

『コラボレーション技法』

第1回 イントロダクション

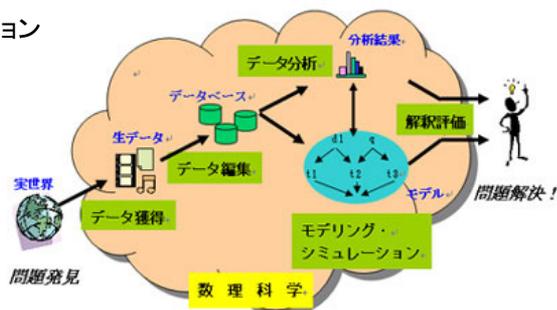
いば たかし

井庭 崇

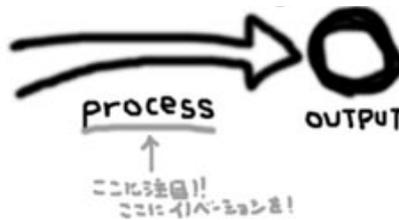
慶應義塾大学総合政策学部 専任講師
iba@sfc.keio.ac.jp
<http://www.sfc.keio.ac.jp/~iba/lecture/>

ナレッジスキル (Knowledge Skills)

- 実世界、およびインターネット世界の両者を対象とした、知を操作するスキル
- 5つのグループ
 - データ獲得
 - データ編集
 - データ分析
 - モデリング・シミュレーション
 - 数理科学



プロセスとアウトプット



- アウトプットの質を高めるには、そこだけ見てもだめ。
- プロセスの質によって、アウトプットの質も大きく変化する。

コラボレーション(Collaboration)

- 複数の人々が、ひとりでは決して到達できないような付加価値を生み出す協同作業(協働作業)のこと。
- 有効なコラボレーションが行われている組織やグループでは、単なるコミュニケーションや分担ではなく、発見や創造の「勢い」がメンバーの間で共鳴し、増幅する。その結果、飛躍的なアイデアやイノベーションを生み出すことができ、メンバーの満足感も高まることになる。



語源は、ラテン語の
「com + laborare」
(いっしょに労働する)

『コラボレーション技法』

第1回 イン트로ダクション

いば たかし

井庭 崇

慶應義塾大学総合政策学部 専任講師
iba@sfc.keio.ac.jp
<http://www.sfc.keio.ac.jp/~iba/lecture/>

スケジュール

- 第1回(4/13 火) イン트로ダクション
- 第2回(4/20 火) 創造的思考①
- 第3回(4/27 火) 創造的思考②
- 第4回(5/11 火) メンタルモデルと暗黙知・形式知
- 第5回(5/18 火) ゲストスピーカーによる講演①
- 第6回(5/25 火) 共感を引き出す工夫
- 第7回(6/ 1 火) ルールとパターン
- 第8回(6/ 8 火) ゲストスピーカーによる講演②
- 第9回(6/15 火) オープン・コラボレーション
- 第10回(6/22 火) シナリオ・プランニング
- 第11回(6/26 土) グループワーク最終発表会①
- 第12回(6/26 土) グループワーク最終発表会②
- 第13回(6/29 火) 総括

提出課題・試験・成績評価の方法

■ 提出課題

- グループ課題＝中間報告, 最終発表会でのプレゼンテーション
- 個人課題＝宿題, 最終レポート「グループワークを終えて:私のコラボレーション技法」

■ 成績評価

- 個人課題とグループ課題をもとに総合的に評価します。
- 中間・期末試験は行いません。

グループワークのテーマ

「魅力的な場をつくる」

宿題について

■ 提出宿題

- 期限が決められていて、それまでに提出してもらう宿題。

■ 準備宿題

- 提出はしないが、次の授業の準備として必要な宿題。
やっておないと、次の授業中がキツイ。

履修上の注意

- 授業時間外に行うグループワークに積極的に参加することが求められます。また、授業で取り上げた話題に関する宿題を出すので、休まずに参加する必要があります。
- 授業で提示されるのは、あくまでコラボレーションに関するヒントです。そこで得られた知識とグループワークの経験から、自分なりのコラボレーション技法を編み出してください。

この授業に関する連絡先

■ 担当教員

■ 井庭 崇 iba@sfc.keio.ac.jp

■ 授業ホームページ

■ <http://www.sfc.keio.ac.jp/~iba/lecture/2004/sfc-collab/>

コラボレーション
Collaboration

コラボレーション(Collaboration)

