

第3章

実践ワークショップⅠ「避難所の糸ほぐし」

1 「糸ほぐし」の実際

(1) ゲームのねらい

ここまで、ワークショップと書いてきたが、ここから説明するワークショップは、いくつかのワークショップが集合体となって構成されているので、どれもこれもワークショップである。このため、言葉の混乱が起こらないよう、さまざまなワークショップが一体となってパッケージとなったプログラムを便宜上「ゲーム」と呼ぶことにする。単なる呼称の言い換えであって、ワークショップの方がゲームよりも下位にあるというのではない。他の章も同じ言葉使いをしていることをここで断っておきたい。

ここで紹介する「避難所の糸ほぐし」は、阪神・淡路大震災を題材に組み立てたゲームだ。大地震が発災した直後からおおよそ3か月間の緊急救命期から避難救援期までに起こったさまざまなことを想定して構成したものである。「糸ほぐし」とは絡んだりもつれた糸を、指先を使ってわけていく様子をいう言葉だが、避難所内の肩凝りのような状況をひとつずつほぐしていく視点を養うことを期待してゲームの名称としている。

ゲームのねらいは、大地震の直後、肉親を失ったり、住居や家財、仕事（職場）を失うなどのさまざまな背景を持った被災者が、避難所に命からがら逃げ込んできた。その被災者を、行政職員や地域団体の役員などの支援者、ボランティアらがすぐさま支援を始めた。

避難所の空気は、発災直後は、よくぞ命が助かった、すべてを失ったが近所の人々の温かさをしみじみとありがたいと感じた。「震災ユートピア」が始まった。しかし、物資も一定程度行き渡りだすと、人々はいろいろ主張しだしたり、場合によってはわがままといえるようなことまで唱えだした。ゲームの参加者はこういう避難所を舞台に、ボランティアと

してやってきて活動するのだ。

阪神大震災後、ボランティアは1年間にのべ138万人もの人が全国から駆けつけた。(兵庫県調べ)

この阪神大震災をきっかけに、その後起こった、規模の大きい災害のたびに災害ボランティアが救援や被災者支援に集まるようになってきた。そうした災害時の瞬発力は多くの被災者を力づけ、励ましてきたが、その一方で災害ボランティア活動がマニュアル化し、手順書どおりに動けばいい、手順書以外の方法は認めないという画一化、定型化の道をたどっているとの指摘も出ている。

こうした背景もあって、このゲームは災害ボランティアや災害ボランティアセンターは、被災者個別の事情を可能な限り理解し、被災者と被災地にとって必要な活動を組み立てることが大切であるという災害ボランティアの原点を見詰めなおすことをテーマとしている。そこでは被災者を「気の毒な被災者」としてみるのではなく、被災者である前に、「みんな同じ人間」「それぞれの事情を抱えた人間」なのだという視点を参加者の議論を通じて確認していこうと考え、このゲームもそれをねらいとしている。

(2) ゲームの構成

このゲームは次の5つの部分から成り立っている。

- ①導入のオリエンテーション（震災直後の状況を参加者が共有するため）として、阪神大震災直後の様子を、特定の場所に絞つつ情報を参加者に提供
- ②情報タックル（人と防災未来センターの1次資料から選別した情報を読み取る＝後述）
- ③K J法を使ったワークショップ
- ④成果（気づき）の発表
- ⑤講評及び振り返り

(3) ゲームのイメージ

人と防災未来センターには、阪神大震災の関連資料が約16

万点納められている。このなかから、避難所の被災者、支援者（行政職員、学校教職員、地域の自治会、婦人会、PTAなど諸団体の支援者）、ボランティアの三者の手記、日誌、避難所新聞、会議録など、当時の状況とそれぞれの立場や考え方を的確に表わす資料を読み込み、それらから得た事実を簡潔にメッセージに改めて1件1枚のカードに転記した。それらの中から厳選した60枚のカードを「情報」として参加者に提供する。

カードは被災者、支援者、ボランティアのどの分野からの発言であるかを明示している。（カードは資料編に掲載）まずゲーム開始時に、大震災の状況について情報共有するため、パワーポイントなどを利用して、被災地の実態を全員に知らせる。（オリエンテーション）（資料編「阪神・淡路大震災とはこんな災害だった」参照）

そのあと、各テーブル（以下、班という）ごとに「情報タックル」と名付けたゲームに移っていく。情報タックルは60枚のカードを限られた時間内で、どう目を通し、次のワークショップにうまく生かしていくかがポイントになる。

そこで各班ごとに参加者の中からリーダーを選任する。ファシリテーターは前もって、これはカードが情報として投入される「情報タックル」がこれから始まること、この情報を持ちてKJ法を活用したワークショップを行うこと、そのワークショップのねらいなどを説明する。選ばれたリーダーは限られた時間内に有効に情報を処理するため、班ごとの作業段取り（情報の処理方法）を考える作戦タイムの司会をする。作戦タイムは10分間。リーダーはゲーム終了後に、班のワークショップ結果を会場に報告する役目も持つ。

作戦にしたがって、各班は一定時間で、情報を見てメモをする、仕分けをする、マーカーで色付けする一など、それぞれの工夫を実践する。

情報タックルの時間が終われば、小休止の後、ワークショップに入る。ワークショップは、テーブルファシリテーターが班をオペレートしていく。

このワークショップに60分。ファシリテーターは模造紙の上を整理して、ポストイットの意味づけを参加者と共有して

いく。

ここで被災という現実と、被災者の戸惑い、身勝手、規律とその反対、支援者の心配り、いらだち、怒り、ボランティアの献身、距離を置いた見方、自分を無にする喜びなどの情報とともに、「被災者も人間、支援者も人間、ボランティアも人間」というコンセプトがつかめれば成功。機械的、画一的操作だけでは被災の不安は支援できない、またボランティアも「自分が目的としている仕事や役割があるのだ」などが、背景として浮かび上がる工夫をする。

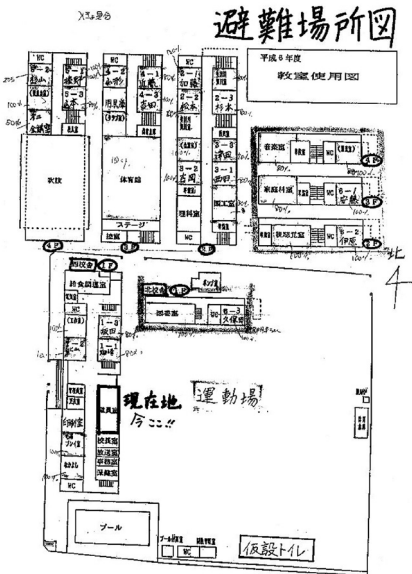
2 舞台の設定

避難所を実際に見た人は理解できるが、そうでない人は避難所のイメージがわきにくい。しかし、少しでもその雰囲気が分かる方が好ましい。学校の体育館など大きな施設には何百人という人が身の回りの品々とふとんや毛布を持ち込んで、たちまち足の踏み場もないようになる。体育館や教室に入りきれずに校舎の廊下にも布団を敷いている。

