第 27 回日本オフィス学会大会 27th JOS National Convention
日本オフィス学会研究部会発表 A Report of the Study Group for JOS National Convention

ワークプレイスプログラマーの育成に関する試行：参考書籍ルートのプロトタイプ

ワークプレイスプログラミング研究部会

Trial for Developing Workplace Programmers: Prototyping a Textbook-Driven Learning Route

Workplace Programming Research Group

松本 裕司（京都工芸繊維大学）、溝上 裕二（東京都市大学／ジョーンズ ラング ラサール株式会社）、
大川 徹（株式会社竹中工務店）、丸山 玄（日本ファシリティマネジメント協会）、市村 匡生（株式会社イトーキ）、
杉江 七都可（株式会社イトーキ）、上田 隆平（プラス株式会社）、安元 直紀（株式会社 丹青社）、
片桐 由貴（株式会社イリア）、小岩 弘子（パナソニック エレクトリックワークス株式会社）、
北山 善一（ジョーンズラングラサール株式会社）
Yuji MATSUMOTO, Yuji MIZOUE, Tooru OHKAWA, Gen MARUYAMA, Masaki ICHIMURA,
Natsuka SUGIE, Ryuhei UEDA, Naoki YASUMOTO, Yuki KATAGIRI, Hiroko KOIWA,
Yoshikazu KITAYAMA

1. はじめに

本部会では過去 3 年間で、ワークプレイスプログラミングの新たな兆しと現状について議論してきた。その成果の概要を「ワークプレイスプログラミングの現在地」としてまとめ、論説記事として報告している[1)]。

本年度からは、新たな活動の方向性を模索している。本稿ではその一つを紹介したい。大きなテーマはワークプレイスプログラマーの育成である。プログラマーの育ち方、育て方には色々あるが、日々実践と模索を繰り返しながら腕を磨くというのが多くの部会メンバーの育ち方である。そうやって現在のプログラミングの世界を耕してきたともいえるが、場当たり的ともいえる学習方法である。もちろん、実践で得る知恵には代えがたい価値があるが、オフィス学会が掲げる“学問”に近づけるためには、具体的な知識のよりどころ（≒体系）も必要である。

その手掛かりとして、本年度からは参考書籍ルートの開発を始めている。「参考書ルート」とは個別指導型やオンデマンド型、管理型（授業レス）など、多様化する昨今の受験業界で普及しつつある概念である。幾多ある学習参考書の中から、各自の目標や現状に即して、いつ、どの順番で、どの参考書に向き合うかを示した経路図である。これを参考に、ワークプレイスプログラミングの関連書籍を整理し、学習の助けとなるルートマップを示すことが最終的な目標である。対象は、若手、近隣分野や他分野からの参入者に加えて、興味のある大学生、熟練者の学びなおし等も想定している。

本年度はまず、書籍のラインナップからはじめ、粗削りなルートマップのプロトタイプを作成中である。本稿では、まず、部会メンバーが持ち寄った書籍[注 1)]の中から、数冊を取り上げ、その概要と業務における位置づけを紹介する（2 ～ 12 章）。次に、議論途中ではあるが出来立てのプロトタイプについて報告する（13 章）。これを起点に、読者の方々含め、様々な人達との議論を始めたいと考えている。

2. 新旧 2 つのワークプレイスづくり手法の解説書

（竹中工務店　大川徹）

「プロブレム・シーキング」[2)] はプログラミングを学ぶ者にとっては、まず読むべき書籍のひとつである。今や古典と言える 1969 年の出版だが、5 版を重ねて現在に至っている。

「建築課題や要求条件を明確にするプロセス」、「プログラミングが課題探求ならば、デザインは課題解決」で始まり、「プログラマーとデザイナーに要求される能力は異なり、一方は分析力、他方は統合力が必要」とある。また、5 つのステップ[注 2)]で進めるとされている点は、無手勝流でない体系的な要求条件の導き出し方として注目すべきである。デザインを軽視するのではなく、全ての課題が明らかになってからの方が優れたデザインを生むと語っている。オフィスのデザインとは一線を画した、課題の発見の重要性とその手法とが語られた、プログラミングの基本を学ぶ必携書と言える。

