

第5章

ゲームから汲み取れるもの—振り返りのために

第5章 ゲームから汲み取れるもの—振り返りのために

1 凝縮された時間を体感

実際にゲームを行ってみてどんな感想を持っただろうか。ほとんどの受講者やファシリテーターは口をそろえて「あっという間に終わってしまった」と言うだろう。通常、ひとつのワークショップは60分から90分ぐらいの時間で進めていくが、たいていのグループから「あと10分」「あと5分」の延長要請が出てくる。全体の時間配分が実感しづらいため、最初の方にずいぶん時間をとってしまったり、班のメンバー全員が納得するまでいねいに説明したりすると、どうしても時間は足りなくなる。

しかし、時間不足はそれだけではないようだ。

ゲームはいろんな種類と設定があるので、すべてに通じるわけではないが、今回紹介した避難所を舞台にした2つのゲームは3つの特徴を持っている。この特徴が受講者をゲームに“熱中”させる背景となっているかもしれない。

まず第1は、ゲームのストーリーはすべて阪神・淡路大震災の記録をもとに組み立てているので、ゲーム中に起こったことや判断を迫られることは全部、本当に起こったことである。実はこれが、ゲーム全体に強いリアリティを生み出している。ゲームであるから“うそ”や創作であってももちろん不都合はない。しかし、事実を積み上げているために発生する緊張感は重要であり、回答を求めて議論する際も、事実に基づいた発想を迫られる。

第2の特徴は、時間の流れを凝縮し、その凝縮を実感していく経過がゲームの中に組み込まれている点だ。災害時は大量の情報が発生する。通常であれば、その起こった情報のどれもが重大なことばかりであって、新聞記事でいえば「1面トップ」級のニュースの連続となる。しかし、災害時にはその情報の重要性をもっと厳しく判断し、優先順位をきちんと決めていかなければならない。それだけでなく大量の情報を処理する力も必要だ。あれよあれよと言っている間に新しい

事柄が次々と起こってくる。このゲームでは、情報量とその処理の関係について、情報処理（判断）にかかる時間を、ごく短時間に制限することで緊迫感をつくる工夫をしている。従って最善の回答ではなくても、事態を前に進める工夫を求めていることだ。

3番目はこれらのゲームのコンセプトにつながる話であるので、特徴という言葉を使うのはやや場違いなのだが、ゲーム全体は避難所の運営や避難所内の多様な空気をテーマとしている。しかし、必ずしも避難所全体の運営、規律の確立、平等の徹底—などを求めるのではなく（ゲームであるから、そうした回答を重視する人があってもいいが）、むしろ避難所の中でともすれば埋没しがちな個人的事情や背景、欲求などを見落とさない討議が行われるよう繰り返し、課題の提起をしている点だ。

もう少しこの3つの点について詳しく述べてみたい。

「事実は小説よりも奇なり」という言葉があるが、まさに大災害の時には、普段なら絶対にそんなことはないだろうと思われる事実が次々と発生する。厳しい話では高齢者が遅れて避難所に逃げ込んできた時には、もう大勢の避難者がいて、教室や体育館に居場所がみつけれない。仕方なく冷たい風が吹きさらす廊下で寝泊りする。居場所がないだけでなく、トイレが近いのでみんなに迷惑をかけてはいけないと廊下でがまんしたケースもあった。そのため、寒風に吹かれ風邪をこじらせて肺炎になった人が何人もいた。それが基で亡くなった人も多数あった。あとで被災地では「避難所肺炎」と呼んでいたが、そのように、結果として高齢者に無理を強いることを多くの人が行ってきたのだ。

あるいは避難所運営ゲームに「ペットの犬を連れた高齢女性が体育館に避難してきて、先に避難していた住民から、入館を断られて、入り口で押し問答をしている。その女性の話では、さらにネコ2匹をつれた高齢女性が1人と、ウサギ1羽を連れた高齢男性1人がこちらに向かっているという。この対応をどうするか」という課題が出ている。ペットを巡るトラブルは各地であった。この課題も机の上でひねり出したものではない。