そういう環境を知れば、高齢者が寒さのために風邪から肺炎になったり、トイレに行くのが大変なので水分を取らずにがんばっていたため、かえって体調を崩してしまったりしたケースも理解しやすいだろう。

その点では、大震災当時のグラフ雑誌や記録誌にある避難所の写真を調べたり、コピーをとって、ゲームを行う会場に張り出すなどの工夫もいるかもしれない。

また、避難所の見取り図なども出版されているものもあるので、そこから大きく図面に起して共有するのも方法だ。



避難所となった神戸市内のある小学校の見取り図
(資料編の避難所平面図(校舎全体)を参照)

3 ファシリテーター台本

ファシリテーターには全体を統括するフローファシリテーターと、班ごとに進行を担うテーブルファシリテーターの2つの種類がある。

(フローファシリテーターが簡単に自己紹介をする。その後—)



フローファシリテーターのセリフ

(1) アイスブレイク

1) 班ごとに参加者が自己紹介 (1人10秒で)

それぞれの班の中で、一緒になった人の名前を憶えましょう。いまから、一人10秒で自己紹介をしましょう。名前と所属、あるいは名前と出身地など必要最小の情報をグループ内に流してください。一人10秒ですよ。はい、スタート。

(1、2分後に)

いま自己紹介をしましたが、自分のテーブルのメンバーの名前を憶えられましたか。メンバーの名前を紙かノートにメモした人はどれくらいいるかな。ちょっと手を上げて。(手を上げた数を声を出して数える) うむー、少ないですね。災害ボランティアのリーダーになろうという皆さんが、意外とこういう場面での危機管理ができていないのはショックですね(と、ややオーバーに発言してみせて笑いを取る)

2) アイスブレイクのゲーム

(アイスブレイクとは緊張ほぐしのために行う簡単なゲームだ。時間の関係で割愛もありうる)

では班ごとにもう少し知り合いになった方がいいですかね。じゃんけんをしましょうか。テーブルファシリテーターの人、ちょっと手をあげてください。はい、いま手をあげている人がテーブルファシリテーターです。では、この人を時計の12時とみなしてください。そこから時計回りで1時と2時の人、3時と4時の人という具合に、それぞれが向かい合ってクロスじゃんけんをしま

す。クロスじゃんけんとは右手と左手を交差してじゃんけんをします。右手と左手は違う手の握りをします。右と左の両方が勝った人から自己紹介します。それから右と左を一緒にしてしまったりしたら負けです。これを3回間違えば、間違った方が負け。負けたほうから自己紹介。終われば着席。全員着席すれば2回目のじゃんけんに進みます。

(2回目のじゃんけん) こんどはさっきと反対側の人と向かい合って、11時と1時、2時と3時の人という具合に、それぞれペアになってください。「あいこじゃんけん」をしましょう。「あいこ」が出れば、時計の数字が小さい人から自己紹介して着席します。あいこが出るまでじゃんけんを続けます。

(終了すれば、フローファシリテーターは、「あいこがいいといっても、つつい勝ちたがる人もいたようですね。人間の本性がこんなときにも出ていますか」、などのコメントをひとこと)

(2) ゲームの全体像

さあ、お互い名前と顔を憶えましたね。いよいよワークショップの始まりです。

どんなワークショップーきょうはワークショップと長ったらしく言っている舌をかみそうなのでゲームといえますね。どんなゲームをするのかを最初に説明します。

みなさんは、大災害が起こったときに、ある避難所に駆けつけたボランティアだと、自分を仮定してください。抽象的に「避難所」といっても、イメージがわからないと思います。そこで、きょうは阪神・淡路大震災のときに避難所となった、神戸市東灘区の福池(ふくいけ)小学校避難所(神戸市東灘区本山南町=もとやまみなみまち=4-4-28)にボランティアとして集まっていると考えてください。福池小学校はJR東海道線の大阪駅と三ノ宮駅の真ん中にある摂津本山駅(せつつもとやまえき)から南へ10分ほど行ったところにある小学校です。阪神大震災の時、神戸市内で最も死亡者が多かったのはこの東灘区で、1470人の方が亡くなっています。

福池小学校区内の全戸数は当時2017戸。そのうち63%に当たる1267戸が全壊しました。半壊は15%。両方合わせると78%の家庭が大きな被害を受けたわけです。学校には、およそ1200人、最大ピーク時には2000人という被災者の方々が集まってい

ました。その避難所を舞台に設定して、これからのゲームを始めます。

このゲームの間に、時間はどんどん過ぎていき、震災が起きてから3か月ぐらいの時間が、今からあつという間に過ぎていくのだと考えてください。

きょうのゲームは5部構成の長丁場です。

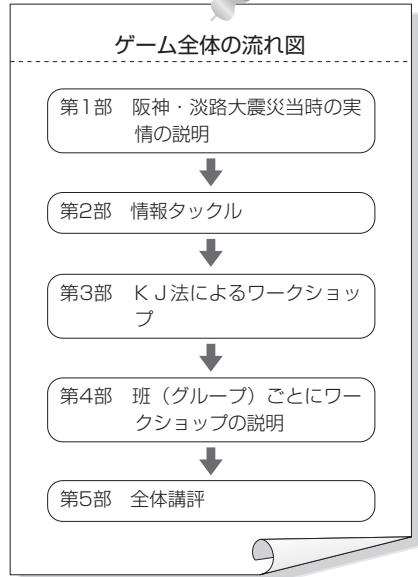
第1部は、このあとすぐ、阪神大震災の時の状況を、いま紹介しました神戸市立福池小学校の近辺と神戸市内で何が起きたのかを説明します。そして福池小学校に避難してきた被災者の背景を理解していただこうと思っています。（この項目は阪神大震災の被害の状況などでも可）

第2部は、あとでもう一度説明しますが、みなさんがボランティアとして活動している避難所で次々起こることをカードに写してありますので、情報と思って読み取ってください。ワークショップはその情報をもとに行います。この部分を「情報タックル」と呼びます。

