



U-35委員会企画 6th action
「建築とOSAKA」活動報告
 第2回フューチャーセッション
 2019年4月13日(土) 10:00~
 会場: Atelier Union / Osaka

企画趣旨

6th actionでは、2025年の万博開催が決定し、東京オリンピック後の期待感が膨らむ大阪について、未来の大阪を探るため、外国人観光客の方々の力を借り、世界の目から見たOSAKAの魅力を探りました。

外国人観光客の視点をヒントに、新しい大阪の魅力を発見し、「愛される」OSAKAの未来についてアイデアを生み出す企画です。

大阪を舞台とし、未来の大阪をつくる担い手となる建築設計者やその他の分野、世代を超えた多様な参加者を募り、フィールド調査で得た結果を基に議論します。多様な立場の人を参加者に迎えることで、参加者同士が刺激を受け合い、様々なアイデアを生み出せるように“フューチャーセッション”形式を採用し、大阪の未来について語り合いました。

当日の流れ

- 9:45 集合・受付
- 10:00 イントロダクション
インスピレーショントーク
チーム分け
- 11:15 各インタビューフィールドへ移動
- 14:00 会場に戻りディスカッション
・中間発表・トークセッション
- 15:30 休憩
- 15:40 試作・発表
- 17:20 まとめ・講評
- 18:00 閉会・解散



ゲスト:



稲垣 淳哉 (いながき じゅんや)
 1980年愛知県生まれ
 早稲田大学卒業・修了。後、同助手(古谷誠章研究室)
 2009年~Eureka (エウレカ) 共同主宰
 2017年~早稲田大学芸術学校准教授
 Eurekaは、建築の計画・意匠デザイン、構造・環境エンジニアリングを行い、建築を通じて、持続可能で活力ある地域社会づくりを目指している。
 主な作品に「Dragon Court Village」など
 主な受賞に2014年The Architectural Review AR HOUSE Awards 2014 Highly Commended (英国) など

コーディネーター: 宮武慎一 (U-35委員会)・司会進行: 鬼頭朋宏 (U-35委員会)



前田 昌弘 (まえだ まさひろ)
 1980年奈良県生まれ
 京都大学卒業・修了。後、同助教を経て、同講師
 専門は建築計画学、住まい・まちづくり
 2004年インド洋津波被災地の住まい復興のフィールドワークで研究を開始し、その後、国内の災害復興、地域まちづくりから、海外のNGO・大学との協働による災害復興・地域再生支援まで幅広く研究・実践活動を展開。
 著書に『津波被災と再定住- コミュニティのレジリエンスを支える』『建築フィールドワークの系譜- 先駆的研究室の方法論を探る』など

■インスピレーショントーク

議論の場を活性化させるため、Eurekaの稲垣先生と京都大学の前田先生にインスピレーショントークを行って頂きました。

稲垣先生からは、「臨床性」というテーマを軸に、3つの建築作品についてお話をして頂きました。フィールドワークを行うことがどのように設計と結びつかを、実践を持って教えて頂きました。

一つ目の作品は、「Dragon Court Village」(建物用途: 集合住宅): 敷地周辺環境をフィールドワークし、街並みという大きな視点でこの場所を捉えた時、建物の顔を道路に面して出すことが重要と認識され、建物の表情や内部の活動が前面道路に滲み出るような空間構成を計画されています。街並みとしての連続性が損なわれることを避けるため、駐車場を敷地外郭に計画し、建物を前面に計画することで、街並みとの連続性を保った計画としています。また、建築環境に対しても、フィールドワークを通じて得た知見をもとに設計に組み込まれています。亜熱帯化する日本において、自然環境との親和システムをどのように構築すべきかを、東南アジアの都市や住居のフィールドワークを通じて、そこでの暮らし方に見られる知恵や工夫を学び、軒下空間の計画や風環境の解析などを行い、今回の建築に反映されています。次に、「NAGI Town Grand Design」(建物用途: 地域交流

施設): 現地での調査を通じて、街に点在する風景の重要性や薄れつつある人々と街との関係に気づかされ、それらを回復するような計画が行われています。地域全体に回遊性を持たせるような計画を行うことで、建物単体ではなく、人の活動と地域が再び関係性を構築できるように計画されています。最後に、「Nagasaki Job Port」(建物用途: 就労継続支援事業所): 現状を詳細に観察すること(フィールドワーク)を実践することで、その場所で行われる活動や集団が持っている習慣を把握し、その状況の微細な単位を発見し、それを秩序立てるように設計が行われています。例えば、その場所には自然光が必要なのか、人工照明が良いのか、自然光を完全にシャットアウトするのが良いのか、など。対象を観察するという行為を通じて、個性に寄り添う設計が行われていました。

前田先生のトークでは、フィールドワークの意義や都市の見方や良い都市の条件などについて、お話しして頂きました。

フィールドワークとは: 実体に触れ、記録・記述を通じて、現実を獲得すること。建築や都市への向き合い方を学び、フィールドワークを通じて、他者性や外的存在を介して、変わるのは自分たちであるといわれています。
都市の見方について: そこに人がどのように居られるか(思い思いに過ごす、たまたむ・・・など)。どういう人がどういうふうに

街にいるか。**Mobility (流動性):** 偶然が集まりのような集合体を形成するか。それらを観察することが重要と言われました。**良い都市とは:** 誰もが居場所を見つけられ、能動的な関わりを持てることのできる包容力のある都市。公共空間に対して、愛着や信頼が持たれるような場所があること。そして、Resettlement (再定住) をキーワードに上げられました。さらに、**都市を発展させる重要な要素:** 「つくる人: 専門家」と「使う人: 住民、ユーザー」の複合的発展が必要と言われました。その為の有効な方法として、空間の社会的生産、つまり、遊びの空間や祭りの空間を都市に設けることで、使用価値と交換価値を寄せ集め、止揚することが重要とされています。

以上のインスピレーショントークを受けて、今回のフィールドワークの意義やアウトプットのイメージを膨らませ、街頭インタビューを行いました。

■フィールドワーク開始

ご来場頂いた参加者とU-35メンバーで14チームに分けて、大阪のキタとミナミでフィールドワークを開始。

各チームはインタビュワーとサンドイッチマンと記録者の3名を基本に構成され、キタはスカイビル周辺、ミナミは心斎橋から難波を対象エリアとしてインタビューを行いました。

We're surveyors of urban planning.

