

概説

レゴは、NASA などもチームビルディングに活用している組織開発や葛藤解決に有効的と見られ、今回はニューヨーク州から講師をお招きし、6月12日に、熊本大学で、「レゴ・シリアス・プレイで問題解決の端緒をつかむ」一般公開ワークショップが行われた。ワークショップはお昼と夜の二部あり、学生や教育関係、行政関係など、約40人ぐらいの参加者と見学者がワークショップに参加した。参加者は一部に六人と決められていたが、見学者の人数に制限がなかった。本報告書は、レゴについての紹介、また、ワークショップの様子をまとめたものである。



1 レゴとは？何でレゴなのか？

レゴとは、脳に刺激を与え、きちんとした科学的な背景がある「おもちゃ」である。英語には、「Don't have a meeting with yourself」という言い方があるが、つまり、自分の中で考えても答えができないことが多いから、こういう時はとにかく自分と会議するのをやめて、何も考えずに、手を動かそう。手を動かすことによって、問題解決の端緒をつかむことができるのは、普通の「おもちゃ」と区別した、レゴの優れたところである。



2 ワークショップの流れ

ワークショップが入る前に、船山先生がルールを説明し、特に以下のいくつかの点を注意しないといけないと指摘した。

- レゴで自分を表現すると、個人的な気持ちが出てくるので、参加者に守秘義務があること。
- お互いに評価しないこと。
- うまく作る必要も、話す必要もないこと。
- どう進めばいいかわからない時、他の参加者と話し合ってもいいこと。

2-1 三段階の練習から始まる

レゴが初めての方が多いため、馴染めるのに、まず三段階の練習をして本題になるとワークショップが行われた。レゴは二つの同じセットが用意されたが、練習の段階は一つのセッ

トだけ使う。

2-1-1 練習一：なるべく高いタワーを作る

一分間以内に、なるべく高いタワーを作ってみるのが、練習一のテーマ。練習が終わったら、皆さんが気づいたのは、同じテーマでも、まったく同じセットで作っても、全然違う物が作られることである。

2-1-2 練習二：比喩的に物を語る練習

練習二は、比喩的に物を語ることである。

まず、参加者が決められた 10 個のブロックを取り出して、残ったブロックの中から好きなものを 5 つを選ぶ。

そして、その 15 個のブロックで自分なりにレゴのモデルを作る。

その後、六人の参加者が一人一人、講師の用意された、それぞれ違うテーマを選び、自分の作ったレゴで選んだテーマを説明する。つまり、何の意味もないブロックに意味を付けて語る練習である。



eg.テーマ：「熊本大学」

——何でこれが熊本大学を表すかを説明する。

「緑のは緑のいっぱいある南キャンパスを表す」

「北キャンパスの工学部で風力発電の実験が行われているみたいで、ぐるぐる回るの（黒いブロック）はそれを表している」

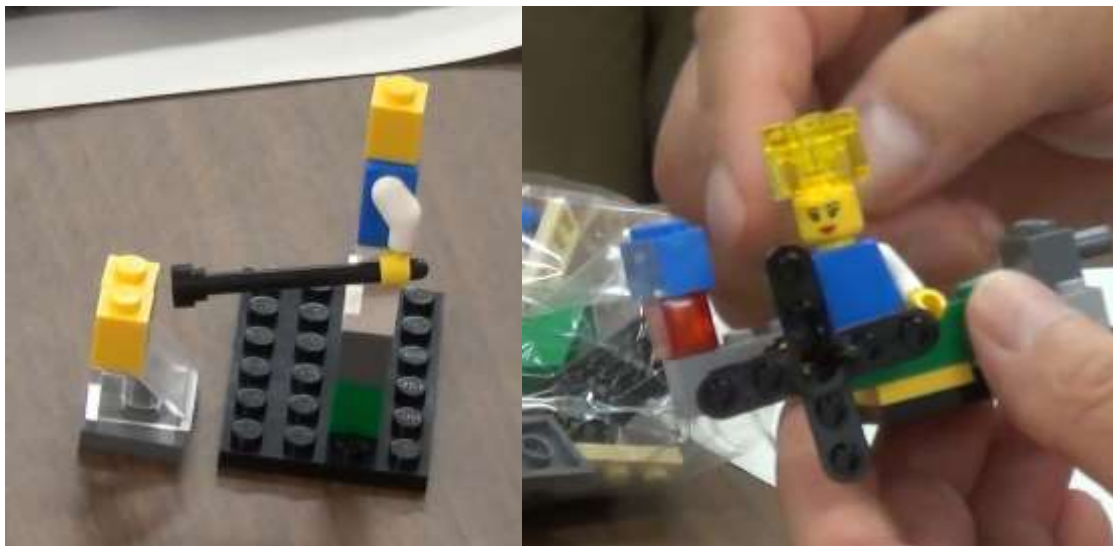
「オレンジ色と灰色のブロックは、熊大がまだ新しくがんばろう、未来に進んでいく方向性を表している」

