

地域をつむぐ「縁結び人」養成塾

集合研修

講義「対立をどうする？-熟議のデザイン-

島田善規氏（リニモねっと）

2012年9月6日（木）

13:35～14:05

- ・ 協働、協議の場ではニコニコしてられない時もある。議論が対立しそうな場合、（会議の）デザインを活用することをお勧めする。
- ・ なお、私の事例は万能薬ではない。いろんな目的、場面がある。それに応じたデザインが必要となる。答えは一つではない。
- ・ また、ワークショップも万能薬ではない、一旦忘れてほしい。ワークショップはすばらしいやり方ではあるが、うまくいかない場合もある。

◇ 対立、論争している場合

- ・ 個人と個人の利益がぶつかったとき、どうしたらいいか。
 - まず、話し合うこと。これは一つのやり方。
 - 他に、市場で取引する、売買する。
 - また、法律、制度、社会のルールで解決する。
 - 投票する。
 - 権威、暴力で解決する。⇒意外とある。

- ・ 社会の利益同士がぶつかる場合もある。（協働の場面でよく現れる）

⇒そういうときは、対話、コミュニケーションで解決することが望ましい。

- お金（価値）を間に入れる。
- 法律、制度、ルールを活用する、投票する。

◇ 熟議（対話）が必要になる場合

- ・ ステークホルダーが多いのに、主体形成が遅れているテーマのときに、熟議が適している。
- ・ また、主体形成が進んでいる場合、ネットワーク形成の支援にも役に立つ。

◇熟議のデザイン要素

- ・ 市民が自由に参加できる。開放性があり、メンバーは固定している。
- ・ 理性的な討議ルールが守られ、適切で十分な情報を基に議論をしている。
- ・ 何回も開催する。
- ・ 性急な合意形成を求めない。
- ・ 少数意見を排除した決定を求めない：討議する。
- ・ 話し合いの成果として、行動するかどうかは参加者個人の判断に任せる。

◇協議の場のデザインのタイプと目的

タイプ1：みんなで集まる場を設定することが目的の場合。

タイプ2：集まって話し合うことが目的の場合。

⇒行政の行う市民参加の場の設計など。

⇒決定・実行を目指したが達しなかった場合。

タイプ3：意見が似通ってくる。(熟議のデザイン)

⇒話し合っていく中で、参加している人の意識が変わってくる。

タイプ4：決定まで持ってくる。(名古屋市の地域委員会)

タイプ5：実行する。

タイプ6：個人の意識が変わり、行動が変化するところを目的とする場合。

◇ステークホルダー型の場づくりの課題

- ・ 参加者同士のつながりが作れない場合。呼びかけても消極的である。ステークホルダー同士の中が悪い。決定できる人が参加しない。

⇒裏の根回しが必要になる。

- ・ 利害関係があるのに呼び忘れている場合があるので、気をつける。

◇場の設置だけで成功する場合と、それだけでは成功が保障されない場合

- ・ 場を設置するだけでも成功の場合とは、ステークホルダーの活動領域がもともと重なっているケース。(福祉の現場ではよくある)
- ・ 場を設置するだけでは、成功が保障されない場合は、協議の場が一般市民の集まった「そのまんま組織」のケース。

◇熟議の場の設置、会議のデザインのポイント

- ・ 事前に綿密にデザインをすることが大切。
⇒参加者がステークホルダーなのか、一般参加者なのかでデザインは大きく変わる。
- ・ 司会のリードもポイントの一つとなる。
⇒ワークショップのファシリテーターとは役割が違う。ここでは議長、司会進行が必要となる。また、具体的な運営は柔軟に行うこと。
- ・ 熟議は意見の多様性が見えることに重きを置かれる。そのため、対立がある場合は議論をするとき、グループに分けないほうがいい。グループに分けないことで、異なる一人の意見も全員が聞ける。

◇さまざまな価値観を共有し、意見交換する方法は

- ・ 一般市民の方が集まって議論をする場のデザインでは根底的な価値観が違う。
⇒集まった市民の意見は、本当に市民の意見を代表しているのか。投票、無作為抽出、公募、など手法はある。しかし代表制はどの手法をとっても不完全。
- ・ 一般市民が集まる場合は、ステークホルダーの意見をどう反映させるか。
⇒市民全体から見たときに、テーマに関する人は一部となってしまう。
本当の弱者はその場に参加できない、しにくい。
一般市民の場合、問題を理解してもらうために、時間がかかる場合もある。
直接強い利害関係がある人が、最後まで納得しない。