

# まちづくり主体の育成のための「まち遊び」方法論構築 に関する研究

まち遊び研究会

代表 吉川 仁

一住み手による身近な環境整備推進手法の開発に向けて一

## はじめに

のんびりした気分でまちを歩いているとけっこう楽しい。桜の古木を残して建て替えた家、いつもお花が絶えないお地蔵さん、元気な若夫婦の八百屋さん、たまには問題だなどと思う風景もみかけるけど、それもまちの味わいの1つかもしいない。

そういえば、既成市街地で住民参加型の住環境整備(以下「まちづくり」と称する)が始まって20年前後を経過<sup>1)</sup>した。また、まちづくりの進展と並行して、1980年

代から全国的に地域活性化(「地域づくり」と称する)<sup>2)</sup>がブームとなった。

まちづくり・地域づくりでは、主人公である住み手の意識づくりが重要で、それを進めようとする時、前記の「まちを体験する楽しさ」は重要な手がかりとなる。個人的体験が広がり、共通の認識が生まれ、それがまちづくり意識啓発、合意形成に向かう可能性を有するためである。現に具体的な成果をあげているまちづくり・地域づくりの現場では、地域・都市空間を舞台に身近な環境資源を活用した体験型の都市・まちづくり学習の取り組みや催しが数多くなされている(表1)。

この体験に着目して、延藤・倉原は、「子どもや大人が生命と感性を高揚させるために身近な環境を相手に楽しみ自発的に営む活動を『まち遊び』<sup>3)</sup>と定義し、住環境整備の有力な手法とした。この視点の研究は少なく<sup>4)</sup>、さらに現場が元気づく方法論を構築していくべき時期が到来している。

図1は、まちづくり活動とまち遊びの関連を整理したものである。まちづくり分野では、まち遊びは意識づくりや計画過程での催しの一部であることが多い。それ以外では都市意識啓発などを意図したまち遊びがある。

本研究は、まちづくりにおける「まち遊び」に着目して、先行基礎研究・事例調査を進展させ、具体的な地区における「まち遊び」の効果と有効性を検証する(第1章)とともに、いきいきした各地の事例を収集分析する(第2章)中から、住民が主体的に進めうるまちづくりのためのまち遊び活動等の方策を考察する(第3章)。

このような「まち遊び」実践事例の中に次代の都市づくりに不可欠な主体形成、意識啓発のための方法論が見いだせると確信する。

表1 参加型まちづくりにおける催し例(後述を除く)<sup>5)</sup>

1) 地区レベルの住環境整備での取り組み
○仙台市定禅寺通り地区 (1985年～)
・「光のページェント」・春夏秋冬のまつり等
○川越一番街蔵の会 (1983年～)・茶会落語会・蔵詩句大賞
○上尾市仲町愛宕地区 (1984年～)・デザインゲーム・模擬実験
○世田谷区北沢3,4丁目 (1979年～)
・点検・公園管理・北沢まつり(模擬店、音楽会等)
○墨田区一寺言問地区 (1985年～)
・まちづくり芝居・まちなか探検会・路地蔵・まちづくり来会
○杉並区蚕糸跡地周辺 (1986年～)
・公園点検清掃・蚕糸の森まつり・花壇づくり
○品川区林試の森周辺 (1987年～)・イベント・歩こう会
○目黒区林試の森周辺地区 (1987年～)
・点検会・イベント・ポケットオアシス住民管理
○中野区南台4丁目 (1985年～)
・消防車走行実験・ポスター展・避難場所まで歩く会・見学会
○足立区関原 (1985年～)
・防災点検まち歩き・グリーンフェスティバル・朝市
○豊島区東池袋4,5丁目地区 (1983年～)
・まちづくり祭り・地区を歩いて考える会・辻広場づくり
○武蔵野市西久保2,3丁目地区 (1982年～)
・点検会・まちづくりギャラリー・まちづくりまつり
○国分寺市高木町 (1981年～)
・防災診断地図づくり・まちの点検会・講習会・子ども広場
○府中市北山地区 (1986年～)
・見学会・広場づくりワークショップ
○豊中市庄内のまちづくり (1967年～)
・緑道の住民による清掃、イベントの開催
○神戸市真野地区 (1965年～)
・ホテル公園、アスレ公園等施設づくり・まちづくりフォーラム
○神戸市味泥地区 (1986年～)
・魚のつかみ取り、鯉の放流、ウォーカー、発掘見学会
○福岡市千代・吉塚地区 (1986年～)
・まちかどオリエンテーリング
2) 地域活性化等の都市レベルの取り組み
○金山町の町づくり (1974年～)
・ワークショップ、住民によるブラポケットづくり
○世田谷区まちづくりコンクール (1988年～)
・パワーカーの絵地図づくり・わらしべ長者ゲーム・自然ウォッカゲ地区・障害者マップ等
○真鶴町のまちづくり (1989年～)まちづくり発見団
○明智町の大正村づくり (1983年～)・旧役場の活用・おもちゃ博物館・カフェ再現・大正ロマン館・ボランティアの村案内
○長浜市黒壁のまちづくり (1987年～)
・建物保存、ガラス館開館・アートフェスティバルの開催
○出石町のまちづくり (1988年～)
・兵庫町並みゼミ、町並みウォッカゲ、魚を食べる会、デザインゲーム
○大牟田市蛇口の向こう側のまちづくり (1990年～)
・7代ウォッカゲ、水辺の絵本づくり、公園の観察会、公園探偵団、民話絵本とまちのマップ・ホテル探偵団、生物教室
○熊本市川尻のまちづくり (1986年～)
・ウォッチング・精霊ながし、ペーロン競争、川の清掃
○熊本県鏡町のまちづくり絵本 (1988年～)・絵本づくり

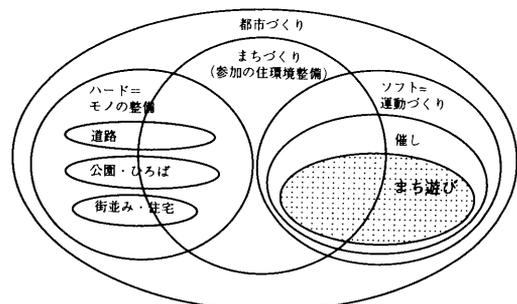


図1 まちづくりとまち遊びの関連

## 第1章 まちづくり先進地区におけるまち遊びの効果

### —太子堂地区のアンケート結果から

15年近くまちづくり活動が続いている東京都世田谷区太子堂2、3丁目において、「まち遊び」の効果と留意すべき事項を、アンケート等を通じて考察する。

#### 1.1 太子堂まちづくりとまち遊びのあらまし

太子堂地区のまちづくりは、区の呼びかけで1979年に始まり、1982年「太子堂地区まちづくり協議会」が発足した。住民が計画提案、広場や緑道整備等ハードな市街地整備に主体的にかかわるとともに、当初から活発に催しを実施してきた。催しの多くは「まち遊び」といえる(表2、図2)。