参加者が説明してから、ほかの参加者か見学者がそのレゴについて質問する。レゴモデルは無意識に作られたもので、質問された参加者が分からなければ、分からないと言って構わない。

練習二を通じて、私たちはストーリーを作り出す力を持っていることが証明された。参加者に、これから真剣なことをやるときにもできないことがないと自信を持たせるようになった。

2-1-3 練習三：悪魔・悪夢のようなパートナーを作ってみよう

練習二はまずレゴを作って与えられたテーマで語るが、練習三は皆同じテーマでレゴモデルを作っていく。テーマは、悪魔・悪夢のようなパートナー。練習を重ねてきて、皆さんはレゴに多少馴染んできたように見えた。流れと練習二は同じように、制限時間が経つと、参加者の皆さんが自分のモデルが悪魔・悪夢のようなパートナーを説明し、周りの皆さんに質問される。



2-2 いよいよ本題

本題は自分の抱えている問題や葛藤をレゴで表現することである。本題の展開が三つの

指示を踏まえてレゴモデルを作り進めてきた。本章では、同じ参加者が作った三つのステップの作品で流れを紹介する。

2-2-1 レゴで問題解決の端緒をつかむ Step 1——今の状況を表すモデルを作る

指示：現在、あなたが抱えている葛藤や問題について、一つ思い浮かべてください。そして、この葛藤や問題の今の状況について、過小評価でも過大評価ではなく、素直にお話できるものを作ってください。



「この人形は自分です。今いろんなところに視野が広がっていく気がするけど、どれが最初的に積み上がるのかまだ分からない。全てつながってもないけど、少しでも繋がれいいな（灰色のブロック）」

2-2-2 レゴで問題解決の端緒をつかむ Step 2——理想の状況を表すモデルを作る

指示：先ほどお話した同じ問題が解決した状態、あなたにとっての解決の状況を思い浮かべてください。夢物語ではない、実現不可能の状況ではなくて、自分にとって「これでいい」という状態を。

2-2-1で作られたモデルを壊さないようにしておいて、もう一つのまったく同じのレゴセットで理想の状況を表すモデルを作る。



「先が長い道。最初のと比べると、形が見えてくる。道が長いけど、緑があるんだぞ、と考えるとすごく嬉しい。手も万歳の形になってる。」

2-2-3 レゴで問題解決の端緒をつかむ Step 3——二つのモデルを統合したものを作る

指示：二つのモデルをプレットで一つにして、今の状況から理想の状況に行く、統合したものを作ってください。その後、統合したもののストーリーを語ってください。



「まず、目がいっぱいあって、周りをよく見る。耳がなかったの、これ（風に吹かれた葉の形になっているブロック）が耳を表して、いろいろ聞く。（真ん中に）ジャンプ台を作ろうしたけど、大ジャンプはまずないだろう。じみじみ歩いていくしかないなあ。」