

03

アウトプット型まち歩きのデザイン 人生100年時代のウェルビーイングを目指して

Design of Output-Oriented Town-walking For Well-being in the 100 Year Life

デザイン学科・准教授
Department of Design・Associate Professor

山本 あつし Atsushi YAMAMOTO

要旨： まちを歩き、参加者それぞれが見つけたものを共有しあうことで、互いの視点や価値観の違いを受け入れ、地域への愛着心を育てていく「アウトプット型まち歩き」のデザインについて、これまでの実践と研究を紹介しながら、人生100年時代におけるウェルビーイングな社会の実現に向けたその可能性と課題を考察する。

キーワード：まち歩き／town-walking

まちづくり／community-development
シビックプライド／civic-pride
人生100年時代／the100-year life
ウェルビーイング／well-being
多様性／diversity

1 はじめに

“50歳未満の日本人は、100年以上生きる時代、すなわち100年ライフを過ごすつもりでいたほうがいい” [1]

ロンドン・ビジネス・スクールのリンダ・グラットン教授はその著書『LIFE SHIFT』日本語版の序文で、このように述べている。そして人生100年時代には、これまでのように幼年期から少年期・青年期にかけて教育を受け、壮年期・中年期は仕事に打ち込み、高年期に引退し余生を過ごすという画一的なライフスタイルでなく、それぞれが自分のタイミングで複数の異なるフェーズを組み立てながら生きる「LIFE SHIFT」が求められると説く。

近年、医療の進化や生活環境の向上により、多くの人これまで以上に長寿を迎えるようになった。しかしその一方で、健康、経済、人間関係など、様々な分野にわたる新たな課題が複雑に絡み合い、私たちの目前に立ちほだかるようになった。そんな「LIFE SHIFT」の時代において身体的・精神的・社会的なウェルビーイングを実現するためには、異なる価値観や経験を持つ人々との協働、協創がますます重要になるであろう。そこで必要なのは、コミュニティの繋がりと、多様性を重視したコミュニケーションであると考えている。

そこで本研究レポートでは、人生100年時代のウェルビーイングを実現する一つの手掛かりとして、シビックプライドを育てながら相互理解を生み出すアウトプット型まち歩きのデザインとその実践について紹介し、さらにその可能性と課題について述べていく。

2 アウトプット型まち歩きとは？

「アウトプット型まち歩き」とは、参加者それぞれが同じエリアを決められた時間内に歩き、そこで発見したものを互いにアウトプットしあい共有するまち歩きを指す。その最大の特徴は、ガイドがないということである。

これまで「まち歩き」は、まちを巡り歩く中でその土地の歴史、文化、建築物、風景などに触れ、学び、魅力を発見し、地域との繋がりを深めることができるアクティビティとして、国内各地で盛んに行われてきた。そしてその多くはガイドやガイドマップを頼りに進行されるが、ここではそれらを「インプット型まち歩き」として、両者を比較しながらアウトプット型まち歩きについて紹介していく。

◆インプット型まち歩き

①事前に設定されたテーマ

ガイドや主催者が決めた特定のテーマに沿ってまち歩きを行う。

②主催者主導の体験

ガイドが予め計画したルートで見どころを案内するため、参加者は主導的な役割を担わない。

③情報伝達が一方

ガイドが知識や情報を提供し、参加者はそれを受け入れる。

◆アウトプット型まち歩き

①それぞれの視点・興味

参加者が独自の視点でまち歩きを楽しみ、自身の興味や好奇心に基づいて行動し、それぞれが思い思いに発見をする。

②参加者主導の体験

まちを歩く中で、個々の参加者が興味の惹かれる物事を自発的に見つけ出す。そのため、同じエリアを同じタイミングで歩いた場合でも、それぞれが違う発見をしたり、同じ対象について異なる解釈が生まれたりすることがある。

③双方向のコミュニケーション

歩いた後に、参加者同士がそれぞれの発見を共有することが前提である。その過程において対話が行われ、視点や価値観の違いに気づく状況が生まれる。

このようにアウトプット型まち歩きは従来のインプット型まち歩きとは異なり、参加者の主体的な関わりと共有を中心に行われるため、その土地のオルタナティブな魅力の発見を促し、より多様で、その時そこにしかないまち歩き体験を提供してくれる。また、ふだん何気なく見過ごしている風景を再確認し、同時に異なる視点の存在への気づきを通して、参加者と地域社会、参加者同士の繋がりが生まれ、あるいは深まり、そこからシビックプライドの醸成に寄与することも考えられる。

