Vol. 05

リジェネラティブシティとは何か

Build Visionによる総括

7th January 2026

Speaker
Build Vision B.V.
Kazumitsu Yoshida

※今回はまとめの回として、主に質疑応答について共有させていただきます。

欧州の"あたりまえ"について

欧州にはイケてるファシリがいるのか？

日本でもワークショップは行われているが、難しいのは意見を「発散」できても落とし所がみつからないことが多い。欧州ではどうやって集約しているのか？

ワークショップにスコアリングを取り入れている。

各項目に対し、評価点をつけていくスコアリングを取り入れていることが多い。しかも、実際の自分の立場からつける点数ではなく、多くは「他人の立場に立って」点数づけをしている。たとえば、市民が自治体の立場になる、建築家が学生の立場になる、など。こうすることでより客観性のある評価ができている。

サービスデザイナーとは？

上記のように「スコアリングを取り入れる」など、ワークショップのルールメイキングをしているのは誰？

「いいな」と思う仕組み作りをするサービスデザイナー

「使っていいな」「このルールいいな」と思うものが世の中にはたくさんあるように、その、人が使って「いいな」と思うサービスや政策の仕組みを構築していく人＝サービスデザイナーがまちづくりに関わっていることが多い。

公的機関にサービスデザイナーがいる

Vol.3「Street Moves」～スウェーデンの遊び心ある都市変革～の回で、プロジェクトを設計したのはVINNOVA というイノベーション機関だが、ここにはサービスデザイナーが多数所属しており、所属は国の気候・企業省。国家公共機関にサービスデザイナーがいることも欧州の特徴。

環境意識が高いのはなぜ？

まずはじめに「環境」というマーケットが作られた

2008 年の金融危機の際、投資先がなくなったため「環境」というマーケットが作られた。先にマーケットが作られたこと、それが環境に向ける意識が大きい理由かもしれない。アムステルダム市では、環境に関する発信をしている科学者団体の You Tube 動画を「市の職員は全員見るように」と真っ先にシェアしたり、自治体も積極的。

多様性への理解が進んでいるのは？

移民・難民との接点の多さ / 実験的国家というバックグラウンド

欧州の国には移民や難民が多い、というのが大前提。オランダに限っていえば、国土が狭かったため、インフラや貿易のハブ拠点として他国に技術や土地を「使ってもらう」ことで発展してきたという歴史がある。「誰よりも先にやる」ことで、構築したシステムやノウハウをビジネス化することにも長けている。同性婚を真っ先に認めたのも、そういったバックグラウンドがあるように思う。

コミュニティがなぜ重要？

街を構成しているのは「人」である

欧州では「人中心」のまちづくりを提唱している。再開発でコミュニティが崩壊するのをよしとしていない。例えば、住んでいるストリートごとの SNS グループがあり「ケーキ作りすぎたけど誰かいる？」「来週旅行でいないので、植物に水やっといて」などの交流が活発。一昔前の日本でも見られた情景だが、日本と違うのは「人に干渉しない」「干渉されても気にしない」自分は自分、他人は他人という意識が根付いているせいかもしれない。

欧州と日本の具体的な違い

①プレイヤーの違い

日本	欧州
• 自治体 • 民間デベロッパー • ゼネコン • 建築家 • ランドスケープデザイナー	• 自治体 • デベロッパー • ゼネコン • 建築家 • ランドスケープデザイナー • 環境系 NGO 機関 • 教育系（大学、学校） • 農業系（食・都市農業） • サステナビリティコンサルタント • サービスデザイナー • インテリアデザイナー • 市民組織・コミュニティ

②座組みの違い

日本	欧州
• 上下の階層構造 自治体（トップ）→ 民間企業（中層）→ 市民（下層） • 意思決定は上から下へ	• サークル型 / 水平構造 • すべてのステークホルダーが同じテーブル • 環境、教育、市民、企業、自治体が対等 • 全員の声が同じウェイト

③進め方の違い

日本	欧州
• 意見聴収型 • 計画が固まった後にワークショップ • 1-2 回で終了 • 形式的な参加	• 共同設計型（Co-design） • 企画段階から複数ラウンド • ヒアリングを重ねながらプランをブラッシュアップ • 5 回以上のセッション＋実験的プロジェクト

そもそも前提が違う!?

- 正解がない実験的
- 自然環境や人（コミュニティ）が中心
- 法制度が柔軟

【国交省担当者のコメント】

欧州における人中心のまちづくりや協働型プロセスの在り方が大変参考になりました。また、ワークショップでのスコアリング手法やサービスデザイナーの関わりなど、国内でも取り入れられそうな点が多いと感じました。日本でも、参加者にとってより分かりやすく、進めやすい形にアレンジしていく余地があるなと思いました。