遊び / 公共 / 暫定 / 技術

ASIBA Research Notes

輪郭の定まらない運動体として

二瓶雄太

ひとつの明確なゴールやKPIに向かって猛進する目的集団としてASIBAを定義することはできなかった。インキュベーターとして若手のアイデアを事業へと成長させることも、まちづくりのプレイヤーとして合意形成の方法をアップデートすることも、デザインコレクティブとして自社ブランドをプロデュースすることも、研究者として生まれた知見を論文にまとめることも、同じASIBAとして取り組んでおり、目的ごとに定義される既存の事業カテゴリや職能でラベルを貼ることは難しい。実践を通して問いを更新し、問いから生まれる実践をさらに拡張すること、その往復する運動自体がASIBAなのだと思う。

目的が単一ではないから、集団の輪郭もまた常に揺らぎを持っている。「あなたはASIBAですか?」は、ASIBAのイベントで最も頻出する質問でありながら、多くの場合、誰も明確な答えを持っていない。ある場における「参加者」が、別の場では「運営」を担っていたり、あるプロジェクトでの「事業責任者」が、別のプロジェクトでは「ゲスト講師」になっていたり、そのときどきで個人の役割や集団との関係性は変容している。そうやって、目的や輪郭をひとつに決めてしまうことなく、運動体として動的な状態のまま進めてきたからこそ、これほど多くの異なる「世界」を往来する自由が保たれているのかもしれない。

スピードと機動力で大きなインパクトを生むスタートアップの世界、公共性を使命として合意形成とルールづくりに努める行政の世界、巨大資本によって既存の社会構造を支える大企業の世界、資本主義からこぼれ落ちた部分を掬い上げる市民団体やNPOの世界、短期的な成果の見えにくい知の探究に身を捧げるアカデミアの世界、社会への違和感や内発的な創造性を形へと落とし込むクリエイターの世界。それぞれに価値観も、速度も、扱う資本の種類も規模も、全く異なる複数の「世界」と、僕らは日常的に接している。自らの言葉や形を変えながら、それぞれの「世界」の住民に擬態することで、いくつもの「世界」に共在することができる。

社会が成熟し、各領域の専門性が高まるほど、専門家とそれ以外との間の壁もより高く分厚くなっていく。他人の「世界」に飛び込むことにためらいを感じ、自分の「世界」の中での競争に意識を取られてしまう。だが、壁の外に広がる「世界」へのまなざしや越境する欲求は、誰しもが持っているのだと思う。だから僕らが姿形を変えて別なる「世界」に飛び込むと、そこに穿たれた穴を通して多くの人が往来を始める。そうやって「世界」を区切る壁をひとつずつ解体しながら、まだ顕在

「世界の軌道をずらすために」

森原正希

国際宇宙ステーション（ISS）の建設計画は、わずか一票差で頓挫を免れたらしい。そのたった一票によって実現したISSでは、地球上では困難とされるものを含む、4,000を超える科学実験と技術実証が行われてきた。現在も多くの国々が共同で運営に関わり、空に輝く平和と人類の希望の象徴のような存在として、この地球を平然と、ものすごい速さで回り続けている。この一票は、当時のクリントン大統領が採決の直前まで、予算反対派や態度を保留する議員たちに直接働きかけ、冷戦終結直後のロシアや日本、ESA、カナダを計画に参画させるなど、執念深い交渉の末に勝ち取った一票だったという。その背景には、国家的な威信だけではなく、未来社会への期待もあったのだと思う。結果としてISSは、現代の科学技術を前進させ、人類が国境を越えて協力し合えるという強い証明を未来に残した。ISSが存在した世界と、存在しなかった世界とでは、きっと50年後、100年後の人類の姿は異なっていたはずだ。

私は、不確実な未来を正確に予見することではなく、その未来についての仮説を信じる、たった一人の執念やアプローチによって、現在をわずかにずらすことを「世界の軌道をずらす」行為と呼んできた。それは、事業やプロダクト、エンターテインメント、思想書といった、外部化された成果物そのものを指すのではない。いま立っている場所から、ほんの少しだけ未来の進む方向を変えようとすること。変化は、その瞬間にはほとんど見えない。それでも、生身の自分をさらけ出して、軌道を変えようとする姿勢である。

そのわずかな角度の違いは、時間が経つほど大きな隔たりとなり、やがて歴史的な分岐点と呼ばれるほど異なる未来を生み出していく。それらは世界や社会を、その瞬間からいっぺんに変えてしまうわけではない。しかし、未来とは、そのような小さな分岐の積層によってつくられていくものなのだと思う。それでも、ISSをめぐる投票結果が「215票対216票」だったように、不確実性を前にすると、人は真っ暗な闇の中に囚われたように身体が動かなくなり、強い不安を覚えてしまう生き物でもある。

かくいう自分も、二十歳の時、当時経営していたNGOがパンデミックによって突然暗闇の中に放り込まれ、終わりの見えない不確実性という恐怖を味わった。あらゆる事業活動の基盤が打ち砕かれ、組織は財政難に陥った。それが自分たちの組織だけの問題なら、まだ対処のしようがあったかもしれない。しかし、世界中の国々や人々が疑心暗鬼となり、世界の分断が加速していく足音が聞こえていた。目の前の状況を、自分には変えられない。抗うための術すら持たず、絶望的に見える世界とともに生きてい

化していない異なる社会の可能性を、ひとつの「世界」だけからは生まれ得ない景色を探索している。

本書の巻頭として、分野を横断することに躊躇せず、「人間が生きること」と果敢に向き合った知の巨人、真木悠介の言葉を載せる。彼の探究によって解き放たれた「知」が、時代を超えて種をまき、ここにまた新たな芽が生まれた。変容し擬態する運動体として、分類された領域の壁をすり抜けながら、分類不能で「実質的なもの」を、これからも探究していきたい。

> 時代の商品としての言説の様々なる意匠の向こうに、ほんとうに切実な問いと、根底をめざす思考と、地についた方法とだけを求める反時代の精神たちに、わたしはことばをとどけたい。虚構の経済は崩壊したといわれるけれども、虚構の言説は未だ崩壊していない。だからこの種子は逆風の中に播かれる。アクチュアルなもの、リアルなもの、実質的なものがまっすぐに語り交わされる時代を準備する世代たちの内に、青青とした思考の芽を点火することだけを願って、わたしは分類の仕様のない書物を世界の内に放ちたい。
>
> （真木悠介『自我の起原―愛とエゴイズムの動物社会学』あとがきより抜粋）

かなければならない。それこそが当時の自分にとって、何よりも切実な世界のリアリティだった。（そしてその恐怖と不安の原動力は今も変わらない）

いまも私たちは、あらゆる物語や制度、存在に、無条件の信頼や期待を置くことが難しい時代を生きている。国家も、科学も、経済も、確かな未来を約束してはくれない。戦後の焼け野原のような、物理的で視覚的な光景が広がっているわけではない。しかし、人々が共有できる価値や未来像が失われつつあるという意味で、世界を覆う精神性や空気は、再び焼け野原のようにも見える。何を信じ、どちらへ進めばよいのか分からない暗闇が、誰しもの周囲にまとわりついている。

そのような時代におけるクリエイションの本義とは、完成された未来像を一方的に提示することでも、世界を一挙に塗り替える発明をすることでもないと思う。いまだ確かな根拠は持たないが、それでも重要だと思える物事を、目の前のリアリティの中から見いだし、未来へ向かう小さな方向や角度をつくることである。ほんのわずかでも可能性があるのなら。そこに心が躍るのなら。未来の軌道を積極的にずらしてみる。そして、どの方向へ、どのような方法で、今まさにずらすのかという一点に、私たちの知性と身体と品位のすべてを賭けてみることではないだろうか。

ただ、一人でその小さな方向や角度をつくることは怖い。たった一人の意志は、すぐさま暗闇に飲み込まれてしまう。だからこそ、複数の人間が喧々諤々と議論し、実践を重ね、互いの意志を支えるための構造が必要になる。その積層によって、私たちは群として「世界の軌道をずらしていく」ことができるはずだ。私は、一人ひとりが持つ粒のような意志や希望を信頼し、小さな分岐の積層を促すことで、焼け野原のような世界を、少しずつでもより良い方向へ変えていけると思っている。

今回のリサーチブックの発刊は、表面的な見栄えや組織表現、そして整理を目的とした、いわゆるリブランディングではない。むしろ、ASIBAが４年間をかけて地道に獲得してきた経験や関係、問いや技術といった材料を用いて、これから新たな世界認識を見つけ、新しい未知なる冒険に耐えられるだけの強度と広さを持った船をつくり直すことに近い。より多様な人々や企業、自治体、研究者、サポーターが、それぞれの意志や希望を持ったまま乗ることのできる船のイメージをこうしてお見せするために作成した。

今回選定した四つのアジェンダ〈遊び・公共・暫定・技術〉は、ASIBAが今日まで積み重ねてきた社会実践と、ASIBAのCREW一人ひとりが今まさに抱いている赤裸々な言葉や文章を持ち寄り、みんなで議論を重ねながら編集している。一人では消えてしまうかもしれなかった粒のような意志が、他者の意志と出会い、議論され、実践され、社会の中に確かな形を持って現れていくこと。そして、いまは取るに足らないほど小さく見える分岐が、長い時間をかけて、未来を異なる方向へ導いていくこと。本リサーチブックはその一歩目となるようなモノとして表現している。

創業者たちの夢を一方的にかなえるための組織や船よりも、ASIBAに集い、期待を寄せてくれる人たちが、それぞれの夢や希望を持ち込み、互いの力によって実現していける組織や船の方が、幾分か格好よいはずだ。ISSが、異なる国々や人々の意志、技術、期待を積み重ねながら、人類の未来に新たな分岐をつくったように、ASIBAもまた、いま生まれつつある小さな方向や角度、意志を尊重し、それらを一つひとつ社会の中に積み重ねていきたい。

目次

Page2 〜　巻頭　二瓶雄太／森原正希（ASIBA 共同代表）
Page8 〜　「半公開編集会議」の設計 井鴻瑞希（編集）

遊びと人間
Page16 〜　D-1　製図室、バラック、喫煙所　森原正希（ファシリテーター）
Page18 〜　P-1　Creative League
P-2　ASIBA Creative Challenge 2025
P-3　Creative-LAB.
P-4　yomiyomi
P-5　Faatto
P-6　読み会アプリ Youbee @co-ba ebisu
Page21 〜　E-1　遊びに関する短い付録　西山珠生
E-2　真面目にふざけ / あそびたい　重松希等璃
E-3　タバコの箱が棺桶に見える　井上国太郎
E-4　未知ゴミを生成した日の log：誰に向けて作る?　岩田愛理
Page40 〜　D-2　遊びの話をしながら、飽きることを考えていた　森原正希（ファシリテーター）

公共と市民
Page52 〜　D-4　アーバニスト、ピロティ、マムダニ　髙野広海（ファシリテーター）
Page54 〜　P-7　暗渠商店街
P-8　Towards Creative Entrepreneurship
P-9　三茶プロポーザル
P-10　行政 WS 中野・綾瀬
P-11　二畳建築
P-12　まきコンペ
Page55 〜　E-5　デザイン：" 手段 " としての「クリエイティビティ」　森原正希
E-6　ANKYOBATION からみる「クリエイティブとパブリック」　秋田そら
E-7　新たなリアル：「恋愛」とクリエイティビティ　金子柚
E-8　二畳建築から覗く「公共」　半田地寛
E-9　漁具の更新、習慣の更新　正林泰誠
Page76 〜　D-5　ウパニシャッド哲学、場所、ブルネレスキ　髙野広海（ファシリテーター）

暫定と生活者
Page88 〜　D-7　値札、塩ビ管、ハイパーオブジェクト　二瓶雄太（ファシリテーター）
Page90 〜　P-13　解築停留所
P-14　ReLink
P-15　解体材循環リサーチ
P-16　ガラス資源循環 PJ
P-17　YOHJOH (Kameido)
P-18　Blankspace
P-19　八重洲暫定利用
Page91 〜　E-10　解築から見る違和感 —— 素材をリユースで繋ぐプラットフォーム　本多栄亮
E-11　When is Kameido Garage?　須藤望
E-12　デザインに埋め込まれた暫定性：YOHJOH (Kameido) ロゴ制作の舞台裏　neighby
E-13　亀戸日記—2025 年 8 月〜 10 月　二瓶雄太 + 山路湧
Page116 〜　D-8　ゆく河の流れは絶えずして、それでもここで泳ぎ続ける　二瓶雄太（ファシリテーター）

技術と職人
Page128 〜　D-10　リソグラフ、404、秋葉原電気街　須藤望（ファシリテーター）
Page130 〜　P-20　記憶のカメラ / 水道道路 WS
P-21　森ごとクレヨン
P-22　NESS
P-23　Living Lens
P-24　解体材オークション
P-25　Nessum
Page133 〜　E-14　テクノロジーとリアリティ 事件と事故と複数の瓦礫　渡辺実莉
E-15　枝のふりをする技　峯村瑠一
E-16　クレヨン開発譚　竹田樹生
E-17　地形としての建築、その想像力とリアリティ　鏡理吾
Page156 〜　D-11　無限性と、ささやかな抵抗　須藤望（ファシリテーター）

半公開編集会議の記録
Page42 〜　D-3　2026/5/27「遊びと人間」
Page78 〜　D-6　2026/5/21「公共と市民」
Page118 〜　D-9　2026/5/25「暫定と生活者」
Page158 〜　D-12　2026/05/19「技術と職人」

Page164 〜　About ASIBA
Page170 〜　Keywords
Page172 〜　Projects
Page174 〜　Credits
Page189 〜　Members
Page190 〜　編集 / デザイン後記

「半公開編集会議」の設計

井潟瑞希

ASIBA のメディアに関わらないか、と久しぶりに会った二瓶さんから声をかけられたことがきっかけで、2026 年 3 月の終わりに共同代表の二人と話した。率直に言えば、彼らが「編集」という言葉を使いたがる意図を計りかねていたし、私は懐疑的な態度を隠していなかったと思う。大学生になった 2020 年からサークルやアルバイトで「編集」と銘打って web メディアから Podcast、写真集までいろいろ作ってきて、挙げ句の果てに新卒で雑誌編集の仕事に就いたが、つくづくこの時代、あるいはこれまでもずっと「編集」という言葉が、ちょっと露悪的に言えば持て囃され、一人歩きしていると感じてきた。「編集」の内実は、既にあるものの連なりから僅かな新規性を掴みとって企画にして、あとはそれを形にするために発注したり修正したり（ときには頭を下げてお願いしたり謝ったり、致命的なミスを発見してまた修正したり）地道な作業の連続である。ASIBA の存在こそ知っていたが、仕事として関わったことのなかった私がそれでも「半公開編集会議」という試みのプロジェクトマネージャーを引き受けることにしたのは、ひとつには彼らが「編集」と呼びたい行為が、私が「編集」と呼びたい行為と、ある程度重なっているのでは、と話を聞くうちに思えるようになったから。もうひとつは何より、ASIBA に集まっている人たちが一人ひとり、自分の言葉を持っていて、それを形にしたいな、と思ったからだ。

私の考える「編集」を単純に言うとなんだろう。先ほど触れたように、ゼロから何かを生み出すことは「編集」の能ではない。自分、あるいは歴史のなかの違う時間にいた誰かが既に作り出したものを集めてきて、歴史のなかで自分と同じ時間を共有している誰かとともに、右のものを左に、あるいはもう出鱈目に組み替えて遊んでみる行為。それを通して、新たな思考やものや仕組みやプロダクトの土台に（足場に！）なる強度を持つ言葉を作りだすことを、期待する行為。あくまでも自分ではない誰か、つまり「他者とともに」なされる行為。

建築が専門ではない私から見ると、ASIBA 内部でのこれまでの試行錯誤は、基本的には建築とその周辺領域のリテラシーを前提に進んできたのでは、と思う。「建築とは何か」突き詰めようとすると際限がなくなりそうだが、まだ見ぬ建物や空間や都市を想像すること、それを具体的な形と機能に落とし込むことは、これからも ASIBA が大切にしていく建築的な態度なのだろう。一方、ASIBA がコレクティブ [＊1] としての問いの射程、これから実践していきたいことは、必ずしも建築それ自体に向いているわけではない。したがって建築領域の共通言語とは一線を画した言葉を、改めて獲得する試みの一環が「編集」なのかな、と解釈していた。



それを、どう具体的な取り組みに落とそうか。ASIBA が何を重要な問いとみなし、どんな仕事を誰と一緒にしていきたいか、方向性を暫定的に定め、未来に投げるのが四つのテーマから成る「アジェンダ」であるとすれば。現在から未来に向かって投げるアジェンダは、やはりゼロから生み出されるべきではないだろう。あくまでも、ASIBA の丸三年におよぶ蓄積と地続きでなければならない。ASIBA から生まれ事業として自立していったものから、ASIBA が現在進行形でコミットしているものまで、100 近くに及ぶプロジェクト、それらに関わってきた一人ひとりの経験や思考や記憶が蓄積として、私たちの手元にあった。一旦立ち止まってそれらを「編集」する時間、でも ASIBA に関わったことがある人なら誰でも参加できるし、あくまでも目線はその先に拡がる新たな階段を向いている、という意味で「半公開」編集会議と名づけられた集まりを手探りながら設計してみた。

その結果はいかに。まずは、いきなり爆誕し二週間というハイペースで過ぎていった半公開編集会議に、意図も掴みきれないまま集まってくれた ASIBA の関係者の皆さんに心からありがとうと言いたい。全四回の「半公開編集会議」は、前の回の反省を踏まえて繰り返すごとに少しずつ良くなっていったとは思う。普段はあまり関わりのない人と、ひとつの問いに向きあって脱線しながら喋り続けることは意外とチームビルディングとしても有効なように見えた。振り返ると完璧ではないにせよ、ASIBA の暫定的な方向性を見せる本一冊を作るに足る強度のある言葉、そして継続的なリサーチの種を製造するシステムになったのではないか、と期待したい。この見開き、さらには本書全体が、そのアーカイブであると同時に、手に取っているあなたが似た試みに万が一関心を持ったときの説明書やレシピのようなものとして、ここに置いておく。

[1]
コレクティブ

「編集」と同様、「コレクティブ（collective）」という言葉も最近、いろんな場所で目にする。私は、自分だけで学ばないこと≒他の人に依存してやっと学べるという環境を一人ひとりがつくること≒ collective learning ができていることが、「コレクティブ」か、単なるコミュニティ、居場所かの境目だと思う。

参加者の役割

ファシリテーター	各アジェンダに明るいとされる経営 / 運営サイドから選ばれている。アジェンダへの理解を深めるための問いを3つ考え、それにまつわるテクストを選定する。当日の司会進行を担当。
参加者	ASIBA のインナー・コラボレーター全員が対象。事前準備の上、当日の議論に参加。4 回のうち、2 回以上の参加を推奨。
プロジェクトマネージャー（PM）	編集者として井澗が担当。会議の設計、ドキュメントやフォームの作成、当日の録音や撮影等のアーカイブの発注、タイムキープ周りに責任を持つ。議論にも参加する。

事前準備

1. 参加者はファシリテーターが用意した、当日のテーマにまつわるテクストを読む。単なる読書会がしたいのではなく、議論にあたっての共通言語をきちんと設けるため。一方、負担の大きい読書量を設定すると参加者が消化しきれず結果的に目線が揃わないという懸念があるため、テクストは 1 時間程度で読み切れる分量を目安にし、逆にその 1 時間には給与が発生する。参加者は提示された 3 つの問いのうち、参加者用フォームで最も関心のある問いをひとつ選ぶ。

2. 参加者は A と B のどちらかを選ぶ。両方やってきてもいい。
   A. 問いへの暫定的な答えを考えて、なぜ、どのようにそこに至ったのか、読んだテキストも踏まえながら、400 字程度の言葉にする。
   B. その問いと繋がる具体的な実践をビジュアル一枚で用意して、他の参加者に 3 分で説明できるようにする。過去に自分が ASIBA の内外で関わったプロジェクト、最近みて感動した展示や作品、自分が好きになれる建築、好きになれない建築、ビジネス、プロダクト、本人が「実践」だと思えるものならなんでも良い。ここで敢えてビジュアルを持ってくるよう求めているのは、抽象的な言葉の応酬、言うなれば空中戦にならないように、議論を地面の近くに保っておくため。

3. 本番で他の人に共有するための前日準備。
   A. 前日に PM が共有するドキュメントに問いに対する暫定的な答えを張る。
   B. 準備したビジュアルを A4 一枚で印刷する。

本番

1. 運営から趣旨説明

2. グループ議論（45 分）
   A を選んだ人、B を選んだ人ができるだけ両方入るように、3 つの問いに対応した 3 つのグループを作成する。フォームへの回答をもとに運営側で振り分ける。自分の手元にある、それぞれの問いに対する答えや考えを 1 人 3 分でシェアする。そのあとはディスカッションタイム、文献=抽象と、B の人が持ってきた実践=具体を土台に、ひとつのグループで暫定的に問いへの答え、また問いそれ自体に疑問符が付された場合は、問いのアップデートへと収斂させることを目標に、ひたすら発言を回していく。

3. 全体議論（45 分）
   問いに対する答えを 3 分程度でシェア。そのあとはひたすら喋る、ぶつかる、けど最後にはまとめる。

当日のグラウンドルール

1. 議事録は AI がとれる、だからログを取ろう。
   グループ議論では録音をしつつもログを取ってもらえると、嬉しいです。議事録ではなく「ログ」と呼ぶのは、要約ではなく、その場で出た生身の言葉の記録を求めているため。AI で議事録を取ってアーカイブすること、そこからミーティングの内容を把握したり要約をしたりすることが余りにも簡単な時代になったからこそ、目の前の相手の生身の言葉に耳を傾けて、その場で即興的に言葉を少しずつ取捨選択したり言い換えたりしながら、自分や相手にとって引っかかる言葉を拾うスキルには、いくつかメリットがあると思う。

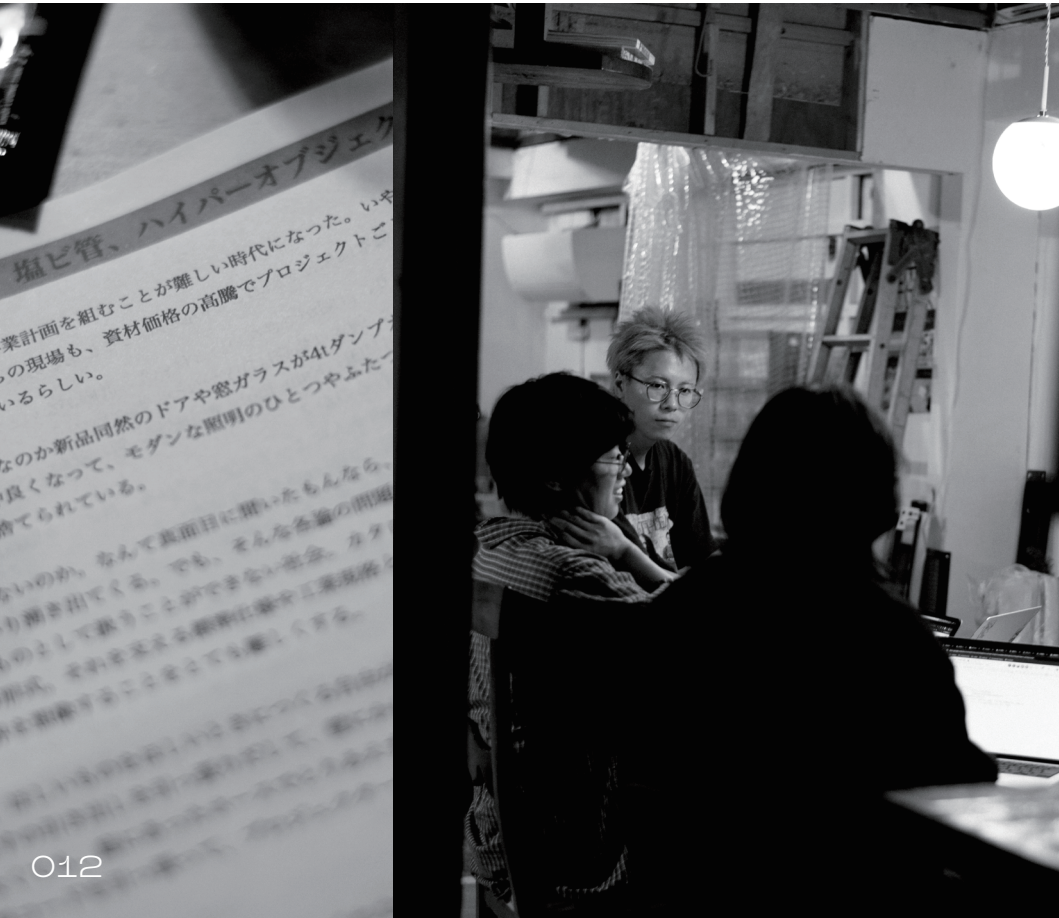
   第一に、コンテクストの追体験ができるようになる、もっと簡単に言えば参加している全員が議論の流れを追いやすくなる。第二に、その場でログを取って聴き直して修正する方が書き起こしや記事としてコンテンツ化するとき、工数や時間が少なく、面白い部分をその場で取っているために必然的にもっと面白くなる。第三に、自分で言おうとしてなかったけどつい言ってしまった、口が滑ってしまった、みたいな生身の言葉からこそ、他の組織や研究者が言えていない言葉が発見できるかもしれない、と期待している。

2. 「悪口」も意外と大事。
   これはおもろいよね、こういうのいいよね、は勿論どんどん言う。それと同じくらい「悪口」を言う。大前提として、その対象に対するリスペクトは保つが、「半公開」、半分開かれているが半分は閉じているという段階だからこそ、パブリックなイベント、講演ではできないぶっちゃけた話をできる時間を大切にしたい。

3. 制作をしてきた経験に立ち返る。
ASIBA に集まっている人はプロトタイプ、模型、写真、映像、図面にたくさん触れてきたし、扱ってきたし、つくってきた経験や力がある。それを大事にしたい。

4. 全員の発言が均等になる必要はない。
でも、発言が少なかった人は、持ち帰ってあとで文章だったり、プロジェクトだったりにして、何でも良いからアウトプットにしてほしい。全員が何らかのかたちで断片的なアウトプットを外部に見せられるようにすることが、半公開編集会議のゴールです。

5. 酒は飲んでいいが、他の人に強要しない。
酒に飲まれない。水もちゃんと飲もう。質の高い議論、いいバイブスづくりのために一人ひとり責任を持ちましょう。



遊びと人間

担当者（ファシリテーター）

森原正希

3 つのオブジェクト

製図室、バラック、喫煙所

Q1. 目的から切り離された場所で「人間」は何かを作ることができるのか?
=遊びは、どこで?

ASIBA のクリエイティブインキュベーション / リーグでは、プログラム中以上にその外で一例えば合宿の夜とか、1 人で黙々と制作するとき、ちょっとした閃きが生まる雑談一でこそ何かが動き出している。最も、創造? と呼ばれるものが起きるのは、何か特定のタスクに集中しているときではなく、目的や意味から切り離された時な気もする。じゃあ、そんな現象を可能にするのは「どんな」ところであり「どこ」なのだろう、そして「なぜ」遊びが起きるのだろう?

Q2.「遊び」は人間にとって普遍的なのか、特権的なのか?
=遊ぶのは、誰?

「遊び」は、すべての人間に等しく開かれているのだろうか。あるいは遊べることそのものが、すでに何かの結果なのだろうか、何かの仕組みの上で遊びは可能になっているのか? 結局のところ、誰がどうして遊べるんだろう?

Q3.「人間」は自分に向けて作るのか、他人に向けて作るのか?
=どうして、遊ぶ?

動物は遊びを通して、結果的に遊びの中でイノベーションが起きて種の進化に直結していくらしい。目的のない、無駄に見える創造的な活動が、結果として何かを残している [＊A]。それは人間も少し同じで、少し違う気もする。人間は少なくとも作りながら誰かに「見られること」を意識している、完成したものを未来へ「残そう」としている、でもその衝動はどこから来ているんだろう?

[A] 接続
D-12「技術と職人」
全体議論→ 158 頁

完結した円環から離れて新しい目的が生まれる。

D-1 主旨文（森原正希） Page16
Q1. 目的から切り離された場所で「人間」は何かを作ることができるのか?
Q2.「遊び」は人間にとって普遍的なのか、特権的なのか?
Q3.「人間」は自分に向けて作るのか、他人に向けて作るのか?

P-1 ASIBA Creative League (Incubation) Page18
Creative Incubation/League で展開されたプロジェクト
→ P-4 / P-5 / P-6
→他アジェンダへの接続 P-11 / P-12 / P-14 / P-22

P-2 ASIBA Creative Challenge 2025 Page26

P-3 TSG Creative-LAB. 2 期 /3 期

P-4 yomiyomi

P-5 faatto

P-6 読み会アプリ Youbee @co-ba ebisu

E-1 遊びに関する短い付録（西山珠生）
Q.「人間」は自分に向けて作るのか、他人に向けて作るのか?（どうして、遊ぶ?）
Q. 目的から切り離された場所で「人間」は何かを作ることができるのか?（遊びは、どこで?）

E-2 真面目にふざけ / あそびたい（重松希等璃） Page30

E-3 タバコの箱が棺桶に見える（井上国太郎） Page34

E-4 未知ゴミを生成した日の log：誰に向けて作る?（岩田愛理） Page36
Q. 遊び」は人間にとって普遍的なのか、特権的なのか?（遊ぶのは、誰?）

D-2 遊びの話をしながら、飽きることを考えていた（森原正希） Page40

D-3 全体議論 Page42

Projects
ASIBA が行ってきたプロジェクトのうち「遊びと人間」に関連するものの紹介。

Essays
「遊びと人間」をめぐる ASIBA およびコラボレーターによる論考。

Discussions
半公開編集会議「遊びと人間」を起点にした思索と、議論の記録。

主旨文

森原正希

「ASIBA のやっていることは “ 遊び ” が多くて本当に楽しそうだね」インキュベーション 2 期を見ていた企業に勤める会社員からそう言われたことがあった。

4 年前にインキュベーションを始めた時は、初めからかっこいい高尚な理念を持っていたわけではない。むしろ、何か自分に近づきつつある現実的な未来の退屈さを紛らわしたい気持ちと、二瓶と一緒にやったら何か面白そうと感じて、初対面の友達を突然旅行に誘うように［＊1］始めたのだから、そういう意味では “ 遊び ” であることは間違いはないのだと思う。だから、仕事のような姿をしているが実態は “ 遊び ” かもしれないし、“ 遊び ” のような姿をしているが、実態は仕事なのかもしれない。

うーん、そもそも彼らのいう遊びと仕事の違いってなんなのだろうか？どこか羨望の眼差しを込められている気もすれば、社会の外れもののような軽蔑の気持ちもありそうに思える。僕らは、決して遊びだからと割り切ってチャラチャラとはやっていない。むしろかなり真面目な顔をしながら、頭を使い汗をかきながら遊んでいるつもりなんだけどなと思う。子供の頃、公園で心が昂るような新しい遊び方を意図せずに発明していたように、その時の記憶は脳の片隅にずっとこびりついて離れないように、遊びからしか生まれないものはあるようにも感じる。

だから、簡単にはヘラヘラと「これは遊びなんですよ〜」とは返答できない自分がいる。上手に返答できないので、グッと目に力を込めて、睨みつけてみたりする。相手はどんな心理で言ってるのかわからないから勝手な解釈で睨んでごめんなさい。

でも、その姿を掴みにくい “ 遊び ” という言葉や行為が、何か人間にとってとても根源的なもので、実は希望を秘めていて、どうにかしてでもみんなもっと遊ぶべきな気もする。幼い時は “ 遊ぶ ” ことはポジティブな言葉であったはずなのに、大人になるにつれて “ 遊ぶ ” ことはネガティブさを帯びていくのもなんだか不思議である。

この “ 遊び ” の不思議さを解明するためにも、私たち「人間」が、何かしらを自ら作る（=何かしらの創造的なモノを世の中に産み落とす）ことと「遊ぶこと」の関係性について体験や事業を交えながら考え、今はまだ軽蔑されていそうな「遊び」に対して、新たな見方を ASIBA として打ち立ててみたい。

[1]
突然旅行に誘うように

- ゼミ来てくれてありがとう! なんかさ、ゼミだけ回してるのしんどくて … 笑 プロジェクトとか何を社会に作れるとか、ちゃんと社会に向けて実際に動かしたいよなって（森原）
- おお! 大体同じこと考えてて嬉しい。もちろんやりたい（二瓶）
- まずミニマムでやってみて、アイデアからアクセラ .. そして実証実験みたいな … それを半年でとかね（森原）
- 大きいこと言うのは大きい先生方に任せて、僕らの役割は小さいことを実際にばこばこ投げてみることな気がする（二瓶）
- ばこばこ色々アイデアあるのでミニマムで作ってみました! お金だけお願いしまする! という感じでやりたいよな（森原）
- まさに（二瓶）
- ちょっと描いてみよう（森原）

[Messenger 履歴 > 2023.07.02 Sun]

参考文献
ブルーノ・ムナーリ（2006）『ファンタジア』みすず書房
イヴァン・イリイチ（1977）『脱学校の社会』東京創元社
デイヴィッド・トゥーミー（2026）『生き物は遊んで進化する』河出書房新社
郡司ペギオ幸夫（2019）『天然知能』講談社

P-1

ASIBA Creative League (Incubation)

つくり手たちが「ともに挑むための連帯の場」を生み出していく

「遊び」が「事業」に接続するために必要なものはなんだろうか。遊びに本気だからこそ、これからは「つくりたいモノをつくること」と「社会の複雑な力学と渡り合って、事業として広げていくこと」を果敢に両立させていく必要がある。

「League」とは、「連盟」のことであり、既存の社会の枠組みや「正解」に縛られず、個人の強い意志やこだわりから生まれるユニークな実践を守り、そして社会に実現させていくための「連帯のかたち」。単に知識やスキルを受動的に教わる場ではなく、参加するプレイヤーが「ともに挑むための連帯」の場を生み出していく。デザイナー、アーティスト、エンジニア、建築家、職人、研究者など、肩書きを超えた「つくり手」たちが ASIBA Creative League に集い、互いの経験・ネットワーク・情熱を持ち寄り、ひとりでは到達しがたい世界を共に創り上げていくような場にしたい。

期間　1 期：2023.10-12
　　2 期：2024.04-07
　　3 期：2025.04-07
　　4 期：2026.04-07

役割　企画・運営・伴走

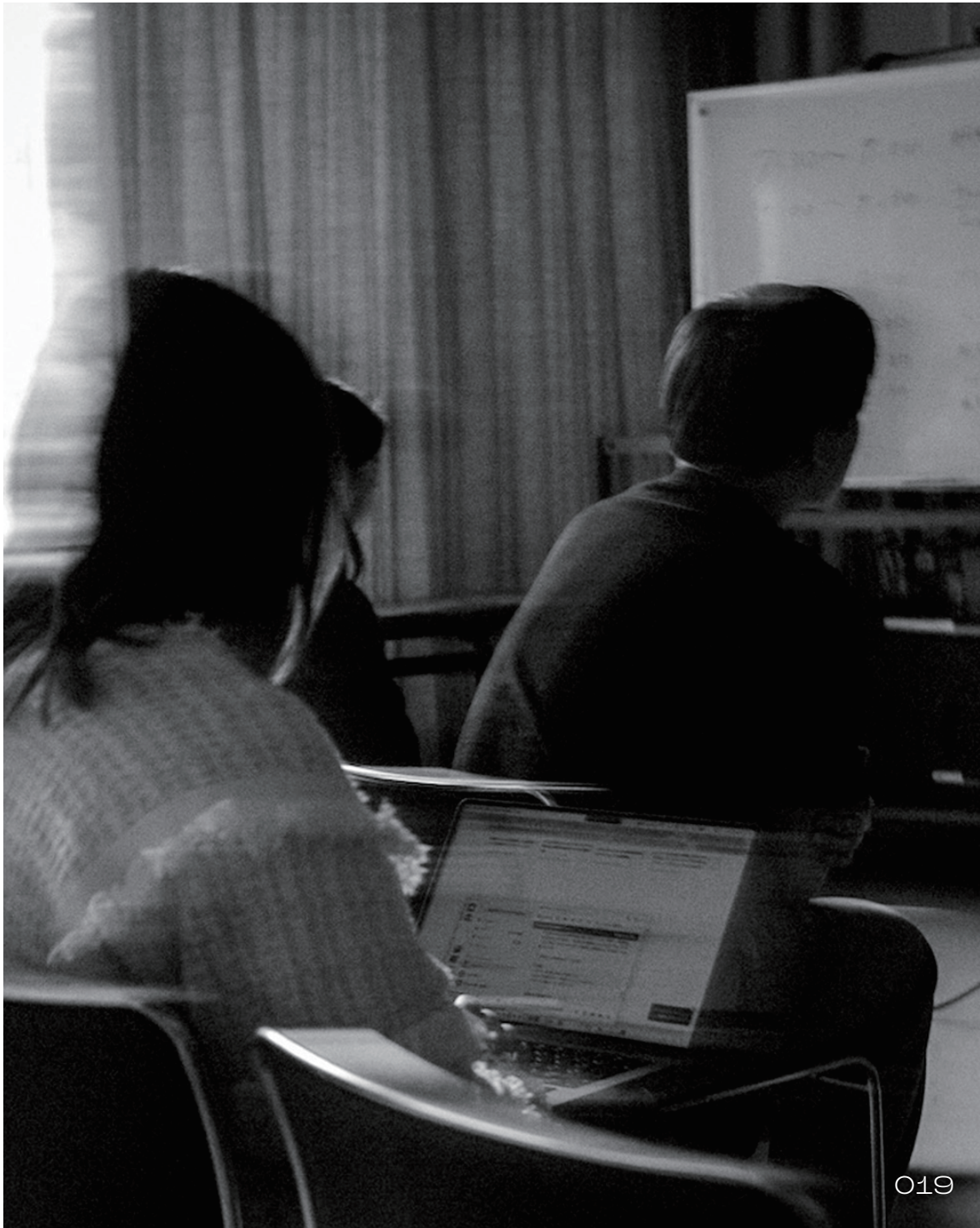
パートナー

1 期　清水建設、3x3 Lab Future、日建設計 ほか

2 期　清水建設、竹中工務店、大林組、戸田建設、フォトラクション ほか

3 期　清水建設、竹中工務店、建設物価調査会、scheme verge、創造系不動産、SORABITO、戸田建設、日鉄興和不動産、フォトラクション ほか

4 期　清水建設、竹中工務店、建設物価調査会、scheme verge、日鉄興和不動産、フォトラクション、ホーセック ほか



「インキュベーション」とはなんだったのか

設立当初から３期に渡り「インキュベーション」と呼ばれていたこのプログラムは、４期目を迎える今回から「リーグ」という形に名称変更をした。１期の内容をひとことで言えば「建築版の東大アントレ道場［＊１］」で、たしかに「インキュベーション」的な支援プログラムのモデルを参照して始まった。初歩的なビジネスに関するレクチャーとメンタリングを２ヶ月繰り返し、最終発表会で投資家などに向けてピッチ［＊２］をした。メンターには活躍されているスタートアップの起業家などを招き、企画中のビジネスモデルに対してフィードバックをもらっていた［＊３］。しかし、参加者の実態や分野の特性などを踏まえて、より成果の生まれる方向性へと毎年のように内容が更新されていく中で、明らかに一般的な「インキュベーション」とは異なる特徴を備えるようになった。ここでは、「インキュベーション」という形式の限界と、それを乗り越えるために生まれた「リーグ」という在り方について紹介したい。

そもそもスタートアップにおける「インキュベーション」とは、新規事業の立ち上げを目指しているがまだアイデアやプロトタイプの段階にある創業前後の起業家に対して、将来的に出資を検討している投資家、特にベンチャーキャピタル（VC）が出資に至るまでの支援を行うプログラムを指す。最近では自治体による中小企業支援・創業支援の取り組みなどとも合流し、必ずしも出資を伴わないインキュベーションも増えている［＊４］。

そのようなー般的なインキュベーションプログラムとASIBAの本プログラムの違いとしては、「メンタリングをしない」「事業計画を組まない」「ピッチをしない」「出資をしない」などがあげられる。

「メンタリング」はやらない

インキュベーションは誰になにを提供しているのか。プログラム提供者として真剣にこの問いを考えれば考えるほど、ひとつの大きな矛盾に辿り着く。すなわち、自ら事業を起こすような主体性を持つ人は相談相手や知識が必要であれば自ら掴みにいくため、別に提供してもらう必要がない。逆に、そのような受動的な場を設けると、提供されることを待つような参加者が増えやすく、インキュベーションが対象としていたアントレプレナー像からは離れてしまうことが多いのではないだろうか。もちろん、個人でネットワークを広げることは難しく、その最初の足がかりとするためには非常に重要な機能であり、普通は話せないような相手と会うこともできるため有効活用するべきだ。だが、まるで教育機関のような「提供者ー受益者」の関係性は、表層的な実利とは別の構造的な歪みを孕んでいるように思う。

また、クリエイティブ領域のプロジェクトの多くはそれぞれに特有の状況やニッチな文脈があるため、本人にしかわからない感覚や説明のできないロジックに基づいて進めなければいけないことが多々ある。しかも、既存市場での収益最適化を目指すようなわかりやすい旅路ではなく、まだ市場のないフィールドで新たな可能性を模索するようなプロセスがほとんどである。解像度の低い年長者のアドバイスを真に受けて進路を変更す

[1] 東大アントレ道場

正式名称は「東京大学アントレプレナー道場」。2005年から東京大学産学協創推進本部が運営する、日本でも有数の学生・若手起業家向けプログラムで、東京大学の起業・産学連携エコシステムにおいて学生の最初の入り口としての役割を担っている。設立から20年で5,000名以上が受講し、100名以上の卒業生がその後起業している。ディレクターを務める馬田隆明氏の講義スライドは伝説的な名スライドとして代々受け継がれている。

[2] ピッチとプレゼン

スタートアップ界隈で用いられる「ピッチ」とは3-5分間ほどの事業紹介のことを指すが、一般的な「プレゼン」とは異なるニュアンスを持っている。「エレベーターピッチ」に代表されるように、ほんの数分で巨額の出資を獲得するための特攻営業ツールとしての性格が強い。

[3]

この3行だけで12単語もカタカナビジネスワードを使っていることに、筆者自身も衝撃を受けている。

[4] TOKYO SUTEAM

東京都がスタートアップ支援機関を支援する協定事業「TOKYO SUTEAM」の一環として、ASIBAもクリエイティブ領域の若手向けの事業創出ワークショップやインキュベーションを受託運営している。

E-1

遊びに関する短い付録

西山珠生

「遊び」というやつを、真剣な顔をして語り合う集まりに呼ばれた。汗ばむ空気とオレンジ色の明かりが心地よい部屋には、遊び心が雑多に並べられている。どこから来たのかわからない棚、皮膚のないエアコン、観葉植物、本、オブジェと作り途中の彫刻、名前の分からないキャラクター、工作中のタバコの箱。——「遊び」は人間にとって普遍的なのか、特権的なのか？ 問いに答えられるかはわからないが、多少とっ散らかった思考を弄びつつ書いてみよう。

あそび。遊ぶこと。PLAY. SPIEL. 楽しむこと、ぶらぶらすること、音楽・歌舞をたしなむこと、動き回ること、余地・余白。英語やドイツ語なら、加えてお芝居やゲーム、展開していくこと、役目を負うこと、など。あそびという語のなんと幅広いことか！ テーマと問いを前に思い浮かべた：先日観劇したパフォーミングアーツ・コレクティブ「バストリオ」による『新しい野良犬／ニューストリートドッグ 2』、そして遅れて、幼少の私の偉大な友人であったアーティスト、故秋山祐徳太子のイメージ。『野良犬』で印象的だったのは、ぶちまけられる土、水、食べ物と出演者の日記の再演、ダンスの振り付けやフランス語のレクチャー、突如劇場の外に走り出ていく人々と、ゆったり漂う生死の香り。秋山氏を思い出すと、7歳の子供への驚くほどまっすぐな視線、数々のパロディ的パフォーマンスと権威を笑い飛ばすようなブリキの像が飛び出してくる。

