

シティリペアプロジェクトによるコミュニティ形成の方法とその特徴

— 米国ポートランドにおける近隣住民ネットワーク研究 —

廣田 有里*・清野 隆**・大内田鶴子***

要 約

地縁型コミュニティの重要性が高まっている現在、希薄になったつながりを取り戻す試みが注目されている。そこで本研究では近隣住民ネットワークを構築する方法に注目し、オレゴン州ポートランド市のシティリペアプロジェクトの取り組みについて報告する。シティリペアプロジェクトは、創造的活動を通して人々が集まる場所を作り、つながりを取り戻す活動を行っている。シティリペアプロジェクトは、デザインされた空間自体は簡易的なものであったが、その建設や作成過程にコミュニティが主体的に携わる点に特徴がある。さらに、建設と政策の過程自体が、コミュニティ形成を強く促す効果があることが明らかになった。

キーワード：プレイスメイキング、地縁型コミュニティ、インターセクションペインティング、ポートランド

1. はじめに

1.1 研究の背景と目的

近代以降、人々の移動は自由、かつ活発になった。私たちはほぼ自由に居住地を選択できるようになり、居住の流動性は高くなった。同時に、私たちは地縁型コミュニティの制約から自由になった。他方、地縁型コミュニティの存在によって築かれてきた社会関係は希薄化し、コミュニティ内部での機能していた共助は失われた。コミュニティ内部の共助は、自由競争の原理に基づく市場から供給される機能やサービスによって、代替されてきたと考えられる。しかし、人口減少と超高齢化、大都市圏への人口集中といった社会変動は、一定規模の市場によって担保されてきたサー

ビス供給を困難にしている。つまり、私たちが日常生活を送る上で必要なサービスを受けることができない状況が生まれている。

以上の経緯から、地縁型コミュニティを不要とする論も存在するが、近年はむしろ、災害、子育て、教育、福祉などの観点から、地縁型コミュニティの重要性が高まっている。東日本大震災後に、「絆」「つながり」といったキーワードが多用されたこと、狭義のコミュニティ・デザインが一定程度一般市民に普及したことから、コミュニティの重要性を理解することができる。また、阪神淡路大震災後の復興において、災害前からまちづくりに取り組んでいた、コミュニティの関係性が強い地域社会では、災害後の復旧復興がスムーズに進められたとの指摘がある。このように、紆余曲折を経て、改めて地縁型コミュニティの重要性が問われている。

そこで本研究では、近隣住民ネットワークを構築する方法に注目する。

本研究は、米国における近隣住民ネットワーク

2019年11月30日受付

* 江戸川大学 情報文化学科教授 地域情報化、まちづくり

** 江戸川大学 現代社会学科准教授 まちづくり

*** 江戸川大学 名誉教授 コミュニティ論、近隣参加論

を構築する実践のうち、オレゴン州ポートランド市のシティリペアプロジェクト（英語名称は City Repair Project）の取組みに注目する。

1.2 研究の方法

シティリペアのコミュニティ形成の方法とその特徴を明らかにするあたり、本研究ではシティリペアのスタッフへの聞き取り調査、およびワークショッププログラムへの参加観察、文献調査（ワークショップのテキストブックなど）を実施している。

聞き取り調査は、2017年9月15日にシティリペアのスタッフ Kirk 氏へのインタビュー調査を実施した。

参加観察は、2018年6月1日から10日間にわたって開催されたシティリペアプロジェクトのフラッグシップイベントである VBC に参加し、インターセクションペインティングの修復作業と、シティリペアプロジェクトのプレイスメイキングの手法を学ぶワークショップに参加した。

1.3 研究の位置づけ

シティリペアプロジェクトの取組みは、日本では雑誌「ソトコト」、web マガジン「ソトノバ」で取り上げられ、その活動内容が紹介されている。

本研究は、コミュニティ形成の観点からシティリペアの取組みに注目し、新たな市民の自治組織の運営方法やコミュニケーション技術を明らかにすることを目的とする。

2. コミュニティを形成する空間デザインの系譜

本章では、日本におけるコミュニティ形成のための空間デザインについて確認する。近代以降の都市デザインにおいて、コミュニティおよび内部の社会関係を形成することは常に重要な課題とされてきた。わが国の都市計画やまちづくりの理論と実践においても、同様にコミュニティのための施設整備、コミュニティや人々のつながりを形成する実践が取り組まれてきた。そこで、シティリ

ペアプロジェクトによるコミュニティ形成の特徴を明らかにするために、コミュニティを形成する空間デザインの系譜を確認する。

2.1 コミュニティ施設の建設

わが国の大都市圏で高度経済成長期に建設されたニュータウンでは、近隣住区論をモデルとして市街地が設計された⁽¹⁾。千里ニュータウンをはじめ、近隣住区論を基礎としてニュータウンの市街地は計画された。千里ニュータウンでは、近隣住区ごとに、各住区に居住するコミュニティのための施設として、近隣センターが設置されている。近隣センターには、集会所、小学校、商店街、公園など、住区内に居住する人々の生活を支えると同時に、人々が集まり、顔を合わせる空間として、計画的に建設された。

