

# 持続可能な居場所づくりとそのきっかけづくりに関して

吉井麻裕（機構研究員/生活環境）

Keyword：まちの居場所/居場所づくり/持続可能性/畑論

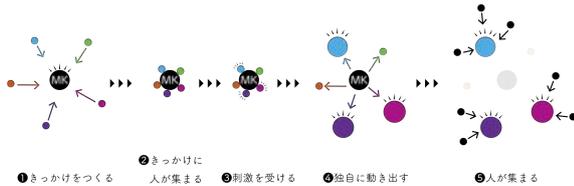
## 1. テーマ

持続可能なまちの居場所を生むきっかけづくり

## 2. ねらい

持続可能なまちの居場所づくり創出のための手法を探る。

2021年度は「作戦会議の場」をテーマとしたイベントからきっかけづくりのモデル化をねらった。また2022年度は、2021年度の反省と学びを活かし、夜のライトアップイベントから、きっかけづくりのモデル化をねらった。



【図1 ダイアグラム】

## 3. 実施内容

### (1)2021年度実施

[まちなか展覧会-はてな解決研究所-]  
(東京都日野市)

場所：カワセミハウス

日時：2021年12月24日(金)/25日(土) (14:00-18:00)

来場者数：約40名

協力者：カワセミハウススタッフの皆様

学生：6名(生環2年)/2名(生環4年)/4名(生環OG)

2021年度は、持続可能なまちの居場所を「作戦会議の場」と仮定し、「場所」ではなく「きっかけ」を作り、まちが進化し続けるための原動力を創り出すことをテーマにイベントを開催した。またそのイベントに[まちなか展覧会-はてな解決研究所-]という名前をつけた。



【画像1 イベントロゴ】

### (1)-1 はてな解決研究所

この研究所では、日々様々な「はてな(疑問)」に対する研究が行われており「そんな研究所が出張であなたの街にやってきた」という設定の元、イベントを形作っていった。

参加者が、研究所の1日研究員として一緒に「はてな」を解決していくという、参加型のイベントである。

参加者の主なターゲットは、小学校低学年～高学年に設定し、付き添いの大人や立ち寄った様々な年齢層の人々も主体的に楽しめるような内容として構成した。

既存の類似イベントは、単独のブースが複数集まることで、一つの大きなマーケットイベントとして成

り立つ”フリーマーケット”や”蚤の市”がそれに該当する。そこでは「物」を売ることを最大の目的とするが、はてな解決研究所では「はてな」を解決するまでの「過程」と導き出された「解決案」を「表現」することを最大の目的とする。参加者は「事の表現」を、来場者は「事の発表」を主目的としてこの場に来る。

ねらいは「出会い」である。個々人が抱く「はてな(疑問)」には、大変個性が出る。それは他人にとって、時に大きな共感や気づきを生み、生涯を通して忘れられない特別な出合いのきっかけとなったりする。

自分の心が意識的にも無意識的にも強く抱く「興味」に向き合うことも、表現することも、機会として多いとは決して言えない。そのため、このイベントを通して自分の心にある「はてな」に向き合い、表現するきっかけを持つことが、新たな出会いを創出することに繋がると考える。また、そこから生まれる人の繋がりは、まちや社会といった、個人では変え難い大きなコミュニティをも変え得る原動力を備えたチームになると考える。

企画・構想段階である2021年度は、イベント全体の課題を洗い出し、次につなげることを主目的とし、イベントを開催した。そのためイベントの重要な構成要素である「発表ブース」は主催側であるStudioMKlabo(※1)が担い、イベントを形作った。計5つのブース(※2)で様々な問題提起・問題解決の表現と発表を行った。

