

コラボレーションを促す場のデザイン

東京大学大学院 学際情報学府 安齋勇樹

安齋勇樹（あんざいゆうき）

プロフィール

1985年生まれ。東京都出身。私立武蔵高校、東京大学工学部卒業。

現在、東京大学大学院 学際情報学府 博士課程（学習環境デザイン論）在籍。

ポートフォリオ：yukianzai.com / ソーシャルメディア：YukiAnzai

研究活動

- ・テーマ「創発的コラボレーションを促すワークショップデザイン」

実践活動

- ・コラボレーションの促進による企業や地域における課題解決の支援
ex) 企業の新規事業開発 / 組織のビジョン構築 / 住民参加のまちづくり etc..

コラボレーションが 生まれやすい場 と 生まれにくい場

※コラボレーション：複数の人と一緒に課題に取り組むこと

Ba
場？

学習環境デザイン論

活動

空間



共同体

人工物

学習環境デザイン論

タスク

スペース



メンバー
の関係性

モノ

学習環境デザイン論

タスク

スペース



メンバー
の関係性

モノ

1. タスクのデザイン

- ・メンバーが**取り組む課題**や**共有された目標**の質によって
コラボレーションの成否の大部分が決まる。
- ・そもそもタスクが悪いと、コラボレーションは起こらない。

それぞれの課題は、どんなコラボレーションを生む？

課題1：日本で最も積雪量の多い県はどこか答えよ。

課題2：マッチ棒4本とその半分の長さのマッチ棒4本で、
同じ大きさの正方形を3つ作成せよ。

課題3：LEGOブロックを出来る限り高く積み上げよ。

課題4：未来の図書館のアイデアをなるべく多数挙げよ。

課題5：学生・教員・職員にとって学びのある図書館を構想せよ。

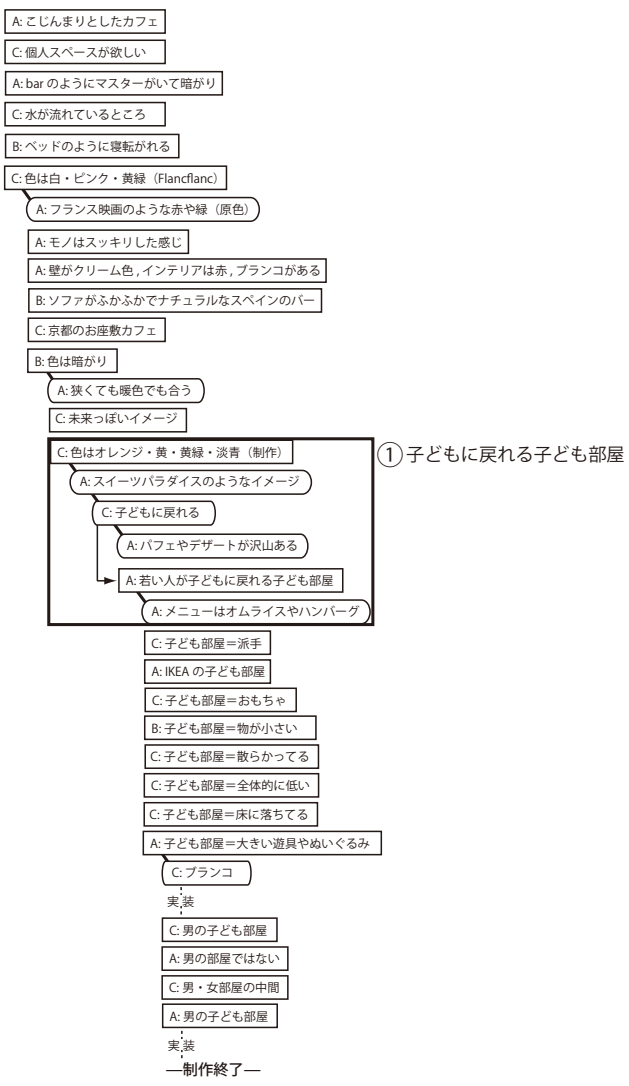
1.タスクのデザイン

知識系	コラボレーションに向かない。知っている人が1人居れば解決する。
洞察系	手を動かす人と、それを横で見守る人がいると解決しやすい。
作業系	役割が分担出来れば、コラボレーションしたほうが解決しやすい。
ブレスト系	実はコラボレーションに向かない。個人で考え、持ち寄ると◎。
構想系	一定の条件下では創造的なコラボレーションが期待できる。

