

# 生命メタファーのブロック表現を使った 組織・社会問題の分析手法



商学部  
経営・流通学科  
教授  
間間 理

## 研究シーズの紹介

「問題と格闘する」「問題を退治する」「問題が再び現れる」などの表現に通底するのは、あたかも「問題が生きている」かのようなメタファーである。問題の当事者、関係者にプラスチック・ブロックを使った会議方法(レゴ・シリアスプレイ・メソッド※)と生命メタファーを組み合わせて、問題を3Dで表現します。特に、問題の姿が多様で同定が難しい社会や組織の問題解決に向いている。問題の分析を行うにあたっては6~10人程度

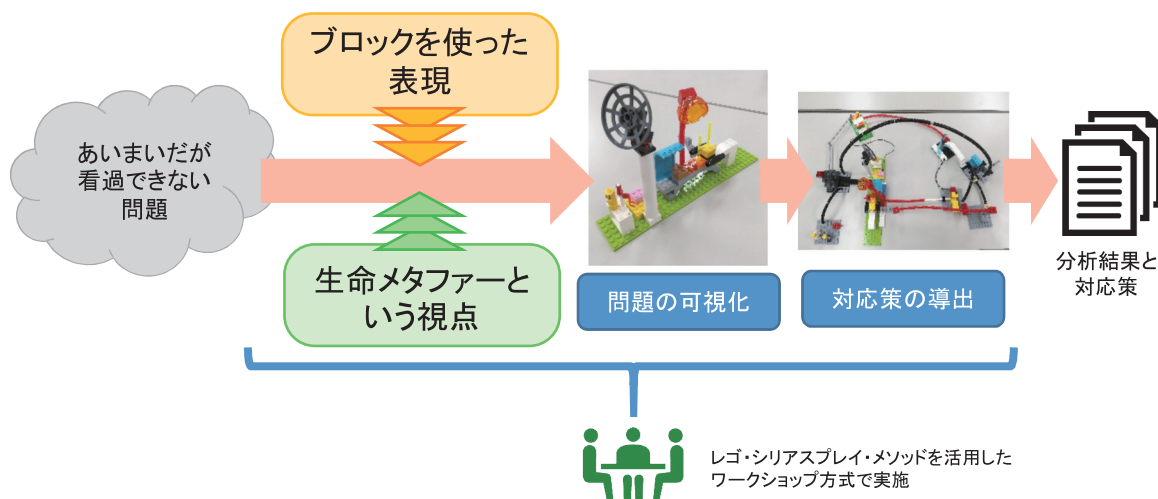
の当事者と1日程度の時間が必要で、ワークショップを行います。問題の解決について考察するには、さらに1~2日程度が必要です。

※本研究の基礎アイデアはレゴ・シリアスプレイ・メソッドの体系にありましたが、それをシステム理論などと組みあわせ、より効果が高まるようにブラッシュアップしたものである。



- ①メタファー思考
- ②ブロックによる3D表現

- ①社会や組織の問題を生命メタファーによって分析しやすくします。
- ②ブロックを使った表現で、創造的かつ論理的な思考を促します。



## 期待される活用シーン

●問題の本質があいまいで、対応策がわからないし、そもそも何が問題なのかわからない。



問題の当事者を集め、ワークショップ形式で問題の姿を3D作品でつくる。



ベクトルを合わせた問題解決活動へ

●立場が違う人で一つのテーマについて取り組みたい



多様な参加者が集まり、自分たちが向かう問題について一つの3D作品をつくる。



問題解決に向けた協力プロジェクトの創出

### その他の研究テーマ

レゴ・シリアスプレイ・メソッドを活用した個人の内面変化を比較測定する技術の研究  
レゴ・シリアスプレイ・メソッドを活用した思考力の向上・強化の研究