

大学教育におけるファシリテーション：

立教大学コミュニティ福祉学部の実践例から

Facilitation at the tertiary education level in the College of Community
& Human Services, Rikkyo University

坂無 淳 沖 直子 河東 仁 空閑 厚樹
SAKANASHI, Jun OKI, Naoko KAWATO, Masashi KUGA, Atsuki

Abstract

In recent years, the facilitative approach to education has attracted wide interest in Japan and has been seen as one solution to solving various social problems. The word “facilitate” originally means to ease, help, assist or encourage someone to do something. However, facilitation is now used as an approach whereby a facilitator assists members of a small group, a larger community or even society as a whole and encourages them to be the best they can be. The facilitator also works to be more aware of peoples’ diversity and their communication processes. In this approach, the facilitator makes the learning and communication process easier and more fruitful for all members. Implementation of a facilitative approach to teaching is important part of collaborative learning as well as in tertiary education. It is especially important for students who study community development and human services. In this paper, the authors introduce examples from a class, “Facilitation Studies” which began in 2013, as well as from a workshop for children run by a student seminar group in the College of Community & Human Services. From the cases, they argue the significance, problems and possibility of learning and teaching facilitation at the tertiary level.

Key words: facilitation, workshop, tertiary education, collaborative learning, community development

はじめに

現代の日本社会が直面する課題として、産業構造の変化、経済のグローバル化、人口高齢化などが徐々に顕在化しつつある。そして、同様の社会構造の変化は国際的にも認められる。気候変動、生物種の絶滅、資源の枯渇などグローバルな自然環境の悪化についての認識が共有されるに至った。また新興工業国の出現は、このような環境問題の深刻化とともに既存の工業先進国がこれまでのような経済成長は期待できない状況をもたらしていることを意識化させた。

このような時代状況と呼応して、「話し合い」の形も、より創造的で現実に即した当事者意識を喚起するような在り方に変えていくことが求められ、その模索はすでに始まっている。利害関心の異なる多様な背景を持った人々が、共通の課題について一定の結論を出す必要がある時、創造性、事実に基づく討議、当事者意識が必要となる。特に国家財政がひっ迫する状況下においては、日常の暮らしの課題解決は行政に任せるのではなく、その地域に暮らす人々の主体的な関与が求められる。その主体的関与の具体的な方法論の一つとしてファシリテーションを用いた話し合いの場づくりが提唱、実践されるようになった。

コミュニティ福祉学部では学部共通科目として『ファシリテーション論』を開講している。本講座は2013年より新規開講されたものであり、コミュニティ政策学科教員が担当している。また、2010年より学部内に「コミュニティ・ファシリテーション研究会」を組織し、その知見をゼミ活動等に反映させてきた。

本稿では、多様なファシリテーション実践について概観した上で、コミュニティ福祉学部、コミュニティ政策学科において活用できると考えられる方法論の一つを検討し（Ⅰ）、コミュニティ福祉学部学部共通科目授業における実践事例を紹介、検討し（Ⅱ）、コミュニティ政策学科ゼミにおける実践事例を担当教員の視点およびファシリテーターの視点を紹介、検討する（Ⅲ）。

Ⅰ．ファシリテーションとは

ファシリテーションは、容易にする、促進するという facilitate の名詞形であり、誰かが何かをするのを容易にしたり、促進したりするために使われる。これは、近年ビジネスや地域活性化、開発協力の領域で活用されるようになった技法であり、情報共有や計画作成、意思決定の場面において用いられている。

ファシリテーションを担うのがファシリテーターである。ファシリテーターと一般的に理解される司会者と異なる点は、後者が論点を整理し、議論を進め、最終的には結論を出すことを求められているのに対し、前者は話し合いの参加者が創造的な時間を共有することを支援する役割が期待されているという点である。したがって、その場で結論が出なかったとしても、その場を共有したことの意味に参加者が気づく手伝いをすることが求められる。そして、ファシリテーターによって運営される話し合いの場はワークショップと呼ばれ、主体的に参加したメンバーが協働体験を通じて創造と学習を生み出す場として、一般的な会議とは区別されている。

前述したように、多様な場面でファシリテーションが実施されるようになっている。その適用領域を「創造的」、「学習的」を縦軸として、「個人的」、「社会的」を横軸として4象限を作るなら、便宜的に以下のような類型化がなされることがある。

ファシリテーションの位置づけ

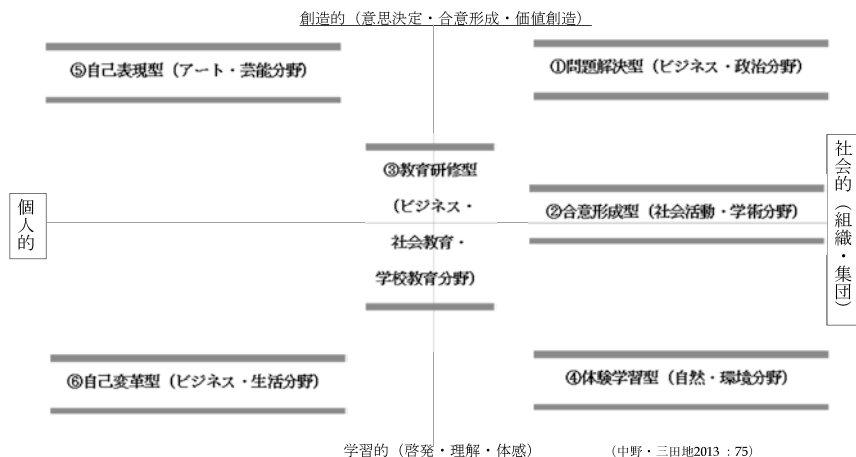


Fig.1

もっとも次章以下で詳述するように個人的、創造的に分類されている⑤自己表現型（アート、芸術分野）が社会的（組織・社会）創造性の発揮につながる場面もある。また学習的の象限に分類されている④体験学習型や⑥自己変革型も学びの結果や到達点が事前に規定されているわけではないという意味で創造的な要素を含む。ここでは、これらの広範な適応領域において、いずれも創造性、事実に基づく討議、当事者意識を促す役割としてファシリテーターの役割が位置付けられていることを確認しておきたい。

このようにファシリテーションは多様な場で実践されており、領域ごとに特化した独自の方法論もみられる。ここではコミュニティ福祉学部、コミュニティ政策学科において活用できると考えられる方法論の一つとして、和田信明、中田豊一の議論および実践を検討してみたい。

