

■ 特集「未来」

「対話を通して体験学習の未来を創造する」ワークショップ 報告

西村 勇也

(ダイアログBar 主宰/代表、
Art of Hosting in Japan Founder、
ミラック (NPO法人申請中) 代表)

1：はじめに

南山大学人間関係研究センターの10周年記念行事として、2010年11月28日(日)に「対話を通して体験学習の未来を創造する」ワークショップが開催された。本稿では、その報告及び、ワークショップを構成する関連概念について説明する。

対話の本質は「創造」にある。議論は分析と判断に重きを置き、会話は関係性の維持に焦点が置かれている(対話の性質については、David Bohm(デヴィッド・ボーム)著の「ダイアログ(2007)」に詳しく述べられている)。多様化が進むと共に不確実性が高まる現代においてより良い社会を実現していくために、様々な立場や意見を持った人たちが共に考え共に生み出していく共創のプロセスの必要性がますます高まっている。

本ワークショップでは、南山大学人間関係研究センターの設立10周年を記念して、これまでの10年間にセンターが得てきた資源(研究、人材、評価、などを含む)と学びを元に新しい10年生み出す一歩目を創り出すことを目的とした。南山大学人間関係研究センターが10年間で培って来たものは、知識と情報だけでなく、各講座に参加してくれた人たちそのものといえる。また、今後10年を考える際に、南山大学の人間関係研究センターであると同時に、名古屋における人間関係研究センターとしての発展という視点は今後ますます重要になってくると考えられる。そこで、ワークショップの範囲を、人間関係研究センターの関係者だけでなく、講座修了生を中心に、名古屋全体の地域住民へと広げることにした。人間関係研究センターに関わる様々なステークホルダーと共に、開かれた対話を通して新たなステップを生み出すことで、人間関係研究センターの次の10年を始めるイベントとして企画、実施された。

本稿では、ワークショップの報告を行うと共に、南山大学人間関係研究セン

ターの10周年記念行事を通じて示された、大学主導による地域社会への相互補完的な取り組みについて紹介し、大学と地域社会の協働の可能性について示したい。

2：ワークショップの実施と流れ

ワークショップは、1日のものとして企画され、参加者が公募によって集められた。参加者は60名程度、進行は著者と Berkana Institute の Bob Stilger (ボブ・スティルガー) 氏によって行われた。

ワークショップは、いくつかの対話のメソッドを組み合わせることで実施された。当日の流れは以下の通りになる。

チェックイン



人間関係研究センター長 (津村氏) によるストーリーテリング



ワールド・カフェ



(昼食)



オープン・スペース・テクノロジー (以下、OST)



ワールド・カフェ



ワールド・カフェとOSTのコンビネーションプログラム



チェックアウト

3：ワークショップを構成する要素

ワークショップでは、組織開発 (Organizational Development) の分野で用いられてきた対話のメソッドと変化のセオリーを組み合わせることで構成されている。以下のA～Gでは、それぞれのメソッドや変化のセオリーについて紹介し、本ワークショップ中との関係を示す。

A：チェックインとチェックアウト

チェックインとチェックアウトは、共に、日常の時間からワークショップの時間に入ること (出ること) と今どきの様な状態かを互いに知ることを目的にしている。チェックインとチェックアウトは、Circleという対話のメソッドの一部でもある (Circleについては、Cristina Baldwin (クリスティーナ・ボールドウィン) 著の「Calling the Circle (1994)」に詳しく述べられている。)。チェックインとチェックアウトを表す最もシンプルな問いは「今、どのようなことを

感じていますか？」と「今の時間までをどのように過ごしましたか？」となる。全体で1人ずつが話すこともあり、また、3～4人のグループに分かれて話すことや、動作や描画を用いて行うこともある。

