

地域貢献科目「地域プロジェクト」11年間の活動について

三上訓顯

本稿は、芸術工学研究科博士前期課程科目地域プロジェクト11年間の活動について述べたものである。地域プロジェクトの目的は、地域課題に対して本学の院生達のアイデアやスキルを用いて貢献しようという点にある。そうした貢献のための活動を通じ、院生達にも地域とコミュニケーションをしながら成果品をつくる意味はあるだろう。

本稿の内容は、第2章では11年間の活動概要を記した。第3章では11年間の活動プログラムについて述べた。第4章では活動した結果、地域に対してどのような点が貢献となったかについてまとめ、そこからいくつかの知見を抽出した。第5章では同年度に開始された筑波大学芸術専門学群・芸術研究科の地域貢献について紹介し、最終章で今後の課題に言及している。

キーワード：地域プロジェクト、地域貢献、活動プログラム、名古屋市、大高地区

1. はじめに

芸術工学部開設20周年、その後大学院が設立され、地域貢献を意図して設けられた芸術工学研究科博士前期課程科目「地域プロジェクト」の11年間の活動について、研究室に残された成果物を用いて本稿で記述しておきたい。学部開設20周年の過半を行ってきたプログラムであり、学部開設に花を手向けることにもなるだろうし、何よりも過去を総括し今後の活動に供するためにも、11年という歳月は、これまでの活動についてまとめておく契機だと考えた。

地域プロジェクトの特徴は、地域の課題に対して本学大学院生達のこれまで培ってきた能力や技術あるいは経験やアイデアを用いて、地域貢献を果たしてゆくことを目的としている。そのために地域のニーズとウォンツさぐり、我々指導側と院生達とが意見交換をしながら毎年活動プログラムを決めている。当然院生達のキャラクターがテーマ設定の大きな柱になってくる。そうした地域と院生との接点を見い出しながら、名古屋市緑区大高地区でのフィールド活動を通じて地域貢献を果たそうというものである。その成果は、これまでフィールドサーベイによる課題把握、院生

の実際の催事やイベントへの参加、活動した成果を記述した報告書、印刷物制作と配布、DVD媒体の提供などを通じて地域に還元されてきている。

私達の活動対象は、初年度である2005年度から現在に至るまで一貫して名古屋市緑区大高地区〔注1〕を地域貢献の対象としていることも特徴の一つである。

地域プログラム開始に際して、どこを活動対象とするかについて当時名古屋市都市センターに在職された青山嵩氏と相談した。氏は「すでに有松は多くの大学が関わっている、ならばまだ誰も手をつけていない大高地区がよいのではないか」、とすると助言をいただき、今村敏雄氏（元連空間設計代表取締役）を紹介された。今村氏は街づくりの専門家であり、大高地区に生まれ、現在も同地区に居住し、地域の現状や動向について大変よく熟知しており、大高地区の方々と面識や人脈があるなど、大学と地域をつなぐ大きなパイプ役として本授業では必要不可欠な存在であることを実感し、私は非常勤講師として本学にお迎えした。以来筆者と今村先生の二人三脚でこの授業を進めてきている。

2. 地域プロジェクトの概要

授業は、最初に今村先生による大高地区の歴史と現状の説明から始まる。その後実際に大高地区のフィールドサーベイを行い、後日院生達とディスカッションをしながらテーマや活動プログラムを決めてゆくという毎年一定した手順で行われている。

表1にこれまでの地域プロジェクトの活動プログラム名をあげた。受講者が生活環境やデザイン情報など多領域に及ぶので、テーマ自体も、建築、3DCG、グラフィックデザインなど多様なものとなっている。一つの小さな大高地区で、よくこれだけのテーマがあげられたと思われるが、実際に活動してみると毎回多彩なテーマが登場している。11年間の地域プロジェクトの受講者数は38人、各年度平均では3.45人である。このほか受講者が必要に応じて関係する院生やスタッフなどを、プログラムに参加させている。

また図2は、成果品である。原則として地域への提案は、報告書形式とし、それ以外の成果はDVDなどの媒体にしている。こうした成果品は、今村先生を通じて大高地区の関係者に渡されている。これによって地域貢献を果たそうと

表 1. これまでの授業の概要

年度	活動プログラム	受講者数
1 2005	大高まちづくり提案書	2
2 2006	名古屋市緑区大高地区歴史的T字路に関する環境評価報告書	4
3 2007	大高地区町作りサロンの提案	5
4 2008	酒蔵及び空地の再利用提案	8
5 2009	ODAKA CASTLE RECONSTRUCTION PROJECT	4
6 2010	大高の酒造り	5
7 2011	大高神話物語	1
8 2012	緑区プロモーション映像の制作	4
9 2013	大高城・鷺津砦・丸根砦CG及びVRコンテンツ	1
10 2014	大高地区の催事映像の制作	3
11 2015	酒粕を用いた新商品スイーツの提案	1



図 1. 成果品

いうものである。次章で各年度毎に地域プロジェクトの活動と成果を紹介しておこう。

3. 地域プロジェクトの活動プログラム

3.1 大高まちづくり提案書 (2005 年度)

