

プロジェクトレポート

グラフィックレコーディングから辿る
ロジコミメソッド開発編集の過程

——論理思考のための学生向けハンドブック「ロジコミメソッド」ができるまで——

中 川 啓 子

I. はじめに

「若者の自立と社会環境に関わる調査・研究・提言」を行う成熟社会研究所（以下、研究所）では、2018年3月、今の学生がアクティブ・ラーニングで活用できる「論理思考ツール」や「伝える技術」を盛り込んだ「論理思考メソッド」を開発し、使いやすく分かりやすいハンドブック＝冊子にまとめるというプロジェクトがスタートした。

筆者はこのプロジェクトに、研究所メンバーとして参加し、立ち上げから冊子（改訂版）の完成まで、約2年間にわたって関わってきた。メソッド開発にあたっては、メンバーによる打合せが計42回行われ、その中で筆者は常に、「グラフィックレコーディング」で打合せをライブ記録してきた（写真1～10、12）。

これは、筆者自身が十数年間、まちづくりコンサルタントおよび地域活動コーディネーターとして数多くの参加型ワークショップの中で、ファシリテーションやグラフィックレコーディングを経験し、会得してきたことが大きい。グループワークにおけるファシリテーターは、参加者の意見を引き出し、キーワードを書き出し、並べて整理し、話し合いを同時進行で「見える形」にして議論を活性化させていく。グループ発表では、各発表者の要旨を取り出しつつ、会場全体で分かりやすく共有できるよう、時には絵や記号を織り交ぜてレコーディングする。こういった経験から、複数名での議論の場では、自然とグラフィックレコーディングの手法を用いるようになっていった。

グラフィックレコーディングは、議論の可視化ができるとしてその有用性が取り上げられる手法であるが、今回のメソッド開発においては、単なる議論の共有以上の効果が発揮されたと感じている。

このレポートは、筆者が描いたレコーディング記録から、開発編集過程の議論の変化や発見を辿り、グラ

フィックレコーディングが果たした役割を考えるものである。

II. 概要

2-1. ロジコミメソッドとは

メソッドは開発の過程でロジコミメソッドと名付けられた。ロジコミというのは、ロジカルコミュニケーション（Logical Communication）、即ち論理的コミュニケーションを略した造語である。似た言葉として一般的なものに、ロジカルシンキング（Logical Thinking）がある。ロジカルシンキングやコミュニケーション力は、社会人として必須の能力であり、それぞれ関連書籍も多数出版されている。しかし我々は、学生の現状や授業での実体験から、「論理思考（ロジカルシンキング）」と「相手に伝える能力（コミュニケーション力）」をセットで考えるという発想で、開発を進めることとした。

2-2. グラフィックレコーディングの活用

ロジコミメソッドの開発は、ハンドブック製作（冊子化）と並行して行われた。むしろ、冊子を作り上げていく中で、ロジコミメソッドの全容が見えてきた、と言い換えてもいいのかもしれない。

ロジコミメソッドとその冊子は、基本的に関係メンバー4～5名による打合せの積み重ねの中から生み出されていった。打合せは30分程度のものから3時間に及ぶものまであり、納得のいく形になるまで話し合いを重ねてきた。

打合せで多用したグラフィックレコーディングは、話し合いの際に、議論の内容や出された意見などを紙とペンを使ってリアルタイムで記録していくもので、模造紙、コピー用紙、ホワイトボード、ノートなど、その場に応じて様々なものを使って行われ、「議論の可視化と共有」「考えの整理」「アイデア出し」「参加

意識の向上」などに有効な手法とされている。文字情報だけではなく、図や矢印、イラスト、アイコンなどを織り交ぜた視覚的記録であることが多いのが特徴である。打合せ後にスキャンしてPDFとしてメンバー間で共有すれば、一瞬で「議事録」が完成する。

ロジコミメソッドの開発編集は、多様なメンバーから出される様々な意見や関連する要素を眺めて整理しながら、新しい視点や切り口を探し、言葉を紡ぎ出し、全体を組み上げていく作業であり、グラフィックレコーディングの効用が十分に生かされた現場であったと考えている。

Ⅲ. 開発編集過程

この章では、グラフィックレコーディングで記録された打合せの内容を紐解きながら、開発編集の過程を4つの時期に分類し(表1)、各時期に何を行い、どんなキーワードを見出し、メソッドがどう形作られていったのかを追っていく。

