

「まちづくり」に求められているもの

～持続可能な開発・地方創生のための VR 技術～

NPO地域づくり工房 代表理事 傘木宏夫

導入編・総論として、「建設 ICT」から広がるまちづくりについて、私の実践経験を中心に話題提供します。長期にわたる本講座を受講することによって、建設分野での ICT 利用という技術的な側面だけではなく、この技術を活用することで広がる「仕事おこし」の可能性を一緒に考えることができれば幸いです。

<タイムスケジュール>

- 09:00～ 開講（目的とすすめ方の説明）
- 09:05～ 1. VR まちづくり ～私の経験から～
- 09:50～ 休憩
- 10:00～ 書込まれた質問等への回答
- 10:10～ 2. まちづくり・地域づくり
- 10:50～ 休憩
- 11:00～ 書込まれた質問への回答
- 11:10～ 3. 地方創生に向けて
- 11:40～ 感想や意見の交流
- 12:00 閉講

※質問・意見はチャットに書込んで下さい。

私が話している間に書込んでいただけて嬉しいです。

個別に E-Mail で質問などをお寄せいただくことも歓迎します。

傘木宏夫（かさぎ・ひろお） E-Mail : zvs11241@nifty.com

NPO地域づくり工房 長野県大町市大町 3302（〒398-0002） <http://npo.omachi.org/>

他の役職：環境アセスメント学会常務理事、自治体問題研究所理事

長野大学非常勤講師、合同会社菜の花ステーション代表 など

<話題提供>

1. VRまちづくり ～私の体験から～

(1) 西須摩まちづくり (神戸市)

- ①阪神・淡路大震災と復興計画に反発して立ち上がる住民への支援活動
- ②住民アセスと公害紛争調停、そして「協働アセス」から生まれた糸口
- ③住民主体の道路設計のファシリテーターとして (1999 年 4 月)
- ④UC-win/Road を使ったワークショップ
- ⑤新しいコモンズの誕生と成長する空間

(2) 安心・安全マップづくり (東京・中目黒)

- ①安心・安全マップとは
- ②UC-win/Road と連動したワークショップの試み (2008 年 9 月)
- ③アナログなマップづくりによる焦点の「絞込み」
- ④VR 空間でのリスクの共有

(3) 土石採取事業の自主簡易アセス (長野県大町市、2011 年～2012 年)

- ①「あなたの話なら聞いてくれるかもしれない」
- ②自主簡易アセスの提案
- ③UC-win/Road を使った説明会と WEB 上での情報開示&意見募集
- ④事業撤退と事業者の思わぬ反応

(4) 太陽光発電所の自主簡易アセス (2013 年～)

- ①再生可能エネルギーの環境問題
- ②影響の「可視化」
- ③自主簡易アセス支援サイトの公開
- ④可視化技術を利用した情報交流の制度化へ

2. まちづくり・地域づくり

(1) 都市計画・地域計画と民主主義

①近代都市計画のはじまり

＊オーウェン『ラナーク州への報告』(1820 年)

→自然と衛生面に優れた工場村での共同生活の実践 → 生活協同組合へ

＊チャドウィック『イギリスにおける労働者階級の衛生状態』(1842 年)

→疫病対策などに科学の目 (公衆衛生) を開き、近代都市計画に道を拓く

＊ハワード『明日の田園都市』(1898 年)

「都市と農村は結婚しなければならない。そして、この楽しい結合から新しい希望と新しい生活と新しい文明が生まれてくるであろう。」(84 頁)

「資本家の圧迫に対する真に正しい救済策は、仕事をしないというストライキではなく、真の仕事をするというストライキであり、この最後の打撃に対して圧迫者は武器を持たないのである」(175 頁)

②民主化と都市計画・地域計画

*マンフォード『都市の文化』(1938年)

「地域計画は社会教育の手段であり、そのような教育なしには、部分的な成果しか期待できない。」(378頁)

「建物に限定されたパートタイムの学校から、近隣区・都市・地域の全生活を調査しこれに参加するフルタイムの学校へ。」(469頁)

*リリエンスール『TVA ～民主主義は前進する～』(1943年)

「民主主義の理念の下に公私いろいろの事柄を取り扱う行政者の仕事の一つは、現代の科学と技術を素人の手にもってくる方法を工夫することである。」(149頁)

