Osaka University Knowledge Archive

Title	2011年度ワークショップ入門講座
Author(s)	森栗, 茂一; 平川, 秀幸; 西村, ユミ
Citation	Communication-Design. 2012, 7, p. 19-32
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/8557
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

Osaka University

2011年度ワークショップ入門講座

森栗茂一（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）
平川秀幸（大阪大学CSCD）
西村ユミ（首都大学東京健康福祉学部）

A report on community workshop seminar

Shigekazu Morikuri（Center for the Study of Communication-Design: CSCD, Osaka University）
Hideyuki Hirakawa（CSCD, Osaka University）
Yumi Nishimura（Faculty of Health Sciences, Tokyo Metropolitan University）

学生向けワークショップ入門講座は、秋の連休を利用して中之島センターで行った。
神戸まちづくりワークショップ研究会のゲストとしての支援を得て、理論、聞き方（ちゃんと聞く）、ファシリテーショングラフィックス、神戸でのまちづくりワークショップ経緯、中之島阪大跡地における模擬公園ワークショップ、KJ法・旗揚げゲーム・ワールドカフェなどの解説と体験、およびそのふりかえりを行った。
かなり密度が濃く、3日の集中講義には無理があったが、学生は集中していた。とはいえ、これだけでワークショップが解かったわけではなく、さらなるスキルアップが必要なことを学生は理解した。また、まちづくり系のワークショップであるため、まちづくりに特化した部分が多く、課題が残った。さらには、社会人受講を想定し中之島センターで行ったが、広報不足で少数の社会人聴講に終わってしまった。
ワークショップは、専門職の大学院生には必要な知識・技能であり好評であった。関心も高い。今後は、より深く、多様なワークショップ科目を、大学院生、社会人に提供することが課題となろう。

キーワード
ワークショップ、まちづくり、ファシリテーション
workshop, community, facilitation

CSCDワークショップ研究会は、神戸WS研究会と事前協議を重ね、以下のような流れで、講座を組み立てた。受講者は、4月には30人が履修登録しており、当初目的の社会人公募を控えた。結果的には、学生の受講が減り、社会人向けの受講がそれほど増えず、16名受講となった。

今後は、履修学生の事前フォロー・絞込みと、社会人向け広報を積極的に行う必要があると考える。3日間の概要は、以下のとおりである。

1. ワークシップ入門講座の流れ

CSCDワークショップ研究会は、神戸WS研究会と事前協議を重ね、以下のような流れで、

講座を組み立てた。受講者は、4月には30人が履修登録しており、当初目的の社会人公募を控えた。結果的には、学生の受講が減り、社会人向けの受講がそれほど増えず、16名受講となった。

今後は、履修学生の事前フォロー・絞込みと、社会人向け広報を積極的に行う必要があると考える。3日間の概要は、以下のとおりである。

表1　日程とプログラム

9月17日（土）　10-18時	ワークショップ（以下、WSと略す場合もある）概論 シートによる自己紹介法（チームビルディング） ちゃんと聞く ファシリテーショングラフィックス実践 ふりかえり
9月18日（日）　10-18時	神戸とまちづくりWSの歴史、上沢二丁目公園WS 中之島空地の現況地図と現場点検、面積計算 模擬「中之島公園WS」 ふりかえり
9月19日（月）　10-18時	ワールドカフェ実践 まちづくりにおけるWS 旗揚げゲーム実践 KJ法解説と実践 シートによるふりかえり