宝塚市の避難所で「うさぎを30羽」連れてきた女性があった*。そんなにたくさんのうさぎを飼っている人がいるとはだれも思わないが、実際にそんなにたくさんのうさぎを避難所に連れてきたらどう判断すればいいのか。良否は別として、阪神大震災の時に判断した先行事例があるのは、ある意味でゲームを事実在即してつくっている強みでもある。

2番目の時間の凝縮は2つの側面から考えたい。

舞台となった避難所で起こる出来事は、1日24時間のことだけではない。ある期間に実際に起こった事柄を、フィルムの早回しのように次々と発生させているのだ。ワークショップの僅か60分前後のなかで、発災から1週間、1か月、3か月間に起こったことをぶつけている。事態がよく分からない人、反対に現場経験がある人は「そんなことが連続して起きるはずがない」と、戸惑うかもしれない。「避難所の糸ほぐし」は発災後3か月間を60枚のカードに転記した情報の中から読み取っていくのだから、はじめて読む受講者は混乱する恐れもあるし、混乱しないまでも、時間の流れをそれなりに理解していないと情報を読み誤る心配が出てくる。その点ではファシリテーターの説明が聞き逃されないような注意も大切となってくる。

もう一側面は、短時間で判断をし、その判断を積み重ねていく方法についてだ。災害現場ではみんなで討議し、みんなが納得できる結論を導くゆとりはない。なぜならば、ひとつの判断が終わるのをまって、次の課題が起こるという悠長な場面はひとつもないからだ。最善の答えや絶対的な正解はないかもしれない。少なくとも悪い方向にいかない、ということだけが判断の材料になるケースだってあるだろう。そうした現場の緊張感と、ある種の“割り切り”を再現するために、基本的に判断に使える時間を短く切っている。それは明示的に「3分間」で〇〇を行う—という指示をするケースと、時間の明示はしないが行うべき仕事をどんどん投げかけて、その処理に追われる実態をつくるケースとがある。班ごとに参加者の瞬発力と誰かが担う討論のリーダーシップが、こうした時間の制約の中からも生まれてくることを願っているのだ。

* 黒田裕子 (2004)「避難所における生活」黒田裕子・酒井明子監修『災害看護』メディア出版p.144

最後は避難所で必要な視点のおきかたである。

ボランティアとして被災地に行き被災者の支援をする際に、どんな気持ちで対応しているだろうか。もちろん、被災者の困難を少しでも手助けをし、困惑した気持ちを和らげたいと思っ出て出かけるのだから、最初の心構えはみんな大差はない。しかし、救援、支援が長引けば、また大勢のボランティアが殺到して大きな部隊ができあがると、そこにはボランティアとしての規律や約束事が必要になる。

いったん、その規律や約束事が生まれると、今度はそれを守る事が重要になってしまいがちだ。元々被災者にもっともいい救援、支援ができるように組み立てられたはずの約束事が独り歩きを始める。独り歩きを始めると、守ることに重心が移って、本当の目標である被災者に一番いいことという視点が薄れてくる。

もうひとつは大勢の被災者がいるわけだから、全員に公平に平等にという考え方も大事になる。それが大事なことはいうまでもないが、そこに気を取られると結局、多数の意見を重視しよう、多くの人の期待や欲求に答えなければいけないという発想になってしまう。それは直ちに間違いだとは言いつ切れないが、果たしてそれでいいのだろうか。先に述べた高齢者が寒い廊下で寝ているのは、高齢者が避難所に来るのが遅れたためと、トイレに近い場所を希望したことが理由にあるが、その結果は「避難所肺炎」を多発させることになった。そうすると、高齢者が廊下に寝るようなことはできるだけ避けなければいけない。公平平等だけでない別のモノサシが必要なのだ。



阪神大震災で芦屋市の三八商店街の崩れ落ちた家並み

もうひとつは被災者が抱えている個別の事情にも心を配ることだ。災害によって肉親をなくしたばかりの人と、自宅が一部損壊の人とは心に受けた傷の深さが違う。家族が重傷を負って入院している人は心配が途絶えることはないだろう。そうした一人ひとりの背景にも気づいていかなければいけない。