和田、中田の提唱するファシリテーションは国際協力の実践において編み出された方法論である。和田は1993年国際協力NGOソムニード（当時「サンガムの会」、現「ムラのミライ」）を設立し南インド、ネパールでプロジェクトを実施している。また、ラオス、ケニア等にてJICAプロジェクトとしてコミュニティーファシリテーター育成研究に携わっている。中田は1986年から1989年シャプラニールダッカ駐在員としてバングラディシュで活動し、1998年に参加型開発研究所を開設した。以後、フリーランスの国際協力コンサルタントとして活動している。彼らが独自

のファシリテーションの方法論を開発し提唱するに至った背景を著者の一人である中田は以下のように論じている。

通常、ファシリテーターはワークショップや会議などのあらかじめ設えた場でグループワークの進行を手伝う人というイメージが一般的である。しかしながら…そういう人為的な場でのファシリテーションによる気付きや意識の変化の限界を感じていた。一步、外に出てしまえば、元の現実がまっついて、いくらワークショップで気がついて、すぐにまた意識は元に戻ってしまうことを、自分自身何度も体験してきたからだ。 [和田・中田 (2010), pp.22-23]

中田は、ファシリテーションの核心とは「ワークショップなどにおいて、参加者の気づきを『促す』ことにあるとされている」ことを確認した上で、この気づきや意識の変化を日常の暮らしにつなげるためには「事実」についての対話を重ねる必要があると主張する。彼は話し合いが失敗する要因の一つとして、参加者の間で現実の共有が出来ていない点を指摘する。各自がそれぞれの立場から「事実」を意味づけし、その妥当性を主張しあうことに終始すれば議論は堂々巡りとなる。相手を説得することに関心は集中し、目の前の現実理解を共有する機会を逸してしまう。そこで、まず事実についての対話を重ねることで現実理解を共有すること、そしてここから自ら得られる気づきの醸成が不可欠であると主張する。説得ではなく納得によって得られた気づきは、人為的に設えられた場を離れて現実に戻った時にもその力を失わないからだ。

和田、中田は国際援助の場において、援助者が被援助者の「意見」や「考え」を聞くことが被援助者のニーズに応えることであると理解している場合が多いと指摘する。しかし、その問いに対する答えは援助者の考えや意見を予想し、それに合わせるものであるという。そして、このような現実を反映しない援助計画は、成果をあげることはできないという事例を多く紹介している。この知見は、国際援助だけではなくコミュニティの課題を住民が主体的に取り組む場面においても適用できる示唆であろう。

「事実」についての対話を重ね、本音と現実理解を共有することがファシリテーションの要諦であると和田と中田は主張する。「話し合い」には課題解決や企画実施など目標が設定される。そして設定された目標を基準として、成功、失敗などの価値判断がなされる。しかし、和田、中田によればファシリテーターの役割とは効率的に話し合いを成功に導くことではない。むしろ成功、失敗という事前に設定された価値判断を離れ、刻々と変化する多様な現場で確認できる「事実」についての理解の共有を促し、その意味に気づく場を準備することである。これは明快な目標設定を求める現在主流の「学び」の方法論の枠には収まらないかもしれない⁽¹⁾。また、大学教育において実施するには限られた講義時間などの制約に合わせる必要がある。以下Ⅱでこのような制約を前提せざるをえない講義科目として開講されたコミュニティ福祉学部での授業実践を紹介し、Ⅲではこのような制約から比較的自由に授業構成が可能なゼミでの実践を紹介し、コミュニティ福祉学部においてファシリテーションを学ぶことの意義と課題を検討する。

Ⅱ．学部共通科目『ファシリテーション論』での実践

1. 『ファシリテーション論』の概要

立教大学コミュニティ福祉学部では、2013年度から『ファシリテーション論』を開始した。配当年次は、2～4年生、学部の3学科の学生が対象の学部共通科目である。担当者は本章の報告者（坂無）である。ここでは、まず、2013年度と14年度の科目概要を紹介する。そして、どのような学生が集まり、受講生はファシリテーション論から何を不得、どう使っているのかについて、受講生の声を中心にまとめたい。最後に、本科目の現時点での到達点と課題について検討したい。



Fig.2

まず、科目の概要を説明しよう。シラバスでは、本科目の目標を以下のように示している。「目標：コミュニティやグループの合意形成と協働を促すファシリテーションの技術を習得する。ファシリテーションを参加者、実施者、企画者として体験し、自身で実際にファシリテーションを企画、実施できるようになる。」

そのための内容として、まず、ファシリテーションの目的、種類、技術など基礎的な知識についての講義を行う。それから、教員企画のワークショップを実施し、受講生は参加者として参加する。次に、教員企画のワークショップに受講生は、ファシリテーターとして参加する。最後に受講生自身が企画・実施をする。このように、参加者、ファシリテーター、企画者として、立場を変えてファシリテーションを経験することを重視している。

スケジュールとしては、まず、ガイダンスの後、第1回からすぐにアイスブレイクのワークショップを行う。2014年度は、コミュニティ福祉学部名誉教授の福山清蔵らのテキストを参考に、「私たちの共通点」[福山（2013）, pp.3-4]、「サンタクロースからの頼みごと」[福山（2013）, pp.7-8]などを行った。

その後、グループでのコンセンサスを目指す体験をするため、社会学の宮内泰介のテキストを参考に、2013年度は「コンビニ深夜営業規制、是か非か——図式化して整理する」、2014年度は「商店街へ税金投入？——公共性を考える」[宮内（2003）, pp.12-7, 40-8]というワークショップを行っ

た。また、坂無（専門は社会学）作成の「疎外、あの仕事どんな仕事？」、「官僚制、ここにもあそこにも」という2つのワークショップを行った。「疎外、あの仕事どんな仕事？」は、カール・マルクスや、産業社会学者ロバート・ブラウナーの疎外の議論が、参加者が実際に行っているアルバイトや将来就きたい職業で、どの点があてはまるか（あてはまらないか）議論するものである。「官僚制、ここにもあそこにも」も同様に、マックス・ウェーバーや、社会学者ロバート・マートンの議論が、受講生が現在、あるいは将来所属する組織（例えば、大学や病院）で、どの点があてはまるか、逆機能はどのように克服できるか、具体的に議論するものである。

授業では、ワークショップだけではなく、堀公俊〔2004〕のテキストを参考に、ファシリテーションの技術を、4つ（場のデザインのスキル、対人関係のスキル、構造化のスキル、合意形成のスキル）に分け、講義している。講義の途中、例えば、場のデザインのスキルでは、チーム分けの方法を複数試したり、机やイスを実際に動かしたり、構造化のスキルとしても、ファシリテーション・グラフィック〔堀・加藤（2006）〕を紹介し、話し合いを、黒板や紙にまとめるなど、とにかく色々試している。