そして第3部がKJ法を活用したワークショップです。ワークショップではみなさんの班にファシリテーターがいますので、その指示に従って進行してください。ワークショップのテーマはちょっと長つたらしいですが、「災害ボランティアとして、大事なものを、大切にしなければいけないことは何かを考える」ことです。もう一度、直前に説明しますので、いまはこれぐらいにしておきます。

第4部は各班のリーダーから自分の班の議論を紹介してもらいます。最後の第5部は全体講評です。

ゲーム全体の流れ図



(3) 進行5つのポイント

さて、今日のゲームを始める前にこのゲームの進行のポイントの説明します。スローガン風になつていきます。

（以下①～⑤は色用紙などに1枚1件ずつ書いて順番に読み上げ



資料編ワークショップキット「進行5つのポイント」参照

て示していく。読んだ後は、会場から見やすい場所に貼っておく)

- ①みんなで考え、みんなでまとめる
- ②災害ボランティアについてのこれまでの考えを整理する（課題抽出）
- ③グループでパワーアップする
- ④これからの活動の方針を生み出す（課題解決）
- ⑤他のグループ・参加者と情報の交流をする

<ゲームのねらいの解説>

- ①みんなで考え、みんなでまとめる

ワークショップは参加者一人ひとりが主体的に考えを出していき、自分たちで学びと気づきをつくっていくものです。その一番の決め手はみんなで考え、そしてみんなでまとめることだということです。折角こうして集まっているのですから、ひとりではがんばらずにみんなで目標をめざしていきましょう。

- ②災害ボランティアについてのこれまでの考えを整理する

災害ボランティア活動はどんどん広がっていますが、それと同時にいろんな課題も指摘され始めています。議論の中でこの課題がうまく浮かび上がってくるといいですね。

- ③グループでパワーアップする

先ほど言いましたように、これはあくまでグループワークです。グループ全体として力をつけていくことと同時に、グループの力を参加者一人ひとりに返していくのだというイメージをお互いに持ちましょう。

- ④これからの活動の方針を生み出す

②のところで課題を探り出したとします。その課題に対する答えや対応方針を考えて課題解決の方向性を出していくのだと考えておきましょう。

- ⑤他のグループ・参加者と情報の交流をする

これもグループワークならではのプラス側面です。自分の班だけでなく、他の班でどんな議論が行われ、自分たちの班とどこが同じで、どこが違うのか、なぜ違うのかを確認し、多様な考え方があることを知りましょう。



資料編ワークショップ
ブック「阪神・淡
路大震災とはこんな
災害だった」参照

(4) 阪神大震災時の様子

阪神大震災（または別の自然災害被災地でも問題ない）を説明

して、参加者が災害について最低限の知識を身につけているようにする。

(5) 情報タックル

1) 説明とグループリーダーの選出

みなさんは、神戸市東灘区本山南町（もとやまみなみまち）にある福池（ふくいけ）小学校の避難所にいるボランティアです。避難所の様子や神戸市内の状況は先ほど説明した通りです。避難所では休む間もないほど、いろいろなことが起こります。その起こったことをカードに写しかえています。

カードは実は、架空のことではありません。神戸市中央区にある「人と防災未来センター」には震災資料がおよそ16万点も収められています。その中から、あらかじめ探しだして抜粋したものをカードに写しかえています。

カードは被災者の声が26枚、学校の先生や地域の人など支援者の声が14枚、各地から駆けつけたボランティアの声が20枚の合計60枚あります。それぞれ色を変えてみなさんにお渡しします。支援者はピンク、被災者は青、ボランティアは黄色と色付けしています。これらのカードは1995年1月から3月にかけて現実に起こったことばかりです。その時その時に起こったことを証言する「情報」だと考えてください。これらの「情報」から私たちは何を読み取ればいいのか。特に災害ボランティアとして何を読み取るべきか、です。

さて最初の作業は、この60枚のカードを読み込んで、次にKJ法一ポストイットを使ったワークショップで役立てることで。いまこのコーナーを「情報タックル」と呼びます。カードを読む時間は30分しかありません。班のみなさんが、それぞれ別々に読んでいたのでは、60枚のカードを、全部、読まないうちに時間切れになる恐れがあります。みなさん方が、チームとしてこの60件の情報にどう対処するか、という作戦を立てなければいけません。いまから10分間は、その作戦を考える作戦タイムです。



最初の説明を、「何が起こるか」とばかり真剣な表情で聞く参加者（人と防災未来センターで）

カードの使い方

カードはA4のコピー用紙を半分にした大きさが使いやすい。カードの上部をマーカーでそれぞれ色づけすれば判別しやすくなるし、臨場感もわいてくる。情報整理カードのような硬い紙だと、かえって扱いにくく、コピー用紙の転用がよい。

この作戦タイムを司会するリーダーをテーブルごとに選んでください。選ぶ時間のゆとりは3分間です。なお、リーダーはこの後も少し仕事があります。このゲーム終了後に、各班からゲームの結果を会場に発表してもらいますが、その発表者の役割もお願いします。

いまはテーブルファシリテーターは何もアドバイスしません。では、リーダー選びをはじめてください。3分間だけです。

(3分経過)

2) 作戦タイム開始

3分たちました。無事リーダーが選ばれましたか。選ばれたリーダーの人、ちょっと手を挙げてください。まだのグループもありますね。それはその分、初動が遅れますが仕方ありません。

このリーダーのもと、いまから10分間で情報を処理する、つまりカードをどう処理するかの作戦をたててください。なお、作戦タイム終了後、カードは60枚をセットにしたものを1人に1セットずつお渡しします。7人のテーブルだと7セットを渡します。

ひとつだけヒントをいいます。このカードを読んで、あなたが災害の被災者を考える上で、大事な視点だ、と思う点があれば、それはどこかに書き留めるなり、覚えておくなりしてください。またマーカーで色付けしても、カードに書き込みをしても構いません。では、どうぞ作戦づくりを始めてください。

(10分経過)

3) カード配布、読み込み開始

10分経過しました。情報タックルの開始です。ファシリテーターはカードをみなさんに配ってください。これから30分間は、引き続きリーダーが進行役をしてください。

(30分間、カード読み込み)

30分たちました。カードをそれぞれまとめて、手元においてください。

ではいまから10分間の休憩です。10分たったら再開します。

<10分間休憩>（休憩時間は10～15分ぐらい）

(6) K J法によるワークショップ

1) 作業の基本

K J法というワークショップの経験のある人、手を挙げてみてください。（コメント）

K J法とは文化人類学者の川喜田二郎さんが開発した世界的な発明で、議論を整理して、次へと発展させる手法として多くの分野で使われています。まちづくりや福祉活動についてだけでなく、企業内での新製品の開発や映画の構成づくりまで、幅広く使われているワークショップの手法です。

