

令和2年度第3回アーバンデザインセミナー実績報告書

1. 開催日時

令和2年7月11日（土） 10時30分～12時00分

参加人数: UDCBK での視聴：2名、オンライン：38名＝計40名

※オンライン会議システムとUDCBKのオープンスペースでの視聴を併用

2. テーマ

「まちづくりシナリオメイキング」

- 本セミナーは、「20年後の南草津の『まちと交通』の未来」を考える「都市と交通シナリオスタディプロジェクト」の一環で、8月以降に行われるワークショップの前段階として、4回シリーズで開催されるセミナーの第2回目である。
- シリーズにおいては、「未来を考える上での分かれ道は何か?」という観点を中心に、学びを深めることを目的としている。
- 第2回目の本セミナーでは、交通とまちというテーマに限らず、まちの将来像を描くためのシナリオメイキングについて、東日本大震災からの復興を行っている福島県浪江町の事例を中心に学ぶ。

3. 話題提供者

(1) 佐藤 滋

- 早稲田大学 名誉教授、早稲田大学総合研究機構 顧問研究員
- 研究分野: 都市設計・計画、まちづくり

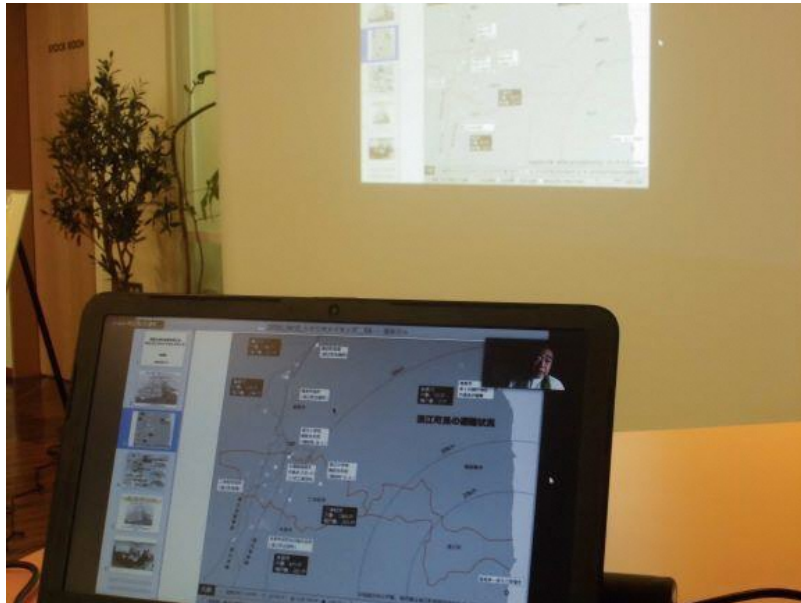
(2) 阿部 俊彦

- 立命館大学工学部建築都市デザイン学科 准教授
- 研究分野: 都市デザイン、建築設計、参加型デザイン、まちづくりアクションリサーチ

4. 話題の概要

(1) シナリオメイキングについて

- 「シナリオプランニング」というよりは、「シナリオメイキング」という言葉を使っている。それは、シナリオを作ること自体がとても大事であるためであり、また、シナリオは、プランニング以外にも様々な要素を含んでおり、より広い意味を持っているからである。
- セミナーにおいて福島の実例の全てを取り上げることはできないが、シナリオメイキングの方法という観点から説明する。



(2) 福島県浪江町での実践事例

ア. 福島県浪江町の東日本大震災からの復興

- 2011年の9月に浪江町に呼ばれ、現地に入った。当時、福島第一原子力発電所の事故のため、住民が周囲にばらばらに避難していた状況であった。
- まず、どのように広域に復興できるか、何が将来のシナリオという点ではできるのかを考えた。
- 福島県浪江町では、震災で全てがなくなってしまったので、ある意味では、単純に物事を考えることができた。
- そして、浪江町の3つの復興ビジョンを描いた。
1 「元の浪江への再生」、2 「創造的復興による環境自律都市」、3 「土地の記憶を呼び起こす ---自然と共生するエコロジカルな暮らし---
- その上で、二本松市などの町外コミュニティとしてリトルナミエ（複合的復興居住拠点）やさらに遠くの創造的復興ビレッジを整備し、何十年もかけた連環型復興を構想した。

