

市民参加手法の比較検討

ーまちづくりワークショップ、市民討議会（プランニングツェレ）、
ワールド・カフェの事例を対象としてー

市民参加手法の比較検討

—まちづくりワークショップ、市民討議会（プラーヌクスツェレ）、 ワールド・カフェの事例を対象として—

伊藤 雅春

（愛知学泉大学コミュニティ政策学部教授）

原田 和成

（愛知学泉大学コミュニティ政策学部3年）

1. はじめに

日本では90年代からまちづくりの現場において、まちづくりワークショップと呼ばれる市民参加手法が全国的に広がった。さまざまなまちづくりの課題に対して、利害・関心のある市民が自由に集まり議論する場が生み出されてきたのである。それから20年近く経過した現在、議論されるテーマが施設づくりから条例づくりにまで広がってきている。当初は、議会や行政だけの検討の場と違い、多様な参加者の発言の創造性や市民感覚で交わされる議論に新鮮さがあったものの、市民参加が一般化するに連れて、参加者が集まらない、参加者が偏るといった問題が指摘されるようになり、自由参加によるワークショップの場の意見が議会等において、本当に一般市民の意見といえるのかといった疑問が提起される事態を生み出している。2000年代に入り、まちづくりワークショップにおいて議論されるテーマの拡大、討議デモグラシーへの関心の深まりを背景とし、参加者の選出やグループの構成に新しい工夫を凝らしたディスカッションの手法が試みられるようになった。

これらを踏まえ、多様化する合意形成の代表的な手法である「市民討議会（プラーヌクスツェレ）」と「ワールド・カフェ」の概要をまとめ、これらと先行する「まちづくりワークショップ」との共通点と相違点を整理し、それぞれの特徴

をいくつかの視点から考察することがこの論文の目的である。

2. 合意形成手法の新しい潮流

ここでは、まちづくりワークショップと市民討議会（プラーヌクスツェレ）、ワールド・カフェの概要を整理し、それぞれの手法の日本での展開について概観する。

2.1 日本におけるまちづくりワークショップの広がり

日本では80年代に、都市計画家ローレンス・ハルプリンが開発したテイク・パート・プロセスが紹介されたが、彼の方法が日本に最も早く導入されたワークショップ手法である。その後90年代に入って、MIG（ロビン・ムーア、ダニエル・アイスファノ、スーザン・ゴルトマン）、ランディー・ヘスター（コミュニティ・デザイン）、ヘンリー・サノフ（デザインゲーム）、ドゥレイド・ダースなどが次々と日本に紹介されることになる。こうした流れの背景には、世田谷区が住民主体のまちづくり支援を目的としたまちづくりセンター構想を進めていたことを指摘しておかなくてはならない。世田谷まちづくりセンターをスタートさせるに当たって、ランディー・ヘスターに学び、MIGに籍を置いた浅海義治がプロパーの職員となり、アメリカとのパイプ役となったのである。その後の日本におけるワークショップの

普及に際して、世田谷まちづくりセンターが果たした役割はきわめて大きい。⁽¹⁾また、この流れとは別に日本独自のグループワークの手法として川喜田二郎が開発したKJ法の流れがある。KJ法は、日本のワークショップのプログラムに大きな影響を与えている。

まちづくりワークショップの普及は、90年代に公園のような具体的な施設計画を対象に始まり、次第に公共建築の計画にも広がっていった。⁽²⁾さらに、90年代後半には、総合計画や都市計画マスタープラン、中心市街地活性化計画などの計画策定、区画整理事業や地区計画によるまちづくりの分野、河川の整備計画や道路計画など、より広域の利害関係者に理解を求める必要のあるテーマに拡大していく。2000年を向かえ、地方分権一括法の成立を背景として、自治基本条例をはじめとする行政と市民活動との協働のルールづくりにまでワークショップの活用領域は拡大していった。⁽³⁾

2.2 プラヌンクスツェレと市民討議会について

プラヌンクスツェレ(planungszelle)はドイツ語であり、直訳すると計画細胞となる。1979年、ドイツのヴパタール大学名誉教授ピーター・C. ディーネルの定義したプラヌンクスツェレを篠藤明徳は以下のようにまとめている。⁽⁴⁾(1) 解決が必要な、真剣な課題に対して実施する。(2) 参加者は住民台帳から無作為で抽出する。(3) 有償で一定期間(4日間は標準)の参加(4) 中立的独立機関が実施機関となり、プログラムを決定する。(5) ひとつのプラヌンクスツェレは原則25名で構成し、複数ユニットを編成する。1ユニットに2名の進行役がつく。(6) 専門家、利害関係者から情報提供を受ける。(7) 毎回メンバーチェンジしながら、約5人の小グループで、参加者のみが討議を繰

り返す。(8) 「市民答申」という形で報告書を作成し、参加した市民が正式な形で委託者に渡す。

日本においては、これをアレンジした市民討議会を、2005年、東京青年会議所が千代田区で実験的に実施したのが最初である。2006年には三鷹市で行政が初めて共催し(実行委員会方式)、本格的実施の道が開かれた。

まちづくりワークショップで話し合われた結果の正当性についての議論は、現場で繰り返し問われてきた問題である。1990年代日本では、まちづくりワークショップの事例報告の蓄積とワークショップ手法の開発は進んでいたものの、まちづくりワークショップによる合意形成の意味や正当性に関する研究を扱う学問分野はなく、まちづくりの現場で関係者が実感として感じていた手応えを社会的、心理学的、政治学的に理論化することは困難な状況にあった。アメリカとヨーロッパの政治学の分野で、参加デモクラシーと討議デモクラシーの制度化という視点から、こうした問題に関心が広がっていることが知られるようになったのは、2000年代に入ってからのことである。

討議デモクラシーについて広く紹介している篠原一は、それを支える原理を3つ上げている。⁽⁵⁾

- 1) 市民社会での討議に最大の価値をおくものであるから、運営は「討議倫理」にもとづくものでなければならない。つまり、十分な討議ができるように、まず、正確な情報が与えられるだけでなく、異なる立場にたつ人の意見と情報も公平に提供されるよう配慮しなければならない。
- 2) 討議を効果的に行うようにするためには小規模なグループでなければならない。できれば、グループの構成も固定せず、流動的

であることがのぞましい。

- 3) 討議をすることによって自分の意見を変えることは望ましいことであり、頭数をかぞえるためだけの議論になってはならない。

討議デモクラシーの考え方では、参加者の構成が、一般市民の縮図となる点にこだわる。そのため、制度化に当たっては、ランダム・サンプリング（無作為抽出）の手法が採用され、参加者選定に代表性と包含性、透明性が確保される点を重視している。このことは、参加者が偏ったり、代表性についての根拠が明確でないというまちづくりワークショップが抱えていた問題点を解決する試みであるといえる。

無作為抽出による市民参加方式には、現在世界で4つの方式があることが知られている。①討議制意見調査（デリバレイティブ・ポール）、②コンセンサス会議、③計画細胞（プラーヌクスツェレ）、④市民陪審制（シティズンジュリー）の4つである。最近になって日本においてもそれぞれの事例について、いくつかの実施事例が報告されているが、特に計画細胞（プラーヌクスツェレ）は、各地の日本青年会議所（JIC）が、それぞれの市町村に開催を働きかけ、数多くの自治体で市民討議会として広がりを見せている。⁶⁾

討議デモクラシーの意義については、次のように説明されている。「ハーバーマスはデモクラシーを二回路制のものとして考えている。一つの回路は法治国家によって制定された制度的プロセスであり、第二の回路は市民社会の中での非制度的、非形式的な意見形成のプロセスであり、両者は相互に依存し、また規制し合っている。そして第二の回路にとって重要なことは『発見』であり、第一の回路のそれが『議決』であるのと決定的に異なる。市民社会の討議は、鋭