きょうは、各班にいるテーブルファシリテーターが、みなさん方がその時その時に考えなければならないテーマを出します。それにそった言葉を、手元にあるこの紙—これはポストイットといいますが付箋ですね、このポストイットに指示のあった枚数だけ書き込みます。そのあと、ポストイットを、テーブルファシリテーターの指示に従って、読み上げながらテーブルの模造紙に置いていきます。ポストイットは似たもの同士で「島」をつくるように並べます。その島と島の関係を見ながら、課題の本質を探ろう、というものです。その模造紙が小宇宙を構成しているともいえます。

きょうはそれをさらにもう少し加工して考えてみようという趣向です。

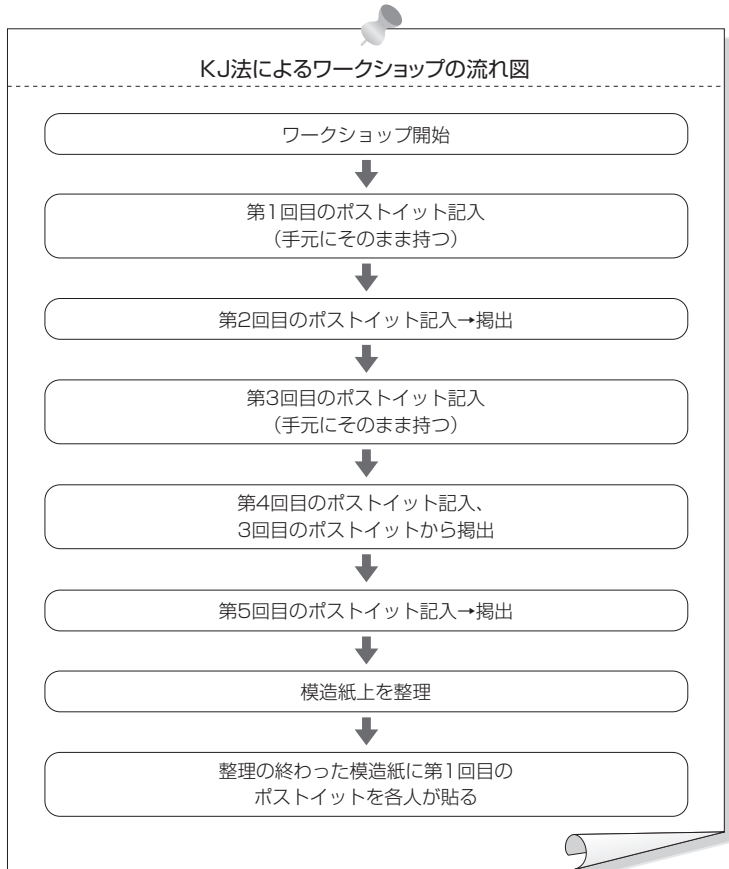
ポストイットを書く時に、次の3点を守ってください。（ポストイットを手にして身振りをこめて）

- ①ポストイットはのりが付いているほうを上にして、のりと反対側、つまりのりを裏側にして書いてください
- ②書くのは1枚にひとつのことだけです。しかし、単語だけ書くのではなく、主語+述語という短い文章にして書いてください。単語だけでは、何が言いたいのが分からない場合がありますので
- ③記入の内容や枚数、使用する色はファシリテーターの指示に従ってください

2) K J法の開始

これからの進行は、テーブルファシリテーターがします。ワークショップが終わりますと、グループごとに成果の発表をお願いします。その発表もリーダーが担当してください。発表時間は10分間です。

ではファシリテーターのみなさん、始めてください。
終了は60分後です。



KJ法によるワークショップの流れ

このワークショップは、情報タックルで読み込んだカードをもとに行う。カードは参加者の手元に1人1セットあるので、ワークショップをしながらそれを見て構わない。

テーブルファシリテーターは参加者それぞれから合計5回、ポストイットを書いて発表してもらう（これを掲出という）できれば1回から5回までポストイットの色が違う方が、あとで整理するときに分かりやすい。

1回目は読み込んだカードの情報とは関係なく、参加者が災害ボランティアセンターでコーディネーターを行うときに「めざしたい」「気をつけたい」ことを書いてもらう。これはすぐに掲出ししないで、一番最後に模造紙上を整理して一定の枠組みができた後に、書いた本人からもっともふさわしいと思う場所に貼り付けてもらう。これはワークショップの総括を参加者自らが行うところにポイントがある。つまり自分が望ましいと思う災害ボランティアコーディネーターの視点が、避難所ボランティアとしても共通するものがあるかを自分で確かめる一幕である。

2回目のポストイットは、情報カードの中で「心に残った発言やことがら」を1人2枚で書いてもらう。1枚しか書けない人がいても構わない、しかし3枚以上となるのはいけない。失敗例だが、枚数を自由にしていると、「乗り」のいい人はすぐにたくさん書いてしまう。そうすると同じ発想のポストイットが増えてしまって、全体のバランスを崩すことがあるので、今回のようなテーマのときは枚数を厳密にした方がいい。

ここでは参加者がどんなことに関心を示したか、どんなことに印象を受けたかを互いに知ることができる。ここで「一番、心に残っている…」と「一番」をつけたいところだが、そうすると参加者は「どれが一番だったかな」と考え込んでしまうと、無理な負担をかけるかもしれない。「一番」をつけなくても、出てくる回答に大きな差はないと思われるので、参加者へのプレッシャーをできる限り少なくした方が得策だ。

3回目は避難所の空気が「マイナス方向に向かっていていると感じた発言やことがら」を1人2点以内で書いてもらう。2回目の「心に残った」と重なってもよいかなどと尋ねられない限り（重なっても良いのだが）、書く内容についてファシリテーターがしゃべりすぎると「誘導」と誤解されるので気をつけよう。ここでは時間の節約とリズムをつけるためにもポストイットの読み上げはしない。また参加者が相互に影響されすぎない形で次ぎの4回目に移る。

4回目は3回目と反対に、避難所の空気や運営がプラス方向に変わったと感じたことを1人2点以内で書いてもらう。避難所運営にとって何がプラスかマイナスかは参加者が考えることで、ファシリテーターは例示も含めて明らかにはしない。

