

公的討議のプロセスデザイン

秀島 栄三¹

¹正会員 名古屋工業大学大学院工学研究科 (〒466-8555 愛知県名古屋市昭和区御器所町)
E-mail:hideshima.eizo@nitech.ac.jp

社会的主題に対し、関係者のコンサーンが明らかになる場として委員会、審議会、説明会などの公的討議がある。公的討議では、コンサーンを直接的に引き出すのではなく「会話」を通じて引き出させる場合が多い。この会話の中には複数の主体の複数の関心事が混ざり合っている。討議を進める上で、これらの多様性を考慮しながら実時間的に処理して討議を進行させる必要がある。本稿では、討議をこのようにしてプロセスとして捉え、そのあり方をどのようにデザインすればよいかを検討した。その結果としてデザインを行うための合理性の基準、それらを討議の実施に活かす上での様々な論点を明らかにし、本主題について今後行うべき議論を提示した。

Key Words : *debate, facilitation, process design*

1. はじめに

ある社会的主題に対して関係者のコンサーンが明らかになる場として討議がある。意図的にコンサーンを明らかにさせるために討議が行われることもある。討議では、コンサーンを直接的に引き出すのではなく「会話」を通じて引き出させる場合が多い。この会話の中には、複数の主体の複数の関心事が混ざり合っている。討議を進める上で、これらの多様性を処理して進行させる必要がある。このようにして討議を捉えた場合に、そのプロセスを改良するという視点があつてよい。本稿では、討議のプロセスをどのような観点からどのように改良することが考えられるかについて論考する。

2. 討議のプロセス

(1) 現象としてみた討議のプロセス

討議には複数の主体の複数の関心事が混ざり合っている。それらが多数の発話となって時間軸上に引き出されていく。発話は文章であつたり、文章が省略される形で一つの単語にすぎない場合もある。いずれにせよ一つまたは複数の意図がそれぞれの発話の中に含まれている。それぞれの意図には幅広い多様性があるものの討議のプロセスにおいて実際には時間軸、すなわち次元上に再配置されていることになる。簡単には図1のように横軸に時間を、縦方向に話者を並べることで図式化される。本稿ではこれを討議グラフと呼ぶこととする。

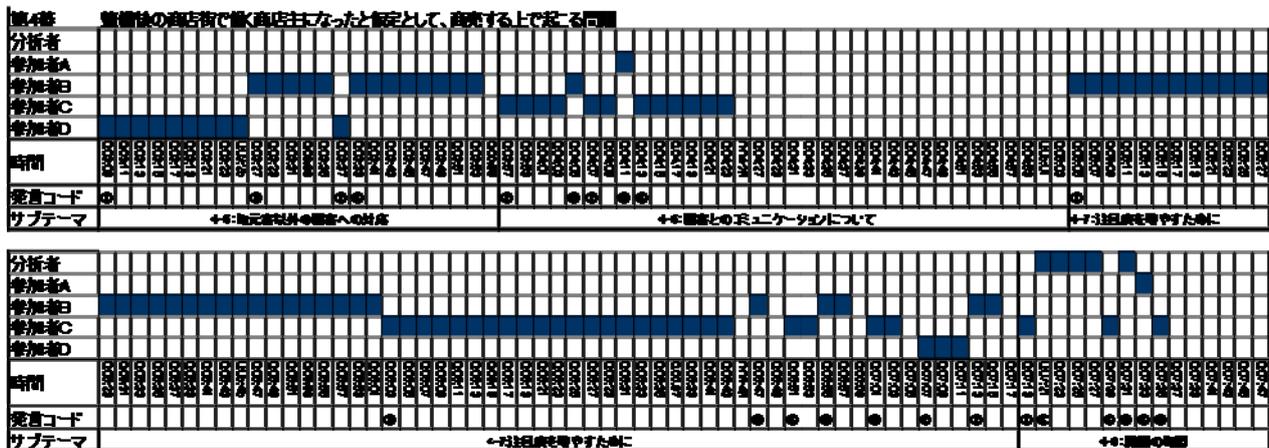


図-1 討議グラフ¹⁾

一次元上に再配置されることで結果としていくつかの問題が生じている。

- ・どの意図から取り上げるべきかを考慮することが望ましい。
- ・そのような順序を考慮に入れるために何らかの規則が必要になる。
- ・その場に必要ない規則が予めつけられていないとき、新たに規則を設けることに相当するようなメタな意図をもった発話が為される。
- ・順序が決めたい場合がある。

