

これからの話し合いの ためのルールを考える ワークショップを行いました!

第1回ワークショップの概要

日時: 2011年7月18日(月・祝) 18:00~21:00

会場: 美須賀コミュニティプラザ

参加者: 32名

当日のプログラム

- ・開会、事業説明
- ・ワークショップの説明
- ・自己紹介
- ・事例紹介
山崎亮(studio-L)
- ・話し合いのルールを決めよう
発表、まとめ
- ・閉会

第1回講師



山崎亮
(コミュニティデザイナー)

studio-L 代表、京都造形芸術大学教授(空間演出デザイン学科長)。公共空間のデザインに携わるとともに、完成した公共空間を使いこなすためのプログラムデザインやプロジェクトマネジメントに携わる。その際、常にプロジェクトを通じて積極的にまちへと関わる主体を生み出すことを目指している。

当日のプログラムについて

これから今治地域は、地域の人々が主役となって新しいみなとのにぎわい創出計画づくりに取り組んでいこうとしています。今回はじめて開催するワークショップでは、いろいろな立場の地域の方々に参加し、これから話し合いを行うためにあたってのルール決めについて意見交換しました。

開会あいさつ、ワークショップの説明

ICPC 協議会の友田代表から開会のあいさつがありました。これまでの経緯を含めて、取り組みの趣旨や内容、今年度の作成委員会の趣旨や内容などが説明されました。次に ICPC 協議会の三谷さんより今回初めて行うワークショップの説明や今日のスケジュールの説明がありました。



グループ分けと自己紹介

次に 5 つのグループに分かれ、簡単な自己紹介を行いました。テーブルに置かれた A3 用紙に氏名、所属、趣味などを記入し、その紙を使いながらグループ内で自己紹介が行われました。共通の趣味があったりとはじめて出会った人とも話が弾み距離が縮まりました。



事例紹介と質疑応答

その後は、今回の講師である山崎亮さん(studio-L)から、『街はいったい誰が楽しくするべきなのか』をテーマに事例を紹介していただきました。今治市と同じように、住民主体で地域を盛り上げていく取り組みとして「有馬富士公園」や「宮崎県延岡市の取り組み」など参考になる事例をお聞きました。



グループでの意見交換

そしていよいよ、ワークショップの開始です。テーブルコーディネーター進行のもと「これから話し合いを行うにあたってのルール」を付箋と模造紙を使って意見を整理しました。各テーブルでは活発な意見交換が行われました。



各グループからの発表と講評

最後に、各グループから意見交換の結果が発表され、本日の議論の内容を参加者全員で共有しました。講評では、山崎さんから「グループで話し合ったルールを守りながら、これからも話し合いを進めていきたい」とのお話がありました。初めてのワークショップでしたが、新しいみなと賑わい創出計画への期待感が高まる会になりました。



