

のさしです。ポイントは、どれだけディスタンスを把握するした上でスケールを求めるかということです。絶対的なものさしと相対的なものさしのバランスを取りつつ、このSとDをうまく掛け算し、両方をうまく汲み取れるようなコミュニティは人々を寄せ集める引力重力（G：グラビティ）を持つのではないかと考えています。

意見交換

レクチャーと対談の内容を受けて、参加者のみなさんそれぞれが感じたことや、疑問に思ったことなどについて、2、3人のグループになって共有しました。



質疑応答

当日会場では多くの質疑がありました。その一部を抜粋してご紹介します。

活動したいと思った人が始めましょうという話があったが、例えば私が活動をはじめたいと思ったとき、誰に許可を取ったらいいのだろう。

山崎 以前、水都大阪というプロジェクトをお手伝いしていたことがあります。そのプロジェクトで、使いたい場所が府の土地なのか市の土地なのかがわからず、さらにどの部局の管轄なのかもわからないことがありました。市役所に行くとそこは府の土地ですねと言われ、府に行くとそれはこうなんですとたらい回しにされてしまうことになったので、水都大阪の推進協議会という、府と市の土地関係の許可を出せる人たちが全て集うというチームをつくってもらい、そこに問い合わせれば、必ず答えが出せるようしました。これは、ソフト面でコミュニティが活動しようと思うときに、とても大事な視点だと思います。

今回アクティビティガイドをつくったので、活動したいと思ったときに、誰と相談しながら進めていったらいいのかという仕組みの部分、きちんとつくっていかねばならないと思います。



学生と社会人のワーキングスペースのアイデアがあった。社会人と学生がうまく融合している事例があったら教えてほしい。

安田 吹田市で研究目的で行ったフューチャーデザインというワークショップのことを思い出しました。年齢も性別もバラバラでグループをつくり、ディスカッションをしてもらったのですが、数十年後を想定し、そのとき参加者のみなさんが20歳の若者だと思って未来の街のアイデアをだしてくださいと伝えました。想像だけでは難しいので、その時代に思いを馳せるためにさまざまな映像を見せたりして将来をイメージできるように準備を経て参加してもらいました。そのときに、私自身意外だったのですが、常識にとらわれず画期的なアイデアを出す人たちは、シニア層に多くいました。今20代の方は40年後の60代の自分がイメージできてしまうのですが、高齢の方は存命かも分からない。そのためか、これまでの常識をベースに、実現可能だけれどおもしろいアイデアを出してくれました。今の自分の視点で5年後10年後を考えたら、現実的で面白味のないアイデアしか出てこないのです。それを一旦取っ払って議論してもらおうと、実はシニア層から現実的でおもしろいアイデアが出てくるということは、このときの大きな発見でした。多様性だけではなくしかけを入れるとよりおもしろくなるかもしれません。

お問い合わせ先

豊中市 都市計画推進部 都市整備課 北部整備係 担当：山本、森
TEL：06-6858-2674 FAX：06-6854-9534 mail：hokubuseibi@city.toyonaka.osaka.jp



開会・計画の紹介（豊中市 都市整備課 岸本主幹）



これまで地域、企業、自治会のみなさまからさまざまな観点でアイデアやご意見をいただき、本日「千里アクティビティガイドこれ、せん？」という冊子を本日お披露目させていただきます。

このアイデア集を元に、みなさまとともにこの地区の価値を高めていきたいと思っています。本日は大阪大学の安田先生と studio-L の山崎さんをお迎えしています。これからの千里を舞台に、地域参画をすることでまちの価値がどう変わるのかについてお話を伺いたいと思います。

まわりの人と自己紹介

レクチャーに入る前に、今回ご参加のみなさん2、3人一組でお名前と今回のワークショップの参加理由及び意気込みについて紹介しました。昨年度の市民ワークショップから参加されていた方、企業ワークショップに参加された方、自治会ヒアリングで話をいただいた方、今回初めて参加された方々が一同に会し、自己紹介とともに、アクティビティガイドについて話されている方たちもいらっしゃいました。



第2回ワークショップ 千里のこれからの考える

日時 2024年2月12日（月祝）18:00～21:00
会場 千里文化センター「コラボ」集会場
参加人数 45名

プログラム

- ・開会・計画の紹介（事務局から）
- ・まわりの人と自己紹介
- ・レクチャー
- ・対談
- ・意見交換
- ・質疑応答
- ・閉会

レクチャー

この回では、大阪大学の安田洋祐先生にお越しいただき、社会的共通資本と最新の投票理論に関する実践例についてお話しいただきました。

社会的共通資本

「社会的共通資本」とは、日本人経済学者の宇沢弘文さんが提唱した概念で、「すべての人々が豊かな経済生活を営み、優れた文化を展開し、人間的に魅力のある社会の安定的な維持を可能にする自然環境と社会的装置」のことです。

経済学では「公共財」と呼ばれる似た考え方があります。世の中のありとあらゆる商品やサービスを、2×2の4象限(私的財、クラブ財、コモンズ、公共財)に分類した形で紹介されています。

私的財…日常的な取引で、お金(対価)を支払わないと消費できないものや、ある消費者が消費するとなくなってしまい、他の消費者が消費できなくなるもの

クラブ財…有料のスポーツジムなど会員制のサービス

公共財…競争性も排除性もない、国が提供する国防や外交のようなもの

コモンズ…特定の利用者を排除することは難しく、たくさん使い始めると一人一人の満足度が下がってしまうようなもの

2×2の中間領域を考える

コモンズには「コモンズの悲劇」と言われているタダ乗りや乱獲の問題があります。しかし、市場化せず政府や国家に任せない状態で、自分たちだけでうまくコモンズを管理統治することでうまくいっている成功事例が世界中に多くあり、エリノア・オストロムさんという方がそれらを「コモンズのガバナンス」という本にまとめてくれています。

