

オンライン時代における食のワークショップデザイン

Food Workshop Design in the Online Era

木村 亮介, 平塚 弥生^(※1), 星 安澄^(※2)

Ryosuke KIMURA, Yayoi HIRATSUKA, Asumi HOSHI

要旨：本稿では、高校生・大学生を対象としたオンラインによる食のワークショップ実施および参加者の活動について報告する。実施環境、ファシリテーション、参加者による活動の観点から、参加者の主体的な参加、コミュニケーションの形成、また食のワークショップとしての学びの獲得を検証するために、オンラインでの共食体験や協同調理体験を通して「おいしいとは何か」を考えるオンラインによる食のワークショップを実施した。結果、参加条件の限定や参加者同士のコミュニケーション形成には課題が残る一方、対面型では実現し得なかった新しい発見や学びが獲得できる可能性が示唆された。

Abstract: This paper reports on the implementation of an online food workshop for high school and university students and the activities of participants. In order to verify the participants' independent participation, communication formation, and acquisition of learning as a food workshop from the viewpoint of the workshop implementation environment, facilitation, and activities by the participants, a food workshop was held to think about "what is delicious" through online co-eating experience and collaborative cooking experience. As a result, it was suggested that while there are still issues in limiting participation conditions and forming communication between participants, it is possible to acquire new discoveries and learning that could not be realized by face-to-face type.

キーワード：オンライン, ワークショップ, フード, コミュニケーション

Keywords: online, workshop, food, communication

1. はじめに

2020年より COVID-19の蔓延に伴うかたちで、我が国でもオンライン時代が本格的に幕を開けた。ビジネスではテレワークが進み、教育では小学校でもオンラインによる授業が一部始まる中、オンラインでのコミュニケーションと学びが注目されてきている。参加者の主体性を重視した体験型講座としての学びの場である「ワークショップ」もまた、オンラインによる新しい取り組みが必要になっている。これまでの対面型で実施されてきたワークショップは、一般的に一つの場にファシリテーターおよび参加者が集合することで実施可能とされてきたが、オンラインワークショップでは参加者・ファシリテーターが別の場所にてそれぞれが通信用のシステム（デバイスおよびアプリケーション）を使って参加する。アプリケーションは一般的な認知度の高いオンライン

会議システムである Zoom が使われることが多いが、マナーとして発言者以外の参加者は自分のマイク出力をオフ（以下マイクオフ）にすることや、プライバシーの観点から自分のカメラ出力をオフ（以下カメラオフ）にする参加者がいることは、これまでの対面型ワークショップと比べると全く新しい状況である。

これまでの対面型ワークショップについては文献や研究も多く、有意義なコミュニケーションを誘発して成功させてきた事例も多数存在するが、オンラインワークショップについて、特に食の分野においては研究報告が少なく、コンテンツとしては同じワークショップでもオンライン用に新しく設計して準備しなければ、そのワークショップのねらいが参加者に伝わりにくいものになることも考えられる。本稿では「参加者の主体的な参加」「コミュニケーション」に留意したオンラインでの食のワー

(※1) 株式会社 coneru (※2) 名古屋芸術大学
(2021年10月1日受付, 2022年1月20日受理)

クショップを企画・実施・検証することで、オンライン時代のワークショップについて実践的に探る。

2. 食のワークショップデザインする

2.1 これまでの対面型による食のワークショップ

これまで（2019年までに）筆者が実施してきた対面型での食のワークショップ事例の一つとして「サンドイッチワークショップ」がある。本ワークショップは協同調理を主とした食のワークショップであるが、参加者に高度な調理技術を取得してもらうことを目的とするものではなく、簡単な調理体験を通して参加者同士のコミュニケーションを創出させることを目的としている。参加者は通常5-6人程度で、主婦、こどものほか、普段料理をあまりしない方を含め多様である。ファシリテーターは基本の材料（食パン、卵、レタス、トマト、ハム）を準備し、参加者には各自具材を一人一品持ち寄ってもらう。また、準備された調味料と調理器具を使用し、卵は各々自由に調理する。

