

A nighttime photograph of the Yokohama waterfront. In the foreground, a wooden walkway with a metal railing runs along the water's edge. Two people are walking on the path. The water is dark and reflects the lights from the buildings and the Ferris wheel. In the background, several modern buildings are lit up, and a large Ferris wheel is illuminated with green lights. The sky is a deep blue with some light clouds.

2020年
FabCity 横浜を
つくるためのガイドブック

Guidebook for the realization of
Yokohama FabCity 2020

2020年FabCity 横浜を つくるためのガイドブック



Guidebook for the realization of Fab City Yokohama 2020

2020年 FabCity 横浜を つくるためのガイドブック

目次



参加する

巻頭論考	「2020年 Fab City 横浜構想」	田中 浩也	4
報告	『「参加」を生成する足場を掛ける』	岡部 大介	11
報告	『横浜市文化芸術創造都市の取組み紹介』	ヨコハマ創造都市センター	14
論考	「アートプロジェクトから学ぶ参加型の Fab City 横浜へ」	Joyce Lam	20
論考	「横浜で足場を掛ける」	岡部 大介	22



発見する

報告	『まちを観る』	加藤 文俊	27
報告	『Fab City の可能性を描く』	田中 浩也	30
論考	「粗悪なもの」から考える	郡司 斐	36
論考	「横浜 オノマトペ」	原 野枝	38
論考	「フィールドワーク的想像力」	加藤 文俊	40



つくる

報告	『Fab なお店のしくみを書く』	水野 大二郎	47
報告	『Fab City 横浜の Fab 施設を考える』	庵原 悠	50
報告	『横浜 ×× 化計画』検討会	『横浜 ×× 化計画』検討委員会	56
論考	「創造都市横浜 2.0」	秋吉 浩気	64
論考	「楽しい都市」	水野 大二郎	66

後記	「本格的に何かを“つくる”ということ」	小原 和也	68
	「Fab City 横浜」をつくるためのブックリスト		70
	『横浜 ×× 化計画』検討委員会メンバーリスト		71



2020年 FabCity 横浜構想

Concept of FabCity Yokohama 2020

田中 浩也（慶應義塾大学環境情報学部准教授）

この原稿を執筆している2014年2月から数えて、ちょうど1年前のこと。私は大きな壁にぶちあたって、途方に暮れ、本当に眠れぬ毎日を過ごしていた。2013年8月に日本でホストする「第9回世界 FabLab 会議¹」の開催場所が、なかなか決まらなかったからである。海外から250人も参加者を招待して行う国際会議の場所が、開催半年前になっても決まっていない、というのは異常事態である。その一番の理由は、私自身の迷いだった。どの場所に根をおろせばいいのか、本当に分からなかった。

世界 FabLab 会議は、1週間にわたる「クリエイティブ・サマーキャンプ」である。日本語では、集中強化合宿、と意識して説明していた。参加者は文字通り、朝早くから、夜遅くまで、食事も共にし、話し合いだけでなく、実際にものをつくる活動も行う。スーツの参加者は誰もいない。大学関係者、政府関係者も来るが、彼らもまたTシャツ姿になって、手を汚しながらものをつくり、自分で自分の料理をつくって食べるのである。ホストとゲストを完全に分断してしまう従来の意味の「おもてなし」ではなく、むしろすべての参加者が「つくること（会の運営）」にも関与する「おもてなし 2.0」が FabLab 会議の真骨頂である（このことに関しては、昨年プロジェクトのまとめ冊子である『The Power of Mum』にも記した。実際、昨年の大学院プロジェクトは、同僚の水野大二郎先生のディレクションによって、世界 FabLab 会議の「フードワークショップ」となって結実した）。

第5回から毎年世界 FabLab 会議に参加してきた私は、このイベントの「質」が、通常の学会とも、

アートフェスティバルとも、ビジネスショーとも異なることを肌で知っていた。インド、オランダ、ペルー、ニュージーランドと渡ってきた開催のバトンが日本に渡され、おそらくこれが「最初で最後」の日本開催になりそうなことも予感していた。この会議に求められているのは、あらゆる国から来た、あらゆる世代の FabLab 関係者たちを受け入れること。そして、学会やビジネスショーのような堅苦しさとは無縁の、むしろ手作りで会自体をつくりあげていくことの「楽しさ」を体現するような雰囲気であった。それが、どのまちで実現可能なのか、私ははかりかねていた。

NPO 法人横浜コミュニティデザイン・ラボの杉浦裕樹さんを訪ねたのは、そんなときだった。オランダのアムステルダム、ニュージーランドのウェリントン、スペインのバルセロナ、アメリカのボストン。これまで世界 FabLab 会議をホストしてきたまち、そしてこれからホストすることが決まっているまちの共通点は、「クリエイティブ・シティ」と呼ばれていることである。人々の内発的な創造性を中核に据えた、ボトムアップな市民の力を活かした参加型都市デザイン。「つくる社会をつくる」という可能性に満ちた場所が必要なのだ。そして、1週間にわたる長丁場の会なのだから、会場は、ある「建物」や「施設」単独とはならない。会が行われるのは「まち全体」だ。まち全体がワクワクする、創造的な、文化的な場所でなければならない。それを実現できるひとつが、日本でいえば、横浜なのではないか、とある日急に思い立ったのだった。そう考えれば、いろいろなパズルのピースがうまくはめ合わせるような気がしてきた。そういえば、横浜に新たな FabLab をつくり、という動きの芽があるこ

とも以前から耳にしていたし、慶應大学 SFC から遠すぎない距離だろう。なにしろ、杉浦裕樹さんは 15 年前、まだ僕が学生だったころからのお付き合いである。杉浦さんは、アポなしで急に現れた私を気前よく迎えてくださり、そして、一通りの説明を終えると、即座に横浜のキーパーソンたちにすぐに電話をかけてくれた。事態が、一気に動き始めた。

それから半年、私は、何度も横浜に通った。ヨコハマ創造都市センター (YCC) との連携も始まり、第 9 回世界 FabLab 会議の準備は急ピッチで進められた。目の回るような、休む暇のまったくない半年間だったが、無事に国際会議は成功。大きな盛り上がりを見せた。FabLab 会議期間中には、NPO 法人横浜コミュニティデザイン・ラボのなかに「FabLab 関内」が立ち上がった。また期間限定で利用するはずだった、仮施設「スーパーファブラボ」は、それ以後も慶應大学 SFC の学外研究室として利用させていただけることとなった (世界 FabLab 会議そのものの報告は本稿ではこれ以上扱わない)。そして、会議が終わってしばらくたって少し落ち着きを取り戻しつつあったころ、わたしたちと横浜の次の関係性を考えようとする空気が生まれ始めた。祭りは楽しい。しかし、本当に大切なのは「祭のあと」の日常の持続であることは、誰もが理解していた。偶然にも、2014 年にスペイン・バルセロナで開催される第 10 回世界 FabLab 会議のテーマは「From FabLabs to Fab City」である。「Fab City」の可能性を日本でも考えるための、大学院プロジェクト科目はこうしてはじまったのだった。

ところで世界 FabLab 会議の準備のなか、私は約 50 年前に開催された「世界デザイン会議²⁾」との不思議な類似に気がついた。世界デザイン会議は、1960 年の 5 月 11 日から 16 日まで日本初の国際デザイン会議として、世界 24 カ国から 227 名のデザイナー、建築家が参加して東京で開催されたとされる。この期間と規模が、「世界 FabLab 会議」とたいへん似ている。そして、この「世界デザイン会議」を契機に、メタボリズム³⁾・グループが誕生し、会議によって実現された異分野のデザイナーどうしの交流が、東京オリンピック (1964) や大阪万博 (1970) に繋がっていったことは、よく知られた史実である。

メタボリズムとは、その時代の生物学の最新の知見だった「生物の新陳代謝」をデザインに取り入れ、常にパーツが交換できるように設計しておく建築の設計思想である。この時代のキーワードは「環境」だった。高度成長の中、大型建設と環境破壊をただ繰り返すばかりでなく、資源循環型の都市が構想できないかというイメージが既に議論されていたのである。メタボリズムは、思想と斬新な設計案のセットとして、世界でも広く知られるようになったが、実際に現実化した建築物は少なく、代謝の実現もほとんどされなかった。その時代は、構想に、まだ技術が追いついていなかった。

建築以外のジャンルにおいても、1960 年代のことを調べてみると、現代の眼からみてとても面白い。この時代、まだ ICT (情報通信技術) のイメージは、まだそれほど社会に広がっていない。むしろ技術の想像力が向かう先は、「情報処理」ではなく、「物質処理」だった。それはたとえば、漫画『ドラえもん』

に描かれた物語の多くを読んでみても分かる。もの（物質）を拡大縮小するための「スモールライト」、もの（物質）を複製量産するための「フェルミラー」。音声を物質化するための「コエカタマリ」。身のまわりの物質（フィジカル）な世界への操作可能性を高め、ハードウェアをソフトウェア化すること、可塑性を高めることの試論が描かれているのだ。この時代、物質処理は「環境技術」と対応し、21世紀の都市生活のイメージをつくりあげていた。

それから50年。世の中の主流はICT(情報通信技術)となったが、いま、デジタル・ファブリケーションという技術が誕生し、再び私たちは「情報」を身近な「もの」と結び付けようとしている。3DプリンターやレーザーカッターがITと結びつくことで、ICTは「FICT (Fabrication, Information, Communication Technology)」(情報・通信・物質化技術)と呼ばれるものに進化していくことだろう。いま、ファブリケーションで扱える範囲は広大である。現在の3Dプリンターと3Dスキャナーを組み合わせれば、初期的ではあるが「フェルミラー」も「スモールライト」も「コエカタマリ」もつくれるし、実際にものを遠隔転送するための「3DのFAX⁴」も登場し始めた。

FabLabは、電子工作やプロダクトデザインの技術を組み合わせれば、従来の制約を遥かに超える、(ほぼ)あらゆるものが制作可能なんじゃないか、という思いつきからはじまった。かつてSFに描かれていたアイデアたちは、もう実際に制作可能な状況に到達している。「ものづくり」だけではない。バイオプリンティング技術を用いれ

ば、「いきもの」さえもつくれてしまう。いま、世界で、SF (Science Fiction) はSF (Speculative Fabrication = 思惑的・推論的・批評的ものづくり)へと転換しつつあるのだ。(ほぼ)あらゆるものが制作可能な技術を手に入れてしまったわたしたちは、本当に、何を、何故つくるのか、という問いを日々発し続ける状況に突入してしまった。そして、それはつくりながら考えるしかない。つくるといふ行為の中に、問いと答えのセットを両方同時に見つけるしかないからだ。Fabという思想は、そんな行為を、日々の「楽しみ (Fabulous)」であり生き方、暮らし方へと転じてしまおう、ということである。だれもが自分のためにものづくりを行い、社会のためにその結果の一部を役立てる。

——では、そんな時代の都市とは、どんな形態をとるだろうか？

何をつくれればよいか。そのアイデアやインスピレーションをふんだんに与えてくれる都市だろうか？

アイデアやインスピレーションがあったとして、それを「もの」のかたちで表現するための、素材や材料が手に入りやすい都市だろうか？

ものとして表現したものに対してコメントやフィードバックを寄せてくれ、見てくれる人がいる、展示や発表のしやすい都市だろうか？

一緒につくったり、プロジェクトを行ったり、困ったときに相談に乗ってくれるコミュニティのある都市だろうか？

多様な国籍の人たちがいる都市だろうか？まなぶこと、あそぶこと、はたらくことの境界がゆるやかな都市だろうか？

個人的に私は、横浜には上に述べたほとんどの要素があるように感じている。肝心なのは、誰かが、こうしたいくつかの要素を融通し、結び付け合わせ、プロジェクトを生み出すエンジンになることである。学生、自治体、市民、企業。そうしたさまざまなアクターを結び付ける、中間組織的な活動をすることを目指してはじまったのが、この大学院プロジェクト科目「ソーシャルファブリケーション」だ。もし、わたしたちができるのなら、こうした横浜に必要とされる役割の一端を、私たち慶應大学 SFC が担いたい。

2013 年秋学期は、そうした横浜のコンテキストを学び、基本的なリサーチを行った。そしてその結果は、学生、自治体、市民、企業の混成チームによる「横浜 xx 化計画」としてまとまっている。

この冊子が、次のプロジェクトを誘発するトリガーとなることがあれば幸いである。Fab City の本格的な設計と実装は、2014 年の春学期に行われる予定だ。

*1 2013 年 8 月に横浜で開催された、海外との交流を通し、わたしたち自身の未来としての「つくる社会をつくる」について考える会。世界各国にバトンが受け継がれ、日本での開催は第 9 回目となる。 <http://www.fab9jp.com/expo/>

*2 日本初の国際デザイン会議として「今世紀の全体像——デザイナーは未来社会に何を寄与しうるか」をテーマとして東京で開催。坂倉準三を代表に、丹下健三、柳宗理ら当時の建築・デザイン界の主要人物が実行委員を務めた。

*3 1960 年代に始まった日本の若手建築家グループによる建築運動。建築評論家の川添登と、建築家の菊竹清訓、黒川紀章、大高正人、槇文彦らによるグループ。建築や都市を生物のように成長・変化するものだと捉え、「新陳代謝」(メタボリズム)から命名された。

*4 「Scan」「Print」「Copy」「Fax」という 4 種類のボタンからなる世界初のオールインワン 3D プリンター。 <http://www.aiorobotics.com/>



2020年 FabCity 横浜を
つくるためのガイドブック

参加する

報告

『「参加」を生成する足場をかける』

岡部 大介

『横浜市文化芸術創造都市の取組み紹介』 ヨコハマ創造都市センター

論考

「アートプロジェクトから学ぶ参加型の Fab City 横浜へ」 Joyce Lam

「横浜で足場を掛ける」 岡部 大介

横浜に「参加する」

2020年 Fab City 横浜をつくるために、
そして横浜の未来を考えるために、私たちは横浜とい
う都市に「参加」するための仕組みがどのようにして成立して
いるのかをまずは知る必要がある。本パートでは、「ソーシャル・ファブ
리케이션」のセッションのまとめとして、横浜という都市を活用し、自
らその仕組みに参加していく動機付けがどのように形成しうるかを学習理論
の観点から提言した東京都市大学の岡部大介氏のセッションの様子をまとめ
た。また、文化・都市政策の観点からヨコハマ創造都市センター (YCC) の
松井センター長、杉崎氏、池尻氏より、横浜市文化芸術創造都市の施策と取
組みの紹介をまとめた。本パート後半では、セッションのまとめに紐づくか
たちで、横浜特有の土地を活かしたアートプロジェクトによる「参加」がい
かにして可能となっているのかについてと論じた Joyce Lam の論考を掲載
している。これまで横浜は、我々にどのような「参加」のための足場を提供
してきたのであろうか。そして、その足場にどれだけの人が足をかけ、その
人たちがどのように新たな足場を掛けるための場をつくりだしてきたであ
ろうか。Fab City 横浜をつくるためには、このような参加の仕組みが常に新
しい「参加」を生み出し、循環し続ける必要がある。これからの「参加」は
その場を「つくる人／つかう人」といった分断が生じてしまってはならな
い。全ての人がある場にかかるといえる形で「参加」にすることが可能な状
況をつくりだしていく必要がある。Fab City 横浜では、どのような参加の形
態がありえるのであろうか。そこではすでに、いわゆる「場」を
も越え出た「空間・情報・経験」として参加の共有が可
能となるような都市かもしれない。(小原 和也)

「参加」を生成する足場を掛ける

The 'Scaffolding' Theory in prompting participation

日時：2013.12.26 18:30-20:00

場所：横浜コミュニティデザイン・ラボ

ファシリテーター：岡部 大介（東京都市大学環境情報学部准教授）

「足場掛け」という考え方は、ひとりでは到底解決が困難な課題が目の前にあるとき、その人の回りに存在する仲間や先生など、その課題を抱えている本人よりも能力のある他者が支援し、実行可能にする工夫のことを指します。課題を抱えた人が、その課題の解決に足場を「掛け」、その挑戦する過程で学習や成長を遂げ、その場への参加の可能性が上昇するのではないのでしょうか。（岡部 大介）

オンラインコミュニティにおけるレイヤーのコミュニケーション

自分たちが好きなコスチュームを作って、着て、撮って、オンラインにアップするという活動をしている人がたくさんいます。いわゆるコスプレイヤーと呼ばれる人たちです。コスプレイヤーの間では“レイヤー”と呼び合うことが多いです。レイヤーであればほぼ誰もが登録していると言ってもいいオンラインコミュニティの「cure¹」というサイトの登録者数は、なんと約14万人にもものぼります。

コスプレをする際、レイヤーは様々な道具を使い、コスプレをします。私たちはどうしてこういう活動をしたいのでしょうか？ここでは、こうした、自分になりたいものをつくって表現しようというモチベーションや、欲求、欲望みたいなものを主体的な事柄と呼ぶことにします。非常に感情的で、エモーショナルな部分が占めていることが多いです。

少し話は変わりますが、先にみなさんに紹介したい事例があります。1979年にソニーからウォークマンという新しいメディアが発売されました。このような新しいメディアが出てくると、僕らの日常生活様式そのものが変容してしまうことに気付かされます。例えば、このウォークマンの広告で象徴的なものとしては、「部屋から出たがるステレオなのね。」「こんなステレオ嘘みたい。片手でつかめ。外へ連れ出せ。ウォークマン登場。」というキャッチコピーが書かれていますが、僕らがメディアをどう使うかによって、僕らの欲望や動機そのものが道具によって変わっていくことが見受けられます。他にも、携帯電話というメディアの出現では、僕らがどうやって人とつながるのか、ということの変容が見てとれます。学生の間では、携帯電話を使ってどうやってクラスの中でステータスを得ていくか、といった友人間のコミュニケーションに比重がかかってくることになります。

プリクラという媒体にも、このようなコミュニケーションのあり方が現れています。プリクラの場合は、誰と撮り、どこに貼って、誰に見せるのが非常に重要になってきます。今から5・6年前は、合コンに参加する男子は、事前に必ずプリクラを撮って、相手に渡すという文化も存在したようです。プリ帳（プリクラを貼って保存するメモ帳）という文化は、そのようなコミュニケーションにおける最たるものでしょう。プリ帳にどのくらいのプリクラを貼っているかという

*1 世界最大級のコスプレ画像を見ることができるコスプレコミュニティサイト。http://ja.curecos.com/



※「cure」ホームページ



ことで、その人の交友関係やコミュニティの広さなどのステータスが判断されてしまうことになります。

「足場掛け」の概念

ここでひとつ、本日の講義のキーとなる「足場掛け」という概念を紹介します。「足場掛け」論とは、アメリカの心理学者ジェロム・ブルーナーによって提唱された概念で、ひとりでは到底解決が困難な課題を目の前に抱えているとき、その人の回りに存在する仲間や先生など、その課題を抱えている本人よりも能力のある他者が支援し、実行可能にする工夫のことを指します。課題を抱えた人が、その課題の解決に足場を「掛け」、その挑戦する過程で学習や成長を遂げていくという考え方です。例えば教育現場では、誰が誰を、どのように支援するのか、という「足場掛け」の道筋がしっかり設計されています。

先に紹介したレイヤーのコミュニティでも同様に、この「足場掛け」がオンライン上で行われています。レイヤーは日頃から先ほど紹介した「cure」のサイトをこまめにチェックし、誰がどのようなコスプレをしているかということや、衣装や小道具などの作り方を参考にしつつ、その参考にした人のコスプレのクオリティを超えるための工夫をしようとする、という活動がレイヤーの間では見られることが特徴的です。私は以前研究で、レイヤーが集うイベントの前とイベントの後の「もの」に着目し、イベントで使用する人工物やものをつくる時のプロセスについて11人に対してインタビューを行いました。対象者には、レイヤー歴1年程度の経験者から、自作のコスプレ写真集などを出しているような玄人までを選定しました。あえてこのようなトリッキーな現場に赴き、観察することで、私たちが当たり前に行っている、日常的な行為に含まれる主体と人工物との関係性を見ていこうと考えました。

キャラクターへの愛

この研究の中で明らかになったレイヤーの活動の大元となっているモチベーションとは、ずばりキャラクターへの愛であると言えます。レイヤーの愛情表現とは、「好きで好きでたまらない…！」と心のなかで思っているだけでは留まらず、外化することによって初めて愛情表現となるのです。あるキャラクターについて他のコスプレイヤーよりもすごい作りこみを行うことが、レイヤーの社会ではそのキャラクターへの愛情表現につながるようになります。衣装、メイク、身体そのもの（例えば上腕二頭筋を鍛えることで、キャラクターの身体に近づく）など、徹底したものの作りこみが行われます。物質的で徹底的であることこそが愛情表現であるということ、これがレイヤーたちの創作のモチベーションを支えているという点が興味深いと言えるでしょう。

ここで、『進撃の巨人²』という漫画におけるコスプレの様子を紹介します。この漫画では、登場するキャラクターが複雑な形状の武器を使用するために、似たような武器の製作が困難で、コスプレを諦める人も多かったそうです。このことはつまり、“つくる欲求”が生じたコスプレイヤーが少なかったことを表しています。なかなかコスプレができず、どうしてもコスプレをしたいひとは武器なしでのコスプレをしていたそうです。そんな矢先、100円均一のお店で発売されている太鼓を購入し、表現が困難であった円型の武器の曲面部分を表現することに成功したレイヤーが現れます。このレイヤーがTwitterでその様子をツイートしたところ、約4600件のリツイート(RT)、約3000件のお気に入りがつき、このつぶやきに影響を受けてレイヤーが相次いで太鼓を購入し、100円均一のお店からこの太鼓が消える時期もあったそうです。

この漫画のファンでなければ、この太鼓に初めて対面しても何の欲求も生まれませんが、ファンであれば初めて見た瞬間からその見え方が変わり、“つくってみたい”“自分もその武器を手にしてみたい”という欲求が生まれると言えます。つ

*2 圧倒的な力を持つ巨人とそれに抗う人間たちの戦いを描いたファンタジーバトル漫画。少年マガジン編集部から発行が開始され『別冊少年マガジン』10月号から連載を開始し、圧倒的な人気を誇る。



※『進撃の巨人』の立体機動装置の制作に関しての実際につぶやき。
<https://twitter.com/reika2011/status/327088952043515904/photo/1>

まり、主体と人工物の関係が、その人の属性によって変容してしまうのです。100円均一で簡単に資材が手に入ることで、今まではその武器を表現するために、アルミの素材を火で炙って曲げて作るという工程にかかっていた時間や手間が省かれるため、更なるリアルな表現を目指し、本格的な塗装にこだわりはじめる、というタスクにレイヤーたちは着手します。あるタスクが通過できたことにより別のタスクにこだわるのが可能になります。人工物やものを作成するプロセスにおいてある部分で標準化が起きると、新たな工夫でその浮いた時間を埋めようと、火で炙るという選択が過去のものになります。つまり、レイヤーが知覚する現実が変化して、100円均一の道具で何とかできるのにそれを装着していないレイヤーはもう過去のものになってしまいます。これは、レイヤーに限った話ではなく、僕らも普段の活動において当たり前に行っていることで、こうした標準化と新たな仕事が繰り返されることになります。そういった影響を与え合う出来事は、実は他のコミュニティから別のコミュニティが影響を受けるということもあります。