大別して3つの時期に区分できる。1980～81年ころの学生やお母さんたちによる「子どもの遊びとまち研究会」による活動が最初で、ついで協議会によるトンボ広場の催しや、きつねまつりが始まり、これらは今日も続いている。この時期はまちづくりを啓発する(楽しんで活動するため)催しと、歩こう会のように現場を使ったまちづくり学習活動とがある。1990年前後から催しが多様化し、ワークショップ活動が行われ、それらからまちを舞台とするセカンドハンズや楽働クラブ等の自主活動が生起している。これらは他地区にまちづくりを波及させたこととあいまって、太子堂まちづくりの成果といえる。

#### 1.2 まちづくりと催しに関するアンケート結果

太子堂地区では1983年に全世帯を対象にアンケートを

表2 太子堂まちづくりの歩みと催し<sup>6)</sup>

- 1) 1979年～ 世田谷区のまちづくり重点地区指定から協議会の発足まで(懇談会等での協議)
  - ・1981.12月～82.7月 三世代遊び場マップ、84年11月遊び場図鑑(子どもの遊びとまち研究会、通称まち研)
- 2) 1982.11月～まちづくり協議会発足(学習と実践)
  - ・1983.8月 太子堂歩こう会(協議会)
  - ・1984.4月～トンボ広場(花まつり、収穫祭り、もちつき大会)(トンボ広場を育てる会)
  - ・1984.8月～太子堂きつねまつり(オリエンテーリング等)(きつねまつり実行委員会)
- 3) 1984.9月～まちづくり提案の作成(検討部会設置等、1985.7月まちづくり中間提案提出)
  - ・1984.6月 緑の点検会(協議会)
  - ・1985.10月 ブロック堀点検会(協議会)
- 4) 1985.12月～建て方ルール部会と緑道部会の活動(1990年緑道整備完成、1990年地区計画施行)
  - ・1986.1月 せせらぎ見学会(協議会)
  - ・1988.8月 89.8月「ガリバー地図」(まち研)
- 5) 1990.7月～自主的活動の展開(ワークショップ開催等)
  - ・1990.3月 「老後も住み続けられる」ワークショップ
  - ・1991.3月 「ゴミゼロ社会」ワークショップ
  - ・1992.5月 「大道芸術展」(同実行委員会)
  - ・1992.7月 「環境共生」ワークショップ(協議会)
  - ・1993.5月 「下ノ谷御用聞きカフェ」(セカンドハンズ)
  - ・1994.5月 「花壇の手入れ等」(楽働クラブ)

実施した。今回(表3)、一部に同文の設問を用意した。結果、「まちづくり」に対する認知率は前回63.3%が今回81.1%、「協議会」のそれは41.8%から67.6%と明らかに有意で上昇している(図3、4)。「広場等の整備」

① 「トンボ広場」の花まつり、収穫祭り、もちつき大会(1984年、4月～毎年)トンボ広場を育てる会&太子堂地区まちづくり協議会



トンボ広場では、毎年、春に花まつり、年末にはもちつき大会などを開きます。小さな広場があふれるくらいにぎわっています。

④ 「太子堂アレーナ」「三世代遊び場マップ」「遊び場図鑑」づくり(1982年、7月～84年、11月)子ども街研究会



子どもの遊びを研究している学生達やお母さんが中心になって、ビラックやアンケートをして遊び場マップをつくったり、ミニづくりやイベントを行いました。

⑦ 「大道芸術展」(額縁プロジェクト他)(1992年、5月～)大道芸術展実行委員会



春の1日、烏山川緑道を中心に、布絵づくり、大道芸、パレードなど行いました。まちの中の面白いものに額縁をかけて楽しむイベントも実施されました。

② 「太子堂きつねまつり」「まちづくりオリエンテーリング」(1984年、8月～毎年)きつねまつり実行委員会



毎年8月末の日曜日、ふれあい広場での恒例のまつりです。午前中は歩こう会やオリエンテーリング、午後は出店やコンサートなどのイベントで、夏の1日を楽しみます。

⑤ 「ガリバー地図」(1988年、8月、89年8月)子どもの遊びとまち研究会



アムス西武で地図展を行いました。床いっぱい広かった世田谷区の住宅地図に、参加者が自由にいろんなことを書き込みました。

⑧ 「下ノ谷御用聞きカフェ」(1993年、5月)セカンドハンズ



若者たちが下ノ谷商店街の一角のお店を借りて、映画会をしたり、お客さんの注文を聞いて買い物をしてあげたり、布で絵地図をつくったりしました。

③ 世田谷区リレーイベント、まちづくりコンクール(1988年、8月～毎年)世田谷区



世田谷区では、その年ごとに環境とか高齢社会などテーマを決めてシリーズのイベント(体験会、ワークショップなど)を開催します。また、まちづくりアイデアや作品を募集し発表しています。

⑥ 「高齢者、ゴミゼロ、環境等のワークショップ活動」(1990年3月～)太子堂・三宿まちづくり協議会



2つの協議会が、まちづくりハウスなどを使って、まちづくりを考えるワークショップを開催しました。まちに出て点検したりして提案づくりを進めました。

⑨ 「花づくり・花壇の手入れ等」(1992年、5月)楽働クラブ



太子堂と三宿の高齢者が中心となって、広場や緑道の花壇で花づくりをしています。月1回の定例会では緑の講習会を開いています。

図2 太子堂地区のまちづくり催しのあらまし

も63.4%が77.3%、「まちづくりニュース」を読んだ率も67.2%が75.2%に増加している。これらは「ニュース」や「実例」から知ったとする人が、「催し」や「口コミ」を上回る（図5）。

まち遊び的特性を持つ代表的な催しについて参加の有無を設問したところ（図6）、既に10年近い①トンボ広場の催しと②きつねまつりは、参加率が20%弱で、周知率は60%近くを示した。他の催しは、最近実施された⑦⑧⑨が5～7%と③～⑥を引き離れた。いずれの催しでも参加した人の2倍～数倍以上が「知っていたが不参加」の人であった。

参加経験者のうち、75人のべ81回について動機、感想を得た。参加動機は「面白そう」70%、「通りがかり」42%で「まちづくり」は強い参加動機ではない。参加後の感想でも「まちづくりのためになった」とする人は少数である（図7～9）。トンボ広場の催しでは「まちづくりに親しみ」や「まちを再発見・知り合いができた」という感想が多く、大道芸術展では「まちを再発見」が多く、きつねまつりは中間というように（図10）、舞台となった空間の広がりや遊び方による違いがみられる。

