The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	地方創生のcodesign : 創造的活動の先進事例を評価する
Author(s)	松本, 文子; バレット, F. D. ブレンダン; 上須, 道徳 他
Citation	Co＊Design. 2021, 10, p. 73-90
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/83307
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

地方創生のcodesign
―創造的活動の先進事例を評価する―

松本文子（大阪大学COデザインセンター）
バレットF.D.ブレンダン（大阪大学COデザインセンター）
上須道徳（大阪大学COデザインセンター）
中西忍（津和野スクール／ IDEAL COOP Inc.）
平野しのぶ（石垣島ゆがふ国際映画祭／株式会社マイステイズ・ホテルマネジメント）

Codesign of Regional Revitalization

Ayako Matsumoto (Center for the Study of Co*design, Osaka University)
Brendan F.D. Barett (Center for the Study of Co*design, Osaka University)
Michinori Uwasu (Center for the Study of Co*design, Osaka University)
Sinobu Nakanisi (Tsuwano School/ IDEAL COOP Inc.)
Sinobu Hirano (Cinema at Sea- Ishigaki Island International Film Festival/ Mystays Hotel Management Co., Ltd.)

本論ではまず、国土政策が、量的開発から質的開発へと方向性を変え、地域づくりや地域おこしを経て、新たな価値を創出する地方創生へと至った経緯をまとめた。次に、地域づくりとデザインの関係性について考察し、コミュニティデザインや、デザインシンキングなどの展開が早いプロセス、視覚化やプロトタイプの重要性について論じた。続いて、ユーザー中心のデザインや人間中心のデザインを基に、人々「と、ともに」デザインする、参加型デザインとして共創co-creationやcodesignが生まれた経緯を踏まえ、地方創生を実現するcodesignのあり方、ツールの利用について議論する。さらに、地域おこし協力隊などの外部人材の取り込みや、アートやデザインの専門教育を受けた創造的人材が地方創生に果たす役割についても論じる。地方創生の事例として、現在進行中である、とつかわフィールドスタディ、津和野スクール、石垣島ゆがふ国際映画祭を取り上げ、地域住民や高校、中学校での教育と連携したcodesignのプロセス、様々なツールを用いた取組内容の先進性について検討する。最後に、それらの事例をcodesignの視点から評価するために、創造性、継承性、寛容性、継続性という評価軸を用いた評価を提案する。

In this paper, we first summarize the process by which national land policy led from the quantitative to qualitative development, through regional development and regional revitalization that creates new value in regions. Next, we considered the relationship between com-

キーワード ―― Codesign、地域づくり、創造性
Keyword ―― Codesign, Regional development, Creativity

munity development and design, and discussed community design, the process of rapid cycle of design thinking, and the importance of visualization and prototypes. Furthermore, based on the background of co-creation and codesign as participatory design, which focus design "with" people, we address how codesign realize regional revitalization with use of various tools. It also discusses the role of creative human resources who have received specialized education in art and design, as well as the recruitment of external human resources such as Local Vitalization Cooperator. Taking up the ongoing Totsukawa Field Study, Tsuwano School, and Yugafu Ishigaki International Film Festival as examples of regional revitalization, through codesign process in collaboration with local residents, and education at high schools, and junior high schools, we examine the advanced content of the efforts and tools. Finally, in order to evaluate these cases from the perspective of codesign, we propose an evaluation using axes from creativity, inheritance, tolerance, and continuity.

東京への一極集中を是正すべく打ち出された地方創生政策は、交付金や特区の制定、ふるさと納税、移住の促進など様々な施策を展開しながら、関係人口を創出している。政策として発表されたのは2014年であるが、それ以前から、高度経済成長によって生まれた都市と地域の格差やコミュニティの問題、働き方の問題に新たな解を求めるかのように、都市農村交流や農村移住などの動きが生まれていた。しかし、その動きは農林水産省が管轄する農村の課題であり、国家全体としてとらえられた課題ではなかった。例えば、都市農村交流は従来の農村資源を生かしたツーリズムが中心であり、新しい資源の創造は想定されていなかったといえる。また、移住に関しても、当初は定年退職後の高齢層が中心であり、地域づくりを担うことよりも豊かな余生を送る場所としての選択が中心だったのである（岡部 2001）。

農村を地域単体として見たとき、そこは少子高齢化の最先端で、年々悪化する人材不足によって閉塞感を抱えるコミュニティも多く、限界集落と呼ばれる状況もある。しかし、そのコミュニティから周辺地域や都市に人が転出したということを踏まえて、転出した人々が住まう周辺地域や都市と一体となった関係性をとらえることができれば、人材不足の問題解決の糸口が見える。とはいえ、一時的な来訪者や高齢の移住者を取り入れる事では、人材不足は解決しない。若年層や創造的人材といった外部人材を取り入れることによって、新たな地域づくりの可能性が開け、持続可能な地域資源の創造に取り組むことができる。本論では、地方創生へと至った国内政策の経緯から、地域の価値を創造すること、codesignの意味を位置づける。さらに、地方創生の文脈でcodesignを実践する創造的活動として、3つの先進事例の実態を考察し、創造性、継承性、寛容性、継続性から、その先進性の意義について評価を試みる。

1　地方創生への経緯

1.1　地方創生とは

地方都市や農村には、伝統文化や豊かな自然資源など守るべき資源が豊富にある一方で、人口減少を食い止める「地域づくり」が必要である。「地域づくり」は1977年に制定された、第三次全国総合開発計画の中で、量的開発から質的向上の流れの中で、新たに位置づけられた。その後「地域おこし」「地域活性化」などのキーワードが、国土政策や農村振興の中で用いられるようになる（小田切 2016）。「地域おこし」はバブル経済崩壊以降の1990年代後半から継起的に使われるようになった、地域の価値を発見することに着目した活動であるが、2014年の安倍内閣発足後の総理大臣記者会見で発表された「地方創生」は、「まち・ひと・しごと創生総合戦略」の中で位置づけられ、地域の価値を発見するだけでなく、新たに「創造」することへと踏み込むものである。地方創生政策を受けて、全国総合開発計画から名称変更された国土形成計画では、2015年の第二次計画の閣議決定で、地方消滅の危機感の中で人口減少社会に立ち向かう決意が論じられている。