ワークショップを通じて、そのことを

ここにしっかりと刻み込む作業をぜひ実現していきたい。

2 新しい発見の可能性

ゲーム全体を通じて参加者は何を得的のだろうか。

次の項目とも重なるので、ここでは概略を述べたい。

少し話は飛躍するが、ワークショップはよく練られたパネルディスカッションとも似通ったところがある。パネルディスカッションはひとつのテーマについて意見や立場を異にするパネリストが、その違いを鮮明にしながら自分の考えを述べていく。会場の参加者は居ながらにして、違う意見を吸収し、自分の考えとの同一性や差異を反芻し自らの判断の選択肢を蓄えていくために開くものだ。複雑化した社会にあっては、さまざまな意見を同時に聞き、あるいはパネリスト同士の討論を聞き、課題に対する理解を比較対照しながら、同時進行的に知ることができる魅力は大きい。また別の点では簡便に、テーマをめぐる考え方の違いを知ること忙しい毎日の中では意味のあることである。

よく準備されたパネルディスカッションは、会場の参加者にパネリストが総体として何を提供し、何を明らかにするかをしっかりと自覚している。パネルディスカッションによく参加しているある人は「パネリストは意見の違いは違いとして、全体でチームとして会場に臨まなければいけない」と語っている。この「全体としてチームを組む」視点こそが、ワークショップの真髄でもある。

ワークショップをなぜ開催するのかといえば「みんなで考え、みんなでまとめる」機会と場の提供に尽きる。

ワークショップは受講者一人ひとりが主体的に考えを出して行って、自分たちで学びと気づきをつくっていくものだ。決まったテーマ、あるいはそこから派生したサブテーマなどについて、自分の意見だけでなく、ひとつのテーブルを囲んでいる受講者（班のメンバー）の意見を聞き、それぞれの意見に相互に影響されながら、テーマを深めていく過程にこそ重要な意味がある。

瞬間的に自分はあることについてAという意見を出したが、隣の席の人はためらわずにBという意見を表明した。Bという意見は自分の頭のなかにはまったくなかったのに、なぜこの人はBと考えたのだろう、と思うことが創造への第一歩になるのだ。

ワークショップは静かに取り組んでいるだけでも、そんな機会は次々と起こってくる。まさに居ながらにして、かつ席を同じくしながら違いの存在を知ることができる。違いに対して、自分の意見を通そうとすれば、説得する「理論」が必要だ。反対に相手との距離を埋めようと思えば、そのための意見も即座にまとめなければいけない。話しているうちに、自分の言葉から自分自身が予想していなかったことに気づくこともある。

とくにK J法は発想を豊かにし、創造性を高める作用を果たす手法である。このことは次節に話を続けたい。

3 課題を立体的に理解

K J法もそうだし、ディベート（討論）を重視するワークショップでも取り入れられることが多いが、自分の考えを受講者が何か紙切れに書き留めてから議論に参加する方式が有効だ。

決して、人間は他人から影響を受けやすいので、そうならないようにあらかじめ「歯止め」を用意するというねらいだけ



ワークショップも進み、模造紙もだいぶ整ってきた（人と防災未来センターで）

けではないが、とに角自分の考えたこと、思ったことをポストイットに書いてみる。その書き込んだポストイットをみんなが見えるところ、つまり模造紙上に出していく。例えば、あるサブテーマについて1人が2枚のポストイットを書いて出す。1班の参加者が5人ならば、ポストイットの数には10枚になる。その10枚を同じ内容のもの、内容が近いもの、まったく別のものと、それぞれグループをつ

くりながら並べていく。それだけでも、その班のメンバーの考え方がほぼ同じなのか、バラエティに富んでいるのかがすぐに分かる。

もしこれがあらかじめ書かずに順番に発言をしていくとすると、先に発言したAさんの話を聞いて「そうなのだ」と感じてしまうと、次に発言するBさんもAさんの意見に近くなる。結果としてAさんに合わせたことになる。反対にはじめからAさんと同じ意見であったにもかかわらず、違いを示そうと思って急遽、別の意見を述べることもある。そうしたことが続くと、ワークショップの場がストレスを生み出してしまいかもしれない。

