

《2》 コミュニティデザイン

「人がつながるしくみをつくる」

「コミュニティデザイン」が活動主体を生み出す

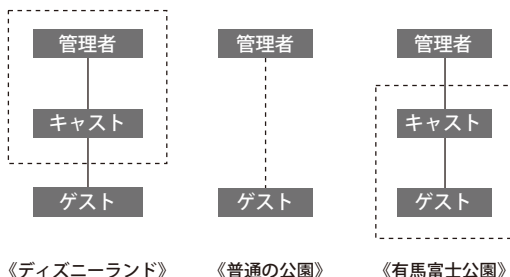
僕はもともと建築やランドスケープのデザインに携わっていたのですが、モノを作るのではなく、人と人との関係、つながりを作ることへの問題意識から、「コミュニティデザイン」の仕事を始めました。2009年からは「コミュニティデザイナー」と名乗っています。コミュニティの人たちの活動をデザインしているという意味合いでこの肩書きを使い始めたのですが、調べてみると「コミュニティデザイン」という言葉は1960年代からあることが分かりました。ニュータウンを開発する時などに、集会所機能を持つコミュニティセンターやイベントやお祭りをできるコミュニティ広場を作っておくことで、顔見知りでない人たちが自然とつながれるようにする。つまり、ハードのデザ

インからコミュニティをうまく生み出していくような手法を指してコミュニティデザインと言っていたようです。『建築文化』という雑誌のコミュニティデザイン特集（1976年）でも地区の構成、整備の手法などハードについて書かれていて、ソフト面については触れられていません。僕はその頃のコミュニティデザインを「コミュニティデザイン1.0」と呼んでいます。次に、1980年頃になると、公共施設をデザインする時に、専門家と行政だけで考えるのではなく、その地域に住んでいる方々の意見を聞いて設計に取り込んでいくことをコミュニティデザインと呼ぶようになります。これが「コミュニティデザイン2.0」です。僕が設計の仕事をはじめたのは1990年代からなので、ワークショップをやったところが図面ができました。と

完了」ですから、ワークショップの参加者たちは「お疲れ様」と言ってお疲れさうんでいいコミュニティができていくのにもつたない。工事中期間中はどこか別の場所でも動いておいて、工事が完了したらみんなで公園に来て、「ようこそ」と利用者を迎え入れる側の人になればいいのではないかと思うようになりました。そのため、ハードとは別に、コミュニティづくりという「ソフトの工事」をしていくわけです。そして2000年頃からは、ものをつくらなくても、人に集まってもらってワークショップをするようになりました。ハード整備を前提としないで、人のつながりをつくり、地域の課題を乗り越える力を持った活動主体としてのコミュニティを生み出すためのデザイン、これが「コミュニティデザイン3.0」です。

○有馬富士公園（兵庫県）
コミュニティデザインの仕事をいくつか紹介します。2001年にオープンした有馬富士公園では、公園自体は他のデザイナーが設計していたのですが、市民参加型のパークマネジメントについて、1999年頃からお手伝いさせていただきました。山の中に作る公園ということで、継続的に人に来てもらうためには運営計画が大事という話になりました。それで、ディズニールランドのように、「ようこそ」と迎え入れてくれる「キャスト」がいる公園にしようという提案しました（図1）。ただ、兵庫県立の公園で、ディズニールランドと違って入場料がありませんから、キャスト役をする人たちには給料を払えません。それで、公園の周りで活動している市民活動団体の方々に話を聞いていったら、公園の中で活動し

図1 「キャスト」がいる公園



プロフィール
山崎 亮
studio10代表
京都造形芸術大学教授（空間演出デザイン学科長）

ようにということになり、公園の各所で自分たちが楽しいと思うプログラムを提供してくれる人たちになっていきました。今、74団体が来ています。有馬富士公園に行くと、その日の何時からどこでどんな団体がどんな活動をするかがホワイトボードに書いてあります。それを見て、今日は午前中に子どもたちと水辺の生き物観察会に出て、午後からは森の音楽会に行つて、夕方からは天体望遠鏡で星を見る会に行つてから帰ろうかなといったように1日遊ぶのです。ほとんどが無料です(図2)。

図2 有馬富士公園の活動



公園のある三田市、あるいは神戸市北区、宝塚市あたりから来ているNPO団体やサークルの人たちが、週1回あるいは2週間に1回など、かなりの頻度で活動をしてきています。そうすると、徐々にその人たちのファンが出来

上がってきます。例えば100人とか200人ぐらいのメールアドレスを持つている団体が、「今週末曜日、プログラムをやるから来てください」というメールを送つたら、2割とか3割の人たちが来てくれる。こういうことが繰り返されたり、活動団体の数が増えていったり、活動頻度が増えていったりと来園者数が増えていきます。有馬富士公園がオープンした2001年度の年間来場者が41万人で、2005年度が69万人、2011年度はほぼ80万人でした。じわじわと来園者数が増えて

○泉佐野丘陵緑地(大阪府)