一方 2 冊目の「THE ACTIVITY-BASED WORKING PRACTICE GUIDE」[3)] は、2020 年発行と新しい。ABW の定義・オフィスの歴史等の「概念」、組織や活動の現状分析・新コンセプトの探索から成る「分析」、計画・要件の明確化・

デザイン・引越しなどオフィスづくり全体の手法を記した「プロセス」、デザイン手法を語る「デザイン」、豊富な「事例」、および「機能ごとの仕様」リストから成る充実したオフィスづくり実践書である。プログラミングについては「分析」「プロセス」の章に詳しい。

名称からはABWオフィスづくりに特化しているように見えるが、内容はプログラミング、チェンジマネジメント、施工・引越し・評価なども含んだプロジェクトマネジメントとオフィスづくり全般に渡っている。総合的なオフィスづくり解説書として注目してよいと考える（図1左）。

3. 個人のセンスに頼らない思考法を習得するために

（イリア　片桐由貴）

より個人の経験則やスタイルに基づき、属人化されやすいプログラムの一つとして、ワークショップやコンセプトメイキングが挙げられる。そんな熟練者のノウハウに頼りたい部分を具体的な手順に落とし込んだ、思考の型を学べる2冊を紹介する（図1右）。

1冊目は、安斎勇樹、塩瀬隆之著「問いのデザイン：創造的対話のファシリテーション」[4]である。ワークショップの本質ともいえる、参加者の潜在意識を引き出すような課題設定（問いかけ）の考え方や、プログラム作成の具体的な手順等が事例とともに紹介されており、実践的な参考書として、また自身の思考をより深めるためのツールとして定期的に読み返したい書籍である。

2冊目は、細田高広著「コンセプトの教科書 あたらしい価値のつくりかた」[5]である。各人の我流・センスで作られてきたコンセプトという曖昧なものについて、キャッチコピーとの違い等も定義されており、コンセプトという概念に対して他者と共通認識を持つ際にも有用な文献となるであろう。

どちらも物事の本質をとらえるための思考法、また最初の型を習得するための書籍として参考となる。今回は比較的新しい出版年代の書籍を紹介したが、近年の複雑化する課題、また機能だけでなく意味や意義を重視する風潮のなかで、近しい視点で書かれた書籍から学ぶことで、より実践的な学びとなり得るだろうと考えての選書となった。

4. 要件定義に向けて「思考の型」を学ぶ

（イトーキ　市村匡生）

プログラミングの専門知識習得に向けた選書は他のメンバーに任せ、著者は、プロジェクト初期に行われるインタビューやヒアリングを起点に情報を整理する視点、さらにはサーベイを単に実施するだけでなく、その結果をプロジェクトの成功へどう結びつけるかを意識してほしい、という狙いからこの3冊を選んだ。いずれもイラストが多く読みやすく、手に取りやすい内容であり、参考書ルートの初歩として位置付けられるのではないか。「情報を引き出す」「情報を整理する」「情報を活かす」ということを理解するためのヒントが得られる3冊である（図2左）。

1冊目の『人生が変わるインタビューの技術』[6]は、事前準備・当日・事後の流れの中で重要な視点を示し、相手の想いを引き出すための「聴く力」と「質問する力」を養える書籍である。

2冊目の『デザインはヒアリングからはじまる』[7]は、得られた情報を構造化し、課題や前提を整理する思考の軸を学べる書籍である。ただ相手に質問する・聞き出すのではなく「導き出す」姿勢と、関係者と「共創する」意識の重要性を教えてくれる。

3冊目の『サーベイ・フィードバック入門』[8]は、アンケート調査等で得たデータを「見える化」し、対話を通じて現場にフィードバックし、意思決定や行動変容につなげるプロセスを事例とともに学べる書籍である。

この3冊を通じて、要件定義の質を一段引き上げていくきっかけになれば幸いである。



図1 WPP手法解説　／　思考の型習得



図2 要件定義　／　付加価値づくり

5. 要件定義を超え、企業の未来を描く。ワークプレイスの付加価値を生むための思考法

（丹青社　安元直紀）

この書籍「付加価値のつくりかた」[9]の最大のポイントは、価値の主権は常に「顧客」にあり、「付加価値とはお客様のニーズを叶えるものである」という定義である。顧客自身も気づいていない潜在ニーズや、心を動かす「感動」を生むことこそが真の付加価値になると説いている（図2右）。

