

レゴ® シリアスプレイ® (LSP)メソッドを活用した
多角的な自己分析

Self-analysis from various perspectives with the LEGO® Serious Play® method

下田 泰奈、大田 真彦

北九州市立大学 地域創生学群
『地域創生学研究』 第5号 2022年3月

レゴ® シリアスプレイ® (LSP) メソッドを活用した 多角的な自己分析

Self-analysis from various perspectives with the LEGO® Serious Play® method

下田 泰奈*、大田 真彦**
Yasuna SHIMODA, Masahiko OTA

< 要旨 >

将来なりたい像や、キャリア形成を考える際、自分自身の特徴や価値観の理解を深めるために自己分析を行うことが一般的である。個人で行う紙面回答による自己分析に加えて、物を用いた対話型ワークショップを通して自己分析を行った場合、どのような効果が得られるだろうか。他者との対話や相互コミュニケーションによって、多角的な自己分析が可能となるか否か、レゴブロックを使用したワークショップを用いて検証した。

< キーワード >

自己分析、キャリア形成、対話型ワークショップ、相互コミュニケーション、SDGs

1. はじめに

レゴ® シリアスプレイ® (LEGO® Serious Play®, 以下 LSP) とは、2000 年代の初めに、ロバート・ラスムセン氏が中心となって開発されたワークショップの一手法である。マサチューセッツ工科大学メディア研究所教授のシーモア・パパートが提唱する教育理論「コンストラクショニズム」を元に、2001 年にプロトタイプが完成された。その後、さまざまな組織や企業の研修等で活用されており、「課題解決型ワークショップ」とも呼ばれている。コンストラクショニズムとは、手と頭が連携をとりながら、新しい知識を構築、再構築していくという理論であり (Dann 2018)、LSP ワークショップに参加した受講者は、レゴ® ブロック (以下、レゴブロック) を通して自身の考えを表現し、他者との対話を通して、自分自身の考えや価値観を深める経験を経る。

LSP は、専用の教育と訓練を受けた「LSP メソッドと教材活用トレーニング修了認定ファシリテーター」(以下、ファシリテーター) の進行のもと、コアプロセスとよばれる以下 4 つのステップを繰り返すことで行われる。

* 北九州市立大学地域創生学群特任教員

** 九州工業大学教養教育院准教授

(1) 問題提起

ファシリテーター（ワークショップ設計者兼進行者）より、参加者に対して課題（テーマ）が提示される。（課題例：タワー）

(2) つくる（組み立てる）

参加者は、(1) で提示された課題（テーマ）を元に、自分自身が知っていること、想像できることの意味をレゴブロックを使って表現する。ファシリテーターのガイドのもと、参加者は作品を作りながら自身の考えを整理することが推奨され、考えがまとまらない場合についても、「手を動かす」ことで作品を仕上げるのが推奨される。その後、各参加者は、自身の手で作られた作品をもとに、作品や各レゴブロックのパーツを意味づけるストーリーを考える。

(3) 共有する（語る）

参加者が互いの作品をもとにストーリーを語る。課題から何を想起して作品を作ったか、作品を作る際にどういったことにこだわって作ったか、など、組み立てたレゴブロックの作品を元に、参加者は一人ずつ自分の作品について語る。また、一人が自身の作品について語る間、他の参加者はその解説を傾聴しなければならない。作品に対して参加者が互いに質問することも推奨されており、参加者はレゴブロックを通して対話する。

(4) ふり返る（学ぶ）

上記(3)のストーリーをもとに、参加者は自分自身が語ったストーリーや、自分自身が作成した作品についてふりかえり、そのテーマに関する自身の表現から学び、考えを整理する。