地域プロジェクト開始初年度は、私達の専門分野である街づくりから始めた。受講生も生活環境領域に属している。

大高地区の特徴は二つある。第一に大高城跡公園を取り囲み狭隘な路地が縦横に走り回っていることである。それでいて緑も多く名古屋市内とは思われない良好な環境が維持されている。その多くは大高城建設の頃からの道や路地が継承されている。第二の特徴は、地場産業である酒蔵が現在でも3軒営業をしており、特徴ある日本酒を全国に出荷している。もともと酒の街という性格を今に残している。こうした背景から比較的戦前からの建築物も残されており、大高地区特有の景観を形成している。

図2は成果品のなかから、提案の一部を掲載している。先



図 2-1. 路地の沿道整備の提案



図 2-2 酒蔵の提案の一部

図 2. 成果品 (A3 形式カラー版 5 ページ)

ず路地は、一定時間の車通行を規制し歩行者天国化するとともに、地区周囲への大規模な駐車場を提案している。さらに路地沿いには、小・中規模の植栽プランターによる沿道景観の整備を提案している。このグループが感心を持ったのは、やはり酒蔵であり、大きな樽を利用した遊具やカフェのしつらえや、夜間のライトアップ、お酒ができたときのイベント、酒蔵カフェやギャラリー、あるいは酒樽を利用したベンチやテーブルなどを提案している。実際には、酒蔵の催事はすでに行われてきており、多いときで2,000人のビジターが酒蔵を来訪していると聞く。

一般に建築系大学の地域貢献は、他の多くの大学でも行われているが、そうした正攻法のプログラムが初年度の活動内容であった。このプログラムを実施する私達教員側もある種の手探りで行いながらのスタートであった。

3.2 歴史的T字路に関する環境評価(2006年度)

大高地区の道路や多様な路地について定量的な把握を試みようというのが2年目の活動テーマとなった。

大高地区まちづくり協議会の案内で、実際に地区の道や路地を回りフィールド調査を行った結果、交差部のT字路に着目し5指標を設定した。それは道幅が狭く車が進入せず子供達が遊べる路地としての活力性、風情ある建築や緑が多く潤いを与える感性、道幅が確保され緊急車両が通れるアクセス性、路地の周囲に空地などがあり地域のコミュニティの場になる可能性をもつ適合性、路地の清掃が行き届いていたりするなどの管理性の5指標である。またT字路の選定については、街づくり協議会のメンバーの助言に基づき、56のT字路を解析対象として設定した。それが図



図3-1 抽出された道と路地

3-1である。

5指標について5名の評価者(受講者)が各T字路を歩き回りながら、その場で5段階評価を行った。その評価の値を用いて主成分分析を行った。その結果独立性の高い3因子を抽出した。それが地区の人々のふれあいや散策を意図する地域性、城址や緑地など大高城址公園がもたらす風景などの良さを判別する歴史性、生活上の安心や車に対する安全性を意図する利便性とである。

この頃大高地区は幅員20mの都市計画道路の施工事業がまさに始まろうとしていたのである。それは当時の路地では緊急車両が入れず都市防災の面からも道路の整備が名古屋市や大高地区では急がれていたのである。実際に私達の視点からみれば、道は戦国時代の習わしで外敵の防衛のために意図的に折り曲がり、そして意図的に狭隘な路地は、それ自体が大高城址公園の緑地とも関わり大変良好な環境を形成していたのである。成果の一部を図3-2に示した。

従って道路の整備が良好な環境の持続かとする論点が背後にあったのである。私達の解析結果も地域性や歴史性と、これに対する安全性という両極の指標のなかで導かれた結果であり、それ自体開発か保全かとする二つの命題を抱え込んだままの結論となっていた。後日道路の拡幅事業は、一部の民家の撤去が始まり次第に整備されだしてきた。そんな中で今後大高地区の歴史的良さを守ってゆこうとする、現実的な判断を地域は選択したのだろう。

3.3 街づくりサロンの提案(2007年度)

これまでの活動は、大高地区全体を活動の対象とするものであった。だが今回は、大高地区の特定の施設をテーマ



図3-2 主成分分析後の結果

図3. 提案の一部(A3形式カラー版6ページ)

として取り上げた点がこれまでとは異なる。

そうした個に対する提案から街づくりへの展開ができる活動を試みることにした。そうした活動対象として、大高地区の山盛酒造が私達の調査に協力してくれることになった。歴史も古く酒蔵建築も往時の姿を留めており、製造商品である日本酒も地区のブランドとして全国に出荷されている。

さらに今回から受講者が、これまでの建築領域の院生に加え、情報システムやプロダクトを専攻する院生も加わったことも新しい活動を必要とする理由である。従って酒蔵の新しいソフトやハードに及ぶ利用方法を扱いつつ、日本酒 CI のグラフィックデザインを行おうというものである。

図4は、酒蔵の一角にある古い民家を対象として実測調査を行った。その上でこれからの酒蔵利用の新しい提案として、地域や来街者に対する街の情報を発信する街づくりサロンを提案している。また日本酒ボトルの新しいデザイン提案を行っている。日本酒ラベルに使用する山盛酒造の CI デザインである。従来からの日本的なイメージを払拭したデザインを試みている。そのほかにも酒蔵の名刺やグッズ用のバック、ストラップと CI デザインの提唱は広範囲である。さらには、情報発信システムを提案しており、紙、インターネット、人対人のコミュニケーションにわたる提案を行っている。こうした一連の提案を通じて街づくりに貢献しようという提案であった。

3.4 酒蔵空地の再利用提案 (2008 年度)

