

ナラティブアプローチを参考にしたレビュー教育の 提案

～物語の疑似体験が、実践の場で使える知恵を授ける～



2024年度 ソフトウェア品質管理研究会
研究コースⅡ ソフトウェアレビュー

研究員 : 北里 竜 (ブライシス株式会社)
田中 聖也 (株式会社feat)
小村 健介 (オムロンソフトウェア株式会社)
主査 : 中谷 一樹 (TIS株式会社)
副主査 : 上田 裕之 (株式会社DTSインサイト)
アドバイザー : 安達 賢二 (株式会社HBA)

背景





皆さんの現場ではレビュー教育は行われていますか？



教育によってレビューアは本当に育っていますか？

教育する側の考え

即戦力として活躍できるレビュースキルを持った人材を
なるべく時間をかけずに育成したい！

どう教育していいかわからないから自分で勉強してほしい！

そもそもレビュー教育なんか俺も受けたことないし、
レビューに参加してればいつか身につくんじゃないの？ 知らんけど



教育される側の考え


レビューについての教材を読んできた場合

- ・具体的な場面がイメージできなくてよくわからない！
- ・勉強苦手だし、やらされている感が強くてモチベーションが上がらない！

教育を受けずにレビューに参加してみた場合

- ・実践を通して成長してる実感がない！（すぐに効果は出ない）
- ・参加しても特に何かできるわけでもないし、心が折れそう！





教材で得た知識を
実践に活かさない

学習意欲によって
教育の効果に差がある

実践で身に着けるには
時間がかかる

ハードルだらけ
じゃねーか！

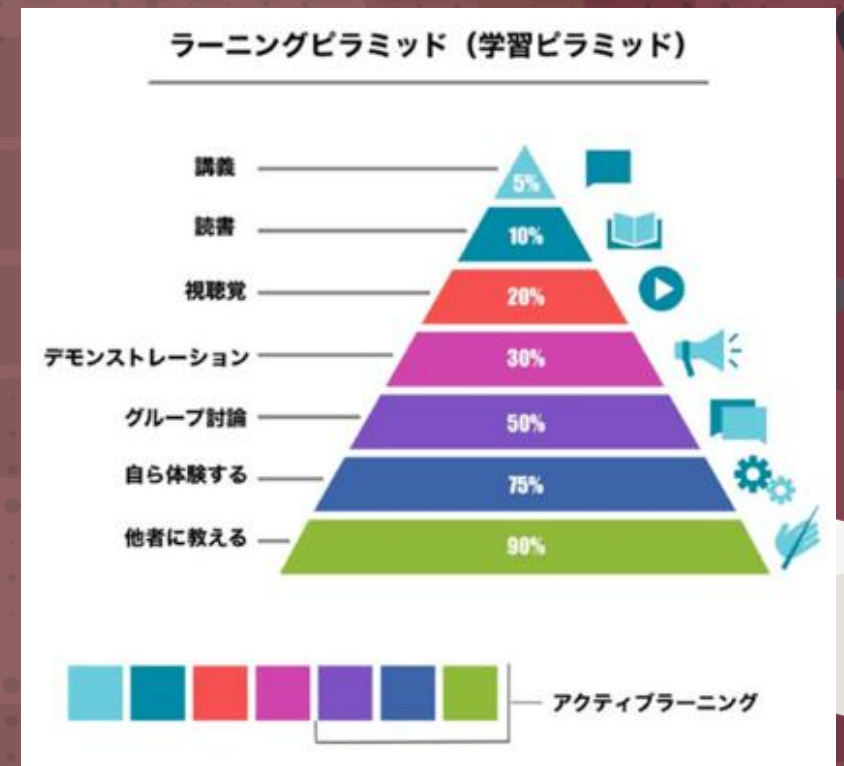


レビュー教育のやり方は適切なのか？

- 教材を読んで学習してもらおう
- 実践で学んでもらおう

教材を読んで学習してもらおう

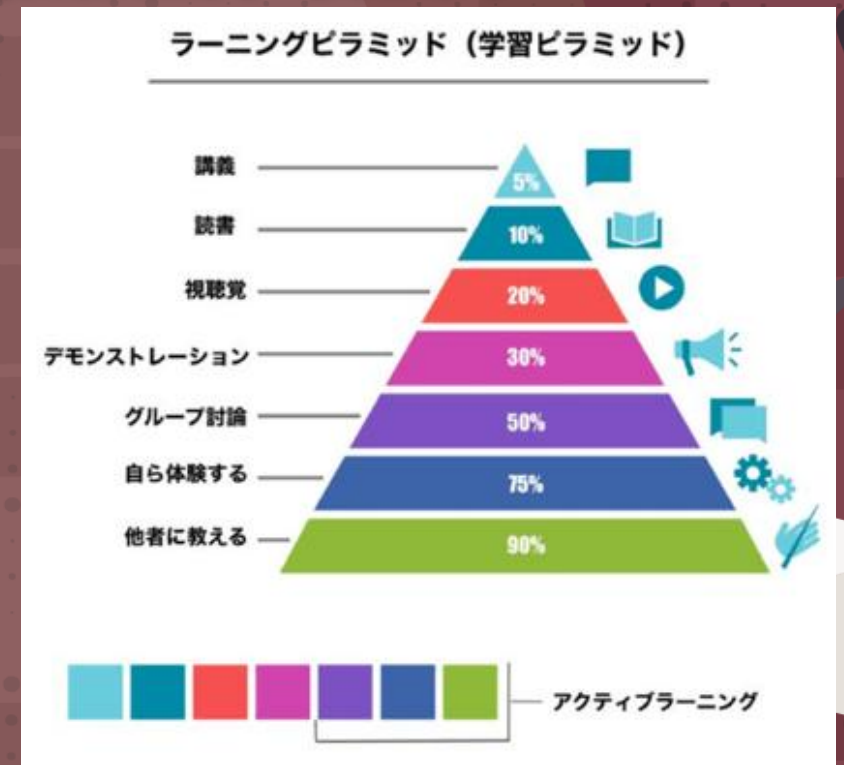
ラーニングピラミッド上では、「読書」に該当し、学習効率が低いとされている



実践で学んでもらう

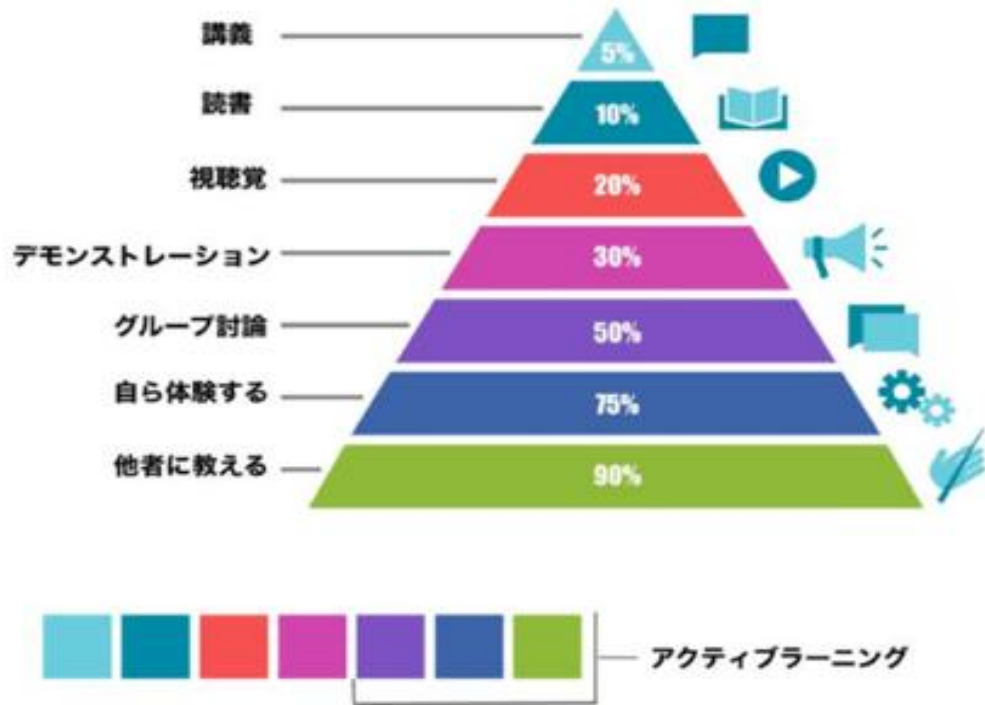
ラーニングピラミッド上では、「自ら体験する」に該当するため、
学習効率が高いとされている