イ.0期（2012年9月まで）：理念とビジョンの共有

- 浪江復興塾（100人ほどの勉強会と幹事会を組織）による連続ワークショップでのビジョン共有を始めた。住民はばらばらに住んでいるので、福島市や二本松市など現地で実践した。
- ワークショップで出された意見をもとに、将来像のたたき台を作った上で、実際に図面に落としした。その上で、ワークショップを繰り返す中で、復興までの道筋を描き、

各段階で何をするのかを考えた。

第1段階（2013年～18年）：復旧・復興にむけて起点事業を開始する（復旧始動期）

第2段階（2015年～20年）：復興のための基盤を形成する（復興基盤形成期）

町内・町外コミュニティを整備する。期間は明確には言えないので、第1段階と重なっている。

第3段階（2018年～30年）：定住に向けて環境整備を進める（定住環境整備期）

実際は原発事故からの復興が想定より遅れている。

現状、帰還している人は少なく、町外で避難生活している人が多い。

第4段階（2025年～50年）：条件の整った浪江町に本格的な帰還を進める時期

現状ではこの通りに進めるのは難しい。



ウ. 第1期（2012年10月～2013年3月）：大まかな共有イメージの形成

- 具体的な模型と映像のシミュレーションを使って作成したシナリオを検討した。
- 「まちづくりデザインゲーム」として、模型をデザインしながら、具体的に目に見えるかたちで、帰還のための前線基地としての浪江町を形成していった（週末の帰還を想定）。そして、避難先のまちなかと郊外の町外コミュニティと町内コミュニティをつなぐ、ネットワーク（移動・情報システム）を構想した。
- 空間の設計と同時に、具体的にどのようなかたちで進めていくかという、組織づくりも考えた。具体的には復興のための協議会を設立し、様々な組織の立ち上げを支援する。行政に依存するのではなく、自力でできるところは進めていくという意気込みを持っていた。その後は、協議会から事業のためのプラットフォームをつくり、法人化していくところまで考えていた。

- シナリオをつくって終わるだけではなく、実行することが大切。2013年3月の浪江協働復興シンポジウムでは、浪江町長、二本松市長に、シナリオについて言及してもらった。
- シンポジウムでは、それまでどのような議論をしてきたかを映像にまとめて上映し、情報共有も図った。

エ. 第2期（2013年4月～2014年3月）：初期的社会実験とモデル化

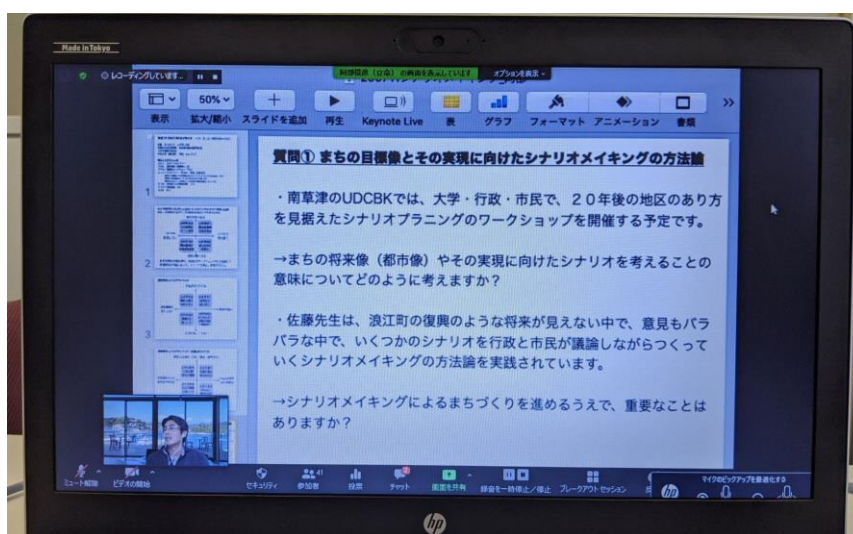
- まちなかの復興住宅の具体的な在り方を検討した。
- 住宅のイメージ映像を作成して、ばらばらに住んでいる住民（東京の東雲や埼玉にも）に、映像を見てもらい、シナリオへのフィードバックをもらった。そして、意見を吸い上げて、反映させるプロセスを踏んだ。
- 例えば、二本松だけでも様々な拠点に居住している住民をつなぐため、交通ネットワーク（オンデマンド・バス）の社会実験を行った。
- 社会実験などでは予算ははっきりしている。議論の輪の中で中身が詰まっていく。
- 最終に近いワークショップでは、シナリオと対話しながら、町外コミュニティの修正を行った。具体的には、仮設住宅では既にコミュニティが形成されているので、そのコミュニティがそのまま移れる復興公営住宅を整備する計画を進めていった。その中では、公営住宅の他にも、自力で建設する住宅、商店、保育施設などがいかにあったらよいかも考えた。
- 町外コミュニティにおける個々のアイデア（高齢者住宅・アパート、共同店舗、市民農園など）は、ほとんどが実現できた。ただ、浪江町への帰還ということが一番大切だったので、町外コミュニティをあまりにもよくすることについては、行政との意見のずれもあった。
- 全体では時期ごとに情報を録画・記録して、6巻のビデオにまとめ、参加していない人にも情報共有できるようにアーカイブにした。
- シナリオを作って、多様な主体が共有して、シナリオをもとに実際のアクションを行えるように進めていく。未来のシナリオだけではなく、具体的な事業として、住民や事業主、NPOなどが現在何をするかを考えた。

