

非住民にとってのシビックプライド

非営利型まちづくり株式会社 地域協働推進機構 代表取締役

ふじくら じゅんいちろう
藤倉 潤一郎

特別寄稿

1 郷愁・郷土愛とシビックプライド

「シビックプライド」を「都市の住民としての誇り」と捉えるならば、僕が所沢でやっていることは「シビックプライド」とはあまり関係がないと思われるかもしれない。所沢で僕が取り組んでいるのは、所沢に縁もゆかりもない自分自身が、いかにして所沢を好きになれるかという試みのようなものだ。

僕が考える都市性、あるいは市民性は、そこで暮らしているから、働いているからといったことだけで感じられるものじゃない。むしろ、その都市といかに遊ぶか、どのように関わるか、その都市が好きかということに本質がある。だから、僕のように所沢に住んでいなくても、気軽に都市と関わる事が出来る場として「所沢ノード」というシェアスペースをつくった。

「ノード」とは「結節点」のこと。もともとは様々な有機物が混じり合い、変化を生み出す生態学上の「場」を意味する。情報通信の分野では「ネットワークとネットワークの結び目」にあたるハブとなる機能を、まちづくりの文脈では「地域に変化を生み出す拠点や区画」を「ノード」と呼ぶ。僕は「所沢ノード」に集い、所沢という都市と能動的に関わろうとする人たちのことを、勝手に「所沢ノーダー」と呼んでいる。

本稿では、僕を含めた所沢ノーダーたちが、いかにして所沢で遊び、都市と関わっているかを紹介することで、原稿を読んでくれている方々が「シビックプライド」について考える上でのヒントを提供できればと思う。しかし、それとともに、僕自身のことについても少し紹介をして、そもそも僕がどうし



てこんなことをやるに至ったのかについても説明したい。きっと僕と同じように、自分が住んでいるわけではない都市とどう付き合っていけば良いのか悩んでいる人もいると思うから。

さて。人に色々な性格があるように、人の集まりである都市にも色々な性格がある。協調性の高い都市もあれば、外向的な都市もある。人の性格と都市の性格がマッチすると、その人は幸せを感じ、高い生産性を発揮することが知られている。もちろん、その逆の場合もある。人間の幸せにとって、どんな都市に生きるかということはとても大切だけど、自分が幸せになれる都市を見つけることは意外に難しい。都市の性格は、外から眺めているだけでは分かりにくい。付き合ってみて初めて感じる良さもあれば、初めは小さかった違和感が日々を重ねるごとに大きくなることもある。

僕は国内外の様々な都市に住んだり、仕事をしたりしてきた経験から、そのことを強く実感している。

幼少期を過ごしたメキシコやアルゼンチンでの暮らしを感じさせるものには、何故だか無性に、反射的に切なさを纏った愛情が込み上がる。このような都市への淡い感情が僕にとっての「郷愁」だ。一方で、同じく幼少期を過ごした鶴ヶ島に対しては「郷愁」を感じたことがない。今では少し年老いてきた両親がお世話になっているこの都市（鶴ヶ島を都市と呼ぶことには少なからず抵抗がある）に対して、僕が抱いている感情は「郷土愛」または「愛郷心」と呼ぶべきものだろう。そこには、ある種の義務感や責任感のニュアンスが伴っている。

「シビックプライド」とこれらの感情とは、強く結びつくことはあるだろうけど、本質的に別物だと思う。僕自身が強くシビックプライドを感じる都市は、恵比寿から池袋までの東京の西側（より絞り込むなら外苑前から千駄ヶ谷あたり）と千代田区の神田から市ヶ谷の周辺、そして横浜の関内地区だ。どの場所でもそれなりに長い時間を過ごし、仕事を通じて地域との様々な関わりを持った。でもそれだけが理由じゃない。そのような土地は他にもある。これらの都市は、いずれも僕にとって気持ちが開放される居心地の良い場所だ。

自分の性格を客観的に分析するのは得意じゃないけど、都市の性格との相性で幾つか分かることがある。その1つは僕が、心理学で言うところの「経験に対する開放性」を好ましく感じるということ。この性向は創造性と強く関係している。「経験に対する開放性」を好む人たちが集っている都市は、自由で開放的な雰囲気に溢れ、創造的な刺激に満ちた寛容な都市だ。そのような都市では、人々は好きに自己を表現したり、失敗を恐れずに新しいことに挑戦できる。僕自身は決して創造的な人間ではないけど、そんな都市やそこに集う人々と良い関係を築きたいと思っている。

