U35

U-35委員会企画 5th action
「建築と未来」活動報告
第１回フューチャーセッション
2018年６月２日(土) ９：45～
会場：イマジンアンドデザイン
レンタルスペースSalon

■2018年度　U-35委員会メンバー

石井 衣利子／梓設計
磯村 雅敏　／髙松建設
興津 俊宏　／竹中工務店
鬼頭 朋宏　／大成建設
小原 信哉　／山下設計
小林 敬政　／大建設計
駒井 陽次　／ Style Agency / PARK Lab.
下田 康晴　／東畑建築事務所
関村 光代　／昭和設計
髙畑 貴良志／日建設計
立松 裕規　／東畑建築事務所
辻本 知夏　／安井建築設計事務所
平岡 翔太　／大建設計
広瀬 和也　／東畑建築事務所
廣富 純　　／佐藤総合計画
三谷 帯介　／鹿島建設
箕浦 浩樹　／大林組
宮武 慎一　／安井建築設計事務所
森下 大右　／昭和設計
吉田 悠佑　／大林組
若江 直生　／日建設計

（五十音順）

■U-35委員会 HP

U-35委員会ではHPを開設しています。
今後の活動についてのお知らせや、過去のaction、talkbaton、イベント等についての記事も掲載しています。ぜひご覧ください。
http://www.aaj.or.jp/u35

第１回フューチャーセッション

テーマ
20年後、幸せに“すまう”

今回で５回目となるU-35委員会の「action」企画は、委員会で共有している「建築と社会」に関する問題意識などについて、毎回設定したテーマを掘り下げ、多くの方々と共有し、その価値を広く発信するための公開型イベントです。

5th actionでは、急速な人口減少や高齢化によって縮小する日本や、AI化やグローバル化の拡大が進む社会情勢の中で、これからの建築と社会がどのようになっていくのかについて議論したいと考え、「20年後、幸せに“すまう”」というテーマを設定しました。また、参加者同士で協働して答えを導き出すフューチャーセッション形式を採用し、多様な立場の参加者がそれぞれの領域での知見を踏まえた意見を持ち寄り刺激を与え合うことで、適用範囲の広い未来についての予測と、未来に向けた方策を考えることを目的としました。

■当日の流れ

10：00　設楽会長挨拶、イントロダクション
　ーgirlsMediaBand Xによるパフォーマンスー
10：15　インスピレーショントーク：
　　上田信行先生
　ーレゴ ワークショップー
11：00　ディスカッション
　　・ブレスト
　　・テーマ決定
　　・午後のグループ分け
12：30　グループごとに昼食
　ーgirlsMediaBand Xによるパフォーマンスー
13：30　試作：ディスカッション
15：20　発表：ロールプレイ
16：00　講評：上田信行先生、前田昌弘先生
16：45　解散

ゲスト

上田信行
同志社女子大学
現代社会学部現代こども学科特任教授、
ネオミュージアム館長

＋
girlsMediaBand X
同志社女子大学
上田教授ゼミ生

前田昌弘
京都大学大学院
工学研究科建築学専攻
講師

コーディネーター　**三谷帯介**　U-35委員会
司会進行　**宮武慎一**　U-35委員会

■インスピレーショントーク

●Growth Mindset（成長的思考態度）

議論の場を活性化させるため、まずはじめに上田先生と同志社女子大学の上田ゼミ生にインスピレーショントークをしていただきました。

トークのキーワードであるMindsetは人の持つ考え方や、思い込み、心の姿勢であり、「Can I ?」で考えるFixed Mindset（固定的思考態度）と、「How Can I ?」で考えるGrowth Mindset（成長的思考態度）の2種類があります。変化を恐れて新しいことへのチャレンジにブレーキをかけてしまうFixed Mindsetではなく、変化を楽しんで失敗しても前にどんどん進んでいけるGrowth Mindsetを持って物事に取り組むことの重要さが説明されました。

■Growth Mindset　になるために

・身体を使いながら考える
・Can I ? ではなく How can I (we)?（どうすればできるか）で考える
・様々な角度から状況と深く対話する Reflection-in-Actionのスピード感
・tinkering（いじくりまわす）…考えながら失敗しても何度も繰り返しやってみる

いかに参加者のMindsetを「ロック（揺らす）」するかということで、身体を使い、今までと違った視点を持つためにレゴブロックを使ったワークショップを企画していただきました。時間内でグループで協力し、踊りながらレゴを積んでチーム毎の高さを競う勝負を２回繰り返しました。

レゴワークショップには上記の様々な要素が盛り込まれており、短時間で失敗しても楽しみながらチャレンジを続けるという、Growth Mindsetを体感して理解できるよう仕掛けられていました。会場の雰囲気に一体感が生まれ、後の議論に熱量を持って取り組む事ができました。

