

REC まちづくり研究助成研究報告書

札幌の住宅地における参加型
コミュニティの形成手法

〈まちづくり情報センター・さっぽろ〉の活動

A Study of Method for Constructing
Participant-Type Communities in
Residential Zones

Report on Community Making Activities by Town Planning Information
Center of Sapporo

(解説)

大山 信義

noted by

Nobuyoshi OHYAMA

July. 1995

静修学園

北海道環境文化研究センター

HOKKAIDO RESEARCH CENTER OF ENVIRONMENT AND CULTURE

緒 言

この報告書は当北海道環境文化研究センター（REC）のまちづくり研究助成により、まちづくりグループの人たちが行った研究活動の成果をまとめたものです。本稿『札幌の住宅地における参加型コミュニティの形成手法』は〈まちづくり情報センター・さっぽろ〉（代表：柳田良造）というグループが、平成6年度のREC研究助成によって行った研究の成果です。この報告書の特徴や意義については、大山が冒頭の解説文で述べているとおりです。

道内まちづくりグループに対する当研究センターの研究助成事業は、平成4年度にスタートしました。北海道のまちづくりグループの活動や地域の活性化を支援するのが目的で、平成6年度は数多くの応募の中から、上記の〈まちづくり情報センター・さっぽろ〉のほかにも〈鹿追町ファームイン研究会〉（代表：中野一茂）の『農家と都市住民との交流による農村の活性化に関する研究』が助成対象に選ばれました。後者についても、このテクニカル・レポートで公表されます。

RECでは北海道の地域振興に関する研究を中心に研究活動を継続中ですが、今後はセンターの研究活動に、できるだけ大学の教員以外のスタッフやまちづくりグループのように水準の高い民間人にも加わっていただくつもりです。また、在野で研究の契機を求めている女性の方を、留学研究員（研究生）として受け入れています。ほかにも、地域の生涯学習を支援する移動大学講座、公開講座等もあります。こうした活動をつうじて、研究センターはまちづくりグループとネットワークを結び、地域と静修女子大学・静修短期大学との交流活動につなげていきたいと考えています。

この報告書がまちづくりグループ、行政担当者、研究者などのあいだで広く活用されることを願っています。

北海道環境文化研究センター所長
大山 信義

【解 説】

〈まちづくり情報センター・さっぽろ〉の 《札幌の住宅地における参加型コミュニティの形成手法》について

大 山 信 義

はじめに

静修学園北海道環境文化研究センター（REC）では、北海道内のまちづくりグループの活動を支援するため、平成4年度から研究助成事業を行っており、その成果をRECのテクニカルレポート誌上で公表してきた。

本稿の解説文は〈まちづくり情報センター・さっぽろ〉（以下、情報センター）のグループが、RECの平成6年度まちづくりグループ研究助成により、研究センターに提出した研究報告書の内容について解説したものである。研究報告書はこの解説文の後段に掲載してある。以下、本稿ではこのグループの活動実績を紹介したあと、報告書の内容の順に沿って解説とコメントを加えていきたい。

1 〈まちづくり情報センター・さっぽろ〉の活動

〈まちづくり情報センター・さっぽろ〉は民間の建築家を中心として、都市空間と居住様式、コミュニティと環境、住居と環境デザインなどのテーマのもとに、まちづくりに関する設計・提言を行っている。まず、このグループの主な活動を紹介したい。

1992年 ○『NEW YORK URBAN DESIGN INFORMATION／トランプ・シティとニューヨーク情報』の発行

1993年 ○公益信託〈函館色彩まちづくり基金〉を設立

○ニュースレター『から』を発行（公益信託函館まちづくり基金をサポートする情報誌）

○〈コーポラティブ研究会〉を設立（この研究会で北海道初のコーポラティブ住宅を計画）

○”PRAHAUS”を結成し『空間の変容展』を企画（参加型アートとワークショップの研究）

1994年 ○〈コーポラティブ家づくりの会〉を結成（コーポラティブ研究会の計画を具体化するためこの名称に変更）

○『あいの里コモン』を発行（コーポラティブ住宅に関するニュースを掲載）

○フリースペース〈プラハ〉でのコーポラティブ住宅に関するワークショップ”PURAHAUS NETWORK MAP PROJECT”を形成（アートの切り口でまちづくりワークショップを構想）

以上の情報センターの活動歴のなかに、3つのキーワードがあることに気がつく。これら3つのキーワードは、このグループの活動の特徴とその意義を知るうえで重要である。

①ワークショップ

たんに「仕事場」や「講習会」という意味ではない。後段に掲載した情報センターの研究報告書には「アイデアを出し合い意志決定する集まり」と定義されている。このなかに「住民参加の集まりなど」と例示されているが、ワークショップの構成員はボランティア・グループであるから、傍観者ではなく積極的にアイデアを提案し、意志決定に参加することが求められる。したがって、現代の村や商店街の〈寄合〉のような公式組織は、たとえ「アイデアを出し合い意志決定する集まり」であっても、ワークショップとは呼ばない。

②コーポラティブ住宅

直訳すれば「共同住宅」あるいは「協同組合住宅」であるが、従来から存在したアパート形式の集合住宅と同じではない。たんに集合住宅であれば、昔の〈長屋〉のようにコミュニティ性の高い居住空間も、コーポラティブ住宅に数えられるかもしれない。しかし報告書でいう「コーポラティブ」は、共同で土地を購入し、数家族が同一の設計者に依頼して共同住宅を建てる場合さしている。例えば、1993年度の情報センターの活動のなかにある「北海道初のコーポラティブ住宅を計画」では、6家族が参加する家づくりをめざしている。このすべての入居家族は、共同の住宅に住むことによって〈コミュニティ〉すなわち、構成員があたかも1つの共同体として生活を営むことができるのである。

③PRAHAUS

〈プラハ〉は展覧会や演劇など現代芸術を理解するために設けられたフリースペース

を構想し、そのスペースそれ自体、またはその催事を企画する団体を呼称したものである。情報センターの1993年度の活動にある『空間の変容展』は、〈プラハ〉の名称で展覧会方式のワークショップを構築した。

このように〈ワークショップ〉〈コーポラティブ住宅〉〈PRAHAUS〉の概念は、情報センターの活動の特徴、とりわけ新しい都市空間を生み出すため思想と手法ををいかに示している。

なお、1992年度の活動中の『NEW YORK URBAN DESIGN INFORMATION／トランプ・シティとニューヨーク情報』は、アメリカの建築家ドナルド・トランプ（Donald Trump）氏によるニューヨーク市マンハッタンの開発計画をテキストとして、アーバン・デザインの観点から〈トランプ・シティ〉 Trump City の総点検を試みたものである。

Trump Cityは BAY YARDSともいわれ、マンハッタン60丁目を指す。1991年6月にニューヨーク市都市計画局では、全アメリカ建築家協会の専門家を中心にワークショップを開き、Riverside South の開発計画のあり方について論議している。この情報誌は "New York Times" などの記事を翻訳・編集したものであるが、情報センターの活動手法のレファレンスとして役立っている。

2 〈参加型コミュニティ〉の形成に向けて

平成6年度のRECの研究助成による情報センターの研究成果は、以下の2つの内容で構成されている。

1) コミュニティ形成手段としてのワークショップ

本節では、ワークショップ方式を応用した「住民参加型まちづくり」の事例を検討している。本文で「日本ではまだ参加型のまちづくりの歴史は浅く、今までの実践例は公園や単体の建築物の計画に限られている」と指摘していることから、建築学の分野では参加型の都市設計手法がまだ一般化していないことを示唆している。

「住民参加型まちづくり」といえば、社会学や政治学の分野で1960年代に、ほぼ同じような表現で、新しいコミュニティ形成の可能性について論議されたことがある。〈参加型コミュニティ〉〈住民参加〉〈ボランティア・アソシエーション〉というのがそれである。社会学では60年代から70年代にかけて、都市郊外に住むホワイトカラー階層が、ゴミ処理・上下水道・歩道橋建設などの問題をめぐって住民運動を展開した。

この運動はそれ以前にみられた反権力型の地域闘争と違って、団地自治会などの住民組

織を動員し、地域の問題を住民自身で考え解決していく行動様式をもつことから〈自治の芽生え〉として注目された。また、住民運動の担い手が、地域住民とのネットワークを強めるなかで、かつての都市の隣保組織や村落の共同体とは異質の新しいコミュニティが都市の内部に形成された。

この自治の問題は、政治学の分野では市民の意思決定の自律性の問題として問われた。政治学ではいわゆる〈シビルミニマム論〉を引っ提げて、市民生活の最低限の必要水準を維持するため、市民が自治体行政の意志決定に対してなんらかの影響を及ぼすように、地域の政治過程に参加することが期待されたのである。

このように、社会科学の分野では〈自治〉〈参加〉〈コミュニティ形成〉という形で、住民または市民の自主・自律性と、その行動力が問われきた。その文脈で情報センターの報告書を読むと、都市設計者としての建築家が〈住民参加型まちづくり〉とか〈コミュニティ形成〉を志向するばかりも、自主・自律性・行動力を求める組織がベースになる。報告書で提案するワークショップは、まちづくりの提言の場であり、その実戦組織ともなる。

報告書が取りあげているのは、小樽の「奥沢七丁目公園」の事例である。このケースの参加住民は約30名で、その活動過程はほぼ下図のように展開した。

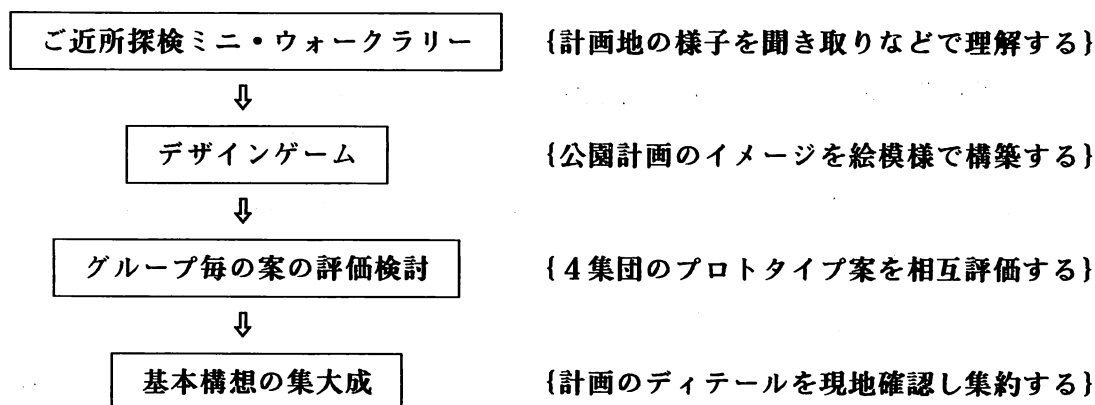


図1 小樽奥沢七丁目公園のワークショップの活動

この事例に見られる〈住民参加型まちづくり〉の特徴は、すべてのワークショップがそうであるように、基本構想の集約までの行動が自主的・自律的であるほかに、体験的・創造的なデザイン手法である。いわば実地でアイデアをシミュレーションをしながら、空間を組み立てていく。その創作過程にはインタビュー、ゲーム、ディベート、プレゼンテーション、問題解決などの実技が伴うのである。