参加者同志は親密度が低いため、ワークショップの前半の会話はファシリテーターからの発話をきっかけにごく短い会話を始める程度であるが、調理を開始するにつれ、卵の調理方法についての相談や持ち寄った具材に対しての質問や説明など参加者同士での会話が発生する。調理道具は参加人数よりも減らしており、道具の貸し借りによるコミュニケーションが誘発する仕組みをねらっている。これにより調理の段取りや調理道具の使い方、野菜などのカットの仕方など参加者同士が相互に教え合う会話が発生すると同時に、道具の受け渡しなど参加者同士の物理的な距離の接近が発生する。さらに、調理が完成に近づく頃には、他の参加者同士お互いが作ったサンドイッチの具材の組み合わせや出来栄に関心を持ちながら、サンドイッチをカットする工程では、歓声が上がったたり、お互いのスマートフォンを渡し交代で写真を撮る様子が見られ、親密度の低い関係の中にも関わらず自らのスマートフォンを渡す行為の発生は相手に対しての心理的な距離も縮まったと言える。また、完成したサンドイッチを参加者同士で試食する時には、自分のサンドイッチだけでなく参加者全員のものを一緒に撮影する様子が見られ、共に調理をすることによる一体感が生まれる。試食の際には、味や見栄え、組み合わせに関する会話の他に「家族に食べさせたい」「子どもの部活のお弁当に作ってみよう」など自らのプライベートを語る様子も見られる。

ワークショップの会場については、広い空間や人通り

が多い場所など第三者からの視線があるガラス張りの空間で実施することにより、参加者、調理、外からの視線など注視する情報が増え、参加者同士の会話が生まれにくい。また、参加人数が多い場合は、参加者同士のコミュニケーション量が減り、試食の際にも会話が生まれにくい傾向にある。参加者同士のコミュニケーションの誘発や活性化には、協同調理での調理道具の選定や参加者の役割のほか、会場の空間デザインを考慮することが重要である。

2.2 オンラインでの食のワークショップ

ファシリテーターおよび参加者が一つの場所に集まることで実行する対面型でのワークショップでは、ファシリテーターは参加者一人ひとりの作業の様子、表情、言動を全体的に観察することができるので、それぞれの参加者の性格や特性に合わせた助言や進行の調整、バックアップがしやすい。また参加者はファシリテーターが目の前にいる安心感や、参加者それぞれの作業状況を共有することができるためモチベーションを継続しやすく、参加者同士初対面でもコミュニケーションが自然発生しやすい。ファシリテーターと参加者は、物理的に「目の届く」範囲にいるからこそ、お互いを観察しながら短時間でワークショップにおける信頼関係を構築できる。特に、食のワークショップでは「作る（調理する）」ことと「食べる」ことが伴う。参加者が共に作り、食べるだけでなく、同じ食べ物を分け合ったり、撮影し合ったりすることで一体感が生まれ、コミュニケーションの形成が促進される。

一方、オンラインでの食のワークショップでは、ファシリテーター及び参加者は別々の場所でオンラインシステムを用い参加する。参加者は自宅のキッチンで参加することが想定されるが、調理を伴うワークショップの場合、調理環境や調理器具の有無を参加条件として挙げる必要がある。参加者それぞれの調理環境や調理器具を統一させることは難しく、参加者の進行状況への影響や不安にも繋がるのが想定されるため、ファシリテーターと参加者の信頼関係構築のためには、スムーズにコミュニケーションできる準備をしておく必要がある。また、簡単な調理体験を通して参加者同士のコミュニケーションを創出することを目的とする食のワークショップをオンライン企画する場合、調理器具の貸し借りや調理した食べ物を分け合うといった、これまで対面型のワークショップでコミュニケーションの誘発や形成を促進してきた参加者同士の物理的なやり取りが一切できなくな

る。食のワークショップにおける要件としての「同じ場所で共に作ったものを共に食べる」という認識にオンラインでは、どのような変化が発生するかが大きな懸念点として挙げることができる。

2.3 オンラインワークショップの準備

オンラインによる食のワークショップを準備するにあたり、ワークショップで使用するオンラインのシステム設計は重要である。まず注意しなければならないのは、参加者がオンラインで使用するデバイスと参加者それぞれの通信環境の確認である。オンラインワークショップでは、一人の参加者の通信環境やデバイスによる不具合等でファシリテーターが対応することは、他の参加者の参加モチベーションの低下にも繋がる可能性を含むため最小限にしなければならない。そのため、事前にワークショップ実施者（ファシリテーター）が参加者の状況をそれぞれよく把握しておく必要がある。その上で、ワークショップではどのようなアプリケーションを使うのか、どのような準備が必要なのかを決め、ワークショップ各段階でのねらいと時間配分を考えていく。また、ワークショップで主として使うアプリケーションの他に、緊急連絡として機能させることができる予備システム用ア