イベント当日は、両親に手を引かれた小さな子供から、お散歩中のお年寄りまで、幅広い年齢層の方々が2日間で累計40名ほど足を運んでくれた。

来場者の方には、入り口で配布する名前入りのステッカーを体の見えるところに貼ってもらい、5つのブースを自由に回ってもらった。それぞれのブースに担当の学生が待機しており、訪れた方々に解説をしたり談笑したりする様子を見ることができた。その度に作品や視点に対してのお褒めの言葉や普段の学生生活などを聞かれ、時より恥ずかしそうにしながらも気持ちよく会話をする姿が大変頼もしく、また質問してくださった方々もカワセミハウスでの思い出や地域の情報をお話してくださり、学生と地域住民の方の交流会のような雰囲気が生まれていた。全てのブースを回り終わった来場者には、出口でオリジナルグラフィックデザインの手拭いを手渡した。この手拭いにはイベントで抱いた気づきや出会いを、帰路に着いた後も見るたび使うたびに思い出せるようにという「物の力」に対する思いが込められている。その場ですぐに広げ、グラフィックデザインを褒めてくださったり、防寒グッズとしてお子様の首にマフラーがわりに巻いて下さったりと、一通りイベントを満喫された後にも会場に残り、手拭いを通して交流が深まった。またこの手拭いは、イベントの看板として会場の複数箇所に配置していたので「この手拭いを目印にまた来るからね!」と声をかけて下さった方もいた。手拭いがイベントノベルティになるだけでなく、イベントを象徴するシンボルとして機能した。



【写真1 イベントの様子】

### ※1

実践女子大学研究推進機構研究員である吉井麻裕と、生活環境学科に所属する有志の学生で編成されたデザインチームの総称

### ※2

ブース①はてなの池

「日常に潜むはてな」をQ&Aのクイズ形式で解決していく体験型展示。はてなの木とひらめ木の2本のツリーを行ったり来たりする。

ブース②触れるカワセミハウス模型

身近な「空間」に対するはてなに注力することができる体験型展示。会場であるカワセミハウスを再現したミニチュア模型で、家具のレイアウトを自由に考えて遊ぶことができる。

ブース③ただいま実験中

はてなに対する答えが未だ出ていない現在進行形で実験が行われている展示。実験テーマは「真っ黒ってなに？」イベント期間中に研究結果は出るのか。実験と記録を一緒に。

ブース④勝手に提案書

主催者であるStudioMKlabの研究成果の展示。「揭示物」に対するはてなをMKlabはどう解決するのか、手に取れる冊子と共に向き合える。

ブース⑤待ちの居場所づくり

プロジェクトタイトルを文字ったMKlabの研究成果の展示。待つという行為の多様性をMKlabはどう考えるのか、パネルで表現された読み応えのある展示。(当初は参加型の講評会形式を予定していたが、コロナの関係で展示のみにやむなく変更。)

### (1)-2 ライトアップイベント

イベントのシンボルになればと、光源としてくす玉(※3)を利用した夜のライトアップを行った。

単純な12のパーツから複雑な24面体のくす玉を使ったライトアップには、様々な人間で構成されつつも、小さなコミュニティを形成し生活している私たちの社会が投影されている。

時に自分に合う居場所を見つけられず、悩み苦しむ人がいるかもしれないが、世界はこんなにも広く、コミュニティも選択肢が存在し、自分でもそんなコミュニティを一から作り出せるかもしれない、そんなことを客観視できるような空間の創出を目指した。

1人でいたっていいけれど、仲間がいるともっと強くもっと楽しく人生は輝くかもしれない。そんな希望や、心の繋がりを企む人々の優しい面影をくす玉の光から感じてもらえたのなら、イベントを開催した意義となると考えた。

当日最も印象的だったのは「光に誘われてきました！」というご近所に住むご夫婦との出会いである。イベントのことは全く知らず、いつも歩く道からふと光が見えて、思わず立ち寄ってしまったそうだ。カワセミハウスを利用したことがなく、敷地内に入るきっかけになったと少し嬉しそうに話して下さった。他にも、市販のイルミネーションのライトアップとの違いに感動したという言葉も複数回聞かれた。