報告書では小樽奥沢七丁目公園のほかに、東京と玉川コミュニティ・ガーデン、世田谷区の職員研修のワークショップにも言及しているが、「全国的にみるとワークショップはまだ浸透しているとは言いがたい」という。そうであればなおさらのこと、玉川や世田谷の事例も詳しく紹介し、奥沢の取り組みとの共通点・相違点についても分析がほしいところであった。

報告書はさらに「社会教育としてのワークショップ」が美術館づくりに導入されていることが紹介され、具体的には「PRAHAUS」の《空間の変容展》で試みられたワークショップに触れている。この変容展は〈壁〉という空間に1000個の穴をランダムに配置し、来場者が自分に与えられた穴のナンバーを探していく。その穴に釘を打ち付け、紐で結んでいく。こうして来場者が増えるごとに、複雑な紐のアートが生まれる。つまり、空間が変容するのである。

この手法を「コンセプチュアル・アート」といい、「アートとしてのワークショップ」の概念が提案される。来場者は〈壁〉を「入念に観る」ことを強いられるのであり、15人の顧客が一本の紐で結ばれる。コンセプチュアル・アートは共同作品でありながら、制作者が一同に会することなく、いわば時間のラグをおいて参加するのが特徴である。

2) 札幌の住宅地における参加型コミュニティ形成のための提案

報告書のつぎのセクションは「NETWORK MAP PROJECT」の展開事例である。このプロジェクトは「アートを楽しみながらまちづくりについて考える」という構想である。NETWORK MAP PROJECTは「PURAHAUS WORKSHOP PROJECT」で実践された。プロジェクトはフリースペース・プラハで昨年の9月から10月の期間に行われており、実践は3つの段階から構成された。

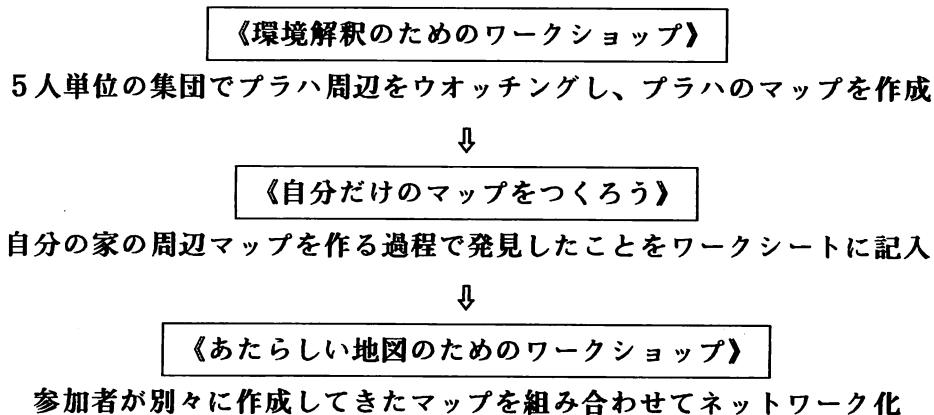


図2 「PURAHAUS WORKSHOP PROJECT」の作業段階

マップを作成するための条件は、動線5本・点3点（ランドマークになるもの）を使うこと、それに今回の共通テーマは〈色〉とすることであった。街のなかに赤や青や緑を探していくのである。実際に提出されたマップは参加者の個性を反映して多様であり、電柱、引っ越した場所、照明、公衆電話、動物のいるマップなどを発表し、感想を述べあう。報告書の後半部分は、これら参加者の17の作品がまとめられており、とくに〈ネットワーク・マップ〉と〈オリジナル・マップ〉は、いずれも独創的であって、環境の認識がいかに個性的であるかが一目で分かるのである。

では、この「NETWORK MAP PROJECT」は何を目的にしているのか。報告書の「まとめ」は「ネットワークマッププロジェクトによるコミュニティ形成の展開」の傍題が付けられており、このなかで報告書は上の試みについて「あるテーマにそった視点（観点）を設けることによって、普段気がつかなかったことを発見させるという狙いがある」と述べている。報告書はまた、「NETWORK MAP PROJECT」が小学生の生活科における体験学習に導入しうることを示唆しつつ、まちづくりに対する市民の意識向上と都市文化の創造にも寄与しうることを主張している。

筆者はこうした実践的プロジェクトの試みを初めて知ったが、この手法は社会教育だけでなく、たしかに学校教育でも導入が可能であるし、有用だと思われた。小学校や中学校では社会科の授業などで、自分たちの住区や学区などのコミュニティを対象に、参加型の授業を組み立てることができるであろう。

大学の社会学教育はフィールドワーク（野外調査）を行うばあいでも、アンケート用紙と統計理論に依存した従来型の社会調査論のような手法では、地域現象を理解させるには限界があるし、参加型授業の導入で学生の学習意欲も高まるであろう。学校教育にワークショップ型のフィールドワークを導入することができるならば、授業はより実践的になり、高い教育効果も期待できる。この点でワークショップの考え方は、筆者にもおおいに参考になった。

まとめ

情報センターの報告書から、筆者がいちばん学んだことは、参加型の体験学習を伴うワークショップの手法であり、その実践例を社会学や人類学のフィールドワークにも拡張、応用できるかもしれないということであった。じつはこの解説文を書く直前に、筆者はたまたま仙台市都市景観委員会建築計画専門部会が編集した『仙台建築景観シート』を、同

僚の山内健治助教授（文化人類学）から入手した。山内氏はRECの委嘱研究員として宮城県加美郡中新田町のバッハホール・縄文文化を軸に置いたまちづくりの取材を終えて、北海道のまちづくり戦略を考えるために、有益な情報を持ち帰ったばかりであった。

この景観シートは仙台市の45の街区について、シートごとに各街区の歴史的個性、景観の現状、将来イメージを描いたもので、街区ごとのまちづくりの提案の書ともなっている。同シートは「景観として好ましいところは伸ばし、好ましくないところは改善し、また、より質の高い景観が新しく形成されるためのきっかけとしていただくために作成したものです」と述べられている。街区の多様な個性を発見するまで、制作スタッフたちのワークショップの実践のなかからは、地道なフィールドワークを重ねてきた形跡がみえる。その方法は社会学者や人類学者がこれまで行ってきたフィールドワークと共通しているが、まったく異なっている点に、筆者は深く感動したのである。

このシートの作成を請け負ったのは同市内の那須建設株式会社の設計スタッフで、その中心人物である那須武秀氏は『現場メディア実践講座』という小さな新聞を発行している。興味を引かれたのは、創刊号（1991年8月1日）のつぎの一文である。

「現場メディア」って一体何だ？～簡単に言えば、自分の現場で起きている様々なことを、自分も含めて、たくさんの人に伝えること。何も難しいことではない。家に帰って今日現場で起きたことを家族に話す。これも現場メディアの1つだ。「メディア」と言うと、高級に聞こえるが、要するに、人と人を結びつける情報手段のこと。手段は何だっていい。現場の出来事をビデオで撮ってもいい、職人さんとの話をテープにとってもいい。マンガやスケッチに描いてもいい。文章やイラストをまとめて新聞形式にしてもいい、形式は自由だ」

この提案は情報センターのワークショップの実践と相通じるものがあるばかりでなく、深いところで共鳴音が響きあっているようでもある。それ以上に筆者が言いたいことは、われわれが目指すフィールドワークの神髄を示してくれているといってもよい。那須武秀氏も団塊世代を追いかけていた若手建築家であるが、情報センターのメンバーとともにその発想が新しい知のあり方を予見させるものがあって楽しみである。この解説文を担当して、筆者の心情まで吐くことになったが、それが素直な感想である。

〈まちづくり情報センター・さっぽろ〉

札幌の住宅地における参加型 コミュニティ形成手法

1. コミュニティ形成の手段としてのワークショップ

1.1 ワークショップの可能性～3つのケース

- 1- ワークショップを使った住民参加型のまちづくりのケース
- 2- 社会教育としてのワークショップ（美術館におけるワークショップの導入）
- 3- ワークショップを応用した現代美術館のケース（PRAHAUS「空間の寛容展」）

2. 札幌の住宅地における参加型コミュニティ形成のための提案

2.1 ネットワークマップ・プロジェクトについて

- 1- ファーストセッション「環境解釈のためのワークショップ」
- 2- 自分だけのマップをつくろう
- 3- セカンド・セッション「あたらしい地図のためのワークショップ」

2.2 ワークショップの実践の過程

2.3 参加者による発見と感想のまとめ

3. まとめ ～ネットワークマップ・プロジェクトによるコミュニティ形成の展開～

1. コミュニティ形成手段としての
ワークショップ [

■ 1.1 ワークショップの可能性～3つのケース～ ■

-1-ワークショップを使った住民参加型のまちづくりのケース

最近では日本でも一般の住民が、まちづくりについてを考える機会が、比較的多く設けられるようになってきている。それらは、主にワークショップ形式を取っているものが多く、ワークショップの手法もかなり豊富である。それだけに、まちづくりに対してのワークショップの可能性は、これからも大いに広がっていくことが予想される。

ワークショップとは、何かについてアイデアを出し合い意志決定する集まりで、会議の一種のようなものである。ワークショップのメリットは、誰もが自由に意見を出しやすいように工夫されていることで、また形式張ったものではないことである。したがって、住民参加の集まりなどの場合は、多く発言する人と、発言を躊躇してしまう人にわかれやすいという性質を解消し、参加者全体の方向性とまとまりがつかみやすいのである。

日本ではまだ、住民参加のまちづくりの歴史は浅く、今までの実践例は公園や単体の建築物の計画に限られているが、アメリカでは市全体の将来構造や大きなスケールの再開発への住民参加まで、一般的に行われている段階にある。日本とアメリカの社会構造の違いにより、日本での住民参加の可能性がアメリカのような大きなスケールにまで発展するとは限らないが、その方法論を学ぶことにより、地道な部分からの実現を可能にしていくものである。

日本で行われている住民参加型のまちづくりの具体的なケースとして、奥沢七丁目公園の場合を挙げると、計4回のワークショップで、毎回小学生から70代の人までが30名程度参加し、現地における原寸での基本設計までを半年以上かけて進めている。

そのプロセスとしては、

第1回ワークショップ (1991/10/13)