長寿化社会における課題の一つは、社会的孤立を避け、他者との繋がりをいかに築くかということである。異なる背景を持つ参加者同士が集まり、アウトプット型まち歩きを通してお互いの視点を受け入れ合うことができれば、相互理解が深まり、社会的なサポートネットワークの構築にも貢献することだろう。また適度に体を動かし、他者とのコミュニケーションを取ることは、心身の健康にも寄与する。アウトプット型まち歩きは、まさに人生100年時代にうってつけの余暇活動であると言える。

3 「超珍しい」を見つけるまち歩きのデザイン

ここでは、アウトプット型まち歩きの第一弾としてデザインした「超^{ちようちん}珍」について紹介していく。

超珍とは、まちを歩いて「超珍しい」と感じた人、物、事、場

所を撮影し、それに短いタイトルをつけ、他の参加者と共有して楽しむアウトプット型まち歩きである。撮影した対象を「超^{ちようちん}珍」と呼び、まち歩き後にはそれぞれが収集した超珍を参加者同士で鑑賞しあう「珍^{ちんびようかい}評会」を行う。

以下、その概要と遊び方について説明する。

◆概要

①参加人数

2~20人程度

②所要時間

120分~240分程度

③会場

大型モニターやプロジェクターを設置でき、それを囲んで参加者全員が座って過ごせる場所

④準備物

参加者:スマートフォンまたはタブレット

主催者:パソコン、大型モニターまたはプロジェクター、必要に応じてマイクなど

◆遊び方

①集合・確認(所要時間:15分)

- ・会場に集合する。
- ・歩くエリアと再度集合する時間を決めておく。

②出発・撮影(所要時間:30分~90分)

- ・各自出発する。(一人で歩いても、複数人でグループになってもよい。ただし撮影は個別で行う)
- ・足元を見たり、見上げてみたり、なるべくいつもとは違う視点でキョロキョロしながら歩き、自分だけの「超珍」を見つける。
- ・自分の感性を信じて「超珍しい!」と思ったものをどんどん撮影していく。(このとき、コメントのことはまだ考えないようにする)

③再集合・セレクト・投稿(所要時間:30分)

- ・予め決めた時間になったら会場に戻り、歩きながら見たまちの風景やそこでの出来事をふりかえりつつ、撮影した写真の中から、参加者それぞれが「これぞ超珍!」と思う渾身の1枚を選ぶ。(時間や参加者の人数に応じてひとり2~3枚にしてもよい)
- ・選んだ写真に短めのタイトル(15文字くらいまでが好ましい)を付ける。
- ・タイトルをメールの件名欄に書き、写真を添付して所定のアドレスに送信する。(メール1通につき写真は1枚)

④珍評会(所要時間:60分~120分)

- ・メールソフトを立ち上げたパソコンをモニターやプロジェクターに接続し、集まったメールを一通ずつ映しながら

ら「超珍」を鑑賞する。

- ・進行役がタイトルを読み上げ、撮影した参加者に「どこで見つけたのか?」「タイトルの意味は?」など質問を投げかけ進めていく。(進行役を置かず、撮影した参加者自身が順番で紹介していてもよい)

超珍は気心の知れた家族や友人、クラスメイトや同僚と楽しむことはもちろん、見ず知らずの相手と一緒に楽しむことも想定している。前述した「異なる背景を持つ参加者同士が集まり、アウトプット型まち歩きを通してお互いの視点を理解し合う」ことを可能にするため、誰もが楽しめるよう、超珍のUXデザインは極力シンプルにすることを意識している。スマートフォンやタブレットで写真を撮り、メールで送ることができれば、誰もが参加して楽しむことが可能である。

また主催者側の準備も、会場の手配とパソコン、モニターやプロジェクター程度なので、気軽に開催することができる。少人数であれば自宅で開催できるし、珍評会での超珍共有もパソコンかタブレットがあれば事足りるはず。開催時の負担をなるべく少なくすることも重要な要素であると考えている。

4 それぞれの超珍探し

有名な観光名所があってもなくても、そんなことは関係なく開催できることも超珍の特徴の一つである。参加者同士の視点の違いを楽しむには、むしろその方が好都合であり、「何もない」と感じている日常風景の中で参加者それぞれが見つけた超珍こそが、新しい「名所」になり得るのかもしれない。

ここでは、これまでに大阪、京都、奈良、そして名古屋で開催してきた中から、実際に参加者たちが見つけた超珍をいくつか紹介していく。

何より、超珍を見つけるコツは「キョロキョロすること」である。ふだんよく通る道でも、視点を変えてみると違った世界が見えてくる。まずはネコやイヌになったつもりで目線を低くして、まちを眺めてみることから始めよう。(写真1・2)



写真1「Vの字型はオーダーメイド?」



写真2「仁義なき戦い」

次は目線をいつもより少し上に移動していく。(写真3・4)



