

ワークショップ

～大きな流れとなりつつある住民参加型事業手法とは～

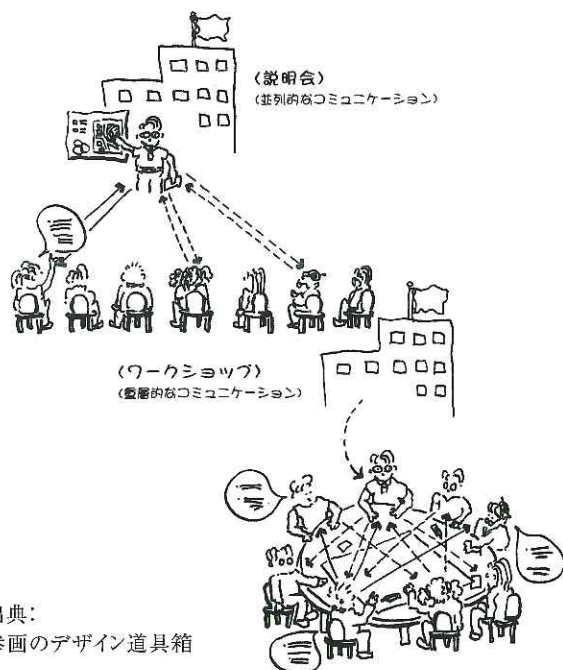
1.はじめに

近年、行政にとって住民との協働など、住民参加による事業の展開が広がっている。

中でも、企画段階から広く住民の参画を得る方法としてワークショップの手法が注目を浴びており、さまざまな事業のプロセスに取り入れられてきている。

しかし中には、ワークショップとは名ばかりで住民参加とは言いがたく、ただ単に住民を集めての説明に終始したり、重要な部分は既に決まっておき、言わばアライバイ作務的なワークショップも見受けられる一方、住民側も行政の仕事には口出しできない、あるいは(参加したとしても)どうせ行政が決めた筋書き通りになるだけではないか、といったあきらめに似た非観的な考えがあることも事実である。

だが、住民の意見が事業に反映されるのが本来の姿であり、その意味で住民側の意向が集約され目に見える形で表されるワークショップは、今後ますます注目される手法といえる。



出典：
参画のデザイン工具箱

そこでは、従来のような行政主導ではなく、住民の真意として、その事業が本当に必要なのかということも含めた検討が求められており、住民の意見の集約が強く問われることとなる。

そういった役割を担うワークショップとはそもそもどういったものなのか、果たしてそれが真の住民参加となりうるのか、去る8月末に2日間の日程で、当センターの人材育成プログラムの一環として参加した世田谷まちづくりセンター主催の「参加のデザイン工具箱」実践講習会応用企画編を通じて学んだ手法などをもとに考察していくこととしたい。

2. ワークショップとは

ワークショップとは、「職場、作業場などの意であるが、最近ではまちづくりなどに関して、地域に関わる様々な問題に対応するために、様々な立場の参加者が、共同作業を通じて、地域の課題発見、創造的な解決策や計画案の考案、それらの評価などを行っていく活動として用いられることが多い」ものであり、「この手法は、単なる住民「参加」の方法ではなく、参加者一人ひとりの創造性を重視し、現実の意思決定過程に参画するという、「協働」の考え方に基づいている。したがって、ワークショップのプロセス設計で重要なのは、公開の場で意思決定の手続きを明らかにし、合意を得ること、更に住民自身が自己決定できるための質の高い情報を提供することであるとされている。また、ワークショップのプログラム設計で重要なのは、目標を明確にすること、参加者が他者理解を深めることができる作業を繰り返し、合意を目に見える形にすることである。」とされている。(ぎょうせい「新自治用語辞典」より)

ここにも書かれているとおり、ワークショップを開催する意義は、参加者がその事業に対して何らかの形

で「参加した」と納得できること、具体的には自分の、あるいは皆で合意した意見が計画や設計に生かされた結果として見えてくることではないか。つまり、せっかく参加したものの何も成果が見えてこなければ、それは参加者にとって全くの徒労に過ぎないばかりではなく、主催者側に対する強い不信感としてしこりを残すことになる。そしてそれは、当初の「住民参加」とは全く逆の結果となってしまうのである。

3. ワークショップの設計

では実際に、ワークショップを設計するにあたってどのようなことがポイントとしてあげられるのか見てみることにする。

(1) テーマ設定

まず、どの範囲を(ワークショップで)行なうかということである。たとえば、空き地に公園を造るワークショップをしよう。その公園づくりは何もない更地のところから始めるのか、一定区域だけについて決めるのか、あるいは花壇についてだけを決定するのかといった様々な場合が考えられる。どんな場合であろうと一つの事業についての進行状況・法的規制・予算・

期限など、あらゆる情報を事前に収集開示し、そのワークショップがより実りあるものになるよう配慮すべきである。せっかく決定したことが、後になって予算の関係、または法的な制限により実施不可能などとされると、前述のとおり参加者だけでなく、その他の住民にも不信感を植え付けることとなる。

