

# コーディネーターの視点から見る「場」の研究ノート

## Research Note on Place from the Coordinator's Perspective

竹丸 草子  
TAKEMARU Soko

キーワード：コーディネーター、ワークショップ、場、場づくり、実践共同体

Keywords : Coordinator, Workshop, Place, Placemaking, Community of practice

This research note examines the concept of “place” from the perspective of the coordinator, who is the key to the establishment of a community of practice. I attempted to conceptualize the “place” designed by the coordinator of the community of practice. As a result, it was found that the “place” exists like a rug mat spread out in a place, and the coordinator holds the “place” while accessing the subject.

I showed that a place is not just a geographic location or landscape, but also that everything is a place that should exist for a place, whether it is immersive, existent or digital space, whether it has acquired a place-ness through people's experiences and intentions or is highly immersive.

### 1. はじめに

筆者はワークショップにおけるコーディネーターの専門的役割について継続研究している。今までの研究ではアートプロジェクトや美術教育現場のワークショップにおいて、コーディネーターが実践共同体／コミュニティ・オブ・プラクティスの関係性づくりや学習環境としての場づくりを専門的役割としていることを考察してきた。コーディネーターは様々な専門的機能を使いながら第三者的俯瞰的立ち位置で実践共同体の要としてその成立に寄与し、実践共同体が行う実践活動の場づくりに関与している。すなわちワークショップの「場」をデザインしていると考えている。

では、デザインしている「場」とはどういうものであるのか。その概念を考察することは今後、本研究の基礎とな

る部分である。筆者の実践経験を紐解き本研究ノートとして記録したい。

### 2. 研究ノートの目的

本研究ノートでは、ワークショップやプロジェクトにおいて、コーディネーターがデザインしている「場」の概念を実践者の視点から考察することを目的とする。筆者はアーティストによるワークショップのコーディネーターや、対話、造形のワークショップのファシリテーター等の経験が約9年ある。本研究は筆者を実践者とし、実践者による実践研究として「場」の概念化を試みるものである。

「場」という言葉は、教育現場やまちづくり、ワークショップ、ファシリテーションを語る時によく聞かれる。実践現場ではファシリテーターやコーディネーター、参加者が「場」を意識することが度々ある。それは安心安全の場、対話が促進される場、自己開示できる場、気づきの多い場、交流の場、学習の場など様々に表現されている。「環境」や「場所」としての意味で捉えられていることもあるが、その言葉からは単なる「場所」という存在以上の側面を持っていることが窺える。

ワークショップにおける「場」の概念を考察し、コーディネーターが「場」をつくる（デザインする）ことの意義が関係者共通の視座となることで、ワークショップに関わる実践共同体と参加者の学びが深くなるのではないかと考えている。

### 3. ワークショップの場づくり

ワークショップの場づくりについて、荻宿俊文は『場づくりとしてのまなび』（2012）で「ユルゲン・ハーバーマスの市民的公共圏がまず思い浮かぶ<sup>1)</sup>」として、ワールド・カフェの由来である「カフェ的対話」を元に自由に語れる場の重要性を提示している。「今、着目したいのは、主観と客観に代表される二元論的な考え方による束縛からの自由であり、『多元的共生』について語る場が必要である<sup>2)</sup>」ことから「場」を醸成する「場づくり」の9つの事例を紹介している。

中野民夫は広義の場づくりを「会合やワークショップなど人の集まる場の全体を、目的に即して構想し運営していくこと<sup>3)</sup>」とし、その入り口として狭義の場づくりという視点からファシリテーションの基礎スキルとして①空間の物理的デザイン（会場選び、机や椅子の並べ方など）と②関係性の心理的デザイン（雰囲気や気配、オリエンテーションの仕方など）を挙げている<sup>4)</sup>。

荻宿や中野が場づくりを実践から説くように、ワークショップにおける場づくりとは、ワークショップの活動そのものであると言える。これは筆者の実践時の感覚とも一致するものである。その分野や目的は違えども、ワークショップを実施する時には参加者にとってどのような「場」をつくるかということを第一に考える。ワークショップ実践＝場づくりである。つまりコトが起こる「場」をどのようにつくるのかということである。

