

令和3年度第8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4年1月19日（水） 18時30分～20時00分

参加人数: UDCBK での視聴: 15名、オンライン: 7名 = 計 22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

「大学生とあなたの発見をまちのお宝に!」

- まちの魅力を伝えるための新しいアクティビティやツールが生まれている中、それらを活用した「まちのお宝」実践事例について、石川 亮 氏と大塚 佐緒里 氏から紹介いただき、まちの魅力を未来につなげる方法などについて展望した。

3. 話題提供者

- 石川 亮 氏
美術家 / 成安造形大学 芸術学部 准教授
- 大塚 佐緒里 氏
草津おみやげラボ 所長



4. 話題の概要

(1) 石川氏による講演

ア. 作品や考え方

- 日本人は、地域固有の存在を自分たち人間だけのものではないと考えており、それは自然全体の一部に過ぎず、一部が変化することで自然全体に何らかの影響が及んでしまうと考えている。私は、日本人はこのような感覚を日常生活の中から感じとってきたのではないかと考えている。
- 滋賀県のような地域の湧き水を汲んでボトリングして集め、2012年に「全体一水（近江の水源）自然学」という作品をつくった。それぞれの湧き水を凍らせて、それらが溶けたものが一か所に集まるというものである。

イ. 今日の一枚

- 成安造形大学芸術学部芸術学科の地域実践領域クリエイティブ・スタディーズコースは2018年度にスタートしたが、ここでは、実感からイメージを沸き立たせ、自らの手段、方法で作品をつくり出していくことを目指している。このコースで何をつくるかは人それぞれであり、アートだけでなく文章や地域での仕事といったかたちでの表現になっていく人もいます。
- 特に、「サステナブル・場所・私」ということを大切にしている。持続可能な社会の在り方をどのように自分たちが当事者として実践して取り組んでいけるかというところが大切であり、その場所にしかない歴史、文化、民俗、そういったものも関係してくる。
- 未来を考える上では、足元の生活、「今の自分」に取り組めるところから模索を始めることが大切になる。
- 「今日の一枚」という取組は、学生がフィールドワークなどで地域に出た際、その日の気になる場面やモノ、ヒト、コトを撮影し、タイトルとエピソードを記して「今日の一枚」として記録するシートを作成するものである。
- 例えば、「ピワイチ」をしながら「今日の一枚」、「びわ活（琵琶湖と関わる活動）」をしながら「今日の一枚」など、こういった取組は、自分の作品を作る上での一歩手前の自分の考え方を作っていく材料になっている。年数を重ねると、そのテーマも「農的生活」や「くらしと有効活用」、「妖怪」など、様々なものになってくる。
- いわゆる「映え」という、人に見てもらおうということを意識するのではなく、まず自分の感じたこと、自分が何か引っかかったことを記録していくということが前提であり、自分に向かって作っているものである。
- フィールドワークでは草津市の草津川跡地公園やマンポなどにも行っており、たくさんの内容を見ていると、タイトルの付け方や写真の撮り方などにも、それぞれの学

生の意識のようなものが反映されていることが分かってくる。

ウ. MUSUBU 地図

- 2021年6月に滋賀県立美術館のオープンに際し、美術家の私のほかに、宗教民俗研究者、環境システム研究者、デザイナーの4者が共創して制作した「MUSUBU 地図 近江 | 滋賀県 Ver. 3.0」を発表した。
- 先行して、2015年に「Ver. 1.0」として、滋賀県の河川や山、湖上交通などの要素に関する情報を地図にまとめたものを計7枚程度制作していたが、今回はその要素（レイヤー）が自然エネルギー（例：太陽光パネル設置可能地）やコミュニティの種類（例：神社・寺院）等を追加し21個にまで増えた。
- 例えば、いくつかのレイヤーのマップを重ねると、かつての市町村の区割りは自然条件によって区割りされていたことが分かってくる。しかし、現在の区割りは、それとは違っており、別のルールや条件に基づいているのだと判明する。このように俯瞰することで、「よりどころ」や「まつり」といった地域の成り立ちを見つけていこうという点がこの地図のねらいになっている。レイヤーの組合せから、今後も色々なものが見えてくる可能性があると思う。