(2) 参加者募集

また、ワークショップへの参加者をどのように集めるかということである。ある程度幅広い年齢層を参加対象としているときは、子どもから高齢者まで広く働きかけることが必要であろうし、事業によればある特定の地域の人たちだけを対象としたものもある。どういう人たちをどういう風を集めるか、このことが重要である。もちろん、参加者達が集まりやすい時間や時期、開催回数などにも配慮することが求められる。

(3) 開催回数

特に回数については配慮したい。余り頻繁だと参加者は苦痛を感じるようになり、かといって期間があきすぎると前回の成果が見えにくく、意識確認に手間取ることとなる。事業に対して、より効果が現れるにはどれくらいの期間で何回くらい開催するかを熟慮すべきである。

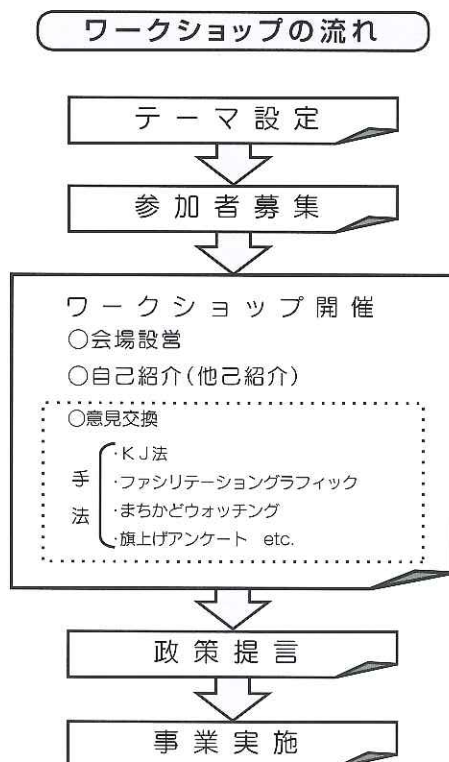
(4) 目標設定

次に、ワークショップは通常複数回行なわれることが多いが、その回ごとに目標を定めておくことである。最終的な目標は掲げてあるものの、毎回のワークショップにはこれといった目的、目標を定めていないといった場合には、当初の意気込みや参加意欲が長続きせず、参加者も徐々に減少していく。毎回の集まりの中で、「今日の集まりではこれが出来た。」あるいは「目標は達成できなかったが、ここまでは決定した。」といった目に見える成果が上がると興味や意欲も持続し、結果として満足のいくものとなるであろう。

(5) 打合せ

そして最後に、実際のワークショップをするにあたって、どういう打合せが必要か、これも重要項目である。

ワークショップは、通常ファシリテーターといわれる人が必要とされる。これは、どちらの立場でもない中



立の人で、会議の進行役、引き出し役といった役割を持つ。このファシリテーターが特に気をつけることは評価的な発言をしないこと。全体に目を向け、話し合いが偏った内容にならないよう、運営していく能力が求められる。その意味では、ファシリテーターの育成にも力を注がねばならない。そのファシリテーターのアシスタントや、各グループリーダー、記録係(写真など)、これが必要最小限の人数であるが、この人たちとの事前打ち合わせが重要なウエイトを占める。ここで充分話し合い、納得できていることがワークショップの成否を決するといっても過言ではないだろう。もちろん実際に行なってみると予想しなかった問題や課題が発生したり、予想とは全く反対の結果になる場合もないとは限らない。しかしそんな場合でも、事前の打ち合わせ等により関係者間が話し合いのイメージを持っていると、よりスムーズな展開ができるのではないか。

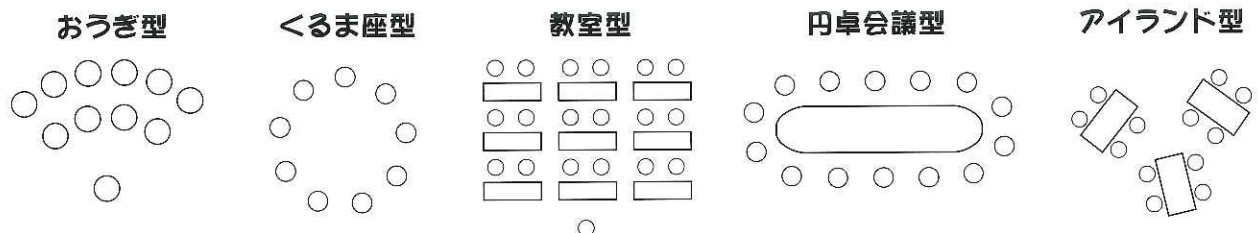
4. ワークショップの運営手法

では実際にワークショップを運営する場合、どういった手法がとられるかであるが、これはテーマや参加者の内訳などによって様々な方法が考えられる。そのいくつかを紹介してみよう。