2. ワークショップ概論

西修の「ワークショップ概論」（テキスト）によれば、ワークショップとは、

・グループワークをベースにした、

・参加・体験・創造型の手法で、

・学習、交流、課題解決や合意形成などを行う「場」、

と定義され、

・参加　＝受身ではなく主体的に関わる

・体験　＝「頭」だけでなく「体」や「心」も

・グループ　＝相互作用

の3キーワードにより成り立っているという。

ワークショップには多様なものがあり、西は中野民雄『ワークショップ』を参考に、図1のように整理している。

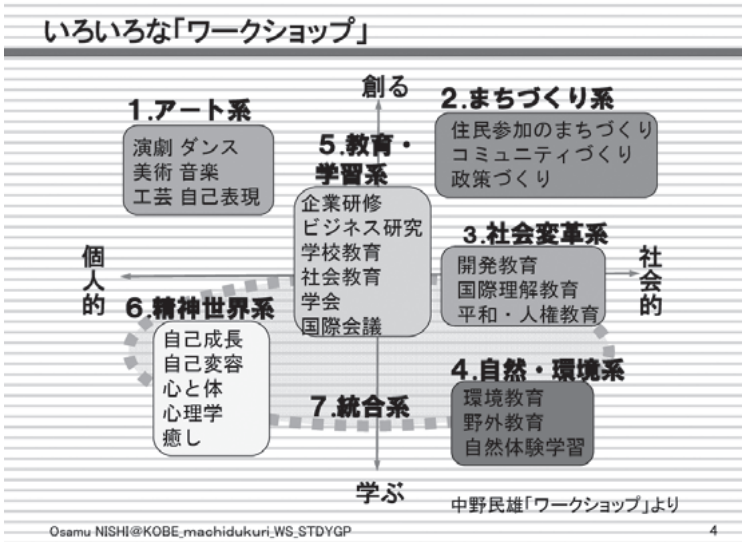

図１　多様なワークショップの種類

「神戸まちづくりワークショップ研究会2003」の分類によれば、ワークショップは交流・合意形成のツールであり、

・ものづくり（デザイン）系

・課題解決・計画づくり系

・交流系

・発見系

・研修・啓発系

に分類される。石塚雅明『参加の「場」をデザインする』は、まちづくりワークショップを「さまざまな立場、意見の人が参加し、何らかの共同作業を通じて、まちづくりの課題や方向性について、公平かつ創造的な議論をおこなう場」と定義している。

ワークショップの特徴として、中野を引用して西は以下を指摘した。

・ワークショップに、初めから決まった答えなどない

・ワークショップに先生はいない

・ワークショップでは「お客さん」でいることはできない

・ワークショップでは頭が動き、心も身体も動く

・その結果、ワークショップでは交流と笑いがある

・ワークショップは、Win-win solution である

3. ちゃんと聞く…シートによる自己紹介法とグループづくり法（チームビルディング）

写真１　自己紹介

名前	学部・専攻
呼んで欲しい名前	今日、期待すること

図２　東末提案自己紹介シート

17日午後からは、東末の指導により、自己紹介を使った「ちゃんと（正確に、真っ当に）聞く」演習が始まった。まず、A3白紙を四つ折にして、図2のように自己紹介を書いて、全体で誕生日順ループで発言した。個々の発言の後には、拍手をした。一通り終わったところで、「お国自慢」「家族のあれこれ」を、大型ポストイットにサインペンで書いて、個別パートナーを探して語る。

写真２　お国自慢を話し合ってみましょう

写真３　聞いた感想をカードに書いて渡す

この過程で、東末の注意が入る。東末プレゼン「ちゃんと聞く（聴く）を体験しましょう」によれば、ファシリテーターの役割として、

・きく　　安心して発言できる場づくり　聞くではなく、聴く
・みる　　参加者一人ひとりの様子や関係性　変化は見逃さない
・ひきだす　　質問で可能性を広げる、絞り込んで深める
・せいりする　発言をつなぐ、かみ合わせてまとめる

が指摘されている。

その手法として以下3点を東末は指摘した。

その1)「相手がお話しがしやすい」「私が話を聞きやすい」環境づくり

・相手との距離＝最低声が届きあわないと理解できない。
・相手と向き合う角度、目線＝そんなにじっと見られても…。
・浮気はしないで！＝あなたにがんばって話そうと思っているのに、目線が違うところに！
「どうすれば相手がお話ししやすいか」は、人によってずいぶん違う。決め付けず、相手と確かめ合ってつくるしかありません。

その2）お話しをうまくつないでいくポイント

・単純なレスポンスを送る＝「フンフン」「はいはい」「うん」といったうなずき
・理解メッセージを送る＝「あなたは○○（の様な気持ち）なのね。」「なるほど、○○だったですね。」

その3）お話しを明確にするヒント

・オープンリード・オープンクエスチョン＝YES/NOで答えられないような質問・話が深まったり、広がったりする質問・具体的な状況や今の気持ちを確かめるような質問でも、自分の興味本位で話を振り回さないよう注意。
・言葉にはなっていないが、じんわり伝わってきている相手の気持ちを伝えてみる
相手の話に深く共鳴を覚えたときにはその気持ちを支持する。

