

第4回 ひとにやさしいまちづくりカフェ 聞き書き記録

記録：星野広美・鬼頭弘子

ひとにやさしいまちづくりカフェ（とりあえず、ひとまちカフェと呼んでいます）の4回目を、9月7日（金）の夜、開催しました。

参加者は、お話をお願いした篠原佳則さんを含めて、9名。最低を記録してしまいました。如何に当日参加者だけでなく、お話しいただいた内容を記録化し、公開することで、多くの方に共有していただく…と言っても、「直接聴き話す」という関係は、大切だと思っています。

やはり、もう少し多い方がいいかな、と。ただ、「直接聴き話す」という関係を保つには、20～30人程度までだと考えています。

記録は、ひとまち東海のHPに暫定版をアップし、その後、確定版をまとめて記録集として発行していきます。

篠原さんとは、日本建築協会東海支部の21世紀委員会でご一緒したのが始まりでしょうか。1998年からスタートして、多くの方々と協働でワークをしました。2000年6月に、『シンポジウム「やさしさ」って何？～本当にやさしい街をつくるために～』を開催しています。その後も、協働のワークが1年間ほど続いていました。

今回の篠原さんのお題は、「豊橋市こども発達センター・みんなのもりプロジェクト」。豊橋市こども発達センターは、子どもの成長発達を支援する、療育システムの拠点となることを目指し、2010年4月に設置されています。

星野広美の趣旨説明の後、篠原佳則さんのお話へ。

篠原さんは、豊橋市こども発達センターのことは、これまで何度か、「あいち小児保健医

療総合センター」の取組み等と一緒に話してきましたが、今回は、豊橋市こども発達センターに限って話します、と。

そして、設計事務所と併せて書かれている「NPO子ども健康フォーラム」は、「あいち小児保健医療総合センター」に関わったときのネットワークを、法人化した…というお話から始まりました。

市民参加のための戦略的設計手法 豊橋市こども発達センター・みんなのもり プロジェクト

篠原佳則さん
(株)安井建築設計事務所
NPO子ども健康フォーラム



人が集まって使っていただいでこそ…

これまでに取り組んできた事例スライドから、「あいち小児保健医療総合センター」ホワイエでのイベントや手作り教室、「豊橋市こども発達センター」プランターの花植え会。

施設は人が集まって使っていただいでこそ生きてくる。

ひとにやさしいまち＝ひとにやさしい空間をどうつくるか。バリアフリーは当然。単純にバリアフリーにするだけでなく、元気が出る空間、人が集まる空間、居心地が良い空間へ。

アチェメックの森プロジェクト

あいち小児での、「アチェメックの森プロジェクト」は、建設中のときから、雑木林でいろいろな人が入って活動した。建設中の敷地に入るのは責任問題から工業者が嫌がることだが、人が入ることで複合的に効果が出てくる。その後の活動において、森の中に、木の実園をつくって、アベマキの苗を植えた。それが今は大きくなって木立になっている。

10何年前から、あいち小児に関係のない人も含めて、年4回、親子で参加できるプロジェクトとして続けてきた。年4回入ることで、木が成長することが見え、実感できる。

自然環境を対象とすることで、医療や福祉と関わりないいろいろな人々が何となく集まり、建設段階からかかわることで、ボランティア活動のイメージづくりができる。建設段階から人を集めることで、ボランティアを受け入れていくイメージが関係者で共有することが出来た。あいち小児保健医療総合センターでのボランティアの受け入れのアイデア、運営のアイデアになっていったと思われる。

医療施設におけるプレイルーム

あいち小児のプレイルームは、愛知県の予算にて整備を行ったものであるが、部屋の広さは病室1室分で、おもちゃや家具含めて300~400万円であった。NPO法人に、カナダの企業から子どもの療養環境に関してなにか支援できませんか?という話があったときに、プレイルームの部屋の装備一式を寄付してもらってプロジェクトを提案した。企業側にも医療環境が充実していない東南アジアにおいて、手術室一つを寄付するというプログラムの経験があり、支援のイメージが固まっていた。