写真3「何人家族?」



写真4「天空庭園 in ならまち」

こんどは看板や貼り紙に注目してみる。そこには、どんなメッセージが込められているのだろうか? (写真5・6)



写真5「卑弥呼カフェのメニューはどんなの?」



写真6「その駄洒落わかるの日本人だけかも…」

いくつもの時代を超えてきた証があちこちに…まちじゅうが博物館のように見えてくる。(写真7・8)



写真7「いったい、いつのものだろう?」



写真8「傘の文字が今と違う!」

まちにあふれる虫食い問題たち。無意識に文字や数字を当てはめたくなる衝動に駆られる。(写真9・10)



写真9「不審者が…どうしたの?」



写真10「そこ、一番気になる!」

手書きの貼り紙や看板の向こうに、書いた人の姿が浮かび上がるようだ。(写真11・12)



写真11「その筋って、どの筋?」

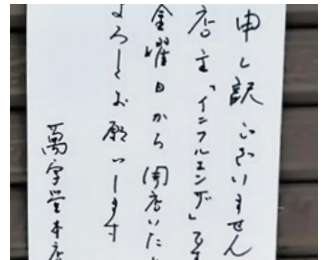


写真12「お大事に」

工夫を凝らし、身の回りにあるものを流用してつくられた看板たち。店主の工夫や人柄が垣間見える。(写真13・14)



写真13「イス看板」



写真14「看板の概念が変わる看板」

キョロキョロしていると、他にもいろいろ気になり出してくる。おや？こんなところにあのキャラクターが！？(写真15・16)



写真15「イワオ(キン肉マンより)」



写真16「ハハッ！隠れ〇ッキーだよ！」

思いがけず、かつての時代の痕跡が…(写真17・18)



写真17「電気屋さんの前に乾電池の自販機！」



写真18「校舎なけれど校歌は残る」

赤瀬川原平の「超芸術トマソン」的発見も。(写真19・20)



写真19「先のない階段」



写真20「何のための階段？」

異世界への入口を見つけてしまうかも！？(写真21・22)



写真21「地下空間への誘い」



写真22「異次元へ出発」

そこには身の毛もよだつモンスターたちが…(写真23・24)



写真23「見たな～」

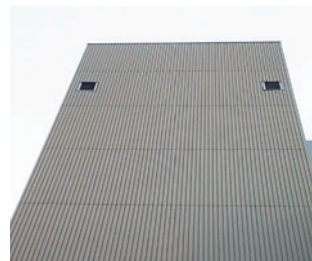


写真24「妖怪・ぬりかべ、発見！」

そしてここまで辿り着いたあなたは、あらゆるものが違うものに見える「見立ての達人」になっていることだろう。ようこそ！日常空間のワンダーランドへ！(写真25～30)



写真25「バンド道」



写真26「化石？な足跡」



写真27「イスたちによる新体操」



写真28「小さなシーズン」



写真29「ちっちゃい龍」



写真30「世界を憂うキリスト」

さらに鍛錬を積み重ねることで、偶然が生み出す「瞬間の超珍」との出会いにも恵まれるようになるだろう。(写真31)



写真31「木漏れ日で虹」

それぞれが自らの視点でまちを歩き、独自の「超珍しい」ものを見つけ、それをどのように捉えるか？

“重要なのは、どこで見たとか、何を見たとか言うことではなく、どのように見たかと言うことだ。” [2]

写真家ソール・ライターのこの言葉が物語るように、見る人それぞれの日常における主観的経験こそが大切であると、参加者たちの超珍が教えてくれる。

5 超珍のはじまり

5.1 隣まちからの案内人

アウトプット型まち歩き「超珍」が誕生したのは、ある二つの出来事がきっかけだった。

その一つは、NHKのテレビ番組「ブラタモリ」を見ていたときのこと。タレントのタモリさんが毎回、国内の地域を訪れ、“話題の出来事や街に残された様々な痕跡に出会いながら、街の新たな魅力や歴史・文化などを再発見”[3]するのだが、その回(2015年6月27日放送)は当時私が住んでいた奈良がテーマだった。

平城宮跡の朱雀門を背景にスタートし、その後一行は奈良市の中心市街地へ移動。そこで驚いたことに、案内役として登場したのは、なんとお隣の京都在住でまち歩きのガイドをされているという方だった。地形と歴史の関係に詳しいということで、土地の段差を切り口に奈良の歴史を紐解くという番組の趣旨にはたしかに合っていると感じたが、「どうして地元の人が案内役になれなかったのだろうか？」という一抹の悔しさを感じた。その時から、歴史の教科書やガイドブックに載っている画一的な情報を提供するだけでなく、独自の視点で自分のまちを読み解き、そこで見つけた魅力を伝えられる人を増やすにはどうすれば良いかと考えるようになったのだった。