1.2　地域づくりとコミュニティデザイン、デザインシンキングの合流

地方創生の目標や展望の中では、若者の雇用数増加や、育児、出産支援、都市部への転入の減少が掲げられているが、そのことにより、直接的に地域の価値が創造される訳ではない。創造的活動はトップダウンで創出できるものではなく、創造的な人材の集中や創造的拠点の形成によって、その場所から自発的にもたらされるものである。住民の自発性を促すような地域づくりは、国土計画においてどのように位置づけられるだろうか。

国土計画を地域レベルで具体化する地域計画の分野においては、住民参加や住民主体の地域づくりも取り組まれてきた。これは、住民が自発的に地域の将来を定める動きであり、トップダウンではなく、地域の状況や文化を計画に取り入れ、「内発的発展」（鶴見・川田 1989）を促すことを意図している。

しかし、住民参加の合意形成は難しく、価値観が多様な複数のアクターが関与し、正解がない社会課題「やっかいな問題（wicked problem）[1)]」である。

また、農村や地方で展開されてきた従来の住民参加型の地域づくりは、中央で策定されたトップダウンの計画に対する合意形成や、相互理解のプロセスに時間をかけて進められるが故に、新たな価値創造やデザインを起こすところまで至らない。

2000年代には、人口減少により新しい施設や空間の設計が難しくなってきたことを受けて、ワークショップやイベントなどのソフト面をデザインの対象とする、コミュニティデザインという言葉を、山崎亮らが使うようになった（アートスケープ 2010）。コミュニティデザインにおいても、住民による総合計画の策定などが取り組まれたが、ワークショップでの自由な意見交換によって、住民参加から住民主体へのボトムアップ型の計画策定へと変わっていく。また計画策定と、ランドスケープや建築の流れをくむコミュニ

ティデザインが交わったことにより、モデルや図表で視覚化することの重要性と効果が認識されるようになった。さらに、デザインのプロセスで視覚的に共有できるプロトタイプ（試作品）もイメージの共有に効果的であることが示された。それまで計画が扱ってきたのは主に数値であり、数値だけでは、異なる主体が地域の将来像を共有し、視覚的に想像することは難しい。

デザインの概念が導入されるまでの行政計画は、PDCAサイクルのような秩序立った、時間をかけた手順に従って運用されてきたが、デザインシンキングで用いられるのは、PDRやOODA[2)]と同様の、進行が早く、進行工程の順序を重視しないプロセスを複数回繰り返す事業実施である。

デザインシンキング（またはデザイン思考）は、1996年のハーバード・サイモンによる「システムの科学」（Simon 1968＝1987）から発し、ビジネスやエンジニアリング、教育など様々な分野で活用されている思考様式である。HASSO PLATTNER Institute of Design at Stanford（2012=2012）の「デザイン思考の5段階」では、「共感（Empathize）」「定義（Define）」「概念化（Ideate）」「試作（Prototype）」「テスト（Test）」にプロセスが具体化されている。最終成果物の質を向上するためには、このプロセスを早いスピードで複数回繰り返すことが重要とされている。

2　codesignと地方創生

2.1　codesignとは

地方創生に関するレビュー（Assmann 2015）（筧 2015）を見ると、主に5つのカテゴリーが明らかになっている。

(1) 教育プロジェクト：地域の大学キャンパスの整備から、サマースクールやフィールドベースの教育プログラムまで、多様な取り組みが含まれる。

(2) 政策的施策：男女平等、出生率、子育ての問題を中心としている（筧 2015）。

(3) エコロジカルサービス：持続可能な林業、内陸部の里山、沿岸部の里海など、自然資源と連携したプロジェクト。

(4) 文化経済：エシカルライフスタイル（低成長、大地に還る）、アントレプレナーシップ（クラウドファンディング、ニュービジネス）、アートプロジェクト（美術館、アートインスタレーション、フェスティバル）、ブランドマネジメント、ツーリズムの推進、に重点を置いている。

(5) 技術とインフラ：農村再生のための伝統的なアプローチであるが、近年、特に自律走行車や人工知能などの新技術に重点が置かれるようになり、新たな局面を迎えている。

上記のカテゴリーによって、codesign[3)]事業の展開は大きく異なってくる。

そもそもcodesignとは、立場や属性の異なる者が共にデザインすること、である（図1）。商品開発を例にとれば、商品を作る側だけでなく、使う側も一緒に設計をすること。つまり、専