その後、受講生は参加者としてだけでなく、ファシリテーターとして、先述の福山らのテキストを参考に、「スケッチ実習」〔福山（2011）, pp.16-20〕、「ヘルパー採用」〔福山（2011）, pp.102-5〕、「人事会議」〔福山（2013）, pp.90-2〕などを行った。そして、学期の最後には企画の立て方と企画書の書き方を示した上で、最終レポートでは一人ひとりが、ファシリテーションの企画書を提出する。具体的な対象者を設定した上で、様々な工夫を設けており、どれも力作揃いであったが、授業では、その中からいくつかを選び、受講生自身がファシリテーションを行った。

概要は以上であるが、特に強調している点が2つある。まず1つめに、ファシリテーションの基本的な部分を、技術（スキル）と捉えることである。確かに、ファシリテーションには向き不向きの適性はあるかもしれない。また、上手くなるには経験のみが重要で、習うより慣れろ、という意見もある。しかし、ファシリテーションを伝承可能な技術と捉えると、適性ではなく、①誰でも基本的な部分はある程度は出来るようになる、と考えることができる。また、習うより慣れろ、ではなく、②ファシリテーションの基本はあり、基本を知っておいた方が、スムーズに慣れることができると考えられる。

2つめに、ファシリテーターは主役ではなく、主役は参加者であるという視点である。例えば、「助産師」「農家」〔中野ほか（2009）, pp.5, 151-2〕「黒子（演出家）」「支援型リーダー」〔堀（2004）, pp.24-8〕という表現を挙げている。ファシリテーターが助産師、農家、黒子だとすると、主役はそれぞれ、出産する母親（あるいは赤ちゃん）、農作物、役者ということになる。また、支援型リーダーとは、コンテンツ（内容）とプロセス（過程）の両方をリードする従来型のリーダーと区別され、プロセスはイニシアティブをとるが、コンテンツの創出はメンバーに委ねる新しいタイプのリーダー〔堀（2004）, pp.24-9〕である。例えば、農家の場合、作物を育てようとして、世話をやり過ぎると枯れてしまう場合があり、かといって何もしないと上手く育たない。誘

導を強くすると、facilitateと、「意図的に誘導する」「操作する」の意味であるmanipulateからなる造語、facipulate（ファシピュレート）[Chambers (2004), p.27]と言える状態になってしまう。実際には、そのさじ加減こそが難しいのだが、まずは、主役は参加者であるという点を授業のスタート地点として強調している。

2. どのような学生が集ったのか？

履修者は、2013年度が34名（福祉学科5名、コミュニティ政策学科23名、スポーツウエルネス学科6名）で全員が2年生であった。2014年度は12名（福祉学科6名、コミュニティ政策学科5名、他学部1名）で11名が2年生、1名が3年生である。学部共通科目であるため、3学科の学生が受講しているのが特徴である。

以下、受講生の意見を引用する（カッコ内は学科、福祉：福祉学科、コミ政：コミュニティ政策学科を示す）。この意見は2014年度の受講生12名に対して、無記名のアンケート調査を行い、加えて3班に分かれてのグループ・インタビューを行ったものである。本論文への引用を目的としたものであることを明示し、また、聞き手は科目担当者であるため、好意的な評価については割り引いて考える必要があるかもしれないが、参加者の貴重な声として、以下、代表的なものをまとめていく。

まず、授業形態についての評価が高い。少人数で、毎回異なった班編成にするため、受講生同士の交流が活発になっている。「一限なのにモチベーションは高い」、「授業に参加している感じがする」といった積極的な評価が高く、ほぼ毎回全員が出席している。

授業への積極的な参加については、以下の様な声がある。

「少人数で行っている授業なので、発言しやすかったり、同じ班になった人ともお互いのことが色々話せるので、とても充実している。あまり、『みんなの前で』というのは嫌だなと思っていたので、この人数だと、また、同じ学年だとやりやすいなと思う。」（他学部）

「この講義はとても実践的で面白いので、とてもオススメです。後輩や彼女にも来年の受講を勧めました。ただ、今くらい～20人くらいの人数がいいのかなとも思う。残り6回くらいとても楽しみ。」（コミ政）

「なかなかこういった形態の授業って、うちの学部には、あるような無いような感じだから、楽しんで、参加できています。」（コミ政）

ところで、受講生はなぜ、この科目を履修しようと思ったのだろうか。その理由やきっかけを聞いたところ、大きく分けて3つがある。まず、ファシリテーションについては知らなかったが、

シラバスや授業評価アンケートを見て興味をもったケースである。

次に、ファシリテーションという言葉に興味をもったケースがある。他の授業や、学外のイベントでファシリテーションという言葉聞いたことがあり、ファシリテーターという役割の人を見たことはある一方で、実際にそれが何かはわからず、興味を持ったようである。

「他の授業でグループワークを行った際に『ファシリテートしながら進めて下さい』と言われて、実際どのように行えば良いかわからないことがあったので、ファシリテーション論で実習や講義を通して、技術や知識を得たいと思ったから。」(福祉)

「夏休みに行われたプレゼン大会で2グループに1人、ファシリテーターが配属され、初めてその役割について知りました。私は参加者だったので、ファシリテーターの方がどのような意図で、どのような工夫をされていたのか分からず、この授業を通して、ファシリテーションを学んでみたいと思い履修しました。また、机上で学ぶだけではなく、実践できる授業をとりたかったからです。」(コミ政)

最後に、より意識的に、ファシリテーションを将来の生活や仕事に活かそうとしているケースがある。例えば、福祉学科で社会福祉士を目指している学生で、面接の技術と関連がありそうだととして履修している学生が複数いた。

「将来、社会福祉士を目指していて、社会福祉士は面接が重要な仕事なので。そういうことに活かしていきたい。うまく相手の緊張をほぐす時に使えたらと思いました。社会福祉士になれなかったとしても、どんな職業についても、どんな職場でも会議はあると思うので、そういった場面で活かしていきたい。」(福祉)

「集団面接やディベート等、大勢で発言をしあう場が苦手なので、ファシリテーションの技術を身につけることができれば、話し合いの流れを把握しやすくなって、自分自身が意見を言う時や他の人の意見を聞くときにも、より良い表現方法・反応を出せると思ったから。」(福祉)

「会議やグループワークを円滑に進めるスキルを身につけたかったからです。学びというよりビジネススキルの習得を目的に選択しました。」(コミ政)

3. 受講生は何を得たのか？

それでは、受講生は一体何を得たのだろうか。印象に残っている内容を具体的に聞いた所、ファシリテーションを始める前の空間づくり（特に机の配置や音楽など）という声が多かった。ファシリテーションの基礎となる空間づくりが、ファシリテーターの仕事の一部だと、この科目での