プリケーションを決め、ワークショップが始める前までに参加者全員でアカウントの共有と管理体制を準備する必要がある。

次に重要なのは、ファシリテーター側の収録環境のセッティングである。ワークショップでは学校などと違い、基本的に参加者同士は面識がない想定である。参加者にとって、ファシリテーターの存在のみがオンラインで唯一最初につくられる「信頼」であるため、ファシリテーターがどのような人物なのか、どのような表情をしているか、声はよく聞こえるか、今進めていることはしっかりと共有され誰でも理解できるものになっているか、ということは参加者との信頼に直結しており、ファシリテーターの表情や現在の状況が参加者にとってしっかりと把握でき、円滑に発信できているファシリテーター側の収録環境の構築は、スムーズにワークショップを進める上で重要な要素といえる。

3. オンラインによる食のワークショップ実践

3.1 ワークショップの概要と運営

高校生・大学生を対象に、全6回全てオンラインで完結する食のワークショップを設計した。オンラインでの共食体験、協同調理、また調理動画、訴求動画の制作を

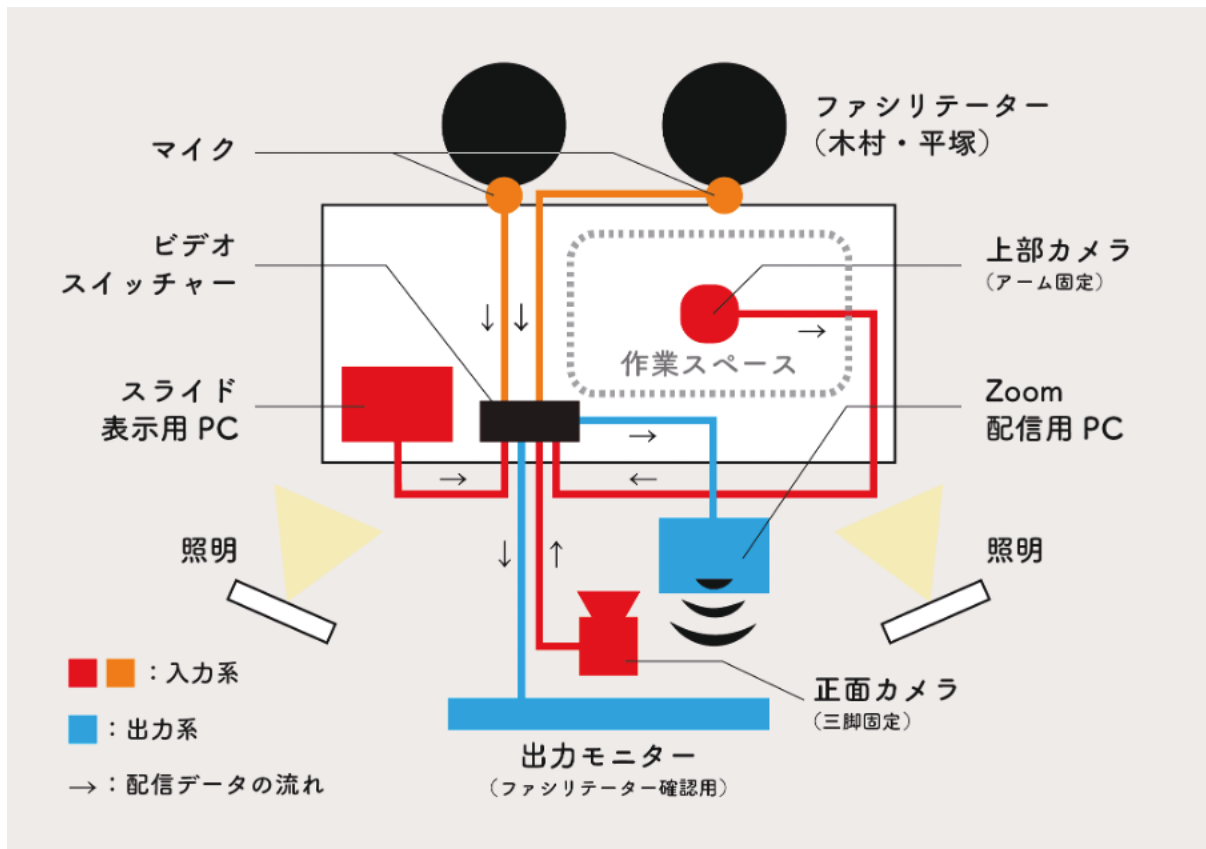


図1 ファシリテーター側の収録環境



図2 ファシリテーターによる配信の様子

通して「おいしいとは何か」についてディスカッションして深め、食に対する考えや認識を拡張することで、メディアとしての食の可能性を深めることを目的としている。メインのアプリケーションとしてはZoom, また予備システムおよびグループ連絡用アプリケーションとしてLINEを使用する。ファシリテーター側の収録環境としては、ファシリテーター2名が向かうテーブルを設置した上で、テーブル正面と上部（作業用スペース真上にアームにて固定）のカメラ2系統およびスライド表示用PCの合計3系統の映像、また各ファシリテーターのマイク2系統の音声が入力系であり、それらをビデオスイッチャーに接続して集約したものをZoom配信用PCに接続して出力・配信する。また、ビデオスイッチャーの出力モニターを正面カメラ真後ろに設置することで、ファシリテーターが自分の配信している画面を確認すると同時に参加者への目線が正面カメラに自動的に確保されるようにした。ファシリテーターは、①ファシリテーターの表情および目線、②テーブルでの作業の状況、③ファシリテーター側PCの説明画面の3つの映像出力をシームレスに切り替えることができ、参加者側にとって調理工程の説明が理解しやすく、ファシリテーターから自然

に話かけられながらコミュニケーションをとりやすい環境となるように構築し配信できるようにした（図1, 2）。

参加者は各自別の場所にて協同調理を実施するため、参加条件として調理環境が準備できること、オープンがあることとした。参加者として高校生3名（Aさん、Bさん、Cさん）、大学生（本学フードビジネス学科学生）2名（Dさん、Eさん）、ファシリテーターとして筆者（木村、平塚）、オンライン補助スタッフ（星）1名、現場補助スタッフ1名という計9名にて実施体制が決まった。本ワークショップ全6回の概要は下記の通りである（図3）。