遊びは、子供たちの領分のようにみなされることが多い。今回の問いにも、なんだかそんな雰囲気がある。

しかし大人たちもかつては子供だった。彼らは遊んでいた。河原の石を延々と拾ってくる。積み木を積んでは崩し、積ませては崩す。ペンを渡し続ける。友達やペットの真似をする。「コブスジツノゴミムシダマシ」のクイズを周回する。「もう終わり」といわれるまで同じお話をせがむ。私たちは何度も何度も（ふと急に飽きるまで）お気に入りの遊びに打ち込んだ。遊ぶとき、そこには反復があると私は言いたい。この反復が、かつて強制されてきたあの味気ない漢字ドリルと計算、雑巾がけ、習字、行進や音階練習などが課してくる反復と違うのは、ひとつに、好きなところでちょっとしたずれを仕込んでいいということだ。遊戯的な物事——上に挙げた子供の戯れから、あらゆるゲーム、再演としてのパロディまで——に仕込まれた反復を思い描いてほしい。繰り返される物事はそれだけで遊びの香りがする。

るよりも、外野の声をスルーして自分の声を聞く力を身につけたほうが、そのような正解のない道を歩くために有用なコンパスが育つのではないか。[＊5]

以上のような理由から、ASIBAでは「教える一教わる」ではなく「ともに学ぶ」という姿勢を重視して、「メンター」ではなく「バディ」という役割を設けた。プログラムのOBOGや同年代で活動している仲間を誘い、ほんの一歩先でプロジェクトを進めている当事者として現役の参加者と肩を並べてもらう。ともに問いや悩みを共有し、ときには参加者側からヒントを得て進むことすらある。渾然一体とした集まりの中で、参加者もバディも運営も、それぞれが自らのプロジェクトを進めつつ支え合うような状態をつくっている。

「事業計画」を最初は組まない。

「事業」はあくまで手段である。もちろん、事業化させることがCreative Leagueの大前提にありつつも、それが目的ではない。自らの問いや視線を社会に対して様々な形で提示してきたデザイナーや研究者やアーティストや建築家が、グラフィックや論文やアート作品や建築ではないメディウムを用いて、その実装を達成しようとすること。特にそれを「事業」的な方法で実現しようとすること。それがこのプログラムに集まる多様な若手らの、唯一の共通項かもしれない。[＊6]

このように「事業」を捉えると、彼ら/彼女らにとって重要なのは計画の再現性ではなく、むしろ再現不可能な部分であると気づく。数字や計画から抜け落ちてしまうものを形作ろうとしているのだから、事業計画から始めることは本末転倒である。そのため、形ができるまでは暫定的に実験を続け［＊B］、形ができてから振り返るとはじめて一点と点が繋がって線となり［＊7］一計画に落とし込めるのだろう。

「とりあえず出資」はしない。

エクイティが悪いとかデットがいいということではなく、事業の形や創業者の目指している規模感に合わせて適切なファイナンスをする必要がある、というありきたりな話である。ただ、エクイティに関しては（よく言われているように）、出資者と起業家の間での情報格差が大きく、かつ、一度エクイティで調達してしまうと別の調達方法に移行することが難しくなるため、原則こちらから提案することはない。その代わり、選択肢ができるだけ広がるように様々な資金源を一ときには別のアクセラレーションプログラムの開発支援金なども含めて一紹介している。

この3年間でASIBAのプログラムに参加した若手プロジェクトの数は100を超えた。さらに、そこから創業に至ったプロジェクトは6社に及ぶ。王道のスタートアップのように資金調達をしてプロダクトを伸ばそうとしているメンバーもいれば、よりクリエティブファームに近いようなクライアントワークと自社プロダクトを並行して走らせているメンバーもいる。あるいは、独自のスポンサー制度に基づいた第三の道を歩もうとするプロジェクト［＊C］もあったりと、それぞれが自らに合う資金の形をデザインしているといえるだろう。

[5]
Creative Challenge

League以外でも、評価を受けることをゴールとするのではなく、自らのプロジェクトのスタート地点にすることを掲げたコンペプログラム「ASIBA Creative Challenge」を開催した。→［＊A］

[A] 接続
P-2 Creative Challenge 2025
→26頁

[6]

ものづくりの棚は「文化的表現」についての棚で、ビジネスの棚は「経済的表現」についての棚である、と捉えてみるとどうでしょうか。「意味をいかにして」の棚と「価値をいかにして」の棚であると捉えてみると、書棚の位置はだいぶ近づいてくるように思うのです。さらにいえば、「文化」を感じる棚と「経済」を感じる棚を背中合わせにくっつけて、ぐるぐるとめぐるように、いろいろな表現について考えてみたい。
→桜井肖典／増村江利子「事業表現考――組織的表現としてのビジネスの技法」web春秋，2025年12月

[B] 接続
D-9「暫定と生活者」全体議論→118頁

[7]

Again, you can't connect the dots looking forward; you can only connect them looking backwards.
→Steve Jobs, Stanford University Commencement Speech, 2005

[C] 接続
P-18 Blankspace
→110頁

ところで先にあげた退屈な練習ですら、ちょっと筆圧や解き方を変えてみるとか音をよく聞いてみるとか、そんな簡単なことで遊びの地位を獲得したりもする。遊ぶとき、そこにはかすかな揺らぎが、誇張が、いたずら心がある。
わずかなずれという余地をもって反復し、繰り返し、再演し、輪郭線をなんどもなぞっていく。だんだん、元の線は揺らいでぼやけ、得体のしれないかたちが浮き上がってくる。鉛筆を何度もこすり続ければ、紙には穴が開くかもしれない。くしゃくしゃになった紙面上の像は蜃気楼かもしれない。そうして継ぎ目のない境界がほどけていくとき、思いもよらない形をした何かが這い出して来ることすらある。

私は日頃、「演劇をやっています」と自己紹介をすることが多い。
舞台芸術というのはいつだってなかなか綱渡りで、採算をとるのも難しく、不要不急だし、今のこの時代に（この時代だからこそともいえるが）観客を上演の場に呼びつける横柄な芸術である。劇場というのはずいぶんふしぎな空間だ。私と仲間たちは、その箱の中で世界を立てては壊し、編んでは解き、ほんの数時間、永遠のごとき一瞬や百年続く教会をまことしやかに演出する。何回も何回も、役者は同じことばを唱え、同じシーンを繰り返す。それでいて何一つ同じではない。どれだけ時間をかけて稽古しどれだけの資材を使って舞台を組んでも、すべてが終演後にはなくなることが約束されている。
ある種の言語で芝居と遊びを示す言葉が同一だというのは、とても面白いことだ。実際、いろいろな面で演劇と遊戯は重なり合うのだといわれる。一時的な現象であり、集合（あるいは単に人がそこにいること）を必要とし、余白や再現という性質を重要な要素にもつ。演劇は反復と再演の行為であり、それはまさにあそびだといえよう。芝居の面白いのは、人を巻き込み、多くの場合一定時間拘束して、遊びを見せるところだ。遊びをみることは遊びの疑似体験でもある。付け加えるなら、スポーツ観戦や政治集会のような「会合」も演劇性をはらむというのはすでに古典的な論である。
シェイクスピアの時代、この世はすべて舞台であり、私たちは役者に過ぎないとする「世界劇場」の世界観が流行したという。すでに神が大いなる演出家の座を降りてしまった現代においても、私たちが日々なにかしらをパフォームしていることを考えれば、演劇というのはいまなお人間の生活を語るちょうどいい言語なのだ。「反復の演劇的実践は、文化の統一性や全体性として主張されているものを破壊する。[…] 反復は越境の動きに協力する。」[＊1] 反復には遊戯性が宿っているし、遊戯的な反復は越境に加担し、境界線に穴をあける。そこにはすでに演劇があり、人が息をしている。これは閉じた規律社会にとっては時に脅威のようだ。

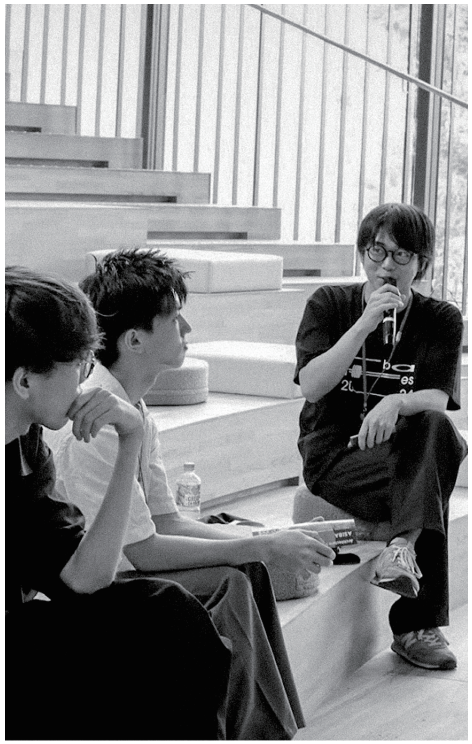
さらに、いくつかのプロジェクトについては、ASIBA との共同事業化という形でプログラム後も継続的に伴走している。ASIBA がプロデューサーやデザイナーとして入り、パートナー企業や連携自治体とともに協働プロジェクトを立ち上げることで、単体のプロジェクトでは生み出せない場や企画を生む［＊D］［＊E］。インキュベーターや投資家としてただ資金や場所を提供するのではなく、ASIBA 自らが手を動かし同じようにリスクをとることで、成果物のクオリティやオリジナリティを担保している。

連帯としての「リーグ」

「League」とは、英語で「連帯」のことである。ここまでの内容でもわかる通り、もはや「教える一教わる」や「支援する一支援される」「運営する一参加する」といった単純な構図は ASIBA には存在しない。プログラムの境界を超えて、ASIBA のエコシステムにいるプレイヤー同士が、多様な形での学び合いや支え合いを行っている。それが教育コストや運営コストを抑えるためではないことは、すでに伝わっているはずだ。正解のない道を歩くためには、互いの経験やネットワークや熱量を持ち寄り、自分たちの手で正解を見つけ出していくしかない。

始めてから 3 年も経つと、本当に多様なメンバーがいることに改めて気付かされる。当初はアントレ教育からの影響もあり、起業や独立をすることが絶対善のような感覚があったが、振り返ると重要なのは、生き方の選択肢が多様であることやそれが誰しもに開かれていることだと思う。起業志望で参加したメンバーが数年経ってデザイナーとして ASIBA のコミュニティに戻ってくることもあれば、リサーチャーとして参加していたメンバーが数年後に独立していることもある。それぞれがそれぞれのタイミングで「連帯」に関わり、離れ、また戻り、その有機的な繋がりの中で、次の社会の種となるような可能性が生まれていくと信じている。

（文・二瓶雄太）



[D] 接続
P-13 解築停留所
→90 頁
ReLink との展開

[E] 接続
P-7 暗渠商店街
→54 頁
まきコンペとの展開

問いを見直す。「遊び」は人間にとって普遍的なのか、特権的なのか？ 誰が遊ぶことを奪えようか？ 呼吸を感じながら生きられること、それそのものに遊びがあそんでいるのだから。

私たちのすぐ隣にも「遊べない」という人がいる。呼吸を忘れた人々である。戯れに四肢を動かし声を発するなかに潜む遊びは、なんでも特権化しようとする文明の力学の犠牲になったのやもしれない。そういえば人間はときどきほかの生き物について「高い知能を持っていて遊ぶこともある」などという。おかしな言いようではないか。むしろ「遊ばない」ことを作り出しているのが人間なのだ。遊ばない人間と遊べない人間を、社会は日々作り出している。

[1]

ギュンター・ヘーグ（2024）『超越文化演劇』三元社、p160-161

P-2

ASIBA Creative Challenge 2025

誰かからの「審査」を受けないコンペで、自らの表現の核と可能性を問い直す

本来「遊び」とは、勝敗や評価から自由な行為だったはずだ。ホイジンガが論じたように、遊びはそれ自体のために行われるからこそ成立する。［＊1］評価という外部の目的に回収されない探求のあり方を、コンペという形式のなかで考え直したい。

コンペティションには、通常「審査員」がいる。優劣をつけ、勝者を選び出す仕組みは、しかし作品が本来持つ多義的な可能性を、単一の評価軸へと切り詰めてしまう。ASIBA Creative Challenge 2025は、その前提を問い直し、審査員のいないアワードを目指す。建築・デザイン・アートを学ぶ学生を対象に、領域横断的な知見を持つ伴走者とともに、勝敗や就職活動から離れて作品の可能性と向き合った。ワークショップと最終クリティークを通じて、「完成度」ではなく「どこまで遠くへ辿り着けたか」を語り合う場となった全４日間のプログラムである。

期間　2025.02.03

役割　企画・運営



[1] 遊び

ヨハン・ホイジンガは、人間を「遊ぶ存在（ホモ・ルーデンス）」として捉え、遊びを文化に先立つ根源的な活動とみなした。遊びは何らかの実利や勝敗のために行われるのではなく、それ自体が目的となる自由な行為である、という定義は、評価や成果に回収されない探求のあり方を考えるうえで、今なお示唆に富む。
→ホイジンガ（1938）『ホモ・ルーデンス』中央公論新社



「評価されること」の外にこそ

建築・デザイン・アートを学ぶ学生の
情熱と時間をかけて生み出された作品たちは
きっと、評価や賞を取るためだけに生まれたわけじゃないはずだ。

自分を突き動かす何かしらの衝動や
心を掴んで離さないこだわりを伝えたくて
いつまでも晴れることのない、社会への疑問と好奇心を表現したくて
試行錯誤を繰り返す中で、形となって生み出されたもはないだろうか?

何度も修正しながら紡ぎ出された、自分だけの言葉たちや
手を動かし続け、矛盾を抱えながらも描き出した世界のすがた。
そうして生まれた、あなたの作品の持つ可能性は
簡単に、評価や賞に収まりきるものではないだろう。

自ら手を離さなければ、「評価されること」の外にこそ
あなたが本当に見てみたいと願う風景は、広がっているはず。

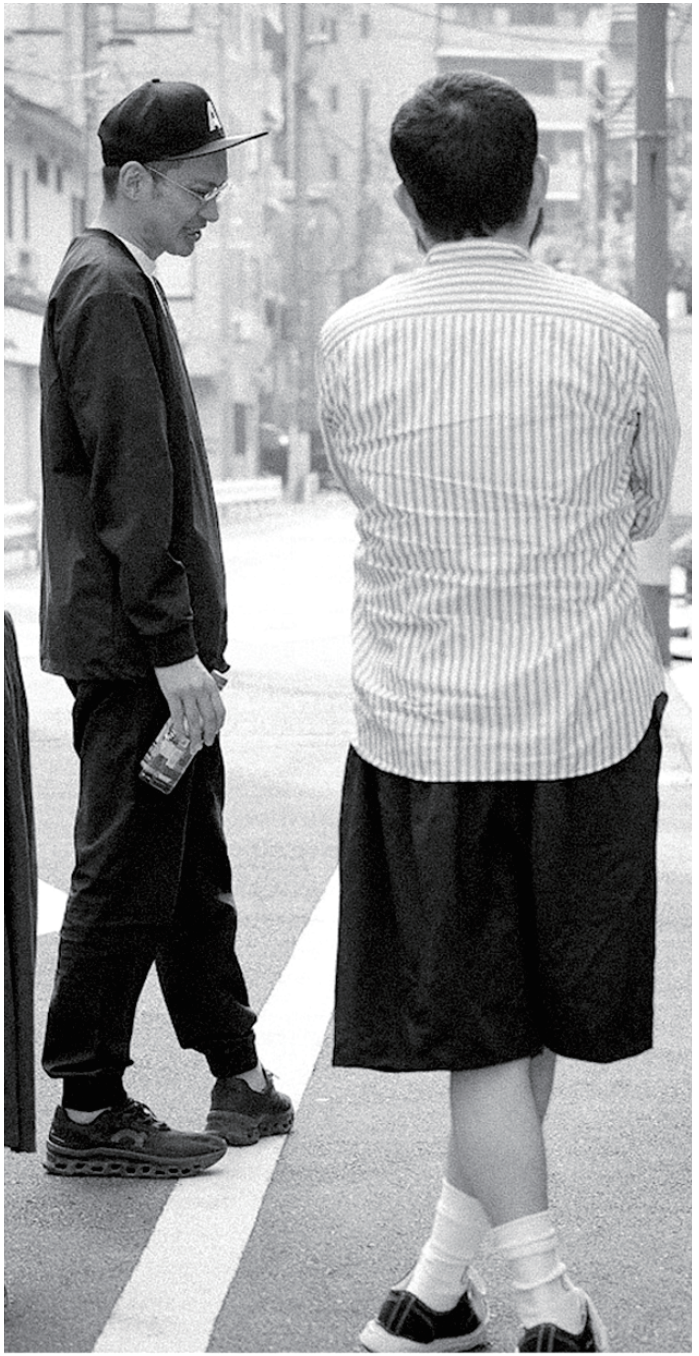
「建築・デザイン・アート」分野の学生や若手が自らの問いに挑戦する時に、
最大の味方であり続けたいと考える ASIBA がこれまで培ってきた
あらゆる知見を集結させて
初めて自主開催する「ASIBA Creative Challenge」
ここには作品に対して、評価の基準や賞を決める「審査員」は
当然いない。

あなたらしさを尊重し、１つ１つの作品に花を咲かせるために向き合う
「伴走者（メンター）」とともに多義的な可能性を、
一緒に悩みながら切り開く。ここには作品に対して、評価の基準や
賞を決める「審査員」は当然いない。

勝つため、誰かに評価をもらうため、成績のため、就活のためではない。
あなたがあなたらしいままに、探求を加速させて
新たな扉を開いていくためのきっかけの場を目指して。

さあ、分野を超えて、そのまなざしを交わらせてみよう。

（文・重松希等璃）



9 つのチャレンジ

1. 問いを深めるためのしくみを作る
2. 勝つことを目的としない、新しいクリエイティブプログラムの形
3. 「モヤモヤとワクワク」を生み出す4DAYS WORKSHOP
4. 国内の全建築・デザイン・アート系の学生を対象
5. 作品の種類は問いません!
6. 領域横断的な経験で背中を押してくれるメンター陣
7. 自分とアイデアの源に立ち返ってみる「オリジンレポート」
8. 定量で測れない「可能性」と「ときめき」で選考してみる
9. どこまで遠くに辿り着いたかで考えてみる「最終クリティーク」

一緒に考え悩んでいく伴走者

佐竹 雄太さん（株式会社アラウンドアーキテクチャー代表取締役）
田中 元子さん（株式会社グランドレベル代表取締役/喫茶ランドリーオーナー）
松岡 大雅さん（デザイン事務所 studio TRUE共同代表）
桜木 彩佳さん（『BONUS TRUCK』『東急プラザ原宿「ハラカド」』運営）
加藤 優一さん（東北芸術工科大学専任講師/株式会社銭湯ぐらし代表取締役/一般社団法人最上のくらし舎共同代表）
津川 恵理さん（ALTEMY代表）
能作 淳平さん（unpei nousaku architects代表）
鳥巣 智行さん（Better代表取締役）

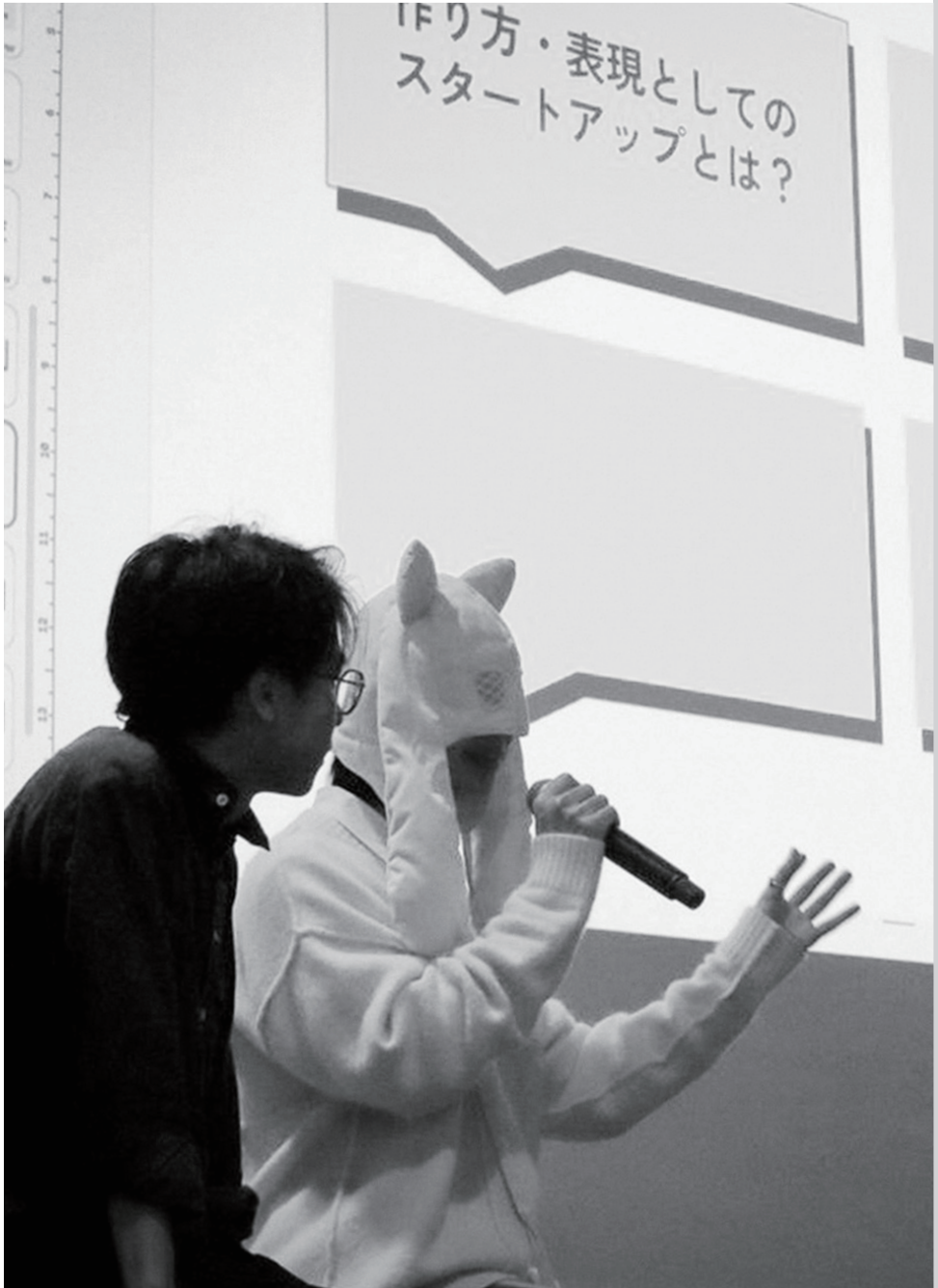
P-3

TSG Creative-LAB. 2 期 /3 期

次世代のつくり手が「自分の問い」から生き方を描く 2〜3 ヶ月

「つくる」ことは、本来もっと自由で、遊びに近い行為だったはずだ。しかし成長するにつれて、私たちはいつしかそれを「正解」を出すための作業へと変えてしまう。TSG Creative-LAB. が向き合うのは、その手前にある衝動そのものである。

「何をつくるか」ではなく「どう生きたいか」。TSG Creative-LAB. は、建築・デザイン・アートに関心を持つ 15 〜 25 歳前後の若者を対象とした、2 〜 3 ヶ月の実験的なインキュベーションプログラムである。与えられた課題を解くのではなく、自分の内側にある「問い」から出発し、表現と生き方を結び直していく。「世界を広げる」「自分と向き合う」「真っすぐにつくる」の 3 フェーズを通じて、第一線で活動する若手クリエイターが伴走者として関わる。ASIBA は企画パートナーとして本プログラムに携わっている。



期間	2025.10 - 2026.03
役割	企画・運営
パートナー	東京都、ETIC、JDP

E-2

真面目にふざけ / あそびたい

重松希等璃

自分 / 他人のどちらに創造性を提供するかと問われれば、どちらでもあると答えたいくらい。「何が自分 / 他人へ創造性を提供しているのか」という問いへすり変えてみるなら、アートは自分へ（内省的な機会にもなりうる）、デザインは他人へ（近現代の大衆性をとらえる）とも言えるかもしれない（全ての場合ではない）。また別の軸にするとすれば、民藝は自分あるいは自他境界が曖昧になるような自分の周りや家族、工芸はより大衆という他人にひらかれた創造性かもしれない。

一方で、「遊ぶ」ことの目的を考えてみると、それは自分のために、本能的に刺激のもとに走っているのではと思ったりする。エゴである。大人になってしまって（利他的であらねばと思って）も、デザイン・工芸・他人のために何かをすることで巡ってくる報酬やゆたかさまで見据えることができたら？＿それは遠回りな遊びで、自覚的であれば他人のために作ることも「遊び」とすることができるのかもしれない。刺激やドーパミンをあそびとするなら、他人にそれを与えるということから得られる反応も、また「あそび」と捉えるのかしら。

私は真面目にふざけ / あそびたい、とよく言う。

「あそび」には「余裕」という意味もある。材料の噛み合わせに「あそびがある」みたいな。ここでいう「あそび」の理由が、シリアスでもファニーでも、そこにある余裕がうむ新しさ、面白さという翻った合理さをもつのかなと思ったり。コンペのタイトル、ナラティブ、ワークショップツール、なんでもある程度ふざけている時の方がいい案が出たりする。「ムダ使いアパートメント」「エレクトロニックサバイバーズ」「もし外のコンセントが全部使えるようになったら」「古材オークション」「これすると、世の中ひっくり返っちゃうかも」___ そして大真面目な顔してプレゼンテーションをする。実はもともと化学の教員か研究員になりたかった。けど、高 3 で化学が魅力的に見えなくなった。ちょうどその頃、たまたま図書館で見た住宅か何かの雑誌をみて、子供の頃模様替えが好きだったことを思い出す。タンスやベッドを引きずって動かし、仕事から帰った母が気づいて「床が傷ついちゃうでしょ！！」とぷんすか。でも模様替えして自分の部屋が変わるのがなんだか嬉しくて、ニヤついちゃって、懲りずにまた繰り返す。ゲーム買ってもらえず Windows XP だけ与えられていたので、それくらいしかやることなかったのかもしれないけど、私にとってはーつのあそびだった。

「つくること」と「生きること」

建築・デザイン・アートなどの
クリエイティブを志す若者を対象に、
自ら「つくること」を通して、
「生き方」を探していくための
3ヶ月のオープンなラボプログラム

TSG Creative-LAB. は、
「つくること」を通して、
あなたの「生き方」を探していく場所です。

ここでは、
作品だけでなく、
その奥にあるあなたの「生き方」としての
クリエイションに向き合います。

好奇心でドキドキする瞬間に、
共感をして身体が動いてしまう瞬間に、
自分で気づいてみる。

「正しい答え」を探すのではなく
「自分の問い」から始めること

この場所から、
あなたの「まだ出し切れていない何か」を、
仲間とともに世界へ投げ出してみよう。

「問いを解く」から「問いを生きる」へ

多くの教育プログラムは、あらかじめ設定された課題をいかに効率よく解くかを評価する。TSG Creative-LAB. が採るのは、その逆の順序だ。まず自分の内側にある、まだ言葉になっていない「問い」を探すことから始まる。答えのない状態に、あえて長く留まる。15 〜 25 歳前後という対象年齢は、進路や将来という「正解」を求められやすい時期でもある。だからこそ、「自分の問い」に立ち返る2ヶ月間には意味がある。

人がある活動に完全に没入し、時間の感覚すら失う状態は「フロー」と呼ばれる。フロー状態にある人は、報酬や評価のためではなく、その行為自体を目的として行動する。クリエイションもまた、本来はこうした没入の中で生まれるものではないか。「何をつくるか」という問いの奥には、いつも「どう生きたいか」という、もう一つの問いが潜んでいる。「世界を広げ、自分と向き合い、真っすぐにつくる」これら3つのフェーズが、没入に至るための回路である。

（文・森原正希）



そんなことを思い出してるうちに、「この楽しかった記憶のデカスケール版が建築かも」と思い立ち即建築に方向転換。大学では、コンペの側大学の課題に向き合い、気づいたらASIBAも側の一つになった。建築やクリエイティブを軸として複数の場所を飛び回る。高校時代は、中1の春に一音目の風で殴られた高校へ入学、挫折しそうになりながら全国大会へ出た。それしか考えていなかった。とても厳しかった。たくさん泣いた。けどやめられなかった。あの「遊び」のような自由さと「やりたさ」、そしてその中でクオリティを追い求める / やるべきことを見据えることが、私にドーパミンを与え続けた。
楽しいことやりたいこと好きなことをただ追いかけて生きていて、それがいつも人生の主軸。初対面の人に「趣味は？」と聞かれたら困るくらい、私の中では遊ぶこと・暮らすこと・学ぶこと・働くことが等価のように / 裏返しのように存在している。
目にしたこんなテキスト。
「もしかしたら、遊んでいる動物を眺めるのがあれほど楽しいのは、そのときわたしたちの目に映るものが、精髄にまで凝縮された自然選択ーひいては生命そのものであるからなのかもしれない。」（『生き物は遊んで進化する』より）[＊A]
模様替えした自室の変化にニヤついちゃうくらいの余裕と楽しさがないとね。

[A] 接続
D-1「遊びと人間」参考文献

P-4

yomiyomi

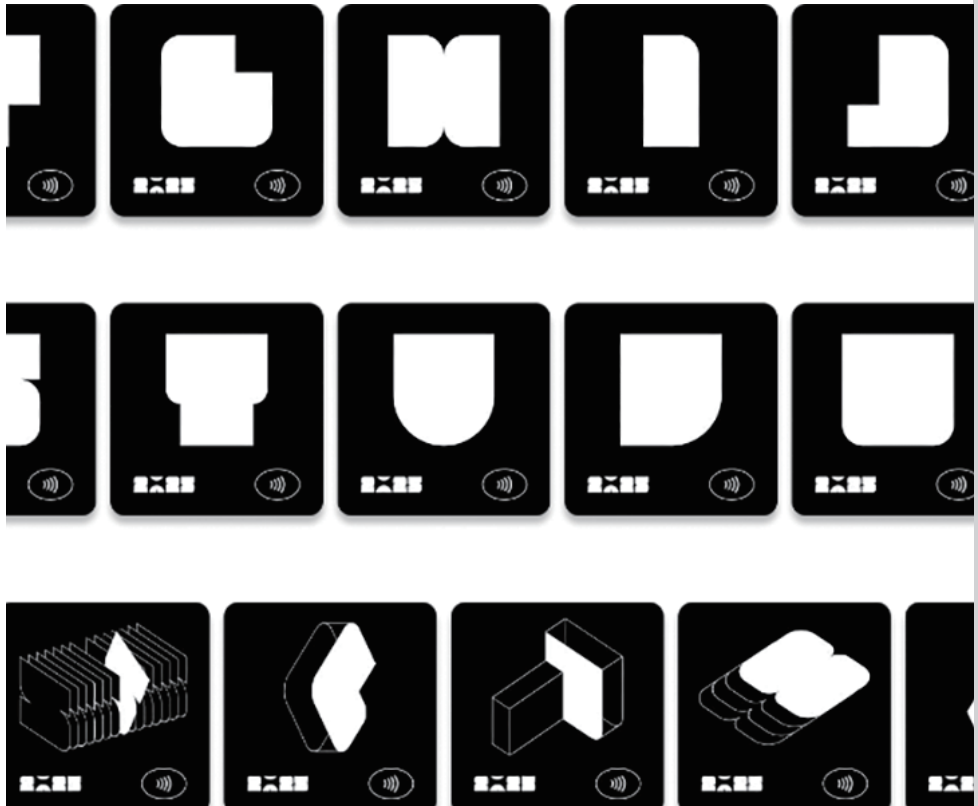
忘れたくないをカタチにする記憶のプロダクト

遊びは、その瞬間にしか存在しない。だからこそ人は、写真を撮り、モノを残そうとする。yomiyomi が問うのは、遊びや記憶を「保存」することの意味だ。1年後にもう一度取り出せる遊びとは、どんな形をしているのだろうか。

日常を彩るモノには、それぞれにストーリーがある。
あの日の気持ち、景色、誰かの声。その記憶を、もし“モノ”そのものに宿せたとしたら?
yomiyomi は、友情や恋愛、家族との時間の中にある、小さな"忘れたくない"をかたちにする記憶のプロダクトブランドだ。
Creative Incubation 3 期プログラムで展開された仲村怜夏によるプロジェクト

#step1
ステッカーにスマホをかざして思い出を保存
動画をアップロード | テキストを記入

#step2
もう一度かざせば 1 秒で思い出がよみがえる
動画とメッセージを再生 | 1 年後に思い出が届く



期間　2025-
役割　伴走支援
プログラム　Incubation 3 期、仲村怜夏

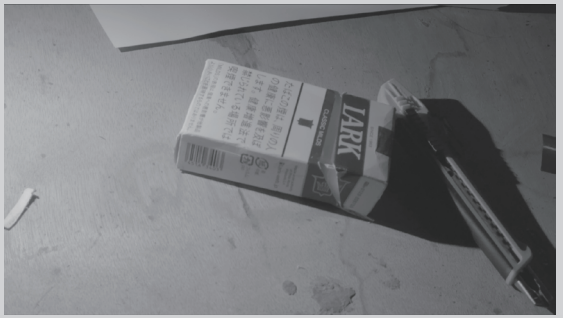
E-3

タバコの箱が棺桶に見える

井上国太郎

この日の撮影が始まるまで、僕は自分の恋人が喫煙しているという事実に打ちひしがれていました。彼女は何も悪くありません。でも、煙草は有害で、だらしないという幼少期から叩き込まれたイメージから逃れるのは、本当に難しいことなのです。いつの間にか、僕の胸は相手のことを煙たく思う気持ちでいっぱいになっていました。

距離感のよく分からない人間・伊藤悠希がやって来たのは、ちょうどそのモヤモヤがピークに達していたときで、僕は彼の言葉と手つきに救われた気がしています。彼の言動は、実在した人間だけでなく、自分の脳裏に刻まれた残像をも弔っているように、僕には感じられました。本当に写真が撮れるのか、極めて怪しい「カメラ」は、もう光を閉じ込めることに、そこまで執着がないようにも思えました。
(2026 年 5 月 27 日・半公開編集会議「遊びと人間」にて撮影)





映像はこちらから

P-5

faatto

まつりの予感をつくる

遊びは誰にでも開かれている。決められた遊びの上だけでなく、リボン1つで街を遊びに変えることができる。青いリボンを巻きつける担い手を子どもから高齢者、福祉施設利用者まで広げることは、単なる労働力の確保ではなく、「誰が祭りをつくる主体になれるか」という問い自体を広げる試みでもある。

日常の風景にさりげなく非日常を織り交ぜ、「なにかが起きる予感」を視覚的に仕掛ける試み。祭りやイベントを契機に、その土地やコミュニティの固有性を抽出・展開し、人々の感覚を少しだけ浮き立たせる体験をつくる。Creative Incubation 3 期プログラムの酒川+杉山によるプロジェクト。

期間	2025-
場所	長野県小海町 他
役割	伴走支援
プログラム	Incubation 3 期、酒川直己・杉山健悟

faatto［＊1］は「まつりの予感」をつくるプロジェクトである。各地のお祭りやイベントに際して、その開催に先立ち、会場周辺にテーマカラーのリボンやアクリル板などのツールを規則正しく配置したり、大量に設置したりすることによって、それを見た人に「何かが起こる」という予感を感じさせる。さらに、その予感の設置にその土地に住む生活者を積極的に巻き込み、設置の主体とし、それらを毎年継続していくことによって、その土地やコミュニティに外部から新しい風物詩［＊2］を作り出すことを目的としている。

実施箇所の一つである長野県小海町では、昨年 2025 年の実施に引き続き今年も実施をさせていただいた。昨年は 20 人ほどだった設置の参加者は、今年 120 人にまで増えた。地元企業や町役場、教育委員会、診療所の皆様からのご支援もあり、地元の小学校 1 ～ 3 年生や中学 2 年生、就労継続支援施設の利用者の方など、本当に多くの方が参加してくれた。今年の実施を終えて帰る時には「さけちゃん（筆者）、次はいつくるの一?」と子どもたちから言ってもらえた。

元々はこの町に縁もゆかりもなかった、新潟からきた大学生 2 人の企画を受け入れてくれたこの町の寛容さに驚くとともに、数十年後、今年参加してくれた子どもたちの中で地元の「伝統」として記憶されているという Preferable［＊3］な未来を想像している。

（文・酒川直己）



[1]faatto

「ふぁ～っと」に由来する。何かが起きると断定するのではなく、輪郭の定まらない気配として立ち上げること。予感を強制せず、ふわりと漂わせておく態度が、そのままプロジェクト名になっている。

[2] 風物詩

本来、風物詩は長い年月をかけて土地に根付くものであり、外部から意図的に「作る」ことは本質的に矛盾をはらむ。faatto はこの矛盾を引き受けたうえで、外部者が継続的に関わり続けることで、いつか土地の記憶として内面化される可能性に賭けている。

[3]Preferable

スペキュラティブデザインの文脈で使われる、「起こりうる未来」の中でも「望ましい」とされる未来を指す言葉。単に予測するのではなく、複数のあり得る未来の中からどれを望むかを選び取り、その実現に向けて働きかけるという態度を示す。

E-4

未知ゴミを生成した日の log：誰に向けて作る?

岩田愛理

編集会議という ASIBA Crew からしても急で謎に開催された会議。その編集会議のために、事前課題として急いでアウトプットを作った。ライノセラスで造形して 3D プリンタで印刷しようとした。が、2 回印刷に失敗した。



【ゴミに至るまでの過程】

何を作ろうか考えながら出勤→電車で寝てしまい平井まで乗り過ごす→ 1 つ戻ってやっと亀戸→途中セブンでスンスンコラボ商品を買う→パペットスンスン→スンスンはもふもふ（かわいー）→亀戸にあったよくわからないツボを見る→青→つくる→ああ、時間がないから印刷しないと→でも今ピンクのフィラメントしか持ってない→ピンクでいっかーって感じで、私の忙しない記憶から排出されたピンクの壺を生成。

だけど、結果 2 つのよくわからないゴミができた！これは向こうからやってきた未知の何かだ！なんだかクリーチャーみたいでかわいいね。

未知ゴミに出会ったところで本題に入ろう。この会議の議題は「遊びと人間」だった。人間は自分に向けて作るのか？他人に向けて作るのか？という問いについて、思ったことを話す。

私自身は普段から手癖でこのような未知ゴミをたくさん生成し、「これゴミにしてはかわいいなー」とインスピレーションを沸かせて、なんか作れそう！作ってみよう！

P-6

読み会アプリ Youbee @co-ba ebisu

ボトムアップで始まるコミュニティのための道具

Youbee を手がける山路は、徹底して「自分のために遊ぶ」。そのN=1の遊びを研ぎ澄ませていく過程で、多くの人が共感する課題や見落としている可能性を発見し、自分のプロダクトへと実装する。「読み会」という名称も仕組みも、自分たちが楽しく有意義な読書会を行うための試行錯誤の結果であり、それは必然的に企業コミュニティにも受け入れられる強度を持っていた。

———————— • ————————

ASIBA Creative Incubation 1 期で展開したプロジェクト。「小さな読書会がコミュニティにどんな変化をもたらすか」という問いを軸に、「読み会」という場所の設計や、アプリの開発を行った。Ba&Co との共創により、コワーキングオフィス「co-ba ebisu」への導入が実現した。
実証実験の中で、コミュニティの交流には「肩書きを知る」「価値観を知る」「課題やビジョンを共有する」の 3 段階があり、読み会は 2 段階目を自然に引き出せるという気づきを得た。

期間	2024.09 - 12
場所	co-ba ebisu
役割	企画・制作
プログラム	Incubation 1 期、山路湧・二瓶雄太
パートナー	Ba&Co

4 人しかこなかったトークイベント（は最高だった）

とあるコワーキングオフィスでは、コミュニティマネージャーが毎週のようにイベントの集客に奔走している。企画者からすると参加者はもちろん多いほど嬉しい。だが、参加者からすると、実は 4 人しか来なかった会のほうが充実していることもある。多ければ多いほど自分の発言量は減り、自分の興味との重なりも離れていくから。

「コミュニティマネージャー」［＊1］という概念には、この類の矛盾が常に潜在している。トップダウンの企画を「マネージする」ことによって、コミュニティ起点の主体性は後景化し、「マネージされた」利用者へと変質する。

コミュニティの輪郭は誰が決める?

Youbee は「読み会」［＊2］というハードルの低い読書会を看板に、コミュニティを「マネージしない」ことでいかに活性化させるかを検証した。

そもそも二人いれば、最小単位の「集まり」は成立する。小さな集まりが重なり合いながら、あちこちで生まれるような状況になれば、その連なりを「コミュニティ」と言って差し支えないだろう。

ひとりひとりが主体性をもってその輪郭を描き出し続ける限りにおいて、コミュニティをマネージする必要はなく、むしろ一緒に描いてみるくらいがちょうどいい。Youbee はそんな「集まり方」を裏から支える道具として、公開範囲の限定、3 分日程調整［＊3］、場所の予約など、地味だが不可欠な最低限の機能だけを実装した。

（文・二瓶雄太）

[1] コミュニティマネージャーという職業

コミュニティスペースの起源としての「カフェ」を見ると、バリスタはいてもコミュニティマネージャーなる職業は存在しない。そもそもコミュニティをマネージするとはどういうことなのか。ある場所に集まる人がいてコミュニティができるのではなく、人が集まる（＝利用費を払う）場所をつくるためにコミュニティをマネージしているのだとしたら、それは無料コーヒーや Wi-Fi と同じように「場の付加価値」のオプションとして生まれたのかもしれない。

[2] 読み会

「読み会」とは飲み会のように気軽に参加できる読書会のこと。Active Book Dialogue（ABD）と呼ばれる読書会の手法を参照し、事前準備不要でその場にくるだけで 1 冊分読めてしまうような分割・黙読・共有のフレームワークを用意した。

[3] 日程調整はなぜこんなに難しいのか

日程調整に最適解は見つかっていない。イベントの幹事をしたことがあるなら、「調整さん」のリマインドを 3 回以上しても半分の人は記入してくれない現実を知っているだろう。Youbee は日程調整の難しさを「同期性」によって乗り越えた。オンラインチャットではなく、「3 分だけ電話をする」という（挑戦的で）わかりやすい機能により、日程調整を最短で確実に達成できるようにした。

みたいな遊びをずっとしている気がする。そう考えると、作る動機自体は他人のためではないかもしれない。アイデアが発芽する瞬間は遊んでる過程にあって、その瞬間は確かに自分に向けて作っている。でもそれを社会実装しようとした瞬間、自分だけの作っている世界に突如他人が発生して、そこから他人の目が気になるようになる。資本の問題や仕組み作りとかが発生して、鉛のように重い責任がのしかかってくる。プロジェクトが大きくなると内部に人を巻き込むことになるし、対外的な評価も発生するし、他人に向けて作らざるを得なくなる。いろんな人の期待を背負っておいて、中途半端にはできない。だから大人は気軽に遊べない説。

思い返せば私も、世間からの評価とか、クライアントの期待とか、何者かにならないといけないプレッシャーとか、そういうのに応えようとして本当に作りたいものが作れないなと思ったことが多々ある。ASIBA では、クリエイターがそういう呪縛から解放されるためにどうしたらいいのか？を考えている。やりたいことを小さく実践していって、ゆくゆくはエコシステムまでも変えちゃうような場をみんなで一緒に作っている。プレイヤーとしてプロダクトデザインをすることも大事にしているけど、業界構造を変えることも同じくらい大事。

やりたいことの延長線上でずっと遊んでる時が一番作ってる感あるし、うまくいく気がする。

私は他人に向けて作りたくないな、と思います。

D-2

遊びの話をしながら、飽きることを考えていた

森原正希

遊びについてのみんなと話し合う。みんな楽しみながら会話をしている。僕は真っ当に遊びの議論に口だけは参加しているふりをしながらも、対極にありそうな言葉として「飽きること」について思考を巡らせていた。

少しだけ子供の頃の話をしたい。僕はどんな遊びをしていても「いちぬけぴ!」をいち早く唱えて違う遊びを始めるような子供だった。鬼ごっこをしていても少しの間しか集中力は持たなくて、鬼になって砂場が目に入ると砂遊びを始めてしまう。隠れんぼをしていても、隠れた先にいるダンゴムシを見つけては丸めて遊びだす。幼稚園で「好きなお料理をお絵描きましょう」と言われて始めたのに、絵本で見つけたおせちの絵を見よう見まねで描きたくなり閉園時間を超えてしまう。工作の授業でも先生の話や作り方の紙を開かないで自分なりに工作を始めてしまい良く怒られた。そんな僕を友達や先生は継続力も規範も守れないしょうがない奴で、きっと将来困るはずだと言う。その言葉をまっすぐ受け取った僕はなぜ同じ遊びを長く続けられないのだろうか?と悩ましい気持ちをずっと抱えていた。

両親には何を規制されることもなく「自由に、あなたらしく、遊びなさい」という言葉を存分に受け取ってすくすくと育ててくれた。けれど、日々の日常で「飽きてしまう」ことは、和を乱して迷惑をかけるものなのだと認識するようになってから次第にどこか悪いものなのだと認識するようになる。中学・高校・大学のような繰り返しと不自由さの中に閉じ込められながら、ずっと「自由に遊んでも良いけれど、すぐには飽きてはならない」ということに対してどのように向き合えるのかが自分にとってとても重要な問題だった。

そんな性分なので、今でも時々「生きることにすら飽きそう」になる時がある。(みなさんはどうだろうか?)衝動に出逢えない日常、どこかで想定がついてしまう世界、ずっと繰り返すものごとたち、そこからは決して脱することのできない私と社会たち。そのことに本当の意味で気づいてしまうと、僕は深く生きること自体への絶望を感じてしまう。こんなことを言うと心配されるけれど、ニルヴァーナのカートコバーンの遺書の一節は良くわかる。世の中はこれまでもこれからもずっとずっとつまらない、どんなに足掻いても本当の喜びも楽しさもここではきっと得られないのだと諦めそうになってしまうのだ。

> 自分はもうずっと長いこと、音楽を聴くことにも、曲を作ることにも、何かを書くことにも、喜びを感じなくなってしまっていた。ステージ裏に戻って、ライトがすべて消えた後、熱狂的な聴衆の絶叫をもってしても、聴衆の愛と崇拝を喜び楽しんでいたフレディマーキュリーが感じたように喜び楽しみを感じることはできなかった。フレディマーキュリーみたいにできるのは本当に立派だし羨ましいと思う。

それでも僕はまだ、世界はまだまだ楽しさと喜びに満ちていて想像以上に面白くて、未来は美しいものだと思いたいのだと思う。日々はつまらない世界そのものだが、その絶望に身を委ねることはしたくないと思っている。世界の、人の可能性を信じたいからこそ、この足元の一歩先には、決して生きることを飽きなくて良い豊かな世界を見つけるために生命を伴った遊びをする。

人間一人など、本当にちっぽけな存在である。だから世界には結論がある気がしている。それでも、初めから世界の結論が決まっていたとしても、それを覆すために、そして透明で切実な生命としての喜びを知るためにもこのちっぽけな命をかけて、遊びがしてみたい。だから、「自由に遊んでもいいし、すぐに飽きてもいい」ような戯れでは僕は十分ではない。自分が自分らしくいるために、世界の認識を変えてやるくらいの気概で遊ぶ。飽きてしまいそうな世界をこの目で見ながらも、もう一度命を賭けるための方法であり、僕にとっての遊びはどこか「火遊び」のような姿をしている気がする。

D-3 全体議論

開催日　2026.05.27（水）19:00-22:00
ファシリテーター　森原正希

Q1. 目的から切り離された場所で「人間」は何かを作ることができるのか? =遊びは、どこで?