5.2 駄洒落から生まれたアイデア

それから数年経ち、奈良市の観光エリアの一つである「ならまち」を舞台にした地域周遊イベントの立ち上げに、実行委員として参加したときのこと。観光需要の落ち込む8月下旬、江戸時代の町家が数多く残るならまちに、たくさんの提灯を飾ることでジブリ映画に出てくるような幻想的風景をつくり出し、それを新たな誘客に繋げ、夏の風物詩的イベントとして定着させたいというのが実行委員会の狙いだった。

しかしそのとき私は、持続的な地域の発展を求めるのであれば、一時的にまちを飾り立てて集客するだけではなく、そこに住む人がまちを誇りに思い、訪れる人も一緒になって土地への想いや愛着を育むことができる環境づくりこそ大切なのではと感じた。そこで思い出したのが、「ブラタモリ」での悔しさだった。誰かが決めた名所や誰かが紡いだ物語に

とられることなく、それぞれの視点でまちを見て、そこで見つけた魅力を伝え合う、そんな機会を生み出すことがその実現に繋がるのではないかと。そう考え、夜な夜な仲間たちと一緒にブレインストーミングを重ねた。

「提灯があかりを灯すように、一人ひとりの人がまちをあかるくする存在になればいいのに…提灯…提灯…あ、超珍だ！」

ある人にとって当たり前のことは、別の人からすると珍しいことかもしれない。その逆もまた然り。「珍しい」を起点にすることでそれぞれの視点の違いが顕在化し、その「違い」を楽しむ状況をつくれば、まちを語る豊かなボキャブラリーが自ずと形成されていくのではないかと。またその過程でまちとじっくり向き合い、ふだんは見過ごしているような物事を再発見することで、その土地へのシビックプライドの醸成を促進できるのではないかと。それならば「違い」のコントラストはより強い方がいい。誰もが珍しいと感じるものではなく、超個人的な視点からの珍しいこと＝「超珍しい！」を見つけて伝えあうことができたらおもしろい。「超珍」は音読みすれば「ちょうちん」。それぞれの視点から「超珍」を探すことでまちのあちこちを照らし、みんながまちを明るくする提灯のような存在になる。そんなアウトプット型のまち歩きをつくらう…。冗談のような話であるが、超珍はそんな駄洒落から生まれたのだった。

5.3 はじめての「超珍」

このような経緯から、2015年8月にならまちの地域周遊イベントの一環として、第一回の超珍を開催することになった。SNSなどを使った告知で、集まった参加者は22名。ならまちにある26の小さな町を参加者それぞれに1つ～2つずつ担当してもらい、3時間で200を超える超珍が集まった。(写真32～35)



写真32 オリジナル白地図を手に出発！



写真33 ビンときたらどんどんシャッターを切る。



写真34 境内に黒猫が…何かが起こりそう！



写真35 江戸時代の街並みが残るならまち。

このときはFacebookのイベントページに参加者が撮影した超珍の写真とタイトルをアップしてもらい、インターネット地図サービス“Stroly”[4]を使って、それらの情報をネット上の白地図に位置情報と共にマッピングしていくという随分凝った仕組みだった。

超珍探しのあとはこの日のために設えたパーティ会場に集合し、珍評会を開催。完成したオンライン超珍マップをスクリーンに大きく映して、食べたり飲んだりしながら、みんなが見つけた超珍を紹介しあった。自分が担当した町について熱く語り合う場面もあり、たった3時間向き合うだけでもその土地への愛着心が芽生えるのだということを実感した。初対面にも関わらず和気あいあいとした参加者同士のコミュニケーションが生まれ、それは終了後もしばらく続いた。(写真36・37)



写真36 スクリーンに地図と超珍を映して進行。 写真37 担当した町の自慢合戦に興じる。

初回ということもあってイベント要素の強い設えだったが、県内外から集まった参加者は10代前半から50代後半までと年齢層も幅広く、学生や教員、会社員、行政職員、新聞記者にインフルエンサーと職業や所属も様々で、多様な視点を共有できたことに私は手応えを感じた。(写真38)



写真38 珍評会では、まちの形を横った料理を準備した。「ここ、私が歩いたまち！」と歓声が上がる。

5.4 「超珍キッズ」と「超珍探検隊」

実はこの地域周遊イベントの同じ期間中、仲間たちの協力を得て、他にも二つの超珍探しを開催した。

一つは「超珍キッズ」という、地元の小学生を対象としたもの。基本的には超珍をベースとしつつ、「超珍しい妖怪探し」をテーマに、妖怪のように見える模様や形を探すまち歩きに変更し、子どもたちが見つけた「超珍妖怪」は同行のスタッフがインスタントカメラで撮影、珍評会では印刷した大きなマップにその写真を貼り付けて発表するようにした。家の

