

## 第9回大学図書館学生協働交流シンポジウムで実施したワークショップ等の内容および検討過程に関する報告

島根大学企画部図書情報課情報サービスグループ 三村 のぞみ

### 1. はじめに

本稿は、2019（令和元）年9月に行われた第9回大学図書館学生協働交流シンポジウム（以下、シンポジウム）のワールドカフェとワークショップに焦点を当てたものである。このワークショップ等の内容、検討の過程、実施した結果、実施しての所感が主な内容となっており、このシンポジウムで行ったワークショップ等の詳細は第3章に記した。類似のワークショップ等を企画している方の参考になれば幸いである。

### 2. 第9回大学図書館学生協働交流シンポジウムの概要

このシンポジウムは、2019（令和元）年9月5日（木）、6日（金）に、島根大学を主会場として行った。大学図書館学生協働交流シンポジウム<sup>1)</sup>は、大学図書館で学生協働を行う学生および教職員を対象として、2010（平成22）年から開催されている。当初は島根・山口両県の4大学が中心であったが、徐々に参加館が増え、第9回は、全国各地から24大学（28団体）、116名が参加した。

#### 2.1 第9回大学図書館学生協働交流シンポジウムのプログラム

第9回大学図書館学生協働交流シンポジウムのプログラムは以下のようなものである。なお、当日の様子は、当館のブログ<sup>2)</sup>を参照していただきたい。

表1 シンポジウム2日間のプログラム

1日目（9月5日）		2日目（9月6日）	
12：00	受付	9：00	ワークショップ「“やりたいこと”を形にしよう！」
13：15	開会挨拶 服部泰直島根大学長	11：55	閉会
13：30	ポスターセッション「活動紹介」	12：05	昼食・移動
14：40	ワールドカフェ「ワクワクする図書館をつくるために、あなたは何をしますか？」	13：00	島根県立大学松江キャンパス図書館見学
17：30	島根大学附属図書館内自由見学	14：00	図書館見学終了
18：00	交流会		

### 3. ワールドカフェとワークショップの概要

このシンポジウムの目指すところは、参加者の「やりたいこと」を明確化し、実施可能な計画に落とし込むことである。これを達成するために、1日目のワールドカフェで「やりたいこと」を明確化してアイデアを創出すること、2日目のワークショップで、このアイデアを実施可能な計画に落とし込むことを達成目標とした。なお、参加者は、予め主催者側で5～6人のグループに分けておき、1日目と2日目ではメンバー構成を変えた。それぞれの概要について、次項で述べる。

#### 3.1 ワールドカフェの概要

ワールドカフェの概要について、以下の表に示す。

表2 ワールドカフェの概要

1日目 ワールドカフェ 「ワクワクする図書館をつくるために、あなたは何をしますか？」	
導入 アイスブレイク	①話をやめるタイミングの練習
	②自己紹介
	③連想ゲーム
	④他己紹介
ワールド カフェ	⑤説明
	⑥第1ラウンド「あなたがワクワクするのはどんなときですか？また、どうしてワクワクするのだと思いますか？」

	⑦第2ラウンド「あなたがワクワクするのはどんなときですか？ また、どうしてワクワクするのだと思いますか？」
	⑧第3ラウンド「あなたが最高にワクワクする図書館とは？」
	⑨ハーベスト

①話をやめるタイミングの練習では「どこからどうやって（交通機関）島根に来ましたか？」という問いに対して、グループ内で雑談を行った。その後、頃合いを見てファシリテーターが手を挙げ、それに気づいた参加者から話すのをやめて手を挙げ、全員が静かになるまで手を挙げておくという方法をとった。この練習をしたのは、ワールドカフェで各ラウンドのダイアログを終わる際に、ファシリテーターが大声でアナウンスすることにより強制的に話を中断させられることを防ぎ、緩やかに場が静かになるようにするためである。次に②自己紹介、③連想ゲームを行った。グループのメンバーは初対面であるため、次に挙げる④他己紹介を含めて自己紹介やアイスブレイクの機会を多くとった。