3.2 実施の流れ① 食というメディア

第1回目は、ワークショップ参加者全員での挨拶と簡単なアイスブレイクワークを実施した。参加者が使用するデバイスは一部PCだったが、ほとんどはスマートフォンにて、それぞれ自宅から参加した。参加者は当初Zoomでの自分のマイク、カメラを共にオフにしていたが、こちらが呼びかけることでカメラのみをオンにしてもらった。環境音等のノイズ除去のため、発言者以外には自分のマイクオフにすることはオンライン会議システム利用時でのマナーにもなっているので、ファシリテーターは「ファシリテーターから全員に伝える」「特定の人物との会話を全員に伝える」という2つを意識しながら進める必要がある。この回では、メディアについて、またメディアとして成立してきた食についての調査を次回までの課題とした。

第2回目は、私たちの生活の中に根付いている「食」がメディアとして成立している例について話し合い、参加者からは「インスタグラム」「郷土料理」などが出され、なぜそれらはメディアとして認識でき、私たちの生活の中で成り立っているかを確認し合った。後半では動画の撮影および編集についての演習を実施し、参加者のうち高校生は料理の経験がほとんどなかったが、それぞれ自

第1回	アイスブレイクワーク	参加者の自己紹介と全体説明、簡単なアイスブレイクワークを実施
第2回	メディアとしての食／動画講座	メディアと食についての調査発表、動画制作における基本講座を実施
第3回	オンライン共食／「おいしい」の記憶	オンラインでの共食体験、おいしい記憶についてのディスカッションワークを実施
第4回	オンライン協同調理	オンラインでの協同調理、アレンジと共食体験を実施
第5回	レビューとパーソナライゼーション	パーソナライゼーションした食についてレビューワークを実施
第6回	考察発表／ディスカッション	学びの発表と参加者同士によるディスカッションを実施

図3 全6回ワークショップ概要



図4 参加者に送付したパッケージ（一人分）

身でつくる「料理動画の制作」を次回までの課題とした。

次回に向けた準備として、材料が手に入りやすく調理初心者でも味の変化を出しやすくシンプルな構造の「ベーグル」をモチーフとし、ベーグルの材料（強力粉、砂糖、塩、イースト）2セットとレシピ、オーブンシートなど簡単な調理器具のほか、ワークショップ参加者とオンライン上で同じものを共食するための食材として食品製造認可のあるキッチンで製造されたベーグル2つを同梱したパッケージを事前に参加者全員に送付した（図4）。

3.3 実施の流れ② オンライン共食と協同調理

ライフスタイルの多様化や感染症等拡大防止の観点から、友人や同僚同士はもちろん家族間でも共に食事をする機会が少なくなっている中、共食とは何か、またその重要性とは何か、第3回目、4回目はオンラインでの共食体験と協同調理体験の実践を通して探った。本ワークショップでの「オンライン共食」とは、同じものを離れた場所でオンライン会議システムを利用して共に食することと定義し、各々が別々のものをオンライン上で食べる「オンライン飲み会」とは区別する。