い感受性で問題を発見することに意義があるのである」⁷⁾

2.3 ワールド・カフェについて

アニータ・ブラウンとデイビット・アイザックスは、知的資本とナレッジ・マネジメントの最先端の探究者である。1995年1月、カリフォルニア州ミルバレーの彼らの自宅で「知的資本のパイオニアたち」の対話が行われた。この日は雨であったため急きょ、リビングにテーブルを並べカフェのように飾り付けた。参加者が集まりはじめ、インフォーマルなグループをつくり、話し合いが進むにつれてテーブルクロスへのいたずら書きまではじまった。さらに、参加者の1人が、他のグループで話し合われたことを知りたいと1人をテーブルに残し、席替えをする提案があり話し合いは続けられた。最後に全員で中心にあるパターンやテーマ、洞察が浮かび上がっているのかを確認した。

このような偶然が重なった結果、大変活気づいた会話が行われた。ここで発見された単純なプロセスの実験がはじまりとされ、さまざまな状況のもとでワールド・カフェが開催されるようになった。現在では、1200人収容のホテルの大宴会場から十数人しかはいれないリビングまで規模や方法をさまざまにアレンジして世界中で行われている。

この方法の特色は、一つのグループが4~5人程度と小さく（まちづくりワークショップでは、6人から8人、市民討議会〈プラーヌクスツェレ〉では、5~6人とされている）、グループでの短時間の意見交換のたびに、一人を残して（ホストと呼ばれる）他のメンバーは、自由に席替えしながらコミュニケーションを広げていく点に特徴がある。グループのメンバーを入れ替える点は、市民討議会（プラーヌクスツェレ）にも共通する特徴と言える。市民討議

会（ブライヌクスツェレ）では、席替えがグループ内のメンバー間の役割を固定化させないためということが強調されるが、ワールド・カフェでは、個人とグループと全体の間での意見の共有化の手段として席替えが重要な役割を果たすことが強調される。まちづくりワークショップでは、各回のグループメンバーの入れ替えは行なわないが、数回行われるワークショップのたびごとに違うメンバーになるようにグループを構成することは意識的に行っている。まちづくりワークショップでは、これまでの経験から全体意見の集約の部分のプログラムの工夫がやや弱いことがわかってきているので、ワールド・カフェの席の「移動」の効果には、学ぶべき要素がある。

ワールド・カフェの思想には、基本的に会話の中から湧き出る集合的な創造性への信頼があり、この点でまちづくりワークショップの理念とも重なる部分がある。ワールド・カフェでは、会話のテーマ（参加者への質問）を主催者が用意するが、この質問の内容によって会話が爽りあるものになるかどうかの正否を決すると位置づけている。まちづくりワークショップのプログラムを作成する際に、どんな問かけ方であれば参加者が本気になれるか、主体性を持って答えやすいかということを考える場合の工夫にも通じるところがあり、大いに共感できるところである。ワールド・カフェの場合の合意形成という意味は、共通の質問を見つけることであり、参加者の答えを一つに絞りこむことではないのかもしれない。その点がワールド・カフェの中で「発見」という言葉が繰り返し使われることの理由として理解できる。

ワールド・カフェのプログラムの最後に用意されている「全体としての会議」には特別な意味がある。この部分のプログラムは、まちづく

りワークショップも市民討議会（ブライヌクスツェレ）も意味づけの弱い部分かも知れない。統合することを触発するような質問と数分間の静寂の時間が重要であるとワールド・カフェの経験者は教えてくれている。ワールド・カフェが、参加者個人と会場全体を結びつける方法には、独特なものがある。通常「合意形成」という言葉で表現されるイメージとは異なる、もっとダイナミックでクリエイティブなイメージである。実は合意とは作るのではなく、共通する質問の様なものを参加者それぞれが発見することであるのかもしれない。お互いが何を考えればよいか、何を実行すればよいかの可能性を同じ方向に確認できれば、それをもって創造的な合意ができたということができるとも知れない。全体性の創発は、ワールド・カフェの場合、「会話のネットワークの自己組織化能力を起動させるアトラクターとして機能する『強力な質問』とグループの中の多様な視点がダイアログの中で提供されたときに可能となる創造的な知と高度な考え『協働知 (co-intelligence)』、そして、キーとなるアイデアや洞察が会話のネットワークを迅速に移動することを可能にする『グループ間のメンバー移動』によって可能になる」⁽⁶⁾とされている。

全体がわかるとはどういうことなのだろうか。私たちは、一人ひとりが全体を理解するというあり方をあたりまえだと思っている。そういう認識方法を学んできたのである。しかし、自分の考えていることが確実に全体に貢献している一部であるということを実感することが、全体を感じるということだとすればどうだろうか？これはもう一つの全体性の発見のイメージである。建築家が自分の考えた全体を自信を持って説明する姿と、みんなで作った公園計画の一部をワークショップの参加者が、理解ではなく信

頼を前提にして、あたかも全体を理解しているかのように市民に説明する姿の違いは、ここにあると思う。

3. 検討対象とする事例の概要

3.1 浜松市高竜地区魅力づくりワークショップについて

●プロジェクトの経緯

浜松市の高竜地区は、JR浜松駅の南側に隣接し、砂山町、寺島町のそれぞれ一部をあわせた地区である。駅南側に隣接しているものの、区画整理事業が完了し高層ビルの目立つ駅北側

と違い、アーケードの商店街が残る住宅街であり、周囲に幹線道路が整っているため、走行車両も少なく昔ながらの風景が残っている。平成9年この地区に幹線道路と公共施設、宅地の基盤整備を目的とした区画整理の都市計画決定が行われた。これに伴い、地区地権者組織「高竜街づくりの会」の若手を中心となって自分たちのまちの計画を創ろうとまちづくりワークショップを実施することになった。

●ファシリテーターの立場

浜松市には当時市民のまちづくり活動を支援する浜松まちづくりセンターがあった。高竜街

回	月 日	テーマ
1	平成 15 年 12 月 13 日	私たち地権者の立場から始まるまちづくり 【目的・成果】 ・高竜地区の歴史を振り返る。 ・どのようなまちにしたいかの意見交換 ・新しいまちの将来ヴィジョンを8つのキーワードにまとめる
2	平成 16 年 1 月 25 日	まちづくりデザインゲーム 【目的・成果】 ・8つのキーワードを実現させるための具体案を作成する『街区づくりデザインゲーム』
3	2 月 28 日	これぞ高竜の魅力！～もし、私がまちに何かできるとしたら～ 【目的・成果】 ・ワークショップで出された住民の意見をもとに作成した青年部のまちの計画案を提案 ・青年部の街のイメージ提案を討議
4	9 月 23 日	奥様ミーティング 【目的・成果】 ・女性の目から見たまちづくりの意見交換 ・女性の参加の呼びかけ方の討議

〔表－1〕高竜地区まちづくりワークショップのプロセス

プログラム	
ステップ1	はじめに
10分	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつ ・ワークショップ全体の目的と流れを説明します。 ・今日のプログラムの流れを説明します。
ステップ2	代官山視察報告
10分	<ul style="list-style-type: none"> ・先月24日に代官山のまちづくりを視察する機会がありました。参考になった点などまちの印象を報告していただきます。
ステップ3	自己紹介『街の魅力と街のおじまムシ』
30分	<ul style="list-style-type: none"> ・ご自分の住まいにシールを貼ってください。 ・各自自己紹介カードを記入して、グループで自己紹介してください。
ステップ4	高竜地区の「まちづくり年表」を作ろう
15分	<ul style="list-style-type: none"> ・全体で高竜地区の「まちづくり年表」を作ります。 ・あなたのこのまちでの思い出や、まちづくりの節目となるような出来事を教えてください。
10分	休 憩
20分	<ul style="list-style-type: none"> ※休憩時間を利用して各自記入したポストイットを前の大きな年表に貼りに来てください。 ・全体で高竜地区の「まちづくり年表」を確認します。
ステップ5	「まちづくり未来年表」と高竜地区変身のキーワードを作ろう
20分	<ul style="list-style-type: none"> ・高竜地区のこれから先、10年～20年後のまちづくり目標をグループで話し合っ て決めて下さい。【街の人口目標設定】【変身のキーワード】
15分	<ul style="list-style-type: none"> ・グループでこれから先20年の間に起きる高竜地区の出来事を想像して夢のある 未来年表を作ってください。
25分	<ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに話し合った高竜地区の『未来年表』と変身のキーワードを発表 します。
ステップ6	まとめ
10分	<ul style="list-style-type: none"> ・全体の場でグループで考えた提案を確認します。 ・「感想カード」を記入してください。