泉佐野丘陵緑地では、大阪府から、有馬富士公園みたいなことをやりたいというお話がありました。この時に、公園の作り方自体を変えました。うというような話をしました。

有馬富士公園の場合は、われわれが頼まれた時点でもう公園の工事が進んでいました。後付けで運営計画を作つていったのですが、泉佐野丘陵緑地の場合はこれから設計が始まるところだと言うので、だったら作り方自体も変えられるだろうと考えて、「住民の

コミュニティを作つて、そのコミュニティが公園を作る」ということを提案しました。10ヘクタールの大きさで、花壇とか芝生とか水路とか園路とかを全部作ると10億円のハード整備費がかかると思えば、差し当たり入り口の2割だけを整備して、残りは森のまま残しておく、2億円位ですむのではないか。それで、森の中に園路だけ作つて、園路のまわりにはチェーンソーやノコギリが入つていよう

な拠点を作つておく。ここまですべて整備は終えて、あとは毎年パークレンジャーのコミュニティを作っていきます。パークレンジャーというのは11回の養成講座を受けないとなれないのですが、その人たちに何をやりたいかを聞いて、「森の音楽会がやりたい」と言つたら、その人たちがチェーンソーとかを使って森の音楽会ができるような場所を作る。昆虫観察やりたいと言つたら、昆虫観察できるように林床に

したり、コイデイナーターの人件費として毎年3千万円ずつ、10年間で3億円使つても合計5億円で、公園を整備しつつ、オープンするときには「ようこそ」と迎えてくれる団体が10個あることになりました(図3)。

10億円で整備してオープンして毎年2千万円ずつの維持管理費を使っていくのなら、整備費は2億円だけにしておいて、あとはソフト面を動か

図3 整備費と管理費の使い方



図4 パークレンジャー養成講座



- 2009年度から開講
- 全11回の養成講座を実施
- 公園づくりに必要な知識や技術、仲間とのコミュニケーション方法を習得
- 2009年度修了生21名
- 2010年度修了生28名
- 2011年度修了生34名
- 2012年度受講生20名

きてもちゃんと意思決定ができるだろうと思います。

ちなみにパークレンジャー養成講座は2009年から始まっていましたが、2008年に大阪府知事が変わって、予算ゼロになってしまいました。今は、関西地方に地盤のある57社からなる企業グループが公園の運営に対して2億円出している。大阪府は土地を提供しているだけです。住民参加をやっていると、こういう事情が発生したときに、こういう思いをしますが、一気にスキームが変わるときには、その変更が参加してくれている住民のさらなるメリットになるようなアイデアを考えます。変更すればするほど住民にとってワクワクする、挑戦したくなるようなスキームに組み替えていくという発想力が求められると思います。

○マルヤガーデンズ(鹿児島県)

マルヤガーデンズは、鹿児島市の三越が撤退した跡地に2010年にできたデパートです。今まではデパートに来ていた人たちをお得意様にしていこうとすることを頑張っていたわけですが、もうデパートに行かずスーパーに行く、

それすらも面倒くさくてネットで買物するという人が多くなっていきます。この人たちに商品やサービスによる魅力を生懸命伝えても「クリックするだけ」。デパートへ来てもらうには、「コミュニティの力」が必要です。例えば、「鉄道について語り合おう」と言うと、デパートに来ない層の中の「鉄道について語りたかった」という人が来てくれるかもしれない。ラーメンについてとか、焼酎について、エコについてなど、いろいろなテーマに意識があるコミュニティが日替わりでデパートにいることによって、そのテーマに興味のある人たちが来てくれて、ちよつと買物をして帰るといような動きが作れないかと考えました。

そこで、マルヤガーデンズは、テナントを入れるだけではなく、コミュニティも一緒に入れませんかということ、それぞれの階に「ガーデン」と呼ばれるテナントに貸さない床を作ってもらいました。本来お店に貸してもいいような場所で、コミュニティが日替わりでいろいろなことをやっています(写真1)。今は220団体が関わっていて、アーティストの作品展や、写真展、外遊びを紹介するNP

〇の展示会、海辺の生き物の観察会レクチャーなどをやっている。地産地消型の販売をやっている人もいるし、不登校の児童がリースクールで作った野菜を地下で販売したりもしている。こういうことに興味を持って来た人たちが買物をするとか、買物に来た人がこれを見て帰ることができます。

写真1 「ガーデン」の活用



○線路残存敷活用プロジェクト(大分県)

横浜では高架上の東横線跡地活用が検討されていますが、大分では高架下が廃線で空き地でした。連続立体交差事業で下にあったJRの線路が上に行つて、高架下の細長い土地が県有地になりました。そこを公園にしようというプロ

ジェクトで、2012年から関わっています。

ただ遊具を置いたりするのはなく、10mぐらいで区切つて、いろいろな団体が活動する場所にしようということになりました。市民農園やカフェ、音楽の演奏、ヨガなど、ここを散歩したり、走ったりしているといろいろな団体に出会えるようにする。今、そういう団体が集まって現地調査やワークショップをしています。自分たちの身体を使って「エア綱引き」や「エアバスケ」などの疑似体験をする(写真2)。それをインスタントカメラで撮影して、できそうな活動のカードを作つて(図5)、どの団体がどこでどんな活動をするのかを一つ一つ決めていきます(写真3)。やると言ったからには必ずやる、というのが基本ルールです。それで、活動内容が決まつて来たら、ハードの設計をします。