「知っていたが不参加」の理由では「他に用あり」と「何となく」が多い（図11）。

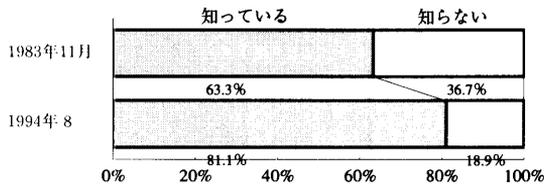


図3 防災まちづくりを進めていることを知っていますか

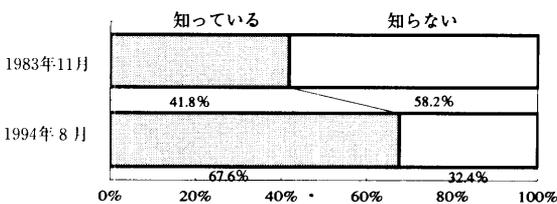


図4 太子堂まちづくり協議会の活動について知っていますか

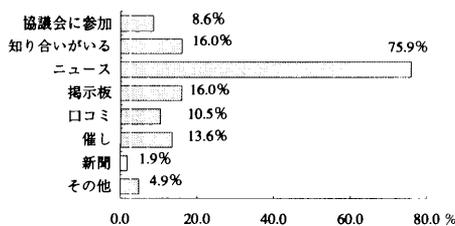


図5 協議会を知った手段は（複数回答）

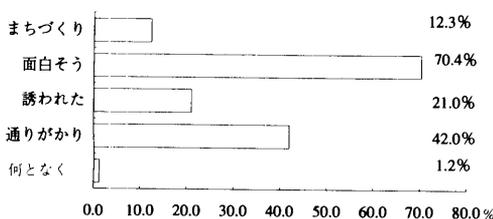


図7 催しへの参加理由（複数回答）

表3 アンケートの概要

（主催：まち遊び研究会 協力：太子堂地区まちづくり協議会、世田谷区世田谷総合支所街づくり課）

◎時期：1994年7月末～8月初旬  
 ◎方法：街区無作為抽出、訪問、留置、直接回収  
 ◎回収率等：訪問349世帯（うち配布244票）有効回収238票 有効率68.2%（昭和58年11月は配布5,698枚、回収2,782枚、回収率48.8%）  
 ◎回答者特性：年齢別では40代以下が32%、50代が23%、60代が25%、70代が18%、住宅種別では、戸建て住宅76%、アパートマンションは12%

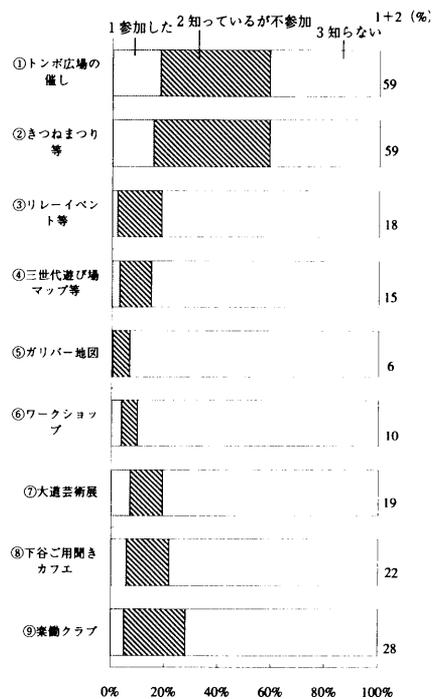


図6 催しへの参加経験

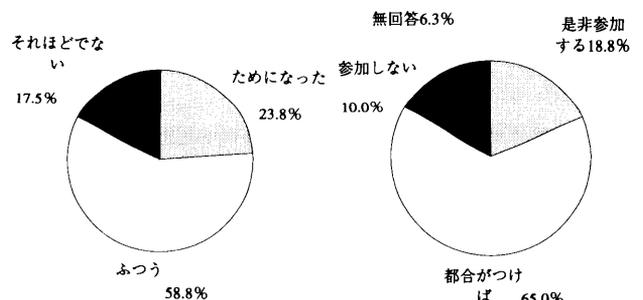


図8 まちづくりの勉強に 図9 再参加を希望するか なったか

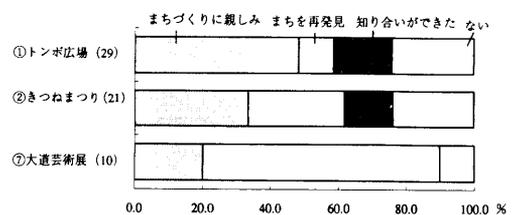


図10 まちづくりとの関連を感じたか

まちづくりへの意識を、催しへの参加経験の有無（1回でも参加経験ありA、同知っていたが不参加B、知らなかったC）で整理した。C→B→Aの順にまちづくりへの参加度合いが強く（図12）、A層は「今後も積極的に参加したい」（図13）、「整備も催しもまちづくりに必要」（図14）と考えている。なお、C層でもまちづくりが不要とする意見は少数で、30%近い人が「できる範囲」以上の参加意志を示している（図14）。

今後参加したい催し内容では、回答者の年齢が高いこともあって、史跡めぐり、フリーマーケット、コンサート、地域の自然とかかわる催しが多く、ゲーム性の高いものや学習色の強いものは希望が少ない（図15）。

### 1.3 まちづくりとまち遊びの効果と留意点

アンケート結果から以下のことが指摘できる。

(1) 催しの参加動機は、「面白そう・楽しそう」とか「通りがかり」などが一般的で、「まちづくり意識」は強い動機ではない。「時間があわない」ので不参加も多い。企画内容、広報、場所や時期などの配慮が必要である。

(2) 催し参加の結果、「勉強になった」とする感想は少ないが、まちづくりへの「親近感」が増加する。効果は催し内容に規定される。市街地を舞台にすれば「まちの再発見」効果が強まるし、1か所限定の楽しいまじりは「ふれあい」感を増大させる。

(3) 催しへの参加とまちづくり活動の参加意欲は密接に関連している。催し参加経験者ほどまちづくりへの関心が高く、今後の参加意欲もあり、催しも必要とする人が多く、不参加者にはその逆がみられる。すなわち、いったん興味ある催しに参加すればまちづくりへの志向がかなり強まってくるといえる。

以上、催し（とりわけまちづくり文脈でのまち遊び）を行うことによって、楽しさを通じてまちづくりへの親近感や参加意欲が高まること明らかにされた。とはいえ、意識啓発の第1歩であり、つぎの段階や整備の展開が重要なことは明らかである。

ただし、いくつかの留意点がある。1つは、アンケート拒否世帯（アパート単身者等に多い）にみられる「うちはその関係ない」という人々である。第2は、アンケート回答者中にもみられたが、催しに参加できない層の存在である。回収時に話が聞けた催し不参加者の中には、「家を空けられない事情がある」（71人中17人）「足が弱くなって」（同9人）などがあり、「関心がない」11人「子どもがいないので」10人を上回っている。

