

サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム

Sustainable Smart city
Partner Program

Forum #03

“地域を主役とした
サステナブルで
Well-beingな”
まちづくり 2024

サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム

Sustainable Smart city Partner Program

Forum #03

Produced by NTT

“地域を主役とした
サステナブルでWell-beingな”
まちづくり 2024

Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり2024」

はじめに

地域・住民の幸せ（Well-being）の最大化を目的とし、未来のまちづくりを支援する Sustainable Smart City Partner Program（SSPP）は2024年11月14日、第3回フォーラム「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり2024」を開催いたしました。

NTTがまちづくりに取り組んでいるのは社会貢献ではなく、「地域の課題を解決し、地域が元気になることでNTTが元気になる」という内発的動機に基づいています。本フォーラムでは、SSPPが提供するSUGATAMI（データでまちの「いま」を映す鏡）、Co-design Program（プロセス公開型まちづくり）の各地での活用・活動状況とそれぞれの課題を明らかにするとともに、地域においてまちづくりを担う「まちづくりソーシャルデザイナー育成」の意義・方法と進行状況についても取り上げます。

特別講演や新たな試みとしてのラウンドテーブルもSSPPの活動に新しい力を吹き込んでくれることでしょう。本フォーラムを経て、公民学連携の伴走型まちづくりが新しいステージに立つことを期待しています。

開催概要

- **名 称**： Sustainable Smart City Partner Program Forum #03
「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり2024」
- **日 時**： 2024年11月14日（木）10時00分～16時20分
- **会 場**： オンライン配信
- **一般参加者費用**： 無料
- **フォーラム情報**： <https://digital-is-green.jp/program/forum03.html>
- **主な参加対象**： 自治体の経営企画部門・企画政策部門およびスマートシティ戦略企画部門、まちづくり協議会組織、公民学共創組織、大学・研究機関関係者（学生含む）、政府関係機関、スマートシティ・リーダーなど

Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな” まちづくり 2024」

INDEX

P002 ● はじめに／開催概要

P007 ● 開会挨拶

爪長美菜子 日本電信電話株式会社 執行役員

P008 // SECTION 1

主催者講演

SSPP 2023-24 浸透と浸潤

栗山浩樹 NTTグループ会社 取締役 SSPPファウンダー&エグゼクティブアドバイザー

P022 // SECTION 2

自治体セッション 01

まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム
長崎市

鈴木史朗 長崎市長

平山紗希 長崎市 まちづくり部 まちなか事業推進室

三牧浩也 一般社団法人UDCイニシアチブ 理事

尾崎信 ネイバース株式会社 代表取締役

羽田忠弘 株式会社地方創生Coデザイン研究所 主任研究員 チーフ Coクリエイター

P044 // SECTION 3

自治体セッション 02

スマートシティの「面白さ」と「仲間づくりの舞台裏」
岡崎市

鈴木昌幸 岡崎市 総合政策部 デジタル推進課 戦略係長

遠藤守 名古屋大学大学院 情報学研究科 准教授

米林敏幸 NTT西日本 ビジネス営業本部 エンタープライズビジネス営業部 担当部長

P066 // SECTION 4

社長メッセージ

SSPP Forum #04 への架け橋

島田明 日本電信電話株式会社 代表取締役社長 社長執行役員

竹下圭悟 NTTアーバンソリューションズ総合研究所 街づくりデザイン部 課長代理

P072 // SECTION 5

Co-design Program Introduction

まちづくり支援活動
Co-design Programについて

齋藤精一 パノラマティクス主宰

P080 // SECTION 6

まちづくり支援活動 Co-design Program

室戸市の挑戦

福留裕治 室戸市 まちづくり推進課 課長

川越桂太 室戸市 まちづくり推進課 まちづくり推進班 班長

丸本真和 NTT西日本 高知支店 ビジネス推進担当

P090 // SECTION 7

まちづくり支援活動 Co-design Program

男鹿市からのまちづくりへの挑戦 (2024)

岡住修兵 稲とアガベ株式会社 代表取締役

石川俊祐 株式会社KESIKI 代表取締役CDO

赤司卓也 株式会社日立製作所 Design Studio Chief Design Strategist

三好史晃 株式会社三菱地所設計

開会挨拶



爪長美菜子 日本電信電話株式会社 執行役員

みなさま、おはようございます。NTT研究開発マーケティング本部 アライアンス部門 爪長と申します。SSPP（サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム）の事例共有の場、そして、コミュニティ形成の場である、このフォーラムも今年で3回目を迎えました。本日は、多くみなさまにご参加いただきまして、誠にありがとうございます。

SSPPは地域住民を主役としたまちづくりをめざし、地域の公・民・学が持続的、自立的に共創する場を提供し、地域住民の幸せ、Well-beingを最大化することを目的として、みなさまとともに活動しています。まちづくりの主役は、言うまでもなく自治体、地場の企業、地域の教育機関、そしてそこに住まう生活者のみなさままでございます。その主役であるみなさまとともに、SSPPを通じて我々は伴走者としてまちづくりを支えてまいりたいと思っています。

本日は、SSPPの提供する取り組みである、まちの今を映す鏡である「SUGATAMI」、そしてまちづくり人材の育成のための「ソーシャルデザイナー育成プログラム」、そして昨年新たに始めました、プロセス公開型でまちづくりを支援する「Co-design Program」を通して、それぞれ地域において、サステナブルでWell-beingなまちづくりを楽しく進めていただいている多くの仲間が集まってくれました。今年もそんな仲間のみなさまにご登壇いただきまして、それぞれが進めている事例の共有、そして、その中でぶつかった壁や悩みの共有をしていただきます。社会課題が複雑化している先の見えな

い時代においては、うまくいったこともなかったことも、どちらも大切なノウハウだと思っています。そして、その結果に至るプロセスも同じように大切と思っています。信頼できるコミュニティの中でノウハウを共有することによって、より多くの知恵やアイデアが集まり、自らが抱える課題、解決する気づきやヒントを得られると思いますし、具体的なアクションの支援を募ることができるのではないかと考えます。

まちづくりは立場の異なるさまざまなステークホルダのみなさまがお互いに知恵やスキルを持ち寄って、めざす未来の姿を描き、その未来に向かって歩みを進める地道な営みの繰り返しであり、大切なのはその合意形成のプロセスです。そして、ビジョンやコンセプトを描くだけに終わらず、それをしっかり着実に地域社会へ実装していく、そういった取り組みが必要だと考えます。そんな試行錯誤している営みの事例を、今日この場でみなさまと共有できることを非常にうれしく思っています。

SSPPは、立場やヒエラルキーを超えたコミュニティをめざしています。ですから、今日1日はみなさまご自身の所属や肩書といったものをいったん横に置いていただきまして、1生活者の目線で意見を交わしていただければと思いますし、私もそのように参加したいと思います。熱量ある共創によって進む、日本各地で行われているプロセスの共有を通じて、ともに地域を知り、考え、つくっていく。そのような取り組みを今日お願いできればと思っています。

それでは、よろしく願いたします。

P110 SECTION 8

特別講演
「本物」

深澤直人 NAOTO FUKASAWA DESIGN

山中武 株式会社マルニ木工 代表取締役会長

P138 開会挨拶

大西佐知子 日本電信電話株式会社 常務取締役 常務執行役員

P140 SSPP FORUM 2024 — ROUND TABLE SUMMARY

SSPPフォーラム 2024 ラウンドテーブルについて

P154 ソーシャライジング

P156 おわりに

(敬称略/順不同)

<特記事項>

- この報告書は、2024年11月14日（水）にオンライン/YouTubeで配信されたプログラム SSPP Forum #03 の内容を、ディスカッションや対談の臨場感そのままに、見出しを入れて読みやすく整理したものです。
- 各セッションは章ごとに分けて校閲・校正を加えています。配信動画の内容とは一部異なることを、あらかじめご承知おきください。
- 本文中、補足したい用語は「関連 URL」として、章末にまとめて記述しました。
- すべての収録情報は、SSPP Forum #03 公開時を基本としています。

主催者講演

SSPP 2023-24 浸透と浸潤

スピーカー

栗山浩樹

NTTグループ会社 取締役

SSPPファウンダー&エグゼクティブアドバイザー



Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな」まちづくり 2024」

■ NTTグループがスマートシティに取り組む理由



栗山浩樹 NTTグループ会社 取締役 SSPP ファウンダー&エグゼクティブアドバイザー

おはようございます。栗山です。会場のみなさま、画面の向こうから参加されているみなさま、あなたにも、あなたにも、お話をさせていただきたいと思います。1年ぶりに帰ってきたこの場で、今回お話しするテーマは「浸透と浸潤」です。この1年という時間が、我々の体の体内時計にだんだん刻まれてきたのではないのでしょうか。そして、今、収穫の時期、実りの秋ですので、みなさんがこの1年で種まきをされて育ててこられたさまざまな成果を共有して、そして次の1年へ向かう場にしていただければありがたいなと思います。よろしくお祈りします。

さて、今年初めて参加される方もいらっしゃると思いますので、簡単に自己紹介をしたいと思います。今、NTTドコモ・グローバルという会社のCEOをやっています。今世紀の最初の10年はブロードバンド化、それから、グローバル化を進めるNTTグループ全体の中期戦略を取りまとめていました。それから、次の10年余りには、スマートシティ、産業のDXといった仕事に携わりました。そしてこの7月からグローバル事業に携わっています。

そういう中で、去年コロナが収束したときから、世界中を飛び回ってきました。アジア、中東、ヨーロッパ、アメリカ、太平洋諸国、いろいろなところを回りましたが、世界の大都市どこに行っても都心はほぼ似ているなど。こうして写真をざっと並べてみると、どこの街かよく分かりません(図1-1)。ジャカルタも、バンコクも、ドーハも、ドバイも、ベルリンも、ニューヨークも、ロサンゼルスも、ある意味では文明、あるいは都市化、標準化、均質化といったキーワードが世界中の大都市を席巻しているのだと思います。みなさんも各地の空港に降り立って都心に行かれると、林立する高層ビルに圧倒されるのではないのでしょうか。これは先進国も途上国も一緒です。私の感覚で言えば、もう各国の首都圏は東京と変わりません。



図1-1 コモディティ化する都市の様相

みなさんが都市を訪れた際、さまざまなグローバルなブランドショップをご覧になると思います。ロゴをそのまま出せないで、AIでつくった絵柄を表示していますが、よく見るコーラ、ハンバーガー、コーヒー、それらは世界中のどこに行ってもあります。でも一歩都心から足を踏み出して、地方都市や郊外に行くと、まちの様相はまったく変わってきます。1つずつがまったく違う。そこには文化や自律分散の共同体がありますし、それぞれのまちの個性がくっきりと際立って感じられます。これは2020年のコロナ禍や最近よく言われる経済安全保障を中心としたさまざまな営みの中で、もう押し返せない波となって我々の周りを潮となって流れていると思います。それから、温暖化です。温暖化に対して再生エネルギーはすごく注目を浴びていますが、これは基本的には地産地消をめざしていくことになると思います。

地産地消は5年前まではベターハブ、あったらよいなことだったと思いますが、今はマストハブ、ぜひ欲しいなものになりました。そういう意味で、我々自身がサステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム(SSPP)を実践していますが、サステナブル(持続的)ということ、スマート(賢い)、ある意味で楽しいということは、今のこの時代にまさにぴったり、うってつけのものになっているのではないかなと思います。そしてこの潮流は、この先10年は十分に続くと思いますので、みなさんぜひこの場に参加いただいて、いろいろな悩みや苦しみ、楽しみを共有いただければありがたいなと思います。

ここで、なぜNTTグループがスマートシティ、地域課題の解決に取り組んでいくのかについて触れておきます。これは当たり前のことです。私も、全国47都道府県、昔の言葉で言えば津々浦々に拠点があり、社員がいて、そして事業活動があります。そしてそれはグローバルに広がっています。世界中に我々の拠点がある。だから私も世界を飛び回っているということなのです。それぞれの地域が元気になって初めて我々の事業も発展できます。共生、共に生きるということ自身が、我々の中にビルトインされていると思っているから、地域の課題に向き合って取り組んでいます。何もESGのためにやっているわけでもなくて、社会貢献のためにやっているわけでもなくて、我々自身のためにやりたいと思ってやっている、内発的な動機があるということをご理解いただければと思います(図1-2)。

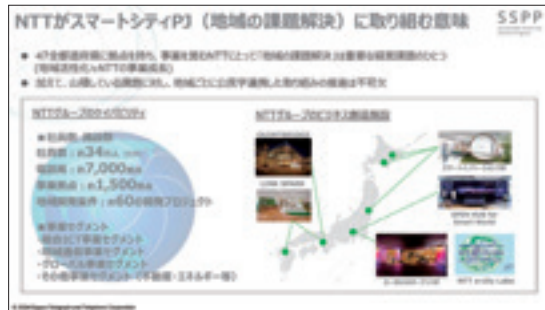


図 1-2 NTT が地域課題に取り組む意味

そして我々自身、祖業は通信ですが、既に情報システム事業はグローバルに展開しています。データセンターもグローバルに展開しています。同時に不動産事業、エネルギー事業にも取り組んでいます。こういったものが総合的なケーパビリティとしてみなさまのまちづくりに貢献、ご支援できればなど、そして、伴走者であればなど。そして、我々の領分は当事者として力を尽くせばなどと思えます。

何のため、誰のためのSSPPか

ここから改めて、SSPPの概要を紹介します。その目的は“サステナブルでWell-beingな”まちづくりを実装するという事です。プレゼンテーションのような発表の場で美辞麗句を並べるためにこれを行っているではありません。まちづくりの主役は地域の方々であり、住民の方々です。我々は伴走者としてこれに臨んでいます、同時に自分の領分は当事者として関わりたいと思えます。そして、みなさまとの関わり合いが自律的で持続的で文化のあふれるまち、まち並み、人々、楽しめるまちになればよいと思えます (図 1-3)。



図 1-3 SSPP のめざす目的

この我々の思いに共感をいただいて、多くの有識者が継続的にアドバイザーとしてSSPPに参画しています。秋田喜代美さんは教育学の専門家です。ITカンパニーを立ち上げた秋山咲恵さんは、ファウンダーとしても活躍され、さまざまな形でマネジメント、社会貢献の場で活躍されています。照明デザイナーとして非常に高名な石井幹子さん、去年は叙勲を受けられましたが、お嬢様も照明デザイナーとしてパリを基点に世界中で活躍されています。美術評論家であり、さまざまなプロジェクトプランナーを歴任されている伊東順二さん、経済学者の伊藤元重さん、心理学者の内田由紀子さんなど、さまざまな方がこのプログラムに参加いただいています。今日の会場にはデザインの大家、齋藤精一さんがおられますね。彼はグッドデザイン賞の審査委員長を務めておられます。こういった方々が一緒になって我々の後押しをいただいています。SSPPに触れたみなさんは、ぜひアドバイザーにお声掛けいただいて、その知恵と経験を頼りにしていただければありがたいと思います。中田英寿さんも面白いですよ。もともとサッカー選手だけじゃなく実業家として活躍されていて、日本酒だけではなく、いろいろな分野で自分自身がアイデアを出して実際の事業に関わっておられます。そういったユニークなプロフェッショナルがSSPPに多く参画されているということです (図 1-4)。



図 1-4 SSPP に参画されているアドバイザーのみなさん

既に自治体あるいは大学、さまざまな 22 団体の会員がこのプログラムでまちづくりを推進しています。これは単に名前を連ねているだけではなく、実際に自治体や教育機関が相対してアイデアを出し合い、ぶつけ合って、計画を練り、それを常に見直し、評価し、住民の声を聞き、よりよいまちをつくっていかうという営みそのものの参画です (図 1-5)。

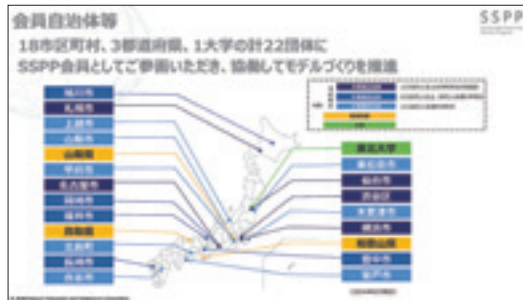


図 1-5 SSPP に参画されている自治体などのみなさん

よりよいまちづくりのベースとなるのが、SUGATAMIだと思っています（図 1-6）。自分の姿を鏡に映して見る「姿見」のイメージで、名前はあえて日本語読みの音感で付けています。見ることで、自分の立ち居振る舞い、単なる形だけではなくてその雰囲気、様相も含めて感じることができる、そういったものにしたいと思いSUGATAMIと名付けました。SUGATAMIは、まちづくりに必要な要素、例えば医療・健康、交通・輸送、環境、エネルギーなど、さまざまなもの有り様を可視化できます。まちづくりに関わる実務者が本当に意味のあるデータとして感じられるものをご用意する、その表れが「データ×ローカルナレッジ」です。



図 1-6 地域の「いま」を可視化する「SUGATAMI」

SUGATAMIの構成要素は、都市機能、都市機能に対する満足度、そして幸福度です。都市機能を客観的に評価するデータだけではなく、それで幸せと感じますか、Well-beingを感じますかという住民の主観をデータ指標に加えています。住民の満足度や幸福度は終極の目的だと思い、その指標をここに組み込みました。入力値にはオープンデータを活用するほか、住民アンケートやSNSの声もあります。そういった生の声を凝縮した上で、点数化します。点数化して、1つはインデックス都市と呼んでいますが、いわゆる平均的なまちと比べて自分たちの位置はどうかと知ることができます。これは勝ち負けではなく、客観的に自分の姿を見る意味で使っていただきたいという

ことです。もう1つは、都市機能を横軸に、満足度を縦軸にした分布図です。まちが進める都市機能に満足していますか、していませんかということをも18分野に整理して相対的にプロットします。自分たちの政策、自分たちのまちづくり、住民の参画が偏りなくバランスよいものになっているか、無闇にバランスを追い求めるのではなく、自分たちのめざす、ちょっとエッジの効いたまちになっているか、そんな見方ができる客観的な物差しとして使っていただければありがたいと思います（図 1-7）。



図 1-7 まちの計画と住民意識のマッチング度合いをわかりやすく共有できる

SUGATAMIの利活用事例

次のスライドはSUGATAMIの利活用事例です（図 1-8）。枠の下に青く表示した「かんがえる」「つくる」「はかる」という3つのシーンでSUGATAMIが役立つと読み取ってください。



図 1-8 SUGATAMIを活用するキーワード「かんがえる」「つくる」「はかる」

「かんがえる」シーンでは、18要素から成る都市機能、満足度、幸福度をベースにして、自分のまちではここをもっと上げたい、ここは制約要因があるから後にしようとか、いろいろなことを考えていただき、その組合せの中で自分たちが今望むもの、将来望むものの姿をSUGATAMIで整理、イメージしていただければと思います。そして「つくる」。実際、まちはつくらないと、計画を具体的に実装しないと始まらないですから、それに向かって歩みを進めていただく。SUGATAMIを活用したデザインの実践ですね。そして「はかる」。つくったものに対して、政策当局者はどう思っているか、このまちづくりに参加した人はどう思っているか、それらをモニタリングしてまちづくりをPDCAで回していくための共通の基盤、土俵、度量衡としてSUGATAMIを使っていただければよいなと思います。

家づくりでは、敷地全体を俯瞰した見取図があり、建物の中のどこにリビング、キッチン、ストレージがあると示す間取り図があります。最初にそれができていると、家づくりに関わるみんなのイメージ共有、共感を得やすくなります。さらに、きちんと寸法を入れた平面図があれば、次に見直すときにはこう変えようということが具体的に設計できる。これらのように可視化できるものは、第三者、建築関係者、施工する大工さんにも伝えやすくなるという意味で必要なものだと思います。

自治体での利活用事例を3つ紹介します。まず、山梨市です（図 1-9）。SUGATAMIレポートを市民の対話会に利用いただいています。年配からお子さま、幅広い年代層の市民が集って考えるとき、何もない状態でやるとなかなか議論の取っかかりができません。写真にも少し見えますが、SUGATAMIレポートを最初のベース、議論の土台として使っていただいています。

次に上越市です（図 1-10）。これは職員研修にお使いいただいた事例です。企画立案をする市職員が全体を考えると、どうしても俯瞰的でマクロの、少し言葉は悪いですが総論的な話から始まらざるを得ません。一方で、現場を担当している職員は現実の行政課題や地域課題に直面しています。個別の課題についての客観的なデータや、特に住民がどう思っているかというポイントが、SUGATAMIレポートでは反映されており、それをベースに実務を担う職員の直感や思いを重ねた実践的な研修をしていただけたのではないかと思います。

そして3番目は北島町です（図 1-11）。北島町はよくこのフォーラムにも参加いただいています。北島町の杉本さん（北島町 総務課 行財政改革推進室）から言われたのは「「スマート」はやはり「賢い」という意味ですね」と。ちょっと便利とかいうのではなくて「賢い」という意味だと。賢いというのは結果を言っているのではなくて、プロセスをさします。自治体の行政だけではなくて地域住民の方のアイデア、思い、期待、悩みを集めていく。そして、集合知としてまとまってきたもの、それが賢くありたいということだと思います。もちろん求めるのはアウトカムなのですが、民主主義は過程が大事であり、その実践のため、土台としてSUGATAMIが使われています。



図 1-9 山梨市の市民対話会



図 1-10 上越市の職員研修



図 1-11 北島町の総合計画策定

まちづくりを推進する2つのツール

まちの姿を可視化する物差しはできました。次に、この物差しに基づいてまちづくりをドライブする人材が必要です。まちに対する思いがなければ何も進みませんが、それを現実の形にするプロセスやスキル、これもまた必要であることは間違いありません。地域社会をどう活性化できるのか、地域開発に対してどう意見を述べればいいのか、あるいは環境、グリーンという価値をどう埋め込むのか、またそれをデジタルパワーで加速するには、持続可能にするにはどうしたらいいのかなど、まちづくりを強く推進するためにはいくつもの課題に直面しますし、何よりも資金を調達するための手段を考えなければいけません。そうしたことを総合的に学ぶ育成プログラムを昨年からご用意しています（図 1-12）。既に 500 名以上の方がこの認定を受けました。習得できるスキルに応じてスターターからプロフェッショナルまで 5 段階のコースがあり、最上位のプロフェッショナルコースを今年から始めました（図 1-13）。



図 1-12 まちづくりソーシャルデザイナー

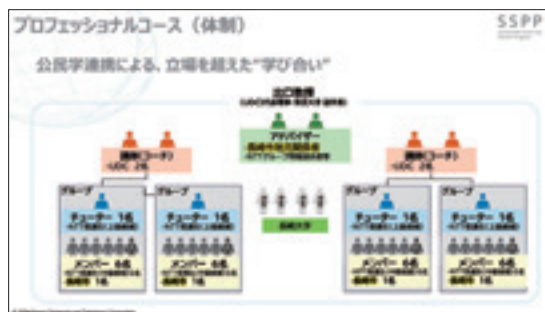


図 1-13 プロフェッショナルコースの学習体制（長崎市の場合）

2024年度末にはプロフェッショナルコース最初の認定者を数名輩出できる予定です。初めて開催したプログラムでは、長崎市の方々とNTTの社員が一緒になって参画しています。SSPPアドバイザーの1人であり、東京大学副学長の出口敦さんにプロフェッショナルコースのヘッドをお願いし、長崎市の地元関係者にコースアドバイザーを務めていただいています。そして、講師の役割を担うコーチのもと、チューターと受講メンバーをグループ班ごとにまとめた学習体制を構築しました。まちづくりに長けた先人の悩みやプロセスなどを共有し、地域の支援をいただきながらメンバー同士で学び合える体系的な学習プログラムとなり、具体的なまちづくりの実践に生かせるコースになっています。

まちづくりのための物差しはできました。そして、具体的に動ける人材の育成が着々と進んでいます。さらにそれらをツールとして使い、まちをデザインする、考える、つくる、実装する、さらにもう一回見直してよりよいものにしていく、プロセスを回していく、過程そのものの場を用意しました。今年からです。スライドにCDPとありますが、キャリア・デベロップメントではありません。Co-Design Programです（図 1-14）。



図 1-14 具体的に動き始めた Co-design Program

何がまちの 이슈か、我々がめざすものは何か、ビジョンは何か、そして、具体的にどうまちのデザインに落とし込むのか、そして、行動にどう移すのか、何が取るべき行動か、その優先順位は何かということを議論いただいています。

1つは室戸市です。NTT 西日本の社員も参加して、室戸市の方々が中心になってこのプロセスをぐるぐる回しています。もちろん行ったり来たりしますが、それも大事だと。本当の共感、コンセンサスを得るには、それが大事だと思っています。

そして、もう1つが男鹿市です。「稲とアガベ」の岡住さんには後のセッションでご登壇いただきますが、こちらは実際に岡住さんがリーダーになって、本当に高速でまちづくりのプロセスが回っています。現実に男鹿の風景、景色は変わってきたと思います。その変わった景色をまちに関わるみんなが見ることで、また次へのモチベーションに連鎖するという意味でよい循環になっている、サイクルが回っているということだと思います。

■ 今回の／これからのSSPPに期待すること

さて、SSPPは3回目になりました。1回目の開催当時は、消滅可能性都市という非常にショッキングな報告に対して、持続性を持った自治体、まち、地域にするにはどうしたらいいかというのが参加者の最大関心事でした。そして、2回目は、その危機意識をばねにして、では我々は当事者意識、自主性を持って、どうやって前に進もうと、そういった方向に視点が変わってきたように思います。このプロセスを経て、3回目になる今日はラウンドテーブルをご用意しています。現地にいられる方も、あるいはカメラ越しからご覧になる方も、頭の中で仮想的に参画いただければうれしいです。そして、今日取りまとめたアクションの宣言をいただき、来年に向けてもう1年の体内時計を回していく、種まきから収穫まで回していくという次の1年に踏み込んでいただきたいと思っています。

これは、Co-Founderの松村さんが描いた絵（図 1-15）ですけれども、立場とヒエラルキーを超えたコミュニティ形成ということで、非常にゆったり、ほんわかしたいいい絵だと思っているので毎回使っています。



図 1-15 SSPPを通じて生まれるコミュニティの輪に期待

さて、最後に近づいてきました。「Life is Short, Art is Long」—人生は短い、でも、芸術は長い。そして、まちもArtだと思えます。誰か1人にもものすごい思いがあり、その思いからものをつくり上げていく。それは結果として、1人の人生を越えて、連綿と次につながれて、まちの様相を形づくっていくでしょう。その過程では、いろいろな要因で価値観が変わり、実装している豊かさ、あるいは賢さも変わっていくかもしれない。実際に携わってみると、まちづくりには人づくりというもう1つの側面があると気付かされました。だから、我々は育成プログラムを用意しています。人をつくり続けることで、そのまちが、私たちの生きているこの瞬間・この時間だけでなく、次の世代にも思いが伝わり、結果としてそのまちの歴史やよさが浮き彫りになっていく、あるいは表出する、そういったプロセスをずっと続けていければという思いです。

今、私の仕事はNTTドコモ・グローバルのCEOなのですが、会社のパーパスをこう決めました。「Bridging Worlds for Wonder and Happiness」。ConnectではなくてBridge、本当に橋をみな

さんの目の前で架けていく。そして、Worlds。The worldではありません、世界は単一ではない。いろいろな地域のコミュニティ、人の営みがありますから、それぞれの橋渡しをして、結果として驚き、WonderとかHappiness、幸せにつなげたいと思います。本当はWell-beingという言葉も候補に挙がったのですが、アジアの人にはHappinessのほうがストレートで分かりやすいということで、この言葉を選択しています（図 1-16）。



図 1-16 世界中の人や地域の営みとリンクするNTTドコモ・グローバルのパーパス

冒頭にも申しましたが、NTTグループが携わる地域の活性化は自分たちの内発的な欲求でもあります。その面では当事者意識を持ってこれに関わっていきます。しかし、まちをつくるのは地域の住民の方々であり、自治体の方々であり、教育機関の方々であり、産業の方々ですから、我々はみなさんから頼られるサポーター、不可欠のサポーター、あるいは伴走者として、これからも知恵を出して、汗をかいていきたいなと思います。ぜひよろしく願います。この1日をお楽しみください。ありがとうございました。

Section1：関連 URL

- SSPP Forum #01 (2022年11月24日開催)
<https://digital-is-green.jp/program/forum01.html>
- SSPP Forum #02 (2023年11月22日開催)
<https://digital-is-green.jp/program/forum02.html>

自治体セッション 01

まちづくりソーシャルデザイナー
育成プログラム
長崎市

プレゼンター

鈴木史朗

長崎市長

三牧浩也

一般社団法人UDCイニシアチブ 理事

ファシリテーター

尾崎信

ネイバース株式会社 代表取締役

パネリスト

平山紗希

長崎市
まちづくり部 まちなか事業推進室

羽田忠弘

株式会社地域創生 Coデザイン研究所
主任研究員 チーフ Coクリエイター



Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり 2024」

■ 第1部：本格始動のプロフェッショナルコースについて



三牧浩也 一般社団法人UDC イニシアチブ 理事

一般社団法人UDCイニシアチブ 理事の三牧と申します。私からは自治体セッションのトップバッターとして、今年度長崎市を対象に実施している人材育成プログラム「まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム」について概要をお話します。このセッションは3部構成になりました。まず第1部が私からの概要紹介を、続く第2部では、長崎市長の鈴木史朗さまより預かりました市のまちづくりについてのメッセージをご覧ください。縮めの第3部では、このプログラムに参加している3者、今日登壇している尾崎さん、平山さん、羽田さんを交えて、その中身や実情について対談形式で掘り下げたいと考えています。