時 期	期 間	打合せ
I	コンセプト構築期	2018.3～2018.8 7回
II	章立て構成期	2018.9～2019.3 11回
III	要素具体化期	2019.4～2019.9 15回
IV	試用改訂期	2019.10～2020.2 9回

表1 開発編集時期の区分と打合せ回数

時 期	動き	日程
I	コンセプト構築期	授業でのツール実践とモニタリング
II	章立て構成期	
III	要素具体化期	学生モニターワークショップ
IV	試用版の完成	2019.9.25
	授業での運用	2019.10～
	学生モニターヒアリング	2019.11.27～11.29
	改訂版の完成	2020.2.3

表2 打合せ以外の動き

3-1. I期：コンセプト構築期

2018年の春から夏にかけての約半年は、どんな冊子にするのかということと併せて、この冊子を使うことで学生がどうなることを目指すのかというコンセプト部分を作り上げていく時期であった。

第1回目の打合せ記録を見ると、「伝える技術」を学生が習得できるようなツールを紹介するブックレット

のようなものを作りたいという大枠のイメージ、「現場で使いやすいもの」にはしたいが「マニュアル」にはしたくないという思い、などが読み取れる。(写真1)

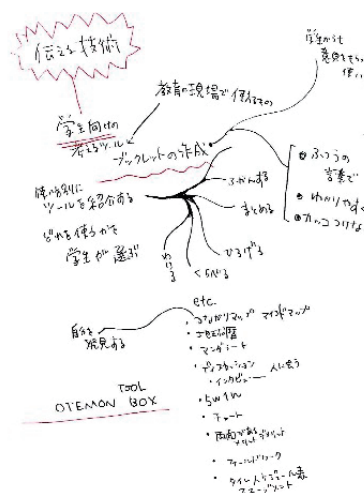


写真1 動詞やツールを抽出 (第1回打合せ)

打合せを重ねる中で、考える切り口や視点には変化が見られた。最初は、マンダラートなど既知のツールや基本的なツールをリストアップし整理する「ツール」からの視点。それをきっかけとして、次の段階は、実際に学生がどんな場面で何をどう使いどう成長するかをフローに書き出しながら考える「シーン(ストーリー)」からの視点となった。(写真2、写真3)

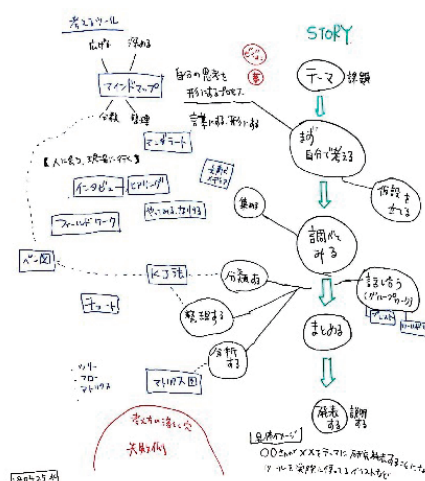


写真2 テーマが形になる場面を想定 (第3回打合せ)

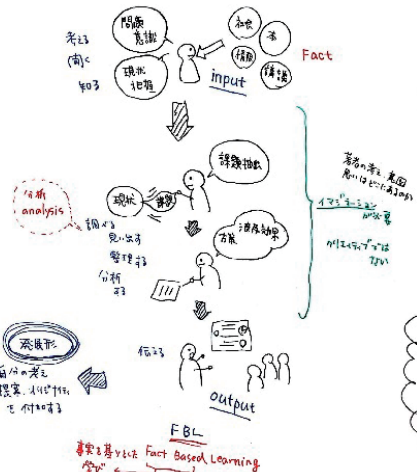


写真3 インプット～アウトプットの流れ (第4回打合せ)

シーンをフローにしてビジュアル化することは、現在の学生に不足しているものや問題点などを考える機会にもなり、「イメージネーション」「自分以外の視点」「自分のスイッチを入れる」「危機感を持つ」といったキーワードが引き出されていった。

I期からII期の中盤にかけては、2017年度に実施したプロジェクト科目(学生が主体となって取り組むグループワーク中心の授業)の2期目が開講され、様々な論理思考ツールを授業の中で紹介して、実際に学生に使わせてみる「モニタリング」も実施している。(表2)