また昼間とは違い、夜のライトアップ中は子供も大人も関係なく、積極的に会場にいる私たちに話しかけてくれることがとても印象的であった。

### ※3

24面体の折り紙のこと。呼称は学生発案のオリジナル。試行錯誤を繰り返して選定したこだわりの厚みのトレーシングペーパーを用いた。行燈のような柔らかさを兼ね備えたシェードの役割を担っている。光源には揺らぎの特性を携えたLEDを使用している。

### (1)-3 制作物

#### ・居場所プロダクト

ハニカムボード(ハニカム構造でできた丈夫な段ボール)を利用し、誰でも簡単にオリジナルのブースを製作できる仕器をデザイン・製作した。

#### ・手拭い

サステナブルなプロダクトとしてその存在感を強めている手拭いをオリジナルで制作した。出会いや繋がりと目に見えない絆を大事にしたイベントであるが、帰路に着いた後もこの日の記憶が蘇るきっかけを誘発するための物として、参加者に配布した。イベント当日の看板やスタッフの衣装としても活用された。

#### ・勝手に提案書

StudioMKlabオリジナルの冊子でありその名称。大小様々な社会問題に対する問題提起と問題解決を一冊にまとめたもの。今回のテーマは「揭示物」。手に取りやすいA5サイズの冊子であり、少し難しく感じるテーマでも、読み物として手軽に読み進められるような工夫が施されている。

#### ・くす玉

(※3と同文)



[画像2 イベントフライヤー]

### (2)2022年度実施

[サインでつながるまちの居場所づくり-光ぺい灯-]  
(埼玉県北足立郡伊奈町)

場所：和が家の古民家デイいぶき(デイサービス)

日時：2023年1月14日(土)(17:30-18:30)

\*当初は2022年12月17日(土)を予定していたが、埼玉県のコロナ感染者数の急増に伴い延期となった。

来場者数：約70名

協力者：

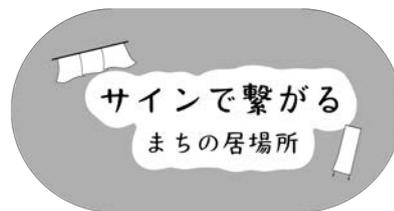
22名(施設利用者)/8名(施設スタッフ)

学生：3名(生環3年)/2名(生環0G)

ミーティング：現地(5回)

MKlab全体ミーティング：ZOOM(8回)/現地(3回)

2021年度の成果を踏まえて、夜のライトアップイベントにきっかけづくりの可能性を見出すためのイベントを開催した。また協力施設の選定に関しても前年度の成果を踏まえ、居場所づくりに関して強い興味を持つ民間の企業に協力をお願いした。



[画像3 イベントロゴ]

## (2)-1 サインでつながるまちの居場所づくり

協力施設である「古民家ダイいぶき(以下いぶき)」は、認知症の方々を対象にしたデイサービス施設として伊奈町(埼玉県)で運営されている。近隣にも類似の施設を運営しており、地域からの需要は高い。しかし代表の直井さんの「福祉」や「介護」に対する強い思いから、この場所ではデイサービスという機能だけでなく、福祉に携わる介護者のためのイベントなども積極的に行われており、「福祉施設とまちの境界を滲ませる取り組み」に対する熱意を強く感じられた。「介護を施設で行うのではなく、まちのみんなで出来たら」、そんな直井さんの思いが今回、私たちのまちの居場所づくりに対する思いとリンクし、イベント開催に繋がる。「まちの居場所になることを望む施設」と“まち”を実際に繋ぐことを実践するプロジェクトイベントである。イベントの主な目的は以下である。

いぶきが町の居場所の選択肢として町民に認識され、繋がるきっかけをつくること。

上記の目的を実現させることが、居場所創出のモデルを生み出すものとして期待された。そして、前年度で得た成果をもとに夜のライトアップイベントを企画した。また、看板や合図などの意味がある「サイン」をイベントを形作るデザインテーマとし、2種類のサイン(※4)の制作を行なった。