④他己紹介<sup>3)</sup>は、ワールドカフェを行うにあたって重要な要素となる「傾聴」の練習をするために行った。

⑤説明においては、ワールドカフェではダイアログを行うこと、雑談や討論とダイアログの違い<sup>4)</sup>、ダイアログを行うときのコツに重点を置いた。

⑥第1ラウンドは、予め分けられたグループで、「あなたがワクワクするのはどんなときですか？ また、どうしてワクワクするのだと思いますか？」という問いについてダイアログを行った。

⑦第2ラウンドは、グループに一人を残し、残りのメンバーはそれぞれ違うテーブルへ移動し、第1ラウンドのグループでどのようなダイアログが行われたか共有したうえで、同じ問いについてダイアログを行った。

⑧第3ラウンドでは、第1ラウンドのテーブルに戻り、第2ラウンドでどのようなダイアログが行われたか共有した上で、「あなたが最高にワクワクする図書館とは？」という問いについてダイアログを行った。

⑨ハーベストとは「収穫」の意味で、このワールドカフェにおいては、ダイアログの中で生まれた発想を具体的なアイデアの形にすることを目標として行った。具体的には、「参加者が最高にワクワクする図書館」をつくるためのアイデアを5つ以上考える活動を行った。この活動は2段階に分け

で行い、第1段階では、A4用紙に思いつくかぎりのアイデアを記入する。第2段階では、発想カードを使って更にアイデアを引き出すこととした。発想カードの内容を次に示す。

表3 発想カードの内容

図書館×夜	図書館×SNS	図書館× ○○とコラボ	図書館×クイズ
図書館×映画	図書館×料理	図書館×カラフル	図書館×カフェ
図書館×水槽	図書館×絶叫	図書館×探偵	図書館×フェス
図書館× ファッション	図書館×アプリ	図書館× コンテスト	図書館×運動会
図書館× マッサージ	図書館×旅	図書館×ゲーム	図書館×ビジネス

時間内にアイデアを5つ出せなかった人は翌日までの宿題とし、1日目のワールドカフェは終了した。

### 3.2 ワークショップの概要

ワークショップの概要について、前項と同様に示す。

表4 ワークショップの概要

2日目 ワークショップ 「やりたいこと」を形にしよう！」	
導入 アイスブレイク	①グループ内で自己紹介
	②ワンワード
ワークショップ	③説明
	④企画シートの記入
	⑤グループ内で発表・フィードバック（1回目）
	⑥ブラッシュアップ（1回目）
	⑦グループ内で発表・フィードバック（2回目）
	⑧ブラッシュアップ（2回目）
	⑨グループ内で企画のプレゼン
	⑩各グループの代表企画を1つ選出
	⑪全体発表

①自己紹介の次に②ワンワードというゲームを行った。ワンワードは、「昔々」「おじいさんと」「タピオカが」のように、一文節ずつつなげて物語を創作していくというものである。2日目は、1日目よりも打ち解けているであろうことを見越して、自己紹介やアイスブレイクの時間は短くした。

③ワークショップの説明の後、④企画シートの記入を行った。1日目で創出したアイデアから「自分が最もワクワクするもの」という基準で一つ選び、シートに記入することとした。企画シートの項目は、「企画名」「グループ名」「企画の背景・動機」「企画内容」「企画の目的（ゴール）」「企画を行うにあたり不安なこと、実行をためらう理由、悩み」「メモ欄」であった。

⑤～⑥では企画シートに書いた内容を、グループ内で順番に発表し、メンバーからフィードバックを得た。発表を聞いたメンバーは、「主催者目線」でアドバイスやコメントを付箋に記入し、発表者に渡す。発表者はそのフィードバックを参考にして、自分の企画をブラッシュアップした。

