

<実践哲学としての「コミュニティ・デザイン論研究」を目指して>

2nd フレーム「How? 計画」ワーキング

A. 話題提供(コミュニティ・デザインの概念を入りに) ※

話題提供者:

高田光雄(京都美術工芸大学教授、
京都大学名誉教授)



「コミュニティ・デザイン論研究をめぐる」

0. 話題提供の前に

今日、自分の立場で言うと、少なくとも二つ教えていただかなければいけないことがあります。一つ目は、ワーキングを重ねた後、改めて書籍化等のアウトプットを検討するというのですが、コミュニティやコミュニティ・デザインの議論をどこからスタートしているのかという点です。いろいろな考え方があってもいいのですが、何が論点かということを確認する必要があると思います。特にキーコンセプトに関して、お教えいただきたいのが一つです。

二つ目に、私が用意できるネタを後でざっとご紹介します。私が何らかの貢献ができるとすれば、他の方との違いで言うと、一つは、私が生まれ育ち、現在も居住している京都との関係があります。それはコミュニティの概念と非常に関わると思うのです。一方、大阪は大阪で、住まい・まちづくり研究の原点であり、私にとっては非常に強い思い入れのあるまちなのです。大阪ベースなのか、京都ベースなのかは私にとってはかなり大きな違いがあります。どのようなスタンスが望ましいかを確認したいと思っています。

実践的な研究については、既に紹介しているものもありますが、紹介していないものもあります。例えば、今取り組んでいるプロジェクトの一つは、京都の路地再生です。「子どもの生活空間がなくなってきたから路地を活用したい」と提案すると、「子どもがうるさいから困る」と、公の場で反論する人たちもいる中で、子育て支援路地再生プロジェクトに取り組んでいます。

路地をつないで避難路を確保して安全性を高めるという話も、「見知らぬ人の通行を許してまで向こうの人とは付き合いたくないから間に塀を造ってくれ」と言われ、持続可能なコミュニティなど簡単には生まれにくいことを思い知らされています。そのような地域での、今までとは違ったコミュニティ・デザインを、もみくちゃにされながらもそれなりの意義を感じて進めています。

そんなことがいろいろあるのですけれども、こんな話はあまりにも生々し過ぎるかなという気もします。みなさんと共著となる最終的なアウトプットの中で、特に重要な論点は何かということと、先ほどお話した京都ベースか大阪ベースかということ、私自身のネタの中で役に立つものがあるかどうかということ、それをどのように料理したらいいかということをお教えいただきたいという質問群が、私の今日の話の趣旨で、レクチャーにはなっていないのですがご容赦をいただければ幸いです。

1. コミュニティ・デザインの概念

コミュニティの概念というのは、そもそもという話になるともうそれで終わってしまいそうなどころがあります。それから建築学におけるコミュニティ論といっても、実は建築学自体には、自らの知識はないのです。全部よそから借りてくるか奪ってくるのです。工学や医学などの応用科学は全てそのような側面があると思います。

コミュニティに関する議論というのは、私の関わっている住宅計画の領域では何度か非常に盛り上がったことがありました。その度に、コミュニティとは何かという議論をどこかから奪ってきた話をもとに繰り返してきました。私の若い頃のことです。社会科学、特に都市コミュニティ論のようなものをベースにして議論することが多かったと思います。そこでまた時代が変わっていく。少子高齢化が進行する中で、これまでの都市コミュニティ論とは違った、特にソーシャルキャピタルの議論などが出てきた。かつては、建築学の研究者同志が、それぞれ社会科学などから学んだ知識をもとにいろいろなことを言い合っていた。それが、少なくとも私の関わっている領域では、だんだん研究の学際化が進んだ。いろいろな領域の議論をわれわれが勉強したところで限界があるので、社会学の話はむしろ社会学者、経済学の話は経済学者にしてもらおう。それを学祭的な議論の中で都市や建築の課題とどう結びつけるのがだんだん大事になってきたわけです。

学際研究が進んでいくと、より自分の専門は何かということを逆に問わなければいけなくなります。それから、分野によって論文執筆の作法の違いもあります。工学と社会科学では、とにかく文化が全く違ってきます。また、社会学の論文などは価値観がたくさん入っています。そのことに関してものすごく抵抗があるのですが、価値観がはっきりしない論文なんて論文ではないと言われるのです。都市住宅学会の最初の頃はそんな話ばかりで、今から思い返すと本当に面白い話がたくさんありました。

そのような学際研究が活発になってくる中で、コミュニティの議論が学際的に行われるようになりました。それから国際化もそれなりに進んでいて、昔は和書と洋書とかいう感じだったのですが、それがもう入り混じってしまって、逆に根がよく分からない議論が飛び交うようになりました。

建築学においてわれわれは、昔、社会学の奥田道大さん、鈴木広さん、倉沢進さんなどの論文を比較的一生懸命読んで、何となく違和感を覚えながらも、コミュニティについていろいろな人がいろいろな定義をしました。そうしたことが何回もあり、コミュニティとは何かを何回も議論してきました。比較的最近になって、広井良典さんが『コミュニティを問いなおす』という本を出されました。私は、この本は学生がコミュニティを勉強するのに非常にいい本だと思いますが、コミュニティを問い直していることになるのかどうかということと言うと、全体としてはあまり進化がないような気がするのです。世の中が変わってきているだけだとも感じますが、そのような議論があります。

