

【講演】「図書館はコミュニティを育てる場」

(宇陀)

それでは、筑波大学図書館情報メディア研究科の宇陀と申します。よろしくお願いします。私がどういう仕事をしてきたかという、図書館情報大学、それから筑波大学で図書館情報学の研究・教育をしてきました。太田さんに比べると、図書館に近い場で仕事をしてきたといえるでしょう。これから皆さんにお話するのは、図書館がよりよくなってゆくための新しい図書館の姿についてです。さっき太田さんからもありましたように、図書館の内部だけを考えていると、なかなか図書館の新しい姿がみえてこないと思います。

今回、永田先生からお題をいただいて考えたのは図書館内部の視点ではなく、外部の視点をいかに取り入れた話にするかでした(図5参照)。太田さんの話も結局これだと思うんです。図書館だけでなく、いろんな人を巻き込んでゆく、この視点の違いを意識することが重要です。つまり、図書館と利用者という二つの構造でみるのではなくて、巻き込んでゆく。この意識の切り替えが非常に重要です。私自身も、この切り替えが相当難しかったですし、油断するとすぐに図書館だけの視点に戻ります。皆さんも図書館だけでなく、みんなを巻き込んでゆくんだという意識をもっていたいただきたいと思います。

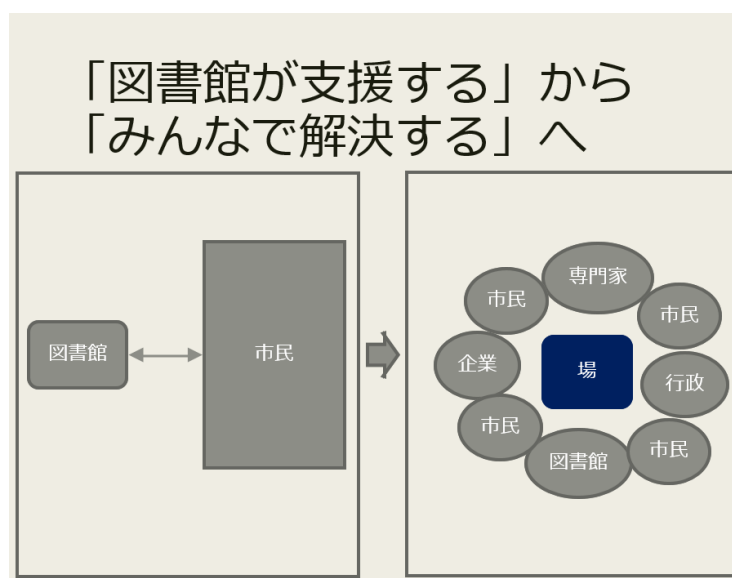


図5 「図書館が支援する」から「みんなで解決する」へ

さて、私はこれまでラーニングコモンズという大学図書館の新しい場についてかかわってきたので、今日は公共図書館の新しい場はどんな姿かということを考えたいと思っています。特に今回はソーシャルイノベーションがテーマなので、その枠組みのなかで考えます。すなわち、内部の視点の図書館「が」変わるのではなく、みんなが図書館「で」考えるを意識したいところです。

まず、「場」という言葉なんですけれども、「場」と「空間」は区別してとらえます。「空間」は設備を含む物理的スペースを指す言葉で、それに対して「場」は空間、人、設備、プロセスが結びついた活動を「場」と呼びます。例えば、このわれわれがいるホールも、なにもしなければ単なる空間ですが、パネルディスカッションや講演などの活動が行われていると、それは「場」なんですね。したがって、図書館を

単なる空間ととらえるのか活動の場としてとらえるのかは大きな違いということです。

今から「場」の例として「フューチャーセンター」という取り組みを紹介します。これは私が何年前か前に行っていた研究で出会った場です。私の当時の研究はブレインストーミングを効果的に行うための設備や機能はどういうものかというものでした。ブレインストーミングとはいろんなアイデアを好きに出し合い、突拍子もないアイデアでも否定せずに、とにかく多くのアイデアを出すという方式の会議を指します。こういう会議を効果的に行う施設をつくっているところはないかを調査していくうちに、フューチャーセンターに出会いました。このフューチャーセンターというのは、簡単にいえば「対話のための専用空間」であり、「人と人のつながり」でもあり、「企業や社会の変革装置」でもあります。企業もモノを売るだけではだめだということは今や常識になっているわけなんですけれども、企業がどうやって社会貢献するかということを考えなければいけない。それは一つの企業だけではできないので、企業がみんなと一緒に考える場が必要だということで登場したのがフューチャーセンターです。企業には会議室がありますし、公共の場所だったら公民館がありますが、そういう単なる空間ではなく、もっと議論しやすい場を考えようというのが、フューチャーセンターなどを考えるきっかけでした。