2 所沢とどう関わるか。

では、所沢は僕にとってどんなところか。所沢の

駅に初めて降り立ち、商店街を高層マンションが林立するエリアに向かって歩きながら感じたのは、創造的な刺激とは無縁な印象。軒を競い合うナショナルチェーンの無秩序な看板が、うるさく目に突き刺さる。200メートルほどの短い通りなのに、延々と続くロードサイドのように感じる無個性な商業空間。何でもあるようで、何も無い。川越のクレアモールを歩いているのと錯覚しそう。関係者の皆さん、ごめんなさい。でも、それが正直な感想。そんな郊外都市の商店街の典型的なイメージを目の前にして、さて、ここで何をするか。この都市とどう関わるか。

初めからシェアスペースをつくることは決めていた。その中にコワーキングスペースを設けることも、デジタル・ファブリケーション機能を設けることも、ビジネス版のライブハウスのように開放的なステージ（イベントスペース）をつくることも最初から決めていた。それらは、僕にとって都市との関係をつくるための道具だ。道具の進化はあれど、千代田でも、横浜でも、その他の都市でも同じ道具を使って都市との関係をつくってきた。これらの道具を使って、僕は、僕と同じように所沢と関わろうとする人たちがお互いに関係を結び合う場をつくった。どんな場にするかということは、どんな関係を結びたいか、その考えを表現して関係性をデザインする上でとても重要ではあるけれど、場をつくること自体が目的じゃない。目的はあくまでも関係をつくること。どんな関係を結ぶかということが大事だ。

初めに紹介したい所沢ノーダーは、「所沢ノード」の空間をデザインしてくれた太田浩史君だ。最初に所沢に来てくれたとき、彼は「都市とは社交である」といった趣旨の話をしていた。ユニークな実績のある建築家だけど、むしろ「東京ピクニッククラブ」の主宰者として知られている。「東京ピクニッククラブ」は、実に都市的な組織・活動で、そのあり方そのものが一つの現代アートとして評価されている。僕の専門分野から少し偉そうに言わせてもらうならば、モデルとして学ぶべきところの多いコミュニ

ティビジネスでもある。僕は東京ピクニッククラブのあり方を、現代版の連・座の類いだと思っている。

東京ピクニッククラブは、「都市の緑地や公共空間の活用の可能性を追求する」との目的のもと、折々に"Fight for the Picnic（ピクニックのために闘う）"とか、"Picnic Right（ピクニックをする権利）"とか、それらしい活動のテーマを掲げている。でも、そのような目的やテーマを掲げることは彼らにとって表現行為の1つであって、実際にはこの組織に一般的な意味での活動目的とか、達成目標などがあるとは思えない。クラブのメンバーは各々が様々な専門分野のバックグラウンドを持っていて、ピクニックを題材に多種多様な創作活動を楽しんでいる。例えば、料理研究家がピクニックフードを、音楽家がピクニックサウンドを、イラストレーターやデザイナーがピクニックに纏わる様々な道具をつくるなど。つくりたいものを、つくる。そのことに理由や目的など必要ない。

年嵩を重ねているもんで古い話で恐縮だが、80年代末か90年代の初頭、カルチャークラブのボーカルとして知られたイギリスのミュージシャン、ボーイジョージは、ある雑誌のインタビューで「モア・プロテインにはもう、バンド内での地位の押し退けあいなどのエゴの問題は存在しない」と語っていた。モア・プロテインは、彼が設立したレーベルの名前。そしてこの発言は、当時のイギリスの音楽シーンで広がりつつあった新しい組織とその可能性について語ったものだ。その頃は、イギリスで展開され始めた「POSSE（ポシ）」と呼ばれる新しい組織形態が日本でも知られるようになっていた。ソウルⅡソウルというグランドビートのバンドはクラブやブティックの経営を手がけ、バンド（ポシ）のメンバーにはファッションデザイナーや店舗経営者、フロアマネジャーの名前が紹介されていた。808ステイトというテクノバンドに至っては、彼らが経営していたレコード店の常連客までも、バンド（ポシ）のメンバーとして紹介していた。