大都市部の市街地では、まちづくり無関心層とともに、このような参加したくてもできない層がいることに十分配慮をする必要がある。

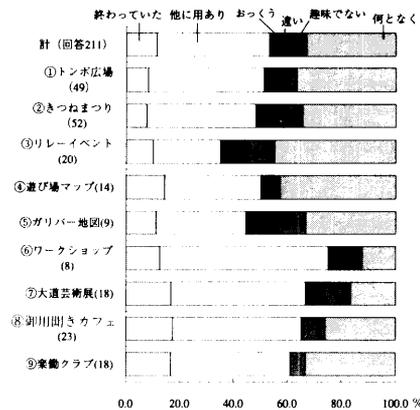


図11 催しへの不参加理由

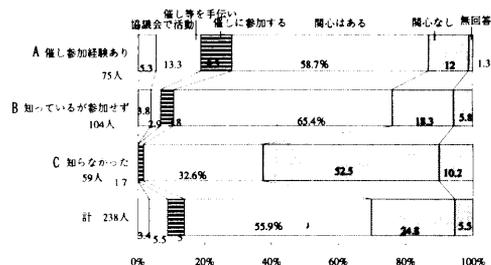


図12 催しへの参加とまちづくり参加状況

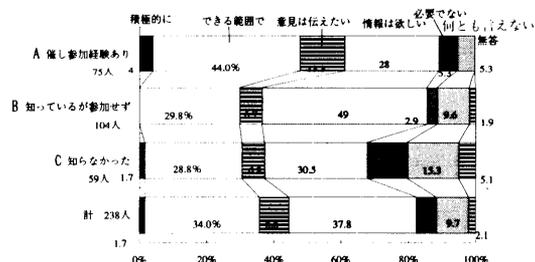


図13 催しへの参加とまちづくり参加意向

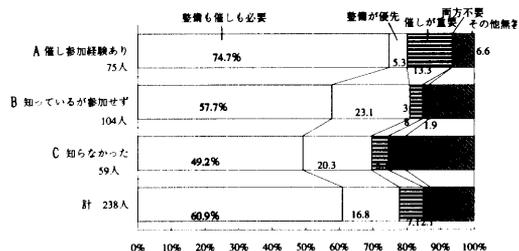


図14 催しへの参加とまちづくりの必要性

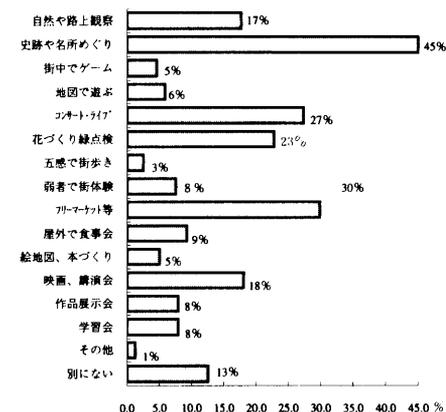


図15 参加してもよい催しは？（複数回答）

## 第2章 まち遊びいきいき事例報告

ここでは具体の活動例から教訓を考えたい。

### 2.1 「まち遊び」活動の分類

「まち遊び」は、遊び心を持った市街地体験とそれをもとにした表現（ソフト・ハードどちらでも）活動で構成される。活動区分については倉原<sup>2)</sup>、まち遊び研究会<sup>3)</sup>等の先行研究があるが、定説にはなっていない。分類の視点としては、実施主体（行政、民間等）、目的（意識づくり、運動づくり、モノづくり、しくみづくり等）、手法（知る、考える、デザインする等）、対象（空間的広がり、参加階層等）が考えられる。表4ではモノづくりとの関連で3区分した。なお表中の表記には一連の活動の総称・個別プロジェクト名・活動主体が混在しているので注意されたい。

### 2.2 事例の選択と紹介

ここでは全国各地の「まち遊び」事例から7例紹介する。紹介事例はつぎの3点を重視して選定した。

- ①オリジナル性が高く、ユニークであること
- ②参加者だけでなく主催者が楽しんでいること
- ③当初の期待以上の成果や広がりがみられること

表4 まち遊び事例の区分<sup>8)</sup>

タイプ1	広い範囲のまち意識を啓発、運動づくり (地域づくり文脈でのまち遊び)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・まちへの興味づけ (杉並知る区ロード・八王子まちかど探検隊・荒川探偵団)</li> <li>・街の資源を発掘し地域づくり (函館「からトラスト」・古川タウントレイル・真鶴 発見100)</li> <li>・アイデア発掘・施策づくり (世田谷区リレーイベント、練馬区環境啓発活動)</li> <li>・共同作業による意識づくり(鏡町手づくり絵本)</li> <li>・地域整備計画づくりの一環 (沼隈のまちづくり・金山のまちづくり)</li> </ul>
タイプ2	仲間を広げる (人づくり仲間づくり文脈でのまち遊び)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・まち意識を地域に広げる (八王子ランドマーク研究会、地域雑誌読根千、平野)</li> <li>・住民や職員の主体づくり (世田谷歩楽里講&amp;界限塾・国分寺防災学校)</li> <li>・まちの人的資源の発掘(品川忍者修行の旅)</li> </ul>
タイプ3	地区レベルのまちづくり活動 (地区まちづくり文脈でのまち遊び)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・街の資源発掘、課題の認識の共有 (太子堂オリエンテーリング、平野のまちづくり)</li> <li>・まちの仲間づくりからまちづくりへ (セカンドハンス、三世代遊び場)</li> <li>・参加型施設づくり(ワシヨウブ等)</li> </ul>

これら以外にも各地で「まち遊び」が行われているが、体系立った整理は、いずれ「まち遊びデータベース」作成と並行してなされるべきと考える。

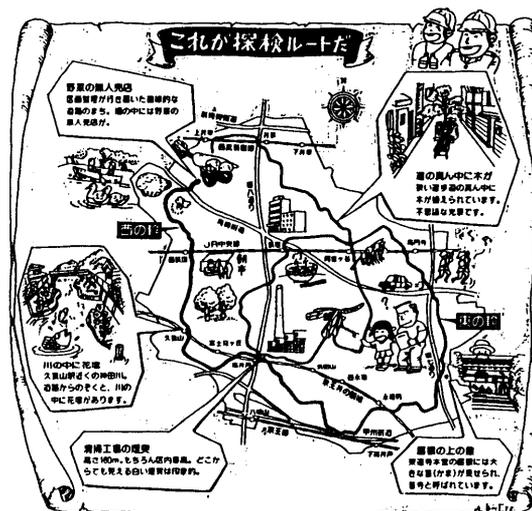
#### (1) 杉並「知る区」ロード<sup>9)</sup>

—まちはみんなのアドベンチャーランドだ—

「きみに必要なアイテムは何か？探検家になってまちを歩こう。これはもう、まちが舞台のアドベンチャーゲーム(1988年ポスター)「おもいっきり道草をしてまちの正体をつきとめる。それが探検隊のねらいだ」(1988年探検手帳)