エ. 滋賀の未来カード制作

- もともと、滋賀県の企画調整課から滋賀県基本構想を親子にわかりやすく伝えるツールを作って欲しいという依頼があった。
- 最初は、ハンドブックのようなものが想定されていたが、もう少し面白いものがないかと、3か年計画で考えることにした。
- 2019年度に、学生が基本構想のガイダンスやファシリテーションの研修を受けるところから始め、SDGsに関するタウンミーティングに参加するなどして、アウトプットとしてゲームを使って伝えるというアイデアに至り、試作品を作った。
- 2020年度から具体的に制作を行い、カードゲームやボードゲームなど四つのアイデアが考案された。そして、当初のアイデアから内容のブラッシュアップを行ったうえで、プレゼンテーションを実施し、最終的には、すごろく系ボードゲームである「びわスゴ」が採用された。
- これは、すごろくの要素を取り入れて、止まったマスに書かれている内容から、滋賀県基本構想のポイントを学んでいくというものである。また、滋賀県の間伐材をサイコロやコマに使用している。

(2) 大塚氏による講演

ア. 草津おみやげラボについて

- 草津おみやげラボは、今日のようなセミナーや、出前授業を通して、「知る」・「考える」機会の提供や地域のヒト・モノ・コトの交流を行うワークショップや自然体験への参加の機会の提供、他団体ともコラボし関わりを増やし、市民のアイデアを集め、草津に対する愛着心を高めるような情報発信を行っている。
- 2016年に「帰省で自慢できる！草津のおみやげを作ろう」というコンテストから誕生し、同時に立ち上がったシニア農家さんと野菜を作って食べて語る「草津てるてるクラブ」と共に、様々な活動が生み出されてきた。

イ. 体験の3本柱: 1 心と体

- 草津おみやげラボの役割である体験の3本柱は、以下の通りである。

1. 心と体
2. 環境
3. 地域経済

大学生・子ども達とまちを巡り、学びの延長線上に、知識・経験という自分のお宝や、ひと・歴史というまちのお宝を発掘し、将来に活かしていこうという活躍の場を作ることを目指している。それは、新しいものを求めるだけでなく、今あるものを活用して発展性のある体験をカタチにする、地域のもつ強みに一層の磨きをかける仕組みを作っていくことである。

- 一つ目の柱として、「心と体」があり、遊びを通じて、ひとのつながりを生み出すことを目的としている。
- 「知る」・「考える」機会の提供として、小学校出前授業、すごろくでびわ湖一周疑似体験(通称「まめバスすごろく」)を行った。すごろくという分かりやすいゲームで、地域の特徴・環境・行事への気づきを得たり、自発的な学びを得たりすることで、地域の様々な人・モノ・産業・環境・行事と楽しく繋がれ、地域に愛着を持つことができる。
- すごろくの内容を作る仕組みとして、イベントを通じてつながった仲間やサポーターとの交流により、様々な情報を提供してもらい、草津おみやげラボは、その活用などの役割を担う。また、子ども達もその得た知識から深めた情報をもって、一緒にすごろくや、後述するウェブ地図アプリ作りに参加することで、成長しても、地域との関わりを持てるようになる。
- 心と体、ひとのつながりの効果は、地域に長く住む人、新しく住む人みんながサポーターとなり、

(1) 疑似体験から、つながり・愛着を育み

- (2) 体験する側から発信する側へ。学年・意欲に合わせた発展的な学びから
- (3) まちの課題解決・伝統・先端技術に関わり、地域に住み続けたいと思う人を育てることである。

ウ. 体験の3本柱:2 環境

- 地域（まち）のつながりとして、地域の活動団体と近鉄百貨店、お客さんが一緒になって日々の暮らしや社会をよくする活動を楽しみながら継続していくプログラムとして「エンカツ」に参画した。
- 先に紹介したすごろくとは別に、滋賀県と成安造形大学の学生達が作った「びわスゴ」の体験会を近鉄百貨店のエンカツプログラムで行った。このゲームは、琵琶湖一周（ビワイチ）をしながら、県内各地を巡ってカードを集め、平成31年4月に策定された滋賀県基本構想を身近に考えることができるというものである。
- ゲームで疑似体験した県内のコトを、心に響く体験として広げるため、草津市の花である、あおばな染めやアップサイクルのものづくり、地球温暖化防止を考えるワークショップなど他団体とコラボで行った。
- 環境、地域（まち）のつながりの効果は、まちの取組や課題を身近（自分のこと）として考え、解決や、日常的に考える力を向上させたり、将来の活躍の場を生み出したることで、草津にずっと住みたいと思う人を育てることである。