では、まず第1部です。プログラムの概要紹介の前に、私が理事をしているUDCイニシアチブについて、そもそもUDCとは何かを最初に少し紹介させてください。

UDCというのは、アーバンデザインセンター（Urban Design Center）の頭文字を取ってUDCと呼んでいます。今、全国各地で公民連携や産官学連携など、いろいろなキーワードで語られていますが、まちづくりにおいてとにかく連携が大事であるということは、もう自明かと思います。UDCは特に公民の連携の中に「学」、すなわちいろいろな専門知を持つ専門家の方を、協働のプレーヤーの一員として巻き込みながら、そこから新しい実践知やアイデアを生み出して、未来創造型のまちづくりを進めていこうという考え方です。そのための拠点を地域の中に埋め込み、日常のものとして運営しながら、まちづくりの連携を進めていこうと取り組んでいます（図2-1）。2006年に千葉県柏市の北西部、柏の葉にできたUDCKという組織を皮切りに、今全国にUDCの活動が広がっております。私はこのUDCKでも副センター長を十数年務めています。



図2-1 UDC（アーバンデザインセンター）の概略

UDCの考え方に共感した地域は全国に20以上あります。公民学連携のまちづくり、そういった拠点の中で、さまざまな実践者が市民や行政の関係者といったステークホルダに入り込み、それぞれの地域の状況にもまれながら取り組みを進めて、いろいろな実践知を積み重ねているということです。UDCイニシアチブの代表理事を務めている東京大学の出口敦教授が、SSPPにもアドバイザーとして参画しているという関係で、この「まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム」に伴走させていただくことになりました（図2-2）。



図2-2 UDC 地域ネットワークの広がり

栗山さんのセクションで紹介いただいたとおり、NTTグループの中にまちづくりの専門家、専門人材を育てていこうということで、この育成プログラムが2022年度からスタート。今年度は本格的にという狙いもあって、プロフェッショナルコースが始まりました。まさに実践、現場へすぐに出ていってもいいという人材を育てるためのコースです(図2-3)。先ほどUDCイニシアチブの概要に触れましたように、各地のUDCの中でさまざまな実践知が集まってきています。そうしたメンバーの協力も得ながらこのプログラムに関わるとともに、アセスメントも行います。将来的にプロフェッショナルコースのスキル習得は、NTTグループ内の社内認定制度とも関連付けていくことが予定されているようです。



図2-3 プロフェッショナルコースの概要

このプログラムは、NTTグループの中の人材育成という意図のもと、ウェビナーで知識を詰め込むだけではなく、実際にNTTグループが開発に関与するリアルなまちを題材にワークショップで実践力を養おうとするものです。ワークショップの対象フィールドは、NTTグループと既に縁が深かったり、これからより連携をしていこうという地域の方々と一緒に候補地を選定しているという点が特徴で、今年度は長崎市が対象になりました。

まちづくりの実践には相応の人材が必要ですが、我々はもう少し具体的に、まちづくりの実践力、まちにインストールをするための技術として、5つの力が必要だと定義づけています(図2-4)。栗山さんからSUGATAMIの紹介があったように、まずは、いろいろなデータを駆使してまちの課題や活用資源を発見できる「地域分析力」。次にそれをもとに将来像を描く、単に描くだけではなく、それをちゃんと他者へ伝えていくことのできる「将来構想力」。そして、構想を進めていくためのプロセスデザイン、短期・中期・長期でどこから仕掛けていくべきかといった「戦略立案力」。さらには、ここも我々が関わっているところの特徴だと思いますが、やはり実践する対象は都市ですから、まちの空間が魅力的でなければなりません。そこで必要となるのが、都市空間の形として実現をしていく「空間実現力」。そして、持続的に実践していくためにはさまざまな方の協力が欠かせません。協働・連携する体制や持続運営の仕組みをしっかりとっていく「枠組構築力」。まちづくりは当然1人ではできないので、いろいろな人を巻き込んでいく力というのはとても重要だと考えています。

これら5つの力を育む上で、やはりNTTグループのプログラムであるということはとても重要

です。NTTグループならではのさまざまなリソースですとか、知見を生かしたノウハウを一緒に議論しながらスマートシティの方法論をつくっていこうということも、実はもう1つの目的として考えています(図2-5)。1点目は、データを活用した分析やビジョニング。2点目は、NTTグループでお持ちのさまざまなハードのアセット、まちの中にあるアセットをどう使えるのかという視点。3点目は、先端的なデジタル技術や次世代通信・情報システムも含めたサービスをどう生かしていけるのかという取り組み。4点目は、基幹的インフラ事業者の立場と書きましたが、NTTグループが既に、歴史的にもいろいろな地域と深く関わりを持っているという立場をどう活かせるかというところ。さらには5点目、本日もまさにそうですが、取り組みに関する発信力、横展開力、こういったものも極めて大事だと考えています。

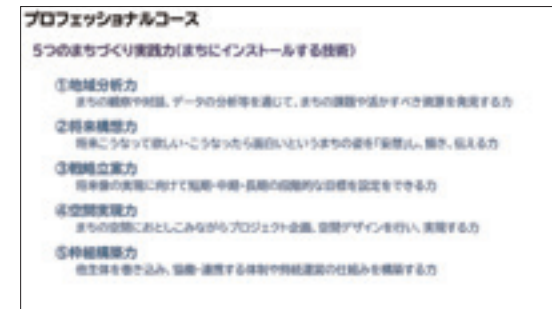


図2-4 まちづくりの実践に必要な5つの力

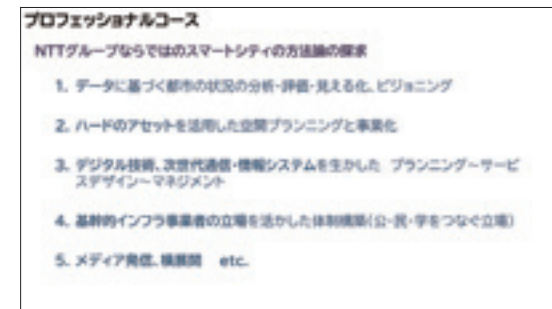


図2-5 NTTグループならではのスマートシティの方法論の探究

今年度、長崎市で取り組んでいるグループワークですが、こうしたワークショップは今年度で3年目になります。1年目は札幌市と神戸市にご協力をいただいて、それぞれのまちの中に対象地を設定。札幌の食を生かした提案ですとか、神戸のウォーターフロントをどう市民に開放していけるか、そういった議論が交わされました。2年目となる昨年度は、熊本市のまちなかを対象に、まちで活躍するいろいろなペルソナ、人物像を想定しながら課題を設定しました。商店街で親子が成長できるような仕組みはないか、若者がもっと活躍できるまちの環境だと仕組みにどういうものがあるのか、通勤交通混雑の問題を要素分解して通勤の多様性みたいなものはつけれないかなど、非

常に面白いグループ提案が並びました。今年度は長崎市を対象にウェビナーとグループワークでプログラムを構成し、グループワークには、この後も登壇される尾崎さん、柏市の中心市街地でUDC2 副センター長として活躍している安藤さん、大宮市にあるUDCOでサブディレクターとして活躍している石黒さん、そして、私を入れて計4名が伴走者で関わっています（図2-6）。



図2-6 2024年度のプログラム構成

後ほどまた具体的に紹介しますが、今、新幹線駅や長崎スタジアムシティの開業など話題に事欠かない長崎市で、2045年・戦後100年というところを将来計画の目標年次に据えて、特にまちの原点でもある岬エリアという中心部を対象にリ・プランニングということをプログラムテーマに設定しました。

今年9月からスタートをして来年2月まで半年にわたる長期のスケジュールの中、2回の現地合宿を含めて、各地でまさにまちづくりの最前線で取り組まれている方の実践知に触れるゲスト講義などを織り込みながら取り組みを進めています。本日のSSPPフォーラムもプログラムの1つに位置付けました。長崎市職員のみなさんも本プログラムのメンバーとして一緒にグループワークに参加する、結構画期的な内容だと思います。そのあたりの、今熱い議論が進められているプログラムの状況については、この後の対談で深掘りさせていただきます。

私から第1部でお話する紹介は以上となります。第2部では、長崎市のまちづくりの概要について、長崎市長の鈴木さまに預かりましたビデオメッセージをご覧ください。この後お楽しみください。ありがとうございます。

第2部：長崎市のまちづくりについて



鈴木史朗 長崎市長

みなさん、こんにちは。長崎市長の鈴木史朗です。本日は長崎市のまちづくりについてお話する機会をいただきまして、誠にありがとうございます。本市は2023年8月8日にSSPPの会員市として登録しました。NTTグループさんとさまざまな面で連携・協力しながら、今後の効果的な施策検討、ひいては、本市が抱える人口減少などの課題克服に向けた取り組みのさらなる推進を図りたいと考えております。この第2部では「まちづくりソーシャルデザイナープロフェッショナルコース」の研修の舞台となっております、長崎市のまちづくりについて紹介いたします。

長崎市は日本の西の端にあり、直線距離では東京まで約970kmに対して上海までは約850kmと、東京より上海の方が近く、地政学的にアジア大陸へのゲートウェイと言える位置にあります。このような地政学的背景のもと、長崎のまちは非常に高いポテンシャルを秘めた数々の魅力を育んでまいりました（図2-7）。



図2-7 長崎市の国際色豊かな歴史・文化、美しい自然

約450年前の開港以来、国内外のさまざまな人や文化との交流の中で発展し、個性にあふれた「歴史・文化」、海と山に囲まれた美しく豊かな「自然」、そのような自然環境に育まれた最高の食材をふんだんに使い、国内外との交流文化、いわゆる「和華蘭文化」を背景として独自の発展を遂げた多種多様な「食」の魅力。また、古来、出島などを通じて外の人や文化と活発に交流してきたDNAもあって、外の人に対して優しい、温かい、寛容、思いやりのある「市民性」。これこそが長崎市の最大の強みだと肌身に感じております。

さて、そのような長崎のまちですが、今深刻な人口減少というピンチに直面しています。このグラフは第2次世界大戦後から現在まで市の人口推移を示したものです（図2-8）。1975年は50万人を超えていましたが、2024年現在の推計で40万人を下回り、10万人以上、率にして20%以上減少しています。

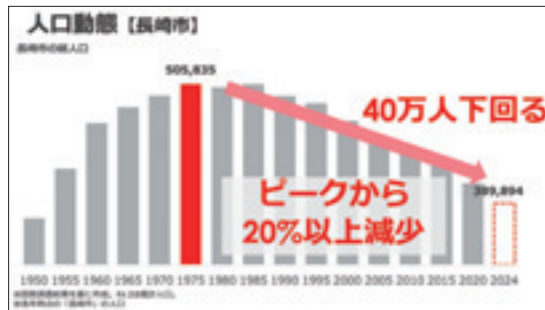


図2-8 長崎市の人口動態

このスライドは出生数の推移です（図2-9）。ピークは1950年頃、あるいは1965年、1970年頃の第1次、第2次のベビーブーム時で約8,000人の出生数でしたが、その後は少子化が進行し2023年は約2,200人、ピーク時の約4分の1となっています。

こちらは、人口に占める65歳以上の高齢者の割合を示したグラフです。長崎市は全国を上回るスピードで高齢化が進んでいます（図2-10）。2010年の高齢者の割合は24.9%でしたが、2023年には34.4%となり、市民の3人に1人は高齢者という状況にあります。このように長崎市は、少子高齢化、人口減少というピンチの状況にあることがお分かりいただけたと思います。

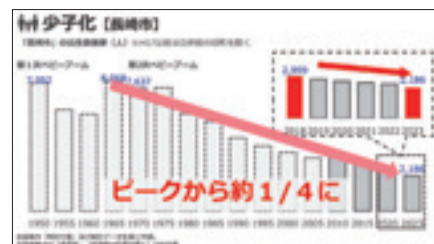


図2-9 長崎市の少子化状況



図2-10 人口に占める高齢者（65歳以上）の割合

他方で今、長崎市の中心部は「100年に一度のまちづくり」という変革の時期を迎えており、これは、冒頭申し上げた長崎市の魅力を一層顕在化させ、長崎市へ、ヒト・モノ・投資を呼び込むためのチャンスと捉えています。ここに示したのは長崎市中心部の拡大図（図2-11）です。まず、2022年9月の西九州新幹線開業を契機に、陸の玄関口である「長崎駅」は駅舎・駅ビルが一新しました。駅の西側には国際会議が開催可能であるMICE施設が整備され、周辺には2つのラグジュアリーホテルが開業しています。海の玄関口として毎年多くのクルーズ船が寄港する「松が枝国際観光線埠頭」は、大型客船が同時着岸できるよう2バース化が進められています。市役所も新しい庁舎が完成するなど、まちなかでも新たなまちづくりが進んでいます。そして、今年10月14日、長崎駅から北へ徒歩10分のところに「長崎スタジアムシティ」が新たに開業しました（図2-12）。これは通販大手ジャパネットグループのリージョナルクリエイション長崎が、1,000億円もの巨額の事業投資を行って民間主体で実現する地方創生モデルであり、多くの集客や経済波及効果が見込まれます。市としても、この効果をまち全体に最大限波及させるよう、しっかり連携を図ってまいります。



図2-11 100年に一度のまちづくり（長崎市中心部）



図2-12 長崎スタジアムシティ

先ほど、新たなまちづくりによるチャンス、そして、長崎がもともと持っている魅力を説明しました。これらを活かして、人口減少というピンチを克服します。そのために、国や県との連携強化をはじめ、民間企業・大学などとの産学官連携、市民との協働など「オール長崎」の体制で取り組みを進めていく必要があります。市が策定した「長崎市重点プロジェクトアクションプラン」では、

特に「経済再生」「少子化対策」「新市役所創造」、この3つの分野に重点化し、さまざまな取り組みを進めています。

こちら（図 2-13）は重点プロジェクトの関係性を示したものになりますが、人口減少の克服という大きな課題に対して「経済再生」と「少子化対策」を車の両輪と捉えて強力に推し進め、「経済再生と少子化対策の好循環」を生み出そうという概念図です。また同時に、限られた財源や人的資源で「経済再生」と「少子化対策」の重点分野を強力に推進していくためには、「新市役所創造」が必要不可欠だと考えています。

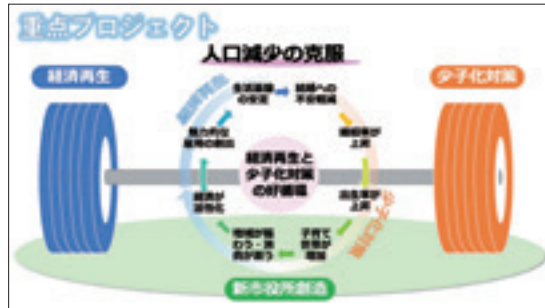


図 2-13 長崎市政における重点プロジェクトの関係性

人口減少の克服に向けて取り組む上で重要な視点が3つあります。1つ目は「サステナブル」、2つ目は「デジタル」、3つ目は「グローバル」です。これらの視点を意識して、障害の有無や国籍、年齢、性別などに関係なく多様性が尊重され、誰もが自分らしく生き生きと暮らすことができる「誰一人取り残さない」長崎市をめざしてまいります。

「経済再生」の分野では、「デジタルノマド」と言われるITやデジタル技術を活用し、場所に縛られずノマド、いわば遊牧民のように旅をしながら仕事をする外国人をターゲットとした誘致・受入の実施や、「被爆 80 周年 長崎・広島連携事業」として、広島市と連携したピースツーリズムの醸成、国外への情報発信、長崎～広島相互誘客に向けた旅ナカ PR を実施します。また、令和 5 年 11 月に環境省から選定いただいた脱炭素先行地域として、世界新三大夜景である稲佐山から見下ろすライトアップ施設群の脱炭素化を図り、「歴史・文化」×「夜景観光」×「脱炭素」この3つが融合した長崎市版サステナブルツーリズムを推進します。その上で「持続可能な観光ガイドライン」の認証取得をめざし、選ばれる観光都市を世界に発信していきます（図 2-14）。

「少子化対策」の分野では、まず、子育て世帯の経済的負担軽減として、同一世帯から 2 人以上の子どもが保育所等を同時に利用する場合、第 2 子以降の保育料を無償化します。若い世代や子育て世帯の住居支援として、市民や企業のみなさんと市が協力・連携し、住宅に関する地域課題を解決するための取り組みを認定しています。利便性の高い地域に、特に子育てしやすい広さの賃貸住宅を適正価格で、若年・子育て世帯向けに供給を進めています（図 2-15）。



図 2-14 経済再生の取り組み



図 2-15 少子化対策の取り組み



図 2-16 新市役所創造の取り組み

「新市役所創造」の分野では、デジタル技術やデータの効果的な利活用を図るため、「キャッシュレス化推進」として長崎電子申請サービスにオンライン決済機能を追加します。また、業務のデジタル化に伴い「デジタル人材の育成」を図ります（図 2-16）。

さて、先ほどもお伝えしたように、長崎駅周辺を中心に長崎が大きく変わるチャンスが訪れています。その一方で、長崎駅周辺や長崎スタジアムシティで生まれたにぎわいを、母屋である「まちなか地区」にどのように波及させていくのかが問われています。その際、「まちなか地区」と長崎駅周辺の中間にある「岬のエリア」の在り方が非常に重要だと考えられます。今回 SSPP で行われている研修では、このエリアを中心に研修生の方々が議論されているとお聞きしています。

長崎市のまちづくりに携わる職員も当研修に参加しています。本市職員には最高の講師陣の方々からしっかり学び、自らのスキル向上はもちろんのこと、今回の研修で育んだアイデアやつながり、立場の異なる民間受講生との連携の実践などをしっかりと生かして、市政の発展に取り組んでいただきたいと思います。

結びとなりますが、今回の研修の舞台として長崎市を選出していただきまして重ねて御礼申し上げます。既に講師陣や研修生のみなさんが合宿で長崎市を訪れ、地域を歩き、まちづくりについて熱くグループワークを交わされたと聞き及んでいます。研修では最終的に施策提案をされるとお聞きしました。長崎市の課題解決につながるヒントやアイデアが出てくることに期待しますとともに、これまで以上に NTT グループと本市の連携が深まり、本市が抱える課題の解決を図ることができればと思っています。ご清聴いただきありがとうございました。

■ 第3部：長崎市を対象にした研修内容〈対談〉



尾崎信 ネイバース株式会社 代表取締役



平山紗希 長崎市 まちづくり部 まちなか事業推進室



羽田忠弘 株式会社地域創生 Co デザイン研究所 主任研究員 チーフ Co クリエイター

尾崎：おはようございます。それでは第3部の対談へ入る前に自己紹介をいたします。私はネイバース株式会社の尾崎です。UDCイニシアチブにも所属していて、このセッション第1部でプレゼンテーションされた三牧さんと一緒に今回のプログラムの伴走をしています。

平山：長崎市 まちづくり部 まちなか事業推進室の平山です。普段の業務では、中心市街地にあるまちなかエリアで地域のみなさんと連携しながら、まちのにぎわいを生み出す「まちぶらプロジェクト」という事業に取り組んでいます。

羽田：地域創生 Co デザイン研究所の羽田です。この地域創生 Co デザイン研究所は、地方活性化・地域創生に掛かる課題の解決に向けたコンサルティングサービスを提供するNTT 西日本のグループ会社です。ビジネスロケーションとして大阪と福岡の2つがあり、僕は福岡のほうに所属して、長崎、熊本、沖縄、そういったところを転々としながらお仕事をさせていただいています。

尾崎：ありがとうございます。よろしくお願ひします。プロフェッショナルコースは今年9月にスタートして来年2月までの約半年間にわたり、2回の長崎での現地合宿を挟みつつ、まちづくりがご専門の講師による濃いレクチャーと、実践的なグループワーク演習の2本立てで学んでいくプログラムになっています。参加メンバーはNTTグループの社員のみなさんに、平山さんのような長崎職員のみなさん、さらには長崎大学の学生さんにもグループワークに加わってもらいます。

今回のグループワークのテーマは「長崎駅周辺とまちなかをつなぐ『長崎の原点』のり・プランニング 2045」です。長崎市長からのお話のとおり、長崎駅周辺は今、大々的なリニューアルが進んでおり、多くの人を呼び込める状態になってきているのですが、まちの課題はさらに奥、まちなかのゾーンにあります。駅周辺とまちなかエリアの中間に「岬エリア」があります。

岬エリアは、駅とまちなかの間に貫入する尾根状のエリアでして、駅からまちなかへアクセスする際に、この尾根を登って下りる必要が発生します。一方で、岬エリアには県庁跡地など種地として使える場所が複数ありますので、うまくこれらを生かし、またデジタルの力も使いながら「まちなかエリア」に人を呼び込む、そんなことができないか考えてくださいという演習課題となります（図 2-17）。



図 2-17 グループワークの課題とポイント

課題に関連する講義を進めていて、現在 3回まで終わっています。第 1回の講義は、長崎総合科学大学の山田由香里先生に、長崎のまちの形成史を教えてくださいました。この黄色い線が岬エリアの外形で、その昔、岬の周りは全部海です（図 2-18）。現在のまちはその海を埋め立ててできているそうです。岬の突端には教会があったり、ある時期からは奉行所が移ってきて、その先の海を埋め立てて出島をつくったりと、本当に長崎が長崎たり得る、始まりになったような場所です。その場所についてレクチャーを受けた後、山田先生と一緒にみなさんと歩きながら、まちを体験で学びました。



図 2-18 長崎総合科学大学 山田先生にまちの成り立ちを学ぶ

第 2回の講義は、まちを構想することについて学びました。これは、「福岡の都心再生とエリアマネジメント」と題した講義になります（図 2-19）。福岡と博多、この 2つの近接する地域をモデルケースとして、お互いのまちがどういう関係性をつくってきたのか。その背景やパワーバランス、交通網の変遷、もしくはどんな意図で駅の移転先・移転元の用地を使ったのかなど、九州大学の黒瀬武史先生から歴史的な考え方、まちのつくり方を解説いただきました。

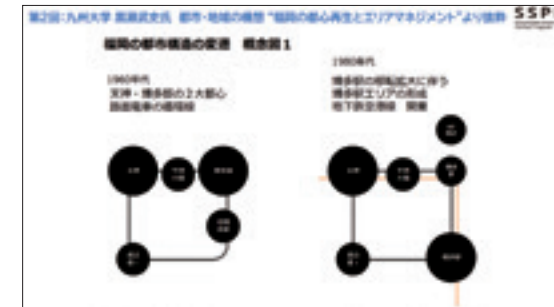


図 2-19 九州大学 黒瀬先生にまちのつくり方を学ぶ

そして、第 3回の講義は少し視点を変えまして、株式会社ワークヴィジョンズ代表取締役の西村浩さんにお越しいただき、西村さんの活動されている佐賀のエリアを中心に、ビジョンから実践へとアクションにつなげるお話を聴きました。対象エリアでは空き地・空き家が非常に多いゾーンができてしまっている、しかし、西村さんは「空き」というのが実はチャンスでもあるといいます。空いている状態のところに適切に働きかけをすれば、少ないコストで非常に効果的な動きができる、しかも、地域を巻き込みながら動かしていくことができる、これからの時代、選ばれるまちになるためには「空き」に対する見立てというのが大事だと。そういう西村さんご自身の体験を踏まえた具体的なアイデアや実践論を教えてくださいました（図 2-20）。



図 2-20 株式会社ワークヴィジョンズ 西村氏によるまちづくり講座

以上が、これまでの講義について私からの簡単なまとめです。ここからは、お 2人の感想も踏まえながら対談していきたいと思えます。まず、本研修に対する当初の期待や意気込みについて、また実際に受講してみて現在の感想を、羽田さんからお願いします。

羽田：実は僕、前回熊本での研修にも参加してまして、そこで濃い講師陣から、すごく専門的な知見をいただいたと実感できましたし、いろいろな方とディスカッションして得られた経験もありました。今回はNTTグループ社員の参加に加えて、長崎市から平山さんをはじめとした職員のみなさんや、長崎大学の学生さんも参加されています。前回よりも、より地域の方が入っていらっしゃるようなメンバー体制で6カ月も議論できるというところを、非常に魅力に感じています。グループメンバー同士、お互いにもものを持ち寄りながら、刺激し合いながら、よい発表ができるように議論できたらと思っています。

尾崎：そうですね。地元の方も研修に参加しているというかなり特殊な状況でディスカッションしていると思いますが、平山さんはいかがですか。

平山：今回の研修では、私、市役所の立場にありながらNTT一民間企業さんの研修に参加させていただくという、とても貴重な経験をしています。今回の研修は半年ぐらいの期間で計画をされていて、市の内部の研修でもこれほど長い期間で研修を組むこともなかなかありません。実際に受講してみて、研修の内容はもちろんですが、講師の先生方も、受講されるみなさんも、とても高いレベルで研修が進められていて、始まる前は少し緊張感があったのですが、とても刺激になっています。

尾崎：ありがとうございます。ディスカッションがかなり盛り上がっていますよね。

平山：そうですね。外からの目線で長崎を見たときのアイデアというか意見をいただけるのが、すごく参考になっています。

尾崎：多分、NTTのみなさんも地元の方々が入ってディスカッションしているので、結構刺激があるかなと思いついていました。

羽田：はい。すごく刺激的だと思います。

尾崎：なるほど。今度は、これまでの3回の講義では、どのあたりが印象的だったかというのを聞いてみたいと思うのですが、いかがですか？

平山：他都市のエリアマネジメントの事例や、まちづくりの実践的なお話も大変参考になったのですが、1回目の長崎宿舎が一番印象に残っています。長崎総合科学大学の山田先生の講義では、座学とまち歩きを通して、私たちのまちの成り立ちや、長崎を支えてきた人々が暮らしていた町家に関する貴重なお話を伺うことができ、よりいっそうまちの歴史に対する理解が深まったなど感じています（図 2-21）。



図 2-21 長崎総合科学大学 山田先生から町家の解説

私が業務で取り組んでいるエリアでも町家が多く残されていて、既存の町家を残していく取り組みを進めるとともに、町家という地域資源を活かしながら、新しいにぎわいを生み出せるような取り組みにつなげられたらと考えています。

尾崎：ありがとうございます。それでは羽田さん、いかがでしょうか。

羽田：3回全部よかったのですが、僕は特に3回目の西村さんの講義ですね。印象に残ったところは大きく2点あって、1つは西村さんが社会構造を踏まえた上でまちづくりを考え、実践されているといったところです。このスライド（図 2-22）にあるのですが、西村さんが「今までは人口増加時代のまちづくりだった。けれども今は、人口減少の時代になっているから、今までとは違うやり方をしないとイケない」とおっしゃっていました。ここで示されたのは、先にハードをつくるの

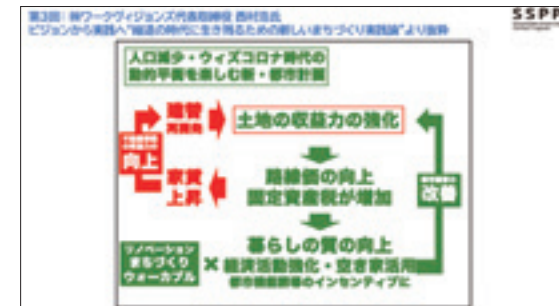


図 2-22 人口減少・ウィズコロナ時代の都市計画に必要な視点

ではない。要は、地域のそのエリアの価値が高まったときにやっとハードをつくるんだよ、ということだ。

そういう社会構造を捉えてまちづくりにアプローチをされているというのが印象的だったのと、もう1つは、その次のスライドですが、西村さん自身が佐賀市で実践されていることです（図2-23）。ご本人は佐賀市の出身とのことで、実は僕も佐賀に5年間住んだことがあり、このエリアの雰囲気は大体分かっていて、にぎわっているとはなかなか言い難いところがあります。西村さんは正しい投資とおっしゃったのですが、この何もないところに芝生を植えて、コンテナを出した。そして、コンテナをつくったらどうなったかという、子どもたちがそこで徐々に遊び出した。ちょっとずつにぎわってくると、だんだん子どもの人数も増えてきて、閑散としていた近隣の方にも笑顔が増えてきて、そのプラスのスパイラルがだんだんと増えていって、この場所がより使われ出した。これはママさんも参加している様子ですが、最近では芝生の植え替えとかをその地域のみなさんと一緒にやっているそうです（図2-24）。



図2-23 2013年のグッドデザイン受賞「佐賀「わいわい!! コンテナ」プロジェクト」



図2-24 最近でも芝生の植え替えに子どもたちでにぎわう様子が見られた

実際ににぎわったということなのですが、要は、小さいエリアでまずやってみる。そこでの価値が高まったら、次にハードを整備する、といった順序が正しいやり方なのではないか、人口減少時代のまちづくりではないかと西村さんはおっしゃっていて、それを実践されたということですね。構造的なところからのアプローチと実践されているというこの2つがあって、特に西村さんの講義が印象的でした。

尾崎:なるほど。ありがとうございます。それでは、先ほどから話題に出っていますが「公」がいて「民」がいて、さらに長崎大学の学生さんたちの「学」がいてという、今回は公民学連携型の研修になっていると思うのですが、受講している意義やメリットを聞いてみたいのですが、いかがですか？

平山:公民学連携で得られるメリットというのはたくさんあると思うのですが、一例として、データの活用という視点でお話しします。市役所で情報を集めようとするとき、市が保持しているデータ以外の情報はオープンデータに頼るしかなくて、それらの情報を集めるだけでもとても苦労しています。例えばNTTさんのように全国で展開されている民間企業さんのネットワークであったり、NTTさんが独自で持たれているSUGATAMIなどの分析データは、市役所にはない情報になりますので、そういった視点でのお力添えがあれば、市役所の取り組みの効果を検証したり、地域課題の解決策を検討していくプロセスの中で役立てられるのではないかと考えております。