講義や体験から、気づくことができたようである。

「(印象深かったのは) 机の配置、空間づくり。話し合いの中で、意見をすり合わせていくことだけがファシリテーションだと思っていたが、それ以前に机の配置を変えることによって、ファシリテートしやすい環境を作るということも重要なのだと思ったから。」(福祉)

「これまでの授業で一番印象に残っていることは空間づくりについてです。テーブルの有無や配置方法でファシリテーターに注意を向けやすくしたり、皆が意見を言いやすくしたりと、その時の目的に応じて様々な方法があり、面白かったです。」(コミ政)

「机の配置や話し合いの際にアメを配る(入ってくるときに入り口でくじ代わりにアメを渡して、話し合いの時にアメでグループを分ける)など、話し合いの場を作るところまで、ファシリテーターの技術が必要となっていること。そういう技術はためになった。」(福祉)

机やイスの配置は、目的に合わせて意識的に形を変えらるゝとして、中野 [(2009), pp.119-21] を参考に、以下のいくつかの配置を実際に机やイスを配置して、座って感想を言い合った。

スクール型、ロの字型、多角形型(ロの字型の変形)、アイランド型(島型)、アイランド・ハの字型、シアター型(スクール型の机無し版)、扇型、サークル型などを紹介したが、中でも評判が高かったのが、アイランド・ハの字型であった。机を2つ向かい合わせにしたアイランド型では、グループの真ん中に意識が集中するが、ファシリテーターへの注目度が下がってしまう。そこで、机の角度を少し変えるだけで、自然にファシリテーターが目に入る位置になることが、体感できたようである。

また、「音楽をかけるだけで、雰囲気があたたかくなるように思いました。」(コミ政) というように、場合によってはBGMをかけ、ファシリテーションの土台となる空間を作ることできる。

他に、ファシリテーションのスキルとして、相槌、質問の仕方(オープン・クエスチョンとクロード・クエスチョンの使い分け)など、話の聞き方の方法についても、「話し方、聞き手の聞き方。言われてみれば当たり前のことだけど、改めて大切なことだと思った。すぐに活用でき、ためになった。」(他学部) という感想がある。

4. どのような場面で使っているか？

受講生が得た知識や経験を、自身の普段の生活など他の場面で意識したり、使うことがあれば、科目の成功度はかなり高いと、報告者は考えている。そのため、現在、または将来について、そのような場面はあるだろうかを聞いた。その結果、受講生は2年生が多く、部活やサークルの中堅から幹部など中心的存在になる時期であるため、それらの場面で活用しているとの声が多かった。

「私は所属している部活で、マネージャーをしています。たまたま一個上の学年のマネージャーがいません。マネージャーだけでミーティングする際に、色々な話の進め方や、色々なチーム分けをすることで、いつもは決まるまで時間がかかっていたのが、授業で教わった方法で以前よりスムーズに平等に決まるようになりました。後輩との関係でも、最初はどう接したら良いのか分からなかったのですが、お互いの共通点を見つけながら話していくアイスブレイクや、相手の話を聴く方法などを使って、大分打ち解けられるようになりました。」(他学部)

「サークルなどで大人数で、会議をするにあたって、目的など趣旨がそれることがある。その時にファシリテーターがいれば、円滑にできると感じた。何が必要で何を捨てるべきなのか、仕事をする上で重要になってくる。ファシリテーターとして観察し、見極め、提案していければと感じた。」(福祉)

「サークルのミーティング時に『この場面でファシリテーションの技術が使えるのではないかな?』と意識するようになりました。活用はまだできていないけど、3年生になって結構上の立場になってくるので、活用していきたいと思う。」(福祉)

「直接的にファシリテーターといった職業に結びつけようとは、今のところ思っていませんが、ここで教わった内容は、どこでもどんな場面でも使える知識だと思うので、今後、部活だったり、将来も使っていきたい。部活でも少しずつ、上級生に近づき、自分から企画したり、計画することが多くなるため、大学生のうちから使っていけたらと考えています。」(他学部)

「サークル内に困ったちゃんがいるが、サークル内で、困ったちゃんを含め、全体で問題意識を共有し、改善に向けて、話し合いを行った。」(福祉)

困ったちゃんとは、「たとえば、同じことを何度も発言する人、自分を安全圏に置いて評論ばかりする人、何も発言せずにうすら笑いを浮かべる人……。なかでもやっかいなのが独善的な人」など、チームの問題児のことである[堀ほか(2007), pp.176-7]。そのような時は、例えば、何も発言しない人は、やる気が無いのではなく、話しあうテーマがわかっていないののではないか見極めること、また、何度も発言する人は、自身の話が皆に伝わっていないと感じていることが多いので、皆の前でもう一度その人の意見を紹介するなど、個別の対応方法を紹介している。また、そのような困ったちゃんを通して、チームを見直す良い機会でもあるということを伝えたが、実際にサークルの場面で活かすことができているようだ。

他に、以下の受講生は、サークルのミーティングの開始直後に、参加者が一言ずつ話す「チェックイン」を使うことで、全員に一回口を開かせ、参加メンバーの参加を促すことができたという。

「最も参考になったのはアイスブレイクや席配置等、参加者の意識を会議に向ける技術です。特に、参加者の意識を会議に向けつつ、発言をしやすくさせるチェックインはとても実用的な技術であると思います。」（コミ政）

また、大学の他の授業でファシリテーション論の経験が活かしているという声がある。

「サークルやゼミで会議進行をする機会が多いのですが、この講義を受講する以前より、参加者の会議に対する参加度は大きく上がったと思います。具体的には資料作成や討論を行い、会議の内容を明確に出来たこと（効率up）や、チェックインによってサークルの1年生やゼミのメンバーなど、普段意見を言わない人の考えを引き出した（合意形成）などがあります。」（コミ政）

「（他の）講義で先生から『机とイスを話しやすいように並べて』と言われた時。その時の人数は10人で、講義で顔を合わせるのは初めてで、自己紹介もまだだったのですが、偶然私は8人と知り合いだったので、『どう机をくっつけますか？』等と聞いて、みんなから意見を聞き、まとめて机とイスを並べた。」（福祉）

最後に、ファシリテーション論で得た経験を、将来の仕事や実習、また子育てなど生活に活かしたいとの声があった。

「会議やミーティングなどでは、参加する側になったとしても、ファシリテーターになったとしても、円滑な進行ができる一助となるような役割ができれば良いと思います。」（コミ政）

「授業を受けてみて、ファシリテーションの技術は社会に出て、様々な人と人間関係を築いていく際に、とても重要なツールであると思いました。来年、施設への実習へ行く予定ですが、その際にも授業で学んだことは利用できるのではないかと思います。」（福祉）