5 億年ボタン

須藤　問い 1 が「目的から切り離された場所で、人間は何かを作ることができるのか」とか「遊びはどこで?」っていうテーマだったんですけど、謎にピンホールカメラを作りながらやってました。

井澗　私たちは、今回はログがありません。なぜならブルーライトはピンホールカメラの制作の邪魔になるから、そして井上国太郎がすべて映像にしてくれていて、これは無編集でコンテンツになるくらいのものだから［＊A］。

二瓶　りごが悲しんでる。こんなにログとるの頑張ったのに。

須藤　「5 億年ボタン」を押すと、変化のない世界で 5 億年過ごさなければいけない。でも 5 億年経てば 100 万円もらえるしそのあいだの記憶は抹消されるが、あなたはボタンを押しますか、というネットミームというか思考実験があって。そこから派生して「5 億年の世界に行った時に、自分らはものを作れるのか」という話で一番盛り上がった。 5 億年、老化しないし作るものが沢山ある世界で、それでも作り続けられるか。自分以外の 3 人は全然作れるしめちゃ楽しそうという反応だったけど、自分だけ真逆で、多分無理だろうっていう。

遊びはどこで、より遊びは誰と

伊藤　そもそもこの問いがなぜ生まれたんだろう。「遊びは誰と」のほうが先にきて、その後いい場所があると、遊びが発生するのでは。

森原　多分僕らがインキュベーションを通して「どこで」を作ってるからだと思う。場所があり誰かが集まって、誰かと誰かが遊ぶっていう構造で。誰かがいて、誰かと出会って遊ぶという行為は、場所からめちゃくちゃ乖離している。 じゃあなぜ僕らは「どこで」を先に作ってるんだろうっていう問いが生まれる。 誰かと誰かが、会えば、遊びが生まれるのであれば、実は「どこで」を作ってる僕らはほぼいらないんじゃないか。

林　でもさ、場所を作らないとさ、予想外の人は集まらないよね。

井澗　確かに内輪になっちゃう。

林　そう、内輪になっちゃうから、輪を広げたいと思って、やっぱり場所が必要なんじゃないでしょうか。本当に俺はもう、ASIBA はコミュニティを作っている組織だと思っていて、私はもうコミュニティに救われました。 なので本当に感謝しています。大好きです。

井澗　確かに、全然、あきら（林）に出会えなかった世界線あるもんな。

林　全然あるよ。多分絶対出会えないよ。

西山　聞いてて思ったんですけど「どこで」も集合場所的な意味なんじゃないか。「誰」と言葉は違うけど、もともとのイメージが似ているという。「どこで」っていう言葉でも、空間なのか、目的地というか、人がいる場所なのか。

林　森原に集合!みたいな。

一同　笑

[A] 接続
E-3 井上国太郎「タバコの箱が棺桶に見える」→35 頁

無編集ではないけれど、コンテンツにはなった。

「同じもの」を作り続けること

井澗　国太郎はどこでも遊べるらしいけど、なんでだろう。

井上　自分の場合は、場所より道具が大事で。「おもちゃ」といったほうが本当はいいのかもしれないが、カメラなり紙とかペンみたいな文房具なり、何かしら記録をとって、実際に流れている時間と、現実からちょっとずれた別の時間層を作れる「道具」があれば、5 億年楽しめるかも。

須藤　5 億年になったら、マジで作ることへの無意味さしか感じなくない?

井澗　5 億年は 5 億で、永遠ではなく、有限性のある数字だと捉えている。私の場合は、本を作りたいけれど、1 人の著者の 1 人、編集者がいれば、1 冊の本ができて、じゃあ 5 億人いるで、今世界に 80 億人くらいいるから、世界の 16 人に 1 人の方と一緒に本を 1 年 2 冊作り続ければ、終わるなと思う。

須藤　でも 60 億人目と 60 億人と 1 人目がさ、ほぼ内容変わらないじゃん。クリエイティブとしての意味なくない? 5 億冊で、いい価値の差別化できてくのかな。これとこれ同じじゃね?って気づいちゃって絶望しそう。

森原　めちゃくちゃ、同じ仕事を選びたくなくなると思います。

西山　同じじゃダメなのかな?同じモチーフを延々と書き続けて飽きるかと言われたら、飽きない。

須藤　俺と森原は絶対飽きる。

森原　絶対飽きる。

井澗　まあ、人によるのかな。

林　絶対に人によるとは思う。

井澗　でも、言葉は、同じものはひとつとしてないと思うけどな。

林　それはそう、絵もそうだしね。

Q2. 「遊び」は人間にとって普遍的なのか、特権的なのか? =遊ぶのは、誰?

「生きてて偉い」と「生きててすごい」

二瓶　結論は特権ではないんじゃないか。 喋りながらキャッチボールしようと思えば誰でもできるし、頭の中で折り紙を折ることは誰でもできるから。それでも遊べないのは「遊べない」って刷り込まれてきたから。 それは多分、生きるのは辛いことだって、教え込まれていることと同じことな気がしている。 彩冬（倉澤）が言ってて面白かったのは「ずっと逃げてきたから、表現者になってるんだけど、サッカー好きなやつがサッカー選手になって特権性を感じる人はあまりいないと思うし「サッカー選手なんですね、いいなぁ」にならないけど、芸術だと結構言われるのは、なんでだろう。やっぱ、頑張ってる感なんじゃないか」みたいな。頑張ってない人を見るのが嫌なんじゃない? みたいな。

須藤　遊びと努力は違うということになってる、みたいな。

二瓶　そう、そこに人が特権性とかを感じるんじゃないのかっていうことを思いました。

倉澤　遊んでる人は、特権だと思ってないんで。遊んでない人が遊んでる人を羨ましがって、特権って呼んでるだけというか、自分が遊べない理由を「特権」のせいにしている気はする。

二瓶　彩冬は、コンビニバイトしながらレシートで折紙してる。

林　人って「頑張る」=こういう形みたいな固定概念があってさ、遊びはそれから外れてるみたいな。だから頑張らないで遊んでるだけでいいね、みたいになる。

それって変でさ、みんなめっちゃ頑張って生きてるのに。なのに、そこはフォーカスされなくて。

二瓶　24 時間 PC に向かうことが努力みたいな。

林　そうそう、それも何なのって感じ（キレ気味）

西山　少し近い話で、何もしてなくても「生きてて偉い」みたいな言葉が気に食わない。

林　なんで?偉いよ、生きてるの。偉くなりたいとかじゃないかもしれないけど、生きてることはめちゃめちゃ偉いことだし、相当な努力の積み重ねで、みんな日々を生きていると思う。

西山　「生きてすごい」は、ピンとくる。努力をしていることが善であるっていう感覚が、内包されている気がするから嫌いなんだと思う。

井潟　「すごい」だったらいいよね。賛美だから。トカゲとかも生きてすごい。

西山　しっぽ切れても生きてすごいし。

二瓶　確かに、トカゲに生きてて偉いってあんま言わないな。

井潟　コウペンちゃんっていう LINE スタンプ知ってる?あれとか、寝て起きたの?偉い!学校いって偉い!出勤して偉い!みんなこういうの好きなんだな思って。

林　確かに「偉い」は違う気がするな。

二瓶　出勤するべきだという。

須藤　確かに社会的な言葉だよね。

井潟　実はコウペンちゃん肯定してくれているようで、私たちに規範を押しつけている。

林　強制ペンギンってこと?

一同　（爆笑）

戯れが生み出すもの

森原　僕は昔、めっちゃサッカーしてて全国大会優勝まで行ったんですけど。その時に「お前ら 2 つの遊びがあるんだ!」って言われた。公園でサッカーしてワハハやってるやつと、本気でサッカーして試合に勝つ楽しさがある。勝つ楽しさを知らないならプロになれねえ、と言われてめっちゃ走らされた。多分その時からプロとしての楽しさを知りたいと思うようになった。

西山　私もそれは知りたいかも。

平栗　たぶん種類の違う二つの遊びがあって。スケートボードで技術を披露して「おー」っていうときは戯れ的に、自分の中で遊べている。その先の遊びが競争の遊び。新しい技術が生まれる瞬間、気づきみたいなものは競争ではなく戯れ的な気がして、それをドライブさせるのが競争なのでは。

森原　線形的な進化と、そうではない進化がある。プラスチックは後者で、石油の残骸は黒いけど、白くしたらおもろそうと思ったら、プラスチックができた。二つのモードがあり、どちらのモードを好むか。

西山　でも戯れと競争を強いて分離することが、どれだけ有意義か分からない。逸脱を生むのは規律であったり、境界線があることだから、ある意味で表裏一体だし。

須藤　遊びが資本主義的な規範から抜け出すという前提があったとき、戯れとそれ以外は、かなり重要な違いなのかな。西山さんが言ってくれた、現代パフォーマンスアートは「戯れ」だから、資本主義をドライブさせる側じゃない可能性?

伊藤　パフォーマンスアートはドライブしないのなんで?ドライブってなんだろう。

森原　ドライブしないからっていうのは、語弊がありますね。僕らも（インキュベーションの）採択の指標を置いてて。記号を噛ませて誰かに伝えて、再現度が高い状態にしないと、人はお金を払わない。一人の個人が何かに対していいねって一回きりのお金を払う場合と、反復、複製する価値は違う。戯れ的なポジションをしつつも、競争的な原理を無視することはできない。

平栗　国内だと、どこの大企業も競争し尽くして、売れるアイデアも出尽くして「なんかもうやれることない」という状況になっているのでは。次の一手が欲しいけど、自社では生まれないから、外部性を入れて、新しいアイデアが生まれないかな、と期待して場所を作っているのでは。だから資本主義的なものも、かなり限界に来て、遊びを価値に変える流れになっているのではないかと。

Q3.「人間」は自分に向けて作るのか、他人に向けて作るのか?
=どうして、遊ぶ?

「見返りを求めない」

秋田　結論は「最初から他人のために遊ぶことはできない」。「作る」と「遊ぶ」の関係がちゃんと議論できてないところなんですけど。自分に向けて作ることは、短期的には無駄と言われたり、緊急性、機能性がないと言われても、長期的な積み重ねで他者性を帯びるというか、生産性とか利益が出てきて、結果的に他人に向けて作ることになっていて。他人からのフィードバックが刺激やドーパミンとして戻って、もう一度「楽しい」という感覚が新たに出てきて、別の遊びにドライブされていくみたいな。

岩田　他人のために作る vs 自分のために作る、どっち派ですか? ずっとその話をしてたんだけど、最終的に、結局自分のためじゃない?どのたとえの話も全部そうなっちゃって。最初のアイデアが発芽する時は遊びがあって、自分のために遊んでて、社会実装する、作品化する、他人の評価が入るフェーズが入ってきた時に、他人のためになることが一瞬、あるんじゃない? っていう。

井潟　彩冬はお部屋に 3D プリンターがあると思うんだけど、それは誰のため、あるいは何のために作ってるんですか?

倉澤　えっと、部屋にあるやつは、自分のために作ってるだけど、でも感覚として、俺は他人のために遊ぶことばっかりしてるんで。

二瓶　かっこいい!

倉澤　あんまり俺、その最初の「できない」で、ちょっとびっくりしたんですけど。

井潟　自分の利益に、結局なるんじゃない?みたいな?

倉澤　ならなくたって、いいんですよ。展示会で、俺が勝手に他の団体のロゴを 3D プリントして、看板をプレゼントしたんですよ。 やりたいからやってるだけで、俺の中での遊びだけど。他人のために遊んだというか、なんて言ったらいいかな。でも自分のためだったら、自分のロゴとか使うし。

岩田　友達のために作ったけど、友達が喜ぶ姿を見たいって思う気持ちは、結局、自分のため?自分にフィードバックが返ってくるなら。

倉澤　僕は捨てられてもいいつもりで毎回渡してるんで。ロゴの看板なんか正直要らないけど、俺はロゴがプリントされてたら、面白いから渡してみて。 僕は人好きですけど、あんまり見返りを求めてないので。「他人のためにしか」の感覚が一番強いかもしれない。「喜んでくれたらいいな」はあるけど、喜ばなくたっていい。別に俺の価値観ではないし。そういう感覚で、イベントも主催するので。

井潟　ロゴを作るのに何時間くらいかかった?

倉澤　別にそれはそんな、かかんないです。プリント含めて 4 時間 5 時間ですね。展示会中に帰った後、思いついちゃって、次の日の朝に渡せるように夜中までやってました。

他人が見ていなくても、自分は作るのか?

二瓶　自分への報酬が他人への報酬なのか? って、そもそも別に全部自分のためだし、他人のためだし。多分問いはそうじゃなくて、例えば作ったものを誰にも見せないことがあるのか?とか、他人がいない中でも、自分が作るのか? とか俺は気になる。彩冬は成立するんだと思うし、俺は成立しなくて。ここに住んでてすらそうで、何かを作る時は常に誰かに見せたかったり、誰かと一緒にそれをしたかったりするために作っているタイプの人間だけど、そうじゃない人沢山いる気がするから、そこが何か議論の分け目な気がしてる。

井上　みんな入り交じっているんじゃないですかね。 そのうえで仕事、自分の専門、プロを名乗りたい領域では人に見せる度合いが高くなる。見せることの一番のメリットは作り手として成長していけることにあると思う。自己満でいいや、見せる必要もないかという領域は自分にも色々あって。 逆に「頑張りたい」というか、歴史的な文脈を踏まえて貢献したい、社会に訴えたいと考えると、自己満じゃ許されないところが出てきて、そのときに人に見せるっていうのが、結構意味を持つ。

森原　承認だけじゃなくて、悔しいとか嫌だ（という感情もある）。俺は異様にコピーライティングにこだわって、修正して修正して最後に出す、みたいな（ことがあった）。それ（駄目なコピーライティングが）が出ている組織であることは悔しい、みたいな。須藤も、そのデザインは駄目なので出しません。承認とか満足というより、そのフィールドでやってるんだったら、そのぐらいやるべき、という態度、プライドがあるのでは。

西山　「自分」が一番単純な他人になり得ると思うし、私は自分で作品を作って、常にそれに自分でケンカを売ってる。「いいじゃん」もあれば、「なんだよこのクソ」と思うこともある。作ったときの自分と、見ている自分は、同一人物だけど、どこか断絶がある。 そういう時は他人に向けても自分に向けても言い切れない。両者は重なるし、その部屋に私しかいなくても、誰か、ではある。

井澗　自分が最も欲しいものをにきちんと向き合えば、他の人も欲しいっていうのは、割と普遍的な原理だとは思っている。もうちょっとグラデーションがあると思うし、珠生さん（西山）がいま言ったようなことも入ってるかなと思うけど、でもじゃあ、悠希さんはなんで、ピンホールカメラをタバコの空き箱で作ってるんですか?

伊藤　僕は、死んだ友達との間のコミュニケーションでやってて。死んだ友達は実際、今この現実世界には存在してないけど、自分の想像の中でしかいないけれども、自分の想像の外にもいるんじゃないか? みたいな感覚もあって。それは人に共有することによって、自己完結した世界の外で、その存在を語れるっていう。

5 億年=永遠?

森原　5 億年のボタンの話に戻るけど、時間軸として、未来がなくなるから虚無になるのではないか、残すことが残すことじゃなくなっているから、興味がなくなるのかな。

井澗　5 億年という数字を、須藤さん森原さんはニアリーイコール永遠と捉えるから、虚無る?

西山　そもそも、未来に残そうとしていますか?作ろうと思うとき、少なくとも私はそれを意識してない。 やっていく間に、社会的にやらなければない意義みたいなものが出てきて、それが発生した時とか、利益が発生した時とか、他人が関与して、何が発生した時に残さなきゃいけないみたいな。 社会貢献のような、義務が発生した時に、やっと残そうと思うものであって、最初に作ろうと思った時に、未来のためにとかは思ってないなぁっていう気がしましたね。

井上　使っているメディウムが映像だからなんですけど、自分は少し違うベクトルで。映像って古ければ古いほどおもろい。見る側としては「ワー」みたいな。映像ってたかだか 100 年ちょっとしか歴史ないから、5 億年でどうなるのか、普通に気になる。

須藤　ちなみに、さっきの 5 億年の話は、社会は 5 億年間成長しないっていう。停滞したまま。

井澗　でも、国太郎は成長できるよね。

井上　まあ、どう成長するかわかんないけど、確かに楽しみだよね。 これは僕じゃなくて、映像を作ってる先輩みたいな人、奥谷陽一郎というドキュメンタリーの映画作家が言ってたことで、彼は結構きわどい、日本では売れないような映画を作るんですね。 例えば、ストリップ劇場の踊り子に張り付いてでも 10 年かけて 1 本作ったんだけど、日本ではもう劇場公開できなくなって。 でもその人は 100 年後、誰かが観てくれたらいいとずっと言っている。架空の存在に向けて投げているという意味で、その 100 年と 5 億年は大差ないというか。

二瓶　5 億年先を目指すのと、5 億年作り続けるのは、違う話じゃない?

井上　いや、でも 5 億年で僕は成長するじゃないですか。別人の自分を見るみたいな感覚なんじゃない?、昔のホームビデオに映ってる自分を見るみたいな感覚で見れるんじゃね?っていう。

文脈に依存したモノづくり

井澗　須藤さんと折り紙の話して、折り紙すぐ飽きるわって言ったけど、折り紙って面だし、無限にパターンあるのでは?

須藤　いや、ない。俺と森原の価値観では意味のないものは意味ないから。 例えば死ぬほど、でかい折り紙で折ったって、コンセプトは一回で消滅しちゃうから。

西山　パフォーマンスで、人間の形っぽい折り紙を、この折り方って決めて折ってる。私がやりたいからやっている。 でも私はあれを今後の生涯、断続的にであれ、折り続けられるとは思って、再現性は正直ないから、同じものは折れないし、同じ折り紙もないし。

森原　それで言ったら、俺と須藤は、割とコンテキスト、文脈に非常に依存したものを作ってる。

須藤　新規性が好きだよねっていう。

森原　コンテキストがあり、コンテキストに自分のアウトプットを乗せることで、新規性を認識するという。

須藤　結局自分は難しいことに、クリエイティビティを感じるだけじゃないか、という。解くことに楽しみを感じるだけで、だから難しくてリスクがある方に流れる。

伊藤　何に自分のクリエイティビティが依存しているか、考えてみたことなかった。でも誰にせよ、作ることが自分を生かす力になっている。難しいことの中で何か新しいものを作ることが、自分の活力や活路になっていく。そこは共通していそうな一方、自分は文脈に依存するのとは違ったところで活路を見いだしていそう。

森原　そろそろ時間なので、でも、まとめは難しすぎるな。 今回思ったのは、さっき話したような自分が何にクリエイティビティを見出し、何が面白いと思うのかっていう時間軸というよりは、何に依存して面白いと思いたいのかが問いとしてクリアやなって思った。ASIBA もグラデーションはあるけど、近い人が集まっている。「戯れ」の遊びが、より大きな社会には接続していないように見える今現在だったり、逆に競争的な「遊び」が、非常に短絡的に結びついていることについても、考えていきたいですね。



担当者（ファシリテーター）
　髙野広海

3 つのオブジェクト
　アーバニスト、ピロティ、マムダニ

Q1. クリエイティブでありながらパブリックであるには?

私達は、個人の切実さから生まれたものにこそ、何かしらの可能性が宿っていると信じている。そのため、ASIBA Creative League では、自分を起点にしながら、最終的には他者との接点を見つけ、何かしらの価値へと変換するアプローチをとる。それを自然にできる人もいれば、最後までできない人もいる。自分のために始めたこと、つくったものが、他人の痛みを和らげたり、複雑な社会課題の解決につながったりするには、何が必要なのだろうか?

Q2. パブリックでありながらクリエイティブであるには?

大阪万博や新国立競技場問題のように、公共的な説明責任と予算制約を負いながら、意思を持った創造をすることは困難さを増している。人口減少下では、将来に期待を託す行為そのものが、説明責任を果たせない。一方、この時代だからこそ、クリエイティビティが求められているともいえる。では、この壁を乗り越えるには、何が必要だろうか?

Q3. クリエイティブはどのような政治的運動を起こせるのか?

日本ではアクティビズムが力を失って久しく、代わりにビジネス的価値と両立させることで社会変革を目指す動きが成長してきた。近年はゾーラン・マムダニのように、直接政治に参入する可能性も開かれた。では、ASIBA のムーブメントはどんな形態をとるのだろうか?

D-4 主旨文（髙野広海） Page52
Q1. クリエイティブでありながらパブリックであるには?
Q2. パブリックでありながらクリエイティブであるには?
Q3. クリエイティブはどのような政治的運動を起こせるのか?

P-7 暗渠商店街 U35 実践アイデアコンペティション Page54

E-5 デザイン：“手段”としての「クリエイティビティ」（森原正希） Page56

E-6 ANKYOBATION からみる「クリエイティブとパブリック」（秋田そら）
「皆さんの地域に、もったいないと思う場所は眠っていませんか?」問いを通して種を蒔くことで、あなたの地域が動きだす。

P-8 Towards Creative Entrepreneurship ー クリエイティブ領域における社会実装の可能性、その方法論を問う1day カンファレンス Page60

E-7 新たなリアル：「恋愛」とクリエイティビティ（金子柚） Page64

P-9 世田谷区若者青少年センター プロポーザル

E-8 自分の都合の良い環境に変える（半田地寛） Page68

P-10 画像生成 AI を用いた行政との社会実験

街に突然現れる、可変かつ可動な最小の舞台。

E-9 漁具の更新、習慣の更新（正林泰誠） Page72

P-11 ニ畳建築 Page74

P-12 まきコンペ Page76

D-5 ウパニシャッド哲学、場所、ブルネレスキ（髙野広海） Page78

D-6 全体議論

Projects
ASIBA が行ってきたプロジェクトのうち「公共と市民」に関連するものの紹介。

Essays
「公共と市民」をめぐる ASIBA およびコラボレーターによる論考。

Discussions
半公開編集会議「公共と市民」を起点にした思索と、議論の記録。

髙野広海

ASIBA は法人であると同時にムーブメントである。特定のアジェンダに対して明確な主張を持つわけではないが、大きく 2 つの方向性がある。ひとつは個人のクリエイティビティが現在当たり前とされている何かを変え、新しい当たり前を生み出すこと。もうひとつはクリエイティブであることが大切にされれ、誰もがクリエイティブであれる世界へと変革すること。即ち、ASIBA はクリエイティビティの手段的な価値と即自的な価値を集合的に探求している。

クリエイティブな状態であることそのものに価値がある（=即自的）のは自明であり、そこに留まっていれば居心地は良い。しかし、即時性と手段性はコインの裏表である。つまり、クリエイティブであることは目的であると同時に、変化を起こす強力な手段であることから逃れられない。クリエイティブな人々が経済成長のエンジンとみなされていることがその証左である［＊ 1］。だからこそ、クリエイティブであることの可能性は誰しもに開かれていなくてはいけない。そしてクリエイティブが手段として何かしらの政治性を帯びることから逃れられないのなら、自覚的に政治的でありたい。

今回は、クリエイティビティの即自性と手段性との関係を、「クリエイティブでありながらパブリックであること」「パブリックでありながらクリエイティブであること」の二面から検討する。「都市計画の専門家」と「都市での生活を楽しむ人」とが重なる領域で活動する「アーバニスト」は、クリエイティブでありながらパブリックである主体だと言える［＊ 2］。しかし、彼・彼女らの主体的な活動が、そのままパブリックを作るわけではなく、何かしらの媒介が必要とされる。また、戦後民主主義の基盤として数々の庁舎建築で多用されてきたピロティは、パブリックな価値創出のためのクリエイティビティである。一方でそのナラティブも、美しい建築を実現するための手段にすぎなかったのかもしれない［＊ 3］。最後に、政治との関係性として、ニューヨーク現市長のゾーラン・マムダニに着目する。マムダニの勝利は、アクティビスムでも、ビジネス的な社会変革でもなく、正面から政治的アクションを取ることの可能性を示した。一方、マムダニに類似する存在として想起される 1970 年代の革新自治体［＊ 4］は、歩行者天国など管理された公共空間を積極的に創出した一方で、新宿西口広場のようなアナーキーである意味クリエイティブな公共空間を否定したことで知られる［＊ 5］。強い政治的イニシアティブは、必然的に管理と結びつき、クリエイティビティの余地を消してしまう。

これらを通じて、パブリックとクリエイティブの関係性と、その 2 つのベクトル上にある ASIBA というムーブメントの方向性を探求したい。

[1]

→リチャード・フロリダ（2008）『クリエイティブ資本論ー新たな経済階級の台頭』ダイヤモンド社

[2]

→中島直人、ー社アーバニスト（2021）『アーバニストー魅力ある都市の創生者たち』筑摩書房

[3]

→新建築社（2018）「テラーニ, そしてモダニズムによる日本建築の解釈・民主主義が先か, ピロティが先か」『磯崎新氏が述懐する丹下健三』中編 https://note.com/shinkenchikusha/n/n7163e5d3d445

[4]

革新自治体

1960 年代後半から 70 年代にかけて、革新系政党の公認・推薦・支持を受けた首長が当選し、都市化に伴う公害や福祉問題への対応を重視した地方自治体

[5]

→中島直人（2023）「第 3 章 革新・市民・広場ー人間性の回復を目指した革新都市づくりのレガシー」『戦後空間史』筑摩書房

参考文献

一般社団法人 公共とデザイン（2023）『クリエイティブデモクラシー 「わたし」から社会を変える、ソーシャルイノベーションのはじめかた』ビー・エヌ・エヌ
アルキテクト（2015）『好きなことはやらずにはいられない 吉阪隆正との対話』建築技術
矢作 弘（2025）『社会主義都市 ニューヨークの誕生』学芸出版社

P-7

暗渠商店街
U35 実践アイデアコンペティション

暗渠の流れる商店街に地域のプレイヤーが集い、若手クリエイターが新たな流れをつくる

クリエイティブがパブリックに届くためには、問いを開く場の設計が要る。このコンペが問うたのは提案の優劣ではなく、「この商店街でどんな未来を共有したいか」という対話を、地域全体に向けていかに開けるかだった。

駒込駅周辺の 5 つの商店街の下に、かつて谷田川が流れていた。川は暗渠［＊1］となって地表から消えたが、道の蛇行や地形のわずかな起伏に、その痕跡は今も残る。「このままでは街の動きが止まってしまう」。田端銀座に隣接する町会の人々が抱いたその危機感を出発点に、暗渠を軸に商店街群を「面」として捉え直し、その未来像を問うアイデアコンペティションを設計した。「まきコンペ［＊A］」連携のもと、アイデア提案者を地域に巻き込みながら、身近ながらも長期的な視座で種をまいていく。全国から 59 作品から、まちあるきワークショップ、住民との構想会議、公開審査を経て 9 組が選出され、現在「ANKYOBATION」として実装フェーズへ移行している。

公開審査会・審査員

饗庭 伸（東京都立大学 都市環境学部都市政策科学科 教授）
石川 由佳子（アーバン・エクスペリエンス・デザイナー / 一般社団法人 for Cities 共同代表理事）
中島 満香（合同会社 swan 代表）
能作 淳平（建築家 / Junpei Nousaku Architects 代表 / 株式会社みんなのコンビニ代表）
森原 正希（ASIBA Co-CEO / Producer）

プロジェクト

古田摩実：こまごめ偏愛プロジェクト
熊谷兼人：Blooming Roots
洪可心：こまごめクエスト
須藤悠果：ヤタガワ 1600
板谷優志：キオスクがつくる福祉商店街
糸賀大介：こまごめぶくろ
杉浦雄一郎：もしもマップ in 駒込
水口敬悠：standscape
秀島知永子：ANTOKYO

期間　2025.11 -
場所　駒込 暗渠商店街
役割　企画・運営・伴走
パートナー　まきコンペ、北区区議など地元の方々

[1] 暗渠

暗渠とは、蓋をされたり地下に埋設されたりした水路のことを指す。東京には河川改修や宅地開発によって生まれた暗渠が無数に存在し、現在も道の蛇行や地形の凹凸、両側に並ぶ建物の列として痕跡を残す。かつては人々の生活に密着した水辺だった場所が、都市化の過程で「見えない地形」となった。暗渠を辿る行為は、都市の表層の下に折り重なった時間の層を読み解くことでもある。

[A] 接続

P-12 まきコンペ
→74 頁

E-5

デザイン：“ 手段 ” としての「クリエイティビティ」

森原正希

「デザインは目的の表現である［＊1］」。“手段”としての「クリエイティビティ」は、制約のなかで生まれる戦略性、政治的意図を持ち、目的の表現、つまりはデザイン的“クリエイティビティ”と呼べるんじゃないだろうか。そして、デザイン的“クリエイティビティ”とは、常に多重の制約、複雑な要素性、そして強い政治性を内包する目的の中で生み出されてきた、総合芸術としての建築的行為やその思考的なパースペクティブに近いものではないだろうかと思う。

前述したように、あらゆる“手段”としての「クリエイティビティ」には、目的が必ず内包される。逆に言えば、目的なき「クリエイティビティ」は、平和で体制が膠着した状況に暗に迎合する中で行われる、持つ者による個人的な自己発露に止まってしまうだろう。その意思としての脆弱性ゆえに、国家的プロパガンダとして利用されざるを得ない結末や個人消費的な態度に陥ってきたのではないかと考えられる。

例えば、現代アーティストの会田誠は、著書にて「美大生による、社会性を欠いた、仲間内だけで完結する心地よい美術活動やコミュニケーション」を、動物の毛づくろいに例えて「グルーミング・アート［＊2］」と名づけ、社会的野心を創造の基盤としていたはずのアートが、徐々に心地よいコミュニケーションの産物として消費されていくことを分析・批評する。

旧ユーゴスラヴィア圏では左派的な芸術集団《ゼムリャ／Earth》［＊3］の流れの中で、農民自身による表現としてフレビネ派の素朴画が生まれた。当初は労働や貧困といった農村の現実を描く社会的な実践として位置づけられていたが戦後、その「農民による芸術」という形式が、社会主義国家において労働者の創造性を示す文化的象徴（プロパガンダ）として読み替えられていった。ここにも、批評性を持っていた表現が、より大きな政治的物語の中に回収されていく構造を見ることができる。また中国の文化大革命期における戸県農民画［＊4］も、この構造をよく示している。当初それは、農民や労働者自身による創造性の発露として称揚されたが、実際には、明るく幸福な農村生活のイメージを通じて、社会主義国家の理念や「正しい」イデオロギーを可視化する視覚プロパガンダとして機能した。ここでは、民衆自身の創造性という形式そのものが、国家の目的を補強する存在へと変換されている。

これらのジレンマを越境する術としては、その目的の再設定や解釈を行う「立場」を

E-6

ANKYOBATION からみる「クリエイティブとパブリック」

秋田そら

1. 導入

編集会議のテーマ「市民と公共」、これを最もクリティカルに考え、実地で検証を試みているプロジェクトがある。「ASIBA CREATIVE ANKYOBATION（以下、ANKYOBATION）」だ。会議では「クリエイティブでありながらパブリックであるには」と「パブリックでありながらクリエイティブであるには」という相補的な問いが掲示され「クリエイティブをインキュベーションを通じて突き詰めていけば、それは必ずパブリックと接合するはずだ」「パブリックの綻びとして生起した問題への対応としてクリエイティブが生まれてきた」［＊A］など、支点をどちら側に置くのかによって、様々な仮説が生まれた。この論考では、クリエイティブとパブリックを両立するための環境をどうつくっているのか、ANKYOBATION からケーススタディしてみたい。

2. 補助線

議論の補助線として示された「クリエイティブ・デモクラシー」［＊B］では、誰もがもつ内発的な創造性を信頼し、自らの欲求を磨き上げた「ライフプロジェクト」を起点とする。個人が自律的に試行錯誤を繰り返し、小さなソーシャルイノベーションを積み重ねていくことこそが、現代における新たな民主主義への参加の形であるとし、それを「プロジェクト型民主主義」と呼ぶ。この枠組みにおいて、都市計画の専門家やプランナーは「正解の計画」を上から押し付ける存在ではない。個々のクリエイターが自由に実験するための土台――「イネーブリング・インフラストラクチャ」を構築することこそがミッションとなる。

もう一つの補助線として「アーバニスト」という概念がある。これは都市の専門性を持つ一握りの特権階級を指すのではない。生活者としてのリアルな感覚を保ちながら、都市に関する専門的な技術や編集性をもち、パブリックを豊かにしていく主体のことである。このような主体が「群れ」として機能するとき、都市は漸進的に変化し始める。

3. ケーススタディ

ANKYOBATION は、まさにこの「ライフプロジェクト」をローカルに接続する一連のシステムである。おおきく、以下のようなステップがある。

1. 未来想起ワークショップによるまちのキーエレメントの抽出
2. 地域内外の人々のライフプロジェクトの種の収集
3. ローカルなクリエイティブ・インキュベーション

ライフプロジェクトを出発点としながら、商店街というパブリックなフィールドを共有しているからこそ、群れとしてのプレイヤーたちの推進力は強く、実地でのプロトタイピングが繰り返し行われている。さらに、月１回の対面セッションや、週次でのきめ細やかなメンタリングを通じ、お互いが現場で得たディープな情報やネットワークを交換し合うことで、プロジェクト間のコラボレーションが頻繁に生まれている。しかし、クリエイティブとパブリックの両立にはジレンマも存在する。

[A] 接続
D-6「公共と市民」
全体議論→ 78 頁

[B] 接続
D-4「公共と市民」
主旨文→ 52 頁

半公開編集会議「公共と市民」
参考文献



得ること、すなわち自主的で発見的なリサーチやキュレーションの立場を持つこと（OMA の「observation process［＊5］」）と、目的に対して余白を持ったデザイン的“クリエイティビティ”を発揮することを、同時的に行うこと以外では考えられない。しかし、それらを同時的に行うことが可能なのは、事実として「①経済的な余白②迂回を許す国家情勢③民主的な国家像を志していること」に限定されていると考えられる。

・経済的余白がなければ、中期的な視点を目指せない。
・国家的情勢が難しければ、迂回は許されない。
・民主的でなければ、意見表明としてのクリエイティブは尊重され得ない。

故に、デザイン的“クリエイティビティ”を可能にするためには、これらの前提がなければならず、これらを同時に満たす状況を作らなければ、同じようなジレンマに陥る。それゆえに、システムとして社会に事物を産み落としている目的の設定者である「公共」と「民間」の存在や現在地と理想像に対しては、極めて意識的であるべきであり、さらには彼らを受容するのではなく、根本的に変えようとする野心も重要である。

例として、ブルネレスキ［＊6］のサンタ・マリア・デル・フィオーレ大聖堂のクーポラ、すなわちドームは、ルネサンス期の開芽としてあまりにも有名であるが、それは遅れてきた総合芸術としての建築ではなく、圧倒的な時代の先駆性と目的性を持っていた。そこには、人間が知性と技術によって自然の限界を超えることができるという強い思想があった。それはフィレンツェにおける市民や行政の文化的素養の高さと、高度な行政の意思決定力による産物でもある。意欲的かつ社会的なものが立ち上がる時、そのクリエイティビティを成立させるのは、作り手個人の才能だけではなく、民間や公共、市民の素養の大きさでもある。

だからこそ、公共らとともに市民のクリエイティビティの発露、そして創造性への期待を育てることは“手段”として「クリエイティビティ」を形にする上で重要なのではないだろうか？

戦後は都市の焼け野原の虚無さ、何もなさから建築を都市を立ち上げる。我々の世代は、無尽蔵な都市の再開発による資本主義と金融の焼け野原からの再び都市に建築を立ち上げる。その意味では第二の焼け野原世代なのかもしれない。お金もない、資源もない、経済も落ち込み、なにもない、社会への無気力さを逆手にとり、出来ることから仲間と動かしていく、空間と建築と都市の未来の姿を夢みて。

ローカルの現場に深く潜り込むほど、住民や店主の切実な困りごとや日常のニーズが前景化する。これは、サウンディングとしての本スキームの可能性を示す一方で、それに対応するあまり、当初目指していた建築・デザインとしてのクリティカルさが失われるリスクがある。オリジナルのデザインを施した紙袋を商店街に普及させることでまちのPRを図ろうとする「こまごめぶくろ」というプロジェクトでは、住民のヒアリングを進めてシンプルなデザインを求める声が多かったことから写真のような紙袋を配布していた。が、中間発表会（Day 3）ではコメンテーターから「それは本当に駒込の新しい景色をつくっているのか?」というデザイン面での批判を受けた。市民ニーズの深堀りだけでは到達しえない価値に立ち戻る機会を設けることも必要だ。

一方で、地域を無視してクリエイター側がよしとする「作家性」や「新規性」だけを前面に押し出すと、地域住民から乖離し、身内だけで完結する閉じたコミュニティ（=エコーチェンバー）へとシュリンクしてしまい、パブリック性が失われていく懸念もある。しかし、この障壁は地域との繋がりを時間をかけて気づいていく「まきコンペ」［＊C］独自の手法によってかなり実現しているといえる。そして、ASIBA 内のメンターはもちろん、外部の専門家からの批評を定期的に取り入れることによって、クリエイティブとパブリックの間を往復するインキュベーションのプロセスが実現に近づいているのではないだろうか。

4. さいごに

それから、クリエイティビティ=全く新しいものをゼロから作る、という図式だけで捉えないこと。街単位で考えると、必ずしも「世界で 1 つ」の新規性が求められているわけではなく、色々なものと組み合わせる繋がりのなかで「少なくともその街では 1 つ」を作る「編集性」に重きを置くべきなんじゃないか。［＊D］

商店街という生活の場は、必ずしも世界全体を見据えた「新規性」を求めてはいない。求められているのは、すでにある地形、生活、まちの記憶といったコンテクストからプロダクトやサービスをつくる「編集性」である。あるいは、「ローカル」や「土着性」と言い換えることができるかもしれない。長期的に地域を巻き込むプロセスと、ASIBA のメンターをはじめ外部の都市・建築の専門家の FB をいれることで、クリエイティブ・パブリック・ローカルの 3 つの軸を両立した地域活動のインキュベーションというASIBA としても未知の領域を探究していく。



[C] 接続
P-12 まきコンペ
→74 頁
E-9 正林泰誠「漁具の更新、習慣の更新」
→71 頁

[D] 接続
D-6「公共と市民」全体議論
→78 頁
冒頭の「クリエイティブでありながらパブリックであるには?」より。

[1]「デザインは目的の表現である」

ヨランド・アミック（パリ装飾美術館）による、チャールズ・イームズへの質問の回答から引用
Q1. デザインの定義とは何ですか?
A.「ある目的を達成するために要素を配置する計画図と表現できるでしょう」
Q2. デザインは芸術の表現ですか?
A.「どちらかと言えば“目的”の表現です。十分に優れていれば、後に芸術とみなされるかもしれません」

[2] グルーミング・アート

会田誠の著書「カリコリせんとや生まれけむ」より引用
会田誠（2012）『カリコリせんとや生まれけむ』幻冬舎

[3] ゼムリャ／ Earth

ゼムリャ／ Earth は、1929 年にザグレブで結成されたクロアチアの芸術集団。画家・彫刻家・建築家らによって構成され、芸術を「芸術のための芸術」に閉じず、同時代の社会的現実や民衆の生活と結びつけようとした。1935 年に活動を禁止された。

[4] 戸県農民画

中国・陝西省戸県の農民画家たちによる絵画運動。文化大革命期の 1970 年代に、労働者・農民によるアマチュア芸術として全国的に称揚され、「大衆の創造性」の証拠とされた。一方で、その作品は理想化された社会主義農村を描き、大量にポスターとして複製・流通した。

[5] Observation Process

世界的な建築事務所 OMA の設計思想を象徴するキーワード。単に美しい建物をデザインするのではなく、都市の歴史、文化、経済、社会システムなど、周囲の環境を多角的に、かつ魅惑的に、かつ徹底的に観測（リサーチ）し、そこから導き出された答えを「建築」として形にするアプローチを指している。

[6] ブルネレスキ

1420 ～ 1436 年に建設されたサンタ・マリア・デル・フィオーレ大聖堂のクーポラを設計した。巨大な木製支保工なしに築かれた二重殻構造の煉瓦造ドームであり、現在も世界最大級の組積造ヴォールトとされる。フィレンツェの象徴であると同時に、ルネサンス文化と西欧ヒューマニズムの象徴とも位置づけられている。