例としては、『小悪魔 ageha³』というギャル雑誌において取り上げられた、つけまつげやカラーコンタクトを装着して、ひたすら濃く顔を「盛る」ことがレイヤーの世界でも流行したことです。これ影響を受け、『小悪魔 ageha』では本来はギャル向けの雑誌であるはずなのに、コスプレが『小悪魔 ageha』でも取り上げられるという逆輸入のような流れも生じました。そして、コスプレイベントの会場にいわゆる“オタク”とは呼ばれなかった人たちもこぞって押しかけるようになった、という現象も見られました。しかし、古参のレイヤーたちは、新たな人が自分たちのコミュニティに人が流れ込んでくることを嫌って、そのイベントからは離れていくという現象も起きています。ギャルたちがコスプレイベントに接近してくることで、レイヤーたちはさらに徹底したクオリティの表現を追究するような欲求が高まり、差異化をはかろうとしていきます。「欲求」というものはレイヤー個人の中でのみ生じるものではなく、レイヤーのコミュニティにだけで起きるわけでもありません。狭いコミュニティやそれに近隣した文化と相互に影響を受ける中で「欲求」というものが生じ、変容していくという点が非常に興味深いと言えるでしょう。

また、最初にご紹介した「cure」というコミュニティサイトでは、投稿に対してのビューア数（ページの閲覧数）も確認することができるため、その数値を参考にしながらどのようなコスプレの可能性があるかということを参考にします。例えば、あまりコスプレをする人がいない格好だと、それに挑戦する人自体が珍しいために、ビューア数が伸びたりもします。たとえマイナーなゲームのキャラクターのコスプレであっても、マイナーであるためにコスプレをすること自体が貴重であるために、見てくれるひとが現れます。そしてその数少ない閲覧者に、少しでも想像するクオリティを越したいという欲求が生まれます。つまり、「cure」はレイヤーのための SNS として、自分の製作欲求が湧いた時にそれを支えてくれる、「足場掛け」が組み込まれたウェブサイトだと言えるのではないのでしょうか。自分一人でやるうとは思わない、何も欲求がなかったはずのところ、こうした支援する全体的・文化的なシステムがあることでやるうという欲求がわいてきたり、コスプレに出向いていこうという動機が生まれ、さらにはそれが可視化されるということが、興味深い点であると言えます。

*3 ギャル系ファッション雑誌。10代から20代までの女性を主な想定読者層とする月刊誌で、“姉ギャル”ならびに“姫ギャル”と呼ばれるジャンルのギャルを生み出す。



※小悪魔 ageha のギャルが『進撃の巨人』のリアルなメイクをしている特集。
http://news.livedoor.com/article/image_detail/8214887/?img_id=5573479

報告まとめ：小原和也（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程）



横浜市文化芸術創造都市の取り組み紹介

Introduction to the organization of Creative City Yokohama

日時：2013.11.14 18:30-20:00

場所：ヨコハマ創造都市センター（YCC）

プレゼンター：ヨコハマ創造都市センター職員



本セッションでは「横浜市文化芸術創造都市の取り組み」と題し、ヨコハマ創造都市センター職員のお三方に、普段の活動を現場からお伝えいただき、横浜市が抱える問題の現状を整理し、創造都市の未来像についてディスカッションしました。

創造都市横浜とは

横浜市が掲げるビジョンである創造都市とは、「芸術文化」「まちづくり」「産業振興」の政策を一体的に考え、横浜らしい魅力的な都市空間形成というソフトとハードの施策を融合させた都市ビジョンです。このビジョンをもとに、“創造界限”を中心に様々な活動を展開しています。“創造界限”とは、創造都市横浜の取り組みを集中的に展開する都心部エリアを指す言葉です¹。横浜の都心臨海部や関内、関外地区を中心に、山手、MM21 地区も含むエリアにて、歴史的建造物や倉庫、空きオフィスなどを官民協働で創造的活動の場として転用しています。そこを拠点にするアーティストやクリエイターが活動することで、まちの活性化を図るというものです。芸術と社会が関わる場を増やし、人づくりの中心として芸術振興とまちづくりということを主眼に置いています。

*1 横浜クリエイティブシティ・マップ <http://www.city.yokohama.lg.jp/bunka/soutoshi/outline/pdf/2010ccymap.pdf>



ヨコハマ創造都市センターの取り組み

ヨコハマ創造都市センター（以下：YCC）では、現在大きく分けて4つの取り組みを行っております。

まず1つめは、アーティストや企業などを対象にプロジェクトの運営や企画の相談／コーディネートを行っています。2013年度の実績として、97件の相談を受けました。主な事例としては、「Fab9」や「Borrowed Landscape-Yokohama(横浜借景)」などの活動支援、不動産活用、その他にも、東急ハンズ横浜店の閉店時にワークショップを開催するなどの企業・行政とのマッチングが挙げられます。

2つめの取り組みとしては、先駆的芸術活動支援助成、都市文化創造支援助成、創造活動支援助成、アーティストやクリエイターのための事務所等開設支援助成、芸術不動産リノベーション助成という5つの助成事業に取り組んでいます。この助成活動を通して、アーティストやクリエイターの創作活動の支援や、活動拠点の形成を支援しています。

3つめとしては、国際交流事業にも取り組んでいます。「TPAM 国際舞台芸術ミーティング」や「アーティスト・イン・レジデンス」を実施しました。「アーティスト

ト・イン・レジデンス」では、中国の成都からは何千里（ホー・チェンリ）、李杰（リ・ジエイ）というアーティストの方たちを受け入れるとともに、横浜からも成都へ「SHIMURAbros」という姉弟アーティストを派遣し、滞在制作を行いました。

最後4つめのYCCにおける大きな取り組みとして、創造都市プロモーションが挙げられます。創造都市横浜の取り組みの魅力を多くの方に知っていただき、横浜が創造活動の場として期待できる場所・移転の候補地として認識してもらうために、創造都市プロモーションにも力を入れています。プロモーションサイト「ウェブマガジン“創造都市横浜”」や、「ヨコハマ創造都市センター 公式ウェブサイト」、「ヨコハマ創造界隈メールニュース」を通して月に2回のペースで情報を発信しています。



※横浜の創造界隈の情報を知ることのできるサイト「創造都市横浜」
<http://yokohama-sozokaiwai.jp/>

創造都市横浜の現状

関内・関外地区の創造産業・創造拠点は年々増加する傾向にあり、横浜市は創造産業における事業所数は全国の主要都市のなかでも常に上位に入っています。

この理由としては、先に紹介した助成事業などを活用し、公設民営型の歴史的建造物の活用にはじまり、横浜市が民間所有の歴史的建造物を購入し、アート系のNPO 団体などが運営するという形態を取るようになってからです。その事例としては、本セッションの会場となっているヨコハマ創造都市センターをはじめ、BankART なども有名です。更に近年では、民間空き物件活用の公設民営が核となり、民設民営のものも進むようになってきました。その例としては、横浜北仲通5丁目の帝蚕倉庫の旧本社ビルとそれに隣接するテナントビルの2棟をリノベーションし、文化芸術創造都市の活力となる人々にオフィスやアトリエとして提供している「北仲 Brick・北仲 White」などがあります。

このように YCC は、集まったアーティストが現場で展開する活動を支援するという役割と、行政とつながる立場からアーティスト支援を先導していく役割を同時に担う中間支援的な組織として、今後もアーティストやクリエイターを支援し、創造性を生かしたまちづくりを推進していきます。

YCC 職員のお三方への質問

YCC の職員によるプレゼンテーションを受け、セッションの参加者より YCC 職員のお三方への質問を行った。

——YCC での仕事のやりがいとは？

都市のインフラに直接的に関わってアーティストとまちをつなぐという新しいプログラムに取り組むことにやりがいを感じています。大きなプロジェクトは地域が見えなくなりがちですが、このプロジェクトは地域とのつながりを見ることができ、文化芸術とまちづくりという違ったことをつなげるという取り組みには、実現していないことを実現させているというわくわく感があります。試行錯誤の中で、最近自分がやろうと思っていることが上手く回るようになってきた実感があります。アーティストやクリエイターのお役にたてている実感を得られることが、仕事のやりがいになっています。

——YCC での仕事で一番苦労する点は？

新しい取り組みであるため、挑戦が多く、常に方法自体を模索しながら進めなければならない点で苦労しています。

また、第一の顧客としてのアーティスト、それを支える顧客（市民、大学）など様々な人が関わるため、異なる知識・技術を持った人にそれぞれの取り組みを説明するのが困難なことが多いです。

自分の力不足を実感することが何度もありますが、創造都市の取り組みの良さを広め、サポートする人を増やしていくことで今抱えている問題を解決できるので



はないかと考えています。助成金事業を担当する中で、芸術作品などは作品の評価方法が曖昧なことが多いため、助成金で作られた作品にどのような意味があるのかをしっかりと示すのが難しいこともあり、支援を継続的にやり多くの方にその活動をご理解いただくために、作られた作品に対してのしっかりとした評価をできる仕組みも同時に考えていかなければなりません。

——アーティストではない市民は、観覧すること以外での関わり方はあるのか？

例として、アーティストと展示スペースを貸し出すオーナーとの交流があります。当初は観覧客だった方が、アーティストの活動に興味を持ったことから交流が深まり、その人が所有している駐車場を展示スペースとして貸し出したりします。それと引き換えに、アーティストはその地域の掲示板の裏に作品を製作する、といった相互的な関わりが生まれています。このような関わりを通して、地域の方々、普段は芸術文化活動を観覧するしかない立場にいた市民の方たちの美術や舞台演劇に関する理解が深まるのではないかと考えています。

——YCCと同じような取り組みを行っている組織同士が情報交換する場はあるのか？

創造都市ネットワーク日本²(以下:CCNJ)というものがあります。最近始まった新たな取り組みで、創造都市に関するあらゆる情報・知見・経験交流のハブとしての機能を担い、取り組み主体のサポート役に徹することが基本的な役割とした組織です。日本における創造都市の普及・発展を通じ、日本社会の創造的な復興・再生に貢献するとともに、アジアにおける創造都市ネットワークを構築する礎となることをめざしています。その他欧米の都市に目を向けてみると、産業空洞化と地域の荒廃を解決すべく1985年に発足した「欧州文化都市事業³」をはじめとした、芸術文化の創造性を活かした都市再生の試みが成功を収めて以来、世界中で多数の都市において行政、芸術家や文化団体、企業、大学、住民などの連携のもとに進められています。

*2 創造都市の取り組みを推進する地方自治体等、多様な主体を支援するとともに、国内及び世界の創造都市間の連携・交流を促進し、日本社会における創造都市の普及・発展を図ることを目的としたプラットフォーム。平成25年1月13日設立。<http://ccn-j.net/>

*3 http://ec.europa.eu/culture/our-programmes-and-actions/doc413_en.htm

——今後横浜をどのような都市にしたいと考えているのか？

“横浜らしさ”というものを常に考えながら、横浜らしい都市をつくっていきたいと考えています。横浜に住む市民の方それぞれの中に自分なりの横浜に対するビジョンを持ってもらい、そのアイデアをどんどん活用していけるような都市にしたいと考えています。私個人の感覚として、横浜にはゆっくりした独特のペースがあると思っています。なので、私個人としては、ゆっくりした暮らしを好んで送ることができるような都市にしていきたいです。

——アーティスト、クリエイターが集っていくにつれ、まちのムーブメントが自己生成しだす転換点を迎えると思いますが、今はどの段階にあると思いますか？

それは未だ局地的な問題だと思います。例えば横浜コミュニティデザイン・ラボが運営する泰生ビルは明らかに転換点を越えていると思います。しかし、このような事例が他の場所まで広がっているとは未だ言えない状態にあると言えます。泰生ビルのような事例は希有であり、まだまだ種を蒔いた芽がやっと出だした段階にあると考えています。その芽がそもそもまだ何なのかも分からないのに、もう収穫しなさいと言われてるのが現状です。もっとゆっくりと進めていきたいのが実情ですが、産業振興的な観点から見入るとすぐに貢献度が問われてしまう、というジレンマをいつも抱えています。

——Fabに期待することはありますか？

工学系のもので人文系のものがうまく融合していかないと良い都市は生まれないと考えていますが、工学系にとって「アート」のようなものは予測不可能でやっ

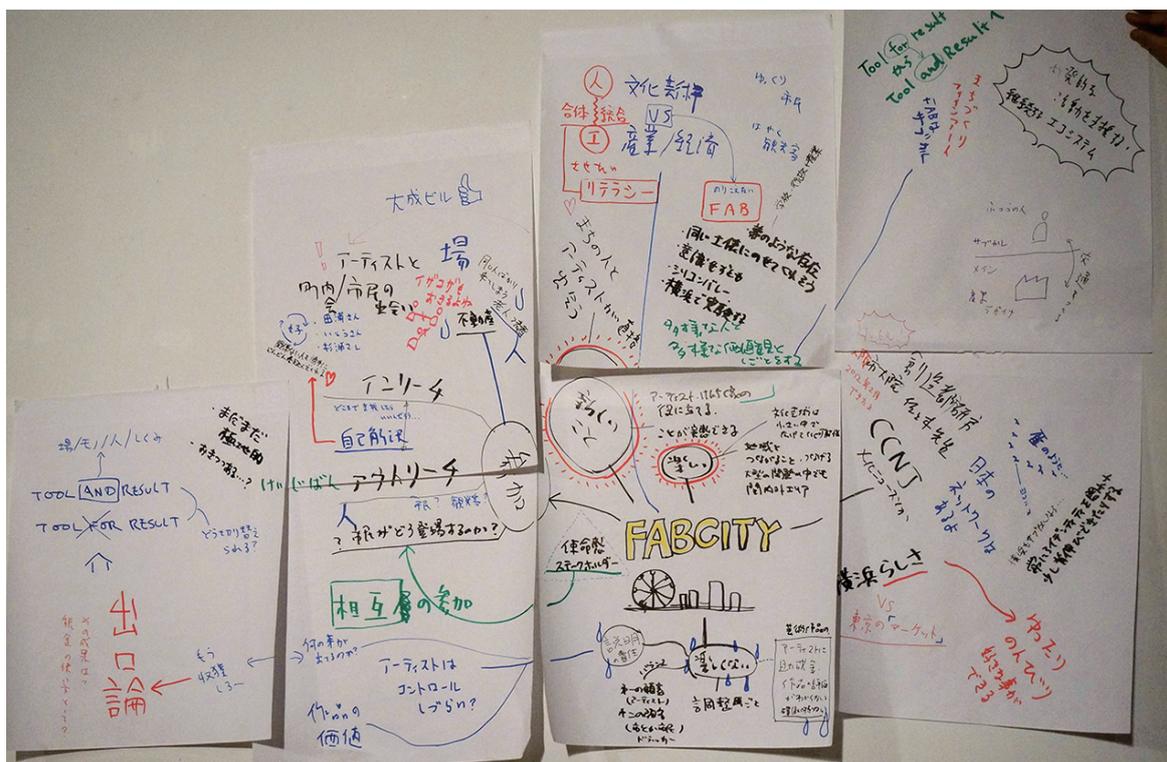
かいなものです。この二つを「vs」にするのではなく、この間に存在する壁をどうにか乗り越えることが重要です。この二つを融合させる役割を FabLab が果たせるのではないかと「Fab9」などのイベントを通して感じるようになりました。FabLab には様々な切り口が存在するため、YCC の多様な活動を融合できるのではないかと期待しています。また、様々な施設において、新しい道具などを導入すると、すぐさまそれを活用した結果を求められる、という出口論に対しても、FabLab ではある程度の成果が期待できそうだという点で魅力的です。今回のセッションを通して、FabLab が掲げる次の段階としての Fab City の構想ですが、ただの SF 的な話だけで終わらないように頑張って欲しいです。

創造都市横浜のこれから（総括：水野 大二郎）

横浜市における内発的な活動が回りつづけていく仕組みを継続させるためには、市民、アーティストの相互参加が重要ではないでしょうか。自己生成の仕組みが完成しつつある「さくら WORKS 〈関内〉」の事例のように、市民がアーティストをリードするようなムーブメントが起きている場所もあり、様々な立場から市民の参加を問う可能性が存在していることが分かりました。今回のセッションを通して、YCC が創造都市の実現に向けて様々な取り組みをしていることが分かりました。またお三方への質問を通して、YCC の取り組みが抱えている、「芸術文化」と「産業振興」を結びつけることの困難さという問題も見えてきました。そして、そのなかで産業、文化芸術など今まで相容れなかったものを融合させる役割を FabLab が担うのではないかと、という可能性も見えてきたと思います。

また、このような場を設けたはいいいけれども、道具を入れると多くの人がすぐにでも成果を求めてしまうという出口論の呪縛から逃れられずにいることが、問題として挙げられました。この問題に対しては、道具を入れたら、必ずそれを活用して何かをしなければならない、という思考を一度捨て、その導入した技術、道具とともにそこに居る人たちも一緒につくりながら変わっていく、という考え方に切り替えることが、現在の YCC の活動が抱えるジレンマの解消に繋がるのではないかと、という意見も出ました。このように「tool for result」から「tool and result」へという考え方にシフトしていく仕組みも提案していくべきだと思います。

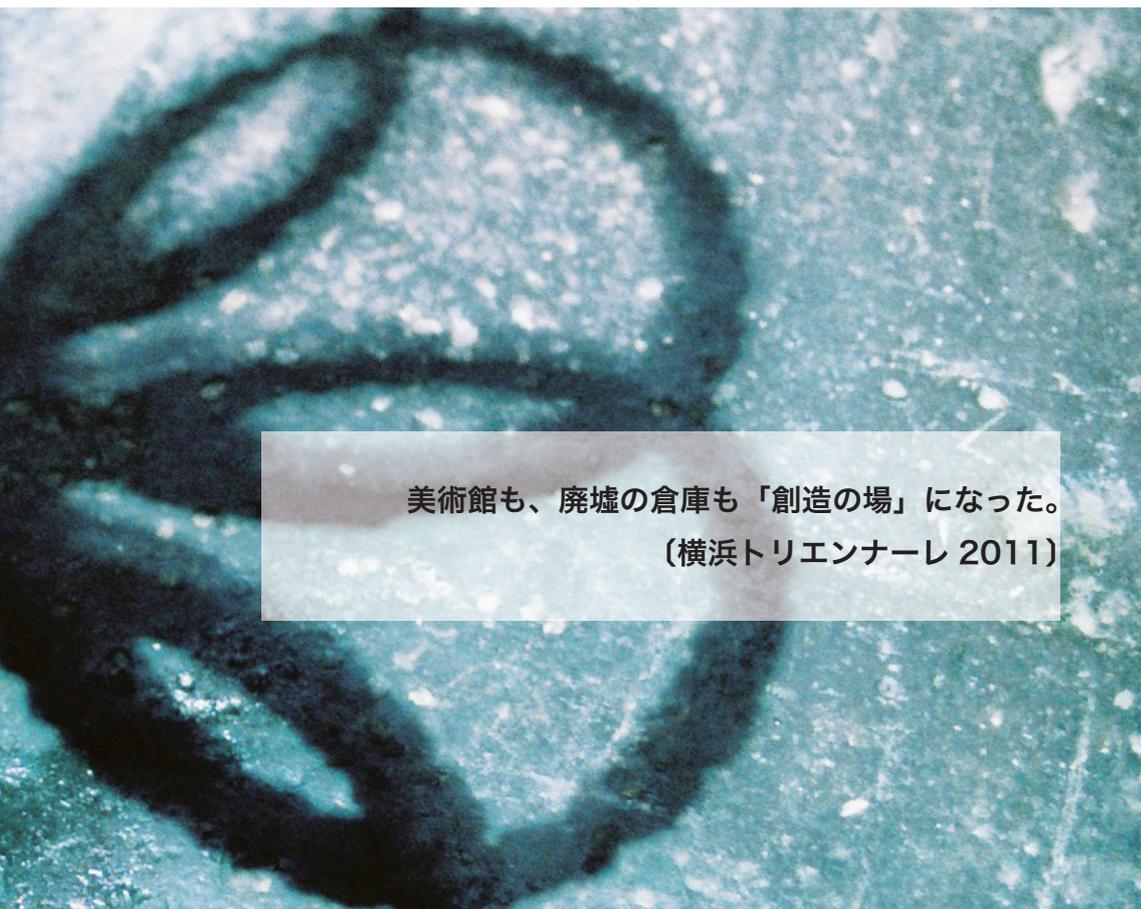
報告まとめ：小原和也（慶應義塾
大学大学院政策・メディア研究科
修士課程）



※プレゼンテーション後に行われた議論をまとめた様子







アートプロジェクトから学ぶ参加型の FabCity 横浜へ

Art Projects: Encouraging Participation in Yokohama as a Fab City

Joyce Lam (慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程)

みなとみらい駅を降りると、「横浜美術館」の企画展のポスターをはじめ「東アジア文化都市」や「横浜音祭り」など、様々なイベントのポスターが目に入る。そんな中、「横浜トリエンナーレ」は横浜市内だけではなく、日本国内においても代表的なアートプロジェクトと言えるだろう。日本初の国際展示会場での開催が決定し、その会場の候補地が挙げられていた当時、開港地としての歴史もあり、海外でも認知度の高い横浜は、国際都市のイメージや観光の魅力を兼ね備えた場所として最終的な開催地として選ばれたようだ。確かに、現在横浜市において開催されているアートプロジェクトの数は、想像を遙かに超える。それは横浜トリエンナーレを通してイベントの組織や運営のベースが築かれたことに由来しており、そのことが今横浜において開催されている多彩なアートプロジェクトに繋がっているのだから。

横浜ならではの倉庫会場

2011年の秋に、筆者は一度横浜トリエンナーレに訪ねたことがある。横浜美術館に入ったすぐ目の前に広がる空間に円状に配置された、丸く固められた布の作品、オノ・ヨーコ作の迷路のテレホンボックス、髪の毛で作られた観覧車のオブジェ……、どれも面白かった。最近日本でよく開催されている地域活性化が目的の芸術祭とは異なり、作品自体は横浜という場との繋がりが薄いものだと感じた記憶がある。しかし、開催会場は通常の美術館だけではなく、港沿いにある廃墟の倉庫もトリエンナーレの会場になっていた。メイン会場の横浜美術館から倉庫に向かう途中、少し潮の香りをかぐことができる。波打つ音、汽笛の音が遠くから聞こえる。そして辿り着いた倉庫とアトリエには、また新鮮さを覚えた。

他のアートプロジェクトと比較してみると、横浜トリエンナーレは、従来の白い壁に作品を飾るような、いわゆる“ホワイト・キューブ”型の展示ではなく、過疎地の活性化を目的とする芸術祭でもな