そんな無理な状況をつくるよりも、書いていることを話すのだと決めれば、前に言った人の影響を感じないでしゃべることが可能となる。そこがKJ法のいいところのひとつだ。

もう一点、KJ法の最大の特徴になるのかもしれないが、一度ポストイットに書いて出した意見は、決して消え去らないことだ。模造紙を利用するならば、その模造紙上に必ず残っている。口頭の議論であれば、大勢を形成しない意見は、発言した人以外は忘れてしまうケースも多い。ところが、KJ法は小さい紙片であっても「モノ」であるからなくならない。つまりどんな意見でもその班の中で、発言があったことが共有され続ける。

さらにポストイットを整理していく過程で、どの意見もかならずどこかに位置づけなければならないのだ。多数をつくる意見群は当然だが、どれともグループにならない意見も、最終的には模造紙のどこかに貼り付けなければいけない。「少数意見の尊重」ということがよく言われるが、このKJ法こそが最後まで「少数意見」を尊重し切り捨てない。そして、このたった1枚だけの意見が全体の流れを大きく切り替えるカギとなることだってありうる。少し戻って「図3-3ポストイットの展開(3)」(52ページ)を見ていただきたい。この図のちょうど真ん中にある「被災者である前に人間」という1枚のポストイットはたった1枚であるが、この図の全体をつなぐ重要な役割を担っているように見えないだろうか。この1枚がなければ、この図の説明はもっと平板になっ

てしまいそうにも感じられる。

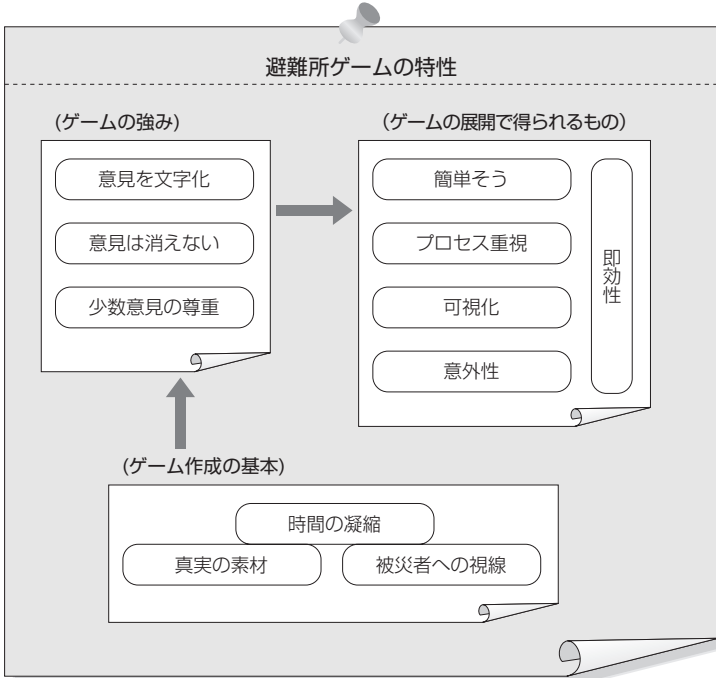
KJ法についてももう少し話を続けたい。何度も述べてきたが、KJ法は模造紙の上にポストイットをグループ化して並べていく。そして、その時にテーマとなっている課題について模造紙の上でそれぞれのグループ同士の関係や関連からなんらかの回答を引き出す努力をする。ポストイットは漠然と並べるのではなく、課題の回答を最もよく説明できるように並べるのだ。このことをKJ法を生み出した川喜田二郎氏は「空間配置」と呼び、「これらの紙切れをどんなふうに空間的に並べたら、論理的に最も納得がゆくかについて考え、そのような配置のしかたを探すのである」* といっている。