Please show us a picture of your favorite place that doesn't appear in a guidebook of Osaka.

① 私たちは建築・都市の調査をしています。あなたが撮った大阪の観光ガイドブックに載っていないお気に入りの場所の写真を教えてください。

② 「あなたが撮った大阪の観光ガイドブックに載っていないお気に入りの場所の写真を教えてください」

③ スマートフォンで撮影済み写真を撮影

④ 撮影した画像はTwitterで共有



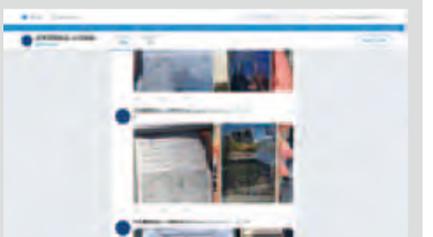
① 私たちは建築・都市の調査をしています



③ スマートフォンで撮影済み写真を撮影



② 「あなたが撮った大阪の観光ガイドブックに載っていないお気に入りの場所の写真を教えてください」



④ 撮影した画像はTwitterで共有

■ディスカッション

午前中のフィールドワークを終えて、持ち寄った写真をもとに各テーブルにつき2チーム一組で議論をしました。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することで、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。



まずは、フィールドワークを行った上で得た大阪の印象と、将来像を描く上でキーワードとなる言葉を、テーブル毎に発表していただき、先生方によるトークセッションを行いました。

●中間発表

テーブル1 (A=キタ&G=ミナミ)：大阪＝アナログ的とごちゃごちゃ感があるなという印象。外国人が撮っている写真をみると、わりとアナログな提灯だったり、石畳だったりというものが多く撮られていた。新しいものというよりも、もっとアナログ的なところが大阪っぽいのかなという印象がある。東京はグローバルな感じだが、大阪はアジアっぽいねという話もあった。都市的なところも、現在の建物のすぐ後ろに住宅があったり、そういうごちゃごちゃ感、入り混じっている感じが大阪らしいという意見が出て、大阪＝アナログ、ごちゃごちゃ、という言葉がキーワードにしました。

テーブル2 (B=キタ&H=ミナミ)：道頓堀の食をとりまく環境をキーワードにしました。道頓堀は、食をとりまく夜景が綺麗で少しエンタメチックな場所性もあり、そういうところに惹かれる人も多いのではないかと思います。その中でも日本のものも見えて、提灯があったり、石畳の風景があったりという、そういったところから大阪のビジョンが見えてくる部分があるのではと思いました。

テーブル3 (C=キタ&I=ミナミ)：ポジティブなごちゃつき感、をキーワードに挙げました。それを支えるのが、歩きやすいとか

コンパクトな都市とか、あとは無秩序が秩序になったというような、大きな構構みみたいな街をぎゅっとまとめたというようなことが、ポジティブなごちゃつきを支えている要素かと考えています。さらに、時間と集積という二つのサブキーワードみたいなものが生まれました。

テーブル4 (D=キタ&J=ミナミ)：議論の中で一番大きかった4つのキーワードは、雑多さ、古い感じの街並みなので親近感がわく、水都大阪、川沿いの風景が挙げられました。昔から動線の要衝であったことから、そういった場所が魅力として挙げられたような気がします。

テーブル5 (E=キタ&L=ミナミ)：水の景観に沿ってビルが林立している風景が新鮮だという話が出たり、東京に比べて大阪の方が特徴的な風景があるように感じました。特徴的な雰囲気に加えて、すこしずれた場所、例えばゲームセンターや名所ではない自然の風景など、独自の視点で街を少し拡大していきながら、大阪の日常の風景を楽しんで頂けるような、いろんな繋がりが感じられようような街の作り方、というのがひとつ魅力のキーワードになるのではないかと思います。

テーブル6 (K=ミナミ&N=ミナミ)：チーム内の議論では、ごちゃごちゃやピースフル、京都の観光地のようにお邪魔するという意識とは違う、自由に遊べるところが魅力的という話ができました。最終的には、ミナミはボーダレスなテーマパークではないかという話が出ました。

テーブル7 (F=ミナミ&M=ミナミ)：自己主張をキーワードとしました。大阪人は基本的には自己中だという考えです。そういう氣質が海外の人から好まれているのではないかと思います。看板建築やアーケード、黒門市場など、全くまわりのことを考えていない、お店の利益のことしか考えていない、逆に言



うと隣の店の人から言うと、自分は干渉されていないという距離感や隙がある居心地の良さみたいなものが、外国の方には入り込みやすいのではないかと感じました。チュニジアの方が、大阪はピースフルでアットホームと言われていたのが印象的でした。また、こういう場所が肌合わなかったら梅田のような綺麗な場所があるから逃げられる、そういう多様性が大阪の良いところと感じました。

●トークセッション

各チームのフィールドワークの発表を終えて、集められた写真の第一印象をゲストのお二人にお聞かせ頂きました。



稲垣：まず、印象として大阪の都市のイメージは固まらないな、ということを感じました。記号性があるシンボルイズムが強い対象と、それらが埋没してしまうほど無数にある記号性のないものが共存しているのが特徴かもしれない。また、記号性とかシンボルイズムの軸と別に地域性、土着的なもの軸が大阪らしさを表しているのかなと思いました。商業主義や消費にからめとられないような、人の営みに着目している写真などおもしろいな、という感想です。

宮武：テーマパークに近いくらい大阪的なものが、生活とどのように結びついているかが重要な視点のように思われます。

前田：東京は中心性が強い都市構造だが、大阪はモザイク状になっているところが大きく異なるところで、アジア的という言葉ではくれない面白さがあると思いました。もう少し丁寧に分析してみると傾向が表れてくるかもしれません。

宮武：難波と梅田はかなり違うし、難波方面はボーダレスなテーマパークという話も面白い表現だと思いました。テーマパーク的な商業空間を作っているわけではなく、それがボーダレスに自然にテーマパーク化していったという過程が大阪の魅力の一つだと感じま

した。あと、東京と大阪の違いが重要に思えました。自己主張が強いという話もありましたが、そういうエネルギーなところが今後の大阪の街づくりの視点では重要になるのかなと感じました。東京で住まわれている稲垣さんは、大阪と東京はこういう違いがあるとか、東京はこうなっているけど、大阪はもうちょっとこうなっただけの方が良いかも、というアドバイスはありますか。