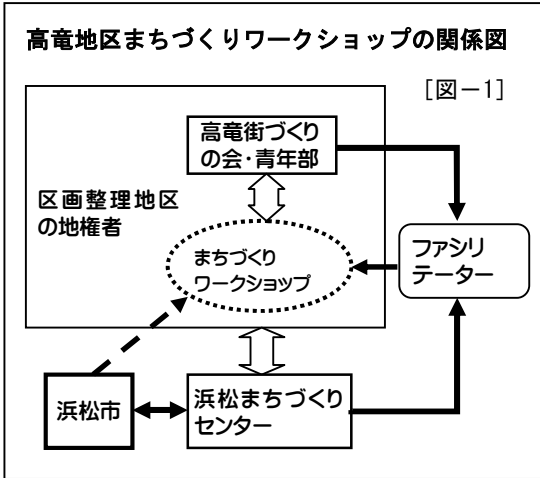
[表-2] 高竜地区 第1回ワークショッププログラム

づくりの会青年部は浜松まちづくりセンターの支援を仰ぎ、センターの紹介でファシリテーターとして筆者(伊藤)が関わることになった。浜松市は直接ワークショップに関わることはなく、オブザーバーとしてワークショップに参加

するにとどまった。ファシリテーターが行政ではなく地権者組織である住民自身によって雇われた珍しい事例である。

●まちづくりワークショップの概要

高竜地区のまちづくりワークショップは、平



成 15 年 12 月 13 日に第一回目が開催され、全 4 回が行われた。その後パートⅡとして平成 16 年から 17 年にかけて 6 回が実施された。後半 6 回は計画をどのように実現していくかがテーマとなった。

3.2 新宿区自治基本条例のための区民討議会について

●プロジェクトの経緯

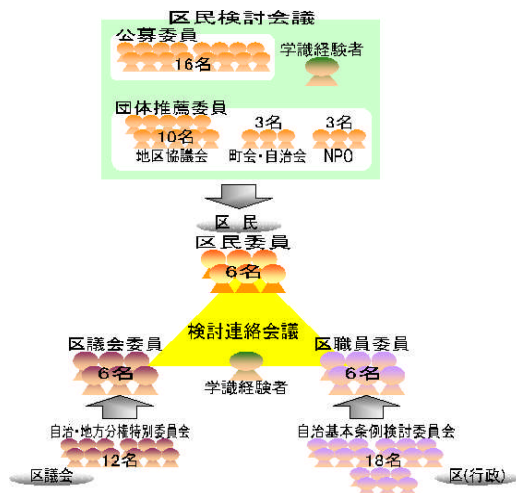
新宿区では、区民会議からの提案や区長マニ

フェストにおいて、自治基本条例の制定が盛り込まれたことを契機として、平成 19 年 11 月、区民で構成される「区民検討会議」、議員で構成される「自治・地方分権特別委員会」、区職員で構成される「自治基本条例検討委員会」の三者が一体となって情報交換や意見交換を行うため「自治基本条例検討連絡会議」が設置された。

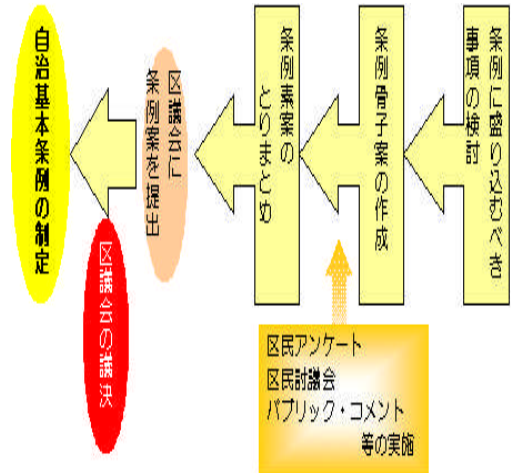
この検討連絡会議において、3 つの委員会から提示された案を基に条例骨子案が作成された。より広く意見を募るための手段のひとつとして、平成 22 年 6 月 19 日～20 日に区民討議会が実施されることになった。

●ファシリテーターの立場

新宿区は、検討連絡会議が条例骨子案を作成した段階で区民討議会を実施するにあたり、その企画と運営をコンサルタントである NPO 法人まちポットに依頼した。まちポットは、運営に当たってファシリテーターの中立性を確保するために区民討議会準備会を設置し、ここに筆者が有識者として関わることとなった。



[図-2] 新宿区・検討連絡会議の体制



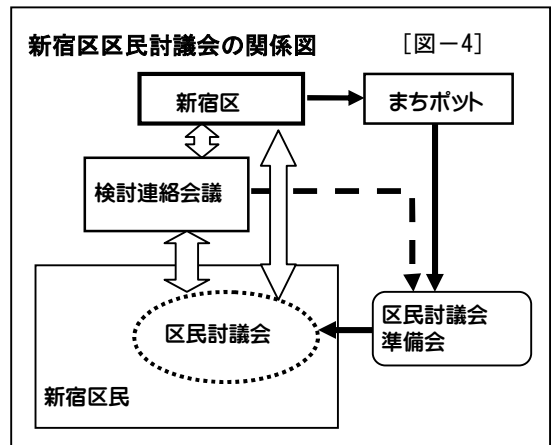
[図-3] 区民討議会の位置づけ

時 間	内 容
10:00～10:10	開会・主催者挨拶
10:10～10:20	話し合いの進め方の説明
討 議 ①「自治基本条例の理念」	
10:20～10:55	情報提供 ・辻山幸宣氏のビデオレター ・自治基本条例骨子案に関する説明 ・区民委員・議員委員・職員委員からの所信説明 ・質疑応答
10:55～11:40	「自治体の憲法」といわれる自治基本条例に盛り込むべき理念として重要だと思うことを5つ以内にまとめて下さい
11:40～12:00	グループ発表
12:00～13:00	投票・昼休み
13:00～13:05	区長挨拶
討 議 ②「区民の権利と責務」	
13:05～13:30	情報提供 ・区民委員からの骨子案に関する解説 ・議員委員・職員委員からの補足説明 ・質疑応答
13:30～14:25	区民の権利と責務としてぜひ盛り込むべきだと思うことをそれぞれ3つ以内にまとめて下さい。
14:25～14:45	グループ発表
14:45～15:00	投票・ティータイム
討 議 ③「住民投票について」	
15:00～15:30	情報提供 ・伊藤雅春氏からの解説 ・骨子案の説明 ・質疑応答
15:30～16:20	住民投票の対象として新宿区において想定される課題を3つまであげて下さい。（住民投票の条例化は必要ないという選択肢を選ぶことも可能です）
16:20～16:40	グループ発表
16:40～16:50	投票・休憩
16:50～17:00	翌日の説明・解散