⑦～⑧では、グループに一人を残してそれぞれ別のテーブルに移動し、再び企画の発表フィードバック、ブラッシュアップを行う。要領は⑤～⑥と同様だが、ここでのフィードバックは、「参加者目線」で行うこととした。

⑨～⑩では、元のテーブルに戻り、2グループを1つに合体して、10人程度のグループを作り、ここで2回のブラッシュアップを経た最終版の企画を発表する。その後、グループ内で最も「ワクワクする企画」に投票し、グループの代表となる企画を選出する。

⑪企画シートをハンデスキャナで読み取り、それをスクリーンに投影しながら、全体に向けて代表企画の発表を行った。

ワークショップの内容は以上である。

## 4. 検討の過程

ワークショッププログラムの作成にあたっては、学生の意見を取り入れ、日本ファシリテーション協会会員で島根大学名誉教授の荒川長巳先生より指導を受けながら行った。当該プログラム作成の経緯を以下に示す。

### 4.1 シンポジウムの方向性の決定

シンポジウムを開催するにあたり、まず、どのようなシンポジウムにする

か、方向性を決める必要があった。方向性に学生の意見を取り入れるため、本学の学生協働団体「図書館コンシェルジュ」（以下、コンシェルジュ）の学生と、彼らのサポートをする職員を集めて座談会を行った。座談会では、「あなたが1～2日費やすに値するイベントとは？」という問いに対して各々が重要と考える要素を付箋に書いて共有し、似たアイデアをグルーピングしてラベルを与えた。この結果、導き出された要素は以下のようなものである。

交流、楽しい、新しい発見、スキルアップ、平等、準備・進行のスムーズさ、途中退室可

これらの要素をもとに、コンシェルジュと叩き台を作成し、荒川先生のご指導を得て、次のような当初案を作成した。

## 4.2 当初案の概要

案の概要を以下に示す。

表5 当初案 ワールドカフェの概要

当初案 ワールドカフェ	
導入 アイスブレイク	①ワンワード
	②他己紹介
ワールド カフェ	③説明
	④第1ラウンド「あなたがワクワクするのはどんなときですか？ また、どうしてワクワクするのだと思いますか？」
	⑤第2ラウンド「“ワクワクする図書館”という文字を見たとき、どのようなイメージが浮かびますか？ あなたの思う“ワクワクする図書館”とは、どのようなものですか？」
	⑥第3ラウンド「“ワクワクする図書館”をつくるために、あなたは何をしますか？」
	⑦ハーベスト

複数のラウンドで同じ問いに取り組むと冗長に感じられる恐れがあるため、④第1ラウンド、⑤第2ラウンド、⑥第3ラウンドそれぞれで問いを変えた。また、第3ラウンドで具体的にアイデアを出すこととし、⑦ハーベ

ストにおいて、その中から一番良いと思うアイデアを各自で選ぶこととした。

表6 当初案 ワークショップの概要

当初案 ワークショップ	
導入 アイスブレイク	①後出しじゃんけん
ワークショップ	②グループ分け（マグネットテーブル）
	③グループメンバー内でアイデアの背景を共有する
	④グループのアイデアのゴールを決める
	⑤アイデアの発散
	⑥アイデアの収束
	⑦実施計画書の記入、発表分担決定
	⑧発表（ポスターセッション形式）

②グループ分けでは、マグネットテーブルという手法を一部取り入れて使用することにした。マグネットテーブルとは、近しいアイデアや興味深いアイデアを持った人とグループを形成する手法で、今回のワークショップでは、次のように取り入れて行うことを想定した。