い。いずれにせよトリエンナーレの開催は横浜に来るきっかけ、横浜を感じるきっかけになるが、断言できるのは、海の側にある倉庫を活用することによって他のどの芸術祭にもない、横浜に独特な会場空間ができたということだ。

横浜へ、小さな旅を

日本の代表的な芸術祭には、瀬戸内海に浮かぶ島々を舞台とした「瀬戸内国際芸術祭」や新潟県の豪雪地帯越後妻有の「大地芸術祭」がある。そういった芸術祭は開催地の独特な土地柄を借りてその地域の固有文化や自然の風光明媚を気づかせることができる一方で、都市型のトリエンナーレである横浜トリエンナーレは、日常から引いて、その土地を考えさせ、参加を促すような「場」を作り出すのが容易ではない。それでは、横浜トリエンナーレをはじめとした、横浜で行われているアートプロジェクトの数々にはどのような「参加」のための仕組みができるのだろうか。

先ほど述べた「瀬戸内国際芸術祭」と「大地芸術祭」は外からやってくる観光客が主要な来場客だと予想される。ここでは、旅行気分で作品を鑑賞し、現地の人とも出会い会話することも、芸術祭の一環だと言えるだろう。横浜に出掛けるときに、首都圏住みの人にとっても小さな旅の気分を持ってもらうのが大切なのではないだろうか。

例えば、会場を点在させ、まちを多く歩くような設計にしてみることによって、横浜にいる人々に出会う機会をつくれば、そこから会話がはじまるかもしれない。また、その歩く範囲の設定において、みなとまちのイメージだけではなく、野毛地帯であったり、また違う雰囲気のある横浜に出会えるような場所にいざなうような設計をしてみることも良いかもしれない。想像とは違う横浜を体験することによって、横浜をもっと知りたいという好奇心が生まれ、そこから、より関わりたい、参加したいという気持ちが



湧いてくるかもしれない。

現代における都市では、かつての村落共同体のようなコミュニティが存在しないために、横浜において大きな「祭り」と呼べるようなものを開催することによって、一緒に作品を鑑賞する機会が増え、アーティストや参加者をはじめ、人々の距離を縮め、交流の場をつくることができるのではないだろうか。

「作品」のないアートプロジェクト

横浜トリエンナーレ 2005 において「市民芸術論的転回」を論じる福住廉は、当トリエンナーレの「祝祭性」と「市民参加」という特性を指摘している。その中で、「もともと現代美術にさほど馴染みがないと思われる観覧者は、観客参加型の作品を存分に楽しむ光景がある」という見方を提示した。芸術鑑賞する行為に馴染まない「非専門的な鑑賞者」としても、作品が身近に感じたり、理解しやすいカジュアルに楽しめたりできる作品を通して、一般人の参加を促すことができたということだ。そして、観客参加型の作品を多く取り入れることによって、自分は現代アートなんて分からないと思い、美術館に行くことを躊躇するひとにとっても、一般の美術館より入りやすい、参加しやすい環境を整えることができたということだろう。

横浜が魅力的なまちになることを目指し、それぞれの地域で活動するアートプロジェクトの発展と成長をサポートする場であるヨコハマアートサイトは「横浜で地域と共に活動する芸術文化事業」、すなわち横浜の魅力を感じさせるアートプロジェクトに助成金を提供している。この助成を活用したプロジェクトとしては、カフェを劇場として横浜の町を舞台とした臨場感溢れる公演を行う劇団「空 (utsubo)」や、夕食の献立を黒板に描くことで来場者に住民の人柄や印象を想起させる「青葉食堂」等が挙げられる。アートの定義はそれぞれだが、最近はこのような「作品」のない、「アートプロジェクト」と呼ば

れる事業が増えていると言える。先ほど述べたような市民参加を重視する横浜トリエンナーレの特性とは重なり、参加型のアートプロジェクトでは、一般市民の参加の増加も期待されている。

参加型の Fab City 横浜

Fab City には、個々の個性を強調し、想像力を最大限に発揮することができる仕組みが求められている。しかし、このような横浜の未来を考えるときに、実際にどこから手を加えれば良いのかが分からない人がたくさんいることだろう。そのために、まずは参加のための敷居を低くする仕組みが必要だと考えられる。また、歴史観が溢れる西洋風の建物や、みなとまちならではの広い倉庫などが多い横浜には、他地域とは異なる独特な建築物がたくさん存在するので、会場を活かして横浜ならではの魅力を伝えることができるのではないかと思う。最後に、国際都市である横浜の非日常性を見出して、それを来訪者に気づかせる仕組みができれば、より横浜に参加したい気持ちが湧いてくるのではないかと考える。

以前からアート事業に取り組んできた横浜は、さらに創造したいという意欲を満たすための市民工房を展開させ、創造都市 Fab City をつくるのに相応しい拠点だと言えるのではないだろうか。今以上に「横浜」という「場」の特徴を発揮する可能性を期待したい。

参考文献

暮沢剛巳・難波祐子編著 (2008) 『ビエンナーレの現在—美術をめぐるコミュニティの可能性』 青弓社



横浜で足場を掛ける

Scaffolding in Yokohama

岡部 大介 (東京都市大学環境情報学部准教授)

動機の社会的デザイン

私たちは、自分たちの感情や、認知、志向、意思決定などといったことがらが「自由意志」に基づくものであると考える。このような私たちの「自由意志のように見える主体性」は、私たちが作りこんだ社会のデザインと不可分であり、社会のデザインそのものであると言える。

私たちは、自動車を運転する際、どこまで私たちの自由意志「のみで」行為しているのか、思考実験をしてみたい。ドライバーである人間は、一見主体的で自由だが、実際には交通規制という規則、人工物としての道路や、他者が運転する車といった、私たちがデザインしてきた交通社会の環境も、そのドライバーの運転に大きく関与している。交通規則を示す標識や、人工物としての中央分離帯などを意識せずに運転という行為をなすことは非常に難しい。このことを、以下の有元・岡部 (2013) で見てみよう。

あなたの両目と、両腕の筋肉は、常に道路の形やセンターラインという社会のデザインと「協働作業」し続ける。あなたの右足の筋肉は速度制限とスピードメーターに制御されている。制限速度を超えるとアクセルの足をゆるめ、下回るとそっと踏み込み、交通社会との協働を続けている。全身の知覚系と運動系が緊密に連携し合い、交通法規やその具現である道路の形状や標識、信号といった社会のデザインとインタラクションしながら運転している。(中略) こんな風に世界に行為の制約を作り込み、世界の側からコントロールさせているのが、私たちの主体性であり自由意志だった。(有元・岡部, 2013)

このような観点に従えば、私たちの行為の意図は、「社会や環境に動機づけられている」と見ることもできるだろう。私たちが作りあげてきた／作りあげる社会は、私たちの行為を動機づけるようにデザインされている。

社会道具的足場掛けとしてのコスプレ文化

上述してきたような観点は、本稿で対象とするコスプレという趣味活動の実践においても確認できる。この密やかで、自発的な「ものづくり」を行う主体の動機もまた、様々な人工物に「足場掛け」られて達成されている。なお、ここで言う足場かけとは「ひとりではできない課題を、仲間や先生など、より能力のある他者が援助し、実行可能にする工夫」のことである (有元・岡部, 2013)。

例えば、ウェブの活用はコスプレイヤーにとって非常に重要である。多くのコスプレイヤーが、専用の SNS や個人ブログなどに写真を投稿し、その ID や URL をコスプレ用の名刺に印字している。彼女らはデータのアーカイブのみにウェブを利用しているわけではない。製作するコスチュームが決まると、多くのコスプレイヤーはウェブで他のコスプレイヤーの画像を検索し、どのような方略で製作していくかについておおまかな計画をたてることが一般的である。

このようにコスプレ文化においては、コスチュームを製作する際、ネット上の写真を見て参考にすることがもはや一般的になっている。しかも、十数万人が関与する SNS は、それを支援するために、皆が閲覧し参考にすることを前提につくられているように見える。つまり、写真をアップする人は他者に自分の写真を参考にしてもらうことを常に期待している。このような支援目的である SNS などを媒介物とし、そこにアーカイブされている写真を「足場」として利用しながら、コスプレイヤーたちはお互いにやり取りをし、自分ひとりではできないことを達成している。この、ウェブから情報を得て、いわば集合的にコスチュームの製作を行う主体の活動は、パソコンやスマートフォンやデジタル一眼レフカメラの普及、インターネットというインフラ、そしてコスプレ画像のアーカイブに特化した SNS があることを前提としている。こういったやり取りを含ん

だシステム全体あるいは活動全体を社会道具的な「足場掛け」と見なすことができるだろう。

モノの再発見と主体性

ある特定のメイク、衣装や小物の製作技法などを知名度の高いコスプレイヤーがウェブで紹介したりすると、多くのコスプレイヤーがその技法を模倣することがしばしば生じる。ある瞬間に新しい技術や方略、加工可能性の高いものなどが SNS などを介して拡散すると、それまで用いていたもの・ことの価値が大きく揺らぐ。コスプレイヤーの意識はそれまでとは異なる方を向き、製作やメイク、ポーズなどで「注力するところ」に関する行為の動機が変化する。やがてそのもの・ことに向かう動機が「当たり前のもの」となり、新たな方略がコスプレファンダムの中で拡大する。コスプレイヤーの用いる人工物と主体性の達成について議論する際、この循環は興味深い。コスプレのフィールドには、素人には分からない様々な知識と技術が集積されている。そこには細部まで繊細なこだわりがあり、二次元のものを三次元におこすための特殊な技術が必要とされる。さらには、その衣装や小物の製作・造型を可能な限り安価に実現することに強くこだわり、100円均一のお店をはじめとする雑貨屋やホームセンターなどで加工可能な商品を探し、組み合わせ、様々な細工を施していく。

100円均一のお店で購入可能な安価な素材で造型する技術は、コスプレ専用 SNS や twitter で拡散されやすい。全国展開する大手の100円均一のお店で日常的に販売されている玩具がコスプレ用の材料として「再発見」され「意味を獲得」し、その情報が有益なものとして SNS などを介して拡散されることを通して、それ以前の製作手法は過去のものとなる。この瞬間、コスプレイヤーが知覚する現実の世界の見えは変化する。何らかの対象物をコスプレという活動にとって必要な道具

であると知覚・認知することそれ自体が、コスプレイヤーの主体性を示していると言えるだろう。何を製作や造型の対象物として見て取るのか、ということと、私という主体が何者であるかということは、同時に生起する。

足場としての横浜

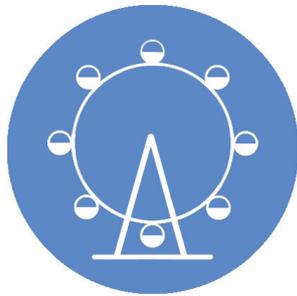
ロシアの心理学者ヴィゴツキーは、「より能力のある他者が援助」することででき範囲のことを、個人の発達のすぐ近い未来だと考え「発達の最近接領域」と呼んだ。ヴィゴツキーのユニークなところは、独力ではできないが、みんなと一緒にできることも能力と捉えた点である。人間の能力には独力で発揮するものだけではなく、社会的に支援されて発揮される能力もあるということを目指したのである。つまり個人の能力というものは、社会的に構成されるものであるということだ。これまで見てきたような社会的な支援、すなわち「足場掛け」の中での行為の可能性、つまり様々な人々とならできることも含めて、その全体を「能力」ととらえてみよう。今日の共同体や社会を考えていく上で、独力の力のみではなく、大人や周囲の仲間との協働の過程の中で発揮される「能力」にこそ価値をおきたいと思う。

そのように考えると、個々人の行為や動機の可能性は社会環境と協働的な関係にある。都市に住まう個々人の能力もまた、周囲の支援的環境と不可分であり、周囲の支援的環境は個々人の能力に導かれる。このような視点、すなわち個人の能力が集散的に成立しているという視点は、私たちが住まう環境を「自分でありながらも同時に自分を越えた誰かになれる」場とみなすよう方向付けてくれるだろう。

引用文献

有元 典文・岡部 大介 (2013) 『デザインドリリアリティ [増補版]—集散的達成の心理学』北樹出版





**2020年 FabCity 横浜を
つくるためのガイドブック**

発見する

報告

- 『まちを観る』 加藤 文俊
『Fab City 横浜構想について』 田中 浩也

論考

- 「『粗悪なもの』から考える」 郡司 斐
「横浜 オノマトペ」 原 野枝
「フィールドワーク的想像力」 加藤 文俊

横浜を「発見する」

2020年 Fab City 横浜をつくるために、
そして横浜の未来を考えるために、次に私たちは横浜
という都市の可能性を「発見」する必要がある。本パートでは、
セッションのまとめとして、未来の横浜を描くために、Fab Cityの先
進的な事例としてバルセロナにおける取り組みと、過去の日本の成長
の背景からなぞらえて、横浜のあるべき未来像を構想した慶應義塾大
学の田中浩也によるセッション『Fab City 横浜構想について』のま
とめ、横浜という都市への観察や参入の方法を変えることで見えてく
る横浜という「まち」の新たな可能性を提言する慶應義塾大学の加藤
文俊のセッション『まちを観る』をまとめた。私たちがなにかを「発
見」したというとき、私たちはその発見に対して、どのような態度で
いるだろうか。ここで私たちは、「発見」というものを「アイデア」
「意味づけ」「帰結」という3つのプロセスの総合的なディレクショ
ンである、と定義してみたい。私たちが普段生活している中で、もし
くは何かの対象に向けて活動を行っているときに浮かぶ「アイディ
ア」をある仕方で「意味づけ」を行い、その「帰結」を生み出す一連
の過程の中でこそ何かを「発見」することは可能になる。本パートで
は、Fab City 横浜をつくる、という「アイデア」をもとに、私た
ちを取り巻く環境の変化や普段の生活との関わりの中から、新しい
横浜に対しての「意味づけ」を行い Fab City 横浜をつくるた
めに必要な「帰結」として、横浜の新たな可能性を
「発見」することを目指したい。(小原 和也)

まちを観る

Observing the local area

日時：2013.11.27 18:30-20:00

場所：北仲 Brick

ファシリテーター：加藤 文俊（慶應義塾大学環境情報学部教授）

変わりつつあるまちを知るために、日常的に路上の観察と過去に思いを馳せるイマジネーションが不可欠です。誰でも達人のようにまちを理解するのは難しいが、適切な「道具」と一緒に出掛ける「仲間」という繋がりがあれば、まちの観察がおもしろくなるはずです。そこで、まちを観る、まちについて語るコミュニケーションツールをつくるための「まち観帖」というプロジェクトを紹介します。（加藤文俊）

路上から観察する

加藤文俊研究会の2011年度卒業生、三枝峻宏君の卒業プロジェクト「みなとなう 21」を参考に、「横浜のまちの変化」を追ってみましょう。横浜で生まれ育った三枝さんは、過去に両親が家族写真を撮った場所を再訪し、再度同じアングルで撮影することで、まちの風景の変化を考察しています。

例えば、中華街のあるお店の看板の店名が、1986年には左から右に書かれていた（「海員閣」）ものが、2011年には右から左に読む（「閣員海」）ように変わっていました。彼は写真を撮る中で、両親の昔を追ったり、まちのわずかな変化を観察したりと、自分の家族やまちとの記憶に触れ、過去と現在を重ねたまちへの理解が深まったのではないのでしょうか。

また、フィールドワークをするプロセスの中で写真に映っていた人と20年という時間を経て、新たなコミュニケーションが生まれたことも特筆すべき点です。

まちを知るためには、その場にあるものを観察する能力だけでなく、昔と今を合わせて考える社会的・地理学的な想像力が必要だと考えられます。

民俗学研究者の今和次郎は、社会現象を場所・時間を定めて組織的に調査・研究し、世相や風俗を分析・解説しようとする「考現学」を提唱しました。庶民の民家や服装、生活様式などを観察対象とし、自らがその場に入り込む形で膨大な観察・記録を残しています。今和次郎は、学生たちと共にまちを歩き、日常の観察結果はもちろん、今から遡って100年ほど前の記録の手法を残し、今でも同じ追体験を可能にしています。私たちが普段暮らしているまちには、様々なタイミングであらゆるものが作られています。まちを歩き、まちの様子を見るだけで、あれこれとまちの過去に思いを馳せることができるような、イマジネーションを持つことが重要ではないかと思います。ランドスケープ・アーキテクトの石川初さんは、ある風景を撮影した古い写真を、同じアングルで再び撮影し直したものにモンタージュすることで、現在見えている風景の見方を変えてしまう取り組みを行っています。



達人になる

では、まちを「理解できる」達人には、どうしたらなれるのでしょうか？まちの様子から何かを感じ取り、瞬時にまちや、そこに生きた人について語れる達人になることは、容易なことではありません。しかしながら近年、「ブラタモリ」のようなまちを紹介するテレビ番組が流行っているのは、まちについてのうんちくを語れる存在が面白く、可能ならば誰しもがなってみたく感じられる存在だからなのではないでしょうか。特別な訓練を積まなくても、私たちが達人にはなれずとも、「達人っぽく」、まちを歩くためには、「道具」と「仲間」が必要であると考えます。それでは、どのような道具を用いて、地表や路上を感じるか、また自身の触覚をどれだけ拡張させることができるのでしょうか。

ここからは、仲間と一緒にまちを歩くことで、まちについてのコミュニケーションがなされ、データが蓄積・共有されることから、ひとりだけでは達人になれなくとも、皆と一緒にすることで、達人的な力を持てるのではないかと考えからはじまった「まち観帖」プロジェクトの紹介をしたいと思います。

まち観帖

まち観帖プロジェクトは、ある人がまち歩きで得た「学び」のエッセンスをきっかけとし、他者がまち歩きをするときに得た学びを共有することができるような、まち歩きの仕組みを作るプロジェクトです。このプロジェクトは、私加藤と同僚である諏訪正樹先生によって2010年から定期的に行っています。二人がまちを歩く中で、まちの痕跡から過去を想像できるためのエッセンスを集めた、「まち観の型ことば」をまず紹介したいと思います。例えば、道がカーブしていて、風呂屋の煙突があれば、現在はなくとも、過去に川が流れていた可能性が高い、といったことがわかります。まちの物理的なモノから過去を探るための、一種のパターン・ランゲージ¹と呼べるようなものが、まち観の型ことばです。

このような道具を用い、普段気づかないようなものに気づくことで、よりまちへの理解が深めることができます。また、「ここは昔川だったのでは？」と仮説を持った際は、東京の過去と現在の地図を10種類の観点から見ることのできる「東京時層地図²」を参考に、確かめることも可能です。

しかしながら、パターン・ランゲージに対する問題意識として、「ランゲージ」が情報としては与えられても、それを利用する人が、実際に言語として使うことができないという点があげられます。この問題意識に答えるべくして、まち観帖プロジェクトで作られた仕組みが、「まち観がたり」です。まち観帖は、まち歩きの際にメモを取りやすくしたり、地図をすぐに見ることができる(1)まち観房具、先述の(2)まち観の型ことば、(3)まち観がたりの3つから成り立っています。まち観がたりは、まちを歩いて発見したまち観の型ことばを散りばめながら、セミフィクション的に物語を書くことで、歴史もふまえてまちを語れるようになるのではないかと考え、設計されています。

課題発表

「まちを観る」手法として、馬車道駅を中心に、半径およそ500メートルの圏内をフィールドワークし、五感を駆使して歩きながら「過去の痕跡」を探る課題について提出者による発表がありました。道端にある牛馬飲用水の水槽や、拾得定期券の掲示板など、提出者が各々の解釈で「過去」の痕跡を見つけだし、発表しました。歴史ある建造物として残されているものや、個人の記憶に繋がる「過去」の場所なども挙げられました。道端に生えた大きな木から、そこを水が流れていた場所であることが想像できたり、地図を一枚頭に入れて歩くことで、様々な立地の原型が見えてくる、ということについても発見がありました。

*1 1970年代に建築家クリストファー・アレグザンダーが、住民参加型のまちづくりの支援のために提唱した方法。彼は建物や街の形態に繰り返し現れる法則性を「パターン」と呼び、それを「ランゲージ」として記述・共有することを提案し、街や建物のデザインについての共通言語をつくり、誰もがデザインのプロセスに参加できるようにすることを目指し、作成された。



*2 明治から現代までの時間を軸に、東京の変遷を知ることができる地図アプリ。東京を7つの時期（文明開化期、明治の終わり、関東地震直前、昭和戦前期、高度成長前夜、バブル期、現代）に分け、航空写真や地形等を加えた10種類の地図を見ることができる。<http://www.jmc.or.jp/app/iphone/tokyo/index.html>

ディスカッション

加藤先生のプレゼンテーションを受け、参加者によるディスカッションが行われました。「なぜ赤レンガ倉庫が現存しているのか。」という水野大二郎先生の問いから、まちの流通の痕跡を頼りにしてまちの変化を探りました。コンテナ輸送が始まる70年代までは、荷物のスケールも人間が物理的に移動が可能な範囲に限られていて、馬車で運んでいたものから、コンテナ輸送が始まることで、それに相まって通りも大きくなり、車もだんだん大きくなったのでは？という議論がなされました。また、荷物がどういう風に流れて、戦後復興までこの横浜という土地はどんな役割をしていたのか、ということを探ることで、戦後の復興の中で街の発展や断絶が見えてくるようになるのではないかと議論がなされました。

セッションに参加者の中に、卒業制作で実際に時層地図を使い、まち歩きをされた方がいました。その際、10年単位の地図を重ねて東京のまちの変遷を観察し、昔船に載っていた木材のルートを観察する中で、今存在する地形ができた要因や景観に関わる発見があったそうです。他にも、三菱造船所があったからこそ派生した産業などがあり、今の横浜はこのような地形になっているのではないかと意見もありました。

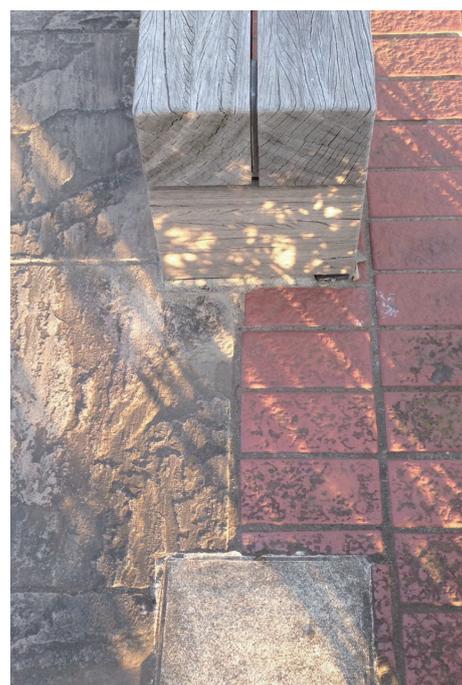
セッションの「Fab Cityの可能性を描く」(本冊子 p.35 参照) 田中浩也研究室が作成した横浜「地産地消マップ」では、「材料を入手する場所」「製作する場所」「出力する場所」という3つのカテゴリーで分けられていますが、まち観の型ことばを用い、水の流れた場所の背景を知ること、このエリアの中で様々な工業が形成されている理由が分かるのではないかと意見もできました。また、いまどういう風にまちが作られているかということを知ること、Fabに関する活動拠点をいかにして形成していくべきか、ということも考えられるようになるかもしれないという意見もありました。

