

木育とデザインによる地域活性の可能性

—セラミックパーク MINO での実践を通じて—

森と木のクリエイター科 木工専攻 庄司 晴美

1. 研究の背景

公益財団法人セラミックパーク MINO（含：岐阜県現代陶芸美術館。以下、セラパと略記）より、地域の親子連れをターゲットにした「木のあそび場」をつくりたいという相談がアカデミーにもたらされた。私自身は地域活性に興味を持ち、それに関わる仕事をしたいと考えているところである。

そこで、アカデミーで学んだ木育と、前職のデザイナーのスキルを相乗的に用いてセラパの活性化に取り組もうと考えた。

2. 目的

セラパでの実践を通じて、木育とデザインによる地域活性化の可能性を探る。

3. 用語の定義

本研究では、「木育：木のものづくりやその魅力を介して、人がつながるための活動」、「デザイン：目指すゴールに基づいた視覚表現や体験を設計・提案し、問題解決を図る試み」と定義する。

4. フィールドの分析

本研究が対象とするセラパは、岐阜県多治見市に所在する。地域に根付く美濃焼を活用し、岐阜県東濃西部地域の産業・文化・観光の振興に取り組むための施設である。



快適な建築空間と、自然散策を楽しめる森の遊歩道が整備されている一方、人はあまり訪れない。

5. 全体構想のデザイン

地域の人につながりをもち愛着を持ってもらうためには、単純なハードとしての場づくりや単発のWSを行うのではなく、地元の人がある仕組みを全体としてデザインすることと、段階に応じた働きかけが必要になる。それをセラパの事例として検討し落とし込んでまとめたのが右図である。

セラパのファンづくりのための全体構想デザイン



6. 実践

(1) 情報発信と木育WS(「知る/関心をもつ」)

この構想にもとづき、デザイナーとしてのスキルを活かしつつ、はてなブログ等を活用して出来るだけコストをかけずに、場の魅力を伝える情報発信のためのWEBをつくった。また木育ワークショップを月に1回企画し、セラパのファンづくりを行った。

セラパでの実践は、外から見ても興味を引くように「セラパークあそび隊!」という名づけをして実践を行った。そのなかで木育WSを行うことで、より参加者の興味を引く工夫とした。そのひとつの実践としての「杉の家具づくり体験WS」を次項で紹介する。

(2) 「杉の家具づくり体験WS」(「愛着を持つ/仲間になる」)

狙いと実施内容

狙い: 「セラパのファン・仲間づくり」

実施内容: あそび隊WSを定期開催するにあたり、そのWSの「場」となる木の椅子やテーブルを、スタッフと共につくる木工体験WS



結果

良かった点:

- ・リピート率が高かった(7月,8月とも7名。うち4名が連続参加)。とくに地元在住の木育指導員さんが親子連れで定期参加して手伝ってくれるようになり、あそび隊のスタッフが増えた。
- ・現代陶芸美術館のスタッフも手伝ってくれるようになった。

課題:

- ・参加の絶対数が少なかった。
- ・WS参加者へ呼びかけた「木のあそび場(予算はゼロ)」募金はあまり集まらなかった。

(3) 「木のあそび場」づくり(同上)

全体構想デザインにもとづいた木育WSを行うのと並行して、日常的にくつろぐ場としての「木のあそび場づくり」を検討した。上述の募金では、必要な木材購入の額には足りなかったため、資金不足を解決する必要がある。そこでさらに、企業とのマッチングをデザインすることにした。

ただ予算をもらって終わりではなく、両者の目指すゴールにもとづいて現状を整理し、双方のメリットとなるような連携案を提示しつつなぐことが、ここでデザインの果たす役割である。

対象企業は、杉圧密材を活用した製品開発をしたいナイス株式会社である。セラパとナイス、お互いの「望むこと/提供可能なこと」は、下図のように整理される。



この観点から両者の連携のメリットを提案し、結果、双方の担当者合意を得ることができた。

7. まとめ

本研究で実践した取組みについて、「場の魅力を伝える」「セラパのファンづくり」の達成(貢献)度の観点から施設職員に評価してもらった。結果、全ての項目について「効果が感じられた」以上(5段階中4以上)の良い評価をいただくことができた。

仕組みの方向性づけを終え、今後は運用が課題となってくる。この点、地域の担い手が企画の中心となる体制(Ws企画者:庄司→現場職員である林学芸員→地元の木育指導員さん)へつなげられたことを、ポイントとなる成果として挙げたい。

最後に本研究の目的に立ち返ると、地域活性化とは「①各地域がそれぞれの特徴を活かし」、「②自律的」かつ「③持続的」で「④魅力ある社会を作り出すこと」と説明される試みである。セラパでの実践をこれに当てはめると、「①森と一体になった立地にふさわしく、かつ「陶芸×木」という独自の価値付けで「木のあそび場」づくりを目指し、②地元の担い手による自律的な運営が始まり、③持続的な活動のためナイス株式会社と連携、④地域住民が魅力を感じる場づくり・ファンづくり」を行い、その下地をつくることができた段階、と言えよう。

卒業後、地域活性に関する仕事に携わるにあたって、本研究の実践を通じて得られたこれらの経験と知見を元に、「木育プランナー」「木育デザイナー」として精進していきたい。