近所の見慣れた道端で、超珍な妖怪探しに興じる子どもたちの姿は微笑ましかった。珍評会で一人ひとりが自分の言葉で発表する様を見ながら、地域について学ぶアクティブラーニングの授業にも活用できそうだと感じた。(写真39・40)



写真39 まちに潜む妖怪たちを見つけていく。 写真40 完成した地図を見ながら珍評会。

もう一つは、前述のStrolyを使ったクイズラリー「超珍探検隊」である。これは、手描きの地図など縮尺や位置関係が正確でない場合でもGoogleMapなどのように現在地情報を表示でき、さらに複数の種類の地図を切り替えて見ることができるというStrolyの特徴を活かしたアトラクションで、スマホを片手に、古地図や観光マップなどそれぞれの地図にまつわる問題に答えていくというものだった。(写真41)



写真41 各ポイントには超珍くん(後述)が待っていて、正解の場合は二次元バーコードを持っている。

各設問は3択問題になっていて、自分が選んだ答えの記号が示されたマップ上の地点に行き、正解であれば次の地図と問題のページへと繋がる二次元バーコードが置いてある…という仕組みである。仕掛けの複雑さから参加者は少数にとどまり、途中システムトラブルなどもあったが、クイズを楽しみながらまちの色々な地図や情報に触れることができる体験は他にはないもので、また再度チャレンジしてみたい企画である。

5.5 ロゴ・グッズ・キャラクターのデザイン

さらにこのときは、参加者へのプレゼントとしていくつかのグッズも制作した。地図用のバイナダー、夏の暑さを紛らわせる団扇、記念品のステッカー(赤&白)、そしてそれらを収めて持ち運ぶためのトートバッグの4点である。全てのグッズに、提灯の形をモチーフにデザインしたロゴマークをプリントした。このロゴマークはSNSや会場など至る場面で使用し、現在も継続して使っている。(写真42)



写真42 8月下旬の祭良盆地は灼熱であるため、団扇は必須アイテム。

他にも様々な形で超珍探しを楽しんでもらいたいと、たくさんアイデアを形にしたが、その中でもマスコットキャラクターの「超珍くん」は、幅広い年齢層の方に親しみやすさを感じさせ、リラックスした雰囲気をつくってくれる存在として、今でも重要なシンボルとなっている。彼についても少し紹介しておく。(写真43)

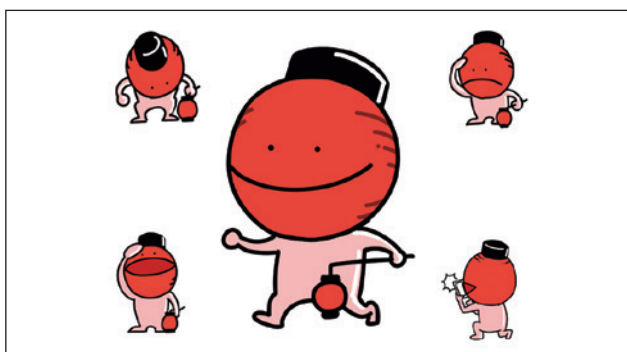


写真43 こちらは現在使用している二代目。デザインは学生(当時)によるもの。

【超珍くん(設定)】

- ・まちの「超珍しい！」人・物・事・場所を照らす妖精。
- ・「超珍しい！」を求め、まちからまちへと群れをなして旅をする。
- ・気に入ったまちには巣をつくって棲みつく。
- ・夜な夜なまちに出かけ、「超珍しい！」を見つけると頭を光らせる。
- ・人間には理解できない「超珍語」を話す。
- ・裸に見えるが、実は全身肌色のタイツのような服を着ているらしい。
- ・手持ちの提灯は超珍探知機になっている。
- ・木の枝などにぶらさがって眠る。

「うちのまちには何も無い」などと嘆くあなたのところにも、いつか超珍くんが現れるかもしれない。

6 超珍の広がり実践から見えてきた課題

ならまちでの超珍の開催を通して手応えを感じた私はその後、観光以外の文脈でもアウトプット型まち歩きを展開を

進めていった。

高齢化が進む農村に関係人口を増やすためのイベント、生活協同組合の理事・職員向けファシリテーター養成プログラム、自律協働型の居場所づくりを目指すチーム・ビルディングのためのワークショップ、地域創造学を学ぶ大学での授業、生涯学習センターの市民講座など、これまで様々な主体と連携しながら多様な場面で超珍を開催したが、その中でいくつかの課題が見えてきた。

