



藤沢市
Fujisawa City

OUR newsでは、市民会館や南市民図書館などの公共施設を複合化して再整備する「生活・文化拠点再整備事業」の進捗状況をお知らせします。第3号では、2024年2月に開催したOUR Project（※）（生活・文化拠点再整備事業）シンポジウムの内容について紹介します。※ OUR Project：Okuda Urban Renovation Project

「OUR Project における市民参画プラットフォームをつくり、育てるために」

OUR Project の推進に当たり、市民協働のあり方を考えるとともに、今後、本プロジェクトにおける市民参画プラットフォームをつくり、育てていくためのシンポジウムを開催しました。

OUR Project シンポジウム

【開催概要】

日時：2024年2月20日（火）

18:00～20:45

会場：藤沢市民会館小ホール

【プログラム】

■事業説明

「OUR Project に係るこれまでの経過と今後の取組」（藤沢市 企画政策部 企画政策課）

■ショートプレゼン講演

(1) 「わたし」から社会を変えるー住民や課題当事者との協働ー

講師 一般社団法人公共とデザイン 共同代表 石塚 理華氏

(2) 「場をつくる、地域をつくるー芸術・文化による共創ー

講師 独立行政法人国立美術館 国立アートリサーチセンター主任研究員 稲庭 彩和子氏

■トークセッション

「OUR Project における市民参画プラットフォームをつくり、育てるために」

石塚 理華氏 × 稲庭 彩和子氏 × [進行] 李明喜氏（アカデミック・リソース・ガイド株式会社）



くわしくは
次のページで

「わたし」から社会を変えるー住民や課題当事者との協働ー

石塚 理華氏 一般社団法人公共とデザイン 共同代表

公共とデザインは、社会課題に取り組む実験・探求・共創のプロセスを構築するソーシャルイノベーションスタジオです。複雑な問題に対して、個人のモヤモヤや、社会の課題等を紐づけソーシャルイノベーションへ接続させていこうという取組を行っています。

「踊れる舞台をつくる」

活動において、行政あるいは企業がサービスを提供したり何かを与えたりする側、市民がそれを消費する側という関係性から、行政や企業と市民と一緒につくっていく関係性へ、さらにはその先へと関係を変化させていきたいと思っています。

イメージとしてはお祭りであるところの「踊れる舞台をつくる」ことにあたります。提灯や太鼓、やぐらの用意は準備する側でできますが、一番最初に踊り始めた人がいて、初めて次の人と一緒に踊ることができるようになります。それを見て「参加したいな」と参加側に回ったり、もしかしたら踊っている人が、このお祭り楽しいから今度は運営側に回ってみようと思うかもしれない。私たちが試みているのは、このような人々の活動を循環していけるような土台をつくっていくことです。

「ソーシャルイノベーションの方法」

複雑な社会課題に関しては、一つの組織、一つのやり方で解いていくのではなく、いくつかの機関や関わりうる人たちが一緒に解いていく必要があります。

同じレイヤーの繋がりや組み合わせだけではなく、民間事業と行政サービスと住民活動のように多様な関係が相互に組み合わせざらないと、新しい価値や活動、また未来は生み出せません。

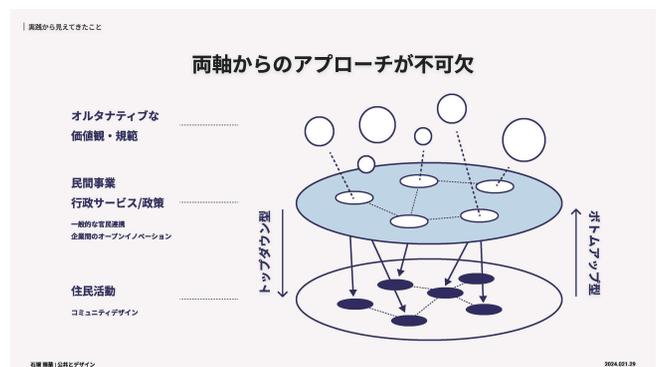
それを実現するための手の取り合い方は、行政から手を取り合うかたちも、住民活動から盛り上げていくなかたちもあり、私はトップダウン型とボトムアップ型と呼んでいます。

<事例>

- ① 渋谷イノベーションラボ（トップダウン型の事例）
- ② 「産む」を問い直すプロジェクト（ボトムアップ型）
- ③ 足立区でのシェアコンポストの取組（ボトムアップ型）