ワールドカフェで創出したアイデアをA4用紙に書き、胸のあたりに持って自分以外の参加者に見えるようにする。参加者は紙を持ったまま無言で会場を歩き回り、似たようなアイデアを持つ人や、自分のアイデアと一緒にいると面白い化学反応が起きそうなアイデアを持つ人と4～5人のグループを形成する。言葉を発してもよいということにすると、各々が自分のアイデアについて口頭で説明を始めるため、次の人のところへ行くまでに時間がかかり、時間内にグループ分けが終わらない恐れがあった。こうした理由もあり、無言というルールが設定されている。グループ分けが終わった後のプログラムでは話してもよいこととした。

その後③グループメンバー内で、持ち寄ったアイデアの背景を共有し、④グループのアイデアのゴールを決めるのだが、ここでは、話し合っただけで決めたゴールを「○○な図書館にするために、△△を実行するにはどうしたらいいか？」という問いの形に落とし込み、模造紙の中央に書いた。ここで意

図したことは、あくまでゴールを決めるだけであり、実行するためのアイデアは次の段階で出していくということだった。

⑤アイデアの発散では、グループで決めたゴールを達成するためのアイデアを可能な限り付箋に書き、④で書いた問いの周りに貼っていく。アイデアを出すにあたっては、「相手を否定しないこと」「質より量にこだわること」に留意する。その後⑥アイデアを収束させるための話し合いを行うが、このときに、発散で出たアイデアを必要に応じて取捨選択しながら、実現可能な企画に落とし込んでいく。最終的な企画の形について、全員が合意できるよう注意しながらダイアログを行っていくこととした。

⑦実施計画書の項目は、「企画名」「グループ名」「企画内容」「企画の背景・動機」「企画の目的（ゴール）」「対象者」「おおよその実施時期」「スケジュール」「広報手段」「必要物品」「その企画を行うのに必要なスタッフ・役割」「企画を立てる上で苦勞した点」であった。実施計画書が完成したら、⑧ポスターセッション形式で発表し、成果を全体で共有することとした。

以上のように当初案を作成し、コンシェルジュと島根県立大学・島根県立大学短期大学部松江キャンパスの学生協働団体に属する学生を対象として、リハーサルを行った。シンポジウム本番では1日目にワールドカフェ、2日目にワークショップを行ったが、このリハーサルにおいては、1日で終わらせる必要があったため、午前にワールドカフェ、午後にワークショップという構成で行った。

### 4.3 リハーサルの結果

リハーサルは、2019（令和元）年7月6日（土）に、島根大学附属図書館本館多目的室で行った。この結果、様々な課題が浮き彫りとなった。

まず全体として、アイスブレイクやワールドカフェ、ワークショップの説明とスライドが参加者にとってわかりにくく、戸惑いを与えた。特にアイスブレイクでは、ファシリテーターがスライド上の文字を読み上げて説明を行うだけであったため、参加者がイメージを掴むことが難しかった。

午前のワールドカフェでは、それぞれのラウンドで異なる問いを設定していたため、各ラウンドでのダイアログが深まりきらないうちに別の問いに変わってしまうという状況が発生した。

午後のワークショップでは、グループのゴールを決めたり、発散したアイデアを収束させてひとつの企画に落とし込んでいったりする際に、全員が合意する結論に達することが難しい様子が見られた。これは、異なる種類のアイデアが集まったグループで特に顕著だった。また、ワークショップ中に、グループ内の合意形成が難しい様子を見て、予め指示していた方法とは異なる合意形成の方法を途中でファシリテーターが指示する場面もあったため、参加者に混乱を与えた。

合意形成ができたグループでも、アイデアの発散を行う前に、ゴールを達成するために実行する具体的な企画が決定しているという事態が発生した。これは、グループで持ち寄ったアイデアのゴールを決める際に、問いを「〇〇な図書館にするために、△△を実行するにはどうしたらいいか？」というものにしていたため、自然と具体的なアイデアを出し合い、その話し合いの中で実行する企画が決まってしまった。