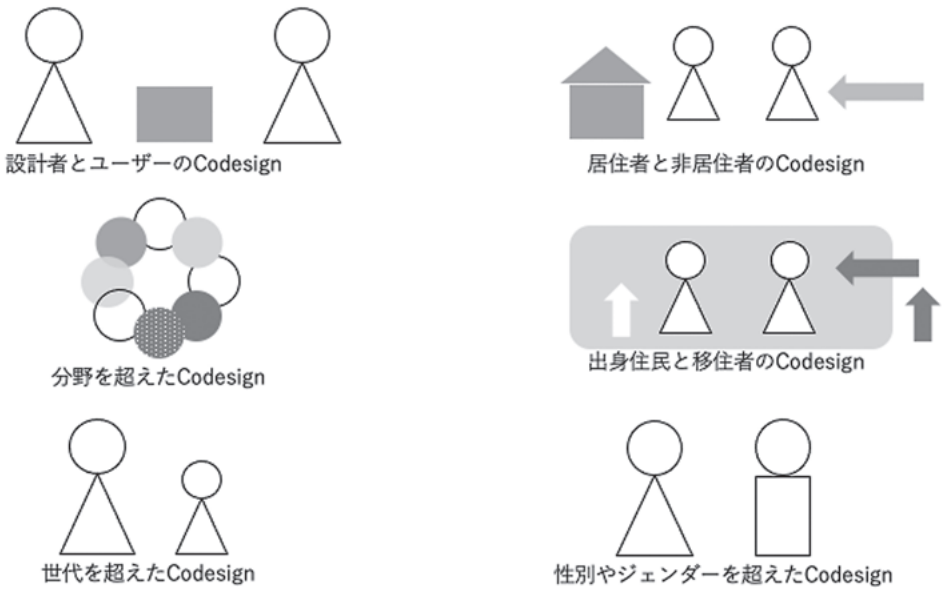

図1　codesignの様々な形

門家やプロフェッショナルだけが専有していたプロセスに、一般の人々が加わるということである。Liem（2013）によると、商品の価値創造においては、ユーザーのニーズを深く理解する必要があり、ユーザー中心のデザイン（User-Centered Design）、や人間中心のデザイン（Human-Centered Design）が求められるようになった。その延長に共創（co-creation）があり、人々「のために」デザインするのではなく、人々「とともに」デザインすることが求められている。一般の人々は職業的な専門家ではなくとも、そこで暮らすことや学ぶこと、経験することには精通しているといえる。

共創（co-creation）とcodesignはしばしば混同されるが、Sanders（2008）によると、共創（co-creation）は具体から抽象、物質的なものから精神的なものに至るまで幅広く含む概念であり、一方codesignは、デザイナーと一般の人々が共に同じ開発過程に取り組むという、共創（co-creation）の中のある瞬間を指している。

共創（co-creation）とcodesignの実践は、参加型デザインとして40年近くの歴史がある。しかし、参加型デザインやcodesignがデザインの対象となる人工物（man-madeもしくはartifact）の世界にインパクトを与えるには時間がかかった。1つの理由としては、codesignを受け入れることにおいて、誰もが創造的であると信じる必要があるからである。残念ながら、ビジネスにおいては、「導くべき人々」のみが、co-designerになるという想定がある（Sanders & Stappers 2008）。codesignは、専門家であるデザイナーと、デザインの訓練を受けていない人々が、開発プロセスの中で一緒に働くことを意味するため、既存のヒエラルキーや権力構造を脅かすものとしてとらえられてしまい、その拡大に時間がかかったのである。

本稿を掲載している「Co*design」の発刊元である大阪大学COデザインセンターが携わっているような、教育の場面でcodesignを用いると、複雑な社会問題に対して、専門分野を超えた学際的な相互作用の中から、問題解決のための能力を磨いていくプロセスを経験でき、教育効果があると考えられる。

codesignの支持者は、デザインはすべての学科のすべてのカリキュラムにおいて、中核的な構成要素であると主張している。学生はそこで、他者の創造性を促進するツールの作り方を学ぶ。彼らはまた、利害関係者の社会的に関与するネットワークを通じて、複雑な社会システムのためのソリューションを探求し、開発するのである（Sanders & Stappers 2014a）。

一方、コミュニティデザインでは、「生活者に直接関与する」設計という言葉も用いられる（乾・山崎 2012）。地域計画の文脈でcodesignを考えるならば、トップダウンの計画を実行するのではなく、計画段階から参加したり、計画そのものを住民がつくったり、場合によっては計画の実施にもかかわること、つまり住民参加や住民主体で地域を創生していく活動である。住民と一般的に呼んでいても、現実には参加者が一部の代表者のみから選ばれていたり、年齢層や性別が限られていたりすることも多く、codesignを実現するためには参加者の多様性を計画的に準備する工夫が必要である。codesignでは、属性や背景の異なる参加者が一堂に会して事業を進行するため、様々なツールが必要になる。数値や図表、絵、立体的な図面であるパース[4]、地図、チーム内での意思疎通を促進するアナログおよびデジタルのコミュニケーションツール、google mapやデザイン作業を支援するデジタルアプリケーションなどがあげられるだろう。プロトタイプは土や木、プラスチックを材料としたものから、単純な電気的もしくはデジタルな形式でアイデアに形を与えるものまで、様々なものが想定される。メッセージカードやワークブック、カメラを用いたプローブと呼ばれるアプローチはユーザーの反応を調べることに役立つ。また、多様な形や言葉をもった材料のツールキットは、デザイナーでない人がcodesignerとして参加するための手段となる（Sanders & Stappers 2014b）。

2.2　外部人材の取り込み

1.2で紹介したデザインシンキングに代表されるような、これまでと異なる、早いプロセスを繰り返すことは、行政やコミュニティにとって負担がかかる。一方で、codesignの協働のプロセスによって地域に外部人材を取り込むことができれば、そこにアイデアの多様性が育まれる。また、外部人材と内部人材の差異が前提として明確になることで、時間をかけたとしても完璧な相互理解を達成することがそもそも不可能であるということが想像しやすい。それによって、事業実施にあたっての摩擦や時間コストを軽減することも可能になる。単なる外部からの刺激という役割だけではなく、今後の地域を担う人材として、様々な形で外部人材の取り込みが行われている。

外部人材の取り込み例として継続的に成果をあげている地域おこし協力隊は、平成21年度から開始した制度であり、都市地域から過疎地域等に生活の拠点を移した者を、地方公共団体が一定期間、「地域おこし協力隊員」として委嘱する。隊員の4割が女性で、7割が20～30歳代であり、任期終了後も6割が同じ地域に定住する（総務省 2020）など、若年層を効果的に地域づくりに取り込んでいる。

本研究でとりあげた事例にも地域おこし協力隊経験者が複数参加しており、それらの経験者によると、当初は委嘱する側の自治体も、委嘱すべき職務がわからず、それまでの業務の延長上にとどまることもあったという。制度の開始から約10年が経過し、外部者からの創造的な提案を受けた活動が実施され、外部者と居住者、世代を超えたcodesignが実を結んできている。