5. 主な質疑応答

(1) Q: まちの将来像（都市像）やその実現に向けたシナリオを考えることの意味とは何か？

A: 現行の行政の都市計画（マスタープラン）でも将来像は描いている。その日本の都市計画は、道路や建物、公園といった物的な側面がある。しかし、実際は、市民がその都市の中に住んでおり、単純なものではない。多様・多重な都市像が存在していることを認識する必要がある。それは複雑で、難しいことだが、そのような現実から始めて、皆で意見交換をして、相互理解しながらシナリオをつくっていくこと

に価値がある。



(2) Q: 多様な人々が多様な意見を持つ中、シナリオメイキングによるまちづくりを進める上で重要なことは何か?

A: 多様な人々があり、価値観が併存している。まちの中にも、いろいろなものが存在している。相互に矛盾を抱えており、統一はできない。意見が衝突して対立するのではなく、いかに併存していけるか、多様性を考えることが大切。まちづくりにおける「編集」をしていくという考えに近い。どのように編集していくかは多様である。シナリオを考えていく中で、その在り方が出てくるはずである。浪江町でも被災前の元のまちに戻すという考えもあった。また、新しい最先端のまちをつくるという考えもあった。現実にはできあがるものは一つであり、全員の合意ということは難しいかもしれないが、ものには現れないけれど何かできそうだなと感じられるような総意をつくっていく。矛盾や不整合、不連続がありながらも、それらを受け容れて、具体的なものを実施していくことが重要になる。

(3) Q: ワークショップには高齢者が多く参加している印象があったが、若い人達の意見はどのように取り入れたか?

A: 60歳前後の人や中堅の年齢層の人が中心となっていたが、それ以外の年齢層の人達も参加している。例えば東京の東雲では、子どもや若い世代もおり、そういう人達は、また異なった意見を持っていた(例えば、子どもは、浪江町のことを忘れてしまっているなど)。他にも大学、小学校など多様な場所でシナリオについて考えてもらい、メソメソしていない多様な意見を反映させられるようにしていった。

(4) Q: 都心部ではない地方都市(特に草津市)においては、シナリオを作るうえで何が分

かれ道になるか？

- A: 重要となるのはしっかりした情報を提供すること、そして方法的・技術的なこと。まず、将来は不確実だが、どういうケースがありうるかを示す客観的なデータを積み上げて、説明する。それらをもとにシミュレーションを実施し、皆が納得するようにしていく。大学に求められているのはそういった科学的方法である。シナリオは物語だから勝手な夢を描く、ということではない。そのためのデータ分析や客観的論証、シミュレーション（数値、社会的）をオープンにして、それらを材料にして皆で考える。また、技術的には、デザインゲームで作成した模型を映像でシミュレーションする。さらに、方法的には、どのようなワークショップを行い、どのような議論をし、そのような意見が出て、それらをどのようにフィードバックしたか、など複雑なものをらせん図で表現する。そのようにして客観的にプロセスが見えるようにする。浪江町ではそのようにして、過去、現在、未来を一体のものとしてシナリオが共有できるようにした。それらの方法やデータを駆使することで、どのようなケースが考えられるのか、どのようなことが現実的なのかを考えて、シナリオの作成を進めていく。

(5) Q: 想定外のことが起こった時にはどのように対応したらよいか？

- A: ものごとは、PDCAのように単純には進まない。らせん状に進む。いろいろな可能性がある中、派生するいろいろなアクションを積み上げていく。現在のことが変わったら常に修正を行っていく。浪江町の事例では、シナリオメイキングの中のプロセスをらせん図にし、そこに紐づいたデータベース（プロジェクトでの検討内容や映像のアーカイブ）の構築を行った。