フューチャーセンターがどんなものを一言で説明するのは難しいのですが、同じように一言で説明するのは難しいけれども、皆さんがよく知った概念というと学校です。学校とは何かといったときに、施設という回答があるかもしれません。しかし、施設だけが学校じゃないですよ。学校には校舎があり、教える先生がいて、学ぶ生徒がいる、教育目標があるし、課外活動もある。建物でもあり、設備でもあり、組織でもあり、施設でもある。こういういろんなことが複合的に混ざって「学校」という概念を形づくっているわけです。フューチャーセンターも同様で、施設でもあるし、組織でもある。快適な空間で対話をしながら、新しいアイデアをみんなを出し合うという場、そういう総合的な概念をフューチャーセンターと呼ぶわけです。

フューチャーセンターを最初につくったのはスウェーデンのレイフ・エドヴィンソン (Leif Edvinsson) という人です。北欧はアメリカとかに比べると資本や資源は少ない、だけど、われわれは大きなポテンシャルをもっているはずで、それは知的資本だとエドヴィンソンは考えたそうです。スウェーデンの経営者たちが同じように考えてくれて、知的資本の活用をみんなで考えるにはどうすればよいのか、じゃあまずは話をしよう、経営者たちを快適な湖畔のコテージに集めて話し合ったのが、最初のフューチャーセッション、つまり対話の場であったということです。それがやがてヨーロッパのパブリックセクターの人たちも、それいいじゃない、われわれもいろんな人たちと話したいと思っていったんと言っ、ヨーロッパに広がっていったということです。さっきちらっと出た知的資本ですけれども、知的資本というのは人的資本、構造的資本、関係性資本の三つから構成されます。人的資本は人の成長、構造的資本はアイデア創出、関係性資本は人と人のつながりを指し、それをみんなで育ててゆくための場がフューチャーセンターであったということです。ヨーロッパから少し遅れて、日本でもフューチャーセンターが設立されました。一番古くて有名なのは富士ゼロックスの KDI というところです。

先ほどフューチャーセンターは対話の場であると申し上げましたが、そういう対話をフューチャーセッションと呼んでいます。フューチャーセッションでは、こういう問題がある、こういうことをみんなで解決してゆかないといけないと最初に提案する人がいます。そういう熱い思いがフューチャーセッションの始まりです、太田さんのように非常に熱い思いをもった人が多くの人たちを巻き込み、一堂に集まってゆく場がフューチャーセッションです。しかし、単にみんなで集まって話し合おうといっても、なか

なかうまくいきません。そのときに重要な役割を果たすのがファシリテーターという役割です。ファシリテーターは単純には議論をうまく進める人みたいにとらえられがちなのですが、フューチャーセッションにおけるファシリテーターというのは、単に議論を進めるだけでなく、自らその問題に関心を持ち、人との関係づくりを行ってコミュニティをつくり、問題解決方法を探っていくディレクターみたいな役割です。太田さんの活動はまるでディレクターみたいだなと、太田さんの話を聞きながら思っていました。

さてここで少しコミュニティの話をしていきます。フューチャーセッションにおいても図書館においてもコミュニティはとても重要だからです。コミュニティという概念は簡単そうでいて非常に難しい概念で、これこそ永田先生に講義していただきたいぐらいなんですけれども、コミュニティというのは、辞書では共同体のことであると書いてあります。典型的なのは地域コミュニティで、地域の共同体だと書いてあります。そのほか、文化コミュニティ、学校コミュニティなどたくさんのコミュニティがあります。大きいものとしては社会も一つのコミュニティです。これからの社会は「コミュニティの生成力」が成功指標になるのではないのでしょうか。社会変化というのは複数のコミュニティを介して伝播してゆくの、コミュニティを発見し、可視化して実体化して、活性化するということがイノベーションにおいて重要だと思われれます。

