

平成28年度とくしま政策研究センター

「ここに住みたい」「もう一度来たい」と思わせる地域づくりのアクションをつくる徳島大学フューチャーセンターの活用法と有用性に関する調査研究」

徳島大学地域創生センター

吉田教也

1 調査研究の概要

本件では、急務の課題「地方創生」の観点から、大目的として「地域の持続と成長」を設定し、その中目標として「ここに住みたい・もう一度来たい」と思わせる地域づくりをテーマにした「宿と食」のデザインに取り組んだ。

特に、今回は、第一ステップとして、地域の魅力を満喫できる居住性（リバブル）と同時に、手軽に利用できる（アフォーダブル）宿泊施設のデザインに関して、国立大学では初めての徳島大学フューチャーセンターA.BAを活用したワークショップを、事前ワークショップ2回を含めて合計4回を実施し、スモールビジネススタートアップの社会実験（構築と運営）に向けたプロトタイピングを行いながら、あわせて、官民協働の「場」づくり、イノベーションエコシステムの育成、ヤングクリエイター育成、自治体機能強化へのフューチャーセンターの効果と有用性について検討を行った。

なお、ここで言う「フューチャーセンター」とは、1996年にスウェーデンのレイフ・エドビンソ博士（現ルンド大学教授）がストックホルム郊外のバスクホルムに開設した保険会社スカンディアのフューチャーセンター（スカンディアモデル）をルーツに持ち、目的工学的な手法のもと社会的イノベーションを引き起こすことを目的に設置/運用されるものである。未来思考なワークショップを行うだけのいわゆる“フューチャーセッション”とは異なる。

現在、上記の定義で言うフューチャーセンターはヨーロッパでは北欧中心に約20箇所あると言われ、オランダ（ユトレヒト）のLEF（オランダ水利運輸管理庁）、オランダ（ブレーダ）のザ・シッパヤード（国税関税執行局）、オランダ（アムステルダム）のダイアローグハウス（ABNアムロ銀行）、デンマーク（コペンハーゲン）のMIND LLAB（経済ビジネス省、教育省、雇用省の3省庁合同運営）などが代表的なものとして活動している。また、日本では、大手企業中心に、富士ゼロックス KDI スタジオ、富士通みなとみらいイノベーション&フューチャーセンター、ダイキン工業テクノロジー&イノベーションセンター、日東電工イノヴァス、サントリーワールドリサーチセンター、理化学研究所リサーチコンプレックス、日本政策投資銀行 iHUB、二子玉川 Catalyst BA（東急電鉄、コクヨ、Co-lab）そして徳島大学フューチャーセンターA.BA など次々と新設されており、経済産業省や文部科学省にも整備の動きがある。こうした日本のフューチャーセンターの運営者らが集まる組織として2016年には社団法人フューチャーセンターアライアンスジャパン（FCAJ）が設立され、エコシステム形成、研究/実践を開始している。

2 検討方法

本研究では以下の3段階で検討を進めた。

(1) プロセスの設計：問題発見、課題設定、エコシステム形成を促進するプロセスデザイン

* 図1「本事業のデザインプロセス（計画から実施まで）2016/6～2016/3」

(2) テーマの設定：問いかけ、社会的メッセージ、インパクト、評価等のプロジェクトデザイン

** 図1（同上）

(3) ワークショップのデザイン：基本枠、開催の具体的方法や進行等のデザイン

*** フューチャーセンターワークショップの実施

■プロジェクトプロセス

本調査研究の実施にあたってデザインしたプロジェクトプロセスは図1の通りである。メインの部分（本事業）となる2016年12月と2017年1月のデザイン思考ワークショップの効果的達成に向けて、表1に示すような要素を検討しスパイラルするよう2回の事前ワークショップを実施した。これらは情報工学や経営工学の領域でシステム等の開発と設計において用いられる開ループを基盤にしたデザインリサーチに該当する。事前の準備的ワークショップにおいて本番さながらのプロトタイピングを試験的に実施することによって、イノベーションを加速する「場」の最適化と、正しい解を導くための要素や関係性の抽出、潜在する問題の発見を行なった(図1)。