5. 到達点と今後の課題

本章の最後に、ファシリテーション論のこれまでの到達点を3点、課題を2点まとめたい。まず、到達点の1つめとして、あくまで担当者の主観でしかないが、クラス全体で授業を行う「チーム」という感覚ができています。少人数ということが大きいですが、比較的人数の多かった2013年度も同様だったので、アイスブレイクを多く取り入れていることが効いていると感じています。

2つめに、受講生の参加が非常に積極的である。ワークショップでは、高校までの経験、部活やサークル、アルバイトなど現在の生活について、それぞれの経験や意見を聞く機会が多く、その多様性がお互いの刺激となっている。

3つめに、前節のようにファシリテーション論で得た知識や経験を、自身の生活の他の場面にも引きつけて考えることができています。実際にすぐ活用するところまでではなくても、例えば、「自分自身がファシリテーションをすることはなかったのですが、イベントやセミナーに参加した際、(中略)ファシリテーターの人のタイムスケジュールや流れ、空間づくりを見て、こういう配置だから、こういう意図があるのかなとか、すごく意識するようになりました。」(コミ政)というように、意識的になることができています。さらに、「話し合いの時にファシリテーターの人はどこまで口を出したら良いか、見極めが難しいと思いました。」(福祉)というように、ファシリテーターなら誰もが悩む正解のない問題へ考えを巡らすなど、奥深さへの興味を持つことができています。

最後に課題の1つめとして、大学内の授業だけで行っているということで、参加者に年齢や職業など属性の多様性が小さい。多様な人たちの相互作用を促すことも、ファシリテーションの醍醐味とすると、例えば学外の全く属性の違う人たちも加えて、どうファシリテーションを行うかという経験はできていない。そのため、大学外に連れ出すなど学外の人との交流を持つ工夫が必要だろう。

2つめに、この講義科目の後の発展科目が用意されていない。そのため、ここで基本を得たとしても、後は自学ということになる。例えば、この科目で興味をもった人には、ファシリテーション発展コースを用意するなどが考えられる。

それでは次章から、ファシリテーションを大学教育において学ぼうというタイプの実践例として、講義科目ではなく、ゼミでの実践例をみたい。

Ⅲ. 実践例の紹介——「みんなでアーティスト！ ～いっしょにアートな作品作り～」

1. 子ども大学ふじみ

本章で紹介する事例は、埼玉県富士見市が近隣大学と連携しながら開催している「子ども大学ふじみ」、その2014年度プログラムの1つとして実施されたものである。子ども大学の主たる内容は、富士見市内各所の小学校児童(高学年)60名が公募によって集まり、大学教員による授業、あるいは工場での社会見学などを体験することにある⁽²⁾。このうち本章前半の報告者(河東)が企画運営し、2014年8月1日(金)に開催したプログラムのタイトルが、「みんなでアーティスト！～いっしょにアートな作品作り～」である。

本章では、まず当日の様子を概観した後に、本プログラムを如何なる意図のもとに企画したのか、実施するまでにプログラムの内容がどのように変容していったのか、などを報告する。その目的は、単なる実践報告ではなく、プログラムを現実的な案へと練成してゆく過程、8月1日に子どもたち60名、保護者約30名、学生約20名が一堂に会して時空間を共有し「みんなでアーティスト」になるにあたって、本章後半の報告者である沖らがファシリテーターとして如何なる役割を果たしたのか、言い換えると何か新しいプログラムを大勢が協働して創出し、実現させるにあたって、ファシリテーターが如何に重要な役割を果たすのかを報告することにある。

2. プログラム実施当日の様相

Fig.3のごとく大きな紙や布（1.1m×10m）6枚に、小学生が10名ずつわかれ、それぞれに学生が2～3名ずつ付き添う。そしてそこに用意されたクレヨン、絵の具などを用いて自由に線や模様を描きながら、それぞれの紙を一つの世界にしてゆく。

出来上がった作品を班ごとに鑑賞し、各自の感想を共有したところで、次に紙作品の多くを半分に分断する（Fig.4）。長さ5mほどにして、それを用いた立体的な事物を創造するためである。その際、糊やテープはもちろんのこと、会場に脚立、傘、段ボール箱、ロープ、洗濯バサミなどを用意しておき、児童が大きな絵を描いている間に保護者が制作した、折り紙作品や風船なども会場に並べておく。

こうして会場のあちこちに、それぞれのグループが自由に想像し、創造した立体作品が次々に誕生してゆく（Fig.5）。そうして次にビニールシートを取り除き、会場の雰囲気を変えたのち、それまでの作品を自由に並べ直し、会場全体を一つの世界（自分たちの街）にしてゆく（Fig.6）。ただし最初はFig.5のようにグループごとに自分たちの創作品を鑑賞し、名前、値段などを話し合いで決める。そうして次は、各作品を1つずつ、会場全体に紹介してゆく。

作品紹介が終わったところで会場の遮光カーテンを閉めて暗転、会場に設置されている照明器具を稼働させ、光や音楽がさまざまに変化するなか、自分たちの作品世界（街）を鑑賞する。さらに会場の照明を抑えたなか、予めテープで記しておいたコースに従って、児童たちが自分たちの創造した街を練り歩く（Fig.7）。

以上が、プログラムの概要である。そこで次に、そもそも如何なる意図のもとにこのプログラムが企画されたかを報告する。



Fig.3



Fig.4



Fig.5



Fig.6



Fig.7



Fig.8

3. 原案の紹介

2013年6月26日、本学教学連携課より、子ども大学ふじみの開催をめぐる打診があった。そこで2年次ゼミの学生たちと話し合った結果、「子どもたちが協働しながら絵を何枚か描き、それらの絵をもとにストーリーを創り上げてゆく。そしてそれを演劇にしたり、紙芝居にする」といったアイデアが出された。ただしゼミにはすでにやるべきことが決めてあり、子ども大学をめぐる実際にプログラムの先駆けとなるものを実施したのは、同年11月19日であった。

この時は学生たちの発案により上記のアイデアと異なり、大きな絵を描く、それもアクリルペイントを手塗りに描くという内容となった。参加学生は10名強で、ゼミの90分間に、準備と後片付けも含め、長さ5mほどの大きさの絵（模造紙4枚分）が4枚できあがった。各自が手で自由に絵の具を塗り重ねてゆくうち、実に味のある作品が出来あがってくる（Fig.8）。しかも歌が自然に出てくるなど、自由な想像・創造空間が出現する、このことが確認されるパイロットプログラムであった。