I期の終盤では、冊子の体裁イメージを次のように決めて共有した。

- ① 持ち歩きしやすいA5サイズ
- ② アイコンやイラストを多用する
- ③ キーワード表記で文字・説明文は少なめに

全体構成については、次の2つの方針がまとまった。

- ① なるべくシンプルに分かりやすくするべく、「広げる(考える)」「整理する(分類する)」「伝える」という「3つの動詞」を軸に組み立ててツールを紹介する
- ② 学生が少しずつステップアップできるように、例えば「まず自分を知る→人に興味を持つ→社会問題を自分ごとにする」というような「三段階構成」とする

3-2. II期：章立て構成期

2018年の秋からの約半年は、冊子の章立てを試行錯誤しながら固めていった時期であった。

「広げる」「整理する」「伝える」という大きな章立てに加えて、導入としての「コミュニケーションのコツ」といった解説ページや、「失敗した時には」などのコラムの要素を入れるといったアイデアも出たところで、ページ割案を提示して議論を進めている。(写真4)

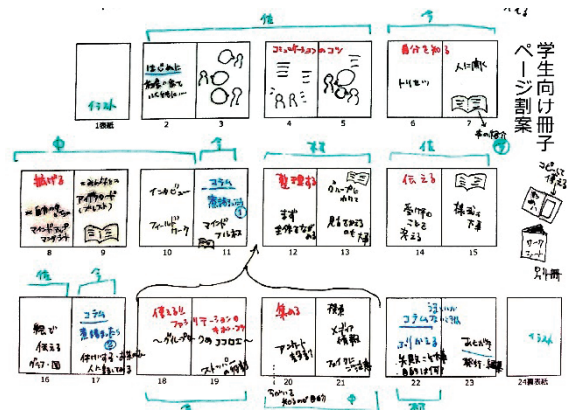


写真4 ページ割案の登場 (第8回打合せ)

冊子の方針としては「マニュアルではなく、ヒントや知恵を提供できるものにする」とこととし、詳細なツール紹介は別冊とする案が出された。構成としては、3つの章、3ステップ、と「3」という数字を意識して組み立てていくこととした。(写真5、写真6)

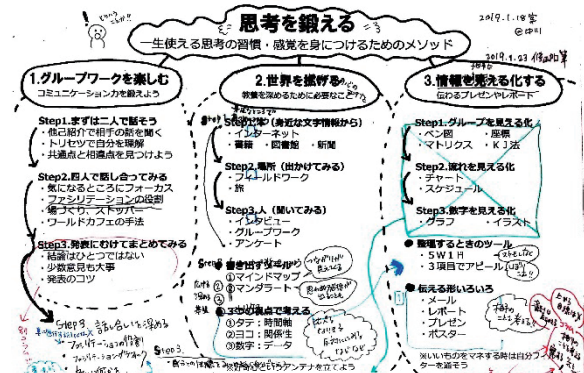


写真5 章立てに整理したものに加筆 (第14回打合せ)

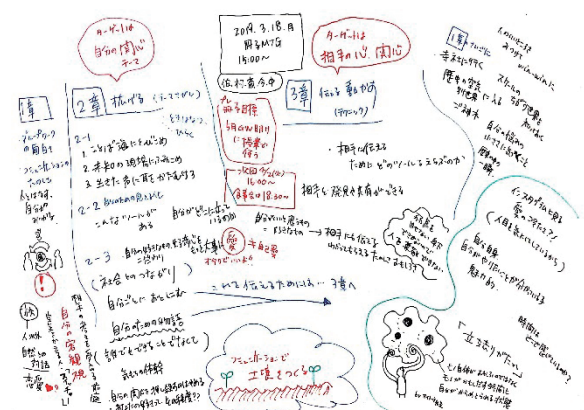


写真6 章ごとの掘り下げを行った (第18回打合せ)