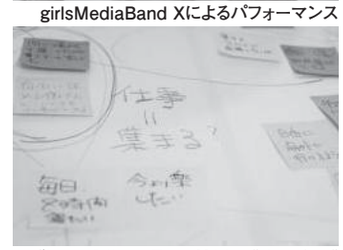
レゴワークショップの風景

■ディスカッション

「20年後、幸せに“すまう”には何が大切か」について、テーブルに分かれて自由に議論し、午後のテーマ決めと、午後のグループ分けを行います。

ワールドカフェ方式のブレスト

girlsMediaBand Xによるパフォーマンス


ブレストでのキーワード抽出とグルーピング

●ブレスト

ブレストでは議論の途中でメンバーを入れ替えるワールドカフェ方式を採用しました。この方式では短時間で他チームの意見を取り入れることが可能となり、新たな発想や刺激を生み出すことができました。

①HOME：始めの15分間は５～６人のテーブルメンバーでブレストを実施。
②AWAY：次の15分間は、テーブルリーダー（参加者）とスクライバー（記録係：U-35メンバー）を残してその他のメンバーは他チームのテーブルで今までの議論を踏まえたブレストを実施。
③HOME：最後の15分間で、移動したメンバーも元のテーブルに戻り、これまでに議論した「幸せに“すまう”ために大切なこと」を３項目にまとめてプレゼンテーション。

●テーマ設定

各テーブルが１分間で発表した３項目×８テーブルの中から、ゲスト講評者とコーディネーターによって**「仕事と生活と学び」「移動と選択」「建築の将来」「つながり」**の４つのテーマに絞りました。

■試作

参加者には興味のあるテーマごとに集まってもらい、７グループを結成しました。
Step 1：60分でテーマを具体的に議論し、未来の実現のために「今何をすべきか」を考えます。
Step 2：次の30分で未来のかたちを「ロールプレイ（寸劇）」で発表するために試作を行います。

ブレストでのキーワード抽出とグルーピング

午後の「試作」で具体的な議論を深める

■発表

20年後の未来に幸せに“すまう”1シーンを、各グループ5分の持ち時間でロールプレイ形式で表現しました。

テーマ	グループ	発表内容	
仕事と生活と学び	A		**「歳を重ねるのが楽しみ」** ●概要：これからの会社生活にあまり希望を抱いていなかった20代の新入社員が、年齢を重ねた時に知識や人脈が増えたことで「今が一番楽しい」と感じられる未来。 ●解説：40・50代になると人生の楽しさが減ってくる人が多いのではという現状に対して、知識や経験が増えていくにつれ人生の豊かさや楽しさも増えていくという未来を考えた。一つの組織の中だけで働くのではなく、週一回別の環境で働くなど様々な働き方で人とのつながりや経験を増やすことを考えた。
	B		**「ありがとう いい仕事です」** ●概要：［今］仕事に悩む一社員がクライアントから仕事を褒められ感謝されたことで、仕事とは感謝の気持ちや共感、互いへの思いやりであると気づく。［20年後］単純作業はAIがこなすことで選択性の高い働き方が可能になるが、感謝や思いやりといった仕事の本質の部分は同じである。 ●解説：評価軸や業務量がバラバラな現在の働き方に課題があると考えた。AIによって仕事の選択性が向上しても、共感や感謝がモチベーションとなることは全ての働き方のコアであるということを表現した。
移動と選択	C		**「ハッピースパイラル」** ●概要：［今］父親が転職したいと家族に相談すると大反対を受ける。［20年後］転職することに対して本人や家族の抵抗が全くなく、様々な職にチャレンジした結果、家族が提案したオペラ歌手という自分にぴったりな職業にめぐり合う。 ●解説：様々な選択に対するリスクとコストの両方が下がった20年後を想定し、職業選択の自由度が圧倒的に広がって自分のやりたい事を何回でもトライでき、家族全員が肯定できる未来を考えた。
	D		**「20年後のホームレス」** ●概要：血縁ではない者同士が固定の家を持たずに一緒に暮らす。空き家の多い新しい地域への移動を考えるが、今暮らす地域と新しい地域をどちらもホームとして2拠点で暮らしていくことを選択する。 ●解説：20年後に家が余ってきた時に、特定の家を所有せずホームレス（ハウスレス）のような形になりながらも、街に住んでいること自体がホームに住まうという概念に変わっていくという未来をイメージした。所有から開放されることでホームという感覚がより概念的なものに変化するのではないかと考えた。
建築の将来	E		**「2038年新婚夫婦のショールーム訪問」** ●概要：ショールームに訪れた新婚夫婦の要望に対して、案内人が様々な最新テクノロジーやプランを提案する。結果的にできあがったイメージは妻の育ってきた実家によく似ていた。 ●解説：現在我々が住んでいる家が数十年前に建てられたものであるケースは珍しくない。20年後にはテクノロジーが進歩して少し便利にはなるけれど、暮らしの本質はあまり変化せず、今まで暮らしてきた経験に基づいたもので、良い意味で今と大きく変わらない暮らしをしているのではないかと考えた。
つながり	F		**「家族の回覧板～多様性をつなぐフネ72歳～」** ●概要：20年後のサザエさん一家は波平亡きあと、一人で暮らすフネがそれぞれ離れて暮らす家族たちを訪ねていくことで、家族のコミュニティや関係性をつなぐ。 ●解説：現在の磯野家が同じ家で一緒に暮らしているのに対して、20年後は暮らし方や生活スタイルも様々で、家族が離れて暮らしている。多様なライフスタイルの中で、高齢者（フネ）が家族を繋いでいる存在であってほしいという願いを込めた。
	G		**「フォースプレイス～つながりAiのある未来～」** ●概要：地域のつながりが薄くなった未来で、AIがつながりの場（田んぼでのライブ）を提案することで人々（広い場所で演奏したい女性と音楽が好きで暇をもてあます男性）をつなぐ。 ●解説：ファースト・セカンド・サードプレイスというキーワードが挙がる中、地域に根ざしたような「フォースプレイス」があるのではないかと考えた。人は何を目的に、どのような距離感でつながりたいかなどを議論し、アクトではAIによって「フォースプレイス」がアシストされる場面を演じた。