稲垣：関西は、大阪や京都や神戸、奈良など深い背景をもって出来上がっているし、ごちゃごちゃというキーワードがありました。京都の街もごちゃごちゃしていますが、その中にはゆるぎない構造があって、大阪とは全く違う都市の様相を呈しています。都市間の相対的な魅力が関西にはありますが、関東は都市の相対性は薄まっているように思われます。

宮武：おっしゃる通りだと思います。そういう魅力をなくさずに、どう伸ばしていくかみたいなことが問われているのだと思います。

稲垣：大阪に来た経験から言っても、地域間の差異をすごく感じた。この偏差が薄まらない状況がすごくおもしろいと思います。

宮武：逆に関東が薄まっているのは、同じような再開発をしているからなのでしょう。

稲垣：都市開発について専門ではないですが、巨大大規模都市再開発がある意味定式化して、それがある種の成功モデルとなっています。六本木ヒルズや虎ノ門ヒルズだったり、ミッドタウンなどができ、これは商品的な差異はもちろん明確に作られており、たくさんの人を集めることに成功しています。商品としては成功していますが、商品として以外の側面で都市として違いがあるかということ、そこまで差異を作り出せるようなシステムにはなっていないように、ただしそれを評価するにはまだまだ時間がかかると思います。

宮武：少し話は変わりますが、個人的な印象



として大阪はやはり水の街だということが言われてて、自分は大阪生まれの大阪育ちですが、あまり普段生活の中で意識することはありませんでした。しかし、外国人の方の写真をみると水辺に魅力を感じているものが多いように感じ、水都という言葉は正しいんだと思うようになりました。前田先生は、海外の水辺空間など調査をされていると思いますが、その知見から大阪らしさについてお話いただけますでしょうか。

前田：少し話は違いますが、水辺の風景のような、わかりやすい大阪らしい風景に加えて、面白いと思うのは、水槽に入った魚のアップとか、お墓とか、図と地で言うと地の部分だけを取り出しているようなところに外国人の方の目が行くのが面白かったです。こういった場所を含めて都市を、どのようにデザインしていくかというところが、難しくもあり本質的な部分ではないかと思いました。

宮武：ポンピドゥーセンターやナントの広場などの話がありましたが、大阪にはそういう広場的な場所が不足しているのかなという印象です。

前田：写真を拝見すると、ラジオ体操をしているところが写っていたり、会所での将棋か囲碁かが写ってたり、都市の中の居場所があります。一方で、うめきた広場で今回調査をされている方が注意されて排除されましたが、ミナミの方ではそういうことは言われませんでした。

稲垣：キタではサンドイッチマンが排除され、ミナミに行った人たちは逆にサンドイッチマンが目立たないくらいに溶け込んでいて、都市の包容力の違いを身をもって体験しました。

宮武：最後に最終プレゼンに向けたアドバイスがあればいただけますでしょうか。

前田：アンコントロールな部分とか、誰もが排除されない空間とか、些細だけれども都市を魅力的に見せるようなファクターをどのようにして都市の中に作り出していかかが、求められているように感じました。

稲垣：リージョナルやグローバルやカオスや秩序など、そういう性質を軸に、マトリクスを考えてみると、現在の都市から発見できる要素がプロットできない場所が見えてくると思います。そのエリアへ、新しいポイン

ト、つまり今の都市に不足している性質をもった場を挿入するように、提案を考えてもいいかもしれません。

前田：それと、歩いていておいしそうな匂いがしたり、五感で都市を体験できるのも大阪らしさに含めて考えて頂きたいと思います。

■発表

ゲストのお二人の意見を参考に、最終発表に向けて再び議論を行いました。

以下に、各テーブル毎の試作のタイトルと発表内容を記します。

テーブル7：知らん我NA



商店街に代表されるように、それぞれの店舗が自己主張をしまくるのが、都市の魅力であり、それによって居心地の良さが生まれるということを表現しています。メンバーそれぞれが自己主張をしまくる建物を思い描きました。まとまりが見られませんが、この主張を許容できる包容力が大阪の潜在的な魅力であり、自己主張に突き進むことも愛される大阪の理想像ではないかと考えました。

テーブル6：ボーダレステーマパークOSAKA



ゆるさ、ごちゃごちゃさやピースフル、テーマパーク性といったキーワードが大阪の魅力であり、あえてコントロールしすぎずに、雑多性をそのまま残そうという発想でドローイングを行いました。様々な色がそれぞれ強い個性を表しており、その個性が複雑に絡み合っている状態が大阪の特徴であり、魅力という視点で作成しました。

テーブル5：消費と消費のあいだ



道頓堀やスカイビルなどこのガイドブックを見て載っているような風景と風景の間の空間が面白いという視点です。例えば、地蔵の前を掃除したり、見たこともないような公園だったり、ヨガをやったり、ガイドブックに載っているような風景と風景の間の空間で様々な活動が行われており、その場所を外国人の方が回遊するときに面白がっている。そういう空間を作るには、自分の街を愛したり、生活を楽しむ、日常を楽しむことで、自然と生まれると思います。さらにその空間を外国人の方が面白がるようになり、大阪に来てくれるきっかけになればと思っていました。

テーブル4：ミナミチャニアー自ら育つカワレシティー



ミナミチャニアーとは、コペンハーゲンにあるクリスタニアという自治区があり、デンマークの法律とは別軸で動いている特殊なエリアで、そこは大麻が合法であったりと、違う文化が育っているという街があります。それを、ミナミに作りたいという思いで、ミナミチャニアーとうたっています。大阪の魅力を考えたとき、雑多である、自然が近くにある、ロケーションが良い、などのキーワードが出てきましたが、これは東京とそこまで違ってなく、日本の都市の特徴と言えるのではないかと考えました。ただ、大阪の大きな特徴は、東京と違ってたい、東京とは違うんだ、という大阪のソウルがあると解釈