チェックインとチェックアウトは、ワークショップという非日常空間のスタートとゴールを示す時間ともいえる。

【本ワークショップの例】

本ワークショップでは、チェックインは3段階に分けて行われた。まず、4人一組のグループを作り、「名前、参加の経緯、なぜここに来たのか、ワークショップへの期待」について15分程度で話し合い、その後に数名から全員に対してのシェアが行われた。この2段階に加え、さらにワールド・カフェの後に全員が一人一言ずつ“その時の状態”を表現することが行われた。

チェックアウトは、ワークショップの最後に一人一言の感想を述べることと、「今後のビジョンと次の一歩」をA4の紙に記載することの2つの段階によって行われた。

B：ストーリーテリング

ストーリーテリングは、通常のプレゼンテーションと異なり、事実を伝えること以上に意味を生み出すことを目的にしている。音楽が音と音の間にメロディーを紡ぐ様に、ストーリー（物語）は、単語と単語や文と文の間に意味を生み出す。このストーリーの力は、社会構成主義やナラティブセラピーの知見で述べられている。ワークショップにおけるストーリーテリングでは、ストーリーテラー（語り手）の持つ問題意識や人生の目的を通じて、ワークショップの目指す意図や目的を参加者と共有する。この時、参加者はそれぞれの意識の中で自ら意味を生み出す。そのため、意図と目的の共有はストーリーテラーと参加者の双方を主体として双方向で同時に起こる。そして、意図と目的の共有を通じて、ワークショップという仮の時間が流れるための“川の土手”を創る。川の土手は水が流れる方向を定めてくれる。この土手によって、参加者はワークショップの方向性を知り、同時に、ワークショップ全体に方向性が生まれる。

【本ワークショップの例】

本ワークショップでは、人間関係研究センターセンター長の津村氏に、センターの10年の歩みとセンター設立に至る経緯、また、津村氏の描く今後10年のビジョンについて30分弱のストーリーテリングを行った。これまでの10年、今後の10年というテーマは、その後のワールド・カフェとOSTに引き継がれた。

C：ワールド・カフェ

ワールド・カフェは、米国のJuanita Brown（アニータ・ブラウン）氏とDavid Issacs（デイビッド・アイザックス）氏によって1995年に多数の人数（4人～数千人）で行う対話のメソッドとして生み出された。日本国内でも2008

年頃から急速に広まり、いくつかのバリエーションと共に行われている。本ワークショップでは、以下の5つのルールと3つのエチケットの下でワールド・カフェが行われた。

【ルール1】 4～5人一組でグループを作り席につく

【ルール2】 時間を区切ってグループ替えを行う

【ルール3】 グループを替える際に、1は席に残り、その他の3～4人がバラバラに移動する

【ルール4】 質問として提示される1つの定められたテーマについて話をする

【ルール5】 トーキング・オブジェクトを持っている人だけが話ができる

【エチケット1】 話をする時は、知っていることや聞いたことではなく、今この場で思いついたこと、感じたことを話す

【エチケット2】 話を聴く時は、話をしようとしている人が何を伝えようとしているのかを理解しようとしながら、また話をしている人の意図や背景を理解しようとしながら聴く

【エチケット3】 口頭での話を補完するために模造紙（グループごとに1枚ずつ配られている）とカラーペンを活用する

ワールド・カフェでは、20～25分を1つの時間の区切りとし、1～2度のグループ替えを行う。グループ替えに応じてテーマ（質問）を変更することもあり、また変更しない場合もある。

ワールド・カフェは、問いをもとに発想を広げることに強みを発揮する。また、進行を時間で区切るため、短時間で実施するのに向いている。さらに、進行について明確なルールがあるため、対話のスキルについて学ぶことにも適している。また、人数に制限なく1人の進行役の元で進めることができる。シンプルでわかりやすいルールに支えられているため、初めて顔を合わせる人たちと共に容易に行うことができ、新しい関係性やネットワークを築いていくことにも適している。時間ごとにグループのメンバーを変えていくことで多くの視点を交えた集合的な学びや気づきも生み出されていく。