しかし、時間がかかるし、うまく行かず
悩みを抱えてしまうことも多いと考えている





ラーニングピラミッド (学習ピラミッド)



じゃあどう教育すればいいんだろう...?
アクティブラーニングという切り口でもう少し探してみよう



こんなの見つけました！



「ナラティブアプローチ」

相談者自身の語る物語を通じて問題を解決しようとする手法

もともとは臨床心理学の分野で生まれたが、

現在は教育やビジネスにも活用されている

相談者が自身の偏った思い込みに気づきやすくなるという特徴がある



「ケースメソッド」

実際の事例（ケース）を題材に、参加者が主体的に議論する教育手法

参加者がケースに登場する主人公になったつもりで、

問題解決や意思決定の過程を疑似体験する

グループディスカッションやロールプレイなどを通して、

問題解決能力を養うことができる





仮説

ナラティブアプローチの「体験を物語化する」というアプローチと、
ケースメソッドによる「参加者が主体的に議論する」という方法を
組み合わせたらうまくいくのではないか？

この仮説なら、レビュー経験が
浅い人に、実践の場で使える
知恵を得てもらえるはずだ！



学習意欲の少ない人の場合

タイパ悪いし、
勉強したくないでござる
※タイパ=タイムパフォーマンス(時間効率)