エ. 体験の3本柱:3 地域経済

- 時代（とき）のつながりとして、先述の「心と体」、「環境」が整っても、生活基盤になる地域の経済が活性化していないと人は地域にとどまらない。地元で楽しめて発展できる仕組みづくりと教育が必要だと考えている。
- これからのデータ活用を学ぶウェブ地図アプリ「くさつお宝マップ」の開発を行っている。このアプリでは、オープンデータの地図データを利用し、協力者自らが地域情報を記録・発信する文化を定着させていく。
- このアプリでは、子どもたちが草津市にある様々な場所で感じたことや、思いついたクイズをその場で記録することができる。単にオープンデータを作ったり、オープンデータを使ったアプリを作ったりするだけでなく、その地域に住んでいる方々と一緒にデータを整備し、一緒に活用していく足掛かりが今回できたので、今後も継続していくことができたら良いなと思っている。
- マップにすることで、知識・体験の共有地図で空間的広がりを継続して行うことで、思い出・歴史の幅、交流・疑似体験で人・コミュニティを超えた交流ができると考えている。
- また、SNSの普及で情報を得る機会は増えているが、おみやげラボが過去に実施したアンケートでは、草津のことを知る機会が少ないという結果があり、草津市ホームペ

ージの分類を参考に、正しい情報を得る力も育てたいと考えている。そこから生活に必要な情報のほか、地域課題を捉え、課題を解決していこうという私たちのような活動が、もっと増えていけば良いと思う。

- 地域経済、時代（とき）のつながりの効果は、技術者・先をいっている人との相互理解で、子ども達が生きた技術をみる機会が広がり、将来活躍するイメージができることである。そして、コミュニティがつながり、豊かな社会関係を生み、地域経済が元気になり、草津で活躍できる人が育っていくことを思い描いている。

(3) ウェブ地図アプリ「くさつお宝マップ」を使用したオンラインワークショップ

- まちに住む人が、自ら発見した「お宝」を発信・共有するための仕組みとして開発中の「くさつお宝マップ」を参加者が実際にオンライン上で体験した。
- 参加者にはセミナー前に、事前にまちのお宝とその情報（写真を含む）およびお宝にまつわるクイズを考案してもらった。
- それぞれのマップ上の「お宝」にまつわるクイズを、LINEを利用して出題し参加者に提供することで、地域をより深く、面白く知ることができた。
- 新しい技術を利用したアプリを使うことで、楽しみながらまちの魅力を知ることができるとともに、単に情報を享受するだけでなく、情報の発信者として主体的にまちづくりに関わるのが可能となる。



5. 感想および質疑応答

- (1) 質問者: 美術を専門とされている石川先生が地域に入って研究をされていることが大変興味深いですが、美術という観点から特に思い至る視点などはあるか。

石川氏: 自分自身のリアリティ、どういう背景、どういう環境で自分が面白いなあと考えたのか、そこから何かを発信したいと考えており、自分の生活環境の中から見えてくるものが大事だと思う。流行やトレンドといったものもあるが、自分の背景や環境を知りながら、自分自身の感覚、原点で面白いものを見つけていくことがより大切である。何気ないもの、例えば小石であっても、そ

れを客体化して写真を撮るということで、そこに自分自身と繋がる魅力や気付きが生まれる。フィールドワークをすることで、自分自身のリアリティが掘り起こされていく。

- (2) 大塚氏: 石川先生は芸術と地域研究を結び付けておられるが、そういった観点から、おみやげラボの活動を人に届ける際のキャッチーな言葉や方法についてアドバイスいただけたら有り難い。

石川氏: やはり、いかに「気付けるか」ということが大切だと思う。私のクラスは、滋賀県以外の出身者（海外を含めて）も受講している。彼らからすると、滋賀県は自分たちの知っている地域とは大分異なっている。そういった色々な背景や視点を持つ彼らと地域のお土産を作ろうという課題を行っている。今まで地域に住んでいた人では気付かないもの、あえて外に出していないものが、実は面白いものや価値のあるものだということがよくある。今度、おみやげラボともコラボレーションできればと思っているが、最終のアウトプットに面白みを持たせていけば、よりたくさんの人に活動を普及できるのではないかと考える。