しています。大阪の街は、民間主導で発展してきた街であるし、その考えを内に持った大阪の人もある。では、どのようにして大阪の魅力を発信していくか、キタは洗練されているので、東京のように発展してください、と。一方で、ミナミはカオス、カラフル、雑多、その辺りのポテンシャルを全開に開放させようと考えました。その為に、国家戦略特区をミナミに設けます。逆景観条例を設けて、汚い街をつくれ、吉本による景観審査、など。先駆的な技術の実験場として、木造のビルを建てるとか、ほかのエリアじゃできないような実験的な建築もここではできるエリアをミナミの一部に設けて、なにわにクリスタニアを作りたいという思いで、ミナミチャニアーを描いてみました。カイワレは、ほおっておいても勝手に育つので、大阪にはその魂があるという意味での副題です。

テーブル3：まあ、知らんけどー住んでみたい「国」OSAKAー



先ほど、知らんがなというキーワードが一つ出ましたけれども、それと似たワードで、まあ知らんけどという、大阪の先端マインドではないかと考えています。これからの大阪を作るのに必要なキーワードと考え、自信をもって提案させていただきます。まあ知らんけど一度住んでみたい「国」OSAKAということまで我々考えました。

テーブル2：おせっかいすぎるOSAKA



大阪はシンボリックなものが多く、分かりやすいものを目当てに観光に来られていること

が多いように感じました。シンボリックなものに隙間に、小道や商店街などカオスな街並みがあって、そういうものがぐちゃぐちゃと街ができてきたという中で、その中の人とのかかわりがやっぱりぐちゃぐちゃで、活発に行われています。そういう状況が、大阪人のノリとか、ボケ突っ込みみたいな、そういった要素に繋がるのではないかと感じました。そういった大阪の文化の良さみたいなものも、まだまだ伝わっていないんじゃないかというところに問題があるなという話になりました。例えば、挨拶を一回するごとに鈴ちゃん一個あげるとか、一日一突込み条例を作るとか、出国時に漫才の審査をされるとか、外国人にもおせっかいすぎるくらいに関わりを持って行って、大阪の良さを知ってもらいたいという考えです。将来像としては、外国人と大阪人のつながりをもっと増やして、外国人が大阪の文化に繋がることで新しい文化ができていくと考えています。

テーブル1：大阪RPGーみんなノリツッコミを覚えろー



[寸劇により、大阪のいいところと、将来どうなっていてほしいかなという未来像を表現] 大阪RPGをキャッチコピーとして考えてみました。表現したかったのは、ごちゃごちゃした街並みがあったりとかいう以上に、人のコミュニケーションが大阪らしい、良いところかなというところと、人との突然の出会いが、ワクワクする大阪ということに繋がるんじゃないかなと思いました。大阪RPGというテーマにしたが、大阪をイメージしたゲーム、っというとなんか分かりやすいのではないかと感じました。初めて大阪に来たときは、ノリに戸惑うところがあるかもしれないけど、何回も訪れることで、大阪レベルが上がっていく、より大阪を楽しめるようになるという考えです。偶発的で印象的な人と景色とかが交わり出会える素敵な大阪が作っていけるん

じゃないかと思っています。

■まとめ・講評

稲垣：発表を聞いて、いくつかの傾向があるように思われました。ひとつは、一種雑多なもの、混沌としたものを礼賛のように計画に持っていけるかを考えられていました。適宜混在する状態とか、同時共存の状態、例えばボダレストーマパークの発表で描かれていた7色のドロ잉の混ざり合った部分に着目されていて、この共存している部分をどう計画に結び付けるかが非常に難しく、難しいからこそシンプルで表現されたのではないかと思いました。

消費と消費のあいだやミナミチャニアーのように特区を作る提案は、具体的で明快だと思います。ミナミの街は簡単に言ってしまうとテーマパーク的だけれども、時間の重層性の中で出来上がった非常に演劇的なコミュニケーションが可能になるもので、必ずしもRPGのようにして、バーチャルリアリティーな体験をさせるというよりは、都市自体がこういった体験だったり、アトラクターとなる人間をすでに持っているということ表現しようと思われたのではないかと感じました。

そこが、情報技術だったり、テクノロジーだけに依存してしまうような人間の主体性を奪ってしまうようなものではなく、すでに街に演劇性みたいなものが存在していることをどのように計画に落とし込むかを考えられた

と思います。人を介しながら人がいることで風景を見たり、楽しんだりということを見ようとする、ライフスケープとか生活景みみたいなものを見に来られているのではないかと感じました。強く共感させられました。前田：私は普段は京都という、わりと保守的な土地柄で活動しているということもあるかもしれませんが、何を提案しても面白ければ受け入れられるという雰囲気が大阪にはあり、そこに都市の魅力や活力を感じました。

テーマパークという言葉は、都市計画の分野では一般的にあまりいい意味では使われてないと思います。テーマパーク化は、消費されつくしてそれが表面的なものとして、キッシュなものとして誤った形で伝わっていくような、そういう悪い使われ方もあると思いますが、今日の発表を聞いて考えが少し改められたところがあります。今回の提案で扱われていたような、交換価値にからめとれないような、生活者を含めて都市を利用する側からの様々な活力がどんどん湧いてくるとすれば、それはそれで、消費されつくさないような持続的なテーマパークになるんじゃないでしょうか。道頓堀のような都市の一部にエンジンみたいなエリアがあることは、大阪の特質であり、そうした都市内部の特異点を起点とした特区のアイデアも面白いと思いました。

「知らんがな」とか「ええんちゃう」とかっていうのは、まさに大阪的なコミュニ

ケーションを表していると思います。京都の場合は、親密なコミュニケーションさえ儀礼化されているようなところがあります。建前の比重が大きく言葉もどこか人工的で、付き合いが洗練されているということが京都以外の人から見ると少し冷たく見えるかもしれないとか、好きじゃない人とかが共存していくような仕組みにもなっていて、僕はそれは面白いなと思っています。大阪の場合は、そういった知らないけれども受け入れるっていうようなこととか、本音でなにかさぐく相手をいじり倒したりとかいうことが、直接的だけれどもノリとツッコミとか、そういった一種の遊戯性をもって社会を成り立たせているところがあります。日常の出来事をイベント化していくよう大阪の人のマインドを拡張して、よその人とか知らない人が来たときに、それをもっと包摂していけるかどうかという挑戦が今回の提案の中にはあったと解釈しました。そういった日常をどうやって祭りにしていくかということが、消費されず、交換価値に還元されずに、利用者として使用価値というものが、どんどん湧いていく原理があると感じました。今日は、有意義な時間を過ごさせて頂きまして、感謝しています。ありがとうございました。