		広げる (考える)		整理する (分類する)	伝える
コミュニケーションのコツ 自分を知る 他者に関心を持つ	ファシリテーション グループワークの心得	広げる	集める	整理する	伝える
※ここより3章に整理した形で進行 (2019.15 第13回打合せ以降)					
1章		2章		3章	
グループワーク を楽しむ	二人で話そう 四人で話そう 話合いを深める	世界を広げる	集める 整理する 自分との関係性	自分の中で整理 相手に伝える	整理ツール 伝えるツール
	人と話す 自分を見つける		見える化 自分事に落とし込む	伝える・動かす	伝えるツール選び 相手と発見、共有
	ひとりで思う 二人で語る みんなで考える	自分の 世界を広げる	コトバを集める 情報を眺める ストーリーを造る	人を動かす	相手を感じる 手段を選ぶ 関係を創る
	ひとりで準備運動 二人で対話 3人以上で話合う	世界を広げる	コトバを集める 情報を眺める 自分を見つける	伝えて共鳴する	テーマを形にする 伝える工夫 関係を創る
	ひとりで思う 二人で語る みんなで考える		ハテナを拾う 情報を眺める テーマのタネを見つける		
グループワーク を楽しむ	ひとりで思う 二人で語る みんなで考える	世界を広げる	ハテナを拾う 情報を眺める テーマのタネを見つける	伝えて共鳴する	テーマを形にする 伝える工夫 関係を創る

表3 章タイトルの変遷 (上から下に変化、最下段が最終案、網掛けが章タイトル、右はサブタイトル案やキーワード)

全体のコンセプトの一つとして、①チエ (はつくもの)、②コツ (はつかむもの)、③センス (は磨くもの) というキーワードが、章のコンセプトとして①MAP (道しるべ、全体像の提示)、②TEXT (詳細を解説する)、③TECHNIQUE (コツやヒントの提示) という三段階の考え方が、グラフィックレコーディングを重ねる中で、メンバーから出された。

プロジェクト科目での学生の実際の反応や、現状を反映させながら、章立ては更に練り直し、文言は回を重ねるたびに少しずつ変化した。章立てのタイトルなどはIV期の最終段階まで修正が行われた。(表3)

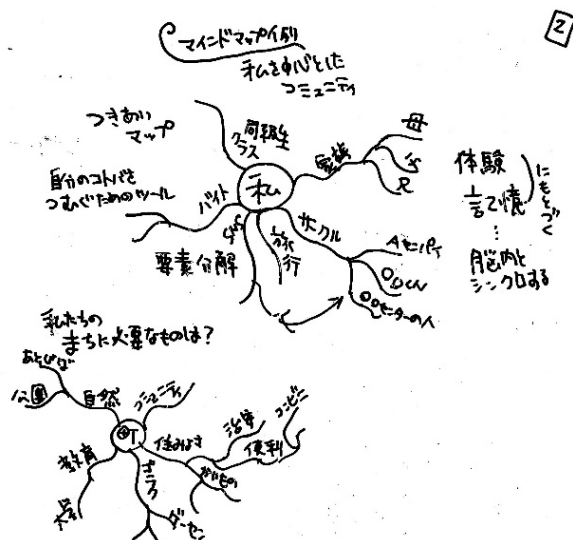


写真7 マインドマップの事例案 (第22回打合せ)

3-3. III期：要素具体化期

各章の構成がおおよそ決まったところで、2019年の春から約半年、要素具体化期となった。

章ごとに内容を掘り下げていく時期で、単語の使い方や表現などを試行錯誤し、ツールや具体事例の追加も多々行われた。(写真8)

各章ごとに「扉の言葉」を入れるアイデアも出され、格言的なメッセージページも挿入された。

最終案に近い表紙のイメージや冊子タイトル「ロジコミメソッド」が挙がったのもこの時期で、25回目の打合せ記録にその内容が残っている。(写真9)

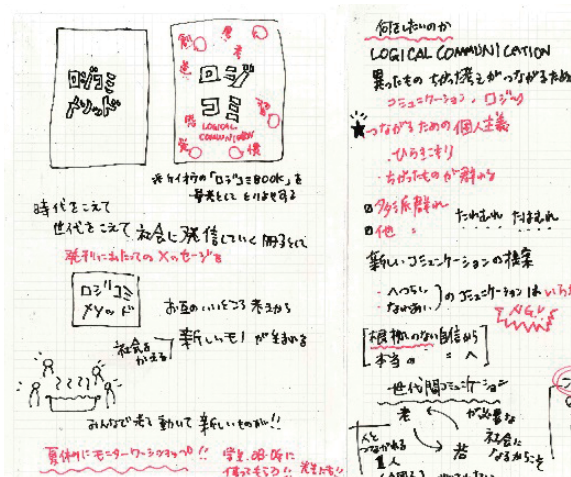


写真8 表紙の検討、タイトル仮決定 (第25回打合せ)

