



ワークショップの成り立ちと ワークショップの学び

荻宿俊文（青山学院大学）

ワークショップの生まれ故郷

ワークショップとは何だろうか。筆者が取り組み始めた1990年代に比べ、ワークショップは最近市民権を得てきたと感ずることが多くなった。特に、2016年度の地方創生事業に関して首相官邸がその支援メニューの筆頭に「ワークショップを通じた地域住民による『地域デザイン』策定」をあげているのを見るとその普及ぶりに改めて驚いてしまう。

教育カリキュラムとして行われた最も古いワークショップとしては、20世紀初頭アメリカのハーバード大学でGeorge Pierce Bakerが行った演劇教育「47 Workshop」があげられる。

そして、本特集のテーマである学校教育において重要なワークショップが初めて行われたのは、1936年にアメリカの進歩主義教育協会が主催し、オハイオ州立大学で行われた現職教員向けの現場の問題を討議する会合である。この現職教員研修は、翌年から各地で実施され、全米に普及したとされる。ここで実施されたワークショップは、それまでアメリカで行われていた大学での講義による現職教員研修が教員の関心やニーズと乖離しているという問題から、教員自身によって具体的なケーススタディの研究を自律的なグループワークとして実施したものである。現職教員研修の方法としてのワークショップは、明確な問題解決を志向した民主的な会議の運営方法であり、目的は自分の周辺にある社会的な課題を自分や周辺の人たちと民主的に解決していくことであった。その背景には「社会の問題を学校で解決していこう」という姿勢があったといえる。

これらのワークショップの考え方を生み出し、その普及を促進したのは、アメリカの哲学としてのプラグマティズムである。プラグマティズムは、イギリス経験主義を引き継ぎ、概念や認識をそれがもたらす客

観的な結果によって科学的に記述しようとする志向を持つ従来のヨーロッパの観念論的哲学と一線を画するアメリカの哲学である。

哲学者の鶴見俊輔は、プラグマティズムを次のように説明している。

「考えは行為の一段階」

その語源は、「行為」や「実行」を表すギリシャ語の「プラグマ」にある。行動を重視し、思考を行為との関連においてとらえるとする。

プラグマティズムの創始者の1人であるJohn Deweyは、進歩主義運動の指導的存在であり、その教育哲学はアメリカの教育界に大きな影響を与えた。

なお、図-1で示されているようにワークショップが教育分野だけではなく、さまざまな分野で実施されているのは、アメリカの階級や移民、人種間など対立が激しい時代において、社会的な活動が民主的であることは必然であったため、その方法論としてワークショップを利用したと考えることで理解できる。

日本のワークショップ事始め

日本で最初のワークショップは、1947年に東京大

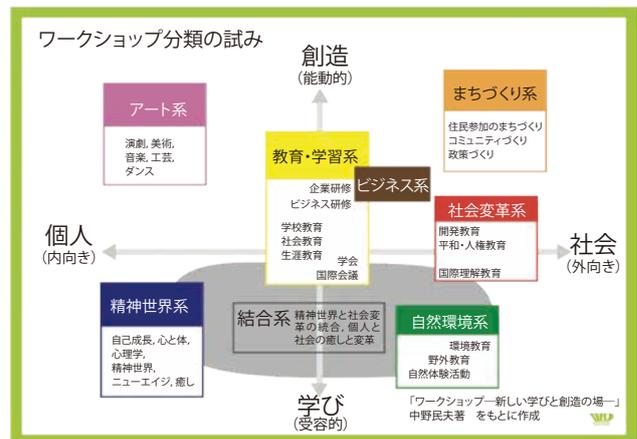


図-1 ワークショップの分類 中野民夫作成



学で4週間にわたって開催された「教師養成のための研究集会」である。この時期、アメリカを主力とする連合国の支配下にあった日本がその指示で教育の民主化を展開することになり、その実際を担当する全国各地の指導主事などの教育委員会関係者が集められ、民主的な会議の進行とそこに込められたボトムアップの政治思想を学ぶことになったのである。