これをオフィス設計、プログラミングの文脈に置き換えると、これまで要件定義の定形的アプローチに加えプログラマーと顧客のコミュニケーションや問いによって企業の未来がより解像度を上げられるのではないかと考える。主に3つのアプローチからなり、ワークプレイスプログラミングのアプローチに置き換えると

・要望を鵜呑みにせず、現場の潜在ニーズを掘り起こす
・「BtoB の価値」に直結する定量・定性分析を行う
・「経営課題の解決策」として整理する
となる。

このように挙げると当然のように思われるかもしれないが、意識していないと忙しさや目前の要件整理に追われ、顧客とともに描こうとした未来から外してしまう。近年、ワークプレイスは企業と社員を結ぶ重要な要素であると、意識が高まっている。プログラミングは一方で「クライアント企業すら気づいていない、未来の働き方という付加価値をデザインする」ための最も重要なフェーズであると言える。

6. 脳科学によるウェルビーイングを評価グリッド法で分析

（日本ファシリティマネジメント協会　丸山玄）

近年、オフィスにおけるウェルビーイングへの関心が高まる背景には、企業の経営戦略として、優秀な人材の獲得やリテンション（定着）の重要性がある。働く場には、単に「きれい」「おしゃれ」といった空間価値だけではなく、「ここで働きたい」「また戻ってきたい」と感じられる体験価値が求められるようになってきた。そのため、ワークプレイスプログラミングにおいても、空間機能の整理だけでなく、人の感情や行動を引き出す仕掛けや、自然とコミュニケーションが生まれる雰囲気づくりまで踏み込んで考える必要がある。本稿では、その視点として脳科学やウェルビーイング研究に着目する（図 2）。石川善樹・吉田尚記著『むかしむかし あるところにウェルビーイングがありました』[10] では、日本文化に根差した幸福観が示され、ドミニク・チェン・渡邊淳司著『ウェルビーイングのつくりかた』[11] では、人と環境との相互作用をデザインする視点が提示されている。また、池谷裕二著『夢を叶えるために脳はある』[12] では、人が主体的に学び、挑戦したくなる脳の仕組みが平易に解説されている。これらの知見を通して、働く人の生産性や創造性を高め、居心地よく感じられる環境づくりを、ワークプレイスプログラミングへ応用する可能性について考察する。

一方で、ウェルビーイングは数値化しにくく、利用者自身がどのように環境を実感しているかを把握することが重要である。本発表では、その把握手法として評価グリッド法に着目する。日本建築学会編『建築空間のヒューマナイジング』[13] および『快適なオフィス環境がほしい』[14] では、環境心理学や POE（Post Occupancy Evaluation）の考え方を基盤に、個別インタビューを通して利用者の価値観や深層心理を引き出す方法が紹介されている。評価グリッド法は、利用者の言葉から環境評価構造を可視化できる点に特徴があり、働く場におけるウェルビーイングを定性的・構造的に理解する有効なアプローチである。



図 3 脳科学からウェルビーイング

7. コンセプトメイクやワークショップなどに必要な課題設定を行うために

（イトーキ　杉江七都可）

オフィス改善の議論を始めようとするとき、私たちはしばしば「そもそも何が問題なのか」という問いに立ち戻ることになる。ワークプレイスプログラミングの成果を左右する要因となるため、課題設定プロセスの質は決して無視できない。

課題設定力を鍛えるための理論的・実践的手がかりとして、安宅和人著『イシューからはじめよ』[15] は、価値ある成果を生むためには「取り組むべきイシューを見極めること」が大切であると説き、問題の本質を見極める視点を提供する。