ではコーディネーターは「場」をどのような概念で捉えているのだろうか。

#### 4. 実践共同体／コミュニティ・オブ・プラクティスの「場」の概念

コミュニティ・オブ・プラクティス (Wenger, 2002) とは、「あるテーマに関する関心や問題、熱意などを共有し、その分野の知識や技能を、持続可能な総合交流を通じて深めていく人々の集団<sup>5)</sup>」のことである。ウエンガーは、この実践共同体での「場」を以下のように定義している。

「場」は哲学の認識論から生まれた概念で、いかにして主体と客体という二元論を超えて他者を自己に取り込んで共創的な対話を行えるか、それにより今までにない観点からの知識を生み出していかかというところに焦点がある。「場」は相互作用を通じて他者と文脈を共有し、その文脈を変化させることにより意味を創出する時空間である。つまり「場」は知識創造活動を促進するようなエネルギーを注入するための、「常に変化する、共有された文脈」なのである<sup>6)</sup>。(強調は本文のまま)

これはコーディネーターが実践共同体の要としてその成立に関わっている時の「場」の認識である。コーディネーターはこの創造的時空間を作り出し、実践共同体の関係性を構築し実践を創り出している。

ウエンガーの定義はコミュニティをベースにしていることもあり、人と人にフォーカスしている。人が中心の概念であり、フェイス・トゥ・フェイス、特に組織を超えた対話の重要性が強調される<sup>7)</sup>。

しかし、人と人だけが対話する場が「場」であるのだろうか。筆者がワークショップをコーディネートする時には、対話を人と人だけに限定していない。特にアートのワークショップにおいては、草や木、水、火、動物、素材、人工物や匂い、音でさえ対話の対象である。人はモノや空間と対峙し対話することができる。人はそれらとの相互作用を通じて文脈を共有し意味を作り出すことができるのだ。それはアーティストが制作時に素材と向き合い作品を作ることに似ているかもしれない。言語による対話ではないが、素材と自分とのやり取りのなかで、人は自分の文脈を変化させ意味を見出すことができる。

ほとんどのワークショップの場合は「場」の中心を人としている。人と人の対話を大事にしてプログラムされている。しかしワークショップの場づくりにおいて、場所やモノの力を借りることも忘れてはならない。

#### 5. 場所と「場」

場所という言葉の辞書的意味は、「何かが存在したり行われたりする所。ある広がりをもった土地<sup>8)</sup>」である。本研究ノートでは辞書的意味だけでなく場所の概念を探求したい。地理学者のエドワード・レルフによると、地理学の場所概念には意味の混乱があるとし、メイの分析を元にその概念を以下の4つに分類している。それは①大地の全表面を表す。②空間の単元を表す(都市、田舎、地方など)。③空間の特定の部分とその空間を占有しているもの。我が家や礼拝堂、娯楽の場所。他に代えがたい私たちの場所経験による知覚上のまとまり。④正確な地点という意味の「位置」<sup>9)</sup>である。さらに、「場所は形式的な地理学の概念と考えられることが多いけれども、直接経験の現象としての

場所は、形式的な地理学の言葉によっては探求され得ないし、その一部を構成することもできない。そうではなく、場所の探求は、それを通して私たち全てが場所を知りかつ創り出すような経験の全領域にかかわらなければならないし、それゆえ定義される学問分野の範囲には入りきれないのだ<sup>10)</sup>」としている。つまり、人の根源的な活動や経験に広く深く関係づいており、地理学という一つの学問分野で形式的に捉えられるものではないのである。「場所は人間の秩序と自然の秩序との融合体であり、私たちが直接経験する世界の意義深い中心である。それは固有の位置や景観や人間集団によってというよりも、特定の状況の上に経験と意思が焦点を結ぶことによって生まれる<sup>11)</sup>」のである。この場所の経験の一つとしてコーディネーターがひらくワークショップの「場」も含まれると考えられる。