「草の根もとにおける民主主義ということは、徹頭徹尾市民の自学自習だということが分かるであろう。」(171頁)

→リリエンスール「開発の三原則」

- ①資源の一体的な開発
- ②地域に責任を持つ統合された機関による実施
- ③学習に根ざした住民の参加

(2) 参加型まちづくり

①まちづくり

「まち」という不特定多数の人が寄り集まる場を、個人の能力を超えて、人びとの協力関係の中から、社会的な資産を創出しようとする営み

※地縁や血縁などのインフォーマルな関係性が強い場合は「むら」

どちらの要素も含む場合は「地域」

→「まちづくり」「地域づくり」といった言葉には、都市開発や地域開発などのハード整備に主軸を置いた営みとは違う表現が込められている。

②アドボケイト・プランニング (Advocate Planning)

*公民権運動(1950年～1960年代)などによる「市民の目覚め」

*シカゴ学派による住民参加型都市デザインの運動(CDC設立など)

→デザインゲームの考案

→ワークショップ(演劇教育での取組みを参考に)

→日本への導入(1979年、山形県飯豊町での農村型まちづくり)

②日本における「参加型まちづくり」

*参加型行政(1990年代後半より)

PI (Public Involvement)

※公共政策の立案プロセスにおいて、その政策を立案する主体以外の人や団体などを関与させる参加型プロセスの一形態

*ガス抜きの参加型行政への反発

AI (Administration Involvement)

※公衆(市民や住民)の側から行政を巻き込んで行く取り組み

③参加型まちづくりの意義（可能性）

イ）自治を育てる

計画をめぐる学習や対話、計画により整備されたものの維持管理などの実践を通じて地域社会の対応力を高めることが期待される。

ロ）持続可能性を高める

環境影響や防災、財政負担などのチェックが働き、将来世代の負担を少なくする努力がなされることが期待される。

ハ）地域性・独創性を引き出す

地域の視点から加えられるチェックや制約が、むしろ地域に根ざしたデザインや機能の工夫などを創出することが期待される。

④VR 活用の利点（問題点や課題は別の講義で扱います）

イ）可視化

計画が実行された場合にどのような形状になるのか、人はどのように動き、利用するのか、周囲にどのような影響を与えるのかなど、今は見えないことを具体的にわかりやすく可視化することができる。また、過去にあって、今は失われたものも再現することができる。

ロ）複数案検討の容易さ

計画諸元の変更などを比較的容易に行えるため、複数案を作成しやすく、比較検討が円滑に行える（事例：山清・壽洞 VR シミュレーション）。

ハ）情報の引き出し

可視化されたときの視覚的な印象や、複数案に対する感想など、具体的な意見を引き出しやすくなる。

また、データ構築の過程において、住民から聞き取りをしたり、写真記録などの提供を求めたり、一緒に地域を調査したりしたことを反映することで、データに対する信頼や親近感が生まれ、意見を引き出しやすくなる。

（３）持続可能な開発とまちづくり

①Sustainable Development

＊国連ブルトラント委員会報告『われら共有の未来』（1987 年）

＊Sustainable Development の 7 つ目標

1. 意思決定における効果的な市民参加を保障する政治体制
2. 剰余価値及び技術的知識を他者に頼ることなく持続的な形を作り出すことのできる体制
3. 調和を欠いた開発に起因する緊張を解消しうる社会体制
4. 開発のための生態学的基礎を保全する義務を順守する生産体系
5. 新しい解決策をたゆみなく追及する鵜飼ことのできる技術体系
6. 持続的な貿易と金融をはぐくむ国際的体系
7. 自らの誤りを正すことのできる柔軟な行政体系

＊国連環境開発会議「地球サミット」（1992 年、リオデジャネイロ）の基調へ

②MDGs (Millennium Development Goals)

- *ミレニアム開発目標 (2000 年採択、目標年度 2014 年)
- *発展途上国の飢餓や伝染病、差別などをなくす 8 つの目標 (国連計画)
- *21 のターゲット、60 の指標
- *潘基文・国連事務総長「歴史上最も成功した貧困撲滅運動になった」
- *一方で、開発途上国だけでは環境問題は改善しないことも明らかになった。

③SDGs (Sustainable Development Goals)