音楽バンドの一員になるのに、もはや音楽の才能は必須じゃない。「レコードよりもTシャツが売れてるなら、そのバンドの中心はデザイナーだ」とまで言われたほどの徹底してフラットでオープンな組織は、当時大学を中退して起業したばかりの僕にとって非常に新鮮だった。幾つものバンドの活動を掛け持ちするのも自由だし、外部の人間の出入りも自由。ミュージシャン以外でも参加できるようになった音楽バンドの活動は、その後より一層ダイナミックに変化した。ビデオクリップは、バンドのメンバーをツアーから開放した。デジタル技術の恩恵で、もはや音楽を奏でるのに楽器を弾ける必要すら無くなった。ソウルⅡソウルや808ステイトが、演奏以外の領域にも活動を広げていったのには、DJのために昼間の仕事をつくるという現実的な側面があった。しかし、今日の創造的な組織は、テクノロジーの進化によってさらに大きな自由と可能性を獲得している。

"All of us are makers.（私たちは、みな作り手である。）"今日のメイカームーブメントの牽引役として知られるデール・ダハティのこの言葉が好きだ。自らの好みや必要に応じて日用品を手づくりするDIY = "Do It Yourself.（自分でつくる。）"文化は、オープンデータやオープンソースのソフトウェア・ハードウェアなどを使いながら技術や経験を他人とシェアし、よりアクティブに社会と関わろうとするDIO = "Do It Ourselves.（自分たちでつくる。）"あるいは、"Do It with Others.（他人と一緒につくる。）"文化を生み出した。その世界的な潮流の中心にあるのが、彼の発行する「Make:」という雑誌であり、「Make Fair」というイベントだ。「Make Fair」は新しいテクノロジーを使ってものづくりを遊ぶ、2つの意味での「もの好き」たちの一大祭典だが、僕はそれを、所沢の地でまちづくりに接続させるカタチで展開できないかと考えた。

3 .Make ところざわ2017

「所沢ノード」のオープンから1年。所沢駅前の再開発で、数か月後には取り壊しが決まっている3階建ての小ぶりのビル（写真1）を安価に借り受け、約1か月にわたってみんなで1周年の記念祭（文化祭）を楽しんだ。それが「.Makeところざわ2017」だ。分かる人には分かるが、分からない人には、たぶん一体何をしているのか全く分からなかっただろう。そのイベントのオープニングアクトとして、太田君をはじめ、経産省の大臣官房政策企画委員として「成熟した大人が圧倒的に楽しめる社会」を構想する浅野大介さん、所沢市の総合戦略推進室長として「まち・ひと・しごと創生総合戦略」を所管する市川勝也さん、横浜などでエリアリノベーションを展開する岡部友彦さん、2020年には所沢でクールジャパンの一大拠点となる「サクラタウン」をオープンするKADOKAWAの玉置泰紀さん、そして、自身の出身地でもある所沢のニュータウンをフィールドに調査研究活動を行っている東京藝大の藤村龍至さんを招いて、シビックプライドをテーマにしたセッションを開催した。

セッションの内容は、各々の方々がこれまでどんな形で都市と関わってきたか、今後どんな関わり方をしていこうと考えているか、など。参加者に対して、幾つかの具体的な提案も為された。この時の提案から、今日では幾つかのプロジェクトが生み出され、動き始めている。市川さんと藤村先生以外のメンバーは、所沢に馴染みがあるわけじゃない。そうした人たちを呼んで、所沢についてディスカッションしていることについて、来場者の一人からクレームがあった。どうして市に関係のない人ばかり集めるのか、と。むしろ、こちらが聞きたい。というか、聞いた。所沢のことについて考えるイベントだからといって、なぜ所沢の人ばかり招かなければならないのか、と。回答はなかった。この方は、最終日に開催した藻谷浩介さんの講演会にも来場され、似た



（写真1）.Make ところざわ2017の会場となった廃ビル

ようなクレームを繰り返した。

アドバイスのつもりでクレームをしたのかもしれない。が、それなら言い方や、言うべき場・タイミングがあるはずだ。他の人たちの時間や楽しみを奪うやり方は適切じゃない。このように、自分の価値観や考え方をプッシュして、他の人たちが盛り上がりようとしている場を壊す人たちのことを「スケルチャー（潰し屋）」と呼ぶらしい。スケルチャーはどんな都市にも必ずいる。良かれと思って、意図せず、自分がスケルチャーになってしまうこともある。気をつけよう。スケルチャーは否定的な言葉を使い、断定的な言葉を好む。曰く、「上手くいくわけがない」「それじゃダメだ」「こうすべきだ」といった具合に。