「トップダウンとボトムアップ」

こうした取組を重ねてきて、トップダウン・ボトムアップの両方からのアプローチが非常に重要だということが見えてきています。例えば、トップダウンのプロジェクトで、行政側から場や仕組みを提供するだけでは何も起こらず、一方で、ボトムアップ的に市民の活動を維持していくためには、その外側の仕組みや関係との結びつきがないと難しい部分があります。トップダウンとボトムアップ、どう一緒に接続していくことができるのか、またどう問題を公共化できるのか、その実現について考えていきたいと思っています。



石塚 理華氏

一般社団法人公共とデザイン
共同代表

千葉大学工学部デザイン学科・同大学院卒業。2021年、〈多様なわたしたちによる新しい公共〉を目指し、企業・自治体・住民と共に社会課題へ対峙するソーシャルイノベーション・スタジオ「公共とデザイン」を設立。渋谷区との住民参加型イノベーションラボ設立支援や、〈産む〉にまつわる価値観を問い直すプロジェクトなどに携わる。共著に『クリエイティブデモクラシー』。

「場をつくる、地域をつくるー芸術・文化による共創ー」

稲庭 彩和子氏 独立行政法人国立美術館 国立アートリサーチセンター主任研究員

国立アートリサーチセンターは、全国に 7ヶ所ある国立美術館の法人本部の中に今年度から新しくできた組織で、私は現在ラーニングの部署に所属しています。これまでは、美術館の場所を拠点にして、様々な市民協働の活動、共生社会づくりなどを行ってきました。

「美術館という場のポテンシャル」

取り組んできた活動の一つが「とびらプロジェクト」で、アート・コミュニケーターという市民との協働や、こどもから大人までミュージアムを介して文化や社会への参加を促していく事業です。文化財やアートがあるからこそそこで対話が生まれ、新しい協働性、コ・クリエイション（共創）が生まれるというのがミュージアムのポテンシャルでもあります。

美術館とはどういう場所であるべきか、これまでの取組の中で 3つのポイントについて考えてきました。

- ①身体的、心理的に安全でウェルビーイングな場
- ②参加型社会へ対応した誰もが参加できる場
- ③それぞれの人の当事者性が尊重される場

「コミュニティを育むソーシャルデザイン」

2012年に東京都美術館で、「アートを介してコミュニティを育むソーシャルデザインプロジェクト」として始まったのが「とびらプロジェクト」です。ここでは、130名程のアート・コミュニケーターと呼ばれる人たちとともに、様々な社会課題を視野に入れながら、ミュージアムを拠点に様々な企画を考えていく活動を展開しています。このアート・コミュニケーターのことを「とびラー」と呼びますが、東京都美術館の略称が「とび」というのと、それから「扉を開ける」という意味を掛け合わせて名付けられました。



稲庭 彩和子氏

独立行政法人国立美術館
国立アートリサーチセンター
主任研究員

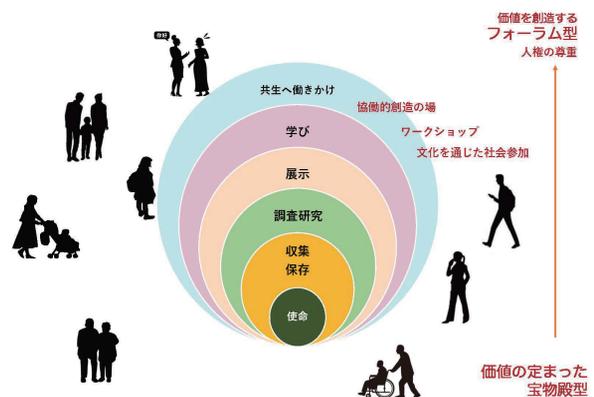
「ともに学び、実践すること」

このような市民連携をしていくときに大切なことは、その構造や場のつくり方です。「とびらプロジェクト」では、参加すると、学びの場と実践の場の両方があり、それを交互もしくは同時並行的に、体験し取り組んでいくことになります。

いろいろな社会課題に対して、学芸員もアート・コミュニケーターたちと一緒に学んで、進んでいくというかたちです。

実践することによって、さらに課題が見えてきて、それを小さい単位でプロジェクト化して、やってみてうまくいったら一度終了させてまた次に行くというようなかたちで、事業を小さなかたちで回していくというのが重要なポイントです。

また、芸術を介して、アート・コミュニケーターと東京都美術館、東京藝術大学による水平的なコミュニティができていくというのも非常に重要なポイントになります。関係する人々にそれぞれの目標がある中で、それを繋いでいくメディア、促進剤としてアートが非常にいい働きをするということがあるのではないかと思います。