それが、現在活動している「わくわくの一むプロジェクト」になっている。マニュアル生命からの寄付金をもとに、理想的なプレイルームを設置・運営していくことを支援し

てきていて、これまでに、近畿大学医学部付属病院、大阪府立母子保健総合医療センター等で、プレイルームを整備してきた。

ここでは、点滴はつけてくるが、注射や痛い処置はしない。子どもも親も、休まる空間。普通の居住空間としてつくるので、ほっとする。小さい子向けの部屋にはおもちゃが備え付けられ、10代の子たち向けの部屋には、少し大人向けの漫画、お茶が飲めるようにキッチン、オーディオビデオ機器がある。

医療施設だけでなく、普通の施設でも、プレイルームの可能性があるのでないか。また、病気で入院していても、どこでも、遊びつくすことが大事だ。

マニュアル わくわくの一むプロジェクト

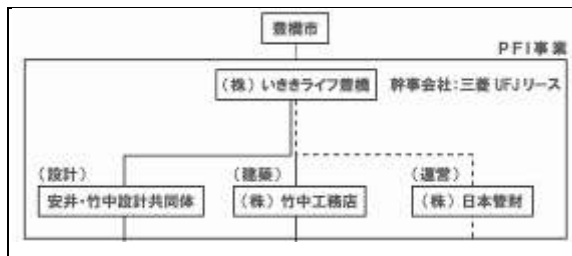
http://www.npo-cln.org/frame_wakuwaku.html

豊橋市保健所・保健センター・子ども発達センター

まず、施設の概要から説明する。

この施設は、PFI事業(Private Finance Initiative: プライベート・ファイナンス・イニシアティブ)になっている。

S P Cは、株式会社いきいきライフ機構。幹事会社は、株式会社三菱UFJリース。設計は、安井・竹中設計共同体。建築は、株式会社竹中工務店。運営は、株式会社日本管財。



PFIとは

<http://www8.cao.go.jp/pfi/aboutpfi.html>

内閣府 PFI 推進室

<http://www8.cao.go.jp/pfi/>

保健センター、休日診療所、レストラン、
こども発達センター、三師会（医師会、歯科
医師会、薬剤師会）の建物がある。

豊橋市保健所・保健センター

[http://www.city.toyohashi.aichi.jp/hokenjyo/
index.html](http://www.city.toyohashi.aichi.jp/hokenjyo/index.html)

子ども発達センター

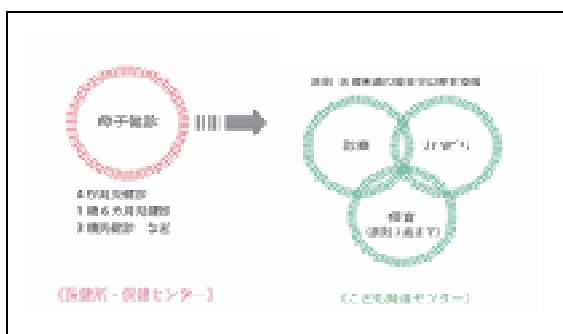
<http://www.hattatsu-center.jp/>



基本設計段階では、障害者など関係団体への説明をすることで、車いす利用者用駐車場の位置や駐車場大庇の設置等に反映させた。

実施設計段階では、多目的トイレの検証をしている。

建設段階では、みんなのもりプロジェクトをしている。



保健センターで親子検診、乳幼児検診があり、病気や障害の疑いが発見され、こども発達センター（地域療育センター）に誘導されるが、親子検診の場所から「みんなのもり」

が見えて、その向こうに、地域療育センターがある。同じ敷地内にあることで、地域療育センターにかかろうとするときの心理的バリアを減らすことができ、みんなのもりがその間にあることでバリア除去の強化をする。

休日診療所の入り口からも、「みんなのもり」が見える。

全体に…分かりやすさ、使いやすさに配慮した施設構成。低層の建物に囲まれ、南側に開放された芝生広場。情報コーナーや講堂がある市民参画モール。楽しく親しみやすい壁画グラフィックス。

提案書作成段階で…

こういうことをどうやって仕掛けていったか。単に思いつきでは実現できない。

提案書作成段階では、事業コンセプトを、市民健康拠点づくり、「つながる」、「ひろがる」、「つづける」、とした。

「つながる」、「ひろがる」、「つづける」サイクルができるように、応募するためのチームの中で話し合った。

幹事会社、設計、建築、運営の4者で、20年間の維持管理も含めて、いくらでやるか、を提案する。総合評価による事業者決定なので、入札価格金額を安く入れないと当選できないし、提案内容も良くないとサービス内容が低くなり得点できない。そこで、自然環境をテーマに人を集めて市民植樹をする、プレイルームをつくる、の2つを、お金をかけずにやると提案書に書いた。