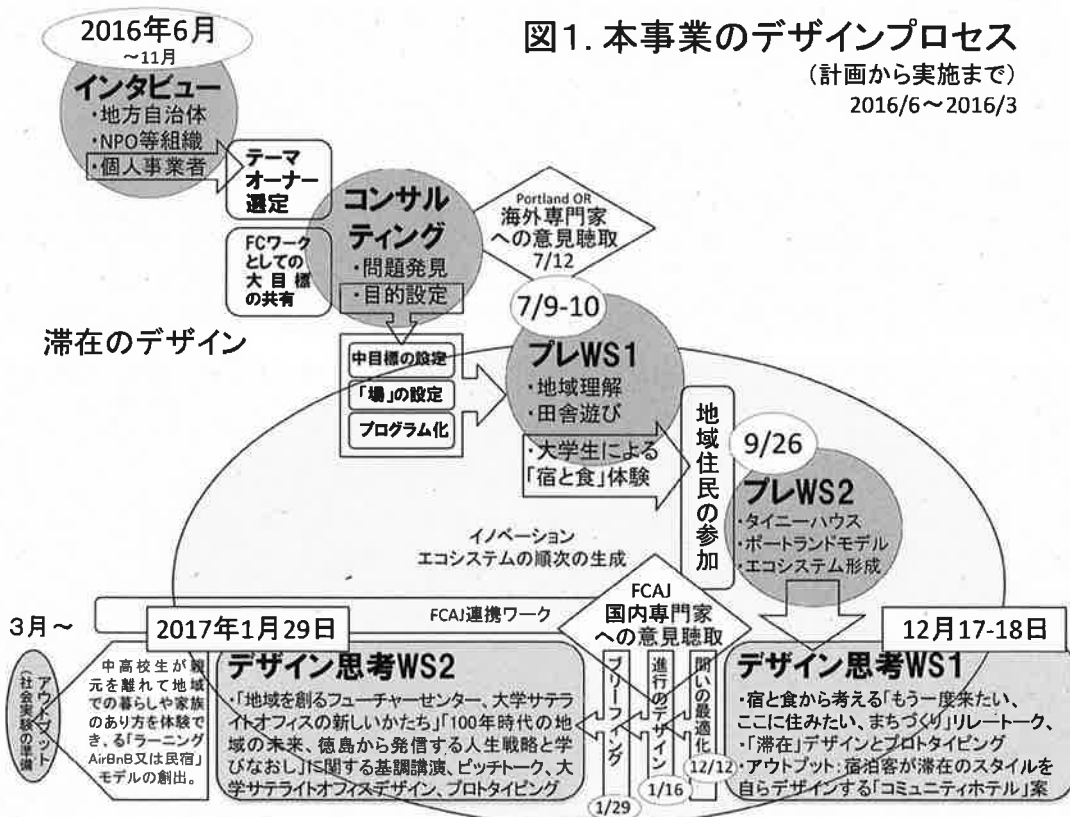


表1 デザインリサーチにおける試験要素

-
- ・ステークホルダーとの関係性の構築
 - ・テーマ設定のための問題発見/開発
 - ・対象の観察、調査、記述、分析
 - ・ワークショップのデザイン
 - ・参加者への案内等
-

■プロジェクトデザイン

プロジェクトデザインにあたっては、イノベーション創出の基本とされる7つのPをもとに、以下のような概要で、組み立てた。一般的に、これらが複合的に作用することでイノベーションは加速されると言われる(※)。

※ WISE PLACE イノベーションを加速する「賢い場」のガイド、発行：FCAJ(2016.2)に準拠した。

P1：目的(Purpose)

社会的インパクトのあるイノベーションを創出するため、良質の問いをつくる作業を行なった。社会に共通する利得(共通善:common good)につながる大目的と個別の小目的を見だし、それらをつなぐ中目的(駆動目標)を定めた。

<大目的>

地域の社会課題を継続的に解決する参加共創型のイノベーションプラットフォーム

→徳島の持続と成長

- ・上記のための組織/地域に潜む知的資本、資源の掘り起こしと可視化
- ・そのための対話、関係的資本の育成、競争前共創の「場」づくり
- ・目的到達を加速する「つながり」、エコシステムの形成と育成
- ・集合知形成型のコミュニティならびに社会の形成

<中目的>駆動目標(大目的と小目的をつなぐ)

「宿と食」のデザイン

- ・100年時代の徳島ライフのデザイン
- ・イノベーションに向けた大学サテライトのあり方、人材育成のあり方
- ・新しい大学像、地域を基礎にした学びのデザイン

最終的に見い出された本研究におけるふたつの問いかけ。

#1 地域を創るフューチャーセンター —大学サテライトオフィスの新しいかたち—

#2 100年時代の地域の未来 徳島から発信する人生戦略と学びなおし

〈小目的〉タスク目標

AirBnB/民宿のプロトタイピング

- ・コミュニティにおけるパブリックスペースのデザイン
- ・まなびなおしの支援、地域を基礎にした学びのデザイン
- ・スタディホリディ等、新たな徳島（阿波）民を呼びこむ仕組み
- ・ローカル、プレイスメイキングをテーマにしたカフェのデザイン
- ・地産地消、ファームトゥテーブルをテーマにした食と調理のデザイン
- ・ベーシックニーズ&ユニバーサルコンフォート (Basic Needs & Universal Comfort)

P2 : 人 (People)

イノベーションの主体は人。テーマオーナー、プランナー、デザイナー、ファシリテーターなど運営サイドのスタッフ。対話に加わり、アイデアを共有し、プロトタイピング、社会実験などにプレイヤーとして関係するステークホルダー等のキャストイングを行った。

〈フューチャーセンターの運営チーム〉

- ・ディレクター：吉田敦也（徳島大学フューチャーセンターA, BAディレクター）

〈フューチャーセンターの運営支援〉

- ・アドバイザー/リサーチャー：FCAJ（フューチャーセンターアライアンスジャパン）

〈テーマオーナー〉

- ・地域活性化のオピニオンリーダー/問題を発見・解決したい人（今回は民宿「作良家」オーナー）

P3 : 実績 (Performance)

フューチャーセンターの効果、そこでのイノベーション評価で重要なことは「社会的インパクト」とされる。目的やフェーズにあわせて複数のKPIを組み合わせることで評価とフィードバックを繰り返した。

ワークショップ開催数（4回）

#1 7/9-10 30名 Owner:2、ゲスト:1(海外) 学生:18 県内SH:9

#2 9/26 25名 Owner:2、ゲスト:1(海外)2(東京)1(岡山)1(徳島)、SH:14(県内)、2(県外) SH:2(海外)

#3 12/17-18 17名 Owner:2、ゲスト:1(東京)1(徳島)1(兵庫)1(和歌山)1(海外)、SH:4(県内)4(県外)2(海外)

#4 1/29 76名 Owner:1、ゲスト:2(東京)4(徳島)、SH:44(県内、高校生2名含む)24(県外)1(海外) *

参加者総数：148名（4WSの総計）

- ・オーナー：7名（県内）
- ・県外、海外からのゲスト数：11名（県外：8名 海外：3名）
- ・県内からのゲスト数：6名
- ・ステークホルダー巻き込み数：106名（県内：71名 県外：30名 海外：5名）
- ・学生参加者数：18名
- ・高校生：2名（県内SHに含まれている）

社会の反応

- ・メディア掲載数（2回）

首都圏、海外、他地域からの集客効果

- ・2017年1月29日（第4回WS）の場合
県外率：33%

内訳

-
- 東京：13名
 - 神奈川：2名
 - 埼玉：1名
 - 山梨：1名
 - 兵庫：1名
 - 和歌山：6名
 - カリフォルニア：1名
 - 徳島：44名（学内、高校生2名含む）
 - 徳島県小松島：2名
 - 徳島新聞：1名
 - その他：4名