(文責：大畑正彦)



■U-35座談会

●6th actionの目的と成果について

鬼頭：6th actionは前回に引き続き、フューチャーセッション形式にて行いました。今回は「建築とOSAKA」という標題でしたが、アンケートや当日の来場者の話をお聞きする限り大盛況で、好評を得ることができました。本日の座談会にて6th action自体の振り返り、反省と、次回以降のactionのあり方について議論できればと思います。

私としては、前回(5th action)の座談会で挙げた「抽象的な議論に収束してしまった」「ローカルな視点の話が薄かった」という考察に対し掲げたテーマが、今回の「建築とOSAKA」だと認識しています。フィールドに出て皆でOSAKAを体感することで、前回の課題をひとつクリアできたと思う反面、各グループの最終成果物としてはローカリティな要素、例えば場所毎の課題を見つけて、そこに対する提案を行うような、より実地的な案が少なく、結局抽象的な発表が多かったように思いました。

宮武：フィールドワークによる発見をもっと具体化するような案が出るのかという気がしていましたが、皆コンセプト的な表現を選択していたように思います。例えば特区を定めて、その中ではあえて猥雑さを表出させるような逆景観法条例を定めるといった案もありました。考え方は面白いのですが、今在る猥雑さや多様性のようなものは様々な規制の中で少しはみ出して存在しているからこそ受け入れられ、なおかつ面白いのではないかと感じました。そういう意味では実地的な弱さはありました。

座談会出席者



大成建設
鬼頭明宏

日建設計
高畑貴良志

安井建築設計事務所
宮武慎一

鹿島建設
三谷滯介

日建設計
若江直生

竹中工務店
興津俊宏

大林組
吉田悠佑

大林組
箕浦浩樹

大建設計
平岡翔太

東畑建築事務所
立松裕規

昭和設計
山本和宏

大成建設
鈴木里美

竹中工務店
河崎菜摘

安井建築設計事務所
粉川社一郎

とが印象的でした。

興津：私はさほど差が無かった印象です。今回良かったと感じたのは、外国人の方から大阪のまちの特徴をピュアに表現する言葉が出たことです。例えば東京と比べてごちゃごちゃしている等、我々が先入観を持って見ているのに対し、フィルターを外して純粋な目で見ていることに気がきました。OSAKAを形容する外国人の言葉が自分の中ではまった瞬間に、日本人も同じような感覚を持っているのではと再認識しました。実際日本人観光客が難波周辺を訪問する時も、いわゆる商店街的な場所を求めて目的地を決めていると思います。

河崎：京都などと異なり、大阪という場所は観光地としてキレイではない事を少し恥かしむような所があると思います。それをあえて定義づけた、聞き入れた事は大きな成果ではないでしょうか。またフィールドワーク中はガイドブックに載ってない場所の写真を目標に出掛けるのですが、中々求めているイメージに出会えませんでした。実際的には建築・場所など、文化的で目的のある、つまりガイドブックに載っているような場所を求めているのではと感じました。

粉川：私は梅田担当でしたが、それでもミナミの写真が出てきました。特に北欧系の方々はいわゆる道頓堀辺りのネオンなど、あの界限を自分たちが見たことのない風景としてポジティブに捉えているという印象でした。

高畑：映画「ブラックレイン」のような分かりやすい世界観をひとつの風景としてOSAKAに求めているということかもしれません。また絶えず生活者が街を更新していく様を、持続可能なテーマパークと前田先生がポジティブに形容していました。商業主義に対する考えが変わったとも仰っていた通り、私たち自身がOSAKAのまちをポジティブに見つめなおす必要があるかもしれませんね。話は少し変わりますが、何度もOSAKAに訪れている観光客と初めての方で異なる印象を感じた方はいますか？私がプレ調査の際にインタビューした中で、何度も訪れている方は通な場所に訪れている印象がありました。例えば大阪天満宮の境内の写真を見せて、こういう落ち着ける安全な場所が街中にあることが羨ましいと仰っていたのが印象的でした。

山本：大阪在住の方に話を聞いたのですが、コナンカフェや桜など、街ではなく自然や個人の趣味を撮影している印象がありました。

平岡：大阪に何度も足を運んでマンホールの写真をコレクションしている方にも出会いました。

河崎：同じようにコアな路線ですと、高島屋の自転車駐車場を見せてくれた人もいました。**鬼頭**：割と我々が理想形として想定していた回答も回収できているわけですね。今回は「ガイドブックに載ってない場所」というフレーズを設定しましたが、少なくとも我々が今後まちづくりを考える上では、主観的なフィルターを外して考えるということが必要と認識できました。

●OSAKAの魅力とは

宮武：少し話は変わりますが、ベトナムに行った際に飲み屋通りのものすごいエネルギーに感動した思い出があります。人々が自分達の好きなようにまちを使いこなすパワーを感じました。外国人も同じような印象をOSAKA（特に難波周辺）で感じているのではないのでしょうか。

立松：難波周辺がお題に挙げられがちですが、撮影場所を見ていくと実は多岐に及んでいて、それぞれが個別の色を持っている。そしてそれらを整備された交通機関で容易に周遊可能なコンパクトなまちという在り方は、OSAKAのひとつの個性だと思います。

興津：容易に周遊可能なまちという意見は同感で、特に初めて訪問した方は「難波」「阿倍野」といった地域毎のまとまりと無関係にシームレスにまちを散策していると思います。また好きなようにまちを使いこなすエネルギーという観点は確かにベトナムなどと近いものを感じますが、もう少し地域毎に個別の色がある、つまり持続可能なテーマパーク的なまちの作られ方は同じだが、どこを撮っ

ても同じ風景が映らない状態こそOSAKAの魅力ではないでしょうか。

高畑：色々な意見があると思いますが、actionの最後に設楽会長が良いことを仰っておられました。OSAKAは外国人が入り込む、もしくは居ても違和感が無いある種の隙を持っている。それは大大阪時代から継承されている自由さを重んじる風土が起因しているのではないかと話でした。もしかするとこの「隙」こそが外国人にとっては一番の魅力なのかもしれません。