建築学では、住宅計画論の中で、高度経済成長期以降の団地の設計のあり方をめぐって、コミュニティの議論が必ず出てくるのです。ところが、その基本的な議論は、地方から大都市へ人口が集中している、要するに農村部から都市への移動ということが前提となっています。農村のコミュニティ自体に対しては非常に否定的な議論もあるけれども、団地の中で、人の関係がないということに対してどうしたらいいのだと、それは社会学者と同じ問題意識だと思うのです。それを、具体的に住宅と住宅をどういう向きで設計するのか、

動線をどうしたらいいかというところに落とさなければいけないという議論の中で、いろいろなコミュニティ論が東京を中心にあっただのですが、私はものすごくそれにも違和感がありました。何でこんなに田舎の話ばかりするのだらうと。農村から都市へというのが近代化といわれるのですが、京都などの歴史都市は元々都市なのです。都市的な文化があつて、人間関係もみんな仲良くしましょうというようなコミュニティではなくて、価値観が違う人ばかりいて、どのようにしてけんかさせないかというコミュニティで、仲良くするなどということは別に考えていないという話がベースにあつて、京都のコミュニティは成り立っていると小さい頃から感じていたのです。

要するに歴史的な話というと全部農村の話になることに違和感がありました。都市にも歴史があつて、歴史都市のコミュニティの議論がもっと行われるべきだと思っていたのですが、なかなかそのようなことをやってくれる社会学者がいませんでした。関心を共有できる研究者は、歴史学者の中には多少いたのですけれども、社会学者の関心は、日本全体が農村から都市へという動きが主要な動きだったわけですから、その大きな流れの中にありました。

フローからストックへという議論は、実は1960年代からもう始まっていたのです。1970年代はストックの時代だといわれましたが、実際に日本の経済活動ではスクラップ・アンド・ビルドがその後もどんどん続いて、今頃になって空き家の問題やストックの問題と言っています。既成市街地の再生や住環境整備が1960年代の終わり頃から活発になって、そこでは、従来の更地の上に家を造る、家を造るように都市を造るといった近代都市計画の議論は成り立たなくなっていました。

効率性と公平性が重視された近代都市計画では、公共私段階構成論などの議論が組み立てられる一方で、千里ニュータウンのような、それを教科書のようにして創ったまちが生まれました。しかし、既成市街地再生の現場では、千里ニュータウンの議論をそのまま適用するわけにはいかないのも、もっと小さな都市計画、あるいは地区詳細計画が要る、住民参加が必要だといわれはじめました。それは、それなりに納得できるのですが、住民参加論の人は住民参加ばかり言うのが私は気に入りませんでした。同様に、公共絶対論、市場中心主義など、それぞれの立場からの主張も出されました。公共の立場や市場の論理でこうだというのは、ある意味では言いやすい話で、住民参加の議論というのは非常に難しいのだけれども、行政と地域住民、民間と地域住民を対立的にとらえ、住民主体だけを主張することに対するまた違和感がありました。もう少し引いて全体を見る必要があるということをずっと考えながら、私自身はハウジングシステム論の立論といくつかの実証的研究に取り組んできました。それでごちゃごちゃやっていると、阪神・淡路大震災が起きて、その復興の中で、そのようなものがもう一気に燃え上がりました。多くの仮説が目の前で検証されていったのです。そのようなことが私の経験としてはありました。

コミュニティ論という意味では、個別テーマとして、団地の中の近隣トラブル研究を私は細々とやってきました。私の学位論文にも少しだけ載っています。私ができるようなことが好きだったわけではありません。私はどうもいろいろな形でトラブルに巻き込まれやすいのです。一番大きなトラブルは、京都のマンション紛争で、町家の横に急に高層マンションが建つということで、よその都市では考えられないようなものすごい紛争が勃発して、あちこちに巻き込まれて、ぐちゃぐちゃになったという話があります。景観紛争はもっと

早くから始まっていますが、マンション紛争のときほど激しくはありませんでした。マンションのときはもう本当に物理的に身の危険を感じるぐらいのことが起こるわけです。そのような経験もありました。もっと平時の話にすると、例えば音のトラブルです。ピアノ騒音殺人事件などのような騒音の問題、相隣関係のトラブルの話は昔からいろいろありました。近隣トラブルをどう理論化したらいいかというときに、例えば経済学者 K.E.ボールドウィングによる『紛争の一般理論』などの知恵を借りながら実証研究を行いました。

コミュニティ・デザインという概念については、ものすごく単純化して言うと、ハードなコミュニティ・デザインと、ハード・アンド・ソフトのコミュニティ・デザインと、ソフトなコミュニティ・デザインのようなものがあつたと思うのです。私の今までの実践研究の中では、ハードな話がまずあるのです。ハードな話というのは、一般的には大きな都市計画があるのだけれども、ある時期から、今お話ししたような修復型の居住環境整備の議論が出てきました。それから、今まで都市計画の研究者は、交通の問題といえば自動車の話しか考えていなかったのが、これもある時期から、人のことを考えるようになりました。交通土木という領域があつて、これは乗り物の話なのですが、ある時期から歩行者の話が出てきて、交通と居住が急接近しました。そのようなものもコミュニティ・デザインの要素となつていったのです。