そこには「社会の問題を学校が解決する」という意思が濃厚に表れていた。その「社会の問題」とは家長制を中心とした日本の封建的風土であり、それを教育で改革していくということである。その日本で最初のワークショップでは、参加者がその場の雰囲気を楽しみ、自由に自らの意見を述べられる環境であったことは、記録からもある程度推測される。

この東大のワークショップを皮切りに現職教員研修は全国的に展開されていった。そのような状況のリアリティを伝える書籍が、1950年の大照完による『教師のワークショップ参加・計画・指導のために』である。そこでは、ワークショップを次のように説明している。

「ワークショップとは本を読みに行くところでもお話を聞きに行くところでもない。それは、あなたと同じように生徒の、学校の、地域社会の解かずにおられない数々の問題を持つ人々が心おけない指導者の助けをかりてあなたといっしょに研究し討議しようとなあなたを待っているところ」。

また、このワークショップを展開している世相については次のような記述がある。

「我が国の現職教育は、すでにワークショップ時代に入ったかの観がある。全国的の、ブロック内の、一県内の、一郡市内のあるいは数校合同のいろいろなワークショップが各地で相次いで実施され企画されている。いったい、ワークショップとは如何なる性格のもので、如何に計画され運営されるべきものであろうか」。

このような時代があったことは、一般に学ぶ日本の戦後教育史には記載されていない。なぜかは調べてすぐ判明した。日本が独立をサンフランシスコ条約で得て以降は、占領政策からの脱皮として1952年に制度としての研修は事実上終了している。

1950年代初頭は、東西冷戦構造が生まれる前のまだ熱い戦いが展開されている時期でもあり、文部行政への対立軸も政治的に形成されていく中では、現

職教員研修としてのワークショップのように社会の問題を解決するための方法としての話し合いはあまり注目されなくなったのだろう。

しかし、50年代に消えていったワークショップを無価値としてしまうのには疑問がある。なぜならそこには現在にも通じる概念が存在していたからである。大照によると「行為することによって学習する（ラーニング・バイ・ドゥイング）ことが学習上最も有効であるとは今日の教師の常識である」というワークショップの考え方が示されている。私たちが考える太平洋戦争の直後の「墨塗り教科書」が展開されているのと同時期に、混乱しかなかったと思われていた教育現場に「行為することによって学習する」という「総合的な学習の時間」や「生活科」に通じる概念が存在したことを示すことだけでも意味があるといつてよい。

ワークショップとは何か

改めて、ワークショップとは何だろうか。その歴史的な経緯からもいえるように、ワークショップは民主的で主体性を重視した学習方法である。方法であると断言しているのは、ワークショップが目的ではなく方法であることを明らかにしているからである。ワークショップ企画プロデューサーである中野民夫が書籍『ワークショップ』（2001）で述べた定義「講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり創り出したりする学びと創造のスタイル」はワークショップの実際をよく表している。この書籍は、日本におけるワークショップの一般化に大きく貢献した。

しかし、今日の日本で実施されているワークショップの実態を考慮すると、筆者はその前提条件として次の定義がよりよいものとする。

「コミュニティ形成（仲間づくり）のための他者理解と合意形成のエクササイズ（練習）」（苅宿）

つまり、基本は歴史的経緯同様、コミュニティ形成であるが、ただし等質性の高いコミュニティのためではなく、異質なコミュニティの成員間であつたり、同一コミュニティでもコミュニティ内の序列、熟達度の差や性差や年齢よる違いがあつたりなど多様な異質性を前提している。そして、その異質性を前提

に、他者理解や合意形成をしていくが、もちろん他者理解がワークショップを経験したからすぐにできるとは考えてはいない。なかなか他者理解は難しいと考えており、その上の合意形成が限定的であることも十分理解している。そのためにエクササイズ(練習)と位置付けている。エクササイズであるということはワークショップは目的ではなく、方法であることを改めて確認するものである。この前提条件は、現在日本で実践されているワークショップの多くを包含しているはずである。