〔表-3〕 区民討議会第1日目のプログラム

● 区民討議会の概要

区民討議会は、平成22年6月19日～20日の2日間（10:00～17:00）に渡り新宿区役所本庁舎で行われた。区民討議会では6つのテーマを設定し、6人のグループに分かれて話し合いを進めた。それぞれのテーマは、専門家などによる情報提供約25分、参加者のみの討議約50分、発表が約20分で1コマが構成され、1テーマあたり約95分の話し合いの後、2つのユニット毎に全員で投票し、ユニット内で席替え



時 間	内 容
10:00~10:05	開会・伝達事項
10:05~10:35	辻山幸宣氏 講演
討 議 ④「議会の役割」	
10:35~10:55	情 報 提 供 ・議員委員から骨子案に関する説明 ・区民委員・職員委員からの補足説明 ・質疑応答
10:55~11:45	議会の役割として盛り込むべきと思うことについて 3 つ以内にまとめて下さい。
11:45~12:05	グループ発表
12:05~13:05	投票 昼休み
討 議 ⑤「行政の役割」	
13:05~13:25	情 報 提 供 ・職員委員からの骨子案に関する解説 ・区民委員・議員委員からの補足説明 ・質疑応答
13:25~14:15	行政の役割として盛り込むべきと思うことについて 3 つ以内にまとめて下さい。
14:15~14:35	グループ発表
14:35~14:50	投票・ティータイム
討 議 ⑥「地域自治組織について」	
14:50~15:20	情 報 提 供 ・行政の担当職員から各自治組織の位置づけと地域自治における区の方針を解説 ・区民委員・議員委員からの補足説明 ・質疑応答
15:20~16:20	みなさんが地域自治において取り組みたいと思うことはなんですか。 また、どのようにすればより多くの方が地域自治組織に参加することができると思いますか。それぞれ3つ以内にまとめて下さい。
16:20~16:40	グループ発表
16:40~16:45	投票・休憩
16:45~16:50	アンケート／必要書類記入
16:50~17:00	区議会議長挨拶・閉会

[表-4] 区民討議会第2日目のプログラム

を繰り返し2日間の討議会を終えたのである。

3.3 高浜市第6次総合計画のためのタカハマ・カフェについて

●プロジェクトの経緯

高浜市では、第6次総合計画（平成23年度～33年度）の制定に向け、平成21年5月に「まちづくり協議会」を、平成21年12月に「高浜

市の未来を描く市民会議」を設立し、それらの意見をまとめる組織として諮問機関である「高浜市総合計画審議会」が検討を進めている。

「高浜市の未来を描く市民会議」は、10の分科会に分かれ(①自治基本条例、②行財政運営、③教育、④生涯学習、⑤子育て・子育て、⑥産業、⑦環境、⑧都市整備、⑨地域福祉、⑩健康)

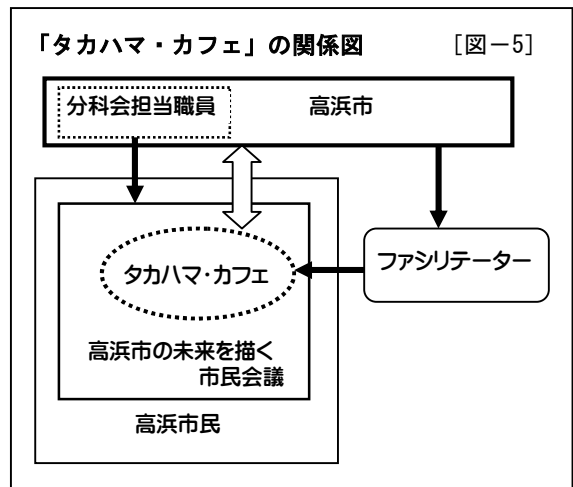
議論時間	プログラム
第1ラウンド 20分	今回、市民と一緒に制定しようとしている「第6次総合計画」によって、『この総合計画で日本一の高浜市を実現するとしたら、あなたは、高浜市の何を日本一にしたいと思いますか？』 ・まず、このテーマでテーブルごとに討議を行い、それぞれの意見をポストイットに書き残す。 ・テーブルの中の1人（ホスト役）を残して、ほかの人は自由にテーブルを移動する（旅人）
第2ラウンド 20分	『それぞれの日本一の高浜市を実現するために障害となるカベは何だと思えますか』 ・ホスト役は、新しく訪れた旅人に、何が話し合われたのか簡単に説明する。 ・旅人は、ホスト役から説明を受けたのち、テーブルに集まった他の旅人とホストと、このテーマで議論を進める。それぞれの意見をポストイットに書き残す。 ・再度、テーブルの中の1人を残して、ほかの人は自由にテーブルを移動する。
第3ラウンド 20分	『そのカベを乗り越え、日本一の高浜市を実現するためには、どうすればよいか？提案を考えてください』 ・ホスト役は、新しく訪れた旅人に、何が話し合われたのか簡単に説明する。 ・旅人は、ホスト役から説明を受けたのち、テーブルに集まった旅人、ホストと、このテーマで議論を進める。それぞれの意見をポストイットに書き残す。 ・はじめのテーブルに戻る。
第4ラウンド 15分	日本一の高浜市実現計画シート 『私は、日本一の高浜市を目指して、_____を実現したい。そのため、当面乗り越えなければならない課題は_____である。』 ・ホスト役はそれまでのラウンドで何が話し合われたのか簡単に説明する。 ・最初のテーブルに戻った全員で残されたポストイットを読み込みつつ、他のテーブルで話し合ったことを思い出して、計画実現シートをまとめる。
全体議論 20分	全体での話し合い ・各グループで作成した計画実現シートを全体で発表し、参加者全員で共有する。

【表-5】 タカハマ・カフェのプログラム

それぞれのテーマごとに議論を重ね、提言書を市長に提案することと、その後、計画の実現に向けた実践的な活動を行うことを目的としている。

●ファシリテーターの立場

ファシリテーターとして協力することになった筆者は、高浜市より市民会議のリーダーと分科会に参加する職員の研修を相談され、研修内容を検討する中で第4回の全体会議としてワールド・カフェ方式を提案し実施することになった。



●タカハマ・カフェの概要

「高浜市の未来を描く市民会議」は、平成 21 年 12 月～平成 23 年 3 月までの活動期間に分科会、全体会を合わせて、月 1～2 回程度のペースでワークショップ方式の会議を行うことを計画していた。この流れの中で、平成 22 年 3 月 4 日に中央公民館で行われた第 4 回全体会においてワールド・カフェ方式の「タカハマ・カフェ」が行われた。第 4 回全体会は、「第 6 次総合計画で『これだけは実現したい!』を考えよう」というテーマで実施され、市長と多くの市職員の参加の他、傍聴席には、議員の姿も見られた。議論の内容とプログラムは表のようなものである。

4. それぞれの共通点と相違点を分析する 8 つの視点

3 つの手法について以下の 8 つの視点を設定し、それぞれの手法の相違点と共通点を比較分析する。

- ① 参加者構成
- ② 参加人数

- ③ ファシリテーターの役割
- ④ 席替えのルール
- ⑤ 参加者への報酬
- ⑥ 運営主体
- ⑦ テーマの性格
- ⑧ プログラムの役割

4.1 参加者構成について

参加者の構成は、プロセスの透明性と共に市民の話し合いの場が公正なものとして、参加していない市民にとっても信頼に足る結果となりうるかの最も基本的な要素である。参加者をどのようにして集めるのか、どのような立場の参加者によって話し合いの場を構成するかという視点から 3 つの手法を検討したい。

対象としたまちづくりワークショップの事例では、区画整理事業区域のまちづくりがテーマであり、全地権者を対象に参加を呼びかけた。運営主体は地権者により組織された「高竜街づくりの会」の青年部である。自由参加方式ではあるが、ロコミを中心に幅広い世代の人が参加した。まちづくりワークショップは一般的には公募による自由参加方式で参加者を募る。テー