合計：76名

P4：場（Place）

様々な場面転換が可能な舞台のような空間が試行錯誤のプロセスを支援する。オープンスペースを中心に、身体への働きかけ、対話からの創発、知識創造、試作、テストが自在に行える場の提供が重要とされる。

■徳島大学フューチャーセンターA. BA

本研究では、主に徳島大学フューチャーセンターA. BAを使用した。A. BAはオープンスペースに多様な可動仕器を配置し「フレキシビリティとリビルド」をデフォルトとして自由な発想を促す空間。目的にあわせて8つのシーン転換ができる。



徳島大学フューチャーセンターA. BA の多様な空間機能の利用場面
第29回（2016年度）日経ニューオフィス賞中国ニューオフィス推進賞中国経済産業局長賞
（写真は WISE PLACE atWORK, FCAJ 2016 より）

A. BAの空間機能は以下の通りである。

- ①FutureGate（思考を切り替える場）：日常から未来的視点の思考にスイッチを切り替える場
- ②InspireSpace（思考を膨らめる場）：和の柔らかい雰囲気の中で、自由な発想や思考を刺激する場
- ③LiveStudio 1（プレゼンテーションする場）：各種イベントや、プレゼンテーションを行う多目的な場
- ④LiveStudio 2（創造的な対話の場）：参加者の創造的な対話を盛り上げる場
- ⑤ConnectiveKitchen（集まり、繋がる場）：異なる背景、価値観、年齢が違う参加者同士でも、調理や飲食の共通体験を通じて、集まり・つながる場

- ⑥FocusBooth（グループで集中する場）：グループでの討議に集中するセミオープンな場
- ⑦FabLab（アイデアを形にする場）：参加者が実際に手を動かしながら、未来のアイデアを形にする場
- ⑧対話（Dialogue Terrace）（じっくりと対話する場）：セッションやワークショップ後に、参加者同士でリラックスしながら、じっくりと対話する場

フューチャーセンターA.BAでは、上記は図2のように空間配置されている。また、これらの空間機能を用いて作動させるイノベーション支援要素は図3に示す通りである。

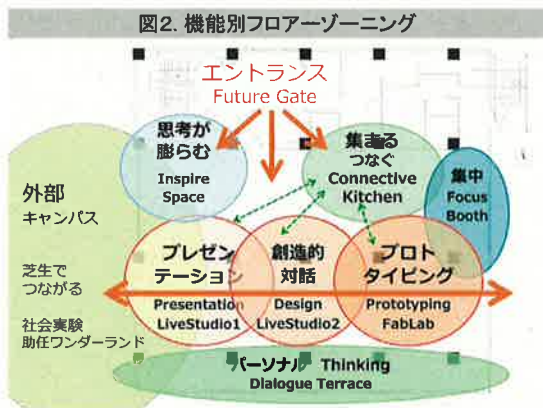
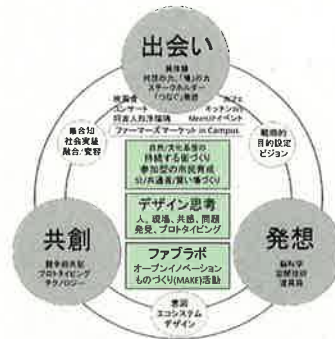


図3. 参加型共創型のオープンイノベーションプラットフォームとしての徳島大学フューチャーセンターA.BAのイノベーション支援要素



■神山学舎と出前フューチャーセンター「アバカフェ」

本研究では、徳島大学常三島キャンパスに設置のフューチャーセンターA.BA以外にも、徳島大学神山学舎、ならびに出前フューチャーセンター「アバカフェ」（出前FCアバカフェ）も利用した。

神山学舎はもともと神山の地勢を活かしてイノベーター育成するフューチャーセンター機能を有した大学サテライトオフィスとして開設した。神山バレー・サテライトオフィス・コンプレックスを拠点としているが、基本はノマドスタイル。人数、テーマ、集まる人たちに応じて「場」を作ることコンセプトとする。中心市街地から離れた地勢、中山間地域の雰囲気、住人、集まる人々、「創造的過疎」を売りにした地域づくりの先進性を素材にフューチャーセンターをインスタント設置する方式としている。課題、状況に応じて町内の民宿やAirBnBなどもインスタントパーク会場として利用する。



神山学舎にインスタント設置されたフューチャーセンターでのWSの様子

出前FCアバカフェは、神山学舎と同様、ノマドスタイルを基本とするが、定常的な活動地点ではない地域内外の場所に出向いてフューチャーセンターをインスタント設営する方式である。本研究での設営場所は、東京虎ノ門にあるUR都市機構が開設するフューチャーセンターURTRAである。効果として、文部科学省に近いことから省内でフューチャーセンター活用に積極的な基礎研究推進室長の参加や、近隣にオフィスがありフューチャーセンターの運営や事業展開に関わる大手企業（富士通、コクヨ社ワークスタイル研究所）の社員らの参加も得られ、本研究のテーマの設定や進行のプランニングに関する外部専門家を交えたディスカッション、意見聴取が実現した。このように、徳島大学フューチャーセンターA. BAの出前FCアバカフェは各地に出向き、その場でしか起こりえない学び（Place-Based Learning）を活用したイノベーション創出や知識創造のアクティビティを行っている。



出前フューチャーセンターA. BAカフェを臨時設営した
東京虎ノ門の新虎通りフューチャーセンターURTRA

P5：プログラム (Program)

一過性に終らず、社会実装するまでの全ての活動や機能、その後の持続可能な状態をつくるための設計を行う。従来型のプログラムと異なるポイントは、最初に全てを固めてしまうのではなく、試行錯誤を繰り返しながら、柔軟に、テスト&評価できる仕組みを構築する点である。