第1回目は、なるべく多くの地域の人に気楽に参加してもらうことを考え、「ご近所探検ミニ・ウォークラリー」と称して、参加者に公園計画地周辺のまちの様子を知ってもらうというもの。まちかどインタビュー、ポイントめぐり、住職さんのお話を聞く会など、ゲーム的な要素を持ちながら住民に参加意識や、関心を深めるものとなっている。

第2回ワークショップ (1991/12/15)

第2回目は、公園予定地を体験した上で「デザインゲーム」*の手法により、実際に公園の計画を進め、グループ毎に起こし絵模型までを制作する。

第3回ワークショップ (1991/2/16)

第3回目は、第2回目の「デザインゲーム」で作った4つのグループ案をとりまとめて作ったプロトタイプ案について参加者みんなを使い方を考え評価検討するというもの。七丁目公園イメージ物語朗読、使い方シミュレーションゲーム、模型発表、模型旗立て評価ゲームなど、色々な観点を提示する事で、住民に公園のイメージにリアリティを与える工夫をしている。

第4回目ワークショップ (1991/6/14)

第4回目は、これまでの3回のワークショップを踏まえて基本構想がほぼ固まった段階で、より細かな部分や継続して検討課題に

*デザインゲーム：不動産売買をゲーム化したモノポリーを応用したゲームで、現実の問題を遊びながらシミュレーションしていき、想像力を高めていくというゲームである。ここでは、公園計画をゲーム形式で進めていき、専門家じゃない人でも計画に参加できるようにしている。

なっている問題を現地で確認して決定するというもの。計画案原寸体験ツアー、初年度開園施設選択ゲーム、使い方、素材、運営管理発見ゲームなど通し、現地でのより具体的なイメージを高めながら、参加者の意見の集大成としてまとまった案を実体化につなげていくものとなった。

このケースにも見られるように、ワークショップを使った住民参加型のまちづくりは「遊び」の要素を散りばめながら幅広い年齢層の参加者に共通の方向性を導き出し、出来るだけ参加者全体が均等に発言できる手法を取りながら問題解決へと向かっている。

この他にも、玉川コミュニティガーデンのケースなどでは、空き地に花を育てようというものであったり、世田谷区職員研修のケースでは、世田谷区の職員が「住民とともに学ぶ職員研修」をテーマに、ワークショップによってワークショッププログラムをデザインするという試みまである。

世田谷区は日本全国の中でも特にまちづくりに対して積極的なワークショップの導入を試みている地域であり、住民もワークショップへの理解が浸透しているが、全国的に見るとワークショップはまだ浸透しているとは言いがたいのが現状である。

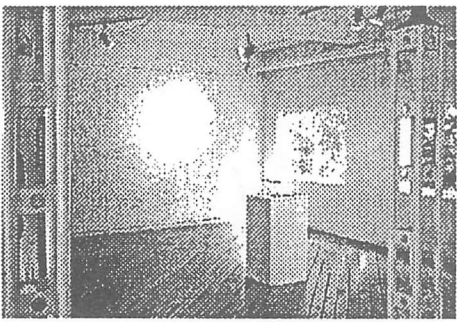
-2- 社会教育としてのワークショップ（美術館における ワークショップの導入）

ワークショップはもちろんまちづくりだけではなく、美術館などの文化施設の中でも導入されている。近年、市町村レベルの地域性の強い美術館が多くなってきたという経緯もあり、展覧会だけではなく、市民が積極的に参加できる場をもうけることが求められているのである。アトリエ設備もその具体的手だてのひとつであり、さらに運営のソフトとしてワークショップを導入し、個性的な美術館づくりが求められているのである。

美術館のワークショップ導入に関し先陣を切ったのは目黒区美術館で、展示とワークショップをドッキングさせ、多角度的視点から素材やものとの触れあいの場と体験を提供することに成功している。また世田谷区美術館でも体験やプロセスを重視した独自のプログラムを開始するに当たって、美術館普及活動のあり方についての古い価値観が変容しつつある。

美術というフィールドは、現代において特に一般の人の手を放れ、美術館などの箱の中に閉じこめられてしまう傾向がある。子どもから大人までが気軽に美術を楽しめる環境づくりにも、今までの社会教育とは一線を画したワークショップの導入がなされているのである。

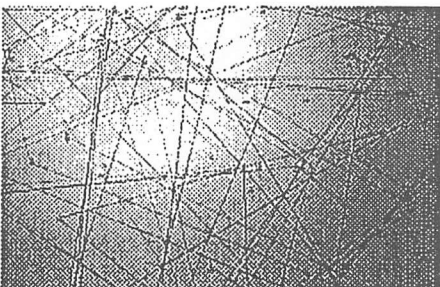
-3- ワークショップを応用した現代美術のケース (PRAHAUS「空間の変容展」)



プラハの空間(一瞬何も内容が見えるが壁中に紐が張り巡らされている)



参加者は自分のナンバーを見つけて釘を打ち込み紐を結んでいく



参加者同士の結んだ紐が空間を交錯する

札幌でもワークショップの可能性を追求する実験的な企画を通して、現代美術の理解やまちづくりの活動へ発展させていこうという目的で、1993年にフリースペース・プラハという場所を拠点としてPRAHAUSという団体を結成し、その第1段階の企画として「空間の変容展」という展覧会形式のワークショップを開催した。

この企画は、「プラハ」というスペースが、展覧会、演劇、音楽コンサートなど色々な目的に使われる多目的スペースであり、多くのアートイベントを通して無数にあげられた壁の釘穴が、その空間自体をおもしろい作品のように見せていることに着目し構想された。つまり、旧来の美術の価値観の上に成立している「展覧会とは壁に作品がかかっているものだ」という観念から、参加者の意識を解き放ち、作品を包み込む空間(壁や室内外の空間)に対して積極的に意識を向けてもらうことで、難解と言われる現代美術の理解につなげるという試みなのである。

「空間の変容展」の具体的な内容は、壁中にあいている穴すべてにナンバーをつけ(ナンバーはランダムに選んだ穴に1から1000まで順番につけていく)、来場した観客に説明書と、来場順のナンバーと、釘と、ひもの入った袋を渡す。観客は、もらったナンバーをゲーム感覚で無数の壁の穴の中から探し出し、自分のナンバーを発見したら釘をその穴に打ち込む。そしてその釘と前のナンバーの釘とをひもで結ぶという内容である。

この作業を通して、観客は壁そのものを入念に「観る」ことになり、また釘を打ち込むことでその穴があけられた時の過去のアートとシンクロする。また、観客が増え続けることでひもの数も増え続け、初めに来た観客から最後に来た観客までが一本のひもで繋がっていくというものである。

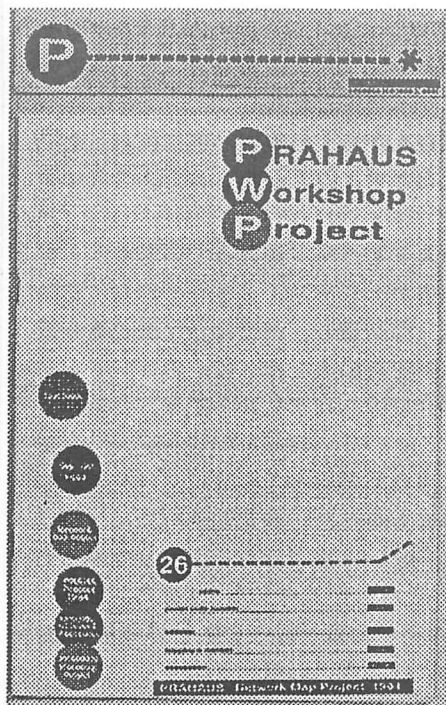
このワークショップは1993年の9月17日から26日まで開催され、小学生から老人までのべ150人が参加し、空間は初日から最終日まで文字どおり「変容」し続けた。

このようなワークショップは、先に挙げたまちづくりや社会教育的要素を持つワークショップと系統が異なり、コンセプチュアル・アートとしてのワークショップという色合いが強い。前者は参加者が自発的かつ共同で問題を発見し解決に向かうのであるが、後者は展覧会を観にきた観客が、そこで問題点を提示され参加することになる。また参加者は全員が一同に会しているのではなく、それぞれ時間を超越して関係しているのがこのワークショップの特徴である。

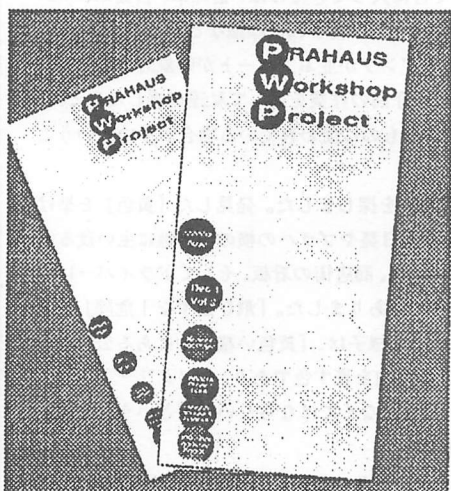
このようにワークショップの切り口を色々な方向から発展させることによって、美術作品を作り上げることも可能となり、また美術作品を作りながら色々な問題を考えるワークショップへとつながっていくことができるのである。私たちはこの次の段階としてまちづくりと美術を結びつけたワークショップを行うという方向性で企画を進めることにした。

2. 札幌の住宅地における参加型コミュニティ 形成のための提案

■ 2.1 ネットワークマップ・プロジェクトについて ■



参加者全員に最初に配布される、ワークショップ・キット。手前は名刺サイズの参加者カード。自分の情報を記入して、札幌市の地図上の自分の住む場所に貼る。後ろがテキスト。参加者はテキストをもとに作業を進め、またオリジナル・マップ作成時には、テキストの中のワークシートに自分のテーマや、発見したことなどを記入していく。



参加者には全体の情報を伝えるペーパーが送られる。

PRAHAUSでは「空間の変容展」の次の段階として、アートを楽しみながらまちづくりについて考えることができるワークショップをしようという構想を立てた。その最初の企画が、「ネットワークマップ・プロジェクト」である。

ネットワークマップ・プロジェクトでは、参加者にワークショップとは何かを知ってもらい、一番身近な「環境」についてを考えてオリジナルの地図を作るという作業を通して、まちづくりへの関心を高めるというものである。また地図の制作にアートの要素を盛り込んで、ワークショップの内容を視覚的に展開することで、前回のPRAHAUSの特徴を継承した。

このネットワークマップ・プロジェクトは、ファースト・セッション「環境解釈のためのワークショップ」、パーソナル・ワーク「自分だけのマップをつくろう」、セカンド・セッション「あたらしい地図のためのワークショップ」の3段階で1つの内容を完成させるものである。