2008 年度は受講者数が 8 人と多く、彼らの専門分野も多義に渡っているため、一つにテーマを絞り込むのではなく、むしろ提案対象を一つにして、これを素材としながら受講

者の専門性を活かした提案を個人毎に行ってもらうことにした。これを一人一案方式と呼んでおこう。提案対象は、前年度同様山盛酒造の酒蔵である。

作業は、現地見学を含め 5 回の打ち合わせを行った。各人のアイデアを提案次元にひきあげるのに、途中段階で数回の打ち合わせが必要であった。こうしてプッシュアップされた結果は、最終提案書にまとめられていった。

提案は、酒蔵の空地利用に対する提案と、酒蔵から街にむけて行われる催事などの提案に二分されている。結果として個人の所有地に関わる提案から街への提案へと、外へ拡大していったのは正解だったといえよう。結果として街づくりにも関与してゆく内容となってきた。そうした提案の一端が図5である。

こうした一人一案方式は、提案づくりの作業自体が個人ベースなので、受講者にとっては比較的取りかかりやすいテーマであったといえよう。それだけに提案の幅もあり、多彩ではある。私は、最終提案の編集という操作が結構重要性を持ってくるだろうと思われた。

3.5 ODAKA CASTLE CG RECONSTRUCTION PROJECT (2009 年)

この年は、情報系の院生達が受講するという珍しい構成だった。建築の専門知識は少ないが情報オペレーションについては卓越している受講生達である。そこで私は、大高城の 3DCG による大高城の想像復元を提案した。

今は大高地区の中心部は大高城址公園となっているが、16 世紀前半には大高城が存在し、戦国時代の要衝の一つでもあった。だが大高城を示す資料は現存しておらず、地元歴史研究者の手元に、出所不明の古図とこれに基づいて描か

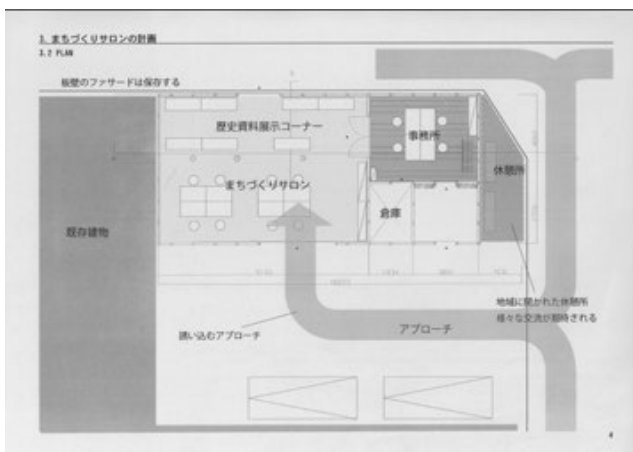


図4 街づくりサロンの提案 (A3 版カラー 11 頁)

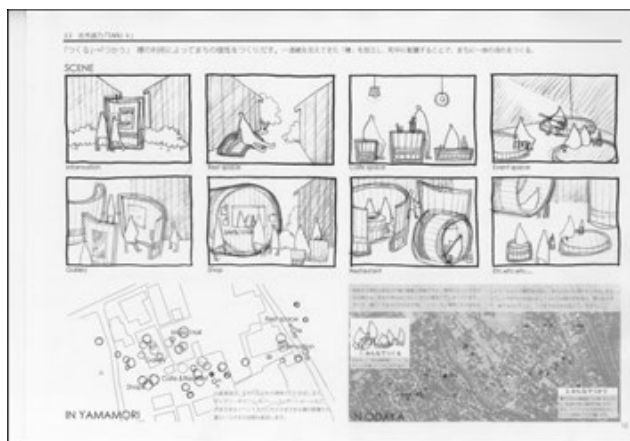


図5 酒樽利用の街のオブジェクト (A3 版カラー 12 頁)

れた大高城を遠望した歴史研究者のスケッチが残されている。だが戦国時代初期の城郭とはいかなる形態をしているのかという点について、地元歴史家からのヒアリングを進めて行くと、通例一般人がイメージしているような堅固な白い堀に幾重にも囲われ天守閣をいただくというものとは、ずいぶん違うことはわかってきた。しかし 3DCG を作成する上での具体的なエレベーションや館の配置はどうなっていたかとするイメージはなかなかつかめなかった。

そこで受講生達が文献をあさり、ようやく当時の城と推測される類似事例を導き出した。それが綾城（宮崎県龍尾城）、足助城（愛知県真弓山城）、高遠城（長野県兜山城）であった。いずれも 1330 年から 1500 年にかけてつくられた山城であった。それらのなかでも築城時期、城郭の規模、場所の近接性の視点から評価し、足助城が大高城と類似性の高い城であった可能性が高いという結論に至った。幸いなことに足助城は、復元されている。そこで足助城のフィールド調査を行い、CG 制作に必要な建築形状や寸法計測などの建築情報を収集したのである。

こうした集めた建築情報を、古図と大高地区の地形図とを重ね合わせながら、等高線、空堀の位置などを探りながら、先ず当時の地形をディスプレイマッピング法により復元したのである。次いで足助城から得られた建築情報に基づいて本丸、矢倉、長屋の 3DCG 制作を行った。これが図 6 に示した、大高城の想像復元である。