■講評

登壇者：上田信行、前田昌弘
コーディネーター：三谷帯介（U-35委員会）

三谷　ここからは上田先生、前田先生と共に、アクトをされたグループの皆さん同士の意見を聞きながら、ディスカッションを行いたいと思います。
各グループのアクトを見て、ひとつのキーワードとして時間と幸せの捉え方が挙げられるのではないかと思いました。例えばEグループの「20年では建物は変わらない」という現実的な答えがありましたが、建物が変わっていく時間軸とテクノロジーや文化の変化によって人の生活が変わっていく時間軸は確かに違うのかもしれないと感じました。各グループの時間や幸せの捉え方として、発表の中で皆さんが演じたものがどういう幸せなのか、本当に幸せなんだろうかというようなところもいろいろ議論があるのではないでしょうか。まずは、先生方に全体をご覧になっての感想をお聞きします。

●「やりがい」と幸せ

前田　今日は楽しかったです。寸劇もたくさん笑いました。皆さん前段のディスカッションでは抽象的なことをマクロな視点で議論されていたのを、後半では寸劇にするために具体的なシチュエーションやキャストなどのミクロなシナリオにちゃんと落とし込まれていました。これは建築設計でも不可欠なプロセスですね。社会的な状況や、個人の事情を踏まえて、具体的なシチュエーションに落とし込むという作業に関して、皆さんそういう能力をさすが持っているなと感じました。今日はその作業をディスカッションから見ることができたのでとても興味深かったです。
今日の発表でひとつポイントだと思ったのは「やりがい」です。劇では色々なAIが出てきましたが、自動化が進んだり選択のコストが減ると、確かに色々なリスクを冒せるようになるけれど、便利や身軽なだけだと何となく生きている心地ややりがいがないんじゃないか。そういう価値観を皆さん共有していたかなと思います。住宅研究の分野でも、住み心地から住みごたえという考え方があります。住み心地は技術的な性能に頼った満足感ですが、そこから得られる満足はどこかで必ず頭打ちになります。それだけではなくて手入れに手間はかかるけれど、しんどい思いをしても自分で手を入れ、さらには周りから共感されるからこそ得られる満足が住ごたえです。Cグループの発表（ハッピースパイラル）でも、単に便利さを享受するだけではなく、自分がそこにどう関わるかという、しんどい思いをして自ら獲得するからこそ得られる幸せというのがあったかと思います。自動化やそのコストが下がった時に、どうやったら味気ない社会ではなくて、やりがいがあって生きた心地がする社会になるのかという中で、時間も含めたコストをどう考えるかということもポイントだと思います。

講評風景

●身体と認知をリンクさせるアクティングアウト

上田　役になりきって演じた時に自分はどう感じたかを考えることはアクティングアウト（体を使った即興的演技）で大切なことで、一度演じてみることで自分の考えていたことと感じたこととの差に気づき、それからもう一度演じ直してみるという体験が重要です。今日のディスカッションで考えてみたことを、現実の場面でやってみたらどうなるのか、CanからHowへシフトする時に、それぞれの役の気持ちを考えながら演じてみると本質が浮き上がってくると思います。演技の上手い下手ではなく、本質の部分が表現できているか、見えてきたかということが重要です。こういったやり方は設計などでもぜひ使ってみていただきたい。実際にクライアントからの要望に対して、例えば住宅設計の中でそれぞれの家族がどういう立場で何をしたいのかを演じてもらうことで、設計者が机上で描いた間取りとは違う世界が見えてくるのではないかなと思います。
フィンランドのアールト（Aalto）大学で行われたCardboard Hospitalというプロトタイピングスペースでのヴィデオを見て、アクティングアウトは面白いと思いました。スタジオに段ボールなどで模擬の手術室を作って、そこでどういうオペレーションを行うかを実際にシミュレーションしながら問題点を挙げていき、それをビデオで撮影して後で客観的に評価するというものです。それで、このアクティングアウトをU35のセッションでもやってみたいと思い、みなさんに試していただきました。今日の発表内容の感想としては全体的にステレオタイプすぎたかなと思います。おそらくそれほど深く考えないで、例えばAIとはこういう反応をするだろうといったイメージに邪魔されてしまったんだと思いますが、実際はもっと思いもよらないAIが出てくるかもしれない。演技では色々な過激さを演じることができますよね。良い意味で悪ノリをして演じてみることで、自分が持っている既成概念を潰してみるということが大切で、演じることが新しい発想を生み、最終的にそれが未来で本当になるという可能性はすごくあると思います。演劇の世界でもそうですが、身体と認知を上手くリンクさせて、身体を動かしながら考えて、考えたものをまた身体を動かして表現してみるというサイクルがとても大切だと考えています。今日をきっかけに、ぜひ皆さんの仕事でもアクティングアウトを試してみられると、すごくヒントになることがあるのではないかなと思っています。