成功事例は、一部は競争するが一部は排除することが可能だという中間領域に多くあるのだと思います。世の中の多くの商品やサービスがこの領域に入ることによって、ある程度顔の見える人によって、社会的共通資本のようなものを共同管理することが可能になるのかもしれないと考えています。

最新の投票理論

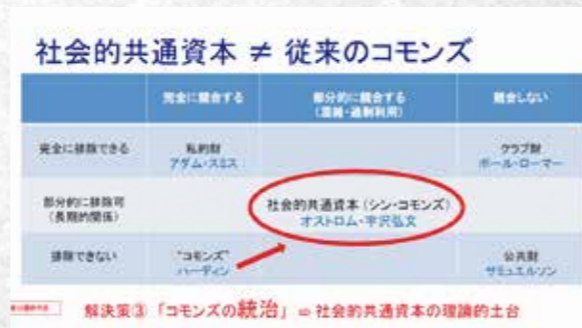
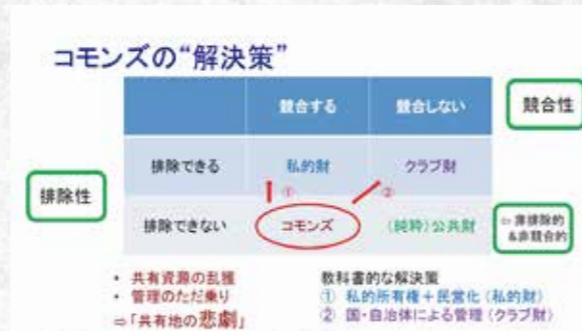
最新の投票理論には、マジョリティ・ジャッジメント(MJ)とクアドラティック・ボートイング(QV)があります。

マジョリティ・ジャッジメント (MJ)

MJは、各選択肢に対する評価を段階的に行い、中央値を基に順位を決定する方法です。2007年のフランスの大統領選において、MJの社会実験が行われましたが、投票者に負担を感じることなく、むしろ望ましくないと思う候補者に対して「失格」と投票できることの良さを挙げる声がありました。

クアドラティック・ボートイング (QV) の実践例

QVは、一人に与えられたクレジットを使って、重要な選択肢により多くの票を投じることができる投票方法です。台湾のIT大臣であるオードリー・タンが、総統杯ハッカソンの一次審査の民間投票でQVを採用しました。



対談

安田先生と、studio-L代表山崎氏との対談では、市場原理に頼ることの問題点と、コミュニティデザインやDAO、トークンなどを活用した新しい形のコミュニティ運営の可能性について議論されました。

山崎 千里中央周辺でエリアマネジメントの活動を進めていく上で、注意しておいたほうがいいことや、考えておくべきこと、どんな仕組みをつくっておいたらいいのかなどについて教えてください。

安田 まずは、コモンズの悲劇が起きないようにすること。そして、千里で活動する企業や市民が地域に貢献することで何らかの恩恵が見える形であってもいいと思います。その一つの方法としてDAO(自立型分散組織)があります。DAOの組織では、コミュニティに集まってくる人たちがいて、その貢献度に応じてトークンと呼ばれる仮想通貨が発行されます。トークンの発行方法や使い方はコミュニティで議論して決めます。コミュニティが発展すればするほどそのコミュニティで獲得したトークンの価値が将来高まっていきます。千里でDAOのアイデアを取り入れると広い意味でのインセンティブのようなものが生まれると思います。



山崎 ありがたい気持ちをトークンで交換していくという方法はあるのかもしれませんが、トークンは日本円と交換することもできませんが、この仕組みを豊中で実践していくのであれば、お金には替えられないようにしておいたほうがいいと思います。お金儲けができるから市民活動をしようという人が増えると、資本主義的な概念に取り込まれてしまう危険性があるからです。すべてが市場と関わるようになってしまうような未来には注意しなければいけない気がします。

安田 市場原理に頼りすぎてしまうことが、私たちの日常を豊かなものにしてくれるだろうかという不安があります。資本主義社会に

生きている中で、コストパフォーマンスやタイムパフォーマンスで物事を判断する高校生が出てきています。これからの千里で進めようと思っている、市民のまちづくりの活動というのは、どの程度その仕組みを取り入れたらよくて、どの程度は抗っておいたほうがいいのかというのも、考えていくべきでしょうね。

安田 市場原理とは異なる、家族や職場とも異なった少し距離のある人たちと、どういう関係性を築けばいいかを考える際に、SDG仮説というものを提唱しています。Sはスケールで、コミュニティに対する貢献度の単位のことで、日本の組織の場合、貢献度の見える化という成功報酬を取り入れがちですが、報酬とは連動せず誰がどういうことをしているのかを把握するために数値化します。そしてDはディスタンス(人との距離)です。他の人を助けようとする場合、人は自分に近い距離にいる人を助けたいです。その典型が地域のコミュニティだと思います。たまたま近くに住み、よく顔を合わせるようになると、距離が近くなります。スケールはパフォーマンスなので数値などで評価できるものさしであるのに対して、ディスタンスにはあまり基準がなく、相対的なも