提案内容をどうつくるか、提案書作成のチーム内で話し合った。苗木を植えると、枯れたらどうするのか？余分にお金がかかることにならないか？。ワークショップでとんでもない意見が出たらどうするのか？、その結果お金がかかることにならないか？、という話が出た。しかし、かかるお金は、10万20万で大きなお金じゃない。この提案をやるかやらないかで、大きく印象が違う、と説得した。

チームの中で話し合う…これが、最初のハードルだった。

提案書に入れて、評価されれば、絶対やらないといけない。

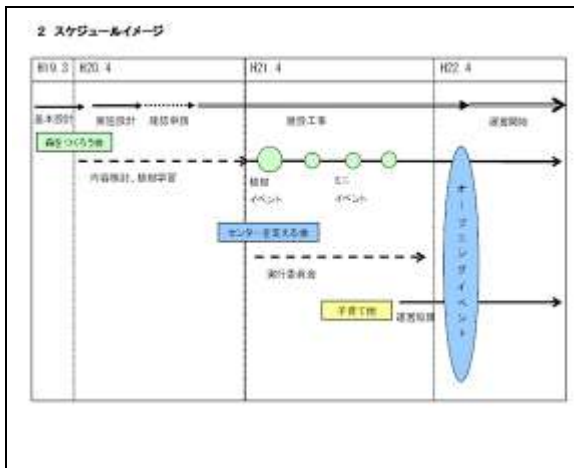
相談部門について、相談しやすい雰囲気づくりの配慮として、プレイルーム整備の提案をした。設計要項におもちゃはなく、通常であれば余分にお金を掛けることになるが、企業からの寄付に応募することでカバーする。寄付を受けた実績があったので、これでチーム内を説得できた。提案書に書くことで、あとで消されないようにした。

また、ノウハウのあるNPOとの協働は不可欠だ。東三河で実績のある「朝倉川育水フォーラム」、プレイルーム整備で実績のある「子ども健康フォーラム」との協働を提案書に挙げた。

書いたことはちゃんとやるので、得点、評価してください、と。結果、評価が良くて、私たちに決まった。

設計段階で…

市民参加、市民協働と、提案書に書いたので、提案業者と市はやらないといけない。設計段階では、「森をつくろう会」、建設段階では、「センターを支える会」を進めるといった企画提案書を作成した。ここは、いろんな人がかかわる、社会の縮図のようなものを作り上げていくことをイメージした。



市に、ワーキンググループをつくっていただいた。でも、みんな、「いいですね」とは言うが、各論になると、動かない。前に進まない。

建設段階・プロジェクトの実施段階で…

豊橋市の中に自由になるお金があって、それを活用することになった。具体的な事業にならないと、人が動かない。

どういう枠組み、仕組みで進めていくか、みんなのもりプロジェクトフレームをつくり、それを市がOKした。設計・建設工事段階だけのお金は動きだけではなく、運営維持管理段階においても、お金の動きがあることを認識してもらうことが必要である。

プレイルームを造る、部屋をつくるというだけではプレイルームは旨く動かない、プレイルームとして機能しない。保育士が必要だ。やってみないとわからないものだから、良ければ自前で予算をつけてやるようになると考え、保育士を緊急雇用の予算を取って雇ってもらうことになった。

みんなのもりプロジェクトの準備会では、最初は、設計事務所側がプレゼンテーションした。意見を強く言う人にまずは話してもらったり、初めは、反対意見ばかりいう人も、何回か話すうちに、だんだん、話が落ち着いてきた。意見が違う人たちの中で、ある瞬間に、協力関係ができてきた。

みんなのもりワークショップをやっている途中で、豊橋市に関係する福祉や子どもの専門家に参加依頼し、プレイルーム検討会を開始した。後から、良くない、とか、聞いていないとか、言われなかったために、豊橋市の関係者が網羅的に参加できるよう、対立しているグループの人たちにも同じ席に座れるよう、みんなが参加できるように誰にお願いするか、考えながら下準備した。

プレイルームは、今まで、医療の中でやってきたものを、福祉に展開することになる。プレイルームでは、福祉施設の雰囲気を無くしたかった。居心地のいい、きれいな空間だと、抵抗のあるお母さんたちもさらっと入ってくる。そのとき、そこに、評価の高いオモチャ、たとえばドイツ製のオモチャを置くことは、大事だ。いかにも福祉施設らしい、スタッフの手作りのものが置いてあっても、どうかな、と感じてしまう。一般の人から見て良いものを置くことが大事だ。