(6) Q: まちづくりにおけるUDCBKの役割、まちづくりの体制について何かアドバイスがあるか？

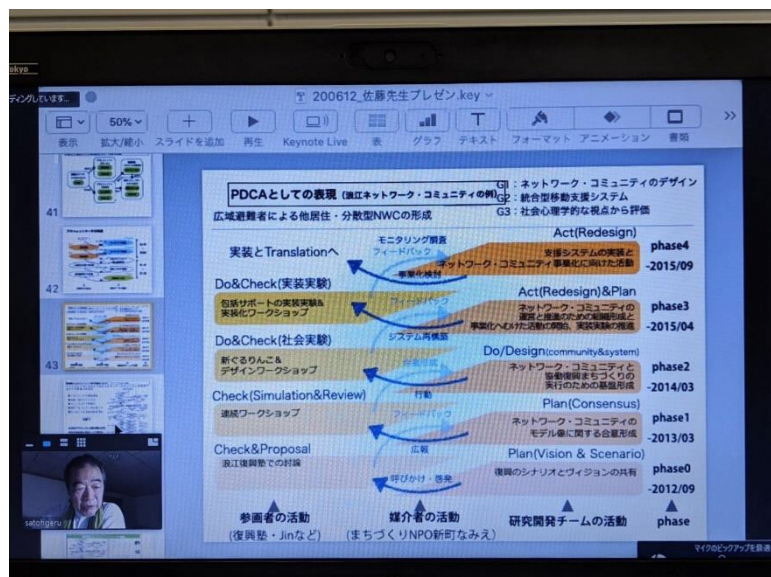
- A: 行政によって多種多様であるので一概には言えないが、体制・ガバナンスのデザインが重要になる。まずは、UDCBKの位置付けについて最初に議論する。UDCBKは、事業を支援する「プラットフォーム」なのか、推進する「リーダー」なのか、あるいは調整する場なのか。その在り方は、必ずしも一つになるわけではなく、時間によっても変化するが、その点を常に確認し、明確にすることで、参加する主体の間での行き違いがなくなる。

(7) Q: アーバンデザインとして空間的な視点の重要性についてどのように考えるか？

- A: 日本では「公」と「私」の中間の部分を行っている。その意味で、多くの主体をいかに巻き込んでいくかが大切になる（＝「共」）。浪江町で模型などを使ったシミュレーションも参加者のモチベーションを高めるための手法ともいえる。

