



## コミュニティ・デザイン について考える

コミュニティ・デザインを考える時に何が必要だろう。コミュニティは、人の集まりだ。そこで、最初にやることは、ネットワークやチームとの違いを明確にすること。コミュニティとネットワーク、チームは何が違うのか。この違いが見えないまま、コミュニティ・ビルディングを目的にしながら、実際にはネットワーク作りやチームビルディングになってしまいます。そういう事例は様々なところで見られる。

震災復興に関わるアメリカの財団の助成担当の方と話していた時に、「"コミュニティビルディング"とアプリケーションに書かれていても、見に行ってみるとただのイベント。ネットワークは作れるかもしれないけど、コミュニティの構築には全く関係なかったりする。これは、単純に日本人のスキル不足と知識不足。」という話が出た。これまで同

一民族で移動も少なく、地域コミュニティが強い力を持っていた日本では、「コミュニティの育て方」に関するスキルや知識が不足している。

では、ネットワーク、チームとコミュニティの違いは何か。確かに、これら3つは全て人が集まっているという共通点がある。しかし、ネットワークは人のつながり、チームは目標達成のための活動体、そして、コミュニティは互いに貢献し合う関係が元になっている。

ネットワークについて例を挙げると、交流会に見られるような名刺交換会はネットワークを生み出している。また、話し合いなどの要素が入り、相手のことをよく知り合えるようなものでも生まれたものが人のつながりであればネットワークとなる。ネットワークは、人と人が知り合うことによって成り立っている。これまでの活動の中で"ダイアログBar"というカフェに集まってワールド・カフェを行ってきた。ダイアロ

グBarでは、当初からネットワークづくりを目的にしていた。僕の友人が互いに会って話し合い、つながっていく仕事帰りの第三の場。それがダイアログBarが目指していたものだ。名刺交換に比べて話し合える時間があることでネットワークの質は高めるが、あくまでもそれはネットワークの範疇に収まる。

チームの特徴は、より簡潔に言い表すことが出来る。メンバーと共に取り組むことがなくなると解散する。これがチームだ。取り組むことがあるからチームが成立する。よく目にするのが、イベント運営のためにチームを作り、その後コミュニティに変えようとするパターン。これは一見理にかなっているようで実際は思っている以上に難しい。チームからコミュニティに変わるには、取り組むことが無くなった後も様々な悩みや想いを互いに共有し合える関係ができるかどうかを鍵を握っている。

コミュニティの鍵は、貢献にある。貢献は、例えばお互いにリソースをシェアすることや（例えば、地域コミュニティでは「おすそわけ文化」や「里山文化」）、お互いに協力することができるかどうかという行動によって見ることが出来る。そして、この貢献行動の基盤となっているのが「信頼」と「共有」だ。自分の持っている大切な物を出すための「信頼」。そして、互いに何を求めているかを背景と未来への想いを「共有」。この2つが存在する関係の中で協力が生まれ自然にリソースのシェアが起こる。

ここまでがコミュニティ・デザインの入り口だ。

## コミュニティ・デザインの実践

では、実践に移すために何が必要か。信頼と共有を生み出すことを目指すとき、対話の力が発揮される。これは、同時に、普通の話し合いと対話の違いを知らない、今度は延々話し合いを続けていて信頼と共有の構築にはつながっていかないことを示している。つまり、コミュニティ・デザインを実践するために対話のデザインが必要になってくる。

対話に至るプロセスを簡潔にまとめると4つのステップで表せる。まず背景を知り合うこと（1stステップ）、そして考えを共有すること（2ndステップ）、感覚的なものを話し合えるようになること（3rdステップ）、そして想いについて話し合えるようになること（4thステップ）。これら4つのステップを共にクリアしていくことで、一人一人が互いに対話を行える状況へと導かれていく。

対話の場を支える役割をHostと呼んでいるが、Hostが行っているのは、こうしたステップを出来る限り早く進めていくために、自分自身が対話の位置で待っているということだ。人は、未知の世界に飛び込む時に誰かが先にやってくれればと歩みを進め易くなる。また、同時に4つのステップを意識的に進めていくために、話し合いのテーマやグループの人数などを変えながら対話の場をデザインしていった。