植樹祭では集まってもらい、愛着を持ってもらうために、みんなで木を植えてもらった。

みんなのもりワークショップは、5回。専門家有志によるプレイルームの検討会は、4回開催している。

ワークショップでは、ニュースレターを出している。

第3回ワークショップで、みんなのもりのシンボルツリーを決めた。どんな木でもなんでもいいというわけにはいかない。用意できないような木が選ばれても困る。予め、業者が手に入って、金額も納まって…というものを20枚くらい写真に撮っておいて、ワークショップではその中から選んだ。なので、業者も困らない。豊橋市の木ではないかどうか、という声もあったが、みんなで決めた。

そして、4回目のワークショップで市長にも来てもらい、マスコミも呼んで、シンボルツリーの植樹をおこなった。5回めのワークショップで、市民参加にて苗木を植栽した。どこかのグループ、どこかの施設だけではなく、みんなに参加してもらうことで、みんなが満足できた。

プレイルーム

プレイルームは、当初の計画では、200㎡だったが、それだと走りたくなる広さで、子どもが走り回っては困る。そこで、半分の広

さのプレイルームと、交流相談休憩スペースにした。

プレイルームの空間イメージは3つ。プレイルームに来ると親子が楽しそうに過ごす。プレイルームに来ると親子がほっと安心する。こども発達センターの垣根を低くする。これらは、全体会議の議論から出てきたもの。

プレイルームの利用目的は一つと考えがちだが、利用する場面のイメージもいくつか挙がって、いろいろなことに使える、と検討会で議論した。他の施設、用途との棲み分けも考えながら、こういうときにこうなると、いろいろなシミュレーションをした。

使われ方のイメージから、ルールあそび、絵本、スヌーズレン、構築あそび、背の低い収納家具やソファ、ごっこあそび、窓越しに見えるみんなのもり、をイラストで表現した。

スヌーズレンは、市の予算では医学的に効用が認められてはいないとか、買う予算がないとか言われたが、親の会から絶対を買って欲しい、と要求があり、導入された。初めはイラストのようにプレイルームに置いてあったが、現在は作業療法室で使われている。

構築あそびの代表である積み木あそびでは、つくるより崩すという行為がとても良いらしい。



スヌーズレンとは（日本スヌーズレン協会）

<http://snoezelen.jp/snoezelen.html>

窓越しに遊具が見える、窓の外に芝生が見える、視覚的に見えて来る、視覚的に繋がっていることが必要で、隣のスペースが見えるというのがいい、次にこれをやるんだと解る。



の中で親子利用がされている。

自閉症の子は、遊びだしたら帰らなくなるのではないかと、とも言われたが、しっかり遊び込むことで30分くらいで、満足して帰る。ちゃんと遊ぶことができると実証された。

みんなのもりプロジェクトの効用として…医療や福祉の専門職の集まりではなく、幅広い市民を対象とするワークショップが組み合わせられることで、市民全体を対象とした議論ができた。朝方、夕方には、いろいろな年齢層の近所の人たちが立ち寄り、散策したり、遊んだりする空間を作り上げることができた。運営維持管理企業に障害者団体を紹介し、実際に外構の維持管理を請け負うことができた。雇用機会を提供できた。

S P Cの運用会社は、どこに声をかけるかということに、不安がある。ワークショップで見ている人たちで、そこへ委託するので安心して頼める。

提案書づくりでは、あれはダメ、これはダメと削っていく話になってしまうとつまらない。2つを組み込むことで、結果、市がお金を付けてくれて、仕事としてやることができた。P F I事業で、施設に愛着を持つ仕組みを試みることでよかった。

ひと通りメニューとして、ラインアップしてできたことが、特徴だ。

みんなのもり

みんなのもりのシンボルツリーは、メタセコイア。

ワークショップでは、水で遊べる場所をつくって欲しい、せせらぎをつくって欲しいと必ず出てくる。水場は、つくるのはよいが、管理のコストや手間が大変、ということで、子ども発達センターでは、水鉢にした。

開設されてからの使われ方としては…いろんな子が来て、混乱するのではないかという声もあったが、実際には、そんなことはない。保育士の配置がよい方向になっていて、プレイルームでの混乱はない。落ち着いた雰囲気



