平成 28 年度　地域の“まちづくりびと”養成講座　ステップアップ編　第２回

～成功と失敗から学ぶ合意形成プロセス～

日時　平成 28 年 11 月 23 日　13:30～17:00

場所　名古屋都市センター　11 階ホール

■講座概要

まちづくり活動に関わりのある方を対象に、住民参加のまちづくりについて、様々なまちづくりの実践者からの講演やワークショップを進めるうえでのファシリテーション技法などを実践的に学ぶ講座を開催しました。

第 2 回は、まちづくりに関する合意形成事例について、ゲストスピーカーである株式会社対話計画共同代表の藤森幹人さんを迎え、14 名が受講しました。

■ゲストスピーカー紹介

藤森　幹人 さん

株式会社対話計画　共同代表。金城学院大学非常勤講師。

パーソントリップ調査などの都市交通計画、様々な都市再開発計画に携わる一方、市民参加のまちづくり活動にも積極的に取り組まれています。

NPO 法人まちの縁側育くみ隊理事、NPO 法人ボランタリーネイバーズ理事、雑木林研究会、名東自然倶楽部。

■コーディネーター

葛山　稔晃 さん（株式会社対話計画　共同代表）

■前回のふりかえりとアイスブレイク

前回のふりかえり

第１回講座の「ファシリテーショントレーニング」で行ったファシリテーショングラフィックやブレインライティング、ＫＪ法を用いた議論の見える化・まとめ方についてふりかえりました。

アイスブレイク「背伸び＆グーパー体操」

席を立ち背伸びをした後、両手を前や上へ引き戻しする際にグーやパーに変え、そこにかけ声を入れたり、手を叩く動作を入れてリズミカルに行い、受講生の緊張はほぐれたようでした。

アイスブレイク「パーティーを提案しよう」

第1回で行った相手の意見を否定しない、意見を付け加え発想を広げていくなどのブレインライティングの心構えを踏まえたアイスブレイクを行いました。
まず2人一組になり、片方がパーティーの開催を提案する誘いをかけ、もう片方はその誘いを断る言い訳、パーティーを盛り上げるためのさらなる提案付け加える言葉を言い合いました。
その後、パーティーを盛り上げるためのどのような提案を言い合ったか全体で共有し、「船を貸し切って堀川に行こう」「たくさんの友達を呼ぼう」など様々な提案が出されていました。
講師からは、「アイデアを具現化していくことが必要」「意見を肯定し、意見交換することで、互いの気分も良くなり、良いアイデアの提案につながる」ことが伝えられました。

■おはなし会

ゲストスピーカーである株式会社対話計画　共同代表の藤森さんより、自身が取組まれている活動を交えて、合意形成に関する講演がありました。

まず、藤森さんの考える合意形成として2つあることが示されました。1つ目は納得した妥協である「熟議、対話による合意形成」として、合理的な論理性、立場の理解、信頼、人間関係によるもの。2つ目は創造的解決に向けた「創造的アイデアによる合意形成」として、AかBかの選択を超えた新たなアイデアにより、両者が Win&Win になることを考えるもの。11 月 3 日に開催した第1回講座のブレインライティングなど、ワークショップの中で新たなアイデアを創造的に考えるものは2つ目に該当し、状況に応じて使い分けることが必要であると話されました。

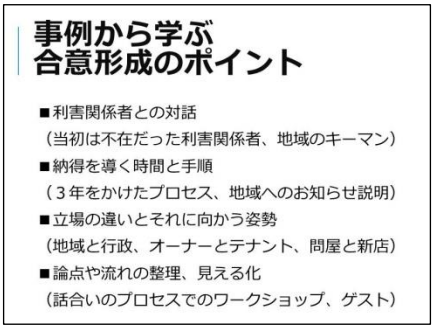
次に「熟議、対話による合意形成」におけるまちづくり事例として、藤森さんが関わっている中区長者町のまちづくりのプロセスなどについてお話しされました。
中区の長者町繊維街は繊維問屋街としては廃れてきたため、まちを活性化するべく、NPO　や大学、建築家などの専門家が集まり、錦二丁目長者町まちづくり構想が 2011 年に作成されました。
戦災復興区画整理事業により、まちの4割が道路空間となり、公園がひとつもない地区のため、構想のひとつとしてこの地区では道路を公園のように活用しようという取り組みが始まり、道路空間をいか

に活用するかを考える「公共空間デザインプロジェクト」、繊維業同様に衰退の一途をたどっている林業の課題解決に向けた「都市の木質化プロジェクト」がスタートしました。

2012 年には木材を道路に敷き並べて歩道にする「ストリートウッドデッキ」を設け、ひとが過ごしやすくなると共に、道幅を狭めることで一方通行の道路における車の逆走防止などの効果を含んだ社会実験が行われました。この取り組みは、サンフランシスコなどで行われている「パークレット」と呼ばれる道路の路上駐車帯の一部分にベンチや机を設置し、まちなかに公園的な空間を生み出す世界的に起きているものです。

