

## 第 16 回風景デザインサロン「共同体と向き合う」報告

平成 22 年 9 月 22 日、第 16 回風景デザインサロン「共同体と向き合う」を開催いたしました。内山節氏の基調講演と高尾忠志氏の問題提起に続き、パネルディスカッションでは会場も交えながら活発な議論がおこなわれました。本報告レポートでは、基調講演、問題提起、パネルディスカッションの内容の要点をまとめてご報告いたします。

### 1 ) 概要

講師：内山節氏（哲学者）

日時：9 月 22 日（水）15：00～18：00

会場：九州大学 U S I サテライト・ルネット

参加者：62 名（講師含む）

プログラム：15：00～15：45 基調講演 「地域共同体とは」 / 内山節氏

15：45～16：00 問題提起 / 高尾忠志氏（九州大学大学院特任助教）

16：00～18：00 ディスカッション「共同体から地域の風景を考える」

パネリスト / 内山節氏、徳永哲氏（エスティ環境設計研究所所長）、

田北雅裕氏（九州大学大学院専任講師）

司会 / 高尾忠志氏、渡邊加奈氏（九州大学大学院）

### 2 ) 主旨説明

渡邊加奈氏（九州大学大学院）

風景は、その地域の暮らしを映し出しているものです。私たち景観に関わる専門家や技術者は、地域に暮らす人々の声を聞き、地域の暮らしを深く観察し、風景と暮らしの深い関わりを理解しなければなりません。そのとき、九州における風景と暮らしの様々な関わりを理解する上で鍵となるのが「地域共同体」という存在ではないかと考えます。

「地域共同体」は同じ環境でともに生きてきた中で共有された精神文化をもつ小さな社会と捉えることができます。その共有された精神文化は、環境への関わり方における「作法」としてその地域において継承されていくものです。この地域共同体がもつ環境に対する「作法」が、その地域の風景としてあらわれているのです。

こうした共同体を軸にした風景形成メカニズムに対する理解は、環境と人間との共作である「文化的景観」の維持・保全を考える上でも欠かせないものとなります。そして、それは農山漁村集落のみではなく、都市や郊外住宅地も対象とした広義の文化的景観に適用可能なものです。

本サロンでは、地域共同体について深い示唆を含む『共同体の基礎理論』（農文協）の著者である哲学者の内山節氏をお招きし、「共同体と風景」について考えたいと思います。自治体職員や建設技術者、若い世代の方々など、これから九州の風景デザインの未来を担っていく皆さんとともに「地域共同体」に対する理解を深め、「地域共同体と向き合いながら風景づくりをどう実践していくべきか」について議論をおこないたいと思います。

### 3) 基調講演「地域共同体とは」要旨

内山節氏（哲学者）

#### 【地域共同体のかたちについて】

村には実はたくさんの共同体がある。ある課題についてはこの共同体がとても濃厚であるとか、しかし別の課題になるとこっちの共同体の方が中心的であるとか、そんなことをいながら、濃淡はいろんな形であります。だからもたくさんの中の共同体がそこに存在する。共同体というものは一つのものにみんなつながっている状態ではなく、小さい共同体がたくさん積み上がっている、それこそが共同体の姿であり、共同体は二重概念である。小さい共同体が共同体でそれがたくさん積み上がっている状態がまた共同体なのである。



#### 【日本的共同体の性格】

日本の伝統的な共同体というのは生きている人間たちが作っている共同体ではなく、実は自然というものが共同体の構成メンバーとして入ってくる。それから死者も共同体のメンバーに入っている。決して生きている人間だけのコミュニティではないことに日本の一つの特徴がある。だから、日常的なご先祖様と向き合う作法とか自然と向き合う作法が非常に重要になってくる。いろんな作法を持ちながら、自分たちの自然と人間の世界、あるいは生と死の世界を作りだしてきたのが日本の共同体だったのである。

#### 【日本の共同体における自然の意味】

自然という言葉は、もともとは「じねん」と読んで使ってきた言葉で「おのずから」という意味合いである。日本の人たちは、おのずからのままに展開する世界に絶対的正しさ、あるいは絶対的清らかさを見出していた。そういう形で自然を崇拜の対象にしているため、おのずからのままでありたいという想いを込めながら生きてきた人たちが作り上げたものが実は日本の共同体でもあった。日本の共同体では、絶えず自然に対するいろんな形で信仰を作りだして、そういうことを通してまた自然と人間のつながりを知る。そして、そのことによって自治を進めていく。日本の共同体というのは、自然信仰の世界と言える。