報告まとめ: Joyce Lam (慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程)

課題: まちを観る (※本セッションの事前課題として加藤文俊先生より提案されたものです。みなさんも是非やってみましょう。)

(1)馬車道を中心に、半径およそ500メートルの円を描き、その圏内をフィールドとして設定します。

(2)五感を駆使してフィールドを歩き、「過去の痕跡」を写真に撮ってください。ここでいう「過去の痕跡」は、調査者による理解に任せますが、第三者が同じ場所を訪れて確認したり、身体的に体験したりできるモノ・コトとします。モノ、建築、風景(見晴らし)など、スケールや視座(立ち位置)は、各自で判断して自由にフィールドワークを進めてください。移ろいのなかに「過去の痕跡」を見つけた場合も、高い頻度で再確認・追体験できるモノ・コトに限定します。



FabCityの可能性を描く

Exploring the possibilities of Fab Cities

日時：2013.10.17 18:30-20:00

場所：ヨコハマ創造都市センター（YCC）

ファシリテーター：田中 浩也（慶應義塾大学環境情報学部准教授）

Fab9 で生まれた社会関係資本をもとに「Fab City 横浜の可能性を描く」セッションを開催したいと思います。横浜の創造活動をさらに高めたいと思われる企業、NPO、団体の皆さんの参加を期待します。先行するスペインバルセロナの基礎調査を進め、横浜市の現状やデジタル・ファブリケーション技術進展などの検討を加え、2020年横浜の未来図を描き、横浜市への提案を試みます。（田中 浩也）

イントロダクション

「Fab City 横浜の可能性を描く」検討会のスタートアップにあたり本検討会の背景や動機の説明と全体の趣旨説明を行いました。今回、横浜市の健全な発展と秩序ある整備をはかるために、「Fab City 横浜の可能性を描く」検討会を発足しました。都市開発の構想を進めていくにあたって、複合的で難解な問題を数多くクリアしていくために、様々な視点を持った有識者やその道のエキスパートを組み合わせ議論していく必要があります。これは本検討会を開催している意義の一つでもあります。「Fab City 横浜の可能性を描く」検討会では、多様なバックグラウンドをもった慶應義塾大学教員や学生、または外部関係者との組み合わせによって実現していきます。

昨年の慶應義塾大学ソーシャルファブリケーションラボの活動としては「キャラ弁プロジェクト」やそれをアーカイブした「The power of Mum」、また第9回世界 FabLab 会議（Fab 9）で行った「食とパーソナル・ファブリケーション」などの Workshop などがあります。Fab9 は一過性の盛り上がりとしては大成功しましたが、これまでのプロジェクトや Fab9 を経て2年目に差し掛かる慶應義塾大学ソーシャルファブリケーションラボの活動は、今後何を目的にプロジェクトを進めていくのか？ということを考えて時に、このような成功を継続的に生み出し続けていく構造自体をつくる必要があると考え、私たちはそのような仕組みをもった都市としての「Fab City 横浜」という構想に行き着きました。

FabCity バルセロナ

FabLab バルセロナは世界 250 カ所の FabLab のうち、最も古く、最も成功した FabLab と言えると思います。この FabLab はカタルーニャ先端建築大学院大学が母体になっています。大学の一角が週末市民に開放して FabLab となっています。この FabLab では、世界の FabLab の中でも最も小さいもの（手のひらサイズのコンピュータ）から最も大きいもの（Fab House）まで、あらゆるものがつくられています。例えば、住宅を新しい観点でとらえ、「自分たちで作る」+「地元の材料で作る」+「エネルギーの最大効率化」というコンセプトでつくりあ



※ 2012 年度 ソーシャルファブリケーションプロジェクト「The Power of Mum」

げた「Solar Fab House」などが有名です。この Solar Fab House では、自作ソフトで太陽光を浴びる角度を計算して屋根を自在に変化できるようになっており、この技術を応用して将来的には土地毎に最適な屋根をもった家が設計できる可能性があります。また、FabLab バルセロナでは、SMART CITIZEN ツール & APP の開発も行われています。これは、手のひらサイズのデジタル百葉箱としての機能を持ったツールで、これを使うとその場の環境測定が可能になります。つまり、あちこちでの人々の活動範囲が可視化されるということです。バルセロナでは、このような手のひらサイズのコンピュータが町中で住民に頒布されています。そういった意味では、SMART CITIZEN ツール & APP は最大規模の FabLab 製作物と見ることができるともいえるかもしれません。

世界に先駆けて循環型の Fab City 構想を掲げているバルセロナは横浜とスマートシティ協定¹を結んでおり、Fab9 期間中ではバルセロナの FabLab 関係者と我々でスマートシティ研究会を開催し、議論を行う中で交流をはかってきました。次に、循環型の Fab City というコンセプトを打ち出しているバルセロナという都市に、なぜデジタル・ファブリケーションの文化が浸透するのかを理解するためにバルセロナという都市の歴史を振り返ってみます。

1850 年代、スペインの街は壁で囲まれ、ギルドが組まれて壁の内側で生活が完結していました。このように、小さな範囲で都市生活の様式がうまれました。つまり、ローカルな発展を行っていたということです。限定された空間で、さまざまな発明や文化が生まれ育っていった後、バルセロナは貿易での成功を収めます。1859 年²には都市をグリッド（盤石目）に整理して、壁の外にも広がり、都市を管理しようとした。これはつまり、都市計画の始まりのようなものです。こうして、生活と産業の両立を一生懸命考えるようになっていったという経緯があります。

バルセロナを代表する建築家ガウディの建築物は、曲線と曲面による異様とも感じられる外見が特徴的ですが、その内部に入ると構造を支える柱が極端に少なく空間が広いことに驚かされます。また、存在する柱は垂直に立てられていないことが多く、不思議な光景が広がっています。これらの柱の形や傾きは、紐に錘を下げてできる曲線をモデル化して設計されています。これはガウディのフニクラ (Funikura) と呼ばれる応力構造の実験³として有名です。このように、ガウディのサグラダ・ファミリアの建築にも象徴されるように、バルセロナでは建築を行う際に物理空間でシミュレーションを行い、建築に活かすという行程が建築プロセスとして浸透していたことも、現代のバルセロナでの SMART CITIZEN ツール & APP をはじめとしたハイテクなものづくりの手法が盛んなことに影響しているのかもしれない。

そして 2013 年のバルセロナに目を向けてみますと、見た目にはクリーンで文化象徴的なアイコンも多い印象を受けます。しかし、若者の 40% を超える失業率など、経済的には泥沼の状況にあります。そんな中でも、IT 産業見本市や様々な国際会議も誘致してきました。また、2011 年にバルセロナ市長が Fab7 (リマ) に参加しました。この Fab7 を通じてバルセロナは FabLab の構想を都市として進めていくことになりました。

バルセロナの FabLab のコンセプトは『From a computer to a house』(= コンピュータのような小さい物から家のような大きなものまでファブリケーション可能な FabLab) と解釈できます。このようなコンセプトメイクもその他の FabLab と比較して斬新であり、特徴的であります。

次に、この FabLab のコンセプトの元に循環型の Fab City がどのように実現しようとしているのかを見ていきます。先ほどのコンセプトにもあったように、バルセロナの FabLab では建築の領域においても家のような大きな建築物を造る場合であっても、素材の調達もバルセロナの中で行い、自分たちで家を造ります。2009 年には自分たちで木を切る作業から始まり、全て自分たちの手で家を設計しました。また、さきにも述べた SMART CITIZEN ツール & APP を活用して、湿気やその他のセンサーを組み込んだモジュールを一般家庭にも送り、ひとつのネッ

*1 民間企業との協働により日本型スマートグリッドの構築や海外展開を実現するための取り組みとして 2010 年にスタートした「横浜スマートシティプロジェクト (YSCP)」は再生可能エネルギーの導入や家庭・ビル・地域でのエネルギーマネジメント、次世代交通システムなどのプロジェクトが進行している。欧州で初めての建物の新築・改築時に温水需要の一定割合を太陽熱で供給することを義務付ける「ソーラー・オブリゲーション」制度を取り入れたほか、コミュニティサイクルや再生可能エネルギーの導入にも積極的に取り組んでいるバルセロナ市と 2013 年 3 月 25 日に覚書きを締結した。

*2 現在のバルセロナの市街地の原型は、イルデフォンソ・セルダ (Ildefonso Cerda) という土木技師のセルダの拡張計画案というプランの影響を大きく受けている。基本的に、400m 単位のユニットが市街地を構成している。セルダは 400m のユニットを 3 等分し、20m の通りを引き、区画の一边を 113.3m で設定した。これは、日本の京都の市街地を構成する区画のサイズとほぼ同じである。

*3 「美しい形は構造的に安定している。構造は自然から学ばなければならない」というガウディのものづくりに対する意識を象徴するかのような実験。フガウディ建築における傾きを持った柱などをもった建築の構造は、紐に錘を下げてできる曲線をモデル化した実験をもとに作成されていることが多い。



トワークにアグリゲートさせて可視化させることが可能になりつつあります。

2014年にバルセロナで開催される Fab10 ではバルセロナで推進されている Fab City 構想をメインコンセプトに掲げています。世界に先立って Fab City のロールモデルになっていくことを目標としているようです。

「PITO (Product In Trash Out)」から「DIDO (Data In Data Out)」へ

循環型の Fab City 構想においては、データは世界中での交換を行うことが可能である一方で、ものはできる限りローカルな地産地消で済ませようという考え方を採用しています。

バルセロナの都市のコンセプトは、「Self-Sufficient City」ということを打ち出しています。これはつまり、都市システムを地産地消し、システム自体を海外に輸出することで、結果的には自給自足よりも広がるイメージをもっていただくと想像しやすいかもしれません。バルセロナの FabLab では Fab の考え方に適合するような電気自動の自転車や水道・ガスなどの新しい City プロトコルを作りました。そのプロトコルを世界に輸出することによる経済効果を期待しています。さらにバルセロナでは、2014年の Fab10 までに FabLab を 10 個つくる予定です。その 10 個の FabLab はひとつずつ違う役割をもったものをつくる予定です。例えば病院や地域の図書館に FabLab をつくることでそれぞれの地理的条件や文脈を活かした FabLab だったり、あるいはヘルスケアを目標とした FabLab ではギブスなどを作っていくというものです。その他にも、楽器や木工、医療などジャンル特化の FabLab が点在するイメージです。

このような考え方は、これまでの消費社会を支えていた、生産消費型の Product In Trash Out (PITO) のモデルから有形物はローカルで循環（自分達で作り、交換する）させ、情報（アイデア・データ）は国際的な循環の中で取引するという Data In, Data Out (DIDO) の考え方へとシフトする可能性を示しています。これによって、様々なものの輸送コストの低減や地元産業の保護につながるかもしれません。⁴

メタボリズムからメタ・ファビングへ

1960年代、「デザイン」という考え方が日本に本格的に伝えられました。それまでは図案屋、と呼ばれていた職能の人たちが、世界のデザイナーと深い交流をすることとなりました。その中で、日本社会は高度経済成長期を迎えることとなりました。そして、そのような社会背景の中で、常に社会も新陳代謝が起きている状態をつくりださなければならない、という問題意識からメタボリズムという考え方が生まれるきっかけになりました。

今日はこのメタボリズムの考え方から敷衍して「メタ・ファビング」というコンセプトを提案したいと思います。今簡単に説明したメタボリズムの流れをもとに、「メタ・ファビング」をこのように説明ができると思います。2000年代に入り「Fab」という考え方が日本に本格的に伝えられました。日本と世界のメーカーたちは深い交流をすることになりました。21世紀に入った日本社会は、高度成熟期を迎えることとなった。このような流れの中で「メタ・ファビング」という考え方が生まれるきっかけになりました。

「メタ・ファビング」では、従来の社会における「購入と所有」で満たされた欲望を「創作と交流」で部分的に書き換えることが可能です。自産自消、つまり自分でつくりたいものを自分が必要な分だけつくる「Personal Fab」と地産地消、つまりその土地でつくられたものを使ってその土地で使い切る都市としての「Fab City」。これは従来の都市や行政における拡大型の成長モデルとは異なる「創造的縮小」であるということができると思います。Web でなされてきた「創作と交流」という新しい欲望とも呼べるこの発見を「ものづくり」に反映するなかで、この

ような考え方が実現可能性を増してくるようになります。かつてのスタンドアロンの工作機械から、また近い将来ではネットワークでつながった工作機械がでくともありえます。工作機械がネットワークによってつながることによって、自律・分散・オンデマンド・オンサイト型製造システム・ネットワーク端末となった無数の3Dプリンタが連動して仕事を行うことになります。部品が壊れたら、データを送って仲間内で作ってもらえます。

つくる社会をつくる / Fab を支える Fab

情報社会学者の公文俊平は、これからの何十年か先の将来は、デジタル化とソーシャル化が「もの」の世界にも広がって「ファブ社会」が生まれるだろうと予測しています。さらにその先には、「仲間(ピア)」が中心になって社会問題を分散的に解決するためのさまざまな工夫や仕組みが普及する「仲間社会」が待っているのではないかと。前世紀後半、私たちは仲間と交信するためのソーシャルなメディアとネットワーク、それを支えるインフラ(インターネット)をもった。そして今世紀前半、仲間とものづくり(ソーシャルファブ)をするツールとそれを支えるインフラ(FabLab ネット)を持つようになると指摘します。更に未来では工作機械の原料の供給が、ガスや石油のようなインフラになる、その原料の生産の産業と、供給、回収インフラの産業が中心の時代になるとも公文俊平氏は指摘します。

実際に、3Dプリンターの市場は毎年20%の成長を遂げ、2021年までに108億ドルの市場になるとの予測もあります。その他には2025年には最大60兆円の市場規模で、製品全体の30%~50%は消費者が自ら3Dプリントする可能性があるとの予測もあります。また、米国内教育機関では1000を越す施設に3Dプリンターが設置されようとしています。この3Dプリンターの技術的な教育を受けた人が増えることによって、インハウスファブが増加すれば、自家用3Dプリンターが生活の節約になり、メーカーは将来的には工場を持たなくなるかもしれません。課題としては、現在のインターネットにおけるネットワークのようなインフラが存在していないことです。

また、公文俊平氏はこのようにも述べます。今後は、3Dプリンターの原料であるグープのサイクルがインフラの中核になる。現在グープは100種類ほどあるが、将来どれがどの程度使われるようになるかはまだわからない。多分種類は絞られてくるだろう。未来の「グローバル・グープ社」(公文氏の仮称)は、どんな販売戦略をとるだろうか。今日のプリンター会社がとっている、本体を安くインクを高く売ると似たような販売戦略をとるかもしれない。グープは灯油のようにトラックで配送されるか、ガスのようにパイプで送られてくるだろう。3Dプリンター用の原料(グープ)を生産する産業と、その供給・回収のためのインフラを構築・運用する産業が、これからの「第三次産業革命」の主導産業になるのではないかと。このように、私たちは妄想ともとれるような未来図を描いていく必要があるのだと思います。

今回、Fab Cityというコンセプトに基づいて、田中浩也研究室では横浜における「地産地消マップ」の作成を行いました。横浜という土地の中で、(ほぼ)全てが循環できるような都市を目指して、「材料を入手する場所」「製作する場所」「出力する場所」という3つのカテゴリーを設け、それに相応しい場所を横浜の中心部から選定していきました。この「Fab City 横浜地産地消マップ」は下記のリンクより閲覧することが可能です。この「Fab City 横浜地産地消マップ」が、将来的には横浜に住む市民の方たちが自ら発見した情報を書き込み、Fab City 横浜としての新しい地図が描き加わっていくようになっていけばと思います。

【Fab City 横浜地産地消マップ】 <http://fabcity.sfc.keio.ac.jp/>

報告まとめ：小原和也(慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程)



波打ち際の音。
〔新港パーク〕



「粗悪なもの」から考える

Speculating from a 'Soaku' point of view

郡司 斐（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程）

粗悪なもの

私たちの生活の中の様々な場所やメディアには騒々しい造形を持つものが多数存在している。私はそのようなものを「粗悪なもの」と総称し、その造形について観察を行っている。「粗悪なもの」は、デザインや景観の美的な価値判断において否定的に言及されることも多い。しかし、あのような様々な要素と鮮やかな色彩で構成された造形がある一定のボリュームを持って存在し、その中で私たちが生活していること、そこから得ている様々な知覚が私たちに少なからず影響を与えているというのもまた事実である。

そのような生活空間の中に偏在しているものから新たに積極的な価値を見いだすことができれば、日常生活を新たな観点からとらえなおすきっかけとなるのではないだろうかと考え「粗悪なもの」についての調査を行ってきた。そして、いままでに行ってきた調査から「粗悪なもの」の造形には、地と図の反転や従属関係の反転といった「関係の反転」、過密な平面や同じモチーフの反復などの「多量な情報量」、イメージの多重性や見た目と構造の差異から生じる「異化効果」という大きく分けて3つの特徴が存在していることが分かった。そしてそれらの特徴は、メディアとの組み合わせによって生まれる人の閲覧能力にそれぞれの造形要素を適応させようとした結果として生みだされたものなのではないかと考えている。

粗悪なもの × 横浜

横浜」と一口に言ってもそこにはみなとみらいのように計画によって整備された地区や、歴史的な建物を生かした通り、閑静な住宅街や中華街のような賑やかな商業地区など、多様な表情を持った地区が存在している。本稿では横浜随一の繁華街として知られる横浜駅西口前の南幸町2丁目を中心としたエリアへと目を向けることにする。横浜駅を含む南幸町の1丁目には、高島屋やヨドバシカメラなど

の大型店が立ち並び、整然と整備された「横浜的」な風景が広がっている。それとは対比的に、2丁目には飲食店やスーパー、小売店、ゲームセンターやパチンコ屋など大小さまざまな商業施設が密集し、「繁華街」といえば多くの人が想起できないようなゆる「雑然とした」光景が広がる、「粗悪なもの」が多数存在しているエリアだと言える。「粗悪なもの」の姿は人々の欲望・欲求にいかんしてはたらかけるかという様々な工夫や試行錯誤のすえに生みだされたものである。南幸町は、横浜という大きなターミナル駅の目の前に存在している繁華街であることから、テナントの賃料はおそらく安くはない。つまり利益が不十分なものは長居することが出来ない、常に人々の欲望を反映し更新され続けている場所であると考えることができる。

では実際にどのような形で、「粗悪なもの」が存在しているのか。具体的な例を挙げると、まずパチンコ屋やゲームセンターでは外壁の広い面積に鮮やかな色彩が用いられていることが多く、本来は背景となるはずの壁面が、色の塊として強く見えてくる「地と図の反転」が生じている。次に、通りを奥まで見通すと、ビルの側面に取り付けられた鮮やかな色彩の看板が、インデックスラベルのように道の先まで並んでいるのが見える。また、ひとつひとつの店の店頭を目を向けると、多くの店で歩道にはみ出すように店先に商品を積み上げたり並べたりし、そこにPOPや装飾的な値札をつけている様子がよく見られる。これは、限られたスペースを有効に活用する工夫であると同時に、歩く人の速度をゆるめ、視線を引きつけるはたらきを持っているが、このように様々な色彩や言葉がひしめき合うことで「多量な情報量」が発生している。

さらには、南幸町という地区は元々資材置き場などとして利用されていた場所を相模鉄道が主体となって開発を行った場所である。開発が始まったのは1950年代であるため、立ち並ぶビルの中には建てられてからかなりの時間が経っていることがその



見た目から予想できるものが多く存在していた。しかし、そのようなビルにおいても壁面に取り付けられている看板は入居しているチェーン店の標準のものであるので、そこに大きな質感の差異が生じていたり、また、全く異なるテイストの店舗が隣接、もしくは同居しているため、そこに質感やテイストの組み合わせによる「異化効果」が生じていると言える。

このように、南幸町2丁目を中心としたエリアには様々な「粗悪なもの」が存在しているが、それらが密集している風景は、その外側の大通りなどからは見えにくくなっている。また、元々が埋立地であることから2丁目の区域には橋を渡らなければアクセスすることができないようになっている。以上のことから、この区域が内側に向かって閉ざされたエリアであるという印象を受けた。つまりこのエリアは、横浜の外に住む人がイメージする「横浜的」な空間とは明確に区別された、横浜の内部にいる人に向けられた消費空間なのではないかということだ。つまり、南幸町2丁目から横浜に住む人の暮らしやその未来について考えることは有効なのではないだろうか。

粗悪なもの × 横浜 × Fab City

では、2020年にFab Cityが実現した横浜の風景はどのように変化しているのだろうか。多くの人が好きなのを好きな時に好きなだけ作ることが可能になった社会では、人々が消費や商業空間に対して抱く欲望や欲求のかたちというのは、おそらく現在とは大きく異なる。そのことはおのずと消費の環境にも反映され、まちの風景を変えていくだろう。

具体的に「このような風景が生まれる」と予測することはまだできないが、ひとつの可能性として、人びとがものづくりに携わるということは、様々なものがどのような構造や仕組みでできているのかということを知ることにつながるということが予想され

る。そのことによって、人々は自分が生活している所与の空間の中に介入できる余地を見つけやすくなるのではないだろうか。このように生じた「余白」を「粗悪なもの」は恐らく見逃さず、そこに適応しようとするだろう。人々の「環境に介入したい」という欲求に適応した「粗悪なもの」がどのような姿かたちになるのか。その出現が楽しみである。



横浜 オノマトペ

Soundscapes in Yokohama

原 野枝（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程）

横浜、みなとみらい地区。海があり、港があり、赤レンガ倉庫があり、ショッピングできる施設も多くある、景観の良い観光スポットである。そんなまちを歩くと、私たちはきっと様々なみなとみらいのモノたちに魅せられて、風景を美しく感じ、まちを楽しむことができるのだろう。

でもそんな魅力的なまちだからこそ、一度立ち止まって、耳を澄ましてまちの音に意識を向けてみて欲しい。なぜならまちの「景色」は決して目に見えるモノだけで構成されていないからである。実は私たちはふだんから、たくさんの「音」に囲まれて生きている。しかし、目に見えるモノに比べて、「音」というものを生活の中で意識することは少ない。興味のある音や、目立つ音を、無意識のうちに選択的に聴取しているからである。視覚的な景観を指すランドスケープに対し、マリー・シェーファーは「音風景」と訳される「サウンドスケープ」という概念を生み出した。音を環境から切り離すことなく、生活や環境の文脈でいまいちど捉え直してみようという考えである。サウンドスケープで描かれる音は、何も目立つ音や、大きな音である必要はない。また、音を聞こえるままに切り取る時は、音の質（こもっているか、低い音かなど）についても意識することが重要である。音の鳴り方から、その環境の特徴に気づけるはずだからである。その点で、音を「オノマトペ」で表現することを推奨する。例えば、キーボードを打つ音を「カタカタ」というのと、「カチカチ」というのでは違う。カタカタ、と言えば指の腹で打っていきそうだし、カチカチ、と言えば少し伸びた爪で打っていきそうだ。このように、オノマトペで表現することで、環境を詳細に語る可以从である。