それぞれの段階の具体的内容は、

-1- ファースト・セッション「環境解釈のためのワークショップ」

第1回目のセッションでは、参加者にワークショップを理解してもらうために5人単位のグループを作ってグループ毎に作業を進めるという方法を取った。参加者はグループ毎にプラハ周辺を探索し、プラハのマップを作成する。そしてグループごとに決められたテーマを検討し、全体のワークショップで感想なども交えながら発表し、この時のプロセスを活かして参加者個別のマップ作成につなげるというものである。

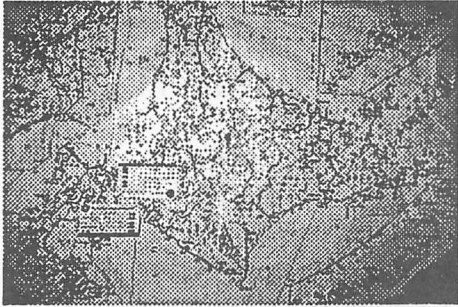
-2- パーソナル・ワーク「自分だけのマップをつくろう」

第2回目のセッションまでの期間に、第1回目のセッションの要領を活かして、参加者に宿題（パーソナル・ワーク）をやってもらおう。宿題の内容は参加者の家の周りのマップを作ってくるというもので、その作業過程の中で発見したことなど、あらかじめ配布してあるワークシートに記入していく。マップはできるだけ規制の概念における「地図」ではなく、個人と環境との関わり方を個性的に表現するものとする。

-3- セカンド・セッション「あたらしい地図のためのワークショップ」

第2回目のセッションでは、パーソナル・ワークで参加者が個別に作ってきたマップを組み合わせて、参加者同士の関係（ネットワーク）のマップを作成するもので、参加者のマップをある一定条件のもとにネットワーク・マップに作りなおし、それを組み合わせて参加者同士を紐でつなぎ止めた大きなマップにしていくというものである。この作業は視覚的にも魅力的なマップになるように配慮されており、紐で結ぶ作業などを通してアート作品を作りあげる感覚を味わえるものである。

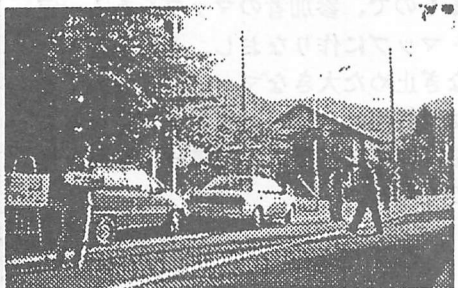
2.2 ワークショップの実践の過程



参加者の住む場所を示した札幌、北海道地図。



グループごとに分かれて、まちの中の「色」を探していく。



PRAHAUSネットワーク・プロジェクトは、以上のようなプロセスのもとで1994年の9月24日（土）から10月9日（日）までの期間に、フリースペース・ブラハで行われた。

参加者はブラハの近所に住む人から、札幌中心部に配布したフリーペーパーの告知を見た人などで、17人が集まった。（3人は途中から参加）

参加者には、それぞれテキストとカードが入っているキットを配布。カードは会場に来た順番がナンバリングされており、参加者はそのカードに住所、氏名、電話番号、郵便番号、職業等を記入し、札幌市全図の中の自分が住む場所を指してそのカードを貼り、自己紹介をする。自己紹介では、高校生から主婦、会社員といった、普段は一同に会することのない顔ぶれの参加者同士を結びつける効果があり、さらに来た順番から5人毎にグループを作り、グループ毎に作業を始めてもらった。作業のテーマは、ブラハの周りの「色」を探し、「色」という観点から見たマップをつくるというもの。1番目のグループには、「赤」を、2番目のグループには「黄」を、3番目のグループには「緑」を探してもらった。

マップを作るための条件は、線5本（動線）と点3点（ランドマーク）でテーマ（ここでは「色」）をシンプルに表現すること。線は必ずしも道路を表現する必要はなく、点も自由な定義でつけて良いが、一番大きな点1点だけは作業者の拠点（ここではブラハ）を示すようにすること。地図の上は北を示すことなどである。このように条件をつけることで、違う性質のテーマを並べて比較検討するには都合が良く、また、これは環境を見るための「視点」の提示でもある。

第1回目のセッションの最後は、グループ毎に制作した「色」のマップを並べて、グループのリーダーに発表してもらい、参加者は自分の感想を発表していく。赤は動いている物に使われている場合が多く、黄は危険を表す色、緑はまちの植物を示しているなどの基本的な切り口から、色々な考察へと展開していくものになった。グループ・リーダーの感想としては、

グループ1: 私達のグループは「赤」に注目してブラハ周辺を歩きました。「赤」という色は街の至る所にあり、始めは何に注目すればいいか戸惑いました。実際に歩いてみて目に入ってきたのは、自転車、自動車、ポスト、中学生の着ているジャージ、止まれの標識など。そのほかには、ベランダに7台ものスノーダンプが並ぶアパートが印象的で地図上に小さな点で表しました。今回の作業を通して私達を感じたことは、「赤」という色は動いている物に使われている場合が多いということでした。（佐々木信）

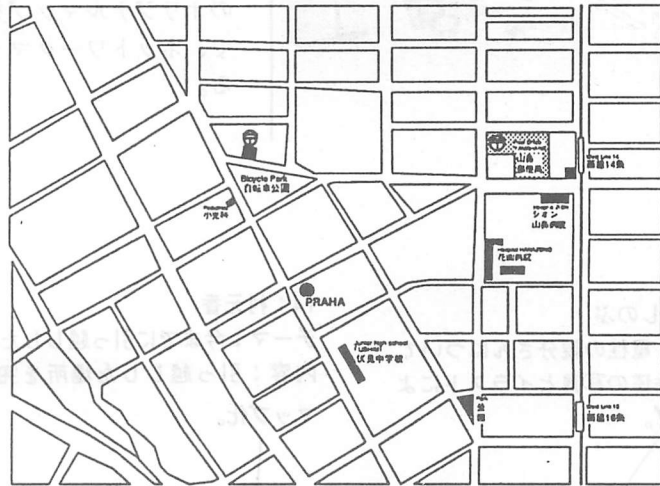
グループ2: 私達のグループは「黄色」を探しました。発見した「黄色」を挙げると、家の庭に咲いている向日葵やブラハの横の空き地に生い茂るセイタカアワダチ草などの草花、商店街の看板、そしてドライバーに注意を促す標識や消火栓などがありました。「飛び出すな！危険」の看板が公園の周りを囲っている様子は、「黄色い檻の中にある公園」という印象でした。黄色は危険を表す色であり、コンクリートに埋め尽くされた街の中では、目立たなくてはならない色だということに気がつきました。（丸山恵美）

グループ3: 私達は「緑」を探しました。ブラハ周辺には街路樹や庭木が多く、点在する空き地には芝生や雑草が茂り、「緑」の植物がまず目につきました。また、屋根や、灯油タンク、物干し竿など生活に密着したも

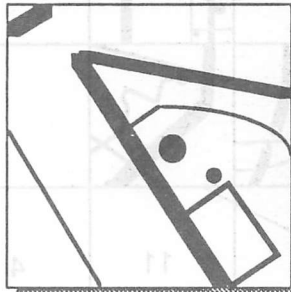
のの色にも使われていました。プラハの庭と、雲龍園の庭の緑の黒さ、緑色の屋根の集まり、空き地の集まりが点となり、柳の並木とアカシアの並木が太い軸になりました。「緑」は人を和ませ疲れをとる力をもっているから、道路の並木として使われているのではという意見もありました。(中尾知佳)

また、下に示しているのは各グループが発表したマップである。

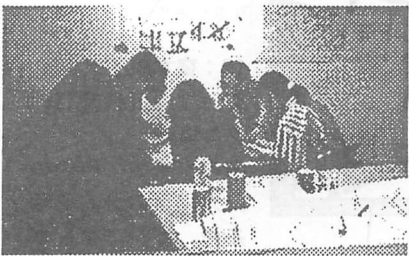
プラハの近所のマップ（参加者はこの範囲内を約30分間歩いて、「色」探しをする）



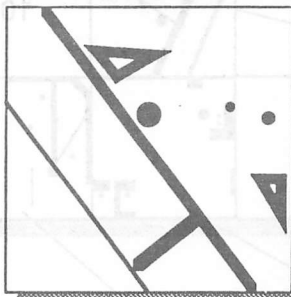
Group 1 [Red]



- 01：吉田繁治
- 02：石川奈緒美
- 03：渡辺晶子
- 04：山田恭代美
- 05：高橋しのぶ



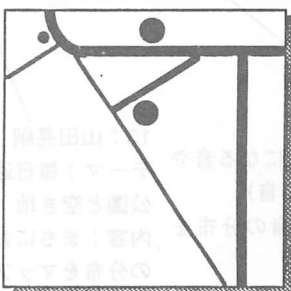
Group 2 [Yellow]



- 06：花野倫子
- 07：鈴木千江子
- 08：村本玲子
- 09：石塚雅明
- 10：新沼美保子



Group 3 [Green]



- 11：柳田良造
- 12：秋元麻希
- 13：山田晃嗣
- 14：村元香



第2回目のセッションは、第1回目のマップづくりの作業をもとに、参加者が自由にテーマを探し、そのテーマにそった自分だけのオリジナルマップを作成し、それを持ち寄るところから始まった。

当日は参加者17人中10人が参加し、参加者の住所を元にあらかじめ用意してあるパネルの場所を決定し、一人一人がパネルにオリジナルマップを貼り、その主旨を発表してもらった。そしてそのオリジナルマップをもとに、線5本、点3点の統一フォーマットで、ネットワークマップを制作した。その様子は以下の通りである。

