

実践研究論文

大学教育におけるレゴ®・シリアスプレイ®(LSP)の 実践研究

青柳 達也* ・ 角 和博**

A Practical Study of Higher Education Using
LEGO® Serious Play® (LSP) Method

Tatsuya AOYAGI* and Kazuhiro SUMI**

【要約】

レゴ®・シリアスプレイ® (LSP) は、学生が言葉にまだできない潜在的な思いや考えをレゴ・ブロックで表出させ、対話を促す手法の一つである。大学の教育において、レゴ・ブロックを活用することは、アクティブ・ラーニングとして実際に現場で利用できるツールとして発展する可能性が高い。本稿では、学生のコミュニケーション力だけでなく、対話することに対する自信、モチベーション、他者への興味関心を高めることができるかを検証し、その考察に基づいて適格に手法を適用できるように改善し、今後の大学教育に役立てることを目的とする。

【キーワード】

コミュニケーション、コミュニケーション能力、コミュニケーション教育、LSP、レゴ®・シリアスプレイ®, アクティブラーニング

1. 研究の目的

近年、大学生のコミュニケーション能力の育成については、就職活動時のキャリア教育が充実してきており、多くの大学でコミュニケーションセミナーなどが実施されている。しかしながら、このような就職に向けてのコミュニケーション能力の育成では即席的な対策だけが目立つ。むしろ大学教育の早い段階から実践をすることで「対話」をすることに慣れ、論理的思考能力も相乗的に伸ばすことができ、学生が就職活動に成功するだけにとどまらず、学園生活や社会に出てからも役立つものとして獲得していくのではないだろうか。

コミュニケーション教育の日本の第一人者である平田オリザは、コミュニケーションを体験として学ぶことの重要性を説いている。「とにかく、自分と価値観やライフスタイルの違う「他者」と接触する機会を、シャワーを浴びるように増やして

いかなければならない。」¹⁾つまりは、大学が授業の内外で「対話」を促すような体験ができる環境を作る必要があるのではないだろうか。

このような状況を鑑み、本稿では、LSPの手法を用いることによって学生のコミュニケーション力だけでなく、対話することに対する自信、モチベーション、他者への興味関心を高めることが達成できるかを検証する。その知見に基づいて適格に手法を適用できるように改善し、今後の大学教育に役立てることを目的とする。

2. 研究の方法

青柳は、デンマークにて、2011年1月にLSPのトレーニングを受け、公認ファシリテーターとなり、これまで様々なワークショップを実践してきた経緯がある。本研究では、近年LSPを大学における教育に活かす取り組みが始まっており、通常はイノ

*佐賀大学全学教育機構非常勤講師

**佐賀大学教育学部

バージョンやアイデア抽出したり、自己成長、チームビルディングなどテーマにすることが多い中で、大学教育の活用方法を研究を試みている。本稿では、学生を対象にした実践と大学教員を対象としたFD研修の取り組みの実践事例を基に効果を分析した。

3. LSPとは

LSPの起源は1996年にさかのぼる。当時のレゴ社の創業者三代目のK.K. クリスチャンセン氏は、「これまでの企業経営や戦略創りは、机上の理論に終始し、また、中心となる「人」の貢献を軽視した傾向があるとの不満を持っていた。そこで、レゴ®ブロックを活用し、創造的で革新的、かつリアルタイム、つまり環境変化の中で即時性のある方法で創ることができないかと考えた。2000年代の初め、当時のレゴ社教育部門で研究開発統括をしていたロバート・ラスムセン氏が参画し、MITメディアラボのシーモア・パパート教授が提唱した教育理論のコンストラクショニズム（構築主義）を基に、2001年 LEGO® SERIOUSPLAY®のプロトタイプを完成させることができた。」²⁾そして、実践と改良を重ねていき、ビジネスにおける問題解決するための対話の手法として確立された。LSPの手法におけるファシリテーター・トレーニングが始まった当初は、まだ英語のみでしか受講することができなかったが、石原正雄氏³⁾がマスタートレーナーとして認定された後に、日本語での受講が可能となり、日本におけるLSPが飛躍して広まっている。そのような中で、教育に特化した実践を九州産業大学の聞間理教授⁴⁾が中心的に行っている。LSPは

「遊びと学びの融合の中に、問題解決のプロセスを巧みにおり交ぜた、「新しい学びの道具」といえる。」⁵⁾世代や上下関係を超えて、参加できるのが特徴と言える。

LSPのコンセプトは、これまでの話し合いやファシリテーターの手法は、ポストイットやワークシート、ディスカッションなどにおいて言葉で書かせたり語らせたりすることが基本となっている。しかし、参加者の全員がすぐに言葉にできるとは限らない。悩みがあったり、気づきがあったりすることの多くはまだ言葉にできないため、レゴ・ブロックで表現をすることにより、言葉にすることを手助けするツールとなる。