最後に、参考として、カウンセラーが大切にしている態度を東末は紹介している。

・肯定的な態度で臨む。（無条件の肯定的配慮）
・正しく聞く。
・不足・不明確なところを明確にする質問をする。（明確化）
・肯定的に受け止める。（受容）
・きちんと聞いている、理解しているという態度を示す。
（メモを取る、うなずく、理解メッセージを送る）
現場ではその人のお話を本当に聞きたいかどうか（自己一致・純粋性）が問われている。

一方、都市計画を専門とする西は、「ちゃんと聞く」をまちづくりの現場におき、まちづくりワークショップの役割を、

・ちゃんと聞いて

・ちゃんと話して

・相互理解を深める

「場」をつくることだとしている。

では、通常のまちづくりの現場では、なぜ議論が難しいのか？西は以下のように指摘している。

・話す人が決まっている＝一部の人しか発言しない／できない

・何のための話し合いかわからない

・深まらない

・かみ合わない

・個人的な感情でものごとを決める人がいる

・結論があいまい　＝人によって結論がいろいろ

まちづくりの現場では、「ちゃんと（正確に、真っ当に）聞く」ことができていないから、ちゃんとした相互理解ができず、誤解のまま計画が頓挫したり、無理解のまま計画がすすんだりするのだ。

4. ファシリテーショングラフィックス

そこで、次に、中立的な立場から議論を促進するファシリテーションの演習が、東末らによって行われた。西は、ファシリテートfacilitateを、「促進する、容易にする、円滑にする、助長する、スムーズに運ばせる」と定義し、facilitationを「集団による知的相互作用を促進する働き」と定義している。〈FAJ（日本ファシリテーション協会）による〉

ファシリテートをすすめるファシリテーターは、会議やワークショップの進行役であり、常に中立な立場で

・プロセスを管理し、

・参加者のチームワークを引き出して、

・チームの成果が最大となるよう支援する者

と定義している。ファシリテーターは、場をつくり・引き出し・深め・まとめる専門家といえる。

西は、ファシリテーショングラフィックス＝「要約」とは、キーワードを探す作業だという。しかし、要約する言葉を探しだす作業は、実際には「捨てる」作業であり、捨てている

ことを自覚して要約せねばならない。要約の結果は、写真4のように、フォーマットにまとめあげていく。

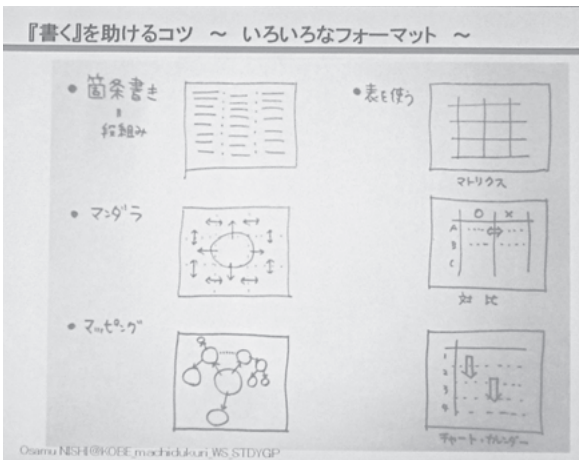

写真４ 「書く」を助けるいろんなフォーマット

まちづくりの作業にこのファシリテーショングラフィックスを適用すれば、

・小さく「分けて育て」大きく「開いて収穫する」ことができ、

⇒少人数のグループが基本＝「話しやすい」「聴きやすい」単位

⇒全体で共有しコンセンサスをつくる

・見える化することができ、

⇒議論の「空中戦」から「地上戦」へ

・ギャップを埋めることができる

⇒プログラム・ツールの活用

ということになる。

5. 神戸とまちづくりWS、上沢二丁目公園WS

18日は、辻により、日本におけるまちづくりWSの流れ、神戸におけるまちづくりWS、なかでも平成6年の上沢二丁目公園WSの具体が動画で紹介された。

こうしたなか、神戸におけるまちづくりWSの展開のなか、阪神・淡路大震災を契機に急速にWSが普及し、その事例を研究し、まとめることを目的に、行政職員やまちづくりコンサルタント、ボランティアコーディネーターなどにより、神戸WS研究会が平成14年4月