- *持続可能な開発目標 (2015 年採択、目標年度 2030 年)
- *基本理念「だれひとり取り残さない」(No one will be left behind)
- *17 の目標と、各目標を実現するための 169 のターゲット (達成基準)
- *市場原理の重視 (配慮)
 - 国連試算「SDGs の市場規模 1,300 兆円」
 - ESG 投資の促進
- ※環境 (Environment)・社会 (Society)・企業統治 (Governance)

④まちづくりと SDGs

- *目標 11「住み続けられるまちづくりを」
 - ～都市と人間の居住地を包摂的、安全、強靱かつ持続可能にする～
- *10 のターゲット
 - 11-3 2030 年までに、包摂的かつ持続可能な都市化を促進し、全ての国々の参加型、包摂的かつ持続可能な人間居住計画・管理の能力を強化する。
- *背景にある「都市化」(全地球上の半数以上の人口が都市部に集中)
- *日本での「SDGs 未来都市」: 2019 年度までに 60 自治体を選定

⑤SDGs の実態

- *国内: 紐づけ (「目標の何番に関連したことをやっていますよ～」みたいな) たんにバッジをつけているだけ
- *途上国: 目標達成に向けて地域計画を引っ張り上げる
 - つぶされていく小規模社会開発 (1990 年代) の努力

⑥SDGs と建設 ICT

- *VR 活用の利点 (前出) を SDGs に引き寄せて展開すること。
- *途上国の人びとが ICT を学び、活かす機会を広げること (目標 4、8、9)

3. 地方創生に向けて

(1) 旧態依然とした「地方創生」政策

- ①増田レポート「消滅可能性都市」(2014 年) の衝撃
 - *523 自治体を名指しで「2040 年までに消滅」と指摘 (根拠はメチャクチャ)
- ②「バックキャスティング思考」による自治体への恫喝と誘導 (2040 構想)
 - *「創生」といいながら「紐付き交付金」による中央集権型開発
 - *芸術までもが「公共事業の中に入ってとにかくやらせてくれ」(北川フラム)

(2) インプロビゼーションが生まれる地域へ

①ジェイン・ジェイコブス『発展する地域、衰退する地域』(1984年)

「活気ある都市をもたない地域に、借款、交付金、補助金がつぎ込まれても、その場合には、不活発で不均衡な、あるいは依存的な地域が形成される」「金の卵は、あくまでも金の卵であって、孵化しないのである。」(p174)

「これから 100 年後に、もし歴史家が、日本の衰退の開始時点を知ろうとすれば、1977 年が一つの目安となろう。」(p322)

※大平内閣「地方の時代」「田園都市構想」などの一連のバラマキ政策を指す

「発展とは、インプロビゼーションを伴う前例のない仕事への「漂流」である。」(p344)

※ジャズ用語：即興演奏（アドリブとは違う）

②ジェインウォーク (2007 年～)

*ジェイコブスの誕生日 (5 月 4 日) にあわせて世界 150 地域以上で開催 (日本では 2014 年より)

→「地域には面白いことをしている人たちがいる。」そういう人やコトを掘り起こそうというイベント

*「新しいアイディアには古い建物が必要だ」(ジェイコブス『アメリカの大都市の死と生』1961 年)

③私の夢「インプロビゼーションが生まれるデジタル都市」

*3D・VR で作られた実際の都市を再現したデジタル都市

*その器でいろんなことを試してみよう！

- ・様々なシミュレーション（破壊、再生、創造、戯れ）もここなら試せる
- ・古い建物の復元という共同作業からアイディアも生まれるかもしれない。

(3) 市民からの仕事おこし ～NPO地域づくり工房の実践～

①仕事おこしワークショップ (2002 年 10 月～)

②自然エネルギーを活かした地域おこし活動

- ・くるくるエコプロジェクト (ミニ水力発電の普及活動)
- ・菜の花エコプロジェクト (菜の花オイルとバイオ軽油の普及活動)
- ・風穴プロジェクト (天然冷蔵倉庫「風穴小屋」の復元利用と生態系調査)

③持続可能な開発へのお手伝い

- ・自主簡易アセス (中小規模の開発事業での環境アセスメント支援)
- ・住民アセス (住民参加型の調査学習活動による環境アセスメント支援)
- ・持続可能性アセス (地域の持続可能性指標づくりとモニタリング支援)

おわりに：建設 ICT マスターが広げる世界 (期待)

①土木のまちづくりの協働 (ファシリテーションを意識した業務)

②「前例のない仕事」の開拓者として

以上