三谷　このイベントの開催にあたって、事前に上田先生や同志社女子大学の学生の方々と何度かディスカッションさせていただいた際、「アクトをもう一回やり直す作業ができるといいよね」というご意見はいただいていました。時間の都合もあり今回は一回だけのアクトとなったのは心残りですが、それぞれのグループで演じてみてどう感じたのかを聞いてみたいと思います。
例えば、C・Dグループは「移動と選択」というテーマでしたが、Cグループは「ハッピースパイラル」というタイトルで、楽しくやりがいのあることを探るためのコストや時間などのハードルが低くなった、やり直しのきく社会という提案でした。海外と比べて特に日本では一度失敗したらなかなかそこから這い上がれない状況があって、若い人がチャレンジできないという問題が最近よく言われていますが、もし一回のチャレンジのサイクルがどんどん短くなっていった結果、本当に幸せなんだろうか？と感じたのも事実です。またDグループは20年後のホームレスが、自分の街を自由にいくつでも選択できるという住まい方の提案でしたが、今の僕はまだそこまで追いついていなくて、そのようなふわふわした生き方が本当に人間として気持ちいいのかなという所も疑問があったりするので、実際にアクトされた方にそれぞれの幸せについてどのような議論をされたのかを伺いたいと思います。

Dグループ　キーワードとしては午前中にあがっていた「超定住・超ノマド」と、ディスカッションの中で出てきた「ホーム・アウェイ」という大きく2つです。メンバーの中に、今まで住み替えを何回もして、学生時代にも点々と住み替えているという人がいて、そういう人のホームはどこなのかという議論がありました。実家＝ホームということではなく、その時に住んでいて、ある程度の時間をそこで過ごしたり、コミュニティがあったり、したいことができる環境などの条件が出来てくるとホームになっていくというのではないかということがテーマになっています。ホームとアウェイの考え方や、複数のホームを持つという概念で暮らしてみると、違った暮らし方の価値観が生まれるのではないかなと考えました。

Cグループ　職業や住む場所などの選択の可能性について、今は選択にかかるコストがとても大きいけれど、未来ではそのコストが無くなってチャレンジできるようになるという中で、色々なことが試せることがいいのか悪いのかということはおそらくやってみないと分からないですが、それを選べる状態にあるということがすでに今の幸せをアップデートできているのではないかと考えました。

●所属に対するしがらみがなくなる未来

三谷　前田先生は実際にコミュニティに入っていかれて色々な研究をされていますが、今後そのコミュニティがどうなっていくのかという現実にも直面されているかと思います。C・Dグループのような超ノマドや、選択が簡単に行える未来についてどのように感じられましたか。

前田　C・Dグループに共通するポイントは、どのコミュニティやポジションに自分は属しているのかという帰属感またはしがらみ、不自由さというものを全部取っ払った時にどうなるのかという点だと思います。現実にも今、それに近いことが実際に起こっています。例えば終身雇用でなくなった結果地方への移住が増えています。一方で、移住先で色々な軋轢が起きているという中で、どうすれば帰属感や軸足を持ちながらも適度に流動していけるのかということが問題です。欧米では所属する組織をどんどん変えていくことが当たり前ですが、これは自由でいて実は個人に非常に厳しい社会でもあります。今回の寸劇は5分でしたが、さらに30分続けてみてその時にどういうことが起こるのかという続きが見てみたいと思いました。自分がノマドする側になった場合や逆にノマドを受け入れる側になった時にどういう心境になるのかという想像力を育むことで、今回の寸劇で描いた未来がフィクションの世界に留まらず、実際にそういう社会に向かっていく力を持ち得ると思います。建築単体に限らず、地域と社会の行く末をみんなで想像しながらシミュレーションしていく手法として、上田先生たちのアクティングアウトはとても可能性があると感じました。

●「対話」の重要性

上田　Cグループの父役の方、色々な職業をぽんぽんと変えた最後にオペラ歌手に行き着いた時はどのような気持ちでしたか？また、あまりにも簡単に職業を変えられることに対しての実感はどうでしたか？

講評時のディスカッション風景

Cグループ　色々と職を変えて探し続けたということがあって、最終的に（オペラ歌手＝やりがいのある職業を）見つけた時にはすごく達成感があったように感じました。職を変えている時はやはり不安な気持ちはあったと思います。帰属感はある部分ではあった方がいいけれど、移ろう時にはない方がいい、だから両方存在できるような状態がいいのではないかと感じました。