6.1 システムとインターフェースの課題

ならまちで開催した超珍では、その場に集まった参加者全員が発見した物事を一つの地図上で視覚化し、それを画面共有することで珍評会を行った。前述したように、この時はFacebookとStrolyを連動させてそれを実現していた。

もう少し詳しく全体のフローについて説明すると、まず参加者が撮影した写真とタイトルを、担当町名のハッシュタグを添えてFacebookの専用イベントページに投稿し、それをスタッフがチェックして、珍評会が始まるまでにStroly上の白地図に一つずつポイント入力していく…という流れだった。

このやり方だとハッシュタグ以外に位置を示す情報がないので正確な位置はわからず、町内の任意の位置に手動でポイント入力しなければならないこと、ポイント入力作業は三人がかりで手間がかかることなどが問題だった。撮影場所の位置情報の共有も含めて、FacebookとStrolyが自動で連携するシステムが構築できればよかったが、準備時間とコストの関係からこうなってしまったのだった。

また当然のことながら、参加者側もFacebookアカウントを所持し、写真投稿できるスキルを持っている必要がある。SNSの利用は、コストを抑えて、手軽かつリアルタイムで写真や文字のデータを共有できるという利点がある一方、ある程度のデジタルリテラシーを持つ、限られた人しか参加できないというデメリットがあった。より多くの幅広い層の方に楽しんでもらうためには、思い切ってこの仕組みを変える必要があると考えた。

そこで参加者からの投稿については、Facebookを使わずメールで送ってもらうように変更した。件名にタイトルを入れて写真データを添付し、それを予め決めておいたメールアドレスに送信してもらい、珍評会ではメールソフトを立ち上げて一通ずつタイトルと画像を紹介していくようにした。テンポよく進めるには、進行役がメールソフトの扱いに慣れている必要があるが、これが現時点で最も手軽で確実な方法だと思う。ただしメールで画像データを送ることに慣れていない参加者も一定数いたことなどから、直感的操作で情報共有できるインターフェースの開発も考えていきたい

ところである。

また、参加者自身がメール送信することになったので、撮ったもの全部ではなく、その中から何枚かを選んで送ってもらうようにした。(参加者が多く発表に時間がかかりそうときはひとり1枚ずつ、ゆっくり時間を取れそうときはひとり2~3枚ずつ…というようにしている)参加者が選別するための時間を設ける必要が生まれたが、珍評会で共有する前にその日の超珍探しをふりかえる機会になって、結果的にはよかったと思う。

さらに、Strolyの活用も思い切って一旦やめることにした。そこでオンラインマップで超珍ポイントの共有ができなくなった代わりに、大きく印刷した白地図をみんなに見えるよう張り出し、珍評会で参加者から撮影場所を聞くようにした。しかし、これもそのうちやらなくなってしまった。何よりわざわざ白地図を準備して印刷するのが大変だったし、それならば、細かい位置情報が気になる人には珍評会が終わってから発見者本人に聞いてもらうことにしようと割り切った。

Strolyは無料で利用でき、地図の登録やポイント入力も比較的簡単にできる上に、いろんな種類の地図を1台のスマホで切り替えながら使えるという画期的なサービスである。当初は超珍を開催するたびに新しいオンラインマップが生まれ、それを見ながら発見者の追体験をする新たなまち歩きができる夢が広がったが、欲張りすぎず、まずは超珍そのものを広めることを優先しようと考えた。

6.2 時間配分と進行の課題

開催にあたっての時間配分も大切な要素だと感じるようになった。長すぎるとダレてしまうし、短すぎると「もっと話したかった」「もっと聞きたかった」と不満が残る。これまでの経験では、だいたいトータル2~4時間で、導入に15分、超珍探しに30~120分、写真セレクトと投稿に30分、珍評会に60~120分という配分がいい塩梅のようである。

珍評会は進行役がリードして参加者に質問を投げかけていくスタイルで進めてもよいし、そういった役割は設けず参加者自身がそれぞれ順に発表していてもよいと考えている。しかしどちらの場合でも、参加者全員が気持ちよく、安心して、公平に話せるための配慮が大切である。特に前者の場合、進行役の人には、発表者や参加者の様子、タイムキープなど、一度に複数のことに気を配りながら進行できるスキルが必要になってくる。各地で独自開催された際の感想を聞くと「進行役をしたが意外と難しかった」「進行役の重要性を感じた」という声が多くあり、それを担う人のファシリテーションスキルをどのように身につけるのかということも、今後の課題であると感じる。あるいは、そのスキルを実践的に

磨く場として珍評会を捉えても良いのかもしれない。

6.3 「世界ツッコミまち歩き」と海外展開

超珍以外にもアウトプット型まち歩きのバリエーションをつくってみようと、2018年4月にスタートしたのが「世界ツッコミまち歩き」である。(写真44)



写真44 世界はツッコまれるのを待っている！?