地元歴史家達の知見を反映し、おそらく当時の城は数多くの兵士や武具や食料を城内に蓄積できるスペースが必要であったし、兵士達が野宿同然で寝泊まりするスペースも

必要であったという理解から、城郭の過半以上はオープンスペースとして相当規模の空地が確保されていたとする考え方を採用している。従って城というよりは砦に近い配置形態といってよいのだろう。それは私達が通例イメージしていた城の形態とは大いに異なっており、それは私自身にとっても新しい発見であった。

図 6 で示した成果報告書と DVD に納められ、地元で公開された。これが地元では好評であり、地域のニーズとウォンツとが上手に絡み合った活動だったといえる。また今回の受講者には建築系の院生がいないのも特徴である。受講生達は、多分コンピュータゲームをつくるような論理で未知の形態をつくりあげる必要な情報を導き出していった。建築学上の史的正確さは不明だが、それでも今ある情報を組み合わせた想像復元には、納得させられる意味性もあるだろう。実はそうした活動こそが、本学の特徴の一端ではないだろうかと思わされたプロジェクトでもあった。

3.6 大高の酒造り (2010 年)

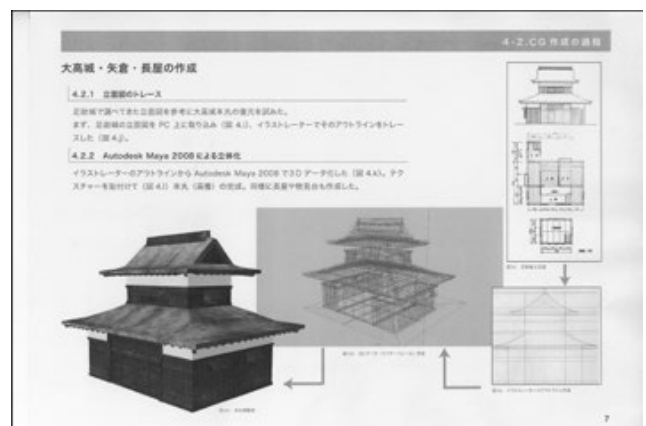


図 6-2 大高城・矢倉・長屋の 3DCG 制作過程



図 6-1 想像復元の方法



図 6-3 3DCG による大高城想像復元

図 6. 提案の一部 (A3 形式カラー 8 頁、付属 DVD)

大高地区の地場産業は酒造りである。この製造過程をいくつか紹介したいというのは、大高地区関係者の希望でもあった。そこで、酒の定義に始まり、酒の作り方を概説したプロモーション・ツールを制作することにしたのが、この年の活動である。受講者達は、実際に酒蔵を訪れ酒の作り方を勉強してから、紙媒体のパンフレットと、同様の内容のDVD動画を制作することとした。

制作されたパンフレット200部は大学の機材を用いて出力し、受講生自らが製本するなど文字通り手作りのパンフレットとなった。図7にその一部を示した。同様にDVD(上映時間10分)も大学の機材を用いて制作された。こうして制作されたプロモーション・ツールは、大高地区の関係者や地元小学校へ寄贈された。内容的には、小学生が理解する水準で制作されており、地域の勉強をする際の参考資料として活用してもらえればという期待があった。

だが小学校側からは特に使用したという話は聞こえてこなかったし、これといった感想がもらえなかったとことを後日関係者から聞かされた。

そうした理由が明らかにされているわけではないが、類推すると、一つには小学校の教育方針と地域関係者との間に地域という概念をめぐる温度差があるのだろう。

もう一つの課題は、こうしたパンフレットを大量に制作する方法と配布ルートを私達はもっていなかったことである。大学が保有する機材では、せいぜい200部印刷するのが能力的にも資金的にも限度である。当然継続的に配布するというのであれば、それ以上の部数を外部の業者へ委託して印刷しなければならない。さらには配布ルートが、自

治体の配布用の棚に置いておくだけというのでは、他の数多くのプロモーションツールの中に埋没してしまうし、地域貢献の度合いも低い。そうした欠点を補う意味でDVD映像を制作したのであり、こちらのほうが汎用性が広いのではないかと思われる。これは有益なツールだといえよう。

このプロジェクトは、地域貢献に関するいくつかの課題を提供してくれた。そういう点では、こちらも勉強になったプロジェクトでもあった。

3.7 大高神話物語(20011年)

この年は、デッサンができる受講生が1名であった。従って活動テーマを決めるときに今少し大高地区へ預け、地区徘徊の中から本人が面白いというテーマを見つけてもらおうと考えた。

そうしたテーマ探索の結果、地区内の氷上姉子神社の神話にたどり着いた。

氷上姉子神社の由来を同社の記述からあげておこう。

「氷上姉子神社は、日本武尊(やまとたけるのみこと)のお妃・宮簀媛命(みやすひめのみこと)をお祀りし、日本武尊なきあと、この地で祀っていた草薙神剣(くさなぎのみつるぎ)を遷して創祀したのが熱田神宮の始まりとされ、現在は名古屋市緑区大高町の氏神様として親しまれております。」

このように地域の氏神様である氷上姉子神社は、名古屋市の熱田神宮の創始であったことが記述されており、日本の神話の中でも大変由緒ある古い神社であることがわかる。そのなかで受講生は、日本武尊と宮簀媛命のストーリーに着目した。神話に基づき受講生が作成したラブストーリーのあらましは以下のである。