尾崎:羽田さんはいかがですか。

羽田:僕は平山さんの視点と逆の目線になるのかもしれませんが。私たちNTTグループ全体では、グローバルに技術を開発していたり、都市開発や移動体通信もやっているし、地域ごとの会社に寄り添ったお仕事をさせていただいたりいろいろなことをやっています。けれども、地域の内側のことは意外と分かっていなくて、歴史文化という文脈から来る市民の思いや県民感情、市長のお話にもありました市民性とか、そういったところはまちづくりにとってすごく大事なのですが、なかなか捉えにくいところがあります。そこは逆に地域の人から教えていただきたいと思っています。データの活用という点ではこちらからも提供できる情報やネットワークがあると思いますので、お互いの強みを生かしながらいままちづくりができるのではないかな、それが公民学連携のいいところかなと思っています。

尾崎:なるほど。ありがとうございます。おっしゃるとおり、公民学連携はやはりそれぞれのプレイヤーが自分の得意なことが何かを意識しながら互いに補い合うというか、相乗効果を出し合う関係をつくれたらうまく回りますね。それを肌で学びながらやっているということも、この研修プログラムのいいところかなと、2人の話を伺いながら思いました。

では最後に、来週は第4回がございまして、それに向けて今後の抱負ですとか、期待について話を聞きたいと思います。

羽田:先ほどからの話になるのですが、公民学連携で、しかも6か月間同じテーマの下で議論をさせていただくというのはなかなかない機会だと思いますので、市民性とか、感情とか、なかなかすぐには分からないところをいっぱい吸収させていただきたいと思っています。それから、小さくてもいいので、何かしら実践したいなと思っています。実践するからこそ得られるノウハウや気付き価値があると思いますので、よいメンバーがそろっている中で、連携しながら何か小さくてもいいので実践して、より長崎市さんのためになるアウトプットが出せればと思っています。

尾崎：ありがとうございます。平山さんはいかがですか。

平山：私のいるグループメンバーの中で、私を除くみなさんが長崎市外の方なので、外からの目線でさまざまなアイデアをいただけるのが新しい気付きにつながっていて、とても参考になっています。例えば、長崎市の中心部に中島川という川が流れていて、地元の人間としては、この川にすぐそばまで下りられる場所というのがあまりなくて、遊ぶ場所というイメージがありませんでした。グループの中では、この川辺沿いににぎわい空間をつくと面白いのではないかなというアイデアが出てきて、そういった考え方もあるのかと学ばせていただきました。最近この川ではSUPというマリナクティビティをしながら観光ツアーをする民間の取り組みが始まっているところで、写真は鈴木市長がその観光ツアーを体験した様子なのですが、川辺の活用という視点でもまちづくりの取り組みを進めていけたらなと思っています（図 2-25）。



図 2-25 鈴木市長が中島川で SUP 体験

公民学連携の話ですが、市長の講話の中で長崎市の人口減少が進んでいるといわれましたが、それと比例して長崎市の職員も人数が減ってきていて、これから先、今と同じ行政サービスを提供していくことが困難な状況に陥ってくるのではないかなと思っています。特に、私が今担当しているまちのにぎわいづくりという取り組みは、市役所の力だけでは今後継続が難しくなるおそれがあります。そこで、ぜひ民間企業さんのお力添えにより、例えば、民間のパブリックサービスとして、まちのにぎわい創出を一緒に取り組んでいけたらと考えています。NTTさんの前でここまで言っているものかとも思ったのですけれども（笑）。民間企業さんの収益が上がるプロジェクトとなっていけば、民間企業にとっても市役所にとっても Win-Win となります。そのような、よい公民連携の形になるのではないかなと思っています。

尾崎：ありがとうございます。僕が言おうと思っていたことを平山さんに言われてしまいましたね。このスライドはさらっと出していますが、鈴木市長がSUPをされたのですね。

平山：はい。そうですね。

尾崎：今まさに平山さんがおっしゃられましたが、今後、公民連携は多分、いろいろな都市で必要になってくると思います。それはやはり、税収が少なくなっていく中で、行政サービスはある程度絞り込む必要があるからです。ですので、民間の事業者で担えるパブリックなサービスは、民間にあずけていくということが当たり前になっていくのではないかと思います。この時期に何が大事かという、民間の事業者がパブリックなサービスができるように、きちんとブリッジを架けるということではないかと思います。この研修プログラムはまさにそのブリッジの1つになっているのではないかなと思っています。では、以上で今日の対談を終わりたいと思います。どうもありがとうございました。

Section2：関連 URL

- ▶ **UDC イニシアチブ**
<https://udc-initiative.com/>
- ▶ **長崎総合科学大学 山田研究室（建築意匠・歴史研究室）**
<https://www.arch.nias.ac.jp/arch/yamada.html>
- ▶ **九州大学 都市設計（黒瀬）研究室**
<https://www.ud.arch.kyushu-u.ac.jp/>
- ▶ **株式会社ワークビジョンズ**
<https://www.workvisions.co.jp/>
- ▶ **ながさき旅ネット記事**
初心者歓迎！長崎市内で「街中 SUP ツアー」川から見る観光地を堪能！
https://www.nagasaki-tabinet.com/blog/tabibu/aco/202406_sup

自治体セッション 02

スマートシティの「面白さ」と
「仲間づくりの舞台裏」

岡崎市

プレゼンター

鈴木昌幸

岡崎市 総合政策部 デジタル推進課 戦略係長

遠藤守

名古屋大学大学院 情報学研究科 准教授

米林敏幸

NTT 西日本 ビジネス営業本部 エンタープライズビジネス営業部 担当部長



Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな」まちづくり 2024」

■ 第1部：スマートシティの「面白さ」



鈴木昌幸 岡崎市 総合政策部 デジタル推進課 戦略係長

鈴木：岡崎市の鈴木です。どうぞよろしくお願いします。SSPPのイベントに参加するのは3度目となります。このイベントを通じて、私も岡崎市の成長をみなさんに見守っていただいているつもりになって、毎年振りかぶって成果を表現できたらと思い、この場に来ております。

最初の年は、私の同僚で脱炭素先行地域の担当者を連れてきました。2年目は、まちづくりのキーマンで、サッカーを一緒にやっている市役所の同僚を連れてきました。スマートシティに携わっているとすごく楽しいこともあります、正直苦しいこともあります。それらをいかによい仲間と乗り越えていくのか、その葛藤や苦労も含めて、3年目の今年は「スマートシティの「面白さ」と「仲間づくりの舞台裏」と題して紹介したいと思います。本日その仲間としてご一緒して下さるのが、名古屋大学の遠藤先生、それからNTT西日本の米林さんです。今日はこの3人でお送りしてまいります。どうぞよろしくお願いいたします。

自己紹介のスライド(図3-1)に「まちづくりの苦楽を共にする仲間」の「楽」と「苦」をご紹介とあるように、3人それぞれが思う「楽」と「苦」をひと言で表してみました。私からは岡崎市役所の、あるいは私個人の「楽」と「苦」を説明しまして、その後、お2人の「楽」と「苦」を順に紹介します。それではここから岡崎市の事例を交えた「面白さ」編、「仲間づくりの舞台裏」編、その後お二人を交えて「トークセッション」編と、この3部でお伝えしていきたいと思っております。まず面白さ編です。



図3-1 自己紹介

スマートシティの面白さというのはいろいろあるんだと思いますが、スマートシティをまちづくりのどこに位置づけるのか、建て付けを考えるのも私はとても楽しいなと思っています。その建て付けに沿って、ユースケースを構築していくこともすごく楽しいです。

岡崎市のスマートシティは「まちなかウォークアブル」を支えるスマートシティです。変化のないまちに対してスマートシティを込めていくのではなく、公共投資を行って、それを起爆剤にまちを元気にしていく土台としてスマートシティを建て付けています。このような都市再生の工程を考える際、①計画・構想、②設計・施工、③都市の運用、④効果の波及、という4段階があるとすれば、効果を最大化させる、加速化させる、そういった観点から考えるスマートシティは、すごく魅力的なものではないかなと思います、この建て付けに沿って楽しんでユースケースを考えています。昨年この場で、こんなユースケースを考えられたら面白いと思うアイデアを発表しました。それを実際つくってしまいましたので、今日ここで紹介したいと思います。(図3-2)。

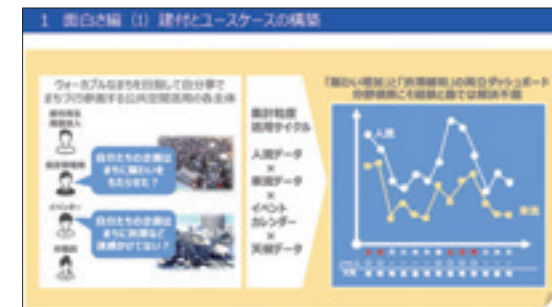


図3-2 建て付けとユースケースの構築

自動車依存度の高いまちでたくさんの人が歩くまちをつくらうとすると、たくさんの人が車で集まってきてしまいます。その車でまちが渋滞してしまうと、新たなストレスを抱えることになる。人はたくさん集まってほしいけれど、渋滞はしてほしくない。この悩みを自治体の立場で考えると、にぎわい増加は経済振興部局、渋滞の緩和は都市交通部局、もうこれだけで分野横断になります。

その一方で、まちを自分事として捉え、元気にしようと頑張ってくれている各主体、例えば都市再生推進法人、指定管理者、イベンターなどそれぞれが、自分たちの企画はまちへにぎわいをもたらせたのかとプラスのインパクトを気にしつつ、それと同時に渋滞などでまちに迷惑をかけていないかとマイナスのインパクトに配慮してくれています。だったら、それをモニタリングしながら、まちづくりをアジャイルに進化させていけるというのではないか。去年のSSPPフォーラムでは、こういうグラフがつかれるといいなという私の思いを紹介しました（図3-3）。その後、実際にNTT西日本さんや日本工営さんなどのお力を借りながら、こういったグラフをダッシュボードとしてつくってみました（図3-4）。



図 3-3 昨年の SSPP で提示した内容



図 3-4 まちなかの人のにぎわいと車の渋滞を日ごとに追えるグラフ

岡崎市のまちなかには、渋滞を感知するカメラがあります。そこで感知した渋滞回数が、グラフで示す細い線です。細い線が高く立っているのは渋滞が多かった日、細い線が低く立っているのは渋滞が少なかった日になります。一方でグレーの太い線は、まちなかに常設してある人流分析カメラによる人流の合計数を表しています。ある任意の日で太い線が高く立ち、その同日に細い線が低くなっていれば、人流がこんなにあったのに渋滞がこんなに抑えられた、この日はすてきな日だったねということになります。人でにぎわったけれど渋滞がこんなにあったという日があれば、渋滞対策をもう少し頑張ろうねと反省する日になります。このツールで人流と渋滞をより短期サイクルで見られるようになるとすれば、先週やった自分たちのイベントはどうだったか、あるいはここ最近どんな傾向があるのだろうか、うまくいった日はどんな事前周知をしたのか、現場警備をしたのか、誘導したのかといったことについて、モニタリングしながらチャレンジの結果を確認することができます。実態を把握することで次のチャレンジを応援できる、そんなツールになるのではないかと思います。

このように、多くの人がこれを見ながら岡崎のまちのよさや強さ、あるいは問題点などを議論できる材料にしていきたいと思っています。こちらは、さっきのグラフと同じデータで見せ方を変えたグラフになります（図3-5）。

横軸が人流で、縦軸が渋滞です。理想的な日は右下の象限に位置する日になります。一方で、渋滞対策をもうちょっと頑張ろうという日は右上の象限になります。このように、同じデータでもどのような見せ方をすると、まちづくりが活発化するかという議論を進めていたりもします。



図 3-5 車の渋滞と人流の集計データを散布図で出力

昨年を起点に、今紹介したグラフが一步先の将来だとして、さらにもう一步先を考えてみましょう。データが蓄積され続けると、こうしたグラフが延々つくれてしまいます。そうすると、いつが特徴的な日だったのか、いつがよりよい日だったのか、それらを人間が抽出していたらそれだけで疲れてしまうと思います。スマートシティは、データを解析することですてきな未来がつけると期待しがちですが、そのデータが膨大になると人間が解析できるようなデータ量ではなくなるというのが、スマートシティのもう1つの側面ではないでしょうか。そんな将来を見据え、AIがデータを分析して人間が回答をもらおう、といった二歩先のちょっと遠い将来を見据えてチャレンジしたいというのが、昨年のもう1つの宣言でした。

これが、そのチャレンジの内容です（図 3-6）。ちょっとおさらいをしていきます。取得する大量のデータを日常的に活用できる未来に向け、生成AIを活用してみたい。大量なデータを分析し続けるのは人間にとって困難です。しかもデータ活用のセオリーが十分ではない分野の場合は、多くの関係者との対話が重要となってきます。とするならば仮説として、多様なまちづくり主体が集まる場での分析には、生成AIが有効なのではないかと考えました。分析シーンでは、生成AIがまちづくり主体の分析リクエストに短時間で広く答えられるだろう。施策検討シーンでは、生成AIからまちづくり主体の議論をさらに活性化させるような提案やサポートがもらえるのではないかと考えたのです。

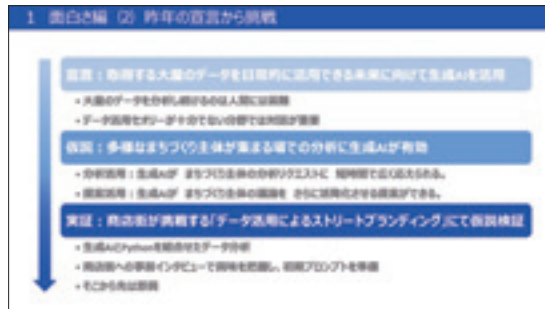


図 3-6 生成 AI を活用する取り組みの概要

今回は、こうした仮説を立てた上での実証です。そのフィールドとして商店街に協力いただき、「データ活用によるストリートブランディング」をテーマに挑戦してみました。データ分析により設定した顧客ターゲットに、その色をつけて商店街を売り出していきたい力強い仲間、地元商店街の人がいたので、その思いとデータと生成AIを重ね合わせてみました。生成AIとPythonを組み合わせたデータの分析、商店街への事前インタビューであらかじめ興味を把握して、初期プロンプトを準備しました。そこから先は即興です。

メンバーとしては、岡崎市と商店街の「まちづくり岡崎」に加え、名古屋大学の遠藤先生、SSPP、NTT 西日本、ISIT、デンソー、名古屋のスタートアップ企業New Ordinary、さらに、日本工営。このように力強い皆さんと産学官、公民学の連携でこういった風景がつけられています。（図 3-7）。



図 3-7 生成 AI 活用の挑戦メンバー

実証の内容ですが、まずは生成AIの分析活用から流れを追っていきます。はじめに人流分析カメラ 8 台分、5 カ月分のデータをインプットしました。議論に沿ってその場でプロンプトを投入し、1.5 時間ぐらいで大体 30 個ぐらいのグラフを生成AIが提示しました。もちろん、まだ人間のほうがスムーズかなと思うところはたくさんありましたが、将来に向けてはすぐくタフなパートナーになってくれるのではないかなと大きな期待が持てました。

続いて、生成AIの提案活用です。ここから先、データ活用の話だか何だかよく分からなくなってくるんですが、そうなる前はデータ活用大成功だと思っています。議論と生成AI活用を織り交ぜて、さまざまな実践アイデアを創出しました。その結果、「夜間の誘客ブランディング」と「スポーツツーリズムへの挑戦」について、スモールチャレンジから始めてみようということになりました。

「夜間の誘客ブランディング」については、近場のオフィスで働く 40 代女性、あるいは近場マンション居住の 40 代女性をターゲットに定め、11 月下旬にイベント開催を決めて、早速その告知チラシをつくったそうです。また、「スポーツツーリズムへの挑戦」についても、岡崎市をホームタウンに指定してくださったバレーボールチームがありまして、年間 20 試合行われる際にホームゲーム会場だけでなく、まちなかの対象エリアにもお客さん呼び込むためのチャレンジをするぞということで、こちらも非常に力強く動いています。

スライドの左右に生成AIとのやり取りを載せていますが、ある日の午前中だけで、分析から生まれた提案をもとに具体的な施策を考える議論がこのようにバツと進むわけですね。正直申し上げて、生成AIがなければできなかったかという、今の岡崎市の力強い商店街のメンバーでなくてもできたかもしれません。ただ、この経験を参画メンバーが共有することで、生成AIを活用した将来の希望や期待が垣間見られた貴重な挑戦の場となりました。（図 3-8）。



図 3-8 生成 AI の活用検証

次のスライドで実証結果をまとめました（図 3-9）。分析の活用で「よかったこと」は対話型で伴走上手、こちらが投入したプロンプトに対して回答を返し続けてくれるので、タフでクイックです。分析の活用で「発展に向けて」は、たくさんデータを処理するのが得意な生成AIなので、もっと多くのインプットを入れられると面白いとか、プロンプトを工夫してあげるとよりスムーズにいろいろな分析ができるのではないかと、そんな期待があります。

それから、事業の提案の活用で「よかったこと」は、非常によい刺激が得られたことです。生成AIが心強い賛同者となりました。否定的な回答はまだあまりしてくれない感じなので、心強い賛同者という表現をしています。

提案の活用で「発展に向けて」ですが、我々が心がけるべきは提案を面白がること、そしてもっとプロンプトを工夫することが必要ということになります。生成AIを評価する視点に立ってしまうと、すごく陳腐な道具に見えてきてしまいます。できれば、評価するのではなく面白がる視点のほうが、議論の活性化につながるのではないかと感じました。

表外の下段に書きましたが、まちづくり（データ分析・施策提案）への生成AI活用をさらに深めていきたいという思いを新たにしつつ、遠藤先生からアドバイスをいただいて、将来的には市のオープンデータサイトへ搭載可能ではないかとも思っています。データを読むことが得意でない人も、市のホームページからオープンデータサイトを立ち上げて生成AIにプロンプトを入力すれば、自分の知りたいことや自分の好きなグラフになって返ってくる。そのような将来は、データ活用の民主化における未来への第一歩になるのではないかと、そんな期待もあります。

1 面白がる編 ⑤ 検証の結果		
	分析活用	提案活用
ハイスピード データ分析	対話型で伴走上手 タフでクイック	良い刺激 心強い賛同者
	より多くのインプット プロンプト工夫	提案を面白がる プロンプト工夫

※ 本スライド（データ分析・施策提案）への生成AI活用をさらに深めていきたいという思いを新たにしつつ、遠藤先生からアドバイスをいただいて、将来的には市のオープンデータサイトへ搭載可能ではないかとも思っています。

図 3-9 検証結果のまとめ

■ 第2部：苦勞が伴う「仲間づくりの舞台裏」

鈴木：ここまでずっと楽しいことばかり言ってきましたが、結構苦勞していることもあるので、ここからは苦勞のポイントをお伝えしていきます。仲間づくりの舞台裏になりますが、公民学連携の土台として、やはり課題整理からみんなで一緒にできるのが一番いいと思います。先ほど長崎市の事例（Section 2）でも、それを感じました。長崎市がどんな市であってどんな市をめざしたいのか、市長さんのご提案はすごくステキにまとまっていたのですが、例えば岡崎市で、長崎市のようにあるべきまちの姿をつくろうと思ったら、岡崎をよく知る岡崎の視点だけではつくれないんですね。他地域との違いを知る地域外の人と一緒に構築してもらわないと、ああいったステキな内容はなかなかつくれない。ですので、そういった議論をともにできる仲間がいて、それが課題整理の伴走型事業者とイコールだととても心強いです。もっと言うとソリューション提供型事業者さんとイコールだともっと心強いです。

一時期、協定を結んでおけば公民連携だという風潮があって、ちょっと残念だなと思っていたのですが、そうではなく、課題整理の時点から一緒に伴走して取組めたら、ステキな事例が出来上がるんだと思います。岡崎市でも、まちなかや現場の研修を通じた課題整理はとても大事だと思いますので、そういったことをめざす仲間で現場の声を聞く機会を重ねています。資料下段の写真も過去にNTT西日本さんが核になって組んでくださった研修ばかりです。みなさんノウハウをたくさん持っていますので、こういったものをやりたいと思ったら、ぜひNTTさんのような公民連携パートナーに相談をしてみたらよいのではないかと思います。（図 3-10）。

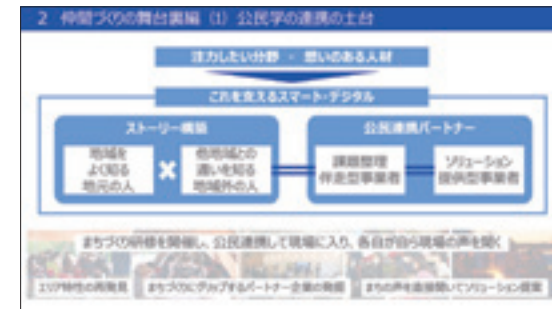


図 3-10 公民学の連携の土台

そのうえで仲間づくりについて、1つ分かりやすい例示をしたいと思います。スライドには「〇〇市」と書いてありますが、許可をいただいたので名前を言ってしまうと、愛知県の一宮市です。私は遠藤先生のご紹介で総務省の地域情報化アドバイザーにもなっていて、そのご縁で一宮市職員のデジタル人材育成研修講師の依頼をいただきました。そこで一宮市さんにご相談して、デジタルの力をまちづくりに生かしていける人材や、未来と足元を複眼的に捉えてチャレンジできる人材を育成する研修にしようということになりました。その研修の一部では、「まちを数値で語る」

というのは大事なことだご説明しました。なぜなら、企業活動を市に呼び込むときには、市は企業に対して数字で特徴を答えられなければいけません。まちの強みを数字で語れなければ、企業も連携アイデアを持ち帰って上司に説明したり、役員会に掛けたりするときに「何となくあのまちは元気なまちです」では説明になりませんね。市から企業さんへアピールポイントとなる数値や、足りないところは克服していこうとする意欲を意思決定材料として渡してあげないといけないので、まちを数値で語りましょうと言ったのです。そのためには、自分たちだけではなくて、他の地域と違いを知る“まちの人ではない仲間”をつくるというのは結構大事です。

この研修にて、“ここがひと味違う一宮市”と題してデータから特徴を掘り出したところ、市内新築住宅は近隣同規模市と比べて延床面積が広いということに気付くことができました。これ、何か強みになるかもねと漠然と議論が始まっていましたが、せっかくなので三菱UFJ銀行さんに一宮市本社の住宅メーカー、エサキホームさんをご紹介いただき、両者を研修に招いて「市職員同士ではこんな議論になっていますけど実際どうですか」という話をお聞きしました（図3-11）。



図3-11 事例) 愛知県一宮市での職員デジタル人材育成研修

そうすると、「一宮市は確かに新築住宅の延床面積が広い傾向にありますよね。でも、そもそも一宮市の住宅市場における競合他市ってどこか知っていますか」とか「地元町内会による小学生の登下校の見守りが住宅購入の決め手になっている」といった議論が広がっていきました。見守りのエピソードは、一宮市と競合他市を比べたときにそれが決め手になるというお話です。実際に、見守りの風景を住宅メーカーの営業さんが写真を撮って、それを住宅購入者に見せて、それで最後、購入決定の判子をついてもらうということがあるんだそうです。そんなことは、市の中で議論しても分からないけど、住宅メーカーさんと議論すると初めて気づくよね。住宅メーカーさんも家が売れ、土地が売ればハッピーだし、市役所だって固定資産税が上がって、住民税が上がるのでハッピーに決まっているんです。仲間づくりの視点ですごく分かりやすい事例だったのご紹介しました。

公民連携は、そのような仲間をたくさんつくって、多分野で連携成長しようという話が前提になりつつあります。よく、まちの課題は何ですかという話になりますが、まちの課題というのはそう簡単に整理できるものではありません。表の左側にたくさん関係者を発行してみました（図3-12）。まちなかだけをとりまいても、これに限りません。もっとたくさん関係者がいます。縦列には分野を書いています。それぞれの関係者ごとに大事にしている分野が違うので、Aさんたちのグループは、この分野が大事で〇〇をしたいと言っていて、これが課題だと言っている。Bさんたちのグループは違う分野が大事だと言っている。それぞれの課題に対して両方頑張ればいいよねというときもあれば、この2つを両方立てようとする揉めるよねということもあります。

そんな中で例えば市役所に対して、この市の課題は何ですかと聞かれても、正直整理できていても答えようがないというのが本音なのです。だから端的に伝えられるように、私はこうやってみんなが寄って集まりやすいような言葉をきれいに並べていますが、実際はそういった課題をみんなでまちに入って整理をしていく必要があります。一昨年のSSPPで森川先生がおっしゃっていたと思うのですが、まちづくりはテトリスにも例えられるのではないだろうか。それぞれ思いや考えの違う、あるいは得意なところ苦手なところが違うたくさんのステークホルダがいて、それらの形は変わりません。人間はそう簡単に変えられるものではないので形は変わらないですが、くるくると回すとかガチャッと合わせると、すごくきれいに完成することがあるのではないかと。こんなことをまちづくりの課題整理の重要性として感じています。



図3-12 ステークホルダみんな課題整理をするのは難しいがとても重要

■ 第3部：仲間同士のトークセッション

鈴木：ここからトークセッション編に入りたいと思います。まず岡崎市が仲間を求めることとして、スライドに4つ掲げてみました（図3-13）。1つ目、課題整理から一緒にいただきたい。これは先ほど説明をしました、多様な価値観を受け入れる側の気持ちで、有識者がおっしゃるテトリスをプレイする側の気持ちになって、一緒に仲間としてまちづくりをしていきたいということです。2つ目に、まちの人と仲良くなってほしい。企業さんから見るとまちの人は、お客さんたる市役所の、さらにお客さんと見えてしまうかもしれないけれど、自分の仲間だと思ってほしい。自分の直接のお客さんだと思ってほしい。そして自分たちはこのまちで何をしたいのかを、まちの人に語れるようになって入ってきてほしい。これは昨年のSSPPで私の相方の中川が話していたことになります。それから3つ目、知識や技術の足りない私たちの味方でいてほしい。私たち自治体はやりたいことを誰に相談すればいいかも分からない。そして、先ほどご紹介した金融機関さんのように、その道のプロの意見をたくさん取り入れるハブになってほしいというリクエストがあります。4つ目ですが、挑戦的な取り組みは相互に投資と覚悟が必要ということになります。場合によっては、将来のための挑戦をお互いの手弁当でやることもあり得ます。足元と未来を複眼的に見て、面白がる視点を大切にしていきたいと思います。これらの4つを総じて「自分事でまちづくりに参画してほしい」としました。私からはこれがまちづくりをする仲間へのリクエストと考えています。

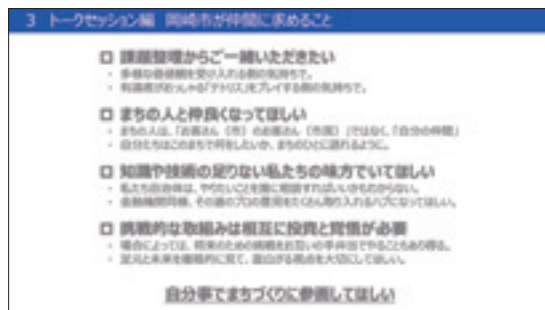


図3-13 岡崎市が仲間を求めること

ここから、それぞれトークを進めていきたいと思うのですが、最初の話に戻って、まずは書いていただいた「楽」と「苦」の内容を中心に自己紹介をお願いします。まずは遠藤先生からお願いします。



遠藤守 名古屋大学大学院 情報学研究科 准教授

遠藤：遠藤です。よろしくお願いします。「地域情報化は地域を構成するすべての参画者の連携によってこそ実現し得る」と、ここに赤字で書いてあることを私は研究テーマとして実践しています。通常、大学の教員が外に出ていくというのは、あくまで大学の中で研究をして、そのアウトリーチという形で表現する。そういうことが典型的には多いと思うのですが、情報社会設計という研究テーマを持っている私たちの研究グループは、大学の外に出てみなさんと一緒に、経験や知識を積んでいきます。ですので、今回の岡崎市さんの取り組み自体も私自身の糧になっている。そういう参画をさせていただいております（図3-14）。



図3-14 遠藤さんの自己紹介

スライドに書いた「楽」と「苦」について、私が岡崎市さんとNTTさんと一緒にいて楽しいと思える部分、苦しいと思える部分、これ、実は真逆の関係になっています。私の書いた「楽」は、ガッツリとみなさんの仲間に入って、自分事として一緒にしながら活動していくということ自体にとってもワクワクするという気持ちです。逆に「苦」は、これ本当に大丈夫なの？と思うようなドキ

ドキ感も共有をさせていただいています。これまでお付き合いをしてきた団体との関係とはまったく違う、非常にポテンシャルのある団体だと感じています。というのも、先ほど鈴木さんの話で触れられていた地域情報化アドバイザーという総務省さんの事業がありまして、これまで大体100団体ぐらいお邪魔してきたのですが、関係性が薄かったり濃かったりまちまちです。ですので、そういうところでとても勉強になっていますし、私自身も岡崎市で何かできないかということをいつも考えているような立場になります。

鈴木：ありがとうございます。遠藤先生は地元の町内会の集まりにも参加して下さるなど本当に頭が下がる思いで、楽しいまちづくりと一緒に堪能いただき、本当にうれしく思っています。逆にそれを裏返して、ちょっと心配やご苦労もされているのだなというのは、実は今回の対談で初めて知りました。そのあたりをまた深掘りしていけたらと思います。では続いて、米林さんをお願いします。



米林敏幸 NTT 西日本 ビジネス営業本部 エンタープライズビジネス営業部 担当部長

米林：NTT 西日本の米林です。私はDX 共創ラボ「LINKSPARK NAGOYA」の責任者です。鈴木さんからストリートブランディングの生成AI活用という話がありましたが、生成AIについては、非常に多くの要望が寄せられていて、まさに民間・公共問わず、生成AIも考慮したDX 推進を伴走支援しています（図 3-15）。実はコンタクトセンターが私のバックグラウンドでして、まちづくりも多くの人に関わりますが、コンタクトセンターもお客さまや従業員、いろいろな方の声が集まる場所でもありますし、人が多く集まる場所だと思っています。



