

地域デザイン方法論の試みー「地域デザインシナリオ」の提案

Guidance for Creative and Original Design for Local Life Style and Environment

●青木史郎／(財)日本産業デザイン振興会

黒田宏治／(財)静岡文化芸術大学設立準備財団

AOKI shiro / Japann Industrial design promotion organizationn

KURODA Kouji / Unversity of Shizuoka for Culture and Art

● Key Words : Design Promotionn, Design Method, Local Self-Governing Body, Life Style Creation

1・はじめに

80年代の後半から、地域の独自性を求めて、自らの地域の活性化を自助的に図っていくとする動きが全国各地で活発に展開され始めた。これらは「顔の見える地域」をつくらない限り地域間競争に乗り遅れるという切迫感ある社会的要請を背景とし、旧来よりの企業誘致等の経済優先主義とは異なり、地域の文化、暮らしを基盤に産業経済活動を繰り広げアイデンティティー形成を図ろうという点では、社会全体の成熟化に対応した動きと受けとめられる。

しかし各地で展開された活動の大半は、その思想の今日性とは異なり、地域の生活文脈との連携を欠くリゾートやテーマパークあるいは百村一品との揶揄された商品としての交換価値に乏しい特産品開発など、横並び意識の域を出ない近視眼的な取り組みが多い。それがまた総合的かつ息の長い地域振興を阻む要因となっていたように思われる。

それに対し、宮崎県綾町など「アイデンティティーを求めた地域づくり」に成功したと高く評価される地域を観察すると、いずれも10年単位での長期的な活動であり、しかも産業と文化、暮らしが地域という空間の中で有機的に結びつき総合的に展開されてきた様子が窺える。「地域をこのようにしたい」という確固たる意志を持った思想、ビジョンがあり、その実現に向けて継続的な取り組みがなされてきた。こうした優れた事例には、問題認識から将来ビジョン、具体的な事業プラン、その実践に一貫性が見られ、さらに様々な活動主体への情報フィードバックも的確に行われている。そこから、そのプロセスを総合的なデザイン行為として捉えることも可能と考えられる。

現在、地域づくりはどの地域にとっても極めて切実な問題である。特に企業誘致等の「外発型」地域開発が困難になりつつある中で、地域内の資産を生かしつつ、地域外の視線や人材を取り込みながら展開される「内発型」の地域開発に期待が寄せられつつある。こうした要請に対して具体的な方法論を提案することは、デザイン振興の上からも重要な課題である。

そうしたなか、幸いなことに(財)電源地域振興センターの理解をいただき、調査事業の1テーマとして上述課題が取り上げられ、中小規模地域を対象に地域づくりの方法論を探索し、それを基に基礎自治体向けの「ガイド」の提供を目的とした調査研究を行う機会を得た。*1

2. 研究、調査の目的、方法

本研究は町村など比較的小規模な自治体を対象に、上述の「内発型」地域づくりを進めるにあたっての手がかりとなるわかりやすい「ガイド」を作成、提供することを目的とした。具体的には、デザイン導入を通じて地域づくりに寄与したと思われる地域活性化プロジェクトの調査分析を通じて成功要因の抽出を行い、要因相互の関連性の考察より推進プロセスのシナリオ化を図り、シナリオのステップ毎に評価項目等の提示を行った。

事例調査は主に訪問インタビュー方式により実施し、対象者にはプロジェクトの企画運営の担当者(マネージャークラス)を選定した。主な調査項目は、事業の内容、背景と推進経過、実施体制と人材、成果・効果・課題の4点とした。尚、対象としたプロジェクトは次の15事例である。*2

タケフナイフビレッジ(武生市) / (株)アワード(徳島市) / フードピア金沢(金沢市) / 海南デザインビレンナーレ(海南市) / 黒壁スクエア(長浜市) / おかげ横町(伊勢市) / 鉄の歴史村(吉田村) / 日本大正村(明智町) / 富山ガラス造形研究所(富山市) / 東北芸術工科大学(山形市) / 照葉樹林都市と手づくり工芸(綾町) / 金沢市民芸術村(金沢市) / まちづくりデザイン会議(長井市) / 旭川市デザインビジョン(旭川市) / 盛岡手づくり村(盛岡市)