ロンドン大学 (UCL) 修士修了。神奈川県立近代美術館、東京都美術館の学芸員を経て、2022年より現職。これまで「とびらプロジェクト」や「Museum Start あいうえの」、「Creative Ageing ずっとび」などを企画。現職ではアートの社会的価値を活かす事業の推進に携わる。著書として『美術館と大学と市民がつくるソーシャルデザインプロジェクト』、『こどもと大人のためのミュージアム思考』等。

トークセッション

「OUR Project における 市民参画プラットフォームをつくり、育てるために」

石塚 理華氏 × 稲庭 彩和子氏

× [進行] 李明喜氏(アカデミック・リソース・ガイド株式会社)



“新しい言葉”をつくる

【稲庭】新しいチャレンジである場合、新しい言葉をつくらなくではならないと感じています。例えば、「アート・コミュニケータ」も新しい言葉でしたが、それを美術館のボランティアと言ってしまうと、違うものになってしまいます。それは、それまで馴染んできた言葉には、それを言った途端想起する定義やイメージのようなものがあり、そこにとらわれて次の活動に繋がれなくなってしまうためです。

もし、新しい活動や新しい価値を共創でつくり出そうとするならば、やはりそこに新しい言葉をみんなでクリエイティブし、言い続けることが大切なのではないでしょうか。

【石塚】言葉という面では、自分が話をするときにはあまり市民参加という言葉を使っていないと思いました。市民参加という言葉自体が持つニュアンスが限定的だと感じていて、何か社会参加したい動機があるから参加するというかたちじゃない方法の参加を目指すのであれば、新しい言葉が必要なのかもしれません。

参加の場やあり方をデザインする

【参加者】市民活動による地域での社会課題解決への取組に、多様な視点を持った担い手をどう見つけていくとよいでしょうか？また、参加している忙しい人たちのリソースをどう束ねていけばよいでしょうか？

【石塚】コンポジットの活動でも感じていることですが、同じ地域に住んでいる人たちの中に自分と全く違う見方を持っている人たちがたくさんいると感じています。地域という限定した場で会う人の中に多様性を見出せるところが、地域でやっていく面白さなのではないでしょうか。

また、忙しさという点では、30代や40代で仕事が忙しい方だと、そこまで昼間に時間を使うこともおそらく難しいですし、それぞれに人生のフェーズもあると思います。そうした場合には、参加の仕方にグラデーションをつけることに可能性があるのでは

はないかと思っています。ただし、同時にそのような仕組みをつくることは非常に難しいということも感じているところで

【稲庭】それぞれの人が持っているリソースは限りがあります。そのリソースとそれぞれの人の間にあるコミュニケーションをうまくデザインし、リソースとリソースが掛け合わさると可能性が広がるということがコミュニティデザインなのではないかと思っています。

ポイントは場所を1個設定すること。みんなが集まれる場所を設定する。そのコミュニティをつくりその中で共有できる価値を醸成していくことが非常に大切です。

コミュニケーションデザインをする専任の人をきちんと行政側が設定をして、それぞれの人が持つリソースがきちんと活かすかたちをつくる。コミュニティの基盤づくりの「場所」「ポスト」「予算」がないとコミュニティは育たない。コミュニティをつくるうえでの基本要素をきちんと押さえていけば、きちんとコミュニティデザインは回っていきます。

プラットフォームづくりへのヒント

【稲庭】場所と人というのがやはり重要だと思います。運営していくときの仕組みをみんなが共有できるシンプルなかたちにすることも大切です。

また、その関わり方の濃淡についてもポイントがあります。「とびらプロジェクト」でも活発に活動する人とそうではない人がいます。感覚的には、30人ぐらいは非常に活発で、そこから3段階ほどのグラデーションがあるように思います。私たちは、この一番活動頻度が少ない立ち位置も非常に重要だと思っています。活発に活動する人を周りで見ている、時折いいねと反応したりしてくれる。活発な30人だけを集めるのではなく、グラデーションがあるチーム、コミュニティやプラットフォームのつくり方をするといいのではないかと思います。

【石塚】参加のグラデーションとともに、その入口をたくさんつくること、その活動を多層的に可能にする用意をしてあげるといったところも重要なのではないかと思います。

ショートプレゼンでお話ししたお祭りの例でも、踊りを見て人がいて、その人を見て楽しそうと思うことがとても重要で、そこで踊り疲れた人が少し休んでるときに、自分がやってみよう、あんなことやってたから自分もこうできるんじゃないかな、などと思える役割の循環が大事なのではないでしょうか。



OUR Project (生活・文化拠点再整備事業) について

本プロジェクトの詳細はこちらから

https://www.city.fujisawa.kanagawa.jp/kikaku/shiminkaikan/shiminkaikan_history.html

発行・編集：
藤沢市企画政策部企画政策課