書籍化に関する話も持ち上がり、そのことも意識しながら冊子の仕上げを進めていた。

この期間で一番重要な出来事の一つは「学生モニターワークショップ」を実施したことである。(表2) 2019年7月31日、有志の10名の学生(学部、学年は様々)が参加し、「アクティブ・ラーニング」というテーマに一日かけて取り組んでもらった。

学生は3つのグループに分かれ、前半では「グループワークのメンバーが友達同士の場合と初対面の場合のメリット・デメリット」について話し合った。後半では仮のテーマ設定を各グループで行い、それを実際に企画実現するまでのアクティブ・ラーニングのフローを作成した。最後に、全員が「自分の役割」について語り、ワークショップは終了した。

ワークショップでリアルな学生の意見や感覚を目の当たりにし、冊子には多数の追加修正を行うこととなった。

例えば「グループメンバー構成のメリット・デメリット」や「私の役割」については、実際の学生の意見を活用してコラム的に掲載し、アクティブ・ラーニングのフローも事例として簡易化して記載した。さらにグラフの作り方やプレゼンのコツなど、基本ツールのものもいくつか増やした。このことで、学生により響くものとなっていった。(写真9、写真10)

授業での使用方法などについて話し合いを進めていく中、最初の打合せから約1年半を経た2019年9月25日、「ロジコミメソッド(試用版)」の冊子が完成し(写真11)、いよいよ学内でのトライアル使用を実施することとなった。

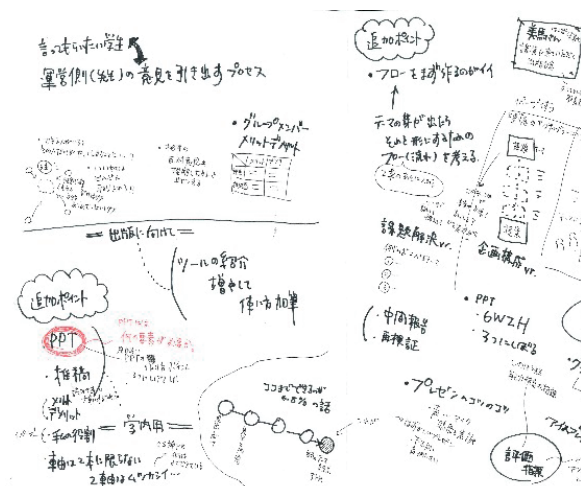


写真9 追加ポイントやツールの検討(第30回打合せ)

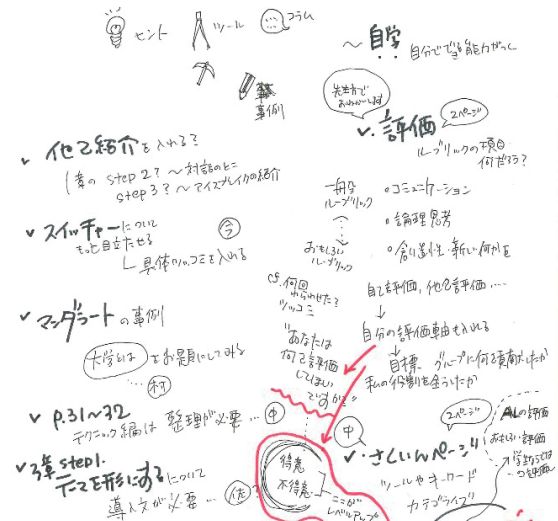


写真10 修正ポイントについて検討(第31回打合せ)



写真11 完成した「ロジコミメソッド(試用版)」冊子

3-4. IV期：試用改訂期

2019年の秋学期からは、「試用版」の冊子を実際の授業で活用する、使用改訂期に入った。

まずは開発メンバーである教員が、担当する授業で学生に配布し、実際に使用しながら、使いにくい部分や伝わりにくい部分をあぶり出していった。

学生の視点を意識して開発・編集してきたものの、やはり大人目線で分かっていることを前提に書いている部分も多いことが判明し、複数箇所に入力が必要となった。

またこの時期は書籍化が具体化し、打合せを同時進行していたこともあり、書籍の構成と冊子の内容を行ったり来たりしながら、進めていた。

書籍化に向けて内容を深めていくことで、新たな発見があり、それを冊子にも反映することも多く、「学生が本来持っている力を引き出すきっかけ」となる冊子を目指して、作業を行った。(書籍化についても様々な議論や動きがあったが、ここでは詳しく述べない)

