

上下水道事業を安定的に運営していくためには、働きやすい職場環境をつくることが重要です。松江市職員ユニオン上下水道支部では、交渉等を通じて労使の共通認識を得ながら、「風通しの良い職場づくり」を進めているところです。そのための具体的な取組として始めた「アイデアトーク」について紹介します。

アイデアトーク —— よりよい職場のために、私たちは何ができるか ——

島根県本部／松江市職員ユニオン・上下水道支部
よりふじ ちひろ
依 藤 千簡

1. はじめに

(1) 現状

上下水道事業を取り巻く状況は厳しさを増しています。私たち松江市上下水道局も例外ではなく、技術職員をはじめとする人員が高年齢化し、近い将来の大量退職が見込まれる一方、新たな人材の獲得・育成は思うように進みません。また、職員のワークライフバランスの確立、長時間労働の是正も着実に推進していく必要があります。問題が山積する中で、私たちは考えます。

「上下水道事業を将来に渡って安定的に運営していくためには何が必要なのか」

「よりよい職場のために、私たちは何ができるか」

これまでの賃金確定闘争や春闘において当局との交渉や対話を重ねながら、目指すべき方向性として労使で共通認識を得たのが「風通しの良い職場づくり」です。人口構成や社会環境は容易に変えられませんが、働きやすい職場環境をつくっていくことは、たとえ1歩1歩は小さくても改善を続けていくことで可能となります。そのための具体的な取組として始めたのが「アイデアトーク」です。

(2) きっかけ

この取組の企画に至ったのは、実は飲み会帰りのたった一言がきっかけでした。

上下水道支部平井執行委員長「人それぞれのいろんな考えを持っているのに話す場がないよね」

この言葉に天啓を受けた執行部メンバー。ないなら作ればいいじゃないか！

アイデアトークはこのような経緯で生まれました。割と軽いノリで始まっています。しかし、この「軽さ」こそがアイデアトークの肝であるとも思っています。

2. アイデアトークの取組

(1) アイデアトークとは？ まずは形から考えてみた

アイデアトークについて具体的に考えてみます。この企画の目的は？これははっきりしています。きっかけにもあるとおり「人それぞれのいろんな考えを気軽に話す場」をつくることです。異なる部署、異なる職種、異なるバックボーンを持つ参加者が気軽に話し合うことで、相互理解を醸成するとともに、業務に生かせる新たな気づきを得る機会も得られます。場合によっては、自分が考えていなかったようなアイデアやヒントが生まれ、そこから深掘りをしていき、業務改善に繋げていけるかもしれません。

これらを実現するために採用した手法が、「ブレインストーミング」というものです。いくつかルールはありますが、簡単に言えば、どんどんアイデア出しをしよう！という手法です。ここを出発点として、まずは全体の枠組み、いわゆる「形」を考えてみました。

■アイデアトークの流れ

- ① 事前にトークするテーマを決定
- ② テーマの現状と課題をトークする
- ③ 課題解決のアイデア出し

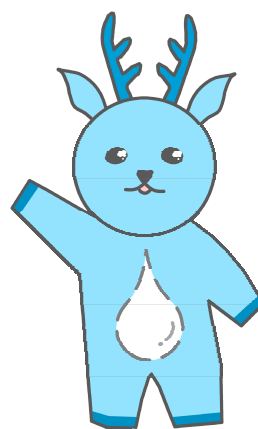
■運営側の役割

- | | |
|--------------|--|
| ・ファシリテーター | 司会進行役＋タイムキーパー（褒め、聞き上手な司会） |
| ・メモルンダー | 出たアイデアをPCに打ち込んで画面共有 |
| ・シラベルダー 兼 DJ | トーク中の話題に応じて、わからないことを検索して画面共有
DJも兼務（BGMとして音楽をかけたり、場面で切り替え） |

