

## 大槌コミュニティ・プレイスにおける コミュニティ再生に向けた取組み

Initiatives at “Otsuchi Community Place” for Rebuilding the Community  
in the Town of Otsuchi

前田薫子

Masako Maeda

小泉秀樹

Hideki Koizumi

前田薫子：東京大学大学院工学系研究科建築学専攻特任研究員／東京大学大学院博士課程修了。博士（工学）。建築計画、まちづくり。

小泉秀樹：東京大学都市工学科教授／1964年生まれ。東京大学大学院博士課程単位取得退学。博士（工学）。まちづくり。編著書に『都市・地域の持続可能性アセスメント』ほか。

### 大槌コミュニティ・プレイスの建設

岩手県大槌町は、陸中海岸の中央より少し南側に位置し、東日本大震災の津波により、大きな被害を受けた町である。

震災後には場所が不足し、地域住民の話し合いや活動をするために集まる場、高校生らが学校や家以外で学習できる場や寄ることのできる場が欲しいという要望があった。そこで、復興期における地域住民の利用と今後のまちづくりを考慮し、東京大学のスタッフ・学生ら<sup>注1</sup>によりワークショップ（以下、WS）が企画され、参加した高校生や商店会、住民から得られた意見をもとに計画を行った。本事業は2013年4月から2015年3月にかけて行われ<sup>注2</sup>、設計は成瀬・猪熊建築設計事務所、施工は住友林業（株）による。計画段階での住民への聞き取りや家具搬入、設備の導入、施設運営やWSの企画・実

施には多くの企業<sup>注3</sup>が携わり、内部空間における家具レイアウトは筆者が担当した。また、事業終了後の施設運営には町内NPOを主とする団体が携わり、計画から運用段階を通して産学公民連携型の仮設の集会施設となる。

建設途中には、資材の高騰などにより当初の予定より時間と労力を要したが、多くの人々の協力により、2015年2月末に竣工し、3月上旬にオープニングセレモニーを開催した。

### 大槌コミュニティ・プレイスについて

大槌コミュニティ・プレイス（以下、コミュニティ・プレイス）<sup>図1</sup>は公有地に建ち、その場所は旧大槌町役場に近接し、震災前の町の中心部である町方地区にある。

2棟の木造の建物をウッドデッキでつなぐ構成であり、中庭をL字型に囲む配置と

なっている<sup>図2</sup>。大きな棟<sup>図3</sup>は約70m<sup>2</sup>の広さで利用者用のキッチン、バリアフリートイレの他に事務室や倉庫などの管理諸室がある。もう一方の棟（以下、小さな棟）<sup>図4</sup>は30m<sup>2</sup>程度の広さに流しを設置している。両棟ともウッドデッキを介して互いの行き来や中庭との一体的利用が可能である。大きな棟には太陽光パネル、および蓄電池を設置することで、通常時の省エネ化を図り、非常時には太陽光発電と蓄電システムにより電力の確保が可能である。内部空間は、両棟とも利用者ゾーンに間仕切りはなく、上足利用のワンフロアにキッチン等が配置されている。家具レイアウトをスタッキング可能なテーブルや椅子、間仕切りとしても利用可能なホワイトボードを採用することで、空間全体の利用や部分的な利用が可能になるようにした。また、小さな棟は高校生などの若者の利用も想定し、ハイテーブルやハイスツールも採用した。

### コミュニティ・プレイスの開始とさまざまな取組み

コミュニティ・プレイスの開設当初の主な事業内容は、①集会所の運営、②各種イベント等の実施である。

建設途中である2014年7月から竣工後の2015年3月にかけて、（株）エクシン



図1 正面入口とドリームガーデン [2016.8. 筆者撮影]



図2 中庭と2棟をつなぐウッドデッキ [2016.8. 筆者撮影]



図3 大きな棟とキッズコーナー [2016.8、筆者撮影]



図4 小さな棟 [2015.2、筆者撮影]