まちに潜む、ランドマークならぬサウンドマークに気づけた時、もっとまちの魅力を感じることができるのではないだろうか？そんなことを考え、横浜・みなとみらい地区でまち歩きをし、「そのまちならでは」の音を見つけてきた。



「コツコツ」

石畳を歩くヒールの音。密度の高い、つまった音。みなとみらいは、地面のファニチャーが目まぐるしく変わるから、聞こえる足音も様々だ。



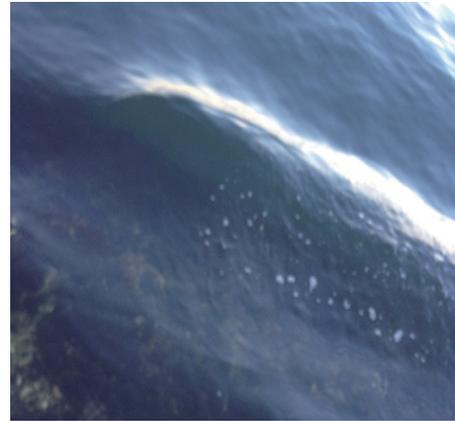
「だったん」

国際橋で、立ち止まって音を聞いてみる。車の通行音しか聞こえないと思ったが、よく聞いてみたら聞こえた、道路と橋をつなぐ境目を乗り越える音。車種や、通り過ぎるスピードによって、ものすごく速い「ゲッタン」もあった。



「ふうふうん」

みなとみらいは、空が広く、景色を遠くまで見渡しやすい。
イコール、音が遠くまで、広く鳴り渡るのだと思う。
みなとの方からなのか、モーター音が、どこを歩いても低く聴っていた。



「ひよわひよわ」

みなとの波打ち際の音。
壁にぶつかって折り返した水が元いた水とぶつかって、
生き物のような音をたてていた。



「かこんかこん」

汽車道の枕木の上を歩く音。空に響くような軽い音。



<番外編>

枕木の下は、空洞だった！
歩く音は、空ではなく地下に響いていたのだった。



フィールドワーク的想像力

Fieldwork-inspired Imagination

加藤 文俊（慶應義塾大学環境情報学部教授）

身体をつくる

数年前、「フィールドワークのための身体をつくる」というタイトルで論文を書いたところ、「(筋トレのように) 本当に身体を鍛えるのですか？」と質問されたことがある。たしかに、フィールドワークには体力が必要だ。デスクワークばかりで足腰が鈍りがちなら、もう一度鍛え直したほうがいい。だが、ここでいう「身体」づくりは、フィールドワークの実践に必要な感性を開拓する試みのことを指す。人びとの日常生活も、その舞台となるまちの成り立ちも、ぼくたちが、じぶんの「身体」で感じることなしに理解することはできないからだ。Fab City (＝創造に溢れるまち) について語るためにも、フィールドワークをする「身体」をつくろう。

不思議なことに、ひとたび「身体」が変わると、これまでとはちがった風景が見えてくるはずだ。それは、「フィールドワーク的想像力」とも呼ぶべき感性によって、人びとと向き合う「身体」だ。

仲間とツール

「フィールドワーク的想像力」を育むには、まずは、じぶんの五感を動員して、まちに出かけることから始めよう。フィールドワークを習慣化すれば、さほど負担を感じることなく、毎日の生活のなかで観察や記録を続けることができる。そして、フィールドワークは、誰かと一緒にすすめると、格段に楽しくなる。そして、楽しいばかりでなく、あたらしい意味を帯びた活動に変わってくる。一緒というのは、文字どおり誰かと共に歩くということにかぎらず、まちで見たこと・感じたことをお互いに参照できるような仕組みをつくることもふくめて考えるといいだろう。

ぼくたちは、まちを読み解くための態度や方法を身につけたいとき、非日常的な資質をもった、フィールドワークの〈達人〉に教えてもらおうと考えがちだ。それもいいが、じつは、仲間とツールを上手く

活かせば、ぼくたちも〈達人〉に近づくことができる。たとえば、いまでは、多くの人がスマートフォンを持ち歩くようになった。スマートフォンは、さまざまなセンサーを搭載したコミュニケーションメディアだ。写真、動画、音声、位置情報にいたるまで、フィールドで記録に留めるべき多様なデータの獲得は、手のひらサイズのデバイスが引き受けてくれる。つまり、誰もが、まちを観察・記録するフィールドワーカーになったのだ。

Instagramのようなソーシャルメディアでは、自律的にコミュニティを生み出し、お互いに何を「見ているか／見ていたか」を参照し合うことを可能にする。写真を介して、「いいね!」という合図を送ったり、コメントを書き込んだりすることも可能である。仲間が何を「見ているか／見ていたか」を見まもることは、つまり、お互いの暮らしを見まもるということだ。まちへの愛着や、まちを変えたいという想いは、お互いの「見え」を参照し合うなかで醸成されてゆく。

「生活記録」を息づかせる

フィールドワークをするにあたっては、調査の対象となる〈モノ・コト〉への感受性ばかりでなく、調査をしているじぶん自身への感受性も重要である。それは、「じぶんがどのような〈立場〉で〈モノ・コト〉を見ているのか」をどれだけ意識できるかということだ。また、その〈立場〉をどのように明示的に表現(＝つまりは調査結果の報告)できるかが大切になる。たとえば、横浜のまちで写真を撮る。そのちいさな一枚の写真には、いったい何が「写っている」のだろうか。矩形に切り取られ、「写される」のは、ある年代のある土地の風景だけではない。

ふだんはさほど意識しないが、写真には、〈その時・その場〉で想起された過去や未来の風景も「写されて」いる。横浜のまちで眺めた風景が、過去や未来のさまざまな「イメージ」によって規定されていると考えると、一枚の写真が、現在の自分と過去(あ



るいは未来)の風景とを結ぶはたらきをしていることに気づくはずだ。これは時間的な隔たりにかぎられたことではない。一枚の写真をつうじて、ぼくたちは、空間的な連なりや、人と人との関係のなかで現在のじぶんを位置づけることができる。過去、現在、未来という区別そのものが流動的で曖昧であり、「写された」写真は、移りゆく風景を、あるいは変わっていくじぶんを暫定的に記録したものにすぎないからだ。

ぼくたちの日常生活にはさまざまな「個人的記録」がある。写真、手紙、日記、切符、伝票など、すべて広い意味で「生活記録」とよぶべきものだ。そして、さまざまな「生活記録」をつうじて、じぶんの生活が埋め込まれた社会的・文化的な文脈や、じぶんの内面について洞察をくわえることができる。そのためには、「フィールドワーク的想像力」が欠かせないのだ。

「何を見るか」から「どのように見るか」へ

「考現学」で知られる今和次郎の著作を読んでいると、好奇心に満ちた着眼点で、ぼくたちの日常生活のさまざまな場面をつぶさに観察し、詳細な記録・記述を続けていたことがわかる。フィールドワークの報告の多くは淡々と綴られているが、「今後も続けていくことに意味があるはずだ」「別のまちでも調査を実施したい」というような「あとは任せた…」と言わんばかりの記述も目にする。

だが、それは無責任で投げやりな「あとは任せた…」ではないことにすぐ気づくはずだ。たとえば、有名な「銀座風俗採集」がおこなわれたのは、90年近く前のことだが、いまなお「考現学」的なフィールドワークに魅せられるのはなぜか。それは、おそらく銀座という場所がもつ魅力に加えて、「調べ事の規定」が、きちんと残されているからだ。どのくらいのスピードで、どちらに向かって歩き、何を記

録するのか。「風俗採集」をすすめる際の一連の手続きがきちんと記録され、残されてきたからこそ、いまでも、ぼくたちが「考現学」について関心を寄せることができるのだ。「現在のありさまの研究」を目指していた「考現学」には、より多くの「ふつうの人びと」を巻き込みながら調査を実現するためのヴィジョンがあった。つまり、今和次郎の流儀は、いまで言う「オープンデザイン」の思想によって、かたどられていたと理解することができる。

過去におこなわれた調査の設計・方法をそのままトレースしてフィールドワークを実施すれば、比較研究が可能になる。ことなる時点で、おなじまちや人びとのふるまいを踏査すれば、時間的な変化を辿ることができる。あるいは、方法そのものを改変すれば(たとえば、デジタルメディアを活用してデータの収集・加工をおこなうなど)、あたらしい「考現学」の可能性を探究することもできるはずだ。「何を見るか」よりも、「どのように見るか」という態度や方法を丁寧に考えることが、Fab City(=創造に溢れるまち)というヴィジョンを長続きさせる。







帷子川沿いに並んでいる小さな屋台に入ってみた。寒いのに、暖かった。
(横浜駅付近・内海橋)



**2020年 FabCity 横浜を
つくるためのガイドブック**

つくる

報告

『Fab City 横浜の Fab 施設を考える』 庵原 悠

『Fab なお店のしくみを書く』 水野 大二郎

『横浜 ×× 化計画』 検討会 『横浜 ×× 化計画』 検討委員会

論考

「創造都市横浜 2.0」 秋吉 浩気

「楽しい都市」 水野 大二郎

横浜を「つくる」

2020年 Fab City 横浜をつくるために、
そして横浜の未来をつくるために、今こそ私たちが
考え直さなければならないのは「つくる」ということ
である。21世紀に入って、私たちの手から、圧倒的に「つくる」とい
う行為が乖離していった。ここでいう「つくる」とは、ただの工作、モ
ノづくりには留まらない。本ガイドブックにおける「つくる」とは、あ
らゆる人々が自分たちで自分たちの認識・モノ・仕組み、そして未来を
創造することをさす。本パートでは、これからの「つくる」を考えるた
めのセッションとして、株式会社岡村製作所の庵原悠氏をファシリテー
ターに迎えた『Fab City 横浜の Fab 施設を考える』そして、私たちの
手に「つくる」を取り戻すために必要な「新しい欲望」をかき立てるた
めの仕組みである『Fab なお店のしくみを書く』をまとめた。そしてこ
の2つのセッションにおける成果をもとに、Fab City 横浜をつくるた
めのロードマップを示す『横浜 xx 化計画』検討会の様子をまとめた。
私たちの社会はこれまで、大量生産・大量消費を基盤としたコミュニケー
ションによって成立する「消費社会」に生きてきた。20世紀の後半から
現在にかけて、そのコミュニケーションの手法の大部分が「情報」に置き
換わった「情報社会」のまっただ中に私たちは暮らしています。私たちは、
このような過去からの成果の中に安住し、新しいものをつくることのコス
トの大きさを目の前に「つくる」ことを回避してきました。そして、そ
の中で、当たり前のように存在しているとわれわれが思い込んでいる「つく
られたもの」に対しての「つくり方」自体を忘却してしまっています。私
たちは、われわれの生活から乖離してしまった「つくる」という行為を
再び取り戻す必要があります。そして、「つくる」を取り戻す中
で、自分たちで自分たちの認識・もの・仕組みをつく
りだし、そして未来の横浜をつくりだしてい
かなければなりません。(小原 和也)

Fab なお店の仕組みを書く

The Composition of Fab Shops

日時：2013.12.12 18:30-20:00

場所：北仲 Brick

ファシリテーター：水野 大二郎（慶應義塾大学環境情報学部専任講師）

Fab City 横浜の可能性を考えるにあたり、Fab なお店の仕組みを読み解くことで、ふつうの人がものづくりに参加するための環境を整備する新しいデザインあり方について議論します。（水野 大二郎）

参加者の主体性を醸成する「仕組み」を
考えるにあたり、何を議論すべきか？

- 1) FabFoo方式でテーマを決めよう
- 2) テーマ別に分かれてすわろう
- 3) テーマ別に分かれて宿題を共有しよう
- 4) テーマについて議論しよう
- 5) 宿題の内容と議論の成果を発表！

Fab なお店の仕組みを考える

今日は、みなさんがよく利用する「Fab なお店」のしくみについて考えてみましょう。今回みなさんには事前の課題として、「誰が誰に対して、なぜ、どこで、いつ、何を使って、どのようなサービスを、どのような対価を払って交換し、体験しているのか？」ということを調査してきてもらいました。例えば身近な例であれば、「セルフうどん」も Fab なお店のひとつとして考えることができます。用意されたたくさんの天ぷらから好きなものを選択し、自分なりのうどんを完成させていくその仕組みから、パーソナル・ファブリケーションを考えることは果たして可能でしょうか。他にも、「藤沢ミシン」という藤沢にある地域にあるミシン専門店では、地域に住むお母さんたちを先生として集めた洋裁教室が存在します。また昨年には横浜にもデジタル工作機械を多く設置した市民工房 FabLab 関内がオープンしました。これらの Fab なお店に関わる人や場やモノから、ふつうの人がものづくりに参加するための環境を整備する新しいデザインのあり方について議論しましょう。

ふつうの人がデザインに参画する仕組みとしてのマスカスタマイゼーション

Fab なお店は、わたしたち個人のつくりたい欲求を支援する仕組みを設計していますが、その支援の方法にも様々なかたちがあるはずです。完全にユーザーにデザインを託す「一人のできるもん」のレベルから、カスタマイズ可能な「メニュー」を提供するレベル、あるいは明確な「規格・基準」を設計するレベルといった多様なグラデーションが考えられるでしょう。Fab なお店の仕組みの背景には、こうしたマスカスタマイゼーションと呼ばれる理論があるのです。大量生産・大量消費のシステムにおいて想定されている受動的な消費者だけではなく、能動的な消費者、更には生産する消費者を標準に合わせたサービスのあり方です。当然、消費者のレベルによって、デザインする人やモノも変化するでしょう。



Fab 可能な環境をデザインするメタデザイナー

また、Fabに携わりたいと思っているユーザーのために、ものづくりのための環境を整備する新しい職能が表れています。具体的には、FabLab 鎌倉代表の渡辺ゆうかさんのように、デジタル工作機械を駆使しながら、FabLab を拠点に地域住民と共にものづくりに従事するような人が今述べたような職能をもった、これからの新しいデザイナーにあたるでしょう。しかし、更にものづくりへのモチベーションの低い「受動的な消費者」がFabに参加し、ものづくりのハードルを下げるには、デザイナーはどんな仕組みを用意すれば良いでしょうか。

そこで、『オープンデザイン——参加と協創から生まれる「つくりかたの未来」』（Bas Van Abel 他, 2013, オライリージャパン）の中のひとつの論考「デザインのリデザイン」で紹介されている「メタデザイナー」という役割を紹介します。著者の一人である Jos De Mul は、メタデザイナーの役割は、つまるところスキルの無いユーザーを支援することであると述べています。その役割には3つの段階があると指摘します。ひとつめは「インプット」の段階です。ここで必要になってくる行動として、ふつうの人が利用可能な素材を用意することです。次の段階は「プロセス」です。この段階においては、「つくる」ことに関わるための参加の敷居を下げたものづくりの場を設計することが重要となります。最後3つめは「アウトプット」です。アウトプットの段階では、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス¹などを用いて、他のユーザーが使用可能なオープンな共有財として整備し、ものづくりの連鎖を誘発する仕組みをつくり出します。これは、メタデザイナーによるマスカスタマイゼーションということが言えると思います。今回は、この話を踏まえた上で、より多くの人々がFabに関わることができるために、デザインは何ができるのかについて議論していきたいと思います。それでは、Fabな仕組みを考えるために必要なものを5つ上げ、①成果物②道具③人・職能④メディア⑤場の5つのグループに別れて考えてみましょう。

成果物

まず、先に水野先生からのご紹介があった、『オープンデザイン——参加と協創から生まれる「つくりかたの未来」』の著者の一人である Jos De Mul によるメタデザインの定義から、現在の成果物が抱える3つの問題点が挙げられると思います。

1. クリエイティブ・コモンズ・ライセンスなどの拡大によって、オープン化は進行しつつあるが、アウトプットのオープン化に偏重している。
2. ものづくりにおいては、しばしば知識の共有はクローズドな企画会議などによってなされるため、ふつうの人がものづくりのプロセスなどについて参加する機会が少ない。
3. ものづくりのプロセス自体がふつうの人にとってブラックボックス化している。

以上の問題点から、アウトプットのみならず、プロセスやインプットを包括的に捉えた上で成果物を考える必要性が明らかになりました。ふつうの人でもプロセスについて知ることができるような工場見学などの仕組みや、ものづくりについて学ぶことができるビギナー向けサービスの更なる拡大など、よりものづくりをオープン化していく必要があるのではないかという案を提案したいと思います。更に、成果物を、ただの「もの」として捉えるのではなく、その成果物が生成されていくプロセスで得たものとしての「体験/もの」、その成果物が持つ機能的な部分として「実用/非実用」という観点、成果物が作成される対象として、「利己/利他」などといったように、成果物を多元的に捉えていくべきなのではないでしょうか。

道具

より多くの人々が Fab に関わるができるために、道具というものの特性を考えたとき、道具と機械を混同されてしまう傾向が問題点として挙げられるのではないのでしょうか。ものづくりに使用される道具や機械は様々な種類や用途があり、ユーザーにとって全てを把握するのは困難だと言えます。とはいえ、何かつくりたいものをつくる際には、はさみやはんだごてといったローテクな道具から、3D プリンターやレーザーカッターなどハイテクの道具を、レベルに即して組み合わせ使用することが求められます。なので、道具を単体としてではなく、組み合わせによる使用を促すことで、ユーザーのモチベーションの促進につながるのではないのでしょうか。また、道具の組み合わせの「見取り図」が描ければ、道具の使い方に対してのハードルが下がる部分も出てくるのではないのでしょうか。

人・職能

ものづくりの初心者から上級者まで Fab を楽しむにはデザイナーはなにができるのかについて、家族のアナロジーで職能を考えました。

おふくろ：初心者に基礎的なスキルを教える役割を担う。ものづくりの現場では癒しキャラ的な存在でゆるやかなコミュニケーションでハードルを下げてくれることを期待します。

おやじ：主にもものづくりの場を設計する人です。ルールやマナーをつかさどり、状況を支配して、不足や欠陥を補う役割です。基礎技術だけではない楽しみを期待する上級者に対応してくれます。

きょうだい：初心者のロールモデルとなる身近な役割です。初心者や上級者にとって有益な情報を、適宜ウェブなどを使用して発信してくれます。

グループの議論では、FabLab のようなものづくりの場に必要職能を家族をモチーフにして、ペルソナを描きました。ものづくりを持続的に維持していくためには、どのような仲間を見つけるか、どのような人とチームを組むかという点で様々な議論がなされました。

メディア

われわれのグループの議論では、3種類のメディアのかたちが提案されました。まずは説明書。これは初心者がものづくりに従事する際の教科書としての役割をもつものです。次にプロセス指示。これはルールやプロセスが明示された表示や看板などです。最後がサンプル。この中で特に「サンプル」は、ユーザーの主体性を拡大させることができるのではないかという意見がありました。展示されたサンプルをユーザーが見ることで「自分もつくれるのではないか」「自分もつくりたい」といったモチベーションを促したり、それをつくることによって得ることができる「物語性」を提供できることで、更にユーザーが「つくりたい」という気持ちが増すのではないか、との議論がなされました。

場

われわれのグループでは、より多くの人々がものづくりに参加できるための場の設計について議論しました。コスプレイヤーのイベントやニコニコ動画などを事例に考えてみると、結果だけではなくプロセスに参画することがユーザーにとっての付加価値になっていることがわかります。地域や近所の住民と交流をしたいために、専用のブログを開設し、ものづくりの受注を受ける方もいるそうです。その他には「参加」や「交流」というキーワードから、すでにあるものを選択し、つくことは委託する仕組みからなる、ものづくりのハードルを下げた場の提案もありました。ものづくりの場について考えるには、そこで起きるコミュニケーションの在り方や、そこでかかる対価やコストの関係を考慮に入れる必要があるということが議論されました。

報告まとめ：小原和也（慶應義塾
大学大学院政策・メディア研究科
修士課程）



FabCity 横浜の Fab 施設を考える

Examining Fab Facilities in Yokohama

日時：2014.1.16 18:30-20:00

場所：北仲 Brick

ファシリテーター：庵原 悠（株式会社岡村製作所）

今回は、オフィス環境の構築における新しい取り組みである、Future Work Studio “Sew”を紹介し、フューチャーセンターやサードプレイスに関する視点を交えながら、横浜 Fab City の Fab 施設がどのようなものなのか、その可能性を考えていきます。（庵原 悠）

イントロダクション

1945年、横浜市磯子区岡村町で操業を開始した岡村製作所は、国内初のトルクコンバータ開発に成功し、国産初のFFオートマチック車「ミカサ」を創造するなど、最先端の技術を培ってきました¹。近年では、創業以来培ってきた、ハード・ソフトのノウハウをベースにして、1人ひとりが「豊かさを実感」できる環境の実現を目指し、事業を展開しています。その1つが、オフィス環境の構築です。情報技術やマルチメディア化の発展に伴う様々なソリューションが求められているという背景を踏まえ、多彩なハードとソフトで新しいワークスタイルを重視した魅力あるワークプレスを提案しています²。

*1 株式会社 岡村製作所 オカムラ
のご案内 ヒストリー / 沿革 <http://www.okamura.co.jp/guide/history.html>

*2 株式会社 岡村製作所 事業紹介 <http://www.okamura.co.jp/company/work.html>

フューチャーセンター

フューチャーセンターとは、企業、政府、自治体などの組織が中長期的な課題の解決を目指し、様々な関係者を幅広く集め、対話を通じて新たなアイデアや問題の解決手段を見つけ出し、相互協力の下で実践するために設けられる施設です。施設は、一般に、研究スペースや学習スペース、ミーティングスペースなどで構成されています。

フューチャーセンターでは、所属組織や立場の異なる多様な人たち、例えば異なる省庁のスタッフや企業人、市民などが集まり、普段従事している組織内では決して構築されることのない関係性を形成し、横断的な対話を行って意思決定や理解の共有が行われます。扱うテーマは、行政的な政策立案、事業戦略策定、製品開発といったテーマなど、多岐にわたります³。発祥の地である欧州では、主に、官主体で、政策立案や意見収集を目的に、長時間（数日間）行われます。一方で、日本では、民主体で、交流の中からイノベーションを生み出すヒントを得るといった観点で、短時間（2時間～半日）で行われる傾向にあります。

*3 Wikipedia フューチャーセンター <http://ja.wikipedia.org/wiki/フューチャーセンター>

Future Work Studio “Sew”