3・調査分析の概要

○地域活性化効果の観察

まず各々のプロジェクトの地域活性化への効果を見ると、調査15事例に規模の大小はあるものの、地場産業や商業の再生あるいは観光振興等が図られ、いずれも高い経済的効果や雇用の増大が達成されている。また、その活動に伴い整備された施設が周囲に好影響を与え、まちなみ景観が改善されていくといった環境効果、あるいは地域発の国際活動の誕生といった文化領域での新展開など、多面的な効果を派生的に生み出していることが確認できた。さらに総合的、長期的に取り組まれた事例では、地域内外での様々なネットワークの構築、地域内への企画・運営ノウハウの蓄積、人材の育成・誘致等が図られ、その結果として自立的・自助的に地域づくりが持続性をもって推進されていくマインドと能力が根付いていることも観察された。

○成功要因の抽出 *3

このように見ると、15事例は投資効果の高いプロジェクトであると察せられる。そこで、なぜ多面的な効果が得られ、後継人材が育成されていくかを探るため、各々の事例について成

[図表-1] インタビュー調査の概要(綾町の事例)

●照葉樹林都市と手づくり工芸／綾町

1967年に明らかになった照葉樹林伐採計画に対する町ぐるみの反対運動を契機に、以来30年余にわたり照葉樹林文化をテーマに、自然公園整備や本物志向の有機農業や手づくり工芸の導入が、町民の参加も得ながら進められてきた。それらの活動が、照葉大吊橋(84年)や国際クラフトの城(86年)などの拠点施設に結実し、一方ではその間の工芸工房の増加なども背景に、テーマパーク・酒泉の杜(89年)など発信力・集客力ある形へと展開を続けている。その成果は「日本の自然百選」(83年)や「ふるさとづくり大賞」(91年)などの指定・受賞や、年間百万人超の観光入込客数に典型的に現れている。