5: 高橋しのぶ

テーマ: 電柱の親分さんについて
内容: 鉄塔の写真とイラストによるマップ。

14: 村元香

テーマ: 今までに引っ越した場所
内容: 引っ越した場所を完結にマップ化。

1: 吉田繁治

テーマ: 街の照明マップ
内容: コンピュータ・グラフィックによるイメージマップ。

2: 石川奈緒美

テーマ: 動物マップ
内容: 都心部に住む動物を探してイラストマップに。

16: 佐藤ヒトミ

テーマ: 占星術でみた町
内容: 西洋占星術で使用する天体とその象徴する意味を持つ場所。

17: 村井直樹

テーマ: 空
内容: 空を見上げた時の広さや高さ色等の印象を色彩で分析。

PRAHA

テーマ: 1st Sessionでの赤、黄、緑のマップをまとめたもの。
内容: 色はプラハの白。触って感じる半立体マップ。

15: 窪木順子

テーマ: 公衆電話のある場所
内容: 千歳の町内の公衆電話の分布を毛糸や、ピンでマップ化。

8: 村本玲子

テーマ: 路上駐車
内容: まちの路上駐車現状をマップで分析。

7: 鈴木千江子

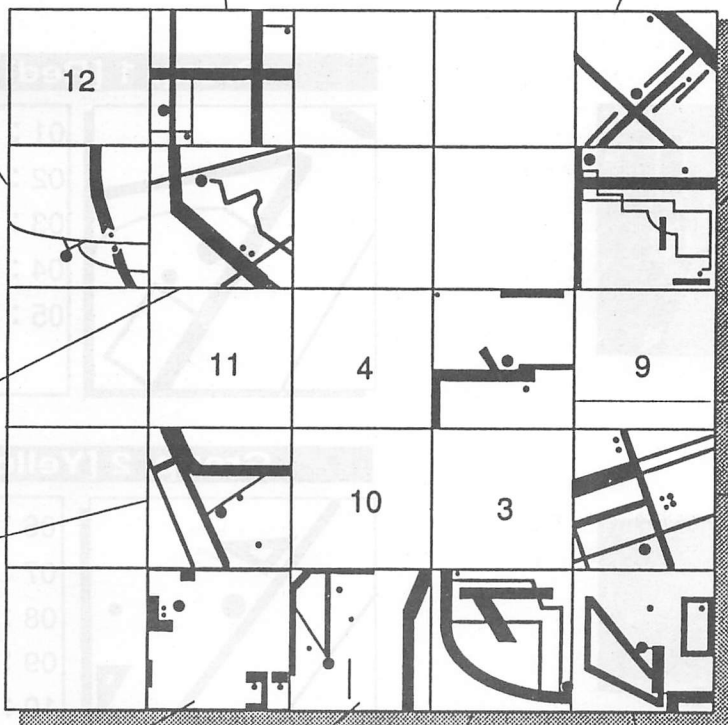
テーマ: 音 (日頃気になる音や歩いていて気づいた音)
内容: まちの中の音の分布をマップ化。

13: 山田晃嗣

テーマ: 毎日通る道3経路の中の公園と空き地
内容: まちにおける公園や空き地の分布をマップ化。

6: 花野倫世

テーマ: 昔よく行った場所。
内容: 自分の思い出を元に時間と空間がマップ化。





参加者が持ち寄ったオリジナルマップは、予想以上に多岐に渡ったテーマと作業が見られ、非常に充実したものとなった。マップにはCGや、模型といった凝った作りのものや、音、空、占いといった面白いテーマを扱ったものなど、参加者それぞれの個性が出ていて視覚的にも面白い。また、参加者は他の参加者の発表を聞くことで、自分のテーマと比較しながら環境に対する考え方を深めることができた。

参加者それぞれの取り組みについては、後でまとめて掲載するが、その中で2~3の例を紹介すると、参加者ナンバー1番の吉田繁治(建築科学生)は、夜間の光環境における心的イメージをテーマに取り組んだ。

具体的な取り組みとしては、自宅付近を歩いて回りながら、街灯やお店の照明等を見て感じた光の感想をCGで表現している。そして彼は、こうした作業を通して私有、公有光の多さと共有光の乏しさを発見している。街の光には宣伝性、効率、安全性を強調するものが多く、穏やかさ、楽しさに欠けるものが多いと感じたことによって、彼はこのセッションで暗さの価値、光の美しさをもっと感じられる光環境を提唱している。

参加者ナンバー7番の鈴木千江子(高校生)は、音(日頃気になる音や歩いて気づいた音)のマップを制作した。

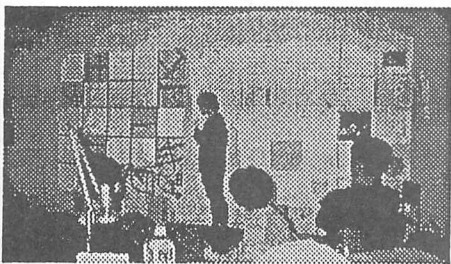
普段は音などを気にして通ることがなかった道などを、耳だけを頼りにして歩くことによって、彼女は静かな住宅街の中でも、うるさい不快な音や気持ちよくなる音など様々な音があることを発見している。日常生活では大きな音ぐらしか意識されないものだが、じっくりと耳をすましてみることで、多種多様な表情を持つ音が聞き取れる。こうした音をマップにすることで、彼女は自分の住む環境のサウンド・スケープを発見することが出来たのである。



参加者ナンバー17番の村井直樹(会社員)は、ファーストセッション終了後にこのワークショップを知り、セカンドセッションからの参加となった。彼は「空」をテーマに作業を進め、自宅付近の空を見上げながら、自分が感じた空の印象をグリッド分割された色面の明度で表現するというオリジナルマップを制作した。

空を見上げながら、彼が発見したことは、広い空が少ないこと。いつも見ているようで、見ていない空。電線の多さ、狭い道での建物の密集度、見える空の色、雰囲気。木のある空は狭くても存在感があること。川のような空や、港のような空。狭い道は空の色が浮き出てはっきりしていることなど、彼は環境に対して図と地を逆転した発想で見つめることが出来たと言える。

その他にも、公園マップ(または空き地などの子どもが遊べる場所マップ)を制作した山田晃嗣は、公園を利用して遊んでいる子どもが意外と少ないのを見て、子どもにはむしろ野球やサッカーが思いきりできるグラウンドのような場所が、もっと必要ではないかと考えた。また、路上駐車マップや、公衆電話マップなど環境の現状を観察し、それを視覚化するというものや、西洋占星術的に見たまちの中の場所性についてをマップ化している人もいて、非常に個性的な切り口を見せてくれた。このセッションでは、こうした個性的なオリジナルマップの制作によって、一人一人の興味のあることから環境を見つめるという当初の目的が十分に達成されたのである。



2.3 参加者による発見と感想のまとめ

2回のワークショップと、その間のオリジナルマップの個人制作についての感想をまとめたものを、次頁より掲載する。

参加者によっては、2回目のワークショップに参加できなかった人や、2回目から参加している人などがいるため、参加していないものに関しては空欄となっているが、今後も参加できなかった人のマップを回収するようにつとめ、ネットワークマップの完成を目指すものである。

また、今回のネットワークマップ・プロジェクトに参加した人を中心にして、今後さらに内容を深めたワークショップを展開していこうという意味も込め、この2回目のワークショップで作ったネットワーク・マップは、美術を通したまちづくりネットワークの原型を視覚化した作品として、今後展覧会等を通して発表していく予定である。

参加番号 01

名前 吉田繁治

職業 学生

セッションの感想

1.住宅街なのに、なんて機能的な車のための空間なのだろう。ブロックの4隅は標識に囲まれ、常に見張られ支配されているようだ。街路樹の下にあるリズムカルに点在した赤い花が印象的だった。小さく、弱い赤が低い位置、足元レベルでポポッと自己主張しており、周囲との調和を守っていた。

2.各々が独自の視点、価値観、常識、意識を持っており、非常に楽しめた。まちづくり等、あらゆるレベルからの見方が必要な時、こういった交流空間は最も貴重な起点となると思う。時間がなく追い詰められたためだが、実際に調べたりせず自分の中のイメージでつくることにより、自分自身の視点も確認できたと思う。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ 夜間の光環境における心的イメージ

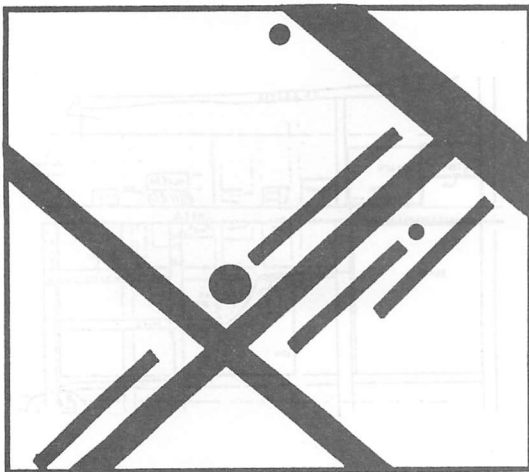
2.作業過程で発見したこと 私有、公有光の多さと共有光乏しさ

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと

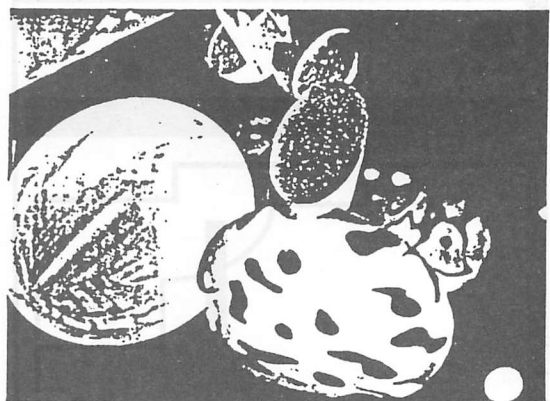
宣伝性、効率、安全性だけでなく、穏やかさ、楽しさが欲しい。

4.マップを作ってみての感想 自分の周囲に対して、自分の認識を確認、再認識出来たことが良かった。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 02
名前 石川奈緒美
職業 OL

セッションの感想

1.抽象から具体への過程が面白かった。出来上がってみると地図はきれいだし。「赤」という色は街の中では（車など除けば）下品な色になってしまう可能性が大きいと思った。

2.動物マップ

今朝あわててやったのですが、結構面白かったです。道路と自分が毎日歩いている動線がメインになったのですが、テープで貼ってマップで作ってみると、全然違う物になって不思議な感じでした。皆さん柔らかくて、面白い感性を持っていて刺激になりました。空とか光とか音とか、そういうモノにも着目して色々感じてなんて素晴らしい。

割と仕事一色の頭になっていたのでもともと違う脳の使い方をしたという感じがした。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ 動物マップ

2.作業過程で発見したこと

当然と言えば当然ですが、街中に動物が少ない。犬はほとんど見かけなかった。
1番多いのはやっぱりスズメでした。

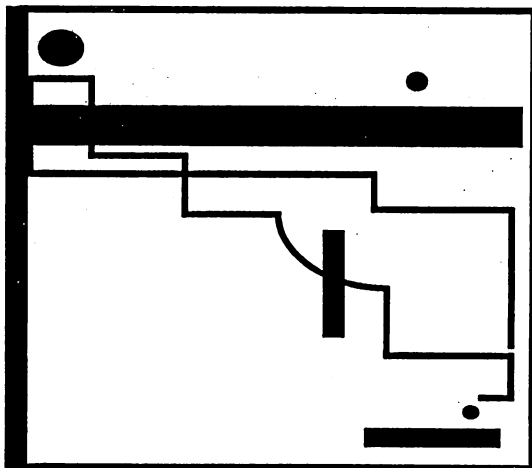
3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと

地下歩道が西に延伸するのと、スーパーが進出してくるといいなと思う。都心部だけど結構人が住んでいるので、もう少し生活し易くなると思います。

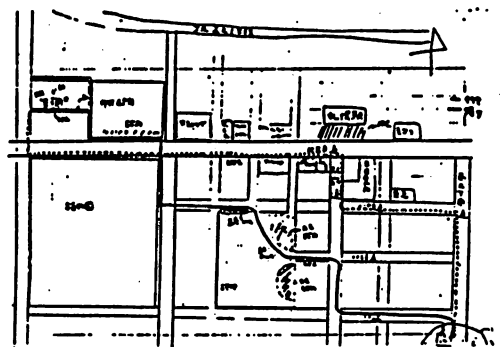
4.マップを作ってみての感想

毎日何気なく通っている道ですが、ある視点を持って歩いてみると全然違って見えてきて面白かった。普段使っていない脳が刺激される感じでした。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 03

名前 渡辺晶子

職業 デザイナー

セッションの感想 1.忠実に色を追っても基準点をどこに置くかによって色々な線と点が生まれてくる。その線と点から生まれる新たな意味に気づくまでには時間がかかるかもしれない。5人の人間が集まって1つの「地図」を作り出したが、様々な意志がぶつかりあってできた地図といえよう。しかし、そのぶつかりあいを利用してできた1つのものが、また価値のあるものになるだろう。

2.