この物語おもしろー！
勉強してる感じしなかったけど
ためになったし、
記憶に残りやすいわ！

ナラティブアプローチによって

学習した知識を実践で活かせない場合

実践でどうすればいいかわからないよー
いきなり本番は勘弁してほしいよー

物語化された事例について議論することで、
こういう場合はどうすればいいのイメージついたわ

ケースメソッドによって



提案



「ナラティブアプローチを参考にしたレビュー教育」



提案手法

相談者との会話で生まれた物語を教材とし、
物語を読んだレビュー教育の対象者たちに議論してもらう



・ナラティブアプローチとの違い：教育対象のターゲットが異なる

ナラティブアプローチ：相談者1人をターゲットとしている

提案手法：相談者1人だけでなく、より多くの人をターゲットとしている

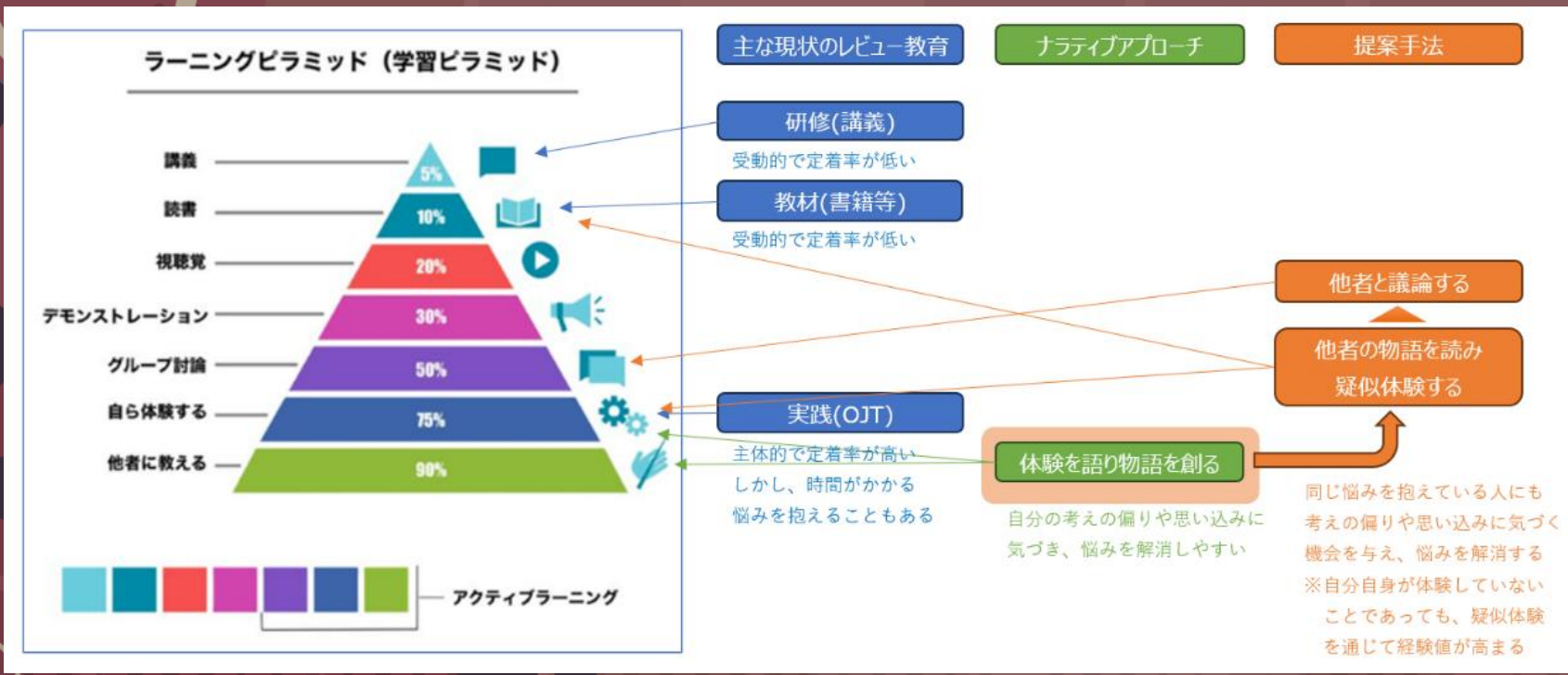
・どうやって、より多くの人をターゲットとした教育を行うのか？

1. 相談者から得た物語を、他者も読める教材とする

2. ケースメソッドの手法に沿って、物語について議論してもらう



この提案手法なら、時間をかけずに
アクティブラーニングができて、
定着する教育ができるはずだ！



実験





実験の流れ

1. レビューにおける事例からナラティブの題材を選ぶ
2. ナラティブを作成してみる
3. 被験者に読んでもらう
4. 読んだ内容を元に議論する
5. アンケートを取り結果を確認する




・レビューにおける事例からナラティブの題材を選ぶ



選定方針

1. 実際の現場で起きている問題
2. より多くの人を抱えている問題
3. 技術的な問題よりも、精神的な側面が強い問題

※技術的な問題は教材等で解決しやすいが、精神的な問題には答えが無く、
ナラティブアプローチはもともと臨床心理学の分野の手法であり、提案手法が向いているトピックであるため