こうして2014年1月、子ども大学を主宰する富士見市生涯学習課に提示すべきプログラムを組み立ててゆく作業が始まった。そこでまず企画の意図をこのように文章化した。

文部科学省の文化庁を中心に、「文化力」を育てる、つまり文化や芸術活動を通して想像力や創造力を育てる教育が試みられています。専門的には文化政策と呼ばれます。これまでのごく一部の才能あるアーティストが携わる「純粋芸術」と並行して、一般のわたしたち自身の文化力をも育ててゆくという活動が21世紀の新しい課題として考えられるようになったのです。そこで今回は、子どもたちに、「文化力」を発揮する授業を展開したいと思います。

ただしこの段階で、参加する児童が60名にのぼり、保護者も30名近く付き添うことが判明、大きな絵を描くプログラム1つでは対応しきれないのではとの懸念がでてきた。そこで子どもたちを4つのグループに分け、それぞれ異なるプログラムを実施、最後に大部屋に集まってお互いの作品を発表し合う、という形をとることにした。そして募集における子どもたちへの呼びかけの言葉を、「絵が好きな人も嫌いな人も、ダンスや歌が得意な人も得意でない人も大丈夫。みんなの力、アイデアを少しずつ合わせていけば、楽しく、いつのまにかアート作品が誕生。」と設

定した。

具体的なプログラムとしては、

- ①みんなで絵本作家になろう。——ツードット描画法⁽³⁾を通してキャラクターをつくり、それらをもとにストーリーをつくる。
- ②みんなでシャカシャカ、歌を作ろう。——ペットボトルに糲を入れ、それをマラカスにしてリズムで会話する。そしてその中で紡ぎ出されてくるリズムと言葉にメロディーをつければ、そこに歌が生まれてくる。
- ③みんなで躍って、自分たちの夢を大人に伝えよう。——まずは教室をぐるぐる回りながら、楽しいな、悲しいな、がんばるぞ、辛いなといった感情を体で表す。あるいはライオンのポーズ、ウサギのポーズ…
やがてインストラクター、そして大学生のお姉さんお兄さんたちと一緒に、それぞれ自由に躍りながら、グループ全体で自分たちの思いや願い、そして夢を大人に伝えるダンスが生まれてくるのを待つ。
- ④みんなで俳優になろう。——将来なりたいものを自由に語り、そのなかで一番多いものを一つか二つ選ぶ。そしてそれらの職業・役割をめぐる単語をどんどん出してもらい、次にその単語をつなげて、ストーリーを組み立てる。そうしてそれを少しずつ演劇にしてゆく。

以上が、2014年3月27日の段階における実施プログラムの原案である。

ちなみにこのプログラムの作成は、上記の①②③④いずれも2013年度の2年次ゼミにおいて、学生から発案されたものを核としている。しかしこれらを企画書にまとめあげる段階が年度変わりに当たり、学生と協働することがかなわなかった。その一方で、小学校に勤めている美術や音楽の教諭たちの知恵を借りて実現度をあげ、また8月1日には、4つの部屋それぞれに1人ずつインストラクターとして付き添い、その部屋のプログラムを実行して頂く手配を整えておいた。だがある意味において、3年のゼミがスタートする前に「お膳立て」を整えすぎてしまったことになる。

4. 学生たちの主体的な関わり

こうして年度が変わり、それまでの2年次ゼミから半数ほどが3年次ゼミに残り、新たなメンバーとともにゼミの主たる活動テーマの1つとして取り組むことになった。そして7月24日、報告者が担当する1年次ゼミの学生たちに児童役を担当してもらい、リハーサルを実施する。それに向けて、プログラムをより面白いものへと練成してゆく、こう方針を定めた。

ところがここで、大きな問題に遭遇することとなった。それは、ゼミにおいて、プログラムの練り上げが一向に進まないという事態の出現である。「私たちが主体の筈なのに他人事のよう」という意見が学生たちから出てきたのである⁽⁴⁾。

すなわち子ども大学開催の当日、プログラム自体は進行してゆき、そのなかで児童はもちろん学生たちも Fig.8のごとく楽しみながら想像的創造的時空間が出現することが期待できる。しか

しそれでは、主体性という観点において、ある意味でまだまだ、極言すれば「失敗」とみなしうる状況である。

そのため急遽、本章後半を執筆する沖に連絡をとり、学生たちの意向をより汲んだプログラムとするための方策を問い合わせた。具体的には、学生の主体的な発想を紡ぎだしながら、プログラムを練り直す作業、子ども大学開催の当日、運営を託すという依頼である。

この依頼は5月の半ばであったが、ゼミに参加できるのが、6月の初め、7月の終わり、そしてリハーサルと本番しか時間が取れないという制限のなかでなら、ということで沖から快諾を得ることができた。そしてその結果、プログラムは一新、本章の冒頭に紹介したものとなった。ただしこの準備が実質2カ月しかなく、学生と一緒に案を練る場も2回と限られていることが、沖にかなりの負担を強いる結果になった。だがそれにもかかわらず、**Fig.3-7**の世界が湧出したことに、ファシリテーターの果たす役割・効果が如実に表れていると思われる。

また6月初めのゼミにて沖によるワークショップを実施した後は、中庭で大きな絵を描こう、キャンパス内の道路にチョークで絵を描こう、透明なアクリル板にカラー粘土を投げて、壁画をつくろう、最後にそうした作品を並べ、大きな絵を描いた紙や布を使って衣装をつくり、ファッションショーをしよう、などという奔放なアイデアが出てきた。

こうして7月の最終ゼミに沖が再登場し、それらのアイデアを学生たちと一緒に編み上げていった。その結果が、独創的な作品をつくるのみならず、一つの時空間を自分たちの手で自分たちの「街」にしてしまう楽しさを共有するプログラムの成立である。

以上より本章では、大学において、①座学的な講義と並行して、ファシリテーションの技法をもちいたワークショップ的なゼミなどが、一定の意義をもちうる。②**Fig.8**に現れているように、こうした技法を用いれば、一般の大学教員でも、一定の段階にまでは到達することが可能である。③しかし、そこには限界があり、ファシリテーターとしての能力を有した人材を、大学教育のなかに活用するべきである。これら3点を主張しておきたい。

そしてファシリテーターとして何をどうしたのか、この極めて言語化しにくい部分を次節において、報告者を沖に変え、記すことにしたい。

5. ワークショップの実施

前述の通り、子ども大学当日は熱気に溢れ、大きなオブジェが立ち並び、非常にダイナミックな美術館のような空間のなかで参加したそれぞれの方（子ども、保護者、教育委員会、そして学生）から満足の声が聞けた充実したプログラムとなったが、ほんの2週間前には、多くの課題があり、この成功が見えていたわけではなかった。

その課題は、まとめれば次のようになる。

1. プログラムの練り上げが停滞し、学生が主体的に関わりきれていないという現状。
2. 「私たちが主体の筈なのに他人事のよう」という学生の違和感を汲むこと。
3. 学生にとって二つの未知な領域、アートとファシリテーションに、実感をもって取り組める