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ

2.作業過程で発見したこと

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと

4.マップを作ってみての感想

参加番号 04

名前 山田恭代美

職業 デザイナー

セッションの感想

*赤を探して歩いてると、目に入るのは自転車,ジャージ,自動車など動き回る物ばかり。軽くて人工的なピカピカの赤。その中でひときわ目立っていたのが、酒屋の赤なのです。赤い自販機の横にこれでもかという赤いビールの箱の山。しかも黒の混じった赤なのである。時代の流れに流されず自らの赤を堂々とまとっている。酒屋の心意気に感動しました。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ

2.作業過程で発見したこと

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいと思うこと

4.マップを作ってみての感想

参加番号 05

名前 高橋しのぶ

職業 学生

セッションの感想

1.感想

*NHK教育・小学校3年生向けの社会科番組をハウフツとさせるものがありましたが、出来上がり&テーマのしぼり方あたりに人生のキャリアを感じるところがありました。

気がついたこと

*他の2色に比べると動く物に使われていることが多いかもしれません。

2.なるべく感情的ではないテーマを選ぼうと、ガラにもない事を考えたのがまちがいのものだった。でも鉄塔(?)は好きなのでけっきょく中途半端でツメの甘いものになってしまったとほほのほ。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ 電柱の親分さんについて。

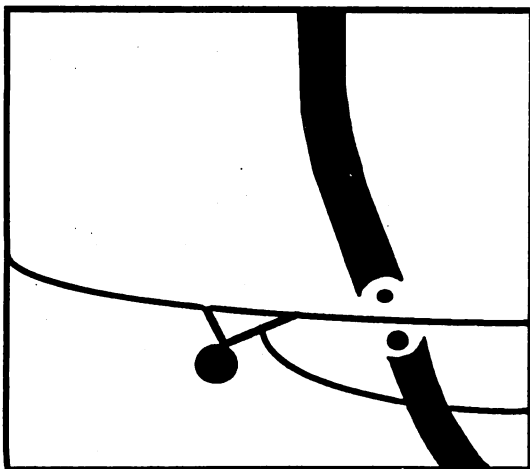
2.作業過程で発見したこと 鉄塔にいろんなタイプがあるのは知ってたけど、旧国道5号線から上と下でわかれてたのは発見であった。

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと

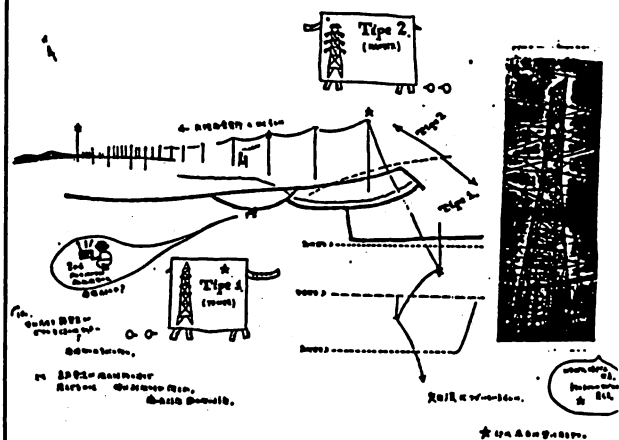
(自分の住むまちに) このような思い入れは全くないので、好きにしてくれ、というところ。

4.マップを作ってみての感想 自分のふがいなさに涙しました。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 06

名前 花野倫世

職業 学生

セッションの感想

1.黄色とは目立つ色なんだということを実感した。商店街の看板は濃い黄色だったし、イザという時は即発見可能でなければならない消火栓も黄色であった。ちょっぴり淋しい年頃のお父さんも黄色いシャツ着ていた。色とは人間の心理をも写し出すのかと思うと、うかつに服1つ選べないと思った。日頃目を向けないところに目を向けるだけで学べることもある。気を抜いて歩いていると損するかと思った。

2.書いてるうちに色んなことが思い出されて楽しかった。1日少年院の方なんかは自分達では結構遠出してるつもりだったのに今考えればものすごい近い。今、近く感じるのはその時よりは大きくなったからだろうか。ということは、これから奇跡的に私の身長が伸びたらまた今の距離観を小さく感じるのだろうか。いや何か違う気がする。もしかしたら行動範囲の問題なのかもしれない。マルコ・ポーロなら12才であっても今の私の行動範囲を狭いと感じるだろう。これからもっと色んな世界を知って大きな人になりたい。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ 昔よく行った場所。

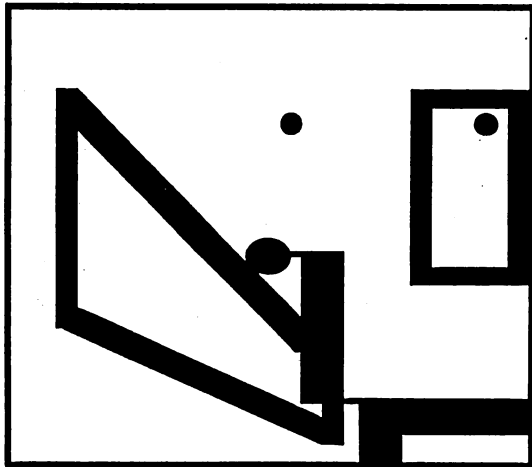
2.作業過程で発見したこと 行動範囲が異常に狭かった。

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと

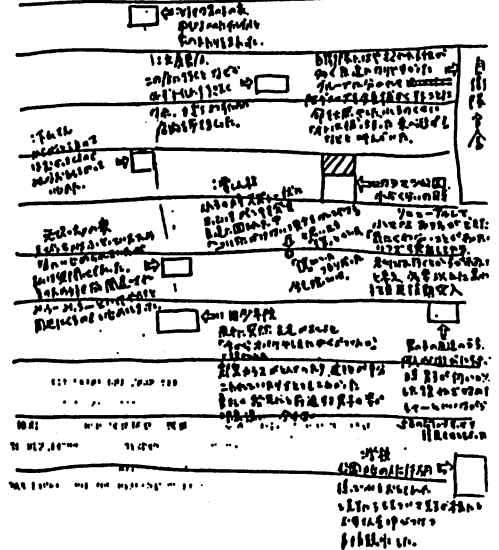
パチンコ屋が本屋、古着屋、喫茶店、アミューズメント・パークになること。

4.マップを作ってみての感想 楽しかった。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 07

名前 鈴木千江子

職業 学生

セッションの感想

1.始めは、何をやるのかと思っていた事が、黄色の物を探すということで今までぶらぶら歩いていた中でもたくさんあったんだなと感じました。このまわりを歩いて、黄色は、草花以外はほとんど人目についてほしいようなもので使われていることがわかりました。住宅街の中でもいろんな面で使われていることがわかりました。黄色は、危険を表すイメージや、心の不安を表す色というイメージががそのとおり使われていたという実感しました。黄色を使うことによって人々が安全に暮らせているんだなと思いました。

2.日頃、音なんか気にしないで通っていた道などを、耳だけを頼りにして歩いていると、気づかなかった音や、不快と感じる音などがたくさんあることに気づかされた。いつもは、ほとんど生活していても、大きな音ぐらいしか聞こえてこないけど、普段聞こえない音が聞こえることで感動した。こういう作業をすることで自分の住んでいる所でも知らない面があることがわかった。人には気づかないものが1つ得られたように思いうれしいです。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ 音（日頃気になる音や歩いていて気づいた音）

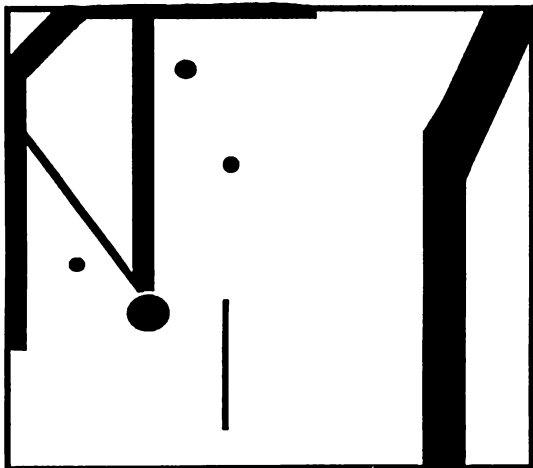
2.作業過程で発見したこと 静かな住宅街の中でもうるさい不快な音や気持ちやすまるような音など様々な音がある。

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと

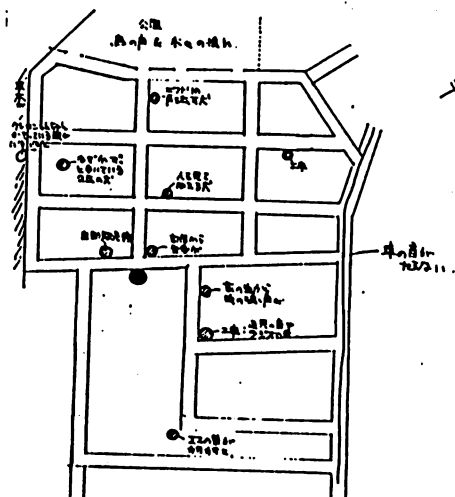
環境の面ではないけど、機能的とというかそういう面では欠けているので、お店とか増やしてほしい。

4.マップを作ってみての感想 思っていたより、地図を書くことは難しいことがわかった。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 08