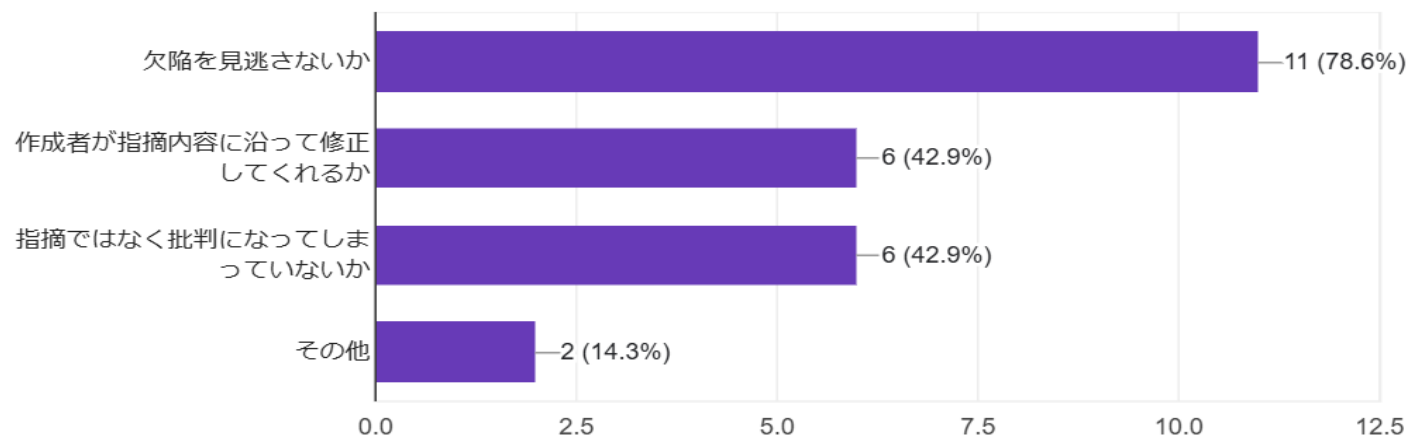


研究員の所属会社メンバーにアンケートを取り、 実際にレビューで抱えている課題を収集した

レビューにレビューアとして参加する場合、こういった不安・課題を感じていますか？(複数回答可)

 [グラフをコピー](#)