○延岡駅周辺整備プロジェクト(宮崎県)

2010年から、延岡駅の周辺を公園と見立てて、有馬富士公園と同じことをやろうとしています。駅周辺エリアの面積を比べると大体同じです(図6)。

写真3 活動カードを使ったワークショップ



図5 活動カード



写真2 「エア綱引き」の様子



図6 延岡駅周辺と有馬富士公園の広さ比較

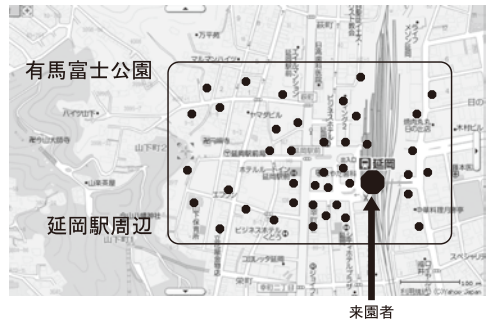
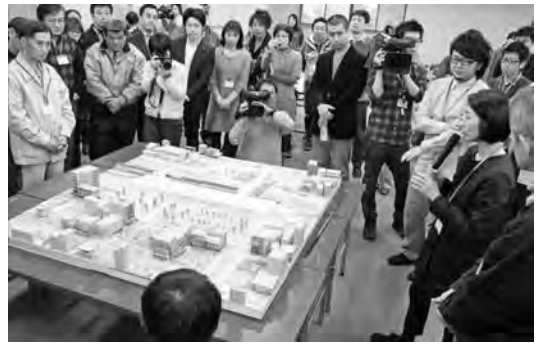


写真4 乾久美子氏が延岡駅周辺整備模型を披露



本
当
の
「**成
果
物**」
は
コ
ミ
ユ
ニ
テ
イ

駅周辺の空き店舗とか、アーケードの下、駅前広場、駅の中、商店街の空き店舗、空き地などいろいろなところで市民活動をやれば、今日は駅前で誰が何をしているだろうかと思いつながら「人に会いに行く中心市街地」ができる。今日はあの子いるかな、あの人が何やっているかなと会いに行く。今、130人くらいの市民が、駅の周辺で何ができるのかを考えています。新しい駅舎を設計する乾久美子さんという建築家と協力しながら、市民の活動アイデアを実現するために必要な要素を、駅周辺整備の設計に落とし込んでいきます（写真4）。

コミュニティの活動で大事なことが3つあるということに住民の人たちによく言っています。一つは「自分たちがやりたいこと」です。行政がやって欲しいことをやってもやらないのではなく、住民がやりたいこと、やっていて楽しいことをまず出してもらおう。次に、やりたいだけでなく、「できること」を挙げてもらいます。そこに、「地域が求めていること」は何かという視点を加える。やりたいことで、できることで、やればやるほど地域から感謝されるような活動をうまくプランニングしていく。

行政の人たちは地域のことをよく見ていますので、行政が住民の人たちにやってほしいと思っていることは、往々にして住民が求めていることに近いのですが、それをダイレクトに住民にやってくださいと言ってしまうと、よくあるアダプト制度のように、ここからここまで掃除してくれるとありがたいなみたいな話になって、3年ぐらい掃除をしていると、住民の人たちも「なんで私たち、こんなことをやっているんだろう」みたいな気持ちになってきます。

そうではなくて、「自分たちがやりたいことをやっているのだから掃除して帰りますよ」ということであれば、自分たちが活動を続けている限りは掃除して帰ります。だから、住民の人たちには「自分たちは何やりたいのか」、「何ができるのか」を自覚してもらおう。その上で、「地域が何を求めているのか」を分かってもらって、地域のためになる楽しい活動をやってもらおう。この辺の按配を住民の人たちと一緒に調整していくというのが、今われわれがやっている仕事なんだろうと思います。「やりたいこと」「できること」が増えて、「地域が何を求めているか」を常に取りサーチ

していると、この3つの丸（図7）がそれぞれ大きくなっていく。そうすると、真ん中の「企画」がどんどん大きくなっていきます。そういうスパイラルを作っていくことが、コミュニティデザインの役割です。

公共的な事業を行政だけで担うのが難しくなってきた時代ですから、住民が公共的な事業を支えようという気持ち、モチベーションをどうデザインしていくかが一番大事だと思っています。行政から事業を受託したら、もちろん報告書も納めますが、今まで全然結びつきがなかった人たちからコミュニティが生まれたとか、住民がパワーアップして、今までやれなかったことができるようになったとか、こういうことこそが、価値ある本当の「成果物」である。今、そんなことを思いながら、デザインの立場からコミュニティを作るという仕事をやっていきます。

（本稿は平成24年12月4日に横浜市研修センターで行われた講演を基に編集部が構成しました。）

図7 「やりたいこと」「できること」「地域が求めていること」 相関図