2.3　創造的人材の役割

デザインという語は、当初は色や形に関わる設計を意味したが、時代の変化とともに、有形のモノの設計に限らず、幅広いコンテクストで「人々」を中心とした無形のコトの設計など多様な設計が含まれるようになっている。「常に人を中心に考え、目的を見出し、その目的を達成する計画を行い実現化する」プロセスがデザインである（公益財団法人日本デザイン振興会　2021）。全ての人はデザインの視点を持つことで、デザイナーとなることができるが、視覚表現のツールや技術を用いる上で、デザイナーやアーティストがチームに加わることは、大きな助けとなる。地域おこし協力隊にも美大や芸大出身者が多く、また半農半芸というライフスタイルが取り上げられるなど、地域づくりとアートやデザインが近接してきている。創生の語が意味するように、新しい価値を創造するためには新しいアイデアや取組が必要であり、結果として創造される価値によって新たな地域のブランディングが可能となる。アートによって認知的なソーシャル・キャピタルが生まれ（松本他 2005）、地域社会の内的な関係性も成長する。

またデザイナーやアーティストといった創造的な人材を受け入れる段階で、地域に寛容性が求められる。人材を外部から受け入れることはネットワーク形成の視点からも有効ではあるが、デザイナーやアーティストのような多様な人材を受け入れる段階で葛藤や摩擦がうまれる。その葛藤のプロセスにおいて、寛容性が育まれると考えられる。創造都市論においては、クリエイティブクラスという社会階層が提示されており、それは、科学者、エンジニア、芸術家、文化創造者、管理職、専門家、技能者を指している。このクリエイティブクラスの取り込みによる地域の発展が実証されており（Florida 2007=2007）、地方都市や農村においても、クリエイティブクラスのような創造的人材の集積によってイノベーションを生み出すことが可能となるであろう。

3　地方創生の codesign の実践的事例の紹介

以下で紹介する3つの事例は、地方創生の局面においてcodesignの実践の先進性が特筆されるような活動である。地方創生は政策で使用される言葉であるために、行政部局が主として進めるものに見えるが、行政を介さずとも、教育機関や地域団体など、地域内外の活動団体が直接連携して、創造的活動を進めている。行政の役割は、そのような創造的活動をスムーズに行うための、人の流れを作ることや担い手などの人材育成、地方で生活するための経済や育児に関わる制度的支援が中心に

なっている。地方での独自の事例が先行することで、制度が後付で創設されることもある。以下で紹介する事例は、行政主導ではなく、個人もしくは個人の活動が基礎となって設立された団体や委員会によるボトムアップの活動であるという点、多様なアクターによるcodesignのプロセスを重視している点で、先進的であると考える。また、PDCAのような計画重視ではなく、実践による早いプロセスの繰り返しを行っている点も、従来の地域づくりと異なる点である。

十津川村と津和野町では、教育をテーマとして、若年層の育成と外部人材の取り込みを同時に達成していることが特徴である。また、大学と連携することにより、エスノグラフィックなフィールドワークやオンライン教育など多様なcodesignツールが活用されている。

石垣島では、地域文化の固有性や、強固な地域アイデンティティを活用し、アートや映画祭と組み合わせた情報発信を通して、創造的人材を中心とした外部人材を引き込んでいる。運営に関わる参加者の多様性を確保することによって、島外、島内含めた多様な人材によるcodesignが実現される工夫をしている点も評価できる。

どの事例も、既存の地域文化を継承しながら、人材やアイデアによって創造を加えていく取組である。このcodesignのプロセスの中では、地域の教育関係者にとっても、教育の在り方や方法などについて気付きや学びの機会となっているという声が聞かれている。

3.1　十津川村での大学連携：とつかわフィールドスタディ

奈良県十津川村は、672.4km^{2}と日本一の面積を誇る村である。十津川郷士などの歴史的背景が豊富でありながら、他の地方同様、人口流出や少子高齢化を抱えている。銘木吉野杉を有する主力産業の林業も、材木の利用減少と共に衰退し、林業の活性化もしくは新たな産業の創出が求められている。一方で、現在も、世界遺産の熊野参詣道「小辺路」のルートなど、雄大な山々の景観を味わうことのできる自然資源は魅力であり、重要な地域資源である。この地域資源をどのように活かしていくか、は課題であると同時に可能性を有している。

地域の今後を担う若年層の教育についても少子化の影響が大きく、村内に中学と高校が1校ずつしかないため、通学範囲が広い。生徒はほとんどが登校にスクールバスを利用しており、最大で1時間30分もかかるという通学時間の長さによって、部活など同級生との交流時間が削られてしまう。そこで、特色的な教育方法として、2001年から連携型中高一貫教育を行い、生徒間・教員間の交流を深めている。また、中学校では「ふるさと学」、高校では「熊野・吉野学」と題して地域学習を行うなど、豊かな自然を活かして、地域に対する誇りを育てることを目指している。この調べ学習によって、地域に対する関心や愛着を持ち、一人ひとりが十津川村の良さや課題を考える機会となっている（大辻・河本2020）。

大阪大学では、十津川村をフィールドとして、筆者らが中心となり、2014年からPjBL（プロジェクトベースドラーニング）形式で講義を行ってきた（渕上・上須・栗本 2014）。講義は大学2年生から大学院生まで、異なる学部、研究科から学生が参加し、2018年度は16名、2019年度は14名、2020年度は9