彰国社の「建築文化」という雑誌で、1976年に「コミュニティ・デザイン」という特集号がありますが、中を見たらほとんどハードの話です。ハードな人から見るとソフトな話が入っているのだけれども、一般の人から見たらハードな話、要するに設計計画の話なのです。コミュニティ・デザインという言葉は、そのようなところで、われわれの周辺では使われはじめていました。

また、コミュニティという言葉もかなりハードなイメージでした。私はコミュニティという言葉はどういう意味か、英語圏の人に何度か聞いたことがあります。要するに都市だと言うのです。都市という概念が日本の都市とは違いますが、歴史的に形成されたまちをコミュニティという。それがベースだということです。建築系の人と言うから特にそうなのかもしれませんが。だから、コミュニティ・デザインは、ハード、ソフトを含めた都市のデザインという意味でした。一方、私は、住民参加のまちづくり、京都のマンション紛争、ニュータウン再生などに関わりながら、まちづくりの仕組みを考えたり、支援のツールを考えたり、ワークショップをやったりというようなことをかなり早い段階から始めていました。その成果を学会で発表するときに、まちづくりという言葉日本語だったら使うのですが、国際会議のときには「まちづくり」は何と訳すのかというと、コミュニティ・デベロップメントしかなかったのです。ただ、デベロップメントに何か違和感がありました。そんな時に、ある大学の若い先生か学生が、「コミュニティ・デザイン」という言葉を使って発表していて、格好いいなと思いました。そうすると、次の年からみんなコミュニティ・デザインと言いだしました。建築の分野では、そのようなはやりすたりがあるのです。コミュニティ・デベロップメントでもいいのですけれども、コミュニティ・デザインと言う。英語圏の人にどう伝わったかはかなり疑問だけれども、日本人がそのようになった時代が明らかにありました。

私と同じか少し上ぐらいの世代の人たちが、コミュニティ・デザインという言葉のある意味で、はやらせた。ところが、デベロップメントもデザインも、白紙に絵を描くことで

はないか、ではマネジメントがいいのではないかというような議論も出てきました。そんなことで、私もコミュニティ・マネジメントという言葉を使った論文を幾つか書いていますが、そんなことをしていると、英語圏の人たちに、日本のようなまちづくりはうちの国にはないのだということで、あなたたちがやっているのは「Machizukuri」とローマ字で書くべきだと言われて大混乱になったこともありました。

そのような経緯と全く関係なく、山崎亮さんの『コミュニティデザイン—人がつながるしくみをつくる』という本が出ました。ここでは「人と人のつながり方やその仕組みのデザイン」と定義されているので、まさにソフトなのです。むしろワークショップやイベントというようなことがイメージされて、コミュニティ・デザインという言葉が出てきているということで、手段と目的が入れ替わっているような感じもするのです。また、職能やビジネスとの関係が非常に強調されるようになったということです。

私のこれまでの生い立ちの中では、自分としては意識はしていないのですが、客観的に見ると、ソフトなコミュニティ・デザイン、ハードと関係のないコミュニティ・デザインはあまり専門領域ではありませんでした。そのあたりの話も含めて、改めてまとめるとしたらどうしたらいいか、是非ご教示いただければと思います。

2. 京都、大阪、神戸、東京、そして再び京都から学ぶ

このような問題に対する私自身のスタンスは、やはり私の生い立ちからすると、歴史都市コミュニティがベースとしてあります。しかし、建築学では研究としてはそのようなことがほとんど行われていなかった。それから、都市的な生活文化がベースにあります。歴史的な生活文化の継承・発展を重視してしまう。こんなものはなくなっていくのだと論じている建築学者もいますが、私はそう思いません。京町家はどんどんなくなっていつているのですが、生活文化を含めた京町家の保全・継承を進めることによって、それらに含まれる現代的価値を引き出すことができると思っていますのです。その本質というのは、いつも言っていることですが、異なる価値観の共存という文化です。みんな仲良くして価値観を一つにしましょうという話とはむしろ全く逆で、異なる価値観の人たちが共存する最低限の条件を保全するという考え方です。これが、京都のまちでは、少なくとも応仁の乱後の戦災復興以来ずっと考えられてきたことだと思うのです。

協働ということも大事なのですが、その前に連携ということがやはり大事です。しかも連携というのは、理屈だけではなく、連携の感性がなければできないと思います。協働の感性や連携の感性。その感性は、生活文化と言っていますけれども、日常生活の中で磨かれるのです。会議の中でそのことが明確になる、論理的になるなどということはないのです。町家の保全や生活文化の継承というのがなかったら、感性そのものが衰退していつてしまいます。現にそうなっていると思うのです。

都市的な生活文化は、挨拶の仕方や門掃き、冠婚葬祭など多岐に渡り、建物で言うと建物や庭の連携やケラバ重ねなどが含まれます。これはもちろん京都だけのことではありません。例えば、新潟の雁木です。共有のアーケードではなく、個人が出したものがつながって共同の屋根になっています。共有のアーケードとは全然原理が違っています。個人の責任で共同体に参画するという立ち居振る舞い、感性は、普段からそのような育ち方をしていないと、いきなり磨けるものではないし、それなくして連携しましょうなどというのは

なかなか難しいと思います。

だから単純に町家という建物だけを残そうとする考え方に対して、私はむしろ反対の立場です。生活文化の継承ということを前提にそう考えているのです。そのようなことを言える領域が、何らかの意味で、私自身のオリジナリティにもなっているだろうと思います。