大和国の皇子日本武尊は、天皇に従わない東国の神を征伐するために旅だった。途中伊勢のヤマトヒメノミコトから天叢雲剣という大蛇の尻尾から出た剣をもらった。大高についた日本武尊は宮簀媛命に一目惚れで恋をし、宮簀媛命も武尊に恋をした。東国から帰ったら結婚しようと言いつつ、日本武尊は駿河で悪族によって草に火をつけられた。そこで天叢雲剣で草を薙ぎ払うと、火は悪族に向かい日本武尊は難を逃れた。そこでこの剣を草薙の剣と名付けた。こうして東国の神々を征伐した日本武尊は、尾張国へ帰り宮簀媛命と結婚した。しかし宮簀媛命との幸せな時間も束の



図7. 大高地区酒の作り方パンフレットA5版10頁

間、日本武尊は伊吹山の山神の征伐にでかけることにした。旅立つ時に、草薙の剣を私と思って持っていてくださいとって宮簀媛命に剣を預けた。伊吹山の山上は、大雨やヒョウを降らせ、やがて日本武尊は病にかかり力尽きてしまった。亡くなった日本武尊は、白鳥となり宮簀媛命に会いに行った。以来草薙の剣はお屋敷に安置し後生大切に守り続けられてきた。宮簀媛命の晩年に、熱田に地を移し、それが今の熱田神宮となっている。今では草薙の剣は三種の神器の一つになっています。

そしてこのストーリーを受講生自らの創造力を大いに働かせ、イラストレーションを描き紙芝居にしたのである。紙芝居の舞台も受講生自らが制作し、氷上姉子神社で奉納上演されるとともに、街づくり歴史の会の会合、地区の催事でも上演されてきた。そうした活動経緯は地元メディアもとりあげてくれた。これら成果品の一部を図8に示す。

このプロジェクトは、受講生の創造力や技術が、紙芝居という古典的な媒体を通じて、大高地区に伝わる神話を現代という時代に蘇らせたといえ、個人の能力が地域のニーズとウォンツに見事に応えた活動プログラムであった。

地域貢献は、ある種試行錯誤の時期を必要とする。そんな経験を経て、こうした事例をみると個人の能力を発揮して地域貢献するという初期の授業目的の筋道が明快になってきたといえる活動プログラムであった。授業だから作業をするという発想から、クリエイションを通じて地域の面白さを再発見する。その成果が地域の人々の関心や発見を呼び起こすところに、地域プロジェクトの鍵があるといえよう。

3.8 緑区プロモーション映像の制作 (2012年)

この年は映像系の受講生が多く、彼らと相談により、年度末に緑区映像コンテストが開催予定であり、それへの15秒の緑区プロモーション応募作品をつくと同時に地元にも配布しようというのが活動プログラムの目的であった。そこで映像化のためのコンテを受講生に制作してもらった。

コンテは、数多くのロケを必要とするドキュメンタリー案、長期の制作期間が必要な案もあったが、映像は総ての制作要素が現実的に実施可能であるかの判断が必要となる。そこで最も短期間で制作可能であり、ロケ先も少なく登場する配役も最小のコンテ案をもとにした制作方針が決定さ



図8-1 大高神話物語



図8-2 大高神話物語



図8-3 奉納上演や紹介された地元新聞記事

図8. 大高神話物語

れた。制作には配役が必要であり、大高地区に住む2名のボランティアをお願いした。ロケは大高地区にある大高緑地で行われた。そうした現地撮影ロケの光景が図8である。

ストーリーは、親子が公園でサッカーをしている風景のみである。それでこの地区の良さを表現しようというものであった。

結果として、年度末に15秒の緑区プロモーション映像を3案が制作され地元へ配布された。コンペの結果や地元での評判は確認できなかったが、受講生達の成果を地域へ還元するという初期の目的は果たしたようである。

この年度は、毎年提出を義務づけている地域貢献成果報告書が未提出のままであった。ロケの際に報告書のフレームについて詳細なメモをつくり映像監督に手渡したが、全く理解されないままに忘れ去られてしまった。受講生達は、制作に没頭しているので報告書の意義や必要性を忘れがちである。それならば、スクリプトを役割分担しておけばよかったと私自身が反省した。紙媒体の成果報告書の必要性を痛感させられた。

3.9 大高城・鷲津砦・丸根砦のCG及びVRコンテンツの制作(2013年)

この年度は、コンピュータの得意な受講生が1名であった。そこで歴史的状況を調査した上で戦国時代の大高ランドスケープを3DCGにすることをテーマとした。

大高城(今川方)、鷲津砦及び丸根砦(織田方)は三点セットで国の史跡に指定されている。名古屋市の史跡案内によれば、1560年、今川義元が兵を挙げ尾張を攻めようと進軍

してきた折、大高城は本隊の駐留所となっており、当時今川方の松平元康(後、徳川家康)が先鋒として大高城に兵糧入れを行ったとされる。桶狭間で今川義元が討たれると、元康は岡崎に逃げ帰った。このように桶狭間の戦いという戦国時代の歴史的転換点に大高の土地が関わっていたのである。

図9で示した地域貢献の成果品は、プログラムを記述した報告書とCDに納めて提出され、地域へ配布された。なおCDはYou Tube[注2]にアップされており、大高地区の人間が容易にアクセスできるようになっている。