6. まとめ

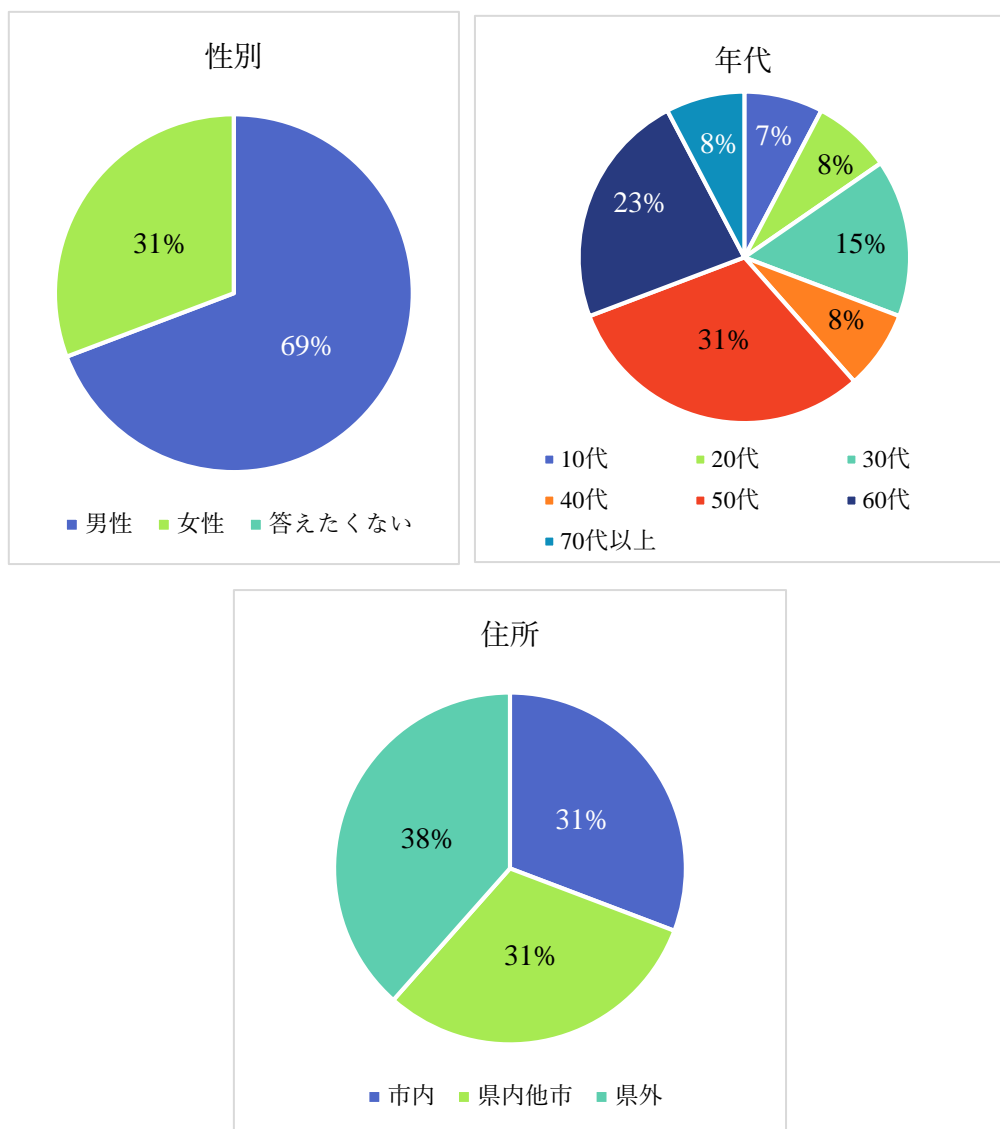
- 最初から一つのシナリオを用意して提示するのではなく、様々な意見や価値観を持つ住民の多様性や多重性を尊重しながら、まちづくりのシナリオを作成していくことが重要である。
- シナリオメイキングにおいては、予期しえないことや新しい出来事が常に発生する。それらの事象も目に見えるかたちで残しておき、全体の議論がどのようなプロセスをたどってきたのかが分かるように一覧できるかたちでアーカイブ化する。そのことにより、議論に参加していない住民や外部からも納得が得られやすくなる。
- 議論のプロセスにおいて変化していく場面、場面で、UDCBKの役割は何かを明確にし、全体で共有する。そして、UDCBKがプラットフォームとして、どのような機能を発揮できるかを考えていく。
- 南草津エリアのまちづくりビジョンの策定に合わせて、いろいろなシナリオが想定される状況において、今後、ワークショップ実施していく中で、未来像について思考訓練を重ねていく。