P-8

Towards Creative Entrepreneurship

— クリエイティブ領域における社会実装の可能性、その方法論を問う 1day カンファレンス

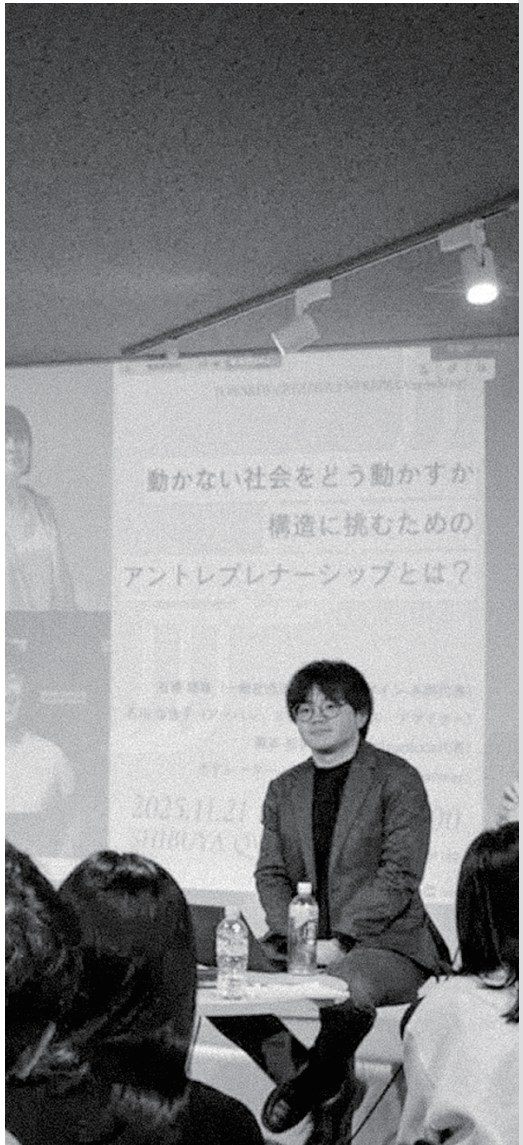
クリエイティブと起業家精神が交差する、新しい実践の場をひらく



クリエイティブでありながらパブリックであること。このカンファレンスは、その可能性を実践者たちの言葉から手繰ってみようという試みだった。クリエイティビティを個人の表現に閉じさせず、社会の仕組みや制度の変革と接続する方法を、複数の領域をまたいで探った。

「クリエイティブは社会を動かせるか」
その問いを軸に、ASIBA と @ カマタが共催した 1Day カンファレンスが「Towards Creative Entrepreneurship」 だ。建築・デザイン・アート領域の実践を、経済合理性だけでは届かない領域へどう接続するか。「製作しつづける環境をデザインする」「動かない社会をどう動かすか」「新たなクリエイティブ・エコシステムを考える」の 3 セッションを軸に、デザイナー・アーバニスト・建築家・キャピタリスト・シンクタンクなど異なるポジションの実践者が一堂に会し、その可能性と方法論を一日かけて問い直した。

期間	2025.11.21
場所	SHIBUYA QWS
役割	企画・運営
パートナー	@ カマタ



E-7

新たなリアル：「恋愛」とクリエイティビティ

金子柚

「恋愛」はクリエイティビティに、そしてその先にあるかもしれないアクティビズムに接続しうるのか。

私は「恋愛」の中に、最小単位の関係性という構造を見出した。その対象は常に、相手という絶対的な他者である。だからこそ恋愛は、関係性を構築し続けるための終わらないプロセスを、私たちに与えてくれるのだと思う。

「誰か」ではなく、「あなた」。アーティストの布施琳太郎は著書のなかで、この「あなた」という言葉について論じている［*1］。 「あなた」という言葉は、発された瞬間、たった一人の誰かへと向けられる。布施はまた同書の中で、この最小単位の関係「私とあなた」のうちでのみ編集されるテキストやその関係性の総称として「ラブレター」 ──つながりすぎた社会からいったん抜け出し、二人の時間を過ごし、またつながりへ帰っていくことを可能にする“世界制作の方法” ──として取り上げている。

クリエイティビティ=創造性とは、最小単位での関係性において、辿り着けない目的を達成するための思考プロセスのことなのではないだろうか。ここで、「ラブレター」はもっともプリミティブなクリエイティビティの一つとして成立し得ると仮説を立ててみる。半公開編集会議第 1 回「技術と職人」では、「恋愛」について考えた。以下は、いかにしてその議論が第 2 回「公共と市民」に接続する問いとなったのかを紹介する。

「マッチング」化された恋愛プロセス

自分と他者を第三者に吟味されるというリアリティを失った関係性へと「恋愛」は置き換え可能になってしまったのではないだろうか。マッチングアプリは恋愛という欲望のシステムに上手くアジャストしているため、私たちは恋愛において負荷のかかるフェーズをスキップできる［＊A］。そのため私たちには、AI や技術の介入によって何が変化したのかと問われた時に、最も変化した部分は恋愛である、という体感が刻まれていることが議論の中でわかった。

恋愛には様々な文脈があるが、特に社会的欲求という文脈に絡められた時、方法が定式化されていると都合が良い。私たちはスマホを操作するだけで簡単に欲望を叶えることができる。その反面、ショートカットされてしまったプロセス自体を私たちは無意識に欲望していて、それを自覚すれば自覚するほど虚無感に陥っていく。そもそも、マッチングア

Creative Entrepreneurship（創造的起家精神）［＊1］という概念を、それぞれ異なる視点から紐解いた。セッション1では、クライアントワークの外側に自らの制作環境を設計するデザイナーたちの実践を。セッション2では、行政・まちづくり・市民参加という、構造的に動きにくい領域での実践者による、その「動かなさ」への向き合い方を。セッション3では、クリエイティブな営みを経済合理性から解放するためのファイナンスとエコシステムの設計を問うた。

議論の中で繰り返し浮上したのは「再配分」という発想だった。石川さんが語った「ケアの再配分」は、会社員が市民として地域と関わり直す座組の可能性を指す。栗本さんは、補助金の使い方をわずかに変えるだけで、誰に届くかが変わり、社会の動きが変わりうると言う。岡田さんの「お金の編集［＊2］」という言葉は、クリエイティブな実践を支える構造への介入そのものをクリエイティブな行為として捉え直している。

また、複数の登壇者が「北極星」という言葉を使った。目的を最初に固定するのではなく、目指す方向を関係者と共有し、その関係そのものを育てていく。「散歩［＊3］を楽しもうという感じのプロジェクトが多い」という石塚さんの言葉は、この設計への信頼を素直に示している。クリエイティブを社会に届けるためには、作ることと同じか、それ以上に、その作ることを支える構造への介入が必要だという認識が、この日の議論全体に通底していた。［＊4］

このカンファレンスは、Creative Entrepreneurship というASIBAの中心概念を外部に問う実験だった。「存在しないところに言葉を書いてから像を立ち上げようとしている」段階だからこそ、多様な立場の実践者を同じ場に招き、ズレを保ったまま議論することに意味があった。

（文・須藤望）

登壇者
連 勇太朗（建築家／ @ カマタ取締役）
生駒 崇光（ICOMA Inc. 代表取締役）
大日方 伸（株式会社積彩代表）
林 登志也（we+）
石塚 理華（一般社団法人 公共とデザイン 共同代表）
石川 由佳子（アーバン・エクスペリエンス・デザイナー）
栗本 拓幸（株式会社 Liquitous 代表）
岡田 弘太郎（一般社団法人デサイロ代表理事）
中路 隼輔（ANRI 株式会社 プリンシパル）
古市 奏文（SIIF インパクト・カタリスト）
髙野広海、森原正希、二瓶雄太（ASIBA）

セッション
Session1：
「製作しつづける環境」をデザインする
Session2：
動かない社会をどう動かすか ― 構造に挑むためのアントレプレナーシップとは
Session3：
社会変革を見据えた、新たなクリエイティブ・エコシステムを考える

[1] Creative Entrepreneurship

経済合理性だけでは解決できない社会課題に対して、建築・デザイン・アートの美学的視点と事業的実践を接続しようとする概念。単なる起業家精神（アントレプレナーシップ）とは異なり、作ることそのものへの意志と、それを社会に届けるための構造設計の両方を担う主体像を指す。このカンファレンス自体がこの言葉の輪郭を問う場として機能した。

[2] 編集性

クリエイティビティを「まったく新しいものを生み出すこと」ではなく、既存のものを組み合わせ、文脈を変えることで新しい意味を生む行為として捉える視点。編集という概念は、出版・メディアの分野から建築・都市・デザインの実践へと拡張されており、与件の中で何を選び、どう並べ直すかという判断そのものを創造的行為と見なす。

[3] 散歩

目的を決めずに歩くこと。ビジネスの世界では「アジャイル」「リーン」など様々な言い換えを与えられてきたが、結局のところ人類は大昔から同じことをしていたのかもしれない。北極星さえあれば、迷子にはならない。

[4] ポスト・アクティビズム

デモや直接的な政治行動（アクティビズム）に対し、長い時間軸の中でプロジェクトや実践を積み重ねることで社会を変えていこうとする立場。即効性は低いが、構造への介入という点では持続的な力を持つのではないだろうか。［＊A］

[A] 接続
D-6「公共と市民」全体議論→78頁

プリは目的達成を早めているように見えて、目的と手段を取り違えているのではないだろうか。本来「恋愛」とは終わりのない手段が目的化したものだと私は思う。

例え技術によって無限に生活がハックされるようになったとしても、この「適当」や「無駄」だけはハックされずに残るのではないか［＊B］。議論していく中で、最適化の対義語として「適当」や「無駄」というキーワードが生まれた。マッチングアプリのアルゴリズムは「あなたに合う相手」を計算するために、無駄を削ぎ落とす方向に進化する。しかし、「気を抜いているところ」「適当にしているところ」は、その対象にはなりえない。それは常に、効率化を求める傍ら、その過程あるいはその余白として常に存在し続けるからである。

マッチングアプリ以前のネットを介した出会いについても話題が上がった。従来の掲示板的な出会いサイトはむしろネットという技術を逆にハックすることで出会いの場にしてしまおうという利用者の努力が存在する。Twitterでも「お風呂入る」や「お腹すいた」などおおよそ無駄なつぶやきをするユーザーがいたが、最近は少なくなったと言う。この例を見ると分かるように、ネットの存在がマッチングの気持ち悪さを表象しているわけではない。既に出来上がったコミュニティの中で、技術をブリコラージュしてしまおうというネットユーザーの意志はむしろリアルを構築しているように思えた。

出会うこと、関係性を一から構築すること、精神的にも肉体的にも負荷のかかることを諦めずに続けていくことは、技術の強度に関わらず可能だ。――新たなリアルとは、諦めないことである。――

諦めないこと

ここに至って、私たちは冒頭の問いに立ち戻ることができる。「恋愛」という二人称の関係は、公共やアクティビズムに接続し得るのか。恋愛そのものは、私とあなたという最小単位に閉じた、外部に開かれない関係である。だからこそそれ単体では、アクティビズムにはなり得ない。しかし、たったひとつの関係性を編み続けることは、周囲との断絶と接続を浮き彫りにさせることである。そのため、より強く存在することがゆるやかなアクティビズムと接続すると私は考えた。

だが、関係性は密になるほど時に精神的な負荷を伴うものである。井潟と鏡により、建築は地形であり、まず動かすことができないという前提があることが指摘されたが、私は議論を通し同様に他者というものが不可侵であることを改めて感じた。苦しみをシステムによって取り除いた世界を描いた小説『ハーモニー』［＊2］のように、暴動という暴力によってしか政治的抵抗が示せない世界は、動かせない存在の領域を広げ、立ち向かうことを諦めた時に生まれるのだろう。

P-9

世田谷区若者青少年センター プロポーザル

若者のための日常型地域インフラ

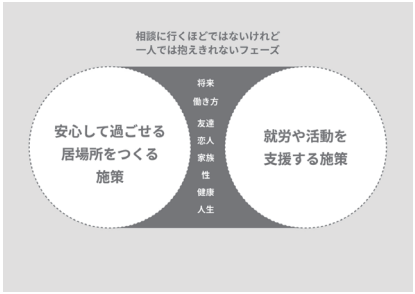
みんなで考えること、多くの専門家や研究者を招いて一つのチームにしていくこと。そんなゲリラ的に大きくなっていったチームそのものも、一つの公共性のあり方であった。

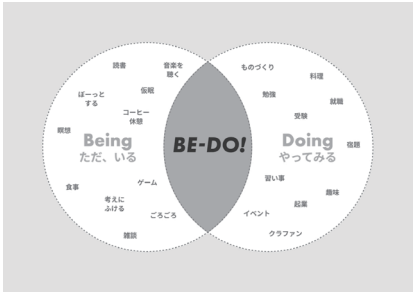
「若者のための日常型地域インフラ」としての青少年センターの行政プロポーザル案。若者が進んだり、立ち止まったり、選び直したりしながら自分らしい道を見つけていく「大人への移行のプロセス」のための、日常的に寄り添い安心して過ごせる「いつもの居場所」。人や地域との出会い、第三、第四の人間関係をつくり、小さな挑戦や相談の機会を育みながら、若者が孤立せず自分らしい選択を重ねていくことを支えることのできる建築を目指した。

期間　2026.01 - 03
場所　三軒茶屋
役割　設計提案（プロポーザル）

BE-DO!（ビードゥー！）

若者と街の「オアシス」となるような青少年センターが求められた。場所は三軒茶屋のキャロットタワーの向かい側、行政施設と図書館カウンターの入った 5 階建てのビル。私たちは既存の国内外の青少年センターの事例から、より大きな視点や学術的観点も含めたマクロトレンド［＊1］まで洗いざらいリサーチした。最終的に、このプロジェクトにおいて大事なことは、Being（ただいること）と Doing（やってみること）［＊2］のその間の取りこぼされがちな若者のための居場所をつくることに行き着いた。







[1] マクロトレンド

1960 年代にハーバード大学のフランシス・アギラー教授が提唱した「PEST 分析（マクロ環境分析）」や、1930 年代にジョン・メイナード・ケインズが提唱した「マクロ経済学」の概念をベースに、ビジネスや経営戦略の文脈で発展した概念。20-30 年後に必ずやってくる社会課題。

[2] Being（ただいること）と Doing（やってみること）

メンバーとして参画した臨床心理士の平岡さんが取り込んでくれた心理学上の概念。何もしなくても受け入れてもらえる感覚、ただそこにいることが許されている Being と、前向きに・ポジティブに新しいことに挑戦しようとする Doing。世田谷区は特に、意外とそれぞれに対する施策を打っている。しかし、その両方を行き来するような揺らぎのある居場所、どちらにも大別されることのない間の領域を受け止める器が足りないのではないか、という議論がなされた。

だからこそ、もう少し色ムラがあっても良いような気がする。それは「ラブレター」を書いて「私とあなた」の関係性を編んだ後、また公共に戻っていく軽やかな往還のようなものである。

[1]

→布施琳太郎（2023）『ラブレターの書き方』晶文社

[2]『ハーモニー』

→伊藤計劃（2008）『ハーモニー』早川書房

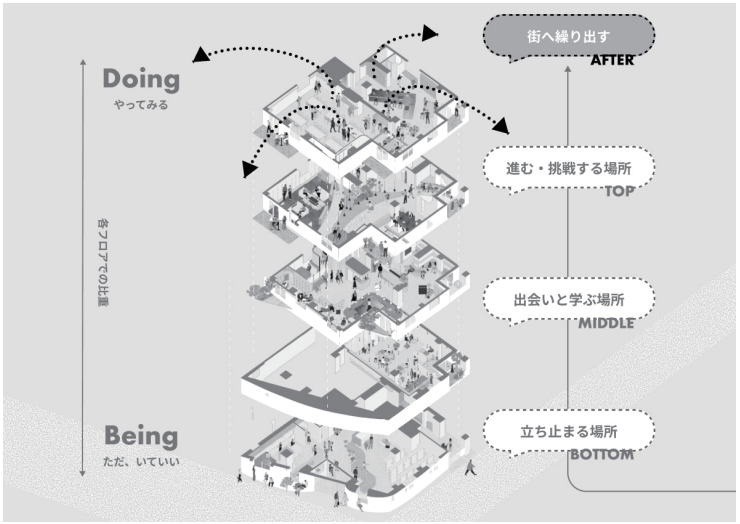
[A] 接続

D-12「技術と職人」全体議論→ 158 頁

「正直全部マチアプのことじゃん、人間と会うことも希望を持つことも」

[B] 接続

E-4 岩田愛理「未知ゴミを生成した日の log：誰に向けて作る?」



ひだをつくる

自分で居場所を選べること、Beingと Doingをきっぱりわけないこと、グラデーショナルに場所の性質が変わることを目的に、「ひだ」のようなうねりをつくることにした。空間を緩やかに分けると同時に、そのひだの脈の上でも絶え間なく何かのできごとがつながっている。

臨床心理士平岡さんによれば、「相談［*3］室にくること自体に勇気がいる。難しい。」。そうではなく、日々食事を共にしたり、同じテーブルで仕事をしたり、一緒に部活をしたり。そんな日常の中で信頼や安心感を育て、その延長で相談できる顔が思い浮かぶような施設を目指した。

ワークショップ

本プロポーザルでは、採択の場合実装に向けて「若者会議」として、若者に意見をもらいながら進めていくことが要件だった。私たちに声がかかったのも、若者だからであるし、せっかくなら若者の声を提案時から収集、反映してみようということになった。まずはチーム内部でのワークショップ、次にASIBAのコネクションから集めた複数人の若者とのワークショップ、何度も多くの人数での検討を重ね、提案を作成した。

（文・重松希等璃）



[3] 相談

ここでは臨床心理の話を取り上げて「相談」としているが、ネガティブな相談だけではない。これから事業を盛り上げたい、新しくチャレンジキッチンをしてみたい、学校で面白いことしてみたいーそんなDoingのための相談もできる場所になるよう努めた。だからこそ、いろんな人が入りにくい「相談室」ではなく、「相談してもいい環境」をたくさんつくろうとした。

E-8
自分の都合の良い環境に変える

半田地寛

クリエイティブで、なおかつパブリックであるものとは、いったい何なのだろう。物なのか、仕組みなのか、法律なのか、文化なのか。少なくとも、車ではない。もしかしたら、法律でもない。——僕は、時間と余白こそが、クリエイティブを生み出す場なのではないかと思っている［*A］。

道路という空間は、とても面白い。歩道と車道では、ルールがまるで違う。日中、荷運びで混み合っていた場所も、夜になると人通りが少なくなる。オフィス街なら、平日は人も物も忙しなく流れていた場所が、休日にはしんと静かになる。道路は、まわりの用途に応じて、その姿を変えていく。職住が一体ではないからこそ、そこに余白の時間が生まれるのだと思う。

二畳建築では、アートの制作や展示、演奏を、東京駅前・新宿三丁目・渋谷の繁華街から、要町・荒川・門前仲町といった住宅街や歓楽街の駐車場まで、いろいろな場所で行ってきた。夜の新宿では、アルコールで気分が良くなった人が、音のリズムに合わせて楽しんでいる。

空間やしつらえが、さまざまな人の手でアップデートされていく——その状態こそが、クリエイティブなのかもしれない。道路や広場、駐車場、公園。誰でも使える場所に、いつもと違う人がやってきて、新しい出会いが生まれる。そこに新しい要素が加わって、少しずつアップデートされていく。それが、ある意味でクリエイティブなことなのではないかと思う。

大事なのは、完成していない、ということだ。話しているうちに、変化しながらつくられていく。移動できて、可変だからこそ、いくらでも変幻していく。二畳建築は、ある意味で完成形をつくっていない。用途に合わせて、その都度組み替えられる仕様にしてある。道中で会った人や知り合いと話しながら、「次はこんなことをしてみたい」と、その場で実際に組み立てて試してみる。外は、常に予測不可能な現場だ。複雑にからみ合う要因に答えるように、少しずつ調整を重ねていく。

駐車場も、コインパーキングも、路上も、予約できるものではない。だから、いくつもの選択肢を持って、その場の状況に合わせて取捨選択しながら動く。もちろん、警察に声をかけられる可能性もある。でも、その駆け引きこそが面白い。何も決まっていないからこそ、出店する側も、来る側も、状況に合わせて移動していく。普通、目的地は動か

P-10

画像生成 AI を用いた行政との社会実験

街の人々は、この空間に何を視るか



誰が、どのように公共的な意思決定に参加できるのか。この問いは、参加の形式そのものを問い直すことでもある。画像生成という行為は、言語と専門知識を前提とした議論の敷居を下げ、「市民」の輪郭を広げる試みになり得る。

まちづくりの意見収集は、会議室で言葉を集める形式が多い。しかし言葉にならない感覚や、会議に来ない人の声は、そこには現れない。NESS［＊A］が開発してきた画像生成 AI を用いた手法を行政との連携に持ち込み、綾瀬と中野の 2 地域で社会実験を行った。来街者がスマートフォン一つで街の未来を画像として提案し、その場で印刷して持ち帰る。意見を「述べる」のではなく、「見せる」回路を設けることで、これまでまちづくりに参加しにくかった層を巻き込もうとした実践である。

期間	2025.04-
場所	中野・綾瀬
役割	企画・運営
パートナー	中野区中野駅周辺まちづくり課 足立区まちづくり課 他



ないものだ。でも二畳建築は、環境に応じて常に動いている。追いかける人にとっては、これはなかなか難しい。それを可能にしているのが、スマホだ。現在地を共有できるから、動く目的地を、人が追いかけられる。

見に来る人も、とても自由だ。僕たちは席を設けていない。あるのは舞台だけ。どこで見るのか、どこで聞くのか、それは来た人が、自分でフィールドの中から見つけていく。普段は歩いて通り過ぎるだけの場所が、二畳建築が停まった途端、会場になる。ポールや段差は椅子になり、道路はホールになる。街路樹は落ち着いた雰囲気をつくり、ネオンや街灯は照明になる。その場にあるもの一つひとつが、別の意味を持ちはじめる。

普段は気にも留めない環境が、まるごと変わってしまう。それを瞬時に読み取って、一人ひとりの行為が、その場をつくっていく。こちらから指示するのではない。来た人が、目の前のものが持つ意味を自分で変えて、使っていく。その行為こそが、クリエイティブなのだと思う。

パブリックとは、予測不可能なこと。

クリエイティブとは、余地があること。

[A] 接続

D-6「公共と市民」全体議論

それでもクリエイティブのマネジメントを試みるとして、答えとしては「余白を設けること」で。イノベーション施設とか、遊ばれることを意図するもの、遊ぶことを目的化しているものからそれ以上の何かは生まれないから、もう余白を作るっていう解決方法しかない。

語彙と知識から、直感と感覚へ

綾瀬の高架下を歩いた参加者は、フィールドワークで撮影した写真をアプリに読み込み、AI にプロンプトを打ち込んだ。出力されたのは「2040 年にあってほしい高架下の景色」だ。高架の柱を活かした秘密基地、ツリーハウスを連想させる構造。それは行政のアンケートには現れないイメージだった。目の前の柱や暗さ、音の反響といった身体的な手触りから、直感的に立ち上がってきたビジョンである。

中野では、駅前広場に開いた実験ブースに 38 名が訪れ、142 枚の画像が生成された。10 歳未満の子どもが 12 名、AI を普段使わない層も含まれた。タイピング不要の音声入力［＊1］で設計されたアプリは、デジタルに不慣れな高齢者や子どもが「雑談するような感覚」で言葉を吹き込める環境をつくった。生成と投票［＊2］を繰り返すうちに、参加者は他者の画像に触発されながら、自分自身のイメージを少しずつ更新していく。これは単なる意見収集ではなく、想像力そのものを育てるプロセスだ。最終的に紙という静的な媒体に印刷［＊3］し、アイデアを思い出として持ち帰ってもらった。

2 地域の実験が共通して問うていたのは、意見収集の形式そのものだ。言語で意見を述べることを前提とした従来のワークショップでは、参加者は「知っている人」と「発言できる人」に絞られていく。画像を介することで、語彙や知識ではなく直感と感覚が入力になる。

生成された画像は、行政が進める計画説明会での展示や、鉄道事業者への提案につながる予定だ。市民の「こうなったら面白そう」が、計画の言語に翻訳される手前［＊4］で、どれだけ多くの人の感覚を束ねられるか。問いかけと実証実験はこれからも続けていく。［＊5］

（文・須藤望）



[1] 音声入力

タイピングという行為そのものが、実は参加の障壁になっている。キーボード操作に不慣れな高齢者、まだ文字を書けない子どもにとって、声に出すことは最も自然な自己表現の手段だ。技術のハードルを下げることは、単なる利便性の向上ではなく、誰の声を聞くかという設計思想の表明でもある。

[2] 投票

他者の画像を先に見て投票する行為は、単なる人気投票ではない。想像力の呼び水として機能している。真っ白な状態から何かを生み出すのは難しいが、誰かの発想を見た瞬間に「自分ならこうする」という差分が生まれる。創造は多くの場合、ゼロからではなく誰かの隣から始まる。

[3] 印刷

生成画像をその場でＬ判印刷して手渡すという、テクノロジーの実験としては地味に見えるステップ。だが「データではなく紙で持って帰れる」という体験が、子どもたちの満足度に最も直結していた説がある。

[4] 意見収集の翻訳可能性

市民の感覚的な意見は、そのままでは計画書に載らない。「賑わいが欲しい」という声は、容積率や用途地域といった行政用語に翻訳されて初めて計画に反映される。この翻訳のプロセスでどれだけ元の感覚が損なわれずに残るかが、実は最大の課題である。

[5] 動的な計画へ

全体議論において、高野は「都市計画は議会で承認されなきゃいけないから、『毎日変わっていくんですけど、これでいいですか』って言えない」と述べた。計画の民主主義的プロセスと、日常の積み重ねから生まれる感覚のあいだには、構造的な溝がある。この社会実験が目指すのは、その溝を画像という形式で少し埋めることだ。［＊B］

[A] 接続
P-22「NESS」
→140 頁

[B] 接続
D-6「公共と市民」
全体議論→ 78 頁

E-9
漁具の更新、習慣の更新

正林泰誠

「パブリックでありながら、クリエイティブであるには。」

そんな問いを投げかけられたとき、私が真っ先に思い浮かべたのは、人が日々使う道具だった。人は生きるために、住まいを整え、食料を獲得し、暮らしを少しでも良くするために工夫を重ねてきた。私にとって道具とは、暮らしの中で試行錯誤が積み重ねられた痕跡そのものでもある。そして、その痕跡を注意深く見ていくと、そこには「クリエイティブ」と「パブリック」が決して別々のものではなく、むしろ密接に結びついていることが見えてくる。

私は現在、漁村集落を対象に研究を行っている。その中でも、三重県鳥羽市の答志島は、私にとって何度訪れても新しい発見がある場所だ。ここではサワラの一本釣り漁が盛んで、限られた時期に水揚げされる脂の乗ったトロサワラは地域を代表する魚として知られている。実際に漁へ同行すると、漁の現場は驚くほど多くの工夫に満ちている。毎日乗る船も、一本一本の釣り竿も、魚を扱う一連の動作も、どれ一つとして完成形ではない。漁師たちは「もっと使いやすくならないか」「もっと魚を傷つけずに扱えないか」と考え続け、その都度、道具や方法を更新している。

なかでも印象的だったのが、釣り上げたサワラを船上で受け止めるための装置である。漁師たちはそれを冗談交じりに「サワラーズ」と呼んでいた。魚を暴れさせず、身を傷つけないよう、一度ポケット状の部分で受け止めるための道具である。興味深いのは、その道具が誰か一人の発明品ではないことだ。誰かが少し改良すると、それを見た別の漁師がさらに工夫を重ねる。使いやすい方法が見つかれば、それは自然と集落全体へ広がっていく。特許もなければ商品化されるわけでもない。ただ、毎日の仕事の中で試され、良いものだけが残り、また誰かによって更新される。その積み重ねによって、漁の技術や道具は少しずつ進化していく。私は、この営みそのものが「パブリックでありながらクリエイティブである」という状態なのではないかと思う。創造は個人から始まる。しかし、それが他者に開かれ、共有され、さらに更新されていくことで、一人の工夫は集落全体の知恵へと変わっていくのである。

同じことは、家の前に置かれた流し台にも見出すことができる。

都市では、生活に使うものは家の中へとしまわれ、道路に物を置くことは制限されている。しかし漁村では、多くの家が屋外の路地に流し台を置いている。獲ってきた魚を家の中へ持ち込む前に外で捌き、そのまま洗う。その方が衛生的で、作業もしやすいからだ。

P-11

二畳建築

軽トラックの荷台という
小さな空間をまちに貸し出す

クリエイティビティをパブリックに開くとき、最初の障壁はしばしば「場所」だ。二畳建築が問うのは、その障壁をどう下げるか、ではない。障壁ごと動かしてしまえるか、という問いだ。

軽トラックの荷台を改造した、二畳ほどの移動する建築。固定の場所も大きな初期投資も持たない人が、まちに出て何かを始めるための「最初の空間」として設計された。テスト出店、茶室、展示、ワークショップ。利用者のやりたいことに合わせてカスタムされ、荷台は毎回違う顔をして各地に現れる。ASIBA の Creative Incubation から出発し、個人 PJ として独立した後も、ASIBA のイベントや企画への連携を続けてもらっている。

期間	2022.04-
場所	全国の路上にて
役割	伴走支援
プログラム	Incubation 1,2 期、半田地寛・新美志織

池袋の路上に、小さな茶室が現れたことがある。

軽トラックの荷台に天井を設け、板張りの点前座を構えた。庇のような屋根が、マーケットの喧騒と茶室の時間を区切っていた。2 日間で約 70 人が抹茶を体験した。茶室に入るというより、茶室ごとまちに来た、という感覚に近い。

下北沢のワークショップでは、参加者が作った家具が会場に置かれ、レイアウトが少しずつ更新されていった。半田はこれを DIY（Do it Yourself）ではなく「Do it Ourself［＊1］」と呼んだ。作るプロセスを共有することで、モノではなく関係が生まれる。

「二畳建築」は、インキュベーション 1 期 2 期で展開されたプロジェクトである。軽トラの荷台に手製の木製フレームを積み、可変かつ可動な空間システムを構築した。この建築は、外部空間で何かしらの営みを実験したいあらゆる人を対象にしている。店を構える前のテスト出店でもいい、路上で茶を点てたいでもいい、荷台は利用者の「やりたいこと」の形に合わせてカスタムされる。半世紀前、Archigram［＊2］やその周辺の建築家たちはさまざまな動く建築群を構想した。それらとはスケールもコストもイデオロギーも何もかもが異なるが、半世紀後の今においては、この二畳という小ささこそが社会に対するリアルな実験建築なのだろう。

二畳という制約は、可能性を絞るためではない。誰かの「はじめの一歩」が収まるだけの、最小の舞台［＊3］だ。荷台は今日もどこかの路上にある［＊4］。

（文・須藤望）



[1] Do it Ourself

DIY は自分で作ることだが、下北沢ワークショップのようにみんなで一緒に作ることで、新しい思い出や関係性が生まれる。個人の行為としての制作が、共同の経験へと転じる瞬間がそこにはあった。

[2] Archigram

1960 年代イギリスの前衛建築集団。歩行都市や着脱可能な住居ユニットなど、建築を固定物ではなく可変・可動なシステムとして構想した。実現可能性よりもイメージの強度で建築の常識を揺さぶった点で、後続の実験的建築に大きな影響を与えている。

[3] 二畳と茶室

千利休が完成させた茶室・待庵は、わずか二畳。茶の湯において、極小の空間は排除や制限ではなく、関係の凝縮だった。二畳建築が荷台という寸法を選んだことは、その系譜と無縁ではないかもしれない。

[4] どこかの路上

二畳建築の利用、または街中での遭遇をご希望の方は、半田までご連絡いただくか、ホームページのスケジュールをご確認ください。

一見すると、どこにでもある流し台である。しかし、よく見ると一つとして同じものはない。

流しにはまるように加工されたまな板。大型の魚を捌くために延長された作業台。漁具やカッパを洗い、そのまま干せるように物干しと一体になったもの。日々の暮らしの中で必要に迫られ、その家なりの工夫が加えられている。さらに面白いのは、それらの工夫が路地という半ば公共的な空間に置かれていることである。近所の人は毎日それを目にし、「それ便利そうだね」と真似をし、また別の工夫を加える。つまり、生活の改善そのものが他者に開かれているのである。クリエイティブという言葉を聞くと、私たちは何か特別な才能や、誰も思いつかなかった斬新なアイデアを想像しがちである。しかし、漁村で目にする創造はもっと人の生活に直結し切実なものだ。

少し使いやすくすること。
少し効率を良くすること。
少し暮らしやすくすること。

そんな小さな改善が毎日積み重ねられ、その工夫が周囲へ共有されることで、地域全体の知恵となっていく。私には、そのような営みこそが、クリエイティブでありながらパブリックである状態に思える。

私が取り組んでいる「まきコンペ」も、そうした考え方から生まれたプロジェクトである。まきコンペは、建築やデザインのアイデアを競うコンペではない。地域に入り、人と話し、暮らしを観察しながら、その土地に積み重ねられてきた日常の営みを読み解くことから始まる。参加者は、地域の習慣に自分自身の経験や感覚を重ね合わせ、「なぜこうなっているのだろう」「自分ならこう使うかもしれない」といった小さな違和感や発見を提案へと育てていく。だからこそ、私たちは優れた提案を選ぶことだけを目的としていない。提案をきっかけに地域の人と参加者が出会い、対話が生まれ、新たな実践へとつながっていく。その実践が誰かに受け継がれ、地域の日常を少しずつ更新していくことを目指している。答志島の漁師たちが道具を少しずつ更新し、その工夫が地域全体へ共有されていくように、地域で生まれた小さな実践もまた、人から人へ受け継がれ、少しずつ姿を変えながら育っていく。そんな光景を場所を問わず、人生かけて見届けたい。

P-12

まきコンペ

「問い」を起点に人とまちを巻き込みながら、アイデアの種を芽吹かせる

従来の建築コンペは、地域を「対象」として扱う。まきコンペが問うのはその逆だ。問いを立てることで地域を主体として呼び起こし、外からの熱量が内側の動きを引き出す。クリエイティビティをパブリックに開く、一つの回路の形がここにある。

「皆さんの地域に、もったいないと思う場所は眠っていませんか?」
その問いを全国に投げることから、まきコンペは始まる。地域が抱える場所のポテンシャルや課題を「問い」として発信し、専門家の審査員と全国からの提案者を現地へ招く。まちあるき、現地ワークショップ、対話を重ねながら、選ばれたアイデアは図面の外へ出ていく。Creative Incubationから出発したプロジェクト。

期間　2023.12-
場所　全国さまざまな場所
役割　伴走支援
プログラム　Incubation 3 期、正林泰誠

コンペには通常、勝敗や勝ち筋［＊1］がある。審査員が優秀作を選び、提案者は図面を持ち帰る。

まきコンペはその構造を疑うところから始まった。問いを立てるのは運営ではなく、地域だ。「もったいない」と感じている場所があれば、それをそのまま問いとして全国に投げる。応募者は提案を送るだけでなく現地へ来る。まちを歩き、住民と話し、ワークショップで場を共有する。審査はその先にある。

正林はこの仕組みを「問いの種まき［＊2］」と呼ぶ。種が芽吹くためには土がいる。全国から集まった提案者の熱量が「地域をまきこむ」ことで、芋づる式に関わる人が増え、選ばれたアイデアはやがて現実の風景として実装される。これまでに取り上げた場所は、千葉の消防団詰所、栃木・日光の駅前ビル、北軽井沢の旧店舗空き家、三重・鳥羽の駅周辺エリア、東京北区の暗渠商店街。

ASIBA自体も、閉じた界隈のコンペシステム［＊3］に対する疑義を持っており、いくつか開催してきたプログラムは全て新たなコンペの形を探るものだった。「まきコンペ」はASIBA Creative Incubation3期に採択され展開していったプロジェクトであり、現在も「暗渠商店街［＊A］」は、ASIBAと連携しながら企画を進めている。

コンペという形式は残しながら、それが閉じていた扉を開く。問いを持つ地域と、答えを持つ人をつなぐ、もう一つのインフラとして。

（文・須藤望）

[A] 接続　P-7 暗渠商店街
[B] 接続 D-6「公共と市民」全体議論



[1] 勝ち筋

「勝ち筋」はもともと将棋や麻雀で使われてきた言葉で、勝利に至る手順という含みを持つ。コンペにこの語が転用されるとき、提案は「作品」から「攻略対象」へと微妙にずれる。まきコンペが最初に疑ったのは、まさにこの語彙が運んでくる勝敗の前提そのものだった。

[2] 問いの種まき

まきコンペの目標は「問いの種から芽生えるように、実装すること」である。正林は全体議論で「制度も、できれば日常的な習慣の積み重ねからちゃんと考えてほしい」と語りながら、同時に「集合的なものを上に持っていた瞬間に、それが計画になって圧をかけてしまう」というもどかしさも明かした。［＊B］問いを「種」として投げることは、制度の圧力を手前で止める試みでもある。

[3] 閉じた界隈のコンペシステム

「閉じた界隈のコンペシステム」への疑義を語るASIBA自体もまた、ある種の「界隈」であることは否めない。けれどその自覚があるからこそ、まきコンペやASIBAは自分たちの外側へと、地域やこれまで接点のなかった提案者へと、扉を開き続けることができている。［＊C］

[A] 接続
D-7 暗渠商店街→54頁

[B] 接続
D-6「公共と市民」
全体議論→78頁

[C] 接続
D-9「暫定と生活者」
全体議論→118頁

アワード批判の文脈



D-5

ウパニシャッド哲学、場所、ブルネレスキ

髙野広海

半公開編集会議で提示した創造性と公共性との関係性をめぐる問いは、よりスケールを上げれば、コミュニティとアソシエーションによるまちづくりの問題として位置づけられる。

『コミュニティデザインの現代史』［＊1］では、かつて王道だった、町内会を単位とするような「コミュニティ」によるまちづくりが力を失い、地域の単位に縛られず思い思いの課題に取り組む市民団体をネットワークづくりと資金提供によりオーガナイズする「アソシエーション」によるまちづくりが取って代わったと述べられる。コミュニティの中で時間をかけて議論する地域意識も、小さく空間を更新していくほどの開発圧力も、丁寧な合意形成を積み重ねるマンパワーも、戦後日本で一時的に出現した、再現性のない社会状況だった。

1990 年代以降、アソシエーション的課題解決は世田谷のまちづくりを起点にして日本各地に広がり、コモディティ化したために、その様々な限界性が明らかになっている。例えば、NPO による自由な取り組みは公共的な課題解決プロセスに十分にフィードバックされていない。また、個別的な活動はコストと合意形成が必要とされる物理的な空間としてのレガシーを残しにくい。各主体の持つ創造性・公共性には限界性があり、まちづくりファンドなどで資金提供をしても、持続可能な課題解決に至らないことが多い。そして、そうした仕組みでは巨大な公共的課題への野心的アプローチは生まれない。

コミュニティにおいては、創造性はそもそも意識されなかった。それは、利害の対立を認識し、それを止揚するために創造性を発揮することが当たり前だったからだろう。ASIBA が直面する創造性と公共性の問題、すなわちより困難さを増す公共的課題に対し、どのように創造性を発揮しうるか?創造性の手段的価値を何の目的に向けて発揮するのか?は極めてアソシエーション的な課題であると言える。そして、ASIBA は究極的なアソシエーションの組織であり、アソシエーション的課題解決の問題を乗り越える試みを続けてきた。

ここまでの議論を踏まえて、創造性と公共性の間で新たに 3 つの問いが生まれるだろう。まず、複雑性・多元性を増す現代社会の中で、創造性の目的をどう発見するのか。次に、消費社会やプロパガンダに回収されない場所的な創造性をどう生み出し、評価するのか。そして野心的なアプローチを可能にするための創造性への社会的期待をどのように形成するか、である。

①現代社会に対し、どのようにデザインの目的を発見するか?
創造性を敢えて手段として捉えたとき、その目的に何を見据えるかこそが創造性の質を左右する。それは、OMA のような自律的なリサーチ・キュレーションにより可能になるのかもしれない。政情不安を抱える国であれば、若者が政治の中心的アクターとなり、強烈な目的意識を持つ経験をするだろう。［＊A］二瓶はその答えを自己の内側に見出す。自己の創造性を突き詰めた先に公共性があるはずだという態度は［＊B］、「宇宙の究極の真理（ブラフマン）と、自分の本質（アートマン）は実は同じである」とするウパニシャッド哲学に通底するものがある。いずれにせよ、切実さを持つ経験が難しい現代日本で、私達はどのようにデザインの目的を見出すのだろうか?

②新しさではない創造性のエコシステムはどのように可能か?
都市の創造性は新しさへの強迫観念に迫られている。森原の指摘した、目的無きクリエイティブが国家的プロパガンダに利用されてきた歴史と同じように、［＊C］バブル経済の中で、限界差異化は消費社会の燃料として利用された。私達は本来今日生きるためにつくるはずで、創造は切実さに突き動かされたブリコラージュのはずではないか。吉江は、場所とは「地域の内側の関係の中に主観的に見出される」ものだとする。［＊2］比較ではない、「場所的な創造性」を発揮する［＊D］には、何が必要だろうか?そのためのエコシステムや仕組みをつくることはできるだろうか?

③市民が創造性への期待を取り戻すために、どのようなデザインが必要か
二瓶が述べた通り、個人の創造性を突き詰めた先に公共性があるとしても、現代社会でその創造性が民主主義の中で受け入れられているとは言い難い。森原はブルネレスキのドームを引き合いに出しながら、意欲的な創造性を成立させるのは「市民の素養の大きさ」だと述べる。［＊E］それでは、個人の創造性が公共的な価値へと接続されるために、或いは市民が創造性への期待を取り戻すために、どのようなデザインが必要だろうか。

[1]

→饗庭庭伸、山崎亮（2024）『コミュニティデザインの現代史』学芸出版

[A] 接続
D-6「公共と市民」全体議論 → 78 頁

[B] 接続
D-6「公共と市民」全体議論 → 78 頁

[C] 接続
E-5 森原正希「デザイン：“手段”としての「クリエイティビティ」」→ 55 頁

[2]

→吉江俊（2022）『場所論と都市計画を架橋する 人間存在と都市を結びつける第三項としての「場所」』都市計画（357）, pp.34-37

[D] 接続
D-6「公共と市民」全体議論 → 78 頁

[E] 接続
E-5 森原正希「デザイン：“手段”としての「クリエイティビティ」」→ 55 頁

D-6 全体議論

開催日　2026.05.21（木）19:00-22:00
ファシリテーター　髙野広海

Q1. クリエイティブでありながらパブリックであるには?

「その街では１つ」

秋田　答えとして、課題を探索するために、動的である必要があって、そのフィードバックループを早く回していく必要があるということ。クリエイティブであることを突き詰めていくことは必ずどこかでパブリックに通じる［＊A］。クリエイティビティが既に存在するところから始めて、「普通の」人たち、パブリックに寄せていくことが理想じゃないか、一方で最初は少人数だからこそ、その内側での多様性は確保しておくべきだよね、という話をした。それから、クリエイティビティ=全く新しいものをゼロから作る、という図式だけで捉えないこと［＊B］。街単位で考えると、必ずしも「世界で１つ」の新規性が求められているわけではなく、色々なものと組み合わせる繋がりのなかで「少なくともその街では１つ」を作る「編集性」に重きを置くべきなんじゃないか。

森原　こっちのグループで話していたのは、「ベンチ置けばいいじゃん」っていうことです。ベンチがないところにベンチを置いたら新規性になるのか、クリエイティブで操作的だよね、っていう話をして。それをやった人はクリエイティブなのかな?

髙野　新しさっていうよりかは、クリティカルさ、どれぐらい現状を変えているかなのでは?既にやってる人がいても、それが不十分であると言って、同じことを始めることは全然クリエイティブであり得るとは思う。

井潟　その意味で排除ベンチとかもめっちゃ「クリエイティブ」ですよね、皮肉になってしまうけど。

Q2. パブリックでありながらクリエイティブであるには?

ペン立てと法律

前橋　パブリックでありながらクリエイティブであるという状況には２通りある。１個目は、制度とか法律とか回覧板みたいなもの、あるいは、バイトで「ここにペン立て置けばいいんじゃない?」のような、ちょっとした工夫。法律は自然に存在するものではなく、公共空間で問題が発生し「こういう仕組みがあったらいいんじゃない?」からできたはず。これはパブリックのために生まれたクリエイティブ。２つ目は、単純にクリエイティブって、ただの個人の好奇心なんじゃないかなと。そして個人の好奇心からぽっと生まれたクリエイティブが、たまたまパブリックと合致することがある。正林さんがやってることはこれに近いと思ってて、動機は単純な好奇心にあったのが、実はコンペをすることがパブリックのためでもあった［＊C］。この２通りを前提に考えると、いまの後者の話は偶然ということになるので、一旦議論すべきは１点目なのだけど。たとえば森原さんの「クリエイティブは焼け野原から生まれる、むしろ焼け野原からしか生まれない［＊D］」という見方では、そもそもクリエイティブマネジメントはすべきではない、無理だ、という結論にもなる。

森原　白紙からのクリエイティビティと既にあるものに対するクリエイティビティがそもそも全然違うから、どちらも考えた方がいいってことですね。

[A] 接続
D-3「遊びと人間」全体議論
→45頁

「自分のために遊んでて、社会実装する、作品化する、他人の評価が入るフェーズが入ってきた時に、他人のためになることが一瞬、あるんじゃない?」

[B] 接続
井潟瑞希「半公開編集会議の設計」
→8頁

「ゼロから何かを生み出すことは「編集」の能ではない」

[C] 接続
P-12 まきコンペ→74頁

[D] 接続
E-5 森原正希「“手段”としての「クリエイティビティ」」→55頁

なぜ人間は計画するのか?