グの協力により、地域高齢者の健康促進を目的とした健康体操イベントを定期的に行った。これは、カラオケ機器を利用した体操であり、インストラクターやモニター画面に映し出された画像と歌の歌詞を見ながら、曲に合わせて体操をするものである。立っていても椅子に座っていても身体を動かすことのできるプログラムで、各自の身体の状態に応じたスタイルで体操を行うことができる。参加者からは、このイベントに参加するまではあまり大きな声を出したり、歌を歌うことがなかったため、とても気持ちが良かったとの感想をきくことができた。歌を歌ったり、音楽に合わせて踊るように体操をしたりすることは、参加者の心身を元気にさせたことがわかる。ほかには、食に関する知識の習得と料理教室を兼ねた講座や、72時間の模擬停電による実証実験も行われた。

### 高校生による ドリームガーデン

コミュニティ・プレイスは、多くの人のかかりによってつくられており、高校生が携わっていることも大きな特徴である。敷地内には、開設当初から大槌高校の生徒と千葉大学秋田研究室らによるガーデンづくりが行われ、「ドリームガーデン」と名づけられている。“まちなかの緑が減ってしまったので増やしたい”、という高校生の意見をもとに始められたプロジェクトであり、毎年高校生らによる活動は続いている。ガーデン内には、座って話をするのできるベンチや、四季を表現したモニュ

メントなどがあり、利用者や通りがかりの人は見て楽しむことができる。運営者の交代期には、近くの住民が水やりをする姿も見られ、「ドリームガーデン」を通した住民とのかかりが見られた。

### 運営と運営者による取組み

コミュニティ・プレイスでは、これまで年度ごとに運営者が交代し、現在では3代目となる。集会施設としての貸館事業の他に、それぞれの運営者の特徴を生かし、年度ごとにさまざまな取組みを行い、場の活用だけではなく地域の人材育成などのソフト面での取組みも行ってきた。2015年度は、町内のメディア関連事業者によって運営が行われ、地域の若者が町の魅力や情報を発信するための技術を習得することを目的として、主に高校生を対象に「まちなかメディア・インターン」事業を行った。大槌町外において行われた物産展では、高校生が商店主の似顔絵を描いたものを展示し、大槌町や商店の魅力を伝える体験を行ったほか、大学と共同でコミュニティ・プレイスのホームページ（以下、HP）作成を題材としたHP作成講座などを行った。また、2016年度は、町の中間支援機能を担う事務局が発足して運営を行っており、中間支援活動とともに、住民を対象とするイベントなども実施されている。

集会施設としての貸館事業は、運営者交代期には閉館する期間もあったが、開設当初から継続されている。

### 環境へのかかり

テーブル（キャスター付き）や椅子は容易に移動させることができる。サークル活動、会議やWS等で利用する人々は、そのときの人数や状況によってテーブルやホワイトボードなどの配置を決め、自分たちの好みのレイアウトを楽しんでいる様子が見られる。また、壁面や窓を利用した掲示や飾りつけなども行われている。中庭やウッドデッキの積極的な活用も見られ、使用者が自由に“自分たちの空間”として環境にかかわることのできる部分を楽しんでいることがわかる。

### 持続と再生に向けて

コミュニティ・プレイスは公有地に建つため、公共的な使われ方が求められ、主に利益に関する面で活動内容が制限される課題に何度も接してきた。また、震災から5年が経過し、周辺環境の整備も徐々に進み、仮設的な生活から恒久的な生活へと移行が進むなかで、地域のコミュニティは震災前や仮設期に築いてきたものとは変わりゆく状況にある。周辺のまちづくりが進行するなかで、状況に柔軟に対応しながら地域コミュニティ再生のさらなる展開ができればと考えている。

注1 東京大学高齢社会総合研究機構、都市工学専攻のスタッフ・学生による。また、本事業には建築学専攻の学生も参加している。

注2 「東京大学大槌イノベーション協創事業」のもとで日常生活の復興・発展を目指し、「クリエイティブ集会所・実証拠点」として行われた。

注3 参加企業は次のとおりである（順不同）。古河電気工業（株）、LIXIL（株）、（株）日立製作所、（株）イトーキ、大日本印刷（株）、ハウス食品（株）、（株）エクシング、住友林業（株）