…ということで、お話は、一旦、終わり、質問へ。

■ 質疑に答えて ■

● こういう取り組みは、PFI事業だったから可能だったのか。

篠原さんは、プロデューサーか？

設計者としての仕事はどれくらいの割合でやったか？

(篠原)設計者としての立場でやれることは、多様だ。

設計図の線を描いたとしても、使ってもらえないと意味が無い。プロデュースが大事。線を引く設計は、業務としてやらないといけないが、プロデュースは、やる義務は無い。でも、調整で動くことがで、つくった空間がいきいきと使ってもらえる。

設計は、安井・竹中のJV(ジョイントベンチャー。共同企業体。工事などを請け負う一時的組織。)だった、安井だけだと、大変。今回は、竹中に、実務的な設計をお願いした。竹中は、公共施設はあまり経験がないので、今回はいいステージだった。線を引くことを竹中がやったことで、安井としては、負荷無くプロデュースができた。安井単体だと、安井の中で線を引かないといけない。竹中と組むことで、分担でき、こちらの方に労力をかけやすくなった。

デザインビルドでも、PFI事業でも、ゼネコンが実施設計をすることで、金額を安くできる。役所が発注すると、誰でも工事ができるように設計しないといけないが、ゼネコンを決め打ちで設計できるので、その分、手間も省けるし、金額も安くなる。でも、安く…とばかり動くと、誰もが利用する施設としての公共施設のあり方が問われる気がして、ストレスが溜まる。初めに理念を示すことで、理念を共有できて、ちゃんとコンセプトができる。

設計者とプロデュースの割合は、段階で違って、提案段階では、5:5。基本設計や実施設計段階では、設計者としては、2、3割かな。

● プレイルームのイメージは、どこで出てきたか？

(篠原)全体会議、ワークショップ、検討会を通じて出てきた。すべて、みんなのもりプロジェクト準備会で話し合われた内容だ。

● 「市民参加で出された意見を尊重する」というのは、提案書にかかれていたか？

(篠原)提案書で書かれたことは、市として認めたことになる。必ずやらなきゃいけない。提案に対して、文書化されて、「これこれの提案は、こういうことで評価される」と講評に書かれる。市役所の協力がなければできないので設計から工事期間中は常に市と相談していた。市もやらなくていい、とは言えず、否定できない。



● ワークショップで、いろいろな意見を出して、「じゃあ、誰がやるの?」というときに、なかなか決まらなくて困るとか、実際にはできないという場合もあるのではないかと、ここではどうだったか?

(篠原) 提案書では理想形を出した。市の推進室長としては、何年もやってきて、このことの意義わかっていたようだ。基本的な考え方は、要項には書いてなくても、「大事だな」と思っていることは、共感できる。

実現するためのノウハウを、業者が持っていると認めてくれた。絵空事だったら、ダメだろう。あいち小児のプレイルーム等の実績がある。ノウハウがあるから、市は、それに乗っかるだけだった。

実現すれば、市民から評価されるという見込みもあった。

市が、使えるお金を持っていた。これも重要な要素だった。



● P F I 事業の構成メンバーで、こういうことをすることについて、お金をどうするかなど調整はしたか?

(篠原) いざとなったら、篠原がやるので、S P C (特定目的会社: Special Purpose Company) に、影響を与えない、と言ってきた。

実際には、市からお金が出て、S P Cとしては負担は無かった。

提案、競争では、なるべくお金を安くしましょう、ということになる。

同じチームでウィンクあいちの建設を経験した。いつ、どこで話したらよいか、どういふ提案ならチームで受け入れられるかわかっているのだから、今回は、押し込んだ。実績があるのでできる。

P F I ガイド

<http://www.pficenter.jp/guidearticle.php?articleid=5&PHPSESSID=d0cdbc01663912ac2724fe2713ef6fd5>

ウィンクあいち 愛知県産業労働センター

<http://www.winc-aichi.jp/>

● 何社から提案があったか? そのなかから採択されたポイントはなにか?