上田　Cグループは現在と20年後の2つのシーンを演じていただいた中で、父親の転職の希望に対する家族の反応が現在の方では全面反対で、逆に20年後では全て肯定されるという内容でしたが、父親が自分一人で決断していくことの難しさや寂しさがあったかなと感じました。どちらのシーンでも、もっと家族が親身になって話し合うことが大切だなと思います。対話には、世界との対話、他者との対話、自分自身との対話の3つがありますが、これからの社会は深い対話が大切になってくるかもしれないですね。状況と深く対話するということがまだAIにはできない部分だと思いますが、AIに聞いたらなんでも答えてくれるというような未来ではなく、対話を通して意味を見つけていくというような未来にしていきたいなと思います。今日のアクティングアウトは、具体的な場面や状況を演じることによって、新しい事を見出していけるということを感じとってもらえればと思ってやってみました。みなさまに楽しんでいただいてよかったです。

三谷　人と繋がることによって、あるいはコミュニケーションをとって一緒に何かを選択する。あるいは悩んだり葛藤したりしながら深く考えて、最後に自分で何かを見つけることができると、選択の自由が幸せにつながる可能性があるんだなと、先生方のお話を聞いて感じました。
G・Fグループの発表では、AIがつなぐ人のコミュニケーションと、高齢者がつなぐ人のコミュニケーションとが対極的で面白かったです。高齢者を誰がどういうふうに面倒見るのかということは、現実としても深刻な問題であると思います。そのあたりのお話もまだまだ伺いたいところですが、お時間となりましたので以上でディスカッションを終わりたいと思います。みなさんありがとうございました。

（文責：辻本知夏、撮影：田代浩司）

■U-35座談会

●5th actionの目的と成果について

宮武：5th action「建築と未来」で行ったフューチャーセッションは大盛況で、来場者からのアンケートでも好評を得ることができました。U-35委員会メンバーでも当日を振り返り、今回の企画で得たことや反省点を話し合うことで、次回以降により発展させていければと思っています。

三谷：今回の5th actionではU-35委員会が日ごろ考えている「プラットフォーム」の場が実現できたと思います。上田信行先生とコラボすることでさらに発展的なイベントとなりました。他分野の方々との協働により、より良いものへと発展することがある点は建築も同様だと思います。参加者アンケートでもU-35委員会に入会したいとの声もありました。本業の建築設計だけでなく、このような企画を通して設計者の多角的な姿を見せることができたことも今回の大きな成果であったと思います。同時に、この企画で得たことをどのように自分たちの中で消化するかは今後の課題でもあります。

宮武：当日大盛況だった反面、テーマである「20年後、幸せに“すまう”」に対する結論や回答はいかがだったでしょうか。アクトという成果発表形式を採用したため、演じやすい結論となってしまった側面もあるかもしれません。U-35委員会メンバーも事前準備時に懸念していたことでもあります。

森下：１日かけて組んだプログラムですが時間的な制約もあります。通常、フューチャーセッションは第２回、第３回…と何回かに分割して続けることが多いです。１日だと今回の時間が限度であるためテーマを絞るなどの改善点が必要だと思います。

吉田：最後に成果物をアウトプットするための時間が少なかった点は運営側の反省点であると思います。

三谷：さらなる反省点としては、ディスカッションの際に、他グループの参加者の意見を聞いたうえで議論を行う時間を確保するべきだと思いました。

宮武：午前の部のワールドカフェ時には各チームともかなり掘り下げた議論を行っていましたが、その議論を午後からのチーム分けや最終的なアクトに持ち込むことに難しさがあるように感じました。

鬼頭：今回の企画では、建築分野以外の他分野を専門としている方々に参加いただき、様々な分野の同世代の方とプラットフォームを築くことができました。テーマに対する回答だけではなく、みんなで考える場をつくることも今回の目的の一つだったと思います。普段はフワッと考えがちな「未来」というテーマを一同に考える場をつくったことも大きな成果だったと思います。

興津：そういう意味では今回のフューチャーセッションでは結論よりも過程を重視した場であったと言えます。セッションを行うにあたって参加者に対して、もう少しテーマを設定する上での前提や背景の説明を行ってから議論を行った方がより濃密な内容に繋がったのではないかと思います。縮小化社会などの問題提起についてU-35委員会のメンバーは、企画する上で十分に議論を重ねていたためテーマに対する理解度は高かったのですが、参加者全体にそれを共有することができていたらもっと深い議論となったかもしれません。

森下：終了後のアンケートの中には、「もっと難しい議論を重ねる企画だと思っていたが、ざっくばらんな議論を行うことができたため楽しめた」という意見もあったので、専門性は高すぎない方が良い側面もあると思います。

興津：議論の前提は難解な専門知識である必要はなく、未来の社会に対しての問題点を共有することで議論の幅が広がると思います。

●他分野が集まることによる新しい発想

宮武：私は当日司会をしていたためセッションには参加していないのですが、建築設計以外の他分野の方々から、普段のアイデアとは異なる新しい意見などはあったのでしょうか。

興津：他分野の参加者と議論をしていて感じたことは、「個人の幸せ」を出発点としていることが多いということです。U-35委員会をはじめ、建築設計に携わる方々は、個人よりも都市や社会全体を出発点とすることが多いと思うため、新鮮で純粋な視点だと思いました。

平岡：個人の視点だと「おしゃれな未来」をテーマとしてるチームもありましたね。

森下：私たちのチームの意見でしたが、コミュニケーションのとり方や、使用する道具の色やカタチなど生活のあらゆる点において「おしゃれ」という指標をいれることで幸せな未来をつくりたいという学生の意見でした。講評時にはあまり話題に挙がらなかったのですが新鮮な意見でした。