筆者は、ワークショップを多く手がける美術家と「場」について対話した。彼曰く、砂漠に暮らす遊牧民ベドウィンの人々と旅していると、彼らはおもむろに所持していたラグマットを広げて、お茶を飲む場をひらくそうだ。やかんでお湯を沸かし、そこにいる人々を座らせてお茶をふるまい、対話の時間を共にするという。彼は一面の砂漠の中に唐突にお茶を飲む場が出現したことに驚いたそうだ。

筆者がコーディネートする時に「場」についてイメージするのが羊膜である。子宮のなかで膜の外とつながり栄養と排出物を交換し、形は有機的で定まらず、中にある胎児が動こうとすれば自由に形を変える。胎児にとって安心安全の場であり、成長していく場である。

「場」をひらくということは、自然であれ人工的であれこの地球上に存在している場所に、人やモノ、空間との関係を作り、意味を見出すために場所に存在させながら切り取って範囲をつけ、取り出すことである(図1)。それはまるでベドウィンの人々のラグマットのように、人々が対話し交流する場が浮かび上がるのだ。

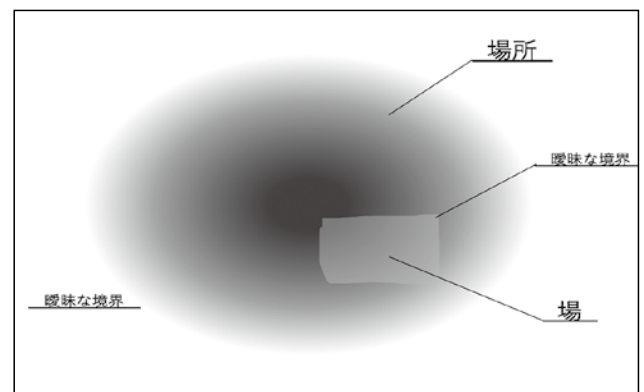


図1 場所と「場」の関係図 (筆者作成)

ワークショップを実施する時、コーディネーターは様々な場所(分野横断)に「場」のラグマットを広げていく。場所がなければ「場」は存在しないのである。それは羊膜のように外とのつながりを持ち存在し影響し合う。そして「場」のラグマットの端は明確な境界線ではない。それは場所に融合され深く連携している。

「場」にとって場所は必要不可欠であるが、場所と「場」は同義ではない。「場」をデザインする目的は、場所その

ものの場所性を確立させるためではなく、ウエンガーの言う「人の知識創造活動」を生み出すためにデザインするのである。

## 6. 「場」の範囲と「場」をホールドするということ

第3章では、ワークショップ実践は場づくりであると述べた。しかし、コミュニティの醸成と関係性の構築をするコーディネーターにとっては、もう少し俯瞰した視座で時間や場所を含めた「場」を認識していると考えられる。

筆者はある時、通りに面したカフェのオープンテラスで「場」について対話したことがある。その場で視界に入る風景に「場」をひらくことを想像してみた。自分が「場」として参加者の関係性を構築できるのはどこまでの範囲であろうか。街路樹や向かいの店、車が行き交う道路などカフェから見える範囲の景色は広く行き交う人々も多い。その街の空気やその時間帯も含めて視界に入り感じられるもの全てに対して場をひらき、関係性の構築ができるだろうか。

「場」をデザインする時に重要なのは、コーディネーターが対象にアクセスできるかどうかである。場所の中にどのくらいの「場」のラグマットを広げるかはアクセスできる範囲で決まる。アクセスとは、具体的に言えば声をかけたり、触れたり、見守れることである、つまり、コーディネーターがその場の対象とそのプロセスに関われることである。また、コーディネーター側からのアプローチだけではなく、対象からの返答や反応もなくして「場」は成立しない。すなわちコーディネーターと対象に相互作用が起こりうる範囲が「場」の範囲である。

またアクセスできても、「場」をホールドできなければ、相互作用は起きにくい。ホールド (hold) とは支えることや一定の状態に保つことを意味する。コーディネーターがその場で起こるコトやプロセスを支え、一定の状態を保つことが場づくりでは大切であり、そのホールドできる範囲は「場」の範囲と同じである。