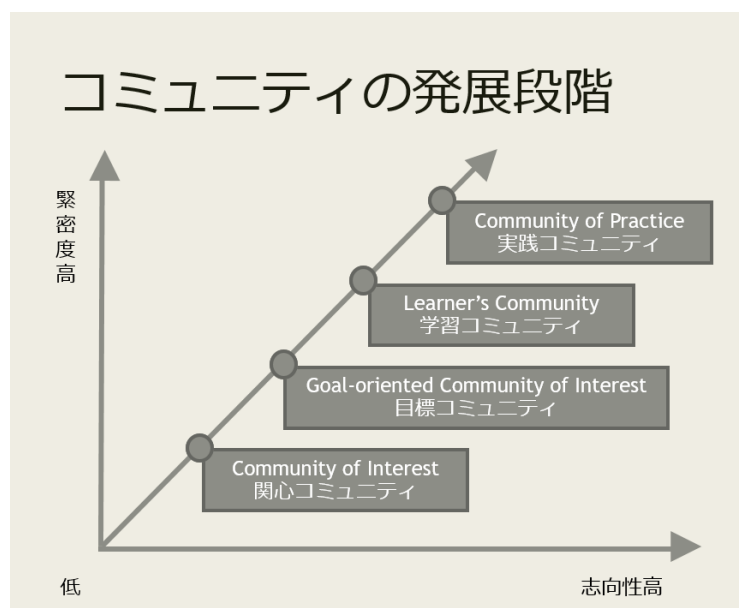


図6 コミュニティの発展段階

コミュニティに関する研究はたくさんあって、図6はアンリ（France Henri）という教育学の人の論文のなかに出てくる、コミュニティの発展段階を示しています。関心コミュニティというのは、なんとなく同じような関心をもっている人たちが集まったもので、それがやがて一つの目標を共通にもつようになると目標コミュニティになります。次にその目標を達成するためにはどうすればいいのかを学習してゆく段階が学習コミュニティです。最後の段階は学習したことをもとに、目標を実現すべく実践してゆくのが実践コミュニティです。まあ、こんな簡単にはいかないと思いますが、イノベーションのためのコミュニティモデルとしてはわかりやすいと思い、紹介しました。

フューチャーセンターに話を戻します。調査したなかで一番大きいのがオランダの LEF (<https://ww>

w.rijkswaterstaat.nl/zakelijk/innovatie-en-duurzame-leefomgeving/lef-future-center/index.aspx)で、あとデンマークのマインドラボが有名です。なので、この二つを実際に見に行きました。これはちょっと変わった色使いの部屋です（図7参照）。これがLEFのなかで目玉的な部屋なんですけれども（図8参照）、これ部屋はどれくらいの広さでしょう、このホールくらいかもしれません、この部分はこのホールのスクリーンよりもずっと大きいスクリーンがはってあって、横の壁も全部スクリーンです。リアプロジェクターで投影されています。あと床にも投影されています、いわば全部がディスプレイのようなものです。部屋中にいろんなものを映し出し、その映し出されたものが刺激になって議論が活性化する部屋です。これなんかはそこでボートに乗っているような感じですが（図9参照）、部屋の雰囲気がどんどん変わっていきます。例えば、砂漠になったり、森のなかになったり。つまり仮想的な空間をつくり出し、体験できるようになっているわけです。今だんだん8Kのディスプレイが登場していますが、この部屋も8Kになると、本物と見分けがつかない空間になってゆくと思います。

こういう巨大な設備をみると、そんなお金ないよと感ずるかもしれませんが、これは世界でも最大規模のフューチャーセンターだからこういうことをやっているのであって、フューチャーセンター全てがこういう設備をもたないといけないというわけではありません。大胆な発想で空間づくりをしている設計の例として見ていただければと思います。お金がなくても議論が活性化する空間づくりは工夫次第でやりようはあると思います。空間づくりはこのぐらいの大胆さが必要なんだという目線で見いただければと思います。



図7 (Source : Rijkswaterstaat)



図8 (Source : Rijkswaterstaat)



図9 (Source : Rijkswaterstaat)



図10

これは私が訪問したときの写真ですね（図 10 参照）。右端に立っているのが私です。ここにもいろんな絵が出るんですけども、「なんか関係のない絵が出ているみたいだけど」と質問したところ、「物事を考えるときはいつも同じような情報に囲まれているだけではインスピレーションは生まれません。むしろ関係のないものを出すことによって、普段考えないような脳の回路が使われる。だから関係のない絵を出すというのはとても意味があることなんだ」という説明をしてくれました。

