JUDI FORUM
2019
REPORT

身近な変化の兆しから都市の未来を考える

program

JUDI フォーラム 2019

身近な変化の兆しから都市の未来を考える

2019.5.18 sat 13:00－20:30

13：00－13：10

0.0 opening
趣旨説明

13：20－15：35

1.0 think session
都市の大きな変化を予測する

special talk
饗庭 伸「人口減少時代をデザインする都市計画」 × 谷口 忠大「人工知能で都市はどう変わるのか？」

15：35－16：30

1.5 research session
今日のまちを体感する

16：30－18：00

2.0 act session
暮らしのリアルな変化を共有する

テーマ 1
「明後日の田園都市」
佐伯 亮太
働き方が変わることで住む場所はどう変わるのか？
会場｜フラッグスタジオ

テーマ 2
「だからこそのリアル」
首藤 義敬
技術が進歩する中で、現実だからこそ求められるものは？
会場｜マークスタジオ

テーマ 3
「地産地食の小さな仕組み」
白桃 薫
日常の「食」を変えることが、地域の農業や景観にもたらす影響とは？
会場｜学働館

18：15－18：45

3.0 gathering session
都市の未来を語る
会場｜フラッグスタジオ

19：00－20：30

4.0
交流会
会場｜CORAL PARLOR enoco

guest

個性豊かなゲストにご登壇頂き、身近な変化の兆しから考える都市の未来についてお話頂きました。

think

人口減少時代をデザインする都市計画

饗庭 伸
Sin Aiba

1971年兵庫県生まれ。首都大学東京都市環境科学研究科都市政策科学域教授。博士（工学）。専門は都市の計画とデザイン、そのための市民参加手法など。人口減少時代における都市計画のあり方をポジティブに考察している。各地のまちづくりに専門家として関わり、それに必要な技術開発も行う。主な著書に『都市をたたむ』（2015・花伝社）など。

think

人工知能で都市はどう変わるのか？

谷口 忠大
Tadahiro Taniguchi

1978年京都市生まれ。立命館大学情報理工学部情報理工知能情報学科教授。パナソニック客員総括主幹技師。博士（工学）。専門は人を含んだ創発システムの構成論的理解と工学的応用。記号創発システム論を提唱。人工知能とロボティクスの認知発達を構成する記号創発ロボティクスの分野を牽引。ビブリオバトルの発案者としても知られる。主な著書に『記号創発ロボティクス知能のメカニズム入門』（2014・講談社）『イラストで学ぶ人工知能概論』（2014・講談社）など。

act 1

明後日の田園都市

佐伯 亮太
Ryota Saeki

兵庫県豊岡市出身、横浜国立大学大学院 建築都市スクール Y-GSA 修了。まちづくりの理念として「つくる」と「つかう」両方のアプローチから持続可能なまちづくりを進める。まちづくりシンクタンクとして立ち上げた合同会社 Roof では、行政委員会のコンサル、企業のブランディング、自主勉強会の企画と運営等まちに関わる業務を行う。その他、実践ベースの研究活動をおこなっている。

act 2

「だからこそのリアル」

首藤 義敬
Yoshihiro Syuto

暮らしの中にあるアタリマエをリノベーションする会社株式会社 Happy 代表取締役。“遠くのシンセキより近くの他人”の価値を見直すことで、子育ても介護も若者も暮らしが豊かになるという仮説を検証中。