LSPの他にも、絵や粘土で表現をして同様に対話を促すファシリテーションの手法が存在するが、絵や粘土などは高い技術力が必要とされるため、それを見せることが恥ずかしい、もしくは難しいというハードルがある。レゴは触れたことがあまりない方でも、少しのコツをつかめば、レゴ・ブロックを重ねることだけなので、誰でもつくることができるようになる。

あくまで対話において、伝えたい内容を明確にするためのものであるため、芸術性は必要ないと言える。それは、形なきものに形を与えるからである。作成されたモデルを基に、例えば「この部分は〇〇を表している」というように後付けで「形に意味を与える」「形をつないで新たな意味を与える」ことを通じて、少しずつ自然に自分のことを語りだし、自己開示のハードルを低くすることができる。

表1 LSPの進め方

ステップ1	グループに対してファシリテーターが課題設定をする。
ステップ2	課題に基づいてメンバー全体が手を動かして、意味を間違えないように作品を作る。あまり考えすぎずに手を動かす。時間厳守でこだわりすぎずに作る。
ステップ3	各作品から生まれる物語を発表しグループで共有する。作品の各部を示しながら説明する。質問してもOK。
ステップ4	そこから内観が共有される事につながっていく。改めて作品と自分を見つめ直してみる。

ワークショップの進め方を表1に示す。通常のワークショップでは、1グループ4人～6人に分かれてグループ全員が囲んで座れるようにする。レゴ・ブロックの数にもよるが、1ファシリテーターが40名程度（6～7グループ）までは実施できると考えられる。

4. 学生を対象にした実践

本来ならば、ワークショップは3時間以上を要するが、通常の大学の授業に合わせた場合、1コマ90分という限られた時間でコンセプトの理解を促し実践をしてもらう必要がでてくる。また、深いテーマに基づいて実践をする場合は、複数のコマ数が必要となり、実践も限られてくる。1コマだけの場合は、本題に踏み込む前の導入の部分のみとなるが、学生の学びつなげる結果だすことができる。

本研究の実践では大学の授業1コマにおいて学生12名を対象にした。グループを2つに分け、各グループ6名での実践となった。まずは、レゴ・ブロックで組み立てるということを慣れてもらうためにスキルビルディングとして、「タワー作り」をした。各自に与えられ45個のブロックを使い、できるだけ高いタワーを作ってもらった。そして、作った作品をもとに、特徴やおもしろい部分を見つけて、その部分を指しながら、説明をしてもらった。学生はとまどいながらも、何かを見つけて伝えてみようという姿勢が見られた。

次に、45個の中から使いたいブロックを10個だけ選び、それだけを使って「進化した生物」という題目で作品を各自で作らせた。そして今度はできた作品を、そのまま説明するのではなく、それは他のメンバーが知らない自分自身の特徴を現わしており、どこが不思議なのか、作品の「形」や「色」等に注目して、作品を使いながら、自己紹介をさせた。これも、学生は戸惑いがありながらも、自分の特徴が表れているところを見つけ出し、説明をすることができていた。

次に、同じ10個のブロックを使い、「最悪の先生とは」という課題で、作品を作らせた。そして、すぐに説明に入るのではなく、今度は完成させた作品を右隣の人に渡し、それぞれがあたかも自分の作品のように、レゴを使って説明をした。この課題テーマは感情が入りやすかったこと、ブロックとLSPの手法に慣れてきたこと、さらに自分の作品ではないので自分勝手に想像して説明をするということは、手法に慣れてきたところで新たなチャレンジを加え、参加レベルを上げることにつながった。その後、他者の説明を聞いたことを踏まえて、自分の作品の説明をしてもらったところ、お互いにどんなことを考えているか、何を語るかについてなどの関心が高くなっており、相手の話を聞く姿勢が作られていた。この時点で授業の活動は終えることにした。課題設定の一覧を表2に示す。

表2 学生を対象にした課題設定一覧

テーマ	課題の内容
高いタワー	45個のブロック全部を使い、できるだけ高いタワーをつくり特徴を説明する。
不思議な生物	使いたいブロックを10個選び、作り、他のメンバーが知らない自分自身の特徴を表していることを踏まえて自己紹介をする。
最悪の先生	表題のテーマで10個のブロックで作る、自分で説明をするのではなく、右隣の人に渡して、まるで自分の作品のように説明をする。

学生にとって、他者と対話をすることはそもそも面倒なことであると捉えられる傾向にある。それゆえに、対話をすることや他者は面白いと思ってもらい取り組みが必要だ。LSPの手法の場合は、