近隣センターが設置され、居住者がセンター内の集会所などを利用することで、コミュニティ内部の社会関係が形成され、コミュニティ、およびコミュニティが果たしうる様々な役割を機能させることが期待されていたといえる。

2.2 参加のデザインによるコミュニティ形成

コミュニティ施設が必要、かつ重要な施設として整備される一方で、都市部においてはコミュニティ内部の社会関係が希薄になり、コミュニティを形成すること自体が課題として認識されるようになる。

わが国では、高度経済成長期以降に都市計画に抵抗するまちづくりが台頭した。中央集権型、あるいはトップダウン型の都市開発とそのあり方への批判から、計画策定、公共施設の設計における市民参加の制度が整えられてきた。このような流れの中で、公共施設、公共空間を計画し、デザインするプロセスに住民が積極的に参加すること、参加のデザインが導入され、一般化されてきた⁽²⁾。参加のデザインでは、そのデザインプロセスを通じて、コミュニティが形成されること、コミュニティ内部の関係性が成熟することが、空間デザインと同様に重要な成果として考えられている。

2.3 タクティカル・アーバニズムとプレイスメイキング

近年、タクティカル・アーバニズムが注目されている。タクティカルとは、戦術、戦術的を意味する。都市計画におけるマスタープランの役割は小さくなり、地区や街区といった小さな範囲での即地的な実践が地域社会、および地域環境の課題を解決するとの考え方に基づく都市デザイン論である。タクティカル・アーバニズムで重視されるデザイン手法の一つにプレイスメイキングがある。プレイスメイキングは、市街地内の施設や空間における人々の活動を創出する空間デザインやプログラムである⁽³⁾。わが国におけるタクティカル・アーバニズムにおいては、公共空間の有効活用、賑わいの創出などを主眼とした実践が多くみられるが、コミュニティ形成に貢献する例がみられる。また昨今、一般的にも知られるようになったリノベーションによるまちづくりにもコミュニティ形成をみることができる。プレイスメイキング、リノベーションまちづくりにおいても、参加のデザインにみられるようになったデザインプロセスにおける社会関係の成熟が重視されている。

3. シティリペアプロジェクトとその取組みの概要

3.1 シティリペアプロジェクトとは

シティリペアプロジェクトは、1996年にオレゴン州ポートランドの交差点に絵を描いたことから始まり、その後、2001年に非営利団体として設立された。現在は、ポートランド市で同様のプロジェクトを実施するコミュニティを支援し、その活動は全米に広まっている。

シティリペアプロジェクトの主な活動は、コミュニティに人々が重要だと思ふ場所を作り、つながりを取り戻すことである。集会やイベントを主催して、コミュニティの中心となるエコロジカルで持続可能な場所を作っていく。より住みやすいコミュニティの基礎作りとして、地域特性を生かした文化や経済や意思決定の方法を提案する取

り組みを行っている。その活動には多くの賛同者がおり、何百人ものボランティアと活動家に参加し、多くの寄付を得ている。

シティリペアプロジェクトには大別すると3つの活動がある。1つ目は、「パーマカルチャー」で、自然と人との融合を目指した屋外スペースを作る活動である。2つ目は「ナチュラルビルディング」で、地元で手に入る自然の材料を使った建築方法のことを指し、人が最初のコミュニティを形成した時の建築方法を取り入れた建物を作る活動である。3つ目が最も大きな活動で、シティリペアプロジェクトの発端ともなった「インターセクションペインティング」である。道路周辺の住民の合意を得て道路にみんなでデザインした絵を描くことにより、コミュニティの結束を促進する活動である。

これら3つの活動は融合し、「インターセクションリペア」という活動として、市民が主導となって交差点をコミュニティの「場」にする活動となっていく。シティリペアプロジェクトは、人々がコミュニティの一員であると自覚できる親しみやすい特色のある公共の場を作ることが、人々をつなぐ役割を果たし、コミュニティを一つにすると考えている。そして、その場として、第一に交差点を提案した。

そして、現在は「プレイスメイキング」という言葉を使用している。共有スペースとしての「交差点」とはならず、人々が共有する「場」を作る活動として総合的に定義している。

3.2 シティリペアプロジェクトの発祥

「インターセクションリペア」というアイデアは、オレゴン州ポートランド市で発達したコミュニティビルディングの方法である。

1996年春にポートランド市セルウッドの近隣住民たちが「T-Hows」というスペースで行ったティーパーティーが始まりである。そこから、何百人もの近隣住民が参加する「Moonday」という音楽や詩、ダンスを楽しむ会に成長した。そのうち、住民たちは「Moonday」ではなくても街角に集まるようになり、街角がコミュニティ醸造

