

「自画持参」: コミュニケーションゲームの設計と実践

○加藤文俊*, 長岡健**

* 慶應義塾大学, ** 産業能率大学

JIGAJISAN (Bring-Your-Own): Toward Design and Practice of Communication Game

Fumitoshi Kato and Takeru Nagaoka

キーワード: ゲーミング, デザイン, コミュニケーション, ワークショップ

1 はじめに

近年, 創造的な場づくりのためのワークショップやファシリテーション等への関心が高まり, その企画や運営方法について, さまざまなノウハウや実践に触れる機会も増えてきた. ワークショップ等の現場で実践家に会い, 言葉を交わすことには意味があるが, 一方的に聞くだけ・見るだけに終始していることはないだろうか. 本当に「創造的」なコミュニケーションは, 実現しているのか. あらかじめ用意されたプログラムどおりに登壇者が話題提供を行い, 来場者からのコメントや質疑の時間を設けるという一般的なやり方に, 慣れすぎではないだろうか. コミュニケーション環境のデザインに際して「定型化」「形式化」への欲求が高まること自体に問題はないが, コミュニケーション環境をつねに多面的に評価・再評価することはきわめて重要である.

本論文では, われわれの日常生活において「あたりまえ」となっているコミュニケーションのあり方を批判的にふり返り, 気づきや発見を促すためのアプローチとして, シミュレーション&ゲーミング(以下S&G)の可能性を検討する. 具体的には, 現在筆者らがデザインをすすめているコミュニケーションゲームの概要を紹介し, ゲームのデザインおよび実践方法の検討を試みる.

2 コミュニケーションを構造化する

われわれは, S&G的なアプローチを用いて, コミュニケーションの場をデザインすることの意味と方法を, 再度問い直すことに関心を抱いてきた(加藤・長岡, 2001). われわれにとって身近な会議やシンポジウムは, さまざまなコミュニケーションルールによって構成されており, ひとつのS&G的状况として理解することができる. たとえば「発話順序の交代(turn-taking)」は, われわれの社会関係を理解する上で, 重要かつ興味ぶかい状況としてゲームに組み込むことができるだろう. これまでにも, 実際にJASAG大会のシンポジウムが, ゲームにもとづいて運用されたことがある(新井・加藤, 1999).

コミュニケーションゲームは, さまざまな社会的な場面において, 意識的・無意識的につくられてきたコミュニケーションのあり方について再考する機会を構成するものである. 会場や人数等によって, バリエーションは生まれてくるが, われわれは, 以下の点を考慮しながらコミュニケーションゲームのデザインをすすめている.

(1) 〈現場〉の理解は, コミュニケーションのプロセスにおいて創造される. ワークショップ的な集まりにおいては, できるかぎり〈現場〉の状況を, その時・その場で理解しながらコミュニケーションが行われるようにする. 誰もが, 等しく〈現場〉に関わりを持つことに自覚的であることが重要であると理解しているからである.

(2) 自由闊達な, そして創造的なコミュニケーションに,

シナリオはない. いやゆる「予定調和的」なシンポジウムやトークイベントは, 本当に面白いのかどうかをあらためて問い直してみる. どれほど周到に準備をしておいても, 〈現場〉では何が起こるかかわからない. こうした特質こそが, 〈現場〉の面白さを構成しているという点に注目する.

(3) 多少の違和感や居心地の悪さが, 継続的なコミュニケーションの契機となる. 多少のストレス(話す時間が足りない・説明がわかりづらい・聞いていてアイデアが思い浮かぶ・話者とは異なる意見を持っている等)を感じながらゲームの終了を迎えることが, 創造力を刺激すると考える. 対話を継続したいという欲求が, ゲーム実施後のコミュニケーションを誘発し, 次の機会への準備へと誘うと想定している.

3 事例: 「自画持参」の実践

われわれは, 上述のような問題意識にもとづき, 「自画持参」というコミュニケーションゲームのデザインに取り組んでいる.

3.1 基本的な考え方

「自画持参(Bring Your Own)」とは, 参加者が自らのアイデアや想像力を持ち込む集まりで, 飲み物持ち込みの集まりやパーティーを指す「BYOB」Bring Your Own Bottle(Beer)を意識しつつ, 名づけたものである. この際, 持ち込むのは, I(idea), S(story)あるいは文字どおり, 画やイメージ(picture)を携えて参加することも可能である. 持ち寄るアイデア等を〈自賛〉できるかどうかはともかく, 参加者全員が自分の思考や頭に描くビジョンを〈持参〉するところから始まる.

つまり, 参加者全員が, 与えられたテーマに即して, 自らのアイデアを持参することからスタートする. だがそれは, たんなる参加条件に過ぎず, 誰が, どのようなテーマで話をするかは, その場で決まる. そもそも, 参加者全員に, 話をする機会が与えられるかどうかさえ, わからない状況を構成する. われわれのコミュニケーションは, シナリオどおりには行かない --- 周りとの関係性のなかで, 自分の位置を確認し, どのように場に関わっていくかについて, その都度判断していくことが求められるからである.

3.2 ゲームの実践

2010年3月21日(日), mew's café(東京都港区南青山)において, 「自画持参」の試験的なワークショップを実施した. 今回は, S&Gとしての可能性や運用可能性等を探ることを主たる目的として設定した. 筆者らの個人的なつながりを介して, さまざまな領域でワークショップやファシリテーションを企画・実践している研究者やビジネスパーソンに声をかけ, 10名が参加した(筆者らをふくめて12名). また, 3名のスタッフが, ビデオ等での記録や進行の補助を行った. ゲームの流れは以下の通り(当日配布した資料を転載).