例えばワークショップを数カ所で同時に開催していきましょう。ファシリテーターが1カ所のワークショップをファシリテートしている時、隣の会場で開催している別のワークショップのファシリテートは同時にできない。たとえ視界に入っている、アクセスして相互作用を起こすことができないのであれば、その時にファシリテーターがホールドしている「場」は1カ所のワークショップである。しかし、同時に開催している個々のワークショップが一つ大きなワークショップの一部で、それをコーディネートするコーディネーターが各会場を歩き来でき、そのプロセスにアクセスできるとすれば、コーディネーターのホールドする範囲はさらに広く、一つの大きなワークショップ全体であると言える。

このように、対象にアクセスできるかどうかということが「場」の範囲の基礎となる。

場づくりをする場合、ホールドできる範囲に居ながら、ホールドできているかどうかという質の問題も生じてくるであろう。これはワークショップとして相互作用を通じて文脈を共有し意味を作り出すことができているかというコーディネーターのスキルの問題となるので、今回は論じない。

## 7. 「場」とデジタル空間

「場」の範囲はコーディネーターが対象にアクセスできる範囲であるとするれば、デジタル空間もまた「場」となりうる。レルフは場所を「固有の位置や景観や人間集団によってというよりも、特定の状況の上に経験と意思が焦点を結ぶことによって生まれる」と定義していることは第5章で述べた。それはデジタル空間が場所として存在することを意味する。ウエンガーは「電子メールやテレビ会議などで距離を超えた場<sup>12)</sup>」を仮想的場として位置付けている。

COVID-19 感染症の影響で、人々がデジタル空間を使い「知識創造活動」を持つことが加速している今、デジタル機器の箱の中で場所性はますます「没場所性」<sup>13)</sup>を深めていると捉えられる。

しかし、実存的な場所であっても、没場所性が高い仮想のデジタル空間であっても、そこが場所であれば、「場」はひらくことができる。

ウエンガーは「仮想的場では、暗黙知が直接触れ合うことができないため。相互に自分の思いを絶えず対象化しながら対話を行わなければならない。それが仮想的場での知識創造が難しい理由である<sup>14)</sup>」とその問題を指摘している。現在、デジタル空間で多くの実践を行う筆者にとっても、その質や内容は大きな問題である。ウエンガーは実存的場を「同じ目的意識のもとで経験を共にすることを可能にし、お互いに、相手を自己の中に取り込んで物事を捉えることができるようになる、まさに共感の世界を作り出す<sup>15)</sup>」最も人間的な場と捉えている。つまりデジタル空間／仮想的場の問題点はその共感世界を作り出しにくいということである。

しかし、デジタル空間が場所であり、コーディネーターが対象 (人々) にアクセスできる限り、そこに「場」のラグマットを広げることに変わりはない。スキルや方法の考察は必須であるが、「場」の中で関係性を構築し、「知識創造活動」をホールドすることはできるはずである。

対象へのアクセスにおいて共感世界を作り出しラ・ポールを形成する実存的場に対して、Swift trust : スイフトトラスト<sup>16)</sup> (最初に共感世界を作り出す時間がないようなチームが、まずは盲目的に相手を信頼してコトを始める臨時システム) のように信頼が既に存在していることを前提に相互作用を生み出すなどの工夫をすることで、「場」はデザインされていくのではないだろうか。

## 8. 「場」と時間

コーディネーターが「場」をデザインする時には時間も重要な要素となる。単発のワークショップを実施するためにもその前後に実践共同体をつくる時間を必要とする。ワークショップの場づくりを考える時、そのワークショップを実施している時間のみが必要な時間であると考えられる人も少なくない。ワークショップ実践者ではない人は特にどのようなプロセスを経てワークショップの場づくりが行われているのかを知らないことが多いし、参加者はその前後を知る必要もないからである。しかし、コーディネーターはその前後の企画段階から、どのような人と、どのような場所でのどのような「場」をつくるのかということを意識しておく必要がある。それは実践共同体の醸成にも「場」が

必要であるからである。

コーディネーターはプロジェクトやワークショップを支える実践共同体の醸成のためにも「場」をホールドしている。(図2)