act 3

「地産地食の小さな仕組み」

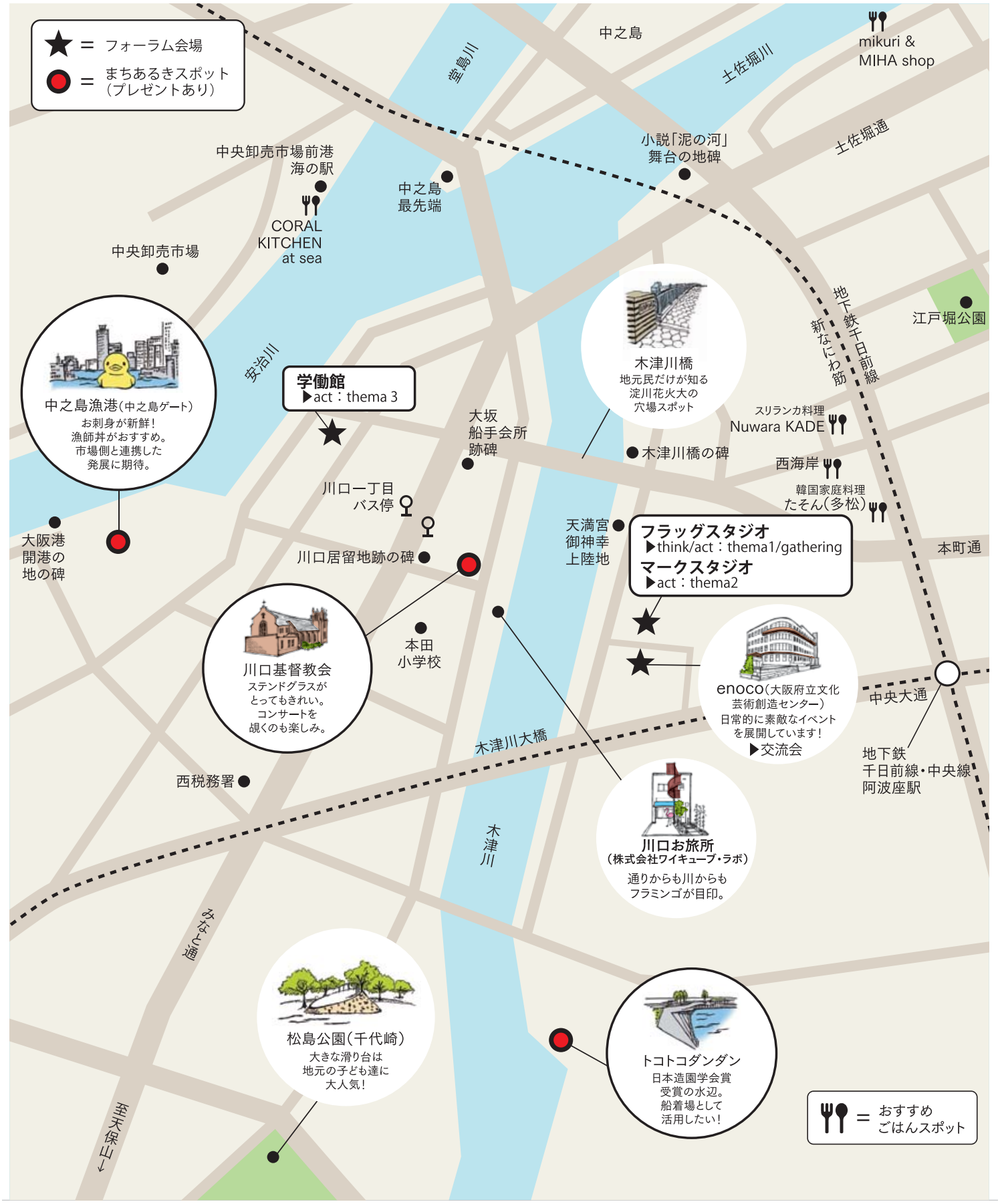
白桃 薫
Kaoru Shiramomo

1984 年生まれ。徳島県神山町出身。東京農業大学卒。2006 年より神山町役場に勤務し、耕作放棄地対策や鳥獣被害対策を担当。その中で、神山の農業が抱える様々の問題点を身近で感じていた。現在は、一般社団法人神山つなぐ公社へ出向し、農業担当兼フードハブ・プロジェクト農業長として、その農業の問題を解決するため、新規就農者の研修及び支援の責任者を務める。