ポストイットによって模造紙という空間、つまり小宇宙を説明しやすい形に置き換えていく。言い換えれば構造化していくのだ。そこではポストイット（のグループ）がタテ、ヨコ、斜めに配置され、それぞれが関係の濃淡によって近くに、あるいは遠くに位置取りをし、加えてマーカーで色付けされ輪郭が描かれてくる。こうした作業によってテーマについて掘り起こされた現状分析や問題性、解決策と阻害要因、制度など多くの要素が立体的に組み上げられていくのを目の当たりにできるのだ。

しかも同じことであっても、口頭の議論だけではどうしても抽象的に感じてしまうが、模造紙の上に文字で表現するとずい分、具体的、現実的に受け止められるから不思議だ。

そして受講者は誰から強制されたわけでもなく、自分たちの自主的な意見によってここまでテーマについての切込みができたのだから、もう少し努力をして解決策を探り出そうという気分になる。例えば、解決策が引き出せなくとも、受講者の満足度は高くなる。そのことが、前に述べた「たいていのグループから『あと10分』『あと5分』の延長要請が出てくる」という熱中ぶりとなって現れるのかもしれない。

* 川喜田二郎（1967）『発想法』中央公論社 p.81



4 何よりも面白い、楽しい、身につく

ワークショップを終えると、受講者は一様に満足げな表情を浮かべる。それも参加度が高いほど満足度も高いように感じられる。そして不思議なことに、多くの受講者は「自分のグループで」「職場で」「地元に戻って」それぞれワークショップをしてみたいという欲求にとらわれる。これは室内で机をはさんで行うワークショップだけでなく、戸外で実施するまち歩きや「〇〇探検」というものでも同じだ。

普通の講座を受講してもほとんどそんな気持ちにならないのにワークショップはどうしてそういう受け止め方が生まれるのだろうか。おそらくそこにこそワークショップの特性というか秘密があるのだろう。

ワークショップに参加すると、本当に参加した、自分も重

要な役割を果たした、みんなに受け入れてもらえた—という高い参加度が実感できる。これは重要なポイントである。どんなに面白く有意義な会合であっても、受講者はただ聞くだけの立場であれば、参加したという実感はわからない。参加したということは、その事業なり行事なりの作り手のひとりとなった、ということの方が何倍も印象がいいものだ。

ワークショップはこの高い参加への実感のほかにも5つぐらいの特徴があげられる。それは①簡単そうにみえる②プロセス重視の構成③可視的④意外性⑤即効性—の5点だ。

まず「簡単そうにみえる」だ。主催者はワークショップを綿密な準備で用意しているにもかかわらず、受講者の目からは、それほど厚重的な準備をしているとは見えないところに逆説的ではあるが面白さがある。気軽に参加できたという感想はワークショップの垣根を低くする。なによりもカジュアルな場という気分で参加できるのは大きい。いい意味で「簡単そう」はお気軽感を生み出す。

2番目の「プロセス重視」はワークショップの本質そのものだが、受講者みんなで作っていくワークショップは最初から結論や到達点を示されているのではなく、受講者の議論、発想に大きく影響される。手順も受講者の意見、動きによって前後することが多い。変化に富んでいるともいえるが、その変化に対して、こう対応していくという過程が衆目の視線にさらされながら進んでいく。

3番目の「可視的」はいろんな観点からそれを指摘できる。参加したメンバーの意見や思いが、拡散したり消滅しないでいつまでもポストイットの上に存在している。そしてそれぞれの意見が模造紙の上に組み立てられ、組み上げられていく様子が目の当たりに展開されるのだ。意見という抽象的なものが構造化されていくプロセスも大事だが、それをみんなが同時に確認しながら進められるというのは、何よりも大きな特徴だ。

4つ目は「意外性」だ。オセロゲームのように1個の駒が盤面をひっくり返すほどの大掛かりな意外性はないかもしれないが、ひとつのキーフレーズの発見、気づきによって模造紙の構造ががらりと変わることはなくはない。がらりと変わ