※メモルンダー、シラベルダーはアイデアトークを始めるにあたって考えた造語です。あえてこのようなノリでやってます！

事前に考えた枠組みはこの程度です。アイデアトークは気軽さとクリエイティブをモットーにしていますので、設定をつくりこむことはしていません。

枠組みが固まったところで、勢いに乗ってロゴを作成し、マスコットとなるキャラクターの素案も考えてみました。

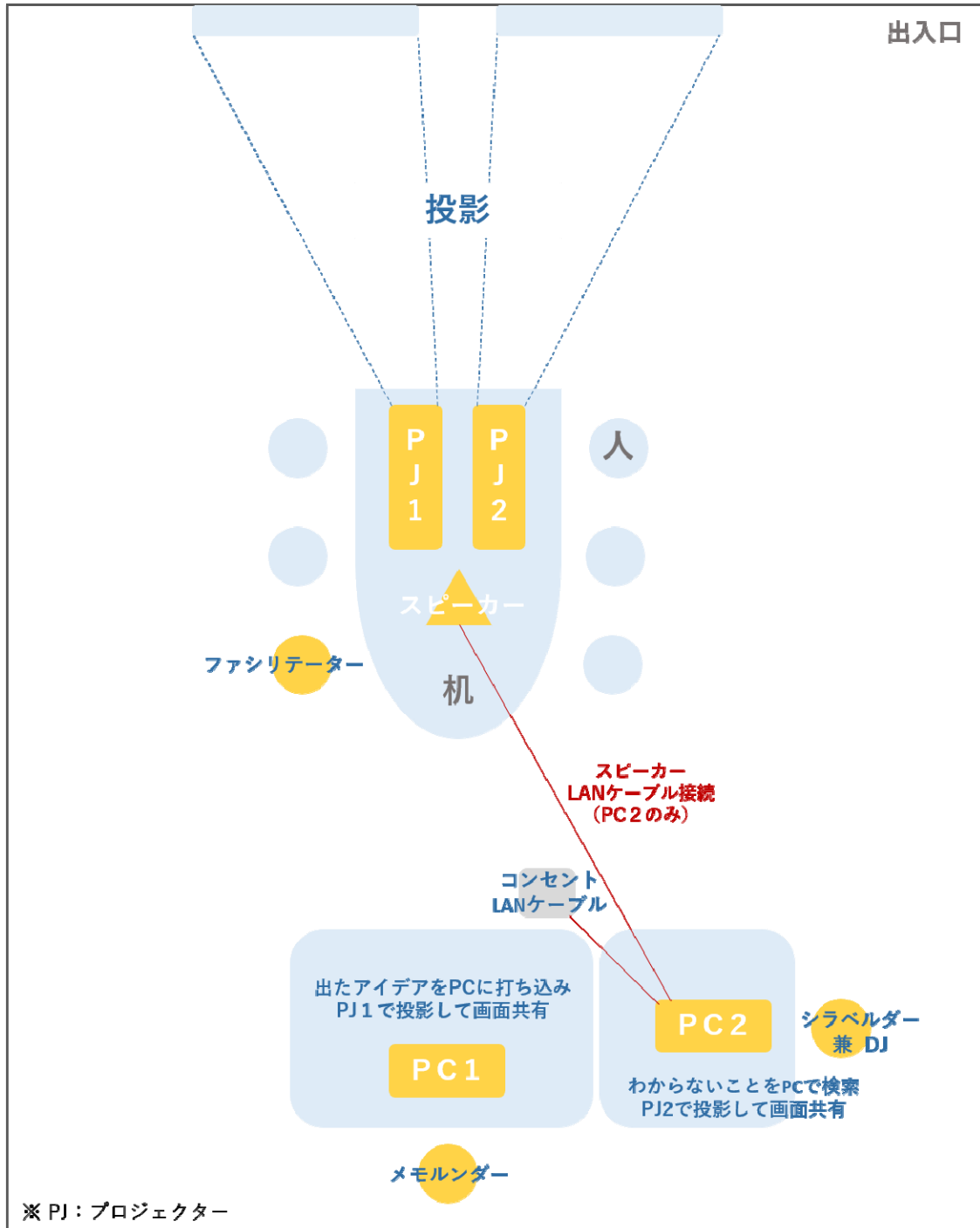


多くの方に参加してもらうためには、アイデアトークの認知度を高めるとともに、参加の間口を広げることが必要です。「何かおもしろそうなことをやってる」と思ってもらえるよう、ロゴやキャラクターのようなツールを活用した「形」によって興味を引くことも有効な手法であると考えています。