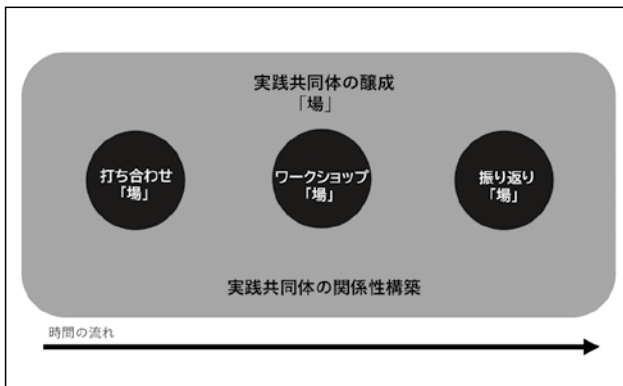


図2 実践共同体の醸成の「場」とワークショップの「場」の関係(筆者作成)

「場」の概念は、コーディネーターが実践共同体の醸成のために、打ち合わせや振り返りなどの「場」作りをする時でも、これまで述べてきたものと変わらない。

プロジェクトであれば終了時期が明示されていない長期スパンの場合もある。また、実践としてのワークショップが単発でも連続していても同じである。

大きな特徴は、実践として時間を直接共有せずとも、場のラグマットは広げられているということである。そしてプロジェクトが終了するまではコーディネーターはその「場」をホールドし続けるのである。

例えば、一つのプロジェクトにおいて企画会議やワークショップを開催している以外の、関係者が数日間会わない時も、コーディネーターはいつでも対象(関係者)にアクセスできる。また、その会わない数日間に対象(関係者)の個々の中で実践へ向けての意味の創出が醸成されているであろうことも考慮している。つまり、「場」のラグマットはいつもコーディネーターによって広げられ、その関係性を維持しながらアクセスできるようにホールドされているのである。

「場」はまさに、ウエンガーの言う、「知識創造活動」を促進するようなエネルギーを注入するための、「常に変化する、共有された文脈」なのである。

## 9. まとめと今後の展望

これまでの考察によって、コーディネーターがデザインする「場」とは、場所の中に広げられたラグマットのように存在し、コーディネーターは対象者にアクセスしながらその「場」をホールドしていることを示すことができた。

場所は地理学的位置や景観を示すだけのものではなく、人々の経験と意思により場所性を持ち得たものでも、没場所性が高くとも、そこが実存していてもデジタル空間でも、全てが「場」というラグマットを広げるために必要な場所となる。

本研究ノートでは、コーディネーターの視点から「場」の概念をまとめた。今後は、自分と他者の相互作用が促進され、「知識創造活動」と、他者と自分の文脈の変化と、

意味の創出が起こるためのよい「場」とは、どういう場であるかを探求していきたいと考えている。

## 註

- 1) 荻宿俊文、「イントロダクション場づくりとしてのまなび」、『ワークショップと学び2 場づくりとしてのまなび』、荻宿俊文・佐伯胖・高木光太郎編、2012、p.1
- 2) 同上、p.2
- 3) 中野民夫、『学び合う場のつくり方—本当の学びへのファシリテーション』、岩波書店、2017、p.58
- 4) 同上、pp.58 - 80
- 5) エティエンヌ・ウエンガー (Etienne Wenger)、リチャード・マクダーモット (Richard McDermott)、ウィリアム・M・スナイダー (William M Snyder)、櫻井祐子訳『コミュニティ・オブ・プラクティス』、翔泳社、2002、p.33
- 6) 同上、pp.336 - 337
- 7) 同上、p.337
- 8) デジタル大辞泉、小学館、2020
- 9) エドワード・レルフ (Edward Relph)、高野岳彦、阿部隆、石山美也子訳、『場所の現象学 没場所性を超えて』、筑摩書房、1991、p.6
- 10) 同上、pp.10 - 11
- 11) 同上、p.237
- 12) 前掲書5)、p.338
- 13) 前掲書9)、pp.237 - 238
- 14) 前掲書5)、p.338
- 15) 同上、p.338
- 16) 「Swift Trust」、[http://changingminds.org/explanations/trust/swift\\_trust.htm](http://changingminds.org/explanations/trust/swift_trust.htm)、changing mind、2020年9月24日閲覧