参加者がまち歩きでの発見を共有するという基本的な骨組みは超珍と同じだが、発見する対象が「ツッコミを入れたくなるもの」であるところが違う。「誰がどんな意図でこんなことを?」「どうしてこんなふうになった?」と、まちを歩いていると出くわす気になる物事を探して、それには確かなツッコミを入れていくことで、楽しみながら地域のことに興味を持てるようになるという遊びである。(写真45・46)



写真45 オーソドックスタイプ

写真46 ノリツッコミタイプ

遊び方は至ってシンプルで、ツッコミを入れたくなる物事を探して歩き、見つけたらいかにおもしろくツッコむかを考え、そのセリフをスケッチブックに書き、見つけた対象と一緒に写真を撮ってSNSにアップしていく。珍評会のように参加者がリアルな場所に集まることはせず、ネット上で共有するようにしたことで、いつでもどこからでも気軽に参加できることもポイントである。

2022年には大阪市生涯学習センター主催の講座で、プロの芸人さんをゲスト講師として招いたレクチャーと併せて開催したが、ツッコミを入れる対象のことをよく理解した上での確かな言葉を添え、それをおもしろいと感じさせる技は意外に難しく、また撮影・投稿するためにある程度のデジタルリテラシーも必要であるということから、超珍の上級者版と位置付けている。

実は、世界ツッコミまち歩きはそのタイトルに「世界」と冠しているように、将来は海外への展開も視野に入れている。

これについては超珍も同様で、今後は外国人参加者を交えての開催も行いながら検証を進めていこうと目論んでいる。また一方で、超珍や世界ツッコミまち歩き以外にもバリエーションを増やし、アウトプットまち歩きを一つのジャンルとして確立するべく、開発を続けていきたいと考えている。

7 人生100年時代におけるアウトプット型まち歩きの可能性と課題

これまでアウトプット型まち歩きのデザインとその実践について紹介してきた。参加者がまちを歩き、その中で自分が見つけたものを共有する。ただそれだけのアクティビティが、人生100年時代を健やかに生きることにどのようなベネフィットをもたらすのか？ここではその可能性と、今後の課題についてまとめる。

7.1 アウトプット型まち歩きの可能性

以下、アウトプット型まち歩きの人生100年時代における可能性についてまとめる。

①シビックプライドの醸成

- ・参加者がまちに向き合い新たな発見をすることで、地域への愛着や誇りの気持ちが育まれる。

②地域の魅力の再評価

- ・ふだん見過ごされがちな場所や物事が注目され、再評価されることで、地域の隠れた資源や魅力が見直される。
- ・一部でしか知られていなかった場所や物事が共有されることで、地域の文化や歴史がより広く認識される。

③コミュニティの結束強化

- ・参加者が共通の体験を共有することで、地域のコミュニティがより結束し、協力関係や連帯感が生まれる。
- ・参加者が共感や共有の重要性を学び、他者の感情や視点を受け入れ理解できる機会が生まれる。

④新たな交流の創出

- ・地域に興味関心を持つ参加者同士が出会い、新たな繋がりや交流が生まれる。
- ・異なるバックグラウンドや経験を持つ人々が集まることで、様々な視点やアプローチが生まれ、地域でのイノベーションが促進される。

⑤相互理解の促進

- ・様々な年齢層や職業、文化的バックグラウンドを持つ参加者が集まり、コミュニケーションを図る機会が生まれる。
- ・それぞれの異なる発見を共有することで、個々の考え方や視点を尊重し、地域内の多様性について理解が深まる。

⑥コミュニケーション力の向上

- ・1枚の写真で伝えるための、アングルや構図、光の調整な

ど、写真撮影の技術を学ぶ機会になる。

- ・写真を選別する際、どのような視点で選ぶのか、ディレクション技術を学ぶ機会になる。
- ・写真を編集する際、より伝わるようにするためのトリミングやレタッチなど、写真編集の技術を学ぶ機会になる。
- ・限られた文字数のタイトルで伝えるための、簡潔かつ的確な言葉を選ぶコピーライティング技術を学ぶ機会になる。
- ・他の参加者に共有する際、その魅力を伝えるためのプレゼンテーション技術を学ぶ機会になる。