名が受講した。2019年度、2020年度の講義の目的は、8月の1週間を使って、大学生と中学生が、十津川村について理解・共感しながら交流する時間を、共にデザインすることである。2019年度は、十津川村とは異なる場所を想像するためのロシア料理の実践、3Dプリンターを使ったデザイン実習、自己の内面分析を壁画にするアートワークショップ、を行った。2020年度はコロナの影響により、8月に訪問ができなかったため、年度後半に、リモートでライフデザインのコーチングを行う学習指導や地域の紹介動画の作成を行っている。十津川中学校の生徒は、友人との交流が少ないことにより、スマートフォンの使用時間が長い、ということが地域で課題としてあげられていたが、スマートフォンやネットの利用経験に加えて学校におけるPC環境も整っていたことから、デジタルツールに慣れており、3D設計のソフトやZoomなどデジタルアプリケーションの利用に抵抗がなく理解が早いという発見があった。

これらの講義の特徴は、中学生が地域内で触れ合う機会のない大学生と交流し、共に創造的な活動を行うcodesignのプロセスを通して、地域の資源や魅力を再発見し、将来の進路についてより多様な選択肢に触れることである。大学生にとっても、僻地での経験がある学生は少ないことから、十津川村でのPjBLが、日本の地方の現状を理解し問題解決に取り組む貴重な経験となっている。講義の実践を重ねたことにより、自主的に大学内にサークルが立ち上げられ、中学生や高校生に加えて地域全体との継続的な交流が達成されている。これまで中高一貫教育で丁寧に教育されてきた地域固有の文化への理解と、地域外の大学生や講義を修了した社会人とのネットワークが、講義の継続性を高め、多くの若年層を育む活動を通して地域の価値を創造している。

3.2　津和野スクール

島根県では、海部町隠岐島前高校魅力化プロジェクトに端を発し、2011年に県として「高校魅力化」事業が始まった（磯木 2017）。同じ県下で、城下町という歴史的背景を持ち、森鴎外などの歴史的人物を多数輩出した津和野町でも、主力産業である観光業の低迷、人口減少による高校の統廃合をきっかけに、「高校魅力化プロジェクト」が始まった。津和野町の「高校魅力化プロジェクト」では、行政と学校が連携して、町民と交流しながら探究的な学びを行い、全国から入学希望者が集まるようになった。同プロジェクトにおいては、地域おこし協力隊として地域に入った教育魅力化コーディネーターが中心となって画期的なアイデアを実現し、スイスの家具メーカーVitra社と連携した職員室の改装（Business Network Lab 2019）や、HAN-KOHと名付けられた町営の無料英語塾が開設された。これらの取り組みによって、津和野高校はグローカルなイノベーターの育成を目指している（Prima Pinguino Co.,Ltd. 2021）。

高校魅力化事業は島根県から発信したのち全国に飛び火し、2015年には石破地方創生担当大臣が、新型交付金を活用して、教育を核とした地域活性化を進めていくことにまで発展した。「しまね留学」はブランド価値を高め、これまで1,554名が県外や海外から留学している（島根県 2021）。津和野高校に入学した高校生は、卒業後他県の大学に進学することになっても、津和野会議といったプロジェクトの企画運営に参加するなどして、地域の人材としてつながり続けている。地域内人材の育成だけ

参加者	Codesign/共創ツール	プロセス
大学生・学識経験者（地域、国内、国際） 高等学校教諭 デザイナー 建築家 クリエイター ビジネス 政府関係者 NGO	現地でのワークショップ＆参加型ビジョニング シナリオづくり マッピング演習 リビングラボ エスノグラフィック・フィールドワーク ネットワーク作り（キャンパスとの連携活動）	プロジェクトベースの学習 場所に根ざした研究とコミュニケーション 多文化、多言語での交流 ローカル-グローバルネクサス（グローカル）

図2　津和野スクールプロジェクトでのcodesign

でなく、地域外の人材の取り込み、育成も同時に行っていることが画期的であり、また持続的な地域づくりの基盤となっている。

さらに、2012年には、地域に若者を送り込む「Founding base」というプロジェクトがスタートし、法人化された（株式会社FoundingBase 2020）が、2020年末にはクラウドファンディングを行い、民家をリノベーションしたコワーキングオフィスが完成予定であり、コロナ禍で芽吹いたワーケーション（ワーク+バケーション）の機運を取り入れようと試みている。

これらの背景を受けて、2017年から大阪大学と連携して、津和野スクールが開始される。津和野スクールでは様々なワークショップが行われ、外部から招かれた講師と、津和野高校生、地元の住民が共に、寺社などの文化資源をフィールドに、地域の食や観光といったテーマに取り組んだ（図2）。2018年以降、Googleとの連携で、Google Mapsを活用した、高校生それぞれが思い描く参加型のマッピング演習ワークショップを行い、オーストラリアのRoyal Melbourne Institute of Technology（RMIT）、慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス（SFC）から講師を招聘するなど、街の中でのフィールドワークを含めた多彩なワークショップの中で、2019年、2020年には、旧家老の多胡家の再活用がテーマとなり、将来の街づくりのためのクリエイティブスペースとしての活用が検討されるようになった。

同時に招待制の会議「津和野会議」が2019年、2020年と開催され、それぞれ76名、コロナ禍の中58名が参加した。津和野自体の知名度の影響もさることながら、主催者の外的なネットワークを通して興味をもったパネリストや参加者が自主的に集まっている。費用はクラウドファンディングで賄われていることも興味深い。まちづくり、社会学、ビジネス、建築など多岐にわたる専門領域の大学教員や各地の地方創生のディレクターやコミュニケーター、アーティスト、科学技術関連、地域の経営者などに、元津

和野城主である国会議員や元家老の末裔も加わり、津和野を中心に日本の地方創生について、広くディスカッションが行われている。外部からの参加者は創造都市戦略で定義されるクリエイティブクラスに該当し、津和野がクリエイティブコアとして成長していることが表れている。また、津和野会議では国内各地だけでなく、トランジション・タウンとして有名な英国Totnes、メルボルン、台北からの中継を行い、国際的な連携にも力を入れている。このような、様々な場所から参加した多様な人材を相手に、津和野高校生が平等な立場でプレゼンテーションやディスカッションをしながら、のびのびと育まれていく機会になっている。