LSPワークショップは上記の一連の流れを繰り返すことで行われ、短いものでは数時間、ワークショップの目的、設計内容によっては、数日におよぶ内容を行うことも可能である。受講者の人数や属性の制限はないが、ファシリテーター1名に対して6～12名が適当である。対象年齢層は、一般に、中学生以上である。課題の設定次第でさまざまなワークショップの内容が実現できる。例えば、将来像やキャリア形成に関する自己認識、SDGs（持続可能な開発目標）のように概念的かつ包括的な内容の整理や、組織横断型の課題検討、ある組織のブランドイメージの構築や醸成といった、抽象的かつ、言葉で説明しにくいテーマについて、参加者それぞれが自身の考えをレゴブロックを通して表現し、対話することで整理するときに有効である。学術論文で報告されている事例では、「次世代のリーダー像」（聞間ら 2018）や「2030年の地域の姿」（岡本・須藤 2020）などがある。

LSPについては、いくつかの学術的研究が提出されている。聞間ら（2018）は、社会人の学び直しプログラムにおいて、受講前と受講後の作品を比較し、どのような変化が作品に見られたかを分析した。変化は、「時間」、「空間」、「多様性」などいくつかの指標にカテゴリ化され、分析されている。岡本（2020）も、参加者の記録シートの記述から、「事実」、

レゴ®シリアスプレイ® (LSP) メソッドを活用した 多角的な自己分析

「理解」、「願望」、「思考」などカテゴリ化を行う手法を用い、LSP の評価方法を提案している。また、岡本・須藤 (2020) は、未来の想像、イメージやアイディアの創作、取り組むなかでの遊び、他者への共有、および振り返りを繰り返す "Creative Learning Spiral" への LSP の応用を扱っている。

本研究では、LSP の実践報告として、LSP により多角的な自己分析が可能となることを提示する。自己分析とは、自己認識、つまり自分がどのような人物か、どのような特徴があるのか、どのような価値観を持っているのかなどを深める作業である。就職活動の際に、キャリアデザインや適性を考えるために、自己分析を行うことは一般的である (蛭牟田 2020)。また、より良い異文化間コミュニケーションのために、自分がどのような傾向を持っているのかを認識する自己分析もある (加藤 2016)。その他、「持続可能な開発のための教育」において涵養すべき能力 (コンピテンシー) として、自己認識が含まれている (UNESCO 2017)。

これらの自己分析は、個人で、また、紙媒体ないしオンラインでの入力で行うことが一般的と言える。それに対して、LSP は、複数人で行い、レゴブロックを用いて作品を作り、立体を目の前にして、それについて語る (対話する) というプロセスを経る。この過程で、自分自身が意識していなかったことが、作品の説明や質疑応答の際に、表れてくる場合がある。それゆえ、LSP を、一般的な個人・紙媒体での自己分析と組み合わせることにより、より深く、また、多面的な自己分析が可能となり得ると言える。

また、本研究では、他者の声を通して自己を再認識することの効用についても扱う。他者から学ぶことの意義は、協調学習・協同学習の文脈でも重視されているし (パークレイら 2009)、持続可能な開発の文脈でも認識されている (UNESCO 2017)。自分が作成したレゴブロックの作品を、改めて他者に説明してもらうことにより、自己の認識に変化が起こるのではないかと仮説を立てた。

以上から、本研究では、参加者に、紙面による自己分析と、LSP を活用した自己分析を行ってもらい、その比較を行ってもらった。また、自身が作ったレゴブロックの作品を他者に説明することに加えて、他者の声を通して自分の作品の説明を聴くことで、どういった効果が得られるか、あわせて検証を行った。

2. 調査の概要と結果

2021 年 6～7 月に、公立大学法人北九州市立大学において、任意参加形式で研究への協力者を募ったところ、大学生計 6 名の参加を得た。これらの参加者に対し、以下の要領で調査を実施した。

- A. 自己分析シート (紙面) を活用して、各自で自己分析を行う。
- B. LSP を用いた対話型ワークショップを通して、他者との対話を通して、「自己の強み」の理解を深める。

C. 後日、各個人が事後アンケート（紙面）に回答し、ふりかえりを行う。

調査は、事前事後の紙面への回答を含め、2021年8月24日から2021年9月4日に実施した。

2.1 事前アンケートによる自己分析

まず、自己分析シートを活用し、LSPワークショップ前に、自己分析を実施してもらった。これは、LSPワークショップ前の準備として、各個人で自分の考えを言語化してもらったためである。以下の自己分析に関する回答項目を配布し、ワークショップ受講前に、各個人で紙面による自己分析の回答を行うよう依頼した（表1）。