よう体験できる場を用意し、サポートすること。

4. 参加者総勢120名強となる大型のワークショップを、4グループ編成（プログラム別の部屋割り）で安全に行うこと。

はじめの3点は、「学生の主体性」に関わることである。ゼミに参加する前に、“このプログラムの作成には現ゼミ生が関わっていなかった”ことを聞き、残り1回のゼミでは、すべき段取りを一旦脇に置き、学生がプログラムを自分達が自在に工夫できるもの、していいものと感じられるようなワークショップをしようと思った。

ゼミ当日、「子どもの時にやってみたかったことは？」「今回、子どもにしてあげたいことは？」などの質問をして、参加者（子ども）側の視点を入れながら、個人の動機を見つけるワークをした。回答する際「仮になんでもできるとしたら」「自分の想像力に責任を持たない」など、現実的な枠やアイデアへの評価を外せるように促した。すると「お化粧や衣装で着飾る」「水風船を人にぶつける」「服を汚して遊ぶ」「落書きをする」など、子どものときに禁止されていたことを思い切りやってみたいという想いが学生から湧いてきた。この「禁止をやぶる」「いつもはできないことをする」はアートによる開放性に繋がる良いテーマだったので、そのままプログラムに反映してもらった。着飾ると提案したチームは絵を布に描き衣装にしようとし、水風船のアイデアを出したチームは、人ではなく紙にぶつけ、その弾けて飛ぶ水で絵を描くことを検討しはじめた。少しずつ学生自身の取り組みがはじまってきた。

6. 課題への取り組みとビジョンの確認

当日、子どもを迎える前に、実際に五感を生かし全身で楽しむ絵の描き方を学生自身が体験しておく必要があった。同時にその進行をファシリテーションで行い、やり方に共感を得て、当日自然な形で子どもに対して学生がファシリテーション的な関わりをしてくれればという期待があった（課題3.）。そのため、河東の同意を得、リハーサルの実施を提案した。さらに全員が同じ場で一体感を得られるよう、当日会場の変更も願い出た（課題4.）。また、参加者人数の多さを考慮して、沖から同じアートファシリテーターの仲間である福井修己氏⁽⁵⁾に依頼をした。私の専門が演劇であるのに対し、福井氏は美術であることも重要であった。そして、ファシリテーターがすべき役割は場づくり（空間デザイン）で、子ども達が会場に入った途端、わくわくして描きたくなるようなセッティングをしておくことにより「今日は固定概念を捨てて絵を描きます、きれいな絵を描くことよりも、五感や身体に任せて自由に描いてください」など、目的を言葉にしなくていいようにしておくことや、作品の完成よりも創るプロセス・体験そのものを大切にすることなどを確認していった。その重要性からやはり会場を変更し、非日常演出の可能なロフト（学内にある小劇場スペース）での実施が決定した。またリハーサルを実施し、不参加の学生には参加した学生からその経験が広がることを信じることにした。さらに、番外編ではあるが、ゼミの中にアートプロジェクト等に高い関心を持つ学生がいることを聞き、その学生を誘い4人で子どものアート展⁽⁶⁾へ行き、そのエネルギーで自由な作品に感銘を受け、子どものもと

もと持つ創造性がいかに豊かであるか、それを引き出すための場づくりと、さらには評価しない肯定的な態度が重要であるかなど、語り合うことができた。

7. 学生による作品の創造

学期末試験期間中ではあったが、リハーサルを実施した。ファシリテーター側が場をセッティングし、学生は参加者として思い切り絵を描いた。大きなハケ、ローラー、スプレー、マスキングテープなどで身体を使って解放的に描くと、まるでポロック⁽⁷⁾のような絵画が出来上がった。さらにそれを立体にしようと呼び掛けると、学生達は満足した絵を躊躇なくバリバリ切り貼りし、膨らませたゴミ袋に巻き付けたり、しっぽを付けてぶら下げてみたり、あらぬものを創り上げた。夢中になると創造、破壊、再創造のスパイラルにすぐ入り、評価や意味づけをする左脳的な部分はすぐ外れてしまうものだと感心した。また、5mの画用紙も夢中で描くとすぐに描き切ってしまうことや、カラースプレーは同時に複数本使うと気体が籠るため使用しないことなど、実験してみることで確認ができた。また学生は勢いある創造の時間を経て、当日の流れを実感できるようになった。参加していない学生へのリハーサルの様子を伝えるなど、熱の伝播もおこってきた。



Fig.9

8. 参加者ファシリテーションの重要性

当日、ロフトでは3時間前から会場準備が進められた。特に素晴らしかったのは、共に美術展に行った学生が照明・音響担当のできる学生をスタッフとして呼んでくれたことで、その場で打ち合わせ、子どもが会場入りしてから創作中は自然光のまま、いったん作品が完成したら一度暗転にし、音楽と共に作品に照明入れ、アートの創作者から展覧会の鑑賞者への切り替えを演出することなどを決めた。実際、会場全体が舞台のようになり、子ども達は真っ暗の中息をのみ、ミラーボールが回り宇宙空間のような光が作品を照らすと、わっと歓声をあげた。また開場前に、床に広く紙を敷き、たっぷり画材をおき、いくらでも描いていいという環境を用意した。学生たちは風船を膨らませ、遊び場を思わせる空間を創っていった。また、どう使うことになるかはわ

からないけれど、絵を描いた後、会場全体を街に見立てて作品を立体化にするときに使えそうな、段ボール、ビニール傘、ビニールテープ、布、などを目につく場所に置いておいた。意外だったのは、ロープを張るために出してあった脚立が人気で、脚立を絵で覆い大きな像を創る手法が流行り、4脚では足りなくなった。すると今度は、作品自体に子どもが入り傘をさしている状態で完成！という作品まで現れ、驚かされた。創作の仕上げは、チームごとに「作品タイトル」「作品価格」などを決めるワークだった。全身で描く、平面創造、立体化と十分に創造力を働かせたあとだったので、とてもクリエイティブなものとなった。例えば作品名は「天の川のすべり台」「雨の知快天気」「風船の森」「アザラシおやじのメリークリスマスタワー」など。子ども達と大学生のアイデアが融合していた。また作品価格は、810万円、50万円、1千万円など、いいものを創ったから高いんだ、と純粋な気持ちで設定してくれたことが嬉しかった。