サインのひとつである、前年度も使用した24面体の折り紙の制作は、いぶきとMK1laboで分担して行い、最終的に約200個制作した。いぶきの利用者は重度の認知症の方がほとんどだが、スタッフの方の支援もあって全員で制作過程に携わることができた。またうるひら(隣町のグループ施設)の利用者さんとスタッフの方も参加して下さり、一体感がより強まるきっかけとなった。学生がデザインした広報用フライヤーは紙媒体にし、いぶきの皆さんが近隣に配布をして下さった。その他にも、当日の来場者の足を確保するための調整や、ライトアップ以外の企画の構想と準備など、スタッフの皆さんの能動的な取り組みが随所で見られた。

一度の延期を乗り越え開催されたイベント当日は、直前まで降っていた雨も止み、風もほとんど吹かない恵まれた天候の中、1時間という短時間で70名に近い来場者があった。利用者さんとそのご家族、スタッフの方のご家族などは、普段自分の家族がこの場所でどう過ごしているのか肌で感じる事ができたようで、家族の関係性に良い影響が期待できるような会話(2)-2)も聞こえた。そして、ご近所の方の来場も多く、このイベントの目的であった「まちといぶきを繋げること」「居場所のひとつとして認識してもらうこと」この2つができたといえる言葉(2)-2)も多数聞こえた。

イベント終了後、いぶきとうるひら、どちらの施設でも継続してこのイベントを行いたいとの声があり、どうすればより面白くできるのか、庭のどこをどう利用しようかなど、具体的な構想が出始めていた。



[写真2 イベントの様子]

## (2)-2 スタッフ/来場者の声

- ・これまで来たことがなかった目の前の家の方が光に誘われて来てくれた。
- ・物資を無償で提供してくれていたご近所の方へしっかりと感謝を伝えられた。
- ・スタッフの家族の方や利用者さんの家族の方々に、挨拶ができ対話が生まれた。
- ・利用者さんとそのご家族にコミュニケーションのきっかけができた。
- ・ご近所の方がお友達を連れて来てくれた。
- ・うるひら(グループ施設)のスタッフが、うるひらでも春にやりたいと言っていた。春に桜の下でやれたらなんて妄想も。夏にもやりたい。
- ・光に誘われて人が導かれると聞いていたが、本当にそうだったことに感動した。本当に人が来てくれた。
- ・普段母がどこでどんな人たちと働いているのかを娘に実際に見せることができてよかった。
- ・聞いているのと実際にやってみるのでは全然違った。イメージも掴めて、またこういうことがやりたいというアイデアが出て来た。想像のきっかけになった。
- ・本当にまちと繋がるきっかけになった。これから気軽に足を運んでくれる人が増えると思う。
- ・夜のいぶきを楽しんだのは初めて。残業終わりにそそくさと帰るだけだったのに(笑)。夜だと雰囲気が変わって面白かった。
- ・昔利用者さんだったご近所の方が来てくれた。
- ・看板のポスターを見て、イベント前日にマダムが入ってきてくれた。
- ・いつもこういうのやってるの?と聞かれた。
- ・こんな素敵な光、初めて見た。
- ・いつもと違う場所みたい。
- ・こんな場所があったんだ。
- ・来てよかった。
- ・気になってはいたけどここ(いぶき)に入るきっかけがなかった。入りやすかった。
- ・スタッフの皆さんの人柄の良さがよくわかった。

## (2)-3 自主的な取り組み

スタッフの方々による自主的な取り組みが多数あった。

- ・イベント当日の交通整理/駐車場の管理
- ・延期後のフライヤーの印刷とご近所への配布
- ・イベントを盛り上げるお土産の準備と配布
- ・スライドショーと観覧空間のセッティング/解説
- ・暖房等の室内空調整備
- ・数々の対話
- ・光ぺい灯制作(予定数よりはるかに多い)
- ・イベント中の来場者の足元照らし
- ・次回のイベントの構想