オフィス環境の構築に関する、新しい取り組みの例として、Future Work Studio “Sew” が挙げられます。Future Work Studio “Sew” は、Office Labo として、新しいワークスタイルにおいて、外部との接点をつくり出す、アンテナとしての機能を模索しています。その中で、閉じた交流の場である社内サークル活動が、外部との接点を持つセミナーやワークショップに変化し、最終的にはこれからの問題解決を担うフューチャーセンターへと発展することを狙っています。

Future Work Studio “Sew” は、誰もが持っている「面白い」をつないで今まで思いつかなかったモノやコトを生みだしたり、ひとりでは解決できなかった問題をみんなの知恵を出し合って解決するための、仕組みであり、空間であり、活動です。“Sew” というネーミングは手芸の「縫う」という意味から来ています。たくさんの「面白い」はパーツとして Sew という空間に縫い付けられ、1つの大きな規模に、そして作品に仕上がっていきます。企業や組織の枠を超えて様々な活動に加わっていきたい。なにか自分の特技を活かして社会のために出来ることはないか。Sew に集まるメンバーはそれぞれの期待を持っています⁴。

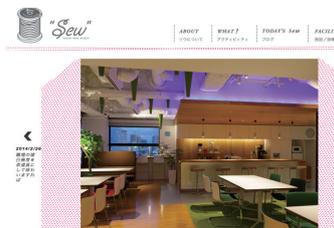
サードプレイス

都市には都市居住者にとって生活上欠かせない2つの居場所に加え、居心地のよい3番目の場所「サードプレイス」が必要であると考えられます。生活上欠かせない二つの居場所とは、ファーストプレイスである家、セカンドプレイスである職場や学校のことを指します。サードプレイスでは、心をニュートラルにし、ありのままの自分に返ることができます。色々な人との出会いの場や、知的フォーラム、個人のオフィスとしても機能し、いつでもアクセスできるローカルな場所に存在しています。

この「サードプレイス」という考え方は、アメリカの社会学者レイ・オルデンバーグ (Ray Oldenburg) によって、1989年の著書『The Great Good Place』にて、都市の魅力を高める概念・哲学として提唱した。「都市には都市居住者にとって生活上欠かせない「二つの居場所」に加え、居心地の良い三番目の場所「サード・プレイス」が必要であり、「サード・プレイス」の在り方が都市の魅力を大きく左右する。『The Great Good Place』の中にはこのような定義がなされています。

——生活上欠かせない「二つの居場所」とは、ファースト・プレイス（第一の居場所）である家、セカンド・プレイス（第二の居場所）である職場や学校である。「二つの居場所」の重要性は、全ての国・都市で十分に認識されており、整備も進んでいる。しかし、「サード・プレイス」の必要性和その在り方は国によって大きな差がある。アメリカの都市は西欧の歴史ある都市と比べると、この「サード・プレイス」が見劣りし、これこそアメリカの都市魅力の弱点である。フランスやイタリアの「カフェ」、イギリスの「パブ」は西欧の「サード・プレイス」の代表事例である。西欧のカフェやパブには、アメリカの飲食施設には存在しない“ゆとり、活気、コミュニティ”があり、市民の多くがそこを「憩いと交流の場」、即ち「サード・プレイス」として毎日のように利用している。この「サード・プレイス」の概念を表すキーワードとしては「スロー」が相応しい (Ray Oldenburg, 1989)。

2013年7月26日に、Future Work Studio “Sew” にて、「サードプレイス」運営をめぐる、知恵の共有&交換会である、第1回サードプレイス会議が開催されました⁵。本会議では、東京都美術館「とびらプロジェクト」、慶應義塾大学「芝の家/三田の家」下北沢のシェアオフィス「The Association」岡村製作所からは「Future Work Studio “Sew”」に関して、それぞれのサードプレイスとしての実践を共有しました。



*4 “Sew” - Future Work Studio
<http://sew.officelabo.okamura.jp/default/index/about>

*5 第一回 サードプレイス会議。
“Sew” - Future Work Studio。
<http://sew.officelabo.okamura.jp/default/event/info?id=22>



まず1つめの、東京都美術館「とびらプロジェクト」は、アートを介してコミュニケーションを促進し、オープンで実践的なコミュニティ形成を目指すプロジェクトです。人々にとって、美術館での体験がより深められ、新たなコミュニケーションを生むきっかけになることを目指しています。「とびらプロジェクト」の名称は、東京都美術館の略称の「都美（とび）」と、アートを介して開かれるさまざまな世界への「扉」に由来しています。美術館のある暮らしの中でさまざまな体験の質を深め、共有する場を支え、アート・コミュニティをつくる実践を行っています⁶。本プロジェクトでは、美術館がサードプレイスとして機能することで、美術館を利用していなかった住民を含め、地域全体との新たな関係性を探索しています。

*6 とびらプロジェクトとは？ | 東京都美術館 × 東京藝術大学「とびらプロジェクト」<http://tobira-project.info/about/>

次に慶應義塾大学の取組みである芝の家は、港区と慶應義塾大学が共同で運営する、コミュニティづくりの活動拠点です。昭和30年代にあったようなあたたかい人と人とのつながりの創世をめざす事業が、港区芝地区総合支所の進める「昭和の地域力再発見事業」です。「あたたかい人と人とのつながり」とは、子どもがのびのびと遊び、お年寄りが安心して暮らせるように、まちに住み働く人たちがお互いに支えあえる関係のことを指します。芝の家では、こうした暮らしのあたたかさを育てていくため、子ども、大人、お年寄り、住民、在勤、在学者、だれでも自由に入りができ、共にまちを考え創ることのできる場を提供しています⁷。

*7 芝の家に関する記事。昭和の地域力再発見事業。<http://www.shibanoie.net/about/>

三田の家は、慶應義塾大学教養研究センターの研究プロジェクト、学術フロンティア「超表象デジタル研究プロジェクト」の1つ「インター・キャンパス構築研究」の一環として始まりました。その設立の背景として、学生の限られた社会関係に対する問題意識があります。ここ数十年、学生たちと地元の商店街との関係が稀薄になり、学生街らしい店や雰囲気が失われつつあります。また、キャンパス内においても、異なる学部 of 学生同士、あるいは外国人留学生と日本人学生、一般学生と通信教育学部の学生、学生と教職員などが、自由に入ったり交際し創造的な関係性を紡ぎだしていく、そうした場がほとんどありませんでした。そこで、キャンパスを、内外にひらくために、異文化・異分野間の文字通りのインターフェイスとなる場＝「インター・キャンパス」を構想し、それを実現すべく、三田商店街と協働しながら、三田の家を設立しました。

三田の家では、学生、教職員、留学生、地域の住民、商店主、在勤者たちが、日頃の肩書きから解放され、出会い語り合い学び合いながら、自分たちの手とアイデアで、この「家」を”作って”いきます。通常、あらゆる社会的な空間には、決められた用途がありますが、この三田の家には、前もって決められた用途がありません。その”無目的スペース”を利用する人は、自らの用途と役割を”発明”する必要があります。そのような創造性がたえず交錯し、ユニークな企画・実践が生起していく場が、三田の家です⁸。芝の家、三田の家のプロジェクトでは、大学が学外拠点としてサードプレイスを設立し、その地域において、普段とは異なる環境に身をおく人同士の交流を促進する試みを行っているといえます。

*8 慶應義塾大学 教養研究センター | 三田の家 <http://lib-arts.hc.keio.ac.jp/exchange/cooperation/mita.php>

次に、「the Association」は、東京・下北沢に拠点を構えるシェアオフィスです。人と人をつなぎ、ビジネスや地域に対する可能性に挑みカタチにするというコンセプトの元、様々なプロフェッショナルが集まる共創の場として機能しています⁹。運営会社・株式会社スマートデザインアソシエーションの社員が同所をオフィスとして利用するほか、デザイナー、プログラマー、映像クリエイター、製品プロデューサー、コンサルタントなど、多種多様な人材が集います。また、2013年に発足した“下北沢クリエイティブ会議”と連携するなど、地域活性化に貢献しています¹⁰。本プロジェクトでは、シェアオフィス内で多種多様な人同士のつながりが生まれ、そのつながりが地域に波及した例であると言えます。

*9 the Association | アソシエーション | 下北沢ではじめる、職域を超えたあたらしい仕事と働き方 <http://www.s-design.jp/the-association/>

Future Work Studio “Sew” は前述の通り、Office Laboとして、新しいワークスタイルにおいて、外部との接点をつくり出す、アンテナとしての機能を果たします。本プロジェクトでは、オフィスの一部がサードプレイスとして機能することで、普段の仕事環境では得られない、人のつながりを生みだし、その交流の中から、これからの問題解決のヒントを得る、フューチャーセンターとしての機能を模索しています。

*10 下北沢の多様な魅力が詰まった協働スペース <http://w-kawara.jp/location/the-association/>

サードプレイスの可能性

これらの実践の中で、サードプレイスの構築、利用に関して、次の様な知見が得られました。まず、サードプレイスを構築するフェーズでは、目的を満たす場をつくるという明確なゴールがあります。そのため、場の構築が完了するまでは、進捗状況が成果として見えやすく、モチベーションを保つことができます。一方で、サードプレイスを利用するフェーズに入ると、その場を維持することが目的になる場合が多くなります。そのため、サードプレイスを構築するフェーズに比べて、活動に対する成果が見えにくく、長期間に渡り参画するモチベーションを保つことが難しくなります。この様に、サードプレイスには、場をつくった後、それを長く利用し続けるインセンティブが低いという課題があります。

では、構築したサードプレイスを、その後も利用し続けるには、どのような工夫が必要なのでしょう。まず1つめは、利用者が無理のない範囲で楽しくサードプレイスの活動に参加できるようなファシリテーションが必要です。次に、2つめは、サードプレイスの場をデザインし過ぎずに、後から利用者が用途に応じてアレンジする余地を残すことが重要です。アレンジする際にも、完璧に創りあげておくことを目的とせず、そのプロセスにおいて得られた成果に焦点をおきます。また、3つめとして、サードプレイスでの活動を認知していない、もしくは、認知はしているが参加したことない人々のもとに直接出向くことで、幅広い層の意見やアイデアを収集するとともに、サードプレイスでの活動について発信していくことが大切です。最後に、4つめとして、活動を細かくアーカイブに残し、数値化できるものはそのデータを蓄積することで、成果を見えやすくする工夫も必要です。

FabCity 横浜の Fab 施設を考える

Future Work Studio “Sew” では、「ミッションよりも、”その場に居合わせた人がすべて”方式で」をモットーにしています。「何かのために」という働き方を続けていくと、「現状を維持するため」や「君の代わりはいくらでもいる」という状況に至ることも考えられます。「冷蔵庫にあるもので料理をつくること」と同じように、そこに居合わせた人と何ができるか、そもそも自分たちは何が好きなのだろうかといったことをスタートにして「自分たちの仕事」をつくる必要があると考えます。それは、自己目的化、自己完結的な活動（コンサマトリー）であると言えます。

グループワーク

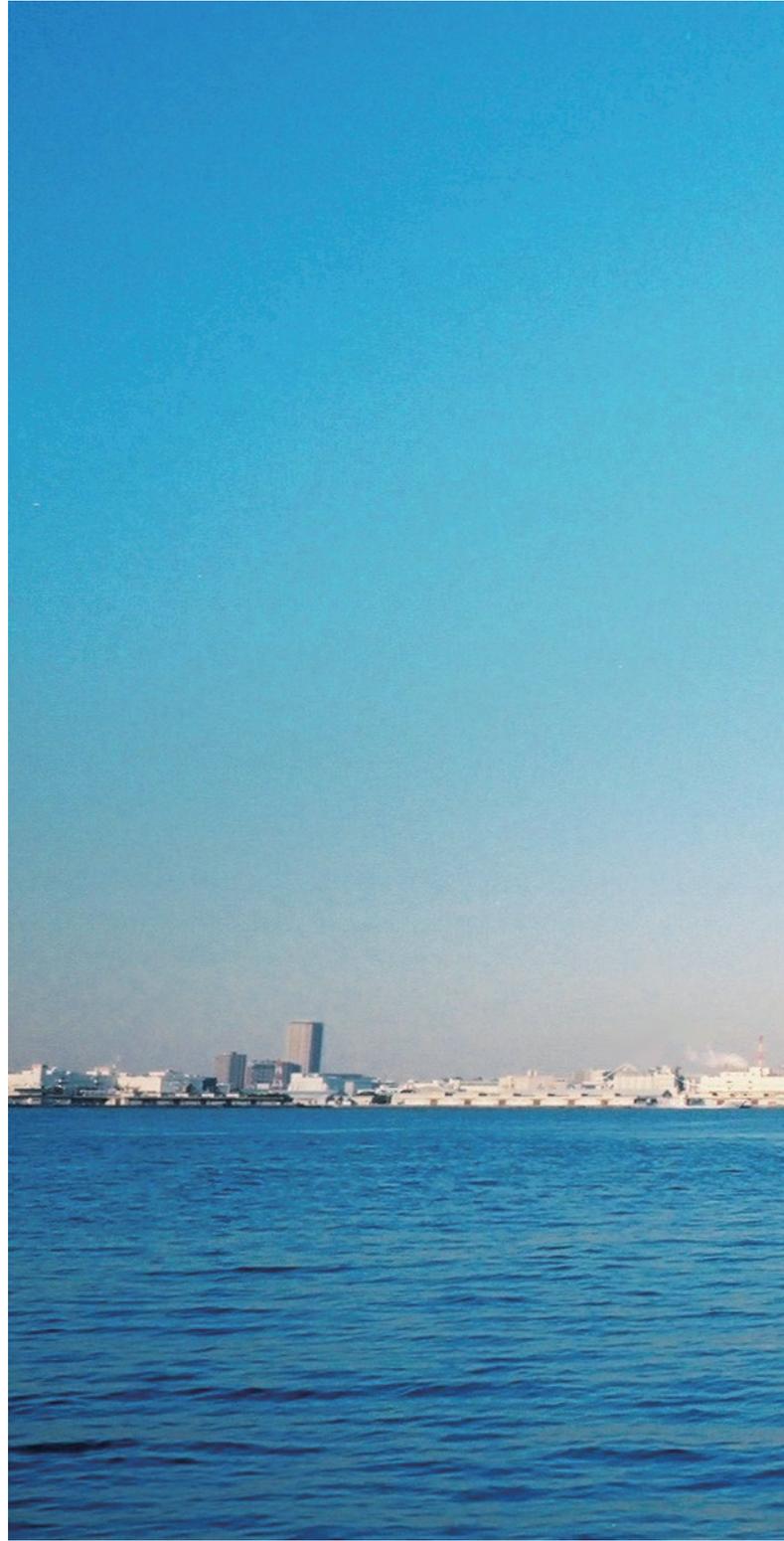
慶應義塾大学 SFC ソーシャルファブリケーションセンターの学外拠点である北仲 Brick において、“その場に居合わせた人がすべて”方式で、「横浜市 FabCity の Fab 施設を考える」ワークショップを行いました。授業に集った、学生、教員、社会人の方を、いくつかのグループに分け、ファブ施設のアイデアを考案しました。それはどんな第3、第4の場であるのか、社会とどのような関係性を持っているのか、どのようなコンサマトリーが生まれるのか、これらの点を踏まえて、ファブ施設のアイデアを考案し、そのアイデアについて、レゴブロックを使ったプロトタイピングを行います。

※グループワークの成果発表のアウトプットに関しては、本セッションの最終回である、『「横浜××化計画」検討会』の中に合わせて収録しております。是非ご覧下さい。セッションでは水野大二郎先生のセッションにおいて行った、グループ分けとテーマ分け「成果物」「道具」「人・職能」「メディア」「場」に基いて考えていきました。

報告まとめ：富中裕介（慶應義塾
大学大学院政策・メディア研究科
修士課程）



横浜の色は、青に間違いない。
(新港パーク)





『横浜 ×× 化計画』 検討会

Future session: — — nization of Yokohama

日時：2014.2.6 18:30-20:00

場所：北仲 Brick

コメンテーター：田中 浩也（慶應義塾大学環境情報学部准教授）

加藤 文俊（慶應義塾大学環境情報学部教授）

岡部 大介（東京都市大学環境情報学部准教授）

水野 大二郎（慶應義塾大学環境情報学部専任講師）

これまでのセッションをとおして、Fab City 横浜の可能性について様々な面から検討して参りました。その総括として、『横浜 ×× 化計画』と題し5つのグループが Fab City 横浜の構想を描き、プレゼンテーションを行いました。創造都市ヨコハマにおいて Fab には何が可能であるか、各グループが検討し、それぞれの『横浜 ×× 化計画』を提案しました。

ファブ社会にむけた展望（総括：田中浩也）

今後の Fab City 横浜の可能性を展望するためには、なによりもまず、実証実験が不可欠であると考えます。現在、総務省情報通信政策研究所が開催する『『ファブ社会』の展望に関する検討会¹』においても、デジタル・ファブリケーション機器の普及による新しい「ものづくり」の動きが社会にどのような影響を与えるか検討がなされており、そのなかでも、実証実験の必要性が示唆されています。今後は横浜市を舞台に、今回の『横浜 ×× 化計画』で提案されたような、多様な利害関係者が集う Fab 施設を複数運営し、様々な人や機関の協力を得ながらプロジェクトを推進していく必要があります。プロジェクトを推進するなかで、新しいデザイナーの職能がどのように規定しうるかを展望し、今後の人材育成につなげていきたいと考えています。

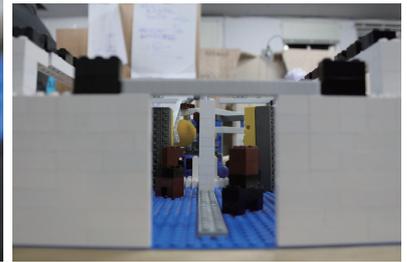
また、Fab という言葉を使わずに Fab を語ることも重要です。近年、3D プリンター等に代表されるデジタル・ファブリケーション機器の普及が進行しているものの、ファブ社会とはどのようなものなのか、ファブ社会は本当に到来するのか、ということに関してまだ疑問を持っている人が大半であると思います。そのような人たちに Fab City 横浜の可能性について知り、考えてもらうためには、今社会で起きていることや今後社会で起こりそうなことを、Fab という一言ではなく、具体的な活動から自分の言葉で語る必要があると考えます。来年度の活動では、実証実験をとおして Fab City 横浜の可能性を展望するとともに、ファブ社会に疑問をもつ人々に、具体的な活動をとおして Fab を語る方法についても検討していきたいと考えています。

*1 3Dプリンターなどに代表されるデジタル・ファブリケーション機器の普及により、個人がネットワークを介して参加する「ソーシャルファブリケーション」といった新しいものづくりの形態が可能になりつつある中で、このような新しい「ものづくり」の動きが、生活、文化、産業等の変容を通じて社会に与える影響を検討し、今後の「ファブ社会」を展望するための有識者による検討会。http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/kenkyu/fab/index.html

報告まとめ：深井千尋（慶應義塾大学環境情報学部）、小原和也（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程）



私たちは Fab City 横浜における「成果物」を考えるグループが元になっているチームです。横浜の Fab 施設として自分のイメージを作ってくれる施設を考えました。この施設のアイデアは「王様の部屋」から着想を得ました。最初にワークショップの課題が出されたとき私たちの班ではどんなファブ施設を作るかアイデアに困ってました。そこでワークショップで与えられていたレゴブロックを使って考えるよりもまず手を動かすことに切り替えものから着想を得ようと試みました。そのものから得た着想が王様の部屋です。施設には中央に玉座のような椅子が存在し、その椅子には自分のイメージをどうしたらよいか困っている人がお金を払うことによって座ることができます。主な対象は皆の前に立つような偉い人、例えば市や国の長である人としています。椅子の周りにはデザイナーやアーティストが集められており、備え付けのレーザーカッター、3D プリンター、ミシン、編み機などの工作機械を使用し、その人のイメージを構成する要素である服やアクセサリーを作ってくれます。理想的なイメージができたなら以前の自分のイメージと見比べるための写真を撮影します。施設に集められたデザイナーやアーティストが王様のイメージを Fab するというコンセプトです。



横 浜 Fab Space 化計画では、これまでの回のグループワークの成果をもとに、横浜における Fab Space はどのような場であるべきか、参加者に疑問を投げかけつつ提案を行いました。まず、横浜の新しい Fab 施設でつくられる最終的な成果物はどのようなものであるべきかということからアプローチし、体験 / モノ、実用 / 非実用、利己 / 利他の 3 軸から成果物をマッピングしていきました。次に、前回のレゴを用いたワークショップで提案した具体的な Fab Space のイメージを振り返りました。そこで提案した Fab Space は、自分自身のイメージを変えたい人がパトロンとして出資し、集まって来たデザイナーがその人のために例えばアクセサリーや洋服などを Fab する施設です。

このようなグループワークの振り返りを経て、Fab における利己 / 利他は両極ではないのではないか、という疑問が生まれました。ものづくりには、個人の欲求からつくられたものが社会のためになり、誰かのためにつくったものが自分自身の利益に還元される、というような利己 / 利他では分けられない領域が存在します。たとえば、出資してデザイナーに自分自身のイメージを創造してもらおう行為は、一見パトロンの利己的

な行為に思えます。しかし、パトロンのイメージがデザイナーたちによって創造され、そのパトロンが市民として横浜のまちに出て行くことが繰り返されれば、最終的には横浜のまち全体の利益に還元されるのではないのでしょうか。歴史的にも、ルネサンス文化の発展は、自身が芸術を楽しむため、という利己的な目的から投資したパトロンによって支えられていました。こうした利己 / 利他では分けられないものづくりが、Fab City 横浜における新たな Fab の可能性に繋がるのではないかと考えます。

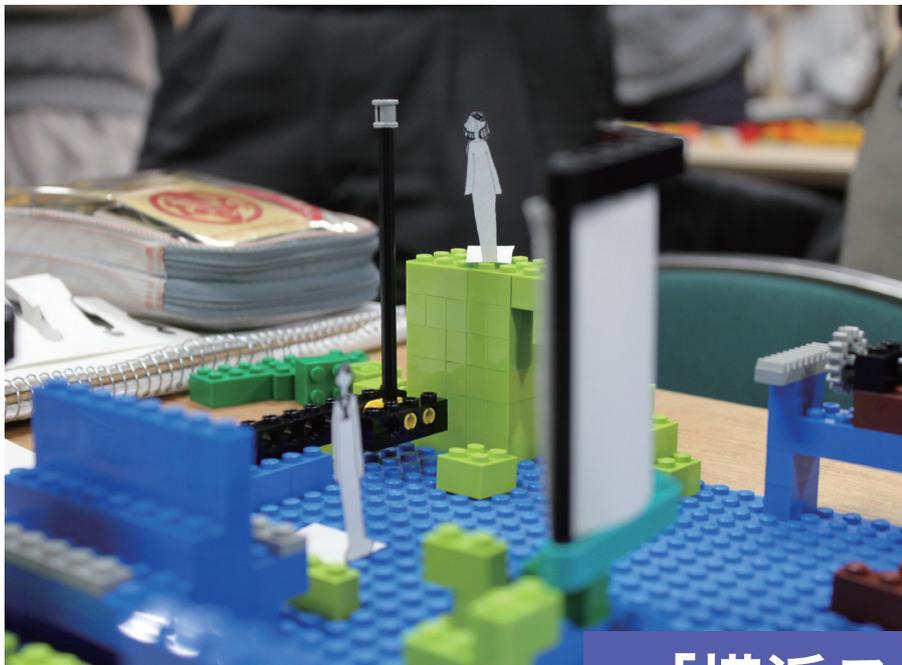
以上を踏まえ、「横浜 Fab Space 化計画」が提案するのは、Fab Space そのものの在り方から考える