- 複数の人々が、ひとりでは決して到達できないような付加価値を生み出す協同作業のこと。
- 有効なコラボレーションが行われている組織やグループでは、単なるコミュニケーションや分担ではなく、発見や創造の「勢い」がメンバーの間で共鳴し、増幅する。その結果、飛躍的なアイデアやイノベーションを生み出すことができ、メンバーの満足感も高まることになる。



語源は、ラテン語の
「com + laborare」
(いっしょに労働する)

今なぜコラボレーションか

- 問題やその環境がますます複雑化
- 複雑化に対処するために、人々は専門能力を磨いている
- 革新的な解決策、革新的な成果を創造するためには、異なる技能をもった人々がともに問題に取り組むことが必要
- 『複雑な状況において重要になるのは、グループが問題を処理するプロセス、分業のプロセス、互いの信頼関係、そして私たちが何を尊敬し、何を疑問に思うかを再確認することである。…そのようにして、複数人間は単一の有機体のように、より活発に行動し、より広い問題領域をカバーできるのだ。』(経営理論家 カール・ワイク)

コラボレーションには不確実性が伴う

- 「コラボレーションは決して流れ作業で行われるプロセスではない。ルーティンでもありえないし、成り行きが予測できるものでもない。自分たちそれぞれが直面している課題にいかにして効果的に対処するのが、一人ではわからない——あるいは対処できない——からこそ、人々はコラボレーションを行うのである。」
- 「彼らはここらそこへどう行けばよいのか、まったく知らないのだ。だから、不確実性がつきまとうことになる。この点で、コラボレーションは未知なるものを扱うために必要なテクニックとなる。」

マイケル・シュレーグ、『マインド・ネットワーク』、藤田史郎(監修)、瀬谷重信+コラボレーション研究会(訳)、プレジデント社、1992

今まで見たこともないものをつくるときには・・・

「通常のコミュニケーションにおいては、自分の知っていることを誰かに伝えようとする。そこではリンゴはリンゴ、オレンジはオレンジであると言えばいい。」

「しかし、『今まで見たことのないものをつくってみよう』と言うとき、リンゴもオレンジもまったく別の意味を帯びてくる。今や、自分たちにもわかってい“ない”ものをつくろうとしているのだ。」

「そこで、共同の精神を働かせようとする。人々の精神をもっと大きな精神の一部として相互作用させたいと考える——ある人からは論理的センス、もう一人からは視覚的センス、別の人からは聴覚的センス、というようにして、共同の頭脳が生まれるのだ。」

「単に個々人の才能だけではなく、それを統合する能力が重要なのだ」

John Dykstra

マイケル・シュレーグ、『マインド・ネットワーク』、藤田史郎(監修)、瀬谷重信+コラボレーション研究会(訳)、プレジデント社、1992

今まで見たこともないものをつくるときには・・・

『スターウォーズ』などの映画の特殊効果を監督してきたジョン・ダイクストラは、新しい創造的な概念について話し合うため、クライアント——プロデューサー、監督、そのほかの人々——と会うときには、スケッチブックで武装した三人の工業デザイナー部隊を率いてやって来る。

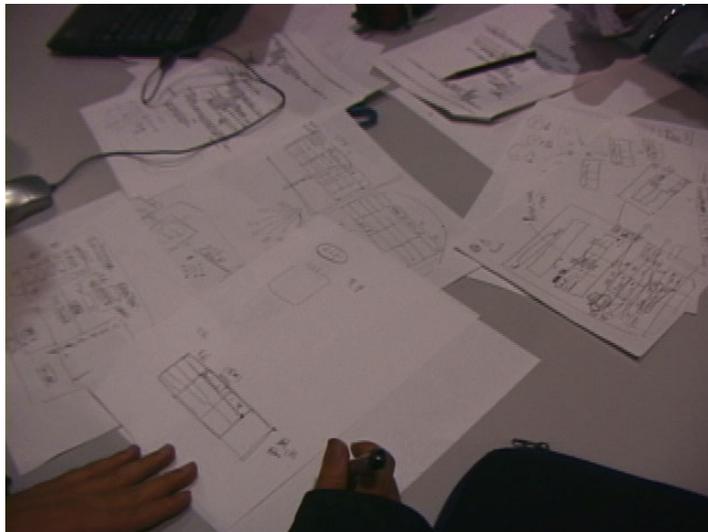
ダイクストラと訪問客が談笑している間、デザイナーはそこで出されるアイデアを形あるものとして視覚化しようとしてこう言う。『私たちが話しているのはこのようなことでしょうか』。クライアントが同意すると、ほかの二人のデザイナーはただちにスケッチの際立った特徴に合わせて、その色調やスタイルを採用する。