興津：個性を表現できる未来とも言い換えることができますね。

三谷：建築分野の方々からはなかなか出てこない意見で良かったと思います。個人が自分の幸せの根源とは何かを探り、満足感を得ることも重要だと思います。

下田：私たちのチームでは「超定住・超ノマド」といったテーマも挙がりました。学生など若い世代の定住志向は薄く、気軽に移動可能な生活環境を望んでいる傾向がありました。今回のテーマは関西を前提にしていましたが、ホームが概念的なものになることで、日本全国、海外にまで議論が発展しました。

宮武：幸せな未来を描く一方で、それにより発生する問題点も同時に考えるべきだと思います。先ほどの定住・ノマドといった居住地の選択性の議論を例にすると、人口減少により移住先のまちがすでに衰退している可能性もおおいにあります。ポジティブな議論が多かった反面、そういった議論は少なかったように思います。

三谷：議論に挙がっていたポジティブな未来が本当にポジティブであるか、というのが前

座談会出席者

鹿島建設
三谷帯介

安井建築設計事務所
宮武慎一

竹中工務店
興津俊宏

昭和設計
森下大右

東畑建築事務所
下田康晴

大成建設
鬼頭朋宏

山下設計
小原信哉

大林組
吉田悠祐

大建設計
平岡翔太

東畑建築事務所
立松裕規

田昌弘先生が懸念していた点です。いかに人生に対するリアリティをもっているかが問われます。あまりに簡単に選択が出来る社会が本当に幸せな未来か、ネガティブな側面も考慮した上でさらに議論を深めることが必要だと思います。

●関西や大阪の未来について

鬼頭：今回の企画のテーマからすると関西や大阪といった地域性についての議論がやや少なかったように感じます。興津さんの言われていた前提条件の共有が少なかったことによる反省かもしれません。このあたりを考慮できたらもっと具体性の高い議論になったと思います。

宮武：最初に説明したつもりでしたが、大阪の人口減少が激しいという認識が、参加者の意識の中には薄かったかもしれません。

三谷：参加者の意識としては、技術やツールの発達により、どこに住んでいるかは関係ない未来というのが前提にあったように思います。ローカルではない人が、移り住むことでそのまちをローカルとしていくという議論は面白い視点だと思いました。自分が住んだまちは「住めば都」となっていく社会です。

小原：多数の居住地を選択し、気軽に移り住むという可能性が広がる一方で、20年後の未来ではまちへの帰属意識が薄らぎ、自分たちのまちをつくるという盛り上がりに欠け、同じようなまちができてしまうという危惧もあると思います。例えば、建築を設計する際に開かれるワークショップにおいても、まちへの愛着があるかないかで関わり方も変わり、案の内容や竣工後の使われ方も変わってきます。まちの発展には住んでいる人の愛着が重要で、型にはまった街とならないようにするにはどうしたらよいかという課題があると思います。

興津：お祭りなどの行事を通して地域のコミュニティとつながっていることは重要ですね。

三谷：3rd actionの際に猪熊純先生が言われていた「住むことに対するリアリティをもっと考えるべきだ」という話にも共通すると思います。「昨今シェアハウスが話題になっているが、本当にシェアについてリアリティをもって、それを幸せと思う人がどれほどいるか」という話が印象的でした。4th actionでは、みんながまちにどのように愛着をもっていくか、まちの問題点をどのように乗り越えていくかが議論となりました。アイデアや概念と実態の乖離性が浮き彫りになった点はこれまでのU-35委員会の企画でも共通していると思います。今回の企画でも過去の議論を紹介できたらもっと違った意見も出てきたかもしれません。これまでの蓄積もあり、今回の5th actionもその一部として位置づけることができます。

興津：「建築と地元」で対象とした大阪の昭和町は今もじわっとまちが更新されています。

三谷：最近の渋谷の開発を見ていると、思い出だったものが壊されて新しいものができている状況を危惧している意見も聞きます。昭和町のようにじわっと更新されているというのは関西のまちの特徴なのかもしれません。

小原：中崎町の古民家を改修したカフェなどもそのような事例に含まれると思います。

三谷：住み替わって代がつながるということはまちにとって重要だと思います。これらの議論をつなげていくと今年1月の対談で内田樹先生が仰っていたことにも辿りつきます。

宮武：関西は東京に比べて、劇的な変化が少ないまちであるため、ゆるやかに住み替わりを実践しやすい部分もあるように思います。次回は、もう少し地に足着けて身体感覚を持った議論をしてみたいと思います。

三谷：今回は上田先生をはじめとした来客者による相乗効果が高い企画となりましたが、次回はU-35委員会がこれまで積み上げてきた活動内容を提示することにより、知識の共有を行った上で議論してもよいかもしれません。

下田：大阪北部地震を経験してコミュニティの重要性を再認識しましたが、普段生活している中で多くの人はコミュニティへの参加は希薄です。大阪の地域コミュニティの引継ぎ方といったようにテーマを少し絞るなど、まちのつくり方や更新の方法の議論も今後深めていくことができればと思います。

