

ゆめい まちづくり のヒント

関係づくりのヒント 企画づくりのヒント

仲良しになる

1. まずは近づく
2. その人ばなし
3. おしゃべりドライブ

仲良くなりたい人になる

4. 話に来るきっかけ
5. そういえば話
6. ネタになる

いつでも仲良くなれる

7. 違い観察
8. エピソードの持ち寄り
9. 仲良くなれた瞬間

思いつきを盛り上げる

10. 大きい声を出せる場
11. まちにあるもの
12. ノってみる
13. アガる企み

気持ちを盛り上げる

14. アツいうちに
15. 担当だいじん
16. 直に誘う
17. 呟きのフォロー

周りを盛り上げる

18. ノリの合う人
19. 旨みを伝える
20. 気になる噂づくり
21. 順調データ

『ゆるいまちづくりのヒント』は、自治体職員が、初めて地域活動に参加するゆるい市民たちと関係を築き、一緒に活動していくために大切なことをまとめたものです。新潟県燕市役所が市内の高校生たちと取り組んでいる「燕市役所まちあそび部」の実践をもとに、パターン・ランゲージという方法でつくりました。各自治体で活動をよりよいものにしたり、他の自治体と活動について語り合ったりするための「言葉」として、このカードを活用してください。

Project Members

[慶應義塾大学 SFC]

木村紀彦，青木遙人，平野央，田島麗，with 若新雄純

[新潟県燕市役所]

外山敬太，坂内未央，樋山貴一

Illustrations by

[慶應義塾大学 SFC]

