**物語を使ったプロジェクトマネジメント学習**

PMコース　矢吹研究室　1142064　鈴木淳子

1. 研究の背景

1.1　物語を用いた知識の取得について

　私は知識取得や能力の向上について，物語を用いた知識の取得に興味がある．例えば，テレビアニメやコミックの物語から心理学や仕事術，人間関係スキルの向上方法を取得することである．

実際に，源氏物語から女性の気品や男性と女性間の心理を，大人気海賊アニメ「ONEPICE（ワンピース）」の主人公の性格や行動からリーダーシップを，ボクシングアニメ「あしたのジョー」の物語から心理学に触れている書籍やウェブサイトが存在する．

私は上記のように物語を用いた方法でプロジェクトマネジメントの知識に触れることができないかと考え，調査した．

その結果，アニメやコミックの物語を空想プロジェクトマネジメントとして考察している書籍や，日本の昔話に沿ってプロジェクトマネジメントを学ぶというワークショップ「ＰＭ桃太郎」が開催されていたことがわかった．

1.2　PM桃太郎

　PM桃太郎とは，日本の昔話である「桃太郎」の物語を，一つのプロジェクトとして考え，その物語に沿ってプロジェクトの流れをチームで学ぶワークショップで、されている

　2011年3月26日から27日の2日間にかけて奈良県で行われたワークショップの具体的な内容は以下のようなものであった

1日目は，桃太郎の物語に沿ってプロジェクトの目的，プロジェクトの計画，プロジェクトメンバの役割分担，プロジェクトのコスト，プロジェクトの成果物，プロジェクトの利益などをワークシートに書き込みチームでまとめ，基本計画書を作成する．基本計画書を作成した後は，プロジェクトマネジメントに沿って解析を行った．

2日目は，1日目に行った作業を基にして「もしも桃太郎がプロジェクトマネジメントを知っていたら？」をテーマにしてチームで独自の物語を交えて絵本を完成させ，QCD評価に当てはめて評価した．

　PM桃太郎は，小中学生を対象に考えられたものだが，ワークショップの参加者の年齢層は小中学生に加えて高校生，大学の先生たちや自治体職員，NPO職員等幅広いものであった．

1. 研究の目的

PM桃太郎のように，物語を使ってプロジェクトマネジメントの概要や一連の流れを学習することを試みる．PM学科では，新入生がディズニーランドを題材にプロジェクトマネジメントを学ぶことになっているため，その機会にディズニーの物語でプロジェクトマネジメントを学んでもらうことを計画し，実現する．

1. プロジェクトマネジメントとの関連

本研究は，題材をプロジェクトの概要や流れに沿って整理しながら学ぶことができるので，プロジェクトマネジメント全体に関連する．

1. 研究の方法

以下の順番で研究を進める計画である．

　①PM桃太郎ワークショップをほかの日本昔話に沿って自分で行う．

　②①の作業を世界の童話で行う．

　③1年次に行われるディズニーランドプロジェクトに導入し，検証する．

1. 現在の進捗状況

代表的な日本昔話や世界童話を調査し， PM桃太郎を参考にプロジェクトマネジメントに関連付けられる要素を探している．

進捗状況について例を挙げると，日本昔話でいわれている三大太郎，つまり桃太郎・浦島太郎・金太郎について調査している．桃太郎はPM桃太郎の題材ではあるが，そのワークショップの内容をよく理解するために，調査し直している．

1. 今後の計画

　以下の計画で実施する．

|  |  |
| --- | --- |
| 期間 | 研究内容 |
| 2013年11月～12月 | 昔話のワークショップを一人で行う |
| 2014年1月～2月 | ディズニーランドワークショップのオリエンテーションを一人で行う |
| 2014年3月～4月 | ワークショップの計画および準備 |
| 2014年4月～7月 | 1年生に対して，ワークショップを行う |
| 2014年8月～9月 | ワークショップのまとめ |
| 2014年10月～ | 卒論執筆 |

参考文献

[1] 中嶋秀隆. 改訂4版 PM プロジェクト・マネジメント. 日本能率協会マネジメントセンター, 2009.

[2] 浅見淳一, 中嶋秀隆. プロジェクトマネジメント理論編. 総合法令出版株式会社, 2009.

[3] 司馬紅太郎, 庄司敏浩, 西澤利治, 久手堅憲之. 空想プロジェクトマネジメント読本. 株式会社技術評論社, 2005

[4] Project Management Institute. プロジェクトマネジメント知識体系ガイド（PMBOKガイド）第4版, 2009.