図 3-15 米林さんの自己紹介

苦楽という話ですが、まちづくりは多くの人が関わるがゆえに、それぞれの組織の目的も立場の目的も違うと思います。やはり目的を再解釈して、各々の強みを持ち寄って、ともにつくるという観点を「楽」としました。また、一緒になった仲間と一緒にチャレンジしていくというベクトル合わせが必要なので、ビジョンをはじめ共通言語をシェアしながら進めていくところが、すごく面白いと感じます。

一方で、ビジネスとして利益を追求する取り組みが我々事業会社には求められますという観点を「苦」として表現しました。まちづくり、特に私が携わるまちづくりDXは、新規ビジネスの要素がかなり強く、いわゆるインキュベーションといってビジネスを立ち上げていくところの連続になります。立ち上げをさまざまな分野で進めていくと、ビジネスとしてのスケールアップが図れるかという視点を会社から求められることが多い。ゼブラ企業みたいな理想系がもしかしたらあるのかもしれませんが、実際はなかなかそれを実現浸透させていくのが難しい。そのスタンスをチームや仲間とも同じ共通意識を持つというのは非常に難しいなというところが「苦」でもあります。

鈴木：ありがとうございます。いつも私がとんでもないリクエストばかりしているので、歯を食いしばりながらいろいろな対応してくださっていると思いますが、それをあまり表に出さずに一生懸命チャレンジをご一緒してくださっています。本当にありがたいなと思いますし、米林さんの触れた共通言語みたいな話はひょっとすると、SUGATAMIのように数値的なものを共通言語として取り扱っていく将来が考えられるのかもしれないですね。

では、まずトークセッションの口火として、私から仲間を求めることを4つ挙げました。「課題整理からご一緒いただきたい」とか、「まちの人と仲良くなってほしい」といった人との関係みたいなことを定義したのですが、この2点に関して感じたこと、あるいは自分たちだとうだよとか、そういったものがあれば教えていただきたいです。米林さんをお願いします。

米林:そうですね。課題整理の点ですけれども、3、4年前からですかね、いろいろな自治体の方とお話をしながら、みなさんの抱える課題感をこの資料にまとめてきています（図3-16）。スマートシティを進めようという自治体が市民参画といったコンセプトを掲げるものの、市民との関わりでは行政主導なスタンスで、市民はお客さまという扱いになっているといった実態が、意外と多くあります。また組織の中で、現状維持が基本的な行政運営や事業推進の目的になっていることが多かったりします。さらに言うと、誰のためにどこに向かっていくのかという部分が、中央省庁の政策をしっかりと遂行することであったり、地域の議員さんの声をしっかりと完遂することであったり、この表のように自治体やりたいことと実態がちがちなケースが多いですね。スマートシティをやるというのなら、注力すべき課題の特定もそうですし、目的やコンセプトにも1本の軸が持てるといいなと思っています。

3 トークセッション素材：自治体が抱える想定課題

	自治体の方 (先導型)	自治体の方 (先導型)	自治体の方 (スマートシティ)
市民との関係	市民からの参画	行政主導 市民との連携	民間 市民の声を呼ぶ
基本目的	現状維持	現状維持	現状維持
コンセプト	市民参画 課題解決 方向性	市民参画 課題解決 方向性	市民参画 課題解決 方向性
ターゲット	市民参画 課題解決	市民参画 課題解決	市民参画 課題解決

図3-16 自治体が抱える想定課題

岡崎市さまとやり取りする中では、鈴木さんの説明を聞いていても感じられるとおり、この「自治体3.0（スマートシティ）」で示した軸がしっかり通っている。この軸がやはり、公民もしくは学も含めて連携できる仕組みになっていると思います。一方で、このあたりの課題設定を悩むケースが他の自治体では非常に多くありますね。

鈴木:この表すごいですよね。これはそこら辺に出回っているものではなくて、本当に自分たちがいろいろな市と話し合ってきたものをあえて出してくださった、すごくよい表だと思います。

米林:ちょっと表現が辛辣な部分もありますが、いろいろな自治体のみなさんからも「そうだね」と言われたりします。

鈴木:自分の身を振り返っても、ああ、と思うこと結構あります。あと、そういった市民や社会との関係では、どのようなことをするとより良い取組みにつながっていくのでしょうか。

米林:そうですね、なかなか軸を持って進められない、もしくは政策も単発の政策になってしま

うという悩みについては、1つはデータであったり、ファクトであったり、叩き台がないから進めづらいのですよと伝えていきます。そうした悩みを抱えている自治体さんは、市民アンケートを年に1回取ったりしますが、限定的な声を聴くケースが非常に多い傾向があります。ですから、SUGATAMIも含むまちのデータは、やはり可視化されたものがあって方がよいですし、多くの市民、県外も含めてその地域に関わる人たちの声を広く聴くのがよいと思います。その際には、期待や要望も入り混じっている部分を声として発していただく必要があるでしょう。例えば、今日会場にいらっしゃるまちづくりの参画者であっても、みなさんがお住まいの自治体に普段から何かを提言しているかという、自治体から市民へ能動的に声を聴く仕組みがない場合、そういう機会は多くないでしょう。逆に、そうした市民の声にならない声を発してもらうためにも、何かのきっかけや仕組みがあったら言いやすい。例えばワークショップのような、自治体がしっかりと能動的に「市民の声」を拾える仕組みがあればいいですね（図3-17）。

民間企業も同様で、「市民の声」には、やはりサイレントマジョリティーというなかなか声を上げない層に多くの人の思いが隠れていたりするので、この市民の声がしっかり聴けるとよりよい取組みに繋がると思います（図3-18）。



図3-17 まちのデータやリアルな“声”による市民共創まちづくり



図3-18 サイレントマジョリティー（声の小さな多数派）の意見をどれだけ収集できるか

鈴木：今教えていただいた点については、時間があるなら今から1時間ぐらい掘り下げたいくらい興味があります。私は企画課に在籍当時、市民意識調査を担当していた時期があります。この図は、令和3年度に市民意識調査をやったときの報告書にて、私たちが受託事業者さんと一緒になって定義をしたものです（図 3-19）。市民意識調査の対象者をこのように4つのタイプのペルソナイメージにしましたが、実は民間さんが考えているサイレントマジョリティーとか4つの象限の話に近いんですね。このときは、例えば縦軸の中心から上への振り幅を「市政への関心度」として、市政情報の収集・確認に対して積極であるほど関心度が高いとしました。下への振り幅は「市政への関与度」で、市民活動に積極なほど関与度が高いとしました。上下の振り幅の狭い人ほど一般タイプとかお客さまタイプと位置付け、あまり関心がなかったり、自分の関係のあることにだけ発言したかったりという市民意識を表します。振り幅の広い人ほど株主のように責任ある発言をしてくれたり、何なら自分でやってくれたりという市民意識になります。こういったところを市民満足度として調査をやってみたのですが、民間さんにもっといろいろ教えてもらってやりたいなと思っています。実はそれがSUGATAMIの幸福度と私たちの取組みは重複しているなと思っているので、そのあたりはまた改めて相談をさせてください。

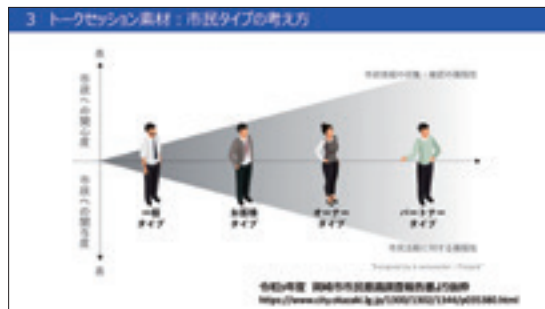


図 3-19 市民を4つのペルソナタイプに分類した例

米林：ありがとうございます。

鈴木：では続いて、岡崎市が仲間を求めること、「知識や技術の足りない私たちの味方でいてほしい」とか、「挑戦的な取り組みは相互に投資と覚悟が必要」といったところに関して、遠藤先生からお考えとかご知見をいただけたらと思います。

遠藤：最初の点なのですが、地域を構成する参画者の人たちがどうやって協働していくべきなのかを考えたときに、岡崎市がいったいどういう状況で今やっつけられているのかといえば、岡崎特有のものが非常に目立っていると思います。スライドにもいろいろ書きましたが、特に愛知県の中でも岡崎市というのは、自治体的には非常にうまく回っているところだなというのが、私の率直な感想なのです（図 3-20）。それ以外の地域では今、いろいろなところでご苦労されているシーンをお見かけするし、ピンポイントでご相談をいただく場合があります。

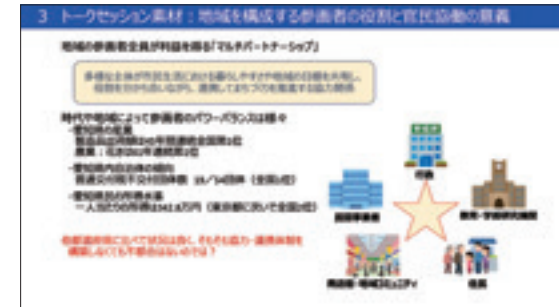


図 3-20 特に岡崎市はマルチパートナーシップが機能しているという遠藤さんの見解

鈴木さんからは「知識や技術の足りない私たちの味方でいてほしい」と言われますが、実はその部分がありません。ですので、鈴木さんが謙遜されているのかなと思うぐらい、実は私の出番というのがそんなにないのかな。むしろ自分が本当にやりたかったまちづくりをご一緒させていただくというところに注力できます。米林さんの話にありましたが、自治体2.0と3.0の間で行政と事業者のどちらかにパワーバランスがあるとして、通常の私は、今回ちょっと事業者さんの声の方が大きいから自治体さんのほうに付こうとか、またその逆も考えたりしますが、岡崎さんは、その部分ではそもそも学がサポートする必要がなくてもやり切れるし、不都合なことはないのではと個人的に感じてしまっています。この辺について鈴木さんはどう思われますか。

鈴木：非常に過分なお言葉をいただいておりますが、確かに先生に寄りかかるとことはしていません。ですが、例えば先ほどお話ししたオープンデータと生成AIが将来くつつくかも、といったことは、当然に我々では考え得ないわけです。遠藤先生や仲間からアイデアをいただいて、その気付きで次のチャレンジが生まれるという源泉にもなっていますので、そういう意味では本当に助けていただきたいとか、教えていただきたいという気持ちです。

遠藤：ありがとうございます。では、今後このプロジェクト、来年どうのご報告できるかというところもあるのですが、岡崎市は今後どういう挑戦をしていくのか、将来を見据えているのかというところを考えます（図 3-21）。今もまさにそうなのですが、将来においても岡崎市はスマートシティのトップランナーで居続けるのか、これだけ調子よいのであれば、愛知県にはほかにも優良な団体がたくさんありますから、そういうところで連携すればさらに最強の自治体になるのではないかという意見もあると思うのですが、このあたり米林さん、いかがでしょうか。こうした岡崎市さんの事例というのは、あまり他団体に横展開しにくいと思うのですよね。

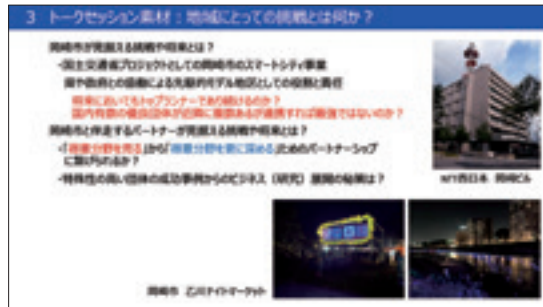


図 3-21 岡崎市の今後の挑戦について考える

米林：おっしゃるとおりです。私たちも含め、事業会社のみなさんは、水平展開しないといけないという使命感が非常に強いと思います。ですが、やはり地域の特性である“らしさ”を追求すると水平展開しづらいです。ノウハウもやはり属人にたまってしまっても正直あるので、このようにSSPPのアドバイザープログラムも発動していると思います。ですので、事業として組織で横展開を進めていくアプローチの難しさは非常に感じると思いますが、遠藤先生のような学術的な側面から地域横断で関わるができる方、もしくは鈴木さんのように自治体職員であっても総務省の地域情報化アドバイザーという組織横断的な位置付けで活動いただけるという観点でいくと、いろいろと他団体にも横展開できると思います。

遠藤：ちょっと時間も押しているので、ここで鈴木さんから、まとめの宣言をお願いしたいと思います。

鈴木：ありがとうございます。岡崎市がこれから何をめざしていくのかという話です（図 3-22）。スライドの上段左にある「データが活発な活動呼び込む未来」というのは当初から掲げていますが、まだまだ道半ばだと思っています。それに加えて、スライドの上段右側に「豊富なデータ活用が単位コストを低下させる未来」と書きました。スマートシティはすごくお金がかかるという意見があるのですが、ちょっとスマートフォンを思い浮かべてみてください。スマホというのは高い機種だと1台15万円もするのに、みんな買いますよね。あれは高いと思わないんですかという話なんです。スマホにはいろいろな用途のアプリが詰まっているので、そこに無限の可能性があるのであって「15万円払ってもしょうがないか」という裏側の心理が働いていると思うのですが、そ



図 3-22 岡崎市のめざす未来に向けての挑戦

ういうふうに見えるようなユースケースを山ほどためていきたいです。これが私はスマートシティが広く活用されていく未来への、非常に大事なポイントだと思っています。

そして、スライド下段です。さっきは遠藤先生や仲間に寄りかかっていないと言いましたが、時々、遠藤先生から「この方向性は考えているのか」とか「この視点ちゃんと見ているのか」というアドバイスをいただきます。そういったきっかけをもらって「そうだ、やらなければ」と思えるので、みなさんからいろいろと助けていただいている訳ですが、その延長でスライド下段に書いた「周辺自治体と協力して創造する未来」に向けてチャレンジをしたいと思っています。企業さんと先生方と一緒に、周りの自治体とも Win-Win の関係がきっと築けるはずと思っていますので、そんなチャレンジを近々いたします。

スライド上段は将来に向けてのチャレンジですが、この下段は近々でのチャレンジということで、もし来年もこういった場にお呼びいただけるのであれば、近々でのチャレンジについて報告できたらいいなということ結びのお話に代えさせていただきます。それでは3者のトークセッション、以上になります。どうもありがとうございました。

遠藤・米林：ありがとうございました。

Section3：関連 URL

- ビジュアル分析プラットフォーム「Tableau」
<https://www.tableau.com/ja-jp>
- 遠藤守 研究室
<https://leo.mdg.si.i.nagoya-u.ac.jp/~mamoru/jp/>
- DX 共創ラボ「LINKSPARK NAGOYA」
<https://linkspark.jp/nagoya/>
- 総務省 地域情報化アドバイザー派遣制度（ICT 人材派遣制度）
https://www.soumu.go.jp/menu_seisaku/ictseisaku/ictriyou/manager.html

社長メッセージ

SSPP Forum #04への 架け橋

プレゼンター

島田明

日本電信電話株式会社 代表取締役社長 社長執行役員

竹下圭悟

NTTアーバンソリューションズ総合研究所 街づくりデザイン部 課長代理



Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり 2024」

自由闊達な意見交流の場「ラウンドテーブル」



モニター左) 島田社長、右) 竹下 課長代理

島田：みなさまこんにちは。NTT 社長の島田です。

竹下：アーバンソリューションズ総研の竹下です。

島田・竹下：よろしくお願いいたします。

島田：今日はSSPPフォーラムにご参加いただき、誠にありがとうございます。現地で私も一緒に参加したかったのですが、アメリカ出張してしまっておりまして、すみません。来年はぜひ出席したいと思います。

さて、「SSPPを通じたまちづくりの事例共有」と「コミュニティ形成の場」として始まったSSPPフォーラムですが、第3回を迎えた今日、ご登壇いただいているみなさまやSSPP 会員自治体のみなさまとともにオンライン配信をしている会場において、それぞれの地域における“体験の共有”と“明日からの具体的なアクションの宣言”をしていただきたいと思います。

竹下：3回目を迎えて新しい取り組みですね。では、私の方からラウンドテーブルについてご説明させていただきます。2022年の第1回フォーラムでは、ご参加のみなさまから「地方自治体の持続的な存続」(図4-1)について、2023年の第2回フォーラムでは、「コミュニティ形成に対する自主性・当事者意識」(図4-2)について、地域の重要な課題として捉えているというご意見を多くいただきました。SUGATAMIレポートの分析においても住民の幸福度とコミュニティに対する満足度の相関が相対的に高い結果となりまして、地域のWell-beingの実現に向けて「コミュニティ」の形成が、非常に重要なテーマであると考えています。

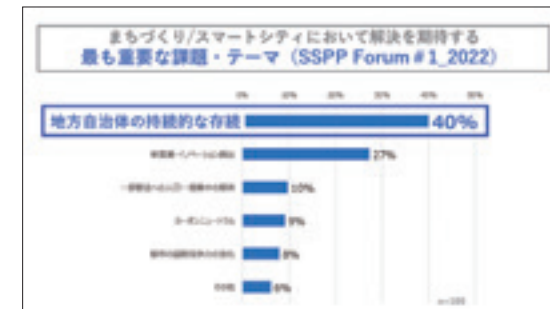


図4-1 第1回フォーラムの振り返りから



図4-2 第2回フォーラムの振り返りから

このように「コミュニティ」や「住民の地域への関与」が重要であることは、みなさまご理解のとおりですが、そもそも住民1人ひとりが「コミュニケーションを取りたい、地域にコミュニティをつくり、そこに自らが参画したい」と思うほどの当事者意識が希薄なのではないか、そのような問題意識から、今回のSSPPフォーラムでは会場のみなさまとラウンドテーブルの場を設け、このテーマについてみなさまとともに深掘ってみたいと思います。

ラウンドテーブルでは、「生活する地域に対して多くの人が『当事者意識』を持ちにくいのはなぜか?」という問いを設定し、「その背景にはこんなことが起きているのではないか、原因はこういうことではないか」など、自らの体験や考えを活発にチーム内でご共有いただきと思っています。ラウンドテーブルの目的は「正解を見つけること」ではなく、知恵を出し合い、正解か不正解かは分からないけれども、まずは明日からでも実行可能なアクションを自分自身で考え、みんなと共有し、「自分自身は明日からこれをやるぞ」とご宣言いただくことになります。私自身も自分の地域に関して気合を入れて考えてみたいと思います。そして来年のSSPPフォーラムにそれぞれの「自らが宣言したアクションの結果」を持ち寄り、“うまくいったこともいかなかった”こともみなさまにご共有いただきと思っています。オンラインでご視聴いただいているみなさまにも、SSPPポータルサイトや来年の第4回SSPPフォーラムの場で共有したいと思っています。

島田：SSPPは「立場やヒエラルキーを超えたコミュニティ」をめざしています。そしてSSPPを通じてコミュニティアプローチによる社会課題解決を実現したいと考えています。今日は、所属や肩書をいったん横に置いて、お互いに敬意を示しながら「1生活者」の目線でご意見を交わしていただき、明日からの1人ひとりの具体的なアクションに結びつけていただけたら幸いです。

竹下：私も、自治体の方々やさまざまな専門分野の有識者のみなさまと語り合い、自分にできるアクションを宣言したいと思います。来年その結果をみなさまと共有できるのが今からすごく楽しみです。

島田・竹下：わくわくですね。

島田：ではまた、来年第4回SSPPフォーラム 2025でお目に掛かりましょう。

島田・竹下：ありがとうございます。



会場参加者が各グループに分かれ、卓を囲んで始まったラウンドテーブル。和やかな休憩時間にどんな会話が交わされたのでしょうか。ラウンドテーブルのまとめはP140から▶

Co-design Program Introduction

まちづくり支援活動 Co-design Programについて

スピーカー

齋藤精一

パノラマティクス主宰



Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり2024」

SSPPとCo-design Programの関係性



齋藤精一 パノラマティクス主宰

齋藤：今日はCo-design Program、CDPが何かというお話をさせていただきます。僕は今、グッドデザイン賞の委員長をやらせていただいている、また、比較的地域の取り組みとか、取り組みのデザインを多く手掛けています。芸術祭をつくったり、KK線（首都高の再利用）というこれから新橋から京橋までの高速道路が公園化されるというプロジェクトに携わったり、あとは関西万博のプロジェクトを手掛けたりしています（図5-1）。



図5-1 齋藤さんの近年の仕事

これは僕の考え方で、クリエイティブを軸に、つながりが多岐にわたることをパノラマティクスとして進めていて、民間のプロジェクトなどでもいろいろ手掛けています。地域のプロジェクトでは、横須賀、別府、旭川であったり、奈良では吉野町の政策アドバイザーを引き受けていますが、

それぞれ内容はさまざまです。だからこそ人をつなげることができる、外部として地域に入りながらよそ者としてアドバイスをする、もしくはよくも悪くも空気を読まないで話ができるというところが僕の役割にはあると思っています（図5-2）。



図5-2 齋藤さんの役割/ポジション

今日は冒頭のご挨拶に始まって、栗山さんのお話、みなさんのセッションへと続き、それらを聞いていて思ったのですが、スマートシティはもっと熱量を持っていて、実は土くさくて、人くさくて、そこに道具としてのデジタルであったりデータが入ってくるのかなと再認識しています。セッションの合間に流している映像にも参画して、そういう観点をに入れて制作しました。僕はそれが在るべき姿だと強く思っています。スマートシティという言葉だけ捉えると、雑誌とかでデジタルの地図があって、そこに線がいっぱい走っている、データが無数につながっている、そんなイメージを想像すると思いますが、多分そうではないですね。

SSPPを構成する要素として、ここに参加されているみなさんならご存じの「ISO37106」というのがあって、「SUGATAMI」は今日のセッションでもすごく話が出てきていますね。そして、長崎市さんのお話でありました「まちづくりソーシャルデザイナー人材育成プログラム」の活動もそのひとつです。プラスアルファ、もう1つ、去年から始めたのがCo-design Program (CDP) です（図5-3）。



図5-3 SSPPにおけるCDP

CDPのライド（図 5-4）に書いていますが、CDPの特徴に赤枠で囲っているデザイナーなどの伴走者との協働があります。僕の成功事例はこうだからこうやりたまえみたいなのではなくて、一緒に悩んで一緒にかさぶたをつくって、一緒にそれを回復していくような人が伴走者という立場で、地域の取り組みや地域の中の企業さんの取り組みと一緒にできるといいかなと始めたプログラムです。

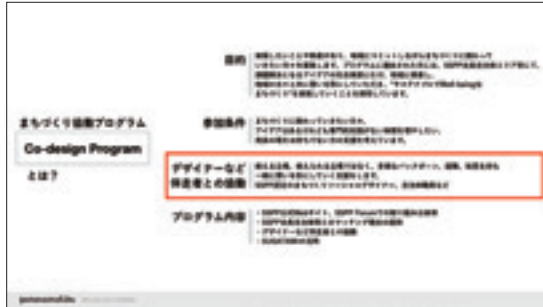


図 5-4 CDP の概要

本日の最後には深澤直人さんとマルニ木工の山中さんのセッションが特別講演として予定されていますが、去年のフォーラムの最後は、grafの服部さん、RE:PUBLICの内田さん、あと僕を交えたセッションでした。この3人でMission - Action - Visionという話（図 5-5）をする中で、grafの服部さんが文化の生み出し方、そのプロセスをすごく分かりやすく説明してくれました。まずはプロジェクト化しましょうと。失敗するかもしれない、成功するかもしれないけれど、まずやってみようというところ。その次のステップで、定期的にするプログラム化をしましょうと。プログラム化すると多分知らないうちに誰かのドミノが倒れて、だったら自分も同時期に何かやりたいですみたいな話に連鎖する。それがムーブメントになって、知らないうちにエンジンがどこにあるか分からないカルチャーとして成り立つ、という図式（図 5-6）ですが、僕もこれはそうだと思っています。

また、grafの服部さんから、地域のデザインというのどこにあるのか、もしくはまちづくりをどう捉えるかという提示があり、最初にリサーチをして、調査・検証・解体・編集・再構築を重ねて、アウトプットを考えていくというのが全体的なデザインフローになるという話をされたのをすごく僕は覚えています。



図 5-5 昨年の SSPP#02 「パネルディスカッション」 から



図 5-6 昨年紹介した graf 流プロジェクト型ワークフロー

■ まず一歩、そこからみんなで道を広げていく

ここからCDP、SSPPの取り組み自体もそうなのですが、僕がすごく大事だと思っているのは、最初は個人の視点と熱意でも、ここで必ず仲間は見つかる（図 5-7）ということです。個人だと悩むことが多いではないですか。例えば行政職員の立場でも、もしくはNTTの活動でも、地域で何かやろうとなったときに、全然取っ掛かりもないし人も知らないし名刺交換もできないし、みたいなものがあるかもしれません。しかし、今日オンラインで参加されている方も含め、SSPPを進めている意味のひとつとして、ここで絶対仲間は見つかるはずだと思います。

それこそ、先ほど栗山さんともお話ししていましたが、3年前、1回目のフォーラムと今を考えると、みんなちょっと何かあか抜けているというかパワーが出ているというか、何か開いた感じは僕もしていて。息抜きの機会に50分ぐらいの共創的な会話を立場と肩書きを越えてやっただけで、ちょっと名残惜しいというのがあるぐらい共感してくれる人とかが見つかる、それがこの場所のかなど。あとはCo-Design Challengeというの、それが地域の中であるものかなと思っています。

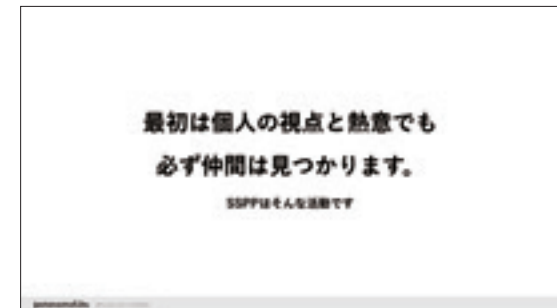


図 5-7 SSPP 活動の大きなメリット

ちなみに僕がグッドデザイン賞もやらせていただいていた、その年の審査を終えた後に「FOCUSED ISSUES（フォーカス・イシュー）」というのを提言として発表しています。ちょうど先週出したのが、この「はじめの一歩からひろがるデザイン」です（図 5-8）。

今年のグッドデザインを見ていても、あとは地域のデザインを見ていても、結局因数分解をしていくと1人の人の熱量から始まっているのです。自分はこれを信じるという熱意ですね。どこかのセッションで属人的というお話が出ていたと思うのですが、例えばSUGATAMIで出てきたデータもしくは違う形にしても、それこそ岡崎市さんのAIをかましたデータ、それを取って最終的に人間がどう判断するのかというチャレンジ、誰かが「僕はこの視点を絶対やったほうがいいと思う」と信じて進む方向に、デザインも多分広がると思うのですね。その一步を踏み込んでみて失敗したら戻ればいいわけで、一步をみんなで大きくしようというのが、僕はこれから必要なかなと思っています。

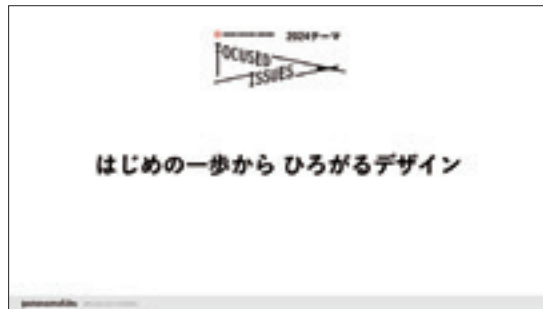


図 5-8 グッドデザイン賞 2024 年度フォーカス・イシュー

もう1つ、SSPPとして、もしくは今回のCDPで必要なのは、よそ者の視点ですよ（図 5-9）。先ほどのワークショップでも話していたのですが、僕は1日目からずかずか言います。何であなたとあなたは仲悪いのですかということをお臆せず言うのですが、それは僕がよそ者だからです。自治体内もしくは企業内でも、そこに住民としている場合は、そんなこと10年間は言えるわけがないと思うのですが、僕はCDPの狙いとしては「よそ者の視点」を持つということだと思っています、これはCDPだけではなくて、ほかのまちづくりもそうかもしれないですが、そこがやはり重要になってくるのかなと思っています。



図 5-9 CDP の狙い

栗山さんから CDP について触れられましたが、イシュー、ビジョン、デザイン、アクション、イグニッションというサイクルの1周目を走り始めたところ、2週目を回ろうと思っているところがあるという段階です。室戸市さんの取り組みや、男鹿市さんの取り組みをこれから共有いただきますが、まずは課題の可視化をして、それで未来を描こうということもあるだろうし、もう1回戻ってイシューを見つけ直したりすることもあるだろうし、このプロセスを何周も何周もこの絵にあるようになぞっていくというのが、まさにCDPのプロセスなのかなと思っています（図 5-10）。



図 5-10 よりよいまちの未来を描くための CDP プロセス

高知県・室戸市さんは現状についていろいろと悩んで苦心をされているところで、僕も室戸市さんに伺って、まだまだ議論がこれからのところはありますが、その状況も含めて共有いただけるかなと思っています。秋田県・男鹿市からは去年のフォーラムに続き「稲とアガベ」の岡住さんがいらして、その活動に伴走している石川俊祐さんたちを含めたチームによるセッションがあります。

私からのCDPの説明は以上です。この後のセッションも、ぜひ楽しんで聞いていただければと思います。ありがとうございます。

Section5：関連 URL

- ▶ パノラマティクス
<https://panoramatik.com/>
- ▶ FOCUSED ISSUES (フォーカス・イシュー)
https://journal.g-mark.org/ja/posts/focusedissues2024_001