1988年の夏、杉並区は「知る区ロード」と名付けた延長36kmの区内1周ルートを設定し「探検隊」を呼びかけた。もともとは防災や都市づくりのために区内あちこちを知ってもらう意図から始まったが、呼びかけの秀逸さ、探検課題(マンホール、猫、児童館など年ごとに違う)設定のユニークさ、ゲーム性の導入等を受けて、探検隊員(地図申し込み)が毎年5,000人前後になる大イベントになった。参加者は家族単位、友だち同士など子どもが多いが、高齢者をはじめ20代を除く全階層が面白がって参加している。シンボルキャラクター「すぎまる」、ポップな探検報告集「すぎまるマガジン」、本部と隊員をつなぐ「たんけん新聞」、魅力的な参加章「すぎまるグッズ」などの仕掛けだけでなく、ルート上の「すぎまるマーク」設置、五感をテーマにした休憩施設「耳のオアシス」「はなのオアシス」「はだしのオアシス」等を生み出した。

路上観察イベントとして紹介されがちであるが、「杉並百景」選定では20,000を超える投票があるなど区民の市街地や行政に抱く意識を変えつつある。八王子市、横浜市港北区、北九州市など全国各地に「探検隊」活動が飛び火した。杉並のまちは、夏になると探検隊の元気があふれている。



## (2) 函館「からトラスト」<sup>10)</sup>

### 一市民が自前で都市を元気づける一

函館では市民が自前で活動を提起し、それを行政が受け継ぐ風土がある。1980年前後の歴史的街並みを守る運動を受けての1988年景観条例成立もその1例である。当時の運動体の中に古い郵便局を改造して商業利用に成功した(ユニオンスクエア1983)市民グループ「元町倶楽部」がある。周辺の観光化が進むにつれ、メンバーはもう1度西部地区を考えてみようという発意、1988年に「元町倶楽部・函館の色彩文化を考える会」を結成、トヨタ財団の市民活動助成コンクールに応募し研究が始まった。

活動の中心は、外壁等を耐水サンドペーパーを使って「こすり出し」て「時層色環」(同心円状のペンキ屑)を採集するという作業(85軒)である。これをベースに化学分析、所有者や塗装業へのヒアリング等をして時代特定をし、コンピュータグラフィックスシミュレーションにより街並み色彩を考察し、時代ごとに流行色があることが判明した。長崎、神戸、ボストン等での実査もなされ、立派な報告書にまとめられた。

ボロボロになった古い建物も市内にはある。そんな和洋折衷の家の1つで1人住まいのおばあちゃんと相談しながら色を決めて、足場は借りてペンキは塗料会社からもらって、メンバーたちで、濃い緑で柱、壁をベージュに塗り分けた。おばあちゃんも元気になった。以後、道営住宅の色彩の相談を受けたり、港近くで商店を塗り替えるなどもしている。

一方前後して、函館市全体では夜景、小学校保存、モニュメント、ウォーターフロント開発など景観や都市の話題が出てきた。会では市民のまちづくり活動を支援することが重要と考え、トヨタ財団の最優秀賞研究助成金2,000万円をもとに公益信託「函館色彩まちづくり基金」設立に踏み切った。手続き等の苦勞を乗り越え、1994年からユニークな市民活動を助成し始めた。

まちのキーワードの発見、方法論としての現場主義、自前精神によるまちづくり啓発、先駆的な「まちづくり公益信託」など示唆するものは多い。



函館・色彩文化を考える会  
建造物こすり出しツアー

時代の変化-色で確かめよう  
北海道新聞(1990年8月20日)

## (3) 品川忍者修業の旅<sup>11)</sup>

### 一まちのひとをその気にさせるイメージ戦略一

東京都品川区八潮団地1993年11月23日「まちをかける忍者達」パートII<時空海道人の危機>

時空海道人に届けるべき「秘伝書」が「ねんちゃく一族」に盗られた。果たして一族を倒して「秘伝書」を奪い返せるか。子どもたちには一族と戦う業を磨く修業が課せられた。あやしい「影」を尾行して着いた所は、団地○号棟○号室。ピンポン押したら合い言葉。

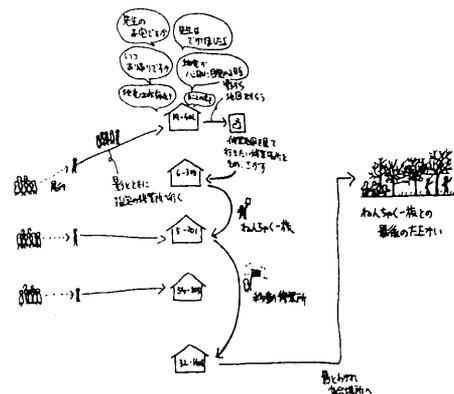
子「先生のお宅ですか」--師「先生は、出かけましたよ」--子「いつお帰りですか」--師「地竜が八潮に目覚めるころに」--子「地竜は我師なり」--師「まことの名を申せ」--子「八潮の忍者〇〇です」--師「よろしい。では修業を授けよう」

部屋に入ると一面に新聞紙が敷かれている。その上を音を立てずに歩くという修業が待っていた。最初の修業が終わると地図をもらい、つぎの修業所を探して修業を積み、子どもたちは、地図に記された「ねんちゃく一族」の砦へ集まり、最後の決戦、みごと「秘伝書」を取り返したのであった。

このように行われた「忍者修業の旅」の醍醐味はふだん出会わない大人と子どもの出会いという点にある。修業所の師は団地内に住んでいる普通の(特に子どもに関係している者でない)家庭の人たちが演じ、修業内容はその人が考え出す。お茶の先生は茶道を、スリランカ人は国の言葉を教える。手話を

学び、歯医者さんはお手玉を教え、ピアノの先生が弾く曲を瞑想して聞く、そしてある修業所では、タマネギのみじん切り、目隠しあてなどというものもある。

外からみると住戸の違いはなく一樣な表情の団地、それがかえって雰囲気盛り立てる。子どもたちはいくつかの修業所を回るうちに、扉を開けると中にいろいろな住まい方、生活があることを知る。大人も子どもも住んでいるまちの中でイメージのキャッチボールが始まる。それだけでもまちは魅力的なプラスの方向に転じ得ることを示している。宮里和則氏らのイメージ探検ゲームは、商店街その他様々な場所で今日も展開されている。



