

## 論説4 ワークショップ

### ―自ら主体的に問題を解決していくための新しい学びと創造の場―

中野 民夫

(ワークショップ企画プロデューサー)

#### I. はじめに

私は会社員を続けながら、ワークショップ的なことに長らく関わってきました。「ワークショップ」(岩波新書)を出版した時に、編集長が「ワークショップ企画プロデューサー」という肩書きをつけてくれました。昨年は50ぐらいの場で、ワークショップについてお話をする機会がありました。ワークショップは、参加型、双方向の場であり、一方的に誰かが話している場ではありませんので、少し体験的なことも交えながらお話しさせていただきます。

#### II. ワークショップの広がり

ワークショップには色々な種類があって、「これがワークショップだ」という一つのものはありません。ワークショップは、多くの場合、いろんな形で座ったり作業したり動いたりできるように、フラットで机や椅子が動かしやすい場所で実施します。雰囲気づくりも大事で、海が見えるところではハワイの音楽を流したりします。私自身もあえてネクタイを締めなかったりして、気楽に、のびのびとやれるような雰囲気を大事にするようにします。

ワークショップは、今、色々な世界で実施されています。インターネットで検索すると、5万件ぐらいうすぐ出てきます。新聞記事検索でも一年間に2千件くらい出てきます。まちづくりだとか環境教育だとか色々なところで、ワークショップが盛んになっています。

その理由を僕なりに次のように考えています。これまで、ピラミッドの上にいる人が情報をたくさん持っていて、権威や権力があつたりして、それを必要に応じて下へ伝えるという社会が普通だったと思うのです。つまり、色々なことが上から下への「ピラミッド構造」だったと思います。例えば、授業や講義の場を考えてみてください。たくさんの知識や情報をもっている人が、黒板を背にして、たくさんの人を相手にして話します。勿論、色々な工夫をしていらっしゃると思いますが、カリキュラムには伝えるべき事柄が定めてあり、一方的に伝達することが多かったと思います。

今、少し時代が変わってきています。「ウェブ(web)」という言葉がインターネットではどんどん出てきています。“Web”というのは、もともと「クモの巣」とか「織物」という意味で、お互いが繋がりが合っていることを指しています。一箇所を揺らすと瞬時に全体が揺れるというような、そんな繋がりが合っている社会です。そういう繋がりが合っている中で、縦というよりも平たい世界を象徴的に表したのは「輪」かもしれません。誰が下とか上とかでなくて、みんながその一部を担っているという平場で、一人一人が持っている知恵、やる気、工夫、アイデア等、そういうものを良いかたちでお互いに引き出しあって、学び合ったり、刺激し合ったりすることが大事になってきているのではないかと思います。それが「ワークショップ」という「新しい学びと創造の場」だと思います。それぞれがもっているものを、遠慮なく、尊重しあって、率直に出し合い、率直に受け入れ合い、率直に批判し合って、いいものをつくっていきこう、あるいは、学んでいきこうというような場が今、必要になってきています。対等の場で、お互いの多様性を学びあう、そういう相互作用のなかで相乗的に刺激しあうような、シナジーとかコラボレーションとか言いますが、そういう場が必要になってきていると思います。

例えば、昨年、ガールスカウト日本連盟というガールスカウト運動を束ねている団体から依頼がありました。良かれと思って、どんどん指導していくと、子どもたちの主体性が育たない。みんな指示待ちになってしまいがちだそうです。本当は逆のことやろうと思っていたのに…ということで、「指導的なリーダー」ではなく「支援的なリーダー」が必要じゃないか、ひっぱる強い指導者、リーダー、先生的な立場から、引き出し、育むファシリテーター(ワークショップの引き回し役)的な、そういう支援役、引き出し役が必要じゃないかということで、講師の依頼があり、3日間の研修を一緒に作りました。

今、ワークショップ的なものが必要だと言われている背景には、このようなことがあるのではないのでしょうか。色々な問題があり、誰か専門家を呼んだら解決するということではないので、自らどう考え、解決していくのかという主体性を育むことが、この

困難の多い現代社会に求められているのだと思います。どのようなビジネスであろうと、社会的な活動であろうと、そういうことが必要になってきているので、ワークショップ的な場のもち方が大事だと言われるようになってきているのではないのでしょうか。

### Ⅲ. ファシリテーターの役割と参加者の心構え

色々なワークショップがあるのですけれども、共通しているのは、先生はいませんが「ファシリテーター」という役がいることです。もともと「ファシリテート (facilitate)」という英語で、「促進する」とか「物事を容易にする」というような意味です。そこからワークショップ的な場を進行する役を指すようになりました。日本語ではいろんな言い方をしています。進行促進役、「こんなことをおもしろいからやってみませんか」とそそのかすという意味ではそそのかし役。それから、こちらが教えるっていうより皆さんが持つものを上手く引き出して、編むような場をつくっていくというような意味では引き出し役。ワークショップを一つの旅というかツアーに例えると、参加し体験し、喜んだり感動したり学ぶのは皆さん自身ですが、そういう場を設定させて頂くという意味ではツアーガイド。このように、色々な例えができると思っています。

ファシリテーター役の立場から言うと、参加者の心構えとしては、ワークショップの場に「積極的に参加してください」ということがまずあります。それから、「率直に共感的に聴きましょう」ということ。自分のことを率直に語ることは勿論大事ですけれども、人の話もよく聴きましょう。それから、他の人だけじゃなくて、自分の深い声だとか、場合によっては自然のことだとかそういう色々なものを聴くことが大事ではないかと思います。ただ、色々なことをそそのかしますが、「無理はしないように」。やりたくないこと、嫌なことは勿論、それはやらなくて結構です。

ワークショップの特徴を説明する三つのキーワードがあると思います。「体験から学ぶこと」「お互いから学ぶこと」そして「楽しんで学ぶこと」の三つの“i”です。英語だと“experience”と“each other”と“enjoy”の三つの“e”です。参加者はこういう気持ちで場に臨むといいと思います。

### Ⅳ. アイスブレイク

ワークショップを始めるにあたり、まず、フラットな場を創るためのアクティビティ（活動）をします。日本ではどうしても年齢とか、肩書きとかがついて回り、上の人の顔色を見ながら発言することが

非常に多いのでは。そういったことを少し取っ払っていくための活動を始めにします。

まず名前です。名札を配り、名札に子どもの時から今までの中で、こういう風に呼ばれるのが一番自分で心地よい、一番呼ばれたい名前を書いていただきます。マーカーで大きく書きます。「タミさん」とさんづけで呼んで欲しいと思うならそこまで書きます。新しい名前でデビューされても構いません。少なくとも「今日、この場」はこの名前呼び合います。ロバートでいこうとか、キャサリンでいこうとかでもいいのです。