まちづくり支援活動 Co-design Program

室戸市の挑戦

スピーカー

福留裕治

室戸市 まちづくり推進課 課長

川越桂太

室戸市 まちづくり推進課 まちづくり推進班 班長

丸本真和

NTT西日本 高知支店 ビジネス推進担当



Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり 2024」

■ 市の全域がジオパーク！室戸市の抱える課題とは



図 6-1 自己紹介（写真左から丸本さん、福留さん、川越さん）

丸本：NTT 西日本高知支店の丸本です。室戸市さまを対象に、まちづくり支援活動 Co-design Program、CDPをスタートしまして、現在は「課題の可視化」に取り組んでいます。今日は室戸市さまの紹介に始まり、今の活動状況をお話ししたいと思います（図 6-1）。

福留：室戸市 まちづくり推進課 課長の福留です。

川越：同じく室戸市 まちづくり推進課の川越です。

丸本・福留・川越：よろしくお願ひします。

丸本：では最初に、室戸市さまの紹介を進めさせていただきます。福留さんお願いします。

福留：室戸市は四国の右下に位置していて、県庁所在地の高知市から約 78km 東側、車で約 2 時間、高知竜馬空港からだとも 1 時間半程度掛かる場所にあります（図 6-2）。太平洋へ V 字型に突出



図 6-2 高知県室戸市の地勢

した日本八景の室戸岬を中心に東西 53.3km の海岸線を有し、海岸近くは特異な海岸段丘を形成。248.2 平方キロある室戸市全域が、日本に 10 カ所あるユネスコ世界ジオパークの 1 つに認定されています。

室戸市の産業ですが、特産品は近年 3 月頃にとれていたブリが 4 月頃にとれるようになっていて、その中でも一定基準をクリアしたブリを「室戸春ぶり」と銘打ってブランド化し販売しています。金目鯛もよくとれますので、ご当地グルメとして「室戸キンメ丼」を市内の飲食店や宿泊施設で提供しています。結構評判が良く、これを目当てに数多くの観光客に来ていただいています。観光施設としては、国庫補助金を活用して廃校になった小学校をリノベーションした「むろと廃校水族館」が人気で、ここに年間何万人の方が足を運んで来ています（図 6-3）。



図 6-3 高知県室戸市の産業

室戸市の大きな課題は、全国どこもそうだとおもうのですが、著しい人口減少です。昭和 34 年に合併してできた市ですが、当時は 3 万 3,000 人程度いた人口が令和 2 年の国勢調査では 1 万 1,700 人まで減り続け、高齢化率は全国平均よりも大きい 52% 程度です（図 6-4）。

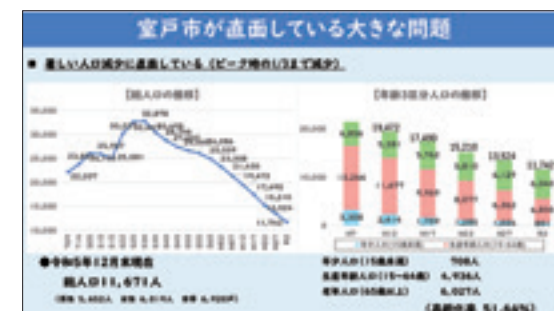


図 6-4 室戸市の課題

国立社会保障・人口問題研究所のレポートでは2060年に市の人口が2,300人程度に減少するといわれていますが、室戸市まち・ひと・しごと総合戦略での人口ビジョンではこれを8,500人にしようと目標に掲げて、コミュニティ維持のため、総合振興計画に基づく各種取り組みを進めています（図6-5）。



図6-5 室戸市が掲げる基本目標

丸本：ありがとうございます。室戸市さまとは今回こうして縁あって、SSPP、CDPで一緒することになりました。我々 NTT 西日本、特に高知支店でいうと地域の自治体のみならず、地域の課題に寄り添うという事業方針を掲げながらも、どうそれぞれの地域にアプローチしたらいいのかと悩んでいたところでした。徳島県の北島町さんの取り組みやSUGATAMI 活用の先事例などを参考にしながら、これから室戸市さまと一緒にコミュニティ維持の取り組みを進めていけると期待感を持っています。CDPのプロセスもまずは「課題の可視化」から伴走支援を進めている段階です。SSPPのみならずご助言をいただきながら取り組めたらいいなと思います。川越さんからも、SSPPやCDPに期待しているところをコメントいただけますか。

川越：当市はさまざまな課題を抱えていて、それらを解決する取り組みを自分たちで考えていく必要があり、外からの目線というのも大事なのかなと思っています。そのために、CDPを活用させていただいて、ほかの市町村さんですとか団体さまの取り組みを情報収集したいというのが1つです。

また、もう1つが室戸市の現状を把握するツールとして住民アンケートなどがあるものの、媒体として非常に少ないと感じています。ですので、SSPPのSUGATAMIが新たなツールにならないかなと思っていて、その活用を高知支店さんに相談させていただきました。

丸本：ありがとうございます。室戸市さんによるSUGATAMIのデータ作成ももうすぐだということで、そういったものを活用しながらやっていきたいというのが、今の状況でございます。



福留裕治 室戸市 まちづくり推進課 課長



川越桂太 室戸市 まちづくり推進課 まちづくり推進班 班長

課題の共有からスタートするCDPプロセス

丸本：実際、室戸市さまとCDPを進めるにあたって、まずベースの意識合わせをしました。人口減少が高知県全体でも進んでいる中で、特に室戸市さまが一番直面している人口減少の現実からどうやってサステナブルな将来展望に結びつけていくか、どうやってコミュニティ維持を図っていくか、特色のあるまちづくりとは一体何だろうか、といったところを話し合いました。素直に室戸市さまの実情を我々高知支店のメンバーもちょっと分からないところもありまして。それをしっかり把握しながら「室戸市の特色を活かしたまちづくり」へのチャレンジを一緒にやっていきたいという気持ちを一致させていきました（図 6-6）。川越さん、このあたりの活動についてコメントをいただけますか。



図 6-6 SSPP・CDPをどのように活用するか意識合わせ

川越：SSPPやCDPをご紹介いただいたときに、合うのが住民参加型の取り組みかなと思いました。当市では「室戸ユネスコ世界ジオパーク」が住民参加型の取り組みをしていますので、そこからご理解いただこうと、高知支店のみなさんと一緒にジオパーク活動の見学などをしました（図 6-7）。

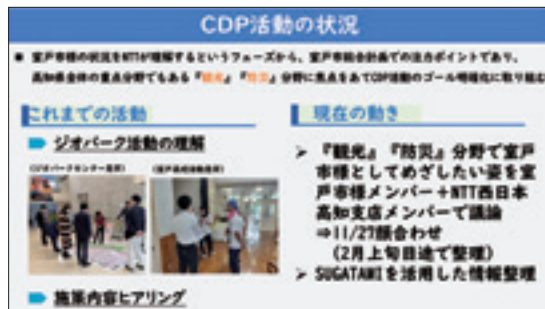


図 6-7 CDPを適用する方向を定めるための状況振り返り



丸本真和 NTT西日本 高知支店 ビジネス推進担当

丸本：スライドは、ジオパークセンターの現地視察をしている様子、あとは室戸高校の活動見学ですね。市役所のみなさまと高校は、ジオパーク学という結び付きで活動されています。あとは実際のまち全体、市全体として、総合計画の中でどんな取り組みをしているのかをヒアリングしました。福留さん、川越さんの調整で、各現場のみなさんのご協力をいただいています。ありがとうございます。

いろいろな分野の話聞く中で、どれから手をつけたらいいのだろうと我々メンバーも悩みましたが、高知県全体で重要分野として観光と防災の2軸に力を入れているということもあり、「観光」と「防災」分野に焦点を絞って進めていこうということになりました。市の中でも横断的にメンバーを集めて、この2分野でめざしたいまちの姿を議論していくことになり、合意形成しています。まちづくり推進課のみなさんに動いていただいて、今月27日にメンバー顔合わせ、来年2月上旬めどで議論を整理していきます。その際、並行してSUGATAMIも活用できそうなので情報整理に役立てていきたいと思っています。

では実際に、これまで人口減少と向き合いながら施策展開された部分の課題感を福留さんから説明いただけますか。

福留：人口減少対策は全国的な問題だと認識はしていますが、その中でも移住希望者をどれだけ獲得できるのか、どれくらい室戸市としての魅力を出すことで移住者が増えるのかと日々模索しています。ですが、やはり根本的な解決は難しいというところも重々承知をしているつもりです。

先ほどジオパーク学に触れられましたが、それは特に地質の話だけではなく、そこに住む人の文化や歴史を満遍なく学べる学習機会です。そういったところを室戸の高校生だけではなく、もっと下の世代にもつなげていきたいです。やはり、室戸を好きと言える子どもたちが、一度就職で地域を出て行ったとしても、いずれUターンで帰ってきてくれる、家族を連れて帰ってきてく

れる、そういった市民感情、意識を培ってもらいたいと考えています。

丸本：市役所のみなさんとの議論や地域のみなさんと対話したりする場面の中で、室戸市を何とかしたいと熱量ある方がいっぱいいるのだな、とすごく感じています。室戸を1回出て戻ってきてもらえるということは重要なキーワードかなと思いますので、「観光」と「防災」の2軸で具体的にどうしていきたいかを一緒に考えていきましょう。

最後に、次回のフォーラムではCDPの活動ゴールですとか、ゴールの実現に向けたプロセスのところをしっかりと伝えられるようにできたらなと思っています（図 6-8）。ありがとうございました。

福留・川越：ありがとうございました。



図 6-8 次回フォーラムに向けての宣言

Section6：関連 URL

- 室戸ユネスコ世界ジオパーク
<https://www.muroto-geo.jp/>
- むろと廃校水族館
<https://www.city.muroto.kochi.jp/pages/page0343.php>

まちづくり支援活動 Co-design Program

男鹿市からの まちづくりへの挑戦 (2024)

スピーカー

岡住修兵

稲とアガベ株式会社 代表取締役

石川俊祐

株式会社 KESIKI 代表取締役 CDO

赤司卓也

株式会社 日立製作所 Design Studio Chief Design Strategist

三好史晃

株式会社 三菱地所設計



Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり 2024」

■ 男鹿のまちに集う 4人のチーム



石川俊祐 株式会社 KESIKI 代表取締役 CDO

石川：みなさん、こんにちは。4人のかなりユニークなメンバーが越境して集まっているというチームなので、そのチームが仲よく楽しく進めてきたものを紹介できたらと思っています。男鹿市と「稲とアガベ」については、岡住さんからまた紹介してもらいますが、今回SSPPのCDPというプログラムでこういう機会をいただき、非常に面白い地域での変化が起きてきているなど実感しています。

私自身も恥ずかしながら、男鹿市のことをよく知りませんでした。これは実際に男鹿市に住んでいる跡継ぎさんのひと言です（図 7-1）。なまはげ発祥の地と知られているこの地域でも、ほかのあらゆる地域で起きていることと同じような課題、高齢化があり、こうした思いを抱えて若い人たちが去っていくという課題があります。そこで我々は、最初にまち歩きをしたり、まちの人たちと一緒にご飯を食べたりというフィールドワークを通じて、生の声、そこに住む人たちが何を感じて



図 7-1 男鹿市の若者、跡継ぎの言葉

いるのか、何を思って生きてきたのかということに共感するという文化人類学的なアプローチをやってきました。

一方で、これは滝の頭（たきのかしら）ですね（図 7-2）。男鹿市には水があり、海があり、山があり、非常に美しい自然があります。そういったところに、岡住さんを筆頭に俺が何かやれるかもしれないという人たちが少しずつ集まってきて、さらに地元の人たちにも火がついて、相互作用しながらすごくいろいろな変化が起きて始めています。まちが変わっていく、アジャイルの変化の仕方をしていっているなどと思っています。



図 7-2 男鹿市を潤す上水道の水源「滝の頭」

石川：ここから4人の自己紹介をします。私は石川俊祐といまして、KESIKIという会社の代表です。国の仕事や企業さんの仕事、さまざまなことをやらせていただいている、メインでは今、旭川市の最高デザイン責任者として、市長1人と副市長3人と一緒になって産業復興、文化復興に携えることを手掛けています。よろしくお祈いします（図 7-3）。



図 7-3 石川さんのプロフィール

これは個人的に会社としてやっていることと、「稲とアガベ」さんが男鹿市でやっていること、あるいは日本の地域で今後起きていくと非常に面白いのではないかとというキーワードです（**図 7-4**）。既に「稲とアガベ」さんは実践していらっしゃるし理解していますし、そこに私も共感して、今回CDPと一緒に伴走支援させていただいているという状況です。

グローバルでも日本でもそうですが、人間性の回復みたいな機運が、多分70年代に1度盛り上がったのだと思います。高速道路ができて、人が歩くことをやめ、それによってまちの在り方が変わり、効率化というものに飲み込まれていった時代、それに対して何とかしようという反発ですね。例えば、旭川市には買物公園という日本で初めての遊歩道があります。人間は歩くことによって地域がみなぎっていくということが起き、まちがよくなっていき、人間らしい生活がしていけるのではないかと、みたいなことをうたっていました。

今、人間性の回復の第2ラウンドが起きているというタイミングだと感じています。1度目の当時は効率化に対する戦いはどちらかというと成長という波に飲み込まれていったと思うのですが、実は地域では、それが成長に飲み込まれずにある意味で豊かさという新しいものに変化してきている、まちのよさを測る物差しが変わってきている感じがしています。

一方で、文化の復興みたいなものにもようやく目が向いてきた。我々は新しいプロダクトやサービスをつくり続けてきて進化してきたようであり、先ほどの効率化の流れの中で文化的なものをそぎ落としていった。結果、これは栗山さんのスピーチにもありましたが、均一化、どこの国に行っても同じ建物が建っていて、どこのまちに行っても同じお店があってという事態になってしまった。そこで、我々は何のために、この国で生まれたり、地域で生活していたりするのかなという文化の問い掛けが生じてきているのではないかと。その答えに値するものとして、この掛け算みたいなものが大事な中心にあるものとして動いてきているのかなと私は感じています。そういった価値観を地域や会社の中に起こしていくことを仕事としてやっています（**図 7-5**）、今日は、そんな話も含めて男鹿市につなげていけたらと思っています。ということで、私の自己紹介に代えさせていただきます。次に赤司さん、三好さん、岡住さんお願いします。

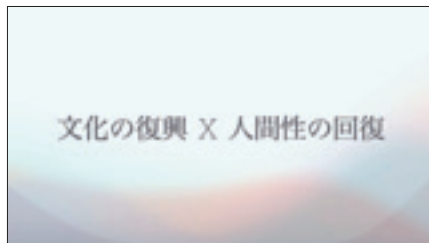


図 7-4 この国で、この地域での営みの中心になり得るキーワード



図 7-5 石川さんが手掛けている仕事の概念



赤司卓也 株式会社日立製作所 Design Studio Chief Design Strategist

赤司：みなさん、初めまして。日立製作所でデザイナーを務めている赤司です。NTTさんもそうなのですが、弊社も社会インフラの企業です。会社の視点で社会インフラやまちづくりということとそこに住まわれている生活者の視点、互いの距離がすごくあるなという問題意識がずっと私の中にありました。そこで、地域づくり、官公庁や地域のみなさんと一緒になって、ビジョンを一緒につくって、その構想の実現に向かって一步一步進んでいくというプロジェクトを手掛けてきました（**図 7-6**）。



図 7-6 赤司さんのプロフィール

ただ、今日は日立製作所としてではなくて、友人である石川俊祐に、ある日、男鹿に行こうと誘われて、行ってみたらすごくいいところで、男鹿が好きになって、そんな縁でここに座っています。今日はよろしくお願いします。



三好史晃 株式会社三菱地所設計

三好：三菱地所設計の三好です。よろしくお願ひします。私は三菱地所設計という会社で、主にいわゆる都心部の大規模な開発プロジェクトに携わることが多く、ほぼ日常の9割以上はそうした仕事をしています（図7-7）。先ほど石川さんから、どこの国に行っても同じようなビルばかり、みたいなことを指摘されましたが、そうならないように頑張っているながらも、どうしてもそうになってしまう、マスな世界が都心部にはあるなど感じています。

一方で、地方や地域のまちづくりの話になると、そうではないことが行われているのではないかという視点を持ちながら、いろいろな人とのコミュニケーションの中で岡住さんとつながり、岡住さんの話を聞いて、その後は赤司さんと同じですね。1回行ってみようということで男鹿に行き、一緒に温泉へ入ってからは、ずっと男鹿に関わり続けています。ここに呼んでいただいたのも、そんな縁かなというところですね。今日はよろしくお願ひします。



図7-7 三好さんのプロフィール



岡住修兵 稲とアガベ株式会社 代表取締役

岡住：「稲とアガベ」という会社を運営しています岡住です。ちょっとよく分からないチームで今日はお届けするのですが、おそらく、その中心にいるのが我々「稲とアガベ」になります。

僕自身は生まれも育ちも福岡県の北九州市でして、縁もゆかりもない秋田の男鹿に今から丸3年前に会社を立ち上げてさまざまな事業を進めています。本業はお酒づくりなのですが、お酒づくりの醸造所をやりながらレストランをつくって、食品加工所をつくって、雑貨店をつくって、ラーメン屋をつくって、宿をつくって、クラフトジンの蒸留所をつくって、スナックをつくって、ホテルをつくるみたいなことで現在に至ります（図7-8）。



図7-8 岡住さんのプロフィール

男鹿の旧駅舎を改装して醸造所をつくりました（図 7-9）。近くの遊休施設を活用した食品加工所では酒かすを使ったマヨネーズをつくっています。



図 7-9 旧駅舎を改装した「稲とアガベ」醸造所

醸造所の前にあった古い建物を改装してラーメン屋をつくった結果、この店は今、行列ができています。東北電力の古い杜宅を宿に改装（図 7-10）しましたし、昔の鉄工所を改装してジンの蒸留所をつくっています。また、古いスナックを改装して今年 23 日、24 日にはスナックが再オープンする予定です（図 7-11）。この建物を改装してホテルをつくる計画も進んでいます（図 7-12）。丸 3 年で担保もない中、創業融資で 2 億円ぐらいを借りて、そのまま 1 円も返さずに今は 6 億 5,000 万円の借金があります。そのお金で、まちづくりをしています。



図 7-10 一棟貸し 2 棟とゲストハウス 1 棟の「宿ひるね」



図 7-11 再オープン予定のスナック



図 7-12 船川地区で進むホテル計画

■ 未来の全体像をみんなで議論して形にする

岡住：今お話しした事業ですが、僕としては全部つながっているのですが、聞いていたみなさんは多分、めちゃくちゃ雑多にいろいろなことをやっているなど捉えられていると思うのですね。これをきちんと、僕たちの思想とかやりたいこと、実現したい未来を 1 枚絵にしてデザインするようなことを今回の座組でできたらなという課題感がありました。そこで、石川さんをつなげていただいてスタートしたのが、この Co-design Program (CDP) です。先ほど齋藤さんの話でも紹介された CDP の実施プロセスの図（図 7-13）と一緒にやりながらつくってきたのですが、こうしたプロセスの考えにのっとって、いろいろなことをこれまでやってきました。



図 7-13 CDP プロセスイメージ

最初にフィールドワーク、まち歩きからスタートして（図 7-14）、赤司さんや NTT さん、みなさんに来ていただいて、僕たちの施設や僕たちが使ってない施設を見学したり（◆ 1）、近くで僕よりも先にカフェを始めた人がいて、そういったところも見学したり（◆ 2）。石川さんの話に出た「滝の頭」は、実は僕たちの仕込み水の水源地（◆ 3）で、こういった場所を見ていただきました。



図 7-14 フィールドワークの様子

夜は、やはり飲み会とかも大事だと思っていて、交流会（図 7-15）で、地域のひとと飲み交わしました。（石川）俊さん、フィールドワークから始めるみたいなのところというのは、どんな考えがあるのですか。



図 7-15 市長も参加した交流会

石川：最初に岡住さんから課題を聞かせていただいたときに、私から見ると全部の点がつながっているなと思ったのですが、それが多分、子どもたち、あるいはまちの人、まちの外に対してもなかなか伝えにくいというのがあるのだろうなとも思っていて、そのお手伝いをさせていただこうとスタートしました。

私たちは、必ず最初にまちに入るというのをやります。その理由は1次情報というか、自分たちが足を運んで、現場に行かないと絶対に分からないことがあるからです。それというのは観察という方法論で、自分がそのまちに住んでいる人になるというのは非常に難しい話なのですが、旅行者として行き、見るとか聞くとか歩くということを通して、できるだけ短い時間の中に、そこに住んでいる人の目線に自分を置き換えていくような、ある意味、努力をしながら時間を過ごしてみます。そうすると、そのまちの人たちの目線で見てくるまちの魅力というものだったり、外の者としての役割の目線で、このまちでは実はこれを大事にしたほうがいいのではないだろうかみたいなことだったりが見えてきます。実際にそこに住む人たちと外の者との目線の接点みたいなものを探していくような作業になるのだと思います。

あとは、すごく戦略的に何をやっていくかという、実は、交流会の集合写真で左から2人目は市長なのですが、ここにいるメンバーでまちの未来をある程度、その政策から実施までを一緒にたぐらめるといったことが起きています。これはすごくよい意思決定ができる環境ができていると思うのです。そのまちに入って、どういうふうに意思決定ができ得るまちなのだろうかというもの、実は観察させていただいています。

その理由は言いづらい面もありますけれども、何十万人とかの中核都市になると、インダストリーが縦に伸び過ぎていて非常に意思決定がしにくいことがあります。しかし、そういうまちでもこうして同じテーブルを囲める場やコミュニティがあるかどうかによって、物事が前に進んだり、コンセプトがコンセプトで終わらずに実現されたりするのです。よく観察してみると、立ち位置がふわふわしてどこにも偏ることなく敵対しない外者だからこそ、その場に入れてもらえるみたいな枠が

あります。そこでの役割を見つけていって、うまくまちの人の背中を押す役割を担うというのも含めて、最初に、まちの観察に行くのです。そういったところに一緒に来ていただいて、男鹿市をふらふら歩かせていただきましたが、どうでしたか赤司さん。

赤司：もうこの写真がすごく雰囲気そのままなのですが、まず市長との距離の近さを感じました。交流会の前、昼間にやったワークショップにも市長が来ていらっちゃって、しかもあれは土曜日だったのですよね。休日に、この近さで集まるということのパワーはすごく感じました。あと、我々はまちで参加観察をしますが、男鹿のまちは今まで僕が見てきたまちと違って見えました。スナックの店舗が出てきましたが、そのスナック、シーガールが潰れたまんまなのです。この“まんま”みたいな要素はすごく大事だなと思っています。例えば私の地元だと、ちょっと店舗が空いたら、すぐそこに学習塾ですとか、新しいテナントが入り、それがまた、しばらくしたら潰れてしまって、看板だけ残っているみたいな痕跡があります。でも男鹿のまちではそういうものがなくて、そのまま残っている。後から来た人が自分で何か1個加えると、何か始められそうな可能性をすごく感じられるなということが新鮮でしたし、あと、すごく空気がおおいかったですね。

岡住：ありがとうございます。今、赤司さんからもお話があったのですが、同日にワークショップをやりました。未来を描く、まちをデザインするというような文脈で、近くの施設に市長をはじめ地域の人たちにも集まってもらいました（図 7-16）。これ、テーマは何でしたっけ、俊さん。



図 7-16 ワークショップの様子

石川：これは男鹿市の30年後、男鹿市の未来を考えようでした。

岡住：最初は俊さんとNTTの方々がいらっしゃるので、内輪のメンバーでワークショップをするのかなと思っていました。開催のおそらく1週間ぐらい前になって、まちのキーパーソンをできるだけ呼んでくれと言われてまして、僕も忙しかったので3日ぐらい前の時点で市長に「土曜日空いていますか」みたいなLINEをしました（笑）。石川さんというすごい人が来る、NTTの本体からすごい人が来ると言ったら、市長が一生懸命、人を集めてくれまして。市役所の部長クラス

の人が2人と市長が来てくれて、かつ僕の友人の男鹿で頑張っている経営者3名とともにみんなでワークショップをすることになりました。やはり僕たちの会社だけでやると、見えてこない現実みたいなことがあったりするのかなと思っているのと、あと周囲の巻き込みですね。最初のこの段階から、地域の人がある、市役所のキーパーソンがいると、この後に進んでいく先にもいろいろな話の展開がしやすくなります。そのあたりがうまく設計されて、多少むちゃ振りだったのですが、僕としては、すごくよかったなと思っています (図 7-17)。



図 7-17 ホワイトボード代わりの窓に付箋を貼る男鹿市長

石川:意外と、このときにも市長だったか、岡住さんだか、両方から言われたかもしれないですが、こういうふうにならで集まる機会って意外となかったと。

岡住:ないですね。

石川:みんなは個別に話をして、個別に相談もし合うのですが、まちについて描くというビジョンをみんなで考える、といったことがなかったそうなので、明確に1個の未来というよりは、ぼんやりと左の方向ではなくて右の方向に行きたいのだよねということ、みんなで緩やかに握っていく、そんなビジョンのつくり方をワークショップに仕立ててみました。まちのさまざまな経営者や、市政を運営しているような人たちと一緒に進めていくということから、この時間をきっかけとしての、キックオフ的な場所にしたいなという意味合いを持ってスタートしていったというのはありました。

岡住:ありがとうございます。この後、みんなでご飯を食べて1泊して、翌日、別のワークショップを、今度は社内でやらせてもらいました。文脈としては「課題の可視化、未来を描く」として、ツールで使わせてもらったのがBusiness Origamiというものです (図 7-18)。このあたり、赤司さん、ぜひ説明をお願いします。



図 7-18 日立製作所 研究開発グループがデザインした「Business Origami®」

赤司:ありがとうございます。Business Origamiというのは日立製作所で、我々デザイナーが自分たちでつくったツールになります。やりたいことは、サービスのプロトタイプ、いろいろなことをはじめようとする場合、どんな人がいて、それぞれの人が何をやっているのか、ステークホルダの関係性を明らかにし、その全体像を議論に参加するメンバーで視覚的に共有することです。地域づくりの場合であれば、生活者に実現したい価値が届くかというところを関係図で書いていくような、今、まちにはない新しい関係性をデザインするというようなツールになっています。

見ていただくように、折り紙で折って置いていただけなのです。ですので、私たちも仕事の中で一般市民の方とこれを使ったりとか、あとは、こういう物事の考え方にまだあまり慣れていない技術者を連れてきて一緒にやったりするとか、手を動かして巻き込むツールとして使っています。実現したいまちへの想い、イグニッションは岡住さんはじめ男鹿の皆さんの中にもいっぱいある。それをみんなで眺められる1枚絵をつくろうということで、今回はこれを使って一緒に議論をしてみ、テーブルの上に全部並べてみましょうというセッションをしました (図 7-19)。



図 7-19 折って自立するカードに書き込み、配置した関係性を視覚的に共有していく

石川：みなさんも多分、ビジネスモデルを構築するときに方法として似たことはされると思うのですが、それと一線を画する意味で言うと、お金がもうかるという関係性だけを可視化するのではないということになります。そのステークホルダのすべての人たちがどう豊かになるか、モチベーションが高まるか、幸せになるか、我々はそれをハートマークで表したりしますが、そういったプレイヤー同士で、経済性ではないものがどう循環していくのかや、醸成されていくのかということろまでを、言語化していく、踏み込んで議論しています。

もう1つは、日本においてミーティングをする場合に、テーブルに対峙して向かい合って並ぶ形が議論を促進するのに不向きな気がしていて、なかなか建設的なよい議論になっていかないことが多い。そこで、このツールを使って、すべてのプレイヤーを目の前に出してしまおうという形にすることで、さまざまな立場に立ちながら、視点をどんどん入れ替えていくということをしています。この人の立場に立つとどうなのかということを、実際に、そういう人たちも呼んだりしながらまちづくりを考える、そういうことをやっていくというのを目的に、対話のツールとして我々はよく使っています。

岡住：みんなで対話しながら、まちの全体像とか未来像みたいなものをつくっていったのですが、やはり僕としては、こんなことしたい、あんなことしたいみたいと思っていた自分の頭の中が可視化されるというのは非常によい経験になりましたね。整理ができたというのももちろんですが、見ただ目で整理ができることによって、このあたりが空いているから何かできるよねとか、こういった機能があるといいよねと気付くことができます。しかも、それはみんなのアイデアを出しながらなので、僕にない発想が出てくる非常にいい時間だったなど、今振り返っても思います。当時、この1枚絵のうちの僕がやりたかったことって多分、半分ぐらいで、残りの半分は、その中で出てきたアイデアなので、いろいろなアイデアが発散する場でもあったかなと思っています (図 7-20)。



図 7-20 ワークショップ参加者で整理したまちの全体像

この後、みんなで整理した全体像を実際に絵にしていこうという流れになっていきます。そのタイミングで、誰か絵を描ける人いないのみたいな感じでミーティングをしながら、いろいろ僕もイラストレーターとかデザイナーさんとかつながりがある中で、あっと思い出したのが三菱地所設計

の三好さんでした。私から誘われたときにどう感じたとか、三好さんお願いします。

三好：岡住さんがなぜか大手町にいて、「ちょっと時間ある？」と急に言われて。そのとき岡住さんから聞けたのは、NTTさんと何かやっていて「まちづくり」という話と「絵を描きたい」ということ。そのキーワード2つを言われたら、僕がもうやるしかないでしょ、みたいな話で、ぜひ参加させてくださいとなりました。僕としては、Business Origamiの後ぐらいから、このチームに入らせてもらったという、きっかけは単純なものでした。

この全体像には、僕が知っている岡住さんがやろうとしているプロジェクトもあれば、そうではない視点のものもいろいろ盛り込まれていました。これは議論が整理されて1つに可視化されたよね、では、次、何か共有化していく必要があるよねというのがチームのみなさんの場で意見が出たので、私からはまさに、ではそういうものに役立てる絵が描けるといいですねと入らせてもらったところです。