の場になることに気づいた。そこで、路面に絵を描くことで、交差点を共有スペースにしようと考え、ポートランド市の交通局である PDOT (The Portland Office of Transportation) に「インターセクションペインティング」を提案したが却下された。しかし、アイデアに賛同した PDOT の職員の数人が住民たちとコンタクトを取り、市を説得する方法があるという夏終わりに強行した。PDOT から処罰の警告が来たが、市議会と PDOT に住民調査を進言し、犯罪率の低下と住民同士のコミュニケーションの増加が明らかになり、「インターセクションペインティング」の有効性が認められた。現在は「インターセクションリペア」は、ポートランド市の条例 (#175937, 2001 年 9 月 19 日) に準拠している。

その後、「インターセクションペインティング」に必要な要素を追加し、「インターセクションリペア」という手法にまとめ上げた。徐々に規模を広げていき、2006 年 5 月には、約 40 のコミュニティが「インターセクションリペア」の活動をしている。加えて、この概念は十数の市に広がっている。

4. シティリペアプロジェクトによる コミュニティ形成の取り組み

4.1 サニーサイドピアザの事例

2000 年、ポートランド市のサニーサイドの住民たちは、ヘロインやクラック、アルコール依存症、社会の荒廃、犯罪などの多くの都市問題に苦しんでいた。住民たちが、社会の荒廃の対策にシティリペアプロジェクトの手法を取り入れるアプローチについて話し合い始めた。

9 か月間、ミーティング、議論、ワークショップ、デザインプラン、アウトリーチ、ブロックパーティーを行い、コミュニティは交差点に絵を描く計画を進めていった。交差点に絵を描くことで得られるコミュニティへの利益は明らかで、問題になるのは車の運転に与える影響だけしか挙げられなかった。アウトリーチと会話を続けて、その案に懐疑的だった者も、このコミュニティプロ



図1 サニーサイドピアザとメタルドーム



図2 インフォメーションキオスク

ジェクトに賛同していった。

ヒマワリのデザイン (図1) を採用し、サニーサイドピアザは 2001 年 9 月 22 日に完成し、住民とホームレスの祝賀パーティーが行われた。

さらに 9 か月の準備の後、コミュニティアートの 2 回目の開催がこの場所で実現した。コブで作ったアートウォールが、カラフルなモザイクで建てられた。メッセージのやり取りや社会的なつながりを機能させるために、コブでできたインフォメーションキオスク (図2) が建築された。太陽光発電で動く噴水は、水のせせらぎの音を聞かせて通行人を立ち止まらせ、関わりを作るきっかけを与えるために建設された。

2004 年の VBC の一環として、メタルドーム

(図1の奥)を設置した。高さ13フィート、重さ300ポンドのメタルドームは近くの道路で溶接されて運ばれ、ドームを交差点の一角の木の柱の上にあげるために、100人以上のサニーサイドピアザの住民と友人、VBCのワークショップの参加者が建造物を上げる会に参加した。

6年かけて、サニーサイドピアザは人々が会う場所になった。この成功事例は、ソーシャルネットワークで多数取り上げられ、また、犯罪は大幅に減ったと報告されている。

4.2 インターセクションペインティングの手順

インターセクションペインティングとは、交差点に絵を描くことにより、コミュニティの共有スペースを作成することを目的としている。創造性を利用し、人が集まる場所として交差点を再生する活動である。

準備段階の典型的なプロセスは、「共有」→「デザインの選定」→「仕上げ」の3ステップで行う例が示されている。

「共有」では、集まりやすい場所に食事を持ち寄るポットラックパーティーを開催し、自己紹介をした後、コミュニティの好きなおとろや困っていることを話し、コミュニティで取り組みたいことを共有する。そして、インターセクションペインティングによって到達したいゴールと得られるメリットに全員が同意できるようにする。

「デザインの選定」では、全体で自分のコミュニティのアイデンティティのあるデザインとはどういうものかを確認し、共有する。その後、少人数グループに分かれてアイデア出しを行い、再び全体でアイデアの発表を行う。少人数グループに戻ってアイデアを洗練し、全体で話し合っデザインを決定する。

「仕上げ」では、全員が話したり意見を述べたりする機会を持ち、参加したいと思っている1人でも多くの人々が携わっていることを確認する。十分でない場合はアウトリーチし、意見をくみ取り最終デザインにたどり着く。