大塚氏: 草津市も都会的なところと農村的なところがあり、色々な視点があって、それぞれ面白さが違うので、色々な面白いところを活動に取り入れてみるのもよいと感じた。

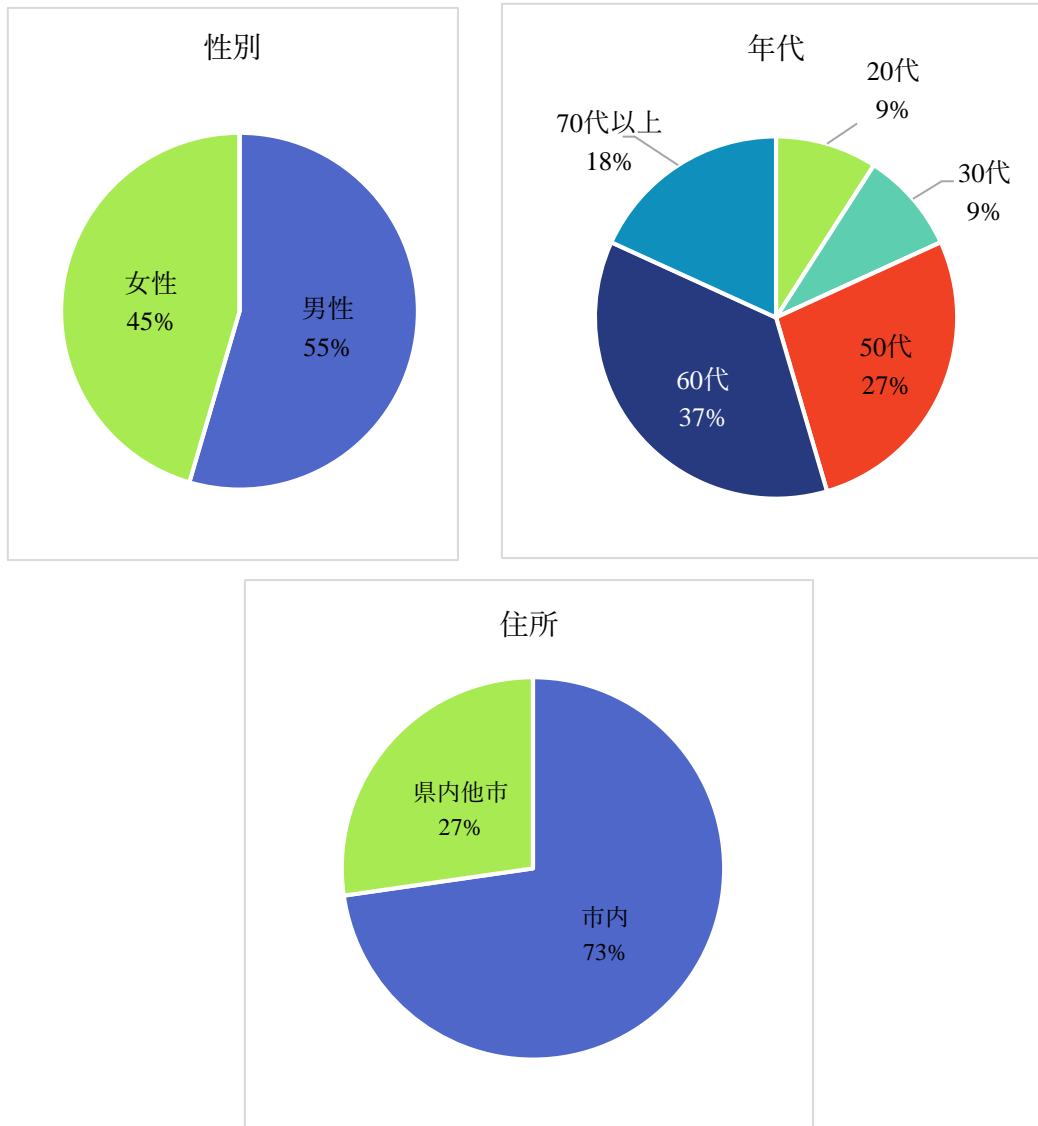
6. まとめ

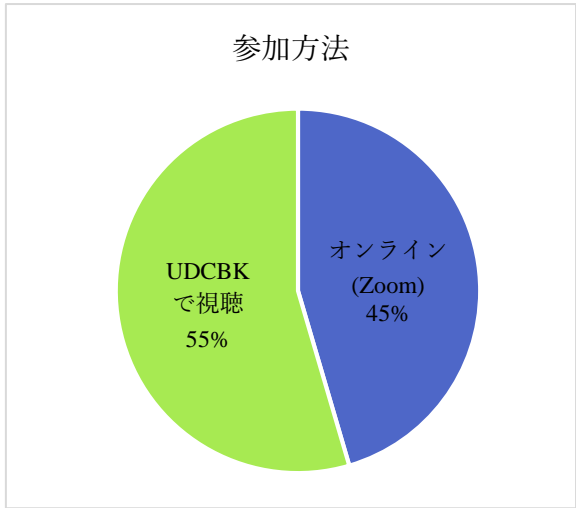
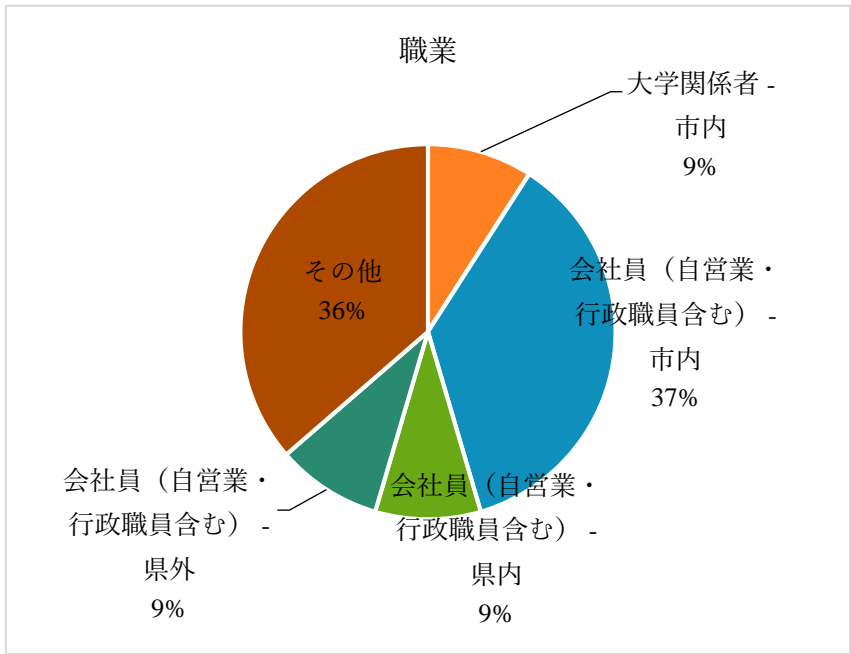
- まちの魅力や価値に気付くための第一歩は、自らの背景や意識を通して、モノ・ヒト・コトを観察することであり、自分なりに感じたことを表現することが大切である。
- 表現方法の一つとしてデジタルマップやアプリなどのテクノロジーを活用することで、自らの気付きを外部に発信する話題提供者になることもできる。
- UDCBK として、人々に気付きや思いを発信してもらったり、色々な活動や主体を繋げたりするような取組を模索していきたい。