・宿と食

本研究では、米国オレゴン州ポートランド市の政策、産業、市民活動などをモデルに、住民を巻き込んだ継続的な徳島地域活性プログラムとなるよう「宿と食」のイニシャルプログラムを設定した。

P6：プロセス (Process)

イニシャルプログラムに沿って、適切なメソッドや方法論を活用しながら、段階的に、効果的に、ワークショップを進行する。参加者の自律性やスキルが求められる。対話の「場」づくり、創造への自信につながるデザイン思考の採用。実施後のアフターフォローなど一連の設計と関連づけを行う。

特に、フューチャーセンターでは、参加者は多様であることから、対話の「場」づくりがアウトプット（成果のあり様）を左右する。

本研究では、以下のとおりとした。

- ・多様性を活かしたアイディエーションとプロトタイピングを繰り返すデザイン思考方式

P7：プロモーション (Promotion)

未来視点でイノベーションを起していくため、第一に旗を立て、ブランディングを行う。組織間、セクター間、地域間、プロジェクト間をつなぎ、プラットフォーム化してプロセスやビジョンを意図的に可視化（見える化）してアピールする作業が求められる。

本研究では、以下のとおりとした。

- ・グラフィカルなパンフレット、イベントフライヤー等の製作と配布
- ・SNS、公式Webサイト、記者発表（マスメディア）等へのプロセスに応じたメディア戦略

ワークショップの開催

【第1回】事前ワークショップ1（プレWS1）

タイトル：「神山に遊んでタイニーハウスをつくろう」

日時：2016年7月9日（土曜日）8時30分～22時00分

2016年7月10日（日曜日）5時00分～16時00分

場所：徳島大学神山学舎（出前フューチャーセンター）

（徳島県名西郡神山町下分字地野49-1神山バレー・サテライトオフィス・コンプレックス内）

神山の宿「作良家（さらや）」（出前フューチャーセンター）

（徳島県名西郡神山町神領字西野間240番地）

主旨：地方への「移住」が注目されている。課題は、多数の調査、現状分析、実証実験報告書等においてさまざまに叫ばれており、例えば、①街の機能性、医療福祉を含めたインフラ問題、②やりがい、生き甲斐ある仕事の発見と生活保証の問題、③コミュニティメンバーとのつながりや交流がいかに楽しく広がり、効果的に作用するかどうか、そういったことが力説されている。

一方で、そうした動きにおける問題は、往々にして、外部にある移住モデルの適用など、手法や運用の問題が先行し、そもそも人が生きて行くとは何か？ 地域で暮らしとは何か、ワークライフバランスのことなど、根底に潜む真の問題について議論されたることは少ないように感じられる。

なによりも、政策を尖らして、地域ビジョンを形成し、「旗」を揚げ、よりスピーディに、良質な人を地域に内で育て、地域外から集め、魅力的で持続力のある新しいまちづくりへ向かうことが求められる。言い換えると、目的性の高い、マルチセクター共創型のアクションづくりが求められている。

とりわけ、①地域の問題とは何か？ 真の問題発見、②ここならデキル感を生み出す「その場所でしかできない学びづくり (Placed-Based Learning (PBL))」、③大自然を感じて生きる暮らしへの環境整備と遊び感覚を大切に「仕事ー学びミックス」プログラムづくりと社会実験を考える。

目的：そこで、事前ワークショップ1では、主な参加者を徳島大学生として、①生活のダウンサイジングを志向した宿泊施設はどのようなものか？ 体験的に学んで、考えてもらう。②その際に課題となる住居機能をどう補っていくかについての体験と議論、③欧米では、こうしたアイデアを、アフォダビリティの観点を含めて、「タイニーハウス」と呼んでいるが、そうした新しい概念の形成、集合知の構築/集積は徳島にて可能か？ 神山町の民宿「作良屋」の協力を得て、実践的に検討した。

論点：タイニーハウスをつくる

遊び方、学びかた、
やってみる

進行：神山に到着

人と出会う
歩く（街を歩く、野を歩く）
「資源」に接する（温泉に入る）
遊び気分な作業に興じる、
畑で野菜を採る（もらう、洗う）
料理する（メニューを考える、鍋を使う、調理する）
ご飯を炊く（火を起す、米を研ぐ、）
ワイワイ食べる、満腹になる
ローカルとは何か？考える、
話をしっかり聴く
早起きする、
山に登る・滝（名勝）にみとれる、
朝ごはん食べる
コミュニティ・地域との交流の体験
地元の人とタイニーハウスをつくる、
地域を巻き込んだ巨大流しソーメンランチを楽しむ
一緒に食べる
ほっこりする、
地域を感じる
完成を考える
できそうにない気持ちを味わう
デキタという気持ちを味わう
ふりかえる

ポイント：

- (1) 「遊び」から学ぶ
- (2) 「感じて生きる」地域の体験
- (3) 「タイニーハウス」とは何かを知る

ゲスト：ケイト・ワシントンさん

(米国オレゴン州ポートランド・パール地区ネイバーフッドアソシエーション)

テーマオーナー：中谷秀久さん(神山の宿「作良家」店主)

講師：鴻野 祐さん(「七節」家具デザイナー)

主催：徳島大学神山学舎、地域創生センター

共催：徳島県

協力：NPO法人グリーンバレー



事前WS1：神山学舎のインスタントパーク型フューチャーセンター(KIPFC)でプロトタイプングする様子
(大学生と近隣住民の共創で地域資源「竹」を使い「あるものでつくる」タイニーハウス演習)

【第2回】事前ワークショップ2 (プレWS2)

タイトル：「第2回 神山に遊んでタイニーハウスをつくらう」

日時：2016年9月26日(月曜日)10時00分～12時00分、13時00分～16時00分

場所：神山の宿「作良家(さらや)」(徳島県名西郡神山町神領字西野間240番地)