## (2)-4 制作物(※4)

### ・歩き出しそうな看板(仮称)(サイン①)

サインで繋がるまちの居場所づくりのオリジナルプロダクトとして構想/設計/製作を行なった。目的地の方向を示すサインである。イベント当日は敷地の入り口に設置し、来場者を出迎えた。現在は試作品の段階で実用化までは課題を残すが、汎用性と安全性を兼ね備えたユニークで日常を豊かにするプロダクトとしてのブラッシュアップが期待される。



## ・光ぺい灯(サイン②)

前年度“くす玉”と呼んでいた24面体の折り紙である。今年度も学生の発案で愛着の湧く名称がつけられた。光を放つサインとして、ライトアップイベントを華やかに彩った。簡単な折り方から作られた12のパーツで作られる複雑な造形は、その制作過程にたくさんの人を巻き込むことができ、プロセスを共有するツールとして大変有能であった。



[画像4 イベントフライヤー]

## 4. 考察と今後の展望

### (1)きっかけづくりとしてのライトアップイベント

2年間の取り組みの中で、これまで興味を持ったことがなかった場所に訪れるきっかけ、または不意に誘われてしまったきっかけとして、夜のライトアップイベントの可能性を感じた。

夜のイベントの可能性については今後の継続した研究対象であるが、現段階では、全てが鮮明に見えない夜という時間は、人々の未知の場所に対する心理的な抵抗感のハードルを下げるのではないかと考えている。

特に2022年度は、福祉施設という特性を持つ場所でのこのイベントを行ったが、やはり全く関わりを持ち得ない層の人々と繋がりを持たせるためには、畑違いの取り組みの必要性があるように感じられ、その一つとしてライトアップイベントは有効であったと考える。

今回は、コロナ禍の対応が必要だったため会場となった施設内の繋がりを重視し、近隣に関してはかな

り小規模な広報に留めた。より広範囲の集客を期待する場合は、広報の仕方や媒体の工夫が必要である。

また、光と空間のデザインに関しても、より一層の工夫が期待できる。

2021年度はくす玉という光の「点」と、ハニカムボードを使った什器による空間の「立体感」を生み出すことができた。2022年度は、光ぺい灯という光の「点」を、場所の持つ特性を活かしながら装飾を施した。光の「点」ではなく「線」「面」といったように、光源のデザインの選択肢を増やすことや、什器のような空間に立体感を出すプロダクトを併用することで、このPJが導き出す“まちを繋げるきっかけ”をより豊かにする可能性が広がると考えられる。

今後は、キットを持ち込めばどこでも誰でも光のイベントを開催することが出来る、そんなキット開発にも取り組みたい。まちの居場所だけでなく、人を集めるきっかけづくりとして、仕掛けの選択肢としての活躍を期待している。

### (2)キーパーソンの存在と私たちの関わり方

まちに居場所を生むためのきっかけづくりをする上で、居場所候補地におけるキーパーソンの存在が必要不可欠であり、またキーパーソンと私たちの関わり方にも重要なポイントがあるように思えた。

#### (2-1) キーパーソンの存在とは

キーパーソンとは、その場所で根付く覚悟と熱意がある人のことを指す。ひとりの場合もあれば、チームの場合もある。根つこのない植物は育たないように、まちの居場所にも根が必要であり、それは建築物などのハード面ではなく、人というソフト面のみが担うことのできる役割だと考える。

そのために必要な“まちの居場所”としての力は2022年度の協力施設には備わっており、キーパーソンに必要な資質も見えた。その資質は以下である。

- ①まちに対する開かれた視点
- ②居場所として維持するための運営者やスタッフの熱意

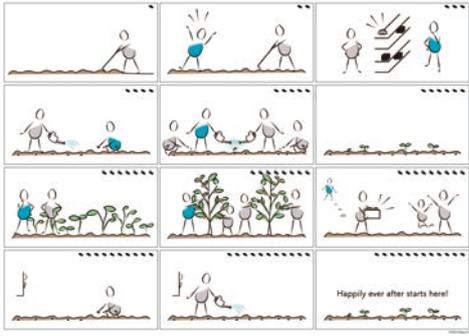
#### (2-2) 私たちの関わり方

私たちがキーパーソンに対してできることは、彼らの熱意を行動に繋げるきっかけをつくることだと考える。私たちが栄養剤となって、芽吹く緑に養分を与える。しかし、ただ与えるだけではなく、どんな風に成長していきたいのか、その大きさやスピード感を中長期的にヒアリングしながら行う。