表1 事前アンケート質問項目一覧

【過去について】
1.高校時代、最も記憶/印象に残っていることは何ですか？
2.なぜ、今の大学・学部を選びましたか？
3.大学入学までに最も頑張ったことは何ですか？
【現在について】
1.日常において、あなたが一番好きな時間はどんなときですか？
2.大人数（チーム、組織内）における、あなたの役割は何ですか？
3.あなたが考える「あなたの強み」は何ですか？
【将来について】
1.5年後、どんな人になりたいと思いますか？ ※就きたい職業ではなく、「なりたい人物像」や「なりたい姿」を記載してください。
2.将来、どんな形で社会に貢献したいと思いますか？

2.2 LSPワークショップ

ワークショップの設計については、筆者らで協働して行った。ワークショップの当日の進行は、ファシリテーター（大田）および記録係（下田）と、分担して行った。また、参加者の6名については、2グループに分け、1グループ3名でワークショップを行った。

LSPワークショップにおいては、参加者によっては、「レゴブロックを初めて知った」、「レゴブロックに触ることに幼いときから慣れ親しんでいる」、という具合に、ブロックに対する認知度が異なることから、参加者は必ず、ワークショップ初期段階で、「スキルビルディング」という簡単なワークを通して、レゴブロックを用いた表現の練習を行う。本研究の参加者に対しては、「タワーを自由につくり、自身の作品について語る」（図1）、「練習用のモデルを作り、それを用いて自己紹介する」、および「悪夢のようなアルバイト

レゴ® シリアスプレイ® (LSP) メソッドを活用した
多角的な自己分析

体験を表現する」という3つのテーマでスキルビルディングを行った。それぞれの作品の作成後、チーム内で各人が自分の作品について説明し、質疑応答を行った。このプロセスを通して、参加者に、メタファーを用いる（見立てる）ことにより、限られた数のレゴブロックでも様々なことを表現できること、特に、思いや価値観といった抽象的なことでも表現が可能であることを体感してもらった。