まあこうした話はさておき、「.Makeところざわ2017」では「つくるを楽しむ」を合言葉に、100人を超える作り手たちが様々な創作活動に取り組んだ。もとは学習塾として使われていた会場には13の大小様々な教室があり、その各々で様々な参加型の企画が展開された。美大出身のお母さん二人組（篠原ひろみさんと大道あゆみさん）は、地元の塗装会社からペンキを提供してもらって、子供たちと一緒に教室の壁をキャンバスにしてお絵描き（写真2）をしたり、木材の端材を使って工作を楽しんだりしていた。後述するポスターやチラシの制作にも尽力した北条恵都子さんはプラ板作りのワークショップを催し、まちづくりNPOを率いる市議の大石健一

さんは、風船のプールをつくって子供たちを楽しませていた。完成度とか、正しいとされるやり方、他人の目などを気にせず、とにかく自分のつくりたいものを形にしてみる。そんな子供たちの無邪気に遊ぶ姿は、眺めている大人たちにも良い刺激になったと思う。これらの教室の脇には、そうした刺激を促すように、様々な歴史上の偉人たちの名言が書かれた幾つものビラが貼り付けられていた。例えば「子供は誰でも芸術家だ。問題は大人になっても芸術家で居られるかどうかだ。- パブロ・ピカソ」とか、「完璧を恐れるな。どうせ完璧になどなれないのだから。-サルヴァドール・ダリ」とか、「未来は予測するものではない。自ら創造するものだ。- アラン・ケイ」とか。



(写真2) 壁をキャンバスにしてお絵描き

災害救援ドローン部隊の活動で知られる青山学院大学の古橋大地さんは、教室の床面いっぱいに所沢の航空写真を繋ぎ合わせて広げ、その上で子供たちにミニドローンを飛ばさせていた。その子たちは、知らず知らずのうちに災害時の救援活動をシミュレート(写真3)している。ウェブやプログラミングの専門家である常田卓磨さんや原木正志さんたちは、毎月所沢ノードで開催しているプログラミング道場で子供たちが作ったゲームを紹介したり、沿線の幾つかの道場と一緒に拡大版の「デカドジョー」を開催したりしていた。そこでゲーム作りに熱中している子供たち(写真4)は、自然とロジカルシンキングが鍛えられ、自分の工夫やアイデアについて分かりやすく教えたり、やりたいことを説明して手

助けを求める力を磨いている。子供たちは遊びを通して、道具の使い方やテクノロジーの新たな可能性を感じ取り、手探りで自分の可能性を拡張している。人と都市との関係にも、そのような手触りが欲しい。

会場のあちこちには、一見すると無秩序な感じで様々なポスターやチラシが貼られていた。「勝手にポスター展」という企画の一環として制作されたものだ。自分の企画を告知・案内するために、自分で制作したものがあるのは当然だけど、他人の企画について勝手に宣伝しているポスターが数多ある。3Dプリンタで出力した幾つもの多面体を展示していた長田隆さんの企画は、誰かによって「愛と情熱の多面体 - 初めての3Dプリンタ展」と勝手に名付けられ、勝手にそのポスターが作られた。この一連の企画には、北条さん(イラストレーター)や遠藤みさきさん(手書きPOPクリエイター)のようなプロたちも関わっていた。また、千田泰宏さん(映像クリエイター)は、カメラに映り込む来場者が作品の一部となるアプリケーションを開発し、それをフ