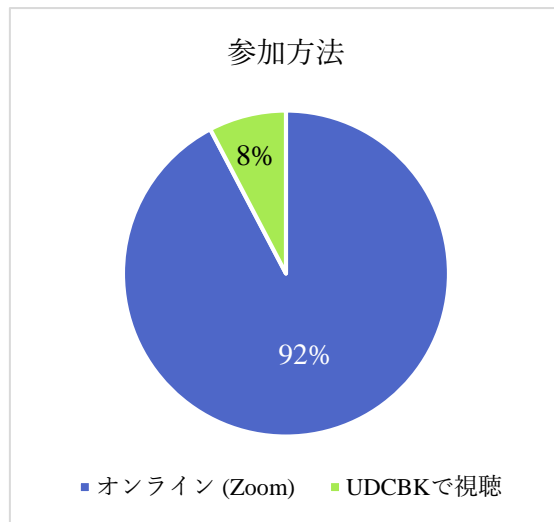
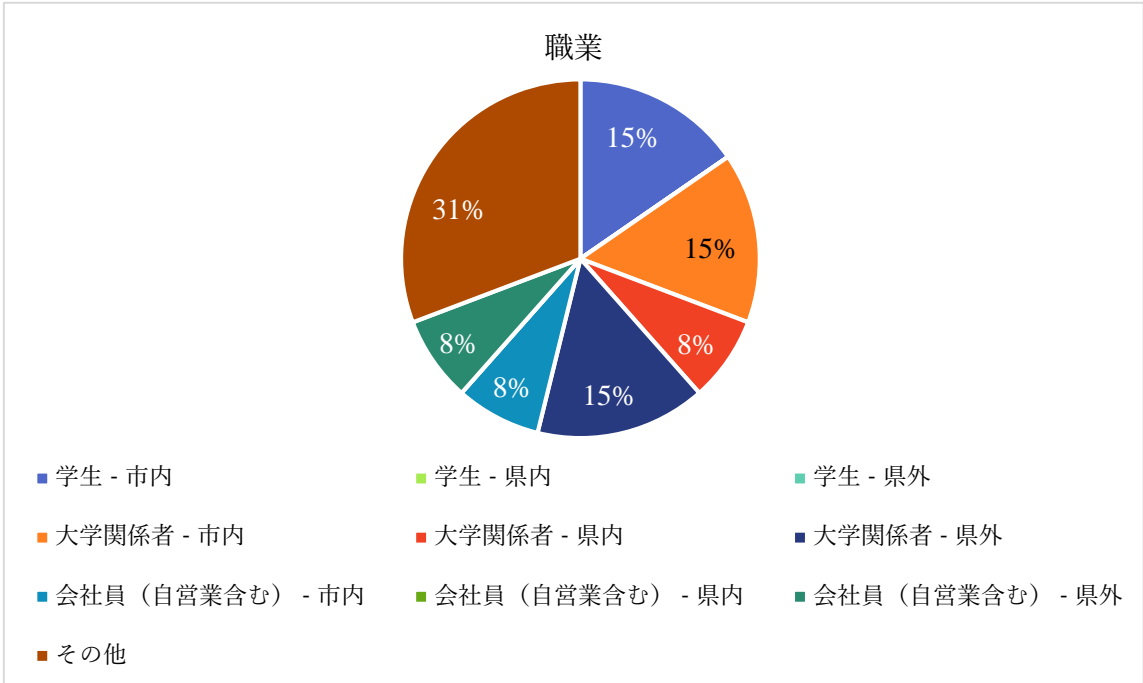


7. アンケートまとめ

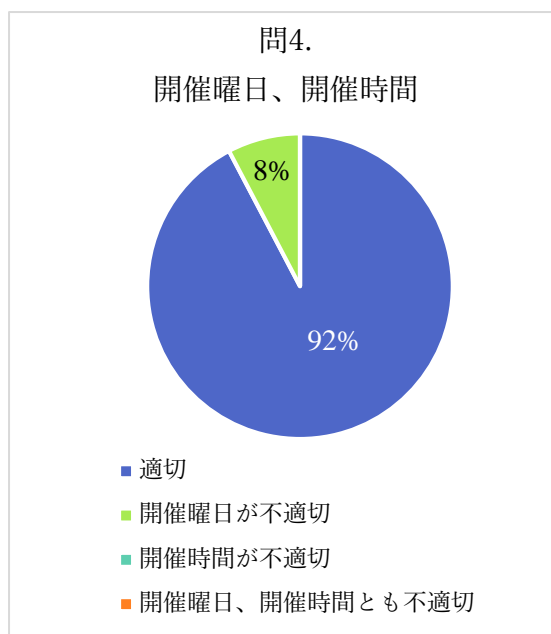
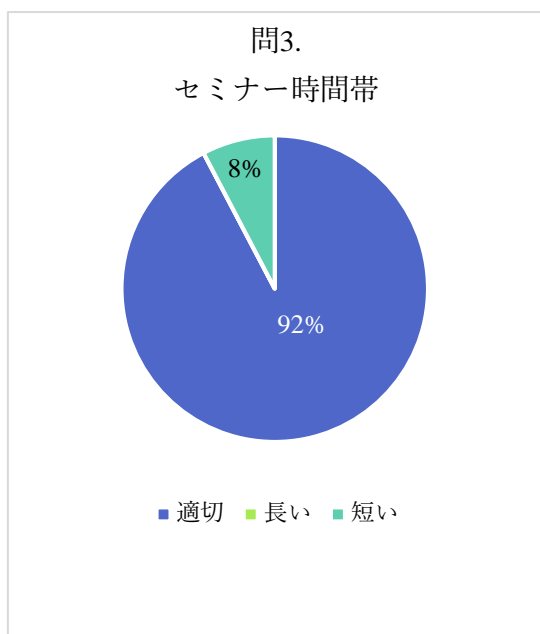
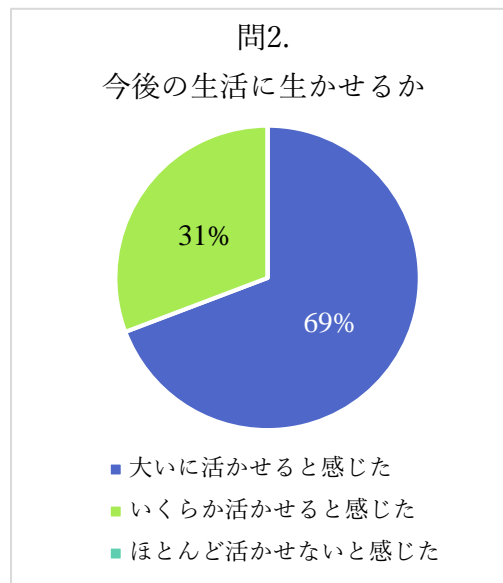
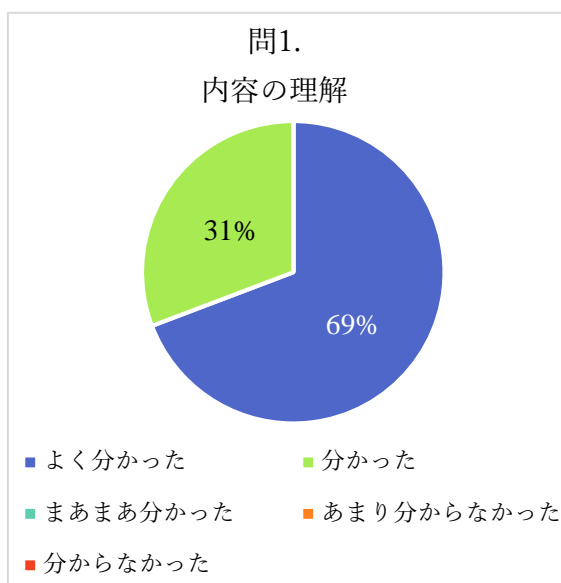
(1) 参加者属性