このプロジェクトは、所定の授業期間内では終わらず、その後受講生自らが大高地区を訪れ調査しプログラムの改編を続け、結局2年の時間をかけてこのプログラムをブラッシュアップさせ完成度の高い作品となっている。後日完成版を視聴した名古屋市長河村たかし氏からも好評であったという報告を後日伝え聞いた。このプロジェクトを通じ受講生の能力を発掘させたことにもつながったプロジェクトであった。

3.10 大高地区催事映像の制作(2014年度)



図9-1 3DCG 戦国時代のランドスケープ報告書6頁



図9-2 戦国時代の3DCGランドスケープ動画

図9. VRコンテンツ成果品



図8. 緑区プロモーション映像ロケ風景

この年は、丁度旧大高町が緑区に併合されて 50 周年という契機をとらえ、映像系の社会人院生が中心となって大高地区で今でも行われている 1 年間の催事を映像記録・編集した作品の制作を行うことにした。

大高地区の催事は氷上姉子神社を中心に数多く行われているが、その中で 6 月斎田御田植祭（図 10）、9 月の秋祭り、2 月の酒蔵開き、それにと藤竹飯（とうたけめし）という地元の料理を題材とすることにした。こうした催事の解説を地元の大高地区歴史の会にお願いし取材を続けていったものである。最大の催事である秋祭りが台風のために中止となるハプニングに遭遇したが、季節とともに訪れる代表的な大高地区の催事を通じて町の歴史の一端を語る映像作品としてまとめられている。映像作品は You Tube にもアップされ地元での閲覧も可能としている。

3.11 酒粕を用いた新商品スイーツの提案（2015 年度）

この年の受講者は、社会人院生 1 名であった。人数が少ないと個人の意思で活動できる点がメリットになってくる。そこで例年通り大高地区を見学してもらい、その中からテーマを見つけることとした。

受講生が着目したのは、酒蔵から発売される酒粕であっ



図 10-1 地元の方々による催事の説明



図 10-2 御田植祭

図 10. 大高の四季「神と農」DVD 上映時間 25 分

た。これを用いてスイーツなどの新商品開発を行おうというものであり、これまでのプロジェクトではなかった、地元の食材を用いて現代の味覚に合う新しい商品を開発してゆくことは、まさしく地域貢献そのものである。これが将来大高地区の新商品ブランドに成長すればという夢をいだきながらの活動である。

大高地区コミュニティセンターのキッチンを借りて、地元の方々とスイーツの試作に励んだ結果、味覚的にも十分味わえる新商品が完成した。そこで同年 9 月に行われた大高地区山盛酒造の酒蔵を用いて行われた恒例のお月見コンサートの催事会場でも 100 人分を調理し、来場者に無償で配布した。

食の新商品開発というのは、地域プロジェクトでも初めての試みであったが、それは十分予想できる活動プログラムである。それはこれまでの提案型から、より実践的な地域貢献の方法を示唆している。今後このレシピを地域へ公開し、地区の名産や、地元の家庭でも容易に作れる料理の一つになれば面白いと思われる。



図 11-1 使用材料 左端が酒粕



図 11-2 完成したパウンドケーキ

図 11. 酒粕利用の新商品スイーツの提案

4. 地域プロジェクトの成果と知見

表2は、このプロジェクトと一緒に関わった今村敏雄氏によってまとめられた地域プロジェクトの地区での成果一覧である。初期の頃は街づくり協議会への研究資料としての活用程度であったり、或いは提案したが実現には至らなかったこともみられたが、回数を重ねるに従い地区住民理解の向上や、地元小学校での授業に取り入れられたり、さらに地区のいくつかの催事や文化講座での活用、さらには周辺地域から活用要請が来るなど、次第に地域プロジェクトの成果品が活用されてきたことがわかる。そうしたことから判断すれば、多少なりとも地域貢献という本プロジェクトの当初からの目的は果たしつつあると理解してよさそうである。そして私達が行ってきた地域貢献には、ある種の共通性を持った特徴がみられる。以下にそうした特徴について述べておこう。