(2) アイデアトークをやってみよう！ デモとして試行してみる

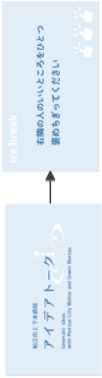
本格的にアイデアトーク企画を展開する前に、まずは全体の流れがうまくいくか確認するため、執行部メンバーのみでデモとして実施してみました。トークテーマは「技術継承」としました。

■デモ時の会場配置



アイデアトークのやり方 2025.7.31デモver

敬称略

時間 目安	アイデアトークの流れ	ファシリテーター Hirai	メモリンダー Fukushima	シラベルダー兼DJ Ishitobi
	アイデアトークの流れ	褒め・聞き上手（肯定的）な司会 +タイムキーパー	出たアイデアをPCに打ち込み プロジェクターで投影して画面共有	わからないことをPCで検索 プロジェクターで投影して画面共有
5分	アイスブレイク	メモリンダーのパワーポイントに従ってアイスブレイクを実施	①トークシートWordを裏で立ち上げておく ②導入パワーポイントを立ち上げて待機 ③始まったアイスブレイクのスライドに変える 	待機中 OP BGM ↓ 開始 BGM 1
5分	トークの説明	メモリンダーのパワーポイントに従ってトークを説明	トーク説明スライドに切り替える 	Googleなどの検索エンジン画面を表示 トークの様子に応じて情報検索して画面共有
1分 以下	本日のトークテーマ	トークテーマを紹介	トークテーマのスライドに切り替える 	Googleなどの検索エンジン画面を表示 トークの様子に応じて情報検索して画面共有
15分	課題抽出	どんな課題があるか聞く 意見が出なければ例を挙げるなど、トークを回す	パワーポイントを閉じ、①で立ち上げておいたトークシートwordを画面表示 話に上がった課題を箇条書きでメモしていく 	基本は導入パワーポイントの トーク説明スライドを画面共有 トークの様子に応じて情報検索して画面共有
35分	解決法のアイデア出し (時間が余れば、出たアイデアの中からより実現可能なものについて深掘り)	解決法のアイデアをどんどん出してもらおう トークが停滞したら、シラベルダーに「CEMRAPS法」のパワーポイントを投影してもらい、発言を促す 話をまとめて締める	出たアイデアをトークシートword右下のテキストボックスに入力し、付箋のように貼り付けてメモしていく トーク終了後、データを保存する 	基本は導入パワーポイントの トーク説明スライドを画面共有 トークの様子に応じて情報検索して画面共有 トークが停滞した場合、「CEMRAPS法」のパワーポイントを投影

■タイムスケジュールの目安

一応の目安設定をしていますが、過度にスケジュールにしばられる必要はありません。

■アイデアトークシート

トーク中に出的意見や課題、改善に向けたアイデアをシートにまとめました。
メモルンダーがトーク中にPC入力→画面共有しているため、参加者はリアルタイムで内容を確認することができます。また、終了後のとりまとめの際も、入力済みの内容を元に体裁を整える程度なので、大きな手間はかかりません。