大きく育ちすぎて、移動して他のところで咲きたいのに、移動しづらくなってしまったら生き方が制限されてしまう。持続も辞退も、誰の大きな手も借りずにできることも重要であり、接合部のユニバーサルデザインという意識を持ちながらきっかけづくりにも携わる必要と責任があるように思う。

2022年度の場合は、キーパーソンである直井さんが、土は耕せているが植えたい種が多すぎてどこから手をつけたらいいかわからないという状態になっていた。おそらく他にも、耕したいのにやり方がわからない/枯れた土に必死に種を植えている/土に合わない種を育てているなど、抱える悩みはそのキーパーソン毎で千差万別だろう。

そんな人を助ける役割が、まちの居場所づくりに意識を向ける私たちの仕事であり、技術であると考えられる。また同時に、種の生産も行うことで、その土に合った種を提案・提供できるようになり、より一層の活躍が期待できる。



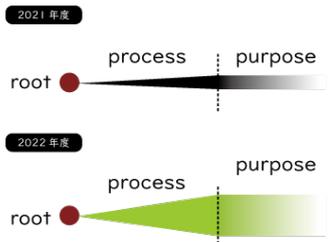
[図2 ダイアグラム]

### (3)居場所の本質

2年間の取り組みから、まちの居場所の本質はプロセスにあるのではないかと考える。私たちが「居心地が良い」と感じる場所は、建築的なハードの側面と、人との関係性というソフトの側面の2面が関係する。そしてこの前者を薬にも毒にも変え得るのが後者であり、私たちは今回このソフト面に尽力した。

居場所づくりの本質は、居場所そのものを目に見える形で作る場所にあるのではなく、人生のある一定の時間を共にし、この人たちと生きてきたいと思えた、その一瞬の心の煌めきに近い気持ちが一一人一人にとっての“心の拠り所”“居場所”になるものとする。2021年度/2022年度の取り組みは共に、プロセスを居場所化するためのモデルであり、その実験であったと言える。

「居場所を生むきっかけ＝プロセス(物語)」であり「居場所を生むきっかけづくり＝プロセスづくり(物語づくり)」と考える。プロセスに関わることで様々な物語が生まれる。それは2022年度で言えば“施設スタッフと利用者”“施設スタッフとまちの住民”など、関係性の組み合わせは多様である。持続可能な根強い居場所づくりのためには、プロセスを共有できるきっかけが不可欠であり、今回の取り組みでは2022年度の光ぺい灯を使ったライトアップイベントがその力を十分に発揮したと言えるだろう。



[図3 ダイアグラム]

### (4)共生型の居場所の必要性

2年間の取り組みの中で、まちの居場所づくりは“居場所”という役割を主に担った施設ではなく、他の意義を持った場所に“居場所”という新たな肩書きを付与する感覚が望ましいのではないかと考えた。例えば2022年度に仕掛けを施した「デイサービス」施設のように、福祉施設として一定のターゲットと需要を満たす場所に、本来のターゲットとする年齢や肩書きとは違う人たちが関わられるような仕掛けを施すことなどが該当する。

“居場所”という肩書きだけでは目的やそこで営まれる内容が不明瞭で求心力に欠ける。「○○という場所で行う○○というイベント」といったように、既に別の役割でその存在を確立している場所に共生

させることが、まちの人々の不確かなものに対する心理的なハードルを下げることに繋がる。そしてまちに居場所を生むきっかけづくりとして、有効な考え方のひとつになるのではないかと考える。

またこうすることで、母体の取り組み自体にも変化が生まれるだろう。それは「この場所はまだ完成していないんだ」という感覚である。居場所としてまちの人々が集うようにするにはどうしたらいいのか。この持続的な考え方は、終着点ではなく様々なプロセスを生む。