(篠原) 提案は、2件だけだった。当時、ゼネコン各社が営業停止中で、応募できなかったこともあり、2件だけだった。

採択されたのは、プランと提案内容が評価されたから。市民参画モール、L型配置、芝生広場…。

金額では、負けていた。相手の方が安かった。

総合評価なので、点数配分を見ての戦略で、見積金額が高くても、提案で勝ると見た。

安井は協力会社として意見を言う、SPCの構成委員ではない。お金を持っていないので、どう立ち回るか、で勝負する。



● 「みんなのもり」は、動いているか？

(篠原) 現在は、動いていない。花苗を植えるところは、やっているが、職員が中心になっている。事務局がしっかりしていれば、やっていけるのだろう。ただ、年間のサイクルは確立しているので、続いてはいる。

もう2, 3年経つと、木を切らないといけなないので、もう一度、稼働させないといけないなあ、と考えているところだ。

空間が維持されていけば、使われているという状態が大事で、どういう形だろうと構わない。

● 「わくわくる一む」は、全国共通の呼び名か？

(篠原) 正式には、というか、一般には、「プレイルーム」と呼んでいる。

あいち小児のプレイルームをつくった時に、小さい子はカタカナが読めないことが多くて、ひらがな表示がいいとわかり、「わくわくる一む」とした。

今は、全国に、「わくわくる一む」を作っていくって、広めていきたい。今年は、福島で作る予定で、現在現地で準備中だ。

「わくわく」とか、「みんなのもり」とか、あちこちで見る。

「みんなのもり」は、初めは、「森」で提案したが、元々、森なんて無かったところで、「森」というのはおかしいのではないかと全体会議のキックオフミーティングにおいて総すかんだった。でも、「もり」とひらがなで書くと、守るとか、いろんな意味があり「もり」とした。

ネーミングは、大事だ。堅苦しい名前を付けると、親しみが無くなる。

● 設計、お金の管理、いろんな人がいないと成り立たないか？

(篠原) わくわくる一むプロジェクトも、空間を作るという意味で、設計者がかかわるこ

とは重要。どうやってやる？というところで止まってしまうことがあるが、そこに設計者がいて「こうやってやる」と形が解るように示すことで、プロジェクトが進む。意見は、はじめは批判的に出て来る。でも、基本的な説明を繰り返していくことで、動いていく。

その意味では、設計者というよりはプロデュースの役割中心で、具体的に線を書けるところまで、調整していく。

● あいち小児では、モデルルームをつくり、実証実験していたが、この豊橋の場合は、実証実験は行ったか？

(篠原) ここでは、モデルルームはつくっていない。便所だけはやった。それもモックアップは造らず、同様の施設のトイレを借りて、みんなに参加してもらい、手すり位置などの確認を行った。トイレ以外でも、図面確認をして、現場でも確認をした。

豊橋の施設は、病室はない。居住空間だと、同じタイプのをいくつも作る時などに、モデルルームをつくらないといけないだろう。

あいち小児保健医療総合センター

<http://www.achmc.pref.aichi.jp/>



● 子どもの意見は聞いたか？

(篠原) 子どもがワークショップに参加しても、子どもに向かって「さあ意見を言って」と言っても、意見は出てこない。それよりは、実際に子どもたちの動きを見て判断する。

ワークショップに子どもが居ることで、大人がちゃんとした意見を言う。子どもの存在効果だ。

まともに子どもに意見を聴くといっても難しい。こちらで判断する。

あいち小児では、廊下や病室に絵を描いた。そこに子どもに絵を描かせるという意見があった。今回の豊橋の例でも、その他の子ども向け施設でも、親や、おじいちゃん、おばあちゃんも行く。世代の垣根を越えた、利用者ということになる。子どもに何か好きな絵を描かせれば、アンパンマンか、ドラえもんか、ということになりがちだが、それでよいのか、ということだ。

子どもの意見は？というが、若い看護師、保育士に聞くと、「親のことは年齢も近いのでわかるけど子どもの話は分かりません」ということが本当のところ。それでいいのではないか。だから、子ども向けでなく、親向けに企画する。親が落ち着けば、子どもも落ち着く。

子どもの意見を聞くかどうかは、対象年齢にもよるだろう。

● プレイルームでの混乱はなかった、との話しだったが、実際はどうだったか？

(篠原) 楽しく遊んでいるようだ。プレーパークにプレーリーダーがいるように、プレイルームには保育士が必要である。

おもちゃがあつて、子どもや親の目の前にやることがあるということも良い。もし、嫌な人や嫌なことがあつても、別のおもちゃややることに逃げればいい。

プレーリーダーとは

<http://ipa-japan.org/asobiba/modules/asobiba0/index.php?id=2>