資料２

ワークショップQ&A

2006.8.10　陣内

Q－１．WSとは？

・ワークショップ（workshop）のもともとの意味は、「職場」,「作業場」,「工房」など、共同で何かを作る場所を意味しています。
・それが現代では、参加者が意見交換や共同作業を行いながら進める体験型の学習や創造の場として広がってきました。
・つまり、市民や専門家、行政などの参加者がみんなで意見を出したり作業したりしながら、あるテーマについて考えるプロセスです。
・したがって、正確な判断材料や情報、そして十分な意見交換が必要になります。

Q－２．WSではグループに分かれて話し合ったり作業することが多いのは何故でしょう？

・WS形式の会議では、参加した人すべてが充分にあるテーマについて話し合うことができたと感じられる点がすぐれています。
・会議を親密に進めるための人数は、６～８人程度。そのため、WSでは参加者を６～８人程度のグループに分け、話合いや作業をすることが多くなります。
・全体では５～６人グループで30～50人ぐらいの規模の集会となることが一般的です。
・30～50人というのは、運営上の上限と、多様な意見の人を集めるための最小限の規模、という意味で適切な数字であると思われます。

Q－３．３０人集まってワークショップをしても、それは一部の意見ではないでしょうか？

・WSは自主的な参加を前提としていますので、課題となる計画や事柄に関心の高い人々が集まります。このことは、その計画や事柄について直接影響を受ける人々の、様々な巾のある価値感や意見が集まることを意味します。
・したがってWSの場では、質的な意味での代表的意見が集まると考えるべきでしょう。
・しかしながら、このことはもちろんWSの結果や、計画が与える影響を全ての市民に知らせ、その検討や決定への参画の機会を常に確保すべきであることをないがしろにする理由にはなりません。
・特に日本の風土の中では、強い影響をこうむる少数派の人々がWSの場に出てこないということもよくあります。
・このような場合には、何らかの別のコミュニケーションの機会を参加者との間に確保し、その意見をWSの場に還元する努力が必要です。

（資料：「参加のデザイン道具箱」など）

ＷＳ技法（その１）ＫＪ法七ならべ風のステップ

・KJ法を、ちょっとアレンジしたワークショップです。
・あるテーマについて、みんながどのような考えなのか、どのような共通点、相違点があるのか、という視点での情報交流が可能となります。

※以下は、一例です。

ステップ１

テーマについて、思いつくままに自由に話し合います。

考えられることを全て出し合います。この時、他人の意見を否定したり批判してはいけません。あくまでも自分の思い浮かべた事だけを話すようにします。

↓

ステップ２

ステップ１で出た意見を思い起こして名刺大のカードあるいはポストイットに１項目ずつ意見を分かりやすく大きな字で書きます。

１人１０～２０枚程度、全体で数十枚のカードになるまでカードを作ります。

↓

ステップ３

参加者が交替で自分のカードを１枚ずつ読み上げ、他の人のカードと内容が同じものはそのカードに重ねてテーブルの上にカードを置いていきます。

全てのカードを読み終わるまでこの作業を繰り返します。

↓

ステップ４

グループになったカードを模造紙の上に内容の関連性を考慮して配置します。

グループの位置がおよそ決まったら、全てのカードが読み取れるようにグループ毎にカードを広げて並べ、模造紙に貼ります。

↓

ステップ５

模造紙上のカードをグループ毎に線でくくったり、関連するグループや対立するグループ、無関係なグループ、原因や結果の関係性などがひと目でわかるようにグラフィック表現を工夫します。

すべての意見のカードによって構成されたテーマの全体構造が浮かび上がってくるようにすることがポイントです。

ＫＪ法：日本の文化人類学者川喜田二郎氏（元東京工業大学教授）が考案した創造性開発（または創造的問題解決）の技法で、川喜田氏の頭文字をとって“ＫＪ法”と名付けられています。