4回目のポストイットが書ければ、まず3回目のポストイットから掲出してもらい、模造紙の上に仮貼りしていく。

3回目のポストイットの貼り付けが終わると、続いて4回目のポストイットに移る。

同じことがらが、ある参加者はプラスととらえ、別の参加者はマイナスととらえることがあるので、仮にそんな場面が出てくれば、班内で十分話し合おう。

さて最後の5回目のポストイットは、情報カードとは関係なくボランティアとして、災害被災者を考える上で、大事だと思う視点を1人2点以内で書いてもらう。

参加者は「おさらいに入ったな」とある意味で緊張したり賢く見せようとしたりするかもしれないが、それはそれで構わない。

5回目のポストイットを掲出し、模造紙上に整理する。（整理については47ページの「4. 討議の整理と展開」を参照）



テーブルファシリテーターのセリフ

(7) グループ討議開始

1) 第1回目のポストイット

大きな災害が起こりました。みなさんはきょうは小学校の避難所に駆けつけたボランティアです。そのこととは別にみなさんが、災害現場のボランティアセンターでコーディネーターを務めることになったとします。その時、みなさん方一人ひとりが「めざしたい」「気をつけたい」ことで大事だと思うことを、ピンク色のポストイットに1枚だけ書いてください。2分ぐらいで書いてください。これは情報カードと関係なくみなさんが普段から思っていることを書いてください。

.....

書けましたか。書いた紙は、いまは手元に持ったままにしてください。あとで使いますから。

2) 第2回目のポストイット

さて、いまからは災害が起きました。みなさんはその避難所に駆けつけたボランティアです。さきほど情報タックルで読んだカードは、みなさん、一人ひとりが避難所ボランティアとして接したさまざまな情報だと考えてください。これらの情報の中で、こころに残った発言や事柄を、2つ書いてください。カードの言葉のままでなくて、皆さんの言葉に代えてもらっていいです。1枚のポストイットにひとつずつです。ベージュ色の紙を使いましょうか。書くのは単語だけでなく、「何々が、何々である」というように主語＋述語の形で書いてください。

順番にポストイットを読み上げてもらって掲出。

<ここからは2章24ページの「テーブルファシリテーターの基本」を確認>

3) 第3回目のポストイット

さて、次は避難所の空気が厳しくなっている、あるいは閉塞的、煮詰まっているかな、と感じた発言や事柄を薄い水色のポストイットに書いてください。これも2点以内です。

.....

書けましたか。ここでは書いたポストイットは横に置いてくだ

さい。あとで読み上げてもらいますので、今は先に進みましょう。

4) 第4回目のポストイット

こんどは反対に避難所の空気がいい方向に変わったな、と思った発言、事柄はありましたか。あれば緑色のポストイットに2点以内で書いてください。

書けましたか。では、(第3回カードをまず掲出) さきほどの水色のポストイット、避難所の空気が厳しくなっていると感じたことを書いてもらったポストイットから、聞かせてください。(第3回のポストイットの掲出が全部終わってから第4回ポストイットを掲出に移る)

では4回目のポストイット、その緑色のポストイットを聞かせてください。

<3回目と4回目のポストイットの掲出の場面はしっかりとテーブルのメンバー間で議論したいところ>

5) 第5回目のポストイット

次は、情報カードと離れて、あなた方の意見を書きます。それは「ボランティアとして災害の被災者を考える上で、大事な視点だなと思う、あなたの意見」を簡潔に書いてください。2点以内です。これは黄色のポストイットを使いましょうか。

(第5回目のポストイットを掲出)

6) 模造紙の整理

参加者の意見を聞きながらポストイットの配置再整理

(「こんな感じかな」とか「私(テーブルファシリテーター)はこう考える、とか、このポストイットはこう読むのかな」などのメッセージを発信しながら作業を続け

補足・補充のポストイット

全体を通じていえることだが、参加者の意見を聞いていて、ポストイットに書いたものよりも素晴らしい、分かりやすいと思う意見が出された場合は、ファシリテーターが控へのポストイットにそれを書き写して、模造紙に掲出してもよい。それによって班の雰囲気有一段とまとまったり集中することがあり得る。



集中してくるとみんな立ち上がってくる
(人と防災未来センターで)



資料編ワークシ
ョット
ブック「あと10分」
「あと5分」

る)

(整理については「4. 討議の整理と展開」を参照)

(模造紙の整理は、「参加者一同がそんなものかな」と納得したのを確認しつつ終える)

7) 最後に第1のポストイットを掲出

最後に、はじめに書いたピンク色のポストイットを思い出してください。「災害ボランティアセンターのコーディネーターとして大事だと思うこと」を書いてもらいましたね。そのポストイットを、この模造紙のどこに置くのが一番適切かを考えて、それぞれ自分で置いてください。

テーブルファシリテーターのモノサシ

さて、このゲームに限らずテーブルファシリテーターがポストイットを模造紙に貼り付けていくとき、何の基準もなく適当にポストイットを置いていっているのではない。最初はそうであっても、ポストイットが3枚、4枚と増えてくると自ずとファシリテーターの感性やモノサシが働いているはずだ。自分なりの基準やモノサシがあるからこそ、このポストイットを前のポストイットに比べて、右に置いたり左に置いたりできるのだ。

KJ法はゲームで生まれたポストイットの同類項が集まった島と島の間関係をみつめて、そこから新しい発想や課題を発見するのが常道だ。

しかし、このゲームでは少しルールを緩やかにして、模造紙の上に、ファシリテーターが自分のモノサシを決めて、それにしたがって並べる方法を考えてみたい。

模造紙をXY軸の2次元の表と見立てて、X軸とY軸にそれぞれモノサシを置いてポストイットカードに序列をつける。XY軸の例示は後述を参照されたい。

4 討議の整理と展開

(1) ポストイットの整理の手順

時間の経過とともにポストイットの数が増えてくる。そのポストイットをどういうふうに並べればいいのか、並べることによって参加者が何かを発見し、気づきを生み出すのはどうすればいいのか。テーブルファシリテーターが緊張し、力を発揮する場面でもある。

最初に一言伝えておきたいのは、この整理には絶対的な「正解」は決してないということだ。「正解」があると思うと、それを求めてテーブルファシリテーターもメンバーも無理をしてしまう。K J法はある意味で変幻極まりない動きをする。参加者はそれぞればらばらな属性を持っていて、学校の授業のように決まった枠組みで進行するはずがない。思いがけないポストイットが飛び出すこともしばしばである。まず、そう考えて取り組みを始めるとずい分気持ちが楽になるだろう。