map

research

今日のまちを体験する

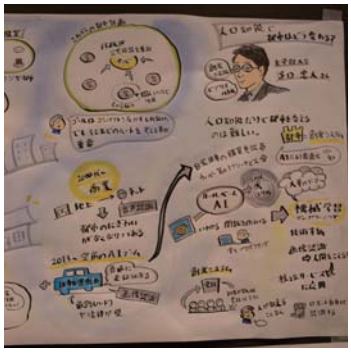


なんでも屋に

ならない

エゴを

社会化する



都市の

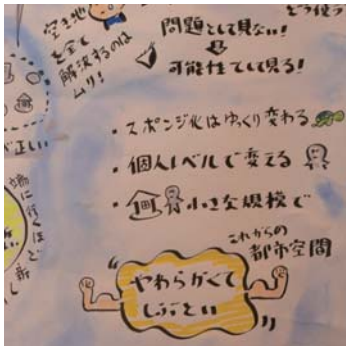
集約化も

イロイロ

第三次産業は

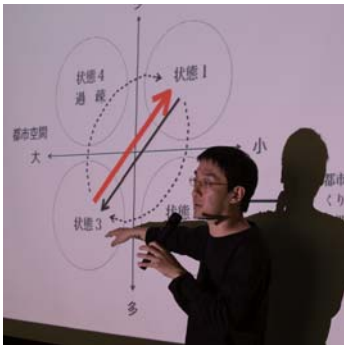
もう飽きた

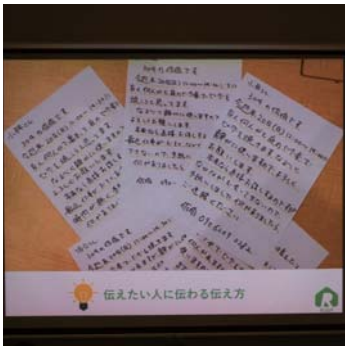
街に活力を
与えるのは
IT/AI が取って
代われない何か

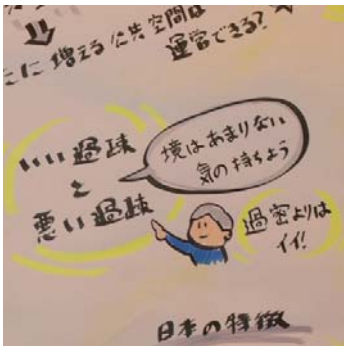


無理は
しない

やわらかくて
しぶとい都市







手書きの
案内文

人口減少をはじめとする社会状況の大きな変化やAIをはじめとする
技術革新の急速な発展など、先行きを見通しづらい状況の中で、
私たちはいかにして未来の都市を描くことができるだろう？
その手立ては、いま、目の前にある身近な暮らしのなかのリアルな
変化の兆しを丁寧に捉えることなのではないだろうか。
本フォーラムでは、身近な暮らしの変化と都市の大きな変化を
つなぎ合わせ、都市の未来を考えるきっかけを共有するとともに、
あたらしい都市環境デザインの手法を探りたい。

フォーラム委員長　武田重昭

主催｜都市環境デザイン会議関西ブロック　共催｜大阪府立江之子島文化芸術創造センター（enoco）
フォーラム委員長｜武田重昭　フォーラム委員｜青木嵩　岩切江津子　上田耕輔　植田舞　川井千敬　岸本しおり　佐藤直雅　島瑞穂　志水千尋　杉本容子
竹島彰子　徳野みゆき　福智菜美　松浦由布子　松尾薫　宮本慧　盛岡諄平　依藤智子　グラフィックレコーディング協力｜谷口彩　多田裕亮　筒井大介

act session 1

明後日の田園都市 / 佐伯亮太

地域全体での暮らし

ハードへの投資だけではなく、
そこで暮らす人の生活に見合った取り組みを段階的に行うことで、
地域全体を巻き込んだ豊かな暮らしが可能になるのではないでしょうか。
これからは「1 家族＝1 住宅」を疑うことも、重要な視点になるかもしれません。

Q 理想の「田園都市」をつくるためにはどうすればいい？

市民もプロも旅行者も、専門職も素人もみんながフラットな関係で
話し合いを積み上げられると良いと思います。

Q 住まいと居住者の幸せなマッチングのために必要なことは？

「コーポラスはりま」では、仲介業者を挟まず、
大家さんと直接、入居のやり取りをさせていただきました。
一般の大きな不動産情報には掲載されていない、
大家も住民も顔の見える関係が重要です。

漏れバケツ理論

穴の開いたバケツに水を入れたら漏れていくように、いくら地域にお金を投入しても、
それを地域外で使ってしまうと、いつまでたっても豊かになりません。
それを防ぐためには、なるべく地域外にお金を漏らさず、
地域内の隅々までお金を循環させる“小さな経済圏”をつくり出すことが大切です。

Q 地域に愛着がないと、地域での活動ができないのでは？

いきなり愛着のある地域なんてないと思います。
ふとしたきっかけがあれば「気になる地域」になると思います。
そして、自分が愛着を持てる狭い範囲が大切だと思います。

手書きの案内文

「コーポラスはりま」では、居住者に手書きのイベント案内を配布したところ、
それまで怪訝な顔をしていた方も次第にイベントに参加してくれるようになりました。
イベントの内容ではなく、思いを的確に伝えることができれば、人の行動は変わっていくはずです。
そのために、あえて手書きで、あえてダサく発信することも 1 つの方法です。

Q ご自身の活動を他地域に広げていく際、もともと拠点としていた地域との関係性に問題は生じませんか？

活動するエリアはできるだけ狭く限定しようと考えており、現在も実験中です。

これからの“まちにかかわるひと”

“まちにかかわる人”を例えば、縦軸を「市民的」「職業的」、
横軸を「専門的」「非専門的」とした 4 つの事象に区分してみます。
例えばボランティアは「市民的」×「非専門的」、
まちづくりのコンサルタントは「職業的」×「専門的」という具合です。
これまで“まちにかかわる人”の多くは、この 2 領域に当てはまることがほとんどでした。
ですがこれからは、「市民的」×「専門的」な人が、
地域に何かを生み出すキーマンとなるのではないでしょうか。

