2013年度　第 3 回特別講義　レポート

日時	2013 年 7 月 11 日（木）　13:30～16:00
会場	箱根ホテル小湧園　蓬莱
テーマ	「チームビルディングの実践と理論　～組織とコミュニケーションのモデリング～」
講師名・所属	栗田　太郎氏（フェリカネットワークス株式会社） 増田　礼子氏（フェリカネットワークス株式会社） 奥村　有紀子氏（有限会社デバッグ工学研究所） 林　眞弓氏（有限会社デバッグ工学研究所）
司会	
アジェンダ	1. [簡単な解説]「モデル」とは 2. [簡単な解説]　チームビルディングとその必要性 3. [ワークショップ]　手はじめ・手ならい 4. [簡単な解説]　シリアスプレイとは 5. [ワークショップ]　チームでのモデリング 6. [簡単な解説]　コンストラクショニズムとシリアスゲーム 7. [簡単な解説]　チームビルディングとコミュニケーション
アブストラクト	モデリングやコミュニケーション、チームビルディングに関する基本的なことがらを確認した後、個人やチームでブロックを用いたモデリングを行いながら対話をしていくことで、自己紹介やチームビルディングを試行し、研究会におけるチームの形成と、一人ではできないソフトウェアの品質確保に向けたコミュニケーションの重要性の再確認を行う。

＜講義の要約＞

◆「モデル」とは

（配布資料からの転記）

「ファッションモデル」「プラモデル」「統計モデル」」「モデル駆動工学」というように、日々の様々な場面で「モデル」という言葉が使われている。

「モデル」には以下のような意味がある。

・手本、模範、鑑（かがみ）、規範、（比較の）基準となるべきもの

・（…の）模型、原型、範型、見本

・（自動車・模型などの）型、形式

コンピュータ用語は、英単語本来の意味から比喩的に使われているものが多い。

例えば「アドレス」という用語は本来「住所」という意味であるが、そこから「番地」というイメージを彷彿させることから、「番地」に相当するものを「アドレス」と呼んでいる。

◆チームビルディングとその必要性

チームビルディングとはミーティングの形体のひとつである。
日本語における「会議」「打ち合わせ」は「報告をする／報告を受ける」「皆が理解していること確かめる」「アイデアを探る」「支援を得る」などを目的に実施される。一方、欧米（英語）における「ミーティング」は"Meeting of the minds"（マインドを合わせること）を意味しており、議論、問題解決、意思決定、相互理解を目的に実施される。

チームビルディングの目的は、「チームを形成すること」「コミュニケーションを図り、相互に理解し、そしてお互いの信頼を深めること」にある。
例えば、具体的な議論、問題解決の実習、チームが直面している課題の対応案を練るブレストなどを実施し、新しいアイデアやプランを考える場合と、ゲームなどを実施して、メンバー同士の親睦を図る場合がある。
親睦の基本は、挨拶に始まり、お互いが自分のことを話し、他人の話を傾聴し、ポジティブな認識・関心をフィードバックし合うことで相互理解が深まり、全員が全員の他己紹介をすることができるようになる。
チームビルディングは、1 日～2 日の日程で、日常の職場環境から離れ、セミナー形式で、日々の業務とは異なる活動を実施すると効果的である。
主催は自分達でもできるが、専門技術であること、客観性を持たせる点で、社外の方にファシリテーションをお願いすることが一般的である。

プロジェクトのチームビルディングを繰り返すことが「プロジェクトとして共有された価値観」を醸成し、プロジェクトを成功に導く。
同様に、組織としてのチームビルディングを繰り返すことが「組織として共有された価値観」を醸成し、会社の文化を作っていく。

システム開発ではコミュニケーションが重要視される。コミュニケーションが必要なのは、システム開発に限ったことではないが、人が関わる以上、複数の人の意見を聞きながら、合意を得て進めていく必要があるためである。
現代のチームには「様々な事情を抱えた人々が集まること」「移り行く状況、目的に即座に対応していくこと」「連絡方法を工夫すること」「個人の自立と専門性と倫理を基礎とすること」が求められる。
チームワークの状態を確認する指標としては「課題に焦点を当てる」「お互いの声を聞く」「お互いに寛容で、違いについて議論を続ける」「明快で単純な言葉を使う」「お互いの人間的、法的な権利を約束する」「相互作用を促進し、葛藤を弱めていく」「個人的にもお互いを知る」などが挙げられる。
チーム形成の手順は、メンバーの特性を把握し、チームを構成する。そして、チームを活性化して