名前を名札に書いたら、全員で集まってお互いの顔が見えるよう、なるべくきれいな小さな輪を作ります。一人ずつ一歩前に出て呼ばれたい名前と言、なんでそういう名前が好きかを言います。例えば、私だと「タミちゃんってよく言われています。市民の民という字です。おばあさんの名前が民子さんといって、そこからきています。タミちゃんと呼んでください。」などと言います。そうしたら、全員が復唱します。実際の様子を少し再現してみます。

参加者：えーと、ニイナちゃんと呼んでください。

なぜかと言うとですね、今は田中という名前になりましたが、旧姓はニイナと言いまして、みんながニイナちゃん、ニイナちゃんと呼んでくれていまして、それがいいかなと。ちょっと顔には似合いませんが、よろしくお願いします。

参加者：ニイナちゃん！

ニイナちゃん：ありがとうございます。

参加者：青江又八郎といいます。私、えー、藤沢周平の小説が大好きで、その中でも一番好きな、青江又八郎という主人公を・・・、こういう人みたいに生きてみたいなあと思っている感が込められているところですから、是非、青江又八郎と呼んで下さい。よろしくお願いします。

参加者：青江又八郎！

青江又八郎：ありがとうございます。

(以下、同じように全員が名前を紹介する)

ファシリテーター：一度聞いてもなかなか覚えられないかとは思いますが、逆に戻しておさらいをしてみたいと思います。自分で言うのもつまらないので、お隣の名前を呼んでぐるっと一周いきたいと思います。

(逆回りで隣の人を順に呼んでいく)

いろいろ名前には歴史がありますが、短い時間でもこのアクティビティをやるだけで、参加者の表情とか雰囲気が変わります。もうひとつアイスブレイクに向くアクティビティを紹介しましょう。

ファシリテーター：

皆さん、今は夏になってきていますが、自分は季節の中でどの季節が好きかなあということをちょっと考えていただき、春夏秋冬の「どれが好きか」「なぜ好きか」といううんちくを一人ずつ紹介しようかと思います。各季節ごとの小グループをつくっていただき、5分間で語り合います。例えば、冬が2人しかいない場合はゆっくり語れる、夏が10人いたら、全部で5分ですから、一人30秒ずつになっちゃう。そんな感じです。それぞれの場でなぜその季節が好きかという思いを語ることで、その人となりも出てくると思います。今から、では5分間計りますので、うんちくを、こだわりを語り合ってください。椅子を持って行って、輪になって座って下さい。

(参加者移動して季節毎のサークルになり、話し始める)

ファシリテーター：

同じ季節といってもいろんな見方、切り口が出てきたかなーと思いますが、もう1ラウンド、行ってみたいと思います。今度は、海、山、川、森です。自然の環境の題材ですが、どれがお好きですか、その心を語りましょう。

では、まず今のグループの方にお礼を言ってから次を始めましょう。

この四択をするのに、二回目の活動でも迷っている方がいます。海もいいし、山もいい…。これはもともと「強いられた選択」と言われるものです。どれかを瞬間的に選ばないといけないのですが、そのサークルには何か理由があって行っている訳です。育ちだとか趣味だとか好きな事とか、色々な事がそこで語られます。それぞれのキーワードでなんらか共通点がある人が集まっている。その人がそう思っていることは、正しいとか間違っているとかじゃなくて、その人は本当にそういう人なのだなということです。その人の理解を深めることにもなると思っています。

こういうアクティビティをすることで、初めて会った人がお互いのことを少し知り合ったり、緊張をほぐしあったりして、その後の色々な作業や体験をスムーズにしていきます。たかが5分間で話し合うアクティビティですが、これをした場合と、そうでない場合の雰囲気はどうだろうかということを考えてみてください。

このようなアクティビティをした参加者の感想を紹介します。自分自身が気づいたことや発見したことあるいは、感想を述べてもらいました。

参加者：自分のことをたまにこう話すというのは、心地よいものです。だから人が、「ええっ」とか面白がって聞いてくれることはやっぱり嬉しいのかなと、そういうのを感じました。

参加者：結構、他とは違うことが言いたいなって思っていました。

参加者：やっぱり春だよ、とか。

参加者：話す時に安心感があるかなあ。普段は何を考えているのか、初対面の方とですね、探りながら話すこともあるけれど、あ、これがみんな好きなのだなあ、じゃあ何でもいいなと安心して喋れる。

参加者：名前の活動でも感じたのですが、すごくその人物の背後がよく分かりました。色々な話題で自由に話ができるというのは、非常にいいのかなあと思いました。

参加者：テーマがあって喋るということは、思わぬ自分に気づくことがあるんじゃないかと思いました。まあ、普段こんなテーマで語ったことがないからとも思いますが。

参加者：まず、わりと人数が少ないっていうのもありますし、共通の話題っていうのもあって、お互いが、積極的に話しができました。

参加者：自分が思っていることについて、自分はこうだって思っているんですけど、同じ方面でも、自分と違うのだなということが分かりました。先ほど秋に集まったメンバーのうち、ショウちゃんとヨッチは晩秋が好きだと言ったのですね。僕は、初秋が好きなのです。だから、あー、秋っていうのもいろんなとらえ方があるのだなあと思いました。

## V. ワークショップの定義って何だろう

「ワークショップ」って何？

1. 簡単な発展史
2. 様々な分野の分類
3. とりあえずの定義
4. 共通する特徴
5. 有効な学びの必須条件
6. 意義

図1

ワークショップについて説明します。説明の流れを図1に示します。初めにワークショップの簡単な発展史とか様々な分野の取り組み、とりあえずの定義、共通する特徴、有効な学びの必須条件、そしてワークショップの意義やワークショップの応用について簡単に触れていきます。



図2

まずワークショップのもともとの意味は、図2に示すように、「工房」「仕事場」「作業場」です。ワークショップは一緒に何かをつくる所で、共同作業場みたいなことなのですが、分業化された工場ではないということです。一緒に何かをつくっている雰囲気があって、誰かの工夫がすぐ全体に影響する。そういうお互いに関係し合う、すぐ影響し合うというような和気あいあいとした雰囲気が、職場の雰囲気をつくる、そういうところからきていると思います。

もともとの意味は工房、仕事場、作業場ですが、次に紹介する三つの世界、ひとつが現代演劇、ひとつが現代美術、ひとつがまちづくりですが、これらの世界で主に使われ、発展してきて、今日の使い方になってきています。

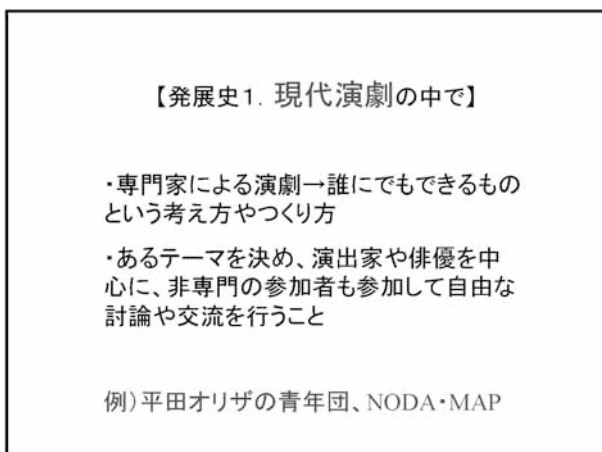


図3

「現代演劇」の中では、専門家による演劇、観る人と演じる人が完全に分かれているというものではなく、誰にでもできるものではないかという考え方が出てきます。例えばあるテーマを決めて、演出家や俳優を中心に、非専門の参加者も参加して、自由な討論を行うことがよくあります。平田オリザさんという方が青年団という劇団で公演する前後にワークショップをやっていたり、野田秀樹さんも、最近、参加型ワークショップをやっていたりする