	まちづくりワークショップ	市民討議会 (プラズンクスツェレ)	ワールド・カフェ
対象事例	・対象となる地権者の自由参加	・18 歳以上の住民基本台帳からの無作為抽出 (1,500 人) ・応募者数: 156 人 ・抽選後の参加者数: 60 人	・「高浜市の未来を描く市民会議」のメンバー(公募市民) ・市長、市職員幹部 ・市議会議員有志
一般事例	・公募方式による自由参加が一般的、毎回同じ参加者が来るとは限らない。回によって多少の入れ替わりがある ※参加者(年齢・性別)の偏りが問題となる ※参加機会は公平だが利害関係者、関心の強い市民の参加が中心となる	・無作為抽出された人々の自由参加 ※参加者の多様性は確保される(年代層、男女等) ※参加機会は公平、利害関係者が排除されるという意見もある	・自発的に集まった参加者により実施される ※できるだけ多様な関心と専門性を持った人材の参加が望ましい

[表-6] 参加者構成

マにもよるが、近年参加者が高齢男性に偏るといった問題が指摘されている。参加機会は公平であるが、結果としては利害関係者やテーマに関して関心の強い市民の参加が中心となる。関心のある市民による十分な議論が重要であるという考え方から参加者に制限をかけない開かれた公募方式がとられることが多い。しかし、こうした自由な参加方式に対しては、参加の代表性や意見の一般性に対する疑問が絶えずつきまどってきた。これらは全体の決定プロセスにおけるまちづくりワークショップの位置づけの問題に深くかかわっている。

市民討議会(プラーヌクスツェレ)の事例では、約36万人の新宿区民から1,500人を無作為抽出し、区長名で招待状を発送し参加者を募った。結果として156人から応募があり、会場の都合で抽選で60名(当日参加は57名)を選定した事例である。一般的には、無作為抽出の場合5%程度の応募者が見込まれているが、新宿区の事例では10%を超える応募があったことは注目に値する。自治基本条例の検討とい

うテーマに関心が集まったことが要因のひとつとして考えられる。参加者の年齢は、19歳から89歳まで幅広く、男女のバランスもとれた構成となっている。無作為抽出とはいえその枠の中での自由参加という二段階のプロセスを経ることになるため、公募方式と同様、問題に対して関心のある意識の高い人々が参加する傾向はある。これまでに日本で開催された事例を見る限り、参加者の偏りは生じにくく、年代や性別など多様性が確保される。参加機会は公平であるが、テーマによっては利害関係者を意図的に排除する方式ではないかという批判がなされる場合もある。

ワールド・カフェの高浜市における事例では、初めから参加者は、「高浜市の未来を描く市民会議」のメンバーと市長を含む行政職員幹部という枠組みが設定されていた。ワールド・カフェの一般的な事例では、各種組織の研修や学際的な研究開発などのテーマの場合、機会の公平性というよりは参加者個人の創造性や多様性を重視する傾向が見られる。

	まちづくりワークショップ	市民討議会 (プラーヌクスツェレ)	ワールド・カフェ
対象事例	<ul style="list-style-type: none"> ・第1回約50人 ・第2回約40人 ・第3回約30人 ・第4回約30人 	<ul style="list-style-type: none"> ・全体58人(欠席2人) (1ユニット5セル、1セル5~6人) 	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者142人 (1テーブル4~5人) ・市民(分科会リーダー含む) ・市長、市職員、議員 約15人
一般事例	<ul style="list-style-type: none"> ・30~50人程度が最適人数 ・1グループ5~8名 ※プログラムの工夫によって100人程度までは可能 ※20人以下では意見の多様性に欠ける場合がある 	<ul style="list-style-type: none"> ・1セル5人 ・5セル25人が1ユニット ・25人×4ユニットで100人 ※100人が一般的とされる。4ユニットの結果を比較することで意見の偏りを検証することができる ※100人の単位を増やすことで(開催場所、開催日を増やす)数百名にも対応できる 	<ul style="list-style-type: none"> ・12人~1000人まで可能 ・1テーブル4~5人 ※最期に行われる全体による場の意見交換の時間が重要

[表-7] 参加人数

4.2 参加人数について

参加人数の考え方には、3つの方法で明確な違いがある。このことはグループの構成とプログラムの組み立て方の違いに関係する問題と考えられるが、理想的な参加人数と許容可能な参加者数の間の面からこの問題を考えてみたい。

対象としたまちづくりワークショップでは、各回の参加者数にバラつきが見られるが、一般的に30～50人程度が最適とされる人数に収まっている。プログラムの工夫で100人程度まで対応可能である。1グループを8人以下にする必要があるため、人数が増えるとテーブル数が増える。テーブル数が8を越えるとグループ作業の発表時間を短縮するために発表方法の工夫が必要になる。逆に20人以下の少人数では、出される意見の多様性が充分に得られない可能性があり、参加者以外の人に納得が得られる結論を得ることが難しくなり適切ではない。

一般的なプラヌクストツェレでは、1セルは5人、1ユニット5セル、4ユニット編成で、全体100人の参加が基本とされるが、日本では、現在のところ予算と会場の都合で100人を越える人数で行うことが困難である場合が多く、新宿区の市民討議会では1セル5～6人であり、2ユニット編成で、全体で60人の枠組みとなった。ユニットを独立させて参加者の移動を遮断するのは、特定の参加者の影響力が結果を左右することを考慮し、結果の妥当性を検証するためとされる。

ワールド・カフェは、1000人程度まで対応可能とされ、高浜市では150人という他の事例と比較して多人数の参加者により実施された。この手法は多様な意見を引き出すのに適しているが、いくつかのテーブルを移動して最終的に最初のテーブルに戻り、最後の全体討議で合意の流れを生み出す点が重要である。この部分の進

行はファシリテーターの手腕にかかっている。

4.3 ファシリテーターの役割について

ファシリテーターの位置づけと役割は、それぞれの手法によってかなり異なる。これは合意形成に関するファシリテーターへの期待と信頼の問題とも関わる。ファシリテーターの議論に対する関与という面から3つの手法を見ていきたい。

まちづくりワークショップとワールド・カフェの事例では、全体ファシリテーターがそれぞれ1人配置されている。市民討議会（プラヌクストツェレ）については、ユニットごとの進行となるためそれぞれ1人ずつの配置となっている。ファシリテーターの役割として、まちづくりワークショップでは、事前のプログラムの作成から当日の全体の進行管理、グループディスカッションの活性化に注意を払い、何回かのワークショップのプロセスを通して行政と住民との信頼関係の構築や参加者集団の自己組織化にまで思いを馳せる。それに対し、市民討議会（プラヌクストツェレ）は、あくまでも中立的な運営を要求されるため、偏りのないバランスの取れた情報提供に心を砕き、あえて何もせず参加者の議論に影響を与えないよう全体の進行管理に徹することが求められる。ワールド・カフェでは、事前に多様な意見を引き出しやすい適切な質問を設定することと、何ラウンドかのグループディスカッションの後に協働知によって導き出される全体合意を引き出すために全体議論への積極的な介入が求められている。まちづくりワークショップとワールド・カフェは、ファシリテーターに期待する部分が多い。まちづくりワークショップではプログラムの工夫、ワールド・カフェでは各ラウンドの質問の設定と全体議論の進行が重要な役割となる。