さて、その整理だが何も難しいことを考えなくても、ポストイットを模造紙の上に並べていくとき、誰でも何らかの基準があるはずだ。基準がまったくなければ、ポストイットを並べられないはずだ。一般的には似たもの＝同類項を集めてグループをつくり、その似たもの同士（グループ同士）の間で、どんな関係があるのか、ないのかを考えたり、お互いの影響度合いを線で結んで表現したりしながら、いまテーマになっている課題を分析したり、つかんでいこうとするのだ。このグループを島ということもある。

こんな場合、Aというグループの右側にBというグループを置いたとする。右に置こうが左に置こうが、その右左には大きな価値観の違いはないだろう。しかし、視覚的には意味を持つケースだってあるかもしれない。その時、テーブルファシリテーターは無意識かどうかは別にして、左右の位置取りについて何らかの基準が頭の中に生まれているのだろう。

結果として模造紙上が、あることを説明する（説明しやす

い) 構造をつくっていたとして、その説明が聞く人からみて、右方向に動いているとすると、それはファシリテーターが右方向への動きを好んだからであろう。

ところで、今回の「避難所の糸ほぐし」はどんな展開になるのだろうか。

ここで模擬的に進行を想定してみよう。ただし、ここでつくったポストイットの内容は、必ずしも「情報タックル」からもたらされたのではなく、少し凝縮した仮想のポストイットだ。

ある班を想定しよう。4、5人がテーブルを囲んでいる。ポストイットを書いたり出したりする作業は終わった。模造紙の上には色とりどりのポストイットが34点あった。

これらを似たもの同士でグループ化する。もっとも単純で誰でもすぐ取り掛かりそうなのが「図3-1ポストイットの展開(1)」だ。これは情報(発言の当事者)の発信者として支援者、被災者、ボランティアの3区分をそっくりそのままに使い、発言内容によってプラスの発言と、マイナスの発言に分け、合計6つのグループをつくっている。

これは一見して似たもの同士のグループのように見えるが(似たもの同士であることには間違いはないのだが)、発言者がグループ分けのキーになっているだけであって、発言内容はさまざまなものが同じ島の上にどかっと盛り合わされている印象があるだろう。

このような島と島の関係からはあまりいつながりが発見できそうにない。支援者、被災者、ボランティアの三者の社会的な関係の枠組みが固定化されてしまっているからだ。

そこで第2段階として、まとめたポストイットをいったんばらしてテーマ性を軸として再グループ化してみよう。(「図3-2ポストイットの展開(2)」参照)

ポストイットの中でまずルールの問題がある。ルールについては一般論というか、基本的な心構えのことがらと、個別のルールやマナーに違反している不満を示した具体的ことがらとを分けて、ふたつの島をつくった。次にさまざまな課題群がある。これも一緒に置かずに、プライベートな「私」に属するものと、集団生活をしている「みんなに関わること」

図3-1 ポストイットの展開(1)

<支援者の声 (-) >

- ・わがまま
- ・駐車マナーが悪い
- ・規律を守って
- ・深夜に公衆電話
- ・トイレを汚す
- ・遅くまで飲酒

<ボランティアの声 (-) >

- ・物資を勝手に持っていく
- ・また酒飲んでる
- ・ボラの部屋に無断で入るな
- ・××さんを追い出した
- ・弁当は一個だけ
- ・夜警をする

<被災者の声 (-) >

- ・けがした
- ・家族が死んだ
- ・生き埋めになった
- ・生きる力がない
- ・家が焼けた
- ・会社倒産

<被災者の声 (+) >

- ・できることは自分でしよう
- ・親切にしてもらってありがとう
- ・自分らで炊き出しを
- ・避難所運営は自力で
- ・仕事を探そう
- ・自治会ができた

<支援者の声 (+) >

- ・介助しましょう
- ・学校とのパイプ役
- ・役目を買ってでる
- ・私にできることなら
- ・お気の毒
- ・被災者である前に人間

<ボランティアの声 (+) >

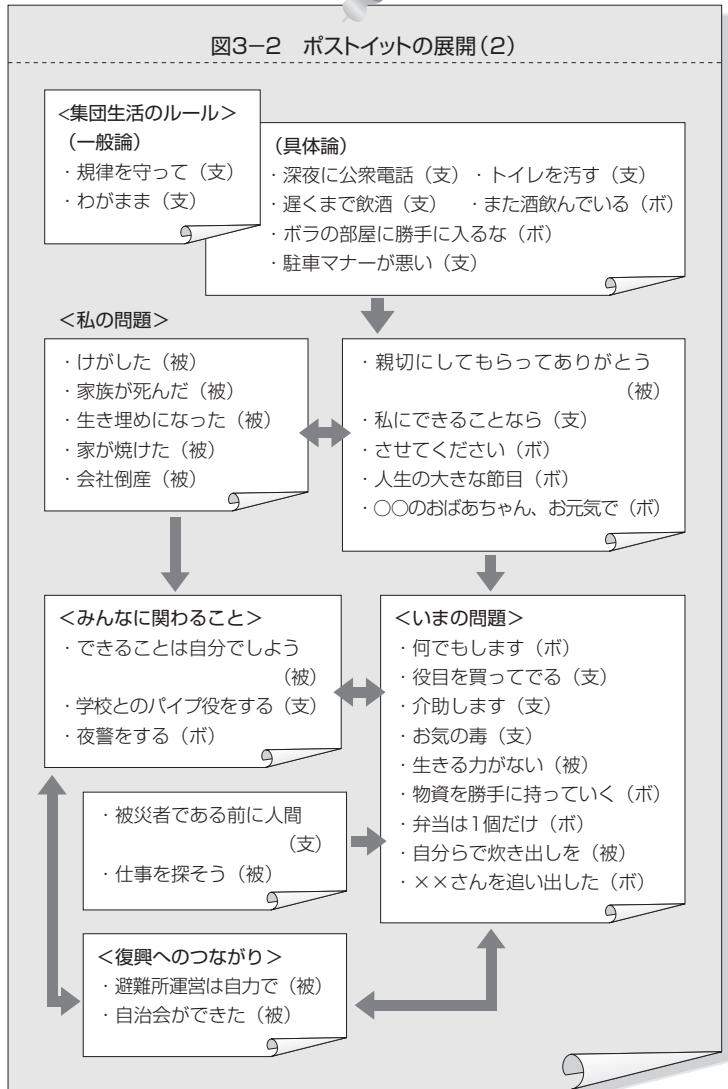
- ・私が感謝しています
- ・人生の大きな節目
- ・何でもします
- ・〇〇のおばあちゃん、お元気で
- ・させてください

