

参加と協働を生み出す DST（つなぐ→創造する）

参加と協働を生み出す DST は、「新しい公共」のためのワークショップ活動です。つなぐ DST と創造する DST を組み合わせることで、市民社会の形成を支援します。

I つなぐワークショップ 臨床型（個人向け）

パークレーで誕生した基本形。BBC もこのタイプ。

見知らぬ人がワークショップに参加し、自由なテーマで自分の物語を作り制作する。上映会で終了。これはナラティブ理論を応用した臨床的なアプローチ。主に個人の「問題解決」と「主体性の確立」を目的とする。結果として参加者の絆が生まれる。

II 創造するワークショップ 問題解決型（コミュニティーへ導入）

臨床型を社会活動に応用した発展系。現在、社会実験が進んでいる。事例としてアメリカの医療・福祉関係のプロジェクト（CBPRへ DST 導入）がある。

参加者はコミュニティー（何らかの共有するテーマを持つステークホルダー集団）が対象となる。参加者は共通のテーマに様々な角度で関わっている。それぞれの立場で体験があり、思いや考えを持っている。またテーマに関する当事者の知識を持っている。

ワークショップは「対話→制作→上映会→対話」のサイクルとなる。

「学習」と「創造」が連動することで、問題解決能力を高める。

前半のプロセス（DST1）は主に「現実把握、問題発見」である。「組織学習型」である。同時に、個人物語が全員のコミュニティーへの参加意欲と求心力を生み出す。

後半のプロセス（DST2）は「ビジョン（ありたい姿）」の形成と「問題解決」へ向かう。「協働・創造型」である。

重要なのは前半（学習）と後半（創造）をつなぐ上映会。ここで個人の主観の相互作用が生まれる。全体性が生まれる場である。ここで生まれたチームの力が、創造を可能とする。

ビジョンは将来のありたい姿であり、希望の物語である。個人のビジョンはすでに作品に描かれている。共有されるビジョンは上映会で自然に生成すると考えられる。

一人ひとりにイメージされた共有ビジョンを、最終的には概念化する。文章化が基本であるが、可能であれば映像化を行う。

ビジョン共有から、具体的な解決策へ向かうことになる。ここではソフト・システムアプローチ、ブレインストーミング、KJ法など既存の集団思考手法が用いられる。

また解決策実践の後の「振り返り」にも有効な手法となる。

まとめ

- ・「つなぐ・臨床型ワークショップ」は「自己をデザインし主体性を確立する道具」である。社会との関係性づくりを行なう。社会的弱者の支援やキャリア開発教育に有効。
- ・「創造する・問題解決型ワークショップ」は、「参加と協働を進める手法」である。コミュニティーをエンパワメントする、「新しい公共」のデザイン手法である。

ワークショップ類型

A →	↓ B
D ↑	← C

- I つなぐ・臨床型ワークショップ 個人を対象（バークレーの基本形 出会い）
 ＊ 主体形成 個人の問題発見と解決 キャリア形成

DST サイクル

対話	物語
共有	映像化

作用

共感 気づき 受容	自己の再構成 主体性
相互承認・絆・勇気	自己表現 深い理解

- II 創造する・問題解決型ワークショップ コミュニティーを対象（社会的応用）
 ＊ 行政、企業、NPO などの参加型・協働型・創造型の諸活動

DST サイクル

対話	コミュニティー力
問題解決（創造）	問題発見（学習）

作用

マルチ・ステークホルダーの認知的多様性 （リアリティーの共有 主観の相互作用）	個人の主体性 集団の関係性 （コミュニティーの基盤強化）
解決策の立案 提言（アドボカシー） 計画と行動	現実理解と問題発見（調査） ビジョン（歴史・文化・社会的な文脈）

II-2

DST 1 × DST 2 × DST 3 （上映会が次の対話に導く）（問題解決のサイクル）

- DST 1（問題発見の学習） 対話→制作→**上映会**
 DST 2（問題解決の創造） **上映会**→対話→解決策（仕組み 計画）
 DST 3（振り返り）