いく。

チームビルディングとは、チームで目的を達成するために必要となるコミュニケーションの活性化を図るために行う日々の取り組みである。
チームビルディングはいつも現在形で「チームが抱えている課題は何か」そのために「何をしたらよいのか」についてチームで考え、チームで課題と向き合っていく。「あなた vs. 私」から「問題 vs. 私達」へ変えることである。こういう時にはこうしたほうが良いという「正解」はないが、これまでの人々が経験してきたことから、どのように考えたら良いのかという How To はある。

◆[ワークショップ]手はじめ・手ならい
ワークショップの前にコンストラクショニズムの説明があった。
コンストラクショニズム（構築主義）とは、MIT のシーモア・パパート教授の提唱する、人はものを使って考える、あるいは手を動かしているときに、多くの大人がかつて子供だった頃に持っていたのに用いることを忘れてしまった創造的な力、思考、ものの見方が引き出されるという考えである。

ワークショップはブロックを使い、コンストラクショニズム（「手を動かしてみる」「ものを使って考える」「手を動かして考える」こと）を体験した。
最初に、30 個のブロックを所定のブロックの上に積み上げた。
次に、20 個のブロックで未来の乗り物をモデリングした。
また、6 色の中から「信頼」を表す色のブロックを選び、その理由をメンバーに語る演習の紹介があった。

◆[ワークショップ]チームでのモデリング
最初に、ソフトウェア品質を追求する自分自身をモデリングしたアバターを作成し、お互いに自己紹介した。この時に自分が知っている「チームビルディング」アクティビティについて話し、皆で共有した。
次に、品質と自分、自分の分科会のテーマとの関係を表したものを組み合わせ、チームの作品を作成した。
50 分間で作品を作り、その後で各チームの作品を鑑賞し合った。

◆コンストラクショニズムとシリアスゲーム
（配布資料からの転記）
MIT のシーモア・パパート教授は、子供たちの美術の授業の様子と数学の授業の様子の違いに愕然とし、数学を学ぶ文化が身近にないことに問題を感じてコンストラクショニズムを考え始めた。
1968 年より子供向けプログラミング言語 LOGO を開発し、1980 年代には LEGO LOGO プロジェクトに発展した。

◆チームビルディングとコミュニケーション
（配布資料からの転記）

チームビルディングは仕事から離れるが、仕事の時間に行い、関係者全員が集まることが必要である。社外の方にファシリテーションをお願いすることが一般的であるが、主催は自分達でもできる。
そして、参加者の皆が楽しむことができるワークショップとなるように、仕事と連動させて目的を明確にし、チームの形成やコミュニケーションのモデル、構造、装置を作ることが重要である。
なお、仕事が困難になる前に行うことが原則だが、後から実施しても手遅れではない。
また、組織や人の新陳代謝に合わせて繰り返し行うことが重要である。

まずは、「親睦を図る。お互いを知る」ことから始め、この後、プロジェクトの課題に対する議論、技術やその移転に関する議論、技術的なコミュニケーションに関する議論、コミュニケーションや議論に関する議論など、「チームが直面している課題に関する議論」へと発展させていく。
「あなた vs. 私」から「問題 vs. 私達」へ、"I think"から"We think"へ変えていく。

◆最後に
ソフトウェア品質確保や研究の追究は一人ではできない。チームで、技術的で建設的な議論や、皆が幸せになる研究や職場を作ろう。見えないソフトウェアをモデル化して、チームで考えていくことを志向しよう。
また、利用者や利害関係者と円滑な、様々な形態のコミュニケーションを図ろう。様々な人達と話そう、活動しよう。
先ずは、挨拶と自己紹介から始めよう。考えたことをやって、継続していこう。最初は小さな一歩でもいい。

＜講義の感想＞
「モデルを作成することで自分の考えやイメージを伝え易くなること」「手を動かし、ものを使って考えることにより、イメージが創出されること」「チームで話し合い、納得し、協力し、ひとつのものを作り上げることの爽快さ」を体感することができました。研究メンバー同士がこのような体験をしたことで、お互いの理解が深まり、今後の議論をするための土台が作られたと思います。
各チームの作品は、どれも独創的でチームワークと楽しさを感じるものでした。
チームビルディングは、プロジェクトの立ち上げ時に実施するものというイメージが強かったのですが、プロジェクト実行中の方がより重要であることを認識しました。自分の周りのプロジェクトに目を向け、できそうな小さなものを見つけ、継続することを目標に、行動してみようと思います。