大阪は大阪でまた非常に面白いのです。経済合理性があり、本当の意味で合理的なことをあちこちで体験します。京都では逆に言うと不合理なことが多過ぎるのですが、大阪はある意味では割り切ることが非常にやりやすい文化を持っています。ただ、大事なことをすぐ忘れてしまうこともあります。例えば、裸貸（はだかがし）の伝統のようなものは何とか再生したいと思うのですが、多くのお阪の人にはそれをもう忘れてしまっています。京都でマンション紛争でぐちゃぐちゃになったときに、大阪に行くと、誰も何も反対しないでどんどん建て替わっていくのが理解できませんでした。ただ、平野や住吉に行くとそうでもない。平野の地区計画を少しだけお手伝いしたのですが、平野に行くといろいろな意味で京都と一緒になのです。大阪というのは大きな都市なので、いろいろなところがあるのですが、都心部に職住共存地区が残っていないのが残念です。平野などを見ていると、環濠城塞都市に独特の意義があったことがわかります。あれは郊外ではなく、小さい都市、つまりコミュニティなのです。都市的なコミュニティが育っているところは大阪にも幾つもあり、そこは京都都心部ともものすごく似ている。立地的に郊外でも物理的な距離では測れない、歴史的な経緯があります。上町台地はまた独特の文化的蓄積がある場所で、これも非常に面白いと思っています。その中で「上町台地からまちを考える会」が結成されて、解散に至った。これについても、今回の出版でどう取り扱うのか気になるところです。

神戸は基本的に大阪都心部の人が移っていったところと、それ以外のところがあります。阪神・淡路大震災のときに、そのような歴史が複雑な形で重なり合っていることが、掘り起こされた感じがしました。今まで私が思っていた神戸と、震災の後に掘り起こされた神戸は、随分違っているところが見えてきました。震災復興については、いろいろな経緯の中で、特定のまちづくり協議会のお手伝いに入らなかったのが結果的によかったと思っています。いろいろな地域をうろろして、いろいろなところを見せていただいて、個々の震災復興のお役にはあまり立つことができなかつたけれど、状況を A から B に伝えるということはそれなりにやってきたと思っています。

東京では、たまたま本郷にある求道学舎のリノベーションに建設共同組合員として参加したことがあり、関西とは異なるコミュニティに関わりました。もちろん、関西でもいろいろなリノベーションのプロジェクトに関わってきました。関西で普通にやっていることでも、東京に行くとメディアの力なのか、おしゃれに情報が発信され、感度の高いクリエイターなどを集めることができることも学びました。だから、京都の堀川団地のリノベーションでは、あえて関西から情報を発信するのではなく、東京 R 不動産の協力を得て東京から情報発信を試みました。実は、1989年に『まちに住まう—大阪都市住宅史』を平凡社から出した際も、元々はそのような意図がありました。たまたま関西出身の方が編集者として担当されたので、完全に東京風ではなかつたのですけれども。

いろいろ言いましたが、現時点で、私が最も強く、かつ継続的に関わっているフィールドはやはり京都です。異なる価値観の共存に代表される生活文化を含めた京町家や町家街区の継承、近現代建築を含めた既存建築のリノベーションなどから学ぶべきものはまだまだ

あると思っています。

3. 地域のレジリエンスを考慮したコミュニティ・デザイン手法開発

ハウジングシステムの開発と実践とともに私がこれまで行ってきたまちづくり系の仕事を一言で表現すると「地域のレジリエンスを考慮したまちづくり」ということができます。単純化して言えば、サステナビリティをレジリエンスという概念との関係の中で捉える、まちづくりのプロセスです。まちづくり三題嚙と私はいつも言っているのですが、第一、異なる価値観の共存＝課題と考え、第二、タイトでオープンなcommons＝仕組みと考え、第三、シナリオアプローチ＝方法と考えていくというようなことを、授業の中でもお話してきました。

第三のシナリオアプローチは、計画という呪縛から解放されるための方法論です。計画というのは二十世紀、とりわけ第二次世界大戦後の社会を規定した極めて重要な概念です。これは、目的を最初に決めて、そこへ突っ走るというものですが、まちづくりの現場では目的が決まらない。いろいろな価値観の人がいるわけだから決まるわけがないということから始めなければいけないのです。計画論というのは全く役に立たないのです。最大限の多様な目的を考え、複数のシナリオを立てて、それぞれしっかりと議論する。その方法がシナリオアプローチのワークショップでした。海外でも、例えば韓国でこのワークショップを試みました。言葉の障害を取り除くために、絵を使うワークショップ手法を開発したりもしました。ワークショップのテーブルの上に絵が残り、だんだん絵が出来上がっていくようなシナリオアプローチも経験しました。ただ、言葉だけではなく、文化が違うところでこのようなことをすることの難しさも痛感しました。

それからストーリーとナラティブについて、ビデオゲームの作家の方の話を知りました。決まったストーリーでやるビデオゲームはすぐ飽きられてしまう。参加者によってどうなるかわからないというビデオゲームをどのように作るのかというその話は、まさにわれわれのワークショップの議論と重なるところがあります。それから、プロのシナリオライターの方にまちづくり協議会に参加してもらって、シナリオを作ってもらったということもやったことがあります。いずれにしても、シナリオのナラティブに関する議論はそれなりに面白く奥が深いと感じています。