そうです。例えば、女子高校生を主人公にした劇をつくるのに、40代や50代の演出家、脚本家が考えても今の子どものことは分からない。女子高校生を100人くらい公募で呼んで、いろんなシチュエーションを与えて自由に動いてもらう中で、言葉を拾ったり反応を拾ったりしながら一緒に劇を創っていくこともあったりするようです。

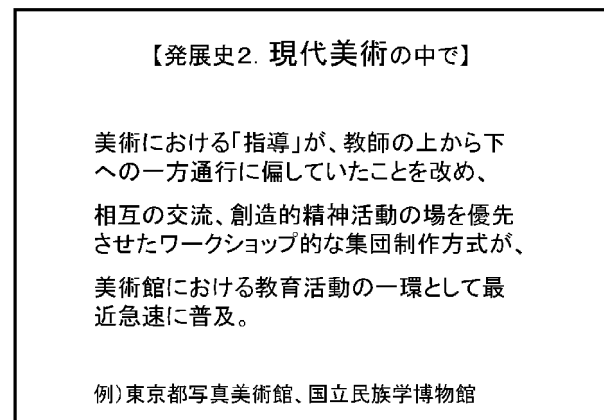


図4

それから、「現代美術」の中でも、ワークショップは早くから発展してきています。美術における指導では、技術的な指導は上から下ということがあります。しかし、美術そのものは、上と下と判断することは結構難しいものがあります。もっとお互いのクリエイティビティ、クリエイティヴな発想を重視して、ワークショップ的な集団による製作方式がいろいろ広がってきています。例えば、美術館における教育活動の一端としても普及してきています。最近、美術館でも博物館でも単に見るだけ、聞くだけではあまり子どもの関心を引き出せないということで、最後に、ものづくりワークショップのコーナーをつくって、何か一緒に作ってみようとしています。また、写真を自分たちで撮ってみたり、絵葉書を子どもと一緒につくってみたりしています。

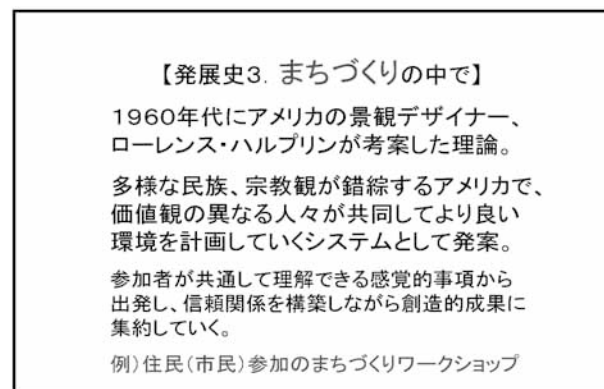


図5

もう一つ、ワークショップの大きい流れに、「まちづくり」があります。アメリカにランドスケープ・デザイナーのローレンス・ハルプリンという人がいま



す。もともとアメリカは色々な民族、宗教のるつぽですから、簡単に合意を形成することが難しい。特に街のような多くの人が住む所をどうやって一緒に作っていくかを考える際、参加者が共通して理解できる感覚的なことから始める。たとえば、街を一緒に歩いてウォッチングする。その活動のなかで信頼関係を構築し、アイディアを出し、決めていながら創造的な成果に集約していくという仕組みができていきます。

今日の日本でも、市民参加のまちづくりが大事だということになってきました。行政が一方的に政策を押し付けるのではなく、そこの住民と一緒に作ったりやったりしていくことが増えてきています。ただ、ファシリテーターとしての訓練はほとんどなく、役所がやるのは平日昼間が多いので、来られる方も非常に限られて、参加者の選び方や進め方にもまだまだ問題があると感じています。

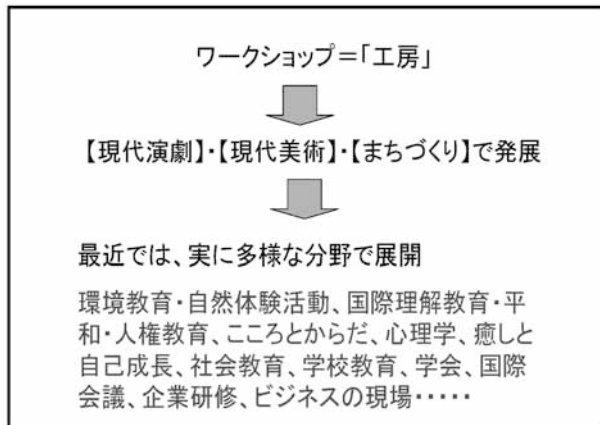


図 6

このように、ワークショップ、工房というようなもとの意味が、三つの世界で発展してきて、最近では、実に様々な分野で展開してきています。図6に示すように、環境教育とか自然体験活動、社会教育、最近では、学校教育、それから学会とか国際会議の中でもワークショップがその中で行われてきましたし、企業研修でも、問題に対してみんながグループになって取り組んでいくというようなこともあります。

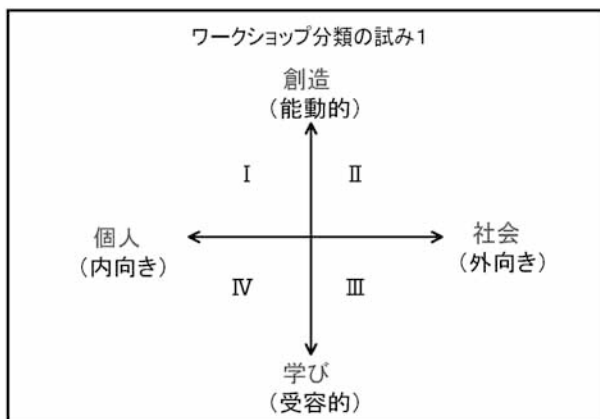


図 7

ワークショップは色々あり、本を書く時にこれをどうやったら整理できるかなと考え、僕なりに分類を試みたのが図7です。

図7には左右の軸があります。左の方が「個人」「内向き」の軸で、右の方が「社会」「外向き」の軸です。自分を成長させたい、なんとかしたいという個人的な思いと、この社会を何とかしたいという外向きの思いは、対立するものではなく、両方が人の願いだとは思いますが、当面、ワークショップの目的で左と右で分けてみました。上下に関しては、上は「創造」「能動的」と書きました。何か創り出すこと、アウトプットが大事、何か形として出すことが大事だということです。提案をまとめるとか、作品を作るとかそういうある種の成果が大事です。下の方は「学び」「受動的」と書いてあるのは、何かを深く感じるとか自然を体験するですとか、お互いを理解しあうとか、目に見える形にはならなくてもその学びのプロセスそのものが大事だということです。