これらの特徴を通じて、ワークショップの中に組み込む場合には、導入部で関係性が構築されることや、他のプログラムの後の学びや気づきのシェアが行われることが期待される。一方で、深い内省や行動化に対するインパクトは弱い。ルール4の質問を変えることで、様々なテーマは柔軟に対応することができる強みを持つが、話し合いの質は一定の範囲内に留まる可能性が高い。より効果的に用いるために、ワールド・カフェならではの強みを発揮する場面で活用することが求められる。

□ワールド・カフェが生きてくる場面の例

- ・ 初対面の人が大勢集まるような講演会や研修会での意見交換とネットワークづくり
- ・ 言葉以外の体験や感覚を通じて学びの後に、それらを言語化し共有するよう

な機会

- ・テーマに関する関心がまちまちな時に、テーマに対する関心の質を整える
- ・多くの人の視点が交わる必要がある多面的なテーマの話し合い

【本ワークショップの例】

本ワークショップでは、3度ワールド・カフェを用いた対話を行った。1度目は、ストーリーテリングの後に行われ、2度目はOSTの後で、3度目はOSTとのコンビネーションプログラムとして行われている。ワールド・カフェの特徴は、ルール4の質問を変えることで目的に応じて話が展開される方向性を変化させることができる点にある。1度目のワールド・カフェでは「この10年間でどのような実践をし、何を学んできましたか？」（第一・第二ラウンド）「人生の中で何を実践し、何を学んできましたか」（第三ラウンド）という2つの質問を提示した。1つ目の質問は、ストーリーテリングで行われた南山大学の歩みと参加者自身の歩みを重ねること、参加者同士がそれぞれお互いの背景を知ることの2つを目的としている。2つ目の質問は、行動よりも深い価値観に近いレベルでお互いの背景を知ることが目的としている。その後の、OSTの後では、「OSTの中で得られた気づきと学び」について話し合った（第一・第二ラウンド）。OSTとのコンビネーションプログラムでは、参加者が議題を出し、その議題について「議題の背景となるストーリー」（第一ラウンド）と「次の一週間で何をしますか？」（第二ラウンド）について話し合った。

D：オープン・スペース・テクノロジー

オープン・スペース・テクノロジー（以下、OST）は、Harrison Owen（ハリソン・オーウェン）氏によって1985年に多数の人数（5人～1,000人）で行う対話のメソッドとして生み出された。多数の参加者に対して1人の進行役の元で進めることができる点がワールド・カフェと類似しているが、強みとする点が異なるため、ワールド・カフェと併用して活用することができる。

OSTは、3つのパートから構成される。

- 【1】 全員で集まり、参加者から議題を出す時間
- 【2】 議題ごとにグループに分かれて話し合いを行う時間
- 【3】 再度全員で集まり、各議題の話し合いの内容を共有する時間

OSTでは、ワールド・カフェのように話し合いのルールは設定されず、代わりに、開始時に進行役からOSTの原理の共有と【2】の時間の過ごし方の例示が行われる。本ワークショップでは、OSTの原理として以下の4つが示された。

- 【a】 ここに来た誰もが適任者
- 【b】 始まるときに始まる
- 【c】 終わるときに終わる
- 【d】 起こることが起こる

また、【2】の時間の過ごし方として以下の内容が例示された。

「OSTでは、自らが判断し、グループ全体に対して、自分が最も貢献できると思う関わりかたをする。2本の足で立ち、2本の足で移動する。例えば、グループに貢献できていないと感じたら、話し合いの途中でもグループを抜けて他のグループに移ることができる。また、全てのグループから離れてそれぞれのグループの話し合いの様子を見て回ることもできる。自ら考え、自ら行動し、主体性を持って関わるのが求められる」