名前 村本玲子

職業 学生

セッションの感想

1.この付近のやや南西に高等盲学校があるので、横断するところには凹凸タイルが貼ってあります。

今日よく見たら、黄色が褪せていた。最近、特に黄色ではない凹凸タイルも見かけますが（中央図書館など）目が見えない人には色は関係ないということなのでしょう。弱視の人もいるはずなのですが。あのタイルが必要な人にとって、「黄色」であることも大事ならこの付近のタイルはもっと鮮やかでもいいのでは...。中学校、公園有りの地区は「とびだし注意」他、看板がたくさんあるものと思ったら道路ではそうでもなかった。（小学校ではないから）公園のまわりだけは黄色のオリのようだそうです。ドライバーに注意を促すぐらいの看板となると、大きくなるし、色も強くなるし見た目は良いとは言えませんが、要るところには効果的な看板がなくてはならないようですね。

2.なぜ路上駐車は絶えないか？

1-お店に車をとめるスペースがない。

2-駐車場がある場合でも「ちょっと砂糖買うだけなのよっ」と道にとめてしまう人がいる。

3-休日だけこみあって、スペースが足りなくなる。みんなそれを知ってるハズだがやっぱり車でやってくる。

4-昼寝したい。

路上駐車は迷惑ですが路上駐車したくなってしまう状況もあり。車は板バサミ。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ 路上駐車

2.作業過程で発見したこと

当たり前ですが、お店の前には路駐が多い。そして、次に多いのは裏道小路。用があって一時的に車を置く他にも...。お昼寝タイムの人は空き地や公園のとなりでぐっすり。（というかぐっすりに見える。）

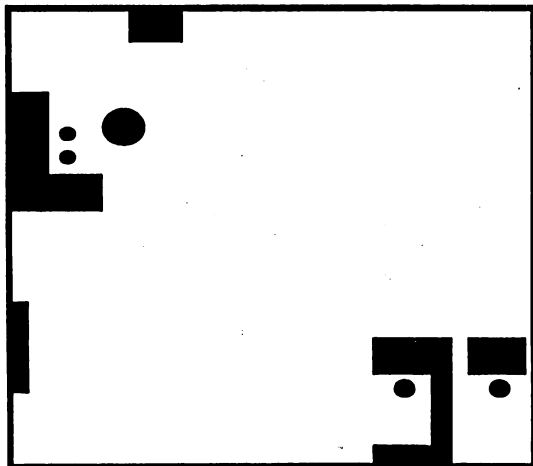
3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと

- ・背の高いマンションが多すぎる。家ごと高い堀に囲まれて暮らしているみたい。
- ・駅前通りの看板の列をなんとかしてほしい。色だけでもいいから。

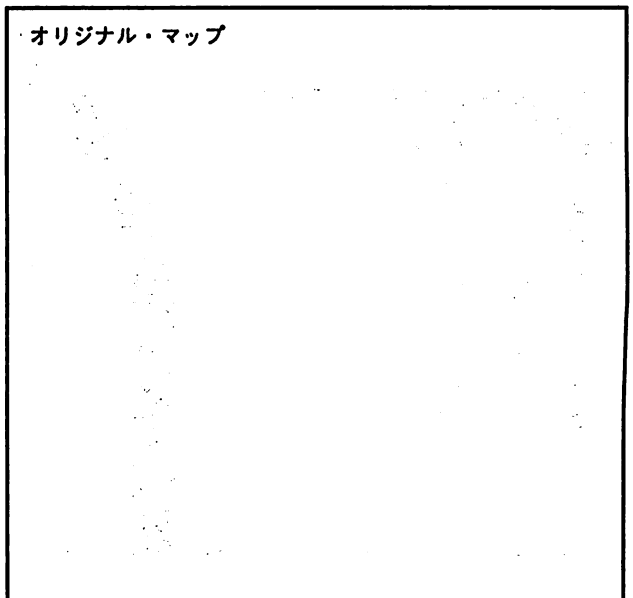
4.マップを作ってみての感想

マップを作ろうと歩き回ると自分では気付くことなどがありますが、それを他の人に見せるとなると難しい。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 09

名前 石塚雅明

職業 アーバン・デザイナー

セッションの感想

*黄色いオリの中に公園があった。

*何かテーマを与えられて歩くとテーマとは別に日頃見えないものも目にとまる。

*今まで声もかわしたことのない近所のオバサンに声をかけられ高層マンションについて会話をした。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1. マップづくりのテーマ

2. 作業過程で発見したこと

3. あなたが住むまちのここが変わったらいいと思うこと

4. マップを作ってみての感想

参加番号 10

名前 新沼美保子

職業 主婦

セッションの感想

*個人的な場所には黄色はほとんど使われていないが、公共的なもの、危険を知らせるところに使われている。
*ひまわりの花が、1つのエリアに集中していた。
*消火栓は大きな通りより住まいの密集している通りに多くある。
*プラハの周りには公園以外危険を知らせなければならない場所は少ない。
*子供が多い割には飛び出し注意などの看板が少ない。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1. マップづくりのテーマ

2. 作業過程で発見したこと

3. あなたが住むまちのここが変わったらいいと思うこと

4. マップを作ってみての感想

参加番号 11

名前 柳田良造

職業 建築家

セッションの感想 *バスケットボールのリングがよく目に付いた。流行っている。(4ヶ所も)
*プラハの庭の緑はひときわ黒い。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ

2.作業過程で発見したこと

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと

4.マップを作ってみての感想

参加番号 12

名前 秋元麻希

職業 会社員

セッションの感想 *生活に密着したもの(灯油タンクや物干し竿)にも緑をみつけることができました。
*プラハの庭の緑と雲龍円の園の緑はひときわ目立っていました。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ

2.作業過程で発見したこと

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいと思うこと

4.マップを作ってみての感想

参加番号 13

名前 山田晃嗣

職業 学生

セッションの感想

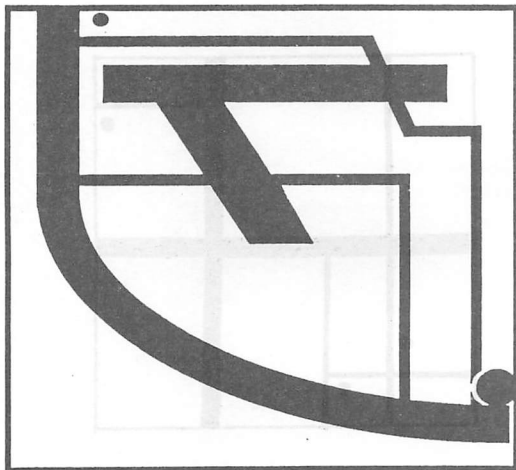
1.遅刻をしてしまいあまり訳がわからなかったが、やっているうちに楽しくなりました。道に迷ったけどどうにか緑を探せました。*緑は人をなごませる気がし、疲れを取る力がある気がします。だから一番多く道路の並木として使われていると思う。

2.1stSessionが2週間前にやったのにマップを作り始めたのが2日前だったのです。何をしようかと考えた結果として公園と空き地というものになり、マップを進めていた時、時間が6時過ぎていうのもあるかもしれないが、どの公園でもサッカーや野球をしている子供がいないのが悲しかった。オリジナルマップでは他の人を見て色々工夫を凝らしたものが多く、前回同様、今回もまだまだ自分のは甘いなと思いました。

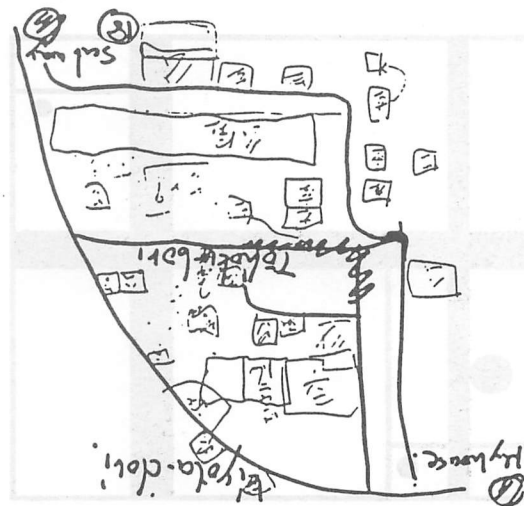
オリジナル・マップ作成の取り組みについて

- 1.マップづくりのテーマ 毎日通る、家～南郷18丁目までの道3経路の中の公園と空き地
- 2.作業過程で発見したこと 東北通りや清田通り又間の道によって3つの地区に分けられ、自宅のある方は区割りがされていたがあと2つの地域はほとんどされていなかった。
- 3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと
公園よりも1つしかなかったグラウンドのように何も無い平原がもっとあれば子供が野球やサッカーがやりやすいだろうと思った。
- 4.マップを作ってみての感想 子供の時からなにげなしに通っていた道なのにいろいろな変化が目についた。三角屋根が減っているのが印象的だった。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 14

名前 村元香

職業 のち無職

セッションの感想

1.ワークショップに慣れていないのと、遅刻してきたので、慣れるまでちょっと時間がかかった。(わたしが悪いんですが...)

*みどりは木々の色なのでたくさんあるため何か1つに絞らないと多すぎると思った。

1つの色に絞って街を見ることなんてないのでそういう点では面白かった。

*他の色ではどうかと思った。

*この辺はみどりの屋根が多く、木も多いのでみどりばかりでした。みどりの屋根の家が2軒ぐらいつまとまってあるのが気になりました。

2.みなさん深いテーマでびっくりしました。私なんてほんの思いつきだったのに他の方々はちゃんと歩いたり探したりして色まで使ってスバラシイ！！

今日来なかった人達がなぜ来なかった考える必要があるかも。マップ作りがいやなのか？ワークショップが面倒なのか？やり方が悪いのか、日時が悪いのか？全て一度は私も考えましたが、最終的には来てよかったです。全員のマップが見れなくてとても残念でした。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ 今までひっこしした所

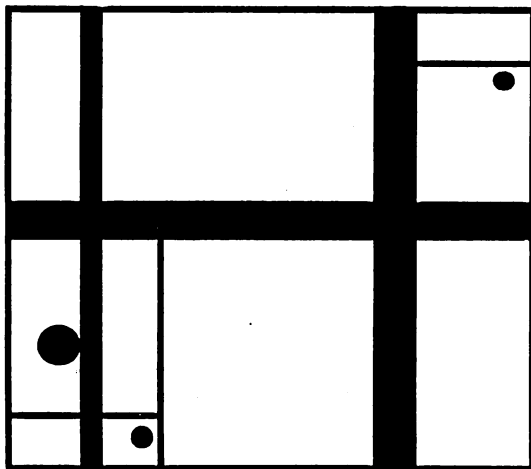
2.作業過程で発見したこと 全て、近くてわかりやすい場所にひっこししている。

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいと思うこと

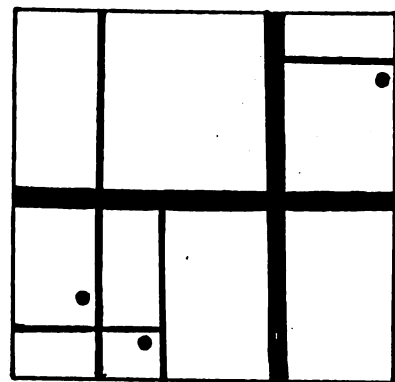
近くのうらさんどうの景観。

4.マップを作ってみての感想 作業が楽しかった。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 15

名前 窪木順子

職業 家事手伝い

セッションの感想 2.遅く来たせいもあって、あまり理解しないまま参加してしまいました。地図を見るのが苦手な方なので、正確さが足りないような気がします。千歳に行ってもまだ半年位なのでよくわかってない部分も正直言って多々ありますが...