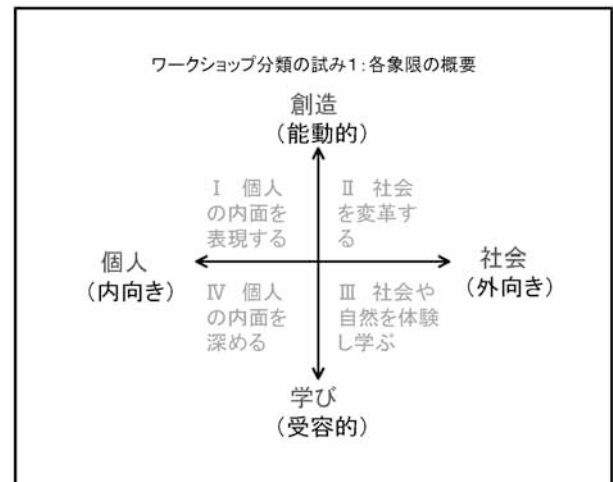


図 8

こういう軸で区切ると図8のような四つの象限ができます。左上が創造と個人、右上が創造と社会、右下が学びと社会、左下は個人と学びです。

この軸を使って、私の知る限りの、最近の日本において行われているワークショップを主な目的によって分類したものを次頁の図9に示します。

左上、内面かつ創造が、演劇、美術、音楽、交流ダンスなど、もともとワークショップが発達してきた「アート系」のものです。

右側が「まちづくり系」としました。先ほど述べた住民参加のまちづくりで、環境基本計画など政策作りのものも出てきています。

右側3番目は「社会変革系」と書きましたが、開発教育という途上国の問題を考えるものとか、平和・人権教育、国際理解教育とか、自分が学ぶことと社会に働きかけることの両方を大切にしているものです。

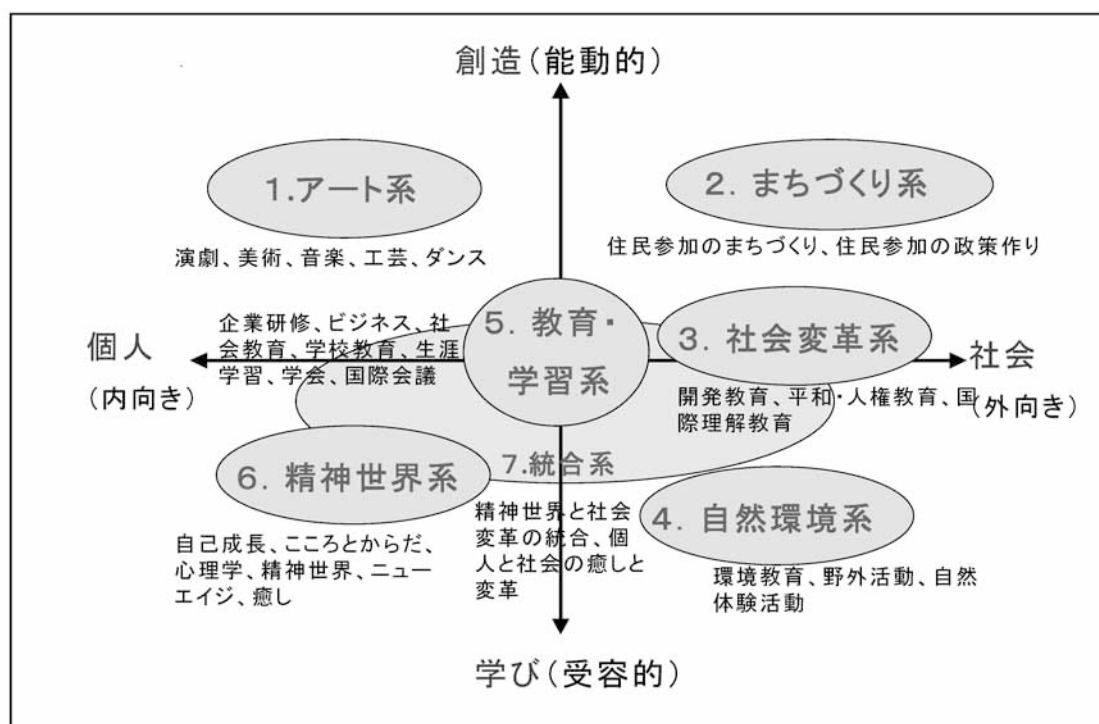


図9

それから4番目は、「自然環境系」です。最近、「生きる力」や総合的な学習が話題になり、体験学習とか自然体験が大事だとか、いろんな学習活動をやってらっしゃると思います。その際に、知識を教えるよりもやはり体験ですとか、不思議さを感じる感性とかが育ってないと知識はあっても仕方なくて、そういう体験を主とした学習がいろいろ試されています。環境の問題も個別のごみをどうしろこうしろというお説教よりも、もっとその元にある、自然の中ですべてが繋がっていること、しっかり自分たちがそれを体験的に理解していくことが大事です。

次に5番目ですが、これまでの専門家や先生が一方的に話すだけではない「教育・学習」の仕方を考えている分野です。企業研究、ビジネス、社会教育、学校教育、生涯教育、また学会や国際会議等では分科会に分かれ、それぞれ提案をまとめる作業をすすめるようなことが行われてきています。

6番目。左下に「精神世界系」と書きましたけれども、自分をもっと成長させたいとか、心と身体がバラバラなものを少し治していくとか、心理学、精神世界の分野です。非常に怪しいものから深いものまであります。

最後に「統合系」と書きました。下の方に下敷きになっています。個人の内に向かう動き、どちらかというと精神的な世界と、社会を変革していこうとする外向きの動きを、もともと関連し合う一つのものとして取り組んでいるものです。社会のことに関わることで人間が成長する、人間が成長することで社会が変わっていくということの両方を視野に入れ

ています。

概観すると、こういうような世界にワークショップが広がっていると思います。それぞれの世界で、ずいぶんイメージが違うので、簡単に定義することができないのですけれど、私の中では仮にこんな形でとらえています。