都市の集約化もイロイロ

“都市のスポンジ化”への対処にも色々と方法はあるでしょう。
空き家・空き地を上手に活用してライフスタイルを変えるのも良いでしょう。
タワーマンションに住む人を増やして人口密度を上げるのも良いでしょう。
ただ、あなたはどっちで暮らしていきたいと思いますか？

Q 空き地・空き家を利用する際、近隣住民から理解を得るポイントは？

第三者的に普遍解を求めるのではなく、
一個人として向き合うほうが理解を得やすいです。

やわらかくてしぶとい都市

これからの都市は、使われなくなった場所が、
ゆっくりとスポンジ状に発生していきます。
この問題を解決するためにまず大切なのは、
空き家・空き地を可能性として捉えることです。
急激に、大掛かりに変化させるのではなく、
個人が変えることができる小さな規模で都市空間を捉えることで、
やわらかくてしぶとい都市空間を創出することができます。

Q いい過疎と悪い過疎の違いは？

明確な境目はなく、むしろ捉え方の問題だと思います。
つまり、過疎化していく現状をポジティブに捉えられるかどうか、ということです。
どちらにしても、過疎化は過密化ほど“致命的”な課題は現れづらいので、
働きかけによって様々な結果が得られるでしょう。

無理はしない

できるところから、無理のない範囲で、個人レベルから始めることが大切です。

think session

人口減少時代をデザインする都市計画 / 饗庭伸
人工知能で都市はどう変わるのか？ / 谷口忠大

エゴを社会化する

「コミュニティをつくるのは大切だ」と啓蒙するのではなく、
自分自身が今直面しているリアルな現場、
つまり福祉事業からコミュニティづくりを始めてみました。
“家族をイノベーションする”ことで家族神話を変えたいと思います。

Q 日本におけるIT/AI 導入における課題は？

IT ／ AI 人材が不足しており、かつ彼らが
「デジタルデバイスを使えない人」に譲歩しています。
この点を変えるのが「教育」です。
プログラミング教育よりも、技術に対するアレルギーを取り除いたり、
基礎的な数学の能力を高めたりする教育が求められます。

街に活力を与えるのはIT/AI が取って代われない何か

何でも IT ／ AI が取って代わろうとしていますが、人の心に IT ／ AI ではできない〈何か〉があるとしたら、
それが今後の現実世界における最も重要な要素となります。
例えば、、まちの賑わいを創出していた購買行動がネット上に行こうしつつある今、
まちに活力を与えるのは何でしょうか？
この〈何か〉は IT ／ AI が普及していくなかでますます求められてくるだろうと思います。

Q IT や AI を導入するにはコストが増えるのでは？

必要なコストは確実に膨らむため、導入するかどうかは冷静に判断すべきです。
とはいえ元来、IT ／ AI はコストダウンのためのツールです。
導入時に費用対効果を検討することで意義を判断する基準のひとつになります。

第三次産業はもう飽きた

観光などの第三次産業に偏りすぎるのは、良くない傾向です。
AI 技術が発展していく未来においては、
働き方やお金の稼ぎ方は現在と大きく変化することが予想されます。
農業などの第一次産業や、製造業などの第二次産業を新しくしていくことが、
地域の活性化にとって重要ではないでしょうか。

act session 2

だからこそのリアル / 首藤義敬

Q 地縁のない土地でも「はっぴーの家ろっけん」のような取り組みは可能ですか？

いつも、その土地のニーズに合わせてベストな形を探っています。
ここではこれがベスト！と突き詰めて考えていけば
どこでも実現できるのではないでしょうか。

遠くの親戚より近くの他人

血のつながりはあるけれど遠くに住む親戚とのつながりを強めるよりも、
血のつながりはないけれど近くに住む他人とのつながりを強めた方が
暮らしやすいのではないでしょうか。
そのようなつながりを築ければ、何か困りごとが発生したときも、
近くの他人がすぐに助けてくれます。

目の前で困っている人やコトを事業化

何か企画をするときに、漠然と対象を考えるのではなく、
どこどこに住んでいる誰々さんというレベルまで対象を詰めるようにしています。
その人の顔が見えるところまで考え抜くことで、
そのコミュニティに相応しい企画を考えることができます。