の事柄に大別できる。

「私の問題」は被災者の被災状況をひとまとめにしたグループと、震災を機に経験した一人ひとりの気持ちの動きのグループがある。後者は被災者だけでなく、支援者もボランティアもそうした「声」をあげている。このケースではどちらかということプラス指向の感情の表現がもっばらとなっている。

「みんなに関わること」は避難所運営の課題を、こういう

図3-2 ポストイットの展開(2)



方法で解決しようという提案である。さらにその中で運営を個人的努力でよい方向に進めよということと、個々の被災者の振る舞いについての苦言や、急いで解決した方がいい事柄

などを集めて「いまの問題」というグループを構成している。

これらの「みんなに関わること」と「いまの問題」の流れは「復興へのつながり」というグループに関わってくる。そしてその方向づけを強める要素として「被災者である前に人間」「仕事を探そう」というポストイットを置くとなにやらすわりがいいように感じられる。

ここから班の中で討論を進めてもいいける。それでもいいが、もう少し整理ができそうでもある。ややごちゃごちゃしていて、相互の関係性が重複していると思われるところがまだ残っているようだ。

そこで、この模造紙の配列を記憶しながら、もう一度ポストイットの並べ替えをしたのが「図3-3ポストイットの展開(3)」だ。

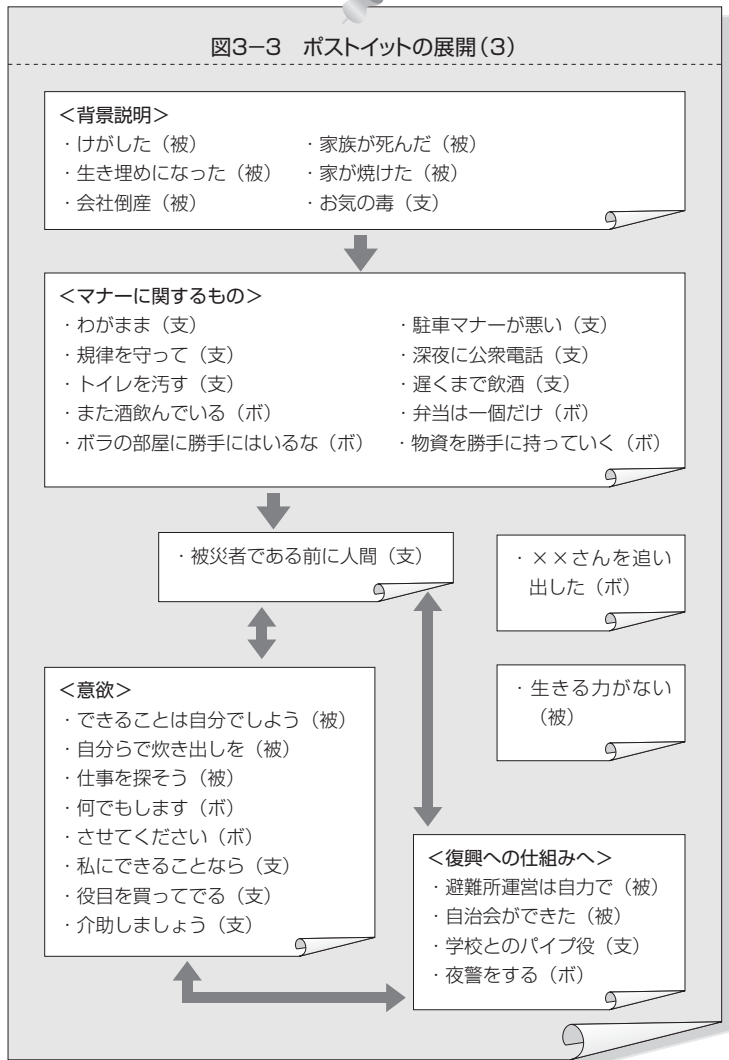
これを第3段階の整理と呼ぶとしよう。第1段階は情報(発言)の発信者ごとに区分けした。また第2段階は情報の中身によってグループを組んだが、あまり小さくグループ分けをしてしまって、やや細かくなりすぎ全体の動きや流れがみえにくくなっていた。

そこでこの第3段階では、分かりやすい形で①被災についてその実情や大きさを語っているものを集めて仮に「背景説明」グループ②避難所内での被災者のありよう—おもにマナー・生活態度に関する「マナーに関するもの」グループ③生活や今後の生活復興に向けての意欲の現われを「意欲」グループとする④さらに避難所運営などより良い仕組みづくりについての発言を「復興への仕組み」グループとしてまとめる⑤その他どのグループにも入らない「××さんを追い出した」(ボランティア)と「生きる力がない」(被災者)、および「被災者である前に人間」(支援者)という声は、どこともグループを組みにくいのでそれぞれ単独グループとする。

この4プラス・アルファのポストイットの分野(カテゴリーともいう)分けをすると、多くの情報の中からこの班のメンバーが選択した(ポストイットに書かれた)情報の特性がおぼろげながら分かってくる。

ちょっと注意してほしいのは、ここでも、またこれまでの第1段階から第3段階まで、ポストイットの展開図をすべて

図3-3 ポストイットの展開(3)



ページの都合で、全体をタテに並べてグループを仮貼りしている。タテに並べると人間の目は上位から下位へ、もしくは下位から上位へと、並んでいる順序にある種の価値の大小を感じ取ってしまうクセがある。ここでは、価値観を組み入れ

た議論をする場面ではないので、本来は模造紙の上で、タテでなく、ヨコに並べた方が新しい発想を生み出しやすい。

そういう前提でページの都合でタテ置きしていると理解したうえで、このグループをとりあえず関係のあるところを線でつないでみた。本当はもっと線が相互に行きかって複雑な動きを示すものだが、これも紙幅の関係であまり複雑にすると、分かりにくくなるので最低限の線を引くのにとどめている。この仮貼りの中でのポイントだけを紹介しておこう。

それは真ん中あたりに貼った「被災者である前に人間だ」というポストイットだ。この言葉をキーフレーズだと気づいたわけだが、この気づきは、第2段階ですすで出ていたものを、いっそう大きく取り上げたことになる。このようにキーワード、キーフレーズを見つけ出すとその後の作業に大変重要な意味がでてくる。

(2) 議論を構造化する

さて、こうしてポストイットを整理し、模造紙の上に配置していくと、ファシリテーターや参加者の好みというカクセが現れてくる。それは人間の行うことだから決して不自然でもなく悪いことでもない。前述しているが、あるポストイットを、先に模造紙上においているポストイットの右に置くか左に置くかも、それぞれその人のクセが出るはずであって、こうでなければいけないという理屈はないはずだ。