4. 実践的研究としてのコミュニティ・デザイン

私がこれまで実践してきたまちづくり関連事例、つまり提供可能なネタには、大阪におけるまちづくり拠点を連携した上町台地からまちを考える会、少子高齢化・人口減少が進む明舞団地の再生まちづくり、阪神・淡路大震災における住宅復興の支援と検証、歴史的市街地京都におけるマンション紛争と景観まちづくり、少子高齢化・人口減少が進む市街地型住宅団地（堀川団地）の再生まちづくり、子育て支援住環境整備をめざした京都路地町家再生などがあります。

今日のところは、コミュニティ・デザイン論研究をめぐる私からの話題提供としては以上のようなこととなりますが、改めてまとめるとすると、第一、スタートとなる前提、最終的な出版物で特に重要な論点を教えてほしいということと、第二、私が何をしたらいいか、つまり、私自身のネタの中で役に立つものがあるか、それをどのように料理したらいい

いか、を指示していただければと思います。



質疑・意見交換

————— (山口) 「<実践哲学としての「コミュニティ・デザイン論研究」を目指して>という仮の大きなコンセプトで、「制度」「計画」「文化」と続いていって、最後に（ワーキングの順番は前後しますが）「共生」の話があり、それらを通じた後で、「はじめに」の部分を新川先生がまとめられるというのが今の流れです。ですので、コミュニティ・デザインとは何かという定義の部分は、改めてこうした4つの枠組みのもとでの対話を経た上で、最終的には書き言葉で書き下ろしをいただくことによって、本の読み手にお示しすることになるかと思われま

す。高田先生からの二つの問いに答えられていないのですが、まず高田先生に求められる役割は、「計画」とは誰かから与えられるものではなく、かつ、誰かの価値判断に甘んじていくわけではないといったことを系統立ててお示しいただきたい、ということです。この点は今日お話しいただいたと受け止めています。通常、計画というと、白紙に絵を描くような感じで結局は平面に表す話になっている部分を、人々の参加によって形骸化させないためにマネジメントが重要というところを確認できれば、と期待していました。結果として、それが計画というテーマへの大きな問題提起となると共に、そもそも実践哲学として高田先生が大切にされてきた意味を紐解くことになるかと確信しておりました。

ですので、高田先生に事例を比較いただく中で、計画の策定・推進・修正・評価などを担うコミュニティ・マネージャーに担ってほしいこと、あるいは担ってほしくないことが明らかになると見立てていました。その際、漠然とした「まち」を射程に入れた一般論ではなく、都市生活における文化的な背景などを大事にされてきた高田先生だからこそ、お示しいただけるコミュニティ・マネージャーへの心構えをご指南いただければ、という期待を抱いています。私が勝手に過剰な解釈や期待をしているだけかもしれませんが、どの事例やどの地域という希望が先にあるのではなく、そうしたマネージャーへの視点をお示しいただく上で必要な事例や地域を取り上げていただけますでしょうか。

————— (川中) 今日は高田先生がこれまでいろいろな地域に関わってこられた中で基軸になっている価値観や考え方、在り方が浮かび上がってくることを期待しています。地域ごとに向き合い方を変える柔軟性の中でも一貫している軸がどこにあるのかが浮かび上がると実践哲学の探究になると考えています。その意味では、地域にこだわることよりも高田先生の存在、あり方に関心を寄せたいと思っています。

(高田) その語り方、同じことを言うのでも、あちらから言うのか、こちらから言うの

かということがあります。私の生い立ち的に言うと、京都からというのが素直ですが、大阪をフィールドにということであれば大阪もあり得ます。

————— (弘本) 場所を限定するものではありませんので、テーマから入っていただければと思います。

(高田) 渥美先生は地方圏というのか、まさに農村部の話を、具体的にされます。私から見ると非常に面白い話がたくさん出てくるのですが、逆に、私の役割としては、都市に歴史があるということをごどこかで言わなければいけないのではないかと考えています。

————— (弘本) それはぜひ語っていただいたらいいと思います。特に、ずっとこの間、先生とのお付き合いもかなり長いわけですが、年々そうしたご関心が濃厚になっていっていらっしゃると思うのです。本日も触れられた、生活文化のお話など、ある種の危機感を強めていかれている、その流れ自体が私などからすると大変興味深く感じる場所があります。それを語られようとする、バックグラウンドとして生い立ちの部分から語られることが必要になるのかなとは思いますがね。

(高田) 計画というのをまともに議論するのですか。

————— (弘本) そうですね。というのと、やはり先生は計画論から入っていかれているわけですね。

(高田) 私は今もそうですけれども、専門は建築計画ということになります。

————— (弘本) やはりそこはとても重要なことのように思うのです。

(高田) 20世紀概念の塊のような。

————— (弘本) そこに生い立ちが重なってきたときの面白さのようなものがあると思うのです。

(高田) 前田君は、今、計画は付いていないのですか。

————— (前田) 文脈、場によって言ったり言わなかったりしますが、大学の所属名には付いていないですね。自分の専門を他分野の方に説明するときには、建築学だと広すぎるので、建築計画学と名乗っていますね。

(高田) 私は元々、建築計画講座で、居住空間学講座になったときに「計画」が消えました。しかし、担当している講義は居住空間計画や建築計画特論など、常に「計画」が付いていました。行政の仕事でも全部計画が付いています。歴史的に見ると、現在の日本語