次にポートランド市役所の交通局であるPBOT (Portland Bureau of Transportation) へ

の申請手続きを行う。手続きは「現場説明」→「最終の設計コンセプト」2段階で行われる。

申請に際し確認されるのは、コミュニティが独自のオリジナルデザインを作成し、地元の歴史や文化を表現したアイデアであること、ペインティングを実施する交差点の角に住んでいる住民たちから100%の賛同を得ること、交差点のある道路沿いに住んでいる住民たちから80%の賛同を得ること、色を正確に表現することである。

PBOTでの最終確認が済んだら、請願書を提出し、許可証を交付される。許可証によりペインティングを行うときに、車両通行止めにすることができる。

5. Village Building Convergence (VBC)

5.1 Village Building Convergence (VBC) とは

VBCとは、シティリペアプロジェクトが毎年6月に開催している10日間に渡るイベントのことである。期間中は、ポートランド市内で30組以上のコミュニティが、インターセクションペインティング、ナチュラルビルディングなど構築や修復作業を行う。イベント期間中は、その地域の住民だけでなく、誰でもその作業に参加することができる。実際のコミュニティでの構築や修復作業の他、ワークショップや、地元のミュージシャンや活動家を招いたイベントを開催している。

VBCでは、コミュニティが共有する場所や建造物等の修繕・改善を1年に1回行うことにより、地域のつながりを継続的に保つことにつなげている。シティリペアの活動が広く知れ渡るにつれ、1つの補修場所につき100名を超えるボランティアが参加する大規模なイベントに成長しており、シティリペアプロジェクトの活動を広幅化していくフラッグシップイベントといえる。

5.2 VBCでのインターセクションペインティングの様子

小学校を囲む道路にペインティングを行っている様子を図3に示す。小学校で体操を教えているコーチが中心になって計画したインターセクシ



図3 小学校わきのペインティング



図6 お菓子のテーブル



図4 PBOTによる道路封鎖



図7 カフェスペース



図5 はじまりの場所でのペインティング

ンペインティングである。住民だけでなく小学校に通う児童が参加し、そのブロックの住民だけで

なく小学校区での住民の交流が行なわれチャリティラッフルや食事の提供もあり、参加者は楽しみながら交流をはかる仕組みが作られている。インターセクションペインティング中は、図4に示すように、道路を封鎖することができる。

通称「はじまりの場所」といわれているセルウッドでのペインティングの様子を図5に示す。傍らにはお菓子が置かれたテーブル(図6)があり、休憩時にはお菓子をいただき、参加者同士がコミュニケーションをとることができる。図7は交差点に設置されたカフェスペースで、普段から設置されており、街のコミュニケーションの拠点となっている。

6. シティリペアによるコミュニティ形成の特徴

シティリペアによるコミュニティ形成のための空間デザインには、我が国の参加のデザインでみられた、空間デザインのプロセスにおけるコミュニティの形成と成熟をみることができる。シティリペアの場合、デザインされた空間自体は簡易的なものであったが、その建設や作成過程にコミュニティが主体的に携わる点に特徴がある。さらに、建設と政策の過程自体が、コミュニティ形成を強く促す効果があると考えられる。この点に、我が国の近隣住民ネットワークを形成する取組みが学ぶべきことがあると考えられる。

《注》

- (1) 近隣住区論では、五千人が居住する、幹線道路で囲われた四百メートル四方の街区が一つの近隣地区の単位とされている。近隣地区は一つの小学校区に相当し、街区内には、小学校、コミュニティセンターなどが設置されている。
- (2) 米国では、コミュニティ・デザインと呼ばれ、住民参加型の計画策定、公共施設の設計に留まら

ず、地域住民が主体的に地域社会と地域環境の計画やデザインに関与し、完成した場所の維持管理を担う、一連のプランニング手法を意味する（注：わが国では、コミュニティ・デザインは、人々のつながりをつくるデザインとして、狭義に理解されている）。

- (3) 例えば、大通りの歩行者専用部分の幅や面積を増やすこと、歩行者専用の空間にベンチなどのストリートファニチャーを設置して、人々が訪れ、集まり、滞留し、さらにはコミュニケーションが自発する空間デザインやプログラムなどがプレイスメイキングに相当する。わが国では、東京の丸の内地区のエリアマネジメント、横浜日本大通りにおけるオープンカフェをはじめ、全国各地で実践されており、その界隈を訪れる人が増えて賑わっており、明確な成果がみられる。

参考文献

- 1) ランドルフ・T・ヘスター著、土肥真人訳、「エコロジカル・デモクラシー まちづくりと生態的多様性をつなぐデザイン」、鹿島出版会、2018年。
- 2) 前田英寿ほか、「アーバンデザイン講座」、彰国社、2018年。
- 3) City Repair Project, 「City Repair's Placemaking Guidebook Second Edition」, City Repair Project, 2006年
- 4) City Repair Project, 「Village Building Convergence 2018 Placemaking Packet」, City Repair Project, 2018年