他にも、実施計画書の項目が詳細すぎて書きにくいといった意見や、ファシリテーターの指示する時間配分が複雑でわかりにくいといった意見があった。

これらすべてはワークショップをデザインしたファシリテーター側のミスによるものであり、この結果を受けて、以下のように作り直すこととした。

#### 4.4 失敗を受けた再検討

まず全体として、説明が伝わりやすいよう、説明する概念をスライドで可能な限りビジュアル化した。アイスブレイクについても、説明の後、ファシリテーターと補佐のスタッフが実際にやってみせることとし、参加者がイメージを掴みやすくなるようにした。また、シンポジウムで初めて会う参加者同士がより打ち解けることができるよう、自己紹介やアイスブレイクの数と構成を見直した。

ワールドカフェについては、第1ラウンドと第2ラウンドの問いを同じものとし、より深くダイアログを行えるようにした。また、ハーベストについても、次で説明するワークショップの変更に合わせて、ダイアログで得た知見や発想から、自分が実行したいアイデアを各自で創出するというものを作り変えた。

ワークショップについては、根本から見直すこととなった。まずマグネットテーブルを用いたグループ分けを行わず、グループのメンバーを予めファシリテーター側で決めておくこととした。次に、各メンバーのアイデアを一つにまとめることは難しいと判断し、各自のアイデアから個人の企画を作り出すこととした。あわせて実施計画書の項目の内「スケジュール」などの詳細すぎる部分を削除し、参加者が自分の企画について他のメンバーからアドバイスを受けることができるよう、「企画を行うにあたり不安なこと、実行をためらう理由、悩み」や「メモ欄」を付け加えた。ワークショップ内でグループのアイデアのゴールを決めることはなくなり、アイデアを選ぶ場合の判断基準は「ワクワクするかどうか」に一本化した。各パートの時間配分は、スライドに表示し、いつでも確認できるようにした。

これらの修正を経たワールドカフェとワークショップの内容は、3.1および3.2に記したとおりである。

## 5. シンポジウム当日の様子

当日は、目立ったトラブルもなく、ワールドカフェとワークショップを実施することができた。参加者の感想は、次項で述べる。

### 5.1 当日アンケートの結果

ワールドカフェ等を含むシンポジウムの満足度は、参加者への当日アンケートの結果、次のようになった。なお、当日アンケートの回収数は、全参加者116名の内91名分であり、回収率は約78%であった。

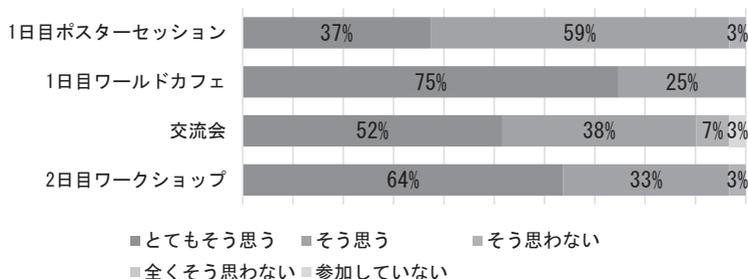


図1 「シンポジウムのプログラムに満足しましたか」への回答

個別の感想をいくつかピックアップする。ポジティブな感想では、「有意義だった」「他の団体のメンバーと交流することができてよかった」「ワクワクした」などがあり、ネガティブな感想では、「長かった」「交流会の時間が遅いことに加え、宿題を出されると睡眠時間が足りない」「もう少し大学生っぽいのができたら良かった」などがあり、他にも「2日目のワークショップのコメントでは悪い点も指摘したほうがより良い企画になる」というアドバイスもあった。ワールドカフェとワークショップ以外の感想では、「1日のくわしいスケジュールなど、事前資料の情報が少なかった」「ポスターセッションの時間が少なかった」など、シンポジウム全体では様々な課題が発見されたが、ワールドカフェとワークショップの満足度は、概ね高い結果となった。