●アウトプット

鬼頭：今回のフューチャーセッションは、「多量のデータを取扱うことで見える事」がひとつの目的でした。皆さんにはツイッターを通して沢山の写真をアップロードいただきました。action当日は網羅的な写真の把握や実地的な考察ができなかったのが、この機会にまとめるのはいかがでしょうか。ある一定のOSAKAの傾向が見えたらうで、設計する立場としてどう接続できるか、社会に提案したいと思いました。

興津：設計の提案となると少々一足飛び感があるので、リサーチとしてまとめてはいかがでしょうか。稲垣先生からも何か軸を設定して写真をマッピングすると、まちが有する性質が見えるのではないかと助言いただきました。

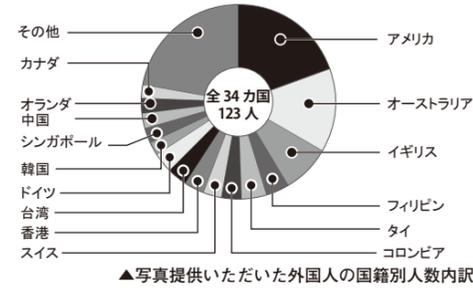
宮武：軸設定のヒントとなる話として、記号性が強いもの／個人の思い出に近い記号性がないものが共存している状態がひとつの特徴なのではと、仮説も掲げておられました。

一以上を踏まえて次頁以降にアウトプットを記す一



■ 収集写真検証

フィールドワークにより外国人の方から収集できた写真と参加者に持ち寄っていただいた写真は、計145枚となりました。ここではゲリラ的に集めたビッグデータにどのような特徴があるのか、果たしてOSAKAの未来につながるヒントは隠されているのか、2軸4象限のマトリクスに分類することで定量的な分析を図りました。
 なおフィールドワークに協力いただいた外国人の方は、右図に示すように全34カ国123人でした。アメリカ人が最も多く24名、次にオーストラリア人が続き17名で、1又は2人の国籍はその他に配分しております。



1. 収集写真

まずは収集した写真を以下に並べます。全ての写真を配置する事はスペース上困難なため、無作為に選定して掲載することとします。



※本頁、次頁に掲載の写真は全てフィールドワークにより収集した写真である

2. 分類

次に収集した写真を右図のように分類しました。

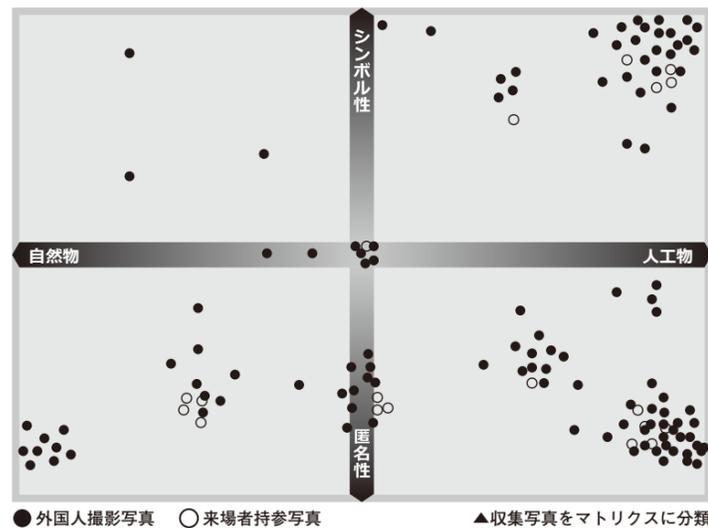
横軸：物理軸 自然物⇄人工物

OSAKAを構成する無限の要素の中で、外国人は何を見て写真を撮りたいと心を動かされたのでしょうか。まず視覚的・心理的印象の強い軸として、物理軸を設定しました。言葉通り人手が加わっていないものを自然、その反対を人工とします。

縦軸：意味軸 シンボル性⇄匿名性

先に設定した横軸に、被写体の有する「モノの持つ意味」を掛け合わせます。

被写体を見て、「誰でも名称を言うことができ、特異的なモノ」をシンボル性が強いと判断します。反対に「どこにでもあるありふれたモノ、又は個人的感情の高ぶりから撮影したであろうモノ」を匿名性が強いと判断します。シンボル性の強いものが1枚の写真の中で多量に写っている場合、撮影者が一の特異的な対象物を注視していないであろうという推測から、ここでは匿名性が強いと位置付けました。



3. 考察

マトリクスを設定して収集した写真を分類してみると、ある一定のまとまりを持って配列されることが分かります。ここでは特に密度の高い5地点について、代表的な写真を交えながらひも解きます。

A. 高人工高シンボル



大阪城/スカイビル/海遊館など、いわゆる観光マップに載っているような観光地が多く集まりました。物理的な形状としてもアイコン的なものが多く、容易に形態が言語に変換できます。一方で道頓堀界限などで散見される、特徴的な立体看板もこのエリアに該当しました。

B. 高人工高匿名



心斎橋や千日前商店街に多く見受けられる、看板や人々が集積し混然一体となったカラフルな情景、またOSAKAのまちを総体として捉えるような展望写真が多く集まりました。何か一つを注視するのではなく、まちの持つ雰囲気を俯瞰するような心持ちで撮影したのではと考えられます。

C. 中人工中匿名



道頓堀や堂島川などの水景と都市を同時に収めたような写真が多く集まりました。どちらを主題に撮影しているかは不明ですが、河川がつくる都市のボイド空間は外国人にとって格好の視点場になっているようです。道頓堀+看板群のセットは、収集写真の中で最も多い構成でした。

D. 中自然中匿名



Cと近い印象の写真も多く、自然を主体にまちを背景として撮影した写真が多く集まりました。同様に水景絡みの構成も多いですが、かなり整然とした都会的な印象を受けます。どちらかと言えば「キタ」エリアが多く、写り込む要素を限定して撮影しているように見受けられます。

E. 高自然高匿名



いわゆる「日本らしく良い自然風景」のような情景が多く集まりました。季節柄もあり桜の写真が人気でした。OSAKA的な要素はあまり見当たりませんが、我々日本人が日本らしいと感じる風景を受け入れて、写真に収めていることが分かります。