に設立された。毎月の定例会、「神戸マンション管理組合交流会」「野良猫の問題を考えるWS」「王子動物園活性化WS」など、WSの企画運営も手がけている。平成16年には、事例集「WSの本」を発行している。

なぜまちづくりWSなのかと言えば、「参加型（Web型）社会の到来であり、1人1人が主体的にかかわり相互に連係する組織に会社もNPOも変わろうとしている、水平な関係の中での合意形成が求められるからだ。だから、「内容」の平面的合意だけではなく、全員が発言し、採用されなかった意見も皆に共有され、「共感」と「納得」を生むWSが必要とされたからだと説明された。

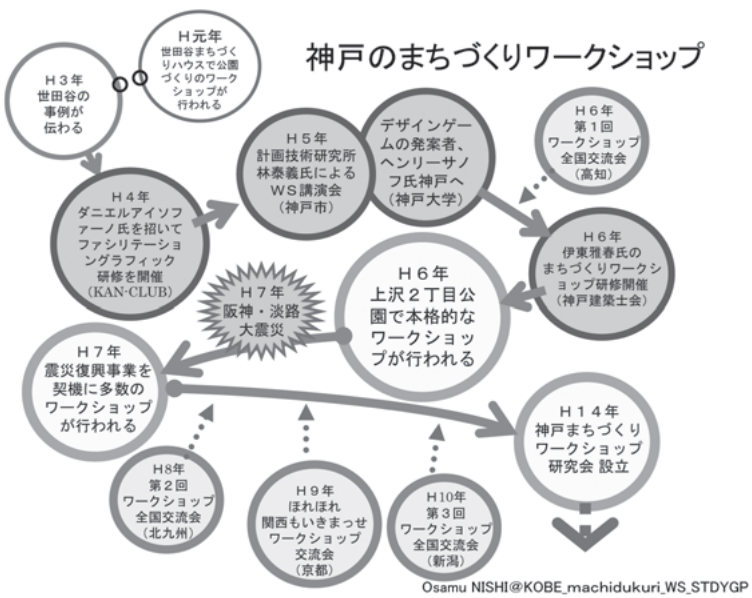

図３　神戸のまちづくりワークショップの流れ

WSによる参加のデザインは、事前準備が80％である。それは、

・事前のプロセスデザイン

・参加形態（自由参加か関係者のみか、おもわぬ人の参加効果）

・プログラム（手順の作りこみ、必要品のチェック、役割分担）

によって成り立っている。残り20％は、当日の臨機応変の動きが重要である。

WSのアウトプットは、旗揚げゲームなどにより、「残念意見」も含めた多様な意見に気づき、「叩き台づくりゲーム」などで、具体的に考えることが重要となる。

6. 中之島医学部跡地模擬公園 WS

18日午後は、中之島センター周辺の空地を実地検分し、辻の用意した実測地図を広げて意見を出し合い、ポストイットに書き上げてまとめ、具体的な公園計画の叩き台を書きあげる公園ワークショップ（模擬）を実施した。