前橋　それでもクリエイティブのマネジメントを試みるとして、答えとしては「余白を設けること」で。イノベーション施設とか、遊ばれることを意図するもの、遊ぶことを目的化しているものからそれ以上の何かは生まれないから、もう余白を作るっていう解決方法しかない。余白があることは何でもできることであり、受け入れてるという提示で。例えばバイト先で、誰が何を言ってもいいという「余白」があれば、何か提案しやすくなる［＊E］。ただそこが完成形だとすると、それ以上にはならないので、完成形ではないという認識の中で余白を設ける計画をする。それで最後に「じゃあなぜそもそも人間は計画するのか?計画って必要なの?」っていう話になった。

森原　確かに計画は必要だと思うんだけど、なんて言うんだろう、そもそも計画をどう捉えてるのか知りたい。

二瓶　でもそら君（秋田）に「クリエイティブな計画ってある?」って聞いたら「ない」って言って（笑）。

森原　何かをする時に、限界性を規定することと時間的な拘束を規定していくことがなんで発生するんだろうな?

髙野　あまりに主体が多くて、それによる不利益があまりに多いから、ベースラインをとりあえず保つのが計画なんじゃないですか。つまり、なぜ都市計画が生まれたかといえば、中世と同じ都市構造を持ってた都市に産業革命が起きて、人口密度が５倍とか10倍になって、みんな20才とか30才で死んでいく。これまずいから密度を下げましょうとか、住宅地と工場は別々にしましょうとか、そのグランドルールとしてそういうのがある。

前橋　計画は誰かの不利益である一方で、森原さんは計画を悪だと捉えすぎてる気がしていて。計画は理想でもあると思うんです。計画通りにできないと思ってるかもしれないけど、それは逆に、潜在的に自分の中で計画というか、理想があるんじゃないかなっていう。だって想定はあるわけじゃないですか。

森原　ああー、それはそうかもしれない。確かに計画はないけど、理想的風景は共有しているな。

なぜ計画が必要なのか?

井潟　計画と設計ってどう違うんですか?

森原　計画はタイムライン。設計は空間です。

前橋　森原さんがしてるのは、計画じゃなくて設計ですよね。計画はその理想をみんなにわかるように説明していることなんじゃないですか?

森原　でも計画は時間軸がある気がする。計画は破りたいけど、設計は破りたくない、壊されたくない。

髙野　計画は無秩序なものを秩序化する行為であって、その向かう先は設計です。設計として示されたものに動的に向かっていくために秩序を示してるわけじゃないですか。都市スケールの都市像があって、それに向かっていく都市計画がある。その小さいプロセスのなかでも、さらに設計があって施工計画がある。つまり、ゴールを示しているのが設計で、向かっていく矢印が計画。スケールを混ぜちゃダメ。

森原　でも正林が言っていた魚を捌く水場［＊F］は、計画的でも設計的でもない。設計の方は、自分自身、自我のようなものがちゃんとあるような感じがする。

正林　現場も施工計画があるけれど、例えばトラブルがあったらその場で変えてくる。例えば今日はこの魚があるからちょっとしたまな板を置く、この微妙な工夫を

[E] 接続
P-17 YOHJOH (Kameido)
→102頁
E-12 neighby「デザインに埋め込まれた暫定性：YOHJOH (Kameido) ロゴ制作の舞台裏」
→101頁

「何よりロゴを使う側が楽しむ余白がある」

[F] 接続
E-9 正林泰誠「漁具の更新、習慣の更新」→71頁

色々してるんです。魚具も全部一個一個見てると毎日更新されている。

井澗　計画的でもなく設計的でもない知恵というか、一日の流れという計画の中で、即興的な設計がある?

正林　そうかも?だから制度も、できれば日常的な習慣の積み重ねからちゃんと考えてほしいなって思うことがあって。僕も地域おこし協力隊をやっていて、地域の中での積み重ねを完全に無視して突然制度があるような、すごい違和感を感じることがたくさんあって、それをなんとかしたい。

森原　個人の時間の一部が積み重なることによって、それが共有地化されていく中で、計画になるとか、設計として立ち上がっていくのが良いよね。

髙野　そのループをつくるために暗渠 INC［＊G］がある。

正林　でも自分がその集合的なものを上に持っていった瞬間に、それが計画になって圧をかけてしまうってなると、もどかしいって思います。

髙野　問われるべきは、その計画がもっと動的であるには、もっと柔軟で編集可能であるにはどうしたらいいんだろうってことですよね。問題はそれが民主主義のプロセスと結びついていることだと思います。都市計画は議会で承認されなきゃいけないから、「毎日変わっていくんですけど、これでいいですか」って言えない（笑）。そういう民主主義の問題なはず。

Q3. クリエイティブはどのような政治的運動 / アクティビズムを起こせるのか?

アクティビズム=代弁者を増やすこと?

髙野　3 番目のグループお願いします。今まで喋ってきたことを論点 3 の文脈にひたすら載せていくイメージ。

森原　なんでこの問いが大事なんですか?

髙野　ASIBA が主語になり得るからですね。ASIBA がどうするか、というのが最終的に論点になる。

半田　一旦の答えとしては、代弁者になることです。政治的であること、何かを動かすということは、意志や思いを伝播していくことだと思っています。

井澗　「クリエイティビティはどのような政治的運動・アクティビズムを起こせるのか」っていう問いがあり、髙野の意図としてはクリエイティビティ≒ ASIBA なんだけれども、半田が言いたかったのはもうすでに起こしてるんじゃないかっていうことですよね。

半田　その前提で高島平の事例［＊H］を考えると、ASIBA が入ることで区役所の方々にとって新しい選択肢が増えていった。それに行政の方に ASIBA のことを伝えていくと、また別の人に伝えてもらえる。別の PJ でも、代弁してくれる人がいたことで ASIBA がワークショップをする運びになったり。それはすごく運動に近いというか、アクティビズムっぽい。ASIBA のことを代弁してくれるというのは、ある意味で政治的で、もう既にアクティビズムが起きてるという裏付けなんじゃないか。

井澗　政治的でもあると同時に経済的でもあるというか。自分で営業するのって大変だから、見方を増やしていって、その人たちに代わりに話してもらう方が嬉しいから、という話でもあります。

髙野　井澗のアクティビズムとポスト・アクティビズム［＊1］の話が前提として大事な気がする。

半田　ポスト・アクティビズムは高島平にすごい近いと思っていて。時間軸としてはゆっくり流れてるんだけど、もう少し大きな流れで見ると、あるいは 10 年後 20 年後から見ると、ASIBA が始めたことっていうのが実は時間的には短くなっているよね、と思います。ASIBA はポスト・アクティビズムをやっていて、それが ASIBA らしさだけど、だからと言ってアクティビズムが悪いというわけでもなく、その中でアクティビティビズムっぽい運動は何かといったところで、さっきの代弁者なのではないか、と話していました。

井澗　はんでぃ（半田）が言ったことで大事だったのは、超長い目で見たら結果的にアクティビズムだったけど、今現時点で私たちにはポスト・アクティビズムというか、ゆっくりの流れみたいに見えてるっていうのは、よくある話ではあるし、すごく大事だと思う。

須藤　俺はこのアクティビズムってワードが、左派的なもの、政治的なもの、選挙的なものと結びついてるのか、そうじゃないのが気になった。ASIBA が高島平の未来を変えようとしているのは、別に左派的とか政治的なものじゃないじゃないですか。

半田　個人的にはあまり繋げてなくて、運動として捉えているというか、今は普通だよねとか当たり前だよねって言われてるものに対して、社会が向いてる方向に対して違うものを向くことが自分にとってはアクティビズムなのかなって思います。

都市に「切実さ」はあるか

二瓶　柚ひこの、故郷の人間関係と都市の人間関係の話は分かりやすいなと思いながら（そのグループのログを）読んでた。深い関係性ゆえのフラストレーションが何かを生むという。柚ひこにとっては、人間関係の極致が恋愛だから恋愛の話をしているだけで、恋愛の話がしたいわけではないんじゃないか［＊I］。地球だけ暴走して、人と人の関係が薄くなっていく気がしてしまう、っていうのは、アクティビズムの話とちょっと似てるのかなって。村の時間的、空間的スケールではアクティビズムっていう概念すらなかったはずで、なぜならみんながその立ち位置だったから。都市は、あらゆるものの関係性が細い線で、自由すぎて太い線にならなくて。太い線だと強迫的だったり、拘束的だったりするからこそ、それに対するモヤモヤとか違和感とか、恋人同士とかもそうだけど、その表現とクリエイティブが想起されることもあったけど、都市というものは自由すぎてフリーダムで、あらゆる線が自由な選択可能だから。今のベースは街だから、街のなかで、村で起きるような、活発な、あるいは濃い関係性をどう呼び寄せるかっていう話なのかな。それこそ井澗は最近「ASIBA は都市的すぎる」みたいな話をよくしているけど……。

井澗　そんなにしてないですよ（笑）。

二瓶　まあ、でも地方の切実さに対してどれくらい目を向けているんだろう、っていうのはすごい思っていて。個人として「欲しいもの」を俺はすごい大事にしてるんだけど、その「欲しいもの」の切実さが、人の器を決めてる気がしていて。それは後天的に得ることができるのかわかんないし「ベオグラード行ってきます」みたいな、経験の幅を広げることでしか得られないものなのかなと。より豊かな経験、より幅の広い世界を見ることでしか、得られないんだとしたら、インキュベーションではないのかもしれないなっていう。

森原　東京には切実さがないんだよね。自分にはあったんだけど、なんかなくなった。

髙野　めっちゃわかる。最近、研究で全共闘世代の資料をずっと文字起こししてるから（笑）こいつらのナルシシズムとか、自分たちが何かを変えられるっていう

[G] 接続
P-7 暗渠商店街→ 54 頁

[H] 接続
P-13 解築停留所→ 90 頁

[I] 接続
E-7 金子柚「新たなリアル：「恋愛」とクリエイティビティ」→ 61 頁

[1]
ポスト・アクティビズム

谷繁玲央は建築家の特権的主体性が失効した時代において、微視的な関係性への介入とチャネルの漸進的拡大を意味する「グラデュアリズム」という概念を提示した。ASIBA において「ポスト・アクティビズム」という言葉はこうした態度を共有しつつ、声を上げることが無効化され「アクティビズム以後」が要請されている現代での「企て」の在り方を示すために用いられる。具体的には、資本主義的構造への意図的な介入、制度そのものの設計、異なる領域をつなぐ編集的実践、これらを貫く語源的な意味での「アントレプレナーシップ」（間に入り、企てること）などが含まれる。
→谷繁玲央「グラデュアリズム――ネットワークに介入し改変するための方策」『10+1 website』https://www.10plus1.jp/monthly/2020/01/issue-02.php

感覚はどこから来てるんだろう、ってすごい思うし。最終的にはやっぱり、崩壊したわけですよ。でもいろんな残骸があって、彼らは彼らの切実なものをずっと追い求めてはいたわけですよね。崩壊したあとも。

井潟　例えば有機農業のケースだと、全共闘の残骸が「大地の会」として有機農業をやり始めて、結局それが今はオイシックスと、らでぃっしゅぼーやと合体して「オイシックス・ラ・大地」というそれなりの事業規模の企業になったり。そういうところも含めて、全否定はできないなって思っている。

秋田　「ASIBA が都市的である」っていうのが、もうちょっと知りたい。

二瓶　シンプルに言えば、地方でのプロジェクトが殆どない。

井潟　そもそも現代において「都市 vs 地方」みたいな二項対立がそんなに有効ではない。都市からまなざすと隣あった地域、同じ「地方」として一括りされる地域間にも、まちづくりや集まっている資本において、絶大な格差が生まれている場合もままあって。にも関わらず、ASIBA の目線は結構「都市 vs 地方」という世界線での「都市」の目線だなと、外から見ると思ったんだけど、中の人たちはどう思ってるかわかんなくて。

秋田　確かにモヤモヤしてて、全然言葉にできてない部分なんですけど。僕の街でのスタンスは、例えば教育や福祉について、その街単体ではクリティカルなことができる人材、リソース、求めてる人もいないけど。でも、でっかい目標の中の一部だけでも土地のリソースや特質でできることがあるなら、そこだけ尖ってもいいけど、とりあえずやってみて。それで同じ目標に向かってく人がその地域に集まってくることに期待する、みたいな。街がある程度持続的になりつつ、それ以上の大きな目標に貢献する、一部にはなれるんじゃないかと。

髙野　でも「新しく」あるべきという強迫観念の代わりに、冒頭で話に上がった「編集性」で見なきゃいけないってめっちゃわかる。そもそも、交通とか情報がこんなに行き交ってない時代だったら、その街の中で新しい価値を作ることはめちゃくちゃクリエイティブだったし、そっちの方が理想的ではある。

二瓶　「新しさ」に価値を見出すのも、作家性や著作権のように、個人の独創性自体に価値を見出す、デザイン的な文脈もありそう、と思った［＊J］。

「結果的に政治的」だったドア

森原　少なくとも空間や建築は、包摂されるからいいなと思っていて。屋根じゃん。政治的主張というより「必要だから」みんなで同じ物理的なものを作るプロセスの公共性、時間が大事な気がしていて［＊K］。他者と他者が語り合える場所とか、一緒に同じものを作る行為、それが媒介的な行為になり得ることがアクティビズムというか。表面上、権力性を持たない行為が実は非常にクリティカルなことをしているのではないかと俺は思っていたけど。プロセスが政治的だと思わなくても、できたら何かが勝手に政治的だった、みたいな。でもそれは生ぬるいっていう厳しい意見も……。

前橋　今のシステム上では、人間と人間が交渉しあって、偉い人と偉い人が政策と政策をぶつけ合って、云々かんぬんって言われている次元で、それはいつか変わるだろうと確信していますか?

森原　確信してるかはわからないけど、そういう変わり方をしたらいいなと思ってる。髙野的には、それをもっと志を強く持ってやれよ、って話だよね。

髙野　建築を作るというのはそういう（場所や空間を作ることを通して変えていく）発想じゃないですか。とはいえ、偉い人になって変える可能性を棄却する理由にはなんないんじゃない、って思う。でも一方で、森原さんが物で語ってることを、僕とか秋田くんは「商店街」みたいな場所で言ってるんだと思う。

井潟　最近亀戸のトイレのドアの位置が変わって。おかげで、トイレの前にあった小さな廊下が独立した空間になって、私にとって部屋着に着替えられる「更衣室」になった。そういう意図でデザインされたわけじゃないけど、同じものを作るとか同じ空間を共有することで、そういうことが生まれておもしろいよね、っていう。隙間あるけど。自分の大学はすごく「男女比」が激しくて、1 年生の時にめっちゃキレたのが、2 時間目が終わって、ちょっと残ってたら、3 時間目の男子がめっちゃ入ってきて、そこで着替え始めたんですよ。数の「権力性」というか、男子の方が多いから着替えていいという。男子の方が多いは亀戸もそうなんだけれども、森原さんの言ってたことに近くて、その共有空間で別の位置にドアがついたことが、その場所で女として生活するという文脈で結果的に政治的だった。

髙野　結論はないんだが、多分論点 1 と 2 は 3 を答える材料として発散してたんだと思ってて、3 が個人的なモヤモヤだったんだな、って議論していて思った。アクティビズム、ポスト・アクティビズムというのがあって、それに対して、モノを作るというのがどういう価値を持っていて、納得して社会と接点を持てるかっていうところで、結局アクティビズムには乗り越えられないものがあるんだなと、個人的にはすごい整理されました。

[J] 接続
D-3「遊びと人間」全体議論
→43 頁

「これとこれ同じじゃね?って気づいちゃって絶望しそう」

[K] 接続
D-12「技術と職人」全体議論
→160 頁

「何か共通のものを見たいしてっぺんを目指したいって時に、それを建築的に表現して一緒にあそこを目指そうぜ、みたいな。登り方は色々あるし、登らなくてもいいし、トンネルを掘ってもいい」



P-7 暗渠商店街 U35 実践アイデアコンペティション



P-9 世田谷区若者青少年センタープロポーザル

暫定と生活者

担当者（ファシリテーター）

二瓶雄太

3 つのオブジェクト

値札、塩ビ管、ハイパーオブジェクト

Q1. ある対象と「暫定」的な関係性を結ぶことの限界はどこにあるのか?

なにかを「確定」させるにはあまりにも社会の変化が早すぎる時代に、あくまで「暫定」的で「仮設」的な状況として試してみることで開かれる可能性はたくさんある。とりあえずやってみる、ことでハードルを挙げずに実現できることがある。

だが、そのような「暫定」的な状況だからこそ、解決できない問題もまたたくさんあるのではないか。長期的な視野や積み上げられた専門性、複雑な事象を丁寧に根気強く解きほぐすような粘り強さが求められたときに、「暫定」の限界は見えてくるのだろうか。

Q2. モノの価値はどのように変わるのか?

モノの価値は場所や人によって大きく変わる。あるモノが利用されているときの効用と、それが商品として売られているときの値段との関係性は、無数の要因によって変容する。モノを生産・流通するためのコストだけではなく、それを取り巻く社会制度や慣習、文化や美意識までもが、その時代におけるそのモノの価値を決める。

目の前にあるモノが変わらなかったとしても、その周りの環境や文脈が変わったときに、モノの価値は変わってしまうとしたら、社会が激変する中でモノの価値はどうように変わっていくのだろうか。これまで価値のなかったモノに価値がつくことはあるのだろうか。

Q3. 生活者は建築家やデザイナーになにを求めているのか?

目の前の空間を、手元の道具で、日々作り変えられる能力を生活者が持てるようになった。これまで容易には越えられなかった専門性の壁を AI が軽快に越えていく時代に、専門家たる建築家やデザイナーとの関係性はどのように変化するのか。

正解をつくることについてはもはや AI が専門家すらも凌駕しうる。合理的な判断は人間の特技ではなくむしろ劣点だとしたときに、人間としての建築家やデザイナーはどのような意志を持って暮らしと向き合うのか。

D-7 主旨文（二瓶雄太） Page88
Q1. ある対象と「暫定」的な関係性を結ぶことの限界はどこにあるのか?
Q2. モノの価値はどのように変わるのか?
Q3. 生活者は建築家やデザイナーになにを求めているのか?

P-13 解築停留所 @ 高島第七小学校 Page90
合同会社 ReLink による、解体される建物から生まれる建築部材を、次の使い手へとつなぐデザイン実践。

E-10 解築から見る違和感 ——素材をリユースで繋ぐプラットフォーム（本多栄亮）

E-11 When is Kameido Garage?（須藤望） Page96

P-14 ReLink

P-15 循環商社を見据えた解体材リユースプロジェクト Page98

P-16 ガラスアップサイクルワークショップ in 諏訪 Page100

E-12 デザインに埋め込まれた暫定性：YOHJOH (Kameido) ロゴ制作の舞台裏（neighby） Page102

P-17 YOHJOH (Kameido)
ASIBA の拠点でもある亀戸ガレージ / YOHJOH (Kameido) をめぐる記録と思索。

E-13 亀戸日記 – 2025 年 8 月～ 10 月（二瓶雄太+山路湧）

P-18 Blankspace Page110

P-19 八重洲空き地暫定利用 Page112

D-8 ゆく河の流れは絶えずして、それでもここで泳ぎ続ける（二瓶雄太） Page116

D-9 全体議論 Page118

Projects
ASIBA が行ってきたプロジェクトのうち「暫定と生活者」に関連するものの紹介。

Essays
「暫定と生活者」をめぐるASIBA およびコラボレーターによる論考。

Discussions
半公開編集会議「暫定と生活者」を起点にした思索と、議論の記録。

主旨文

二瓶雄太

長い目を持つ不動産分野でさえ、30 年モノの事業計画を組むことが難しい時代になった。いや、そもそも来年の計画すら立たない時代か。あっちの現場もこっちの現場も、資材価格の高騰［＊1］でプロジェクトごと止まってしまった。先月発注した塩ビ管は、まだホルムズ海峡にいるらしい。

一方で、隣のマンションを見ると、改修中なのか新品同然のドアや窓ガラスが 4t ダンプカーに放り投げられていく。僕はいつも通り、作業員のひとりと仲良くなって、モダンな照明のひとつやふたつをくすねて帰る［＊2］。よく見ると、水道だった塩ビ管が束になって打ち捨てられている。

なんでこっちの塩ビ管をそっちで使わないのか。なんて真面目に聞いたもんなら、「保険が……」「コストが……」「施主が……」と、それっぽい理由ばかり湧き出てくる。でも、そんな各論の問題ではないことくらいみんなわかっている。目の前のモノを、モノそのものとして扱うことができない社会。カタログに載っていないモノは、そもそも選ぶことができない生産や流通の形式。それを支える標準仕様や工業規格という前提が当たり前に機能していることの壮大さは、そうではない世界を想像することをとても難しくする。

でも、そんな僕らも家に帰れば、ほしいものをほしいときにつくる自由があることを思い出す。本棚がほしければ、寝室に眠っていた古いたんすの引き出しを引っ張りだして、壁にかければ本が並ぶ。シンクを新しくトイレにつけたくなったら、塩ビ管がなくても、庭にあったホースでとりあえず繋げばいい［＊3］。隣のビルの 3 階がずっと空いてるっぽいから、うちから延長コードを引っ張って、プロジェクターだけ持ってって、昔からやってみたかったミニシアターでも始めてみるか。

もちろん、計画がないとつくれないものもある。ホースは自分でつけられても、蛇口をひねれば水が出るような都市インフラは、場当たり的には生まれ得ない。あるいは、計画ですらも扱いきれないような巨大な事象（ハイパーオブジェクト）に対しては、もはや開き直って場当たり的になるしかないのだろうか。考えるよりも感じろ、そうすればうまくいくはずだと、信じてみたりする。

計画が必要な世界と、そうではない世界。計画がないとつくれない空間と、そうではない空間。計画の中で価値が決まるモノと、そうではないモノ。後者を「暫定」と呼ぶならば、その可能性と限界はどこにあるのだろう。そんなことを考えてみたいです。

[1] 資材価格の高騰

2026 年 6 月時点での建設資材物価は 2015 年比で約 150%に達し、今でも留まることなく上昇を続ける。この文章を書いているタイミングではナフサショックが業界を揺らし、塩ビ管も塗料も断熱材もホームセンターから消えた。この傾向を一時的な緊急事態として捉えるか、恒常的で不可逆の現象として捉えるかは人によるが、そもそも人口が減少し、賃金が上がらない日本において、建設資材を含めたあらゆる輸入品の物価は上がらざるをえない。輸入元の国で資材価格が上がっていなかったとしても、日本が相対的に「沈んでいく」ため、日本側から見ると物価は「上がり続ける」のではないだろうか。
→建設物価調査会（2026）「建設資材物価指数 2026 年 6 月分 速報」

[2] ひとつやふたつをくすねて帰る

通りすがりの解体現場で廃材をもらうコツ：一回目は笑顔で挨拶、中を少し見せてもらう。そこでは欲張らず、一度退散。少し時間を置いて、もう一度訪ねる。二回目にはもう顔見知り。本当にほしいものを見つけ、もらっていいか相談する。ここでも欲張ると、ぎりぎり使い道のない大きなガラクタで自室がすぐに埋まるので注意。現場ではなぜか全てが魅力的に見えてしまうため、「現場マジック」が解けてから後悔することのないように。

[3] 庭にあったホースでとりあえず繋げばいい

老朽化したビルの多くは水道管が躯体に埋設されているため、漏水していても一部のみを補修することができず、総取り替えが必要になる。特に階数の多いビルでは、上位フロアに新しく水道を取り付けるために足場を組む必要があり、水道工事と同じくらい足場工事はコストがかかってしまう。YOHJOH (Kameido) では、たった三年の暫定利用のためにフルスペックのインフラ工事をすることが割に合わなかったため、ホースで配管を自作することにした。ホースを使えば、上から投げて手繰り寄せれば足場が必要ない上に、比較的自由な配置が可能となり、1/20 の値段で設置できた。水道業者は「そんなやり方は聞いたことがない」「どうせすぐ壊れるよ」と呆れ果てた様子だったが、壊れたらまたホースを上から投げればいいのでは、と僕は思っている。
→［＊A］

[A] 接続

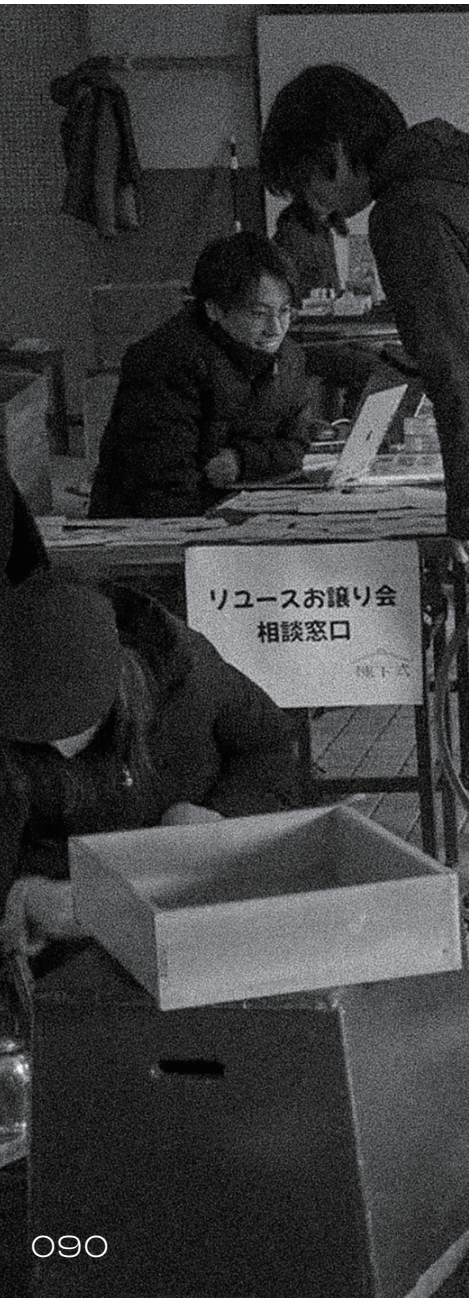
E-13 二瓶雄太・山路湧「亀戸日記」-2025 年 8 月～ 10 月→ 107 頁

参考文献
YOHJOH (Kameido) 企画資料（一部抜粋）
Dot architects（2023）『POLITICS OF LIVING 生きるための力学』（冒頭のエッセイ）TOTO 出版
黒川紀章（2011）『復刻版 行動建築論：メタボリズムの美学』彰国社

P-13

解築停留所 @ 高島第七小学校

解体を起点に、記憶と廃材が巡る地域内循環システムを構築する



解体を前にした建物との関係は、必然的に暫定的になる。しかしこのプロジェクトが問うたのは、その暫定性を受け身に受け入れることではなく、いかに能動的に設計できるかだった。材をほどき、泊まり、作品にする。その一連は、消えゆくモノとの関係を自ら更新し続ける行為として機能した。

解体が決まった廃校に、記憶をどう受け継ぐか。

2025 年、高島平団地に隣接する旧高島第七小学校の解体が決まった。1979 年に開校し 2007 年に閉校、18 年間活用されないまま残っていたこの校舎に、最後の時間をともに過ごそうとする人々が集まった。「やっぱり寂しいですね」と呟きながら、卒業生が教育目標の貼り紙を手に取る。「解築停留所」は、材を譲り、床をほどき、廃校に泊まり、作品をつくる。消えゆく場所への応答の記録だ。解体を終わりとしてではなく、材と記憶が地域に受け継がれる始点として捉え直す。

期間　2025.08-
場所　旧高島第七小学校（東京都板橋区）
役割　企画・ファシリテーション
パートナー　板橋区、UDCTak、ヤムサ、ReLink



E-10

解築から見る違和感

—— 素材をリユースで繋ぐプラットフォーム

本田栄亮

地球環境を救いたいとか、都市の未来を憂いているとか、正直そんな大それた動機でこの仕事を始めたわけではなかった。 知らなければ、手で触れてしまわなければ、素通りできたはずだった。

私がリユースという世界に出会ったきっかけがある。それは、私の生まれた家を壊すという話だった。すでに空き家になっていたので、正直、その話が出るまで忘れていた。でも、壊そうという話が出たとき、無視できないほど大きなショックを覚えた。故郷の記憶が無くなる寂しさ、壊そうなどという発想への怒り、残す選択肢を提示できない無力感。複雑な感情で言い表すのが難しかった。

いま、私を支配するのは「捨てる」ことへの圧倒的な申し訳なさと罪悪感だと思う。子供の頃に見た、おもちゃに魂が宿るディズニー映画の世界のように、見えない廃棄の先で、使ってもらいたいと戦うモノたちがいるのではないか。一度でも意識のピントが合ってしまった以上、私はその呪縛から逃れることができなかった。ましてや、デザインする私は、モノの使い方をつくる人間だ。

しかし、一人の人間が抱え込める質量には、限界がある。つくる場所を求めて壊し、つくり続けるために壊す。絶望的なスピードでモノをゴミへと変える産業を前に、可哀想だからと手元に集めるだけの延命は無力だった。産業の営みは、天然資源を人工物につくり変え続け、2020 年には、人工物資源の存在量が天然資源量を超えたそうだ。産業革命が起こってから 200 年あまりで地球の組成すら変えた。SDGs などと言いながら「そんな小さな循環はビジネスの役には立たない」と、生産効率を傘にマウントをとってくるおじさんたちを見ると、人間は滑稽だなと思う［＊ A］。

この絶望から私を救ってくれたのは、素材やパーツとして他者へパスすることだった。 私には抱えきれない建物の破片を、誰かが「ほしい」と喜び、次の新しいモノへと豊かに転生させていく。「解築停留所」［＊ B］や「ガラスリユース WS」［＊ C］、「解体オークション」［＊ D］などいろんな人のアイデアを集める取り組みは、人が繋がることの力強さを見せてくれた。これが大量生産・大量消費という大きな動圧に対する唯一の対抗策だろう。

合同会社 ReLink［＊ E］という会社を立ち上げ、私が企てるのは、この個人的な救済の輪を、私の手が届かない規模にまでシステム化し、社会へ実装することである。

解体を「終わり」と捉えたくはなかった

2025 年 8 月、高島平団地［＊1］の一角に立つ旧高島第七小学校の解体が決まった。1979 年に開校し 2007 年に閉校、それから 18 年間活用されないまま残っていたこの校舎は、一帯の都市計画のため来年度に解体される予定だった。

ASIBA・板橋区高島平まちづくり推進課・ReLink は、この解体を「終わり」と捉えたくはなかった。材とそこに宿る記憶を地域の中に受け継ぐこと、解体のプロセス自体を開いて多くの人が関わること。その構想を「解築停留所」と名付け、祭のように解体を進める計画をたてた［＊2］。

ゆずる

まず、計 4 回の棟下式を開催した。第 2 回（7 月）では、住民自身が階段の手すりを解体した。第 3 回（10 月）では、材と備品の活用アイデアを世代を超えて描き合った。第 4 回（12 月）では、お譲り会として材と備品を地域の人々に手渡した。

「ここの先生に絵が上手って言われて、それで武蔵美に進んだんです。図工室の椅子、娘に持って帰ります」。そう話す母親。「プリンカップにするの。七小の記念として大事に使います」。ベランダからずっとこの校舎を眺めてきたという近所の女性。「まだ学校あるなって見てた。やっぱり寂しいですね」。昭和 62 年の卒業生が教育目標の貼り紙を手に取った。

モノをきっかけに、本来交わることのなかった世代や立場の人々がつながる。場所が解体を前にした時、モノ記憶の語り口を引き受ける［＊3］。

ほどく

2 月 13 日、「べりべりワークショップ」として、地域住民やアーティストなど 10 人以上が集まり、校舎の床材を実際に解体した。指導を務めたのは明治から続く手ばらし解体の職人・ヤムサさん。道具の持ち方と姿勢から始まり、接合部の構造を理解した上で的確な位置に力を入れる。傷をつけずに部材を回収する「生け取り［＊4］」と呼ばれる技術だ。一般にイメージされるような破壊的な解体ではなく、部材を丁寧に「ほどく」ような、繊細な振る舞いがそこにあった。

床を剥がすと、その下から別の床が現れた。重ねられた時間の断面だ。手を動かしながら、卒業生が当時の思い出を語り始める。林業の専門家が、使われている木材の樹種と来歴を共有する。馴染みのある建物をほどく行為そのものが、心の中にある自身の記憶との対話や、共同作業を通しての交流という、「祭」的な性格を帯びている。



[1] 高島平団地

高島平団地は 1972 年に入居開始、当時は東洋最大規模と謳われたマンモス団地。現在は高齢化と空き家問題の象徴として語られることが多いが、近年は若い世代の移住者やアーティストも増えている。七小の解体は、団地全体が経験している「更新」の縮図でもある

[2] 解体祭

ニ瓶は 2023 年、瀬戸内の佐木島にて「解体祭」を実施した。「つくることや建てることばかりに光があたる社会で、丁寧に敬意を持って壊すことに価値を見出し、ありきたりな小屋に刻み込まれた歴史・記憶・文化を拾い集めながらほどいていく。上棟式の対義語となりうる、祝祭性を持った解体を目指して」と記した。解築停留所はその問いを、都市のただ中で、行政・地域住民とともに問い直す試みでもあった。

[3] モノと記憶

民俗学者の柳田国男は「もの」が場所と人の記憶を媒介する機能を繰り返し論じた。より近い文脈では、人類学者のアルジュン・アパデュライが、モノは固定した価値を持つのではなく、流通・交換・贈与のプロセスの中で価値を帯び直すと論じる。お譲り会で手渡された椅子や標識は、まさにその瞬間に価値を生まれ直させていた。

[4] 生け取り

本来は狩猟の用語。獲物を殺さずに生きたまま捕まえること。解体の文脈でこの言葉を用いることで、部材が「死ぬ」のではなく「別の命脈に接続される」という職人の世界観が浮かぶ。

私たちは、建物を一律に破砕するシステムに対し、素材と時間を丁寧に解きほぐす「解く」態度と、新たな使い方を再構築する「築く」態度を提示する。しかし、私たちの真の野心は、単発のアートイベントや局所的な古材利用で満足することではない。目指すのは、この輪を繋げること。そのために、これまで見えなかった解体にメスを入れ、大量生産に負けない素材の新たな評価とプラットフォームを確立する必要がある。

私たちが同時並行で進めている多角的な実験やプロジェクトは、このプラットフォームを構築するための前線に他ならない。ある現場では資源の中継拠点を軸に、またある現場では素材の背景をリサーチして記述し、市場の外部にあった廃材に新たな価値を付ける。時には、大手メーカーの強大なサプライチェーンを味方に、その圧倒的な流通網と「共闘」しながら、商流をクリエイティブに組み替える回路を開く。それらのプロセスを経て生まれたモノたちは、私たちに新しい未来を見せてくれる。

[A] 接続
D-9「暫定と生活者」全体議論
暫定性の中だけでは長期的なドーパミンは出ない

[B] 接続
D-13 解築停留所

[C] 接続
D-16 ガラスアップサイクル WS

[D] 接続
P-24 解体材デモオークション

[E] 接続
P-14 ReLink

泊まる

3月1・2日、アーティスト10組が廃校に集まり、一泊二日の「廃校アートナイト」を実施した。

昼間に人がいた空間が、夜には違う表情を持つ。廊下の端まで見通せたり、教室の窓から外の光が差したり、暗がりの中で黒板の文字が浮かんだり。使われていたときには気にならなかった細部が、人がいなくなってはじめて見えてくる。アーティストたちは自由に歩き回り、座り込み、空間を探索した。

アートナイト以降、多くのアーティストが繰り返し校舎を訪れ、最後まで作品を作り続けた。廃校に泊まることは、消えゆく場所と暫定的な共住関係を結ぶことだ。いなくなる前の建物と、いなくなるまでの時間を共にすること。

消えゆく場所への応答

3月14日のグランドフィナーレで、14作品が展示された。

マーシーは教室一室に死化粧［＊5］を施す。テイロは校内で拾い集めた門札や標識をベンチの表面に再構成する。森岡は給食室のシャンデリアのステンドグラスと教室の床材を用いて、過去から未来へと移ってゆく高七小のレガシーを表現する。自由の魔女は降霊の魔法陣を床に描き、参加者とともに校歌を斉唱する。企画者でもある本多や二瓶は、彼らが「サルベージ」と呼ぶ廃材の発掘と微加工のプロセスによる家具や装飾品に、値札をつけて販売する。あえて金銭という外的な指標で価値をつけることで、使用されていない校舎という物体の価値を問い直す［＊A］。

目の前にあるリアルなモノや空間や人を直視して、どうしようもなく大きなうねりの中で小さな抵抗を続けているのが、解築停留所プロジェクトであり、それに賛同してくれたアーティストたちである。社会の論理を覆すことは簡単なことではないが、だからと言って全員がシステムに身を任せてしまうと多くのものが流されてしまう。消えゆく場所への応答。そこに紛れもないリアルがあり、ものと人が時間を過ごしていたという記憶を残す。それを弔い、次世代へと繋げていく。

モノの価値が決まるのは、作られたときではない。誰かが何らかの関係を結ぼうとした瞬間に、価値は生まれ直す。この校舎の材は今、それぞれの場所で別の時間を刻んでいる［＊6］。

（文・須藤望）



[5] 死化粧

死化粧とは、故人の顔を整え、あの世へ送り出すための化粧。校舎に死化粧を施すというマーシーの行為は、建築を死者として扱う葬儀的実践であり、解体を「終わり」ではなく「送り出し」として捉えるプロジェクト全体の精神と共鳴する。

[A] 接続

P-24 解体材デモオークション→148頁

値付けによる再価値化

[6]

When is architecture

ものは、壊れたとき、なくなるときにはじめてその存在が顕わになる。閉校から18年間、校舎は高島平の風景に溶け込んだまま誰にも意識されなかった。解体が決まったとき、住民たちははじめてこの建物を「建物として」見た。床を剥がし、手すりを外し、夜を明かす。解築停留所の一連の行為は、その「when」を意図的に設計し、建築との向き合い方を問い直す試みだった。
→［＊B］

[B] 接続

E-11 須藤望「When is Kameido Garage?」→95頁

E-11

When is Kameido Garage?