全体の流れは、まずOSTの原理や【2】の時間の過ごし方が進行役から参加者に共有されたのちに、全体を取り巻く大テーマが提示され、大テーマの元で参加者の中では議題を持っている者が議題を順次出していき、どの時間にどの場所ですべてについて話されているのかを示す時間割を作成する。全ての議題が出揃うまで待ち（議題の数は制限されない）、議題が出揃った時点で開始の合図とともに参加者はそれぞれ集まりたい場所に集まり、話し合いを開始する。1つの議題は30～90分間話し合われ、時間割に従って議題が変わっていく。【2】の時間に関する進行役はおらず、移動、時間ごとに議題を変えること、などは全て参加者の手によって運営される。

OSTの特徴は、主体性を高め、行動を生み出すことにある。また、議題ごとに分かれることで、関心が近い参加者によるグループが生まれる。この2つの特徴は自己組織化（self organize）を生み出すことにつながる。ワールド・カフェが発想を広げることや初対面の参加者に共通基盤を提供することに向いていることに対して、OSTはテーマに関する考えを議題に収束させ、また話し合いを通じて議題に関する主体的なグループを生み出し、ワークショップ終了後の持続的な展開につなげることに向いていると言える。一方で、OSTは時間管理が参加者に委ねられるため、ある程度まとまった時間を用意する必要がある（3時間以上。少なくとも半日～1日が望ましい）。また、実際に自己組織化による実践を生み出すためには、関係性に支えられている必要がある。特に、議題に対する“情熱と責任”が話し合いの質と自己組織化の可能性を左右する。そのため、問題意識を醸成したり、互いに議題が出し合える関係性を確保する、事前準備が必要になる。ワールド・カフェとOSTの両者の特徴を並べてみると、それぞれの強みと弱みが互いに補完し合っている。そのため、1つのワークショップを構成する要素として両者を組み合わせることで、条件を緩和し、期待される結果の質を高めることが出来る。

【本ワークショップの例】

本ワークショップでは、「この10年間で培ってきたものを「次のステージ」に進めるために何が必要であるか」というテーマの元で、参加者からの議題を募った。

「グループが成長するために必要なことは」

「日本型ファシリテーターとは」

「みなさんの幸せのために人関センターでは何ができるのか？」

など20の議題があがった。1ラウンドは45分で行われ、2ラウンド計90分の話し合いがもたれた。2ラウンドの話し合いの後の共有はワールド・カフェを用いて行われた（前項参照）。

E：ハーベスト

ハーベストは、収穫を意味する言葉で、ワークショップや話し合い結果を明らかにするために用いられる。ハーベストの目的は、目に見えない状態のものを目に見えるようにすることにある。例えば、ワールド・カフェで起こった話し合いは、そのまま終わると個人的な体験に終わってしまう。そこで、個人の体験を言語、動き、絵や造形などで表現する。この表現によって、互いに何を体験したのかを“目にすることができ”、ワールド・カフェの成果を収穫することができる。ハーベストには、様々な方法とレベルがある。なお、数名がランダムに感想を述べることもハーベストの中に含まれるが、数あるハーベストの中の一部である。

□ハーベストの例

- ・話し合いの中で得られた気づきや学びを一言で表し、全員がポストイットに書いて張り出す。
- ・話し合いの結果始めようと思っている行動のプランを紙に書いてまとめ、全員にコピーを配る。
- ・話し合いでの個人的な体験を経て、今どのような心境かを全員の前で動きで表現し、表す。
- ・全体を通じて、どのような集合知が現れてきているかを全員が見れるように絵に描く（グラフィックレコーディング）
- ・象徴的なキーワードなどを集め、全体の様子を示すレポートを作成し、全員に配る。

【本ワークショップの例】

本ワークショップでは、ワールド・カフェの後、OST、OSTの後、ワールド・カフェとOSTのコンビネーションプログラム、OSTのコンビネーションプログラムの後、の際にハーベストを行って。ワールド・カフェの後には、ポストイットに「ワールド・カフェの話し合いの中で印象に残っているもの」を書いてもらい、一カ所に張り出した。また、OSTの様に議題を出すことは、それ自体が前の話し合いのハーベストになる。OSTの後には、ワールド・カフェを用いたハーベストを行い、さらにワールド・カフェとOSTのコンビネーションプログラムの議題出しがハーベストの役割も担い、ワールド・カフェとOSTのコンビネーションプログラムの後には「感想と今後10年のイメージ、ネクストステップ」をA4の紙に書いてもらった。また、本稿やツイッターやブログでの書き込みも全てハーベストの一部となる。