3.3　石垣島ゆがふ国際映画祭

2020年11月、沖縄県の石垣島ではゆがふ国際映画祭が開催された。この映画祭は、フサキビーチホテル&ヴィラズを主会場として、石垣島出身のアーティストと連携したアートウィークと共に、地域の価値向上を目指して開始された。映画祭は1.視野を広げる（教育的体験・知的体験）、2.魅了される（美学的体験）、3.心でみる（感情的体験）4.楽しむ（娯楽的体験）を理念としており、多様な民族的アイデンティティが根付く石垣島から、文化的な発信を継続的に行うことを計画している（石垣島ゆがふ国際映画祭 2020）。2020年の第1回映画祭はコロナ禍によって規模を縮小し、「フランス映画特集上映～女性たち、母たちの未来～」として上映が行われた。前年の2019年にはプレ映画祭が行われ、日本・沖縄・台湾を題材としたドキュメンタリーシリーズを撮影している、黄インイク監督をプログラム・ディレクターに迎え、国内外から未公開作品のプレミア上映を広く募集し、トランスナショナルな文化発信をしている。

本論の著者に含まれるゆがふ国際映画祭の共同発起人が有する情報、および主催者（実行委員会、ホテル関係者）、地元協力者らの活動への参与観察、インタビューを元に以下の考察を行った。

石垣島は観光業が主産業であるが、ゆがふ国際映画祭は、従来のようなゴルフ場などを目的とした短期のリゾート型ステイのためのホテル開発のツールではなく、地域文化を味わうロングステイの来島者、国境を超えてはいるが距離的に近い台湾や香港からの来島者、映画祭に興味をもつクリエイティブクラス、といった現在呼び込めていない客層をとりこむための魅力発信の装置として、位置づけられている。地域住民や事業者と連携しながら、従来型の観光共同体という連携から「関係共同体」への進化を目指している。

また、映画祭の来場者は、観光客に加えて地域住民が地域の価値を再発見、発信する場所としての機能を想定している。石垣島には現在映画館がなく、映画を見るという文化を新たに形成することができるからである。

さらに、石垣島には高等教育機関がないため、職業学校だけでなく、成熟した人材の育成ができる場所として、映画祭や映画祭によって構築される、人的または組織のネットワークの活用が一つの目的として考えられている。地元の高校生に地域価値の再発見の契機をもたらすため、プレイベントでの演奏参加、「編集」をテーマとしたワークショップを開催するなどの連携を行っている。

映画祭へ協力している地域の関係者は、本州や島外で働いた経験の後にUターンしている人が多く、島の価値発信のための外部とのネットワーク構築に貢献している。石垣島というユニークな文化的環境において、地域と強く結びついたアイデンティティを有し、自身の事業（伝統芸能、空間プロデュース業、ウエディング業など）を通して、石垣島の自然資本や文化資本の価値を発信することに誇りを持っていることが伺えた。これらの協力者との連携を深めながら、映画祭があらたな地域価値の創生へとつながっていくことに期待したい。

4　まとめ：地方創生の codesign の評価

前章で紹介した事例は地方創生の先進事例である、と書いたが、それぞれの事例はまだ始まったばかりであり、評価が定まるにはまだ時間がかかる。しかし、そのcodesignのプロセスは、地方創生においてこれまでにない価値を与えるものであり、その進行形を記述することには意義があると考えた。なぜならば、codesignはその構成者の多様性によって、摩擦や対立を生むことがあり、その紆余曲折のプロセスは結果に表現されないこともあるからである。

地方創生の評価について、まだ方法論は定まっていない。KPI（Key Performance Indicators）を設定している都道府県も多いが、その中で共通に用いられているものは「総合戦略による人口増効果」「雇用創出数」「社会増減数」「合計特殊出生率」である（株式会社日立コンサルティング2021）。これらの指標は、トップダウンで進められた地域づくりの時代における評価方法と変わりなく、雇用や移住、出生などの人口の変化は、十分に評価できるまでに時間がかかるという問題がある。居住を伴わない交流や、開始したばかりで継続期間の短い取組を評価するのには適当ではない。

地方創生の社会的価値を見定めるためには、社会的インパクト評価の方法論が参考になる。「社会的インパクトとは何か（Epstein & Yuthas 2014=2015）」では「社会的インパクトとは、活動や投資によって生み出される社会的・環境的変化を指す」とされている。さらに、インパクト測定のロードマップとして、測定基盤を整備する、成果をどのように活用するかを検討する、主要なインパクトや指標を特定する、自分の測定システムを構築する、の4段階が示されている。地方創生におけるcodesignや創造的活動の社会的インパクト評価については、1から3番目の段階であると位置づけられる。

事業や取組を評価する目的は様々であるが、代表的な目的の一つとして、一般的に使用される指標を用いて比較優位を示す目的がある。反対に、戦略的に独自の評価指標を作成し、その事例の特徴として発信することも可能である。他の取組にないような先進性を評価するためには従来の指標では適当ではないため、本論では、後者の立場を取る。実践者が主体として評価を考えるという立場から、取組事例についての先進性や独自性の特徴を発信することに叶う評価軸を提示したい。

そこで、本研究では、進行中のcodesignのプロセスの価値を評価するために、連携者やエンドユー

ザー、ツールという視点に加えて、評価軸として、創造性、継承性、寛容性、継続性を考える（表1）。政策が地域づくりから地方創生へと発展する中で重要である点は、その展望が、トップダウンで複数の地域に応用できる計画から、ボトムアップで独自の価値創造へと切り替わっていることである。その価値創造をいかに評価するか、について、4つの軸の検討によって提案したい。