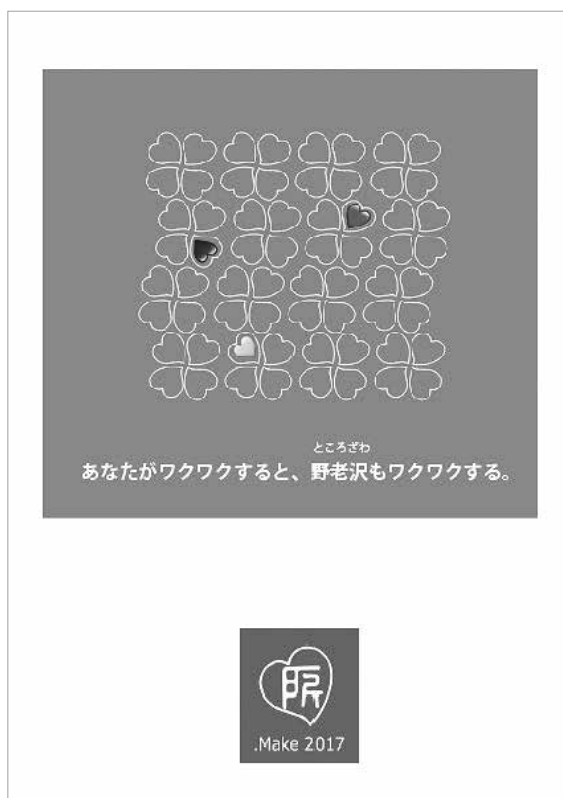
(写真3) ミニドローンによる災害救援シミュレーション



(写真4) ゲーム作りに熱中している子供たち

リーウェアとして公開していた。いきなり表で楽器を演奏し始めた見ず知らずの人もいた。

所沢という都市の名前は、ヤマノイモ科の蔓草である「野老（ところ）」の群生する「沢」に由来する。この「野老」の葉の形がハート型であることから、「ワクワクする野老沢」などのキャッチコピーがつけられた幾つかのイメージポスターも制作された。この葉形のモチーフは「ぶん」の愛称で知られる、地域メディア「所沢なび」のボランティアライターが筆書きしたものを別の人がデジタル化し、また別の人が作成したコピーを付けて、いつの間にか完成されたものだ。こんな具合に、あらゆる企画のプロセスがソーシャルメディアを通じて共有され、誰かがつくったものに他の誰かが手を加えたり、アレンジしたりしながら、1か月にわたってイベントがつくり上げられていった。また、これらの様子は、高橋和巳さんと延与とも子さんがインターネットラジオで放送したり、成田知栄子さんらが記事にして配信したり、園田健彦さんらの広報チームがウェブやSNSに発信したりしていた。



イベントのイメージ・ポスターの1つ



(写真5) 参加型のアート作品になったゴミ集積所

イベントで出たゴミは、アートがあしらわれたゴミ袋によって集められ、その集積自体が1つの参加型の作品(写真5)になった。トイレの張り紙や階段の注意書き1つにまで、何らかの作り手の創意や楽しんでいる様子が窺える造作が施されていた。誰が、どんな理由で、そんなことをしたのか。個々の意図やその全体像は誰にも分からない。主催者の代表を務めた僕自身にすら。会場には、そんなイベントの成り立ちを説明するチラシも貼られていた。「それぞれが必要だと思うことを主体的に推進する。リーダー不在の完全に自走式の参加型の組織。それが"ドットメイクところざわ"です。- 常田卓磨」と。そして、出口には来場者への御礼の言葉とともにひっそりと、所沢の中心市街地を舞台にしたアニメ「ローリング・ガールズ」に登場するハート形の「月あかりの石」のイラストが添えられた、名言集の1つが貼り付けられていた。「感謝は、過去を意味あるものにし、今日に平和をもたらし、明日のための展望をつくる。- メロディ・ビーティ」

まだまだお名前を記してない大事な所沢ノードーたちがいるけど、ごめんなさい。紙幅の都合で本稿ではここまで。またの機会に改めて。とにかく、「Makeところざわ2017」には、気づくかどうかは別にして、膨大なメッセージやソーシャルアクションのタネが仕込まれていた。

4 いま、所沢が変わろうとしています。

このイベントの参加者＝作り手たちにも、当然ながら色々な考え方がある。来場者に不親切で、稚拙とも言える組織・運営体制に疑問を呈したクリエイターもいた。1か月という期間を通じて、参加者が来場者と一緒に何かを作り上げていくプロセスを楽しむこと。それがこのイベントの本旨だったけど、初日の段階から非常に完成度の高い展示が出来上がっていて、期間中それが全く変化しなかった企画もあった。それはそれで最初から分かっていたし、それで良かった。結果として色々なことが浮き彫りになった。

実は、所沢ノードも同じで、利用者をお客さんとして扱うようなことをしていない。もちろん初見さんには丁寧に接するけど、所沢ノードーには、むしろ気を使わない友人ぐらいのつもりで接している。お互いにそうして欲しい。そんな施設の雰囲気づくりが決定的に重要だ。その結果、ボランティアとして受付や運営を手伝ってくれている人たちが出てきたり、勝手に掃除をし出す人も見かけるようになった。それが都市、それこそが都市に於ける市民性だ。

手が回らないから、お金が無いからそうしてるだけだろうと思う人がいるかも知れない。でも、そうじゃない。千代田に作った拠点では潤沢な運営費を稼ぎ出すことができたけど、(僕が代表でいる間は)同じ考え方を貫いた。ホテルライクなサービスを理想とするスタッフや利用者とは、そのことで何度も意見を戦わせた。お互いに理想とする形、実現したい関わり合い方が違うんだからしょうがない。