徳島大学神山学舎(徳島県名西郡神山町下分字地野49-1)

主旨：事前ワークショップ1において、民宿の前庭を活用したタイニーハウスづくりは、学生たちにこれまでに経験したことのない学び体験を創り出した。ひとつは、建築資材とした竹材を、地域の人達とともに裏山の竹藪から切り出す作業、枝を払い、寸法を整える作業は、地方の山間部ならではの場に基づいた学習(PBL)であり、同時に、「遊比的」要素をもつ。もうひとつは、それらが、目的性を持ち、達成感をつくることが確認された。また、家は、大きさにこだわらなければ、自分たちでも建てられる感覚(デキル感)を生み出した。3つ目のことは(一時的で短時間であっても)フィールドとなる地域で、自然や人との出会い、散策、文化的偶発を体験できるインプットセッション(事例共有)

やアウトドアなモノづくりワーキング（プロトタイピング作業）をセットにしたフューチャーセンターワークが効果をもたらすことが判明した。そこで、事前ワークショップ2では、タイニーハウスを建築するに必要な項目である内装に焦点をあて、寝るための「自分環境づくり」、そこでの「居心地」「和心地」について考える。そのことを実装する現場（地域）で行い、あわせて、近隣住民と共創する「公共の場づくり」＝「プレイス・メイキング」について検討する。

目的：一般市民を主な参加者として、①「タイニーハウス」の米国での最新動向について知識共有する、②地域での宿泊の「楽しみ方」、その時の「居心地」について考える。③タイニーハウスに装備するベッドを、低コストな中古建築資材を用いて、実際に作ってみる。

論点：タイニーハウスの内装、家具について考える
2時間でベッドをつくる
使ってみる

進行：知識を共有する
まちを歩く
人に出会う
材料を採寸
裁断
工作する
ワイワイやる
ほっこりする
地域を感じる
デキタという気持ちを味わう
ふりかえる

ポイント：

- (1) タイニーハウスの知識を深め応用場面を描く
- (2) デキルことからやる（お金がかからない、短時間でできる）
- (3) 自分たちの「タイニーハウス」をより具体的に見える化し共有する

ゲスト：マット・ビボー氏（ポートランド・パーマカルチャー子ども教育研究所代表）

講師：中谷秀久さん（神山の宿「作良家」店主）、鴻野 祐さん（「七節」家具デザイナー）

主催：徳島大学神山学舎

共催：地域創生センター

協力：神山の宿「作良家」、NPO法人グリーンバレー、家具デザイナー「七節」鴻野さん、
徳島大学スチューデントアンバサダー



事前WS2：神山学舎KIPFCにて安価な中古建築資材でタイニーハウスの家具（ベッド）を作る様子
（ワークショップ参加者は実装現場の近隣住民と出会い一緒に作業する）

【第3回】フューチャーセンターワークショップ1（木事業）

タイトル：リレートーク「もう一度来たくなる町、住みやすい街」

ワークショップ「宿と食から考える もう一度来たい ここに住みたい まちづくり」

日時：2016年12月17日（土）20:00-21:00～12月18日（日）10:00～15:00

場所：徳島大学神山学舎（出前フューチャーセンター）

徳島大学フューチャーセンターA. BA

主旨：事前ワークショップ1、2において、民宿に併設する方式によるタイニーハウスづくりは、中古品や廃材を活用すると比較的安価に建築できることが、リビングラボ的検証から明らかとなった。この結果から「自分環境づくり」「アフォーダブルハウジング」の可能性が見えた。また、若い世代の遊び感覚を刺激し、新しい学びの場となることも示唆された。さらにコミュニティとの共創の可能性も認められ、個人事業者の社会実験的な取り組みが、公共的な場づくり（プレイス・メイキング）に寄与することが明らかとなった。本WSでは、その積み上げの上に、具体的なサービスモデルをデザインする場をつくる。特に、繰り返し訪れたい場所とはどういうところか？ 定住を促す要因とは何かを考える場をつくる。

目的：一般市民を主な参加者として、①各地の話題を共有する、②参加者にはWSする前にフィールドとなる神山町とそこでの滞在のあり方を実際に体験してもらう、③「もう一度来たい、ここに住みたいまちづくり」をテーマに徳大フューチャーセンターA.BAでワークショップし、宿のデザイン（滞在のデザイン）とそのペーパープロトタイピングに取り組む。

論点：・Basic Needs & Universal Comfort（基本的な要求と普遍的な快適さ）
・ポートランドモデル vs 日本旅館メソッド（グローバルスタンダード 対「和」）

進行：・知識を共有する
・我がまち、訪れたまちを知る
・人に出会う
・神山の宿のあり方と宿泊客について学ぶ
・徳大フューチャーセンターA.BAへ移動（車）
・徳大フューチャーセンターA.BAについて知る
・チェックイン、グループに分かれる、ゆっくり対話する
・ブレインストーミング、ディスカッション、デザイン、プロトタイピングする
・発表する、ラップアップする、ふりかえる

要素：・各地の事例
・地域の資源とは何か
・未来のステークホルダーとの出会いとつながり形成
・訪問する人、観光客、移住者が求めているもの、価値観、マインドへの接近と共感
・FCクイックツアー（フューチャーセンターへの正しい理解）
・時間を共有し、聴く、語る（多様性）

ピッチトークのテーマ

- ・長井恭平：世界に挑む「日本旅館メソッド」とは
- ・樋渡友樹：日本人留学生の目から見たポートランドとPSU生活
- ・山口雅和：地域の医療と介護の連携
- ・有井安仁：有田川という未来
- ・中谷秀久：神山町の民宿「サラヤパーク」プロジェクト
- ・阿部真哉：上勝町八重地の茅葺き民家プロジェクト。