佐甲かほ子

発行：2024年3月

まずは近づく



皆が集まって楽しそうにおしゃべりしています。

▼ その状況において

少し離れたところから楽しそうな様子を見守っているだけでは、皆と仲良くなるチャンスを逃してしまいます。

▼ そこで

まずは皆にぐっと近づき、皆と同じ輪に入ることで、一緒に話したり笑ったりできる状況に身を置きます。

その人ばなし



自分から皆に話しかけたいと思っています。

▼ その状況において

話しやすいからといって、当たり障りのない世間話から話しかけてしまうと、話が盛り上がりず、会話がぎこちなく終わってしまいます。

▼ そこで

相手がそのとき身につけていたり持っていたりするアイテムや持ち物に注目し、それを話題にすることで、その人とその時にしかできないおしゃべりをします。

おしゃべりドライブ



車で皆の送り迎えをしています。

▼ その状況において

車内の閉じられた空間に緊張してしまうんじゃないかと思い、たくさん話しかけてしまうと、むしろ皆の気が休まらなくなってしまうかもしれません。

▼ そこで

送り迎えは、学校や活動が終わって「皆が一番ゆるくいられる時間」だと捉えて、皆の雑談に自分もゆるく参加しながら運転します。

話に来るきっかけ



皆がいつも活動に来てくれています。

▼ その状況において

活動に参加してくれていたとしても、自分が一人ひとりのメンバーと仲よくなれているかどうか、不安に感じことがあります。

▼ そこで

皆から自分に伝えに來たり聞きに來たりするような話を普段からしておくことで、一人ひとりと接することができるきっかけをつくります。

そういえば話



皆の普段の様子も知りたいと思っています。

▼ その状況において

気にかけたり知りたいと思っていても、そう思っているだけでは、皆が自分から何でも話に来てくれるようになるわけではありません。

▼ そこで

「そういえばさ」と気になっていることを思い切って本人に聞いてみることで、もっと知りたいという気持ちがあることが相手に伝わるようになります。

ネタになる



皆から気軽に話しかけてもらえるようになりたいと思っています。

▼ その状況において

メンバーたちから見てきちんと仕事をしている様子しか見えていないと、気を遣われてしまい、話しかけてもらいにくくなってしまいます。

▼ そこで

普段は見せないようにしている自分のプライベートの部分や、ちょっとしたクセを垣間見せることで、皆の話題や笑いになるような気安さをつくります。

違い観察



皆の話し合いや活動が盛り上がっています。

▼ その状況において

全体の足並みを揃えるために無理に皆を一つにまとめようとすると、気持ちがのっていないメンバーが参加しにくくなってしまいます。

▼ そこで

一人ひとりのクセやノリの微妙な違いに注目して観察することで、各自のキャラクターやその都度のコンディションに合わせて参加できるようになります。

エピソードの持ち寄り



活動に参加するメンバーが増えてきました。

▼ その状況において

限られた活動時間の中で全員と接点をつくることができず、よく知ることができないでいるメンバーが出てしまします。

▼ そこで

活動を担当する職員同士で、自分が接したメンバーとのエピソードをお互いに共有することで、メンバー全員の様子を知れるようにします。

仲良くなれた瞬間



新しいメンバーが参加してくれようとしています。

▼ その状況において

今いる皆と仲がよくても、これから出会う新しいメンバーと、今のようにいい関係を築けるかどうか、不安になることがあります。

▼ そこで

今いる皆との距離がグッと縮まったときに何が起きていたのかをふりかえり、次の機会に活かすことができる自分なりのコツをつくります。

大きな声を出せる場



皆が活発に企画を考えられる場にしたいと思っています。

▼ その状況において

会議室のように整然とした部屋だと、メンバーたちは緊張したり遠慮したりしてしまい、話しにくくなってしまいます。

▼ そこで

机を少しラフに配置し、お菓子やジュースを並べ、皆がくつろぎやすいようにすることで、思いっきり話したり笑ったりできるようにします。

まちにあるもの



皆と一緒に企画をつくりはじめました。

▼ その状況において

「どんなことをしたいか？」と皆にいきなり聞いても、やりたいことがすぐに思い浮かぶわけではありません。

▼ そこで

企画に使えるまちの施設や一緒に活動できるまちの人の存在を具体的に伝えることで、やってみたいことが思いつくきっかけをつくります。

ノってみる



皆が思い思いに企画を考え話してくれています。

▼ その状況において

提案してくれた企画に対して、初めから「実現できそうか」をもとに反応してしまうと、皆が思いつきを口にしにくくなってしまいます。

▼ そこで

どんな案に対しても、まずは「いいじゃん！」とノってみることで、皆がちょっとした思いつきでも言ってみたくなるようなノリをつくります。

アガる企み



皆と一緒に企画をつくっています。

▼ その状況において

すぐに思いついたことやできそうなことを企画にするだけでは、この活動ならではの特別な体験を生み出すチャンスを逃してしまいます。

▼ そこで

「学校や家じゃできないこと」や「普段ならしないこと」という発想を皆さんに促し、ワクワクしてテンションが上がるような企画にしていきます。

アツいうちに



やってみたい企画が生まれました。

▼ その状況において

実際にできるかどうか結論を次に集まるときに持ち越してしまうと、「やりたい！」というメンバーたちの気持ちが冷めてしまうかもしれません。

▼ そこで

企画が生まれたそのときに、皆の前でそれを実現するための行動を取ることで、皆の気持ちがさらに高まるようにします。

担当だいじん



企画に取り組むことが決まりました。

▼ その状況において

企画が決まったとしても、ただ皆に任せて放つておくだけでは、皆も困ってしまい準備が進まなくなってしまいます。

▼ そこで

企画に対してアツい思いのあるメンバーにまずは中心になってもらうことで、企画の実現に向けて動き出せるようにします。

直に誘う



企画に関わるメンバーを集めています。

▼ その状況において

企画の概要や予定を全体に向けて案内し、参加するメンバーを募集しても、なかなか反応が返ってきてこないことがあります。

▼ そこで

一人ひとりに直接声をかけて企画に誘うことで、それぞれのメンバーに「あなたに来てもらいたい」という気持ちを届けていきます。

呟きのフォロー



皆がまちの大人と一緒に企画に取り組んでいます。

▼ その状況において

普段話さない大人を前にすると、最初のうちは緊張したり遠慮したりして、いつものように思ったことを口にしなくなってしまいます。

▼ そこで

メンバーが小声でつぶやいたことを言い直したり代弁したりすることで、皆の気持ちが一緒に取り組んでいる大人に届くようにします。

ノリの合う人



高校生たちと企画を考えました。

▼ その状況において

巻き込むまちの人を、企画の内容に合うかどうかだけで判断しては、皆とその人の相性が合わず、思ったように企画が盛り上がり上がらないことがあります。

▼ そこで

皆と一緒にいる場面をイメージして、メンバーたちと馴染んで取り組む様子が思い浮かぶような人を巻き込むようにします。

旨みを伝える



まちの人に企画に協力してもらうことをお願いします。

▼ その状況において

企画が皆の思いつきから生まれたものであることとそのまま伝えるだけでは、協力しようと思ってもらえないかもしれません。

▼ そこで

企画に関わるとどんなよいことや面白いことが起きるのか、相手の立場から考えて伝えることで、協力したくなるようなお誘いをします。

気になる噂づくり



たくさんの職員に关心を持ったり応援したりしてもらいたいと思っています。

▼ その状況において

会議の場で企画の計画や成果を報告するだけでは、直接見ていない人には皆の雰囲気が想像できず、興味や意義を感じにくいかかもしれません。

▼ そこで

日頃から活動の中で生まれた皆の思いつきを雑談感覚で周りに広めることで、皆がどんなことをやりたいと感じているのか知ってもらうようにします。

順調データ



もっと多くの人を巻き込みたいと思っています。

▼ その状況において

活動のゆるい側面だけを見せて、それだけでは上手くいっている活動なのかが伝わらず、周囲の賛同を得ることができません。

▼ そこで

順調であることが伝わるデータに敏感になり、普段から集めておくことで、活動を広めるときにプラスの材料として使えるようにします。