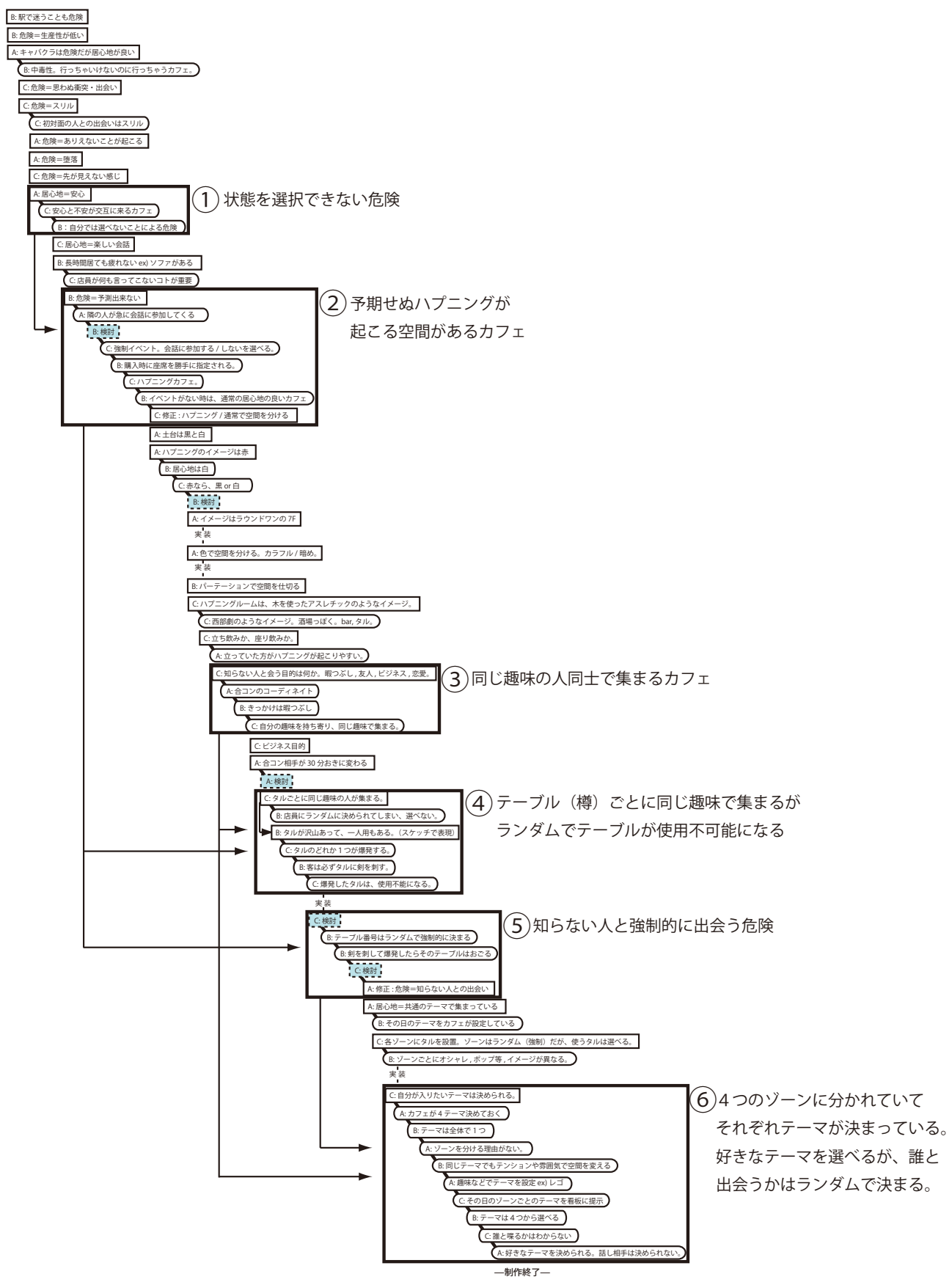
※ブレスト系：自由に、考えられるアイデアをできるかぎり多量に発想する課題

※構想系：アイデアを広げながらも、1つのプランに収束し、試作を構想する課題

通常グループのプロセス



矛盾グループのプロセス



1.タスクのデザイン

コラボレーションを促進するタスクの特徴：

- ・ 答えや解決過程が一つに定まらないもの
- ・ 取り組むことが内発的に楽しいものであること
- ・ 自由度がありながら、シンプルな制約があること
- ・ 乗り越えにくい葛藤が含まれていること
- ・ 課題の解釈がメンバーによって多様であること

では、図書館のコラボレーションにおける
良いタスクとは？誰がタスクをデザインする？？

学習環境デザイン論

タスク

スペース



メンバー
の関係性

モノ

2.メンバーの関係性のデザイン

- ・ほとんどの人は、コラボレーションは「面倒」だと感じる。
- ・よほどの**必然性**や互いの**敬意**が無い限り、コストを払わない。
- ・寄り添った3人から、文殊の知恵が生まれる条件とは？



1970年代 人種融合政策
人種差別による学級崩壊
をどのように解決したか？

...ヒントは**ジグソーパズル**。

2.メンバーの関係性のデザイン

ジグソーメソッドの効果

教材を分割



部分的に担当



コラボレーション



- ・ 分割した教材を部分的に担当させることで、助け合う必然性が生まれ、黒人生徒の自尊心が向上する（エリオット・アロンソン 1986）
- ・ 協調学習による教材理解への効果の検討（三宅なほみ 2004）
- ・ 創発的コラボレーションへの効果の検討（安斎勇樹 2013）

2.メンバーの関係性のデザイン

- ・ほとんどの人は、コラボレーションは「面倒」だと感じる。
- ・よほどの**必然性**や互いの**敬意**が無い限り、コストを払わない。
- ・寄り添った3人から、文殊の知恵が生まれる条件とは？