の計画は plan の日本語訳です。中国語の「計画」はより古く、少し意味がちがっていました。

————— (新川) ともかく 19 世紀的な、近代的な計画論のようなものが始まって、20 世紀の、工業化が進んだ都市建設が当たり前になってきた時代の中で、逆に歴史都市の中でずっと違和感を覚えながら、でも建築計画をされてきた。その違和感のところをずっとお話いただくと、私たちとしてはとても参考になり、ここでのコミュニティ・デザインの部分につながっていくかなという感じがしながらお話を聞いていました。

逆に言うと、高田先生にとって計画というのはどうも、目的というよりは、どうやってそれをおちゃらにするかというか台無しにするかというところかと、お話を聞いていました。それはそれで面白いなと思いました。

————— (川中) 建設計画というより「破壊計画」になってきた、しかも破壊の謀りごとのようになってきたということでしょうか。

(高田) そのように居直ってしまうのがいいかもしれない。建築破壊計画とか。

————— (新川) もう計画にはならないかもしれませんが。

————— (渥美) シナリオアプローチのお話の一番下の方で示されている図は、これはやはり拡散するというイメージですか。

(高田) これだけのことを考えてスタートするということです。ある人はこちらへ行きたいと言うし、別の人はこちらへ行きたいと言う。計画というのは、出来上がり図をまず描かなければいけないので、これをどうしても決めなければいけないところでもめるわけですから、それを決めない。日本では、「今の時点ではまだ決めないでおきましょう」「いろいろな可能性を考えましょう」と言う、これが比較的成り立つのです。絶対こちらだという人が 25%、絶対あちらだという人が 25%、よく分からないという人が 50% ぐらいいるので、これがいいのです。

しかし、例えば韓国に行くと、こちらかあちらかしかないのです。真ん中がありません。50、50 に分かれます。「両方考えましょう」と言うと、「そんなことは考えられない」と言われる。だからシナリオ、これをスタートさせること自体にもものすごく苦勞する。「そう言わずに、向こうの立場に立って、一遍、何でこの人たちがこう言っているのか考えてください」と言って、その両方のものをシミュレーションしてもらおうと、「まあ別に賛成ではないけれども、そのようなこともできないことはないな」とやっている間に分かってもらえるのですが、そこに行くまでにもものすごく時間がかかります。そして、必ずその日のうちに結論を出さなければいけないのです。いろいろな議論が出ました、今日はどうもご苦勞さまでしたと言うと、「そんなの帰れない」「今日は結局何が決まったのだ」と言われ、「いや決まっていません」と言うと、駄目だと言われるのです。むしろ欧米の方がこのようなことは寛容ですね。

—————（渥美） 私はこれを何となく逆に思ったのです。これは一個一個に目標があって、複数の目的があるという図になっていますが、複数の目的からスタートして、もつとといいまちや住みやすいまちといった言葉を持ってきて、何となく一つにまとめるのかなと思っていたので、拡散していくままというと。

（高田） まちの姿というのは、10年後だって決められないけれど、30年後だとその人は生きていないかもしれないので、30年後の話を決めること自体が間違っていると考えるのですね。かつ、途中で見直します。見直したら、こちらに行っている、あちらに行っている、最後は同じところに行くかもしれませんよね。そのようなことがあることを考えて、今決めなければいけないことだけを決めておくということです。

—————（渥美） われわれは防災のまちづくりとか、茫漠としたものを言うわけですか。安全なまちとか安心なまちとか。

（高田） しかし、防災の話は、そうでなければいけないと思います。

—————（渥美） そうすると、誰が計画を持ってくるかで今までと違うことになってきて、安心なまちとかみんな言っているのだけれども、スタートがめちゃくちゃになっている。そのままスタートしましょうと言って、安全なまちを、実は誰も分かっていない。そこに向かって、厳密ではないプロセスをつなげていくというイメージを持っていたので、私は図を逆転して捉えました。

（高田） そのような話をちゃんとしたら面白いかもしれませんね。防犯の話もそうで、こんなことを言っていたら犯罪が全部出てしまって、もうぐちゃぐちゃになってしまいます。

—————（山口） 先ほど川中先生が指摘された破壊の謀りごとという観点を、よりよい未来への創造的な破壊として捉えるなら、望ましい状態に向けて何をどうしていくのかの構想をまとめあげることが不可欠です。いわゆるバックキャスト志向がそれで、こうなってほしくない道をまず想定して、そちらの可能性を下げるために、あるいは選択肢を減らす中で、採るべき選択肢をつくることと理解しています。

（高田） だからわれわれ、建築や都市計画に関わっている人たちは、要するにハードなど何かを作るわけです。そのときに、環境を操作します。その操作がいいかどうか、それが環境決定論といって、あることをやるとあることに必ずなるということであれば、100%決定するのですが、実際には、こうやったから必ずこうなるということはないのです。昔は、立派な建築家がいい設計をすると人々が幸せになるという決定論的な考え方があったのですが、実際はそうはならないのです。有名建築家が造った住宅は大体不幸な人が生まれています。