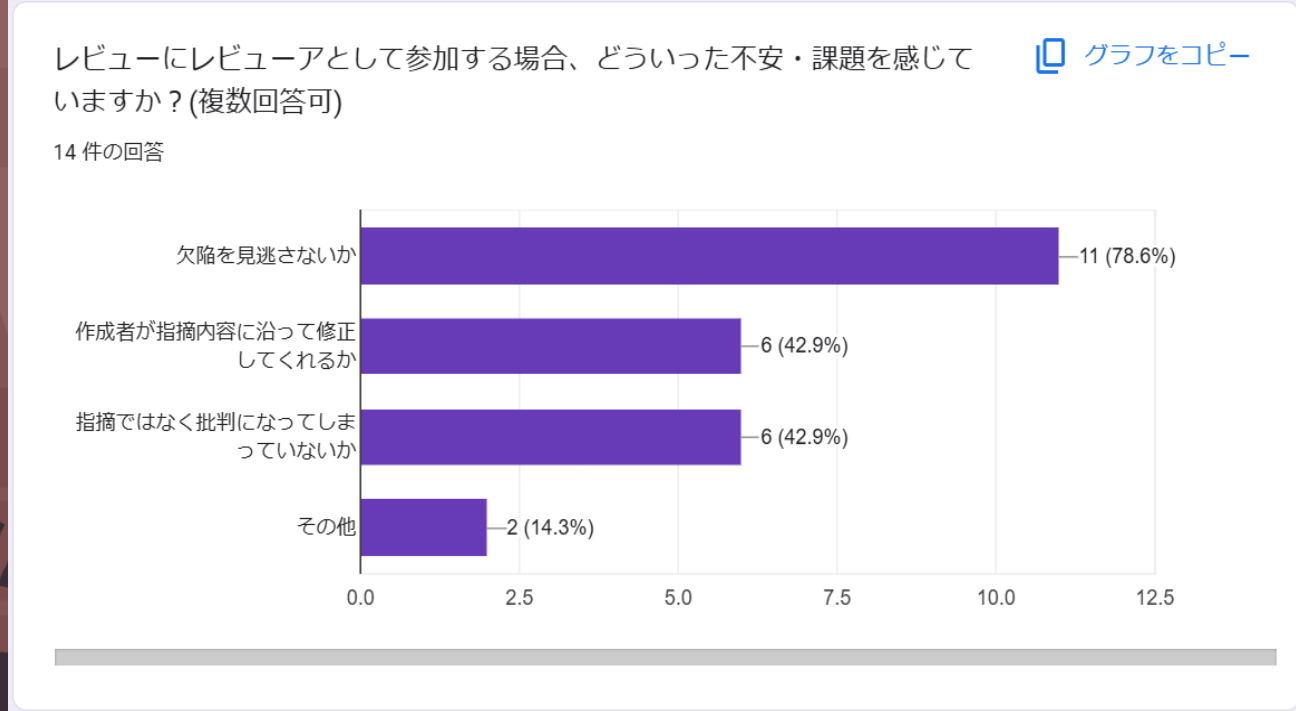
14件の回答



収集した課題から、「指摘ではなく批判になってしまっていないか」を題材として選んだ

選定理由：選定方針の3を重視して選定した

また、レビューア視点だけでなく、作成者視点の課題として、「必要な修正がレビューアに伝わらずに取り消された」をもう1つの題材として選んだ



ナラティブの作成方針

当事者以外にも物語に興味を持ってもらうために、
物語における世界観やキャラクターを作る際に、インパクトやユーモアを重視する

つまらないストーリー
だと読む気が失せる
でござる

では、どのような物語であれば、読み手が興味を持つのだろうか？
レビューについての事例をそのままリアルな物語にしても、
学習意欲の低い人には刺さらないのではないか？



まずは非現実的な世界観やキャラクターを用意して、興味をもってもらい、
徐々にレビューの話に引きずり込む方が効果的なのではないか？



ナラティブ、作ってみた

ナラティブの概要

取り上げるテーマ1：指摘ではなく批判になってしまっていないか

ナラティブの世界観：罰が重すぎる世界

レビューでミスをしたたり欠陥を見逃すと鞭で百叩きにされるようになってしまった！

主人公は罰を避けるために頑張るけどうまくいかない

鞭打ちをする黒服からこうすれば良かったのにと助言をもらう

幾度の痛みを経て主人公は段々とレビューを上達していくのであった



ナラティブの概要

取り上げるテーマ2：必要な修正がレビューアに伝わらずに取り消された

ナラティブの世界観：もう一人の僕

ある日、レビューで失敗した主人公は、ヤケ酒を飲んでいて飲みすぎて酒場でイキってため、黒服にボコボコにされてしまう。死の間際に主人公の中に、もう一人の僕(別人格)が誕生する。後日、もう一人の僕の活躍により、再レビューは滞りなく完了した。深層心理からその光景を見ていた主人公は、自分の何がダメだったのか、気づきを得たのであった。