アイデアトークシート	
日付：令和7年7月31日（木） 17：30～	
テーマ	技術継承
現状・課題	・マニュアル化が難しい内容（五感に頼ったもの）をいかに技術継承していくか？ ・反復をしないと取得できない技術をどのように継承していくか？ ・技術継承とノウハウは別物？ ・水づくりのマニュアルは簡単には作れない。 ・工務系だけでなく業務・事務系でも継承していくものがあるか？ ・何に基づいてこの仕事をしているかというところで深く考えるところまでできない。 ・人事異動があるが、引継ぎをいかに効率的・効果的にやっていくか。 ・困った状況に直面しないと何が知りたいのか？何をしておかないといけないか？が分からない。 ・苦勞した経験が人に伝わらない。
	・・渇水対策をどのように技術継承していくか？ ・OJT を積極的に取り入れる。短期間ではなく、ある程度の期間を確保する。 ・自分のやっている仕事を他の人にも知ってもらう（見える化？） ・一つの部署で長く在籍しているよりも、色々な部署を経験して自分のレベルアップを図る。 ・人が何の仕事をしているかが分かるようになると良い。 ・課や係を超えて現場で経験できる機会があれば先輩について行く。 ・マニュアル化できるものとできないものを仕分け。できないものはOJTで取得する。 ・AIを活用してマニュアル等の作成を行う。調べたいキーワードを打てば関連情報が出てくる機能や、写真・動画再生もできるなど。 ・各課業務の分類。Ex.技術・技能・知識で分類。
アイデア	技術はマニュアル、技能は動画やOJT、知識は索引機能のある何か、など手法を変えて継承する。 【技術】 マニュアル化できるスキル 【技能】 言語化しにくい感覚的な部分を含む熟練のスキル 【知識】 事業の基礎知識 Ex.地域によってバルブの回す方向が違ふ。かつて地元とこんなやりとりをしてきた。 配水池直下でバルブ締めた時にどこの高台の水が出なくなる。上水下水農集漁集その他の事業の始まり、体系、違い。等々
	渇水対策の技術継承 ・記録を取ってそれを評価する。 ・各課での対応記録はあるが全体的な動きが分かる記録がない（みんなで情報共有すべき）。 ・クレーム対応の記録を残す（対策の実施内容とクレームの因果関係を整理できる）。 ・各配水池からの水圧分類マップを作成（そんなに詳細に分類する必要はないが感覚的に覚えるため）。

■デモを実施してみて気がついたこと

【良かった点】

- ・最初のアイスブレイクで参加者の緊張をほぐすことができた。
- ・BGMを流しながらのトークとしたことで、堅苦しくない雰囲気をつくることができた。
- ・メモルンダーによる発言内容の可視化により、議論の流れをリアルタイムで確認できた。
- ・発言で出たキーワードを元にシラベルダーがすぐに検索して画面に投影することで、専門用語の意味や数量等のデータを参加者が即時に共有できる。このことで、専門外の分野であっても議論の流れから取り残されにくくなる。また、検索結果の一覧には関連の項目や先進事例がヒットすることがあるため、思わぬ発見につながることも。

【課題として残った点】

- ・デモ実施では執行部メンバーという元から話し合う機会の多い関係性だったため、スムーズに話し合いができた側面はある。本番ではさまざまな関係性を持ったメンバーが集まる想定であり、雰囲気が固い場合は運営上の工夫を要するかも。
- ・その意味で、ファシリテーターの役割が他と比べて大きいものとなる。誰が担い手となるか。
- ・話の展開によっては、議論が収束しなかったり、特段の結論を得ないまま終了する展開も予想される。そのような展開もOKとする気楽さがアイデアトークのコンセプトであるが、同じテーマを次につなげていくのか、そこで終了とするのか、運営上の判断が難しくなる可能性はある。

3. 今後の展開について

(1) 本格展開はこれからの課題

アイデアトークデモの実施までは行いましたが、まだ本格展開には至っていません。枠組みをつくりこみすぎないとは言いながらも、詰めていくべき課題が少なからず残されているからです。アイデアトークは気軽さとクリエイティブを特徴とする反面、話し合いの結果としてのゴールや目標を明確には定めていません。このことが、業務もしくは組合活動との兼ね合いを考えた時に、アイデアトークの位置付けを難しくしています。誰が主催者になるのか。業務の一環として実施するのか、それとも組合活動とするのか、はたまたサークル活動的に実施するのか。

そして、いざ行おうとなった場合に参加者がうまく集まるのかという問題もあります。このことについては、アイデアトークのテーマ選択や開催時間の設定が大きく影響するものと考えています。また、先に述べたアイデアトークの位置付けの問題とも密接に関係するものになります。

このように、本格展開の開始までは、まだ多くの準備が必要だというのが正直なところです。しかしながら、アイデアトークのコンセプトである「人それぞれのいろんな考えを気軽に話す場」をつくることが、労使で確認した「風通しの良い職場づくり」の一助になるものと信じています。

1つずつ課題を解決しながら、実現に向けてチャレンジを続けていきたいと考えています。