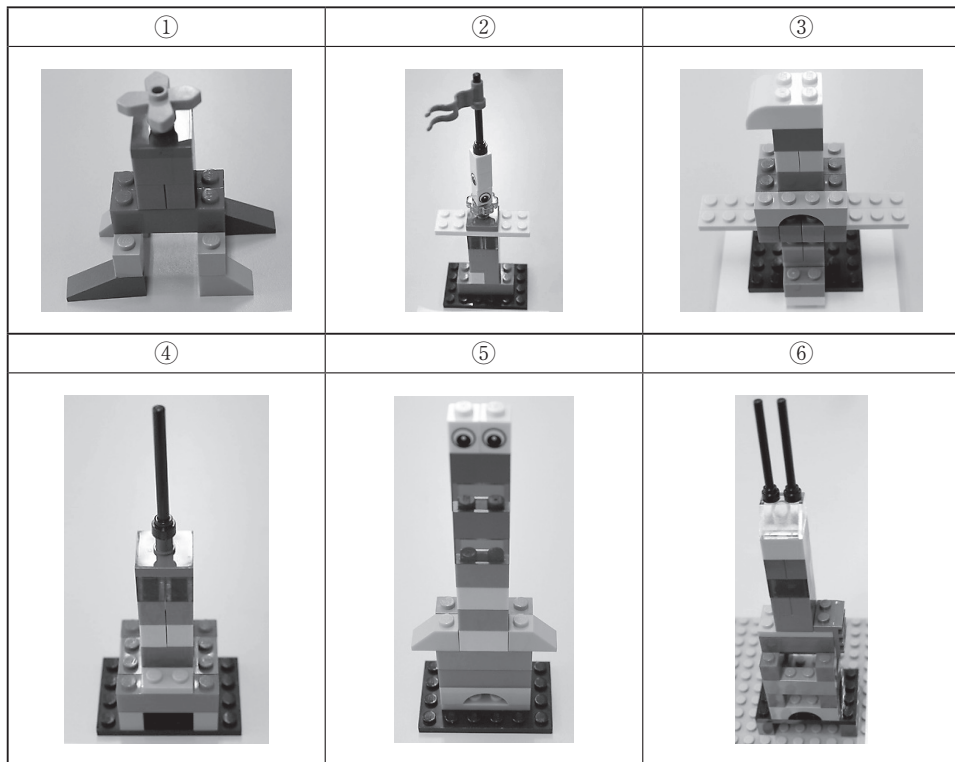
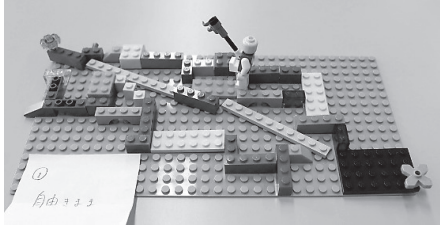
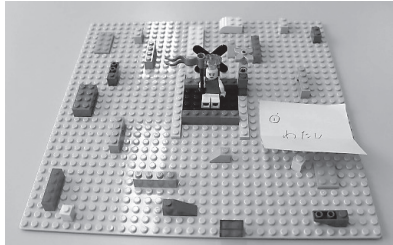
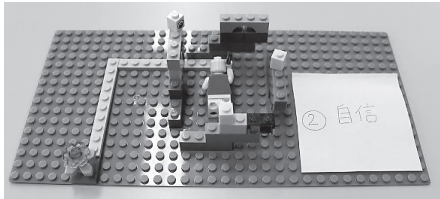
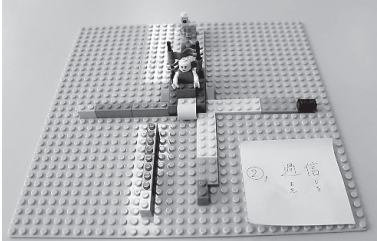
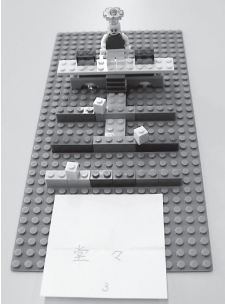
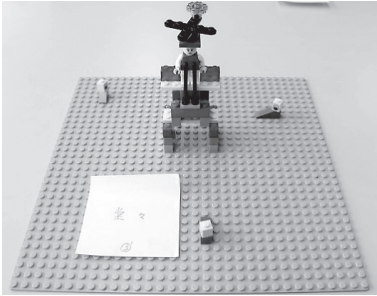
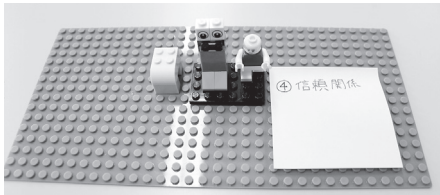



図1 スキルビルディングの際に作った「タワー」の表現

スキルビルディングの後、本題に入った。まず、各参加者に、「わたしが思うわたしの良いところ」を表現してもらい、他メンバーへの説明と質疑応答による共有を行ってもらった。このときできた作品をAとし、自分以外他メンバーに、互いの作品Aについて説明してもらった。これは、自分の作品を、他者の声で他者の観点から語ってもらうことで、新たな気づきが得られることを意図したものである。その後、各人に、自分の作品Aを1単語で表現してもらった（例：明るさ）。

以上の作業の後、再度、各人が「わたしが思うわたしの良いところ」を表現し、他メンバーに説明、質疑応答を含む対話を通して作品について語った。このときできた作品をA'とし、A'をそれぞれ1単語で表現してもらった。これにより、「語る」、「他者からの問いに答える」、そして「他者の声で聴く」というレゴブロックを通じた他者との対話を経て、

自身の認識に変化があったかどうかを確認してもらった。なお、作品 A と A' を作る間に、他者との対話を通して、作品の形状や、表現する単語に変化があっても問題ないことを事前にアナウンスした。以上のプロセスで作成された作品および、各作品を作った個人が示した作品のタイトルを図 2 に示す。