Q リアルとバーチャルの役割分担は、IT/AI が入るとどう変わるでしょう？

高齢者にとっての大きな問題とは、実は話し相手がいないことです。
だから、コミュニケーションロボットをつくりたいと思っています。
高齢者の家に話し相手になる AI ロボットがあれば、
福祉現場のコスト削減にもつながると思います。

〈イベント〉は日常をつくるためのきっかけ

〈イベント〉は、その一瞬が特別なだけです。
それよりも日常的に人が出会い、何かが起こることが重要です。
大きな、あるいは特別なことではなくて、何気ない交わりが脈々と連続する。
そうした〈日常〉を生み出すために「さぁまずは集まりましょう、やってみましょう」と〈イベント〉をする。
イベントはゴールや成果物ではなく、日常の入口です。

Q 私事を私たち事にする際に気をつけていることは？

多様な価値観を認め合うことを大切にしています。
他者との違いを確認することが私たち事にする第一歩です。

1 人のプロより 100 人の素人

1 人のプロが仕事として関わるより、
たくさんの素人が自分のできることで手助けする方がいいと思っています。
目の前で困っている人がいたとき、100 人の素人がいれば、
誰かがその困りごとを手助けできるかもしれません。
もしその場にいる人が手助けできなくても、
100 人の知り合いのなかには、助けられる人がいるかもしれません。
1 人のプロよりも、100 人の素人の方が可能性が広がります。

〈日常の登場人物〉を増やすこと

今の世の中、自分から関わろうとしない限り日常的に出会う人は限られています。
特に世代を超えての関わりはとても少ない。かと言って自分から動くのは大変です。
だから日常的に出会える機会や場所をつくりました。
日常的に出会う人が増えれば、自ずと新しいことを知り、視野が広がります。
〈日常の登場人物〉が増えると地域はもっと面白くなるのではないでしょうか。

地域の人が自分たちの食を大切にすることが第一歩

多くの人に地元の良さを知ってもらえるように、地域の産品をブランディングして、
「外（＝都市部）」に売り出していくことも、もちろん大切です。
でもその前に、まずは地域の人たち自身が
地域の食を大切にするところから始めていきたいと考えています。
住民全員が生産者であり、消費者という考え方です。

人がやってないことをする

小さな農業をモットーにしています。
長年、ひとつの品目をたくさんつくる農業を営んできた地元の農家さんができないことを探して、
少量多品種という形をとることで、自分たちの役割を見出しています。

「日常の食」から見直す

食には「生存の食」「日常の食」「快楽の食」の 3 種類があると思います。
地域にあるものを使って「日常の食」を見直すことは、
コミュニティの再生にもつながると考えています。

Q 現代の食に、地域らしさを取り入れる工夫は？

戦後、日本中の地域食を残すために発刊された
書籍シリーズのひとつである「神山の味」のレシピを
参考にしながらメニュー開発をしています。
地域の高齢者の方にとっても親しみとともに
「こんな使い方があったのか」と新たな発見につながったりしています。

Q 地域の方々に伝えるときに大切にしていることは？

「自分のまちで知らないことが起きている」という不安を生まないように、
取り組みを伝える「かま屋通信」を全戸配布しています。
“地域住民向け”バスツアーも実施しています。
希望者が集まれば随時実施するので大変なのですが（笑）。
でも地道な取り組みを重ねることで、
地域の人も「そういうことやったんか！」と応援してくれるようになりました。

Q メンバーはどのように集まったのですか？

フードハブ・プロジェクトには、農家だけでなく、デザイナーなどの様々な視点が必要と考えています。
初期メンバーは人づてに知り合いの知り合いを集めましたが、
今はプロジェクトにマッチする多様な分野の人材を広く募集しています。
例えば立ち上げ当初「パンがほしいね」という声に反応して事業構想に組み込み、
神山町の小麦を使ったパン屋をつくりました。

若い人が中心となっているようですが、年配の方々とはどのような距離間ですか？

若い人の芽を摘まないように見守ってくれています。
しかし、度が過ぎるとストップがかかります。

なんでも屋にならない

プレイヤーの少ないまちでは、何かを始めると、
その事業以外にも色々とまちの困りごとを頼まれてしまうことが少なくありません。
それらすべてに答えてしまうと、本来やりたかったことに注力できなくなります。
なんでも屋にならず、事業の核にじっくりと取り組むことが大切です。

人が人を呼ぶ

面白いことをしているプレイヤーがいたら、
その人に誘われてどんどん面白いプレイヤーが集まってきます。
移住してくる人が増えれば増えるほど、人が人を呼び、
結果的に集まってくる人の職能やスキルもますます多様で豊かになります。

act session 3

地産地食の小さな仕組み / 白桃薫