討議プロセスの中でこれらの問題を処理する役割があると望ましい。これは一般に言うファシリテータ、司会者あるいは座長の役割と言える。

討議の展開は予定調和的に進められる場合もあれば創発的な場面が含まれる場合もある。特に創発的な発言は参加者間で新たな相互作用を生み出し、その処理をもファシリテータ等が担うこととなる。

(2) ファシリテーション

ファシリテーションの技能・技法はこれまでにまちづくりワークショップなどで多く活用されてきた。これらの技能・技法についてはこれまでに多くの成書が出されている。それらは経験に基づくものばかりである。これに対し、ファシリテーションを前述のように討議のオペレーションと捉え直すことで、規範的な議論もできるのではないかと考えられる。

討議プロセスを、発話の諸意図の一次元への再配置問題として捉えることとすると、以下のよういくつかの論点が浮かび上がる。

- ・討議には、参加者が目的を共有している場合と、異なる目的を持っている場合とがある。前者の場合、討議は、合意された目的のもとでの共同作業のように位置づけられる。後者の場合は異なる目的を同一方向に持っていき、換言すれば交渉あるいは合意形成の作業のように位置づけられる。それぞれにおいて行うべきオペレーションは大きく異なることは明らかである。
- ・実際には“話せばわかる”というように、会話には、オペレーションを超えるコミュニケーションの効用もあるが、ここでは考慮しないこととする。
- ・討議プロセスの中には、参加者それぞれが知らなかったことを知るようになるという側面も案外に大きな比重を占めている。一つには学習を促進させるオペレーション、また参加者間に不完全情報があり、それを解消するためのオペレーションがあると言える。このような知識の共有化、均質化は、参加者間で目的が共有されていようとされてまいと行われるべきことと言える。
- ・討議は多くの場合、いくつかのセクションに割られて

いる。最初からセクション割りができている場合もあれば、進行しながらセクション割りを行わざるをえない場合もある。後者の場合、各発話に対するオペレーションと同時にセクション割りのオペレーションも同時並行して行われることとなる。一面では前後する発話の関係を調整しながらも、セクションとセクション、という上位の関係を調整するということである。

- ・参加者個々に文脈が持たれている場合も多い。一つ一つの発話を単位要素とする方が分析しやすいが、一人の参加者が喋り続けるのではない限り、断続した複数の発話の関係に対するオペレーションが必要である。実際にファシリテータや座長は各参加者の文脈を表出させる、複数の文脈を融合する、場合によってはいずれかを破棄するといったことを行っている。
- ・一つ一つの発話を全体の文脈に沿わせていくオペレーションも必要であり、実際にファシリテータなどによって行われている。

3. 討議プロセスの合理性

(1) 経験と規範

前章に於いてオペレーションという言葉を用いた。討議プロセスに対し、何らかの合理的規範に基づいて最適化の方針を持たせること（ができるようにすること）を意図している。経験に基づくファシリテーションの技能・技法に関する議論においても明に暗にプロセスの合理化は行われている。

討議を分析し、コンサーンを効率よく明らかにする研究はこれまでに色々行われてきている。基本的には発言（発話）に分解した上で行う要素還元的な手法が採られ、それらの関係性からプロトコル、コーパス（文脈）を導き出す、などしている。文脈を導き出すことは次の討議、意思決定に役立つものとなる。

これらの分析手法を用いて実時間的に処理していくファシリテーションを行うことは十分に想定できるが、その実現化はまだ難しい。換言すれば実際のファシリテーションは直観や経験則をもって実時間的処理を行っているといえる。ファシリテーションに得手不得手があることは認めざるをえないが、1. に述べたような多様性の一次元再配置という悪構造問題への実践的な対処と捉えることもできる。悪構造問題へのアプローチは色々あるが、以下では問題対処のために2つの合理性基準を考察してみる。

(2) 経験と規範

合理性基準として経済学からのアナロジーとして効率性と公平性を上げる。これらをそのまま用いること

はできない。

効率性と言っても様々な観点がある。例えば議論を円滑にさせることも効率化であるし、円滑と言っても、討議の最終的な結論の質的な改善を抜きにして前進させることも円滑と言えるし、改善を抜きに出来ないという考え方もある。