ポイント：

- (1) フューチャーセンターの各種機能を知る、楽しむ
- (2) 宿のデザインに取り組み、描いてみる
- (3) アウトプットを出し、共有する

ゲスト（話題提供者の所属等）：

長井恭平：星野リゾート（東京）

樋渡友樹：米国ポートランド州立大学4年生（米国オレゴン州ポートランド在住）

山口雅和：富士ゼロックス西日本（大阪）

有井安仁：PLUS SOCIAL（和歌山）

中谷秀久：民宿経営「作良家」（神山町）

阿部真哉：地域おこし協力隊（上勝町）

ディレクター&ファシリテーター：吉田敦也（徳島大学A. BA）

コミュニケーションアクセラレーター：樋渡友樹（米国ポートランド州立大学）

主催：徳島大学 神山学舎、地域創生センター

協力：NPO法人グリーンバレー

詳細：<http://www.tokushima-u.ac.jp/cr/>

問い合わせ：cr-office@tokushima-u.ac.jp



WS1：実装現場（神山学舎KIPFC）での宿と食体験を伴ったインプットセッション（上段）と、
フューチャーセンターA. BAでのデザインワークショップとアウトプット共有（中斷・下段）

【第4回】

平成28年度徳島大学ダウンミーティング（本事業）

タイトル：「地域を創るフューチャーセンター、一大学サテライトオフィスの新しいかたち」

「100年時代の地域の未来、徳島から発信する人生戦略と学びなおし」

日時：平成29年1月29日（日）13:30～16:00

場所：徳島大学フューチャーセンター『A.BA』

主旨：徳島大学の5つのサテライトオフィスの連携事業として、広く徳島県全体を対象に自治体や関連団体、住民の方々に呼びかけ、フューチャーセンターに詳しい識者から、フューチャーセンターの視点、設置の仕方や運営、成果の反映方法等についての特別講演として学ぶとともに、各サテライトに関係する自治体や関連団体等の代表者等を交え、主に移住の促進と支援の観点から知の交流デザイン、移住プランニング、大学サテライトオフィスの役割、民泊（Air BnB）やガーデンカフェデザインについてフューチャーセンターワークショップを行った。

論点：100年生きる時代

徳島での暮らしと働き方

地域にとっての大学とは

目的：

- (1) フューチャーセンター設置・運営ノウハウの地域への還元
- (2) 各地域共通の課題や解決方法の共有による地域再生（移住等）の加速
- (3) 各地5カ所に分散する大学サテライトの交流促進

内容：(1) 特別講演「生活文化資産からのイノベーション」

紺野登（こんの のぼる）

一般社団法人 Future Center Alliance Japan (FCAJ) 代表理事

多摩大学大学院経営情報学研究科教、KIRO 株式会社代表

(2) フューチャーセンターワークショップ

ファシリテータ：岸本伴恵（イノベーション・ファシリテーター）

富士通エフサス みなとみらい Innovation&Future Center

個別テーマ①「移住者を受け入れる地域のあり方について」

個別テーマ②「フューチャーセンターの設置・運営や成果の反映方法等について」

参加者の類型：

徳島大学のサテライトオフィスからの参加（県内5箇所）（図4）

- ・地域再生塾（那賀町）平成18年8月設置
- ・上勝学舎（上勝町）平成21年9月設置
- ・美波町地域づくりセンター（美波町）平成25年7月設置
- ・にしあわ学舎（美馬市、三好市、つるぎ町、東みよし町）平成27年3月設置
- ・神山学舎（神山町）平成27年5月設置