そしてこの世界にまた新たなナラティブが生まれた

ナラティブを読んだ人同士で議論する

各自で読んだ後、内容について意見交換をする

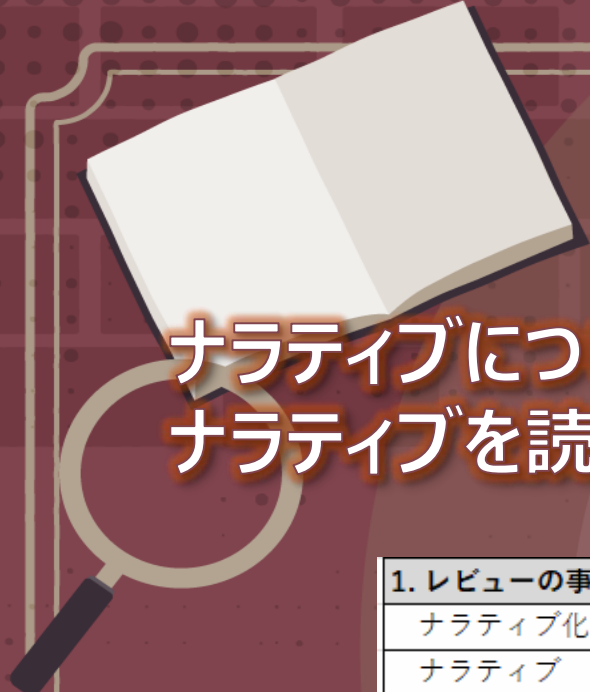
私もこんな経験あるよ！

その時はどうしたの？



結果





ナラティブについてのアンケートと、 ナラティブを読んだ後のディスカッションについて、アンケートを取った

1. レビューの事例に対する共感	A	B	C	D	E	合計	平均
ナラティブ化する前	5	2	3	5	3	18	3.60
ナラティブ	5	3	3	4	3	18	3.60
2. この方式で学習したい	A	B	C	D	E	合計	平均
ナラティブ化する前	3	2	4	2	3	14	2.80
ナラティブ	5	2	2	4	2	15	3.00
3. 教材から得た知恵を実践できそう	A	B	C	D	E	合計	平均
ナラティブ化する前	2	2	3	3	2	12	2.40
ナラティブ	4	2	2	5	2	15	3.00
4. ディスカッションについて	A	B	C	D	E	合計	平均
自分の考える問題点や対策について発言できた	5	5	5	5	5	25	5.00
他の人の発言から気づきを得ることができた	5	5	5	5	5	25	5.00





本手法の良い点や改善点として、以下の意見があげられた

- ストーリーが面白いので、別のナラティブも読みたいと思った
- 他者の経験を聞くことで、多様な状況や多様な対策を知ることができて良いと感じた
- △最後にまとめとなる格言などがあるといい
- △誰の発言なのかわかりにくい部分があった
- △登場人物や世界観をもっと共感できる内容にしてほしい
- △物語が長いので面白く読める工夫が必要かなと思いました
- △ナラティブ筆者の意図を理解するために、ナラティブの最後に結論が欲しい
- △具体的にどうすれば改善すればよかったのかが欲しくなる

考察





ナラティブアプローチについての仮説

物語に興味を持ってもらうことで、レビューについて学ぶことに前向きに取り組んでもらえる

実験結果




- ・2名は高評価だった。他のナラティブも読みたいという意見があった。
→**考察**：ナラティブアプローチでの学習について前向きな意見があったため、仮説の有効性を確認できた
- ・3名は低評価だった。ナラティブの改善点について指摘をもらえた。
→**考察**：改善点を見直すことで評価が逆転する可能性がある。



ケースメソッドについての仮説

ディスカッションによって、他人の知恵を自分のものにできたり、自分の認識の解像度を上げることができる

実験結果

- ・全員高評価だった。仮説で述べた効果があったとの意見もあった。
→**考察**：ナラティブがヒットしなかった人からも高評価だったため、ケースメソッド単体でも効果がある可能性が高い
ナラティブとの組み合わせによって、より効果的になる期待もある
- 
- 
- 

まとめ





結論

- ・ナラティブを用いた取り組みは受け取り手によっては効果があった
- ・ケースメソッドはナラティブの有無に関わらず効果があった
- ・2つの手法を組み合わせることで更に効果的となる可能性がある

今後の課題

- ・今回作成したナラティブそのものの質には改善の余地が多い
- ・受け手を意識したナラティブの作り方を見つけたい
- ・ケースメソッドについてもファシリテーションによって、より改善が見込まれる

研究コースⅡ ソフトウェアレビューの
次回作にご期待ください！！

オレたちの戦いは！！
これからだ！！





引用

[ヒューマン 無料イラスト素材](#)

[OKUMONO 商用フリーのイラスト素材サイト](#)

[いらすとや](#)

[イラストマン](#)

[イラストAC](#)