その成果を、写真5～8に示す。

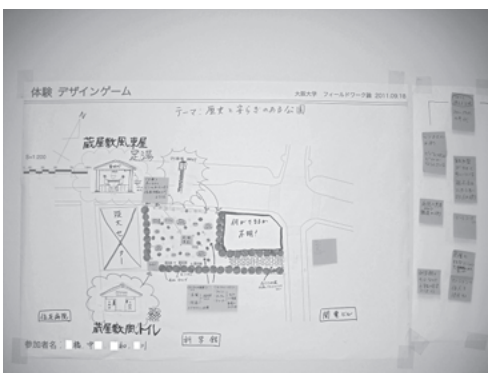

写真５　中之島公園ワークショップ叩き台１

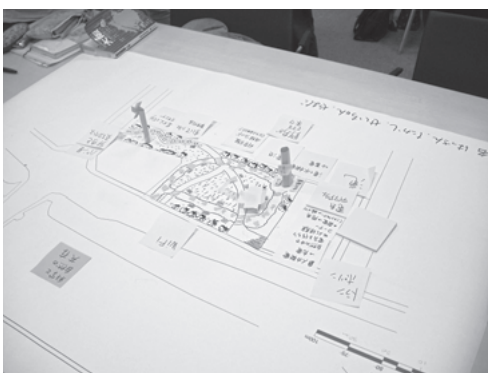

写真６　中之島公園ワークショップ叩き台２

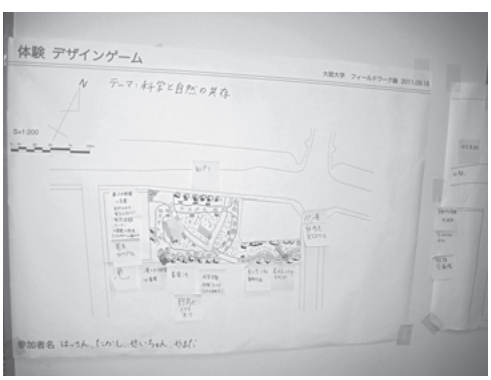

写真７　中之島公園ワークショップ叩き台３

写真８　中之島公園ワークショップ叩き台４

7. 多様な手法の体験

19日は、KJ法、旗揚げゲーム、ワールドカフェの解説と体験を、松原永季がすすめた。

7.1 KJ法

野外調査のデータをカード化してグループ化するKJ法は、本来はデータからの発想法であるが、

・誰でもが発言できる
・話しが苦手な人の意思表示ができる
・出した意見が文字として残る
・意見の関係性が視覚化できる
・集約的な作業ができる

という特色から、多様な参加者によるグループワークで援用されることが多い。

7.2 旗揚げゲーム

旗揚げゲームは、

・多数の参加者の意見を同時に確認できる
・非常に多くの参加者に対応できる
・少数意見を全体の場で確認できる

という点で、よく使われる手法である。

写真９　旗揚げゲームの道具

7.3 ワールドカフェ

多くの新しいアイデアや、社会的なイノベーションは、カフェやサロン、教会、リビングルームなどでのインフォーマルな会話を通じて生まれ拡がっていった。堅い会議の場よりも、喫茶店でお茶でも飲みながらくつろいで気楽におしゃべりする時の方が、本音も出やす

いし、良いアイデアも出る。そこで、ワールドカフェという手法が出てきた。

ワールドカフェは、

(1) はじめの宿（テーブル）での話し合い

↓　ホスト（宿主）を残して移動

(2) 新しい宿（テーブル）で話し合い（ホストのこれまでの話の説明）

↓　ふたたび移動

(3) もとの宿（テーブル）で話し合い（みやげ話）

↓

(4) 全体での話し合い

という流れになる。

ワールドカフェのエチケットとして、

・一つ一つの発言を大切に扱う

・ともに耳をすかせてよく聴く

・自分の考えや経験をその場で役立てる

・場にあらわれるもの、「えっ！」を大切にする

・アイデアをつないでいく

・落書き（いたずら書き）をどんどんする

を指摘し、ワールドカフェの実践体験をした。

8. ふりかえり

各日、最後に「ふりかえり」を17日18日は記名でポストイットに書き、19日は既定シートに書いて定着化を図っている。

その成果を以下の表2、3、4、にまとめる。(「▼」は疑問など。「・」で個人ごとに整理した)

参加者のふりかえりを総括すると、多様な発見と、発言できた喜び、まとめる喜びが体感できてきたことがわかる。ファシリテーションの理解もすすんでいる。ただ、実践、体験の時間が少なく、日程的にも内容的にもハードな入門講座であったことがわかる。WSについては、収束させよう、一定の成果に結び付けようとする学生にとっては、若干、とまどいが出たままで終わったような感もあったようである。

概して、WSを「技術」と理解したとき、本入門講座は、知識としては入門者に一定の納得を得ることができた。しかし、それ以上に、WSを表現・とりまとめの「技能」としたとき、WSをすすめる人格・ひとがら等の必要性を求められるのではないかと、入門者は過剰

に感じてしまい、限界を感じているようである。この3日間の集中入門講座では、知識と体験を与えることはできたが、経験訓練による技能向上の可能性を体感するまでには至っていないことがわかる。

来年度は、時間的に余裕のある、満足感の高い講座スケジュールを考える必要があろう。

表２　ワークショップとは、話し方聞き方、ファシリテーショングラフィックスのふりかえり

2011年9月17日（ワークショップとは、話し方聞き方、ファシリテーショングラフィックス）

・多くの発見がありすぎてまとまりません。
今日のように、皆が参加者で、意見を交換できたことが、非常に楽しく嬉しいことでした。とくに、小さなグループにわかれて智恵を出し合うことは、サークルでの役立つように思います。（基礎工S、Y.T.♂）