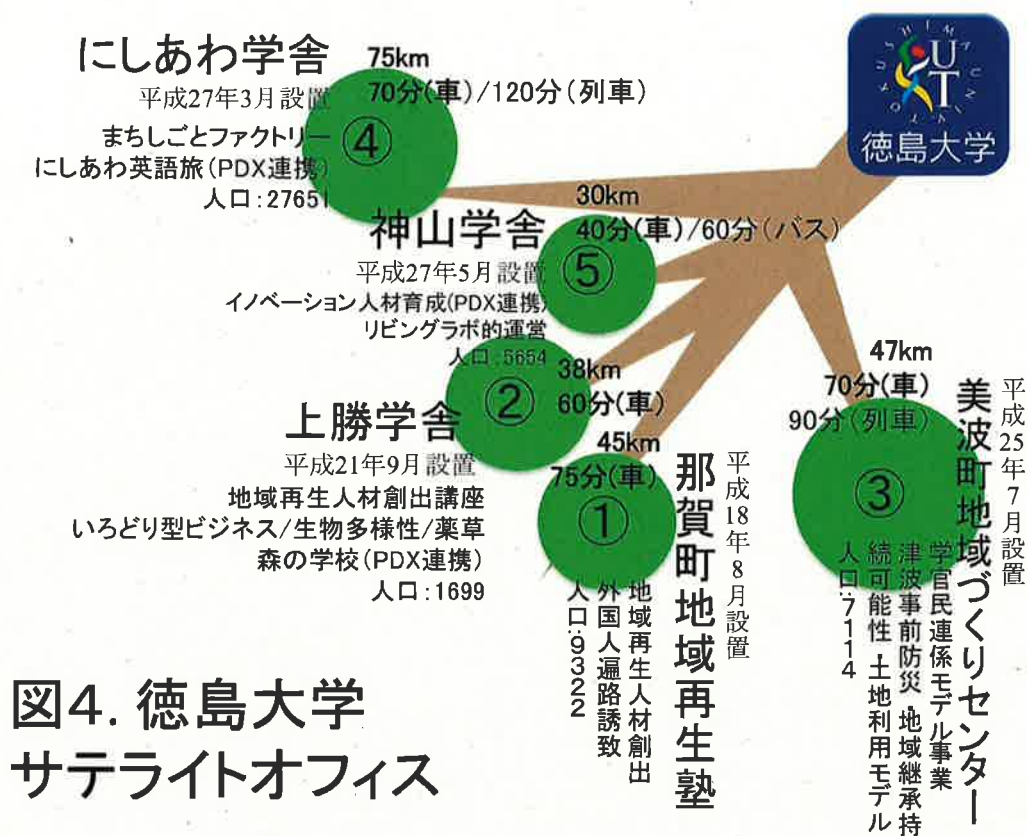


図4. 徳島大学
サテライトオフィス

様々な背景、所属等からの参加

- ・地域住民
- ・移住者
- ・学生
- ・大学教職員
- ・県市町村の職員
- ・関連組織の関係者や事業者
- ・他地域の地方創生関係者など

地域を超えた地域（近畿圏、関東/首都圏、海外）からの参加

- ・地域内（県内）から：67%
- ・地域外（県外）から：33%（未来の住民を含めた潜在的な地域間連携エコシステム）
（内訳等は前述の通り）

フューチャーセンターワークショップの要素（図5）：

- ・基調講演
- ・テーマトーク
- ・ピッチトーク
- ・地域外から参加と話題共有（大学連携で地方創生ビジネスを行う企業、文部科学省が参加）
- ・移住者らによる話題共有（主に神山への移住者が参加）
- ・ライフスタイル展示
- ・移住者によるスモールビジネス商品の紹介と試食
- ・知の交流デザインワーク（移住の促進と支援の観点から）
- ・対話と気づきの共有1（サテライトオフィス/移住プランニングの論点抽出）
- ・対話と気づきの共有2（大学サテライトの認識と役割、地域を創るフューチャーセンターの理解）
- ・デザイン思考ワークショップ（民泊（Air BnB）やガーデンカフェのデザイン）
- ・アウトプットの可視化（大学サテライトの新たな形の提案）
- ・ラップアップ（議論を含む）

図5. フューチャーセンターを用いた大学サテライトイノベーションWSの要素



主催等：徳島大学地域連携戦略室、徳島大学地域創生センター、

那賀町地域再生塾、上勝学舎、美波町地域づくりセンター、にしあわ学舎、神山学舎

協力：FCAJ (Future Center Alliance Japan)

参加者数：76人（徳島県、県内自治体、地域住民、学生、教員等）



テーマトーク



基調講演



よそ者ピッチトーク



さき者/わか者ピッチトーク



対話と気づきの共有



ライフスタイル展示



デザイン思考ワークショップ



アウトプットの可視化/共有



ラップアップ/議論

3 検討結果

第3回（本事業予算による第1回）のワークショップでは、2回の事前ワークショップの結果を踏まえ、テーマを「宿と食から考える もう一度来たい ここに住みたい まちづくり」に設定し、インプットセッション、デザイン思考ワークショップ、アウトプットセッションを実施した。その際、徳島大学の神山学舎とフューチャーセンターA、BAの両方を使用した。その結果、徳島県の中山間地域の地勢や人的環境など地域の魅力を満喫できる「コミュニティ・ホテル」のアイデアとコンセプトが抽出された。コミュニティ・ホテルはタイニーハウスの導入を前提とし、アフォーダブル（手が届く価格帯と経済性）でリバブル（自然と親和した素朴な居住性）な特徴を備えている。故郷デザインが可能な学習支援機能（高齢者と移住者との共同作業、団欒を体験、働き方や遊び方、時間の使い方を試行錯誤できるサービス）も装備している。移住を検討する実験的実践も可能である。

第4回（本事業予算による第2回）のワークショップでは、実施に先立ち、東京にて2016年12月

12日と2017年1月16日の2回にわたって出前アバカフェを臨時オープンし、東京在住のフューチャーセンター運営経験者（外部識者ら）と、第3回までに抽出されたプロトタイプ「コミュニティ・ホテル」について経緯等を共有した。また、大学サテライト、ならびに、地方国立大学の地域連携のあり方、そのことから描かれる、100年時代の地域の「暮らし・まなび・仕事」等のデザインについて、議論を深め、テーマ開発を行った（図1）。その上で、具体的課題として、地域のビジョン形成や未来設計を地域全体的に考える「場」のデザインに取り組み、それを徳島大学タウンミーティング企画として完成させた。

こうした約6ヶ月間のプロセス設計を経て開催されたタウンミーティングは、地方に立地する国立大学に固有のテーマで開催されたにも関わらず、首都圏、関東圏、近畿圏などを中心に、地域外から多数の来場者があった。また、地元の高校生2名含めて、県内の各地から多くの人が集まった。

そうした参加者から挙げた声としては、トークによる事例共有、対話、そして「場」を楽しむスローな時間の共有のあり方、一方で、それとは対照的に、共有された素材や対話/議論で導かれたアイディアからクイックにアウトプットを導くデザイン思考の手法とワークショップファシリテーションのあり方について、体験を通じて学ぶ機会が持てたことを成果として強調する参加者が多くいたことが特徴的である。

同時に、アウトプットとして、大学サテライトの新しい姿として「宿泊すると学べる徳大ハウス」が具体的に描き出され、その中核として「滞在スタイルを宿泊者が自らデザインする形の大学サテライトホテル」を短時間にモデル化できたことを評価するコメントが参加者から多く出た。

こうした成果を得た背景には、ペーパープロトタイピングの過程で作成されたメモ（ポストイット）から分析されたことであるが、「徳島は、地方でありながら、地元の高校生や大学生が、また、旅人や移住者らが、地域の自然や暮らし、昔ながらの生活スタイルを、日常感覚で、体験し、自分の暮らしに取り込むための、仕組みや仕掛け、サービス、学びのシステムが不足している」という意見や要求があった。

これらのことから、最終的に、キャリアデザインや人間性の向上を、地域の暮らし体験、地域への貢献、スキルトレードを通じた「故郷デザインの「場」」の考え方がモデル化され、それをゆったりとした時間の流れの中で自ら試行できる「学び広場」としてのAirBnB（民宿）デザインが「サラヤパークモデル」として完成した。