るかどうかは別としても、あまり関連性がないと思っていた2つの意見が、ポストイットの並び替えや互いの位置関係を見ただけで、思わぬつながりを発見するケースはある。

最後の即効性は文字通りだ。60分か90分のワークショップのなかで一定レベルの「結論」を導き出し、しかもファシリテーターが勝手に結論を示すのではなく、みんなで考え、みんなでまとめたものだから受講者への浸透度も高く、満足度も大きい。ワークショップ前とワークショップ後とで世界が変わったように感じることもあるだろう。

こうした特徴をいくつも兼ね備えているからこそワークショップは面白く感じられるし、楽しい時間を共有できるのだ。

5 講評—振り返りの実際

ワークショップを実施して一番大事な場面でありながら、多くの現場で軽く扱われているのが「振り返り」である。

「振り返り」のコーナーはどのプログラムにも予定されているながら、たいていの現場では全体時間の調節弁として扱われてしまっている。大体、時間は押せ押せで後ろにずれてきがちだ。最後に予定されているこの振り返りの部分は侵食されて、始めようとする時はプログラム上ではもう閉会している時間帯になっていることが多い。会場はそわそわしているし、主催者も疲れてきている。場合によっては会場を返さなければいけないかもしれない。

こうして多くのワークショップはもっとも大事な時間を切り捨ててしまっている。振り返りは申し訳程度に早口で締めくくられて、受講者と成果を確認すべきところをできないままに閉会している。

振り返りは通常、受講者が班ごとに経緯を発表する（会場との質疑応答も含め）パートと、フロアーファシリテーターなどが総括的に講評する部分とでできている。テーマや参加者の熟度にもよるが、班ごとの発表は1人10分程度は欲しい。それぞれがつくった模造紙を示しながら班の思考手順を解説してほしい。そこをしっかりと聞くエネルギーが会場に残っ



ワークショップの苦勞を発表。会場から拍手が起こると思わず笑みがこぼれる（人と防災未来センターで）

ていると、班ごとの違いと同一性を受講者が自分で見出し、その理由を考えるからだ。ここにも学びの機会がある。

ワークショップによって事情が違うので一概にはいえないが、講評のなかで、講評者がやおらパワーポイントを持ち出して、長くかかりそうな演説を始めることがある。パワーポイントで全体状況を説明する写真や図表を示すことは決して悪いことではないが、受講者がうんざりしないような配慮が必要だ。例えば「こ

の写真だけ見てください」というように。

ファシリテーターの講評はできる限り模造紙の構造を軸としてポイントを出していくのが望ましい。もちろんプログラムの最後だから、受講者が気持ちよく帰れるような心配りは大切だ。

それに加えて、班ごとに違いが起きている事柄を構造の視点から解きほぐし、納得性を提供してもらいたい。ワークショップはほとんどの場合、絶対的な正解など存在しない。どんな結果も正しく、どんな結果も正解ではないという状況だからこそ、受講者は頭の中に「星雲状況」を持ったまま帰るようなことになる。つまり大きな満足を得られる寸前まで近づきながら、肩透かしを食わされるのだ。それはワークショップ全体の印象にも響いてくるし、いま述べたように「星雲状況」はやはりお粗末だ。

時間がない時であっても、振り返りをするためにはポイントがある。

まず、講評するフロアファシリテーターなどがかっこよくみせようと考えないことだ。いま一番大事なのは主催者側や執行側ではなく、お客さんである受講者の満足度だ。ファシリテーターが余計な回顧談や過去の自慢話をして時間を浪費している余裕はないはずだ。2つ目は少し辛いことだが、すべての班についてコメントしようと思うと、必ずタイムオーバーしてしまう。そこで、対照的な、あるいは特徴的な3つぐらいの班に絞って解説やコメントをする。そして内容に

触れられなくとも、班の名前を呼んで「○班もここと同じ傾向でしたね」と言うぐらいの気配りはしたい。

最後は、締めくくりとして「私はきょうのワークショップによって××の点について発見しました」などと、自分の率直な感想を述べて、受講者の気づきを促すことを忘れないようにしたい。