須藤望

私たちがモノをモノとして（再）認識する契機を、ハイデガーは「退隠」［＊1］という言葉で説明した。道具として正常に機能している限り、モノは人間の意識の背後に退いて存在する。その特性や価値が前景化するのは、それが壊れたときである。あまりにモノやデザインが便利すぎる、馴染みすぎていると、私たちはその価値や存在感に気づけなくなる。気づけないというより、そもそも意識の範囲の外に出てしまう。「壊れること」「不便であること」が、私たちに何かを伝えようとしている。

科学技術社会論［＊2］の領域には、インフラの社会学という分野がある。インフラは無数の人手による保守と、目に見えないコードやプロトコルの設計によって支えられており、だからこそ私たちは意識することなく都市生活を送ることができる。そのインフラの存在が再認識されるのは、震災や大規模障害といった「壊れ」や「不便」が発生する瞬間だ。ゆえに問うべきは "What is Infrastructure" ではなく、"When is Infrastructure" である、と提起されているそうだ。

ならば、同じ形式で "When is Architecture" を問うてみたい。私自身、亀戸ガレージに仮泊することがある。夜中、設備の作動音や外気の温度差、虫の発生に睡眠を妨げられるとき。大雨時の同時多発的な雨漏りや、地震時の築古建築からの緊急避難といったアクシデント。こういった出来事と遭遇するとき、建物は初めて「モノ」として立ち上がってくる。日中の作業スペースとしてのガレージではなく、故障や不便を携えたまま眠る場所としてのガレージ。壊れ／不便の「when」が頻発するこの建物は、価値を意識し、考える契機に満ちている。

数ヶ月前まで住んでいたシェアハウスでも、「when」を意識する機会があった。ネズミである。ある程度の築年数を持つ木造一軒家であり、その地区に生息するネズミの数も多かったため、以前から天井裏の足音は聞いていたのだが、昨年の夏、ついに表側に現れた。駆除する必要に迫られた私たちは、天井裏に赤外線カメラを仕掛け［＊3］、押入れの上の穴を金網で塞ぎ、サッシのわずかな隙間にコークを詰めた。普段意識しない建築の裏側が立ち現れてくる。さらに、老朽化した建物ゆえの駆除費用の扱いは一筋縄ではいかず、やむをえず契約の終了にまで発展してしまう。建築の法的な部分までもを直視することとなった。これがまさに、「終わり」の責任として建築が私たちに提示してくるリアルである。［＊A］

P-14

ReLink

次の社会へ、モノをつなげる

解体は、モノの終着点ではなく、素材が次の物語を得るための通過点である。ReLink が向き合うのは、廃棄と再生のあいだにある選択の余地。壊された建物の部材が、誰の手によって、どのような形で次の空間に生まれ変わるのかという設計の問いである。この暫定的な移行の過程にこそ、循環の文化を根づかせる契機がある。

合同会社 ReLink は、解体される建物から生まれる建築部材を、次の空間や次の使い手へとつなぐデザイン実践である。建築の解体を「終わり」ではなく「新たなはじまり」として捉え直し、リユース［＊1］材の価値を見直す仕組みづくりに取り組む。回収・流通・実装という一連のプロセスを通じて、建材循環を単なる資源の再利用にとどめず、そこに宿る記憶や意味までも次の場所へ引き継ぐことを目指している。ASIBA Creative Incubation 1 期のプロジェクトでもある。

期間　2023-
役割　プロジェクト連携
プログラム　Incubation 1 期、本多栄亮 ほか

壊すことから、つなぐことへ

建物が解体されるとき、そこに宿っていた素材や空間の記憶もまた、通常は途切れる。ReLink はこの断絶を前提とせず、解体を「新たなはじまり」の起点として再定義する。実際、2021 年度の建築工事出来高は約 29 兆 3000 億円、建材市場規模は約 5.9 兆円にのぼり、その 1% がリユース材に置き換わるだけでも約 590 億円規模の新たな市場が生まれる。

仕組みとしてのリユース、文化としてのリユース

ReLink の実践は、Business・Research・Design の三本柱で構成される。回収段階での調査、流通段階でのマッチング、実装段階での運用検証。この一連のプロセスを通じて、リユース材の流通を個別の善意ではなく、社会に実装可能な仕組みへと磨き上げていく。

素材を再利用することは、効率化の手段にとどまらない。ReLink が目指すのは、解体材が次の場所で新たな物語を紡ぎ直す「文化としてのリユース」である。新築主義や大量消費の美学に対し、21 世紀にふさわしい価値観を提示する試みでもある［＊A］。

（文・須藤望）



[1] リユース

使用済みの製品や部材を、形を変えずにそのまま再び使用すること。素材を溶かして作り直すリサイクルとは異なり、部材が持つ物語や記憶を保持したまま次の場所へ引き継がれる点に特徴がある。

[A] 接続
E-10 本多栄亮「解築から見る違和感 —— 素材をリユースで繋ぐプラットフォーム」
→91 頁



終わりを引き受けることは、しかし同時に、その建物ともっとも深く関わる瞬間でもあった。ネズミからも見放されなかった人間たちが、今度は雨漏りと共に暮らしている。しかもネズミにすら、ある程度の愛着を持ってしまっている。建築の壊れ／不便や害獣にすら向けられる、ある種のケアの精神なのかもしれない。

"When is Architecture" という問いは、いつ壊れるかではなく、いつ私たちがそれに手を差し伸べるか、を尋ねているのかもしれない。壊れることは、終わりではなく、愛着が生まれる隙間である。亀戸ガレージは、その隙間だらけの建物として、今日もどこかで小さく壊れている。

[1] 退隠

ハイデガーが道具分析で用いた概念。道具は「手許存在」として目的に向かって透明に使用されている限り意識されず、壊れて初めて「手前存在」、すなわち独立した対象として立ち現れる。この理論は後にハーマンらのオブジェクト指向存在論（OOO）にも引き継がれた。

[2] 科学技術社会論

科学技術を社会から独立した中立的なものとしてではなく、社会・政治・文化と相互に構築し合う存在として捉え、その形成過程や権力関係を分析する学際領域。STS（Science and Technology Studies）。

[3] 天井裏のネズミ

赤外線カメラには、ネズミの遊び・食事・排泄・交尾などあらゆる日常が記録されていた。天井裏＝床下は人間の外の世界だ。あるいは、リアルから漏れ出た集合的な夢のような場所か。村上春樹は人間のすぐ側に潜む動物に、世界の虚構性や鏡像性を託す。床下のアリクイ（夏帆）や地中のミミズくん（かえるくん、東京を救う）を、私たちはネズミという視えない同居人に見出していた。

[A] 接続
D-9「暫定と生活者」全体議論→ 118 頁

P-15

循環商社を見据えた
解体材リユースプロジェクト

解体現場を起点に、建材リユースの産業化を問う

解体材はカタログに載っていない。所有権も、品質保証も、流通経路も、既存の仕組みの外にある。このプロジェクトが向き合うのは、モノをモノとして扱えない構造そのものだ。暫定的なリユースを、例外から標準へと変えるために何が必要か。

「廃棄するより高い」。それが現在の解体材リユースを阻む、最も素直な理由だ。
ダイアグラムとシステムマップだけでは、モノは動かない。清水建設・ASIBA・ReLinkの三者が2025年9月に立ち上げたこの実証プロジェクトは、その構造的な障壁を現場から解きほぐすことから始まった。吉祥寺の解体現場でOAフロア材を実際に回収し、支柱の接着、運搬、品質評価という個別の障壁を一つずつ確かめた。「解体材リユースのアクチュアリティ」と題した3回のレクチャーシリーズでは、建材メーカーや産廃業者を交え、現場レベルで起きていることを共有する場をつくった。

期間	2025.09-
場所	温故創新の森 NOVARE
役割	リサーチ
パートナー	清水建設、ReLink

建設領域にいると「リユースは難しい」という言葉が念仏のように繰り返され、そういうもんだと刷り込まされてきた。たしかに、できない理由はたくさん思いつく。性能保証ができないから新築の構造要件を満たさない［＊1］。カタログがつくれないから事前に設計に組み込めない［＊2］。手作業で解体をして運搬をするよりも、重機で壊して新品を買うほうが安い［＊3］。日本人は新しいものが好き［＊4］、などなど。だがそのようなありきたりな言い訳を越えて広く業界を見渡すと、実はすでにリユースを実現している事業者が多数存在する。そのような隠れた地道な取り組みに光を当て、どのようにその手本から学ぶことができるかを模索した。

例えば、特定のOAフロアやタイルカーペットなどは、解体や改修の現場から手作業で回収し、場合によっては洗浄した上で再販売する、という事業を成立させている。しかも再販価格は新品価格の5〜7割と手頃で、リユースだから高い、という一般論は存在しない。あるいは厨房機器の買取再販を行う事業者は、全国に12箇所の修理再生工場を持ち、自社で修理をしている上に、倉庫内のほとんどの在庫はわずか2ヶ月で捌けて新陳代謝している。

もちろん、各社それぞれの不断の努力によりこの仕組みが成り立っていることは間違いない。だが同時に、工夫次第でリユースは可能になりえる、という明確な宣言でもある。むしろ、多くのサーキュラー担当者が掲げる制度設計や大上段の意識改革は、このようなアクチュアリティを伴った独自の実践なしには、現実を引っ張っていく力になりえないのではないだろうか。

（文・二瓶雄太）



[1] 中古材の性能保証

新品の性能は個体による差が少ないため、ひとつの型式で検査を通れば、その型式のすべての商品について保証をすることができるが、中古材は個体によって状態が異なるため、現状の性能保証の考え方では全品を検査する必要が出てくる。ましてや強度試験などの破壊検査になれば、全品検査すれば全品廃棄されることになってしまう。これが一般的な中古材の性能保証のハードルである。
OAフロアメーカーの共同カイテックは、自社のOAフロア（ネットワークフロア）についてリユースを行っており、自社製品ゆえに検査と保証のプロセスも社内で完結することができるため、リユース品についても一定年数の保証期間を設けることができている。

[2] 設計と材料発注の順番が反転する

リユース材を用いた設計においては、そのときどきで調達できる材料によって寸法や状態が異なるため、設計時点では材料の詳細がわからないことが多い。ベルギーのリサーチ&デザイン組織のRotorは、リユースの窓枠を用いた建築設計の際に、設計図面には調達する可能性のある窓枠のうち最大寸法と最小寸法を点線で示すことで、確認申請時には具体的な材料寸法が決まっていない状態でも申請を進められるような手法を実証した。
→二瓶雄太（2025）『解体の多義性をめぐる実践的探求：ベルギー、ノルウェー、日本の事例を題材として』修士論文、p.30

[3] 重機解体は本当に安いのか？

一般的に、重機で壊す解体は手壊しでの解体と比べて工期が圧縮されるため安くなるとされている。だが、手壊し解体を専門で行う解体職人の山口翔によると、木造民家の場合は手壊しと重機でさほどのスピードの違いはなく、むしろ手壊しのほうが細かい分別をしながら進めるため、解体後の分別・運搬コストなどを考慮すると、全体としては安くなる可能性もある、という。実際、廃棄物処分費が高騰する現代においては、混合廃棄物をほとんど出さない丁寧な手壊し解体のほうがトータルでのコストは安くなることは容易に想像できる。
→宮崎博文・田中圭・井上正文・高梨啓和・平田誠・羽野忠（2003）「手壊し法による住宅解体廃木材の再資源化」『土木学会論文集』No.748、pp.81-89

[4] なぜ日本人は新しいものが好きなのか

「建築の寿命」を専門とする小松幸夫によれば、日本人が新しいものが好きな理由のひとつには、技術進歩主義的な進歩史観が戦後から今に至るまで続いてることがあるという。戦後の焼け野原から再スタートした日本の住宅産業において、「新しい」ということは疑う余地もなく「よりよい性能」を意味していた。住環境も設備も家電も都市インフラも、「新しい」家ほど快適で便利で豊かであった。プラスチック製品の発明、空調機器の効率化、スマートホームなど、その傾向は20世紀を通して堅実に続いてきた。だが、今の住宅を見ると、果たしてそうだと言えるだろうか。10年前の新築と今年の新築で、性能はどこまで変わるだろうか。技術が飽和すると「新しい」こと自体の絶対的な価値は薄まる。それが今のレトロブームとどれほどの関係があるかは不明だが、「新しさ」を巡る価値観は大きく変わることだろう。
→小松幸夫（2016）『中古住宅の流通促進には何が必要か』日本住宅協会、2016年9月

P-16

ガラスアップサイクルワークショップ in 諏訪

ガラスに触れ、 地域に入り、 循環の接点を探る

ガラスは溶かせば何度でもつくり直せる。私たちが「ゴミ」と呼ぶものも、終わりではなく次のかたちへの「暫定」の状態にすぎないのかもしれない。この問いを、参加者自身の手で溶解・成形する体験から考えていく。

半永久的にリサイクル可能なはずのガラスが、大量に廃棄されている。

AGC・ReLinkとの共催で行われた本ワークショップでは、廃棄予定のガラスを資源として捉え直し、参加者自身の手で溶解・成形するプロセスを体験した。ガラスは思うようには溶けず、かたちにならない。温度や力加減を手探りで調整しながら、何度も試しては失敗し、少しずつ技術を体得していく。そうした地道な試行と好奇心を支える工房という場のあり方、そしてモノの所有から循環への転換を、リユースやシェアの発想とも重ねながら考える機会となった。

ガラスは、溶かせば何度でもつくり直せる素材である。一度かたちを得たグラスや器も、不要になれば再び熱を加えることで、別のかたちへと生まれ変わる。この性質は、私たちが「ゴミ」や「不要なもの」と呼んできたもののイメージを揺るがす。捨てられたガラスは終わりではなく、次のかたちへの「暫定」の状態にすぎない。

AGCとの協力で企画された本ワークショップでは、廃棄予定のガラスを資源として捉え直し、参加者自身の手で溶解・成形するプロセスを通じて、モノの「完成」とは何かを問い直した。ガラスは思うようには溶けず、思うようにはかたちにならない。温度や力加減を手探りで調整しながら、何度も試しては失敗し、少しずつ技術を体得していく。そうした地道な試行と、それを支える好奇心こそが、工房という場を成立させていた。最終形を目指してつくるのではなく、いつでも組み替え可能な仮の状態として手元のものを扱う態度は、リユースやシェアの発想とも重なる。どうしたらガラスが、地域と人々の暮らしの中で、より豊かに循環していくのか。「ガラスをテーマにした空間」を、そしてその先にある「ガラス循環都市」としての諏訪の姿を描いてみたい。

ガラスを溶かし直すという行為は、単なるリサイクルの技術的実践ではない。それは、モノにも人にも「最終形」など本来存在せず、すべては暫定的な配置のなかにあるという感覚を、手を動かす試行を通じて確認する経験だった。（文・須藤望）

期間	2025.02-2025.03
場所	諏訪
役割	企画
パートナー	AGC、ReLink



E-12

デザインに埋め込まれた暫定性： YOHJOH (Kameido) ロゴ制作の舞台裏

望月良輔（neighby）
土屋志野（neighby）
聞き手：井潟瑞希（ASIBA）

――YOHJOH［＊A］の制作のプロセスの大枠をまずは伺いたいです！

望月：普通、VI（ヴィジュアルアイデンティティ）を作る場合は使い方として禁止事項を課すことで、いつ、どこにおいても同じ見た目になるようにするのがセオリー。今回はそういうルールのない状態で運用してもアイデンティティが失われないようにすることが最初の段階からコンセプトとしてあった。

土屋：亀戸のビル自体、普通は手を入れられない水道や電気に触れる。フォントも同じで、自分で作って使えるようになることは普通は思いつかないけど、それを実現するアクセシビリティがあるといいよね、という。

望月：同時にYOHJOHという一個の大きなプロジェクトに、小さいプロジェクトの卵が沢山ある企画と聞いていたこともあった。クリエイターを育成する場なら、作ってまた壊せるという魅力を反映させたくて、編集可能なフォントをイメージしてみました。YOHJOHがDIYだから、デザインもDIYにできるといい、という。

――そもそも当初はロゴを作る要件はあったけど、フォントはマストではなかったと。

望月：そうですね。ただYOHJOHのブランディングを一緒に考える「デザインパートナー」として、そもそもなぜ建築にロゴが必要なのか、から考えた。ひと言で言うと、建物自体とその内部で行われていることが必然性で結び付いてないから。例えば教会や八百屋は建築の目的と建築それ自体の必然性が、ひと目で合致している、ある意味で建物自体がメディアだから、ロゴは不要ですよね。一方で何にでもなれる白い建物の看板をコンビニから歯医者に掛け替えることはよくある。

P-17

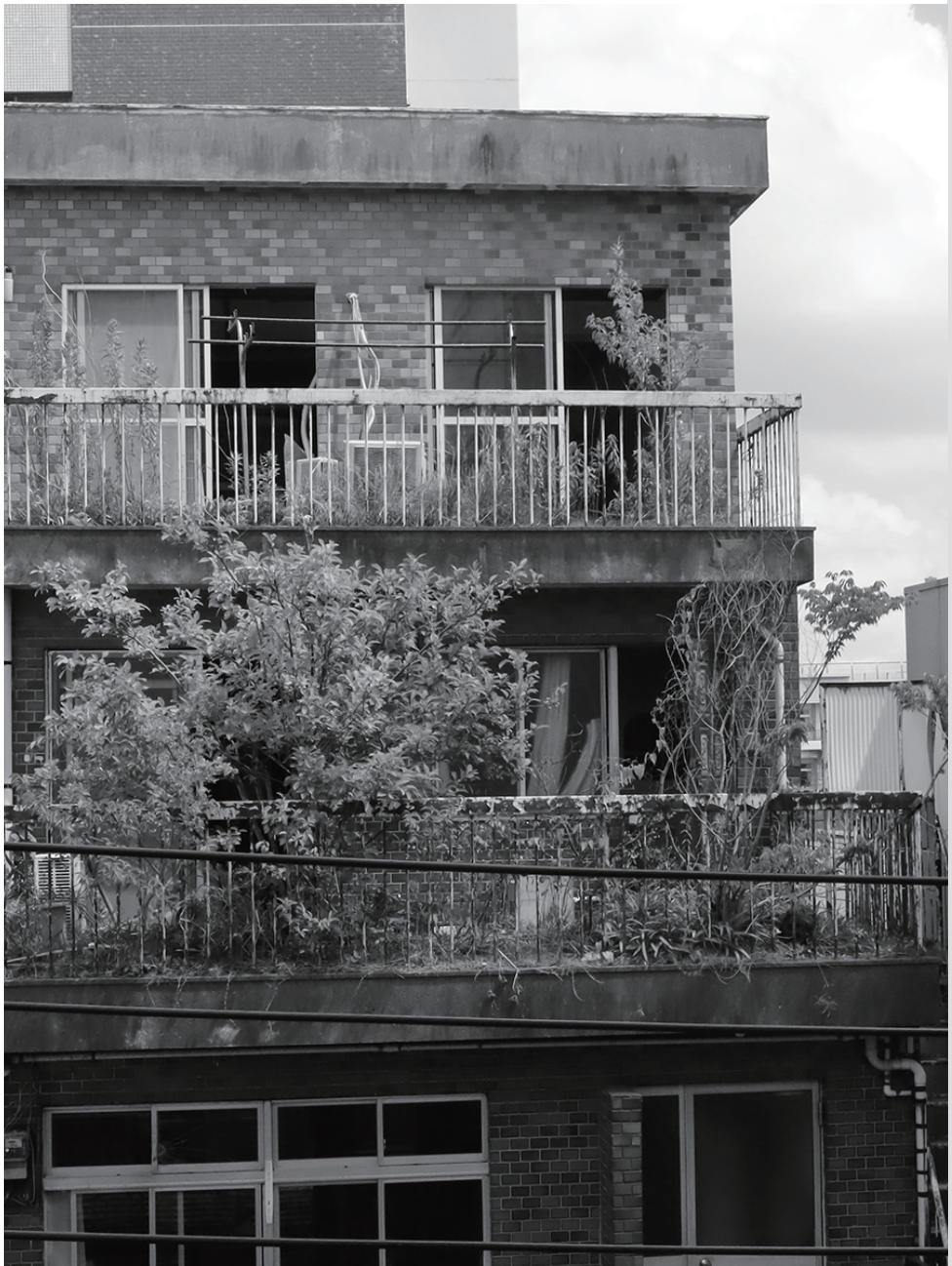
YOHJOH (Kameido)

6 ヶ月の自由な挑戦を、解体前の自由なビルで

計画ではなく、片付けから場所は始まった。解体まで、という終わりが決まっているから、原状回復を気にせず使える。暫定であることが、自由の条件になっている。借りることと使うことと壊すことが、ここでは区別されない。

解体前のビルを、借りた。片付けから始まった。

亀戸にある古いビルの数十万円規模の廃棄物撤去を、自分たちだけでやることから始まった。大掃除祭、解体祭、バリバリ祭。壁を剥がし、ゴミを出し、キッチンをつくった。雨漏りもした。ネズミも出た。そうして生まれたのが、24 時間使えるシェアガレージ。木工、大型 3D プリンタ、大判印刷機、シルクスクリーン、旋盤。解体前だから原状回復は不要。汚してもいい、壊してもいい、作り直してもいい。2026 年 4 月からは YOHJOH (Kameido) として、6 ヶ月間のアントレプレナーレジデンスプログラムを開始した。



期間	2025.03 -
場所	亀戸
役割	企画、施工
パートナー	ニチレイマグネット、neighby、Blankspace ほか

E-12　デザインに埋め込まれた暫定性

――ロゴや広告、つまりグラフィックデザインが一切剥奪されたら東京はどうなるか、を考える「TOKYO NUDE」[＊1] という作品を思い出しました。都市って剥き出しになると、まじで意味が消えて、不気味にすらなる。

望月：あるはずのものがない、リミナルスペースの不気味さ。YOHJOH はそういう「何にでもなれる」都市の建物ではなく、固有性を持っていて、だからむしろこの固有の場所に結びついたロゴが建物の外に伝わっていくイメージが大事だと思った時に、完全に整理された文字がこの建物と同じものを持ってるんですか？って言ったら、違う。そこから生まれていった。これは建築だけでなく、グラフィックデザイン全体に関わる話で。スーパーの野菜売り場では野菜自体が「このトマト赤くて美味しそう」みたいにメッセージを伝えるメディアになるからロゴは不要だけど、カップ麺売り場にはグラフィックデザインが溢れている。基本的にグラフィックデザインは、文脈から切断されたモノに再び意味を付与するために、必要とされる。

――そのうえで YOHJOH のフォントでは、どのような使われ方をデザインしたのでしょうか？

望月：そもそも YOHJOH のフォント、よく見るとちょっとおかしい。中央線が揃ってないし。普通はロゴにはグリッドが引かれており、それで複製可能になる。YOHJOH の場合、マスターデータ自体、全部が必然性のない場所にものが置かれているから、他の人が部分だけもらっても、全く同じものを組むことはできない。マスターデータが最初から変ということは、例えばステンシルで壁に刻んだ時にちゃんと整ってなくとも、YOHJOH のルールを逸脱していることにならない。YOHJOH の下の「(Kameido)」は敢えて右にズレているからこそ、自分なりに真ん中ぽくしてみようとか。そういうシステム外の身体性が残されている。リミナルスペースと同じで、きちんとしたロゴだと「そこにあるはず」のものがズレている瞬間に「不気味」な印象を与えてしまう。(YOHJOH の) 入り口のステンシルは、もともとズレていて、他の仕方でズレることもまた想定しているから、不気味ではない。だから YOHJOH の名を冠した拠点を増やしていくことを考えたとき、少しずつ変わっていっても、YOHJOH らしさは残るはず。それがこのデザインの暫定性で、造形的な強さなのかなと。[＊B] 何よりロゴを使う側が楽しむ余白がある。デザインソフトにはボタン一発で全てを真ん中にするボタンが備わっていて、そこに暫定性はない。

捨てる

最初にやったのは、ゴミを捨てることだった。

亀戸の古いビル［＊1］を借りたとき、各フロアには前の居住者が残した荷物が床から天井まで積み上がっていた。その量は、数十万円規模の廃棄物撤去を業者に頼んでもおかしくないほどだったが、自分たちだけで引き受けることにした。大掃除祭、バリバリ祭［＊2］。名前をつけて告知すると、思いがけない数の人間が集まってきて、壁を剥がし、床を磨いていた。祭という形式が、いかに建築やクリエイティブに興味のある人間を引き寄せるのか。ゴミを片付けることは、場所を作ることそのものであった。

暫定的に借りた場所は、暫定的には終われない。「ここを最後、誰が片付けるんだろう?」。終わりの責任の所在こそが、暫定であることの裏側の問いだ［＊A］。

作る

床が出てくれば、使えるようにする番だ。

キッチンをつくり、作業台を据えた。シルクスクリーンの台を搬入し、大型 3D プリンタを置く。木工工具、旋盤、大判印刷機まで揃え、24 時間使えるようにした。ニチレイマグネットの協力で、マグネットを活用した家具［＊3］も増えていった。食器掛け、窓カーテン、本棚。どれも既製品ではなく、この場のために考えられたものだ。庭は Creative LAB に参加した庭チームが設計し、屋上では招かれたクリエイターたちとのパーティが繰り返された。5 階には Blankspace［＊B］チームがプロトタイプの POD を設置し、個室として使っている。

雨漏りもした。ネズミ［＊4］も出た。そのたびに対処したが、計画通りに進んだこ



[1]
解体前のビル

取り壊しが決まっている建物は、固定資産税や用途変更の手続きが通常と異なり、短期かつ柔軟な利用契約を結びやすい。都市の中で最も自由な場所は、しばしば「もうすぐ存在しなくなる場所」である。

[2] 祭

人は「祭」という一文字がつくだけで足を運んでしまう。ニ瓶が企画する一連の「解体祭」企画の一つとして、亀戸をハレの場へ仕立て上げた。

[A] 接続
D-9「暫定と生活者」全体議論

終わらせることの難しさ

[3] マグネット家具

強力なネオジム磁石は接着剤や釘とは異なり、力を加えれば原状に戻せるという特性を持つ。固定と可逆性が両立する数少ない技術のひとつであり、暫定的な空間と極めて相性がいい。

[B] 接続
P-18
Blankspace
→110頁

[4] ネズミ

亀戸利用者の数人は、その前に住んでいたシェアハウスをネズミ被害で追われている。マルチスピーシーズのリアリズムとでも言うべきか。人間と自然の線引きをどこまで引くべきかという、従来の問いに引き戻されてしまう。いまは、ダンゴムシやゴキブリ、鯉、蚊などとも一緒に平和に暮らすことができている。

――真ん中に置かれるっていうルールがなくなった瞬間に「今たまたまその位置にある」という意味での暫定性が生まれるというか、グラフィックデザインに暫定性が埋め込まれていると。なかなか普通ない話ではないかと。

望月：最終的には関係性と資本の話だと思うんですよ。損得の取引においてグラフィックデザインが暫定的になってるっていうのは、損な契約になってしまって、歓迎されない。明らかにまっすぐで汎用性が高いものの方が、便利じゃないですか。今回、なんでこういう「暫定的」なものが生まれたか？って言ったら、シンプルに ASIBA と neighby の関係性がわかりやすい損得じゃなかったからだと思う。ロゴとしての便利さで言ったら損かもしれない納品物だったとしても、生まれてるデザイン上の面白さとか、おかしさが、本質的な納品物だとお互いに合意が取れているから、暫定的なものができたっていう話に結局行き着く気がしていて。でもデザインとして驚かせる、みたいなところにお金を払ってもらっているという点では、損得は超えてるけど、経済的関係はちゃんと発生している、という。

[A] 接続
P-17 YOHJOH (Kameido)

[1]TOKYO NUDE

写真家・リタッチャー（retoucher）の安藤瑠美による作品。レタッチのスキルによって電柱や広告を剥ぎ取ることで都市を「裸」にする試み。九段理江による芥川賞受賞作『東京都同情塔』の表紙にも使用されている。

[B] 接続
D-9「暫定と生活者」全体議論

暫定と計画を両立させること。

とはほとんどない。建築史家の加藤耕一は、建築をシェリングやゲーテが用いた「凍れる音楽」という比喩に対して、物質である建築は時間の中でままならない変化にさらされ続けるのだと問い直している。［＊5］亀戸ガレージの雨漏りやネズミは、まさにその物質性を日々こちらに突きつけてくる出来事だった。完成した彫像のように静止していられる建築などどこにもなく、ここではただ、起きたことに手を動かして応えていくしかなかった。

道具を自分たちで揃えていったのは、その応答のための条件だった。イヴァン・イリイチは、自立共生（コンヴィヴィアリティ）と呼ぶ生き方を守るためには、人々が自分たちで統御できる道具を手にしていることが欠かせないと論じている。［＊6］工具や機材を業者任せにせず、自分たちで選び、使い、直していく。それを通じて、この場所はようやく自分たちのものになっていった。

YOHJOH は DIY でいい、合意形成と共同体の目的に叶っているかどうかだけでいい、という場所だ。発注者側にリアリティがあり、日常的な変化を察知するのが早い。建築家やデザイナーを必要としない「第二パターン」として、この場所は機能している［＊C］。

描く

ロゴは、デザインコレクティブの neighby に依頼した［＊D］。

「養生」という建築用語を引用した YOHJOH というネーミングには、ものをつくる場所を守り支えるという意味が込められている。独自書体を開発し、それをコミュニケーションの軸に据えたヴィジュアル・アイデンティティ。ロゴを構成するオブジェクトは意図的に余白が不揃いで、ガイドラインのほとんどは推奨にすぎない。使い方は決まっておらず、解釈の余地が残されている。ある程度の型を決めながら、自由に使ってもらえる仕組みをつくる。それは計画でありながら、その後の暫定的な想像の責任を負うことでもあった［＊A］。

完璧に整列させることを意図的に避けつつも、いわゆる「うすらグラフィック」［＊7］的な、秩序の撹乱方法を同時代的に読み合うようなアプローチとも違う造形を目指した VI 群。それは、完璧な計画の下で行われる今日的なブランディングデザインに対する問いから生まれた。



[5]
凍れる音楽

建築をシェリングやゲーテが用いた「凍れる音楽」と呼ぶ比喩に対して、加藤耕一は問い直す。「時間の中の建築は、物質であるがゆえに、ままならない時間変化にさらされている」。亀戸ガレージの雨漏りやネズミは、建築の物質性を毎日突きつける。
→加藤耕一（2025）『建築のラグジュアリー：物質と構築がつむぐ建築史』東京大学出版会

[6]
自分たちが統御する道具

イリイチは「自立共生（コンヴィヴィアリティ）の防衛は、自分たちが統御する道具を装備した大衆によってひきうけられてこそ可能だ」と述べた。24時間使える工具と機材を自分たちで揃えていくことは、場所の自治の条件でもある。
→イヴァン・イリイチ（2015）『コンヴィヴィアリティのための道具』筑摩書房〔原著1973〕

[C] 接続
D-9「暫定と生活者」
全体議論→121頁

発注者にリアリティがあり自立自活できるパターン

[D] 接続
E-12 neighby
「デザインに埋め込まれた暫定性：YOHJOH (Kameido) ロゴ制作の舞台裏→101頁

E-13
亀戸日記
–2025 年 8 月〜 10 月

二瓶雄太、山路湧、（＋重松希等璃）

2025/08/24 山路 4F キッチンが…

帰ったらキッチンがこんな感じになってた笑

水漏れ箇所が露出したので、直そうと思います



2025/08/24 山路 ナスパーティーをしたよ

ハヤシカイトが友達を連れてきて、ナスパーティーをしたよ。

デザイナーの仲子君の料理が抜群に美味かった。

ガスコンロ 2 つで 3 階で料理できた。ただやっぱりシンクがある 4 階でやりたい。

2025/08/26 山路 3 階の納戸の天井が崩落したよ。

4 階の水道漏れが 3 階に浸透して天井が落ちてきたよ。

部屋までカブトムシくさいね。

カビだらけでぐろい。なんとかします。

2025/08/28 二瓶 ベランダでサイレント焼肉したよ

ちょうどいい夏の夜の気温になってきて、肉を食いまくった!騒ぐとまた怒られるから笑うの必死にこらえてた。これは定期開催確定［＊1］。



2025/08/29 二瓶 Greg が泊まり始めたよ

Greg は 2 年前の佐木島の解体祭［＊2］で出会ったアメリカの大学生!会った時はまだ初々しい 1 年生だったけど、もう今では有名な企業と業務提携して靴のデザインやってるらしい、爆成長。亀戸のソファ借りる代わりに解体手伝う!ということで、参戦。

開く

2026 年 4 月、YOHJOH［＊8］はアントレプレナープログラムとして一般に開いた。

30 歳以下のクリエイターや起業家を対象に、6 名を採択する。使用期間は 6 ヶ月、利用料は月 4 万円、水道・光熱・通信費込み。汚していい、壊していい、作り直していい。原状回復不要の解体前のビルだからこそ成り立つ制作環境がある。解体までの時間は最初から決まっているからこそ、この 6 ヶ月は次のフェーズへ飛び立つための足場になる。暫定であることを、プログラムの条件にした。

わたしたちは日記［＊F］を残している。この建物を使っている、あるいは最後に使うことになるであろうわたしたちが、ここで何を考え、何をつくり、何を失敗したかを、誰かがいつか読めるようにしておくために。記憶は、いずれ解体されるこの場所に残せる唯一のものかもしれない。借りることは、返すことへの問いを内包している。借りた側にできる返し方があるとすれば、それはきっと、ここで起きたことを誰かに渡せる形にしておくことだ。

（文・須藤望）



[7]
うすらグラフィック

『Graphic Design in Japan 2012』（六耀社）にて、グラフィックデザイナーの原研哉が用いた言葉。グラフィックデザイン史における正統から照らし合わせると未完成で不安定だと思われるような造形手法が同時代的に共有されていることを指摘し、そのようなムーブメントを前にすると体系だった手法で正統に質を高めたグラフィックデザインが野暮に見えてしまいがちなことに言及した。→［＊E］

[E] 接続
D-9「暫定と生活者」全体議論→ 118 頁

[8]
YOHJOH プログラム

さまざまなジャンルの若手アーティストが集う。映像ドキュメンタリー、プロダクト、グラフィック、現代アート、建築、批評、起業など。

[F] 接続
E-13 二瓶雄太＋山路湧「亀戸日記 – 2025 年 8 月～ 10 月」→ 107 頁

2025/08/29 二瓶 キッチン・トイレがばり綺麗になったよ

キッチンの床と天井を解体!空気が綺麗になった感じがする。和室との境界はまだ使えそうだから柱と鴨居だけ残してみた。

トイレも女子が使えるくらいには綺麗になったはず［＊3］。

ニチレイ水道にトイレ・キッチン・洗濯機を完全に切り替えた!元の配管は元栓から閉めました。これで漏水はなくなる、はず。

2025/08/30 二瓶 佐木島チームが勢揃い

たまたま東京に集まってた佐木島解体祭［＊2］チーム（Brian、Mai、Greg、Goro）が亀戸で集合!吾郎は見学に来たつもりだったのに、見てたら解体したくなってしまい、参戦。寝室脇の水漏れ天井をひとりで解体してくれた

2025/08/31 二瓶 POD［＊A］が立った!ショールームになった!

コンペに出すにあたり、ただコンペをするのでは割に合わないから、プロジェクトを進めるための締切にしよう、ということになり、締切までにショールームを完成させることになった。2 徹で死ぬかと思ったけど、リアル制作班とボード制作班がそれぞれがんばり、ばりかっこいいショールームができてしまった。

2025/09/01 二瓶 キッチン復活

キッチンをとりあえず足を組んで復活させた!これで食器を洗える。

2025/09/07 二瓶 4 階床打ち!　謎のフォロワー祭り

山路がバズりすぎてちゃんとインフルエンサーになり［＊4］、知らないフォロワーから手伝いたいという DM がたくさん舞い込んできたので、その人たちを呼んで作ってもらうことにした!　暇そうな若者が 6 人もきた笑、インフルエンサーすごい

4 階の天井を剥がし切った!　広い!　床の打設もした、難しかった、けど完璧じゃなくてもいいよね



P-18

Blankspace

空きビルを起点に、移動可能な生活基盤を実装する

空きビルの面白さは、期限が決まっていないこと、予測不可能性を抱えていることである。時間的にも空間的にも暫定的な都市の隙間を、誰が、どのように使う権利を持つのか。ルフェーヴルが「都市への権利」［＊1］で問うたのは、まさにこの占有と用途の再配分をめぐる闘争だった。Blankspace のカプセルは、この権利を恒久的な所有としてではなく、移動可能な暫定性として引き受け直す建築的宣言［＊2］である。

———————・———————

東京で空きビルが増加している中、それらを負の物件として見なすのではなく、むしろ空きビルだからこその価値を引き出したい。そのためのブランドが Blankspace だ。技術的・美的・文化的な仕掛け、デザインを凝縮したプロダクトとして、3 つのプロダクトラインを制作している。

生活機能全般が揃ったカプセル、シャワーブース、キッチンブース。既存のインフラを直さなくても、あるいは使わなくても、このプロダクトを置くだけで水や電気などのインフラが賄える。オフグリッドという考え方は、空きビルという暫定的な都市の隙間における重要な条件である。今すぐに解体されてしまうという可能性を携えた空きビルにおいて、このカプセルは、躯体解体後も次の建物にそのまま持っていくことができる。モビリティ的な空間プロダクトとして展開できる点に、建築的、SF 的、事業的面白さを見出している。

期間	2025.06-
場所	都市の空きビル
メンバー	山路湧（CEO）
	林海人（Designer）



[1] 都市への権利

都市空間を誰が所有し、誰が使う権利を持つのか。
→アンリ・ルフェーヴル（2011）『都市への権利』筑摩書房〔原著 1968〕

[2] カプセル宣言

建築を固定された恒久物ではなく、交換可能な単位＝カプセルとして捉え直す。
→黒川紀章（1969）『ホモ・モーベンス：都市と人間の未来』中央公論新社

2025/09/13 ニ瓶 大雨で、水漏れまぢやばい、甚大な被害［＊5］

屋上のコンクリがもう防水オワてて、屋上から漏れて、5 階のスラブも漏れて、4 階のスラブも貫通して、3 階の山路に降りかかった

2025/09/16 キラリ 初めて亀戸にきたよ

お土産持ってきたからたべてね

パディントンのカンカンはかわいいから回収するね

2025/10/02 キラリ キラリボックス作ろうとしたら棚になっちゃった

キッチンの扉と竹中サーキュラー展［＊B］の什器として使ったちぎったスライディングドアで作ったよ

結構重い、車輪つけたい

[1] 屋上のパーティー

会議、制作、見学、雑談などさまざまな訪問者がいる亀戸ガレージにおいて、屋上での焼肉パーティは、初めて会う人同士を繋ぐ重要なイベントとなっている。

[2] 佐木島の解体祭

ニ瓶が 2023 年から瀬戸内で続けている営み。解体を祭としてみんなで行う。島だけでなく日本全国から集まった人たちとのコミュニティは今でも続いており、時折、亀戸に集合している様子が目撃される。

[3]「女子」の環境

少々野生な住環境なのもあり（住環境それ自体だけのせいにはしないが）居住者は男性の方が多かったり、「YOHJOH には障害のある人は住めないのでは」といった意見もあったり［＊C］、もう少し亀戸にフェミニズムやケアの実践も必要では、という視点もある。これを書いている筆者も一応女性だが、亀戸に仕事をしにきてそのままみんなと飲んだり泊まったりすることや、ドアの位置が変われば女子?更衣室ができる［＊D］等、ひとつ屋根の下で蠢く公共性や政治性を目撃することをなんだかんだ楽しんではいる

[A] P-18 Blankspace

[4] バズり

「東京の激ヤバビルでリノベとものづくりをする若者」として Instagram のリールなどでバズる山路。面白いことをしている人の周りには、面白い人が自然と集まってくる。

[5] 大雨の被害

この ZINE を編集している 2026 年夏現在でも、複数箇所での同時多発的な雨漏りに苦しめられている。対症療法的にポリプロピレンフィルムを漏斗のように天井へ取り付け、垂れてくる水をバケツへと誘導する簡易システムを作ってみた（が効果は薄い）。終わりが決まっている暫定利用ならではの割り切りである。

[B] P-24 解体材デモオークション

[C] D-9「暫定と生活者」全体議論

[D] D-6「公共と市民」全体議論

P-19

八重洲空き地暫定利用

都市のすきまの、アクティベート

再開発待ちの空き地はたくさんあり、小さい敷地ほど暫定利用がされにくい。しかし、都市の中の小さな隙間だからこそできる、人々のふるまいや集いかたがある。暫定利用は、やがてその場にいられなくなることを意味する。しかし、もしかするとそこでできた体験や出会いは、これからも長く続くものになっていくかもしれない。

半年間のチャレンジキッチンのための、屋外空間設計。場所は、東京建物が所有する八重洲の空き地。リジェネレーション［＊1］の文脈から、木材利活用・循環、タープ幕材のリユース、そして場所の再利用まで幅広い「暫定利用」が絡み合っていた。実は、そうした社会へのまなざしと同時に浮き彫りになったことは、デザイナーとは何であり、ASIBAがデザインをする理由は何なのかということである。ASIBA・コレクティブ・デザイナーなど、さまざまな関係性を大きく見つめ直す1つのきっかけでもあるプロジェクト。

期間	2025.10 - 2026.03
場所	八重洲
役割	企画・設計・施工
パートナー	東京建物、&kidea、東京チェンソーズ、HOZUBAG

半年間だけの都市のすきまで

東京建物が所有する八重洲の空き地で、半年間のチャレンジキッチンのための空間設計。

リジェネレーション［＊1］の文脈で始まったこのプロジェクトは、乾燥前の木材を使用してデッキ空間をつくることが要求された。

私たちは、木材の乾燥場で並ぶ材料のように、少しずつ乾燥のための隙間［＊2］を開けながらデッキを作ることにした。

そうしてできた隙間にぴたりとはまり、椅子とコーヒーテーブルがスライドして組み替え可能となる。乾燥場の状態を再現してデザインへ昇華した。ここに訪れる人たちの「屋外都市でのふるまい」が、少しだけ変わる。

半年経つと解体・加工され、流通に回ったり、東京建物の本社の家具に使用されることを想定している。

日除けのタープは、パラシュートの廃材をアップサイクルしている企業・HOZUBAGさんに制作をお願いした。施工時に問題があっても取り替えられるように余分に発注してある材料は、YOHJOH (Kameido)［＊A］に自ら運搬し、内装や什器の施工に転用した。

狭くて暗い東京の小さな空き地はたくさんある。それぞれの小さな種地が、やがてその場所単体のリジェネラティブな動きから、都市・面的なアクティベーション［＊3］となるだろう。

[1]
リジェネレーション

本来は森林や土壌など、生態系が自らを回復させていく力を指す言葉。近年は都市開発の文脈にも転用され、「壊して終わりにしない」設計姿勢を指すようになった。今回は建材そのものが乾燥という「回復」の途中にあり、デザインもその状態に合わせて変化する前提でつくられている。

[2]
乾燥のための隙間

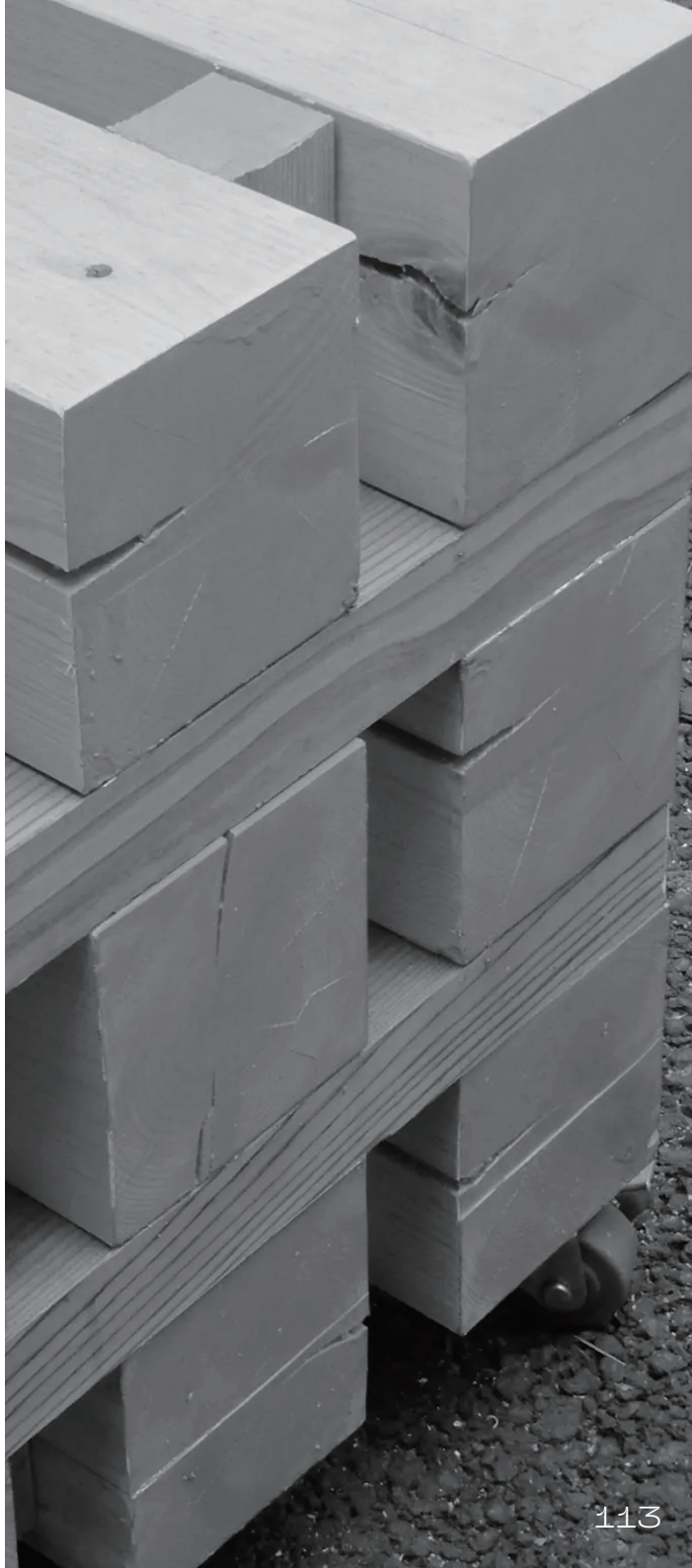
木材は一定期間で伐採が必要で、伐採後乾燥、皮剥き、木加工、流通の流れをとる。それぞれ大きな場所や長い時間などのコストがかかる一方で、それを行える人材が不足している。木をただ使うことだけでは救うことができない問題が多い一方で、多くの人がそれを知らない・教えられていない・わからない状態現状がある。いかにそうした本質的な問いに対して、クリエイティブにレスポンスできるか。

[A] 接続

P-17
YOHJOH (Kameido)
→102頁

[3]
アクティベーション

西欧に留学していると、リユース系のプロジェクトを対象に建築関係者がよく使う言葉として、「activate（有効化する）」と「intervention（介入）」はよく聞くワードに挙げられる。日本語ではあまりこの用語は使わないが、秘めたるポテンシャルのスイッチをオンにする「アクティベート」、手を加えて状況を整える「介入」のように考えると、とても繊細な言葉遣いで良いな、と思う。



みんなで決める、
みんなでつくる

今回のプロジェクトの什器制作は、木材ワークショップを得意とする木工房 &kidea. さん主導で、「DIT（Do It Together）」をテーマに、プロジェクトメンバーとその友人などを集めて行われた。

ワークショップ当日は、すでに什器のために材料が &kidea. さんによってキット化されており、ニス塗り、ビス打ち組み立てを数人人グループで進めた。

設計サイドでも「みんなで決める」［＊4］ことを目標に、常に複数案の提示とそれを元にしたディスカッションベースで設計を決定した。

自分が決めた、自分が作った、という感覚からわく愛着と体験を意図したプロジェクトである。



民主化とアノニマスと
コレクティブでのデザイン

このプロジェクトは、ASIBA におけるデザインワークのありかたを再考するきっかけだった。

「みんなで決める」ことに加え、ASIBA のような超流動的［＊5］な組織の中で、いかにそのポテンシャルを発揮し、デザインの強度と ASIBA の理念を保てるかも大きな問いである。

プロジェクト・ASIBA に関する丁寧なオンボーディング、デザイナーとしての興味・やりたいこと・ビジョンを共有するプロセスが不可欠である。
このプロジェクトでも、「自分たちがやりたいと思えるものだけを提案する」ことを徹底した。

そのために必要な、説明と要件、材料を整理・準備する。

やりたいことを、社会や協業先の持つイシューや要望に翻訳することが ASIBA・プロダクトアウト的な手法ではという仮説を持っているからである。

超流動だからこそ、私たち自身とプロジェクト両方に対する本質的な向き合い方を、丁寧に砕いていかなければならない。

（文・重松希等璃）



[4] みんなで決める

デザインやそのプロセスを開いていくことは、愛着が湧きやすいー方、デザインやものがアノニマス / 平易になる可能性を孕む。さらに、AI に代わられるデザイナーのように、生成者＋被消費者でしかなくならないように留意しなければならない。アノニマスになることは、「デザイン」に関する一貫性やイメージが薄くなることである。ASIBA のつくる「物」が、何を語れるのか。デザインのプロセスを開いたとて、それだけは譲ってはいけない軸となる。その解のひとつが、今回のリブランディングにおける「アジェンダ」であるはず。

[5] 超流動的

ASIBA でいう「超流動的」は、同じ会社の中でただ毎 PJ でメンバーが変わる、という程度のものではない。学生も社会人もいて、みんな二足以上の草鞋である。別の仕事で島にいて連絡が取れない、学業の最終提出で忙しい時期で時間をセーブしたい、個人の制作展示前は集中したい、なんてことはよくある。出たり入ったり。みんなが異なることをやるからこそ、コレクティブとしての良さや面白さがある。さらに言えば、ASIBA のクルーではないけれど、「今回はこの人と一緒にやったら面白そう」「強度が高まる」そう思ったら、すぐにプロジェクトへの参加を打診する。終われば解散する。この八重洲プロジェクトでいえば、秋山はあくまでも重松の同世代の友人であり、コラボレーターとして献身的に参加してくれた。一度チームとしては解散するが、のちの三茶プロポーザル（「公共と市民」P-9 参照）で再度協働することになる。



D-8

ゆく河の流れは絶えずして、それでもここで泳ぎ続ける

二瓶雄太

「暫定結婚」という言葉が印象に残った。

新卒で入った企業は 3 年で転職する。新居の家具は全てジモティで拾い集め、退去するときはジモティで送り出す。マッチングアプリは新たな出会いのハードルを極端に下げた一方で、一度きりの付き合いも増えた。これまでのように長い時間をかけて築かれる関係性は稀有になり、職場も所有物も人間関係も、あらゆるものが流動化していく。このような「Z 世代的」な潮流を踏まえると、全体議論の中で扱われた「暫定結婚」なる概念は、一見すると非常にドライで刹那的に聞こえるかもしれない。長期的な信頼関係を築くことが難しくなった若者の投げやりな姿勢と捉えられ、「一生愛する、と誓えないのか」といった批判が届くことも想像できる。

だが、むしろこの議論での「暫定結婚」のイメージは、自分も相手も社会自体もが容易に変わりうることを受け入れ、目の前の関係性と向き合うことで、この瞬間の中だけでも儚い永続性を見出すような視点だった。自分や相手の意思力や覚悟に関わらず、社会の激しすぎる流れにより全てが変わってしまうと知っているからこそ、「いつまでも変わらないこと」を約束するのではなく、「いつ変わるとしても今、誠実であること」を約束する。選択的な「暫定性」に逃げるのではなく、必然的な「暫定性」に抵抗している。

主旨文を書いた当初は、建築を暫定的に扱うことで生まれる価値について考えていた。「暫定性」を選択することで、もっと自由に、軽やかに、空間を使うことができるのではないか、と。実際、関連するプロジェクトでは、オフグリッドの水循環システムや、リユース材の仮保管と再活用など、これまでの建築のプロセスには組み込めなかった仕組みが実現している。しかし、変化のスピードが加速し、社会が恒常性ではなく暫定性を前提として回るようになったとき、建築が教えてくれるのはむしろ「暫定性への抵抗」の方法論なのではないか。

何かをつくることや関係を築くことに必要なコストやエネルギーは限りなく小さくなり、その分だけ寿命も短くなる。一枚ずつ紙で刷っていた時代と比べれば、WEB 用のグラフィックデザインはほとんど即時的に生成・複製することが可能となり、イベントが終わればそのデータは部屋の壁にすら残らない。ビジネスモデルもブランドもアプリケーションも同様に、つくることのスピードや障壁が圧縮されていき、暫定性が増していく。それに比べると、建築をつくることにはまだまだ厄介で面倒なことが多く残されていると気付かされた。そして、その「面倒くささ」はつくることの意義や影響力を再認識する視点でもあった。

例えば、途方も無い時間をかけなければつくれない、ということ。物理的なモノを扱うからこそ、コピー&ペーストもできなければ、Ctrl+Z（元に戻す）も効かない。ひとりの人間でできることは限られているから、協力してつくらなければいけない。そのように時間と労力をかけなければつくれない制作は、過程が長く太いからこそ、つくられたタイミングですでに多くのつながりや愛着を生んでいる。

あるいは、つくったモノの処分に大きな「責任」が伴う、ということ。Delete ボタンで簡単に消去できるわけではないからこそ、つくったものを終わらせることの責任を誰かが引き受けなければいけない。その責任への自覚は、翻って、つくることの責任感や倫理を育てる。

暫定性は選び取るものではなく、私たちがすでに巻き込まれているこの社会の様相である。「つくる者」にとってその軽やかさは自由への誘惑であるとともに、責任や時間といった原初の感覚を取り戻すきっかけにもなるはずだ。

D-9 全体議論

開催日　2026.05.25（月）19:00-22:00
ファシリテーター　二瓶雄太

Q1. ある対象と「暫定」的な関係性を結ぶことの限界はどこにあるのか?