全体のファシリテーションは、進行を中心にマイクで行った。まずアイスブレイクを沖が担当し、「今日起きた時間」「誕生日」などで早遊びゲームを行った。5時半起きの小学生がいて「いつもですか？」とインタビューすると、「お母さんが風邪をひいたからお手伝いした」と答えてくれて、会場がほっこりする場面もあった。ゲームで打ち解けたところで、福井氏にバトンタッチし、好きな色を選びいろんな線をひき、そのままどんどん創作に入っていった。いったん夢中になると創造するエネルギーは周りに伝播していく。全体進行としては、はさみなどの安全確認と、奇想天外な作品を面白く鑑賞する以外役目はなくなった。ファシリテーションが必要ないとは最高の状態である。これは各グループ内で、大学生が子ども達と仲良くなりながら、創造性を発揮するよう促し、参加者ファシリテーターとしての機能を充分に果たしてくれたためである。実施後の学生の振り返りでも、子どもへの関わりが積極的にできた、大変な人気者になった等の声があがった。作品のダイナミックな創造性と創作したチームの一体感とほぼ繋がっていて、それは観ていた保護者をも楽しませるライブ感を生み出していた。



Fig.10

おわりに

冒頭で述べたように、本稿執筆者は学部内に「コミュニティ・ファシリテーション研究会」を組織し、その知見をゼミ活動等に反映させてきた。その研究活動成果として、研究メンバーの一人である佐藤壮広はファシリテーションを3つの段階に分けて検討している〔佐藤ほか（2010），pp.91-93〕。第一段階は「出会いを後押しするファシリテーション」、次に「共に居つづけることを後押しするファシリテーション」、そして最後に「共に何かをすることを後押しするファシリテーション」である。そして、それぞれの段階においてファシリテーターに求められていることは異なると指摘する。このことは、本稿Ⅱにおいて指摘した「ファシリテーションの基本的な部分を、技術（スキル）と捉える」ための具体的視点を提供しているといえるだろう。すなわち、どの段階のファシリテーションであるかを自覚することは、これをスキルとして捉えることを助けるからだ。

Ⅲにおいて検討した事例は、第三段階に相当するものと考えられる。ここの記述には、「懸念」「問題」「課題」という語が散見される。これらは一般に成果の評価を下げるものとして理解されるが、ファシリテーションの視点から理解するならば異なる意味に気づくことができる。佐藤は、この段階でファシリテーターが留意すべき点として、「目的遂行に縛られることなく、参加者が関わっている事実から学ぶ」「失敗の価値をプロセスとして伝える」「『センスオブワンダー』を大切にする」「『面白い』に向かっていく」を挙げている。

「子ども大学」は結果として一般的な意味で成功裏に終えることができたと思括できるだろう。しかし、それは想定されていたことが実現したという意味での成功ではない。企画依頼者と実施者、学生と教員、実施者の間での意思疎通が十分ではなかったことが指摘されている。重要な点は、これらの問題を単に解消すべきものとして理解するのではなく現実を反映する事実として捉え、その意味を探り、手当をするというプロセスを辿った結果の成功であったという点だろう。

Ⅱでは、受講学生が授業で学んだことを授業の外でも実施しているという感想を紹介した。まずスキルとして学び、次に経験を積み重ねていくことで、Ⅲ．8で指摘したような「ファシリテーションが必要ない」ことがファシリテーションの最終的な目標であるという体験も可能となるのではないだろうか。そのためには授業内外の多様な活動において、意識的にファシリテーションを活用し、先行実践より学び、経験を深めていくことが必要だろう。

前例のないコミュニティの課題と取り組むためには実践的な知識や技能が不可欠である。しかし、これらの知識や技能が既存の価値を前提して「課題解決」のみを志向して用いられるなら、これは新たな課題を生み出す原因ともなりかねない。ファシリテーションは、このような枠組みから一歩踏み出し、場のもつ力を信じこれに寄り添うことの必要性和可能性を気づかせる契機となりうる。本稿において検討した事例はこのことを具体的に示しているといえるだろう。

注

- (1) しかし、educationの語源がラテン語のeducareであり、その意味が「引き出す」であることを想起するなら、ファシリテーションは「教育」のあるべき姿を指示しているともいえるだろう。
- (2) <http://www.city.fujimi.saitama.jp/35miru/01kyouiku/syougaiaku/2013-0426-0958-65.html>を参照されたい。
- (3) アイスブレイクの手法のひとつ、2人組で順番に絵を描き、言葉以外でコミュニケーションを取っていくゲーム。5～6人でも可能であり、1人が1枚の紙に、口や鼻など顔、さらには身体のパーツを1つ描き込んで、隣りに渡す。これを順次、それも1度に2枚ほど回していく。こうすることによって、「へんてこな」キャラクターが次々と誕生してくる。「綺麗に」「正確に」といった普段の世界での枠を取り払い、自由に想像できるようにする準備体操といった技法のひとつである。
- (4) こうした意見を引き出したことは、ある意味において、ゼミを運営する者として、「やった」感もある。本音をぶつけられなければ、ゼミがバラバラ崩壊してゆく可能性があるからである。
- (5) プレイフル代表。(株)タカラに所属時にリカちゃん人形のプロジェクトに携わった経歴がある。
- (6) アトリエ・マタン主宰の浅羽聡美氏による『保育園の「表現者たち」展』シンフォニア保育園での美術教育から生まれた子どもたちの作品展。同保育園で沖が保育士に演劇ワークショップを行っているという繋がりがあった。
- (7) ジャクソン・ポロック。20世紀のアメリカの画家。アクション・ペインティングという画法で描いた。

参考文献

- Chambers, Robert (2002) *Participatory Workshops*. (=野田直人監訳 (2004)『参加型ワークショップ入門』明石書店。)
- 福山清蔵 (2011)『対人援助のためのグループワーク』誠信書房。
- (2013)『対人援助のためのグループワーク2』誠信書房。
- 堀公俊 (2004)『ファシリテーション入門』日本経済新聞社。
- 堀公俊・加藤彰 (2006)『ファシリテーション・グラフィック』日本経済新聞出版社。
- 堀公俊・加藤彰・加留部貴行 (2007)『チーム・ビルディング』日本経済新聞出版社。
- 宮内泰介 (2013)『グループディスカッションで学ぶ——社会学トレーニング』三省堂。
- 中野民夫・森雅浩・鈴木まり子・富岡武・大枝奈美 (2009)『ファシリテーション——実践から学ぶスキルとところ』岩波書店。
- 中野民生・三田地真実 (2013)『ファシリテーター行動指南書——意味ある場づくりのために』ナカニシヤ出版。
- 佐藤壮広・沖直子・河東仁・浜野美香・空閑厚樹 (2010)「地域社会と大学をつなげるコミュニティ・ファシリテーション」『立教大学コミュニティ福祉学部紀要』第12号, pp.89-108。
- 和田信明・中田豊一 (2010)『途上国の人々との話し方』みずのわ出版。