第3回目は、参加者全員に送付したパッケージの中からすでに作られたベーグルを取り出し、再調理（温め直

し）から始めた。そこから各自、家の中にあるものを使ったアレンジとオンライン上での共食を実施した。アレンジはベーグルの中に挟むもの、付け合わせ、皿などを含め、短い時間内に取り揃えることができる物で準備し、参加者は各自アレンジベーグルをZoomの画面上で披露した。この時、対面であれば「おいしそう」など、他の参加者からの感嘆や驚きの声、笑い声などが生まれる可能性が高いが、参加者のマイク出力がオフになっているオンラインワークショップでの特性上、ファシリテーターが任意の参加者に意見を求め、そこでの会話を全体で共有するため、他の参加者同士の自然発生的なコミュニケーションが生まれにくい。全員の準備が揃ったところで同時に食べ始めながら、「おいしい」という言葉を使わない形容表現の練習、また送付パッケージの中にあるポストイットとバインダーを使いながら「これまで記憶に残っているおいしい体験」についてディスカッションし、味だけではなく「おいしいという記憶」について共有した。このワークで特定のアプリケーションを使わなかった理由として、参加者の使用するデバイスのほとんどがスマートフォンであったこと、また食事しながら食体験について話し合うことに重きを置いていたことから、一般的な文房具を使って簡単な作業にすることで小さな機器操作での煩わしさを避け、食べながら



図5 ファシリテーター側の出力モニター画面
(上部カメラ切替時)

円滑にワークを進めることができるようにするためである。

第4回目はベーグルの協同調理を実施した。送付したパッケージの強力粉、砂糖、塩、イーストを使い、ファシリテーターと同時並行で進めた。この回の目標としては参加者全員が失敗しないようベーグルを完成させることでもあり、ファシリテーター側の状況を確認に参加者に伝えて理解させることが求められる。参加者それぞれの調理環境やオーブンの機能、性能の違いから同じレシピでも異なる仕上がりになるため、それぞれの状況をファシリテーターが把握し、細かい質問やパン生地の状態を目視で確認しながら、それぞれの環境下に応じた指示を出して進めた。ファシリテーター側は正面のカメラ、テーブル真上のカメラと適宜スイッチャーにて操作して参加者に共有し、参加者は食材の捏ね具合など自身のカメラに都度映し出ししながら、それらがファシリテーターと参加者全員に共有される(図5)。捏ねる作業は通常立ち上がって行うが、ファシリテーターが指示することな

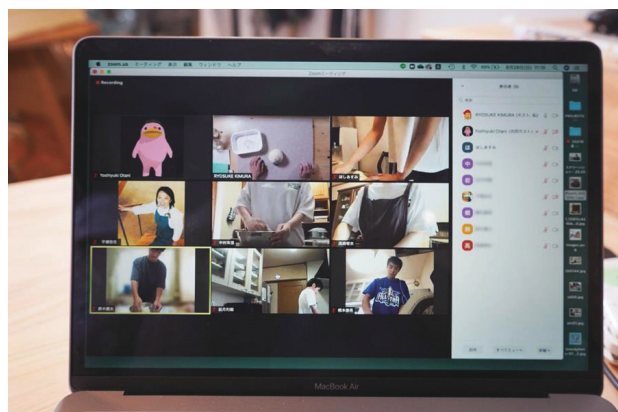


図6 オンライン協同調理での参加者の様子(Zoom 画面)

く参加者はそれぞれデバイスの角度や位置を少し変えるなど自身の状況を共有する工夫を見ることができた。この時 Zoom の画面は参加者の顔ではなく手元であったり上半身であったりするが、自身が作業している様子を全員で共有しようとする主体的な動きとして捉えることができた(図6)。

また調理中は両手が塞がるため、質問時等にマイクオフを解除した参加者がそのまま作業を進めることもあったため、参加者の多数がマイクオフに対する認識が薄れ、無駄話や笑い声、感嘆などを共有する場面を見受けることができた。その他、一部の参加者の Zoom の画面上にその参加者の家族が作業を手伝ったり味見している様子が映り込むこともあり、Zoom 上ではマイクオフの環境下でも、画面の向こう側では自然発生的に別のコミュニケーションが発生していることを垣間見ることもできた。