計画がつくる自由

西村　問いに対してグラフィックデザインと建築で若干答えが違う感じになったが、グラフィックデザインにおいては、「暫定」的か「計画」的かというグラデーションを自分で設計できるため、「限界はない」という答えになる。かつ、その暫定と計画を両立させることがいいグラフィックデザインである。

　建築の話をすると、終わりの瞬間だけは「暫定」的ではなく、そこに責任の所在が生まれるため、誰かが責任を取らないといけない。つまり、終わるときのことを計画してしまうのか、それとも、ずっと暫定的なままモラルハザードが発生するか。このような二項対立が生まれてしまう。

鏡　「責任」も キーワードとして出てきた。それこそ、ゴミを捨てるかどうかも、最後に誰が処理をするのか、という責任。その意味で計画とはその責任を先に負うことによって、その後の暫定的な状況を許容すること。例えば YOHJOH のロゴだったら、ある程度の型は決めているが、自由に使ってもらえるような仕組みを作っている。それは計画しているとも言えるが、その後の暫定的自由な創造の責任を負っているのかもしれない［＊A］。

井潟　このゴミって、それこそ核のゴミみたいなハイパーオブジェクト［＊1］っぽいものも想定されているんでしょうか?

髙野　ハイパーとまでは行かないけど、あまりに物量が多いミドルスケールのもの、かな。大量の、不要な、捨てにくい、モノ。

森原　結局、暫定的なものの限界とはなんだった?

髙野　グラフィックデザインにおいては、ない。建築など質量があるものに対しては、終わり。終わりが暫定的ではない、その責任を最後、誰かが負わないといけない。 誰かがつらい思いをするしかない、という限界がある。ここ（亀戸）を最後、誰が片付けるんだろう?という。

二瓶　解体するとして、解体業者に外部化しているよね。

井潟　二酸化炭素とかは?

鏡　二酸化炭素は残るものだから、ということ?

井潟　二酸化炭素は本来なら植物が回収してくれるはずだったが、そのキャパを超えててやばいっていう話。

二瓶　すごいわかる。例えば、二酸化炭素を排出しまくる会社は暫定的な存在と捉えることもできる。今だけを生きている会社という意味で、暫定的だといえる。だけどそれも 30 年前までは、そのスコープで時間を見ることはなかった。 次の世代への責任、という視点はそもそもなかった。それが比較的新しい考え方だとしたら、「どこまでを責任の範囲と捉えるか」の時間の長さが重要になる。

井潟　逆説的に気候変動の状況がはっきりして、二酸化炭素にベットする事業が暫定的に見えるようになった、ということもできる。例えば石油会社が地熱にもベットしなくてはいけない。もともと石油が「永久的」な事業だったはずなのに。気候変動に限らず、これまで暫定的だと思われてなかったものが暫定的に見えるようになったものは?という切り口で新しく社会、世界を眺められるかも。

髙野　「暫定」的な関係性の限界という問い自体が、暫定的であることに難しさが存る前提に立っている。逆にいえば「質量」があるために、計画することが可能な対象である。

グラフィックデザインの質量

土屋　「うすらグラフィック」について事前ワークで書いた。2012 年くらいから、グラフィックデザインの賞を取るものが、銀行のロゴとかではなく、すごい軽くて、余白が多くて、質量のないものばかりになっている。それを原研哉が「うすらグラフィック」と呼んでいる。例えば、亀倉雄策の東京オリンピックのデザイン［＊2］の時は、印刷に物凄くコストが掛かっていたからこそ凸版印刷に「申し訳ないけど、お国のために泣いてくれ」と頼み込んで印刷してもらっていたりする。その頃は質量を持ったものとしてグラフィックが捉えられていたかもしれないが、今は DTP［＊3］でその感覚がなくなってきたのではないか。だから、昔はもっと暫定と暫定じゃないグラフィックデザインがあったのではないか。

西村　私はフィジカルでレタリングもしていて、それは物体としての質量をもつ。だけどたくさん展開するために淡泊なデザインが流行っているのをみると、現代では質量を持つということ自体グラフィックデザインにとって適切ではない振る舞いなのかもしれない。

森原　責任を持たなくてもいいマテリアルになっていた、と。

西村　デザインに未来を持てないという考え方もある。美しいものに価値がなくなっていくというか、そこに比重が持てなくなって、学問や領域として研ぎ澄ましていく価値がないようになってしまっている。

森原　めっちゃわかる。

井潟　無力感、きた［＊B］。

土屋　しかも、どんどんインハウスデザイナーが増えて企業が内製化する流れになっていて、独立したグラフィックデザイナーに依頼しなくなってきている状況がある。しかも独立したグラフィックデザイナーたちは自分たちが作りたいものを作るから、その界隈だけで仕事をするようになって、二者の距離が離れていく。そこにグラデーションがないことは、デザイナーにとって本当にいいことなんだろうか。

Q2. 従来のリアリティの基盤が崩れていく中で、どのように新たなリアルを作っていけるのか?

モノの時間スケール

本多　一番盛り上がったのは、貸し借りの関係性。これまでは顔の見えない人からものをもらうことができる関係性がお金によって成立していたが、そういう関係性を介さない場合、具体的な人間関係や文脈にモノの価値が生まれるのではないか。そもそも全く新しいものはなくなって、何かのお下がりが増えてきたり。

　モノが発言するのか、人間が聞き取るのか、という話もした。人間がいないと、モノの良し悪しは語れない。そこから浮かび上がる人間の価値について考えていた。須藤が AI を対比的に出しながら、人間には「愛着」と「責任」しか、もう宿らないのではないか、と。専門性を獲得していくことや人の話を聞くことは AI にできて、これから信頼もできていくとしたら、最後、人間にしか取れないものは愛着や熱量を抱えることと、逆に責任を負うこと。

[A] 接続
D-6「暫定と生活者」→79頁

なぜ人間は計画するのか?

[1]
ハイパー・オブジェクト

「ハイパーオブジェクトとは、単に「大きなオブジェクト」ではない。地球温暖化は私たちの皮膚を焼き、地球規模に広がるウイルスは粘膜に付着してくる。（中略）ハイパー・オブジェクトは、大きなもののことを言うのではない。「ハイパー」は、尺度を超えていることを意味しているのだが、人間の手の届かないところで大規模に撒き散らされ拡散していく状況にある事物のことを意味している。モートンは、不気味さの感覚を、この状況に特有の感覚の一つとして捉えている」
→篠原雅武「ティモシー・モートンのハイパー・オブジェクトに関する覚書」人文書院 note https://note.com/jimbunshoin/n/n298f9eec68f1

[2]

日本のグラフィックデザインの黎明期に活躍した亀倉雄策の手掛けた 1964 年東京オリンピックのポスター。当時は最新技術で高価だった、グラビア印刷の多色刷りで印刷されている。

[3]
DTP

Desk Top Publishing. 文字通り PC でデザインが完結すること。

[B] 接続
D-11「技術と職人」章末論考
→156頁

「一つは、技を磨くことがもはや意味をなさないのではという無力感。もう一つは、知識が氾濫しすぎて、何が正しいのかがまるでわからなくなったという無力感である」

あと「when」について、モノの素材と時間について話した。木材は腐るし、鉄も腐るけど、コンクリートや石は腐らない。素材によって違うから、モノの適切なスケールが必要そう。

井澗　もし、本多さんがこの問いをもっといい問いにするとしたら?

本多　やっぱりモノについて考えると結局、人間がどうモノを考たいか、になる。物の価値自体を語るのは難しいし、モノだけでは自走しないと思う。そういう意味で「モノの価値がどう人間の幸せに寄与するのか」みたいな問いに結びつけたい。

須藤　あるいは「私たちがものに価値を見いだす時間スケールはどう変わってきたのか?」自分が「when is」という話をした［＊C］からでもあるけど、文明における関係性が「貸し借り」か「売り買い」か、も時間スケールの話だったりする。気候変動が顕在化してきたから未来の子どもたちに向けての政策や議論に目が向いているというのは、時間のスパンが長くなっているということ。逆に、情報技術の発展で、ショート動画とかも含め、変化のインターバルがとても短くなってきている。現代人の時間感覚が、今、両極で混ざっている。

西村　技術が発達することで遠さはなくなったが、逆に距離感の近さも捉えづらくなっている。画像や地図を拡大縮小したりすると、スケールがバグりまくる。だから、こういう（半公開編集会議のような）等身大の場は大事だよね。

森原　環境問題とかで時間軸が深くもなったし長くもなったというけど、めちゃくちゃ地球が熱くなったからといって、何かアクションを起こそうとしてるかというとそうでもない気がしている。自分と地続きになってない感覚。

須藤　それは、単にシンプルに長い時間を認識できないだけでは?

森原　でもそうすると、もう長い問題は永遠に解決できない。

須藤　だから、ショートになっていてやばい、という話かと。

井澗　ドーパミンが出ないから。

森原　長いものに対してドーパミンを出せるようになったらいいよね。 考古学とか SF とかだと、ドーパミン出るのに、なんで出ないのだろう。

須藤　出てる人たくさんいる。

森原　どうしたら出るかな。

暫定の中に永遠を見ている

井澗　改めて、二瓶さんがこの問いを立てた意図が聞きたい。

二瓶　まさに今の話で、暫定的なものしか捉えられなくなっていく怖さがある。長い vs 短い、と、計画 vs 暫定、みたいな二項対立が重なる部分と重ならない部分もある気がする。けど、石油使いまくる会社は暫定的だ、みたいな話の流れでいうと、暫定的にできることはもちろんたくさんあるが、それだけでは解決できないものもたくさんあるのではないかと思う。暫定性の中だけでは長期的なドーパミンはでないから、長期的な問題や事象は扱いきれないのではないか。例えば YOHJOH は暫定的なプロダクトだけど、これだけでは都市の大きな問題は扱いきれないなと思っていて、そこの回路が見つかったらいい。今ここで雨漏りを直しているのが長期的な何かにつながっているのかどうか［＊D］。

井澗　石油会社が地熱発電に進出するのは、どういうことなんですか?地球のもう少し大きなハイパーオブジェクト的な事業にベットするのはどういうことなのか?

二瓶　両方向ある気がするけど、そうせざるを得なかったという話もありそう。彼ら自身の生存戦略として、つまり、良き環境のためではなく、単純にもう石油がないから、次の事業に行かなきゃいけないから行っている部分もある。スコープは広がっているのだろうけど。

[C] 接続
E-11 須藤望
「When is Kameido Garage ?」
→ 95 頁

[D] 接続
P-17 YOHJOH (Kameido)
→ 102 頁
E-13 二瓶雄太・山路湧「亀戸日記」→ 107 頁

高野　でも、それはゲームデザインを人間がちゃんとやってるってこと。つまり本当に石油がなくなくなりそうだからやってるというより、石油だけで事業をしていることに対する市場環境が悪化しているから切り替える方が理由としては大きい気がする。別にまだ出るし。そういうマーケットになるように、みんなで頑張ってルールを変えてきてるからそうなってる。

井澗　本筋に戻るように喋るけど、日本で 2 番目に大きい湖がどこだったか知ってる人いますか?

須藤　八郎潟!

井澗　そう。秋田には八郎潟があったけど、戦争の賠償金の代わりに、オランダのコンサルを入れて干拓して、八郎潟を潰して、大潟村っていう農村を作った。しかも村ができた頃には減反政策で田んぼは要らなくなっていた。そういう時間のずれも結構ハイパーオブジェクトっぽいなって思う。資本の中心から相対的に遠い場所では、そういう時間のずれが歪み、さらには災いになる。

森原　暫定の中に永遠を見ている感じがする。終わりがあるかわからないけど、終わりがないかもしれないし、終わりがあるかもしれない。それでも今を捉えているっていう意味では、暫定の中に永遠を見ているんだろうなぁと。

井澗　米は未来永劫、ずっと日本人にとって必要だろう、みたいな「永遠」、それの上に築かれる計画。

高野　でも確実に終わりはある。 建物を建てるとか、そういうことに関してはそこに発生する無責任性、そこで暫定が永遠に続くと思ってる無責任性がある。

二瓶　誰かがその終活をしなければいけない。最近の終活で、子供に迷惑かけないように、と言うのと似てる。自分の人生を暫定的に生き続けて勝手に死ぬという話ではなく、自分の終わりに責任を持たなければいけない、みたいな。

鏡　永遠を見てる、はわかります。 今日で終わるかもしれないと思えるからできる。今日死ねるって思えるからなんでもできる。死ねる権利。

西村　逆に今、終活やってる人ってどれぐらいいるんですか?流行ってないのでは。

土屋　でも近くの写真館が終活用写真やってた。でも、それって自分が考えるだけの責任の問い方。自分はここまでやったら責任取ったって思いたいだけ。別に自分が遺言とか残して整理したとしても、本当に、責任をとれてるとは限らない。自己満に近い。

井澗　終活自己満説。

Q3.　生活者は建築家やデザイナーになにを求めているのか?

生活者は求めていない?

森原　答えは三パターンある。一個目は困りごとの解決。生活者が生活自体にリアリティがそもそもない。例えば、国会議事堂を作ろうっていうときに、これまで国会議事堂で議論したやつはいないから、空間は作れない。だから、建築とかデザインとかで形を与えた上で、日常が実行される。形が生活に先行する。第二パターンは、これは YOHJOH のパターンだけど、発注者側にめちゃくちゃリアリティがあり、日常的な営みがあり、日常的な変化を察知するのが早い場合は、そもそもそのイメージを形づくることや改善をすることに対して、建築家やデザイナーみたいな存在は求める必要がない。DIY でいい。合意形成と共同体の目的に叶っているかどうかでしかない。第三パターンは、生活者はリアリティを持っていて課題もあるけど、それを形作ることができない場合に、誰

かに代弁してもらったり委託する必要があり、その時は建築家やデザイナーの存在意義が生まれる。YOHJOH には障害のある人は住めないのでは、みたいな話。

井潟　窓を拭くとか、棚をつけるとかは、健常者しかできない。だから窓を開こうと思わなくても、窓が開けるデザインが必要になる。

森原　そうそう。なので問いへの答えとしては、生活者が何かを求めているというよりは、そもそもどんな人も日常を生きる生活者であって、大統領も首相も、生活者でもあり首相でもあるという関係性にあるし、建築家も同様だと思った。どこに生活のリアリティの所在があって、どこに生活を改善できる身体性があるかに依存するのでは、という結論になった。

髙野　最後のところに坂茂の話が出てきてるのはなんですか?

森原　坂さんは震災復興のプロジェクトとかやっている。

井潟　必ずしも健常者 / 障害者とかだけでなく、被災とかもある。話しながら、森原さんのいう「リアリティ」がいまいちまだわかってない。

森原　日常に対しての解像度 ..... ?

井潟　例えば亀戸だったらオリンピックめっちゃ近くて便利とか、そういうリアリティ?

髙野　どういう生活をしたいかのイメージがクリアであること。まちづくりワークショップやるときに、「ここにコンビニがほしい!」とかいっちゃう。

井潟　森原さんは建築家が要らない場合と、要る場合、みたいな話をする。

森原　そう、だから建築家が生活者になるべきだって論は、そもそも議論が違うんじゃないかと思う。大統領が生活者でもあるべきだ、とはならない。

髙野　歴史的な時間軸の中で、リアリティを持った人は増えていった?第一パターン、第二パターンの割合はどう変わっている?

森原　新たな社会像、ダイナミズムが生まれた時には第一パターンが必要ではある。でも、ダイナミズムがない時はいらない。

井潟　自分が「暮らしの手帳」の話をあげたのは、生活者はそもそも求めてすらいないんじゃないかという結論になりそうだと思ったから。「暮らしの手帳」の花森安治という初代編集長が激アツで、「商品テスト」という企画をやり続けた。赤ちゃんの重さの石を載せて、ベビーカーを 100 キロぐらい走らせて、いつ壊れるか調べるとか。一番クレイジーなのが、家を燃やすテスト。自分の家が全焼した経験から、いかに消防車が来る前に火を消せるかのテストをした。それが文字通りめっちゃ炎上した。「暮らしの手帳」は生活者そのものの視点で、何も求めてないというよりも、すでにあるものに対しての気迫とか、批判精神とか、すでにある商品を生活者の手に取り戻す行為。「道具」と聞けばどうしても作るための道具を考えるけど、壊すための道具もある。花森の考える道具は、家を燃やすマッチとかアイロンとか。今は開封動画が溢れていてアフィリエイトの仕組みもあったりして、花森のような批評的な態度が生まれにくい構造になっているのが今だけど、大事だなって思っている。

二瓶　パソコンのキーボードを買うときに「キーボード 比較」って調べると、「全部自分で試してみました」みたいなコンテンツがある。あれはアフィリエイト的な事業性から外れた生活者的抵抗に見える。

井潟　ちょっと狂ってる、全部試したんだこいつみたいな。それが今の批評的なあり方だなと。

土屋　作る側にはいかない、使うだけなんだ、とは思う。すごいリアリティがあるのに、作る側には行かないで使う側にとどまるのは、やはり「作る」と「使う」にすごい距離がある［＊E］。

[E] 接続
E-12 neighby「デザインに埋め込まれた暫定性：YOHJOH (Kameido) ロゴ制作の舞台裏」
→101 頁

亀戸のビル自体、普通は手を入れられない水道や電気に触れる。フォントも同じで、自分で作って使えるようになることは普通は思いつかないけど、それを実現するアクセシビリティがあるといいよね。

二瓶　そこに DIY の現実がある。使い手としての能力を最大限行使したとて、作る側に回るわけではないけど、商品世界の中では選ぶことがある種、作ることでもある。

土屋　UI デザインでは結構「使う」と「作る」が一体化してる。作って壊すがスピーディーにできるから、質量があんまりなくて、データ上ですぐに変えられるから、生活者の声は反映されやすい。でも議論では、「生活者の声」が、本当に生活者が求めていることとは違うかも、という。そもそもデザインとか建築に対して、普段から何か思うっていうことがあまりないから、無理やりひねり出しているだけなことも。

二瓶　使い手としての解像度と作り手としての解像度が全然違う。

——————　つくることの責任

井潟　そろそろ、暫定的に答えを出すと?

二瓶　責任の話と、時間のスコープの話は、面白かった。何を責任の範疇として捉えるのか。そこに終わりの責任もあるのかもしれないし、そんなことを考えずに暫定的に進めることの方がより永遠的な行為になるのかもしれない。暫定とは、つくることの責任とはなんなのか、ということ。僕らはものを作ってるからそこに切実さがありますね。こんだけ作ってしまったもの（オフィスを見渡す）への責任をどう取るのか。

森原　「責任を取れ」ってずるいよね。だってお前作ってないじゃんって思う。

二瓶　発注した責任もあるし。

井潟　修理する権利［＊4］もあるし。

二瓶　保管してしまったものをどうするか、という点で保管も責任の話。「でもいいじゃん、おれ死んだら関係ないし」みたいな話になるのかもしれない。本多が溜めまくった家具が 100 年後ぐらいに誰かの責任になる。腐っちゃうから、もういいのかもね、土に戻って。

井潟　この場はみんな 20 代だから、老いる、腐る、若さに投資されてる自覚、がテーマとして大事そう。私たちみんな老いる。 老いる前に何ができるかとか、老いても返せるのか、はちょっと思う。若いから貸してもらってるのが自分は不安。

二瓶　借りれる時に借りまくって、返せる時に返します。貸す方の喜びもあると知っているから。

西山　与えることの喜びのほうじゃない?ある種の施しとか、何かを与える、貸してあげるという善行の「快」。

井潟　同期で銀座のホステスをやっている子がいたんだけど、「顔をつなぐ」って言葉が銀座にはある。どんなに疎遠になってるお客さんにも定期的に LINE をするっていうスキル。「その子のために銀座に行ってあげる」と思わせることは、回りくどい言い方だけど「与えることの快、を相手に与えてあげる」こと。そのスキルを身につけるのは大事。

[4]
修理する権利

→アーロン・バーザナウスキー（2025）『修理する権利：使いつづける自由へ』青土社



担当者（ファシリテーター）
　須藤望

3 つのオブジェクト
　リソグラフ、404、秋葉原電気街

Q1. 技術が規格化・脱色されていく中で、「色のある技術」をどう作っていけるのか?

技とテクスチャ

技が陳腐化していくシステムとしての現代。技術は効率と標準化の論理に回収され、固有性を失っていく。「わざ」が「動作マニュアル」や「完全自動化された社会設計」へと抽象化されるなかで、かつて技術に宿っていた身体性や土地性、すなわちテクスチャが剥がれ落ちる。技術が私たちの身近なところから離れ、高度なシステムの歯車となることは、私たちの「もの」への権利の喪失だけでなく、これまで磨いてきた「わざ」の喪失という実存的な悩みにもつながる。

Q2. 従来のリアリティの基盤が崩れていく中で、どのように新たなリアルを作っていけるのか?

知とリアリティ

知が自動生成していくシステムとしての現代は、旧来のリアリティの基盤（物質性、一回性、来歴）が AI の大量生成によって無効化されている時代でもある。「本物」と「偽物」の境界線そのものが溶解していくと同時に、AI を通じて別種のリアリティが立ち上がる場面もある。画像生成 AI で「地域らしさ」を抽出するとき、住民の音声を AI が編集してラジオにするとき、元のデータとは異なるが確かに「街の声」として機能する何かが生まれている。

Q3. 退屈な SF と退屈な都市から逃れるための、建築的・SF 的な想像力とはなんだろうか?

実践とスペキュラティヴィティ

想像力が最適化・テンプレ化していくシステムとしての現代。クリエイターや企業が描く未来が既視感に回収され、技術のビジョンが効率化の延長線上にしか描けなくなっている。「過去に語られた未来」のフォーマットが再生産され続けるなかで、本当に新しい風景を構想する力が問われている。HCI おもちゃ論争は、技術を「便利なツール」として最適化する方向と、「遊びや驚きのおもちゃ」として開く方向の対立を浮き彫りにする。私たちの実践はどのように未来を描けるのか。

D-10 主旨文（須藤望） Page128
Q1. 技術が規格化・脱色されていく中で、「色のある技術」をどう作っていけるのか?
Q2. 従来のリアリティの基盤が崩れていく中で、どのように新たなリアルを作っていけるのか?
Q3. 退屈な SF と退屈な都市から逃れるための、建築的・SF 的な想像力とはなんだろうか?

P-20 記憶のカメラ Page130
意図的に AI をハックすることで、最適解から逸脱した「創造的事件」を起こしたい。

E-14 テクノロジーとリアリティ：事故と事件と複数の瓦礫（渡辺実莉） Page134

P-21 森ごとクレヨン
都市と森をつなぐ「色のある」プロダクト「森ごとクレヨン」の制作プロセスをめぐる記録と思考。

E-15 枝のふりをする技（峯村瑠一）

P-22 Project NESS Page140

E-16 クレヨン開発譚（竹田樹生）

P-23 Living Lens: 生き物とともにつくる都市デザイン入門 Page144

E-17 地形としての建築、その想像力とリアリティ（鏡理吾）

P-24 旬の解体材デモオークション 2025 秋 Page148
山があれば眺めてもいいし、登ってもいい。トンネルを通って、その先の雪国で驚いてもいい。地形としての建築はその有限性ゆえに、私たちに何かを強いる代わりに自由、共同性、そして驚きを同時に担保する。

P-25 Nessum Award JAPAN 2026 Page152

D-11 無限性と、ささやかな抵抗（須藤望） Page156

D-12 全体議論 Page158

Projects
ASIBA が行ってきたプロジェクトのうち「技術と職人」に関連するものの紹介。

Essays
「技術と職人」をめぐる ASIBA およびコラボレーターによる論考。

Discussions
半公開編集会議「技術と職人」を起点にした思索と、議論の記録。

主旨文

須藤望

リソグラフ［＊1］は現代に残された数少ない無駄な機械ではないだろうか。インクは滲み、版はズレ、色の重なりは予測しきれない。データ作成にもインク交換にも、手と足の労力がかかる。しかし、私はリソグラフで印刷をする。そのエラーにこそ印刷の価値を見出してしまうからだ。その再現性のなさにこそ職人的こだわりを発揮してしまうからだ。道具と人間の間に常に対話が存在するような、そんな無駄な機械である。

かつて「技」は、人間の身体と不可分なものだった。木を読み、土を練り、鉄を打つ。その手つきの中に、世界との関わり方そのものが宿っていた。しかし技術が規格化され、システムの駆動装置として最適化されるにつれて、技は人間から剥がれ落ちていく。イリイチが「コンヴィヴィアルな道具［＊2］」と呼んだもの――人間とともにある技術――は、もはや素朴には成立しない。わざは、再現性と経済合理性のための動作マニュアルとなり、さらにその生成・運用すら自動化された「完全自動化されたラグジュアリーコミュニズム［＊3］」の計画図を辿ってしまうのだろうか。

「知」も同様に揺らいでいる。検索とフィードに最適化された情報環境、大量生成されるテキストと画像。マッチングアプリ、ショート動画の惰性スワイプ、フィルターバブル［＊4］。受動的にネット空間を享受することは、リアリティの喪失である。最適化されたフィードの中では、自分が何を見ているのかさえ定かでなくなる。閉じたループが、世界の全体であるかのように見える。

そこに404エラー［＊5］が現れる。設計された体験の外側に、突然転落する感覚。存在しないはずの空間を示す画面の前で、あったかもしれない何かの気配、「ゾッとするもの［＊6］」を感じる。「リアリティ」は偶然の何かをきっかけに再び訪れる。鼻くそをほじるような生々しい日常性かもしれないし、創作に命をかける狂気性かもしれないし、404のような匿名の外部性かもしれない。しかしいずれも、最適化された享受の回路を断ち切る何かだ。私たちは再び「知ること」の手触りを取り戻さなければならない。

ふと、秋葉原の電気街を思い浮かべる。パーツと基板が並ぶ路面店、アニメのキャラクターが外壁を覆うビル、ガード下の部品屋。ここには道具オタクの技が生きている。規格の外で動作する自作機器、用途不明の電子部品、メーカーが想定しなかった組み合わせ。同時に秋葉原は、SF的・バーチャルなイメージによって重層的に塗り替えられてきた街でもある。虚構のキャラクターが現実の建築に貼り付き、二次元と三次元が奇妙な共存をしている。404の向こう側が、ここでは地上に降りてきている。

近年評価された卒業制作［＊7］に秋葉原を題材としたものがあった。長年蓄積された文化資産と構造物を「地形」と見做し、その上に新たな文化や建築空間を実らせていく時、そこに機械と人の新たな大樹が立ち上がる、というものだ。「技」と「知」のリアルが揺らぐ時代において、建築を学んできた私たちに問われているのは、地形、つまり権力を帯びる物質としての建築・都市を前にした想像力の質である。

本アジェンダでは、三つの問いを段階的に掘り下げる。まず、技術が脱色されていく過程について。「色のある技術」はなぜ失われ、どうすれば取り戻せるのか。次に、従来のリアリティの基盤が揺らぐ中で、何を足場に「新たなリアル」を構築できるのかを考える。そして最後に、退屈なSFと退屈な都市の双方から逃れるための、建築的かつSF的な想像力の可能性を問う。マテリアリティとスペキュラティヴィティを往復しながら、技と知と実存の現在地を測りたい。

[1] リソグラフ

孔版印刷の一種。インクと紙の間に直接物理的接触が生じるため、オフセット印刷などと比べて大量複製には不向きだが、少部数・低コストの印刷手段として同人誌や小規模出版の文脈で広く使われてきた。

[2] コンヴィヴィアルな道具

イヴァン・イリイチは、人間が自律的に使いこなせる道具を「コンヴィヴィアル」と呼び、人間を従属させる産業的道具と対置した。
→『コンヴィヴィアリティのための道具』（1973）

[3] 完全自動化されたラグジュアリーコミュニズム

アーロン・バスターニが提唱した左派加速主義的ビジョン。AIやロボット工学による労働の完全自動化を前提に、希少性を克服した豊かさの普遍的享受を構想する。本アジェンダでは楽観的技術主義の典型として批判的に参照する。
→『完全自動化されたラグジュアリーコミュニズム』（2019）

[4] フィルターバブル

アルゴリズムによるパーソナライズが、ユーザーを自分の嗜好と一致する情報のみで囲まれた「泡」の中に閉じ込める現象を指す。

[5] 404エラー

要求されたウェブページが存在しない際に返されるHTTPステータスコード。サーバーは正常に動作しているが、指定されたURLのリソースが見つからないことを示す。

[6] ゾッとするもの

マーク・フィッシャーが論じた概念。「ゾッとするもの（the Eerie）」とは、あるべきものが存在しない、あるいは存在すべきでないものが存在するときに生じる感覚を指す。廃墟や無人の風景、不在の痕跡などに漂う不気味な静けさがその典型であり、日常的な因果や主体性の論理が通用しない領域への感覚的な接触として定義される。

[7] 機械と人の大樹 ーアキバ的精神のアイロニーー

せんだいデザインリーグ2023にて藤本賞およびGood Design New Hope Awardを受賞した卒業設計。
小村龍平作

参考文献

樋口恭介「退屈な都市と退屈なSF、過去に語られた未来から逃れるために」生環境構築史 https://hbh.center/
徳井直生『創るためのAI ー機械と創造性のはてしない物語』
木澤佐登志「リミナルスペースと私（たち）」『ECRIT-O 16. リミナルスペース』

P-20

記憶のカメラ

水道道路沿道エリアの地域ラジオを作る参加型ワークショップ



硬直的で画一的な、言い換えれば「退屈な」都市が形成される流れを変えるために、技術と共にできることはなんだろうか?技術に答えを求めるのではなく、技術を用いて人間の創造性を高めるには、どうすればよいのだろうか?

近年、東京近郊の街に再開発の波が押し寄せている。多くの人の記憶や思い出が詰まった飲み屋街やアーケードが、㎡単価をもとに自動生成されるような高層マンションに建て替わっていく原因のひとつは、私たちが情緒的価値を統計化できていないからではないか。

地域住民の主観的情報が蓄積されたデジタルツインの構築を目指し、渋谷区笹塚・幡ヶ谷・初台を東西に貫く水道道路沿いで、街の記憶を収集し、インクルーシブなメディアであるラジオとして編み直す参加型ワークショップを実施した。写真撮影と同時に 30 秒間の音声を自動録音する「記憶のカメラ」アプリを開発し、住民の個人的な語りを場所とともに記録する仕組みを設計した。集まった断片的な記憶をもとに、AI が 2040 年のコミュニティラジオ台本の叩き台を生成する。ただし AI のアウトプットはあくまで叩き台であり、その台本を起点に参加者が議論し、加筆・修正を加える。最後にはラジオを演じることを通じて、2040 年の街と自分の姿を想像した。

期間	2025.06.14
場所	ササハタハツ 笹塚
役割	企画・開発・ファシリテーション
パートナー	ササハタハツまちラボ



都市と主観

「あの木陰は落ち着く」「昔あそこに工場があった」、そんな情報が多ければ多いほど、私達は街を楽しめる。街の景色には「私」の主観と「あなた」の主観を繋ぐ情報が蓄積されているという意味で、間主観性があると言えるだろう。その間主観性を情報化し、価値を持たせられれば、街の作られ方は変わっていく。[＊1]

ワークショップ（以下、WS）を行った水道道路沿道エリアは、かつて新宿西口に淀橋浄水場があった頃、玉川上水を代替する形で水路がひかれた直線道路を特徴とする。東京西部の大動脈である甲州街道からわずか 200m、片道一車線で中層の建物と飲食店・専門店が点在する水道道路は、心地よいスケールを保っている。水道道路沿道の南側に建ち並ぶ都営住宅群は、数十年単位での建て替えが予定されている。街が変容していく中で、住民の声をさらに増やしていくことが、まちづくり WS としての目標であった。

[1]
間主観的デジタルツイン

通常のデジタルツインは物理データや機能的情報に基づくが、このプロジェクトが構想するのは「間主観的デジタルツイン（Intersubjective Digital Twin）」だ。高齢者の語りや子ども時代の遊び場の記憶、日常の会話といった主観的情報を収集・再構築し、他者の記憶や感情に触れる手がかりを提供するインターフェースとして機能させる。過去・現在・未来をつなぐ物語的な構造を持つ都市の記憶媒体として、住民一人ひとりが「都市の語り手」として参加できる公共圏の構想でもある。

記憶のカメラを用いて

WS には、地元住民 10 名、地域外の大学生 8 名、ササハタハツまちラボの職員 3 名が参加し、WS 用に開発した web アプリ「記憶のカメラ」を用いて、位置情報・写真と紐づけられた地域固有の語りが 302 件、14,003 字収集された。［＊2］それらはハンディプリンターにより付箋サイズの紙に印刷され、地図の上に並べられた。地点ごとに参加者が語り合い、それまで言語化されてこなかった「あいだ」の感覚が少しずつ姿を現した。歩くこと、写真を撮ること、並べること。その身体的な行為が、語りを引き出す場をつくった。［＊3］

次のフェーズでは、集まった語りをもとに生成 AI がラジオ台本の叩き台を生成した。「どうすれば、2040 年にもっと○○なまちになるでしょうか?」という問いに、参加者がテーマを入力する。返ってきた台本を読み上げながら、参加者は内容を修正したり、書き足したりした。ラジオには未来の街での変化に対し、ポジティブな人とネガティブな人が登場する。さらに終盤には即興パートも組み込まれていた。DJ になりきって［＊4］ラジオを発表する段になると、参加者は台本から大きく離れ、2040 年の街に暮らす自分として話し始めた。

触媒とアーカイブ

コラボレーターの中條麟太郎は、WS の設計意図をこう語る。「生成 AI が答えを出すのではなく、人間の創造性を引き出す触媒として用いる」。WS は、都市に対する人間の創造性を引き出すインターフェースのあり方を検証する試みだった。

この WS はまきコンペによる「暗渠商店街 U35 実践アイデアコンペ」でも活用された。地域に馴染みのないコンペ参加者に向けて、地元の方々に「記憶のカメラ」を使ってもらい、3D ウェブアーカイブ「ANKYO ST. ARCHIVE［＊A］」のベータ版を制作した。街の地形上に、写真と語りのログが浮かぶインターフェースだ。技術を用いて都市の間主観性を明らかにする試みは、始まったばかりである。

（文・髙野広海）



[2]
写真と音声の
複合記録

写真撮影と同時に音声を収集する設計は、視覚情報だけでは捉えられない場所の体験を補完する。HCI（ヒューマン・コンピュータ・インタラクション）の文脈では、こうしたマルチモーダルな記録手法は、人間の記憶が特定の感覚と結びついて想起されるという認知的特性を踏まえた設計として位置づけられる。

[3]
歩くことと語りの関係

心理学者ジェームズ・ギブソンが提唱したアフォーダンス理論では、環境は人間に特定の行為を誘う構造を持つとされる。街を歩くという身体的行為そのものが、記憶の語りを引き出すアフォーダンスとして機能している。

[4]
DJ になりきって

DJ になりきることは、台本から離れるための口実でもあった。2040 年の街に暮らす自分として話し始めた参加者たちは、もはや街の外からの参加者ではなく、その街の住人だった。

[A] 接続
P-12 まきコンペ
→ 74 頁

E-14
テクノロジーとリアリティ：事故と事件と複数の瓦礫

渡辺実莉

ポール・ヴィリリオ［＊1］は、あらゆる技術の発明は同時に事故も発明すると説いた。例えば飛行機の発明は墜落事故の発明、原発の発明は原子力事故の発明でもあるように。メディアテクノロジーによって確かに我々のリアリティは拡張されたが、そのような状況は一体どのような「事故」を引き起こすのだろうか？

近代以降のテクノロジーは、その多くがすでに最適化のための装置と化している。資本主義的な効率化の論理へと駆り立てられ、その意義は「人類の幸福のため」と語られる。しかし実際はどうだろうか？技術によって我々は本当に幸福になっていると言えるのか。我々はもはや友人の電話番号すら覚えられないし、手元に毎日寄越される通知にゲンナリしている。AI はリアルとフェイクの境目を攪拌し、珍しい動物の動画が本物かどうかも見分けがつかない。最適化が一種の便利さを提供する一方で、人間の能力や日々の余白が奪われ、リアリティの基盤が崩れていく。それはまさに、ヴィリリオの述べる「事故」のささやかな一例かもしれない。

ここでの「事故」は文字通り、何らかの被害を含む否定的な概念である。しかしもしかしたら、この言葉を読み替えることができるのではないか。技術が必然的に生み出す不幸な事故ではなく、意図的に技術をハックすることで肯定的な影響を生む、新しい「事故」を作れないだろうか。

ここで 2 つのアートプロジェクトを紹介したい。1 つ目は、アーティストの Simon Weckert による《Google Maps Hacks》［＊2］である。大量のスマホをカートに積んで街をうろつき回ることで、一ヶ所に集中したスマホの位置情報が渋滞だと誤認され、マップ上に架空の交通渋滞を作り出すことができる。Google マップのインタラクティブ性を逆手に取って個人が巨大システムへと DIY 的に介入する試みであり、デジタルツインの脆弱性を暴く行為でもある。

2 つ目は、シンスンベク・キムヨンフン《ノンフェイシャル・ポートレイト》［＊3］である。これは本企画の参考文献内でも言及されていたが、画家が AI に「人間の顔」として認識されないような肖像画を描く作品である。この作品において、画家は顔を描いてはいけない。人間には顔に見え、機械には異なる何かに見える、その狭間を狙わなければならない。

これらの事例は「事故」ではなく「事件」と呼べるかもしれない。我々が想像力をもっ

P-21

森ごとクレヨン

森林資源から抽出した木の香りをまとう、枝のかたちのクレヨン



精油という素材の可能性を手と足と五感を通して満喫し、手元で遊んでいくなかで形と用途とコンセプトが決まっていった。そこには常に、遊びのような自由な発想と、それを成立させるための技術的な努力の均衡が必要だ。「色」を描くための道具を、技術を遊びながら探っていった。

机の上に、何本かの枝が転がっている。
手に取ると、ほんのりと木の香りがする。
紙の上を走らせると、色が残る。
森ごとクレヨンは、精油の製造過程で生まれる副産物のオイルと蝋を原料とする画材だ。香りの素となる精油は、スギやヒノキなど日本各地の森で育つ木材の枝葉や木部から抽出される。木材として出荷されない部位に宿る油を、別の用途へと転用する。「実際に森で枝を手に取るような感覚」を目指して形が決まっていく。描く道具が、森の素材そのものの形をしている。
サンケイビルとの共同プロジェクトであり、秋葉原に建設する都市木造オフィス「KiGi AKIHABARA」に導入する。ノベルティでも装飾でもなく、手に取り、描き、香りを嗅ぐことで、林業のサプライチェーンと使う人を接続しようとした試みである。「都市と森をつなぐ」という建物のステートメントを、言葉ではなく素材の手触りとして体現することを問うたプロジェクトだ。

期間	2026.01-
場所	和歌山の森林
役割	企画・制作
パートナー	サンケイビル、ソマノベース



て技術を読み返し、最適解からの逸脱を目指す実践である。これらは実践者から見たら創造的な「事件」であっても、異なる立場の者からすれば事故とも捉えられかねないものでもある。両者の境界は薄く、創造を意図しても一歩間違えば破壊へと繋がり、悲惨な事故を起こしうる。しかし技術と事故が不可分なのだとしたら、技術をまだ見ぬリアリティのために読み替える「創造的事件」の可能性も内包しているということだ。

久保田晃弘は「新しいメディアのなかには、きっとまだ見ぬ未知の芸術が潜んでいるにちがいない」[＊4]と述べる。事故も事件も瓦礫を産むだろう。しかしその瓦礫たちは、同時に次なる可能性を発明する。事故を防ぐための安全マニュアルは血で書かれている[＊5]と言われるが、事故の教訓ではなく創造の指針を描くための新たなマニュアルも作れるはずだ。

解体と再構築は希望である。解体されて初めて見える景色があり、瓦礫の再構築でしか作れない世界がある。重要なのはシンギュラリティ[＊6]ではなく、プルラリティ[＊7]だ。最適化が世界を一つに収斂させるのに対し、創造的事件は世界を複数へと開く。それこそが、いま求められる新たなリアルの作り方ではないだろうか？

[1] ポール・ヴィリリオ

1932-2018。フランスの思想家、都市計画家。なんとステンドグラス職人でもあった。詳しくはポール・ヴィリリオ『アクシデント 事故と文明』（2006、青土社）を参照。

[2]《Google Maps Hacks》

文化庁メディア芸術祭「第 24 回 アート部門 ソーシャル・インパクト賞 Google Maps Hacks」Simon WECKERT
https://j-mediaarts-festival.bunka.go.jp/award/single/google-maps-hacks/index.html

[3]《ノンフェイシャル・ポートレイト》

Shinseungback Kimyonghun「Nonfacial Portrait」
https://ssbkyh.com/works/nonfacial_portrait/