時に、Beingや在り方といった言葉が用いられるが、これらの言葉の概念の理解よりもHostに求められる要



は対話が実践出来ているかどうかだろう。つまり、4thステップにいるために常に想いを言葉にできているかどうか。想いを話し合える集団は、未来を生み出しやすい。創業期のベンチャーがチームであると共にコミュニティとして成立しているのは、想いを話し合える場が自然に存在するからだろう。

「コミュニティをデザインする」と言うときに必要なのは、設計図を持つことだ。意識的にコミュニティを目指し、同時に実践のための対話のプロセスのデザインを行えることがコミュニティ・デザインを実現してくれる。



## コミュニティを力強いものにするために

コミュニティの鍵は貢献だが、貢献には一つの特徴がある。貢献は、自らが先に行うことで後に必ず返ってくる。この「先に行う」を実践するとpay forwardと呼ばれる活動になる。コミュニティの中にpay forwardを実践する人がいると、コミュニティはその人を中心に育っていく。コミュニティは、内側から自らの力で意識的にパワフルにすることができる。

貢献について、1つの明確なルールがある。それは、人から受け取った貢献は受け取った分を返さないといけないというものだ。これは、倫理観や貸し借りの話ではなく、先に貢献した場合pay forward循環が回ることによって返ってくるため、先に受け取ってしまったらその分をまずは返さない自分を中心としたpay forward循環が回らない。自らが循環の中心となるために、先に受け取った場合それを返さる必要がある。

受け取った分を返さったとき、ようやく自分が中心になるサイクルが始まる。

そうすると、自らpay forwardによって貢献を起こすことは率直に自らの人生を豊かにするためにある。これは、豊かな実りを得るために種を蒔くことに似ている。もちろん、育つのに時間がかかる。一方で、一度実が成り始めたらその後はとても楽になるだろう。受け取ったものをまた次にpay forwardすることで循環が回り続ける。実から種を得て、また種を蒔くことでサイクルが回り続ける。楽にもしくは自然に身の回りに対して絶えず変化を起こしている人の特徴は、このpay forward循環にある。自ら貢献出来る機会を得るということは、pay forwardの循環に入れるチャンスに他ならない。信頼と感謝によって人生のサイクルが回っていく。

結果として、pay forwardは生成のサイクルになる。有限のものを刈り取るのではなく、循環の中から得続けられるサイクルだ。このサイクルがコミュニティを豊かにしてくれ

る。また、何かを与えられることを待つ必要がないため、受け取ってくれる相手さえいればこのサイクルは自ら生み出せる。コミュニティは、受け取ってくれる相手を提供してくれる。そして、コミュニティの中で誰か一人がpay forwardのサイクルを回し始めると、コミュニティ内でリソースが枯渇すること無く共に豊かさを増しながら循環を進めることができる。この循環がコミュニティを力強いものへと押し上げてくれる。

(2012年2月17日)

### [著者紹介]

西村 勇也 (にしむら ゆうや)

NPO法人ミラツク代表理事 <http://emerging-future.org/>  
ダイアログBar 代表 <http://positivelearning.seesaa.net/>

大阪大学大学院にて人間科学の修士を取得。ファシリテーター&プロセスデザイナーとして、組織変革、地域活性、ソーシャルイノベーションなどの分野で活動。

2008年から始めたダイアログBarの取り組みには1500人が参加。2011年に”対話とともに新しい未来をつくる”をテーマにNPO法人ミラツクを設立。

2011年5月より東日本震災復興支援プロジェクト「ユースコミュニティリーダー・ダイアログ」を開始。2011年10月に未来をつくる対話基金を設立。多くのメンバー、海外機関と協力し、対話と共に新しい未来を実現するための活動に取り組む。



ダイアログBar

[info@dialog-bar.net](mailto:info@dialog-bar.net)

<http://positivelearning.seesaa.net/>



NPO法人ミラツク

[info@emerging-future.org](mailto:info@emerging-future.org)

<http://emerging-future.org>