●5th actionを終えて

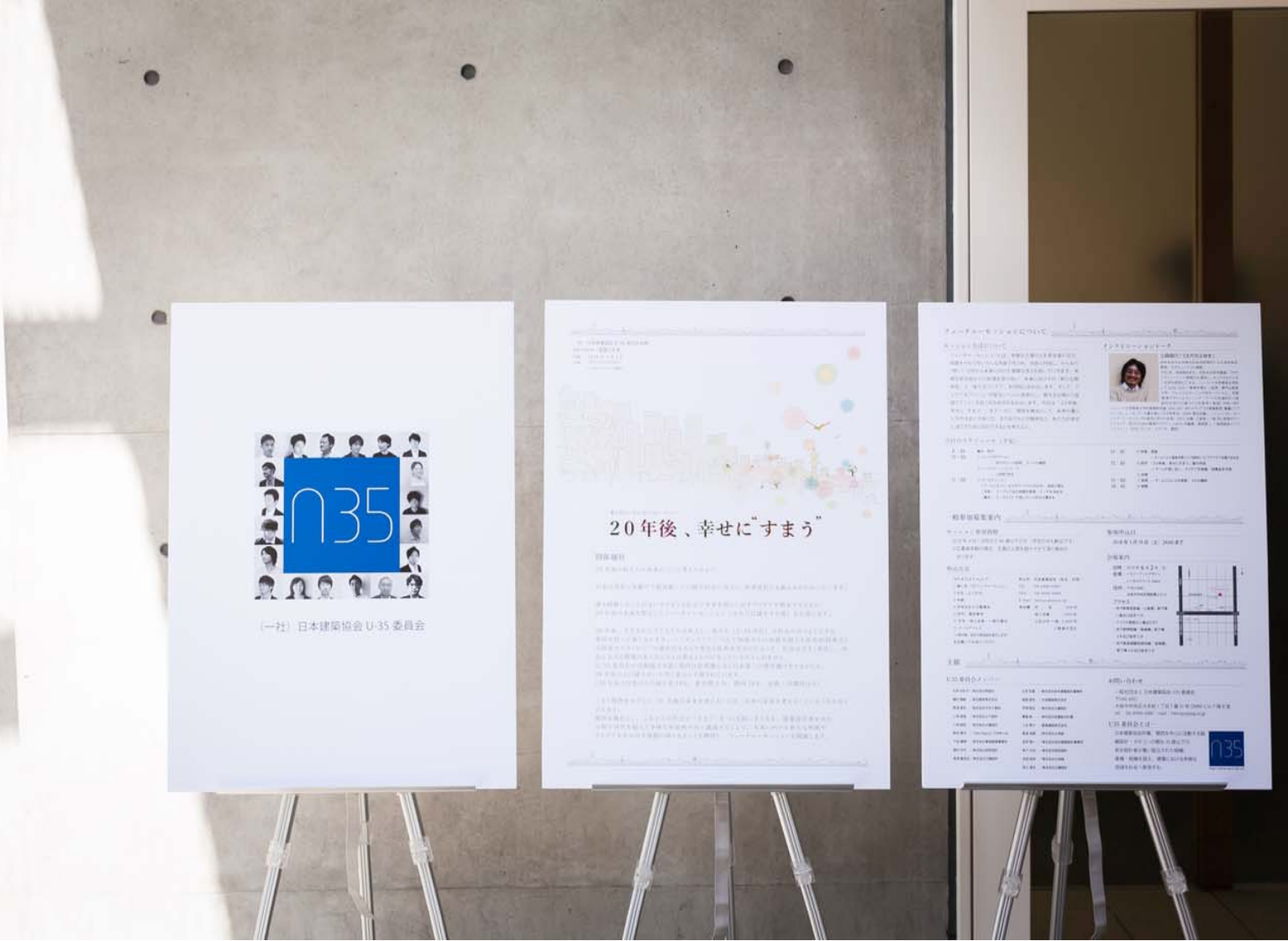
今回の企画ではU-35委員会が普段考えている幸せな未来について、多様な立場の方々がそれぞれの分野での知見を持ち寄ることで活発な議論を実現することが出来ました。

最後に、ご参加いただきました皆様、上田先生、前田先生、同志社女子大学girlsMediaband Xの皆様、カメラマン田代様、会場を利用させていただきましたイマジンアンドデザインの皆様、ご協力いただきましたメーカーの皆様に深く感謝申し上げます。

（文責：鬼頭朋宏）

※本誌掲載の内容とは一部異なる部分があります。

photo


U35
（一社）日本建築協会 U-35 委員会
20年後、幸せに"すまう"