7. アンケートまとめ

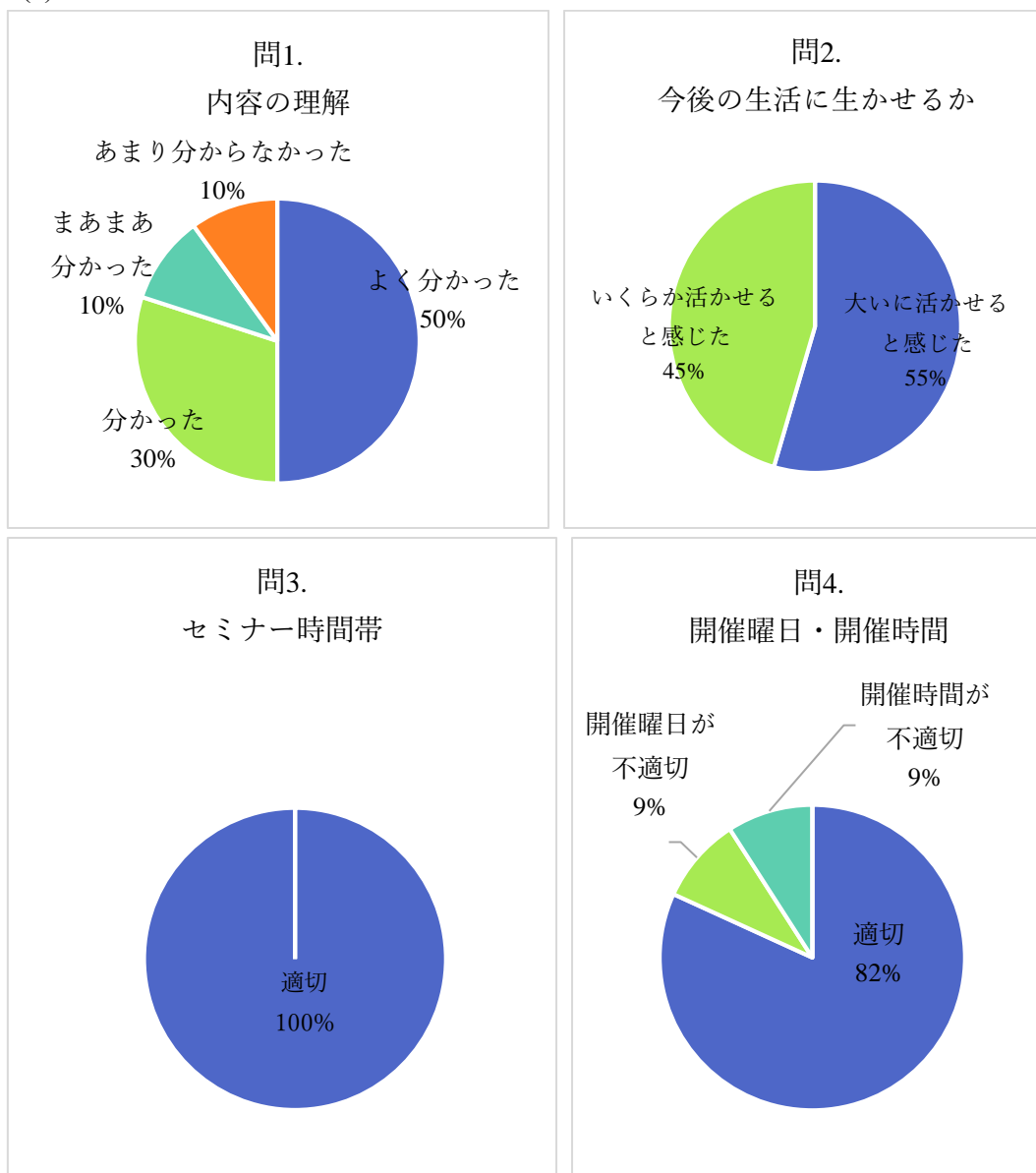
(1) 参加者属性

参加者 22 名のうち、アンケートに回答いただいた方は 11 名、回答率は 50%だった。





(2) 内容について



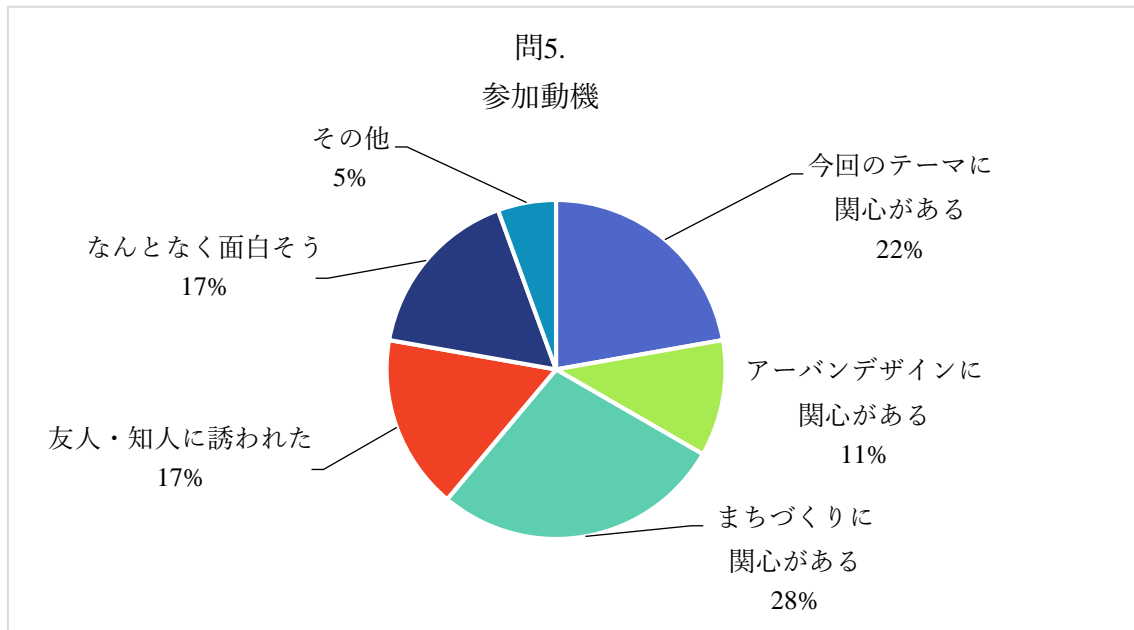
[自由記入欄回答]