また、安斎勇樹・塩瀬隆之著『問いのデザイン 創造的対話のファシリティテーション』[4] は、問いをつくる行為そのものを創造的プロセスとして捉え、問題を捉え直す考え方や課題を定義する手順を提示する。さらに本書で示される視点は、オフィス改善全体だけでなく、プログラミング手法としての「ワークショップ」にも直接関わる。同書では、問いの立て方が参加者の思考や感情を刺激し、対話を深め、新たな気づきを生み出す要素として扱われており、こうした問いのデザインはワークショップ全体の設計にも密接に関わる。

両書（図 4 左）を参照することで、課題設定は単なる前段階ではなく、オフィス改善プロセスの肝となる部分であることが明確になる。



図 4 課題設定　／　ワーカーの行動を読み解く

8. ものづくりの視点から「ワーカーの行動」を読み解く

（プラス　上田隆平）

著者は普段、ワークプレイスプログラミングの手法等を専門に扱う業務に直接携わっているわけではなく、プロダクトデザインや商品開発といった、ものづくりの分野に携わっている。日々オフィスを構成する家具のあり方と向き合う中で、プロダクトデザインとプログラミングには、どちらも「ワーカーの行動」を深く読み解くという大きな共通点があるのではないかと感じている。そこで今回は、人の行動を理解し、

自然なアクションを引き出す視点を養うための2冊を紹介する（図4右）。どちらの本も日常生活で目にする具体的な事例をもとに構成されており読みやすく、異なる視点によるリフレッシュを求める際にも有効である。

1冊目の『誰のためのデザイン？』[16]は、環境やモノが人に与える「行為の可能性（アフォーダンス）」を学べる名著である。家具の形状、レイアウトといった物理的な要素が、無意識のうちに人の行動を促したり阻害したりするメカニズムを直感的に理解できる。

2冊目の『予想どおりに不合理』[17]は、人がいかに理屈に合わない意思決定を行うかを解き明かした行動経済学の代表作である。「フリーアドレスでも同じ席に座る」といったような行動の心理的背景を知り、工夫で人に行動を促すヒントを教えてくれる。

ワーカーの無意識の心理を知り、理想の働き方を引き出すアプローチとして、プログラミングの参考にしていただければ幸いである。

9. 興味から始めるプログラミング

（ジョーンズラングラサール　北山善一）

本稿を書くにあたり、おすすめの本を尋ねられたが、著者の答えは「まず本屋に行くこと」である。

もちろん、プログラミングの基本を学ぶのであれば、『プロブレム・シーキング』[2]は外せない1冊である。自身も、プログラミングを学び始めた頃に最初に手に取った本の一つであった。課題を解く前に、何を問うべきかを考える視点を与えてくれる本である。

一方で、ワークプレイスは企業経営を支える経営資源であるので、プログラミングをする際、建築やファシリティの知識だけでなく、企業や事業そのものへの理解も欠かせない。『マネジメント』に代表される経営書や企業事例、有名経営者による書籍、コンサルティングファームのビジネス書などを読むと、企業がその活動を通じて、どのように価値を生み出し、どのような組織や働き方が必要かが見えてくる。

ただ、本当に重要なのは本の種類ではなく、世の中にあるビジネスやサービスといった企業活動や、その中で働く人々へ興味を持つことである。その入口は経営書[18]に限らない。

例えば、歴史や物語も、人が何を信じ、意思決定し、行動するのかを考えるきっかけになる。個人的には三國志[19]や旧約聖書[20]などが面白く、漫画版でも十分だと思う。自分とは異なる価値観や行動原理に触れることは、人や組織への理解を深める助けになる（図5）。

企業活動や働く人々への興味が深まるほど、見える課題や問いの質も変わっていくもので、本は、その興味を広げる有効な手段であり、本屋は本との最高の出会いの場である。本稿を読み終わったら、ぜひ、本屋へ行ってみていただきたい。



図5 興味からWPPを広げる書

10. 実例を参照して、想いを実装する

（パナソニック エレクトリックワークス　小岩弘子）

コンセプトを決めたものの、実際に空間設計として何を取り入れればいいか、または設計したが本当にコンセプトを体現しているのかどうか悩むことがある。そんな時に、設計が機能しているのかを確認させてくれる2冊を紹介したい。