「.Makeところざわ2017」には幾つかのお手本があった。もちろん「Make Fair」はその1つだけど、最も意識したのは、ダウンゴが開催している「ニコニコ超会議」と飯田市の「丘のまち・フェスティバル」だ。前者には大手広告代理店が絡んでいるが、あえて彼らの高い完成度の仕事を排し、例えば、会場には子どもが殴り書きしたようなポスターが散見され、

素人的な雰囲気演出されている。出演者とスケジュールだけが書かれた案内板が置かれ、誰一人スタッフが配置されていない、参加者に任せきりの区画(ステージ)も多い。自動車メーカーの展示なのに、あえて来場者に手押しで車を動かさせる企画もあって、さすがにこれには笑った。主催者は、毎年何億もの赤字を出しながら、どうしてこんなイベントをやってるのか。

そんな「ニコニコ超会議」の元ネタとも言われている飯田市の「丘のまち・フェスティバル」では、まちづくりのシンボルである「りんご並木」を取り巻く中心市街地一帯がサブカルチャーのカオスと化す。イベントの実行委員会に名を連ねる数十の構成組織が各々勝手に企画を展開していて、誰一人として全体像を把握していないと言われている。道路をキャンバスとして子どもたちが落書きをしたり、火を噴く大道芸人の脇では、ヤギやニワトリと戯れることができる動物コーナーがあり、その横ではジビエの焼肉料理が振る舞われている。痛車の展示やペイントの実演会が行われ、アニメキャラを施された市の公用車やタクシーがそのまま今も走っている。どちらのイベントも出店が居並ぶ類のイベントとは根本的に何かが違う。

僕は元来あまりイベントが好きじゃない。行くのも、やるのも。特に商業的なそれは。だけど、何かと一緒に体験するという事実は、お互いの関係を深めるのに大切な意味を持っている。地域コミュニティや都市の性格を形づくるのも、その共通体験だ。それと同じ意味で、「.Makeところざわ2017」は参加者に共通の記憶資産となり、僕の中でも大切な意味を持った。そして、そこから幾つかのプロジェクトが実際に動き始めてもいる。今のところ、初めて所沢駅を降りた時と街の風景は変わっていない。だけど、所沢ノードーたちとの出会いや共通体験を通じて、僕は少しだけ所沢という都市が好きになった。

40年ほど前に都心郊外のベッドタウンとして一応の完成を見た所沢は、今また再開発の第2波に

よって大きく変わろうとしている。シビックプライドは、古い建築物などによって高められるとする考え方がある。また、ジェーン・ジェイコブスは「新しいアイデアには、古い建築が必要だ」と語っている。それはその通りだろう。

しかし、KADOKAWAの「サクラタウン」は、早くも所沢の表現や行動する文化に刺激を与えている。「.Makeところざわ2017」の舞台が、再開発によって都市の創造性を高める場になれば、この街の景色

や手触りが変わる。そうすれば、住民が寝に帰るだけの場所、受動的な消費の街に見えた所沢が、非住民にとっても遊べる都市、関わりの持てる都市、興味の持てる都市になるはずだ。

「シビックプライド」は都市と主体的、積極的に関わろうとする姿勢の中に宿る。だからそのうち、僕にも所沢に対する「シビックプライド」が生まれるに違いない。

寄稿者 PROFILE

藤倉 潤一郎（ふじくら じゅんいちろう）

非営利型まちづくり株式会社 地域協働推進機構 代表取締役

経歴：1968年生まれ。私立武蔵高等学校卒業。早稲田大学在学中、参加型メディア・システムの開発などを主な仕事とするマーケティング会社を起業。

インターネット関連企業の事業協同組合を設立し、代表理事に就任するなどを経て、2004年、千代田区の不活性な公共施設を活用して複合的なまちづくりの課題を一体的に解決する地域拠点を開設し、運営会社の代表取締役に就任。

2007年、鶴ヶ島市協働政策幹、内閣府地域活性化伝道師に就任。

2008年、第三セクター方式の非営利型まちづくり会社、地域協働推進機構を設立し、代表取締役に就任（現職）。

2012年、法政大学大学院政策創造研究科「非営利組織特論」兼任講師、2014年、同「コミュニティビジネス論」兼任講師に就任（現職）し、現在に至る。