ための場です。例えば昔の公民館は、まちの住民全体で考え方を作る場として機能していました。利己 / 利他では分けられないものづくりによって横浜をよりよいまちに変えていくためには、昔の公民館のようなオープンな場で、市民全体で Fab Space の在り方そのものから考え、場やものをつくっていく必要があると考えました。現在、ものづくりにおける知識の共有はクローズドな会議によってなされることが多く、ふつうの人がものづくりについて知る機会が少ないことが問題視されています。このような現状を打破するためには、場やものづくりのプロセス自体をオープンにし、Fab Space そのものを Fab するところから市民全体で取り組む必要があると考えます。



「横浜 Fab Space 化計画」





私たちは Fab City 横浜における「メディア」を考えるグループが元になっているチームです。横浜は高層ビル群や歴史を感じさせる街並み、海や高台など表情豊かな風景が存在する優れたロケーションをそなえた土地であると言えます。さらには馬車道に東京藝術大学映像研究科のキャンパスが存在しているという条件も加わり、映像に携わる人のための Fab space というアイデアが生まれました。映像、とくにフィクションの場合であればその制作には様々な大道具や小道具、衣装が用いられます。あるいは、なにか特殊な撮影を行いたい場合にはそのための特別な機材が必要となります。これらのものを Shop bot やレーザーカッター、3D プリンターなどの工作機械を用いて制作することが可能になれば、豊富な機材や予算を持たない個人や自主制作系の作品においても、今までにはなかった映像表現を行うことができるようになります。また、このような場が存在し、様々なジャンルの映像に携わる人や映像以外の分野に身をおく人が集まることで、技術やアイデアが共有され、すばらしい映像作品が作られることが期待できます。そしてその作品を通じて横浜の魅力を外部に発信するだけでなく、その想像力を都市へと還元すること、映像を通して住民が横浜の新たな魅力や側面を発見することにつなげていきたいと考えました。

「横浜スタジオ化計画」

横 浜スタジオ化計画では、映像制作と従来の FabLab を融合させた新たな Fab 施設を提案します。この施設では、工作機械を利用して、映像のみならず映像に映りこむものまで制作することができます。横浜の魅力のひとつとして、近未来的な高層ビルや古くから残っている建築、港といった多様な美しい景観が挙げられます。この魅力を活かし、馬車道に位置する東京藝術大学大学院映像研究科の学生をはじめとしたアーティストたちに、横浜のまち全体を映像スタジオとして利用してもらおう計画です。ここで提案する映像制作と従来の FabLab を融合させた新たな Fab 施設に関して、「ひと」、「場」、「道具」、「メディア」、「成果物」の5つの観点から構想を練りました。

施設の運営に必要な「ひと」は、総合管理人(ディレクター)と現場で働くスタッフ、ワークショップの設計者です。現場で働くスタッフには SFC などの学生を起用し、ユーザーのデジタル・ファブリケーションをサポートします。この施設は、デザイナーやアーティストのような熟達したユーザーから、学生や一般市民のようなデジタル・ファブリケーション初心者まで、多様なフェーズに居る「ひと」を受け入れる第三の「場」であるべきだと考えています。そのような「場」の実現

のために、各ユーザーのスキルに合わせた講習会やワークショップを開催します。施設に必要な「道具」は、大きく分けて映像のなかで使うものをつくるための「道具」と、映像を編集するための「道具」の2種類です。映像のなかで使うものをつくるための「道具」として挙げられるのは、レーザーカッターや3Dプリンター、Shopbotといった一般的な FabLab に用意されている工作機械です。映像を編集するための「道具」は、映像編集用のパソコンやソフトウェア、撮影ブース、スクリーンです。これらの「道具」を利用して作品を制作するためには、教科書となるような「メディア」が必要です。まず、機材の使用方を説明するために、映像やポスター等の「メディア」を用意します。さらに、過去に施設の利用者が制作した映像やセットを、サンプルとして公開します。この施設で制作される「成果物」は、映像のためにつくったものと、映像作品のために作成したセットなどの作品は施設で保管し、有料で貸し出すことで施設の運営費を賄います。映像作品は、施設内のスクリーンで上映します。

「横浜スタジオ化計画」の最終的な目標は、施設を利用して制作された映像作品を通して、観光地としてだけでなく、制作の場としての横浜

の魅力を発信することです。現在、YouTube や Vimeo をはじめとした動画共有サービスが発展し、個人が制作した映像を手軽に世界に発信することが可能になりました。施設で制作された映像作品を公開することにより、全世界に創造都市横浜をアピールすることを目指します。



私 たちが提案する横浜市の新しい Fab 施設は、様々な料理や料理のレシピを保管する「食のビットセンター」です。キッチンを出し出して料理する場を提供する既存の Fab 施設を発展させた、新しい施設の提案です。

この施設が行うサービスの 1 つめは、屋台の貸し出しです。ユーザーは横浜の食材や料理を持ち寄り、借りた屋台で調理することができます。屋台には基本的な料理機材が搭載されており、どこでも料理を楽しむことが可能になります。

2 つめのサービスは、一般家庭では入手しづらい調理器具の貸し出しです。ユーザーは、施設に備え付けられた食品用 3D プリンターやレーザーカッターなどを使用して、普段家庭ではできない調理方法を実践できます。

3 つめのサービスは、施設に備え付けられている手動缶詰機を使用して、作った料理を缶詰にできることです。缶詰は、屋台に並べて他のユーザーと交換したり、施設まで来られない高齢者に料理を届けたりするのに役立ちます。

「食のビットセンター」では、ユーザーたちが作った様々なレシピをデータとしても保存します。FabLab では、その場でつくったものを何か形にして残していく、という決まりがあります。なので、ここでつくられたものは、そのつくり方のプロセスをデータとして残して、後からその料理をつくりたいと思うひとが再現可能な仕組みをつくっていきます。そして、先ほども提案した通り、具体的にできたものは缶詰としても保管されているので、プロセスと成果物の両方がアーカイブされることとなります。そして「食のビットセンター」では災害時ではここで作成された缶詰が非常食となり、この施設自体も避難所としての役割を果たします。「食のビットセンター」はユーザーが料理をつくる、ということオープンにしていくための仕組みを揃えていくことで、横浜の食文化を継承するための施設としての役割も果たします。



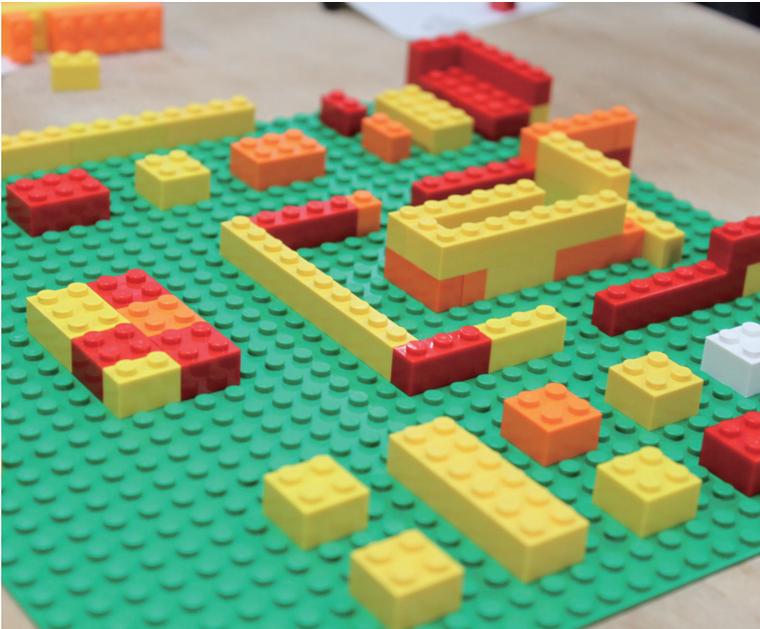
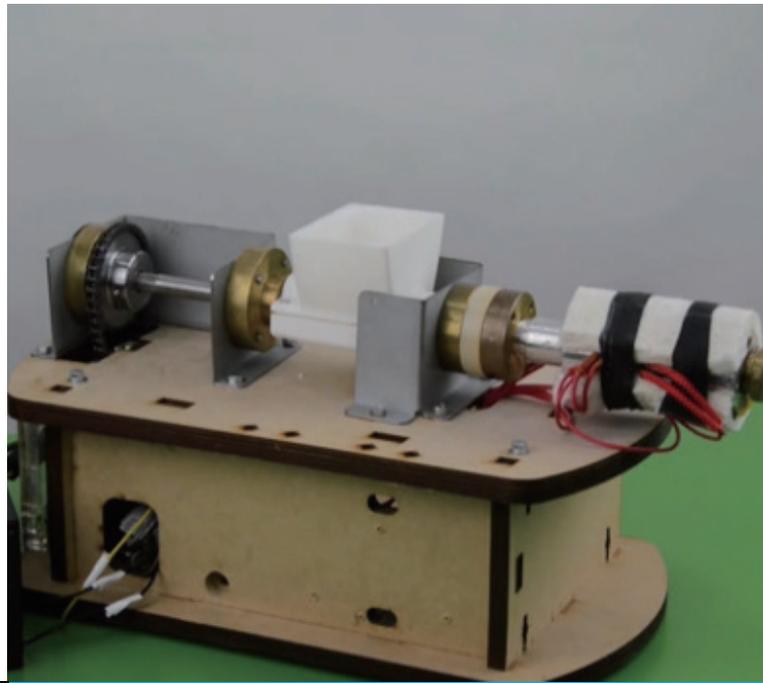
「横浜 食のビットセンター化計画」



私たちが提案するのは、都市全体の形状を有機的に変えられるモジュール型の海上都市の提案です。この海上都市の特徴は、人口や必要とされる都市の機能に応じて、都市の一部を設計・組立・分解できること、都市を作る過程で生じる素材をリサイクル・生分解によって循環させることです。機能ごとに都市がパーツ化されており、1セル単位で組み立て・分解可能な未来型社会を構想しました。

まず、『横浜 xx 化計画』の構想を考えるにあたり、横浜というまちの特徴について捉えなおしました。横浜みなとみらい21は、横浜中心部との一体化・強化を目指したウォーターフロント都市再開発部で、東京都心一極集中を避け、昼間人口・就業人口を増加させる取り組みを行ってきました。京浜工業地帯の形成に伴い工業港として発展してきたと同時に、首都圏有数の商業施設としての役割も担っています。さらに、第二次世界大戦後の人口の急速な増加に伴ってベッドタウン化し、優れた住空間としての機能も発達しています。みなとみらい地区は地下に巨大な共同溝を有して、水道・ガス・電気などをまとめて配線することが可能です。さらに、地域冷暖房システムが発達しており、各住戸で室外機など置く必要がないのが特徴です。

既存の海上都市計画の例として、清水建設のGREEN FLOATが挙げられます。GREEN FLOATでは、歩いて行ける半径1kmのコンパクトなアーバ



「横浜海上都市化計画」

ンビレッジ規模を1セルと定義し、1セル→1モジュール→1ユニットというかたちで都市が広がっていきます。環境に負荷をかけることなく、自立していける環境新時代の都市モデルをめざし、廃棄物をエネルギーに変換し、再資源化できる仕組みを組み込んでいます。このような海上都市の機構は、横浜都心部との一体化・強化を目指したウォーターフロント都市再開発部であり、東京都心一極集中を避けて昼間人口・就業人口を増加させる、というこれまでの横浜の取り組みと相性が良いのではないかと、という発想から「横浜海上都市化計画」を提案しました。

横浜海上都市はそれぞれの機能がパーツ化されており、1セル単位で設計・組立・分解が可能で、分解したモジュールは生分解もしくはリサイクルします。ここで提案するFab施設には、それぞれのモジュールを組み立て・分解し、リサイクルするための3Dプリンター、アセンブラ、分解機、シュレッダー、リサイクル機が完備されています。普段は各セル内で、道路の補修など地域に必要なものづくりを行います。そして、災害時やセルを増設・分解する際には、各セルに散らばっていたFab機械を一箇所の地域に集め、生産能力を集結させます。作業が終了すると、各セルにFab機械が戻っていく仕組みです。東日本大震災以降、災害対策の重要性が再認識されており、被災地にかんして迅速に生産能力を集中させるかというのは大きな課題の一つと言えます。「横浜海上都市化計画」は、災害対策におけるFabの可能性を拡張させる提案です。





横 浜市民総ふあぶった一化計画が提案するのは、FabLab 標準機材を積みこんだ移動式 FabBus です。横浜市営バスが 40 万円弱で売却している中古バスを活用し、人が固定された場所に行くのではなく、場所が人の居るところに行くという新しい公共施設です。この計画では、横浜市民 370 万人を Fab する人 = 「ふあぶった一」にする。FAB ディレクター / マネージャーの生活を成り立たせる。横浜を世界一の Fab City にする。人口減少時代の、新しい移動型の「公共的な」施設のモデルを確立する。という 4 つのミッションを掲げています。

FabBus はバス 1 台につき 2 名の Director (大型バスの運転手も兼ねる)、数名のボランティア Stuff で運営します。従来の FabLab のような固定された施設の運営には、人件費や家賃など多額の経費が必要ですが、FabBus は、それぞれの施設や組織等が、1 回程度の FabLab 開催の費用を負担することで、利用者は基本的に無料で利用できます。仮に FabLab 開催 (25000 円 × 8 カ所 / 月)、地域会員の利用率 (10000 円 × 10 カ所 / 月)、法人会員の利用率 (30000 円 × 10 カ所 / 月)、併設カフェの収入 (2500 円 × 10 カ所 / 月) と想定すると、Director は 1 人 1 月 20 万円程度の収入を確保できる計算です。

横浜市民 370 万人を「ふあぶった一」にし、横浜を世界一の Fab City にするために、FabBus を伝道師として毎年施設数倍増計画を提案します。FabBus からスタートし、Fab が定着した地域には小学校の空きスペース等を活用して本格的な Fab 施設を創設します。2019 年には 10 万人の地域に 1 つの FAB 施設が完備され、2022 年には横浜市立の小学校 342 校に FabSpace が誕生、1 万人の地域にひ

とつの Fab 施設が実現する計画です。そして、2024 年には横浜市の全中学・高校で Fab 教育を導入することを目標としています。

さらに、人口減少時代における新しい移動型の「公共的な」施設モデルの確立に向け、「コミュニティ活動支援事業者認定制度」の創設を提案します。横浜市に多い丘の上の低層住居専用地域などでは、気軽に寄れるカフェのような場所がありません。また、大通公園など都心部の公園で日常的に活用されていない公共空間が多く存在し、公共空間を賑わいづくり、都市の活性化に活かすことが希求されています。そこで、FabLab をはじめとしたコミュニティ活動を支援する目的の事業者を認定し、公園等の公共空間を柔軟に活用できる制度を創設します。

「横浜市民総ふあぶった一化計画」は、関内駅付近から開始していくことを想定しています。現市庁舎の移転が検討されており、市庁舎移転前から関内駅周辺のまちがポジティブに変わっていくことを発信していく必要があるからです。具体的には、取り壊しが予定されている教育文化センターのエントランス部分を残し、臨機応変に「場」づくりができる FabBus を活用して関内駅周辺の街が変わっていくことを発信します。このように FabBus の普及を推進することにより、市民が作ることと買うことを選択できる様になり、横浜市民総ふあぶった一化計画が実現し、横浜市をものづくりする環境・人と共に世界一の Fab City とすることを目指します。

「横浜市民総ふあぶった一化計画」



私たちは Fab City 横浜における「道具」を考えるグループが元になっているチームです。私達道具班は可動型 FabLab 「FabBus」を提案しました。道具班のチームメンバーには、Fab のエキスパート「FabLab 関内」のメンバー、横浜市まちづくりの研究ラボ「さくら WORKS 関内」スタッフ、横浜市地域、都市調査と計画事務所所員などが集まった。このチームの特徴はメンバーそれぞれが関内近辺の会社に勤務し、仕事が地理や行政から市民の小さな動きまで様々な事を把握している事でローカル視点での問題や現実味のある議論を行える事でした。関内周辺地域の情報交換から始まった議論は、「市営バスの廃棄とアップサイクル」で熱を帯び、バスを移動型 FabLab と見立て地域の公園や施設に乗り入れ、ある一定の対象者に向けて開かれた場を提供するインフラとしての「FabBus」という提案によって収束した。FabBus は FabLab 標準機器を乗せたデジタル・アプリケーション号や、キッチンやピザ窯を乗せたキッチン号などと役割を分け、バスは単体と複数体でのものづくりの守備範囲を変化する事が出来ます。例えば、住宅街にある公園にキッチン号が乗り付けた場合には老人達が集う茶の間を作り出すかもしれません。そこでは陶芸教室などが開かれ、窯は陶芸窯となり湯のみを焼き、茶菓子が作られ、あたくも家の様に団らんし始め、懐かしい近所付き合いの風景が蘇るかもしれない。その場に集う人が変化する事によって描かれる場は異なり、FabBus はその変数の役割を持つ。また FabLab が可動式になると、足を運んでアプローチする事が可能となりものづくりへと巻き込む層が広がります。







2020年FabCity 横浜を
つくるためのガイドブック

創造都市横浜 2.0

Creative City Yokohama 2.0

秋吉 浩気（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程）

都市への権利

建築や都市の様な包括的なもののデザインを決定する時、合意形成の方法も同時にデザインされる必要がある。近頃「国立競技場問題」が新聞を騒がせているが、これは密室の中で決定が下された事による市民の反発と「都市への権利」の主張であった。

例えば新しい市庁舎のプランを募集するとき、数ある案の中から限られた人間が選定する方式か、参加者による投票によって決める方式の2つが主流となっている。前者による決定が圧倒的多数だが、近年決定プロセスや参加形式をオープンにする試みも現れはじめている。しかし、提示された幾つものプロトタイプの中から「選択する」コンペディション方式では、突き詰めればどのように選択するのかという側面、すなわち「アルゴリズム」の問題に帰結してしまう。さらには、選択されなかった未来の可能性を完全に消し去ってしまい、それらの持つ良さは上位の案には回収されないのである。

選択か統合か

それぞれの案のそれぞれの良い所を、1つの案の中に回収し、統合していく様なオルタナティブな方式があっても然るべきではないだろうか。ああでもないこうでもないといった議論のなかでは、真の合意形成には至らないだろう。なぜなら、相反する意見が存在した時、どちらかが折れる・負けるといった解決策をとることが多いからである。投票という一見民主的なルールも、要は勝ち負けのゲームである。FABによるラピッドプロトタイピングのメリットはユーザーからのフィードバックを素早く新しいバージョンに反映させられることである。プロセスに参加する全ての人と「一緒に」ラピッドプロトタイピングを行いながらデザインの方向性を決めて行く事を、「コラボラティブ・ラピッド・プロトタイピング (CRP)」と定義したい。CRPではプロトタイピングのループの中で意見が統合される。すなわち、ものを語ることによる合意形成（コンセンサス）

から、ものを作ることによって合意形成（アウトプット）が行われるのである。

超線形ラピッドプロトタイピング

私はものをつくることで合意形成をしながらデザインが決定されていく瞬間を何度も体験してきた。例えば第6回「Fab City 横浜の可能性を描く」検討会、株式会社岡村製作所によるWSでは、レゴを用いてFabSpaceを作るといったお題が出された。このような漠然とした課題の場合、議論が停滞するか、アイデアの洗い出しで留まり形にならない事が多いだろう。しかしこのWSでは、レゴという「ツール」を用いてアイデアを形にし、その形を手にとり、それを囲みながら議論が行われた。空間も同様に場の要求に「即座に」応えるようにプロトタイプされ、全体で議論するときには1つの大きな机を作り、チーム毎に分かれてプロトタイプする時には個別の机に分散した。このようなラピッドプロトタイピングとフィードバックループを通じて、デザインは線形に成長し参加者各々の意見は1つの提案に回収されていった。この例からわかるとおり、デザインの統合の為に必要な活性剤は、創造性や協調性を誘発させる「場」と、プロトタイピングの「道具」なのである。

CRPの第2段階としては、クライアントすら能動的な「作り手」になる事である。審査員はデザインする側に溶け込み、デザイナーは審査する側に溶け込む。誰もが同じ土俵にたって未来を構想するのである。

では、そのような社会はどのようにして実現可能なのだろうか？そのような社会が到来した時、我々はそこにどんな価値を見いだせるのだろうか？ここで、この問いに答えるにあたり、筆者が株式会社岡村製作所とともに行ってきた2つの実験を紹介したい。



身の回りの環境構築

3Dプリンターやレーザーカッターを用いた個人のものづくりは、近年着々と普及しつつある。しかしその製作物の規模は比較的小さなものに留まっており、都市に影響を与える程ではない。また、CNCミリングマシンは3Dプリンター程注目されてはいない。これは大型のものを創る事は難しい・手軽ではないという人々の思い込みによるものではないだろうか。しかし、岡村製作所の様な家具作りのプロフェッショナルがサポートに入る事によって、人々が思い通りに自分だけの椅子や机を創ることも可能かもしれない。この仮説を検証するために、田中浩也研究室の新規履修生を対象に、「自分だけの自分の椅子をつくる」という授業をおこなった。約1ヶ月にわたって、モデリング講座から椅子のトレースにはじまり、工作機会の使い方までレクチャーした。

結果として、それぞれの意思に基づいた自分だけの椅子が誕生した。たとえば吉田正人君の作品『メトロノームチェア』は、メトロノームの様に横揺れする事によってリズムを刻む事ができる椅子である。座ることで椅子がリズムを刻み、ギターを弾くことのできるという、元ミュージシャンである彼らしい椅子である。このように、市場では購入しえない、その人らしい椅子達が現れた。受講者に話をきくと、どの生徒もアイデアを形にすることの“楽しさ”、自分だけの環境を手にした“居心地の良さ”を口にした。これこそが自分で自分の身の回りを構築することの価値である。そしてこの実験は、だれでも空間創出に参画できる事を証明した。

空間の生産

このような価値を社会に対して当てはめることは可能だろうか？都市の中でも、人々が主体的にものをつくる事によって、自分達の“場所”を獲得することは可能だろうか？我々はパーソナルなものづくりから、ソーシャルのものづくりへ視点を移した。