U-35

POF 2018

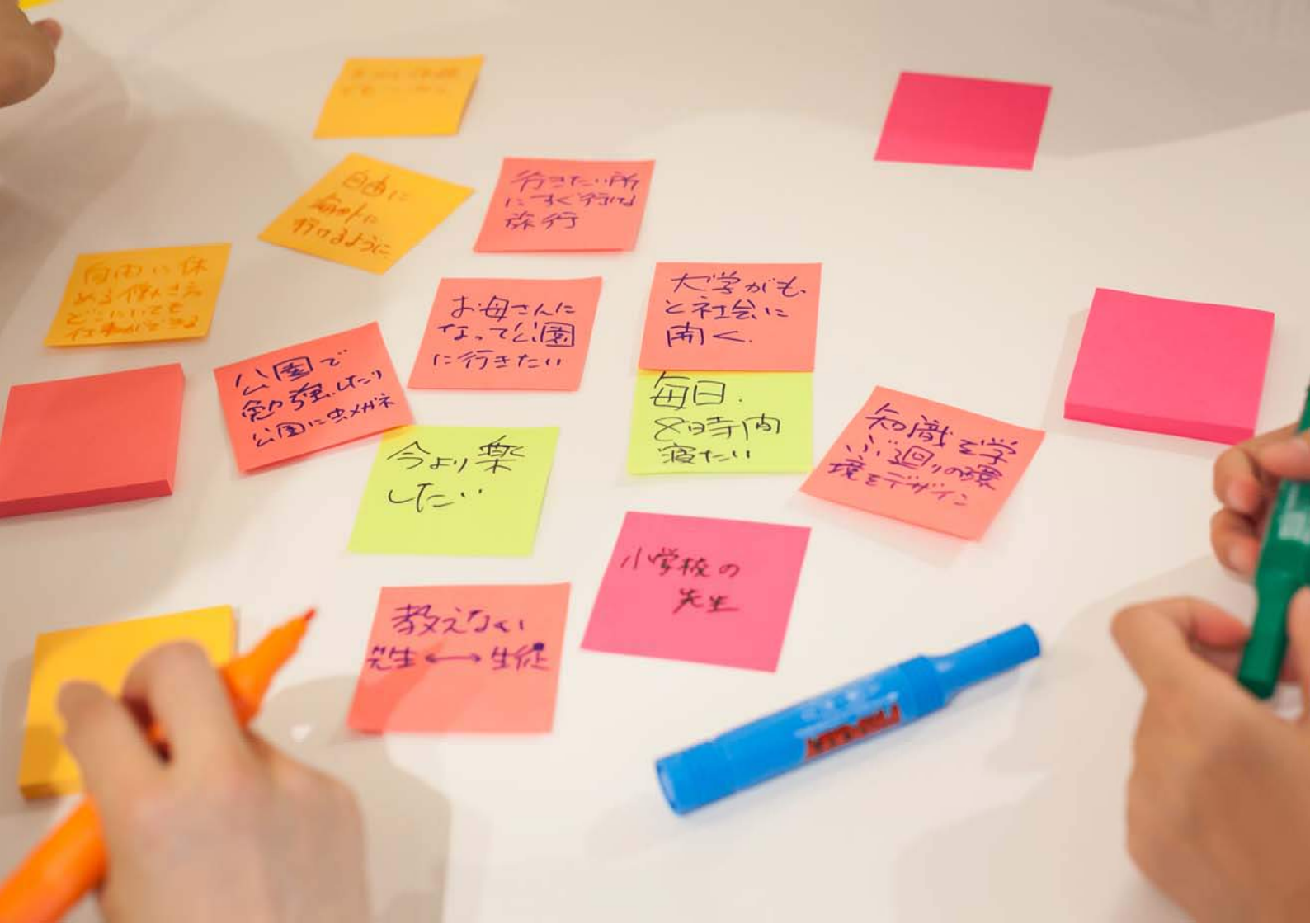
ブレスト
「ワールドカフェ方式」
・Home-Away-Home方式
（15分、15分、15分）
・テーブルリーダーとスクライバー
・テーブリーダは１分程度でブレスト内容を説明
・3ターム目の15分はHomeで主と本
→メンバーを入れ替えることで、新たな発想が期待

POF 2018
THE NEXT
THE NEXT

U-35
PROCKEY

U-35

U-35


自由に
行けるように
行きたい所
にすぐ行ける
旅行
お母さんに
なって公園
に行きたい
大学がもっと社会に
開く
公園で
勉強したい
公園に来ない
毎日
8時間
寝たい
知識を学
ぶ週の環
境をデザイン
今より楽
しい
小学校の
先生
教えない
先生 ⟷ 生徒

DF 2018

スクライバー
テーブルリーダー
各テーブル1分で発
大切なテーマ

THE NEXT

B
C
D
E
F
G
H
オシャレな未来
選べる未来
集まるテンションが
重要になる未来

THE NEXT

移動と選択
Before 今
↓
After 20年後
半ノマドのやりたいこと?
引越しが大変
荷物量「個人の
移住先の特徴
15:00 ミサリさ
15:20 マカさまん
A ホームレス役 ニコタガワさん
B 家族 見学さん
C 不動産屋(部屋探す)
D 家族 佐藤さん
E 建設業→仕事の不安さん
F 引会 若
how
シェア
home に加えて 別荷を持つ
家族が 10時間で 変わる
home が 増える
家族が ホームに ではない
away が ただの home になる
home と away を 自動的に
home が 増えない

現在

娘
母

U-35
A1
A1

ありがとう

スケジュール
ピレーショントーク
カッション
昼食
チーム5分
ロールプレイ
2018
10 20 30 40 50
2038
10 20 30 40 50