この取り組みを行う際に行政から、木製のデッキは滑りやすく、破損しやすいのではないかという指摘があったため、すべり抵抗値を調査したり、車で実際にウッドデッキに乗り上げ破損するかを実験し、納得してもらったとのことです。また、道路に面した店舗の荷捌きでウッドデッキを横断する際に、縁石につまずく可能性があるなど、地域での合意が取れていなかったため、縁石の高い箇所、低い箇所を設けることで合意を得られたことなどです。

これらの取り組みから得られる合意形成のポイントとして、「立場の違いとそれに向う姿勢」「納得を導く時間と手順」などが挙げられ、さらに意見をくすぶらせないよう地域や行政等の利害関係者の異なる意見を引き出すこと、合意した段階の整理・見える化をする、意見と人格の否定と混同せずに切り分けた対話が大切であると伝えられました。



■ワークショップ～ロールプレイ～

グループに分かれた後、「ロールプレイ」というワークショップを行いました。
ロールプレイは、様々な立場の人の役割を演じることで「気づきを促す」「様々な立場の目線を考える」「リアルな場面での体験をする」などを目的として行うものです。

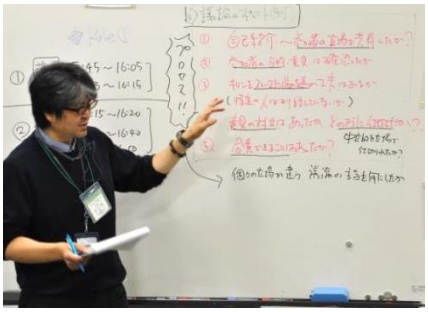
まず、グループ毎にロールプレイ演習用のシナリオが配られ、シナリオに書かれた役割を演技する演技役、ロールプレイの場をまとめる進行役、演技を第三者の目線からみて、その様子や意見の内容を付箋に書いていく観察役の3つに分かれました。
シナリオテーマ①は「地域に愛される公園を住民主体で考えるためのワークショップ」と題して、人口 10 万人規模の地方都市のなかで土地区画整理事業により新たな公園を計画することとなり、市役所主導のもとで地域の利害関係者が集められ、ワークショップにて公園の使い方や遊具、植栽などの

導入、維持管理について話し合うという設定でした。
配役は「市役所職員」や「自治会役員」、「地元小学校のPTA代表」、「地元の主婦」、「定年退職したシニア」から選び、配役毎に人物背景が設定されており、それを一読したのち、20 分間の演技をスタートしました。

また、シナリオテーマ②は「過疎化に悩む地方都市を活性化するための戦略会議」と題して、岐阜県にある少子高齢化や人口流出により過疎化の波が押し寄せている人口 6 万人規模の地方都市に、3 年後、高速道路の開通、インターチェンジの整備が行われるため、町の将来像を見据えた活性化に必要なアイデアを出すという設定でした。
配役は「町観光課長」「地元まちづくり団体代表」「地元特産品開発に携わる主婦」「地元大学生」「町会議員」から選び、テーマ①と同様に進め、対立しがちなテーマと共感しやすいテーマの2つを体験しました。

演じた後、観察者が付箋に書いた意見や演技の様子をみながら「話合いで対立したのは何が原因だったのか？」「どのように進めれば対立は防げたのか？」「合意できることはあったか？」「均等に意見を引き出されたか？」などを発表し、グループでふりかえりました。

■ふりかえり～まとめ



葛山さんから議論のポイント例がまとめられ、「参加者の立場を共有したか？」「議論を円滑に進めるための工夫はあるか？」「個々の立場が違う議論の趣旨を何にしたか？」などが挙げられました。
さらに、今回のワークで意見に耳を傾け、議論をいかに書き出し、集約するかなどを考えることが出来たが、テーマによって議論の内容が変わってくるため、何度も経験する中で、議論の納得する点や議論の進め方が身につくと伝えられました。

受講生から「テーマによって、議論の衝突が起きやすいものがあることを体験できた」「当初、グループ内での議論の目的を明確にしていなかったが、それを共有することで議論が円滑になった」とワークショップの感想をもらい、第 2 回は終了しました。

議論のポイント例

1）自己紹介～参加者の立場を共有したか？
2）参加者の目的・意見は確認したか？
3）議論をスムーズに進めるための工夫はあるか？
4）意見の対立はあったか？
5）合意できることはあったか？
★個々の立場が違う議論の主旨を何にしたか？