この回では最後に、参加者全員で「好きなもの」16種をスプレッドシートに記入してもらい、参加者全員の「好

ことがら	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	星
好きな味	甘い味	少し濃い	濃い目	甘味・塩味	塩味・酸味	しょっぱい系
好きな場所	地元	自然	自然が多い所	家	オシャレな所	京都
好きな色	黒 薄ピンク 赤	暗い赤	緑	紫	紫	オレンジ
好きな音楽	J p o p ・rock系	アニソン	YOASOBIの歌	KPOP	KPOP	ゆるいやつ
好きな映画	ワイルドスピード	アベンジャーズ	千と千尋の神隠し	サスペンス系	ホラー	キングスマン
好きな本	ナミヤ雑貨店の奇蹟	ライトノベル	漫画	漫画	ミステリー系	川島小鳥全般
好きな国	アメリカ	日本	アメリカ	フランス	韓国	台湾
好きな食べ物	スイーツ系全部	全部	マグロ	サーモン	ラーメン	エスニック
好きな植物	桜	淡墨桜	桜	デイジー	薔薇	チューリップ
好きなスポーツ	サッカー	スケボー	バスケ	バスケ	バレエ	テニス
好きな感触	ふわふわしたもの	柔らかい	柔らかい	もちもち	もちもち	もちもち
好きな飲み物	ジンジャーエール	水	ファンタ	カフェラテ	コーヒー	ビール
好きな匂い	香水(うすめの)	香ばしい	スッカリ	柔軟剤	甘い系	金木犀、ハーブ系
好きな果物	梨イチゴマンゴー	梨	みかん	梨	マスカット	グレープフルーツ
好きな季節	冬	春秋冬	秋	秋	夏	秋
好きな動物	犬	いない	犬	犬	うさぎ	猫

図7 好きなもののリスト

きなものリスト」として共有した（図7）。そこから2名1組のグループをつくり、それぞれ相手のリスト内容を手掛かりに、相手が「食べたくなる」と感じるアレンジベーグルの訴求動画制作を課題にした。ここでは、ターゲットとする相手の好みのベーグルにアレンジすることをパーソナライゼーションと定義し、パーソナライゼーションした食を味覚・嗅覚を使わずに訴求する方法を考えてもらうことがねらいである。

3.4 実施の流れ③ レビューとディスカッション

第5回目はレビューとコミュニケーションについて探った。本稿でのレビューとは、作られたものに対して作り手へのレスポンスと第三者への発信の2つの目的がある。また、レビューは作ったものに対する評価となるため、レビューがなければ作り手から受け手への一方通行となり、コミュニケーションが成立しない。この回では、作られた料理をフックとしながらコミュニケーションを発生させ、レビューを通して作った人と作ってもらった人との相互の関係が密になることをねらった。

まず、前回制作課題としていた、「好きなものリスト」をもとにパーソナライゼーションされたアレンジベーグルの訴求動画を発表し合った。本人としてどのような気持ちになるか、また第三者に勧めたくなるか、またそれは誰になぜ勧めたくなるかについて、相手が制作した動画を見た後にレビューする形式で進めた。参加者はオンラインではアレンジされたベーグルを実際に相手に食べてもらうことができないため、味覚・嗅覚以外での「おいしい」の訴求について様々な手法で表現する必要があった。しかし、制作された動画の中では、ベーグルのアレンジだけでなく動画の中でのイラストやアイコン等でのデザイン、また小物等で相手の「好きなもの」を表現するなど「おいしそう」の印象を積極的に伝える工夫が発見できた（図8）。相手のレビューコメントでの「お

いしそう、食べてみたい」という言葉には、これまでに比べてより熱の込められた感嘆表現で強い印象を受けることができた。このような食を介したコミュニケーションの本質は、人間が本来もつ仲間に食べ物を分与える本能であり、共食することで培った共感能力や連帯能力が高まり、仲間のために何かをしてあげたいという欲求に起因しているともいえる。

参加者には次回までの課題として「私の学んだおいしいとは〇〇〇〇です」をテーマに3分程度の発表資料の制作を指示し、映像、テキスト等、資料の表現形態は自由とした。

本ワークショップ最終回となる第6回目は、テーマに対する参加者同士によるディスカッションを実施した（Cさん、Dさんが欠席）。前回のアレンジベーグル訴求動画に対するお互いに対するレビューの考察後、意見の発想・思考の練習として、Zoomのチャット機能を使って「シックスハッツ思考」を行った。シックスハッツ思考とは、あるテーマに対して客観的・感情的・否定的・肯定的・革新的・思考的の6つの観点から考える発想法であり、平行思考によって思考の質を高めるものである。最初の練習として「友達が作ってくれたおにぎり」をテーマに、ファシリテーターがZoomのバーチャル背景をあらかじめ準備しておいた思考テーマの画像に変えながら、参加者に対してテキストチャットにて意見を募った。ここではテーマに対して、感情的、否定的、革新的の順で進めた（図9）。