それらを担うファシリテーターの立場は、ま

	まちづくりワークショップ	市民討議会 (プラーヌクスツェレ)	ワールド・カフェ
対象事例	【人員配置】 <ul style="list-style-type: none"> ・全体ファシリテーター1人 ・グループファシリテーターなし ・青年部会の参加者を各テーブルに配置 【役割】 <ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの作成 ・全体進行の管理 ・各グループの議論の活性化 	【人員配置】 <ul style="list-style-type: none"> ・Aユニットファシリテーター1人 ・Bユニットファシリテーター1人 ・テーブルファシリテーターなし 【役割】 <ul style="list-style-type: none"> ・全体進行の管理 ・プログラムは運営組織全体で協議 	【人員配置】 <ul style="list-style-type: none"> ・全体ファシリテーター1人 ・テーブルファシリテーターなし ・テーブルごとに参加者の中からホストを選ぶ ※ホストはテーブル移動をしない 【役割】 <ul style="list-style-type: none"> ・各ラウンドの質問の作成 ・全体進行の管理 ・最後のまとめの司会進行
一般事例	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの作成 ・全体進行の管理 ・各グループの議論の活性化 ・住民と行政の信頼関係をつくる ・参加者の自己組織化を図る ※主催者の雇うコンサルが担う場合が多い ※活性化を目的とした議論への関与が期待されている 	<ul style="list-style-type: none"> ・全体進行の管理 ・あえて議論には関与しない ※参加者の意見に影響を与えないことが求められる ※情報提供は専門家によって公正に行う ※中立的な第三者であることが要請される 	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマと質問の設定 ・全体進行の管理 ・全体意見の引き出しと合意形成 ※積極的な全体議論への関与が期待されている ※ワールド・カフェ・コミュニティが認める専門のファシリテーターが担う

[表-8] ファシリテーターの役割

ちづくりワークショップでは、主催者に雇われたコンサルタント、市民討議会（プラーヌクスツェレ）では中立な立場の第三者（日本の市民討議会では実行委員会方式）、ワールド・カフェでは、ワールド・カフェを普及するための協会があることもあり、協会が認めた専門家であることが多い。

4.4 席替えのルールについて

グループのメンバーの入れ替えについては、市民討議会（プラーヌクスツェレ）とワールド・カフェの2つの手法では明確なルールに沿って行われる。グループメンバーの入れ替えは、合意形成のプロセスに想像以上の効果を持っていると思われる。席替えの方法について3つの手法を検討する。

まちづくりワークショップでは、一般的には

恣意的にならないようにランダムに所属するグループを指定するが、必要に応じてテーマに則して席を決めることもある。対象事例としたまちづくりワークショップでは、地区を3つのブロックに分割して検討を進めることとしたため、2回目と3回目は、それぞれ住んでいるブロックごとにグループ（席）を設定した。一般的にそれぞれの回ごとに席は入れ替える。固定したグループで議論を進めていくとグループ内の合意形成は深まるが、グループへの帰属意識が高まり全体の合意形成を進めにくくなるのを回避するためである。

市民討議会（プラーヌクスツェレ）は、各コマ毎にあらかじめ主催者が指定した席に座ることになる。コマごとに席替えが行われるが、ユニットをまたがった席替えは行わない。結

	まちづくりワークショップ	市民討議会 (プラーヌクスツェレ)	ワールド・カフェ
対象事例	<ul style="list-style-type: none"> ・第1回ランダム ・第2回住んでいるブロックごと ・第3回住んでいるブロックごと ・第4回奥様ミーティング 	<ul style="list-style-type: none"> ・あらかじめ指定された席 ・コマごとにランダムに指定(ユニット間の移動はない) 	<ul style="list-style-type: none"> ・あらかじめ指定された席 ・ホスト1人を残して20分ごとに自由に移動 ・最後に最初のグループに戻る
一般事例	<ul style="list-style-type: none"> ・一般的にはランダムに席を指定 ・必要に応じてテーマに則したグループ構成 ・毎回のワークショップごとに席を入れ替え 	<ul style="list-style-type: none"> ・各コマ(60～90分)ごとにランダムに席を指定 	<ul style="list-style-type: none"> ・原則自由 ・各ラウンド(15～20分)で自由に入れ替え(ホスト1名を残す場合がある) ・最後は最初のグループに戻る

[表-9] 席替えのルール

果を分析する際にユニット間の意見の違いを比較し、参加者構成による特殊な条件が意見形成に影響を与えているかどうかを検証するためである。

ワールド・カフェでは、対象とした事例ではあらかじめ主催者が指定した席からはじめたが、一般的には自由な雰囲気の中で進めるために自由に席を選択する。各ラウンドごとの席替えも自由である。しかし、多くの場合各グループでホストを1名選び、ホストはそのグループに残り続ける。最後のラウンドでは最初のグループに戻る。ホストを残すかどうかはファシリテーター

の判断によりさまざまである。

4.5 参加者への報酬について

参加者が無償で参加することはあたりまえのことなのだろうか？話し合いの場が利害関係者を中心とした調整の場なのか、個人の利害を超えて公共の問題を話し合う場であるのか。あるいは、より偏りのない一般市民の意見を持った人によって議論の場を構成する必要がある場合、にどのようにして参加者の多様性を確保するのか。こうした問題を解決する方法として参加者への報酬の考え方を3つの方法を通して見ていきたい。

	まちづくりワークショップ	市民討議会 (プラーヌクスツェレ)	ワールド・カフェ
対象事例	<ul style="list-style-type: none"> ・無償 (第4回奥様ミーティングのみホテルのランチ付き) 	<ul style="list-style-type: none"> ・2日間で1,2000円 (昼食付き) 	<ul style="list-style-type: none"> ・無償 (お茶・お菓子付き)
一般事例	<ul style="list-style-type: none"> ・原則:無償 (通常お茶程度は準備、時間帯によっては軽食を付ける場合もある) ※交通費を支給する場合もある 	<ul style="list-style-type: none"> ・原則:有償 (日本の市民討議会では無償で実施する場合もある) ※食事を提供 (食事の場も重要なコミュニケーションと位置づけられている) 	<ul style="list-style-type: none"> ・原則:無償 ※お茶・お菓子を用意 (カフェのようなくつろいだ雰囲気演出)

[表-10] 参加者への報酬

まちづくりワークショップとワールド・カフェは、参加者に対する報酬は原則無償である。まちづくりワークショップでは、休憩時間にお茶を提供する程度であるが、コップなどがテーブル作業の邪魔にならないような配慮が必要である。交通費の支給や時間帯による軽食の用意は主催者の考え方による。ワールド・カフェでは、お茶やお菓子の用意は場の雰囲気や和らげる演出として意識的になされている。対象としたまちづくりワークショップでは、お昼の時間帯にホテルのランチを食べながらの奥様ミーティングを第4回目に開催している。

市民討議会（プラヌクスツェレ）は、参加者に対して原則有償で参加をお願いする。参加率を上げるためには大きな努力が払われる。首長名の招待状や託児、障害者に対するフォロー、電話での参加確認等、一般市民に対して事務局が積極的に働きかける。まちづくりワークショップやワールド・カフェが来たい人が自由に参加できるという考え方であるのに対して、

市民討議会（プラヌクスツェレ）は市民に来てもらって、計画課題について検討してもらうことを仕事として依頼するという考え方である。対象とした事例では、2日間で12,000円が支給され、食事も用意された。ここでの食事は、食事時間にも参加者同士のコミュニケーションを深めてもらうことを期待して用意している。一般的に食事の時間は重要なロビーイングの機会と位置づけられているようである。

4.6 運営主体について

いずれの場合も運営主体の専門性については重要であるとしているが、中立性という面については考え方に違いがあるように思われる。それぞれが扱うのに適したテーマの性格に関連している面もあると思われるが、運営主体に求められる条件という面から見ていきたい。

まちづくりワークショップは、住民の合意形成を目的として行政が主催する場合が多い。結果の実現性を考えた場合、最終的な決定権限を持つ組織が関わっていることが望ましいからで