問3. 時間はどうでしたか。

回答なし

問4. 開催曜日、開催時間は適切でしたか。

- 曜日が不適切→金曜日が適切 (30代女性)
- 開催時間が不適切→19時ぐらい (60代女性)



【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。

- お宝マップワークショップ参加したいです。(30代女性)
- まちづくり、地域ブランディング(20代女性)
- まちづくり(60代女性)
- 3㎡からはじめるまちづくりや本を用いたまちづくり(みなくさライブラリー)など(50代男性)
- 今夜の「草津おみやげラボ」さんの活動をまたいろいろなテーマで聴いてみたい。子供から高齢者、地元の人と新たに移住してきた人などみんなと一緒に取り組める活動。(60代男性)
- 地域の防災活動に幅広い人が参加できる取組。(70代以上男性)

【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。

- 石川先生の、芸術と地図の話が新鮮でおもしろかったです(30代女性)
- 石川先生のお話はデザイン思考や直感で撮る潜在力など大変勉強になりました。「おみやげラボ」では身近な材料や知恵を使い多様なつながりが可能になることを再認識しました。(60代男性)
- 石川先生の講義の序盤で、「自然の一部が変化することで全体に何らかの影響が及ん

でしまうことを、日本人は日常生活から感じ取ってきた」というステータスが印象的でした。日本人の血は「個」というものが大きな流れの一つで、個が集まって集合体を作っていることを知っているはずなのに、ともすると「自分に関係ない」と思いがち。石川先生の取り組みも大塚さんの取り組みも、地域など周りの環境を「自分事」としてとらえるステップであり、価値の高い取り組みだと思います。(20代女性)

- 滋賀の水源を美術的に表現されるなどクリエイティブな視点で見せるなど MUSUBU 地図としていろいろな視点で滋賀の地図を見ると新たに発見がある。地域を知るのに子供たちでも楽しめるすごろくゲームにして遊びながら学べる工夫が良かった。(50代男性)
- 石川先生の地域実践領域のご紹介にビックリしました。芸術のご専門から地域とのかかわりまで幅広く取り組まれている方法が素晴らしいと思います。「今日の一枚」からヒントをいただき、高齢者の集まりで「昔の一枚」!!というのをやってみたいと思います。今しか聞けない事、資料になっていない地域のことは消え去るかもしれません。老人クラブでの交流と脳の活性化を期待したいです。ありがとうございました。(60代男性)
- 気づくことの大切さ。見慣れた地域の風景、思い出の場所など、日常で素通りしてしまう、風景やモノをふと立ち止まって調べたり、写真に撮ったりして深掘りして気づくと日常が豊かになる。そんな魅力が実はどんな地域にもある。そして、その場で過ごした人とのつながり。点を線でむすんで行く先に、まちづくりがあるのかなと思いました。(60代女性)
- 地域の課題に取り組むにあたって、いろいろな着眼点、アプローチがあることを知って参考になりました。(70代以上)
- マップの発信力には驚きました！草津市域においてマップから読み解けるアーバンデザインに期待したい。(50代男性)
- 印象に残ったのは「今日の一枚」と「すごろくでびわ湖一周疑似体験」の話です。印象に残った理由は「今日の一枚」には(こんな見方があるのか)と驚かされ、私にとって新しい発見でもあったからです。また「すごろく・・・」は良く知りませんでした。動画の子供たちの反応に(なるほど)と、子供たちが遊びの中で学ぶ事に共感したからです。別な意見として、私は、使っていない LINE の事や、事前アンケートでのクイズの対象を大学生と勘違いしていた事もあり、気後れしてしまいました。理解していなかったのは私だけかもしれませんが、事前にもう少し、LINE が必要、クイズの対象年齢、といった情報も必要ではないかと感じました。(60代女性)