

全学自由研究ゼミナール

ボードゲームスタジオ

大きな「経験」を身に付ける

「正解のない問いに共に挑む」このキーワードが授業の全てを物語る。「社会に出て直面する問題には正解がありません。たくさんある解からよい解を見つづけるにはどうすればよいか。その解にたどり着くプロセスを学ぶのが大きな目的だ。授業のコーディネーターを務める真船文隆教授(総合文化研究科)は語る。学期の初



真船 文隆 教授
(総合文化研究科)

めに、ある一つのテーマを設定し、それに対してチームで議論を重ねていく。最終的に結論をまとめ、プレゼンテーションを行うのが授業のあらまじだ。ボードゲームのアロである博報堂の協力で授業は進行する。

今年度冬学期のテーマは「新しい2月14日を考える」。あえてバレンタインデーとは言わず「チョコロートをもっともらいあげるといえる」というのが、一体どんな日ならみんなが楽しめるか、を提案してもらいました。この「正解のない」テーマに向かつて8チームが取り組んだ。

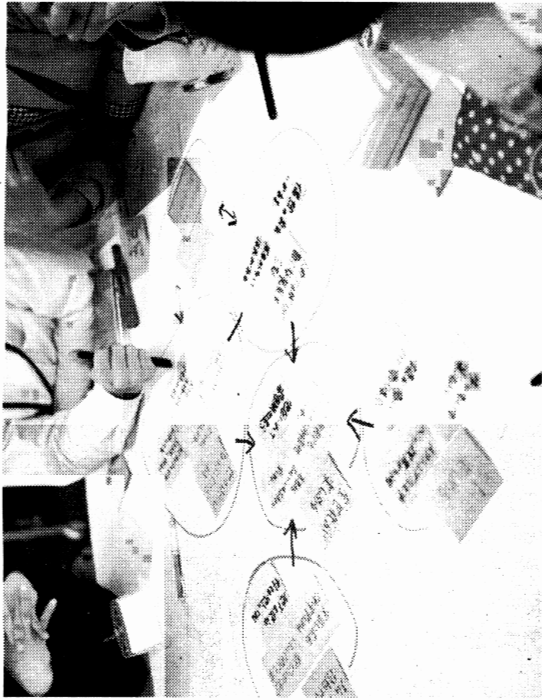
21KOMCEEの一教室で、全面ホワイトボードの壁や自由に動かせる机など設備をフル活用して進められる。議論の過程では、情報を集めたら、一度集

約してコンセプトを作り、再び新しいアイデアへと広げていく。最終的には「チョコをあげる、もたらさない、貸す、借りるという新しい関係」「心理的、物理的に遠い人にもチョコをあげる仕組み」といったアイデアが飛び出した。

チームは社会人も交えた6人前後で構成。社会人と共にチームを組むのは、多様な意見に触れ、その違いを真剣に考えることを重視したため。学生もできるだけ初対面の人とチームを組むよう工夫した。「東大生は一人だけ考える方のある人ばかり。だからこそ、他の人と共に考え

創り出す『共創』の大切さを感じてほしいのです。必然的に自分の意見を明確に出すことが求められるようになり、「自分ほこりたい、とこれだけ強く主張したのは初めて。授業で口論と涙があるとは思わなかった」と話す学生もいたという。

「身に付くスキルは当然たくさんあります」と真船教授。コミュニケーション能力はもちろん、プレゼンテーションも本格的に行えば、付せんの上手なめくり方まで教わる。それを取っても仕事をしていく上で役に立つスキルだが、「一番大事なのは、何かのスキルという小さな言葉ではほとまらない、大きな経験をすること」。まさに「正解のない問いに真剣に取り組む」というプロセスに意味がある。「将来、あのときこうしていたな」と思う経験が残れば良いと思っています」



発表までには何度か話し合いを重ねる (写真は真船教授提供)