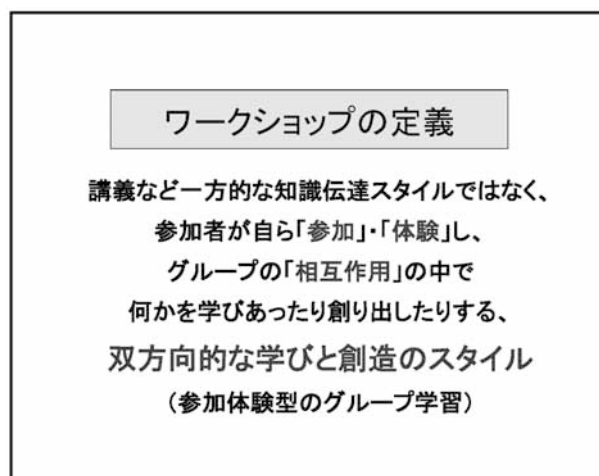


図10

これまでの述べたことをまとめると、「ワークショップとは、講義など一方的な知識伝達のスタイルではなくて、参加者が自ら参加したり体験したり、相互作用の中で、何かを学びあったり、あるいは創りだしたりする双方向的な学び、あるいは創造のスタイル」というとらえ方ができます。「参加体験型のグループ学習」と言ってもいいのではないかと思います。

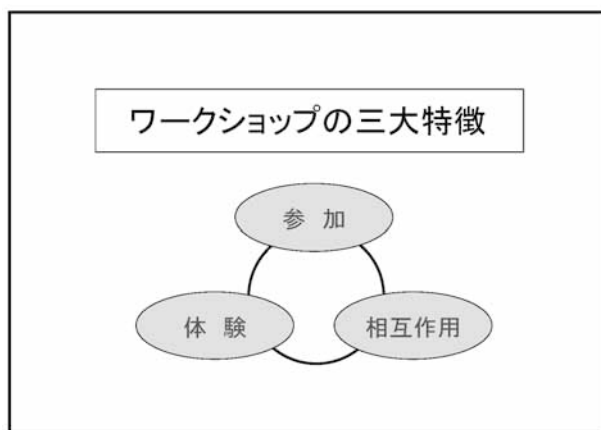


図11

「参加体験型のグループ学習」では、図11に示すように「参加」「体験」「相互作用」が三大特徴となっていると思います。

特徴のそれぞれについて、もう少し詳しく述べます。

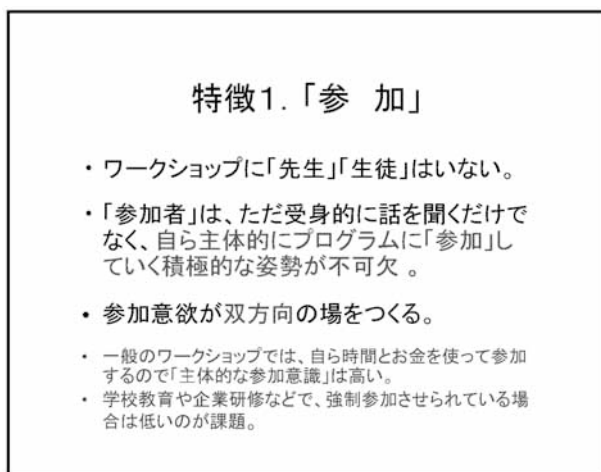


図12

ワークショップの特徴の1番目は「参加」。「参加」ということは、ワークショップに先生はいない、先生がいらないということは生徒もいなくて、みんなが参加者なわけです。参加者はただ受身的に話を聞くだけではなく、自ら主体的にプログラムに参加していく積極的な姿勢が不可欠で、参加意欲が双方向の場を作るわけです。僕は話す気はないからと、聞いているだけの人がいると、場はずいぶん盛り下がっていくわけです。

一般にワークショップにわざわざ来る人は、自分の時間とお金を使って来るので、もともと学んでやろう、何か体験してやろうという主体意識、参加意識が高いので、モチベーションが高いのです。一方で、学校教育や企業研修で一斉に強制参加させられている場合は、最初、モチベーションが揃っていないので、難しいところがあると思います。ワークショップに自分が出たいと思ってやってくる人と、一斉授業や強制参加でただそこにいる人とは動機がずい

ぶん違います。解決策としては、選択制にして、活動を選んでもらうこともよいかと思います。選んだという意識があることで少しは違います。人数的にも40人を超えるとワークショップとしては多い人数ですから、選択制にして自分が参加しているという主体的な意識があるようにしないと、ノリが悪いです。勿論、アイスブレイクから始めて、誰もが話せる話題からいつの間にか夢中にするというのが望ましいのですが、かなり難しいことだと思っています。

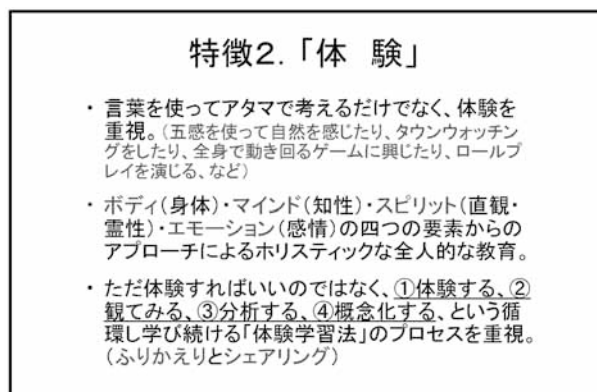


図13

ワークショップの特徴の2番目は「体験」です。言葉を使ってアタマで考えるだけでなく、「体験」を重視します。人間にはボディ、マインド、スピリット、エモーションなど、色々な要素があります。図13に示した「マインド」というのは、心ともいいますが、どちらかというと考えて心の方ですので、これは「知性」と記しています。アタマとも書いてあります。それから、「スピリット」。難しいですけど、直感とか霊性、自然への恐れですとか、自分たちがもっと大きなものの中にいるという深いつながりを知る領域です。それから「エモーション」。これは感じる心の方で、気持ちですとか、感情、ハートです。

人間には、こういう色々な要素があることをもちろん知っているのですが、普通、教育とか創造とかいうと、どうも頭、それも左脳偏重の部分が多いのではないのかと思います。

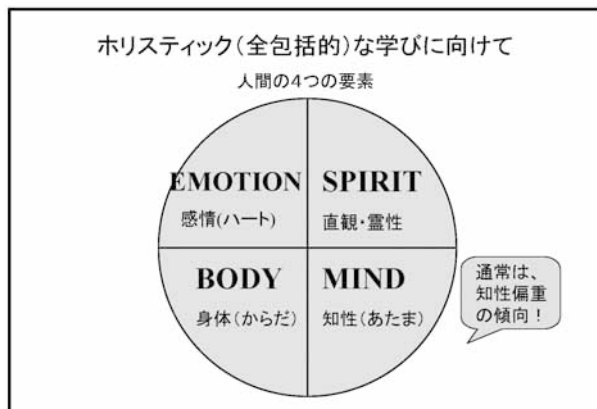


図14

図14に示すように、包括的な学びに向けて、こういう要素が、ワークショップの中では活かされて、発展してきたといえます。心に働きかけるワークショップもありますし、直感や靈性に磨きをかけるのもいっぱいあります。そういう色々なアプローチをうまく取り入れたいと思います。