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ 公衆電話 (BOX) のある場所

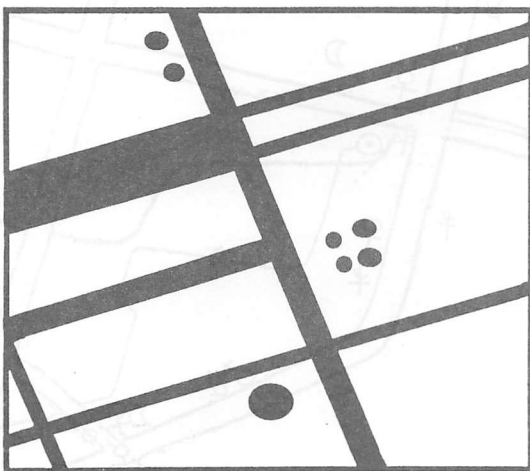
2.作業過程で発見したこと 田舎だからなのか、思ったより公衆電話の数が少ないことにあらためて気がきました。

3.あなたが住むまちのここが変わったらいいと思うこと

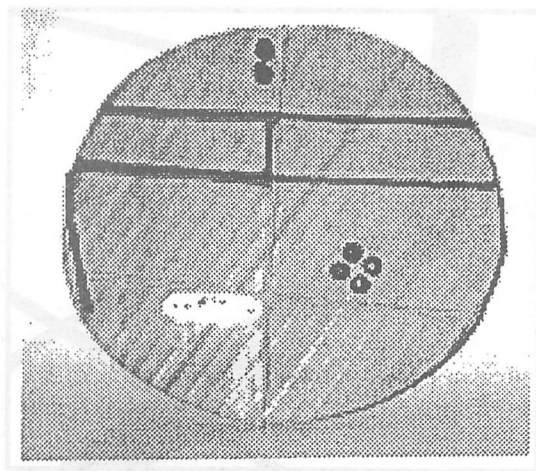
似たような店、似たような街並、似たようなものだらけでこれといった特徴がない。もう少し市民が文化に興味を示し千歳にしかないものを造ってほしいと思う。

4.マップを作ってみての感想 小学生の時の「図工」の時間を思い出した。(ただ、もうちょっときれいに造りたかった)

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 16

名前 佐藤ヒトミ

職業 OL

セッションの感想

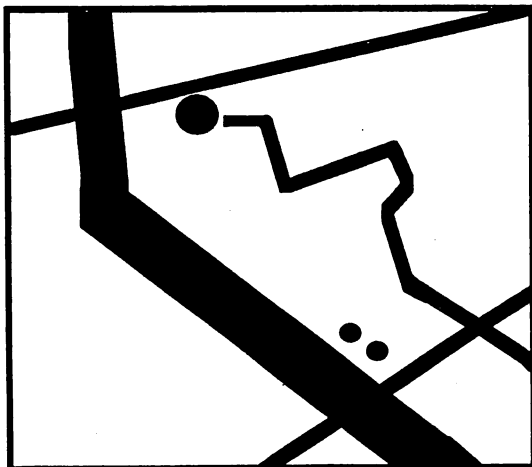
2.選ぶテーマを間違えてしまって失敗したと思いました。占星術の象徴天体が沢山並んだ主な道を太くしました。土星を表す通勤路がクネクネ線です。他オリジナルで記入したマークの意味は

- ...自分自身
- ...生活用具を扱っている店
- ...娯楽、楽しみ、趣味の店
- ...エネルギーの強いところ（事故現場）
- ...新しい発信地、ハブニング的なところ
- ...オイルを表すのでガソリンスタンド

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

- 1.マップづくりのテーマ 西洋占星術で使用する天体と、その象徴する意味を持つ場所を探してみました。
- 2.作業過程で発見したこと 占星術の個人的な勉強として、町を天体になぞらえて考えたことはなかったので、良かったです。
- 3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと
タクシーがすぐひろえる状態であって欲しい。（空車が少ない）あとは問題なし。環境はとても良い。マンションも良く考えられて3~4F程度のもので多く、自然も近くにたっぷりある！
- 4.マップを作ってみての感想 手抜きになってしまった！見た目が格好悪くなってしまいましたが、あらためて近所に何があるのが再確認できました。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



参加番号 17

名前 村井直樹

職業 印刷会社

セッションの感想

2.時間がなくてイメージ通りにならなかった。線と点で表すと自分の街の空の狭さがよくわかった。いつでも見ているようで見えてなかった電線の多さに驚いた。朝、昼、夜の変化も見していきたい。

オリジナル・マップ作成の取り組みについて

1.マップづくりのテーマ 空

2.作業過程で発見したこと

広い空が少ない。広い道には広い空がひらけてる。いつも見えているようで、見えていない。電線の多さ、狭い道での建物の密集度、見える空の色、曇田気。木のある空は、狭くても存在感がある。川のように。港のように。狭い道は、空の色が浮き出る、はっきりしている。

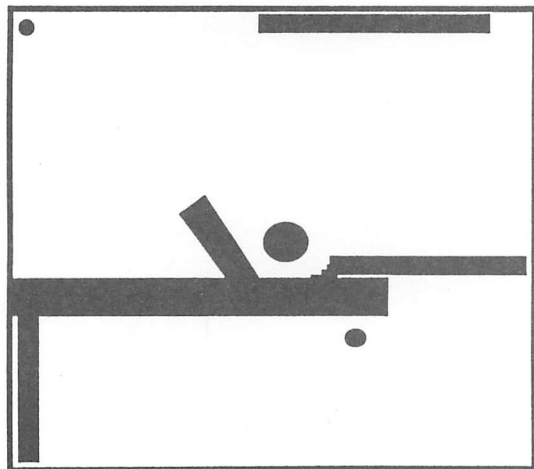
3.あなたが住むまちのここが変わったらいいなと思うこと

ベンチがほしい

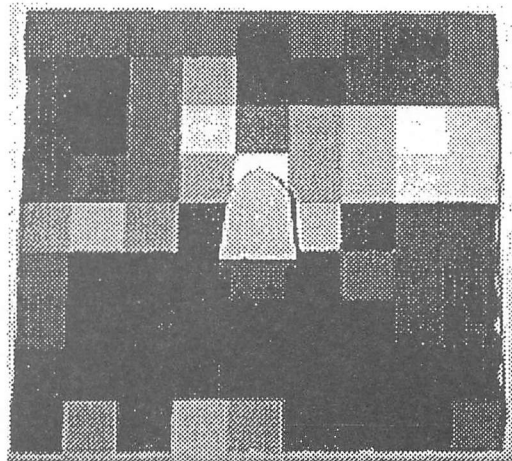
4.マップを作ってみての感想

時間がなかったので疲れた。楽しかった。1つ1つの空間で空の顔（夕、朝昼）の変化を見していきたい。

ネットワーク・マップ



オリジナル・マップ



3. まとめ ～ネットワークマッププロジェクトによる コミュニティ形成の展開～

地価が高く、なかなか普通の人が自分の庭を持ってない環境である東京に比べ、札幌の住宅環境は比較的恵まれている。そこそこ庭もあり、公園もあり、道路の幅も広い。そのため、住民にとって、「住民参加によるまちづくり」というものがあまり現実的ではないと考えられているのではないか。それは、逆の言い方をすれば、住民があまりがつつせず、まちづくりへの独自のスタンスを形成することができることを意味している。

今回のプロジェクトも、自分の住んでいるまちをただ漫然と見るのではなく、あるテーマにそった視点（観点）を設けることによって、普段気がつかなかったことを発見させるという狙いがある。つまり、「まちの中にある赤い色だけを探して見る」というテーマがあったときに、探す過程の中で当然他の色はどうなっているのかまでが見えてくるものだし、また、赤い色が多く分布している場所はどこで、何故その色が多く分布しているのかを考える機会にもなる。参加する人が子どもか大人かでも、発見することは違うであろうし、その違いを発表しあうことで年齢を越えた発見・学習につながっていくのである。

こうした発見・学習の方法論は、美術の空間学習や色彩学習、現代音楽のサウンドスケッチ、また小学校低学年の生活科（昔の社会と理科を合わせた教科）の体験学習などに学ぶことが出来、実際にそれらの方法論がまちづくりにリンクしていつている例もある。例えば小学校の授業と絡めながら、実際の公園づくりのプランに関わっていく例（伏見小学校）や、現代美術ではインスタレーションなどを札幌の歴史的な場所に設置し、観客がその場所を歩いて観覧することで、歴史をフィードバックしていくプロジェクト（界川遊行）などがある。こうした、日頃意識しない事象に対し意識の幅を広げながら参加できるワークショップを、ネットワーク化していきながら、どんどん多くの人が共有できる意識づくりにまでつなげていくことができるシステムが、これからは必要になっていくのではないか。このネットワークマップ・プロジェクトをこれからも引き続き展開していくことと、他のまちづくり団体や、美術・音楽や教育機関とのリンクを進めることが、これからの私たちの課題である。こうした取り組みによって、まちに対する市民の意識向上はもちろん、札幌市独自の文化づくりへの歩みへとつながっていくであろう。

A Study of Method for Constructing Participant-Type Communities in Residential
Zones, Reported By Town Planning Informatin Center of Sapporo, Noted by Nobuyoshi
OHYAMA/REC TECHNICAL REPORT, No.0014 [ET520] Feb, 1995, HOKKAIDO RESEARCH
CENTER OF ENVIRONMENT AND CULTURE, SEISHU GAKUEN, SAPPORO 004 JAPAN.

○執筆者紹介

(報告書)

まちづくり情報センター・さっぽろ

代表：柳田良造・千葉晋也
まちづくりの観点から都市の環境デ
ザインや居住地設計などの研究会、
提言活動で活躍中。

(解説)

大山 信義 (おおやま のぶよし)
北海道環境文化研究センター所長
静修女子大学教授

平成7年7月10日 発行

編集：北海道環境文化研究センター

発行：(学)静修学園 和野内 崇弘

〒004 札幌市豊平区清田4-1-4-1 ☎(011)881-8844(代)