ここまで前提条件と方法の定義について述べたが、ここからは、ワークショップにどのような場面作りが必要なのかについて、いくつかの考えを紹介することによって明らかにしていきたい。

ワークショップは学習観でいえば「社会構成主義学習観」を背景としている。知識獲得ではなく、意味生成の学習方法といえる。このため学習の前後で知識を獲得しているのではなく、成員による納得解を生成していくことが求められる。しかも、ワークショップの活動に対応した成果を生成するだけではなく、その活動を通して培う資質能力がある。その資質能力はメタ的で汎用的なものを指している。このような結果とプロセスにその意味を持たせている構造のため、ワークショップの場面作りもそれに対応したものが必要になる。

図-2に、ワークショップの構成要素間の関連を示す。ここでは、ワークショップの前提条件を踏まえて、協働性を軸に、それを生成するアプローチとして即興性と身体性を位置付けている。即興性も身体性も非日常的な経験としてワークショップをすることで、無意識になっている自らの自明性の定型化な凝りになっている部分を「まなびほぐす」ために重要な学習の視点である。そしてそれらの前提として参加者の「自己

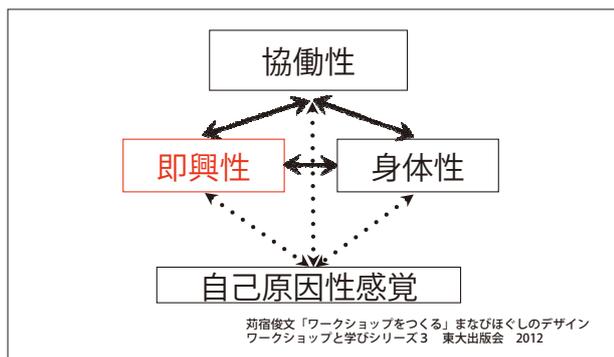


図-2 「ワークショップ」の<場面>

原因性感覚」が不可欠なのである。「自己原因性感覚」については Richard DeCharms が「自分の行為が他者に影響を与える原因になっていることを感じる感覚」として述べている。

ワークショップが学校教育で注目されるようになってきたのは、2010年の「コミュニケーション教育推進会議」の提言がきっかけである。この提言の考え方は、「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験事業」によって現在も全国的な規模で政策展開している。

この事業では、芸術表現体験=ワークショップの児童生徒への教育効果は、1. 他者認識、自己認識の力の向上(「受け入れる力」の向上)、2. 「伝える力」の向上、3. 自己肯定感と自信の醸成、4. 学習環境の改善。の4つとしている。

多様なワークショップが存在する現在、一律にワークショップを捉えることはせず、その目的や内容についての十分な検討を重ねてからの評価、意味付けが不可欠になってきている。

ワークショップという学び

ワークショップの学びの特徴を挙げるならば、学習を「できる」や「わかる」ことではなく、「分かち合う」ことを学習として捉えている点であるといえる。「できる」や「わかる」ことには、誰がいつ、どこでやっても同じ答え=「正解」を出せるという前提がある。それに比べると「分かち合う」学習は、「正解」ではなく、参加する組織やコミュニティだけに通用する限定的な「納得解」が前提になる。この「納得解」は、その組織やコミュニティに参加し、そのメンバーになるために分かち合い、共有されているのである。

たとえば、「できる」の学習は、学校教育で取り組まれている算数の九九のように正しい答えを覚えて、問題に答えたり、生活で利用したりする学習であり、「わかる」は、算数の応用問題のように、正しい答えを導く理由を順序よく説明できる学習のことである。

それに比べてワークショップの学びでもある「分かち合う」学習は、学校教育で言えば、クラスの学習習慣を身につけていくようなものである。クラスでの学習習慣はそのクラス固有のものである。その学習