1冊目は、オカムラ　ワークデザイン研究所　花田愛著「行きたくなる」オフィス　集うデザイン[21]である。空間・視線・接触・位置を起点に、働き方から家具の形状に至るまで、その場で人がどんな気持ちになるのかが紹介されており、共感しながら空間設計に取り入れられる1冊である。

2冊目は、三菱UFJ信託銀行 不動産コンサルティング部著 「ワークプレイスが創る　会社の未来」[22]である。この本では、ワークプレイス改革の必要性から始まり、ケースごとに成功ポイントをあげながらの実例紹介、効果測定、オフィスのスタンダードの変化に至るまで、普段設計に携わっていないワーカーにとっても分かりやすくまとめてある。

今回紹介した2冊（図6左）は、どちらも普段オフィス設計実務になじみのない方でも手に取りやすく、取入れやすいものである。興味を持ち取組む一助となれば幸いである。



図6 想いの実装　／　プログラミングの思考法

11. プログラミングの思考方法を学ぶ

（東京都市大／ジョーンズ ラング ラサール　溝上裕二）

ワークプレイスプログラミングを実践する上で重要なのは、空間での解決策の前に、課題を発見し定義する思考方法を身につけることである。その基礎を学ぶための著書を紹介する（図6右）。

まず、数学者G. ポリアの『いかにして問題をとくか』[23]は、「問題解決の方法論」を体系化した古典であり、後のデザインシンキングやシステム思考、さらには建築プログラミングにも大きな影響を与えた。ポリアは「問題を解く能力は訓練可能な思考プロセスである」とし、①問題を理解する、②計画を立てる、③計画を実行する、④振り返る、という4段階の問題解決プロセスを提示した。また、「類推」「問題の

分解」「単純化」「逆向き思考」などの発見的手法（Heuristic）を重視し、必ずしも唯一の正解ではなく、解決に近づく思考法を示している。

次に、W.W. コーディルの『チームによる建築』[24] は、現代の建築・ワークプレイス計画における協働の重要性を説いた名著である。コーディルは「偉大な建築家の時代から偉大なチームの時代へ」と述べ、「チームこそが天才である」「クライアントもチームメンバーである」「チームは専門家や利用者を含めて拡張し続ける」という考え方を提示した。ワークプレイスプログラミングにおいても、多様な関係者との協働が課題発見の質を高めることを示唆している。

ウイリアム・ペーニャの『プロブレム・シーキング』[2]（図1左）は、建築プログラミングの代表的教科書である。特に「思考方法（Ways of Thinking）」の章では、「設計に飛びつく前に問題を考える」ことの重要性が述べられている。課題と解決、分析と統合、論理と直感など12の思考方法を整理し、プログラミングとは「答えを出す技術」ではなく「質問する技術」であると位置付けている。優れたプログラマーとは、優れた解答者ではなく、優れた問いを立てることのできる人である。

トーマス・ウェデル＝ウェデルスボルグの『解決できない問題を、解決できる問題に変える思考法』[25] は、「問題解決よりも問題再定義（Reframing）が重要である」と主張する。人は問題が生じるとすぐに解決策を求めるが、そもそもの問題認識が誤っている場合が少なくない。本書では、目標から問題を捉え直す「Goal Reframing」や成功事例に着目する「Bright Spots」など、問題を再定義するための具体的な手法を提示している。

さらに、安宅和人の『イシューからはじめよ』[15] は、「本当に答える価値のある問いを見極めること」の重要性を説いている。著者はイシューを「答えを出す価値があり、かつ未解決の重要な問題」と定義し、イシュードリブン、仮説ドリブン、アウトプットドリブン、メッセージドリブンという4つの思考法を提示する。ワークプレイス計画においても、「オフィスをどう設計するか」ではなく、「企業は何のためにオフィスを持つのか」を問うことが重要である。

以上の著書を俯瞰すると、「問題を解く（ボリア）」「チームで考える（コーディル）」「課題を発見する（ペーニャ）」「課題を再定義する（ウェデル＝ウェデルスボルグ）」「解く価値のある課題を選ぶ（安宅）」という一連の思考の発展が見えてくる。ワークプレイスプログラミングにおいて求められるのは、解決策を提示する能力だけではなく、真に取り組むべき問い（課題）を見極める能力であり、これらの著書はその思考訓練に有益な示唆を与えている。