	まちづくりワークショップ	市民討議会 (プラヌクスツェレ)	ワールド・カフェ
対象事例	<p>【主催】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・高竜街づくりの会（区画整理地区の地権者有志の会） <p>【運営】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・高竜街づくりの会青年部会 ・浜松まちづくりセンター 	<p>【主催】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自治基本条例検討連絡会議 ・新宿区 <p>【運営】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・区民討議会準備会 ・NPOまちぽっと 	<p>【主催】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・高浜市（高浜市の未来を描く市民会議の全体会として開催） <p>【運営】</p> <ul style="list-style-type: none"> 高浜市地域協働部
一般事例	<p>【主催】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・行政の場合が多い <p>【運営】</p> <ul style="list-style-type: none"> まちづくりセンター、NPO、コンサルタントなどの専門組織が関わる場合が多い 	<p>【主催】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・行政の主催・共催がないと無作為抽出が難しい <p>【運営】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中立性を確保するため大学などの専門機関が運営に当たる ・日本では実行委員会形式が試みられている 	<p>【主催】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・行政、企業、NPO、個人など（誰でも構わない） <p>【運営】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ノウハウを持つ個人やコンサルタントなどの専門家

[表-11] 運営主体

ある。対象とした事例では、地権者住民が主催するという珍しいケースである。運営には専門組織であり、中立的な立場から浜松まちづくりセンターが関わっている。

対象とした市民討議会（プラーヌクスツェレ）は、自治基本条例検討連絡会議と新宿区の共催となっている。運営は、NPO法人まちぼつとに事業委託されている。運営の中立性を重視して区民討議会準備会が設置され、ここに有識者としてファシリテーターが加わった。

対象としたワールド・カフェは、高浜市の主催・運営で行われた。この手法は、さまざまな組織や専門家が運営主体となりうるものである。

市民討議会（プラーヌクスツェレ）の場合は、行政が主催あるいは共催しないと住民基本台帳から無作為抽出することが困難である。過去の事例で電話帳や住宅地図から無作為抽出した事例もあるが、この場合は個人ではなく世帯が招待状を受けることになる。ワールド・カフェは、主催に行政が加わるかどうかにはこだわらない。運営については、ワールド・カフェの専門組織が関わることが多いようである。

4.7 テーマの性格について

話し合いのテーマは、さまざまな創造的な提

案が期待されるような場面から、どちらかを選択しなければならぬ係争的な場面まで、異なった性格を持つ。どのようなテーマがそれぞれの手法に向いているかという問題について考えてみたい。扱うのに適したテーマは、それぞれの手法の性質により異なってくる。

まちづくりワークショップの大きな特長は、全体のプロセスが比較的長期間（1～2年間）に及ぶので、参加者間の自己組織化が進むという効果が期待できる点にある。目の前の合意形成以上に、実現した施設などの維持管理の主体形成に役立つことが多い。一般的にまちづくりワークショップは、多様なテーマに対応が可能である。しかし、区画整理をする、しないといったそもそもの部分の事項についてはテーマとなりにくい。実施すると決定された段階で、どのように実現するかというような知恵を集める段階のテーマが適しているように思われる。

現在日本で行われている市民討議会（プラーヌクスツェレ）は、その場での合意形成を求めている。セルごとに出された意見をコマごとに発表し、全体投票を行い意見の分布を確認する段階までを行う。一般的には、意見が対立している係争的なテーマに対応することが期待

	まちづくりワークショップ	市民討議会 (プラーヌクスツェレ)	ワールド・カフェ
対象事例	・区画整理地区のまちづくり (計画の方針づくり)	・自治基本条例の検討 (骨子案についての検討)	・第6次総合計画の検討 (各分野の問題意識の共有)
一般事例	・多様なテーマに対応 ・参加者の合意形成を目指す ※行政と住民、住民同士が対立しているテーマを扱う場合は注意を要する	・日本では合意形成を目的としない場合が一般的 ・係争的なテーマに対応可能 ※ドイツでは4日間で市民案をまとめる	・色々な意見を混ぜ合わせ会場の全体的な意見を生み出すことが期待される ※対立的なテーマは適さない

[表-12] テーマの性格

されるが、現在のところ行政が主催する場合対立的なテーマを避ける傾向にあり、住民投票にかけるような本格的な係争のテーマで実施された事例は少ない。

ワールド・カフェは、明確な答えのないテーマを考えるのに適しているが、対立的なテーマには適さない。いろいろな参加者のアイデアを混ぜ合わせることで、全体意見を生み出す場合に適している。高浜市の未来を描く市民会議の議論では、10の分科会のそれぞれの立場からアイデアを出し合い、共通認識としての全体意見を生みだしている。

4.8 プログラムの役割について

実際に行われる話し合いの時間をどのような

作業として設定するかがプログラムの役割である。同じやり方を繰り返すことで、参加者に慣れや安心感を持ってもらうことや、次々と新しい進め方を設定することで新鮮な興味を引き出すことも可能である。プログラムが果たしている役割という点からそれぞれの手法を見ていくこととしたい。

まちづくりワークショップでは、各回の結果を見ながら毎回のプログラムの細部を構築していくことになるため、各回の成果を積み上げていくプログラムの作成がファシリテーターに要求される。このため事例によって、プログラムは独自に工夫され多様性を持つことになる。ワールド・カフェと市民討議会（プラクティクス

	まちづくりワークショップ	市民討議会 (プラクティクスツェレ)	ワールド・カフェ
対象事例	<ul style="list-style-type: none"> ・毎回のプログラムは具体的な作業イメージを明確にして細かく設定される。 ・プログラムの細部は、前の回のワークショップの結果を見てファシリテーターによって修正される <p>※プログラム参照</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2日分のプログラムは最初すべて用意されている ・プログラムの設定は区民討議会準備会でなされた <p>※プログラム参照</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムというよりも各ラウンドの質問の設定が中心 ・各テーブルの意見の記録方法にポストイットを利用するワークショップの手法を採り入れた <p>※プログラム参照</p>
一般事例	<ul style="list-style-type: none"> ・事例によってプログラムは多様に展開される ・2～3時間/回(毎回2つほどのテーマが議論される) ・基本はグループの議論だが、プログラムによって1人、2～3人、全体の議論が行われる ・話し合いだけではなく、計画案の作成や模型の作製、スタンプの作成などグループによる創造的なプログラムも重視される <p>※ファシリテーターのプログラム開発能力が問われる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・定型化されているので事例によってプログラムの違いが小さい ・1日4コマ程度、1～2日 ・1コマ90分程度(情報提供含む) ・グループ討議中心(他に食事時間のフリーディスカッションの利用) <p>※日本では各コマの最後に全員投票を行う</p> <p>※ドイツでは4日連続が一般的</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ファシリテーターによる裁量はあるが、時間の制約や参加人数の条件から実際の実施事例のプログラムの違いは小さい ・1ラウンド15～20分 ・3～4ラウンド/回 ・1.5～3時間/回 ・各ラウンドで行われる質問が重要 ・ファシリテーターには、最後に行われる全体の話し合いの中で創造的合意形成を創発する進行能力が問われる

[表-13] プログラムの役割

ツェレ）は、一般に時間をおいた継続的な開催は行われなため、プログラムの積み上げはあまり意識されない。時間配分については定型化されている部分が多いので、事例の違いによるプログラムの多様性は少ない。

