

風景デザイン便り (7)

「柴田 久さん、風景デザインって何ですか？」



柴田 久
1970年 福岡県生まれ
福岡大学 准教授

「カタチ」にこだわるコミュニティ・デザイン—空間と社会の生産・再生産—

住民参加型のまちづくりが全国各地に浸透するなか、特に震災以降、人の繋がりの大切さが見直され、コミュニティ・デザインという仕事も注目を集めている。過去を振り返れば1990年代後半、土木の計画分野ではアメリカ型のパブリック・インボルブメントが台頭し、建築分野ではヘンリー・サノフのデザインゲームや入居者が共同で設計に携わるコーポラティブハウス等の成果が高く評された。ランドスケープの分野においても、アメリカのコミュニティ・デザイナー、ランドルフ・T・ヘスターの方法論が我が国に有用な成果として紹介され、私の風景デザインのルーツもここにあると言っていい。

当時は、公園や街路といった公共施設のデザインやプランニングに、周辺住民の意見を聞くプロセスを組み込み、利用者のニーズにあった施設づくりとともに、そうしたプロセスを介すことで希薄化した地域コミュニティの再生を企図するねらいがあった。今日、話題となっているコミュニティ・デザインにおいても、人と人との交流をいかに生み出し、商店街や地域の活性化を促せるかが重要な論点となっている。少々異なる印象を受けるのは、以前のようなハードの「つくること」を念頭に置いたまちづくりを前提としないところであろうか。とはいえ、こうした考えも以前のコミュニティ・デザインの考え方と全く相反するものではなく、これまでに参加のまちづくりに携わってきた諸氏の多くが賛同できるものと考えられる。

しかし、私が学んだ住民参加のまちづくりや景観づくりを巡っては、コミュニティ・デザインという仕事の目標像に形態的な「カタチ」は常にあった。勿論、具体的なカタチの議論までしなければコミュニティ・デザインが成立しないと言っているわけではない。前述したように、私もカタチの話など全く出てこないコミュニティ活動に取り組み、一定の成功と失敗を経験した。ただし常にあったのは、何かカタチをつくろうとする場に、コミュニティが再構築されていくようなプロセス(私にとってそれが住民参加という方法論だったのだが)を組み込むことで、カタチの質や使われ方を向上させたいという姿勢であった。これは少し小難しい言い方になることをご容赦頂くと、カタチを「空間」、コミュニティを「社会」と言い換えれば、ルフェーブルの指摘する「空間と社会の生産・再生産」¹⁾の關係と捉えられる。すなわち、魅力ある「社会」が構築・生産されることによって、魅力ある「空間」が生産され、そしてその「生産された空間」によって、さらに「社会がより魅力的に再生産」されていくという循環の關係である。

だからこそ私にとってカタチの議論は重要であった。魅力あるカタチが存在し続けることで、一過性でない社会の課題解決に繋がると信じていた。まだ住民参加がデザインの現場に導入され始めた頃、参加が流行で終わらないためにも、参加によるデザインの質が良くならなければいけないと真剣に考えていたことを思い

kyushu landscape

design association

出す。もはや昔話だが、当時私は景観や風景のデザインにおいて、専門家と呼ばれる人達が住民といかに連携し、成果を紡ぎ出していくかが今後の課題になると確信していた（今よりずっと若かったので「思い込んでいた」といった方が適当かもしれない）。未だ甚だ微力ではあるが、私の風景デザインは、景観設計の専門家あるいはランドスケープ・アーキテクトとして、成果となる「カタチ」の質にこだわったコミュニティ・デザインの実践を目指すものと捉えている。

一方、最近強く思うのは、そうしたコミュニティ・デザインや住民参加型まちづくりが普及するなかで、ワークショップなどの合意形成の手法が無分別に多用されている設計や計画の現場の危うさである。現在までに多くの自治体職員やコンサルタントの技術者が何かしらの事業で住民とのワークショップを経験し、グループ・プロセスを経た合意形成に一定の実績と自信を持たれている状況は大変喜ばしいことである。しかし、その自信が時に空回りし、専門家や有識者、住民等、参加者全員の属性や構成、人数に関係なく、ワークショップと言えば班分けしたテーブルに白い模造紙とポストイットを広げ、多くの意見を抽出できたことのみで住民参加の成功を感じている方も少なくないのではない。重要なのは、ワークショップを主催する設計・計画者が、開いているワークショップの主旨やプロセス全体における位置づけを十分に理解し、得られた意見の内容や種類によって最終的な成果がいかに良くな

るかのビジョンを持ち得ているかであろう。住民参加の形骸化は従来から批判されているところだが、参加の手続き自体を安易に「良いこと」と捉え、冷静かつ戦略的な方法論として参加が結実するのかを省みないケースが未だ存在しているように思える。模造紙を使った住民との合意形成がいくら上手くなったとしても、あるいは参加者同士が楽しく知り合いになれたとしても、得られた住民意見からより質の高い成果を導き出せなければ参加型まちづくりとして十分とは言えない。風景デザインの文脈から付言すれば、そこにデザインがいかに介在し、貢献することができるかに腐心しなければ、設計・計画される施設や空間のカタチは一向に良くならず、前述した空間と社会の生産・再生産の関係も生まれてはこない。

現在、国やあちこちの自治体とお付き合いをするなか、やはり政権交代による公共事業拡大の話をよく耳にする。大事なのは、以前、批判を受けた単なる「ハコモノ」ではなく、使われる・魅力ある・長く愛される空間を作っていけるかだと強く思う。そうでなければ、また社会は建設業界への不信へと戻っていくに違いない。やや大仰かもしれないが、景気低迷や地方の衰退等、滞って久しい社会の変化を促すためにも、風景デザインの成果が今まさに問われているように思う。

1) アンリ・ルフェーブル著・斎藤日出治訳：社会学の思想
5・空間の生産、青木書店、2000