フロリダの創造都市論では創造性を指標として都市を評価している（Florida 2014=2014）が、この枠組は、地方での取組を評価する際にも援用可能である。創造性は、新しいアイデア、事業、デザイン、作品を創出することに関わる。創造的な活動は若年層でなくても可能ではあるが、創造性が高い若年層を取り込むことで加速されると考えられる。さらに創造性を高めるためには、若年層を含め、アーティスト、デザイナーなどの創造的人材を取り込む必要がある。本論で取り上げた3つの事例では、それぞれ、アーティストとの連携やアートを活用、若年層を積極的に取り入れていることから、事業としての創造性が高いことが評価できる。

継承性は、地域に存在する歴史や文化資本を継承することである。価値創造が重視される都市とは異なり、地方では、旧来の伝統文化や既存の自然環境を維持、継承することも忘れてはならない。そこで、創造性と対をなす評価軸として継承性を設定する。継承を実現するためには、活動において地域の資源や人材を活用することだけでなく、教育によってその価値を再発見することも方法となる。教育において、ある地域の資源を、広くその地方や国の地域資源ととらえ、地域課題の解決を考えるPBLや、PjBLといったキャンパスを飛び出た実践的な教育の場を設けることによって、地域や世代を超えた継承が可能となる。地域固有の文化を学ぶことで、（たとえその地域出身ではなくても）所属する地域への誇りやアイデンティティとして、固有文化が人々の中に受け継がれていく。

寛容性は、フロリダの創造都市論においては、創造性指標の構成要素となっている（Florida, 2014）。創造性指標は技術（Technology）、才能（Talent）、寛容性（Tolerance）の3つの要素から合成されている。才能はクリエイティブクラスを差しており、一方で寛容性はクリエイティブな才能をひきつける要件である（Florida 2007=2007）。

創造都市論における創造性は、技術の項目で産業の集積を指標として取り入れるなど、属地的な概念であるが、本論においては、今後の測定を想定すると、属人、属社会的な傾向が強く、その意味においては、上記の才能の概念に近い。また、寛容性は、才能を有するクリエイティブクラスを受け入れたり、支えたりする人材や社会を評価する概念と考える。

寛容性は、本論では、創造性と関係性が強く、相互に支えあい両輪のように機能すると想定する。寛容性によって創造的人材が受け入れられるという構造と、逆に、創造的人材や創造性の高い取組に触れることによって、地域やプロジェクトに寛容性が創出されるという構造である。創造性を育む過程で地域が寛容になり、地域が寛容であることで、新たな創造的活動が可能になる。さらに、活動に外国人などの国際的な人材を取り入れる場合にも寛容性が重要であり、国際的なネットワーク構築やグローバルな視点を獲得するために、寛容性が鍵となる。地域社会が寛容性を向上させることは、弱者やマイノリティの問題を包摂していくことにもつながる。

継続性については、地方創生のプロジェクトがサステイナブルであることを満たす条件として、資金のやりくりに加えて、地域の受け入れ体制、参加者の問題解決能力やコミュニケーション能力といった組織や個人の能力が向上していくような仕組みづくり、が必要である。先進的な事例では、創造された新しい価値についての共通理解が得がたく、事業の継続が難しい場合がある。SDGsなどグローバルなコミュニティで作り出される新たな価値、またオンラインによるコミュニケーションなど、codesignのツールの活用やプロセスを通して、参加者が学び続ける場や機会となることが重要である。

本研究で取り上げた事例は全ての評価軸を十分に満たしている訳ではないが、創造性、継承性、寛容性、継続性の観点から評価できるような特徴をもったcodesignを進めている。活動の継続年数が増えるほど、codesignの実態は豊かになると考えられる。評価軸の客観性や妥当性については、今後の事業継続の中で、参加者へのインタビューや質問紙調査を通して詳細を調べる必要がある。本研究では、各事例の実践者と共にディスカッションを行いながら評価すべき点の抽出に取り組み、その現在進行形のcodesignのプロセスを、創造性、継承性、寛容性、継続性の観点から分析したが、この洞察により、各事例がcodesignのプロセスとともに発展し、地方創生におけるcodesignがあらたな価値を創出していくことを期待している。

表1　codesign事例の連携、ツール、評価

事例	開始	主催	地域の協働者	エンドユーザーの参加	ツールの利用	研究教育	創造性	継承性	寛容性	継続性
とつかわ フィールドスタディ	2013	大学	○ 村役場 （総務課、 観光振興課、 教育委員会） 中学校、高校 地域団体 （神納川HBP）	○ 中学生 高校生 地域住民	◎ インタビュー オンライン教育 自己分析 動画撮影 共同制作	◎ 中学校、高校との連携 PBL	◎ 学生による 自主企画、運営 灯籠づくり 壁画プロジェクト	◎ 地域行事との連携（盆踊り、駅伝、茶摘み、山の神の祭り） 双方向の学び	○ 学際的な連携 卒業生の関与	◎ 継続年数 卒業生の関与
津和野スクール	2017	複数の団体	○ 津和野高校	○ 高校生 地域住民	◎ 地図作成 参加型 ビジョニング シナリオ作成 エスノグラフィック フィールドワーク オンライン教育 シンポジウム	◎ 大学・高校の連携 PBL	◎ アーティストとの連携	◎ 剣術所やtago house Annexなど、 象徴的な場所の利用 場所に根ざした研究とコミュニケーション	◎ 多地域からの 多様な関係者 国際的な取組	◎ ネットワークづくり 卒業生の関与 副産物的なプロジェクトの創生
ゆがふ国際映画祭	2019	実行委員会形式 （メインスポンサーは、 フサキリゾート）	○ 地元の 観光事業者	△ 宿泊者 地域住民 高校生	○ 映画鑑賞 アートワークショップ	○ 大学による 効果/影響測定の調査 高等教育機会の創出	◎ 地域出身の アーティスト 海外からの 音楽家、映画監督招致	○ 八重山文化や 石垣文化の 発信、 社会課題に関連する映画の選定	◎ 国内他地域から ルーツのある人の呼び込み トランスナショナルな取組	△ 継続的な映画祭としての位置づけ