1993年品川忍者修業の旅...修業の積み方

#### (4) 平野まちづくり<sup>12)</sup>

##### 一歴史のまちを次代に伝える一

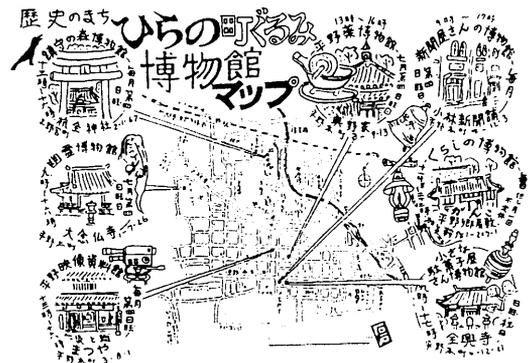
「まちづくりを考える会ゆうのんは、なんというかゲリラ的  
でしっちゃかめっちゃかです。計画立ててこうするいうの  
でなく、動きながら考える。役所に頼らない、お金に頼ら  
ない、会長も会則もない、頭と体を使う、いろんな人を頼  
んで活動してます。面白いことを楽しむ、丁度いい加減を  
大事にする、人のふんどし(資金や人材)で相撲をとる、よ  
そさんの事例をみないなどやってるうちにできた活動のコツ  
です」(川口良仁さん)

大阪市東南部の「平野郷」は戦国時代から続く環濠集落で、  
いまでも江戸期の町割り、塚、建物が残る。ここに「平野の町  
づくりを考える会」ができたのは、1981年南海平野線廃止に伴  
う八角堂駅舎(大正3・1914年)の取り壊しがきっかけであ  
った。20,000人署名など保存運動をしたが効なく、住民による  
「駅舎の葬送セレモニー」ののち、公園等に変った。この時  
の有志が会を結成、多士済々の住民が集まった。

歴史的資源を通じて子どもたちに平野のまちを伝える「ま  
ちかどオリエンテーリング(地藏堂めぐり等)」、古老からの聞  
き書きを集めた民話集「ひらののオモロイはなし」の発行、  
青空の下での移動図書館「だんじり文庫」や創作紙芝居、大伽  
藍の境内での夏の「たそがれコンサート」、古い墓地での「肝  
だめし大会」、江戸時代の学問所「含翠堂」記念の講座など多  
様な催しを企画、実施してきた。

文化面では、コンテストで高い評価を得たまちの紹介ビデオ  
「平野まんだら」、国内に唯一現存する「連歌所」での連歌  
の会、近年では700年続いた無形文化財「御田植え神事」の継  
承、古文獻にみえる「平野<sup>あめ</sup>館、平野酒、平野<sup>こたけ</sup>蒨」の再現と商  
品化、さらに「まちぐるみ博物館」が1993年に7館、94年に2  
館開館した。これは社寺(幽霊博物館、鎮守の森博物館)、旧  
家や店舗(藁、新聞店、自転車)、個人の趣味(映像資料館、  
おもちゃ、石と古陶器)等の展示などを通じて、まちや歴史  
を具体的に感じてもらう試みである。ハード面では歴史を生  
かしたまちづくり計画の検討、「景観協約」づくりに取り組ん  
でいる。

ここでは現代の「町衆」たちによる、行政に頼らない自分た  
ちの手で次代を展望したまちづくりが始まっている。



平野まちぐるみ博物館案内

#### (5) 世田谷太子堂

##### 一セカンドハンズによる下ノ谷御用聞きカフェ1993年 7月9～11日

スーパーマーケットやコンビニエンスストアがはやる時世  
の中、古くからの下町情緒の残る商店街は、将来に向けて存続  
の危機にある。太子堂地区の下ノ谷商店街では既にくつか  
の店舗が店をたたみ、「歯抜け」状態になっている。その空き  
店舗を活用した、商店街の魅力再発見のワークショップが下  
ノ谷御用聞きカフェである。

商店街を1つのカフェと見なして、空き店舗でコーヒーを  
ふるまい、そこで用意された台帳を眺めての客の注文に応じ  
て御用聞きが代わりに店まで行って買ってくる。このプロジ  
ェクトのミソはこの台帳であり、それは事前に1軒1軒店の  
自慢やこだわりを丹念に調べて作ったものである。

また、そのカフェと路上を使って「商店街の布絵地図づく  
り」、バッジづくり、子どもたち相手の「商店街に欲しいも  
のワークショップ」、紙芝居、落語、映画会が催された。わず  
か3日間の開店だが、昭和初期の形態を残す2軒長屋の店舗  
に、子どもから老人までが集い、昔といまの時空を越えたよ  
うなシーンが出現した。

商店街の魅力である「ともに楽しむ営み」への気づきが生  
まれたのではないか。いま、商店街の若奥さんたちが婦人部を組  
織してバザーをやり始めた。そこに、この布絵地図が掲げられ

ている。



おしゃれなカフェで記念写真



下ノ谷商店街の  
思い出を1枚の  
布絵に

(6) 太子堂オリエンテーリング'94「食べられる景色探検」  
1994年 8月

毎年夏休みの終わりごろに行っている、太子堂2.3丁目まちづくりの祭り「きつねまつり」。もう11回目となるが、まちの点検「歩こう会」から始まったオリエンテーリングはマンネリと子どもの減少からここ2,3年休んでいた。奮起して行ったのが「Edible Landscape-まちの食べられるけしき探検」, 実のなる木を中心に、それらを探し、ポイントを稼ぐゲームである。

参加者は子ども8名大人11名と少なかったが、遊びと学びの絡みでは充実したものであった。まず第1に、市街地の中にも、樹木を食の視点で見ると、最も多い柿をはじめ、びわ、もも、夏みかん、ざくろ、あんず、なし、やまもも、くり、くわ、ぶどう、など各家の庭や公共の場に意外に結構あるものだ、という発見があったこと。

第2に、それらを見てガヤガヤしていると家の人が出てきて「このなしはお父さんが東京オリンピックの時に買ってきて植えたのですよ」とその家の思い出が語られるなどコミュニケーションの媒体となる発見であった。あいにく実のなっていない季節でも、わざわざ葉を持って会場に戻り、木の写真と照合して、必死に考え、またまちに駆けていく子どもの姿に手ごたえを感じた。食べられる実のなる木は、それ自体に楽しさが漂う。まちの埋もれている資源発見にまだまだオリエンテーリングは使えることを示した。



あれ、キウイが木になっている



こんなに果物を見つけたよ

(7) 広島県沼隈町の地域づくり<sup>13)</sup>

「いったい何したらええんじゃろか」「ほんまにできるんじやろうか、こんな大きい計画をして」「ええい、いちかばちかやってみよか」まちづくりは、時には手さぐりで進む精神が大事である。