次に、ファシリテーター2名を除いた参加者とオンライン補助スタッフ（星）のみによるディスカッションを「オンライン共食」をテーマに実施した。ここでは、ファシリテーターのマイク・カメラはオフにした上で、オンライン共食に対する批判的意見・肯定的意見・革新的意見について参加者同士で15分間という時間制限の中、



図8 参加者が制作した訴求動画
（DさんからBさんへの訴求例）



図9 テキストチャットによるシックスハッツ思考
ディスカッション

ディスカッション形式で話し合いながらドキュメントにまとめ、これまでの実践としてのオンラインでの共食、協同調理、またパーソナライゼーションとレビューについての考察を踏まえることで「共に食べることの意味」を深め、食を媒介とした新しいコミュニケーションのあり方を探ることをねらった。ファシリテーターがテキストチャットでのコミュニケーションを促したにも関わらず、参加者からの提案により全員がマイクオフとなって話し合いがスタートした。このディスカッションでは、ファシリテーターの不在により言葉が砕け、積極的な参加が確認できた。現在の社会的状況下に対するソリューションアイデアや共食についての意味を真摯に意識している意見等が交わされる中、高校生参加者の一人がもう一人の高校生参加者の名前を初めて呼ぶ場面が見受けられ、親密度の接近を確認することができた。これは、参加者同士の年齢が近いことも推定されるが、これまで数回にわたりオンラインでの協同調理、共食を重ねたことも要因としてあげられる。

最後に、前回課題としていた「私の学んだおいしいとは○○○○です」をテーマにしたプレゼンテーションを参加者が順番に画面共有にて行なった。プレゼンテーションはスライドが中心であったが、メモを図式化したものや3分程度の動画にまとめた参加者もいた。それぞれの個人的な観念を問う課題であったが、参加者の発表からは、物理的な所在は違えど食べる「場」を共有すること、また「つくること」「つくられること」を意識して楽しむことが「おいしい」につながると認識できるようになったと結ばれていたほか、人との関わりや気持ちの渡し合い、また体験としての成立が「おいしい」であると挙げられており、本ワークショップへ主体的な参加の意識と食のワークショップとしての学びの獲得が確認できた（図10）。

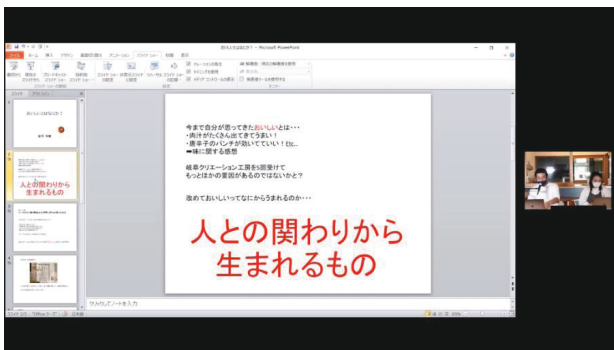


図10 高校生参加者 A による最終プレゼンテーション

4. オンラインによる食のワークショップ考察

4.1 結果と考察

本稿では「参加者の主体的な参加」「コミュニケーション」に留意したオンラインでの食のワークショップを企画・実施・検証することで、オンライン時代のワークショップについて実践的に探った。オンラインワークショップでは、一つの場所に参加者が集合することによって実施が成立する対面型と違い、参加者の集合が天候や交通状況等に影響されない点を利点として挙げることができるが、参加者のイベントとしての認識が希薄になり欠席や遅刻の心配があった。しかし、本ワークショップでは、最終回のみ欠席があったが（連絡あり1名/連絡なし1名）、それ以外は全回全員が時間通りに Zoom へアクセスしており、本ワークショップ参加者である高校生・大学生のオンライン時代に対するマナーの浸透が確認できた。

本ワークショップでは協同調理をしたが、参加者各自の調理環境の違いによってベーグルの仕上がりや焼成時間に差が生じ、適宜ファシリテーターがそれぞれの参加者の仕上がりや画面を確認しながら参加者各自の調理器具に合わせた温度、時間等を細かく指示する場面があった。このように各参加者の調理環境下に合わせたレシピに更新することができたのはオンラインの利点として考えることができる。このことにより参加者が自宅で同じ調理をする際の安心材料となり再度ベーグルづくりをするモチベーションが生まれ、ワークショップへの主体的な参加に繋げることができた。