註

1） Rittel & Webber（1973）では、多元的な社会では、全員が一致する公的正義が成立しないことから、“ならされた（tame）”問題しか扱えない科学には“やっかいな（wicked）”問題は解決できない、と述べられている。また、“やっかいな”という日本語は学術用語ではなく、社会課題に関する特定のコンテクストで用いられる用語（ジャーゴン）である。

2） OODAループはアメリカ軍で開発された思考法であり、観察、情勢判断、意思決定、行動のループである。時系列で段階が進展するのではなく、同時並行的、伏線的に前進・後退する方法論は、経営環境の変化が激しいシリコンバレーの起業家たちを中心に、即断即決による行動を重視する思考法として活用されるようになった（Richards 2004 = 2019）。

3） 近年では「コデザイン」とカタカナ表記する先例もあるが、本稿を掲載している雑誌タイトル「Co*design」と統一し、codesignと英語表記にしている。

4） パースとは、建物の外観や室内を、遠近法などを用いて立体的に表現した図面のことを指す。

参考文献

アートスケープ、コミュニティデザイン

https://artscape.jp/artword/index.php/コミュニティデザイン

2021年1月3日

Assmann, S（2015）Sustainability in Contemporary Rural Japan: Challenges and Opportunities, London, Routledge.

Business Network Lab、もう職員室って呼ぶのはやめよう――島根の高校がスイスの家具メーカーと作った「センセイオフィス」

https://bnl.media/2019/04/sensei-office.html

2021年1月3日

Epstein, M. J., & Yuthas, K.（2014）Measuring and Improving Social Impacts: A Guide for Nonprofits, Companies, and Impact Investors, Oakland: Berrett-Koehler Publishers.=（2015）鵜尾雅隆・鴨崎貴泰（訳）『社会的インパクトとは何か』.

Florida, Richard（2005）The Flight of the Creative Class:The New Global Competition for Talent, HarperBusiness. =（2007）井口典夫（訳）『クリエイティブ・クラスの世紀』ダイヤモンド社.

Florida, Richard（2014）. The rise of the creative class revisited: Revised and Expanded. New York: Basic Books. =（2014）井口典夫（訳）『新クリエイティブ都市論』ダイヤモンド社.

渕上ゆかり・上須道徳・栗本修滋（2014）『TOTSUKAWA Village～十津川村から日本の豊かな社会を考える～』.

HASSO PLATTNER Institute of Design at Stanford（2012）“An Introduction to Design

Thinking PROCESS GUIDE”＝(2012) 慶應義塾大学SFCデザイン思考研究会（編）「スタンフォード・デザイン・ガイド デザイン思考 5つのステップ」.

乾久美子・山崎亮（2012）『まちへのラブレター』学芸出版社.

石垣島ゆがふ国際映画祭、石垣島ゆがふ国際映画祭

https://www.cinema-at-sea.com/

2021年1月4日

磯木淳寛、島根県の離島・中山間地域の高校に、全国から年間約200人が入学する理由。「教育魅力化」に取り組むコーディネーターたちが実践する、地域へ、世界へ向けた学校の開きかた

https://greenz.jp/2017/12/26/shimane_miryokuka/

2021年1月3日

株式会社FoundingBase、津和野町（島根県）

https://foundingbase.jp/n/n94a2b36c81df?magazine_key=m750fc4536af1#t9FH2

2021年1月4日

筧裕介（2015）『人口減少×デザイン ― 地域と日本の大問題を、データとデザイン思考で考える。』英治出版.

Liem, A（2013）“Human-centred Design Workshops in Collaborative Strategic Design Projects: An educational and professional comparison,” Design and Technology Education, 18（1）:72–86.

松本文子・市田行信・吉川郷主・水野啓・小林愼太郎（2005）「アートプロジェクトを用いた地域づくり活動を通したソーシャル・キャピタルの形成」『環境情報科学論文集』19：157–162.

小田切徳美（2016）「新しい国土形成計画の特徴」『土地総合研究』15–18.

岡部守（2001）「農村新規移住者と農村移住コーディネーター」『農村生活研究』29–35.

大辻彩音・河本大地（2020）十津川村における中高一貫教育の実態. 次世代教員養成センター研究紀要, 6：265–269.

Prima Pinguino Co.,Ltd.、島根県立津和野高校魅力化プロジェクト 感動が人を動かし、出会いが人を変える.

https://miryokuka.com/tsuwano/

2021年1月3日

Richards, Chet（2004）Certain to Win: The Strategy of John Boyd, Applied to Business, Xlibris, Corp. =（2019）原田勉（訳）『OODA LOOP』東洋経済新報社.

Rittel, H. and Webber, M（1973）“Dilemmas in a General Theory of Planning,” Policy Sciences, 4:155–169.

Sanders, E.B.-N and Stappers, P. J.（2014a）“From Designing to Co-Designing to Collective Dreaming; Three Slices in Time, Interactions,” INTERACTIONS, XXI

(6):24–33.

Sanders, E. B.-N. and Stappers, P. J. (2014b) "Probes, toolkits and prototypes: Three approaches to making in codesigning," CoDesign, 10(1): 5–14.

Sanders, E.B.-N. and Stappers, P. J. (2008) "Co-creation and the new landscapes of design," Co-Design, 4(1):5–18.

しまね留学

https://shimane-ryugaku.jp

2021年1月28日

Simon, Herbert (1968) The Science of the Artificial, MIT Press. =(1987)稲葉元吉・吉原秀樹(訳)『システムの科学』パーソナルメディア.

総務省、地域おこし協力隊

https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/jichi_gyousei/c-gyousei/02gyosei08_03000066.html

2021年1月4日

鶴見和子・川田侃(編)(1989)『内発的発展論』東京大学出版会.

(投稿日:2021年1月31日)

(受理日:2021年6月9日)