本結果は、以下の3つポイントにまとめられる。第1は、フューチャーセンターは、基本として、「フューチャーセンター間連携」（フューチャーセンターアライアンス）を前提として性能を発揮するものであり、徳島を「地方」として捉えるのではなく、リソース（資源、宝）に満ちた固有の地域として、最適な「場」をデザインし、各種リソースの共有を伴いながら運営/活用するならば、ワークショップ効果、創発力を高め、他地域との交流、相互訪問、移住促進、観光客誘致のエコシステムの拡大とイノベーションを加速させることが可能であるという点である。本調査では、こうしたフューチャーセンターの作用とメリットが直接的に作動したものと推察される。

第2は、2名の高校生の参加と、そのふたりの企業人や他地域/海外からの参加者との出会いが起こ

った点に注目するならば、フューチャーセンターがヤングクリエイター育成のインキュベータとして効果する可能性を示している点である。出会い、つながり形成の機会が少ない地方の弱みをカバーするものとしても活用できる。

第3のポイントは、今回の結果から、フューチャーセンターの「場」の力が確認できたことである。特に、潜在的なステークホルダーとして選ばれた人達による各地の成功事例の紹介やその中での課題の共有を土台に、傾聴と対話を引き出し、アイデーション（アイデア創出、具体化、抽象化、概念化、知識化に至る一連のプロセス）を刺激し、そこから「何かを生み出す」創発力、具現化する力を高めるためのフューチャーセンターA.BAの「場の転換機能（8つのゾーニング）」に関する性能と効果が確認できたことである。

すなわち、気づきの促進と可視化、集合知形成、具現化の加速を担う装置としてのフューチャーセンターの役割と効果は明らかであり、各種イノベーション事業の開発と展開の「場」として、期待が寄せられるところとなった。

フューチャーセンターが、自治体職員、第三セクター、専門家、NPO、若者地域リーダーなどによるイノベーション創出と社会変革（社会変容）を支援する「場」として、また、より広く、住民のライフイノベーション、さらには、本調査研究の中目的「100年時代の地域の未来、徳島から発信する人生戦略と学びなおし」への再接近、そのための地域全体の問題発見力と市民参加意識の向上、プロジェクトデザイン学習（チーム形成/共創のスキルアップ等）にも有用であるとも言える。

同時に、本調査研究で掲げた大目的「時代を正しくリードし、持続と成長を牽引する地方創生のツール」としても、不可欠なものである。このことは、本研究と並行して実施/推進された、徳島大学フューチャーセンターA.BA発の2つプロジェクトが1年～1年半で地域社会のみならずグローバル社会を巻き込む成果を出しつつあることから実証されている。

そのひとつは「徳大ファーマーズマーケット」プロジェクトである。2015年9月24日のフューチャーセンター開設の日スタートした記念事業であるが、以後、地元有志、徳大生が連合する実行委員会の力で100人を越える規模でのキャンパスファーマーズマーケットの開催が継続している。運営に参加する地域の有志は農家や6次産品事業者を中心に90名に達している。第2回は2016年9月24日、第3回は2016年12月17日、第4回は2017年3月18日に開催された。第5回の開催は6月17日に予定されている。

もうひとつは、フューチャーセンター内に設置のFabLab（ファブラボ）による「伝統をメイク」プロジェクトである。これは阿波浄瑠璃の人形の頭（かしら）を徳島大学が3Dプリンタで出力、株式会社資生堂がヘアメイク、衣装の素材で希少となった「段鹿子」反物は、株式会社富士通の協力のもとテックショップ東京のデジタルプリンターで出力、徳島発ベンチャーNMWorksが着物に縫い上げ、それらを徳島出身の人形遣い「勘緑」さんの指導で木偶として仕上げ、八百屋お七を上演するというプロジェクトである。通称「テクノお七」の公演会は、徳島大学地域交流シンポジウムとして、去る2月18日、富士通デザインが運営する東京六本木のHAB-YUプラットホームにて開催され、大好評を得た。すでに米国ポートランド州立大学の日本研究センターとの共同プロジェクトの動きもある。

上記2つの事例はいずれも徳大フューチャーセンターから創発された事業であり、フューチャーセンター無しにはあり得なかったプロジェクトである。これまでにないクリエイティブでプラス思考なステークホルダーの参加を得て、地域持続のエコシステムを形成しつつある。

一方で、課題も見えてきた。一つは、目的工学的な考え方と手法獲得の支援である。もう一つは、自治体等公共機関の壁である。

目的工学的な考え方と手法獲得の支援については、フューチャーセンターが、いわゆるコワーキングスペースや単なる未来思考なワークショップと異なり、社会が志向すべき共通善や解決困難な地域課題に対して大目的を掲げ、新しい価値、生きた方、働き方、公共としてのイノベーションを起こしていく目的性を持った「場」であること、また、地域間連携、フューチャーセンター間連携のもとアクションを起こすための装置であり、集まりであることの認識はまだこれからである。具体的な課題への取り組みを持ってそのことを示し、「参加する」ことで学んでいく態度と実践を起こしていくことがこれからの作業となる。

フューチャーセンターの自治体への設置等に関しては、テーマオーナーを選定するインタビューの段階（プロジェクトデザインプロセスの初期の段階）において、自治体等の関係者の積極的な参加が、職務的な立場からも1市民としての立場からも、得にくい状況であることが判明した。また、あらかじめ確定的な計画を示さない限り、前に進まない自治体や公的機関の（従来型の）地域行政のあり方もテーマオーナーの選出と最適化に障壁となった。こうした地域事情からの冒頭に掲げた検証課題の一部は今後の課題となり、継続的な検討と取り組みとすることになった。

地方創生に向けて、官民協働の「場」づくりはこれからの地域に必須でありフューチャーセンターへの期待は大きい。地道な努力のもと、「共創」をテーマにした政策立案や地域プログラムの開発/実践にフューチャーセンターが効果することの発信が求められる。

以上