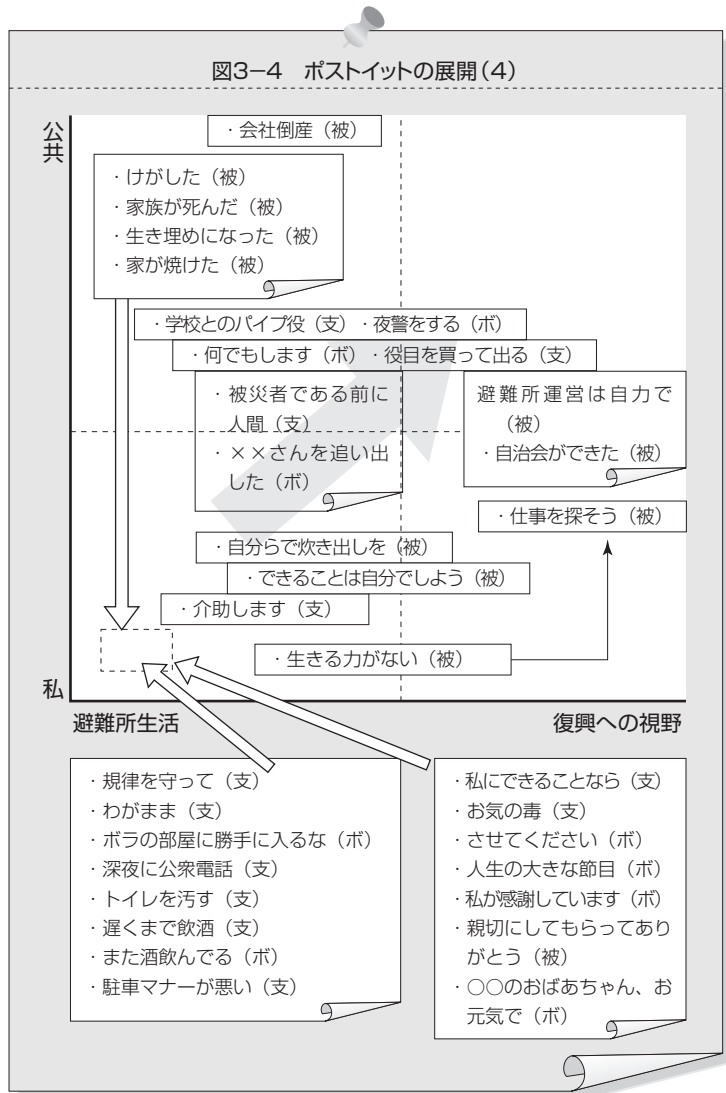
そこで、第3段階まで進んだ後、整理を終えてまとめのディスカッションに入ってもいい。現実の問題として限られた時間で、3段階も順序だって実施するのは困難と思われる。ファシリテーターになる人は、こういうプロセスがあるということを憶えてもらって、第2段階ぐらいから入ることになると思う。

さらにこれから述べるような方法で第4段階に向かう方法もある。

第4段階とは基本的には第3段階の「図3-3ポストイットの展開(3)」がタテ書きになっているのを、ヨコに寝かせた形に近い。それをただ、寝かせるだけでなくX軸とY軸の二

次元の座標を模造紙に書いてみる。

X軸は避難所生活の一時的な、そして空間的にも狭い範囲を視点に書いたポストイット（つまり情報）から、右に行くほど生活の復興を願う視野の広がり表現する。



一方のY軸は「私」へのこだわりをスタートにして、上に行くほど「公共」的視点に考えが移っていくようにポストイット（情報）を“評価”する。この2つの軸を模造紙に描いて（あるいは想定して）それぞれのポストイットを貼っていく。

その例を「図3-4ポストイットの展開（4）」に表してみる。

X軸とY軸に囲まれた空間を2本の線で区切って4等分する。もちろん厳密に4等分するのではなく、適当に4つの空間をつくってポストイットを仕分けする際に、大まかな目印になればそれで十分である。

その新しい4つの空間を便宜的に右上をA、左上をB、左下をC、右下をDとそれぞれ名前をつける。これもここで説明するためのニックネームのようなものだ。

図に書き込むスペースが少ないため、少し分かりにくいですが、最初にC領域、つまり避難所の狭い範囲に視点が集まっていて、どちらかといえば「私」のことで精一杯といった、発災直後に多くみられた状況がここに集まってくる。

「けがをした」「家族が死んだ」など被災の状況を表す情報は、まずここにひと塊で位置している。また、マナーの悪さを非難する「規律を守って」「わがまま」などのポストイットもここに集まる。あるいは「私にできることは」「お気の毒」「させてください」など支援者やボランティアの声のうち、被災者との感情の交歓から生まれた声もこのC領域に置くことになるだろう。

この情報カード自体が発災から3か月以内の資料から取り出したものであるから、こうした声が多く、それを置く場所もC領域が多くなっているのだろう。

しかし、C領域でも「自分らで炊き出しを」とか「できることは自分でしょう」という声は、Y軸をやや上がったポイントに置くのがふさわしい。

次にB領域に目を移そう。「何でもします」「役目を買って出る」とか「学校とのパイプ役」「夜警をする」など自主的な動きを表すポストイットは「私」—「公共」の軸でいうと、避難所内であっても、全体のためにすべきことという視点が生まれているのに気づく。

さらにD領域には、「仕事を探そう」という声を置いていいだろう。「私」的な暮らしの再建と、復興への視点とがともに触れ合いながら動いているわけだ。そして、このことは別の人の声だが「生きる力がない」というのと連動し、前向きに動いている様子が見える。

さらに「避難所運営は自力で」「自治会ができた」はA領域とD領域にまたがって置いてあるが、このエネルギーが強まれば、復興への視点、公共への視点がしっかりと被災者や支援者、ボランティアに根づくこととなるだろう。

そして、「被災者である前に人間」(支)という第3段階でキーワードになったポストイットは4つの領域に分けたちようど真ん中あたりに置くと、その声を軸にして右45度の方向に避難所の空気が動いているように全体を組み立てられないだろうか。

KJ法で模造紙上の構成がうまくできたことを証明する方法として、口に出して全体の流れをきちんと説明できるかどうかという観察ポイントがある。

第3段階もそうだが、この第4段階になると説明の説得性は一段と高まる印象を受けるはずだ。