4.1 提案型から共感型へ

地域プロジェクトの開始時は、大高地区の特徴ある路地空間の再生や路地の環境評価といった具合に、それまで院生達が勉強してきた建築都市の専門的知識と地域特性とを

表2. 地域プロジェクトの成果

2005	大高まちづくり提案書	大高城址周辺のまちづくりを目指している大高まちづくり協議会(2000年～現在に至る)の研究資料として活用。
2006	名古屋市緑区大高地区歴史的1字路に関する環境評価報告書	同上
2007	大高地区町作りサロンの提案	名古屋都市センターが公募した、まちづくり活動助成「まち夢」工事部門に応募するため、大高の酒蔵「山盛酒造」の倉庫を「まちづくりサロン」に改装するための現況調査及び設計を行ったもの。 応募案は採択されたが、大高まちづくり協議会で維持管理費用の捻出に確実性がない、ということで採択を辞退し、実現には至らなかった。
2008	酒蔵及び空地の再利用提案	2007年に引き継ぎ、山盛酒造の現在は活用されていない空間の活用について提案したもの。 山盛酒造に提案し、今後の活用の参考としてもらった。
2009	ODAKA CASTLE RECONSTRUCTION PROJECT	大高のまちの形成の起源となった大高城は、桶狭間の合戦が語られる時に今川義元が向かう城として紹介される城である。現在は地形に面影を残すのみで、「城」の形は想像でしかない。 それが、調査によって「形」となり、大高地区住民にとって初めて想像できるものとなった。 大高コミセンまつりでの上映、大高歴史散策ガイドでの資料説明などよく活用されてきた。
2010	大高の酒造り	大高小学校、大高北小学校に配布し、授業の中で使ってもらった。DVDは大高コミセンまつりでも上映されている。
2011	大高神話物語	大高歴史の会で語り部を養成し、大高小学校4年生の授業で紙芝居上演した。大高コミセンで老人会、大高緑地の散策会でも上演している。
2012	緑区プロモーション映像の制作	緑区が誕生して50周年を迎えるにあたって、緑区をアピールするコマーシャルビデオを作成し応募した。
2013	大高城・蔵津雲・丸機 露CG及びVRコンテンツ	映像は、大変美しく、大高のまちにロマンを感じさせる。制作年以降も手を加えてもらい、一層魅力あるものとなった。今年(2015年2月)の山盛酒造の酒蔵開きに河村市長、緑区長が来場した際、視聴してもらった。 その他、大高コミセンまつり、緑生蓮学習センターの「大高学入門」講座、緑図書館の文化講座、桶狭間古戦場保存会、有松案内人の会など多数上映受領がある。
2014	大高地区の催事映像の制作	大高が緑区に編入されて50周年の年、大高を紹介する映像資料で、2015年大高コミセンまつりで上映する。
2015	酒粕を用いた新商品スイーツの提案	山盛酒造の酒蔵で毎年開催されるお月見コンサート(今年は9月25日)と大高コミュニティセンターのセンターまつり(今年は11月14日、15日)で来場者に提供する。 その他、ふれあい給食会でも予定している。 今後は、大高の名物に育てられるよう、大高コミセンの料理教室で作り方の講座を設ける予定。

結びつけ、街づくりの視点からの提案型のプロジェクトであった。当然提案は、あってよいが、これが何かの形として地域で実践されるわけではない。こうした一方通行型の提案に対して地域の資源を発掘し、新たな媒体で地域の物語や歴史を制作した、「大高神話物語」や「大高の四季・神と農」といった活動プログラムの方が地域での反応は高かった。そこには第三者の視点からみた地域の人々がそれまで気がつかなかった再発見による貢献である。こうした地域で共感できるストーリーづくりが大変重要になってくる。

4.2 情報の共有化

地域プロジェクトでは、毎年自前印刷による報告書を発行し若干数を地域に配布している。だがこれだけでは、関係者の閲覧に供する以上の成果は得られない。やはりWEBを通じた情報発信による一般化ということが必要になってくる。地域プロジェクトの後半のプログラムではWEB公開を行っているが、こうした情報を地域の人々と共有することには大いに意味がある。ただし現在大高地区の公式WEB頁は存在していないので、継続的にこの地区に関わるのであれば、やはり経年的に地区住民が随時閲覧できるWEB頁は必要である。他方で地域プロジェクトの活動に対する評価をいただける双方向のコミュニケーションが大学と地域をつなぐ上で重要な役割を果たすであろうし、次年度以降私達が活動をしてゆく上での知見を提供してくれるであろう。さらにいえば、名古屋市立大学の地域貢献活動をシームレスに社会認知してもらう可能性も生まれてくる。

4.3 活動期間の通年化

カリキュラム上地域プロジェクト科目は、半年の期間であるが、これまでの活動をみると授業期間を超えて活動してきたものが5例あり、近年になるほど活動期間は長期化している。やはり通年型のカリキュラム設定が必要である。通年化する理由は、受講生達が地域にはいりこんで勉強し、考え、制作するという時間が半年では少ないと思われる。そのため初期の頃は、受講生の意識も単位消化という認識の方が強かった。この科目の通年化は今後検討されてもよいだろう

4.4 公共機関との連携と受講者対象の拡大

地域貢献には、一つの方法を複数の地域で展開する場合と、複数の方法を一つの地域で展開する場合がある。地域

プロジェクトでは後者の方法を採用している。したがって11年間大高地区を活動対象としている。それだけ地域への密着度は強くなってゆくが、その分活動も限定的であり、外部との協力範囲も大変限られてくる。もっと公共機関を活用できるような活動プログラムが必要となるだろう。さらには、アイデア提案というペーパー的貢献ではなく、地域に関する具体的な映像であったり制作物であったりと実践的な活動プログラムの方が地域の支持も高い。そうした制作の依頼要請自体が自治体からくるような、私達の実績づくりとプロモーションは今後さらに必要となるだろう。大高地区の上位機関である緑区でさえ、こうした活動をしないのが現状である。区と連携しながらの活動というのも今後考えられよう。

5. 筑波大学の地域貢献プロジェクトについて

丁度本学の「地域プロジェクト」と時を同じくして2005年から始められた筑波大学の「アート・デザイン・プロデュース」という地域貢献活動を紹介〔注3〕しよう。

この教育プログラムは、芸術専門学群の1年～4年生及び大学院生が参加する全学向け選択の共通科目であり、意思や感情を伝え合う力、協働・共同することにより物事を成し遂げる力、人と物を調整し、全体をまとめあげる力の養成を骨格とし、問題の発見から企画やデザイン、あるいは制作や運営・評価という一連の流れを学生自身が体験し身

につけてもらうことを目的としている。同大のある茨城県下が活動対象、通年履修とし、学群及び大学院受講者には3単位が与えられる。また2年連続受講も可能であり、さらに指導的立場で参加する既履修者もあり、最長学部+大学院で7年間参加した受講生もあり、活動プログラム毎に10名程度の教官がつく。各年度の受講者総数は90～100名である。年度末には展示や記録誌の刊行を行ってきている。