	A	A'
	自由きまま	わたし
①		
	自信	過信（過去を信じる）
②		
	堂々	堂々
③		
	信頼関係	前進！
④		

レゴ® シリアスプレイ® (LSP) メソッドを活用した
多角的な自己分析

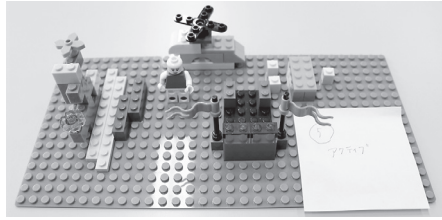
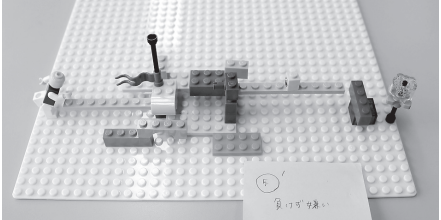
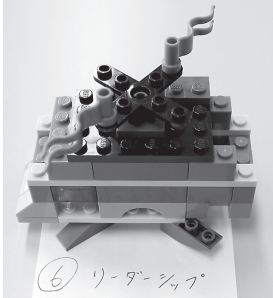
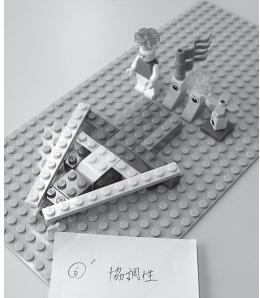
	A	A'
⑤	アクティブ	負けず嫌い
		
⑥	リーダーシップ	協調性
		

図2 「わたしが思うわたしの良いところ」の表現；左列は最初の商品 (A)、
右列はグループでの LSP ワーク後に、再度同じテーマで作成した商品 (A')

2.3 事後アンケートによるふりかえり

事後アンケートの質問事項は表2の通りである。

表2 事後アンケート質問項目一覧

1.今回参加して、「あなた（自分自身）の強み」に対する理解は促進されましたか？ 促進された場合は、どのように促進されたか、具体的な記載をお願いします。
2.自己分析について、ワークショップ受講前の紙面での回答と、レゴブロックを用いて の対話型ワークショップ参加を比較して、変化（違い）があれば、教えてください。
3.レゴブロックを用いた対話を通して、自己分析は進みましたか？ 他者からの影響などあれば、あわせて記載してください。

振り返りは各個人で紙面にて行うこととし、LSP ワークショップの翌日以降から回答期間とした。以下の質問に対する回答内容は、個人情報に配慮の上、本稿に記載する旨を事前にアナウンスした上で、回答への協力を依頼したところ、6名全員から回答を得た。

以下に、事後アンケートの各質問に対する回答を列記（一部抜粋）する。質問項目1について、参加者全員が、「自分自身の強み」に対する理解が促進されたと回答した（表3）。

普段、漠然と思っていることを、レゴブロックで表現する、自身の作品を他者に説明するといった各ステップを経たことで、視覚的に明確化、自覚されていったことが示された。

表3 事後アンケート質問項目1への回答

質問内容	回答
①	今回参加して、「あなた（自分自身）の強み」に対する理解は促進されましたか？促進された場合は、どのように促進されたか、具体的な記載をお願いします。
②	促進されたと考える。ただの言語化だけでなく自分が可視化できる形に自らが生み出し、なおかつ自身の言葉で表現をしたため、強みに対する理解が促進されたと考える。
③	私は今回参加してみて、自分の強みを理解できました。特に、完成した作品をグループ内に自分の言葉で共有する際に、思考の整理ができ、強みの理解促進に繋がったと思います。
④	自分自身の強みに対する理解は促進されたと思います。レゴを使って、自分の考えを表すことで、言語化することが難しい考えでも、作品を説明する過程で伝えることができ、作ったレゴ作品から自分の知らない自分を知ることができました。さらに、自分の強みを表した作品を他者に説明してもらうことで、自分の強みに対する視点が増えたことで、理解が促進されたと思います。
⑤	促進されました。同じグループの人とブロックを用いながら自分のことについて話すことによって具体的なイメージをしつつ話すことができました。自分の強みについてグループの人に話しつつ自分ももう1度考えながら話すことができ、理解が促進されたと思います。
⑥	自分のことを見つめ直す機会になり、長所も短所も知ることができた。これから強みを生かしていき、より長所にしていくために努力しようと思った。
⑦	今回レゴブロックを使用して自身の強みを考えることによって、具体的に分かりやすく表現するにはどうしたらいいのか考えることが出来ました。