日本のフューチャーセンター、富士ゼロックスの KDI (<http://www.fujixerox.co.jp/solution/kdi/>) も訪問しました。KDI はちょっとした会社のミーティングエリアに、簡単なホワイトボードとかポストイットとかテーブルが置いてあるだけで、設備自体はいたって普通です。それでも入った瞬間、気持ちが高揚するような空間づくりがなされていました。いろんなフューチャーセッションが開かれていて、ポストイットを貼ったりして議論するんですけども、そこで終わりなんじゃなくて、ポストイットを貼ったパネルをちゃんと保存しておいて、次の会議にちゃんとそれと同じものを出してきて、すぐさまフューチャーセッションの続きをできるようにしていました。あと、「オランダの LEF はデジタルデバイスを使っているいろんなことをやっていたんだけど、そういうのはどう思いますか」って聞いたら、KDI の人は、「われわれもデジタルデバイスはいろいろ試してみたんだけど、ポストイットに書くとか、ホワイトボードに書くというような、人間の自然な動作には追従できないので、自然なフューチャーセッションをするには不十分だ」みたいなことをおっしゃっていて、オランダの LEF と富士ゼロックスの KDI の対比はおもしろいと思いました。

KDI は日本の代表的なフューチャーセンターですが、日本には他にこれだけのフューチャーセンターがあります（図 11 参照）。

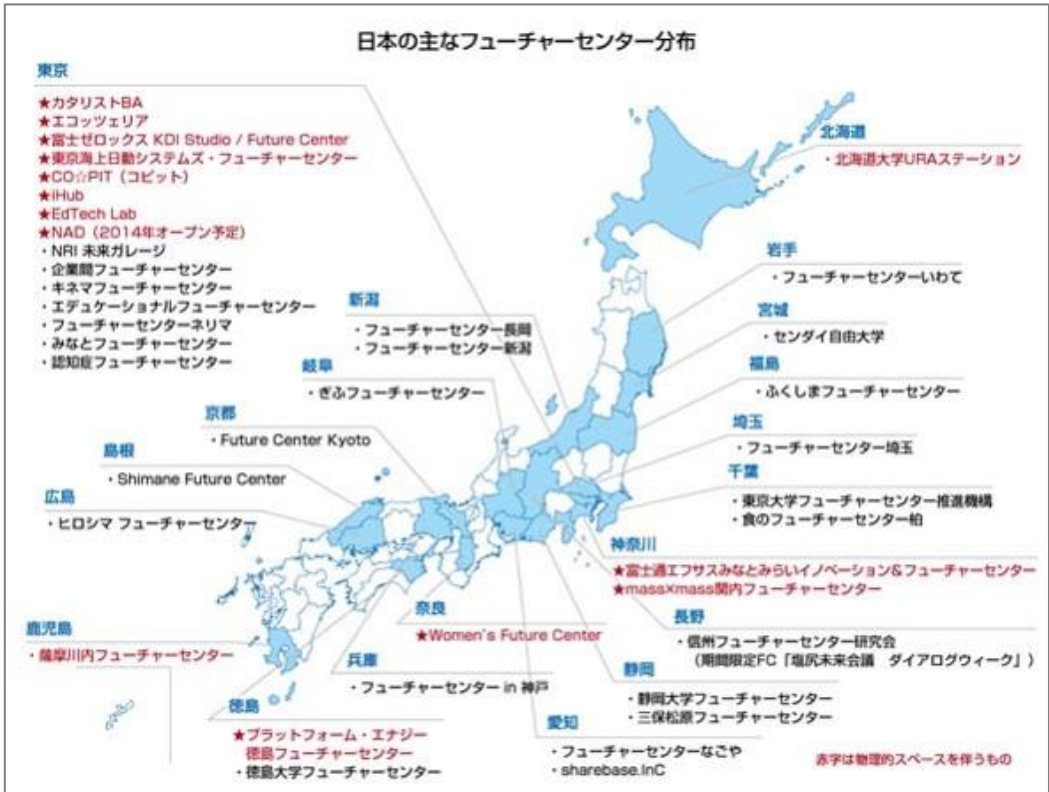


図 11 日本の主なフューチャーセンター分布（出典：フューチャーセンター研究会）
http://bizmakoto.jp/makoto/articles/1409/24/news042_2.html

フューチャーセンターの要素は四つあって、一番目はファシリテーター、二番目は方法論、三番目が空間、四番目がホスピタリティです。ちょっとわかりにくいかもしれませんが、単純に快適な空間があるだけでは、フューチャーセンターとしては成り立たなくて、人々が気持ちよく議論するように、ファシリテーターが、ひとりひとりにちゃんと目を配って、発言していない人には発言を促すとか、暗い顔をしている人がいたら休憩時間に声をかけるとか、疲れている感じになったらコーヒブレイクを入れるとか、そういうホスピタリティを発揮することが重要です。ただ、ホスピタリティというのは難しく、こうすればおもてなしになるといったことではないんですね。相手を思いやる心が先にあって、結果として行動にあらわれるというか。形だけコーヒを用意してもおもてなしにはなりません。それから次に方法論についてですが、フューチャーセッションは対話なんですけれど、単に喋ればよいわけではなく、未来志向で考えないといけません。単にお喋りだけして今日はなにも結論が出なかったというのではフューチャーセッションの甲斐がないので、最終的になにを目標に議論をしているのか、今日はどの段階まで進んだのかということと一定の方法論ののっとなってやる必要があります。この手の方法論として有名なものに「デザイン思考」があります。一度調べてみるとよいと思います。