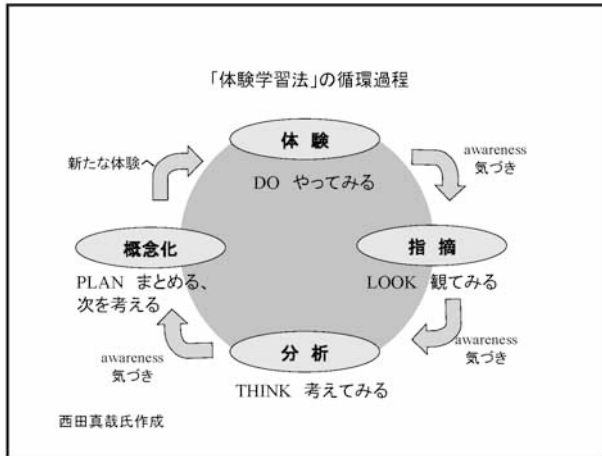


図15

また、図15に示すように、ただ体験すればいいというだけではありません。体験した後に、その体験したことを見てみる、そして分析して、概念化していくというような、学び続ける体験学習法と言われる循環するプロセスも大事になります。

まず体験学習の中でやってみたいことや感じたことをグループの中で分かち合ったり、考えたりちょっと分析してみると、自分の中でまた新たな発見をする。そうやって初めてそこでの学びを活かして次のことを考えたり、概念化していったりする、そのことで、また次の体験へと繋げていくのがいいと思います。

何か体験をしてよかったって終わるのではなくて、帰ってきて作文を書いてみるとか発表しようとか、そこで気づいたことから次のテーマを見つけていくとか、どんどん体験が深まっていくと思います。体験する場があればいいってことではありません。ちょっとでも振り返る場をもつということが、体験を深めていくということになると思います。

### 特徴3.「相互作用」

- ・ 一方向でなく、お互いから学びあう。
- ・ シナジー(単純な総和を超えた相乗効果)
- ・ グループダイナミクス(集団ならではの盛り上がり)
- ・ 何かの体験を共にしたり、合意形成に必要な共同作業を喧々諤々やりながら意見をすり合わせたり、お互いが感じたことを分かち合ったりするシェアリングの場で、人は自分とは違う他者から学びあう。

図16

ワークショップの特徴の3番目は「相互作用」。図16をご覧ください。「グループダイナミクス」ということがいろんな世界でよく言われます。つまり、集団による相乗効果で一方向からではなく、お互いから学びあうことです。「シナジー」という言葉があります。「個の総和を超えた相乗効果」と言ったりしますが、人が集まるとグループならではの力学が発生します。何かの体験を共にしたり、合意形成に必要な共同作業をして、意見をすり合わせたり、お互いが感じあったことを分かち合ったりして、人は自分とは違う他者から学びます。

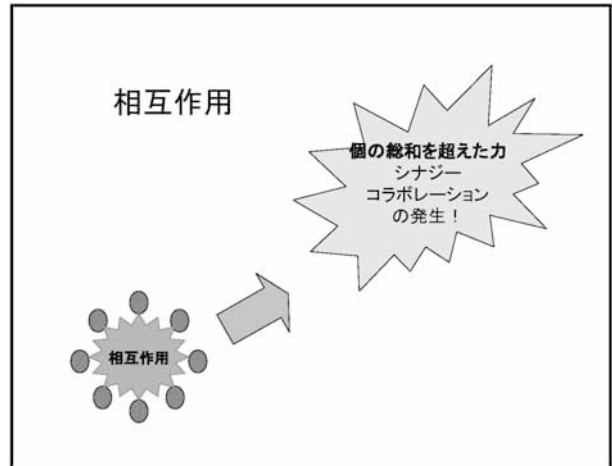


図17

1人より2人、2人より3人…とそういう相互作用の中で、個の総和を越えたコラボレーション、協力、共同的作用となっていくこととなるわけです。

## Ⅵ. ワークショップの必須条件



図18

主催者側として考えるべきワークショップの必須条件としては三つあると思います。図18に示すように、「場づくり」「プログラム」「ファシリテーター」です。

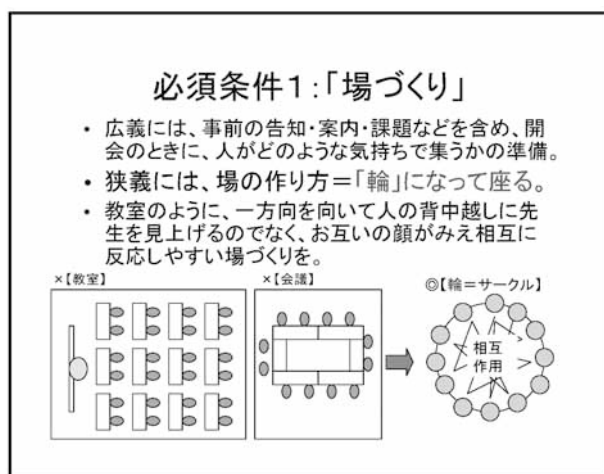


図19

一番目は「場づくり」です。狭義には、場の作り方、座り方のような問題です。机とテーブルをどう使うか、例えば、多くの教室では先生に向かって机並べて、人の肩越しに前を見ているのですが、人の顔が見えないという状況で話しますので、相互作用という意味ではやりにくいのです。会議室でも、日本の場合は細長い部屋に細長い机で、横に並んでいる人の顔はよく見えない状況でやることが多いです。輪になった方が、お互いの顔が見えるし、反応しやすくなるわけです。また、いつも机がいるのかと考えると、必ずしもそうではありません。勿論、多くの資料見ながら、ノートしたりすることが必要な時もありますし、いつも輪になるのがいいわけではありませんが、相互作用を大事にする場では、輪になって坐ることは基本だと思います。

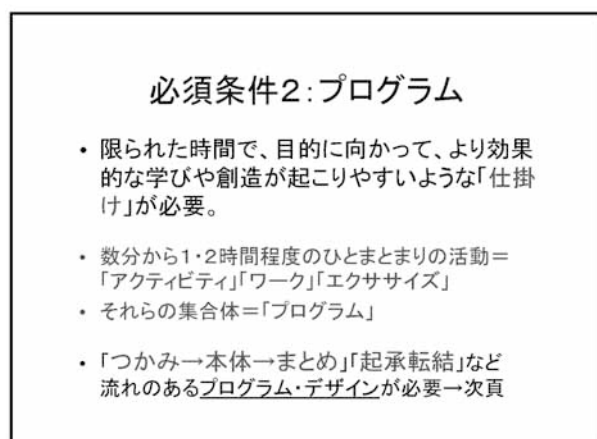


図20

二番目は「プログラム」です。限られた時間で、その日のその目的に向かって、より効果的な学びや創造が起こりやすくなるには、仕掛けがどうしても必要です。前述した、「呼ばれたい名前と呼ぶ」とか、「同好の人と話し合う」とか、他には「相互インタビュー」や「他己紹介」などの活動があります。それぞれを、アクティビティと呼んだり、ワークと