#### 【さまざまな共同体と共同体社会】

私たちは歴史的には古い共同体論からむしろ必要な共同体みたいな方向にむかっている。かつての共同体論は、共同体を一元的なものとして見ていたために、暗礁に乗り上げていたが、共同体のイメージはコップの中のビールみたいなものだと思えばよい。ビールの中にはたくさん泡が入っている。一つずつの共同体が、その泡のように抱えている課題によっては少し大きくなっていく、逆に縮小するものもある。いろんなものがあってよい。それから、非常に強い結びつきを持っているものもあり、どこかふんわりとした柔らかいものがあってよい。ただ、そういういろんな共同体がたくさんできていく。それを共同体社会と言うと考えておけば、都市部の共同体というのも一つの可能性としては見えてくる。

## 問題提起要旨

高尾忠志氏（九州大学大学院特任助教）

### 【問題意識】

風景の公共性の喪失や風景のローカリティの喪失、景観という言葉に対する一面的な理解や景観に関わる手法の画一化という問題について考えていくためには、それぞれの場所で公共性を共有できるくらいの範囲で議論を積み重ねていかなければならない。そして、景観を地域の目線で捉えながら、地域それぞれの自立した景観の価値を形成させていくことが必要である。そのためには、景観の意味や価値を地域それぞれで考えて、共有し、行動していくようなプロセスを作つて行かなければならない。そのとき、住民に景観を理解してもらう、こっちの事情を分かってもらうというのではなく、住民の立場で物事を考えるという姿勢を専門家は持っておかないといけないのではないだろうか。

### 【パネルディスカッションの議論テーマ】

共同体の風景とは？

- ・ 共同体の作法
- ・ 作法の景観としてのあらわれ
- ・ 作法が住民の風景の見方に及ぼす影響
- ・ 共同体の風景の構造
- ・ 共同体の風景の迎えている状況

地域へどのようにアプローチするか？

- ・ 住民の意見や気持ちをどのようにして理解するのか？
- ・ 共同体の作法をどのようにして理解するのか？
- ・ 住民との関係をどう構築していくか？

計画や設計に関わる実務で具体的にどうしていけばよいのか？

- ・ 現在の計画や設計の思想や技術をどう変えるのか？
- ・ 行政担当者やコンサルタントの姿勢、仕事の仕方をどう変えるのか？

## パネルディスカッション「共同体から地域の風景を考える」要旨

内山節氏、徳永哲氏（エスティ環境設計研究所所長）、  
田北雅裕氏（九州大学大学院専任講師）、高尾忠志氏、渡邊加奈氏

### 【多様な共同体のなかでのまちづくりのあり方】

そもそも人間は共同体（多様な関係）を必要としている。本来の多様な関係の中に生きるところに持つていかないといけないという思いが今の共同体論の背景にはある。まちづくりでは、そういう街の構成員としての人と人の多様な関係の中での非常に人間的でもあり感情的でもあるような振る舞いが、共同体として力になっていく。それは、ある枠組みからはみ出た地域の問題を解決するときに、自分もはみ出されるかということでもある。

### 【変動のエネルギーと風景】

風景を作っているものは風土であり、風土は自然と人間の両方の時間蓄積があってこそできていく。すると、エネルギー源に変動がある都市と変動させないことにエネルギー源がある農山村地域とは根本的な違いがあることを踏まえて考えなければならない。

### 【都市の風土をつくる家業中心の社会】

都市が持続するエネルギーをいったいどこに求めるかが問題である。江戸期までの都市に持続エネルギーがあったのは家業中心の社会だからである。家業というのは持続を求める。かつての都市は家業的な人間たちを軸にして都市の風土を作っていたが、いま企業を軸にした都市になってくると実はその企業自身が激しく変動することによってエネルギー源になってしまふために風景ができる、つまりどこにも風土ができる。もういちど社会の軸が家業的に変動するということが可能性としてはあるのではないか。



### 【精神・身体・生命性の諒解と社会デザイン】

共同体社会では理解しあって決めるわけではなく、諒解しあって決める。真理を理解して物事を決めるなんて発想はなく、むしろどうやって折り合いをつけるか。作法というのもこういう作法で折り合ってきた、という折り合いの作法を大事にした。諒解というのにも、精神の諒解と身体の諒解と生命性による諒解とがある。村の人たちは、精神の諒解と身体の諒解と生命性の諒解を持って生きているということを分かるには結構時間がかかる。社会デザインとか地域デザインというときにデザインという言葉が意味しているものは知性によるデザインであるために、村の人には肌合いが馴染まないことがある。だから、むしろ村の人たちがデザインしていくのをどう手助けするか、あるいは村の人たちがデザインしていく環境を作っていくところに、本来のデザイナーの仕事があるとも考えられる。