習慣をほかの友だちがやっているの見聞きしながら理解して、自分もその学習習慣をそのクラスでの使い方なぞるようにしていくことから始めていき、いつしかそのクラスの子どもらしく活用することが可能になっていくようになる。そして、そのクラスの子どもらしさを身につけたことでそのクラスの学習活動に参加することができるというものである。

また、「分かち合う」学習の考え方には、自分1人ではできないけれども、先輩や友人に見本を見せてもらえたり、助言をしてもらえたりすることを利用していきながら、できなかったことができるようになっていく学びがある。たとえば、鉄棒の逆上がりが昨日できなかったけれど、見本や助言のおかげで今日できるようになっていくようなことである。このように、自分が背伸びをしてできるようになっていくこともそのコミュニティが持っている「できるための手順」を自分のものにしていくからであると説明できる。つまり、「分かち合う」学習はコミュニティが持っている「納得解=できるための手順」をそのコミュニティに参加することで分かち合えるように自分のものにしていく学習なのである。

ワークショップは、コミュニティが持っている「納得解」を得るシステムがあることを利用して、自分が属しているコミュニティの「納得解」を当たり前として、この当たり前が無意識になってしまい、自分のやっていることに固執してしまうことを意識化して、自分の当たり前に気づいたり、異質な当たり前とぶつかることによって、新しい価値を創造していくことをワークショップの学びとしているのである。

ワークショップ疲れに埋め込まれていること

近年、企業研修でワークショップが取り入れられることが増えたり、行政が住民との対話形式の会合をワークショップという名前で行うようになってきた。そこで聞こえてきたのが「ワークショップ疲れ」というものである。

「ワークショップ疲れ」をしている人に聞いてみると、「とにかくワークショップは盛り上がらなければならない。楽しまなければならないという場の空気

がきつい」という。一方的な講師の話聞くよりも相互に話し合った方が実りがあるだろうというワークショップの一般論をなぞって展開されるワークショップこそ、「方法が目的化」された典型である。

もちろん、一般論としては、盛り上がらないよりは盛り上がった方がいいだろうし、楽しめないよりは楽しめた方がいいかもしれない。だからといってそれが強要されるようなことでは「ワークショップ疲れ」になっても当然であろう。この方法が目的化され、やらないよりやった方がいいという話が積み上がってしまうことは十分に気をつけるべき話である。

今から70年近く前に書かれた前述の「教師とワークショップ」でも「講師として参加した佐藤正夫は、『従来の指導者講習は、ともすればアメリカの教育の理論や実際の単なる伝達に終わっていた悔みがある。このような自主性なき学問から、何が期待できるだろうか。日本の現実に応ずるための理論と方法は、日本の現実に即して我々自身が新たに作り出さねばならない』という事例が紹介されている。

なぜ、同じことを繰り返してしまうのだろうか。そのことを考えてみると、これまでの多くの日本人が持っていた小さなコミュニティを作るときのゴール設定が「仲良くなること=等質化すること」になっているからではないだろうか。私たちはコミュニティづくりでは、まずは周りとは歩調を合わせ、雰囲気や乱すことをせず、仲良くなる共通項がある人間同士だと確認し合い、確認してから胸襟を開き、徐々に個性の違いが出ていくという流れを当たり前としているような気がする。

もしそうだとしたら、自分の当たり前に気づくことができるという話し合うべき異質な他者とはどのように出会えるのか。そして出会ったとして、その他者を排他することなく、自分の意見をはっきり言い切ることができるのだろうか？ 故に、ワークショップをコミュニティ形成（仲間づくり）のための他者理解と合意形成のエクササイズとして経験していくべきなのだろう。

(2017年7月3日受付)

荻宿俊文 ■ kariyado@si.aoyama.ac.jp

ワークショップに代表される協働的な学びのデザインとその学習環境に関する開発研究に従事している。また、社会的実践として青山学院大学ワークショップデザイナー育成プログラムの主管とプログラムデザインをしている。