

# マンネリ化から脱却する総合計画ワークショップのあり方

都市計画事業部 志村龍彦

総合計画の策定過程において、住民ワークショップは住民参画の代表的な手法として広く定着しています。

一方で現場では、「毎回同じ顔ぶれが集まる」「前回と内容があまり変わらないのでは?」「付せんに様々と書き出すが、それらがその後どう扱われたかわからない」といった声が聞かれることもあります。

総合計画が、行政だけのものではなく住民とともにまちの未来を描く“羅針盤”としての役割を広げているなか、ワークショップもまた、マンネリ化から脱却し、次の計画づくりに確かにつながる対話の場にブラッシュアップしていく必要があります。

本稿では、近年支援させていただいた自治体での実践を踏まえ、これからの総合計画ワークショップに求められる四つの視点を整理します。

## 1. 参加者とテーマの新陳代謝を促す

ワークショップの形骸化は、参加者の固定化と内容のマンネリ化が同時に進行することで起こります。前回計画策定時と同じ公募方式・同じ団体推薦に頼り続けると、声の届く層が偏り、「前回と同じ議論を、同じメンバーで繰り返す」状況に陥りがちです。

これを打破するには、まず募集の入口を意図的に設計し直すことが有効です。無作為抽出方式の活用、子育て世代・若者・外国人住民・事業者など属性別の少人数ワーク、地域に出向く出張型ワークなど、複数の経路を組み合わせることで、これまで会場に来なかった層の声を取り込むことができます。

テーマ設計についても、前回の項目立てを踏襲するのではなく、現行計画の評価結果や社会情勢の変化を出発点に、「今この時期だからこそ問いたいこと」を絞り込むことが重要です。参加者の入れ替わりとテーマの再設定の両方が揃って、ワークショップは“前回のコピー”から脱却することができます。

## 2. 「課題を出してください」では意見は出ない

ワークショップの冒頭で、いきなり「まちの課題を自由に出してください」と問いかけても、深い意見はなかなか出てきません。住民は政策の専門家ではなく、自分の生活実感を政策的な言葉に翻訳する作業には大きな負荷がかかるためです。結果として、当たり障りのない意見や、どの自治体でも聞かれるような一般論が並ぶこととなります。

良いアウトプットは、丁寧なインプットがあってはじめて生まれます。具体的には、ワークの前段で次のような材料を共有することが有効です。

### ◆ ワーク前に共有したいインプットの例

- ・人口推計、産業構造、財政の見通しなど、まちの現状を示す客観的なデータ
- ・現行計画の主な取組と達成状況、未達となっている課題
- ・先行する住民アンケートの結果(満足度・重要度・自由記述の傾向)
- ・他自治体の参考事例や、これからの社会動向(Well-being、デジタル化等)

こうした材料を、専門用語を避けたスライドや簡単な資料として提示したうえで、「この数値をどう感じたか」「自分の暮らしの実感と合っているか」を問うと、議論は一気に具体性を帯びます。インプットは住民の発想を縛るものではなく、思考の出発点を揃えるための共通言語であると捉えることが大切です。

### 3. 「聞きっぱなし」にしない情報の循環

住民が時間を割いて意見を寄せたにもかかわらず、その後の取り扱いが見えないままになると、参加者は「言っても変わらない」という感覚を強く持ち、次回以降のワークショップへの参加意欲を失ってしまうことも懸念されます。

受け取った意見を計画づくりへ確かにつなげるためには、行政側がどのように受け止め、どこに反映したのかを可視化する仕組みが必要です。具体的には、次の三段階での情報の循環を設計することが望ましいといえます。

段階	住民へ示すべき内容
① 公表	ワークショップで出された意見を、原則すべて公表する。集約・要約する場合も、元の意見が確認できる形で議事録や意見一覧を残す。
② 受け止め	行政としてどの意見を重く受け止めたか、関連する課題認識をどう更新したかを文章で示す。
③ 反映	計画のどの章・どの施策・どの指標に反映したか、対応関係を明示する。

計画書本体だけでなく、ワークショップ報告書や概要版、ホームページ上の特設ページ等を併用し、参加した住民が「自分の声がここに届いている」と実感できるしかけや仕組みをつくることが重要です。情報の循環の担保は、次回ワークショップの参加意欲を生む最も効果的な投資になります。

### 4. 付せん先へ —— デジタル技術の活用

従来のワークショップは、模造紙と付せんによるグループワークを中心に組み立てられてきました。手を動かしながら考えを言語化できる利点はあるものの、参加できる人数や時間に制約があり、書くことが得意でない方の声が拾いにくいという課題もあります。デジタル技術の活用は、この制約を補いながらワークの幅を広げる手段として有効です。

近年、当社の支援事例では、オンラインホワイトボードを用いた遠隔参加、二次元コードから誰でも投稿できる意見投稿フォームのほか、生成 AI を活用した対話型ワークも採り入れています。

参加者がチャット形式で「自分のまちの十年後」について問答を重ねる方式は、文章化が苦手な参加者でも自分の考えを言語化しやすく、出てきた意見をその場で要点整理できる点で、付せんワークを補完する強力な手法となります。

ただし、デジタル技術はあくまで対話の質を高めるための道具であり、目的ではありません。会場の熱量や対話から生まれる気づきは対面ワークならではの価値です。アナログとデジタルそれぞれの強みを理解したうえで組み合わせ、参加者の特性に応じて最適な手法を選び取ることが、これからのワークショップ設計には求められます。

## おわりに

---

計画策定におけるワークショップの真価は、何人集まったか・付せんが何枚貼られたかではなく、その対話が次の計画と次の対話にどうつながったかで測られるべきものです。

参加者の入れ替わりを促し、丁寧なインプットを用意し、出された意見の行方を可視化し、デジタル技術で対話の幅を広げる。これらの視点を組み合わせることで、ワークショップは「五年に一度の儀式」から「まちづくりを動かし続ける対話の場」へと姿を変えていきます。貴自治体のワークショップ設計において、本稿が一助となれば幸いです。