「Serious=真面な」「Play=遊び」であるため、参加することに対するハードルが低い。楽しいことが前提であり、フロー理論⁶⁾を基に、参加者は活動に集中してのめりこむことができる。ミハイ・

チクセントミハイ博士が提唱するフロー理論とは「一つの活動に深く没入しているのに、他の何も問題となくなるとなる状態、その経験それ自体が非常に楽しいので、純粋にそれをするということのために多くの時間や労力を費やすような状態」⁶⁾というものであり、学習の理想形と言える。LSPのワークショップでは、時間の経過も早いというコメントをする学生も多い。考えや意見を出すこと、そしてそれを認めてもらい受け入れてもらえる成功体験をすることで、他者と繋がるができることと実感できると考えられる。知り合いでも知り合いでない他者でも、「意外に相手は受け入れてくれる」ことを学生は気づいていく。これを様々なコミュニケーションに関するワークショップではアイスブレイクと呼ぶが、本当にアイスブレイクされていないのに、本題に進んでしまい、コミュニケーションを心からすることができない結果に陥ることもあるのではないだろうか。社会にでている人たちを対象にした場合はすでに他者との関わりにおいてある一程度の実践をしてきたと想定されるため、アイスブレイクはすぐに来るかもしれないが、学生の場合はファシリテーターが本当に参加者全員ができていくかを見極め、時には導入やアイスブレイクの時間や活動を増やすことが必要となる。これこそがファシリテーターの手腕となってくる。

アクティブラーニングの授業が増える昨今、どの授業でも対話やコミュニケーションを促す取り組みが増えていきている中で、授業の導入としてLSPをすることで学生同士や教員との距離を縮めたり、発言をしていいと思わせる授業雰囲気作り、お互いの信頼度なども高まると考えられる。

5. 大学教員に対してのFD実践

筆者は、部科学省認定佐賀大学ICT活用教育共同利用拠点FD/SD研修として、2日間のLSPのワークショップを2017年度と2018年度の2回開催し、全国各地から約30名の大学教員が参加し

た。チームビルディング、価値観や考え方を表現し共有しあうコミュニケーションセミナーとして、自己開示や対話を促す手法を学ぶ機会となった。活動一覧を表3に示す。

大学の教員としては学生が自己開示をして、意見を言い合えるようにしたいことは共通していると考えられる。それを達成できるのであれば、どんな手法でも構わないであろう。自分が実践してみてもわかることがあるため、様々な手法のワークショップを実際に受けてみるのが大切である。参加者が遠方から来ていただいたのも、未だに学生のコミュニケーションに関しては課題として考える教員が多いことが考えられる。

今回は知らない先生方同志の集まりだったが、すぐに自己開示をしており、自分の価値観や考え方を伝えることができていた。これは教員だからすぐにできたという可能性もある。しかし、自分の経験を学生の立場に置き換えて考えることが大切であるため、今回は振り返りの際に、学生の体験を焦点において議論をしたところ、「こんなにも簡単にアイスブレイクできる手法があったことに驚きました」というコメントをいただいた。

1日目は、学生を対象にした実践同様に、スキルビルディングとして「進化した生物」の作品を作ってもらった。次に「最悪の上司」をテーマにして、教員として組織に所属しているため上司について考えてもらった。ユーモアを交えたアイスブレイクとなり、盛り上がりコミュニケーションを意欲的にとる姿勢を見られた。そして本題に入り、45個のブロックではなく、多くのブロック好きなだけ選んで使い「理想とする組織」というテーマで、まずは個々人で作品を作ってもらった。それぞれの説明が終わった後に、自分がかっこいい部分必ず残すことをルールとして、各グループで合作を作成した。お互いの作品の向きや距離感などを考えながら、どのようなストーリーになるかを各グループで決め、他のグループに説明をした。

表3 大学教員を対象にした課題設定一覧

テーマ	課題の内容
高いタワー	4 5個のブロック全部を使い、できるだけ高いタワーをつくり特徴を説明する。
進化した生物	使いたいブロックを10個選び、作り、他のメンバーが知らない自分自身の特徴を表していることを踏まえて自己紹介をする。
最悪の上司	表題のテーマで10個のブロックで作る、自分で説明をするのではなく、右隣の人に渡して、まるで自分の作品のように説明をする。
説明してみよう	上記で作ったモデルを使って、「結婚」「コミュニケーション」「最先端の科学技術」などを説明してみる。
理想とする組織	①様々なブロックを使って、個々人が表題のテーマで作品を作る。テーマにおいて自分が大切だと考えていることを選んで表現をする。 ②一人ずつ作った作品を説明し、その際に自分が一番大切だと思う部分を明確にする。 ③上記の一番大切な部分を残し、グループで合作を作る。お互いの作品の向きや距離感などを考えながら、どのようなストーリーになるかを各グループで決める。そして、他のグループに説明をする。
アイデンティティ	①個々人で「なりたい自分」と「他人から見られている自分」の作品を作る。 ②2つの作品の向きや距離を考えて配置し、説明をする。 ③説明の中でできた言葉や他者からの質問、そして作品自体を改めて見返し、振り返りとして自分のアイデンティティに対する考えを明記して残す。