・ホワイトボードの書き方を意識することははじめて。その重要性が今日はよくわかった。

▼ワークショップによって本当に合意形成ができるのだろうか？（人科M、E.O.♀）

▼ファシリテートにおける「議論誘導」「合意形成」の必要性とやり方がピンときませんでした。そもそも、ワークショップでは、複数のバラバラな意見をまとめることのみが目的でないのかもしれません。モヤモヤ（基礎工M、T.Y♂）

▼ワークショップをどの場面で活用するのか？ファシリテーター養成を、どうやってすすめようか？不安定（人科M、N.S♂）

▼ファシリテーターがどの程度まで自身の意見を述べるべきか？ワークショップ参加者それぞれの自己主張の強弱はどうあうべきか？　感覚による判断が大きいと感じた。（工学M、Y.Y♂）

・達成感がある。会話もエンターメントも共感。　▼出しゃばったかな？ちょっと納得が？（工学M、K.S♂）

・2人→4人というグループワークを経験し、自分をどこまで出せるのか、出せたのか⇒70-80％は表現できたか
今の気分……若干疲れた、でも満足（人科M、M.E♀）

・グループワークで、一つの結論に至るまでの話合いができて良かった。
重要店をポストイットに書いて、ホワイトボードに貼るのは、良いと思った。（社会人、K.H♂）

・受身で講義を聞くつもりで参加しましたが、主体的に参加する形で驚きましたが、貴重な体験でした。（社会人、A.Y♀）

・話合いは、今後もいろんなところで行っていくと思いますが、今日学んだことを活かせたら、どれだけスムーズな話合いになるのか、楽しみな気がします。ですが、うまく行くことばかりでもないと思うので、たくさん学んで実践していきたいと思いました。わくわく…。（文学S、S.N.♀）

・話さないでいた方が良いこともある、という事を（学んだ）。疲れ。（工学S、T.Y.♂）

・最終的に個性だろう…と思いつつ、道具としての知識や技術は、あるにこしたことはないですね‼　ソワソワ（経済S、A.N.♀）

・“今日の発見”ファシリテーターとしての役割は、“主張”ではなく、“理解”に重点がおかれている。

▼とともに、とても難しい事だと感じた。（理学S、H.S.♂）

・ケースバイケースなことが多いので、判断力が重要か？　それは、慣れなのか？（文学M、Y.T♂）

・普段は体験できないことに触れる機会が得られて良かった。自分の気付けなかった一面にも気づくことができた。今後、発言力を改善したい。ファシリテーションは難しいが面白く感じた。気分、スッキリ。（法学M、S.T♀）

・恣意的なリーダーにならないファシリテーターが理想です（経済S、Y.K.♀）

表３　ワークショップの系譜、公園ワークショップ実践のふりかえり

2011年9月18日（ワークショップの系譜、公園ワークショップ実践）

・いろんなアイデアが出てなるほどなあと思った。アイデアをレイアウトに落とすのが難しかった。（社会人、K.H ♂）

・今まで考えたことの無い視点で、公園と中之島について考えられた。人それぞれに「こだわり」があり、一見バラバラに思えることでも、つなぎ合わせると良いものができると感じた。（文学M、Y.S. ♀）

・ワークショップは結果よりプロセスが大事ということが面白いと思いました。（基礎工M、T.Y ♂）

・最初はまとまった案になっていなかったが、終了間際になって一気に案がまとまったことに驚いた。（工学M、Y.Y ♂）

・意外とあたり前にある物（ごみ箱等）が重要だったこと。いつのまにか、公園づくりに入り込んでいた。まちを見ることって大事だ。（工学S、T.Y. ♂）

・思ったより細かく（土地の広さ、法的制限）計画を立てていったこと。より現実味がわいた。デザインゲームを作っていく手順で行き詰まる時があり、その後（班の人間）関係が近づいた。（人科M、E.O. ♀）

・自分が役に立てそうなことを探すのに必死で、時間が経つのを忘れてしまった。昨日より積極的になれた気がするので、この調子で頑張りたい。　▼議論をもっと深めれば良かった。（法学M、S.T ♀）