次に、質問項目2について、事前の紙面での自己分析と、レゴブロックを用いたワークショップを通しての自己分析を比較してもらった（表4）。参加者のうち4名から、「紙面でのアンケートでは漠然としていた回答が、レゴブロックを通して表現することで、明確化された、より強く感じられるようになった」といった回答を得られた。また、他の2名からは、「紙面の回答を経てLSPワークショップを受講したことで、自身の強みの理解が異なるようになった」との回答を得られた。

レゴ® シリアスプレイ® (LSP) メソッドを活用した
多角的な自己分析

表4 事後アンケート質問項目2への回答

質問内容	自己分析について、ワークショップ受講前の紙面での回答と、レゴブロックを用いての対話型ワークショップ参加を比較して、変化（違い）があれば、教えてください
①	紙面での回答は時間が掛かりました。レゴブロックを用いた場合は直感的、瞬間的にその問いに対する答えを見つけることができた気がします。
②	この点に関しては特に変化はありませんでした。自分のなりたい姿などに関しては、むしろその想いが強まりました。
③	強みとして、受講前は、人前では緊張しないことを挙げました。しかし、レゴで強みを表すことで、緊張しないのではなく緊張を楽しんでいるのではないかと思い始めました。
④	紙面での自己分析では、表面的なところで自己分析が止まってしまっていたのですが、レゴブロックを用いて自分の考えていることを形にするとしたときに、より自分と向き合うきっかけになりました。参加した後はより具体的に自分の強みについて考えることができました。
⑤	事前に考えた回答では、あまり自分の強みがわからず、今までの経験について主に書くことが多かったが、ワークショップをしてみて、日常生活や、大学の実習を通して得ることができた強みもあるとわかった。
⑥	自身の強みをリーダーシップなどとしていましたが、レゴブロックを作ることによって、自分自身に意外と創造力があることに気付かされました。

最後に、質問項目3について、レゴブロックを用いた対話を通して、自己分析は進んだか否か、他者からの影響についても質問したところ、参加者全員から、「他者からの影響があった」との回答が得られた（表5）。

表5 事後アンケート質問項目3への回答

質問内容	レゴブロックを用いた対話を通して、自己分析は進みましたか？ 他者からの影響などあれば、あわせて記載してください。
①	進んだ気がします。決められた種類のレゴを組み立てて、参加者の人に説明することで紙面での回答では出てこなかったような表現の仕方が自分から出てきたり、同じ文章でも対話することでその言葉自体の熱量に違いが出たりしたのでそのように考えます。
②	対話することで特に自己分析が進んだように思います。自分の心のうちを作品の説明を通して伝えることで自分を客観視できたように感じます。また、他者の作品の説明を受けて、自分の作品との違いから、考え方の違いが分かりやすく見えたことから、影響はあったと思います。
③	他者に自分の作品を説明してもらうことで、自分で表現したものでも、実は、自分では気づかない気持ちの表れなどがあったりして、自己分析が進んだ気がします。
④	進みました。同じグループの人に自分が作ったブロックの説明をもらったことによって改めて自分の作った作品について客観的に見ることができ、もう1度本当にこれは自分の最大の強みなのかな？と考えるきっかけになりました。
⑤	普段あまり話したことがない人がどのように自分自身について考えているか知ることができて面白かった。普段関わっている人でも、新しくいいところを知ることができた。また、自分が言ったことについて、同意してもらうことで、自信を持つことができた。
⑥	自分自身を見つめ直す良い機会になったと思います。他者からもたくさんのアドバイス等も頂けたため、とてもためになりました。