そうではなく、特に住まいというものは、相互浸透論といって、住まい手と環境とが相互に関わり合う中でいいものができる、どこかに落ち着くということがあります。ですから、そもそも建築家が決められるものではないのだと考えるわけです。住宅であれば、住まい手が家に関わって、家が住まい手にまた影響を与える、その住まい手と家との相互関係をどれだけつくり出せるかで、いい住宅かどうか決まるとわれわれは考えています。それは相互浸透論的な考え方で、環境決定論的な考え方は、むしろ巨匠といわれている人たちがします。仏教と似ているのです。ものすごく修行をして非常に高いレベルに達するのだという人と、南無阿弥陀仏と言っていたらいいのだという人、われわれはどちらかという後者の立場です。

————— (渥美) 今の相互浸透論もそうですが、だいぶつながってきました。

(高田) そのようなことで、渥美先生が言われるように、逆の絵も描いてみると面白いかもしれません。

————— (渥美) 行き詰まるかもしれません。

(高田) 前田先生あたりにそこを。

————— (前田) 最近、先生方が言われてきたような問題意識を引き継ぎつつ、同年代の比較的若い世代の建築・都市計画，文化人類学，社会心理学の研究者でチームをつくり、研究を行っています。そこでは、「計画を記述する」を合言葉にしています。そこには二重の意味が含まれていて、専門家や研究者がまちづくりの現場に参画して現場のひとたちと文字通り「計画をつくる」ことにくわえ、それをもう少しメタな視点から捉え、「計画をつくる私たち自身を記述する」ことを通じて自分たちの行為やプロセスを相対化し、現場のエンパワーメントにつなげる、というようなことを考えています。

————— (渥美) それは面白いのではないのでしょうか。

————— (山口) そうした手法は演繹か帰納か、といった方法論の議論を論理的な話題にとどめることなく、むしろよりよい未来の計画づくりは主体と対象との相互作用の結果としてもたらされるという、実践的研究に関するメタレベルの理論への接近となるでしょう。この点はまちに関わる研究者の姿勢だけでなく、高田先生がおっしゃる価値のお話と深く関係する、という印象です。特にまちづくりにおけるシナリオアプローチによる計画づくりでは、そのプロセスにおいて生まれる複数の可能性を追求し、選択する中で、世代を超えてより良く生きていくための手がかりが得られる、ということを高田先生との対話で深められればとの思いで、この第2フレームを構成させていただきました。

(高田) ストーリーというのは順番に話が出ていって、このように元々多様なところがあつたら、どこへ行くか全く分からないわけではなくて、分かっているのだけれども、行

き方が人によって変わるので。無数とは言えないけれども無数に近い選択肢が、このポイントがたくさんあればできていくという。

————— (渥美) 小説でもこれが使われるときがありますよね。道尾秀介さんがこのようなものをしましたね。

————— (山口) 私は長く iPhone ユーザーなので Android スマートフォンの使用経験は少ないものの、2つの OS でセキュリティ管理のスタイルの違いに、それぞれの思想が現れていると感じています。iPhone は生体認証以外では 4 桁あるいは 6 桁の数字で管理するのに対し、Android では画面上の 9 つの点をなぞるパターンを設定しておく、という方法があります。昔はいずれもロック画面の表示を横にスライドするだけで解除できる設定でしたが、どうすれば利用者によってセキュアな状態、つまり他者からおびやかされない安心感を持てるかが設計、計画、実装されているのでしょうか。そうしたプロダクトデザインであれば一定のサンプル数からの検証で妥当な水準が設定できるのでしょうか、コミュニティ・デザインにおいては個々のパターンやストーリーを検討するだけでなく、人の生き方が集合的であり、そもそも気分によっても変わるといった多様性が前提となったものでないと、安心な暮らしは実現できないでしょう。

(高田) iPhone のセキュリティは嫌いですね。私はセキュリティは要らないのですけれども、逆に。裸になっているのが一番安全な感じがします。

————— (川中) シナリオアプローチについては、ハードの話になればなるほど、どこまで実践できるのだろうかというところも正直あります。尼崎で廃校になった高校の跡地活用計画を検討する会議の座長をしたとき、会議の中では意見が分かれたこともあり、4 つの案を作りました。そこからどれがいいのかは、時間をかけて様子を見ながらやっていきましょうかのような話をしましたが、なかなか難しかったことが思い出されます。4 つの案はそれぞれ部分的にくみ取られつつも、やはり一つの「計画」に落とし込まれていく話になります。後に戻せるところはもちろんゼロではないですが、ひとたび工事が始まって造ってしまったらかなり少なくなっており、シナリオアプローチの実際は難しいのではないかと考えています。

(高田) まずその四つの中に、リノベーションは入っていないでしょう？

————— (川中) 校舎全部は無理でしたが、一部を残すというアイデアは入っていましたし、実際にリノベーションも行われました。

(高田) だからそのリノベーションの可能性をどこまで考えるのかというのが一つと、あとは、造らないでおくことが一つ。

————— (川中) どこまで自由の幅がある議論かという与件次第ですね。

—————（新川） そのまま放っておけというのが難しい。

—————（川中） 話を持ってこられたタイミングで、手を付けるということが決まっていたりすると難しいのではないのでしょうか。その後、校舎の一部もコミュニティセンターの機能を有する形で跡地活用は進んだのですが、あの時の進め方はあれで良かったのかと今でも考えさせられています。

（高田） リノベーションというのは、価値があると考えているものを残さないという意味がないのですよね。でも、意外と何でも残せるものなのですよね。それから例えば上物を壊しても基礎は残すということも最終的にはあって。だから逆に残せるものを考える。