参加者 40 名のうち、アンケートに回答いただいた方は 13 名、回答率は 33% だった。





(2) 内容について



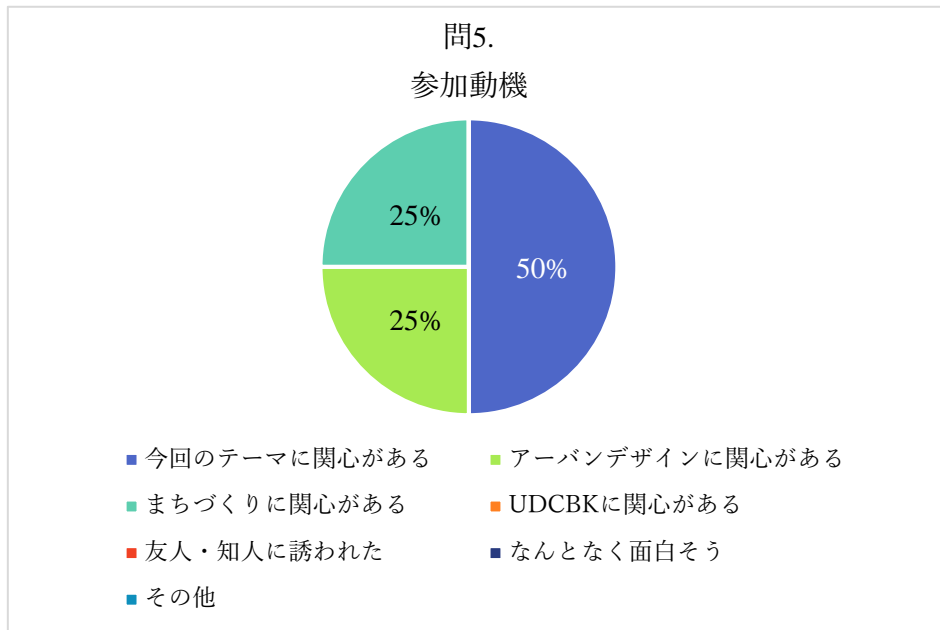
【自由記入欄回答】

問3. 時間はどうでしたか。

- 短い: 2時間

問4. 開催曜日、開催時間は適切でしたか。

- 開催日が不適切: 平日が良い



【自由記入欄回答】

問6. それぞれに関心のあるテーマについて御自由に記載ください。

- まちづくりプロセス (30代男性)
- アーバンデザインを考えるとときに自分の持っている固定観念を超越して、できるだけ多くの人と意見を共有することで最適なコミュニティデザインが出来上がるのだと理解し、なかなか難しいことだけれど、常にその考えを大事にしていきたいと思いました。(10代男性)
- 地域公共交通網形成計画、立地適正化計画、景観計画、文化財保護・利活用 (60代男性)
- 1.琵琶湖と周辺の里山の生物多様性、2. 旧の宿場町を生かしたまちづくり (60代男性)
- 大学-地域連携、SDGs、フューチャー・デザイン、パターン・ランゲージ、越境 (50代男性)
- 草津の20~30年の計画について (70代男性)