F：発散と収束

発散と収束は、学習と変化の基本的なプロセスである。このプロセスは発

散、Groan Zone（グロウン・ゾーン）、収束の3つからなる。発散の期間では、気づきやアイデアが広がっていく。Groan Zone（グロウン・ゾーン）は何かを生み出す時に現れる苦労や混乱の期間である。グロウン・ゾーンでは、まだ誰のものにもなっていないアイデアが生まれる。生まれてくるアイデアを掴もうとして苦労し、どのアイデアを掴むべきか悩み、更に生まれてくるアイデアや周囲をたゆたうアイデアの中で混乱する。グロウン・ゾーンに入れたことは可能性を開くことが出来たというすばらしいシグナルでもある。一方で、この苦労と混乱を乗り越えるためには頼りになる仲間が必要になる。また、長過ぎるグロウン・ゾーンは人々を憔悴させてしまうかもしれない。収束の期間は、明晰さと共に決定事項が現れる。収束で起こることは、グループ全体のまとめや合意形成ではなく、個人の中に「よし、やるぞ」「よし、これだ」という意思を持った決定が生まれることを指す。発散から始まった旅は、混乱の期間を経て、収束をもって終わる。そして、また新しいアクションや学びの旅が始まる。

一般的な例として、ワールド・カフェは、アイデアを広げることに向いているため、発散の期間を生み出すことに用いられることが多く、OSTは、グロウン・ゾーンや収束の期間に用いられることが多い。チェックインやストーリーテリングは、スタートを切るために用いる。チェックアウトは、旅を終える時に用いられる。

【本ワークショップの例】

本ワークショップでは、午前のチェックインとワールド・カフェが発散の期間、午後のOSTがグロウン・ゾーン、その後のワールド・カフェとワールド・カフェとOSTのコンビネーションプログラム、チェックアウトが収束の期間と対応するように設計を試みていた。

G：Uプロセス

Uプロセスは、Otto Scharmer（オットー・シャーマ）が提唱する成長と創造的な活動を生み出すための実践のプロセスである（Uプロセスについては、オットー・シャーマの「U理論（2010）」に詳しく述べられている）。Uプロセスは、細微に渡ると17の段階に分けられて説明されるが、最もシンプルには、Uの字を下るSensingの段階、Uの字の底にあるPresencingの段階、Uの字を登るRealizingの段階の3つによって説明される。Sensingの段階は、グループが関係性を深めながら、普段話されていない内容の話し合いを通じて、「全体の中に何が起こっているのかを知る（感じる）」。Presencingの段階は、新しく生まれるものをブロックする価値観やとらわれを手放し（letting go）、Sensingの段階を通じて新たに生まれた可能性を受け入れる（letting come）。Presencingの段階は、グロウン・ゾーンから未来が現れるプロセスとも言える。Realizingの段階は、手に入れた可能性を元に、行動やプロジェクトを形作り、実践し、「まさにこれ！」というものを生み出していく。

【本ワークショップの例】

本ワークショップでは、午前のチェックインとストーリーテリング、ワールド・カフェがSensingの段階、午後のOSTとその後のワールド・カフェがSensingとPresencingの中間地点、ワールド・カフェとOSTのコンビネーションプログラムがPresencingとRealizingの中間地点、チェックアウトがRealizingの段階と対応するように設計を試みていた。