＝ **「互恵的な相互依存構造」**があるかどうか

コラボレーションを促進するメンバーの関係性の特徴：

- ・多様な技能や専門性を持つメンバーで構成されている
- ・互いのリソースを十分に把握し、それを必要としている

※協力しなければ解決できないタスクであることも重要

図書館におけるステークホルダーの良い関係性とは？

3.スペースとモノのデザイン

- ・ コラボレーションの土台として、物理的な空間は無視できない。
- ・ ワークショップにしる、組織内にしる、様々な工夫ができる。
 - ex) 非日常的な装飾をほどこし、やる気や行動を誘発する。
 - ex) 家具のレイアウトによってコミュニケーションを促す。

参考：オフィス空間の研究

距離の重要性（Allen & Henn 2006）

- ・ 社員の座席距離が50m離れるとコミュニケーション量はほぼ消滅する。
- ・ 在籍するフロアが異なると、業務中に相手の存在すら認知しなくなる。
- ・ 社員同士の偶然の接触機会がなければ、コラボレーションが生まれない。

オフィス空間を改善する施策例

- ・ コーヒーポット、会議室、コピー機、休憩所などを中間地点に設置する。
- ・ 部門間で一部の座席を交換し、コミュニケーションを撹拌する。

※社員の10%を交換した場合、部門内交流は15%減るが、部門間交流は2倍になる。

- ・ 吹き抜けやエスカレーターを利用
して、他者を認知する機会を増やす。

さいごに

創造的風土のデザイン

- ・ 大事なことは、それぞれの要素をデザインしながら、コラボレーションしたくなる風土をデザインすること。

ex) 挑戦や失敗が奨励されているか？

ex) 楽しくユーモアのある雰囲気か？

ex) そもそも、メンバーの仲が良いか？

デザインをしすぎない

- ・ 行き過ぎたお膳立ては、ときに意欲を奪う。余白の重要性。
- ・ 究極のファシリテーションは、デザインをしないデザイン。

ex) パリのカフェ