また、最終回での参加者のプレゼンテーションでは「共食の重要性について普段の生活から見直すきっかけとなった」「（普段料理をしたことがなかったが）食事を提供する側の気持ちを考えることができるようになり、自分も提供をしていきたいと考えるようになった」「協同調理して共食したからこそ、初めておいしいと気づくことができた」というコメントがあった。食のワークショップにおける要件としての「同じ場所で共に作ったものを共に食べる」という認識にオンラインではどのような変化が生じるか懸念があったが、オンラインによる本ワークショップでも、共食と協同調理を通じた体験型講座としての学びと理解に繋げることができたと言える。

4.2 課題と展望

本稿で実践したワークショップは、オンラインワークショップの一つの実践事例であるが、オンラインワークショップにおける参加者それぞれの環境・事情等を含め

たネットワーク環境、デバイス整備環境が違う中で、誰もが簡単に参加できるシステムを選定し、ストレスなく学びを共有できる方法を事前に確認・検証・整備することは、全てのオンラインワークショップを実施していく上で必須である。本ワークショップでは、参加者が自宅のキッチンを使用することが想定される協同調理を行うワークショップのため、調理機器の有無で参加条件が限定されること、またプライベートの調理環境が他の参加者に晒されるなど、参加へのハードルが上がることは課題点である。また本ワークショップでは、オンラインでの共食体験、協同調理を通して「おいしいとは何か」についてディスカッションして深めること、そこからメディアとしての食の可能性を深めることを目的としていたが、Zoomでの参加者のマイクオフ状況からの参加者同士によるコミュニケーションの誘発は困難を極めた。「参加者の主体的な参加」「コミュニケーション」に留意したオンラインでの食のワークショップとして全6回による本ワークショップを企画・実施した中で、参加者同士の積極的なコミュニケーションをさらに生み出すための仕掛けとして、参加者同士による共同作業の時間を他にも確保すべきであったことは、ファシリテーションの課題点として挙げられる。

オンラインワークショップは、対面型ワークショップの代替と捉えられる事も多いが、本稿でも前述した通り、参加者が表示されるZoomの画面の中に参加者の家族が映り込み、作業を手伝ったり味見をしている場面が少なからず見受けられた。このような間接的な参加でのコミュニケーションの発生は予期できないことであったが、オンラインワークショップならではの特徴であるとも言える。また本ワークショップでは、岐阜県、愛知県からの参加者によって実施したが、参加者がいる地域を広範囲にした場合、地域ごとの価値観や味付けのアレンジなどを知り得る場となり、これはオンラインによる食のワークショップならではの拡張性として期待できる。これらのことを含め、オンラインワークショップは対面型ワークショップの代替ではなく、対面型では実現し得なかった新しい発見や学びが獲得できる可能性が示唆される。これからの新しい学びの環境をつくっていくために、誰一人として取り残さずに学びを追求できるようなコンテンツ設計と、その上で参加者のモチベーションを高めながら質の高い学びをつくり出すファシリテーション計画による実践を通して、これからのオンラインワークショップを評価・検討していく必要がある。

謝辞

本稿で実践したオンラインワークショップは、岐阜県立情報科学芸術大学院大学(IAMAS)主催「岐阜クリエイション工房2021」にて実施したものです。IAMASおよび岐阜県、ならびに本件関係者の方々には貴重な機会を与えていただき心より感謝申し上げます。また、本ワークショップ参加者の高校生、大学生の皆様、支援いただいたスタッフの皆様深く感謝申し上げます。

参考文献

- 1) 星安澄, オンライン化における子ども向けワークショップの検討, 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻 修士論文 (2021).
- 2) 平塚弥生, シェアキッチンでの協同調理から生まれる繋がりに関する研究 - ちょいみせキッチンを事例として -, 地域活性学会研究大会論文集 (2020).
- 3) 杉山立志, 中村麻理, 木村亮介, フードビジネス学入門 (2020).
- 4) 安藤勇樹, 塩瀬隆之, 問いのデザイン 創造的対話のファシリテーション (2020).
- 5) 藤原辰史, 食べるとはどういうことか 世界の見方が変わる三つの質問 (2019).
- 6) 山際寿一, ゴリラからの警告「人間社会のここがおかしい」, 毎日新聞出版 (2018).
- 7) 情報デザインフォーラム, 情報デザインのワークショップ (2014).