⑦学びの機会創出

- ・他の参加者との情報交換やディスカッションを通して、新たな知識や視点を得ることができる。
- ・地域の歴史や文化に触れることで、さらなる学びの機会に繋がる。

⑧自己肯定感の向上

- ・自らの視点や興味に基づいて発見し、共有することで、自己の存在や興味関心を再確認する機会になる。
- ・自らの観察力や発見能力に気づき、自己肯定感を高められる。

⑨心身の健康への貢献

- ・歩くことは運動になる。
- ・新たな発見は精神的な刺激になる。
- ・他者との交流や共有する喜びは、心理的な充足感を生み出す。

⑩各地での広がり

- ・ローコストでシンプルな構成にすることで、様々な地域やコミュニティで容易に開催できる。
- ・開催地同士がネットワークで繋がることにより、それぞれの特徴がより際立ち、また新たなイノベーションや交流が生まれる。

7.2 アウトプット型まち歩きの今後の課題

続いて、人生100年時代におけるウェルビーイングの実現に向けて、アウトプット型まち歩きの課題を以下に述べていく。

①イベントやワークショップの実施拡大

- ・アウトプット型まち歩きの各地での自主開催を呼びかける。
- ・アウトプット型まち歩きのワークショップを各地で開催し、ファシリテーターを育成する。

②デジタルプラットフォームの構築と展開

- ・アウトプット型まち歩きの遊び方や成果、その他の情報をオンライン上で共有するプラットフォームを構築し、参加者や地域住民が情報を共有しやすい環境を整える。

③教育機関との連携

- ・大学教育や生涯学習のカリキュラムに組み込むことで、学生や受講者に実践的な経験を積む機会を提供し、ファシリテーター及びアウトプット型まち歩きデザイナーを育成する。

④協力体制の構築

・地域のまちづくりや観光振興に関心を持つ団体や自治体と連携し、アウトプット型まち歩きを活用したプロジェクトを共同で企画・実施するための協力体制を構築する。

⑤持続可能な成長に向けた評価と改善

・参加者や関係者からのフィードバックを取り入れながら、定期的に評価と改善を図り、持続的な成長と進化を促進する。

8 まとめ

在野の哲学者・波多野一郎氏が書いた「イカの哲学」という本がある。原著は1965年に自費出版されたもので、現在ではなかなか流通していないようだ。しかし近年になって出版された文化人類学者・中沢新一氏による解説書に全文が掲載されており、私はそこで初めてこの哲学書を読んだ。

特攻隊の生き残りで、戦後スタンフォード大学に留学しプラグマティズム哲学を学んでいた著者は、ある夏、学費を稼ぐためサンタクルズでイカ加工のアルバイトをしていた。この本はそこでの体験がベースになっている。戦時中の極限状態のことを思い出しながら、流れ作業で処理されていく大量のイカを眺めていた主人公・藤野大助は、ふとしたことからイカの思考にダイブし、ヒューマニズム(人間主義)を超えた“世界平和の鍵となる哲学”[5]に辿り着く。

“そうだよ！大切なことは実存を知り、且つ、感じるということだ。たとえ、それが一疋のイカの如くつまらぬ存在であろうとも、その小さな生あるものの実存を感知するということが大事なことなのだ。この事を発展させると、遠い距離にある異国に住む人の実存を知覚するという道に達するに相違ないのだ。” [5]

私たちは日々、何事も効率よくこなすことに腐心しながら生きている。「コスパ」や「タイパ」という言葉が蔓延する現状は、その状況に拍車がかかっていると感じさせる。その中であらゆる物事の「実存」が、あるいは人の「実存」さえも見えなくなっているのではないだろうか？人生100年時代においてウェルビーイングな社会を実現するために、私たちは「実存」を知覚する力を取り戻す必要がある。アウトプット型まち歩きがその一助になることを信じ、今後も実践と研究を継続していきたい。



写真47 2023年12月に名古屋学芸大学で開催した際の集合写真。(後列左側が筆者)

参考文献

- [1] Gratton, Lynda. Scott, Andrew. (2016) .100-year life : living and working in an age of longevity. Bloomsbury. (リンダ・グラットン, アンドリュー・スコット, 池村千秋(訳) .“LIFE SHIFT 100年時代の人生戦略”東洋経済新聞社, 2016年)
- [2] ソール・ライター. “ソール・ライターのすべて All about Saul Leiter”. 青幻舎. (2017年)
- [3] NHK. “プラタモリ 概要”. プラタモリ -NHK. <https://www.nhk.jp/p/buratamori/ts/D8K46WY9MZ/>. (2024年1月31日取得)
- [4] 株式会社Stroly. “Stroly - イラスト地図をインタラクティブなモバイル体験に変える”. <https://stroly.com/ja>. (2024年1月31日取得)
- [5] 中沢新一・波多野一郎. “イカの哲学”. 集英社. (2008年)