4：地域と共に未来を創る創る対話の場

今、社会は新しい未来に向けた転換期にある。都市や企業では対話の場の必要性が述べられることがますます多くなってきた。同時に、対話の場の必要性は地域からもあがっている。今後さらに、気候変動や経済の停滞、自殺、抑うつ、貧困、環境問題、エネルギー問題、など多くの危機が迫ってくる中で、変化と共に新しい未来を創っていく取り組みが求められるだろう。そして、日本の国内において、変化に最も素早く取り組めるのは地域といえる。「変化は辺境から生まれる」という言葉と「社会の変革は市民一人一人の小さな話し合いから生まれる」という言葉がある。この2つを合わせて考えると、地域における市民の話し合いこそ変化を生み出していく実践の場になるといえる。日本の未来を考える上で、地域×対話という取り組みは重要になってくるだろう。

今回のワークショップでは、大学主導による市民参加型の対話の場の可能性が示された。参加者は、大学関係者に留まらず、NPO、行政、企業内の変革リーダー、学校教育関係者、近隣県からの参加者など市民社会に関わる多様な顔ぶれであった。今回のワークショップでは、地域でコミュニティユースバンクの活動に取り組む者など、内発的発展によってより良い地域づくりに取り組む住民が参加し、OSTやワールド・カフェとOSTのコンビネーションプログラムの中で、次々と地域づくりに関する議題を掲げ、アクションを生み出していった。こうした新しい取り組みを行う地域住民と関係を持ちながら、センター内の研究成果と地域での実践が行き来することで、研究機関としての実践を高めていくこともできるだろう。

また、地域ステークホルダーを招き、共に未来を創る対話の場を行う機関として地域に根ざした大学は様々な利点を持つ。例えば、講義室のような広大な空間を持つこと、専門性と情報が蓄積されていること、地域からの信頼を得やすいこと、社会的な実験が先進的な取り組みとして評価されやすいこと、があげられる。一方で、多忙な大学関係者、研究機関という本来の目的、とバランスを取るために、地域に根ざしたNPOとの協働が必要になるだろう。

NPOとの協働に関しては、対話の場には多様な地域のステークホルダーが集まる必要があることと、継続的な取り組みを通じてコミュニティへと変化させていく必要があることから、課題解決型のNPOよりもコミュニティ構築型のNPOが協働の相手としては好ましいと考えられる。こうしたNPOとの協働

は、学生のボランティアやインターンなどの活動と関係づけることで学生に対する実践的な学びの提供を得ながら win-win の関係を築くことができるだろう。

対話のメソッドに関しても、実験的な取り組みの段階から、企業や都市開発での実践の段階を経て、精査が進んでいる。数ある方法論の中から、目的指向で活用出来る柔軟なメソッドが残されてきている。同時に、発散と収束やUプロセスのような変化と学習のプロセスが示され、単一のメソッドから有機的に統合されたワークショップとしての実践が可能になりつつある。こうした変化は、危機が迫るスピードと同様に、危機を乗り越える可能性が生まれ始めているといえる。

冒頭で述べたように、対話の本質は「創造」にある。新しい未来を共に創ることは対話の本質そのものと言える。今後、地域の未来を共に創るための対話の機会を生み出していくことが必要である。また、その基点として大学が主導となれる可能性が今回のワークショップで示された。地域を創発し、地域から創発される新しい大学主導の取り組みとして、今回のワークショップは意義深いものであったといえるだろう。

参考文献

- アニータ・ブラウン、デイヴィッド・アイザックス 2007 「ワールド・カフェ ~カフェ的会話が未来を創る~」 ヒューマンバリュー
- C・オットー・シャーマー 2010 「U理論——過去や偏見にとらわれず、本当に必要な「変化」を生み出す技術」 英治出版
- Christina Baldwin 1998 “Calling the Circle: The First and Future Culture” Bantam
- デイヴィッド・ボーム 2007 「ダイアログ 対立から共生へ、議論から対話へ」 英治出版
- ハリソン・オーエン 2007 「オープン・スペース・テクノロジー ~5人から1000人が輪になって考えるファシリテーション~」 ヒューマンバリュー