最後に、プログラミングの発端的な動機を学ぶ書として、『「ブリーフ」による建築意図の伝達』[26] も加えておきたい。

12. 多様な根っこをもつ新世代のプログラマーのために

（京都工芸繊維大　松本裕司）

ワークプレイスプログラマーの多くが建築学をベースとすることが多かった黎明期を抜け、最近では非建築系からこの分野に飛び込んだ方に出会うことが増えてきた。経営系、情報系、不動産、芸術さらには工学、文学といった様々な学問的な根っこを持つプログラマー達は、建築系にはない沢山の視点を持ち、この分野に新たな風をよんでくれると期待するが、やはり空間づくりにかかわる基本的な素養は必要であろう。これまで紹介された書籍に以外に、「建築計画」、「建築意匠」、「建築環境」の入門書[27) 28) 29)] を加えておきたい。

逆に、作ることを主体に学んできた人が、様々な調査データを採取して適切に読み取る際には、「統計」や「データサイエンス」の入門書[30]（復習も含めて）も必要である。その他にも、例えばブランディング[31] など、それぞれの根っこに応じて学ぶべき入門書はあるが、いろんな専門家との協業において対話の助けになる程度の世界観（価値観）の把握からはじめるとよい。最近では大学新入生向け、高校生向けの読みやすい入門書が各分野から出ているので、気に入ったものを手に取って、知らないことを知るきっかけにすればよい。例として著者好みの書を挙げておく（図7）。



図7 関連分野の入門書の例

13. 参考書籍ルートのプロトタイピング

以上11名の部会メンバーによる参考書籍を約30冊紹介した。実のところ、数倍の書籍を持ち寄って、議論してそれぞれが本稿で紹介する書籍を厳選したつもりである。ただし、相当な読書家でなければ、まだまだ読破する気にはなれない量であろう。書籍ルートの作成に当たっては、表1に示す方針で進めている。

本稿に掲載する、図8のバージョンではまず、①4段階の学習フェーズ（まずはここから・基礎力をつけたい・実力をつけたい・さらに深めたい）を設けた（横軸）。次に②学習領域の目安（縦軸）として、プロブレム・シーキング[2] の5ステップ（Goals、Facts、Concepts、Needs、Problem）に加えて、関連する4領域を設定している（Workplace、Wellbeing、Management、Design）。

さらにルート外には、いつ（どの段階でも）読んでもよい「素養をみがく副読本」を挙げることとした。

表 1 書籍ルート作成の方針（暫定版）

・網羅性・完全性よりも、効率的な知識のサンプリングができ、早い段階で全体像がつかめること。 ・無理なく知識をスパイラルアップでき、飽きないこと。 ・得意 / 不得意などを考慮して、ルートを取捨選択してアレンジできること。 ・学習進度ごとに小さな達成感が得られ、かつ次のステップへの期待感がもてること。リズム感。 ・実践との関係を意識しながら学習が進められること。すぐに使えるノウハウの獲得とフィロソフィー醸成とのバランス。



図 8 WPP 参考書籍ルート：プロトタイプ第 1 版

14. まとめ

まだこの議論をはじめて半年。ようやく着地点のイメージが出来てきたというのが雑感である。作業をとおして、部会メンバーがそれぞれ持つプログラマーの理想像と担うべき職域を共有できたことは大きな副産物であり、それが本プロトタイプにも投影されているようにも思える。さて、現段階では、増やすよりも減らす作業に苦慮している。そして、偏りも散見されている。必要十分とまではいかなくとも、プログラマー育成の芯となるような洗練されたルートにブラッシュアップしてきたい。同時に、枠組みや示し方の工夫も必要であろう。このプロトタイプを起点に、多くの人と対話し、助言を得たいと考えている。完成版（部会メンバーが満足いく状態）を期待しつつ、様々なご意見を頂ければ幸いである。