広島県東部福山市の近郊、沼隈町は人口14,000人、みかんやぶどうの産地、兼業農家が80%。集落は48に分かれ、各々「地区常会」がある。古くから「一荷こうろく」(合力が語源で共同作業を意味する)という言葉も生きている。

町では1983年から「自らの地域は自らが知恵を出し汗を流し住みよいものに創り育てていく」をテーマに「地域づくり推進事業」を創設、10年間で48地区すべて実施した。

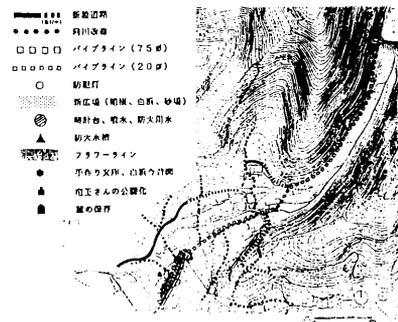
事業はまず常会に町職員が出席、説明し指定の可否を話し合うことから始まる。決定すると全員で地区の問題箇所、欲しいもの、できるものなど意見を出しつくし、つぎに「推進員」を選出、計画づくりに入る。事業種目は健康づくり推進、生活環境整備等があるが、つまるところ地域づくりに関係すれば何でもよい。3年間の全体計画や資金計画等からなる計画を作成、町の承認を得て実践地区が指定される。

その結果、公園や小広場、生活道路、花づくり、河川修景、運動会、歴史的行事(どんとまつり等)ゴミステーションなど多様な実践がされた。地区によっては「平家ロマンの里づくり」(花菖蒲園、鯉登り等)、「チェリ一連邦共和国」建国(1000

本の桜植樹修景)、ほたるの里づくり、綱引きの復活、自然流下パイプラインなど、楽しい夢がある事業も多い。事業期間は1地区平均3年間で、総額420万円程度である。その後「カオづくり事業」に発展した地区もある。

事業は住民が自分たちで選択し、決定し、住民が用地交渉等も行う。原則として何割かの地元負担がある。しかし、これは住民が直接作業をすると減り、汗を流した結果、現金での負担は0にもなる。道路整備では土・日に住民総出で砂やセメントを混ぜ石を積む。公園整備でも自分たちで電柱や間伐材を運んで施設等をつくる。

このような汗を流して「こうろく」を進める地域づくりは、都会では忘れがちな「一緒にまちで住み働くこと」の意味を教えているようである。



沼隈町白浜集落の地域づくり<sup>13)</sup>

## 2.3 いきいき事例に共通するもの

### (1) まちの宝にこだわる、実際の体験で考える

身近なまちにひそむ「まちの宝もの」を自分たちで探してみんなで確認、再評価する行為がまちへのこだわりを生み、つぎのまちづくり・地域おこしの原動力となっている。

### (2) 仕掛人が面白いと思うことをまじめに楽しむ

行政であれ市民であれ企画側が楽しんで実施しているものほど活気があり評価が高い。特に担当者は真剣に（遊びでも手を抜かないとか子ども相手でも誠意を持ってという意味）遊んでいる。まち遊びは楽しさが一番で、義務的にやるものではない。

### (3) 参加者の自発性を刺激し、発想を広げる

参加した人たちが思ってもみなかった反応をし、それが活気となって展開していく。ゲーム性の導入、仮想イメージの設定、まちの人の特技活用、レトロ性など参加者の自発性を引き出す仕掛けが自然な形でなされている。

### (4) 人と人の関係づくりを大事にしている

いい出しっぺが責任を持つことが重要であるが、それは企画者が独りよがりではやることではない。一緒に遊ぶ中で仲間が得意タレントもみつきり、いろいろな人の思いや特技が重なって楽しくなる。各々の事例の企画者は優秀なコーディネーターでもある。

### (5) 共通意識づくり、仲間づくりに成功している

古くからの共同体意識をもとにした「沼隈」ではすぐ

まちづくりの話し合いが始まる土壌があるが、他の「まち遊び」例では、まず仲間づくりが成果になる。参加者が身近なまちの楽しさを実感すれば、必ず次段階のまちづくり活動や次代のまちづくり人が生成してくる。

## 第3章 まち遊びの効果と限界

### 3.1 まちづくりの発展過程とまち遊びの活用

まちづくりは、多くの意見をまとめていく行為であり、意識づくり→計画づくり→実践のプロセスを繰り返しながら進行していく。図16は、これまでの事例を目的・活動内容から地区まちづくりの過程と対照したものである。

まちづくりを発意する以前に、その都市なり地域なりに愛着があるまちづくりをやりたいと志向する人を育てる過程があり、まち探検、塾などの手法が用いられている。地区でのまちづくりが発意された段階では、当然どのような視座でまちづくりをするかで、まち遊び内容は異なるが、当該のまち空間そのものでの体験が仲間づくりや学習対象に活用される。計画のまとめや整備の過程ではまちづくりそのもの（デザイン、空間活用、管理、維持活動等）がまち遊びとなる。これらから、まちづくりの目標と段階に応じた方法論を確立できる可能性を示唆している。