・大枠をつかむことは難しい。何かしら足らないのだが…。立体的な構成論を学んだ。（工学M、K.S ♂）

・出来上がった公園は、誰もが予想していないものになったが、誰もが満足しているのではないか。このことが面白いと感じました。（文学S、S.N. ♀）

・4人で行うということで、非常に楽しくできました。自分の思っている以上にイメージが膨らみ、完成したものは感動的でした。（基礎工M、T.Y ♂）

・土壇場の力、共同と協働、ワークショップのプロセス管理、時間を有効に使う大切さ、役割分担の大切さ（人科M、N.S ♂）

・計算が早くできない弱点。意見をまとめるのに時間がかかり、作業時間が不足する。まとまるか心配したが、思ったより良い結果が出せた。しかし、自分でやってみて活用できるかナ？（人科M、M.E ♀）

表４　KJ法、旗揚げ法、ワールドカフェのふりかえり

2011年9月19日（KJ法、旗あげ法、ワールドカフェ、まちづくりとWS）〔以下、匿名記録〕
気づいたことは…ファシリテーターの人柄が反映されるのでは…、
　ファシリテーターの能力は時間配分
　GW成功の秘訣は、人員配分、時間配分、資源配分、お金の配分
　自分の頭に最初はなかったアイデアが生まれた（創発性）
　WSのプロセスが参加者の納得性を高めるのに有効
　まとめずにまとめる
　WSで有意義に話しができる、議論の収束が難しい、意見を集約し理解しまとめるWSの大切さ、難しさ
　KJ法について、みんなが納得いく結論を導く難しさ、KJ法の難しさ、様々な手法の興味深さ
　ファシリテーターの役割
　住民参加は全員ではない、気づく人が現れば地域が動き出す
　WSを利用したまちづくりが多いこと
　阪大の授業でWSを取り入れている授業もあったが珍しい
嬉しかったことは…具体的な事例紹介は実践力upにつながる、WS事例を詳しく紹介してもらったこと
　WSの限界と可能性を知れた、WSの全体像と周辺を理解できた
　プロセスデザインとWS、GW、ファシリテーター、専門家の関係がわかったこと
　ワールドカフェは、自分が書いたもの他人が書いたものを説明してつなげていけば良いのでやりやすかった。
　自分の付箋が真ん中に置いてもらえた
　自分の意見にみんなが反応してくれたこと
　グループの人との交流が深められた、WSの価値を認める人が多くいた、意見を出し合う共同作業
　ワールドカフェでいろんな人と話し合えた、共同作業、気軽に発言できる、気楽にできた
　時間内に結果を出す、形にすること
残念に思えたことは…時間の制約→議論が中途半端→拡散、スケジュールがきつい、時間についていけない
　まだまだファシグラなどの理解不足、スキル不足、言葉選びが難しい
　自分が多数派の意見になっている点
　（こんなに素晴らしいWSが）阪大では活用できていないこと、WS活用の場が少ない
　すぐイライラする、
　KJ法で構造化ができなかった。意見がまとまらない。
　WSといっても特定の人が発言力を有する
学んだことは…やってみること
　簡単な仕組みづくりでも結果は大きく異なるのだということ、WSの可能性と意義、
　KJ法がグループの意見を集約させる
　時間配分の重要性
　人の意見を噛み砕いて（聞く重要性）、コミュニケーションの重要さ、価値観の違いに気づく
　ファシの能力には、考え方、性格、トーク力が必要、伝える難しさ、共有化する難しさ
　WSが自分の視野を広げる。自分の発想の壁に気づいた。その壁を広げたい。
　KJ法、グループワーク、旗あげの大切さ、でもWSだけで完全を目指さない
その他…参加者を尊重している、否定しない
　姿勢は伝わる→ファシリテーターのスキルupが重要
　ファシリテーターが議論に入るべきか否か
　時間を忘れて熱中した
次の一歩は…実践すること、研修での実践、生活の中での実践、サークル練習に取り入れる
　次のインターンに活用してみる、練習
　人を知る、常に自発的に動けるように
　ファシリテーションの本を読む

参考文献

石塚雅明（2004）『参加の「場」をデザインする』学芸出版

中野民夫（2001）『ワークショップ』岩波書店