3. 考察

当研究では、自己分析というテーマを用いて、紙面による自己分析と LSP を用いた対話型ワークショップを通じた自己分析を比較した。上記より、紙面による自己分析の際は漠然としていた考えが、レゴブロックを通じた作品作りをすることで、各個人の考えがブロックという物を使って可視化され、客観的に示されることが分かった。また、他者へ説明する、他者から反応を得るといった、レゴブロックを介したコミュニケーションを行うことで、参加者各個人の内省の促進、自己認識の変化といった影響があることが分かった。今回の検証を通して、客観視できる物を介在するコミュニケーションを行うことで、思考が整理されることが示された。また、本研究では、他者の声を通して自己を再認識することの効用についても検証したが、他者に説明してもらうことで、改めて客観的に自己を見つめるきっかけになったという感想が得られたことから、他者との対話を通じて、より深い自己分析ができたと考えられる。以上から、対話を通じて、以下の4段階での変化があったことが分かった。

1. 参加者各個人の考えの整理および内省の促進
2. レゴブロックを通して自分の考えを他者に分かりやすく伝えるための可視化、工夫
3. 他者との対話による自己認識の再確認、変化
4. 他者からの説明を受けた上での自己認識の再確認、変化

自己分析を行うにあたって、LSP は有効な手段の一つであることが示された一方、LSP を行うにあたっては、さまざまな時間的、物理的制約が生じることは否めない。例えば、専用の訓練を受けたファシリテーター、対話の実現のための2名以上の参加、レゴブロックを含む備品の準備やワークショップを行うための空間といった条件がそれに該当する。また、ファシリテーター各個人の進行の仕方や、参加者自身の心理状況、参加者同士の関係性といった複合要因により、今回の検証結果とは異なる結果が得られることも考えられる。

しかし、今回の研究から、各個人の自己分析を行うにあたって、個人で思考する以外にも、他者との対話、他者からの観察といった他者との関係性から探る自己分析も有効であると言える。

謝辞

本調査にあたって、LSP ワークショップ参加およびアンケート回答につき、協力してくれた学生の皆さんに感謝します。参加者の皆さんのキャリア形成の一助になると幸いです。

レゴ®シリアスプレイ® (LSP) メソッドを活用した
多角的な自己分析

参考文献

- バークレイ, エリザベス・パトリシア＝クロス・クレア＝メジャー, 2009, 『協同学習の技法: 大学教育の手引き』 ナカニシヤ出版.
- Dann, S., 2018, Facilitating co-creation experience in the classroom with Lego Serious Play. *Australasian Marketing Journal*, Vol.26, No.2, 121-131.
- 蛭牟田由貴, 2020, 「効率的に自己分析を進める質問 40 選! 答えるだけで自己分析ができる方法を徹底解説」 https://kimisuka.com/contents/self-analysis/16448?fbclid=IwAR1RDICm8jKqCHH36zNOGrS7_RwZVl4pbwQjPJaBHLeLxYcHTmHgOvQpI2U
- 加藤鈴子, 2016, 「海外派遣で獲得するコンピテンシーを明確化する一助としての事前・事後学習」『九州工業大学教育ブレティン』12 巻, 11-18.
- 聞間理・森田健・岸智子・西田武司, 2018, 「レゴ®シリアスプレイ® (LSP) メソッドを活用したプロジェクト・ベースト・ラーニングにおける自己成長と変化の測定」『九州産業大学経営学論集』28 巻4号, 53-72.
- 岡本廉, 2020, 「LEGO®SERIOUS PLAY® の評価方法の検討」『Collaboration = 高知大学教育研究部総合科学系地域協働教育学部門研究論集』11 巻, 17-24.
- 岡本廉・須藤順, 2020, 「未来洞察アプローチによる Creative Learning Spiral の展開: LEGO SERIOUS PLAY との関係性から」『高知大学学術研究報告』69 巻, 83-97.
- UNESCO, 2017, Education for Sustainable Development Goals: Learning objectives. https://www.unesco.de/sites/default/files/2018-08/unesco_education_for_sustainable_development_goals.pdf