注釈

注 1) 本稿で紹介する書籍の一部には、絶版のため入手困難なものもあるが、図書館や中古本などをご利用いただきたい。

注 2) 1. ゴールの確立、2. 事実の収集と分析、3. コンセプトの発見と検証、4. ニーズの決定、5. 課題の提示

参考文献・紹介書籍

1) 松本裕司、部会メンバー 11 名：ワークプレイスプログラミングの現在地 - ヒューリスティックアプローチによる変化の整理 -、日本オフィス学会誌、vol.18 No.1、pp.4-10、2026
2) ウイリアム・ペーニャ、スティーブン・パーシャル／溝上裕二 訳：『プロブレム・シーキング　建築課題の発見・実践手法』、彰国社、2003
3) Juriaan van Meel:『THE ACTIVITY-BASED WORKING PRACTICE GUIDE』、ICOP 、2020
4) 安斎勇樹、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』、学芸出版社、2020
5) 細田高広：『コンセプトの教科書 あたらしい価値のつくりかた』、ダイヤモンド社、2023
6) 原正紀：『人生が変わるインタビューの技術：質問する力・聴く力』、同友館、2026
7) 佐野五月：『デザインはヒアリングからはじまる』、マイナビ出版、2025
8) 中原淳：『サーベイ・フィードバック入門―「データと対話」で職場を変える技術』、PHP 研究所、2020
9) 田尻望：『付加価値のつくりかた』、かんき出版、2022
10) 石川善樹、吉田尚記：『むかしむかし あるところにウェルビーイングがありました 日本文化から読み解く幸せのカタチ』、KADOKAWA、2022
11) 渡邊淳司、ドミニク・チェン：『ウェルビーイングのつくりかた「わたし」と「わたしたち」をつなぐデザインガイド』、ビー・エヌ・エヌ、2023
12) 池谷裕二：『夢を叶えるために脳はある「私という現象」、高校生と脳を語り尽く』、講談社、2024
13) 日本建築学会 編：『建築空間のヒューマナイジング：環境心理による人間空間の創造』、彰国社、2001
14) 日本建築学会 編：『快適なオフィス環境がほしい：居住環境評価の方法』、彰国社、1994
15) 安宅和人：『イシューからはじめよ - 知的生産の「シンプルな本質」』、英治出版、2024
16) D. A. ノーマン　著、岡本明ほか　訳：『誰のためのデザイン？―認知科学者のデザイン原論』、新曜社、2015
17) ダン アリエリー　著、熊谷淳子 訳：『予想どおりに不合理：行動経済学が明かす「あなたがそれを選ぶわけ」』、早川書房、2013
18) ピーター・F・ドラッカー 著、上田惇生 訳：『マネジメント - 基本と原則』、ダイヤモンド社、2001
19) 吉川英治：『三国志（全 8 巻）』、講談社、2012
20) 樋口雅一　著、山口昇　監：『マンガ　聖書物語〈旧約篇〉』、講談社、1998
21) 花田愛：『行きたくなる」オフィス　集うデザイン』、障国社、2024
22) 三菱 UFJ 信託銀行　不動産コンサルティング部：『ワークプレイスが創る会社の未来』、日経 BP、2020
23) G. ポリア 著、柿内賢信 訳：『いかにして問題をとくか』、丸善出版、1975
24) ウィリアム・W・コーディル 著、六鹿正治　訳：『チームによる建築　建築に成功する 121 の方法』、鹿島出版会、1987
25) トーマス・W・ウェデルスボルグ 著、千葉敏生 訳：『解決できない問題を、解決できる問題に変える思考法』、実務教育出版、2022
26) JFMA ブリーフ啓発書編集チーム 編：『「ブリーフ」による建築意図の伝達』、日本ファシリティマネジメント協会、2015
27) 原口秀昭：『ゼロからはじめる［建築計画］入門』, 彰国社 ,2016
28) 鈴木敏彦 ,、松下希和 ,、中山繁信：『世界で一番美しい建築デザインの教科書』、エクスナレッジ、2018
29) 小林茂雄：『はじめての建築環境工学』、彰国社、2015
30) 阿部真人：『データ分析に必須の知識・考え方 統計学入門 仮説検定から統計モデリングまで重要トピックを完全網羅』, ソシム ,2021
31) 西澤明洋：『ブランディングデザインの教科書』、パイインターナショナル、2020