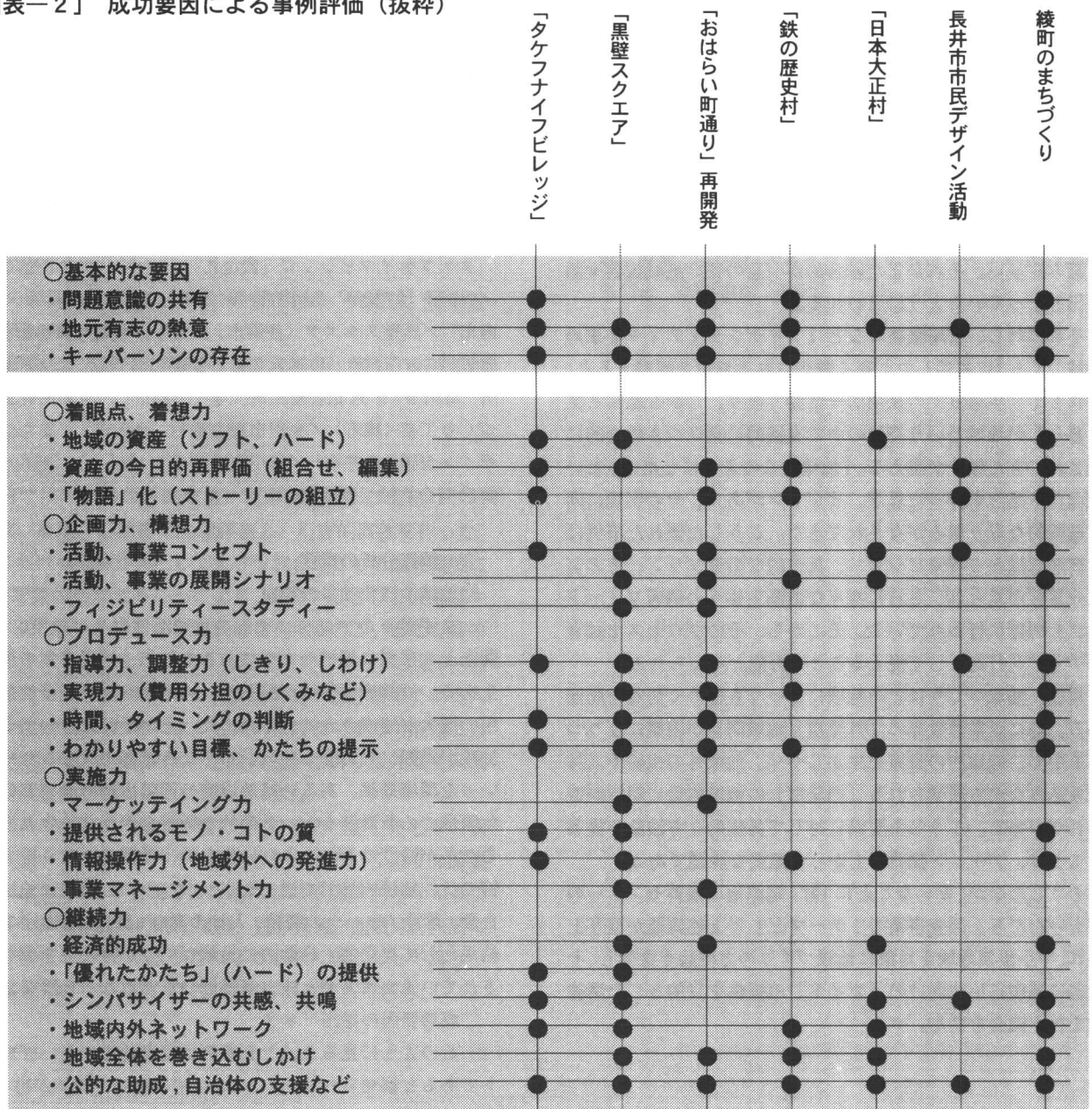
○効果

- 工芸工房の継続的増加
- 有機農法基準の先駆的確立
- 年間百万人超の観光入込客(96年～)
- 照葉樹林都市としての綾町アイデンティティの形成
- 町民の間への手づくりや本物志向の定着

○成功要因

- 危機感共有を契機に潜在的な地域資源の発見活用(照葉樹林)
- ソフトオリエンテッドな運動的展開(活動、仕組みから)
- 長期間にわたる一貫したリーダーシップ(前町長6期24年)
- 住民一人一人が参加できる活動、事業の継続
- 事業内容に即した事業主体の導入
- わかりやすい視覚的な目標、かたちへの集約

[図表-2] 成功要因による事例評価(抜粋)



功要因と考えられる要素の抽出を試みた。その結果は「別表1、2」に示されるが、ここから「これが私たちのかけがえのない資産である」ないし「こうした資産が決定的にかけている」といった地域資産についての共通認識が地域の中に確立されており、また地域づくりのプロセスに特定の流れが見いだせることも明らかになった。すなわち、小さな活動、小さな事業が持続性をもって繰り返られる中で、共鳴、共感者の輪が広がり、それが地域の文化を育む土壌となり、物語の幅をさらに広げるような活動や事業が生まれ、新たな担い手が登場していくといった、雪だるまのいし末広がり的な流れである。その際に活動事業に与えられた優れたかたちがこの流れをさらに加速し、より一層の好循環を生み出されているように観察された。

○仮説の提示

この推進プロセスにおける最大の問題は、なぜ小さな活動、小さな事業が継続して末広がり的に発展しうるのであろう。これには地域づくりの長期的な展望、ビジョンとシナリオが明確でない限り不可能に近いものと思われる。また、ある活動から次々と新しい活動が生み出されていく為には、経済的な成功だけでなく思想や理念あるいは活動プロセスの共有も不可欠な要因である。優れたビジョン、シナリオの基に展開される活動や事業に対して優れたかたちが与えられ、そのかたちが読まれていくことによって、思想と方法論がほぼ同時に住民一人一人に移転されるという「かたちのもたらす効果」も、意外なほど高いのではないかと推測された。

このような観点から、上述の事例群は、何らか地域独自の資産を発見し、その資産を核に地域づくりのシナリオが描かれ、シナリオに基づき要所所に優れたかたちを配置していくことによって多面的な効果を生み出そうとする一連のデザインプロセスとして理解できるものと思われる。

○ガイドの構想

さらに、上述の15事例の分析から、地域の自治体が長期にわたる地域づくりの中で、ある時は推進者に、またある時は最大の支援者にとその役割を変えつつ、絶えずシナリオをリードしていることも理解できた。本調査の主目的は地域づくりを進めるためのガイドを提供することにあるため、まずこうした自治体の活動に焦点を合わせ、地域づくり全体を俯瞰できるツールを作成することとした。具体的には、上述の事例群の分析検討を手掛かりに、地域資産の発見にスタートし、物語化、活動おこし、事業づくり、かたちづくりに至る流れが循環的に展開される推進プロセスを基本とし、このようなデザイン方法論を使いやすくチャート化したものを「地域デザインシナリオ」として提示することとした。

4・「地域デザインシナリオ」の提案

「地域デザインシナリオ」は、地域資産（戦略的利点）の発見からその運用に至るプロセスを、「資産の発見」「物語化」「活動おこし」「事業づくり」「かたちづくり」という5つのステップをもって提示したものである。

はじめの「資産の発見」は、その地域ならではの社会、文化的資産を戦略上の利点として発見していく段階である。2番目の「物語化」は、その資産を産業や観光、生活文化、まちづくりなどに生かしていくイメージを膨らませる段階である。3番目

