



今日のキーワード

ワーク「私は〇〇で楽しみをつくる」あなたの〇〇ってなに？

空き家	ペーパークラフト	これからのこと
建築	熱い思い	左官の魅力
インタビュー	利害関係のない趣味	土の楽しさ
音楽	多世代のつながりづくり	みんなの笑顔を見られるような 取り組みやイベント
ドラムのリズム	食事会	

アンケート「今日のゼミでいちばん印象に残ったことは？」から

月3万円でお店ができる!

人の強みと自分の強みをつなげて楽しむこと

シェアで起業マインドが高まること

シェアで人とつながれること

なんとコアだと思っていた自分の趣味「ドラムサークル」が話題になった!

飲食が強力なツールになること

いろいろな人が参加している! 出会う!

大人版キッズニアだった

世の中にはまだまだシェアできる要素がたくさんある!

普段の暮らしや仕事では出会えない人に出会えた!

「〇〇で楽しみをつくる」で同じ想いの人と話ができた

つながることの楽しさ、面白さ

シェアという発想

東村さんの率直な話ぶり(プライベートなことも話してくれて嬉しかった)

初めてのなにもいろいろな意見が出ていた!



連続ゼミ

今年いっぱい、芦屋のまちと暮らしを素敵にデザインするための連続ゼミが開かれます。※連続ゼミの参加申込は締め切りました。

開催日とテーマ

第1回 10月10日(水) **済** 楽しみ方をデザインする チューター/東村奈保さん(NPO法人ソーシェア代表理事)

第2回 10月24日(水) — 働き方をデザインする チューター/山森彩

第3回 11月7日(水) — つながりをデザインする チューター/村上豪英さん(神戸モトマチ大学、アーバンピクニック主宰)

第4回 11月21日(水) — まちをデザインする チューター/中脇健児さん(場とコトLAB主宰)

第5回 12月5日(水) — 発表! 私たちの「芦屋×自分×デザイン」

お問合せ / 芦屋市役所市民参画課 芦屋市精道町7番6号 TEL 0797-38-2007 9:00~17:30

NEWS LETTER

Vol. 2

2018

10/10 水

第1回ゼミ「楽しみ方をデザインする」

開催日

2018年10月10日(水)
19:00~21:00

会場

あしや市民活動
センター2階会議室

芦屋のまちのことで
学び、考える、
みんなまで



たのしくワクワクできるまちに住みたい、働きたい。

そんな思いを実現するために、私たちはどんなコトをすればいいのか、
どんなモノがあればいいのかを、一緒に考えたり学んだりする
「芦屋まちデザインラボ」の第1回ゼミが開催されました。

第1回ゼミのテーマは「楽しみ方をデザインする」。

ゲストに「シェア」で楽しみ方をデザインしている東村奈保さんを迎え、
参加者の皆さんのデザインしたい「楽しみ」は何かについて明らかにする
ワークショップを展開しました。

PART 1 キックオフイベントの振り返り

9月29日(土)に開催されたキックオフイベントの振り返りを、ニュースレターを使ってしました。



第1回は、キックオフイベントのニュースレターを見ながら、そのトークセッションで語られた「デザイン」についての振り返りからスタート。

デザインってなんだ? 山崎亮さん(studio-L代表・コミュニティデザイナー)

デザインは、19世紀末のイギリス人思想家ウィリアム・モリスによって提唱された新しい概念。それまで別々にあったアートとクラフトを融合させることを目指す「アーツ&クラフト運動」に端を発する。モリスが考えたデザインのコンセプトは「社会の課題を美しく解決するための方法」。この考え方は今に至って貴重であり、デザインの本質といえる。

関わりしるを残したデザイン 和田武大さん(デザインヒーロー代表・デザイナー)

和田さんがまちづくりなどでよく活用しているデザイン手法は「関わりしるを残したデザイン」。すべてをプロのデザイナーがしてしまうのではなく、どこかに住民や関係者が考えたり作業したりできる「余白」を残しておく、できあがったものやプロセスが他人事から自分事になる。それが市民の意識を高め、さらなる創意工夫や地元への愛情につながっていく。

PART 2 チューターズトーク

今日のチューター 東村奈保さん (NPO法人ソーシェア、株式会社ヒトバ代表)

神戸の西元町商店街の中に「TuKuRu-ツクル」というシェアスペースと、「ヒトバ」というシェアキッチンを主宰する東村奈保さんをゲストスピーカーに迎えて、「シェア」をテーマにどんな楽しみ方をデザインしているかをお話いただきました。

●シェアをテーマにするようになったきっかけは、ある夜、コンビニで一人分のお惣菜を買っている老人の姿を見かけて、「自分が高齢になった時にパックのお惣菜を一人きりで食べる暮らしをするのは寂しくて怖い」と思ったこと。「モノ」「コト」「バ」をいろいろな人とシェアしながら暮らしたら、経済的で便利なおうえに、安心感や楽しさを得られるのではないかと思ったのです。

●現在は、31名のクリエイターの作品に出会えるショップを併設したシェアスペース「TuKuRu」を神戸の西元町6丁目で運営中(2014年オープン)。さらに昨年、日替わりで料理人が変わるシェアキッチン「ヒトバ」を立ちあげました。いろいろな人がシェアしていることで、お店が多彩な人や情報が行き交う場になり、私もシェアする人も楽しんでいます。一人で何かを立ち上げたり継続したりするのは、経済的にも時間や手間の面でもとても大変ですが、それらをシェアすることでできることが増えると感じています。

●次に考えているステップは、「マッチング」です。西元町には空き店舗が多くあるのですが、そうした空き店舗とシェアキッチンのマッチングや、一つの店を昼と夜、営業日と店休日でシェアする相手のマッチングなどができないかと試行錯誤中です。



●私は「シェア」をテーマに自分の人生や参加者の楽しみ方をデザインしてきました。するとそれが、時を経て、商店街の活性化や独立起業したい人のトライアルを応援するといった社会的な課題解決の一端につながってきています。何か一つテーマを見つけて、それを一人ではなく仲間を募って楽しむと、それがしだいにデザインと呼べるものになり、社会課題の解決につながる場合があります。皆さんもぜひそんなプロセスを体験してみてください。



左
クリエイターの作品を集めた
ショップ兼カフェ兼コワーキングス
ペースのTuKuRu

右
昨年オープンしたシェアキッチン
「ヒトバ」でのイベントの様子

東村さんのスライドより。

PART 3 ワーク

- 1 東村さんのトークを聞いて、配布した「ワクドキシート」に、「ワク」=楽しそう、やってみてみたい、できそうと思ったこと、「ドキ」=自分にはここが足りない、難しい、助けてほしいと思ったことを、各自で記入し、最後にいちばん下の欄に「私は○○で楽しみをつくる」を記入してシートを完成させる。



ゲストの話を聞いて感じた ドキとワクを整理しよう	
ドキ	ワク
1	
2	
3	
自分のデザインしてみたい楽しみのワク	
6. 目	

- 2 そのシートを元に、近くの人とペアかグループを組んで、お互いの「楽しみ」について情報交換する。



- 3 「相手の楽しみ」について、興味をかきたてられた人、心を動かされた人に発表してもらおう(自分の楽しみではなく相手の楽しみについて発表する)。

- 4 発表された楽しみ方に興味を持った人同士でグループになり、それをどのように発展させるか(デザインしたらよいか)についてみんなで検討する。