図1：ジョハリの窓

	自分が気づいている部分	自分が気づいていない部分
他者が気づいている部分	Open 誰もが気づいている自分	Blind 自分では気づいていない自分
他者が気づいていない部分	Hidden 自分しか気づいていない自分	Unknown 誰も気づいていない自分

(出典：Johari Window, Luft, 1984を基に筆者が作成)

2日目は、導入として「高いタワー」の代わりに「長い橋」の作品を作成した。そして、すぐにアイデンティティの本題へ入っていった。まずは「なりたい自分」という作品を作り、説明をし、その作品は残して横に置いてもらった。次に新しい作品として「他人から見られている自分」をテーマに作成し、説明をした。さらに、作成した2つの

作品の向きや距離を考えて配置して説明をしてももらった。最後に、このアイデンティティ作品をもとに、質問をしてもらったことや自分が説明として語った言葉を改振り返りをして、今考えている自分についての気づきを3つのキーワードを作って明記してもらった。シェアリングをして、研修は終わりとなった。アイデンティティの振り返り

をする際には、「ジョハリの窓」(図1参照)⁷⁾を紹介することで、自己開示についての実践を考えてもらう機会とした。

6. 考察

筆者はこれまで演劇的手法によるコミュニケーション教育の研究や実践を進めてきた。LSPと共通する部分は「Play=遊び」という楽しい部分である。演劇はそもそも英語で「Play」と訳される。しかし演劇的手法の課題としていつも残ってきたことは表現をするということが日本人の学生にとってハードル高いということだ。LSPの自己開示や対話を自然に促す力は高いため、教育的な実践においての可能性は非常に高い。誰もがコミュニケーションをしたいと思えるような手法は他にはないと言っても過言ではない。

また、LSPが対応できる実践のテーマは幅広い。全世界で活躍するファシリテーターそれぞれが、対象が抱える課題を見出しワークショップをデザインして解決に導いている事例が存在する。新しいファシリテーターも毎年増えており、これからはますますニーズが高まるのではないだろうか。

多文化が共生することが前提であるアメリカでは、コミュニケーションは学問として確立しており、これまで長年の研究が蓄積されている。一方、コミュニケーションという言葉さえも以前は存在しなかった日本は今、LGBT、働き方改革、女性の地位など様々な考え方が受け入れられるような多様性に順応した社会へと変化してきている。多様性が認められる世の中を実現するにはコミュニケーション、つまりは分かり合えるための対話が必要である。日本独特と言える「察して他者を理解する」ことでは、国内だけでなく、ますます進むグローバル社会でも通用しない。しかしながら、現在の日本の教育では、対話を促すような教育が果たして本当に実践できているだろうか。LSPで少しでも対話によってお互いが分かり合えることを体験することが学生にとって糧になるであろう。これまでLSPの実践を報告するとともに、教育における可能性を述べてきたが、教育にLSPを導入した先行研究がまだ少ないため、新しい取り組みとし

て研究を進めていくことは大きな意義があるであろう。

文献

- 1) 平田オリザ「わかりあえないことからーコミュニケーション能力とは何かー」講談社現代新書, p. 25, 2012
- 2) 「ロバート・ラスムセン・アンド・アソシエイツ」<http://www.seriousplay.jp/> (アクセス: 2018年12月10日)
- 3) 聞間理, 森田健, 岸智子, 西田武司「レゴリアスプレイ(LSP)メソッドを活用したプロジェクト・ベースト・ラーニングにおける自己成長と変化の測定」九州産業大学経営学会経営学論集 28(4), p. 53-72, 2018
- 4) ラスムセン, ロバート・蓮沼孝・石原正雄 (2016)『戦略を形にする思考術』徳間書店
- 5) Kristensen, P. & Rasmussen, R. (2014) Building a Better Business Using The LEGO® SERIOUSPLAY® Method, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- 6) 「Flow Institute」
<https://www.flowinstitute.jp/>
(アクセス: 2018年12月25日)
- 7) Joseph Luft “Group process: An introduction to group dynamics (3rrd. Ed.)”, Mayfield, 1984.