【自由記入欄回答】

問7. 今回、印象に残ったこととその理由をお聞かせください。

- まちづくりを仕掛ける側がシナリオの見据えをしっかりと持つこと、自らのまちの中での立ち位置を認識し、まちに共有を図ること (30代男性)

- まちづくりシナリオメイキングの手法やこれまでの実績について、噛み砕いて楽しくご説明いただいたので、楽な気持ちで視聴することが出来、良かった。実際にそのまちに関わりのある住人に対し、きめの細かいワークショップの実施などを通して、「合意ではなく創意」をつくりあげるといようなご発言が、心に響いた。(30代女性)
- 市民の意見を全てまとめることは不可能だから、併存させていくという考えをPDCAモデルで説明されていて、思考プロセスのイメージがとても想像しやすかったのが印象に残っています。また、ワークショップで模型を使うことで全員が参加できている雰囲気になっていたのが印象的で、良い提案が出る雰囲気とはこれなのかなと思いました。(10代男性)
- 佐藤先生の、福島の浪江町の復興のプロセスについてのお話が、非常に印象に残り、大変感動した。理由は、長い期間を想定してのまちづくりに、ひょっとすれば、そこに自分があるかどうか分からない、高齢者の方が多く、参加しておられたこと。まちづくりが、現在の自分の希望や夢だけでなく、自分がいなくなつてからの、まちの在り方も考えることだと、改めて考えることができた。(60代女性)
- 草津市の先進の取組に感動しました。大学と自治体の前向きな取組に市民が参加して また そのセミナーを一般公開していることは素晴らしいと思います。次回も楽しみにしています。ワークショップに草津市民以外も参加できるようでしたら参加したいです。旧来の街並みより新しい街並みと教育機関・工場などが急速に発展した南草津の20年後は今が大事だという考えに賛同します。ただ 浪江町の取組の手法は参考になつても閉鎖系の環境での個別具体的なまちづくりであることに注意が必要です。(60代男性)
- 佐藤先生が浪江町の復興に向けて取り組んで来られたことを具体的に話して下さったので分かりやすかったです。佐藤先生が紹介された螺旋状に積み上げていく、現在進行形で常にチェックして修正を加え取捨選択していくことは、まちづくりのシナリオだけでなく日常の仕事にも生かせることだと思います。また愚生のチャットでの質問に大変丁寧にお答えいただき感謝いたしております。第3回も楽しみにしています。よろしくお願ひ申し上げます。(60代男性)
- とても示唆に富んだ内容だったと思います。UDCBKの立ち位置、役割について改めて認識や共通理解を図る必要あり。大学の役割として客観的データの積み上げや科学的分析を可視化し材料として皆でそれを基に考えを深めることに触れられていましたが、大学へ積極的に何のデータが必要なのか働きかけていけるコミュニケーションも大切(50代男性)
- シナリオプランニング(メイキング)を繰り返しながら登っていく「らせんモデル」は興味深かった。シナリオを作り、検証しながら、様々な分岐要因を、組み合わせを変えて繰り返すことで、時に分岐し、統合して複雑なパタンのシナリオができるこ

とが分かった。京大の広井良典先生が手掛けられている AI を用いた未来シナリオはこのように作られているのかと思われる。また前回のフューチャー・デザインとシナリオプランニングの手法のかけ合わせることで、バックキャストイングからの未来への道筋づくりが出来そうに思えた。(50代男性)

- 冒頭のシナリオを作成すること自体を通して、そこから派生する課題を考えることが重要であるという話。情緒的な思いだけでなく、客観的なデータに基づくシミュレーションが重要であるという話。浪江町での事例紹介で、ワークショップ参加者が同時並行でできることからまちづくりに関わる事業を展開し始めたという話。

(理由) 想像の領域にとどめるのではなく、実践に移すことが重要であることに共感できたため。(40代男性)