5. まとめと展望

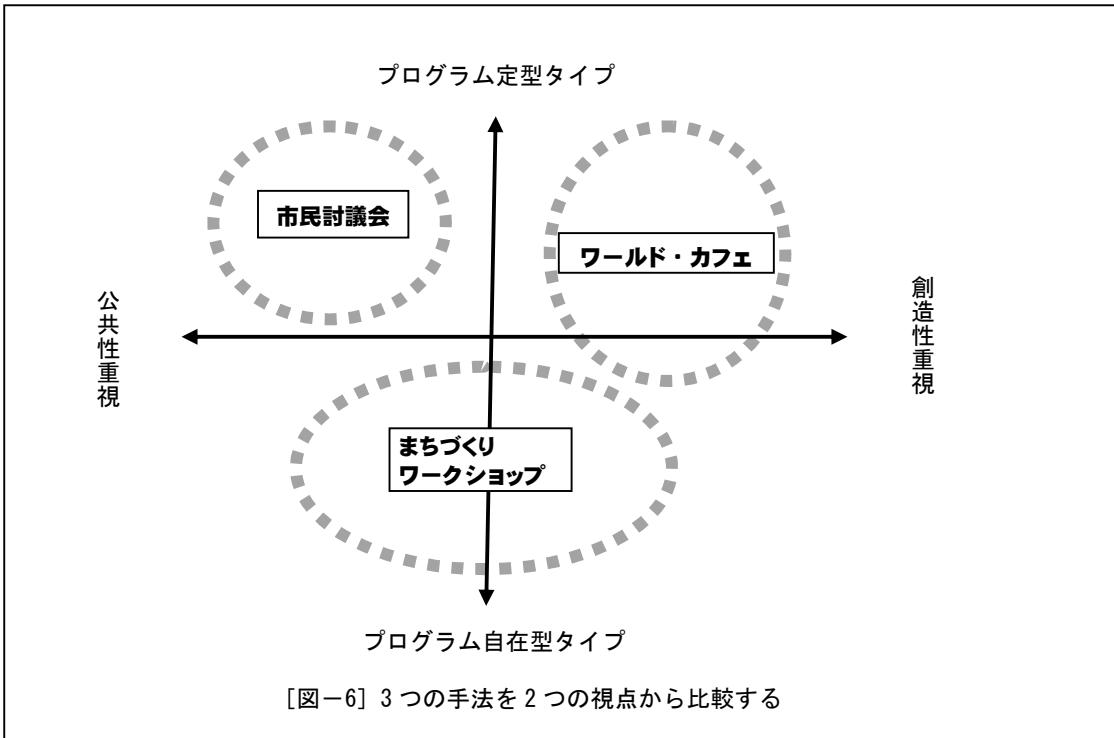
5.1 3つの手法の共通点と特長

3つの手法に共通する点として言えることは、いずれも小グループ（4人～6人）での話し合いの場を基本としており、[個人→グループ→全体]の情報の伝達と交換の方法がプログラムとして工夫され設定されていることである。つまり大人数のコミュニケーションにそれぞれのスタイルを与えている点が重要な共通点である。その上でそれぞれの手法の最も特長的な面を指摘するとすれば、人の集め方に明確なルールを与えている『市民討議会』（プラーヌクスツェ

レ）、小グループの話し合いのプログラムを多様に開発してきた『まちづくりワークショップ』、個と全体を結びつける協働知を生み出すことにこだわりを持つ『ワールド・カフェ』というような言い方ができるだろう。

5.2 3つの手法を2つの面から比較する

3つの手法の違いを2つの視点から見てみよう。第1の視点はそれぞれの手法の進め方がどの程度定型化されているかという視点である。定型化の度合いは実施のしやすさや方法に対する理解の得やすさなどに関わる問題でもある。もう一つの視点として、話し合いの結果に求める価値の違いがある。プロセスによって担保される「公共性」をより重視するのか、個々の考えを超えた「創造性」に価値をおくのかという視点である。あくまでも感覚的なレベルであるが、この2つの視点を軸にして3つの手法の特徴を位置づけてみれば以下のような図として表現できるであろう。[図-6]



5.3 3つの手法の特長を活かした活用場面のイメージ

3つの手法の共通点と特長をある程度理解した上で、それぞれの手法の適用場面を想定してみる。具体的なテーマや地域は設定せず、あくまでも手法の特長を活かすことを想定したシミュレーションである。

①参加者の立場の違いによる想定

- ・ワールド・カフェは、その問題に関する専門的な知見のある様々な意見を持った人を集めて、ある種の共通認識を形成し、新たな方向性を見出すために使われるイメージ。
- ・まちづくりワークショップは、その問題に関する利害関係者を中心に強い関心のある人を集めて、いくつかの選択肢を発見するために使われるイメージ。
- ・プラーヌクスツェレは、専門家から適確な情報提供を受け、利害関係者とは少し離れた立場から選択肢の妥当性を見極めるために使われるイメージ。

②プロジェクトの進行時期に即した想定

- ・ワールド・カフェは、プロジェクト立ち上げの時期にどんなアイデアがあり得るか、ブレインストーミング的に洗い出し、大きな方向性を決める段階で使われるイメージ。
- ・まちづくりワークショップは、ある方向性に沿って具体的なプロジェクトの内容と実施計画を立案する時に使われるイメージ。
- ・プラーヌクスツェレは、そもそもそのプロジェクトを実施するかしないかを含めて複数案の中から最適案を選択するような時に使われるイメージ。

5.4 3つの手法の魅力

最後に、実際に3つの手法を実施した経験を持つファシリテーターとしての立場から、それぞれの手法の持っている最も魅力的な効果について指摘しておきたい。

市民討議会(プラーヌクスツェレ)は、何とんでも参加者の掘り起こし効果が素晴らしい。無作為抽出という方法によって、それまでほとんど参加の機会を得ていなかった多様な市民が参加の場に登場することが明らかになっていく。その場の話し合いの結果もさることながら、こうした機会が積み重ねられていくことによって、市民意識が全体として変わっていくことが期待できるのである。

まちづくりワークショップには、地域のあるいは参加者集団の自己組織化を促す効果がある。わずかに数回開催されるまちづくりワークショップによって、地域住民の関係性にもたらされる変化には驚くべきものがある。

ワールド・カフェの魅力は、そこに参加するコミュニティ構成員すべての協働知の創発効果にある。この創発体験によって、地域や組織の活性化に大きなインパクトが与えられることが期待できるのである。

今後は、住民参加を進める場面において、まちづくりワークショップに加えて、市民討議会やワールド・カフェなどの新しい手法を導入する自治体が増加することが予想される。しかし、日本では、まだ市民討議会(プラーヌクスツェレ)において日当の支払いに抵抗感があるなど問題点も残っている。また、これらの手法を組み合わせた新たな住民参加のプロセスが出現する可能性もある。最近の地域主権の動きを含めた住民自治のあり方とそれぞれの手法の広がりや可能性に今後も注目していきたい。

註

- (1) 世田谷まちづくりセンターは、世田谷区が住民主体のまちづくりを支援するために都市整備公社内に設置した中間支援団体である。資金的な支援のために公益信託世田谷まちづくりファンドを設立し、技術的な支援のためにワークショップのガイドブックとして「参加のデザイン工具箱」（Ⅰ～Ⅳ）を刊行しワークショップのファシリテーター養成講座を実施した。現在は、（財）世田谷トラストまちづくりの中のまちづくりセンター事業部となっている
- (2) 「建築・まちづくり計画における住民参加手法としてのワークショップの研究～コミュニティの自律化をもたらす計画論～」伊藤雅春著 千葉大学博士論文 2001.3
- (3) 『『住民との協働』におけるワークショップのあり方に関する調査研究報告書』（財）地域活性化センター 2003.3
- (4) 「まちづくりと新しい市民参加ードイツのブラーヌクスツェレの手法ー」篠藤明德著 COPABOOKS 自治体議会政策学会叢書 イマジン出版株式会社 2006.11
- (5) 「市民の政治学」 篠原一 著 岩波書店 2004.1
- (6) 「自治を拓く市民討議会ー広がる参画・事例と方法ー」篠藤明德、吉田純夫、小針憲一著 COPABOOKS 自治体議会政策学会叢書 イマジン出版株式会社 2009.8
- (7) 「市民の政治学」 篠原一 著 岩波書店 2004.1
- (8) 「ワールド・カフェーカフェ的会話が未来を創るー」アニータ・ブラウン、デイビッド・アイザックス、ワールド・カフェ・コミュニティ 著 香取一昭、川口大輔 訳 株式会社ヒューマンバリュー 2007.9