—————（川中） 残せるものをしっかり残しておいて、後でその上に展開できるようにしておくということですね。

（高田） そうそう。だから全部を壊してしまうというのは一番愚かなやり方。

—————（川中） それはそうですね。

（高田） 今まである環境がまずいものだったらそれは壊さなければいけないけれども、そうでなかったら。

—————（川中） 異なる価値観を共存させるには複数のシナリオの可能性を残しておく方がいいというのは非常に納得するところです。

（高田） 学校というのは、私は本当に壊してはいけないと思っているのです。普通の建物ではない価値があるわけで。逆に、それに対して何かをやろうと思うと、卒業生からお金を集めることができるわけですから。

—————（川中） この時も卒業生を含むステークホルダーが多く出てきたことが印象に残っています。地域の人たちが「高校を創るんだったら仕方ないな」と言って、市に廉価で土地を売却されていた経緯もありました。思い入れのある方の存在がよく目に入ってきましたが、参加者の中には「更地にして開発すべきだ」と言う人もおられ、最後の最後に参加者同士が少し言い合いになったこともありました。だから、ハードを扱う案件でのシナリオアプローチの難しさについて考えさせられているところです。

（高田） 難しいですね。

—————（前田） ハードはどこかの段階で決めなくていけないですが、あまり早い段階で形を決めてしまうと、色々な可能性が失われ、揉めるもとにもなります。

(高田) 住宅の再生の場合は、同じ人がまた住む可能性もあります。例えば堀川団地の場合は、当初、全部クリアランスして新しい建物に全部建て替えることが想定されていました。そんなことをしたら、今いる人は路頭に迷う。平均年齢が70歳を超えていて、その人たちをまた再入居させるとなると2回引越しをしなければなりません。まず1棟だけエレベーター付きの住宅に建て替えて、そこへ移ってもらう方がいい。あとはそのまま残して改修したら、その方が合理的で魅力的だという話をしたのですが、とにかく新しいもの方がいいという発想が消えることはなかった。

———— (前田) 堀川団地など、高田先生が座長を務める会を横から見ていたのですが、やはり計画を書いたり絵を描いているときは、みんな可能性ばかり目を向けていて、いろいろなことを言うのですが、結果的に制約のところに関わってきます。元々住んでいた人をどうするかとか、建設のコストとか、最終的にはいろいろな話が出てきたのですけれども、最初に言っていた、2棟だけ建て替えて、真ん中を残すということで収束してきました。実際は結構変わっています。

(高田) そうなのです。その後、もう一度、振り出しに戻す議論もありました。

———— (前田) そうですね、ちゃぶ台返しがあって、その後、最終的に当初の2棟建て替え4棟改修案に戻った。でも、そのときは案に対してそんなに文句も出なかったようです。いろいろなシナリオが出そろった上で、やはりこれしかないということで納得感があったのかもしれませんが。可能性だけでなく制約のことが初期の段階からもう少し議論されていたら無駄が少なかったのかもしれませんが。

———— (川中) テクニカルな話ですけども、制約を出し過ぎると、「もうこれしかない」という議論になりやすい。逆にいろいろシナリオを広げていった上で、適当な時に制約を確認して「これしかないか」となると、皆さんも納得度が違うのでしょうか。

———— (前田) そうですね。時間がかかっても議論を尽くすということは必要なステップだと思います。

(高田) それから、出来上がり図をとにかく描けという人もいました。どうなるかわからないから、出来上がり図が描けないと言うのだけれども、最終的には全部建て替えるのだから、最後、建て替えたもののパースを描けとものすごく言われます。結局、リノベーションした絵を持って行って怒られました。

———— (渥美) 私のいる人間科学部の横に、安藤忠雄建築が建つのです。われわれ、ど素人たちが話を聞いたときには、絵を描いてとやはり言いました。図を見てもさっぱり分からなくて、人間科学部を入れた図を描いてもらうと、こんなふうになるのかと思います。

す。うその木や人が歩いていたりするのですが、それを見るまでは、「そんなところに物が建つの??？」とよくわからなくなったりしていたのですが。素人の人たちが理解できるようなツールのようなものも大事なかなと思っています。

————— (前田) あまり早い段階で絵がない方がいいかもしれない。

————— (渥美) 下手に作ると今度は余計なことを考えだしますからね。

————— (川中) 逆に絵が見えるとディテールの議論が始まってしまうこともあるでしょう。

————— (渥美) そっちに議論が行った方が早く進むということもある。建つこと前提だったら。

(高田) そのような方法はありますね。早く終わることの価値というのが。

————— (渥美) 寄付していただく建物だったら早く建つようにということがありません。

————— (川中) このような計画は時間との勝負というようなところがありますし。

————— (渥美) 時間の問題は大きい。

————— (新川) 本当はもっと時間の要素を丁寧に考えていかなければいけないのだからなと思っています。でも、経済のコストの問題があるので、できないでいるのです。

————— (弘本) この場の議論も時間がおしてきましたので、このあたりで次の話題提供に移らせていただければと思います。

————— ありがとうございます。

※同ワーキング (2nd フレーム_A) は、2023年1月7日 (土) 大阪ガスネットワーク都市魅力研究室にて行い、新川達郎、高田光雄、渥美公秀、山口洋典、川中大輔、前田昌弘、弘本由香里が参加した。