の「活動おこし」は、地域資産を具体的に活用してみせる運動的な段階であり、その資産活用に共鳴し、共同で運用しようとする人材の発見、育成が目指される。4番目の「事業づくり」は、その活動を核に市場原理に基づいた事業を計画していく段階である。そして5番目の「かたちづくり」は、事業の実施を通じて明確なかたちの実現、視覚化を図り、そこから様々な波及効果を生み出され、地域住民一人一人の創造性が開発されていく段階として捉えられる。

もちろんこれらの諸段階は、本来的には直線的なものではなく、例えば「かたちづくり」が新たな「活動おこし」に結びついたり、またそれを契機に「関連する資産」が発見されるといった展開も十分に想定されるが、こうした直線的なステップとして提示することにより、「地域デザイン」への取り組みがかなり容易になるものと考えられる。

併せてこの「シナリオ」では、5つのステップを横断するかたちで「人材の発見」「推進のための仕組み、組織」「行政の役割」に関するポイントを「地域デザインの推進要素」として提示している。ここでは、例えば行政の果たす役割がステップに応じ「直接的な推進者」から「担い手のオーガナイザー」へ、さらに「市民参加の推進者」へと大きく変化させていくべきといった要点を記述している。「地域デザイン」の推進にあたっては、他の行政領域と同様にマネジメント能力が問われるが、こうした自治体に求められる能力開発についても、ガイドとしての「シナリオ」は一助となるように思われる。

5. シナリオ推進の課題

今回提案した「地域デザインシナリオ」は、潜在的な地域資産を活かしながら、地域が主体性をもって地域づくりを行っていくにあたり、有効なガイドラインとして機能するであろう情報を集約し、試みとしてツール化を図ったものである。

尚、地域づくりの推進には多様な担い手の参画が考えられ、一般には民間の主導性よることが望ましいとされているが、今回主に調査対象とした地方圏の中小規模地域においては、地域づくりの様々な局面において、自治体が提唱者、調整者、評価者などの役割を変えながら重要な位置を占めていることをあらためて確認することができた。

今後は、今回の「地域デザインシナリオ」の試みを、具体的な地域活性化事例への適応等を通じて検証を行い、一方で地域づくりが継続性をもって展開させるための自治体関与の在り方についても考察を加え、より多くの地域において、特に自治体担当者にとって使いやすいツールづくりに向けて引き続き取り組んでいく予定である。

*1 「電源地域におけるデザインを活用した地域活性化に関する調査」

平成7年度から10年度。(財)電源地域振興センター、実施(財)日本産業デザイン振興会。青木史郎、黒田宏治、蓮見孝、平野哲行を中心に地域自治体、デザインセンターの協力を得て実施。各年度ごとに報告書を作成。

*2 調査15事例中には、地域に設立された教育機関、デザイン拠点等の効果を調査し、そのあり方を検討する目的で加えた事例6例を含んでいる。

*3 各事例の「成功要因」は、インタビューを読み込むことにより把握。この「成功要因」間の関係を見ることで地域デザインの推進プロセスを推測した。なお、各々の「成功要因」は「地域デザインシナリオ」中の評価項目として活用。