岡住：その先に絵を描いていくという話になっていくのですが、でもやはりそれぞれみんな仕事が忙しいし、絵を描くのに、みんないちいち集まってどうこうできないので、ツールをうまく使わせてもらって進めていきました。僕たちが使ったツールが「Miro」といって、ウェブ上の大きなホワイトボードみたいなツールです (図 7-21)。こちらを活用しながら、みんなで頭の中を可視化していき、更新も共有していくといったプロセスで進めてきました。「Miro」について、俊さん何かありますか。



図 7-21 オンラインホワイトボード「Miro」

石川：まちのビジョンを可視化するというのは、みなさんもやったことある方がいらっしゃるのではないかと思います。ただ、まちのビジョンを可視化するといっても、では30年後の未来というときに、我々がつくっているのはバージョン0.001なのか、バージョン、アルファ版の手前の何なのかということになります。これを、まちの人たち、あるいはまちを超えた人たちにも生きた道具として使ってもらえるようになるのだろうかというのが1つ大事な点でした。それで、デジタルツ

ルを活用しようということ、完成させないことを前提とした絵をつくるというのをやりましょうという話になりました。

どうしても1枚絵を描くと、それが完成品のように見えてしまう。また、絵というのは非常に表層的な第1レイヤを表現するものです。我々の考える絵は鳥の目、虫の目、魚の目ではないですが、全然違った目線でまち全体を俯瞰してどうしてこうかという議論にも使うものだし、1個1個の虫の目で見えていったときには、例えば教育があったり、1次産業があったり、その裏側の仕掛けも考えていくということが、複層のレイヤで存在しているようなツールになっていくというイメージです。それをやっていくためにも、どんどんレイヤも未来もさまざまな視点でさまざまなプレイヤーが参加できるように描けないかと考えました。あとは、男鹿市の未来には世界中の人にも参加してほしいという話も、実は「稲とアガベ」さんが描いていまして。こういったデジタルツールを使うことで完成した1枚絵ではなく、今までのつくり方とは違ったビジョンツールというのをつくらうということで、新しいものになっていきました。

岡住：そうですね。議論の中で出たのですが、僕は最初、みんなで共有できる絵が描きたかったのです。でもそれを描いてしまったら、そこからの発展性がないよねみたいな指摘が、僕の中ではすごく響きました。みんなで共有しながら、余白を残しながら、後で足せるようなのりしろというか、余白をつくっていくということも、こういう絵に関しては大事なのだなとすごく発見になりました。我々の地域の地図を引っ張ってきて、そこにぺたぺたと付箋を貼るようなイメージの絵からスタートして、より具体的に落とし込んでいます（**図 7-22**）。これを絵にするというプロセスで三好さんに入ってもらいながら、今は下書きの絵になってきている状態です。三好さんから説明していただけますか。



図 7-22 「Miro」を利用したまちのイメージ

三好：みなさんと議論した日の下書きには、いろいろとこんなものがある、あんなものがある、といった予定や願望などの話をサササッと書いていったり、メモで書き留めたりしました。議論のプロセスを経た次に、もう少し清書したのがこれなのですが（**図 7-23**）、やはり今、何度かお話があったように、完成させないのがこの議論のコンセプトなのかなということ、いったんでき上がりということです。これはアップデートされたり、実は、ここにいろいろな空き家が入っていたりするのですが、その空き家は今後、何かのプロットがされるのかもしれないねと、そんな想像をまちの人たちと一緒にできる下敷きみたいなものなのかなという感じです。



図 7-23 よりイメージしやすくアイデアスケッチ

この絵に、まちの要素をピンで落としてみようというので、ちょっと赤っぽいピンが、「稲とアガベ」関係のプロジェクトです。もうでき上がっているもの、もうじきできるというものも含めて、これだけ続々と進んでいると分かります。それから、水色のピンは「稲とアガベ」さんではないですが、新しく動き出しているものたちやまちの資源みたいなものを映しています。そこに今後やりたいこと、やれたらいいよねというものを緑っぽいピンで刺している（**図 7-24**）。これがまさに僕らが今、議論をしてきたことで、またこれをまちの人たちと共有できていくと、めちゃくちゃ楽しいことになるのではないかなという、そんな感じがしています。



図 7-24 スケッチをベースにプロジェクト要素をピンで色分け

岡住：こういったものが現状できてきていて、次はイラストレーターさんを入れて絵にしていけるのですが、今、その絵を例えば完成させて、ホームページに貼り出して、それでおしまいというのはもったいないよねと話しています。もっと地域の人たちが集まるような場所に貼り出して、そこに地域の人たちがアイデアを貼っていくみたいなのも1つの形だと思うし、もっと広くウェブ上に公開して、全世界に向けて発信して、例えばこの拠点をこうするには1,000万円かかりますよと掲示したところに投資、あるいは寄附が入ってくるといった、世界を巻き込めるような仕組みができたなら面白いよねとか、そんなことを今、みんなで議論している最中です。議論の中身は今の話の延長線になりますが、男鹿に現れる変化を楽しみにしていただければと思っています。次の機会では、ぜひそのあたりの発表をさせていただきたいなと思います。

石川：このCDPプロセスというのは、つくりながら考えている、考えながらつくるということで、非常にプロトタイプ的な実験的なものです。実験的に考えながら、そのセレンディピティもありながら物事を生み出していくというのが、地に足もついているし、地元の人たちも巻き込まれていくし、やりたい人が何かを動かしているし、非常に今の世の中に合っていそうな進め方だと思います。緩やかな計画を持ちつつも、つくってみたり、一步下がってみたり、さまざまな実験を行ったり来たりしながら、イシューからイグニッションまで、いろいろなポイントを、多分、行き来し続けるのだらうなと思っています。ビジョンですら、5年後、10年後にもしかしたら全然違う、より違った形に変わっている可能性もあるのではないかと。このように、実験的な仕事をしていったというのが今年でした。なので来年は、もっと他の人たちを巻き込むことをやっていけるのかなと。まちづくりサミットもありますよね。

岡住：そうですね、来年は2月の5、6日に男鹿市内でまちづくりサミットをやる計画で動いています。このNTTのプロジェクトも発表の場になればと思うのですが、僕たち、三菱地所さんともいろいろな枠組みで活動をさせてもらっていたり、ほかの企業さんともいろいろな面白い取り組みをさせてもらっています。そういった取り組みの発表をする場でもあり、そこに集まった人たちとつながって行って、ほかの地域に伝播していくような、そんな場の設計にしたいと思っていますので、もしご興味あれば、ぜひ名刺交換させていただいて案内させてもらえればと思っています。

最後に、ちょっとだけ僕が話したいのが、CDPで携わらせてやらせてもらっている、この座組が公開前提でずっと進んでいるのですよね。すべて僕たちのプロセスを公開して、その代わりにNTTさんのバックアップももらっているという座組なのですけれども、このまちづくりを公開していくというのは、すごく僕は大事なのだらうなと、この数カ月プロジェクトを進めながら思うところなんです。公開前提なので、赤司さんとか三好さんとか全然違う会社の人たちも一緒に参画してくれるみたいなのになっていますし、そのほかにもいろいろな仲間というのを公開することによって、僕が想像し得なかった人たちが、まちに関わってくれるみたいなのが起きているのですよね。もちろん、クローズドでやるまちづくりももしかしたらあるのかもしれないですが、僕は、この経験をもとに、今後いろいろなプロセスを公開していきながら、僕たちの知見がいろいろ

な人たちに広がりつつ仲間も加わっていく、そんな取り組みになっていく予感がしています。

石川：今回は、この2周目というか、ぜひ引き続きみなさんも参画していただければ。よろしくお願います。

岡住・赤司・三好：ありがとうございました。

Section7：関連 URL

稲とアガベ

<https://inetoagave.com/>

Business Origami® (日立グループの研究開発メディア「Linking Society」の記事から)

https://linkingsociety.hitachi.co.jp/_ct/17616475

Miro

<https://miro.com/ja/>

特別講演

「本物」

スピーカー

深澤直人

NAOTO FUKASAWA DESIGN

山中武

株式会社マルニ木工 代表取締役会長



Sustainable Smart City Partner Program Forum #03

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな」まちづくり 2024」

■ 世界の定番をつくり続けるマルニ木工の強み

前説：ここからは、NAOTO FUKASAWA DESIGN 深澤直人さまをお招きして、特別講演「本物」をお送りします。まず、深澤直人さまのご紹介をさせていただきます。深澤さまは、1956年生まれの世界的に活躍する日本人デザイナーです。デザイナーの個性を主張するのではなく、生活者の視点に立って人の思いを可視化する、静かで力のあるデザインをされています。日用品や電子精密機器からモビリティ、家具、インテリア、建築に至るまで、手掛けるデザインの領域は広く多岐にわたっています。デザインを通して対象の本質に迫る力、その思想や表現などは国や領域を超えて高い評価を得られ、世界で最も影響力のあるデザイナーのお一人でいらっしゃいます。「本物」と銘打たれた本日の講演、どのようなお話を聞かせていただけるのでしょうか。聞き手を務められるのは、深澤様とも家具のデザインで一緒されている株式会社マルニ木工 代表取締役会長の山中武さまです。それでは深澤さま、山中さま、どうぞよろしくお願いいたします。

山中：マルニ木工の山中武です。今日はよろしくお願いいたします。

深澤：深澤です。よろしくお願いいたします。楽しみに来ましたので、リラックスしていこうと思います。



山中武 株式会社マルニ木工 代表取締役会長

山中：まず、私から自己紹介と併せまして、マルニ木工がどんな会社で何をめざしているのか、そんな話をさせていただこうと思います。

みなさん、ここはどこかお分かりになりますか(図 8-1)。ここにある椅子は全部、当社がつくったもので、今、私や深澤さんが座っている、この椅子たちがざらっと 6,000脚ぐらい並んでいます。

これは、実はアメリカ・カリフォルニア州クパチーノにある Apple 社の本社、Apple Parkなのです。また、少し前になりますが、昨年(2023)の5月、広島でG7サミットが開催されました。そのときに各国の首脳が座った椅子も、この椅子です(図 8-2)。円卓もつくらせていただきました。マルニ木工は広島で、これらのような木の家具をつくっている会社です。



図 8-1 Apple 社(米)本社内の一コマ



図 8-2 G7 サミットでの一コマ

少し歴史を追いながら話をしようと思うのですが、15年ぐらい前に深澤直人さんと出会って、当社はデザインを大きく変えました。それ以降、当社を取り巻く環境というのは大きく変わっています。

創業は昭和3年(1928年)で、今年の5月22日に96歳になった老舗の家具メーカーです(図 8-3)。創業者は宮島の出身で、幼い頃から木の魅力に取りつかれ、いつしか家具製造業を志すようになります。創業以来のモットーは、工芸的な美しさを残しながら、少しでも職人技を機械化することで、お客さまのお買い求めやすい価格で家具を提供する、いわば「工芸の工業化」です。そういう志を持っているマルニ木工は、今でも手加工と機械加工のバランスを非常に大事にしている会社です。



図 8-3 創業期の記念写真

ちょうど1960年代ぐらいですかね(図8-4)、このネコ脚といわれるようなヨーロッパの、いわゆるクラシックスタイルの家具の量産に日本のメーカーとしては最初に成功しまして、この頃から一気に業容の拡大を図っていきます。1980年代には、東洋一の家具メーカーと自他ともに認めるような、規模も含めてお客さまから支持される会社にまで育っていったのですが、残念ながら、そんなよい時代がずっと続かなくて、いわゆる倒産の危機というのが訪れるのです。バブル経済の崩壊以降、苦しい時代を過ごしました。

そんなさなか、家業ということで私が入社することになります。それまでは銀行員をしていました、デザインとか建築のこととかは一切分からないまま、最初はいろいろなことをやったのですが、なかなかうまくいかない。ずっと考えていたのは、「工芸の工業化」とは何だろうか。うちの強みというのは何なのか。自分が入社したときには、とにかく「売れば何でもいい」みたいな空気になっていて、強みが分からなくなっていました。そんな時代が何年か続いていましたが、そんなときに素晴らしい出会いがあるわけです。

「せっかく優れた木工加工技術があるのに、最後にベトベト塗装をするのは木のよさを殺しているようで、とても残念です」とメールをくれた人がいた。クラシックの家具というのは木を加工した後に塗って磨いてを繰り返すことで木のよさを引き立てますから、当時はその考えのままでやっていたのですが、そこはもう完全に否定をされまして。でも同時に、「木工加工技術ではあのような加工も機械でできるのですか」とすごく驚きを込めて褒めてもいただきました。これを言ってくださったのが、今日一緒させていただいています深澤直人さんと、深澤さんと同じ、当社のメインデザイナーの1人であるジャスパー・モリソンさんです(図8-5)。それまで気付かなかったことを、この2人がマルニ木工へ来てくださったときに私に教えてくれました。



図8-4 1960年代当時の家具シリーズ



図8-5 深澤直人さん(左) / ジャスパー・モリソンさん(右)

苦労しながら会社を変えようと、いろいろなプロジェクトを立ち上げてやりましたが、これで、もしかしたら本当に倒産するかもしれないというギリギリのときに、デザインが変われば会社が変わるのかもしれないと思いました。そういう切実さで深澤さんにデザインをお願いに行きました。

私が真っ赤っ赤の決算書を持っていったのに、深澤さんは「そんなの持ってきたっけ?」と全然覚えてらっしゃらないのですが、そのときに言ってくださったのが「世界の定番」をつくろうぜと

いうことです。我々のような広島の田舎の中小企業が、そんなことをできるのかなとすごく思いましたが、この言葉に火がついて、深澤さんとのものづくりが始まりました。ただ、本当にお金がなくて、深澤さんに正直に言ったら「大丈夫です」と。「売れたら幾らというロイヤルティでいいから」と私に言葉を返してくれました。しかも「結果は必ず後からついてきますから」と、深澤さんにはこのときから言われていて、その言葉が支えとなって我々はものづくりに進んだのですが、ここに至って本当に「工芸の工業化」の真価が問われたのだと思います。

深澤さんとのものづくりで生きたのが、培ってきた木工加工技術であり、ネコ脚を形にしてきた職人たちでした。我々が得意としていたクラシックスタイルの家具は、直線が一個もない、二次元の図面に落とせない加工をします。それを量産化しようと思うと、まずは美しい試作をつくらなくてははいけません。デザイナーと職人が現場に行き、ああでもないこうでもない試作で形にしたものを後から図面にして機械化します。そうした工程を繰り返すのですが、まず美しい試作ができないとデザイナーも燃えないのです。こういった図面(図8-6)で深澤さんから出てきた1分の1のモデルを見ながら、深澤さんだったらこんな木目が好きかなということをいろいろ考えながら、職人が手で1脚1脚、手加工で試作をつくっていきます(図8-7)。

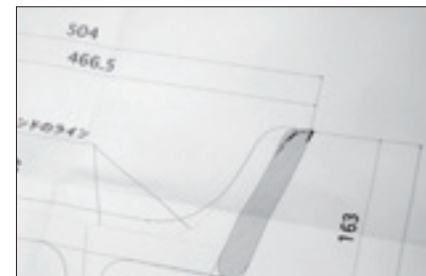


図8-6 椅子の図面例



図8-7 量産化前のプロトタイプを手加工で調整していく

マルニ木工が少し特殊なのは、こういうものをつくる職人というのは、まだ世界を探せば100人単位でいると思いますが、当社には試作職人の技を数値化する職人がいることです。この人たちはどうしているかという(図8-8)、この画面(◆1)は何ですかと言われても、私もさっ

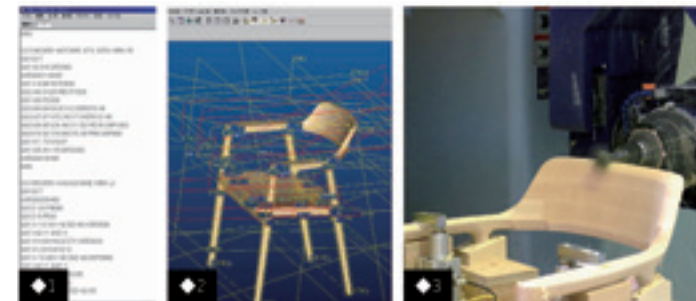


図8-8 椅子を構成する各部パーツを削り出す

ぱり分からないのですが、パッと飛ぶと、こんな画面（◆2）が出てきまして、いわゆる5軸制御といわれるCNCマシン、自動切削機です。この刃物部分が縦横、XYZ、あと回転と首振りの5軸で一気に削り上げる（◆3）のです。これは肘から背の部分ですが、手仕事だと職人が1日掛かるところをものの20分ぐらいで一気に加工してしまいます。彼らはこれを可能にするプログラミングを手掛けています。世界のいろいろな木工工場に行きましたが、多分、うちにかなうところはないのではないかなと自負をしています。仕上げは、職人が1脚1脚丁寧にサンドペーパーで磨いて形を出していきます（図8-9）。



図8-9 仕上げ研磨は職人の手仕事で

2008年、もう今から16年前です。私がちょうど社長になった年だったのですが、HIROSHIMAという名前の椅子とテーブルを発表しました。最初に深澤さんからHIROSHIMAという名前を付けるぞと言われたときに、広島で育った人間としては少し抵抗がありました。強烈過ぎると。片仮名のヒロシマを想像してしまって、しんどいなと思ったのですが、深澤さんは最初から、世界をめざすのでしょうか。1度聞いたら絶対忘れない名前だし、誰もが知っている名前、何よりも広島でつくっているのだから、堂々とこれだと言われました。私は半分嫌々ながらというか、もうしょうがないと思って腹を決めてこの名前に決めたのですが、今では本当によい名前を付けていただいたなと思っています（図8-10）。



図8-10 MARUNI COLLECTION 2008「HIROSHIMA」

マルニ木工はHIROSHIMAを発表して以降、たまたま経済産業省さんのご支援があったりしながら、ミラノサローネという世界最大の家具インテリアの展示会に、ほぼ毎年出展をしています。世界から40万人近くも人が集まる、このミラノサローネにおいて、2019年にはトップブランドしか出展を許されないホールに日本のブランドとしては唯一選んでいただき、本当に多くの方々に見ていただきました（図8-11）。



図8-11 ミラノサローネに出展した MARUNI COLLECTION 2019

そんなこんなでミラノサローネを通じてさまざまな出会いがありまして、本当に夢でしかなかった世界の展開も今では30カ国にまで広がりました。ここからは自慢シリーズ（図8-12）ですが、世界のトップ建築家の1人でもあるデイヴィッド・チップパーフィールドさん、彼のオフィス（◆1）だったり、ブルーボトルコーヒーのロサンゼルス・ピバリーヒルズ店（◆2）で使っていたりしています。ここは北米クリーブランド州にある巨大な病院で、手前のこの小さな椅子たち（◆3）がHIROSHIMAなのですが、今から4年前、米大統領候補のトランプさんとバイデンさんによる第1回討論会の会場にこの場所が選ばれ、様変わりして行われました。テレビのニュースを見たら、こうやって、私たちの椅子がどアップで出てくるわけです（◆4）。びっくりしましたが、とても誇らしかったです。

ほかにも、Apple Parkを設計したフォスター・アンド・パートナーズという世界トップの建築家事務所がアラブ首長国連邦の文化施設の中のライブラリ（◆5）に使っていただいたり、日本で

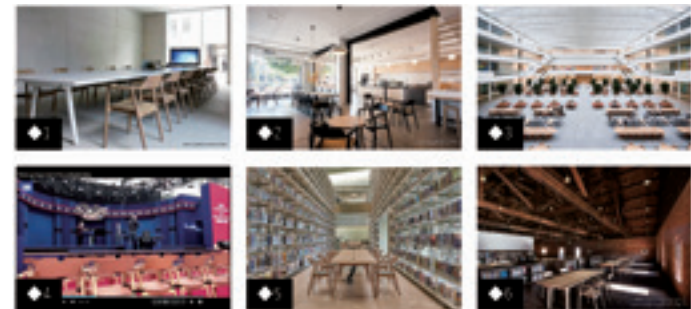


図8-12 世界のさまざまなシーンに溶け込むマルニ木工の家具

も田根剛さんという若手建築家がやったリノベーションの美術館（◆6）で使っていたいたり、商業施設ばかりお話をしましたが、多くのご家庭でも使っていていただいております。

そんなマルニ木工は、100年たっても「世界の定番」として認められる木工家具をつくり続ける、こういうビジョンを掲げています。100年後の後輩が、100年前の先輩、こんな椅子つくったかと。わしらはまだ売っとるとか、うちらはまだつくっとるとか、そう言われて本当に長く愛される、そういうものづくりをしていきたいということを思っています。うちの工場は広島駅から車で50分から1時間ぐらい掛かる、山奥にあります。これは全景ですが（図8-13）、人間よりも動物のほうが圧倒的に多いような、そんな田舎なのですが、ここを世界中の木工を志す人が1度は来たい、そんな場所にしたいなと思っています。



図8-13 マルニ木工工場全景

以上、私の自己紹介といいますが、マルニ木工の自己紹介になります。どうもありがとうございます。

そんなマルニ木工が深澤直人さんと出会って、今見ていただいたように大きく歴史が変わったのですが、今日はちょっと深澤さんに、ここからはボタンタッチをして、「本物」についてのお話をさせていただければと思います。

■ よい椅子1つの選択で世界は変わる



深澤直人 NAOTO FUKASAWA DESIGN

深澤：武さんとは16年前からタッグを組んで、やったるぞという感じだったのですが、今でいう戦略的な、何かプランを考え出したわけではなく、ハブニングの連続というか、その時々に見える気付きに対して一緒になって割と真摯に向き合って結論を出していくという積み重ねが、結局、今のマルニ木工さんにつながったかなと思います。自分の中だと、今日の講演テーマである「本物」ということになったかなと。デザイナーということをめざす以上は、デザイナーの地位ではなくて、自分が生きている間にいかに本物をつくり出すかということが結構重要なことになります。特に椅子になりますと建築家も入ってきて、見る目も厳しくなりますから、すごく真剣に仕事を受けたという気はあります。

いまから半分ぐらい僕が話をし、その後、武さんとディスカッションをしたいと思います。地域に対して頑張っているみなさんなので、今日はそういった考え方のテーマでいろいろ考えていってキーワードを出してみます。

美しい考え方—豊かな生活のデザインとは—

「美しい考え方」というのは最近使っている言葉で、「美しい考え」ではなく「美しい考え方」をしようと言っています。これはなかなか抽象的で難しいのですが、日々ある細かな選択肢でも、全部美しい考え方をした方向を選びましょうと。生きると死ぬも、必ず人間は生きる方を選んでいて、足を1歩出すにしても、全部そっちにつながっている。美しいということ自体、自然に無意識にそうなっている、そう言えるのではないかなと感じています。

/// デザインシンキングは、方法論ではない

デザインシンキングというのは、こういう場でも特に問われるというか、言われるようになって久しいのですが、僕はそのデザインシンキングを考えた会社にカリフォルニア・シリコンバレーに7年半ぐらいいまして、そのもとをつくったメンバーの1人なのです。今は、それをノウハウ化してしまっただけで、デザインをシンキングする、考えることが方法論に終始してしまい、元来意図したことがビジネスの現場に全然伝わっていないし、分かれていない。それが僕の中で危惧して、あるとき、デザインシンキングと一緒に考えてきたジェーン・フルトン・スーリさんにそれをやめようと言ったら、デザインセンシティブティの方がいいと言ってきました。感じる方が考える方よりいい、だからそっちに変えた方がいいよと。

/// Political Correctness | ポリコレ

ポリティカル・コレクトネスという、いわゆるポリコレという言葉は僕は最近知りました。正論ではあるし倫理的でもあるのですが、果たして人間を幸せに導く力があるのかは別の話かもしれません。こうして登壇で話をするときも、人と会話をするときも、本音を抜いて話さないで、もう会話自体が全部ポリティカルに制御されてすごく生きにくい時代になっています。特にクリエイティブに関しては、それがすごく足かせになっているということはあります。でも、それが間違えているわけではないので、みんな正論で言いますが、特にまちづくりなんていうのはそれぞれいろいろな人が関わってきますので、1つ発する言葉がよいふうにと取られたり、悪いふうにと取られたりということがあります。それで結局、前に進まないみたいなのがありますが、それはやはりクリエイティブに対してはととても難しい状況になることがあると思います。

/// Awareness | 気付き

今はアイデアと呼ばないで気付きと言っているのですが、世間的欲求に飲み込まれて好きだと思ってしまうものの中に存在する無意識的な違和感、「何か変だな」という思いをビジュアライズする、あるいは論理化する力が納得を導いて、全体がよくなるということがあります。それが気付きであり、合意形成は共感・同感のプラットフォームを形成すると。「やはりそうだよな」とか「納得」という広がりを見出すのがデザインの力であって、これが気付きの原理です。今日はサマライズのような話になってしまいますが結局こういうことだと思います。目の前にも、以前にもそこにあって、みんな分かっていたのですが、誰かがそれを形や言葉で示すと「やはりそうだ」ということになる。それが気付くということです。

偶然ですが、イタリア・トスカーナ地方の風景を音楽（ショパンのSpring Waltz）に乗せて紹介したYouTube動画を見て、とても感動しましたので、すごく長いのですが、ここでみなさんにちょっとだけシェアします。これを見ながら、人がどのように暮らすべきかということに対して、自分自身も深く考えました。

==ここでしばらく動画視聴の時間（章末「関連URL」に視聴先を掲載）==

深澤：日本では自然化しようということを自然に戻そうと思っているのですが、人間がいる以上、Wildernessというのはなかなか難しい。これはトスカーナの画像で自然が広がっている風景なのですが（**図 8-14**）、人間の手が入っている自然なのですね。畑であり、耕しているものなのです。



図 8-14 トスカーナの風景

例えば、目的地に近くて走れる道路をつくらうというと、人間はそこに真っすぐな線で道をつくってしまうと思うのですが、この風景をよしとする人たちには、そういう考えはもともとないのですよね。それが多分、デザインということだと僕は思うのですが、それはこの人たちが合意形成されていることで、真っすぐに高速道路をつくってしまうということはないし、この自然にできた丘陵をだんだん草刈りしていくと、こういう非常にきれいな曲線が出てくるとか、木をちゃんとそれぞれに植えて道路の目印にしているとか、借景として完璧なのです。こういうのを俯瞰といって、デザインをする人は、私たちがどう暮らしているかというところを俯瞰して見るという試みをやると思いますよね。そうすると、人間の活動だけではなくて、こういうことが幸せな生活なのかということが分かってきます。これが、人間がつくった自然であって、ここで流したようにショパンの春のワルツを聴いていると、一体、私たちの人生は何だったのだろうか、今ここにいると思いますよね。あそこで暮らしている人が、何百年もいる人たちがそのままの暮らしをしているわけで、何がデザインなのだろうか、僕もそう考えます。

俯瞰

この俯瞰ということがすごく重要で、俯瞰してみると全員の理解が非常に深まります。俯瞰することによって、その反対とか賛成ということがなくなってくるということだと思のです。だから答えは、おのずと出てくると。

Apple Parkも、これは俯瞰なのですよね (図 8-15)。Apple Parkを訪ねると、1階のひさしの部分までしか自分たちは見えないのです。全体像を見るにはドローンを飛ばさないと見えません。つまり、俯瞰できれいにつくってあるのだけれども、Apple Parkの向こうに森というか自然の木があって、あの中に点々と住宅の屋根が見えます。クパチーノにあるところで、僕ここに住んでいたのですが、Apple Parkの中庭にも同じような意図が反映されていて、建物がまるで自然の中に埋め込まれているように設計されています。俯瞰からコンセプトがしっかり見えるようになっていく。まちづくりというか、そういうものに対してはスティーブ・ジョブズが特に考えた大切なことだと思って、これをインテリジェンスの最高峰だと僕は考えます。



図 8-15 Apple Park 全景 (米 Apple 本社)

ロンドンのテート・モダンもともとパワープラントだったけれども、これを建築家の力で再生したことによって美に変わったということです。電気に関連することで言えばもう1つ、その俯瞰して見ることで、すごく慎重にやっていると思うのがソーラーパネルです (図 8-16)。例えばデー



図 8-16 ソーラーパネル (海外事例)

タセンターやリニアモーターカーという新しいもの、あるいは、電気自動車ですね。こういったものに対して、ものすごく今、電力が必要で、火力発電に代わるものを躍起に探しているという状態です。それを、助成金を出すからソーラーパネルを設置しろ、もう農業をやめてもいいからソーラーパネルのために農地を転用しろというと、みんなそれに群がって勝手にやってしまうのですが、この場合は、しっかりと周りのデザインがなされているところだと思います。ここは日本ではないですが。

美しい自然と共存していると思うけれど、それがだんだん後付けになってくると借景を壊してくることになって、人間にとって有益なものがある意味、醜いものになってしまう (図 8-17)。これが最たる例なのですが、ある県の電源を確保するために、農家がみんなパネルを張り巡らせてしまっている状態です。こうなると電気はあるのですが、自然は壊れるという変な矛盾に立つ。これもポリコレと同じで、確かに正論かもしれないけれど、害もあるということです。

あるいは、こういったパワープラントとか変電所みたいなものも、1カ所に急に突然現れる送電線とかもそうですが、調べたら1坪の単価がこれらに近い土地でも20%しか下がらないのです。だから、そうしたむき出しの施設を気にしない人、無頓着な人はそこに住むのですが、大体一般的にはいくら安くてもそういう土地は買わないですよ。

でも、これをきれいにしているまちというのはいっぱいあって、こういう状態 (図 8-18) で、施設の向こうにもソーラーパネルが見えています。きれいに自然と調和させているのは、北欧とかでやっている例があるのですが、ここでは割愛します。



図 8-17 ソーラーパネル (後付けの屋根)