当日アンケート結果の概要は、シンポジウム特設サイト上<sup>5)</sup>で公開している。

## 5.2 事後アンケートの結果

シンポジウムで行ったワークショップの効果を検証するため、事後アンケートを行った。2019（令和元）年12月、シンポジウムへの参加者のうち、特に学生を対象として事後アンケートへの協力を依頼し、1月末までを期限として集計を行った。アンケートの回答数は、全学生参加者90名の内30名であり、回答率は約33%であった。

以下に回答の抜粋を示す。

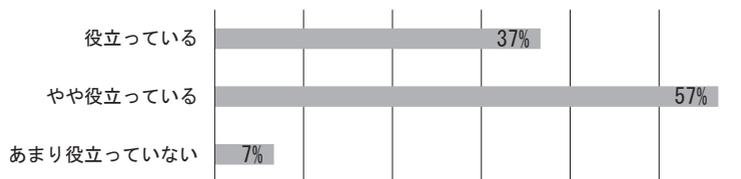


図2 「シンポジウムに参加したことが、現在、活動で役に立っていますか」への回答

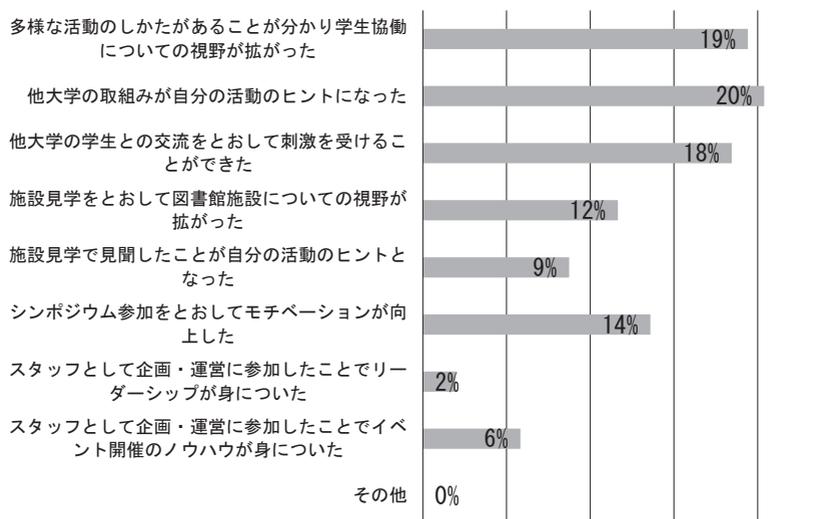


図3 「(図2で「役立っている」「やや役立っている」と答えた方へ) シンポジウムに参加してどのような点が役立ちましたか」(複数回答可) への回答

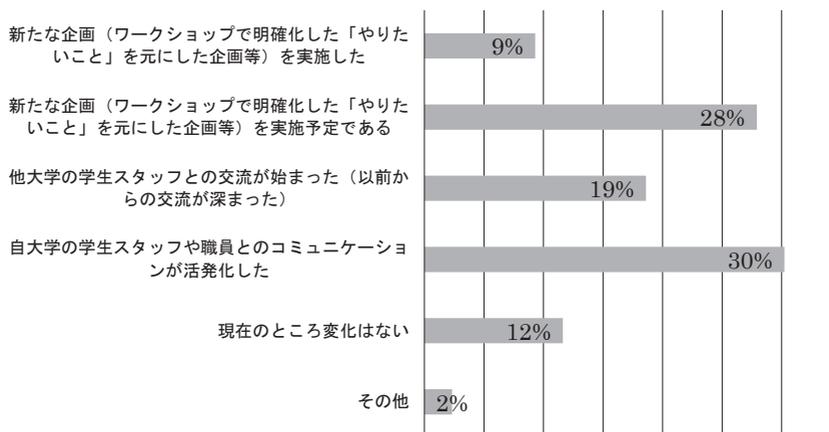


図4 「(図2で「役立っている」「やや役立っている」と答えた方へ) シンポジウムに参加した後、あなたの活動はどう変化しましたか」(複数回答可) への回答

図2では、ワークショップを含むシンポジウムの内容は「役立っている」あるいは「やや役立っている」と回答した人が多く、具体的に役立っていると感じた点は図3の通りである。ワークショップに関することでは、図4にある通り、シンポジウムで創出した企画を「実施した」という回答と「これから実施予定である」という回答を合わせると37%であった。回答者は全学生参加者の33%程度に留まり、全ての学生参加者から回答を得たわけではないが、一定の成果があったと言えよう。