夏のモニターワークショップに参加した学生10名にも冊子を渡し、それぞれ思い思いに使ってもらった。使用感想については、2019年11月末にヒアリングを実施し、3名の学生から実体験に基づく貴重な意見をj得ている。ヒアリングの結果もまた、冊子や書籍構成に反映されることとなった。(写真12)

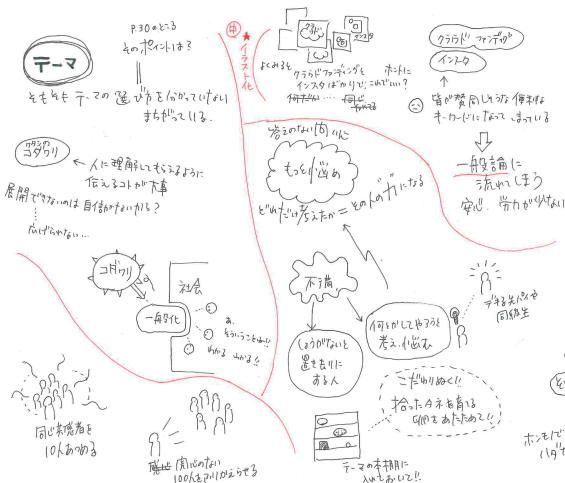


写真12 改訂版に向けての修正検討(第40回打合せ)

2019年12月頃から具体的な改訂・修正の作業に取り組み、2020年2月3日、「ロジコミメソッド(改訂版)」が一旦完成した。

IV. まとめ

約2年に渡る「ロジコミメソッド」の開発編集過程は、多様なメンバーによる複雑な議論の積み上げであり、時に悩み、時に迷い、煮詰まりながらも、新しい発見や視点が毎回生み出されていた場であった。

思考ツールを並べ、使うシーンを考えながら整理するところから始まり、章として整えながら肉付けし、学生の意見も取り入れ、大人側の思いから抽象的になりすぎた部分を見直し、表現を柔らかくし、ツールの使用事例を増やして実用性を高めた。決めつけず、偏らず、柔軟に発想を転換して進めてきたからこそ、冊子としてまとめることができ、そのためにグラフィックレコーディングが大いに活用された。

改めて42回分のグラフィックレコーディングを見返すと、同じメンバーによる同じプロジェクトについての打合せを、同じ人間が描き続けているにも関わらず、その表現パターンやレイアウトは単純化されることはなく、むしろ生き物のように形を変えていく。筆者自身、これほど同じテーマについて長期間レコー

ディングし続けた経験は初めてであり、複雑な議論の中身に合わせながら、描き方をその都度、臨機応変に選べるという、グラフィックレコーディングの柔軟性を体感した。

また、メンバーからは「論点やキーワードが浮かび上がってくる」「後から見返した時にも、何を大事にして議論していたかが分かる」といった声があり、話し合いの場を活性化するだけではなく、参加者にしっかりと議論が残るという効果も見られた。単にテキストが並ぶだけの議事録では成し得ないことをグラフィックレコーディングは可能にする。これは大きな強みであり、特徴でもある。

必要な情報とメンバーの学びへのメッセージをバランスよく込めた冊子の完成に、グラフィックレコーディングがしっかりと役割を果たした、と言えるのではないだろうか。

V. 今後の展開

今後の取り組みとしては、①改訂版冊子の授業での活用、②学外での使用も視野に入れた展開、③教員使用マニュアルの開発などを検討している。また、評価指標の検討も、取り組むべき課題の一つとなっている。

「ロジコミメソッド」にはまだまだ不十分なところがあり、改訂版を作って終わりというわけではなく、今後も学生の現状や時代に合わせて改善を重ね、進化させていきたいと、開発メンバーは考えている。筆者も引き続きメンバーの一人として、またグラフィックレコーダーとして、その進化の一助を担いたいと思っている。

【追手門学院大学ロジコミメソッドデザインチーム】

[2020.2.3時点]

佐藤友美子(地域創造学部教授/成熟社会研究所 所長)

村上 亨(経済学部教授/成熟社会研究所 所員)

齊藤 一誠(国際教養学部教授)

今堀 洋子(地域創造学部准教授)

中川 啓子(成熟社会研究所 所員)

※本稿に掲載した写真はすべて筆者撮影、グラフィックレコーディングはすべて筆者による記録である。