次の授業では、「都市の中でFabする為の道具をつくる」という課題に取り組んだ。ここでソーシャルの対象としたのは、人や人が感じたコトではなく、都市や都市に溢れるものたちである。都市に点在する特異な“場”そのものがどうなりたがっているのか？都市に偏在する意味を持った“かたち”がどうなりたがっているのか？具体的な場の“観察”から取得したもののエッセンス＝寸法・動力・材料を手がかりとして、アイデアとプロトタイプを何度も試作した。

結果的に5つの場所の為だけに、5つの作品が生まれた。例えば、木場晋太郎と福田香子の作品『PILLOW CARRY』は、野毛山公園を敷地とし、公園に入る為の険しい階段と、くつろぐ場所の少ない公園に着目した。彼らが製作したのは枕を生成するキャリーケースである。キャリーケースを引きながら階段を昇れば、公園に着くころには枕が完成している。公園が持つ豊富なリソースである落ち葉というマテリアルを用い、高低差という位置エネルギーを動力に変換し、さらには階段の寸法をギアのパラメーターとして取り込んだ。彼らはFabを通して階段を昇る辛さを喜びに転換し、閑散とした大地に人々が憩える“場”を創造したのだ。

横浜市 FabSpace 化計画

ところで、横浜市は創造都市を掲げているが、“市民の考える”創造都市とはどういった都市であろう？創造的なアーティストを“誘致”し、創造性が発揮された作品を“展示”することだけが、創造都市ではないはずだ。むしろその受動的な方針から、市民一人ひとりが能動的に創造性を発揮できるような環境を供給することこそが創造都市と呼べるのではなかろうか。そういった場＝FabSpaceを町中に展開する都市＝横浜の出現に期待したい。



楽しい都市

Aphorism on the birth of the Fab City

水野 大二郎（慶應義塾大学環境情報学部専任講師）

Towards the Fab City

Fab City をいかにしてつくるか。未来の都市像をどう夢想するのか。（ほぼ）誰もが好きなものを、好きなときに、好きなだけつくる未来の都市とは、どのような意義を持ち得るのか。デジタル・ファブリケーションが蒸気機関やインターネットの発明の次に位置づけられる革命的な出来事であるならば、この革命にふさわしい都市像はどう夢想されるべきなのか。ル・コルビュジェ¹の「輝く都市²」やアーキグラム³の「ウォーキング・シティ⁴」、磯崎新⁵の「海市⁶」やMVRDV⁷による「データタウン・メタシティ⁸」などにあるように、これまで未来の都市像は建築家によって夢想されてきた。これに倣い、Fab City を夢想することとはデジタル・ファブリケーションを通して私たちの身体や空間を考えることになるだろう。

Loom for weaving the Fab City

Fab City の設計可能性を考えるには、「海市」や「データタウン・メタシティ」以上に、情報化する社会と現実社会の相互作用を「都市生活者の経験」をベースに夢想する必要があるだろう。そのためにはまず、Fab City を構成する2種のインフラの存在が必須である。ひとつはインターネットを可能にする情報インフラであり、もうひとつがファブリケーションを可能にする材料や物流インフラだ。それらが街路のように都市全体を織り上げるという意味で、Fab City におけるファブリケーションはファブリックとして都市の多様な空間をゆるやかに織り込んでゆく巨大なメンブレンとなる。縦糸がインターネット＝情報であるとすれば、横糸がファブリケーション＝物質にあたる。これらが交互に折り重なることを前提にすることで、ようやく Fab City の生活を夢想することが可能となる。

Seam Allowance of the Fab City

ファブリックの横糸の長さが縦糸と比較するとはるかに短いように、情報の消費と比較すると物質の消費には限りがある。FabLab が理念としてある種の自給自足を目指すのは、限りある物質を持続的に使うことを前提にする必要があるからだ。一方で、Fab City をマクロな観点でみると、インターネットによってネットワーク化し国内外の Fab Cities とつながる。世界中の文化がネットワークでつながりながらもそれぞれ固有の創造性を発露するように、ローカルな草の根的ネットワークと、グローバルなネットワークを縫い合わせていくことで双方のポテンシャルを十全に発揮する Fab City が形成されるだろう。

Mums and the Fab City

Fab City をつくるには、地域に最適化された創造性を発揮することでその固有性を明らかにすることが必要となる。そのためには、Fab City の生活者のために Fab する機会の最大化、Fab コミュニティの創出、多様性の保障、そして継続的な維持が課題となる。目下のところ、Fab City におけるエージェントとなるのは1次的目的としての Fab を前提に、2次的目的として喫茶や交流など多様な人々をゆるやかにつなぎ止める役割を持つ場であろう。このような場には、その場固有の文化を醸成、維持していくための「おかみさん」の存在がいつもある。

男性的なアーキテクトではなく、社会的紐帯を生成、維持していくための新しいデザイナーそこには必要なのだ。「おかみさん」は、1つの Fab City に複数存在するエージェントでコミュニティの生成、接続、維持する役割を担う。1つの巨大な中心としての「楼閣」に集約するのではなく、分散して小回りがきく大きさの「巷」を対象にしていくことが求められるのだ。Fab City は小学校や神社による街区の形成のような複数の巷からなるモジュールによって構成されるが、そこにくらす人々を縫い合わ



せるのが「おかみさん」である。

Mums as Meta Designers

「おかみさん」はこうして、Fab する状況を Fab する人となる。Fab City における誰しもが Fabber = デザイナーになれるとすれば、おかみさんはメタ・デザイナーと呼称できるだろう。そしてメタ・デザイナーは、デザイナーたちが「自分ごと」として引き受けるものづくりとしての Fabbing をまちづくりへと接続していくことになる。デザイナーたちが欲望に任せてものをつくっていても、所詮は大量生産の究極的な進化形態としての「個別生産」でしかない。個別生産が意味するのは「好きなものを好きなときに好きなだけつくること」ではなく「自分で自分の環境をつくる」ことにあるはずだ。メタ・デザイナーが理念として目指すべきは、人々が暮らす環境を与えられたものとして受動的に引き受けるのではなく、能動的な関わりしるを導きだすためのデザインなのだ。

Fabbing as Tactical Media

メタ・デザイナーは都市にくらす無数のデザイナーらによる「ソーシャル・クリエイティビティ」を高めるために存在し、分散したエージェントは都市の至るところで顕在化される「ソーシャル・クリエイティビティ」を支援することになる。そして、様々な巷を自分のものとしていく営みから、新しい経済圏がローカルにも、グローバルにも、構築されていくことになるだろう。すでにクラウドワーキングやクラウドソーシングによって新しい経済圏が誕生しつつある今、企業対企業のビジネスモデルや法的体系は徐々に変容しつつある。各人に眠っていた創造性を再活性化させることもまた、従来の企業活動と同様に都市の活性化にとって重要な要素となるはずだ。この意味において、アーキテクトなき Fab City における Fabbing とは、都市生活者の戦術的なシャドウ・ワーク や生産的余暇など、これまで

見過ごされてきた創造的営為にも注目されるべきであろう。だから、Fabbing は制度化しえない。Fab City をつくるのは「自分で自分の環境をつくる」愉しみに見出されるのだ。

愉しい都市を作ること。それが Fab City の目指す目的となる。

*1 スイスで生まれ、フランスで活躍した建築家。モダニズム建築の礎を築いた 20 世紀を代表する建築家であり、フランク・ロイド・ライト、ミース・ファン・デル・ローエと合わせ「近代建築の三大巨匠」と呼ばれている。日本では国立西洋美術館（1959）の基本設計を務めた。

*2 人口過密で環境の悪化する近代都市を批判し、高層ビルを建設して空地を確保し、街路を整備して自動車道と歩道を分離し、それに基づき都市問題の解決を図ろうと提唱した都市計画案。1933 年に近代建築国際会議で採択された「アテネ憲章」はこの理念に沿ったものであった。

*3 1961 年にウォーレン・チョーク、ロン・ヘロン、デニス・クロンプトン、ピーター・クック、デヴィッド・グリーン、マイケル・ウェブの 6 人を基本メンバーとしてイギリスで結成され、70 年代初頭まで活躍した前衛的建築家グループ。彼らは 61 年 5 月には同名の雑誌『アーキグラム』を刊行しその思想を伝えた。誌面上で数々の SF 的な建築プロジェクトを発表し、なかでも都市規模で組み替え可能なユニットで構成された「プラグイン・シティ」（1964）に代表される斬新なアイデアとグラフィカルな表現は建築界に強烈なインパクトを与え、実作をつくらぬままメディアを通して有名になった。

*4 その都市ではイベントが開催されることで都市に日常とは異なる時間の流れが生まれるのではなく、都市そのものが動いてしまうことで、他の都市の日常が破られてしまうという発想のもと設計。伸縮自在の足を何本もち、それによって土地の制約を受けずに瞬時に移動可能とされている。

*5 日本の建築家。

*6 1994 年から 96 年にかけて中国の珠海市に計画された面積約 4 ha の人工島計画。人工生命のアルゴリズムを利用した街路パターンの生成により、自然発生的な都市形成をシミュレーションした。

*7 オランダのロッテルダムを拠点とする建築家集団。1991 年設立。日本では表参道の商業施設「GYRE」などを手掛ける。

*8 データのみに基づいて計画された 3D シミュレーションによる仮想都市で、デザインの前提条件となる敷地はなく、推定 1600 万 ha におよぶ面積に現在のオランダの人口密度 372 人 / km² に対して 4 倍の人口密度を想定し、食・住・労働・レクリエーション・ゴミ処理など都市に必要なあらゆる活動に関するデータによりデザインされた。



本格的に何かを“つくる”ということ

An authentic creation

小原 和也（慶應義塾大学政策・メディア研究科修士課程）

エピローグ

今回、冊子の責任編集を任命されてから2ヶ月間、僕は冊子の編集を通して「つくる」という行為について改めて考えていました。去年の年末、僕は「ソーシャルアプリケーション」のいち受講者として講義に参加していました。それがある日、田中浩也先生より、一連の講義のまとめ冊子を作成せよとお達しがあり、まとめ冊子の責任編集長に任命されました。半ば強制的に、とも言えるような出来事でしたが、この田中先生からの挑戦状ともとれるようなミッションを受けた瞬間、いかにその状況を楽しめる方向に持っていくことができるのか、ということばかり考えに浮かび、このミッションをふたつ返事です承しました。それから僕と編集チームはこの2ヶ月間、冊子の編纂作業を通して、冊子をゼロから「つくる」という経験をしました。真っ白な編集ページを目の前にしながらも、この機会に自ら挑戦を課すことで、つくり終えたあとの景色は違って見えることだけは確信していました。

参加すること、発見すること

今回僕たち編集チームは、「横浜 xx 化計画」という構想のもと「Fab City 横浜」をつくるために必要となる強力なコンセプトを提示するというミッションを掲げ、冊子の編集に臨みました。それは未だ妄想の段階にしかないかもしれないこの構想を、冊子の編集というプロセスを通して、より具体的で現実的なものとして多くの人々がイメージできるような形で提示することで果たしたいと考えていました。編集メンバーで考え抜いた末に、3つのコンセプトのもと、未来の横浜を考えるための視点を提案しました。それが、この冊子の3本の柱にもなっている、「参加する」「発見する」「つくる」という視点です。

2020年 Fab City 横浜をつくるために、そして横浜の未来を考えるためには、参加を促す仕組みが常に新しい「参加」を生み出し、循環し続ける必要があります。そしてその場を「つくる人/つかう人」といった分断が生じてしまってはなりません。全ての

人がその場にいかなる形であれ「参加」することが可能な状況をつくりだしていく必要があります。

また、Fab City 横浜では、都市として常に人々の「参加」を促し、その町で日々暮らす中で生じる出来事、問題や疑問といった「アイデア」をもとに、私たちのまちである横浜に対して新たな「意味づけ」を行い、Fab City 横浜をつくるために必要な「帰結」として、横浜の新たな可能性を「発見」することを目指していかなければいけません。具体的に本冊子では、横浜という都市を活用し、自らその仕組みに「参加」していく動機付けがどのように形成するかを学習理論の観点から提言した岡部大介氏の報告と論考。横浜という都市への観察や参入の方法を変えることで横浜という「まち」の新たな可能性を「発見」することの重要性を提言した加藤文俊氏の報告を中心に、これからの横浜という都市に「参加すること、発見すること」がいかにして可能かをみなさんと考えました。

“つくる”ということについて

このような「参加、発見」を促す状況をつくりだすために、もうひとつ必要なものが「つくる」という行為である。本冊子を通して「つくる」ということが意味するところはずすでにある「もの」をつくることだけではなく、部品の組み立てでもない、本格的になにかを「つくる」ことを通して新しく何かを発見し、意味を見出すような行為のことを「つくる」と定義しました。

21世紀に入り、私たちの手から、圧倒的に「つくる」という行為が乖離していきました。欲しいものは基本的になんでもお金で手に入れることができるし、何か困った状況に陥った場合は、それを救済してくれるような仕組みもある程度整備がなされているといえます。そもそも、コミュニケーションをとるにしても人と直接会う必要性すら薄れてきています。何かをするにしても、全く新しいところから何かを「つくる」という経験をせずに私たちは暮らしていくことができるということです。私たちの社

会はこれまで、大量生産・大量消費を基盤としたコミュニケーションによって成立する「消費社会」に生きてきました。20世紀の後半から現在にかけて、そのコミュニケーションの手法の大部分が「情報」に置き換わった「情報社会」のまっただ中に私たちは暮らしています。私たちは、このような過去からの成果の中に安住し、新しいものをつくることのコストの大きさを目の前にして「つくる」ことを回避してきました。そして、その中で当たり前のように存在しているとわれわれが思い込んでいる「つくられたもの」に対しても、その「つくり方」自体を忘却してしまっています。私たちは、われわれの生活から乖離してしまった「つくる」という行為を再び取り戻す必要があります。そして、「つくる」を取り戻す中で、自分たちで自分たちの認識／もの／仕組みをつくりだし、そして未来をつくりだしていかなければなりません。

本格的に何かを“つくる”ということ

このような「つくる」行為や経験はやはり、実際に自分たちの手で「つくってみる」ということをしなければ、何もはじまることのないということを改めて学ぶこととなりました。そこで私がつくりながら学んだことは、冊子の編集を通してそもそもバラバラだったテーマの設定を、「Fab City 横浜をつくる」という構想のもと、少し先に出現する未来であることおを誰もが想像つくような強力なコンセプトとして、一連のまとまりをもって再び提示しなおさなければならないということ。そしてこの冊子を読んだ人が、横浜の新たな可能性について新しい発想をし、何かの行動につながるようなものでなければこの冊子を編纂する意味が果たされないということでした。

また、本格的にかつくり込んでいく最中において、これまでに誰も示したことの無い都市のコンセプトを提示するというミッションを掲げた冊子の編纂作業の過程でこそ、横浜という都市が開港以来どのような発展を遂げ、歴史を継承してきたのか、そして

創造都市横浜というヴィジョンがどのようにして設計されていくようになったのかを深いレベルで理解することができました。このような発見を、冊子をつくる2ヶ月間において、つくり続ける中でこそ学ぶことができたのです。本格的に冊子をつくる過程において、これからの都市における新しい仕組みを提案するとはどういうことか、何かを編集して提示するとはどういうことかを「つくり」ながら自分たちが学んでいったからこそ、そしてこのつくる過程を通して自らが学習し、変化していったからこそ、このような成果につながったのだと思います。

具体的には、これからの横浜の未来を「つくる」ことを考えるためのセッションである『Fab City 横浜のFab施設を考える』。そして、私たちの手に「つくる」を取り戻すために必要な「新しい欲望」をかき立てるための仕組みを考える『Fabなお店のしくみを書く』からみなさんとこれからの「つくる」を考えてきました。そしてこの2つのセッションにおける成果をもとに、Fab City 横浜をつくるためのロードマップを示す『横浜xx化計画』検討会につながっています。

本格的に何かを「つくる」ということ。つくりながら変化するということ。つくることによって初めてわかるということ。そしてまたつくり続けるということ。本格的に何かをつくる中でしかそのような学びは起きないということ。何かを本格的に「つくる」過程においてこそ、先人が現代の社会に残した成果、仕組みにおける「そうであった必然的な理由」の端緒を垣間見ることができないということ。そして更に、このような「つくる」という行為が連続的に起きる中でこそ歴史が継承されていくのではないかと、ということ。僕たちはこのような「つくる」行為の中でこそ、未来を思い描くことができるのではないのでしょうか。そして、過去から継承されてきた仕組みをリスペクトし、常につくりかえて行く中で生きていくことが求められているのだと思います。

「FabCity 横浜をつくるためのブックリスト」

Booklist for the realization of Yokohama Fab City 2020



「Fab City の可能性を描く」@ヨコハマ創造都市センター (YCC)

- ① 田中浩也『FabLife: デジタルファブ리케이션から生まれる「つくりかたの未来」(Make: Japan Books)』オライリージャパン,2012
- ② クリス・アンダーソン『MAKERS—21世紀の産業革命が始まる』NHK出版,2012
- ③ ニール・ガーシェンフェルド『Fab—パーソナルコンピュータからパーソナルファブ리케이션へ (Make: Japan Books)』オライリージャパン,2012
- ④ レム・コールハース『プロジェクト・ジャパン メタボリズムは語る…』平凡社,2012

「横浜市文化芸術創造都市の取組み紹介」@ヨコハマ創造都市センター (YCC)

- ① 『クリエイティブ・コミュニティ・デザイン 関わり、つくり、巻き込もう (Next Creator Book)』フィルムアート社,2012
- ② ドミニク・チェン『フリーカルチャーをつくるためのガイドブック: クリエイティブ・コモンズによる創造の循環』フィルムアート社,2012
- ③ 藤浩志,AAF ネットワーク『地域を変えるソフトパワー アートプロジェクトがつなぐ人の知恵、まちの経験』青幻社,2012

「まちを観る」@北仲 Brick

- ① 田島則行,久野紀光『都市 / 建築フィールドワーク・メソッド (10+1 Series)』INAXo,2002
- ② LANDSCAPE EXPLORER『マゾヒスティック・ランドスケープ—獲得される場所をめざして』学芸出版社,2006
- ③ 田中純,南後由和『路上と観察をめぐる表現史——考現学の「現在」』フィルムアート社,2013

「Fab なお店の仕組みを書く」@北仲 Brick

- ① Stroom Den Haag, “Food for the City: A Future for the Metropolis” Nai Uitgevers Pub,2012
- ② クラウス・クリッペンドルフ『意味論的転回—デザインの新しい基礎理論』エスアイビーアクセス,2009
- ③ I.イリイチ『シャドウ・ワーク—生活のあり方を問う』岩波現代文庫,2006
- ④ 藤村龍二,岡田栄造『リアル・アノニマスデザイン: ネットワーク時代の建築・デザイン・メディア』学芸出版社,2013

「『参加』を生成する足場を掛ける」@横浜コミュニティデザイン・ラボ

- ① 有元典文,岡部大介『デザインドリオリティ [増補版]—集会的達成の心理学』北樹出版,2013
- ② レフ・ヴィゴツキー『「発達」の最近接領域」の理論—教授・学習過程における子どもの発達』三学出版,2003

「Fab City 横浜の Fab 施設を考える」@北仲 Brick

- ① 田中浩也,門田和雄『FAB に何が可能か「つくりながら生きる」21世紀の野生の思考』フィルムアート社,2013
- ② 野村恭彦『フューチャーセンターをつくらう—対話をイノベーションにつなげる仕組み』プレジデント社,2012
- ③ レイ・オルテンバーグ『サードプレイス—コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』みすず書房,2013

「『横浜 xx 化計画』検討会」@北仲 Brick

- ① 磯崎新『建築の解体—一九六八年の建築情況』鹿島出版会,1997
- ② Bas Van Abel, “Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive”Bis Pub,2011
- ③ Jakob Schneider,Marc Stickdorn『THIS IS SERVICE DESIGN THINKING. Basics - Tools - Cases—領域横断的アプローチによるビジネスモデルの設計』BNN出版,2013
- ④ ケヴィン・リンチ『都市のイメージ 新装版』岩波書店,2007
- ⑤ アンリ・ルフェーブル『都市への権利』ちくま学芸文庫,2011

「横浜 ×× 化計画」 検討委員会 メンバーリスト

検討委員



田中 浩也 たなか・ひろや
慶應義塾大学環境情報学部准教授



水野 大二郎 みずの・だいじろう
慶應義塾大学環境情報学部准教授専任講師



加藤 文俊 かとう・ふみとし
慶應義塾大学環境情報学部教授



岡部 大介 おかべ・だいすけ
東京都市大学環境情報学部准教授

オブザーバー/検討委員



大野 一生 おおの・かずお
慶應義塾大学 SFC 研究所
上席訪問所員（産官学連携担当）
ソーシャルファブリケーションラボ 横浜拠点



庵原 悠 いはら・ゆう
株式会社 岡村製作所

冊子編集委員/検討委員



小原 和也 おはら・かずお
慶應義塾大学政策・メディア研究科
修士課程



Joyce Lam じょいす・らむ
慶應義塾大学政策・メディア研究科
修士課程



原 野枝 はら・のえ
慶應義塾大学政策・メディア研究科
修士課程

学生検討委員



郡司 斐 ぐんじ・あや
慶應義塾大学政策・メディア研究科
修士課程



富中 裕介 とみなか・ゆうすけ
慶應義塾大学政策・メディア研究科
修士課程



秋吉 浩気 あきよし・こうき
慶應義塾大学政策・メディア研究科
修士課程



深井 千尋 ふかい・ちひろ
慶應義塾大学環境情報学部



守矢 拓海 もりや・たくみ
慶應義塾大学環境情報学部

編集 小原 和也（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科 修士課程）
デザイン・編集 原 野枝（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科 修士課程）
Joyce Lam（慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科 修士課程）
編集協力 『横浜××化計画』検討委員会
制作 慶應義塾大学 SFC 研究所ソーシャル・ファブリケーション・ラボ

2013 年度秋学期「ソーシャルファブリケーション」

田中 浩也（慶應義塾大学環境情報学部准教授）
加藤 文俊（慶應義塾大学環境情報学部教授）
岡部 大介（東京都市大学環境情報学部准教授）
水野 大二郎（慶應義塾大学環境情報学部専任講師）

2013.10.17 「Fab City の可能性を描く」@ヨコハマ創造都市センター（YCC）
2013.11.14 「横浜市文化芸術創造都市の取組み紹介」@ヨコハマ創造都市センター（YCC）
2013.11.27 「まちを観る」@北仲 Brick
2013.12.12 「Fab なお店の仕組みを書く」@北仲 Brick
2013.12.26 「「参加」を生成する足場を掛ける」@横浜コミュニティデザイン・ラボ
2014.1.16 「Fab City 横浜の Fab 施設を考える」@北仲 Brick
2014.2.6 「『横浜××化計画』検討会」@北仲 Brick

プロジェクト URL <http://fabcity.sfc.keio.ac.jp/>

『2020 年 FabCity 横浜をつくるためのガイドブック』
Guidebook for the realization of Yokohama FabCity 2020