「自画持参」の進行 (2010/3/21) :

1. 参加者は、まず、じぶんの名前をちいさな紙に書きま
す(カードや筆記用具はこちらで準備してあります)。書
き終えたら折りたたんでカプセルに入れ、袋Aに入れ
ます。つまり、この袋には、当日参加予定の人数分
の名前が集まります。これを使って、「話者」を決めま
す。
2. つづいて、今回のテーマ「カフェについて考える」を、
もう少しじぶんの関心や得意分野などに照らして考
え、「演題」をちいさな紙に書きます。たとえば、「理
想のカフェとは」「思い出のカフェについて」「サード
プレイス論についてどう考えるか」などなど…。(なに
しろ、初めての試みなので) どのように書くかについ
ては、当日相談しながらすすめます。折りたたんでカ
プセルに入れ、袋Bに入れます。この袋には、人数分
の「演題」が集められることとなります。
3. まず、袋Bからランダムにカプセルを引き、「演題」を
決めます。
4. つづいて、袋Aからランダムにカプセルをえらび、「話
者」を決めます。
5. このように、話すひと、話す内容も、くじ引きで決
まるのです。つまり、誰がしゃべるかはわかりません。
また、じぶんが望むテーマ(じぶんが記入した演題)
で、話ができる保証はありません。
6. えらばれた話者は、演題を眺めつつ、2分で準備をし
ます。必要であれば、フリップチャート(508mm×584mm)
とマーカーを使うことができます。
7. 準備時間が終わったら、えらばれた話者が、3分で語
ります。
8. 4人くらいずつ、テーブルを囲んでいるので、話が終
わったら、各テーブルごとにふり返りをおこないます。
運用の方法そのものについてもかまいませんが、で
きるだけ、〈話者×演題〉に焦点をあてて、ざっくばら
んに話してみてください。(だいたい10分くらい)
9. 3~8をくり返す。できれば4回(5回)やってみたい
と思います。つまり、全員がしゃべることはできない、
すべてのトピックが語られるわけではない、というこ
とです。難しいこともあると思いますが、その時・そ
の場でアイデアを出し、みんなの前で語る…という試
みです。
10. 最後に、袋Bに寄せられた「演題」一覧を見ながら、
ふり返りをおこないます。この、game-like なコミュ
ニケーション方法について、意見交換ができればと思
います。

このように、「自画持参」は、話者および具体的なトピ
ックをランダムに決め、その場で発話を求めるコミュニ
ケーションゲームである。今回は「カフェ」をテーマとして、
試験的なセッションを実施した。

近年、新たなコミュニケーションや学習の場として「サ
ードプレイス」(Oldenburg, 1989)というコンセプトが注
目され、「カフェ」はその代表例と見なされている。また、
数年前には、商業施設をめぐる動きとしてのカフェ・ブ
ームも起きている。このような中、日常の多様な場面で「カ
フェ的」というフレーズが使われている。しかし、その意
味は多義的であると同時に、曖昧でもある。そこで、「カ
フェ」から連想される多様なストーリーを持ち寄り、「自
画持参」というコミュニケーションゲームを通じて、「カ
フェをめぐる曖昧さ」について改めて考えることとした。

3.3 経過および評価

当日のセッションでは、時間内に上述のプロセスを4回

くり返した。詳しい経過や実際のスピーチは、ウェブサイ
トの記録を参照されたい(自画持参, 2010)。初の試みで
はあったが、参加者には概ね好評で、デザインの方向性お
よびゲームバランスについてコメントがあった。たとえば、
ある参加者は、参加者の属性に応じたチューニングの重要
性を指摘し、次のように語っている。

「実務ではまちづくりなどを行っていますので、その場
にもうまく展開できればいいなあ、と思うような方法で
した。とはいえ、(人によっては)いきなりテーマを与えて
しゃべってもらうのが難しいので、自画持参方式を少しア
レンジしながら、偶然性とか主体性とか「しゃべり足り
ない」とか、そういう気持ちをいい具合に醸成するよう
な方法論を模索してみたいなあ、と思っています。」



テーブルごとのふり返り

また、別の参加者は、このコミュニケーションゲーム
によって醸成される緊張感についてふり返っている。

「あの場では、当たらずに良かった…とほっとしていた
のですが、緊張がほぐれて帰宅してから、色々思いがめ
ぐりました。皆様のお話をうかがいながら、皆様とお話
しながら、自分の思考にキュー出しをたくさんしていただ
いた、そんな時間だったように思います。…」

こうしたふり返りは、ややナイーブではあるが、現場で
は(誰が指名されるかわからないという)緊張感を味わい
つつも、ゲームバランスがよければ、それが適度に創造
性を刺激しうることを示唆している。

4 おわりに

本ゲームは、ようやくデザインをスタートさせた段階で
あり、今後も試験的なワークショップを企画しながら、さ
らに精緻化する計画である。現時点では、①われわれの
コミュニケーション行動の即興性・現場性を際立たせ、②
事後における対話への欲求を喚起し、③日常的なコミュニ
ケーション行動のあり方を見直すきっかけとなる仕組みと
して、本ゲームを位置づけている。プロセスの記録や評価
方法もふくめて、引き続きデザインに取り組みたい。

参考文献

- 新井潔・加藤文俊(1999)『NO COMMENT: 何もお答え
できません』(Ver.1.0)
加藤文俊・長岡健(2001)「ワークショップ型学習環境の
デザインに関する研究」科学技術融合振興財団
(FOST) 助成研究報告書
自画持参(2010) <http://jigajisan.net/>
Oldenburg, R. (1989) *The Great Good Place*, New York:
Marlowe & Company.

著者情報

加藤文俊(かとうふみとし) fk@sfc.keio.ac.jp
長岡健(ながおかたける) nagaoka@tnlab.net