グループワーク:話し合いのルールを決めよう

| A チーム | B チーム | C チーム | D チーム | E チーム |
|---|--|--|--|---|
| <p>心身を柔らかくする 会議を楽しむ! / 音楽を流す / 甘い物を食べながら / 自由に意見を出す雰囲気が必要</p> <p>マジになりすぎない 常識にとらわれない / マジになりすぎないユーモア / 冗談と本気は常に表裏と思う / いっぱなしでも結構 / 何でもしゃべる事</p> <p>一言 必ず「ひとこと」発言する! / 今日出席した人は、次回以降も必ず参加する</p> <p>ケンカしない 意見が違ってあまり否定しない / けんかしない</p> <p>リスペクト 上下なし / 責任をもたせられるとカナワン / 年齢にとらわれない / 意見が違って違う考えがあるんだと理解する / ものおじしないで明るく振るまう</p> <p>シンプルに考える 走りながら考える / わかりやすく話しをする / よく考えをまとめて意見を言う</p> <p>人の意見を聴く 人の意見を聴く! うなずく! / 人の意見を最後まで聞く!</p> <p>広報・報告 司会を決める / 専門家の話にとらわれない / 強制力はなし / 枠はつくらない / 細かい押しつけをしない / 未知の世界を前向きにとらえる / 街の再生に真剣に頭をめぐらす / 遠い目標を見つける</p> | <p>話す 会の中で必ず最低でもひとつは意見を言う / バスは 3 回迄 / 代替案を出す / 賛成・反対は明確にする / 素直な気持ちで / はずかしがらない / シンプルに考えて話す / 簡単に話す / 前向きな意見を言う / 話す前に名前を名乗る / 1人1回は発言をする / 話時間は 2~3分 / 簡潔に / 正直には必ず / 思いついたことは言うてみよう! / 肩ひじはらずに</p> <p>楽しむ 楽しいと思いつながら話す / ワクワクした脳で考えたことを話す / 笑顔で話す / バカにしない / オバさんを大切に / 悪口を言わない / いろんな層の人がいるので大きな器で受け止める / 人の意見を批評しないこと / 否定しない / 人の話の内容を追求しない / 多数決の禁止</p> <p>聞く うなずいて聞く / 人の話を途中で折らない / 人の話をよく聞く / 顔で判断しない</p> <p>考える 話を膨らます / イメージを大切に!! / 想像する!! / 今!! どうするかを考える</p> <p>With Love (愛) 過去にとらわれない / 根にもたない / 愛を持って聞く / 人を責めない</p> | <p>人の意見を聞く 最後まで聞く / 人の言うことをよく聞く / 話の最中はきちんと話を聞く / 人が話しているとき他で話さない / 発言者たちで / はずかしがらない / シンプルに考えて話す / 簡単に話す / 前向きな意見を言う / 話す前に名前を名乗る / 1人1回は発言をする / 話時間は 2~3分 / 簡潔に / 正直には必ず / 思いついたことは言うてみよう! / 肩ひじはらずに</p> <p>話す 必ず自分の意見を発言する / ひとつ以上意見を出す / 率直に感じたことを分かりやすくはっきり言う / 一人だけに集中しない / 思ったことをとりあえず言うて見る / 必ず話し合いの場で発言する / 自分の中だけで消化しない</p> <p>人を楽しむ 名前前で呼び合う / 1人必ず笑いを取る / 発言の前に今食べたいものを言う / 必ずリアクションする (ボケたらつつこむ) / フレンドリー</p> <p>話すときははっきりと聞こえるように話す / 難しいことをいわない (わかりやすく) / ポイントがはっきりするように話す / 感想・意見を隣の人がのべる / 人の意見にも反対しても良い / この会だけで終わらないように帰ってもしゃべるようにする / 外にむいて / Not, but (いや、でもない)ではなくて... →いやそれはそのままとできんけど、こうすれば、こういう所であれば出来るんじゃない? という提案をする意識をもつ / 一人よがりにならないように / 否定しない / 悪口をいわない / 無理しない、させない</p> | <p>進行をさまたげない みじかめ / 意見は 1 分で発表 / 発表は手短かに / 短いセンテンスで発言する / 時間を守って進行をさまたげない / 話の話を最後まで聞く / 話のこしをおらない / 意見などは、話をすべて聞いてから言う / うなずく</p> <p>聞く・聴く 人の話をささげらない / 人の話を最後まで聞く / 他人の話の途中で口をはさまない</p> <p>No と言わない 否定しない / No とは言わない / No と言わない / いやだとかできないとは言わない / ネガティブな意見はしない</p> <p>ポジティブな話を楽しむ 話しをするを楽しむ / ポジティブすぎない</p> <p>笑顔 笑顔で聴く / 笑顔で話す</p> <p>しゃべる 必ず発言する / しゃべる / 必ず 3 か所楽しい意見を発表すること</p> <p>共感 うなずく / 人の意見にとりあえず同調する / フォローする / プラス思考で♪ / 出た意見の尻馬ののって提案する</p> | <p>WHY 何かしゃべって帰る! / 小さなことでも気になった事は質問する / 何故そう思うのか理由を言う / 自分の意見に課題を付ける</p> <p>YES 人の話で気になったものはその理由を言う / 可能性を否定しない / 意見は最後まで聞く / 相手の意見を否定しない / うなずく / 人の意見を最後まで聞く</p> <p>チームになる 明るく、楽しく、元気よく / あだ名で呼び合う / 年の差はあるが友達かんかくで話し合えたら...</p> <p>反対の意見を言う時はどうする? 否定は X、反対意見 O / 否定だけで終わらない / 自分の意見を押し付けけない / 自分の話によわない! / 工夫を加えればよくなるヒントを与える / 困難な意見でも可能性を追求する / 相手の人格は尊重する / 相手の意見にアイデアを付け加えていく / 同じ事(意見)をくりかえさない / 相手をねぎらう</p> <p>進行役の役割は / 広すぎる会場にしない</p> |