図12で示した2013年度の活動プログラム〔注4〕をみてみよう。県下の石材の産地である真壁、稲田、羽黒の石工さんたちと学生チームとが、町の歴史を資源とし蔵を活かした商家のスタイルである見世蔵テーマに石の文化や魅力づくり、職人のこだわりを観光客や一般消費者に伝えることを意図し、学生がデザインした石の灯を石工さん達が制作し、夜祭りや祭事やイベントで展示を行った「石匠の見世蔵」、石岡市の特産である果樹のブランド化をはかるために、行政や農家を巡り果樹栽培の現状や農家の技と苦勞を勉強しながら試験販売用のパッケージを制作した「いしおかフルーツ組」、茨城県の事業である水郷筑波サイクリング環境事業に呼応して、ママチャリで65kmの道を二泊三日かけて走り回り、ルートも含めた地域の魅力や資源を学生の視点から発見し地域の人々と情報交流を行った「つくば道2013」、ものづくりを通じて社会貢献しようというスローガンで、行政や大学及びし同窓会と連携しながらスクールマフラーやスクールタオルといった日常の商品開発し制作及



図12. 筑波大学のアート・デザイン・プロデュース 図版は〔注4〕から引用した

び展示を行い続けている「UTclub」、稲敷市の多様な食材とそれを育てる人々の魅力を多くの人に知ってもらうために、稲敷市役所、稲敷市民、筑波大学が連携して知って食べ広げることがテーマに調理された稲四季弁当の開発とその情報発信や地域交流を行う「稲敷お弁当作りプロジェクト」、病院でのアートワークショップやアートイベントを病院のスタッフと一緒に取り組んだ「アスパラガス」、メディカル病院のラウンジのトータルコーディネイトとして素材のデザインと制作を行った「パブリカ」、国立科学博物館の実験施設である筑波実験植物園の存在を社会的にアピールするために、デートスポット化やイベントの実施などを開催している「teamプランタ」、築40年近く経過する大学のデザイン室の内部改修とともにアイデアスペースやカフェスペースといった新しい利用目的を企画し実践しているキャンパスリニューアル系の「デザスタ」、アート・デザイン・プロデュースの活動を社会的に広めるために、総ての活動を記録しながら、公式ウェブサイトの制作、運営、展示、各プロジェクトへの取材、動画の公開、記録集の制作を行っている「adp広報」の活動である。

このように10種類の活動が、筑波大学では毎年行われてきている。そこには茨城県庁、各市、市民、及び大学や関係機関や同窓会といった外部組織と多彩な連携をしながら、地域資源を活用し地域の魅力を創造してゆくアート&デザイン大学の地域貢献プロジェクトである。こうした経験を通じて学生や院生達は、ものごとをつくりだしてゆくための企画の視点や制作や社会的に伝えてゆく大変さなどを実践的に経験するという。地域貢献をしつつ、教育上の効果も大きいといえよう。

6. 今後の課題

デザイン&テクノロジーを掲げる名古屋市立大学大学院芸術工学研究科のこれからの地域プロジェクトの課題を考えてみよう。

1つは活動対象をこのまま大高地区に限定するか、あるいは他の地区を扱うかとする検討が必要であろう。第2は、地域共感型の活動を発掘してゆくことであろう。地域で知られていなかったストーリーを、新たな媒体を利用し、地域資源の再発見や創造につとめる方法は有効である。第3に

筑波大学の例でも紹介したように、受講対象を学部まで広げ通年化する科目の設定があるだろう。これによって芸術工学部及び研究科の全学部的活動が展開できるだろう。第4に行政や外部の機関と連携して行う活動は、私達がまだ行っていない方法でもある。大高地区でも、南総合病院やイオンモールが新たに登場した。こうした施設も射程にいれながらの活動展開も今後考えられるであろう。

最後にこれまで地域プロジェクトに関わり、協力してくれた大高地区の人々の氏名をあげ、ここに感謝を申し上げる次第である。

大高まちづくり協議会：久野忠夫、中井保三、浜島博夫

大高歴史の会：山口輝雄、丸山忠之、深谷篤

山盛酒造代表取締役：山盛幸夫

氷上姉子神社宮司：久米長夫

なごや農業組合前大高支店長：奥村秀雄

藤竹飯関係：一楽千津子、柴田加世子、玉置京子、鈴木豊子、森下陽子、近藤淑子

映像配役：久納聡史（親役）、村田誠裕（子役）

酒粕スイーツ：木下秀美、松本佳子

元連空間設計代表取締役：今村敏雄

注釈

注1:2015年/2027年の世帯数、人口推移。大高、大高南、大高北の小学校区の合計値。世帯数8,060世帯/10,434世帯、人口22,044人/25,992人と増加している。依拠資料は2015年名古屋市統計局：学区別人口推移、2027年名古屋市緑区学区別世帯数、人口による。

注2:You Tube Odaka VRrec4e

<https://www.youtube.com/watch?v=wnPSChXY3v0>

注3:筑波大学芸術研究科環境デザイン領域渡和由氏に訪ねた。

注4:柴田良貴(筑波大学芸術専門学群長):筑波大学アート・デザインプロデュース2013(adp広報)、筑波大学芸術専門学群発行、2014.