図 8-18 手前の変電施設と奥に見えるソーラーパネル群

Design as embodiment | 体現としてのデザイン

概念に身体を与えるというのがエンボディメントと言うのですが、ちょっと分かりにくい言葉なので少しみ砕くと、概念という人の形をした透明人間がいたらそこにペンキをかけると登場するイメージです。まさにその具現化する、体現としてのデザイン、Design as embodimentをやったのが本物であり、それがHIROSHIMAの椅子となります。だからこれは、僕とか武さんが一緒に透明人間にペンキをかけた瞬間に、それが周囲からも同調されて「いいね」という評価を得たと

ということになります。体現したことで広がりがありました。

自慢になりますが、この椅子はよくできていると思います。武さんは優しい人だから、こちらの要求に「難しい」とか言いながら、結局「やりますよ」と引き受けてくれるのですが、後で工場へ見に行ったら、これは難しいなと僕でもすぐに思いました。というのも、この椅子は後ろの背のところに3つ、材料にはぎがあります（図 8-19）。それを構わずただ工程に流していくと、はぎの異なる材料になるために色の違いがすごくはっきり出てしまうのです。だから、加工する技術者はもちろんですが、そのはぎが一枚板に見えるように材料の目利きができる専門家がいるのです。その人の目がすごくて、それからつくるのが始まります。Appleでも材料の調達でその中に1つの点でもあったら、除かなくてはいけない。すごく非効率なことをやっているようですが、ものづくりを最高のクオリティでという、やはりそういうことになります。



図 8-19 HIROSHIMA アームチェア よく見ると3層につがれている背もたれ

それに反して今の時代はサステナビリティだから節などがあってもいいではないかということも意見としてはあります。その「節などがあっても全然いい」と公言している人が、いざ買うときに節があるものを買うかという、意外と買わないのです。これが人生というもので、どっちにデザインを立たせるかということを、企業体で、コストを掛けて体現しているのがAppleだということはあると思います（図 8-20）。



図 8-20 Apple Park Visitor Center にある HIROSHIMA アームチェア

Design as a Parameter

Design as a Parameter、「デザインをパラメータ（基準や要素）として捉える」、今日ふと浮かんだ言葉です。デザインというのは単なる見た目や創作ではなくて、物事を定義したり、方向性を決定したりする重要な要素や変数として機能するという考え方も表しています。だから、そのデザインは人と社会を動かすパラメータになるということが、確かに言えると思うのですよね。HIROSHIMA は、1つのものをつくることによって、これだけ世界が何となくそっちの方向に動くということを示したい事例であると思うので、自分はやはりそういうものをつくりたいという想いがあります。全部を一遍に動かすのは難しいけれども、デザインは、割とそういう意味では簡単だから、ちょっとしたことで世界が変わっていくと思います。エンボディメントで思考や概念に身体を与えるということであり、それが美しい考え方、Beautiful Thinkingということになります。みなさんに「美しく生きていますか?」とか「美しく生活していますか?」（図 8-21）という投げ掛けをして、それが広く響いて、答えになって返ってくることを期待しています。

明るい未来が来ると思っていますか? 希望を持っていますか? と尋ねると、みなさん多くの人がちょっと心配になっているかなという感じはします。未来を悲観している潮流を感じますかといえば、僕も確かに感じると。混沌は終わらないと思います。これは今に始まったことではなく、もう始まって20年ぐらいになるのかな。

だからまず、変化を起こすには「小さな秩序」から始めましょうと言っています。身体の周りとか雰囲気のことをアンビエンスといいます（図 8-22）。車の照明や環境照明、間接照明などをアンビエントライトとよく言いますが、アンビエンスは身体の周り。これがコミュニケーションの基本で、自分がまわっている雰囲気が非常に重要だということです。何が自分を平和にしているということと言い当てることは難しいですが、何でこんな雰囲気が出ているのかということも難しいと思う。



図 8-21 ある事象・物事を決める際に広く共感/同感を得るための問い



図 8-22 明るい未来への希望はまず個々の周囲から

国の経済指標としてGDP（国内総生産：Gross Domestic Product）が扱われますが、それで自分が本当に平和になってくるかというフィードバックはこの数字からだけでは表せないということで、GNH（国民総幸福量：Gross National Happiness）というのがあります。それでもなかなか実際には自分の生活を測る定義にはなっていない。最近聞かれるようになったGDW（国内総充実：Gross Domestic Well-being）は、Well-beingを測る物差しとされているから少し今ここでSSPPがやろうとしていることに近づいてきている感じはします。だから、SSPPの集まりはすごく重要な会で、我々の生活のクオリティの指標をそっちに持っていかないと、なかなか地域も動かないなという感じがします。

「創発」という科学用語があるのですが、少し説明するなら「創発」とは、単に部分の特性の総和ではなく、全体としての特性が現れることをさします。物理学や生物学などで用いられる「創発」という言葉に由来し、自律的な要素が積み重なって組織化され、個々の要素の振る舞いを超えた、高度に複雑な秩序やシステムが生まれる現象の状態をさすそうです。ちょっと難しいですが、絵で示すところということです（図 8-23）。



図 8-23 個々の集まりが群れとして複雑な規則性や別種の性質を帯びた現象

これは、個々は個々でいるけれども、それに対して「創発」が生まれるという状態です。コンピュータをやられている方はパラメータという言葉を使いますが、ある種のパラメータをここに与えると、秩序めいたことが現象的にはできるということになります。では人間が生きていく社会に置き換えて、よい変化・よい秩序をつくるということは、デザインがパラメータであるということに僕は今日気づきまして、これはすごくいい言葉だなと思っています。面白いのは、この魚の中にリーダーが1人もいないということです。潮であったり、温度であったり、波であったり、大きな動物であったりということが群れを動かす要因になっているのですが、こっちにおいでと、一番先頭に立っている魚がいるわけではない。ここは難しいところですが、ある種の基本を与えることによって、そう動くということは想像できます。だから、そのデザインが一番やりやすいということ。間違いない。

これは東京が創発した現在の状況です（図 8-24）。島根県の人口密度とヨーロッパの人口密度は大体同じだそうで、東京はさらに過密ですから、この渦の中に人の個性や自由が飲み込まれてしまっているというのは事実でしょう。ちょっと息苦しい。



図 8-24 人も情報もあふれて息苦しさを抱える東京のまち

国立研究開発法人海洋開発機構（JAMSTEC）という海洋開発のトップで理事長の大和裕幸先生が言われていることで、昔の渚を知る人は、今の海岸線を渚に戻すのにどうしたらいいかという研究を始めると。でも渚というものを知らない若者が、そういう研究を始めることはない。つまり、よい経験がある人が、そこに戻ろうとするのは自然だということです。よい経験がない人は、今の技術社会で、もう前に進むしかないのです。しかも、進んでいる世界が何かということをつからないままで進むしかない、ということがこの話から読み取れます。

大和先生の言葉でもう1つ、東京湾を東京都の人口で割ると1人あたり5センチだと言っています。5センチは彼らなりの計算方式で出た数値で、僕がそれを聞いたときには、1人のプライベートビーチが5センチしかないのかと思ったのですが（笑）、それだけ過密だということが数値からは感じられます。

コミュニケーションは常に創発しているということで考えると、今のSNSは全部そうですね。だからここで「いいね」と推されて出てくる要素や因子をデザインパラメータとして捉え直してみると、僕らがよい椅子を1個つくことで世界が平和になるという可能性が読めるということです。

これは僕が最近つくった自分のアトリエ（図 8-25）です。すべて自分がデザインしたものがこの中に入っています。ヨーロッパやアメリカの仕事が半分以上なので、そういうところで経験した高いレベルでのクオリティの経験が生きて、とてもきれいにでき上がっていると思います。壁の抱きの厚み（◆1◆2）とか、そういったもののディテールがかなりはっきりと現れています。

働いているところが1つの面積で40%しか使えないので、これは会議テーブル（◆3）ですがここでダイニングテーブルと言ったり、キッチンをキャンティーン（◆4）と言ったり、そこら辺は曖昧です。地下は工房で、モデルを手でつくっていますので、武さんの言われていた「工芸の工業化」になっています。マルニ木工のものもあるし、ヨーロッパのものもあります。

みなさんにお伝えしたいのは、デザインは結構な引き金になるなと思っています。タンカーのような巨大な船が小さなスイッチだけで向きを変えるのです。その際、針路はゆっくり変わり、急には変わらないのです。そのスイッチになっているのがデザインというパラメータだと僕は思うのです。だからそれを使って、巨大な動きにくいものを動かすということが概念にあると、割とみんなが無意識に思うよい方向に向くのではないかなということが今日のお話です。



図 8-25 NAOTO FUKASAWA ATELIER

■ 深澤直人×山中武 フリートーク



山中：深澤さんはよく私に「武さんはスイッチを押したでしょう」と言われるのですが、やっているときは一生懸命ですから、そういう意識はあまり自覚がなくて。深澤さんもお話しされていましたが、いろいろな出会いだとかいろいろな偶然があって、でも後から結果を振り返るとずっと線になっているみたいなことは感じるのですよね。深澤さん、例えば当社のものづくりをされるにしても、創発を起こす作業を、ある意味では狙ってやっているところもありますよね。

深澤：そうなのです。自分自身は割とそこを分かって狙ってやっているのですが、それを先に伝えることは絶対ないです。

山中：そういうことなのですね。今日、朝からいろいろな方のお話を聞きながら、みなさんすごくいろいろなアイデアを出しながらやられていてすごいと思う一方で、やはり濃淡もあるし、その地域によって、すごく差があるなと感じました。創発の話のように、リーダーがないのにみんなが気づいたら動いているみたいなのは、本当に感動しますよね。でも、逆に、強烈なリーダーが求められるみたいな話もあります。民主主義ではない国の人たちは、民主主義の国の人からすると、それで本当に幸せなのかと思いますが、中にいる人は方向が真つすぐでぶれないから幸せだと感じているかもしれない。どちらがよいということではないのですが、特に町とか市とかの場合、リーダーが何年かで変わっていく中で、何をやればいいのかですね。まちづくりに携わるみなさんを勇気づけるのに、深澤さんだったら、どういうことで背中を押されますか。

深澤：先ほど、ショパンの春のワルツの動画をお見せしたのですが、まちの印象を形づくる色が3つしかないのに気付きましたか。朽ちた白壁と屋根のオレンジ色のテラコッタと、あとはグリーンだけ。そうすると、例えば建築家とかまちづくり家とかデザイナーがああ場所を考えるのに、その3色があればいい。あとは赤ワインとおいしいパンがあればいいということで、5つぐらいの要因でまちのもつ雰囲気がかなくなってしまいます。

それに気付けると、僕らは何をつくれればいいかということが、もう少し広範囲に分かるようになってくるような気がするのです。例えば、京都などは頑丈につくらないほうがいいかなと自分などは思っています。あの土地につまようじのような素材の家が寄り添って立っているのですが、火事があれば全部なくなってしまうわけです。けれども彼らは、日本のまちなみはなくなってもまたそこからよきによきと芽が出るようにまたあの集合体ができあがっていくような、ちょっと不思議なところがあるのではないかと、これはすごくいい意味で言っているのですよ。

一方で、重厚で倒れない壊れないものをつくらうとしている技術が最高に発達しているから、東京みたいにコンクリートのジャングルみたいなまちができてきているということはあるのですが、それは考え次第ですよ。何がよいのか、みんなに共感してもらえることをパスするような1つの気付いてもらう要素を何かで見せるというのはすごく重要なことで、それをビジュアライゼーションと言っています。僕も武さんのところに自分でつくったモデルを持って行って、これで試作を削ってくださいと言ったことがあります。そのときに木の椅子が来るなどというのは自分がヨーロッパで仕事をしていたときも感じてはいたのです。当時のヨーロッパはプラスチックが大好きで木の椅子はつくってなくて、北欧の小さいブランドがやっているだけでした。そこに僕が共感していたこともあります。その気付きをどうやって武さんのところとシェアするかと考えて、描いた絵ではなくて立体モデルを持ち込みました。それで当たったかなという感じはします。そんなことと同じで、誰かが気付きを正論で押し付けるのではなく、こんな感じではないかと、隠れてコソツと言うような感じの人がいれば、うまくいくのではないのでしょうか。

山中：当時、深澤さんから最初に1分の1で、いわゆる発泡スチロールみたいな真っ白いHIROSHIMAのチェアの原型みたいなものを持ち込まれたときに、うちの社内はみんなざわついたわけです。これが今思えば、本当デザインというのはすごいなと。もう一瞬にして、そのモデルを見て、みんなが美しいとか、これつくりたいとなった。木のことも分かってない、本当、ただの銀行員上がりでデザインのこともよく分かってない自分でも、これいいなと思ったし、一方でもう50年は木を触ってますという職人のおっちゃんもこれは大変だけれどもつくりたいのうと言って、周りもワッと湧きみたい。

多分それが、その言葉とか経験とか関係なく、デザインが持っている力みたいなものなのだと思います。そういったものが、さっきの魚の群れみたいにまちにパッと出てきたら、もっといろいろな人が“コミットしなくてはいけない”という感覚ではなく、無意識で直感的にそれやりたいとか、このまちをきれいにしたいとか、このまちに関わりたいたいとか、そういったことを思いますよね。



深澤：そうですね。だから偶然かもしれないし、必然かもしれないけれども、Apple Parkに採用されたということ自体に、よいものへの欲求、スイッチみたいなものが働いているといえます。キャンティーンなどで採用されるのは、これまでだとパイプの椅子、パイプの足、ロッドの足で曲げ木でとか、スタッキングできるとか、そういうことが当たり前だったのですが、このソリッドな木の椅子を、そのままの値段で買おうという。パイプの椅子から比べたら3倍ぐらいの値段が掛かって、しかもスタッキングできない。それでもやってしまうパワーをお客さんから我々にはもらっているわけですね。結局、PCが10分の1ぐらいの値段で買えるものがApple独自のチップを搭載したマックだと10倍する、それでもみんな喜んで買っているわけなので、別に貧乏とか金持ちとか、そういうことのレベルではちょっとないのですよね。質を買っているというかね。働いている人も、そこで質に同調して働いているということが、もうはっきり見えます。

山中：そう考えるとさっき深澤さんが投げかけられていた、明るい未来が来ると思っていますか？とか、GNP 上げたいですか？とか、私はジャーナリストでも何でもないので言うのもおこがましいですが、例えば広島県なんていうのは人口減少率ナンバーワンの県でヤバイ、とみんな言っているのですが、それは日本全体が人口減少している中で、広島が増えれば他の県が減るだけのことであって、自治体同士で競い合っている場合ではない。そんなことだから不幸せに感じるみたいな流れができるんじゃないでしょうか。そういう世論は確かにあって、それは何か違うなとすごく思います。

深澤さんとコロナ前にスペインかどこか、同業の工場の試作検討会へご一緒する機会がありましたね。普通、同業の試作検討会などに行くことは絶対に許されないのに、深澤さんが「この人は信用できる人だから」と言ったら、その人たちがめちゃくちゃまいパンにトマトをのせたやつを食

べてこれはうまいねという態度で迎えてくれました。それだけで、こちら楽しいみたい。そういうことがうまく広がるような社会システムみたいなのができると、たとえ人口が減少しても、みんな幸せなのではないかなと。もちろん、きれいごとだと思います。税金がどうこうということはあるのだと思うのですが、そういうスイッチを押すような仕組みみたいなのができないものかなと思います。

深澤：そうですね。先週、上海と杭州に行っていたのですが、2017年に世界でもトップクラスに大きなスターバックスが上海にできて、今、中国はコーヒーブームなのです。コーヒー工場の中でも一番巨大だといわれている焙煎機が、その店のシンボルとして中に置いてあって、焙煎を見ながら2階へ上がっていて、バーカウンターもあるのですよ。だからコーヒーのカクテルとかも飲み始めているのです。インテリアの調度品もくつろいでいる人たちの集まる和やかな雰囲気も、僕が描いているちょっと前までの中国人とは違うめっちゃくちゃハイセンスなものでした。ずいぶん変わっていてこれはちょっとすごいと思ったのです。

それともう1つは、ヨーロッパに行っても会議室というのがないのです。カンティーンとか、そういうところだけです。始まるのは、いきなり椅子なのです。日本でイタリア大使館に呼ばれたときもそうでした。「ジュース飲む？」とか言って、そこでは座れとかも言われないで大使が来て、庭がいいとか建物の歴史とか何とかいろいろ案内してくれて、はいではバイバイ！という感じなの。だから、フォーマルとインフォーマルというか、形式張ったつながりというのがなくなってきて、まちなみ地域もやはりそうになっていかなければいけないのではないかと。早く道を通しましょうとか、電車を通しましょうとか、便利にしましょうというレベルを超えたもっと創発のような、うねりを考えてやっていった方がいいと思うのですが、それをリーダーがいないようにやらなくてはいい。だけど、サブリーダー的な人たちは、いっぱいいてほしいと僕は思うのです。

それですごいと思ったのは、上海の万博跡地に巨大なコンクリートの山がありまして。多分、地下は駐車場か何かになるらしいのですが、話を聞いたら、そこに木を植えて滝や登山道のある自然の山にするのです。上海は関東平野のように丘陵ではないから、まちなみに変化が乏しい。だから、まちの中に山をつくるという考え方はちょっと過激ではないですか。けれど、やれと言ったらやるみたいな熱量もあるので、ある意味民主主義的でもあるし社会主義的でもあるのですが、そういうことを抜きにしてもやってしまうのはすごいことです。やってしまうことで結果が生まれると思うのです。

山中：一時、民主党政権のときに箱ものはつくってはいかんといった流れになって、今でも新しいものをつくらうとするとそれはもったいないと反対する機運がどうしてもありますが、それでも何かつくらないと始まらないということをしごく感じますよね。

深澤：1歩踏み出さないと、結局、それがよいかどうかは分かりません。マルニ木工のHIROSHIMAもいい体験になりました。もう日本でもアメリカでも中国でもいっぱい使っているのですが、本当にイミテーションが多い。自分でも迷うときがあって、あれ？と思って裏のバツ



ジを確認するのですが、そのくらいのものがいっぱい現れています。中国的にいうと、それはまねではなくて、自分の敷地の中で車を無免許で運転しているのだと、だから免許証は要らないといったものですよ。それはある意味、よいものがあたら自分たちに生かしましょうという根性でビジネス的な云々ではないと思ったので、あまり悪気がないと僕は捉えています。

日本は逆に、ある程度、規制をつくってから、それを全部守っていきましょうと最初にルールを考えてから動くのでやはりイノベーションはできないですよ。やりにくいというか。規制が多過ぎて矛盾だらけになると何もできなくなってしまうと思うのです。それに対して、コミュニケーションでは特に、SNSによる広がりとはまったく規制できなくなってきてしまってもう突っ走ってしまっています。その中に、僕らは完全に飲み込まれているし、僕らの脳も感覚も全部飲み込まれているので、みんな下手をしたら、「幸せが何か」という言葉も意味が分からないかもしれない。分からないからこうした椅子のようなフィジカルなもの身の回りのものが感覚を養う頼りになります。見て買うのではなくて触って買うというのがよくありましたよね。だから、五感というのは、すごく重要なパラメータだと思います。

山中：深澤さんは「絵だけを描くデザイナーではありません」ということを時々言われますが、それは、デザインシンキングに対する深澤さんなりのアンチテーゼみたいなところがあるのだと思います。方法論とか考え方だけではなくて、一緒に物をつくる、実際に具現化するということがないと、幾ら幸せな絵を書いても幸せにならないというか、なれない。渚を取り戻す話もそうですが、体験したことがない人にはそれは描けないということを深澤さんはよくおっしゃいますね。

当社の椅子もオンラインでも最近やっとなれるようになりましたが、やはり木の椅子は見て触って感じて初めて売れる、というのがあります。フィジカルなものをどうつくり出していか、そこのブレークスルーをつくり手のみなさんが求めているのです。うちはたまたまこういういいデザインで深澤さんと出会いましたが、そこは簡単ではないなと思ったりします。その点は、ど

う乗り越えていけばいいですかね。

深澤：武さんは銀行へ行っていてどちらかというと左脳人間に入中の人、家業ということから右脳人間の世界に入ってきてすごい猛勉強をして今のマルニをなした人なのですが、今は、そういう人がすごく必要になってきています。ただ感覚だけでは駄目で、裏づけ、エビデンスを取らなければいけないのですが、それが果たして売上や利益、販売数といった数字に反映されるかを考え、その上で感覚的なディジョンめいたことで取引先や従業員、お客さまから信頼されるみたいな、そのうまい渡り分けをしなればいけない時代かなとは思っています。

この前、武さんには紹介したのですが、ボスニア・ヘルツェゴビナという国にZanatという小さな木工屋さんがあります。何がすごいかというと、のみで鎌倉彫りのように木の表面を掘っていくテクノロジーが昔からボスニアにあって、それがユネスコの無形文化遺産になったのです。Zanatは木工屋ですから、あらゆるウツドの表面を全部掘ります。その3代目の社長がユニークで。

ユーゴスラビア紛争当時に疎開させる気持ちがあったのかは分からないけれども、お父さんの初代から勉強してこいと言われて行ったのがアメリカ・スタンフォード大学で、卒業した後にMBAを取って、ワシントンD.C.の銀行で働いて、戦後のボスニアに帰って銀行マンとして働いて、木工の会社の3代目になるというストーリーなのです。手彫りの職人が少なくなっているのが若手職人を育てるために広大な場所を買って、その3代目がアカデミーをつくるらしいです。

そんなことでこつこつと世間に知られてきているZanatから僕のところへラッキーなことに依頼が来ました。その理由は、マルニ木工の椅子なのです。しかし、椅子は最初、頼んできませんでした。ほかの木工の話はずっとして、最後の打ち合わせで「椅子を頼みたいのではないの？」と言ってみたら乗り出して「椅子できるの？」という感じになった。というのは、マルニ木工の武さんを気にして頼んではいけないのではないかと、断られるのではないかと遠慮をしていたと思います。もちろん、武さんのところとは全然かけ離れているぐらい違うビジネススキームなので引き受けたのですが、そういう思わぬ感じで、ハプニングしてしまうのですよね。

それによってこのHIROSHIMAにもプライドを持ったし、そういう場面でやってきた人の自分の勉強というか、頭のよさ、やることの正しさの判断みたいなことで、人間性がすごく出てくるなと思っています。頭のいい人は大体、私はこういうことをやりたいとか、ああいうことをやりたいと言ってくるのが普通ですが、僕が「何になりたいですか」と聞いて「いい人になりたいです」という人は1人もいません。これは結構いい技法だと思って、僕はレクチャーに出る際、みなさんに「頭のいい、いい人になってください」とよく言っています。本当にその人たちが必要な時代なのです。絶対必要なの。そういう人には、なかなかないけれども、なりたいたいですよね。武さんはそうだ。

山中：いや、私は全然。頭のいい、いい人には全然なり切れてなくて、まだまだだと思っています。僕は本当、立場上、センスがいいと言われる人に会う機会というのが非常に多くて、深澤さんはその代表例ですが、僕にとってのセンスがいい人というのは、日々暮らしていて、自分では気づかないことに気付ける人だと思います。気持ちいいとか楽しいとか美しいとかを人よりも先回りして気

付ける人。これがセンスのいい人だと思っているのですが、そんな人や頭のいい、いい人がどんどん増えてくるとこの国もよくなるというか、そうなるといいなとすごく思っています。

深澤さんは先生業というか、学校のこともすごく一生懸命やられているではないですか。そんなとき、そういう思いも込めて教育機関に携わっていらっしゃると思いますが、教育の面はいかがですか。

深澤：私は美術大学卒業で芸術系の教育を受けましたが、教育関係は全般すごく大変です。日本の私立大学で定員割れをしている大学のパーセンテージって、みなさん知っていますか？ 約59%です。特に女子大系、すごくスター的な女子大だったところでも、ほとんど定員割れという状態にもなっていて、もうこれは社会変化ですよ。だから何を学びたいかではなくて、どの大学に行っても自分なりに学べるという、デザインがリベラルアーツに入っていかないうちも駄目な時代ではないかなと思うし、どこでも学べるどこでもディプロマが取れるというような全体的な教育の仕組みがないといけないと思います。人気のある大学に入ったとしてもその人がキャリアを積んで正しい方向に行くかは分かりません。だから、自分なりの勉強法が取れるシステムになっていかないと、日本はちょっとヤバイぞという感じがします。それに、国が総出を挙げて助成しなくては行けないというか、お金の問題ですね。結構厳しいです。教育がないと気付きもないし、経験がないものづくりなどは特に影響を受けてしまう。教育システムは結構、今大きな問題かなと思うので、SSPPを主催しているNTTも巨大なネットワークをつくる中での教育のテーマというのは、結構大きいのではないかなと思います。今、美術教育も小学校とか中学校はないのです。

山中：そうなのですか。

深澤：ないのです。ほぼない。学べないのです。だから、子どものそういう文化教育というものはないのです。

山中：育たないですね。

深澤：そこもすごく大きな問題。何々さんの偉大なデザイナーがやったHIROSHIMAという椅子だ、ということでは情報のコミュニケーションで早く伝わるかもしれないけれど、実際に座っていいねと幸せに感じるかどうかは別の話で、そういう情報から入るのではない教育が必要だとは思っています。

山中：そうですね。ありがとうございます。最後に深澤さん、今日会場にいらしている方、オンラインで聞いてくださっている地域を興そうとしていらっしゃる方に、最後激励のコメントをいただけますか。

深澤：私もまちづくりの依頼が最近結構舞い込みまして、こればかりはどうしても大変だなと。何が一番大変かという、さっき俯瞰と言いましたよね。そこにまちがないと俯瞰が絵に描けないの

です。椅子1個描けと言われてたら簡単にできたけれど、環境を絵にすると建築家のパースみたいになってうそっぽくなってしまいます。そうすると、全然それがよい幸せなまちかどうか分からないのです。だから、そこを頑張ろうと思って最近始めたのです。どうやったら幸せを感じるような空間ができるかというのは、俯瞰ではなくてそのナビゲーションかな。よいと思える方向をたどっていったらこういう着地点にいた、ということをやって2〜3回プレゼンをして、成功しました。

山中：すごいですね。

深澤：すごく当たりました。

山中：そのプレゼンを聞いてみたいです。

深澤：それを見ると、みんながいいねと乗ってくるので、急にディジションが早くなるということがありました。自分の力で協力できることは、それをビジュアライズしてから納得を得てリアライズするところまでやらなくてはいけないということで、仕事としては大変ですが、コミュニケーションとしては非常に有効な手段ではないかなと思います。

山中：ちょっと時間もオーバーしてしまいましたので、今日はそんなところで終わらせていただきたいと思います。

深澤・山中：どうもありがとうございました。

<クレジット>

図 8-1：
Image courtesy of Wallpaper*

図 8-12：

- ◆ 1) David Chipperfield Architects, Berlin
- ◆ 2) Blue Bottle Coffee Beverly Grove
Photo by Wonho Frank Lee
- ◆ 3) Cleveland Clinic
Copyright 2019 Roger Mastroianni
- ◆ 5) House of Wisdom
Photography: Chris Goldstraw
Architect: Foster + Partners
- ◆ 6) Hirosaki Museum of Contemporary Art
Photo by Daici Ano
Architect: Atelier Tsuyoshi Tane Architects

図 8-19：

HIROSHIMA アームチェア / maruni / Photo: 川部米応

図 8-20：

Apple Park Visitor Center
HIROSHIMA アームチェア / maruni

図 8-25：

- ◆ 1) Photo: Nacása & Partners Inc.
- ◆ 2) Photo: Nacása & Partners Inc.
- ◆ 3) Photo: Masaki Ogawa,
Image courtesy of Pen magazine
Published in the April 2022 issue
- ◆ 4) Photo: Masaki Ogawa,
Image courtesy of Pen magazine
Published in the April 2022 issue

Section8：関連 URL

● 株式会社マルニ木工

<https://www.maruni.com/>

● NAOTO FUKASAWA DESIGN

<https://naotofukasawa.com/>

● maruni オンラインショップ コラム 「Apple Park」

https://webshop.maruni.com/column/stories_vol07/

● ショパン - 春のワルツ - (トスカーナ 4K) Chopin - Spring Waltz

https://youtu.be/zrX_pYsQEp8

© Copyright by Classical Relaxation

閉会挨拶



スピーカー

大西佐知子 日本電信電話株式会社 常務取締役 常務執行役員

NTTの大西です。今日は1日ありがとうございました。この素晴らしい空間、寺田倉庫さんの会場でみなさんと、またオンラインで参加されたみなさんと、SSPPフォーラム第3回の時間をともに過ごせたことを大変うれしく思います。

午前中から始まりまして、長崎市さん、そして岡崎市さん、室戸市さん、それから男鹿市さんでの取り組みを伺いました。齋藤さんもおっしゃっていましたが、最初は個人の思いや視点、もしかしたら“気付き”がきっかけとなり始まり、それをほかの人にも分かりやすくするためにデータで可視化したりビジュアライズ化し共有することで共鳴者や共感者を呼んで、共感した仲間を巻き込みながら具体的なアクションにつながっていく、それがまさにCDPの最初の輪そのものだと思います。そして、CDPプロセスを繰り返して、それが次第に大きな丸い輪になって広がっていき、さらに人と人とが新たにつながっていく丸い輪、今日はそんな“つながりの輪”が幾つも見えた気がしてうれしくなりました。

そして、2回にわたったラウンドテーブルです。爪長の開会挨拶や島田のメッセージで「今日は立場や役割を超えたコミュニティでぜひお願いします」という旨の発言がありましたが、そんなお願いをせずとも、みなさん、自分事としてこうしたいという思いをお互いに話すときには、もう