4. 小結

こうして概観するとOSAKAの中には、いわゆる観光地的スポット/生活と商業主義が混然一体となった猥雑な情景/整然とした景観/日本的な美しさなど様々な質が点在しており、外国人にも「写真を撮りたい」と思わせる魅力を沢山有している事が分かりました。その中でも一般的にOSAKAらしさを想起する地点は、混然一体のミナミと整然としたキタの両雄を有する「B」と言えるでしょう。「A・E」のような質は日本中の観光地にありそうです。しかし「C・D」に見られる自然の背景に様々な街模様を映る情景こそ、OSAKAらしさではないかと私は考えます。ほぼ全ての写真がアイレベルに近い位置から撮影されていますが、手前に水景や自然が存在することで近景から遠景までを見通すことができます。街中の自然に目を惹かれ振り向けば、その背景には特色ある都市が立ち並んでいた。その名前のないシンボル性にレンズを向けたと言えるかもしれません。よく水都大阪と謳われますが、街中に張り巡らされた水景は市域を繋ぐのみならず、誘目性という見えない効果によりOSAKAにしかない質を支えているのではないのでしょうか。

(文責：立松裕規)

●6th actionを終えて 今回の企画ではU-35委員会が普段活動しているOSAKAの未来について、多様な立場の方々に参集いただき活発な議論を展開することができました。前回(5th action)のテーマ「20年後、幸せに“すまう”」の続編でもありましたが、当日収集したデータや知見を改めて編集することで、より体系的にOSAKAの魅力を確認できたのではないのでしょうか。最後に、ご参加いただきました皆様、稲垣先生、前田先生、カメラマン本田様、会場を利用させていただきました株式会社ユニオンの皆様、ご協力いただきましたメーカーの皆様、深く感謝申し上げます。

photo

We' re surveyors of
urban planning.

Please show us
a picture
of your favorite place

that doesn' t appear
in a guidebook of
Osaka.

135

私たちは建築・都市の調査をしています。あなたが撮った大阪の観光ガイドブックに載っていないお気に入りの場所の写真を教えてください。



twitter account



@6thAction

Please show us
a picture
of your favorite place

For example
(building • town • landscape • sign • culture • • •)



A lot of bicycles and a vacant space in the city and High-rise buildings



Charming alley



Moving billboard

Building where expressway penetrates



Lively shopping street

Funky billboard



Hanami banquet



Crossing Expressway



Designed manhole



Wooden house dense area











AKE

とにかく落ちにくい

イナ

0120-494-111

雪印メグミルク

Glico

トイト



かぜに 改善

PROMISE

PROMISE 733

B.V.O.



We're surveyors of urban planning.
Please show us a picture of your favorite place that doesn't appear in a guidebook of Osaka.

私たちは調査員として、あなたがガイドブックに載っていないお気に入りの場所の写真を教えてください。

Twitter account



Twitter account











01
胃のように柔らかく聴く「ユニミスト」

従来の会議とメッキの利点を合わせ持つ新しい会議形態によって誕生した「ユニミスト」。質疑や意見を防止し、異議・意見を聞くこと自体を積極的に促しながらも、深く聞かせるように柔らかく光を照らす優しい「ブラッグ」、上品な聞き取りをもちます。

02
と聞かせることで「ユニミスト」

「ユニミスト」は、参加者が自由に発言できる環境を整え、発言の機会を均等に与えることで、多様な意見を引き出すことが目的です。



CONTEMPORARY

CONTEMPORARY

CONTEMPORARY

UNIQUE

異なる「人」の出会いが、新たな価値を生み出す。その価値と創造性を引き出す「ユニーク」なシステム。建築家たちのインスピレーションと創造性を引き出すユニークなアートワーク。

UNIMIST*

真のようにならなくとも「ユニミスト」

世界の未来とテクノロジーの融合を促す新しい教育プログラムによって誕生した「ユニミスト」。知識や能力を伸ばし、真の価値を創り出すための教育を十分に定着させる。深く掘り下げたように真の価値を創り出す新しいプログラム。上級な教育プログラムを定着させる。