### 3.2 まち遊びの効果

以下、まち遊びの効用を整理した。

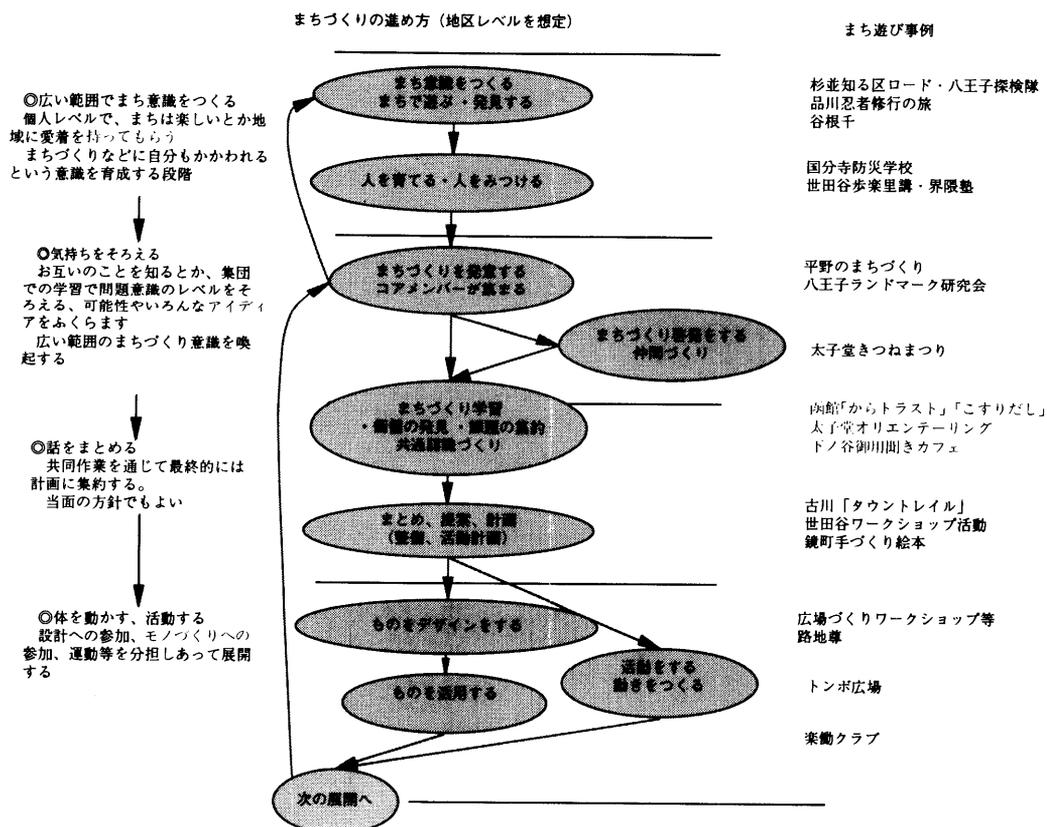


図16 まちづくりの過程とまち遊び活用事例

(1) まち遊びはまちにこだわりをつくる。

まち遊びによって、ふだんの生活空間にひそむもの(価値・問題等)を個人が「気づく」。その「気づき」をまちへのこだわり昇華させるとまちづくりの1つの出発点ができる。

(2) まち遊びは多様性を発掘する

まちの中のいろいろな住環境要素は、多様な意味を有している。まち遊びによって一面的でない多様なものの見方を誘導し、それを発展させると豊かな内容を有する住環境の形成が可能となる。特に機能性(防災、便利さ等)だけでなく、文化・景観・人間関係等の多様な価値を有することがわかる(ようなまち遊びをする)ことが必要になる。

(3) 面白さ・楽しさがまちにあふれる

とはいえ、まち遊びは遊びであり、遊びの精神は楽しさと仲間づくりである。自分が住んでいるまちで参加者が楽しみ、結果として遊び仲間ができ、まちづくりに発展していくケースが出てくる。まちも隣人も「いいとこだね」と思えることが重要で、そのため、まち遊びももう1回やりたいと参加者に思ってもらうくらいでないといけない。

### 3.3 「参加」から「内発」を基軸としたまちづくりへ

住環境整備は、行政による「計画外発」型・住民の「要求」型から、行政の呼びかけと住民参加による「誘導」型「協調」型へと展開している。しかしここでみたようないきいきとした「まち遊び」(特に平野や函館のように有志から始まる活動に注目)は、行政も含む住み手が、個の自発性と共同作業のダイナミズムの関係から自らの環境形成に関与し実践していくという、いわば「状況内発」型のまちづくりを展開する可能性を示唆している。まちもまちづくりも楽しいと誘う仕掛けが「まち遊び」であり、ころざしがある住み手(住民、行政等)が楽しんで行えば有効性はかなり高い。

#### まとめと今後の課題

今回は事例等を中心に討議し以下の成果を得た。

- ①まちづくりの輪を広げる上での催し(まち遊びを含む)の有効性と留意点を検証できた。
- ②各地の事例をシート化して整理し、いきいき事例に共通する要素を抽出した。
- ③まちづくり発展過程に対応する「まち遊び」手法の見取り図を仮説として提示した。

今後の研究課題では、事例の体系化不十分を克服する意味で、国際的事例の比較検討を含む事例データベース作成が必要であり、楽しさを広く伝える意味で「まち遊び」実践講座をつくる等がある。

本研究の機会を与えていただいた住宅総合研究財団、

および協力いただいた多くの方に感謝する。

#### <参考文献>

- 1) 建築学会都市計画委「住環境研究の動向」1989年3月 等
- 2) 陸井真一他編「地域術」晶文社等1992年
- 3) 倉原宗孝・延藤安弘「まちかどオリエンテーリングに関する考察」都市計画学会論文報告集24,1888年, 倉原「まち遊び行動を活用した住環境整備計画手法に関する研究」熊本大学学位論文1992年
- 4) 防災都市計画研究所「大都市東京を『歩く』ための総合研究」NIRA 助成研究1989年, 吉川「『散歩』と『街歩き』に着目した都市づくりに関する基礎的研究」都市計画学会論文報告集25,1989年, 街遊び研究会「街遊び学入門」トヨタ財団助成研究1991年 等
- 5) 日本建築学会「参加型まちづくりの展望」1993学会大会都市計画部門パネルディスカッション資料1993年8月, 「まちづくりフォーラム92・としま」1993年3月記録, 延藤安弘「まちづくり読本」晶文社1990年5月より作成
- 6) 世田谷区「太子堂地区まちづくり協議会10年の活動」1993年5月等より作成
- 7) 太子堂地区まちづくり協議会「太子堂地区まちづくり通信10号」1984年2月
- 8) 事例内容は街遊び研究会「街遊び学入門」トヨタ財団助成研究, 1991年参照
- 9) 木村邦夫「すぎまがやってきた」ジャパンマシニスト社1994年, 他杉並区発行のパンフ, 等
- 10) 元町倶楽部・函館の色彩文化を考える会「町並み色彩学」1991年, 他函館からトラスト資料, 他
- 11) 遊び劇表現活動研究所「まちを遊ぶ」晩成書房1993年
- 12) 延藤安弘「まちづくり読本」晶文社1990年, 他
- 13) 村上隆行「集落の住環境整備における自動的集団の役割と意義に関する研究」神戸大学修士論文1994年, 他

#### <研究組織>

主査	吉川 仁	防災都市計画研究所代表取締役
委員	延藤 安弘	熊本大学工学部建築学科教授
	高見澤邦郎	東京都立大学工学部建築学科教授
	木下 勇	千葉大学園芸学部緑地環境学科助手
	倉原 宗孝	北海道工業大学建築工学科講師
	森 まゆみ	谷根千工房編集人
	斎藤久美子	練馬区リサイクル推進室
	卯月 盛夫	世田谷まちづくりセンター所長
	梅津政之輔	太子堂地区まちづくり協議会
	宮西 悠司	神戸・地域問題研究所
	井上 赫郎	首都圏総合計画研究所
協力	西村 幸夫	東京大学先端科学技術センター教授
	木村 邦夫	杉並区立社会教育センター
	宮里 和則	品川区大井倉児童センター
	柳田 良造	函館からトラスト
	川口 良仁	平野の町づくりを考える会
	浅海 義治	世田谷まちづくりセンター
	神奈川県真鶴町(三木邦之町長, 井上準一氏)	
	久保 光弘	久保都市計画事務所
	乾 享	京都建築事務所
	若林 直子	防災都市計画研究所