さて、残り4分となりました。話を最初に戻します。私は未来の図書館を考えるうえで、図書館だけで考えるのではなく、みんなを巻き込んでゆくという視点を提示し、じゃあ図書館はどんな場になればいいのかということを考えていきたいと思います。ということでフューチャーセンターの話をしました。太田さんの話にもあったように、図書館のなかの問題を解決するために図書館があるのではなく、みんなを巻き込んで社会を変えるための図書館であるということですね。私がフューチャーセンターの話したのは図書館をフューチャーセンターにしろという単純なことではありません。図書館というのは地域に密着し、市民に情報を提供していますが、その本質は市民の人たちと一緒に幸せになろうということだと思います。だから図書館というのは、本来市民の人たちを巻き込んで一緒にゆくポテンシャルを持っていると思います。そうすると、図書館は情報を提供するだけでなく、対話の場としても機能する必要が出てきて、フューチャーセンターの機能を図書館に取り込み、図書館のサービス機能とミックスすれば、あら不思議、社会を変革するような新しい図書館の姿が浮かび上がってくるのではないのでしょうか。ただ、フューチャーセンターと図書館には違いがあるので、フューチャーセンターの機能を取り込むときはその違いを意識する必要があります。

もう時間がないので、フューチャーセンターと図書館の違い(図12, 13参照)を一つ一つは説明しませんが、簡単に説明しておくと、フューチャーセンターは対話する場、図書館は情報を提供する場です。場の活動の強弱を比較すると、フューチャーセンターのほうが動きが激しくて図書館は動きがあまりない。それから図書館にはサービスの型があるが、フューチャーセンターは型がない。あと、これも違うかなと思っているのは、図書館は繰り返し訪れる場であり、滞在する場でもあるが、フューチャーセンターはわーって集まってきてわーって議論して、終わったら解散するという通り過ぎていく場。次が協力度で、図書館協力の仕組みが確立しているのは図書館の強みですね。最後にコミュニティの発見可能性の違い。フューチャーセンターと図書館のコミュニティの発見のありようとはなにか違いがあるような気がするのですが、それをうまく言葉にできないまま力尽きたような感じがしています。この辺はきっと永田先生がうまく話してくれます。

というわけで、まとめとしては、私のなかで完全にまだはっきりとした姿を描いたわけではないんですけれども、ソーシャルイノベーションという視点を導入することによって、図書館の新しい姿が必然的

に浮かび上がってくるという確信をもっています。

だいたい時間ですので私の発表は以上とさせていただきます。

フューチャーセンターと図書館の比較

- 場（活動）としての性格：
 - フューチャーセンターは対話する場
 - 図書館は情報提供（資料提供）する場
- 活動の強度
 - フューチャーセンターは動きが激しい
 - 図書館は動きがあまりない
- 活動の性格
 - フューチャーセンターの活動は自由
 - 図書館はサービスの形がある程度定まっている。
- 寄り合い度
 - フューチャーセンターは人々が通り過ぎていく場
 - 図書館は繰り返し訪れる場、もしくは滞在する場

図 12 フューチャーセンターと図書館の比較（1）

フューチャーセンターと図書館の比較

- 協力度：
 - フューチャーセンター同士のネットワークは弱い
 - 図書館同士のネットワークは強い
- 多様性
 - 目的をもって対話するのはよいが、意見が偏る可能性
 - 多様な人々が同時に多様な資料を入手し、学習している
- コミュニティの段階
 - フューチャーセンターは目標コミュニティからはじまる
 - 図書館は関心コミュニティにとどまっている（ようにみえる）
- コミュニティの発見可能性
 - フューチャーセンターは
 - 図書館は

図 13 フューチャーセンターと図書館の比較（2）

（永田）

ありがとうございました。お二方、発言者の方々大変ありがとうございました。時間もぴしっと合わせていただきまして。

皆さま、それでは 20 分休憩です。正確には 19 分くらいかもしれません。お手元の資料のなかに、質問の用紙がございます。ぜひ、ご質問がある方はそれに書いてですね、後ろの受付のほうで、受け付けておりますので、お使いください。それでは、お茶のご用意もあるようですので、少しリラックスしていただければと思います。では、休憩に入りましょう。