ダイクストラとクライアント、そして三人のデザイナーは、プロジェクトや特殊効果の輪郭が見えてくるまで、この作業を何十回も繰り返す。スケッチが会話を通じて、視覚的なひな型(プロトタイプ)として組み合わされていく。

「新しい概念を育てるための核をつくり出さなければならない」とダイクストラは言う。「そして、ふだん会話の中で行っている以上のことができるように人々を刺激しなければならない・・・各人それぞれ独立に考えさせることで、より新鮮なアイデアが得られる」

マイケル・シュレーグ、『マインド・ネットワーク』、藤田史郎(監修)、瀬谷重信+コラボレーション研究会(訳)、プレジデント社、1992

言葉以外の表現メディア: メモ



言葉以外の表現メディア:ホワイトボード



見たこともないものをつくる

「アイデアとは
既存の要素の新しい組み合わせ
以外の何ものでもない。」

本質的な問題

- 何がコラボレーションを、コミュニケーションと異なるものになっているのか？
- 何がコラボレーションを必要とさせるのか？
- 何がコラボレーションを成功に導くのか？
- いかにコラボレーションをデザインするか？
- コラボレーションのための最も優れたツールとは何か？

マイケル・シュレーグ、『マインド・ネットワーク』、藤田史郎(監修)、瀬谷重信+コラボレーション研究会(訳)、プレジデント社、1992

コラボレーションのデザイン

- 能力
- 目標の共有と了解
- 相互の尊敬、寛容、そして信頼
- 共有される場の創造と操作
- 多彩な表現形態
- 表現形態と戯れる
- 途切れないが恒常的でもないコミュニケーション
- フォーマルな環境、インフォーマルな環境
- 責任分担は明確だが、領分に制約されることはない
- コンセンサスにより決定する必要はない
- 必ずしも実際にそこにいる必要はない
- 識見と情報を補うために外部の人をうまく活用する
- コラボレーションの終了

マイケル・シュレーグ、『マインド・ネットワーク』、藤田史郎(監修)、瀬谷重信+コラボレーション研究会(訳)、プレジデント社、1992

今日紹介する事例:映画制作

『「もののけ姫」はこうして生まれた。』

Keio University SFC 2004

『コラボレーション技法』

第1回 イン트로ダクション

いば たかし

井庭 崇

慶應義塾大学総合政策学部 専任講師

iba@sfc.keio.ac.jp

<http://www.sfc.keio.ac.jp/~iba/lecture/>

提出課題・試験・成績評価の方法

■ 提出課題

- グループ課題＝中間報告, 最終発表会でのプレゼンテーション
- 個人課題＝宿題, 最終レポート「グループワークを終えて:私のコラボレーション技法」

■ 成績評価

- 個人課題とグループ課題をもとに総合的に評価します。
- 中間・期末試験は行いません。

グループワークのテーマ

「魅力的な場をつくる」

今日の宿題(第1回)

■ 提出宿題: グループワーク経験について

- これまでのグループワーク経験について、書いてください。どのような目的・テーマで、期間・規模はどのくらいだったのか。そのときの成功したこと、失敗したこと、等。複数ある場合には、リストアップして、その一部について書くので構わない。
- iba@sfc.keio.ac.jpまでメールで提出
- メールのは件名は「collab-hw1」
- 4月16日(金)夜11:00まで

■ 準備宿題: アイデア

- 「新しいタイマー(目覚まし時計)」のアイデアを10個くらい考えてきてください。

Keio University SFC 2004

『コラボレーション技法』

第1回 イントロダクション

いば たかし

井庭 崇

慶應義塾大学総合政策学部 専任講師

iba@sfc.keio.ac.jp

<http://www.sfc.keio.ac.jp/~iba/lecture/>

履修者数制限

- 履修人数を制限する。
- 受入学生数(予定):約 200 人
- 選抜方法と時期: 予想履修人数が多くなりそうな場合には、第1回目の授業(4/13)で登録を行います。その日のうちに抽選を行い、その結果は翌々日に発表します。