【図表-3】「地域デザインシナリオ」

	●人材	●しくみ、組織	●行政の役割	●評価
1. 地域資産の発見 <input type="checkbox"/> 出会い、ふれあいをつくる <input type="checkbox"/> 使えそうな資産を今日、将来の視点から再評価する <input type="checkbox"/> 危機感を資産発見の契機に <input type="checkbox"/> 地域に「不足している資源」も発見する <input type="checkbox"/> 資産を視覚的にとらえる <input type="checkbox"/> 資産を情報として発信する	<input type="checkbox"/> 「自利き（価値の発見者）」 <input type="checkbox"/> 「地域デザイン」の推進者	<input type="checkbox"/> 先業者のレベル <input type="checkbox"/> 資産発見のための運動体	<input type="checkbox"/> 関係者の段階 <input type="checkbox"/> 地域実直し運動の段階 <input type="checkbox"/> 外部専門家の活用 <input type="checkbox"/> マクロ的トピックの提供	<input type="checkbox"/> 発見された「資産」は、他の地域と比較して競争力をつくれるか
2. 資産の物語化 <input type="checkbox"/> その資産を生かす「暮らし方（ライフスタイル）」を考える <input type="checkbox"/> 資産をベースに、「話題の核」を様々な領域に複数つくる <input type="checkbox"/> 「話題の核」を、生活・文化領域、産業領域にクロスさせる <input type="checkbox"/> 「話題の核」を地域の地図にプロットしてみる <input type="checkbox"/> どの「話題の核」から始めたら物語（起承転結）になるかを考える	<input type="checkbox"/> 「物語」の書き手 <input type="checkbox"/> 「資産」の担い手（共働者、共感者）	<input type="checkbox"/> 内部、外部とも一体感が生まれるしくみづくり	<input type="checkbox"/> 「物語（シナリオ）」にオリジナルティがあるか（他の地域に見られない展開が描かれているか）	
3. 活動おこし <input type="checkbox"/> あくまでソフト重視の運動展開を優先させる <input type="checkbox"/> 資産を活用し、小さくても具体的な活動を実施してみる <input type="checkbox"/> 先行する活動、関連する事業を利用する <input type="checkbox"/> 不足する知識、資源は、地域外から積極的に導入する <input type="checkbox"/> 中核となる推進母体を組織する <input type="checkbox"/> 資産を考え続けていける活動、継続できる活動始める	<input type="checkbox"/> コーディネーターの推進者 <input type="checkbox"/> アイランソロビーターのある経営者 <input type="checkbox"/> 地域の各分野のリーダー	<input type="checkbox"/> 運動体のレベル <input type="checkbox"/> 「気持ちを集める場所」（ソフトな運動シナリオ） <input type="checkbox"/> 「資産」を共有する、やわらかなネットワーク <input type="checkbox"/> 「問-テーマ」を追求する地域間ネットワーク	<input type="checkbox"/> 推進者の段階 <input type="checkbox"/> リーダーシップの発掘 <input type="checkbox"/> モデル事業、実験的行動の提供 <input type="checkbox"/> 具体的な活動テーマの提供 <input type="checkbox"/> 市民とのキャッチボール <input type="checkbox"/> 活動ノウハウの蓄積	<input type="checkbox"/> 活動への参加者が、段階的に増加しているか <input type="checkbox"/> 「資産」の担い手は、各分野に広がっているか
4. 事業づくり <input type="checkbox"/> 「資産プラットフォーム」で魅力的なコンセプトを <input type="checkbox"/> 参加しやすいストーリー性を内在させる <input type="checkbox"/> 意図的に異分野を取り込む <input type="checkbox"/> 少しでも「これまでなかった領域」を開く <input type="checkbox"/> あくまでビジネスベースでの成立をもくろむ <input type="checkbox"/> 補助策、支援策をしっかりと活用する <input type="checkbox"/> 事業の性格、内容に応じた事業主体を組織する <input type="checkbox"/> 「次の事業の担い手」をビルドする	<input type="checkbox"/> プロデューサータイプの推進者 <input type="checkbox"/> 様々な領域のプロフェッショナル <input type="checkbox"/> ビジネスモデルのある経営者 <input type="checkbox"/> 「次の事業の担い手」	<input type="checkbox"/> 事業体レベル <input type="checkbox"/> 事業内容に応じた事業主体 <input type="checkbox"/> 外部が自由にアクセスできる拠点施設 <input type="checkbox"/> 異分野事業間が交流できる場づくり <input type="checkbox"/> 地域以外の「応援団」	<input type="checkbox"/> 関係者の段階 <input type="checkbox"/> 民主主義、官民型のアプローチ <input type="checkbox"/> 「地域デザイン」を自発で一貫した姿勢、 <input type="checkbox"/> 国の政策を基盤とした評価、支援 <input type="checkbox"/> 「行政の壁」を越えた対応 <input type="checkbox"/> 補助金、支援策の提供	<input type="checkbox"/> 市場性、収益性は十分か <input type="checkbox"/> 必要不可欠なプロフェッショナルが参加しているか <input type="checkbox"/> 地域外から自由にアクセスしやすいか <input type="checkbox"/> 「次の事業」が見えやすいか
5. かたちづくり <input type="checkbox"/> コンセプト（事業のあり方）からかたちを導く <input type="checkbox"/> 住民参加型のデザインプロセスをとる <input type="checkbox"/> かたちの使い方、楽しみ方も提供する <input type="checkbox"/> かたちを地域資産のシンボル、地域づくりのシンボルに <input type="checkbox"/> 外からの評価を得やすくする	<input type="checkbox"/> 責任感のあるデザイナー <input type="checkbox"/> かたちの評価者 <input type="checkbox"/> 「地域デザイン」の経済的、文化的評価者	<input type="checkbox"/> かたちから活動を（ハードからソフトを）生み出す仕組み	<input type="checkbox"/> 事業、かたちの公的評価、誘導	<input type="checkbox"/> 責任感のあるデザイナーが参画しているか <input type="checkbox"/> 「かたち」から資産が感得するか <input type="checkbox"/> デザインを自分なりに活用しうる人材が増加したか <input type="checkbox"/> 「地域の資産」が拡大したか、新たに発見されたか