公平性についても多様な観点がある。一つ一つの発話を捉え、発話の機会を各参加者に均等にすることが公平であるとも言える。また、効率性での議論と同様に討議の最終的な結論の質的な改善を求めるとすれば、単に発話すればよいのではなく、意味論的に公平であることも考えられる。また、意味論的にと言っても事後的に評価する場合と、実時間的に評価しながら進行していくことで公平の有り様は異なるであろう。

合理性の基準に関する議論はさらに展開可能であろう。他方、実践上において様々な制約条件や前提条件もある。一つには討議の時間が無制限か有限かである。有限な時間の中で合理性基準が変質することも考えられる。有限であることを見据えて、いわゆる「はったり」的な発言が当事者にとって奏功する、あるいは全体の議論を促進させる可能性もある。結果的に参加者全員で議論をファシリテートしている状況も見いだせる。

議論の中で、他者の発言の意欲を無くさせる攻撃的な発言などは倫理的な問題へと繋がるであろう。あるいは「それを言うのはどういう意味があるのか？」といった“そもそも論”的な発言を耳にすることもあるが、議論を沈滞化させるもととなる。こういったことを討議プロセスのデザインという議論に含めるか含めないかの判断もある。

そして総合的に見れば参加者個々の満足度、責任ある行動がとれたか否か、発言能力が影響しているか否か、目的は達成されたか否かなどを評価し、今後の改善に活かすという視点も求められよう。

4. 討議のプロセスと場のデザイン

前章に述べた諸側面からみて、実際上の討議そのものおよび討議の場をデザインすることについて考える。景観をどうすべきか、車体はどのようであるべきか、これらの悪構造問題に向けて人はしばしば「デザイン」という行為によって対処する。

まず、誰がどういう理由でデザインするかを実践面で考えるとす。一つには、行政委員会にせよ住民説明会にせよ、無目的に開催されるものではなく、何らかの課題を解決したり、新しいものを創造するために討議が行われる。すなわちそれらの目的に向けて討議がどのように行われるべきかを予め考えるはずである。その際に時

間、場所、参加者（の属性）などが検討される。特にメンバー構成や雰囲気などを「場」と呼ぶことがある。この言葉は曖昧ではあるが、しばしば場のデザインは慎重に行われるものである。国民性もあろうが、喋り慣れない人を喋らせるために発言を強制的に促す場面を設ける等のデザインが行われる。ワークショップにおけるアイスブレイク、ワールドカフェ形式、四面会議のように主体の立場を仮想的に変えさせることなどが例として挙げられる。

より微視的に見れば、会話のやり取りの中で提案する発話もあれば肯定もあれば否定もあれば話題の転換もある。これらを将棋等の“手番”のように捉え、それぞれにどのように対処するべきかという議論もあり得る。

以上に述べたことについては、一つのまとまった討議に対してだけでなく、繰り返される討議、行政委員会、全体会と分科会、パブリックコメント、閲覧、陳情、各種のアンケート、モニタリングなどを一連の議論の中でどのようなタイミングでどのような方式で行うかという検討の中でも同様に行われると言える。

実践上は、また悪構造問題の必然的な課題として、これらは個人または全体にとって必ずしも最善ではない状況で行われ、最善な状態に必ずしも達しないことを前提とせざるをえない。また様々な手法や方式があったとしても時間軸上で唯一つの討議が行われるとすると、同時に組合せることが出来ないということもある。

近年ではウェブを利用した討議の展開もあり得る。発話ではなく、チャット（書き込み）に変わることで、上述の議論が変化する面もあればしない面もあるだろう。インターネットテレビを用いた遠隔会議についても相違点と共通点があると考えられる。

参加者の背後にある社会構造についても、サイレントマジョリティの存在を無視するか、むしろ注視するか、そういったことによってもプロセスのデザインが異なってくることは言うまでもない。

4. おわりに

本稿では討議プロセスのデザインという主題に関する論点整理を中心に行った。発表会当日には具体例を示しながらより踏み込んだ議論を行うこととしたい。

参考文献

- 1) 鈴木亮平：公的討議プロセスの合理化に向けた会話時系列に対する分析，名古屋工業大学修士論文，2010。

(2012.5.7 受付)