居場所づくりは、そのプロセスに自分も関わり作り上げていく感覚を持てることが望ましい。持続の意思が生まれやすい共生型の居場所づくりには大きな可能性を感じる。

またこの考え方においては、既存のまちの資源を使うため、まちの中に比較的短時間で豊富な選択肢数の“まちの居場所候補”を生み出すことが出来ると考えられる。進退に悩む企業や店舗があれば、ビジネス手法のひとつの突破口として「居場所づくり」を視野に入れることは無駄にはならないだろう。

### (5)居場所創出手法のモデル化

#### ①光ぺい灯を使った夜のライトアップの開催

光ぺい灯は単純な12のパーツから複雑な24面体を製作していくため、その製作プロセスに多様な人々を巻き込むことを可能にする。また「置く」「吊るす」「繋げる」「積む」など、扱い方に選択肢があり、装飾の際の自由度が高いため、どんな場所でも比較的簡単に空間をデザインすることが出来る。点灯した姿は誰もが感動する暖かさや荘厳さを兼ね備えており、達成感も味わいやすい。プロセスを重視する居場所づくりにおいては、その手法のひとつとして大変ふさわしい。



[写真3 光ぺい灯点灯の様子]

#### ②ハニカムボード仕器

1人分の小さな居場所創出を可能にする。仕器の種類を増やし、組み合わせのパターンを多様にする、より一層の高度なモデル化が可能になる。



[写真4 ハニカム仕器の設置の様子]

## (6) 学生関与の意義

### ① 協力施設が安心感を抱ける

前例のないプロジェクトに取り組むとき、誰もが不安を感じる。ビジネスとしての取り組みとは違い、リスクや損失の少ない学生とのプロジェクトは安心感を感じることができる。

### ② プロジェクトの可能性を大きく飛躍させる意見と行動力

どうしても大人はどこにゴールを定めるかを急ぎ、プロセスの議論を厳かにさせがちだが、学生は貪欲に「どうやったら面白くなるだろう」と考えることに手を抜かない。終着させない視界の広がった意見と行動は、プロジェクトを大きく飛躍させるために必要である。特にコトづくりの現場ではプロジェクトと共に関わる人間も成長していくため、プロセスの充足は必要である。

## (7) 目に見えないデザインの可視化

まちの居場所づくりに代表されるように、目に見えない取り組みが連続するコトのデザインには、その道の途中で「これって大したことしていないんじゃないか」と疑心暗鬼になりやすいという弱点が存在する。

今回の取り組みで言う「ただ光を置いただけでは?」「誰でもできるのでは?」という不安である。結論から言えば、誰でもできることではない。誰もできないことではないけれど、誰もやろうとしなかったことであり、誰も本気でやらなかったことである。

しかしコトのデザインは目に見えにくいいため、本人も周囲も評価の仕方が難しい。そこに危険性が潜む。周囲を巻き込むこと、実行のための準備を進めること、このプロセスそのものが推敲なデザイン行動であることを、発信していく必要がある。

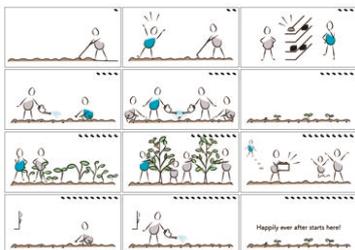
その策のひとつとして「12コマの世界(※4)」を活用していきたい。プロセスを可視化し、見えにくい行動や時間の使い方を明確にすることで、コトのデザインへの理解を深めるという意図がある。これを冊子などの媒体にして、プロジェクト毎に配布することで少しずつコトのデザインへの認識を変えていくことができたらと期待する。

### ※4

吉井が発案し、制作を行なっているグラフィック作品/表現手法のこと。連続性のある一連の物語を12コマのグラフィックで表現し、可視化の手法としてその可能性を探っている。



[12コマの世界 “畑論”]



[12コマの世界 “畑論” 光べい灯ver]