呼んだり、エクササイズと呼んだりします。その集合体がプログラムです。

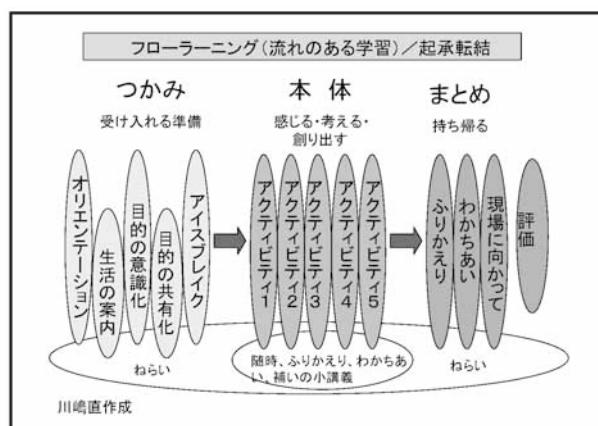


図21

プログラムには「つかみ・本体・まとめ」や「起承転結」とか言われますが、流れのあるプログラムのデザインが必要になります。

この表は川嶋さんという環境教育で有名な方が整理しているものなのですが、「つかみ」とは、受け入れる準備を整える、「本体」は、感じたり考えたり創り出したり、ワークショップの本体部分です。「まとめ」は、持ち帰るためのもの。

「つかみ」では、まずオリエンテーションで、主催者挨拶とか生活の案内などがあります。また、目的の意識化がなされないといけません。参加者全員で目的を共有していくことが大切です。アイスブレイクは、初めて会ったいろんな現場から集まった人たちが、その場にチューニングするためにも、心と身体を解きほぐしていくものです。

「本体」の部分では、ミニ講義とワークを繰り返しながら、その間で随時、振り返り、分かち合いをはさんだりします。前に述べた体験学習法のように、やりっぱなしにしたりするのはなくて、身についていくように小さい循環をいっぱい入れていきます。

「まとめ」では、全体として終わる前に、どんなことやってきたのかを振り返ってみたり、そこで感じたことを分かち合ったり、少しディスカッションする場を設けたり、そういう時間をとります。参加者はそれぞれ違う日常の場に帰るわけですので、学んだ事をどう生かせるかという事をシミュレーションしたり、具体的にどうやれるかということを考えてみたりする時間をきちんと持つわけです。そのように終わらないと、何かおもしろかった、ためになったと思うだけで、帰ったら忘れてしまい、生活に活かせなかったということになりがちなのです。

「まとめ」の最後は評価です。参加してどうだったかという事をアンケートなどで参加者からフィードバックしてもらいましょう。参加者も主催者に言うし、主催者もスタッフ全員で振り返りをし、評価を

して、次に繋げていくことが大事です。

### 必須条件3:ファシリテーター

- ・「先生」のいないワークショップの要
- ・“facilitate”=「容易にする、促進する」
- ・ファシリテーター=「進行促進役」、「引き出し役」、「そそのかし役」、「ツアーガイド」
- ・事前の場づくり、ワークショップの開会から終わりまで、よい雰囲気を作り、皆の意欲や参加を引き出しながら、プログラムを円滑かつ有効に進めていく重要な役。
- ・社会のあちこちで求められている新しい役割。  
\*ただしかなりの経験とトレーニングが必要！

図22

必須条件の三番目は「ファシリテーター」です。先生がいなくということが強調されるワークショップで、ファシリテーターが非常に大事な役目になるのです。進行促進役として、事前の場づくりから、ワークショップの開催から終わりまで、よい雰囲気をつくってみんなの意欲や参加を引き出しながら、プログラムを円滑かつ有効に進めていく重要な役割です。今、社会で求められている新しい役割ではないかと思います。その人が答えを持っているわけではないのだけれども、みんなが考える場をつくったり、共有したり、考えや意見を引き出したりする人が求められていると思います。ただし、その役割を果たすには、かなりの経験が必要だと思います。

図23に「ファシリテーター8か条」を示します。ある時、「ファシリテーターに必要な要件は何ですか？」と問われて考えました。皆さんもファシリテートをされる時に思い出して参考にしてみてください。

「フ」：ふらっと現れ、ふらっと去るという脇役、縁の下の力持ちです。

「ア」：技術も大事ですけども、存在自体が大事だということ。

「シ」：事前の準備は入念に、いろんな予期せぬ事も起きるし、時間どおりに行かないのがワークショップ。事前に準備は色々するけれども、それにこだわりすぎないで現場を大事にする。

「リ」：リラックスしてみんなを安心させる雰囲気づくりが大事。ざっくばらんに平たい場がつけられるように服装や音楽を考える。

「テ」：丁寧に耳を傾けること。「傾聴」という言葉があります。誰もがその場に貢献できる何かを持っているという信条がベースになります。ファシリテーターがそういう姿勢があれば、黙っている人がなんかの時に言う一言が、みんなにとってすごく大事なことだったりするわけで、先入観をもたずにきちんと聞くって姿勢が大事だなと思います。

「イ」：ファシリテーターにはその場を読む力が大事だと言われています。今そこで話している中心の課題と、そこで起こっている全員の様子、両方に気配りが必要です。これはかなり難しいので、ひとりでやりきれない事はチームスタッフで分担し合って複数のファシリテーターでやります。ティームティーチングのように複数で両方やるのもいいでしょう。

「タ」：タイムキープをしっかりと無理なくします。日本の場合ですとなにかと遅れがちですけど、やはり最後の時間を意識してきちんとそこへ締めるのは大事です。時間にきちんと意識をもってメリハリをつけたりもします。

「ア」：最後に遊び心、ユーモア、そして無条件の愛と信頼を忘れずに。この辺がやっぱりワークショップの原則かなと思うのです。

### “ファシリテーター”8か条

フ：ふらっと現われふらっと去る。オイラは脇役、縁の下の力持ち

ア：在りようそのものが見られてる。その場その時にしっかりと在れ！

シ：事前の準備は入念に。人事を尽くして、天命を待て！

リ：リラックスしてるとみんなも安心。でも時にはキリリとメリハリを！

テ：丁寧に耳を傾けよく聞こう、一人ひとりの多様さを！

イ：一番大事な「場」を読む力。常に個と全体に気配りを！

タ：タイムキープはしっかりと。無理なく自然に、かつ容赦なく！

ア：遊び心、ユーモア、そして無条件の愛と信頼を忘れずに！

図23



図24

ワークショップに「場づくり」「プログラム」「ファシリテーター」の三つが揃い整うことで、参加者に「参加」「体験」「相互作用」を引き起こし、図25に示すように、相乗効果とか、あるいは自分で考える主体性を育て自ら学び続ける組織が作れるのです。