(1) 会場設営

参加者にとって居心地のいい空間づくりが大切である。公民館等で行なう場合も机は6~8人ごとのアイランド型で行なうとか、場合によれば室内を飛び出し、公園や河川敷で行うほうが効果的という場合も考えられる。いずれにしても柔らかな雰囲気作りが求められる。その他、会の内容によっておうぎ型、教室型、円卓会議型などと使い分けると気分転換も図ることができる。

会場設営例



(2) 自己紹介・他己紹介

参加している人達の雰囲気や和らげ、今後のワークショップに親しみがもてるようになる導入として、一番最初に行なう。

グループ内で相手を決めて手元を見ずに似顔絵を描く。これだと上手下手はほとんど気にならず、思いがけず特徴を捉えたインパクトのある絵になる。そのうえで自分が一言を書き加えたり、あるいは聞き取りインタビューで人となりや聞き取り紹介する。紹介時間は参加人数によって決めるが30秒から1分くらい。正確に時間を守ることをストップウォッチやゴングなどの小道具で知らせることも場が和み、その後の運営にスムーズに移行出来るという点で重要である。要は参加者から無用の緊張感を除くことである。

(3) KJ法

ほんやりとして体系だっていない意見の断片を一枚の紙の上に明確な図式構造として浮かび上がらせる技術で、参加者にテーマ理解のばらつきがあったり、先入観や思い入れにとらわれている場合などに有効である。

そのほかにも考えをまとめる手法として、ロールプレイディベートゲーム、グループディスカッションなどが挙げられる。

(4) ファシリテーショングラフィック

参加者の考えを整理し、理解を深めるのに有効な方法である。

会議の内容をそれぞれが頭の中で整理していくのは難しい。思い違いや忘れてしまう…、といったこともあり得る。それをなくすための方法である。

会議の内容や達成目標、意見や論点などをわかり

やすくボードに書くことによって、参加者がその時点で何を問題にし、議論しているのかが理解できる。

(5) まちかどウォッチング

自分の町はなかなかきちんと見た事がない、あるいは見ていると思ってはいるが、改めて町の中を眺めてみると今まで目に映らなかったことやモノが見えてくる。テーマを決めて、あるいはあえて決めずに街中を歩いてみよう。その際、目の高さには注意が必要。大人の視点だけではなく、子ども、赤ん坊あるいは車いすからの目線で見ると、様々な角度で見るとまた新たな発見がある。

また、応用例として、まちかどインタビューもおもしろい。町の人に質問し答えてもらうことにより、参加者自身の意識の学びの場となるとともに、町の人々の考えを聞くいい機会が持てる。また、参加者以外の多くの人にそのプログラムを知ってもらうきっかけともなる。

(いずれの場合も会場に帰り、町歩きで得たものを整理することが必要である。)

(6) 旗上げアンケート

この方式の最大の長所は、例えば大きな集会であっても全員気軽に参加できるという点である。どんなにしゃべるのが苦手な人でもあがり症の人でも等しく参加できるという点で優れている。しかし、設問項目が余り多いと関心が持続しづらい。短時間で判断できるよう質問の設定にも留意し、集中力の持続できる時間にとどめる。



旗上げアンケートの様子

5. ま と め

ここに挙げた手法はごくわずかである。その場の状況に応じて、最善の手法を使い分けることが必要とされる。目的とすることは、何より住民が参加しやすい環境を整え、参画したという充足感を共有するとともに、納得できる方策に導くことである。

そして、ファシリテーターの役割が重要なことも見逃さない。中立公平に事案を洞察する、人の意見を聞き出したり、種々雑多な意見をまとめていく…、こういった能力を備えるファシリテーターの養成は急がれるところである。

とはいうものの、一方では実践が求められるものでもある。ワークショップに失敗やハプニングはつきものと思っただほうがよい。思いがけない成り行きや展開が必ずあるものだ。それらとともに解決しながら、皆で納得できる案を作り上げていけることこそがワークショップの真骨頂なのかもしれない。

結局ワークショップは自分の町を、自分自身を見直す良いきっかけづくりとなる。住民が主体となって改めて自分の周りを見直し、より良い環境を整えるためには格好の手法と思われる。これが住民参加の全てとは決して言えるものではないが、少なくとも、楽しみながら参加出来、住民自身の心に持っていたハード・ソフト両面の、公共事業に対する意識の高い壁を取り払ったという意味においては、評価される手法であろう。

今後住民参加の場面に、様々なワークショップの展開が想定される。留意すべきはいつの場合もお互いが互いの意見に耳を傾け、よりよい方策を探る姿勢である。

<参考文献>

- 「ワークショップ-新しい学びと創造の場-」 中野 民夫
- 「参加のデザイン道具箱PART1~3」 世田谷まちづくりセンター
- 「ワークショップは技より心」 (財)人権教育啓発推進センター

(当センター研究員 三好 誠子)