## 6. 所感、今後の展望

今回、荒川先生の指導を受けながらワークショップを実行してみて、効果的なワークショップを行うことの難しさと面白さを感じた。効果的なワークショップでは、組み込む個別の要素、その配置、説明の一言一句にまで意味があり、無駄なことは一つもない。特に説明は、言葉の選択を誤るとファシリテーターの意図するところが全く伝わらない恐れがある。それを回避するためには、説明やスライドを何度も見返し、もっとよい言い回しや見せ方がないか、無駄な部分がないか、自信を持てるまで繰り返し修正するしかない。

また、設計した内容で問題ないと思っても、実際に行ってみるまでは成功するか失敗するかわからないのが、ワークショップの恐ろしいところである。今回のワールドカフェとワークショップが成功した要因の一つは、事前にリハーサルを行い、問題点を洗い出したことである。リハーサルを行わなければ、100名以上が参加するワークショップで、リハーサルで起きたような混乱が生じていた可能性が高い。今後新規にワークショップを行うことを検討している場合は、学生などがどうしても確保できなければ、館内のスタッフだけでも構わないので、事前にリハーサルを行うことを勧めたい。

さて、今回作成したワールドカフェとワークショップは、課題が全くないわけではないが、図書館でアイデアを創出するワークショップとしては一定の質を持つものが完成したと思う。方向性を決めるにあたって協力してくれた本学のコンシェルジュ、図書館スタッフ、リハーサル及び当日の運営に参加して下さった鳥根県立大学・鳥根県立大学短期大学部松江キャンパスの学生および図書館スタッフの皆様、そして何より、ワールドカフェやワークショップの基本的なデザインを行ってくださり、最終的な形ができあがる

までご指導くださった荒川先生に深く感謝申し上げます。

#### 参考文献

- 1) 大学図書館学生協働交流シンポジウム開催の経緯については、以下の報告に詳しく述べられている。  
岡崎聡志, 昌子喜信. 全国の学生協働をつなげる : 大学図書館学生協働交流シンポジウムの取組み. 大学図書館研究. 2015, 102, 54-64, <https://doi.org/10.20722/jcul.332>, (参照2020-2-25).
- 2) “第9回大学図書館学生協働交流シンポジウムを開催しました”. 島根大学附属図書館のブログ. 2019-09-13, <http://shimadai-lib.hatenablog.jp/entry/2019/09/13/114756>, (参照2020-2-25).
- 3) このシンポジウムにおいて、他己紹介は次のような要領で行った。まず2人ないし3人の小グループに分かれ、その中で聞き手と話し手に分かれる。交互に自己紹介を行い、その後に聞き手が話し手に質問をし、聞き手は話し手がどんな人物かメモしておく。すべての自己紹介が終わったところで、聞き手が、自分と組んだ話し手を他のグループメンバーに向けて紹介する。
- 4) このシンポジウムでは、次のように定義した。雑談は、「楽しいおしゃべり」であり、あまりテーマを深く掘り下げていくものではない。議論は、誰が正しいか決めるものであり、意見が衝突してしまうこともある。ダイアログは、言葉を通して深い相互理解に達したり、新しい気づきを得たりするためのものである。
- 5) “アンケート”. 第9回大学図書館学生協働交流シンポジウム, <https://www.lib.shimane-u.ac.jp/LAS/#questionnaire>, (参照2020-2-25).