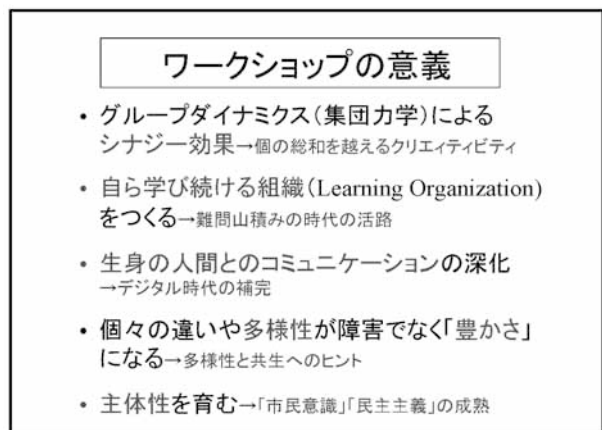


図25

それから、ワークショップの意義としては、デジタル時代で、コミュニケーションは便利になっていますが、やはり生身の人間とのコミュニケーションが疎かになっているのを補うこと。

個々の違いとか多様性が障害ではなくて、力になる可能性があるのではないかと、同じ考えばかりだったらグループは伸びない。そしてその主体性を育むことは市民意識とか民主主義の成熟にもつながるのだということです。

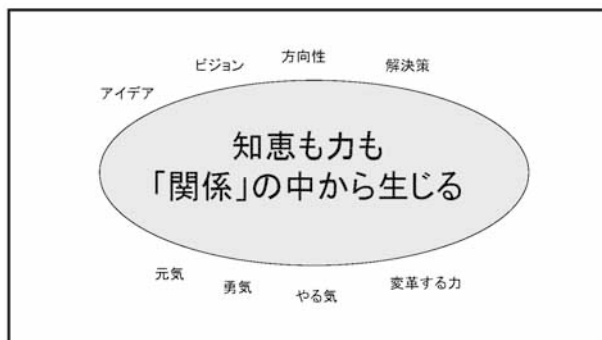


図26

私はこの20数年間こういう場を体験しながら、知恵も力も関係の中から生じることを、よく体験しました。

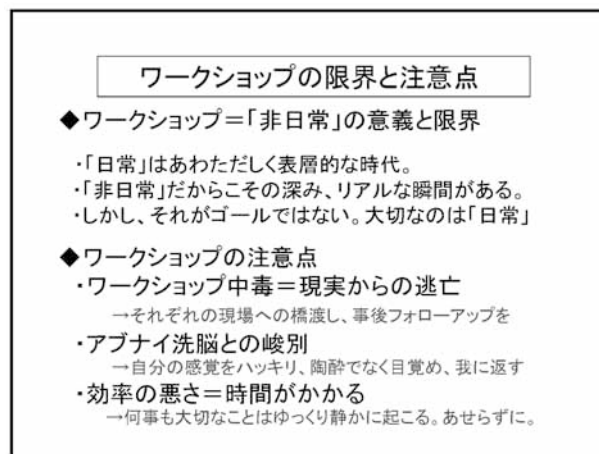


図27

ワークショップには、限界と注意点もあります。ワークショップは、普段の日常の現場を離れて特定の空間、時間の中でやるわけです。「非日常」と言えばそうですが、日常が慌しくて、競争的で、ゆっくり考えを話したり、人の話を聞いたり、自然に触れたりする時間がないからこそ、あえてそういう非日常をつくり、そこでのリアルな体験を大事にしているわけです。そこに意義があるわけですが、それがゴールではありません。大切なのは「日常」です。

注意点としては、現場から逃亡してワークショップにはまるといふ事もあります。また、人が素の状態、素直な状態でやっているの、洗脳的な意図を主催者がもっているとしたら、なびいてしまう可能性もあるわけです。だから、自分の感覚や考えをはっきりさせる、陶酔ではなくて、目覚めていくっていう方向を大切にすべきだと思います。その素の自分に戻った時に、何かを吹き込むことっていうのは、例え悪意がなくても、かなり洗脳的な事になるので、注意しなければならないということです。

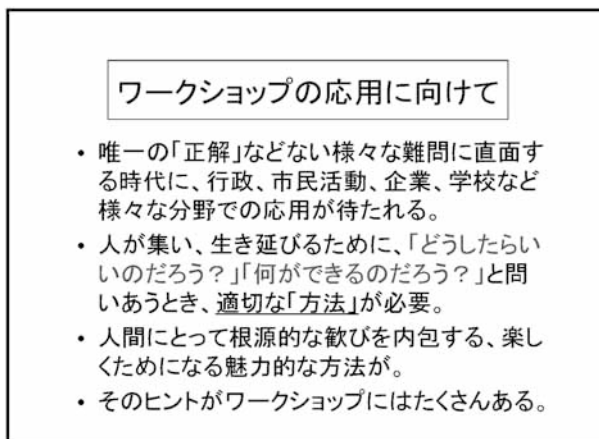


図28

それぞれが体験して、自ら考え、語り合うので、ある意味で時間がかかるのですが、何事も大切な事はゆっくり、静かに、丁寧に起こるのでしょうか。効率が悪そうですが、本当は非常に効率がいいものかもしれません。

繰り返しになりますが、唯一の正解がない時に、様々な場で、どうしたらいいのだろう、何ができるのか、と考え合う時の方法として、しかも、人と深く理解し合うという根源的な喜びを内包する楽しい方法として、ワークショップは可能性があるのではないかと考えています。

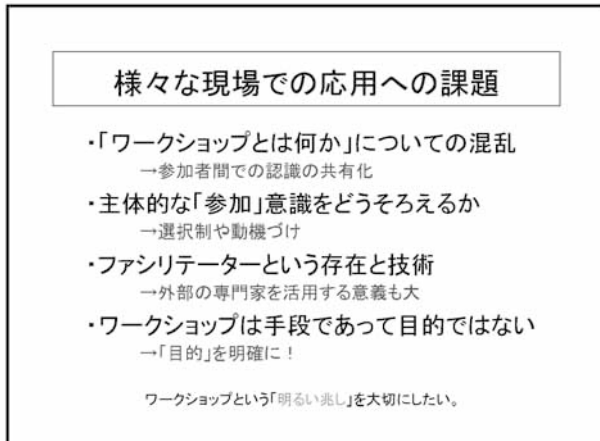


図29

課題としては、図29に示すように四つあると考えます。

一番目は、ワークショップという言葉が人によってかなり違ったイメージで広がっているので、ワークショップとは何を言っているのかを主催者がちゃんと説明した方がいいと思います。

二番目は、主体的な参加意識をどうそろえるかがあります。

三番目は、ファシリテーターという存在。内部の人がやると逆に、日常いろいろな関係の中でやりにくいことがあります。その世界を知らない人の方がやりやすかったりします。そういう意味で、ファシリテーターという専門家が、今後、増えてくる可能性があると思います。

四番目は、ワークショップというのは「手段」であって「目的」ではないので、何のためにワークショップという手法を使うのかということ、つまり、「目的」を定めて、そのためのワークショップという手法なのだということを忘れないで下さい。いずれにしてもワークショップは、ひとつの明るい兆しです。せっかくの可能性を大事にしたいなと思っています。

以上述べてきたことが、皆さんの仕事の現場での何かのヒントになる事があれば嬉しく思います。