OOD

人と環境を繋ぐ「ユニウッド」

人と環境を繋ぐ「ユニウッド」。人と環境を繋ぐ「ユニウッド」。人と環境を繋ぐ「ユニウッド」。

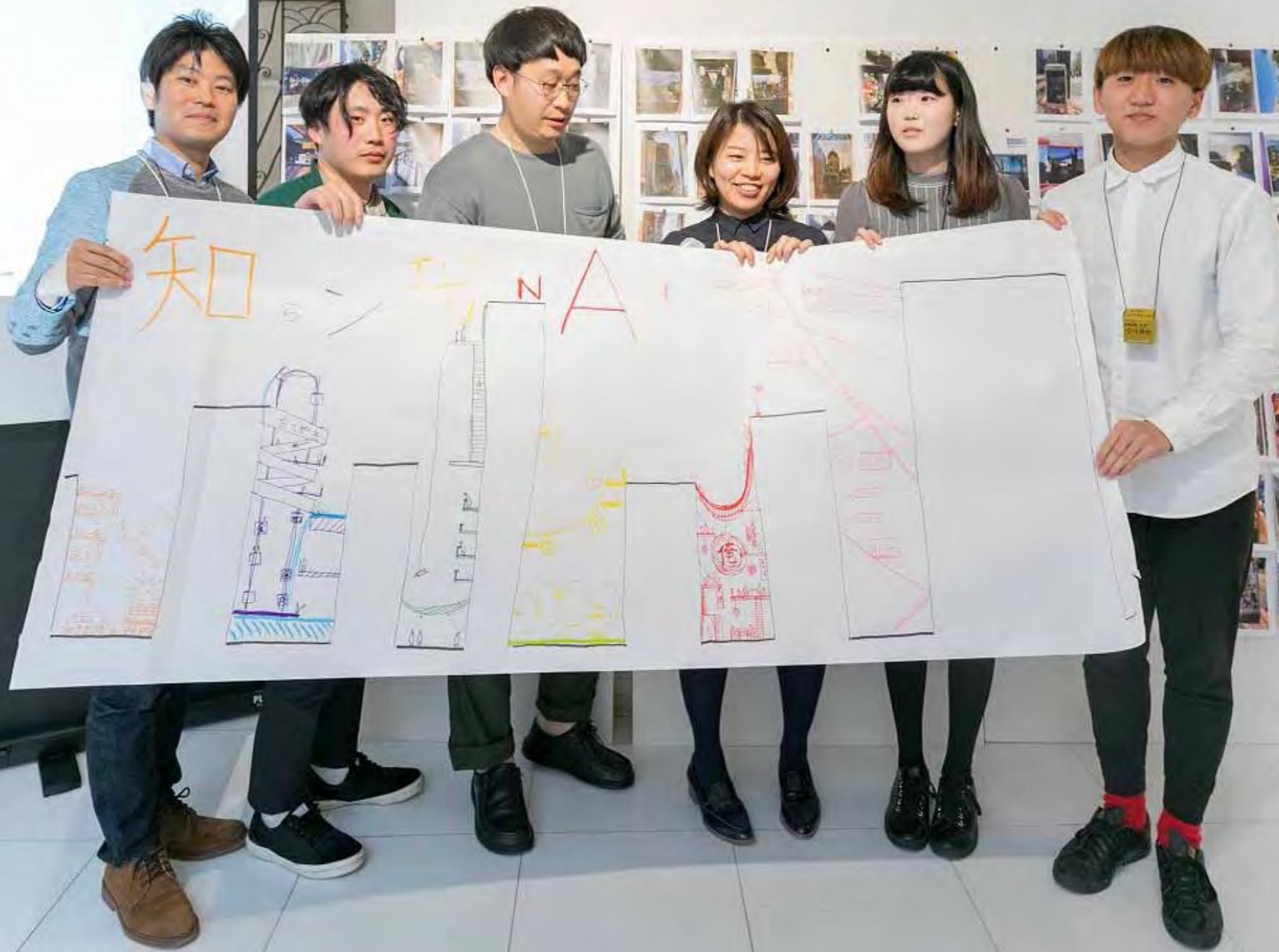




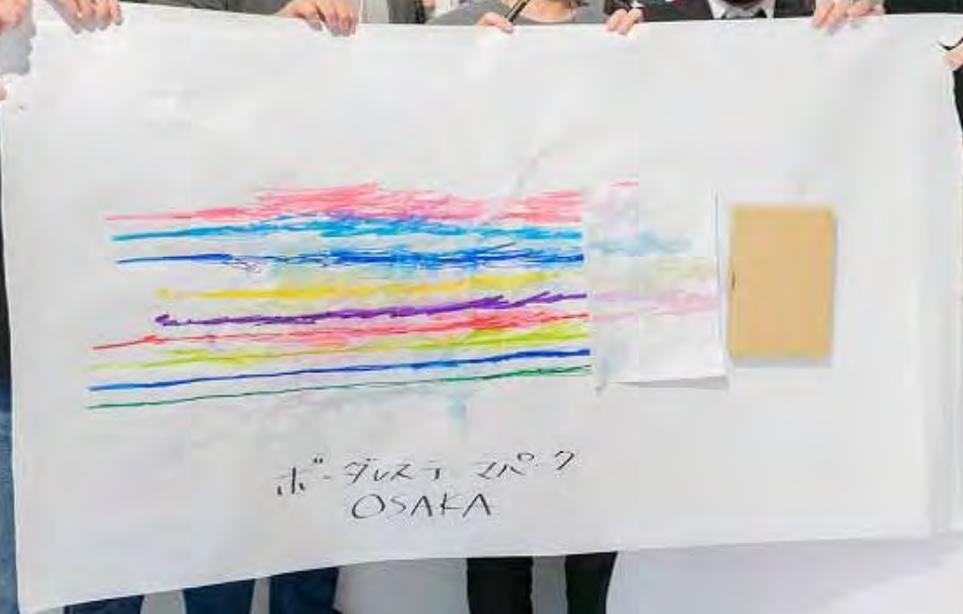


ル7
がな」

5min



5min



5
の間」

5 min



グループ4
「チャニア」

5 min



チャニア

自由なアイデア...
人間的な価値

目的 結果 時間 効率

↓

社会への貢献
日本の発展と成長
社会への貢献

・社会への貢献
・人間性を高める
・1人1人の個性

目的 [A] [B]

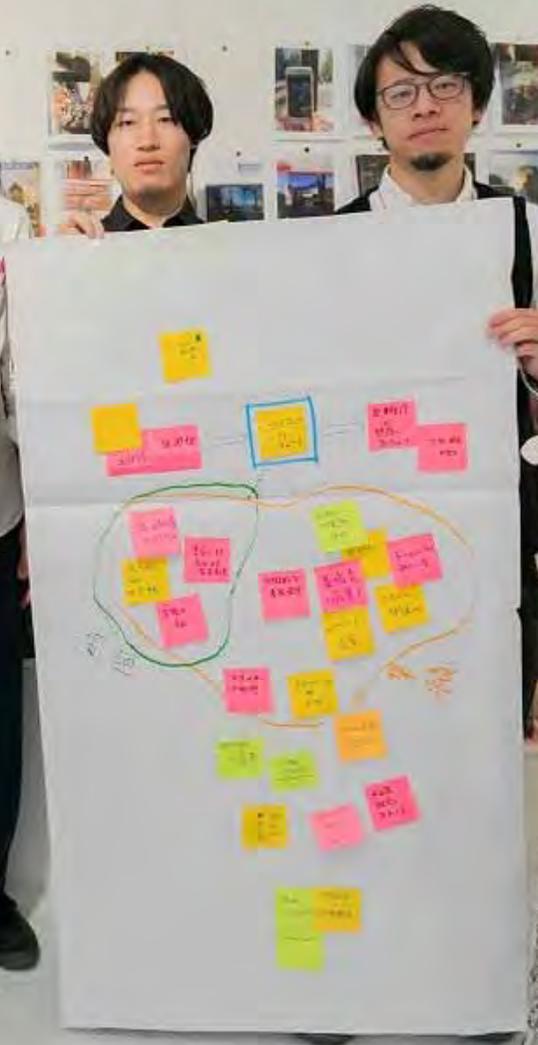
・社会への貢献
・人間性を高める
・1人1人の個性

↓

旅行の目的 旅行の目的 旅行の目的

・社会への貢献
・社会への貢献
・社会への貢献
・社会への貢献

5 min





現状

「世界は360度」



OSAKA = 文庫



5 min

大阪RPG

提供的印象的每个人景的



We're surveyors of
urban planning.
Please show us
a picture
of your favorite place
that doesn't appear
in a guidebook of
Osaka.

We're surveyors of
urban planning.
Please show us
a picture
of your favorite place
that doesn't appear
in a guidebook of
Osaka.

Material, Finish, Color & Grips: LINEUP