自然とそういう雰囲気でお話をされていたのが印象的でした。2回目のラウンドテーブルではあちこちで拍手も起こったり、笑顔もあったり、みなさんの熱量をとっても感じられました。やはり、自分でこうしたいという内発的な動機が周囲を巻き込むエンジンとなっていくのだと思います。内発的な動機を基に話し合っていると、自然と立場やヒエラルキー等関係ないフラットなコミュニティになっていくんだと、そういった意味では、いかに1人ひとりの内発的な動機を導き出していか、そしてそれを具体的なアクションに結びつけて、当事者意識を持つ人たちをどう増やしていけるかということが、とても重要だと再認識できました。

最後に、マルニ木工の山中会長と深澤さんのお話です。ちょっと私事ですが、Appleさんのように6,000脚はないのですが、私の自宅にもマルニ木工さんのお机と椅子が2脚ございまして、いつも見ながら、非常にうれしい気持ちになったり、美しい気持ちになったり、心洗われる空間になっています。本当にデザインは重要だということを思います。深澤さんから「俯瞰する」というお話がありましたけれども、まさに自分がこのまちをこうしたいと思っている背景になっていることだったり、もしくは、その周りにある自然だったり、そういったことを俯瞰して見るということが重要なのかなと思います。そうしたまちを俯瞰するためのツールとしてSSPPがサポートであればうれしいなど、そしてSSPPがまちづくりの“ホンモノ”として機能するようになっていけばいいなと想像が膨らむお話でした。

3年前に開催した第1回目のSSPPフォーラムでは、消滅都市からサステナブルな都市へということで、総論というかコンセプトをみなさんと共有し、こうしたいという自分事に火をつける回になりました。2年目では自分事として当事者意識を刺激し合う回になり、そして今年は具体的なアクションとして、まちごとの特徴にあわせて多様な宣言が何えた回になったと思っています。

NTTグループは、電話に始まり、通信で人と人、人と地域をつなぐことから始まり、今はAIやITでみなさんの思いをつなぐITソリューション企業として事業を営んでいます。当事者意識を持ってそれぞれのまちに関わり、冒頭の栗山の話にもありましたが、“コネクト”のつながりから、これからまさに、あらゆる“ブリッジ”ができる企業として、SSPPのツールとともにみなさまのまちづくりを伴走していきたいと思っています。

私自身も、自分が住むまちをどうしたいか、何で今このまちに住んでいるのだろう、今後も住みたいかなという内発的な動機から、まちづくりに関わっていくことを忘れたくないなと思って今日1日を過ごしました。今回、新たに宣言をいただいたみなさま、または参加されたことで心に火がついたみなさまが具体的なアクションを起こした結果を、1年後の第4回SSPPフォーラムでぜひ共有し合いたいと思っています。またお目にかかれることを楽しみにしています。今日はありがとうございました。

SSPP FORUM 2024

ROUND TABLE SUMMARY

SSPP フォーラム 2024 ラウンドテーブルについて



今、まちづくりに求められるアクションとは？

まちの未来を描くために、知恵と経験を共有する場として設けられたラウンドテーブル。まちづくりに携わる専門家や関係者たちが一堂に会し、地域ごとの課題や成功事例を共有しながら、新しい解決策をともに模索する場となります。未来志向のディスカッションを通じて、地域社会の可能性を広げるこの機会、どのようなアイデアが生まれたのでしょうか。各チームの議論を通して、まちづくりに必要なアクションを模索します。



▶ ラウンドテーブルの目的と意義

自治体セッションや講演の合間で、2回にわたり行われたラウンドテーブル。職種や居住地も異なるさまざまな来場者が、AからJまでの10グループに分かれ、それぞれが感じる地域の課題や体験談を共有し相互理解を醸成させることで、まちづくりの新たなアクションを生み出そう、という試みです。

立場も生活環境も年齢も違う人が集い、フラットに話し合うその目的は、まちづくりにおける、固定概念にとらわれない斬新なアイデアの創出、多様な意見による計画の立案、そして、共通の課題や目標の設定にあります。

明日からでも着手可能なまちの課題解決策、取り組みのアイデアを導出するために、どのような話し合いが行われたのでしょうか。次項からはグループごとに、意見交換のトピックや議論の焦点などを紹介します。

Aグループ

まちの未来を話す場づくりからスタート

メンバー

菊地原 徹郎	(甲府市 まちづくり部 リニア交通室 リニア政策課 リニア政策係 係長)
栗山 浩樹	(NTTドコモ・グローバル代表取締役社長、SSPPファウンダー&エグゼクティブアドバイザー)
佐野 文彦	(Fumihiko Sano Studio 代表/株式会社アナクロ 代表取締役)
角田 朋哉	(東京大学生産技術研究所 研究顧問)
丸本 真和	(NTTビジネスソリューションズ 高知ビジネス営業部 ビジネス推進担当 担当課長)
三牧 浩也	(UDCイニシアチブ理事)
村上 智彦	(NTT東日本 東京北支店第二BI部 産業基盤ビジネス担当課長)

Aグループは、地域の住民の世代や属性による熱量の違いに着目して議論を展開しました。開発の進む首都圏のベッドタウンに暮らす村上さんは、「本来まちづくりに意欲的であるべきは、新住民や若い世代です。シニア目線の行政に対して期待を抱けない現状が、若者のまちづくりへの参加意欲を削いでいるのでは」と課題感を語っています。

菊地原さんも同様に、自分と周囲との温度差を感じつつ、「必要なのは大規模な改革ではなく small successだと感じています。身の回りや近所の環境を良くする動き、小さな成功を積み重ねることが、大きな変革につながるのではないのでしょうか。最初は、自宅周辺の植栽や掃除などでもいいのでは」と話します。

地域づくりへの熱量の低い人たちにも「気づき」を与えること、きっかけを作ることで、熱量を引き上げよう、というのがAグループの回答となりました。最終的なまとめとなるラップアップでは、「まちづくりへ熱量の低い人たちに対して、興味のあること、日常生活に密着したことから活動を示し裾野を広げ、フックを作る」「小さな成功体験を積み重ねる、すぐに効果がでるようなプロセスをみんなで汗かいて実施する」「その過程を通じてまちの未来をみんなで話す場をつくる」「そのプロセスをオープンにしていく」というアクションを示しました。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

各々の暮らすまちで、あとから参加した人が参加しやすいコミュニティを形成するために、一歩踏み出してみる仕組みを実施していきたい。メンバー1人ひとりが、フィクサーのような役割を担うことで、まちの仕組みづくりに貢献できるはず。その成果を1年後改めて報告します。

Bグループ

コミュニティに参加し、自分で価値を拾う

メンバー

大西 佐知子	(日本電信電話 常務取締役 常務執行役員)
奥島 啓介	(NTT西日本 ビジネス営業本部 エンタープライズビジネス営業部 担当部長)
齋藤 精一	(パノラマティクス 主宰)
杉本 航平	(北島町 総務課 行財政改革推進室 係長)
高山 文博	(トランスリー株式会社 代表取締役)
山口 孝生	(NTT ExCパートナー ラーニングソリューション事業部 NTTグループ営業部門 サブリーダー)

Bグループは、居住エリアのコミュニティ形成、つまりコミュニケーションの場を設けることがまちづくりの第1歩になる、というメンバーの総意のもと議論が展開されました。

齋藤さんは「現在、知らない隣人=こわい、という感覚が存在しやすくなっています。住民間のつながりの希薄化、地域活動の形骸化、情報共有の難しさなどが原因となり、エリア単位での関係性の構築が、より良いまちづくりの障壁となっていることは明白です」とその課題感を語ります。

そしてその課題を解決するためのカギになるものが、コミュニティです。「参加者意識、当事者意識が低いと言われる中でも、実はコミュニティはあるところにはあります。日常的な回覧板やお祭りイベントのようなアナログのもの。デジタルではSNSを始め、このSSPPの場のようなコミュニティは色々なところに存在しています。その繋がりに参加さえできれば、希望が見出せたり、刺激を受けたり、助け合ったり、心が救われたりすると信じています」と、ラップアップでも杉本さんは話してくれました。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

自らコミュニティを探したり、実際に参加してみたり、「自分で価値を拾いながら進んでいく」ことが、明日からのアクションです。

Cグループ

まちに関わることで自己成長を実現する

メンバー

川崎 晃平	(NTTコミュニケーションズ BS本部 スマートワールドビジネス部 スマートシティ推進室 担当課長)
霜鳥 正隆	(NTT東日本 埼玉事業部 埼玉南支店長)
鈴木 昌幸	(岡崎市 総合政策部 デジタル推進課 戦略係長)
竹下 圭悟	(NTTアーバンソリューションズ総合研究所 担当課長代理)
爪長 美菜子	(日本電信電話 執行役員)
福嶋 慶介	(NTTデータ経営研究所 ニューロ・コグニティブ・イノベーションユニットシニアコンサルタント)
山中 武	(マルニ木工 代表取締役会長)

まちにおける1番の課題は「無関心」ではないか、と定義し議論を交わしたCグループ。福嶋さんは、「まちと個人のベクトルが合わない、と感じることがあります。地域社会がめざす方向性やペースとのズレが、コミュニティへの関わりを希薄にし、関心をなくしていく原因となります。そんな無関心が課題となっている地域も多いのではないのでしょうか」と語ります。

無関心な状況を打破するために必要なファーストアクションは、自分のまちの歴史、背景や方向性について知ることはないか、という推察も生まれました。「まちを知ることはまちづくりの第1歩となります。地域の特性や慣習、制度と自分自身とのズレを認識し、小さな適応を重ねていくことで、まちへの関心も次第に膨らんでいくのではないのでしょうか」と竹下さんは語ります。

「自分たちのまちのことを学び、積極的に関わりを持っていく。知るだけではなく、自身が所属する会社や団体とは違う顔を持って、まちに関わっていくというのはきっと自己成長につながるはずです」。ラップアップで霜鳥さんが語るとおり、まちを知ること、まちに関わることを、自身の成長に結びつけることで、まちと人それぞれの発展が生まれるのではないのでしょうか。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

自分たちのまちを知り、関わり、その中で事業やイベントをスタートさせてみようという目標を立てました。マルニ木工の山中さんは、広島に国立デザインセンターをつくるという目標を語り、メンバー全員、期待に胸を膨らませていました。

Dグループ

まちづくりにおいて、なぜ当事者意識が育たないのか

メンバー

安藤 哲也	(柏アーバンデザインセンター (UDC2) 副センター長)
岡住 修兵	(稲とアガベ 代表取締役社長)
小野 太郎	(NTTビジネスソリューションズ 高知ビジネス営業部 社会基盤営業担当 主査)
酒井 大雅	(NTTアグリテクノロジー 代表取締役社長)
床並 展和	(NTTコミュニケーションズ BS本部 スマートワールドビジネス部 スマートシティ推進室 主査)
永井 一史	(HAKUHODO DESIGN 代表取締役社長 / 多摩美術大学教授)

Dグループは、まちづくりにおいて「なぜ当事者意識が育たないのか」という疑問に着目し、議論を交わしました。まちづくりにおいて当事者意識が欠ける理由は、地域課題が「自分事」として感じられないことが大きいと言われていました。Dグループは、その考えに独自の見解を加え「立場」と「スケール」にも要因があるのでは、と推察しました。

「立場については、みなさんビジネスマンであり、ビジネスマンはリスクを負わずソリューションを提案して終わってしまう傾向にあります。そして、まちづくりをビジネスにしている我々にとっては、プロとしてのアイデアをボランティアに提供することに抵抗を感じるのではないのでしょうか。また、スケールが大きくなればなるほど当事者意識が希薄になる。この2つの要因も見えない障壁になっていると考えています」と、安藤さんはラップアップで語っています。

その上で当事者意識を育てるためには、身の回りで小さく関われる単位をいかに多く持つか、そしてその場で自分たちの取り組みや経験をいかに惜しみなく発信していけるか。そんなアクションが、まちの発展の第一歩ではないか、と結論づけました。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

「稲とアガベ」岡住さん、「NTTアグリテクノロジー」酒井さんの間で、来年までに農業と酒でコラボレーションをしようという具体的な話が出ました。そんな新たな試みを各々が持ち寄って発表することが1年後の目標となりました。

Eグループ

ゆるいコミュニケーションを大切に育てる

メンバー

赤司 卓也 (日立製作所 Design Studio Chief Design Strategist)
 今中 啓太 (NTTアーバンソリューションズ総合研究所 取締役 街づくりデザイン部長)
 尾崎 信 (ネイバース株式会社 代表取締役 UDCイニシアチブ パートナー)
 片岡 直之 (NTT DXパートナー DXコンサルティング部 シニアマネージャー)
 川越 桂太 (室戸市 まちづくり推進課 まちづくり推進班 班長)
 福島 侑大 (NTT 東日本-南関東 東京事業部 東京事業部 山梨支店 BI 部
 BI部まちコーディネイト担当)
 米林 敏幸 (NTT西日本 エンタープライズビジネス営業部 デジタルデータビジネス担当
 担当部長)
 渡邊 淳司 (NTTコミュニケーション科学基礎研究所 人間情報研究部 感覚共鳴研究グループ
 上席特別研究員)

Eグループは、あいさつや会話などまちでのゆるいコミュニケーションから、地域への帰属意識を変えられるのではないかと議論しました。特に居住地域が都市部になるにつれ、個人主義となり、周囲とのコミュニケーションが希薄になっていきます。

そんな課題を解決するためにラップアップで発表したのが、「こえかけランウェイ」「こえかけロード」といったコミュニケーションスペースを作るアイデア。商店街や公共の場に、声をかけたい、声をかけても大丈夫という人たちが集まる場を設ける。そうすることが、地域のつながりを醸成し、新たな地域活性の起点になり得るのではないかと、という考えを示しました。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

「こえかけランウェイ」や「こえかけロード」のような、ゆるいコミュニケーションの場を各々の生活エリアで提案。その中で実現できたアクションを1年後、改めて共有すること目標としました。

Fグループ

巻き込み力を養うことでまちがおもしろくなる

メンバー

石崎 竜馬 (小布施町 企画財政課 企画交流係 主事)
 上野 晋一郎 (NTTアーバンソリューションズ 執行役員 デジタルイノベーション推進部長)
 遠藤 守 (名古屋大学大学院 情報学研究所 准教授)
 小川 芳幸 (NTTデータ経営研究所 ニューロ・コグニティブ・イノベーションユニット
 マネージャー)
 恩田 拓也 (日本マイクロソフト パブリックセクター事業本部)
 羽田 忠弘 (地域創生Coデザイン研究所 主任研究員 チーフ Coクリエイター)
 山下 裕子 (まちなか広場研究所 ひと・ネットワーククリエイター/広場ニスト)
 山根 正嗣 (NTTコミュニケーションズ BS本部 スマートワールドビジネス部
 スマートシティ推進室)

Fグループのメンバーは、まちづくりの課題がそもそも、その地域の活動自体を知らなかったり、個人で参加することへの抵抗感があったりすることが大きな要因になっているという意見で一致していました。

そんな中、誰にでもできること、そして共通のテーマがあること、たとえば清掃活動などから人を集め、徐々に人を巻き込んでいくことが、まちづくりのスタートとなり間口を広げるきっかけになると考え、最初はやる気のある人や、おもしろい人を見つけて巻き込んでいく、そういった人に巻き込まれていくことで、後ろ盾を作り、ひいてはまちの意識が変わっていくという目標を打ち出しました。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

「巻き込み力」「巻き込まれ力」を実現し、自分たちがどのような仲間をつくり、どのようなアクションを起こしたか、来年のこの場で報告します。

Gグループ

まち歩きから始まる、新たな発見

メンバー

及部 一堯 (NTT西日本 総務人事部 プロフェッショナル人材戦略部門 担当部長)
 小林 央 (NTT都市開発 取締役 情報システム部長 CISO)
 服部 剛之 (NTT ExCパートナー)
 平山 紗希 (長崎市 まちづくり部 まちなか事業推進室)
 藤嶋 知将 (NTTアーバンソリューションズ総合研究所 街づくりリサーチ部 担当課長)
 松井 創 (ロフトワーク Layout CLO<Chief Layout Officer>)
 三好 史晃 (三菱地所設計 都市開発マネジメント部 プランナー)

Gグループは、野球チームの顧問や商店街の若手青年部所属など、コミュニティへの参加経験豊富なメンバーが多く、その経験を踏まえたまちづくりのアイデア創出の話題で盛り上がりました。

そんなメンバーの意見の中で、特に共感を得たことが「コミュニティ形成に子どもの存在が大きく影響する」ということ。少年野球や学習塾など、子どもが通う場所をきっかけに親同士が繋がり、その繋がりがまた新たな出会いを生む。まちのコミュニティの姿は、今も昔もそう変わらず在り続けているのではないのでしょうか。

ラップアップでは、そんなまちの在り方をさらに深く知るために、まち歩きをしよう、という目標を掲げました。普段と違う道を歩いたり、いつもと違う店に入ったりすることは新たな発見に満ちあふれています。暮らすまちをより好きになり、住民の活動にジョインする、そのきっかけのためのまち歩きだと語ってくれました。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

メンバーそれぞれがいろんなまちを歩いて、やりたいことを見つけ、賛同者を見つけ、多くの人とつながり、より良い社会をめざす共感者を増やしていきます。

Hグループ

若者が興味を示すコミュニティづくりを

メンバー

川久保 愛太 (NTT都市開発 開発本部 開発推進部 担当部長)
 川原 竜哉 (長崎市 まちづくり部 都市計画課)
 坂田 健一 (NTTビジネスソリューションズ 徳島ビジネス営業部 ソリューション担当 担当課長)
 寺田 雅人 (NTT西日本 ビジネス営業本部 エンタープライズビジネス営業部 部長)
 福井 忠昭 (NTT ExCパートナー ラーニングソリューション事業部
 NTTグループ営業部門 担当部長)
 南迫 勝彦 (広島県立広島観智学園中学校 教諭)
 荒木 信博 (丹青社 CMIセンターメディアマーケティング統括部
 空間メディアプランニング室 チーフプロデューサー)

地域の課題について「テーマがあるコミュニティ、たとえば少年野球のクラブ活動などは親として全力で取り組むのに、なぜか地域を支える町内会のような地域コミュニティへの参加には心の負担があります」と川久保さんは語ります。自身も町内会の役員を7年務めているそうです。

これはゴミの集積所の決定なども町内会が実施する中、そのような数々の負荷の高い調整に参加するのは負担だという理由があるようです。では、このような現状の中、賛同者をどのように増やすか、についてHグループは議論を交わしました。

町内会をはじめ、まちのコミュニティの存続には、若者が参加することが必要不可欠です。ラップアップでは、コミュニティで若い世代の興味を引く内容や、意見を反映する仕組みを作り、交流や自己実現の場としての魅力を高めることこそ、まちづくりの第一歩になる、と語ってくれました。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

(川久保さん) 自身の町内会が高齢化しているので、若い仲間と一緒にやらないかと声掛けする。メンバーそれぞれのコミュニティでも、若い世代を巻き込む呼びかけをしていく。

Iグループ

さまざまなまちを知り、よそ者の感覚を養おう

メンバー

石川 俊祐 (KESIKI 代表取締役 Chief Design Officer)
 仁藤 貴之 (NTTアーバンソリューションズ 街づくり推進本部 プロジェクト推進部 担当部長)
 福留 裕治 (室戸市 まちづくり推進課 課長)
 松本 貴裕 (NTT西日本 経営企画部 営業企画部門 調整担当/営業企画担当 課長)
 山田 浩貴 (NTTビジネスソリューションズ 徳島ビジネス営業部 ソリューション担当 主査)
 若菜 雄樹 (NTT東日本 まちづくり推進部 担当部長)

Iグループは、地域にあるコミュニティをどのように見つけ、活用していくか、ということに焦点を当て意見を交わしました。地域コミュニティには、活発なものそうでないものとの温度差があります。活動が停滞しているコミュニティの熱量を上げるには、どんなアクションが必要なのでしょう。

「活動を発信・受信ができる機会がない、もしくは機会を作ろうとしていないことが原因だと思います。活動しているか定かではないコミュニティに参加しよう！とはなりませんよね、そもそもそのコミュニティの存在を知ることができるかも怪しいものです」と語る山田さん。

ただ視点を変えることで、そんなコミュニティにも自分とのクロスポイントを見つけることができるかもしれない。要は、自分の視点次第でコミュニティを活性化できるのではないかな。そのためには新しい視点を得ること、暮らすまちを客観視し特色を知る動きをすることです。Iチームは、こういった活動を通じて、自身が暮らすまちのコミュニティに新たな風を吹かせよう、という目標を掲げラップアップを締めました。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

よそ者の感覚を養うために他都市に行く、そして新しい感覚や経験を自分のまちに持ち込む。

Jグループ

「一歩踏み出すこと」でまちが創られていく

メンバー

鹿嶋 智 (NTTアーバンソリューションズ デジタルイノベーション推進部 担当部長)
 上村 砂織 (NTTビジネスソリューションズ 高知ビジネス営業部 社会基盤営業担当)
 木村 優 (福井大学 教育・人文社会系部門 教員養成領域 教授)
 渋谷 勝也 (地域創生Coデザイン研究所 主幹研究員 シニア Coクリエイター)
 菅野 敦夫 (丹青社 プリンシパル プロデューサー <CMIセンター>)
 埴 祥吾 (NTT 東日本-南関東 ビジネスイノベーション本部 まちづくり推進部 まちづくりコーディネイト担当)
 松崎 友和 (NTTデータ経営研究所 ニューロ・コグニティブ・イノベーションユニット シニアコンサルタント)

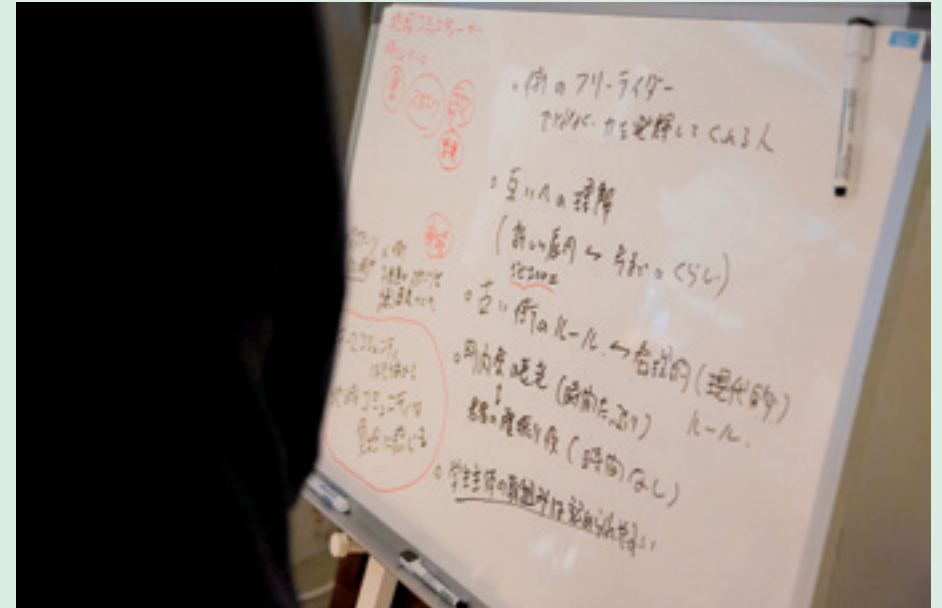
Jグループは、メンバー自身も含めてまちづくりへの関心と熱量が低いことを課題に挙げました。その原因は他のグループと同様、「コミュニティへの関わりかたが分からない」、「取り組みの実態を知らない、気づかない」ところにあると考えました。

メンバーの中から、まちづくりの関心を醸成するには幼少期からの意識づけが1つ考えられるのではないかと、という意見も挙がりました。現在、まちづくりを学ぼうと教育カリキュラムとして導入している学校もあります。学校の先生が知見や知恵、ネットワーク、人脈を使いながらどのようにスマートシティプログラム教育のデザインをしていくかに注目されています。

では教員=伝えていく世代としてなにが必要なのでしょう。Jグループは、「自分自身が一歩踏み出す」ことを目標に掲げました。まちの一員としてコミュニティを知ること、参加していくこと、そしてその姿勢を若い世代に伝えることが、未来のまちづくりに繋がっていくのではないかと、という意見でラップアップを締めくくりました。

1年後のSSPPフォーラムまでに実現したいこと

今年度から来年度にかけ、教員養成において、試験的にまちづくり・新価値創造のデザインを取り入れ、教育カリキュラムとして確立、子どもたちとの新しい共創の可能性を生み出す。



▶ 立場や背景を超えた刺激的な意見交換から 生まれた、まちづくりの未来像

ラウンドテーブルは、多様な価値観や経験が交わることで、新たな可能性を生み出すプロセスを象徴しています。現に、参加者間のアセットを活用した新たな事業の可能性や地域展開などが生まれようとしています。

また現在まちでは地縁による拘束力が減衰し、さまざまな文化的背景（転入・転出、進学・留学）を持つ人々で、地域が形成されています。そんな中、心理的負荷の低いコミュニケーション（挨拶・声かけなど）の必要性は感じながら、そのアクションをするための「もうひと押し」が必要なのでは、という意見も目立っていました。

新しくコミュニティを立ち上げるのではなく、今あるコミュニティ（地元企業との活動）を探して、無理なく能動的に関わっていくことが、まちづくりに必要なアクションなのではないか？ そんな声が多く挙がっています。まちの課題解決は、地域住民が共に目標を共有することでスタートします。

具体的には、若者の創造力とシニア世代の経験を融合させたプロジェクトや、異業種間のコラボレーションによる新しいビジネスモデル、地域の認識を強化しながら、持続可能で豊かなまちづくりを実現することが不可欠となります。そんな新しいまちづくりのあり方を示唆する鍵が、ラウンドテーブルには散りばめられていました。1年後のフォーラムで、各グループが掲げていた目標がどれだけ実現しているのか、未来のまちづくりにとって楽しみにあふれる交流となったことは言うまでもありません。

ソーシャライジング



▶ 締めのご挨拶 (岡崎市 鈴木昌幸さん)

本日は、みなさんとご一緒できて、とっても楽しい時間を過ごせました。普通に仕事していたら知り合えない方とお話できたり、生で聞けるのが貴重な講演を拝聴して刺激をいただいたり、長かったはずの1日があったという間でした。こんなすてきな仲間が集まれる機会を作ってくださったSSPP事務局に、改めて感謝申し上げたいと思います。さて、このフォーラムも今年で3回目となりました。毎年参加させていただいておりますが、一貫して共通する独特の仕組みがあるようです。それは、参加した方々が最近の取り組みを振り返りつつ、翌年に向けての挑戦をみなさんに宣言するというものです。宣言ということは、自分で考えた言葉を自分の耳と脳に聞かせ、実現に向けて自然と挑戦していけるマインドセット効果があるのだと思います。

また、来年も開催されるこのフォーラムでみなさんに報告できると思えば、1年間頑張れるというモチベーションを高める効果もあるんじゃないでしょうか。実は意外とシンプルなこういった仕組みこそ、取り組みを持続可能にするサイクルの軸としてSSPPを体現しているのかも思ったりしています。このようなすてきな会で、すてきなみなさんと、ご報告や宣言を共有できる幸せを噛み締めながら、また来年も最高に楽しいこのサイクルをご一緒できることに期待を込めまして、閉会のご挨拶とさせていただきます。ありがとうございました。

まちづくりの「実装」を組み立て・磨く力！

2024年11月14日にSSPP Forum #03 を開催いたしました。お忙しい中、全国各地からご参加いただき貴重なご発信をくださったご登壇者のみなさま、当日会場で積極的なご意見をたまわったみなさま、そしてオンラインでご参加いただいた視聴者のみなさまに心より御礼を申し上げます。

NTTのスマートシティ領域事業アプローチの1つであるSSPPにつきましては、公式サイト (<http://digital-is-green.jp>) で詳細な紹介をしております。

SSPPは、全国各地において、自律的でゆたかなまちづくりの「実装」に伴走することを目的にしており、今回のフォーラムでは、①会員自治体および地域における活動状況、②まちづくりソーシャルデザイナーの育成、③まちづくりをサポートする方法の開発などのテーマを取り上げました。まちづくりの「実装」をどのように組み立てるのか、まちづくりを担う人をどのように育てるのか、SSPPの実効力を伸長するために多くの方々のお智慧とセンスと技術を結集する場になったと考えております。今回新たに取り入れたラウンドテーブルでの意見交換も大変好評で、交流の中から新たな価値創造の具体的な萌芽も見られました。

フォーラム後、特別講演にご登壇いただいた深澤直人さんからのお言葉もSSPPへの大きな励みとなっております。「デザインは人と社会を動かすパラメーターになる。NTTグループをプラットフォームとしたまちづくり地域づくりに、デザインというパラメーターが入ることで、ある種の秩序や適正化が生まれるということを日々の活動を活かしていただきたいと思っています。参加なさっているみなさまが個々の因子となって大きなうねりを作り出す活動になることを応援できれば嬉しいです。」

引き続き、SSPPの活動を通じて、“サステナブルでWell-beingな” まちの実装にむけて、みなさまの共感とお力添えをたまわれたら幸いです。

NTT SSPP 事務局 ファウンダー&シニアディレクター 松村若菜

<クレジット>

Photo: ナオミサーカス

本文中、以下に記載の写真すべて

P010、P023 (中扉)、P045 (中扉)、P067 (中扉)、P074、P085、P087、P091、P092 (上)、P095 (上)、P096 (上)、P097 (上)、

P111 (中扉)、P112、P119、P131、P133

サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム

Sustainable Smart city
Partner Program

Forum #03

“地域を主役とした
サステナブルでWell-beingな”
まちづくり2024

発行者 / NTT SSPP 事務局 (松村若菜、元木健太)

この報告書に収録されている写真・スライド・図版は各々の権利者に帰属するため
無断転載、複写・複製、不特定多数が閲覧できる状態でのデータアップロードは厳禁です。

Produced by NTT