[4]「久保田晃弘・畠中実（2018）『メディア・アート原論』フィルムアート社、p.61」

[5]「事故を防ぐための安全マニュアルは血で書かれている」

出典は不明らしいが、労働災害の現場でよく使われる警句。何事も安全第一。

[6] シンギュラリティ

特異点 / 技術的特異点とも。近年は「AI が人間の賢さを超えるタイミング」の意味で使われるが、語源はラテン語の「singularis」（単一の、一つに限られた）である。ちなみに筆者宅で働くルンバはシンちゃん（シンギュラリティのシンちゃん）という名前。

[7] プルラリティ

plurality: 複数性、多元性。オードリー・タンが同名の本を出している。シンギュラリティ（単一性）と対で語られることが多いですね。これを読んだみなさんも世界をたくさん作っていきましょう。

香りとかたちの設計

私たちがつくっているのは、枝状の、自然由来のワックスと精油をベースにした香りのするクレヨンだ。描画に特化したいわゆる「画材」とは毛色が違う。装飾的な色と有機的な形状を前面に据えつつ、香りを主役にしている。だから魅力は実際に使うまで伝わりづらい。低年齢向けの可愛らしい見た目だが、つくるのは難しかった。

道のりは、モデリング→ 3D プリンタで出力→シリコン型取り→材料を湯煎して型に流し込む→冷えて固まれば完成、と進む。その一つひとつが、いかに合理と非合理［＊1］の行き来だったかを記したい。

モデリング
――合理を使って非合理をたどる

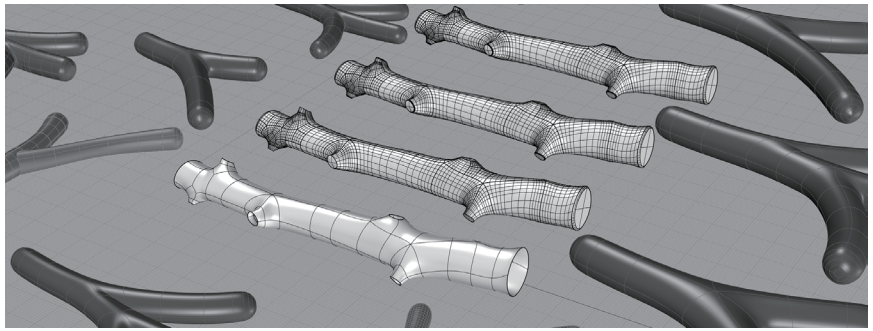
頭の中で「枝らしいとされる枝」を描きながら、まず有機的な形状へ寄せた。一度デフォルメして崩し、最後に複数の樹種の枝を観察して写実側へ寄せ直す。「合理的な手段で、非合理な制作プロセスを合理化しながらたどる」とでも言えばいいのか。過去の経験と自分の感覚を頼りに取捨選択した。

3D 形式として、CG 寄りで大らかだが再現性の低い SubD［＊2］を採用した。再現性を捨てて有機性を取りにいったが、粘土のように直感的にいじれるぶん、試行回数を短時間で稼げた。おかげで PC 画面上には、違いのよくわからないイマジナリーな枝が大量に転がっている。

シリコン型取り
――狭間にある技術

型取りは、多くの素材を組み合わせる高度な技だ。型枠に油粘土を半分の高さまで敷き詰め、離型剤（シリコンオイル）を塗った 3D モデルを「半分程度」埋め込む。液状シリコン［＊3］を流し込んで硬化させると、その高さが分割線になる。裏返して油粘土を取り除き、もう一度流し込めば、上下二分割の合わせ型の完成だ。

時間との勝負で、亀戸の開発拠点だけでなく私物の 3D プリンタもフル稼働させた。その時のフィラメントで出力したため、図らずもさまざまな色合いのマスターモデルが集まった。型に色は要らないが、脱色されていないモデルが、ささやかな賑やかしになっていた。やっていることは工業デザインであり、クラフトであり、デジタルファブリケーションでもある。まだ見ぬクレヨンを生み出すため、これら全てが同じ作業台の上にいる。



[1] 合理 - 非合理

この文章において、「合理」は、製品として成立させるための選択（強度、再現性、量産性）に従った判断と定義する。「非合理」は、それとぶつかった際、コンセプトや素材の性質を優先する判断のことだ。使う人や場所によって非合理が合理を上回る魅力に映ったり、前例がなければ、製品側が慣例としてきた合理がくつがえることもあるだろう。

[2] SubD

Subdivision Surface の略。少ない制御点でなめらかな曲面を生成するモデリング手法。建築やプロダクトデザインで主流の NURBS が数学的に厳密な曲面を扱うのに対して、SubD は「だいたいこのくらい」という有機的な造形に向いている。粘土をこねる感覚に近い。Pixar のキャラクターモデリングでも使われており、エンジニアリングよりもアートの文脈で発展してきた技術だ。

[3] 液状シリコン

液状シリコンの型は、柔軟性ゆえにアンダーカットを含む形状でも型割れがスムーズで、隅々まで流れ込むぶん微細な凹凸の再現にも強く、脱型時にクレヨンが折れにくい。ちなみに型用シリコンは乳白色か半透明が定番。機能に徹する脇役にこそ、花を持たせたくなる。

E-15
枝のふりをする技

峯村瑠一

技術が規格化され、脱色されていく、という言葉を聞いたとき、僕はまず「わかりやすくなりすぎること」について考えた。誰が使っても同じ結果にたどり着けること。効率よく、迷わず、失敗なく扱えること。それは近代以降の技術が目指してきたひとつの正しさだ。一方で、その正しさの中で、素材の癖や、手の迷い、場所の匂い、作り手の判断の跡のようなものは、少しずつ見えにくくなっていく。色のない技術とは、単に無機質な技術のことではなく、関係や由来や身体の感覚が消去された技術のことなのかもしれない。

では、色のある技術とは何だろうか。それは、鮮やかな成果物を生む技術というよりも、技術にテクスチャが残っている状態なのだと思う。どこから来た素材なのか。誰の手を通ったのか。なぜその形になったのか。そうした問いの答え合わせをしたくなること。意味がひとつに閉じず、使う人の側であとから理由が見つかっていくこと。その余白の中に、技術の「色気」のようなものが宿るのではないか。

僕たちはいま、木の香りをまとった、枝の形のクレヨンをつくっている。森林での体験を都市へ翻訳しようとしたとき、その形として浮かんだのが枝だった。僕は今でも、森や道端に落ちている枝をなぜか思わず拾ってしまう。振り回したくなるし、地面に何かを書きたくなる。折ってみたくなる。匂いを嗅ぎたくなる。気に入った形のものは、カバンに入れて持ち帰りたくなる。枝は、明確な機能を与えられる前から、すでに人の行為を引き出している。

このクレヨンも、枝がそうであるように、手に取った人の中で意味や使い方が分岐していくものにしたかった。クレヨンとして考えれば、まっすぐで、握りやすく、折れにくく、箱にきれいに収まる形の方が合理的なのかもしれない。けれど、僕たちはそれを枝のような形にしようとした。節があり、曲がりがあり、太さが揺れ、机に置くと少し不安定である。効率だけで見れば、それらはノイズであり、規格から外れた要素である。けれど、そのノイズこそが手に情報を与える。少し持ちにくいこと。少しわからないこと。少し説明しづらいこと。その不器用さによって、使う人の身体はわずかに注意深くなる。説明される前に手に取り、用途が定まる前に遊んでしまう。そうした行動が生まれる手前の状態を、この形はつくっているのだと思う。

このクレヨンは、本物の枝ではない。あくまで枝のふりをした人工物であり、言ってしまえば偽物の枝である。しかし、その偽物らしさにこそ意味があるのではないか。もし本物の枝であれば、僕たちはそれを自然物として、そのまま受け取ることができる。けれど

合理と非合理の狭間で

素材をすべて蜜蝋など自然由来の材料にしたことで、クレヨンは当然折れやすくなった。一度非合理化したものを製品として成り立たせようと、配合比や節の位置、径を微調整し、合理化へ必死に U ターンしている。

せめぎ合う「綱引き」と言いたくなるが、しっくりこない。直線上で引っぱり合うというより、振り子を揺らすように行き来しながら、その振れ幅の中で必要な要素を拾っている感覚だ。どちらにも振り切らず行ったり来たりすることが、本プロジェクトに必要なデザインプロセスなのだと思う。

色が持つ表情、強さ

色は光の波長でありスペクトルであり、光源の演色性にも左右される。屈折や反射、透け方ひとつで、色と認識するものは刻々と表情を変える。いわゆる「単色」に見えても、まったく同じ表情を二度と見ることはできない。

着色そのものは装飾的だ。顔料を紙へ擦りつける基材なら、素材は石灰でも何でもいい。描画に特化させたプロダクトではない以上、色なんて呼び水でしかないと当初は感じていた。ところが蝋や天然油の基材、精油の香りが混ざるにつれ、視覚と嗅覚がにじみ合い、共感覚的で強烈な印象を帯びてきた。色には、他の感覚を巻き込みながら自然と手前に出てきてしまう推進力、訴求力といった「強さ」がある。

老いる色

家電や自動車など、製品に施される CMF［＊4］は、老いていくはずの色や素材の風合いを加飾要素として固定化し、魅力的に見せる手法だ。変化を凍らせてしまうという点で、CMF とは老いそのものを脱色する技術であると言える。

ところがクレヨンのように、化学合成物として内部と表面が一体になったモノ（ほぼモノマテリアルなモノ）は、この恩恵を受けにくい。私たちが作っているクレヨンは配合素材の特性上、放っておけばブルーム現象［＊5］、いわゆる白化を起こす。一般的なクレヨンのように石油系ワックスを使わず、塗膜で封じることもできないので老いは止まらない。CMF が老いの上から「写真」を貼るのに対して、このクレヨンは老いの「ライブ中継」を手放さない。自然素材に宿った色は生きていて、やがて老いていく。色も香りも、失われていく刹那性を楽しむことこそが、「都市と森をつなぐ」デザインが持ちうる、最も正直な態度だと思っている。

（文・竹田樹生）

[4]CMF

Color Material Finish= 表面処理。ボディの仕上げとして塗膜を形成し、内部の現象や色から成る風合いを、そこに閉じこめて保護する。

[5] ブルーム現象

ブルーム（bloom）は英語で「花が咲く」という意味でもある。老いていく現象に花の名がついているのは、少し慰めになる。

これは、枝のようで枝ではなく、森のもののようで都市のものであり、香りを持ちながら画材でもある。この小さなズレによって、「これは何だろう」という問いが生まれる。これは枝ではない、と気づくことが、本物の枝を思い出すきっかけになる。偽物であることが、森へ向かう入口になる。

クレヨンには色がある。けれど、その色をつけるのは本当に僕たちなのだろうか、とも思う。僕たちができるのは、顔料を混ぜ、形をつくり、香りを閉じ込めるところまでかもしれない。実際に色が立ち上がるのは、誰かがそれを握り、紙にこすり、何かを描いたときである。画材は単に「使う」ものではない。そこに残る線は、記録であり、痕跡であり、誰かとのコミュニケーションでもある。色はプロダクトの内部に完結しているのではなく、行為の中で生まれる。

「木を見て森を見ず」という言葉がある。けれど、僕たちは木を見て森を見ることもできるはずだ。手の中の小さな、枝のふりをしたクレヨンから、本物の枝が落ちている森へ意識が向かうこと。描くことが、素材や土地や技術のあり方を考える入口になること。僕はこのクレヨンが、ただ色を塗るための道具ではなく、未来を描くための小さな枝として、誰かの手に渡っていってほしいと思っている。森の枝のように、いろいろな場所に落ちていて、拾われるたびに少し違う意味を生むもの。色のある技術とは、もしかすると、そうした余白を消さずに残しておく技術なのかもしれない。

P-22

Project NESS

画像生成 AI は地域への多様なまなざしを
液体のように描き出せるのではないだろうか

一般的な AI は、小さな土地の固有の文脈を拾うことができない。それらの情報量は、膨大なデータセットにおいてあまりにも小さい。地域に特化した AI を作ることは、汎用 AI への抵抗である。歩き、音を聞き、撮影をする。主観的に写真を選び、データセットにする。私たちの身体から生まれるバイアスが、AI を固有のものへと育てていく。技術に「色」をつけるとは、五感と嗜好による偏りを肯定することである。

———————— • ————————

画像生成 AI の追加学習を用いて地域固有の景観特性を抽出し、生成された画像を市民ワークショップや地域計画の議論の起点にする。画像生成 AI 黎明期の 2023 年から始まったこのプロジェクトは、京島・赤羽・渋谷・中野・綾瀬と活動の場を広げながら、「その街らしさ」という言語化されえないものを AI と共に探り続けている。

期間	2023.05 〜
場所	京島、赤羽、綾瀬、中野など
役割	伴走支援
プログラム	Incubation 1 期
	森原正希・須藤望

歩くこと

フィールドワークは、歩くことから始まる。

地元をよく知る方に京島［＊1］を案内してもらう。私たちは角を曲がるたびに立ち止まり、主観的に「京島らしい」と感じたものをひたすら撮影した。汚れたトタン、朽ちた木材、軒先から伸びる水道管、二階に貼り付いた足場。外観、内観、路地、生活の痕跡。合計 250 枚を超える写真が集まった。

この選定のプロセスこそが、NESS にとって最も重要だ。ネット上に転がる京島の写真を学習素材にするのではなく、自分の体で感じ取り、情報とすべきものを選ぶ。この身体的な行為が、AI の学習データに固有性を与える。

液体としての「その街らしさ」

収集した写真を画像生成 AI に追加学習させる手法を LoRA［＊2］という。数十枚の写真があれば、一般的な PC 環境でも実行可能なオープンソースの技術だ。学習が完了したモデルに命令文を与えると、「京島らしさ」が反映された画像が生成される。「京島共同菜園」「近未来の京島」のようにプロンプトを自由に設定することで、木造長屋の審美した街並みや路地の特徴的な雰囲気をベースにしつつ、架空の要素を組み込んだ多様な画像が現れる。

クリストファー・アレグザンダーの「パターンランゲージ」は、地域住民が良いと感じる



[1] 京島

東京都墨田区北部に位置する木造長屋地域。関東大震災・東京大空襲・バブル期の開発からも逃れた数少ない伝統的市街地で、DIY による自治的な改修やコモンズ的な協働が今も続いている。

[2]LoRA

大規模言語モデル（LLM）や画像生成 AI などの巨大な AI モデルを、少ない計算コストとデータ量で特定の用途向けに効率的にカスタマイズ（追加学習）するための技術。数十枚の画像であれば、学習時間は数分程度である。

[3]
液体状の
パターンランゲージ

アレグザンダーのパターンランゲージが離散的な記号の集合であったのに対し、AI によるパターンは確率論的な集合体として曖昧に混ざり合う。たくさんの風景が液体のようにぐちゃっと溶けていく様子は、自然発生的に形成されてきた京島のような地域の成立様式と共鳴している。これを須藤は「液体状のパターンランゲージ」と名付け、探求を続けている。

E-16

クレヨン開発譚

竹田樹生

和歌山の森で

このクレヨンが生まれた経緯は、もとをたどれば森に行き着く。本開発に協力していただいている、ソマノベース様のご厚意で田辺の森へ見学に行った際のメモを、ここにも書き留めておきたい。

木や枝や葉といった森を構成する要素は、上下に固まって密集しているが、その中間に吹き抜けるような空間がある。この上下密集・中間スカスカの空間構成が、森を森たらしめている特徴に感じた。それから、行きと帰り、あるいは登りと降りで景色が反転すること。同じ道がまるで別物に見えた。

マテリアルについての気づきもある。正反射から生まれるようなキラっとした強い光沢は、昆虫や魚といった生き物、あるいは川を流れる水——つまり〝動くもの〟が、特徴として持っていることが多いのではないか。（肌ツヤのように表面に光沢があり、老いるように表情を変えつづけるクレヨンの色も、その意味ではちょっと〝生きて〟動いているのではないだろうか。）

でも、本当に書き留めたいのは、森における香りとの〝出会い方〟だ。森では、まず視覚という強い感覚で対象を認識し、自分から能動的に近づき、触れてみて、はじめて香りという微弱なシグナルを「感じる」。微弱でも、触れた痕跡はじわじわと留まり続けるので、記憶に残りやすい。

この出会い方は、私が製品に持たせたい関わり方と、そのまま重なる。残り香や、他者の痕跡を感じる体験。土に触れた指から、手汗と混じりつつ立ち上る匂いは、感じ方を自分に委ねられている気がした。心地よさと可能性を感じた。

逆に製品——量産品や規格品は、意図のない痕跡を残すことを嫌う。市場にある「香り」もまた、誰が使っても同じ体験を提供できるように、敢えて脱色されていることが多い。

あえて色と技を授けない教育

ふと、絵画造形教室で講師のアルバイトをしていた頃を思い出す。幼児・少年クラスでは、12 色セットのクレヨンから白と黒だけを回収して、教室の共用備品として扱っていた。主な理由は、アナログ画材のロジックである減法混色を感覚的に覚えてもらうため。他には、文字を書くことに慣れた子ほど、描く場面でも白と黒についつい手が伸びてしまう——と

環境を言語やイラストとして収集し、建築やコミュニティをデザインする手法だった。しかし従来の手法では、離散的なパターンの組み合わせによるつぎはぎ感が目立ってしまう。AI による生成では、「その街らしさ」を連続的に融合させながら新たな画像を生成する。たくさんの風景が、まるで液体のようにぐちゃっと溶けていく。この「液体状のパターンランゲージ［＊3］」こそが、NESS の核心にある概念だ。

住民と共に描く

2023 年 10 月、NESS は「すみだ向島 EXPO［＊4］」に出展した。会場は現役の銭湯・電気湯の脱衣所だった。生成された京島の画像や、それらを概念的に模型［＊5］化したものを地域住民やアーティストに見てもらい、フィードバックを集めた。

「この部分が好き」というシンプルな感想から、「この要素は京島には無いが、あったら面白いかもしれない」というリアルな意見まで、さまざまな声が集まった。興味深かったのは、ガラスの家具や派手なアトリエなど、京島に実際にない要素を含む画像に高評価が多く集まったことだ。「その街らしさ」をベースに「らしくない」ものを生成できるという特性が、誰も見つけていないその地域の可能性を考えるうえでの強みになることを、住民の反応が示していた。

私たちは、AI に長老としてのあり方を感じていた。長老は地域のことを全体的に把握しているアーカイブでありながら、時には嘘も交えて即興的に地域を語る。仮に AI が地域らしさの聞き手＝語り手となり、人間に対する長老的な存在として振る舞うようになった時、それは口伝や伝承に近い何かになるかもしれない。［＊6］

自律＝自治のデザインへ

赤羽での実践では、計画中の駅前再開発に対して、高齢者を含む住民と共に画像生成を用いたワークショップを行った。赤羽の景観を学習した AI は、地域住民が想像する漠然としたイメージを可視化し、テキストで説明するよりも伝わりやすい議論へと導いた。画像を描くためのプロンプトとして参加者が入力した言葉は、アンケートで発せられる意識的な言葉よりも率直な思いを表していた。

ここで重要なのは、AI が住民の主体性を奪うのではなく拡張していることだ。住民が自らの環境を記録し、AI に学習させるプロセスは、固有の価値観や美意識といった地域の視点から技術を活用する新たな取り組みである。人類学者のエスコバルが「自律＝自治デザイン［＊7］」と呼んだように、技術によって「みんなのデザイン」を自分たちで更新しようとするとき、フィールドワークは地域の「自律＝自治」を高める手段としてより有効になる。

2025 年以降、NESS は行政との協働実験へと展開している［＊A］。中野・綾瀬など複数のエリアで、地域の景観特性を AI に学習させ、「その街らしさ」を起点に未来の風景を描き出す試みを続けている。言語化されない「らしさ」を、言語化せずに語り合う。汎用 AI からは抜け落ちてしまう小さな地域の文脈を、未来へ残していくために自分たちの AI に学習させる。それは均質化する都市への、小さく、しかし確かな抵抗だ。

（文・須藤望）

[4]
すみだ向島 EXPO

京島も含む向島地域を舞台に開催される地域芸術祭。百年先の長屋文化を見据えた取り組みとして、地域住民・アーティスト・研究者が入り混じるコンテンツが、街角に溶け込むように展開される。

[5] 概念模型

「生成」を「即興性と多視点性」と定義してみる。複数人で生成画像を別々に解釈し、部分から全体を作り上げていく、という方法で、「生成」という概念を模型化した。

[6]
口伝・伝承としてのAI

石牟礼道子の『苦海浄土』は「フィクションとしての聞き書き」として書かれた。聞き手が当事者から聞き出した話を、嘘＝フィクションも交えて語る。仮に AI が地域らしさの聞き手＝語り手となり、「ひとりの〈黒子〉になって」住民に語らせたら、どのような伝承が流れていくのか。
→結城正美（2023）『文学は地球を想像する』岩波書店

[7]
自律＝自治デザイン

エスコバルは「自律＝自治デザイン」として、コミュニティが自らの生活世界を主体的に形成していく実践を論じる。重要なのは設計者が解決策を与えるのではなく、人々が自らの条件のもとで問いを立て、行動していく過程を支援することだ。
→エスコバル（2024）『多元世界に向けたデザイン　ラディカルな相互依存性、自治と自律、そして複数の世界をつくること』ビー・エヌ・エヌ

[A] 接続
P-10 画像生成 AI 行政実験→ 68 頁

いった事情があった。

減法混色とは、物体色を混ぜ合わせることで明度が下がっていく現象のことだ。色には、光そのものが持つ色である「光源色」と、光が物体に当たって反射・吸収・透過した際に生まれる「物体色」がある。物体色は、色の三原色といわれるシアン（Cyan）・マゼンタ（Magenta）・イエロー（Yellow）の混合比率で決まる。つまり CMY に該当する色の配合を調節すれば、好きな色をつくることができるのだ。また、CMY を同等の分量で混ぜ合わせれば、黒っぽいグレーになる。厳密に白や黒、グレーは無彩色と呼ばれ彩度（＝色味）が存在しないが、有彩色の混色から生まれた場合は色味が残る。（黒と白の間には、絶妙な違いを携えたグレーたちが無数に眠っている。色選びの感覚を最も試される場面は、グレーを選び抜く時だと私は思う。）

セットを買って半年もすると、使い減りや、折れて小さくなった末の紛失で、手元の色数が減ってくる。消耗品は教室でバラ売りしているのだから、足りない色を買い足せばいいと思いきや、これがなかなか買ってくれない。親に頼むのが面倒、あるいは単純に忘れてしまう。足りない色など知るかとばかりに、全部のクレヨンを細かく折って、テトリスのように箱へ詰める猛者もいた。

いろんな生徒がいた。色数が減ってはじめて、色を選ぶことに慎重になる子がいた。重ね塗りを自分で編み出して混色の技を覚える子がいた。よく使う色の傾向や、単純な好き嫌いといった自己理解を、そこではじめて深めていく子がいた。

色を授けない設計こそ、最も多くの色を生み出す設計だという逆説は、一理あるかもしれない。一方では、基礎訓練におけるセオリーやマニュアルに思えたりもしてしまう。

ともかく、子どもはみんな無軌道で、面白い。開発しているクレヨンも、ぜひたくさんの子どもたちに使ってもらいたいと思っている。

P-23

Living Lens:
生き物とともにつくる都市デザイン入門

生き物の視点で都市空間を捉え直す、
マルチスピーシーズデザインの実践プログラム



人間の視点から技術を考えるということは、問題解決の判断軸そのものが、西洋近代の合理主義や資本主義的な論理に無意識的に規定されてしまうことを意味する。近代以降の都市は人間のために作られてきたものだが、ともに暮らしている生物たちも、空間を作る主体として世界の構築に携わっている。彼らの視点から都市を眺めることで、私たちがいつのまにか身につけてしまった近代的な技術観を見つめなおし、退屈な都市から逃れるためのヒントを得ることはできないだろうか。

都市には、私たちが見ていない視点がある。排除ベンチに象徴されるような「人間中心の短絡的な問題解決」は、その視点をさらに塗り潰す。Living Lens は、生き物の視点（Cross Species Design）から都市空間を問い直す、日鉄興和不動産・大成建設との共催による全 4 回のデザインプログラムである。赤坂インターシティ Air の緑道などをフィールドに、生態学・データサイエンス・プロトタイピングを横断しながら、都市に対する私たちの「認識」そのものを更新することを目指した。

期間	2025.03, 2025.09-10
場所	赤坂インターシティ Air
役割	企画・運営
パートナー	日鉄興和不動産、大成建設



E-17

地形としての建築、
その想像力とリアリティ

鏡理吾

「退屈な SF と退屈な都市から逃れるための、SF 的・建築的な想像力とはなんだろうか？」

SF と建築、射程の異なる 2 つの言葉を並べ掲げることから、グループ議論は始まった。問いの補助線となる「必須文献」として挙げられたのは、SF 作家・樋口恭介によるテキスト『退屈な都市と退屈な SF、過去に語られた未来から逃れるために』である。

近年の創作やマニュフェストに見られる未来のビジョンはほとんどが 20 世紀までに掲げられた前時代的なものであり、私たちの思い描く未来は退屈なものになっている。そう樋口は主張し、その上で我々にこう呼びかける。

そう、21 世紀の SF を読もう。たくさんの、新しい時代の SF を読もう。

新しい時代の SF を描き、読むことで、私たちは「ここではないどこか」の「創造の可能性」に向けて手をのばすことができる。これまでの固定的なユートピア観を刷新しうる新しい時代の SF 作品の一つとして、樋口は伴名練『なめらかな世界と、その敵』を参照する。

「うだるような暑さで目を覚まして、カーテンを開くと、窓から雪景色を見た」という奇妙な一文で始まる本作は、「乗覚」と呼ばれる「並行世界を知覚する」感覚が発見・強化された世界を舞台としている。「なめらかな世界」の人々は、「こっちに行ったり、あっちに行ったり。あらゆる可能性の中に移って生きている」のであり、乗覚が働いている人々は「全ての可能性を、見て、聞いて、触れることができる」。

同時に存在するあらゆる可能性を、身体的な実感を伴った形で知覚することができる。伴名の描くそんな「なめらかな世界」を、樋口は我々が目指すべきユートピアの一つとして評価する。

あらゆる並行世界を同時に生きること。全ての可能性と全ての不可能性が織りなすすべての世界のありかたを、ここにあるものとして認識すること。（中略）こうした世界は紛れもなくユートピアであり、否定するのは難しいだろう。そうだとすれば人類は、

排除されてきた存在を、都市に招き入れる

都市は、人間のために設計されてきた。では、都市の中でひっそりと生きる生き物たちは、どのような視点でこの空間を見ているのだろうか。

「排除ベンチ［＊1］」という言葉がある。ホームレスの人が横になれないよう意図的に手すりを設けたり、形状を変えたりしたベンチのことだ。クライアントのニーズに忠実に応えた結果として生まれたこのプロダクトは、デザインが何を排除し、何を包摂するかという問いを鋭く突きつける。今回のプログラムは、その問いを「生き物」に向けることから始まっている。

技術は、誰の視点から生まれるか

人間の視点のまま技術を考え続けると、ある種の盲点が生まれる。何を問題とみなし、何を解決とよぶか。その判断軸そのものが、西洋近代の合理主義や資本主義的な論理に知らず知らず規定されてしまう。効率化、最適化、管理。それらの言葉が自明のものとして機能するとき、そこからこぼれ落ちているものの存在には、なかなか気づけない。

私たちは生き物の視点を「インストール」できないだろうか。科学史家のダナ・ハラウェイは『伴侶種宣言』のなかで、人間と非人間は対等な「重要な他者」として互いに関係しあいながら世界を構築している、と論じた。［＊2］都市のデザインにこの視座を持ち込むことで、これまで管理・排除の対象だった生き物が、空間を共につくる主体として立ち現れてくる。

身近なものとしての生き物の視点

日鉄興和不動産・大成建設との共催で始まった全四回のプログラムは、そうした前提を問い直す場として設計された。

重要なのは、生物多様性を遠い技術課題として捉えないことだ。人工林の管理や磯焼け［＊3］の問題は確かに深刻だが、個人や設計者が動かせるスケールにない。このプログラムが向かうのはその手前、自分の認識を変えることである。三人称的な管理対象としてではなく、二人称的な関わりとして生き物と向き合いたい。

そのための方法がフィールドワークである。都市の中で生き物たちがどう暮らしているかを、自分の目と身体を使って観察することで、まちの見方そのものが変わる。それは新しい知識を加えることではなく、見る回路ごと書き換えるような経験だ。私たちがいつのまにか身につけてしまった「近代的」な技術観を、生き物とともに眺め直してみたい。

（文・須藤望）



[1] 排除ベンチ

ホスタイル（＝敵対的）アーキテクチャとも呼ばれる。特定の人の利用を阻むよう意図的に設計された構造物の総称。「誰かを守る」ためのデザインが、同時に「誰かを排除する」デザインになっているという逆説は、都市空間における包摂と排除の問いを端的に示している。

[2] ともに生成すること（becoming with）

ダナ・ハラウェイはサイボーグ論やフェミニスト科学論で知られるアメリカの思想家。『伴侶種宣言』（2003）は犬と人間の関係を主題に、種の境界を越えた共生のあり方を論じた著作で、ポストヒューマン思想を代表するテキストのひとつ。近代以降の西洋思想が前提としてきた「人間と自然は切り離されている」という二項対立を批判し、異なる種が互いに影響を与え合いながら変容していく「ともに生成すること（becoming with）」を提唱した。こうした視座は、「人間のための環境」という従来の枠組みを問い直す根拠として、近年のデザイン・都市研究の領域でも広く参照されている。
→ダナ・ハラウェイ（2013）『伴侶種宣言：犬と人の「重要な他者性」』以文社

[3] 磯焼け

海藻が著しく減少し、海底が白く剥き出しになった状態。温暖化や栄養塩の減少、ウニの増加など複合的な要因が絡む。「焼けて」いるわけではないが、たしかにそう見える。都市に暮らしていると、こうした問題が今まさに進行していること自体、想像の外にあることが多い。

22 世紀のユートピアとして、「なめらかな世界」を目指さない理由はない。

伴名の冒頭文「うだるような暑さで目を覚まして、カーテンを開くと、窓から雪景色を見た」。半公開編集会議「技術と職人」でのグループ議論で井潟は、これが川端康成による小説『雪国』のあまりにも有名な一文、「国境の長いトンネルを抜けると雪国であった」のオマージュであることは明らかだと指摘した。

井潟：　川端の冒頭文を読んで、どんな景色を思い浮かべる？

鏡：　去年の冬に新潟に行ったとき、同じ体験をしたんです。その時新幹線がトンネルを抜けて、目の前に広がったのは暗い雪景色でした。

井潟：　面白いね。私が想像するのは圧倒的な白さ。暗闇から雪に反射する光への場面転換だと思うんだよね。そして、それに対する純粋な驚きがある。

鏡：　川端の文章は、雪国の世界に自分が入ってしまった、という驚きがありますよね。伴名の方はもっと説明的かもしれない。「見た」と言っていて、どこか客観視しているような。

井潟：　滑らかな世界では、国境を気付かないうちに越えていたとか、トンネルみたいなある一点を通過する瞬間性、そしてそこにある感動がなくなっている気がする。驚いている世界線と驚いてない世界線とを往来することができる時点で、驚きは消えてしまう。

伴名と川端が描く世界の違い、それはその世界を知覚する主体が、自らのリアリティを、驚きを持てるか否かという問題である。あらゆるリアルが溶け出す「乗覚」の世界で、私たちは見るもの・感じるものをそれ自身として信じることができない。信じることができなければ、そこに驚きは生まれない。樋口は伴名の描くパラレルワールドでは身体的な実感が担保されていることを評価するが、川端の描いた雪、その白さを目にしたときの剥き出しの驚きは、果たして担保されているのだろうか。

「ここではないどこか」の姿を描き、新たな時代の可能性を切り開く SF 的な想像力。そのときに失われてしまう「驚き」を担保するものとして、ここで建築的な想像力を位置付けてみよう。

建築を SF 的に描いた創作として私が思い浮かべるのが David Macaulay の絵本『Motel of the Mysteries』だ。物語の主人公は西暦 4022 年の考古学者。地面に埋もれた現在のアメリカの文明を発掘し、当時の社会を、今の私たちから見れば荒唐無稽な発想で解明していくというストーリーだ。その冒頭、横に倒した三角柱を丸く切り

P-24

旬の解体材デモオークション 2025 秋

解体材に値札をつける、オークション形式の解体材活用ワークショップ

建築部材は規格化に関する努力の結晶である。そして、それらが元来あるべき場所から解き放たれ自由になった姿が解体材である。私たちが解体材の使い道のアイデアを提案するとき、そこに合理化という資本主義的な枠組みの外に存在する可能性が呼び出される。私たちが値札をつけることで、それらは資本主義的な枠組みにおいても新たな価値を得る。規格化により脱色されていたと私たちが思っていた「もの」に、「色」を発見する方法を探してみた。

廃棄物と資材を隔てる「価値」とはなんなのか。

竹中工務店の「サーキュラー支店展」最終日、ASIBA・ReLink が企画した「解体材デモオークション」はその問いを正面から問う試みだった。全国の解体現場から救い出された 10 点の部材、オフィスのシンク、洋館の机の天板、昭和期の型板ガラスなどを前に、参加者はそれぞれの「使い方」を考え、値札を貼った。定価のないモノに価格をつけることは、普段気に留めることのない建築エレメントに想像を働かせることである。ゴミと商品のあいだ、交換価値と使用価値のあいだ、解体とリユースのあいだを模索した。

期間	2025.09.27-.09.30
場所	旧第一銀行横浜支店
役割	企画・設営
パートナー	竹中工務店、ReLink

値札がなかった

この企画が生まれる数ヶ月前、インドネシアの屋外市場［＊1］を訪れたら、売られている服に値札がなかった。「これいくら?」と聞くと、「いくらでほしい?」と返される。すぐには答えることができず、その言葉を反芻する数秒間、自分にとってその服はどのような意味や価値を持っているのかが宙吊りになる感覚を抱いた。モノの価格が事前に定まっている状況に慣れすぎた僕らは、自らの判断軸で価格をつけることが苦手で、不安すら覚えるのではないだろうか。

自分で価格を決めるということは、その価格を根拠づけるだけの知識や経験、あるいはそれを所有・利用したときの価値をわかっていないといけない。つまり、「使う」ことや「欲する」ことは、一般的に考えられているほど受動的な行為ではなく、むしろ高い能力が求められる行為だといえる。［＊A］

解体材の価格とは

逆に、日常でいちいち価格交渉をせずにすむ理由は、一定以上の需給が常に確保されて市場が安定していることに加えて、それだけ生産ラインが標準化されており、ひとつひとつの鉄骨やタイルの品質にほとんど差異がないからである。「4m の床板がほしい」と思ったときに、前回頼んだときと全く同じ寸法、重さ、材種、状態の床板が届くことが当たり前になっている。解体材は、そのような前提を根底からひっくり返す。



[1]
インドネシアの屋外市場

幼少期をジャカルタで過ごした僕の、ときたまフラッシュバックする原体験は、物凄い剣幕でインドネシア語をまくしたて、値引き交渉をする母の姿だった。最近は「海外での値引き術」みたいな記事を見かけたりするが、その多くは表面的なテクニックや話術にすぎない。母が教えてくれたのは、相手と話すよりも前にまず自分の中に「正解」を持つこと。あとは、自信と迫力で押し切ること…

[A] 接続
D-9「暫定」全体議論

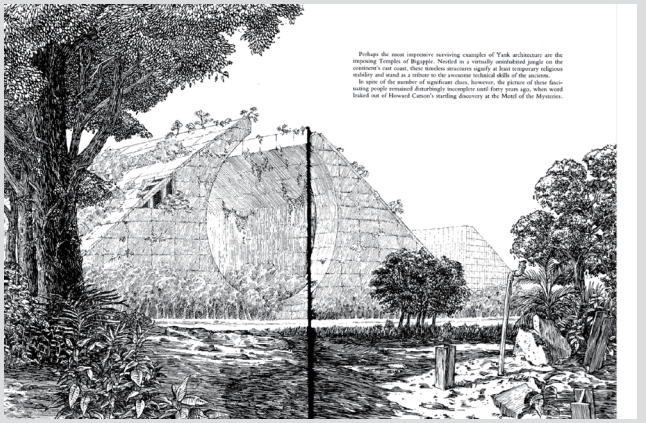
物の価値自体を語るのは難しい

[2]
マテリアル、部品、エレメント

日本の木造住宅《高見澤邸》を、部材単位で手壊し解体してベネチアビエンナーレへ運搬した門脇耕三は、そのプロセスの中で生まれる、記号化され得ない固有の情報が紐づいたモノを「エレメント」と呼んだ。

＞「マテリアル」のような何にでも加工できる素材ではなく、「部品」のような製品でもない。その中間の、さまざまな情報が紐づいたモノをエレメントと呼びたい」（p. 53）

→土居義岳、聞き手：門脇耕三＋岩瀬諒子＋木内俊克＋元木大輔「折衷、オーディナリー、オーセンティシティ」門脇耕三（監修）（2020）『ふるまいの連鎖：エレメントの軌跡』TOTO 出版



David Macaulay (1979)『Motel of the Mysteries』Clarion Books

欠いたような、巨大な構造物が突如として現れる。

現代の私たちからすれば、これはマンハッタンの『AT&T ビル』のペディメントが地表から現れたものだということはすぐにわかる。だが 4022 年の人々はこの巨大な構造物の機能を理解することができず、かつて使われた神殿だろうと結論づけられる。意図は読み取れないが、とにかく存在感がある。このような建築の姿は、地形を思わせる。あるものが「地形的」であるには、そこに 3 つの条件がある。空間的スケールの大きさ、時間的スケールの大きさ、そしてリアリティだ。

地形は大きい。山や渓谷の空間的スケールは途方もなく大きく、私たちが実感できる範囲を逸脱している。だが私たちは、建築的な想像力によって雄大な地形と相対することができる。建築家は地形の中に絵を描き、技術と人を集結させ、それを実現させてきた。ピラミッド、コロッセウム、AT&T ビル。そして、人の想像力が生み出した建築自体も、私たちの空間的スケールを大きく超える、一種の地形的なものとなった。同時に、地形と建築は同じく、長い時間的スケールの中に存在する。地形が持つ何万年・何十万年という時間スパンは、慣れ親しんだ感覚を軽々しく飛び越え、SF 的な想像力の世界に私たちを誘う。そして、ピラミッドを築く 4000 年前の光景を想像すること、AT&T ビルが廃墟になった 2000 年後に思いを馳せることを通して、建築もまた、通常の時間スケールから逸脱した存在となる。全国に建てられるタワーマンションの多くは、採算性や合意形成、技術面の問題が複合し、将来的に解体することが難しいと言われている。近い未来、すでに必要性はなくなったものの壊すこともできない廃墟として、タワーマンションは地形の一部となるのかもしれない。

建築という営みは空間的に／時間的に、私たちに SF 的な想像力を要求する。だが

例えば、解体材の「カタログ」はつくれない。そもそも「同じ」モノは存在しない。当然、現場によって出てくるモノは大きく異なる上に、例えば同じようなタイルを扱っていても、どこで使われていたかによって状態も違えば、文脈も違う。それぞれのモノが、代替可能な記号としてではなく、それぞれに固有な情報を持つ物体として立ち現れる［＊2］。そしてその度ごとに、目の前のものを「鑑定」することが求められる。

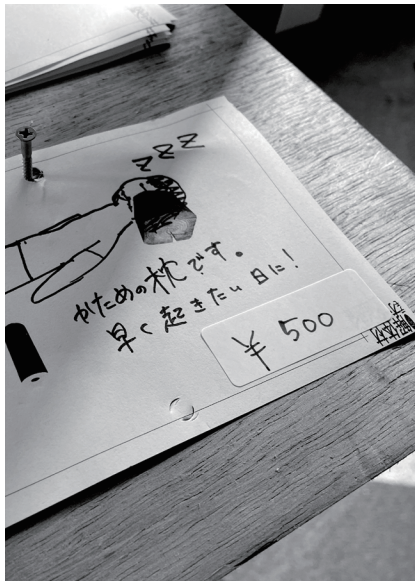
オークションによる再価値化

ここでは、解体現場からサルベージ（回収）［＊3］した部材や什器をオークションという形で再価値化する試みを、竹中工務店の協力のもと行った［＊4］。ReLink［＊B］や ASIBA のプロジェクトを通してこれまで関わってきた解体の現場から、10 種類以上のモノを扱った。オフィスの洗面台や民家の外壁タイル、空調の室外機カバー、YOHJOH (Kameido) [＊C] の手すりなど、大小さまざまな部材が並んだ。

特に意識したのは、「古材」といわれる古民家の柱や梁、建具など、すでに中古材販売市場が確立されている解体材ではなく、より工業製品に近い量産品や、経年変化が価値とみなされにくいプラスチックや集成材などの素材をあえて取り上げること。現在の建設産業においてはむしろ主流となっているこれらのモノは、まだリユースの対象になるほどの需要が見出されず、ほとんどがリサイクルか最終処分される。

こういった標準化された技術によって産み落とされたモノの残骸を、改めて価値化するための技術とはどのようなものか。それは目の前のモノに潜在している活用可能性を引き出し、文脈を整え、新たな役割を与え、具現化するための諸技術を重ねるような、「使い手の想像力」にほかならない。本企画を通して多くの人の「想像力」をお借りして、いくつものモノに新たな可能性を見出せたことを嬉しく思う。

（文・二瓶雄太）



[3]
サルベージ船と
建材リユース

「サルベージ船」とは沈没船や難破船の引き揚げを行う船のこと。近年、建材のリユースが活発化しているヨーロッパを中心に、解体される建築から再利用可能な資材を引き上げるという意味で、この言葉が建築分野においても利用されるようになった。

[4]
廃棄物の再販売における
法規的なハードル

廃棄物を再販売するという行為は、厳密にはグレーゾーンにあたるため、今回は「デモ」にとどまった。というのも、「市場価値が認められる」ものに関しては「有価物」として扱うことができるが、そうではない廃棄物の譲渡は「不法投棄」と区別する線引きが曖昧である。特に建設廃棄物に関しては非常に厳格なマニフェスト管理が求められるため、すでに再販実績のある古材などではない場合、メルカリのような気軽さでの再販はまだ難しいといえる。ここでもまた、モノの価値は誰が決めるのか、ということが問われている。（参照：「暫定と生活者」全体議論）

[B] 接続
P-14 ReLink
→96 頁

[C] 接続
P-17
YOHJOH (Kameido)
→102 頁

同時に建築にはもう一つの側面、それがリアリティを持つという条件がある。要求される機能や構造的な条件、周辺環境など、建築は想像するだけでなく、さまざまな与件の中に置かれることで、具象化し、実際に成立する。

条件が形を決定するという点は地形も同じだ。あらゆる地形は、一貫した物理の作用に則って生み出される。一貫したルールに基づくからこそ、私たちは地形を読み解き、そこにリアリティを感じることができる。口で発したアイデアは、絵に描くことでより多くの人に理解される。模型を立てることで、図面を描くことで、そして実際に建てることで、想像としての建築は、誰もが理解できるリアルになる。

SF はここではない未来の像を提示することで可能性をひらくことができる。建築も同様に、空間的／時間的なスケールの大きさのために、今ここではない何かを提示することができるメディアとしての特性を持つ。だが同時に、建築は物理的、社会的な条件の中で現実的なモノだ。乗覚が働く世界ではあらゆる可能性が同時に存在するが、しかし、現実の建築は一つしか存在しない。だから私たちは少し離れたところにいる誰かと、少し未来にいる誰かと、同じリアリティを共有することができるのだ。

井潟：私の「驚き」を建築的な視点で考えるとどうなるんだろう。

鏡：　僕は建築には人を分断する建築と、人を繋ぐ建築があると思っていて。それが驚きと関係するのかもしれない。

井潟：確かに、乗覚もつながっているようでめっちゃ孤独になる気がする。

鏡：　建築はプロダクトじゃなくて、絶対的に社会性を伴うものだと思うんです。建築を作ることは周囲に、未来に、大きな影響を与える。それ自体は悪いことだとは思わないけど、そこで多くの人が発見的に使える余地を残すことが大事だと思う。地形も使い方が規定されてないから、他の人と繋がりながら、でも個人として地形と向き合うことができる。

地形的な建築は、時間的／空間的な想像力と同時に、今ここにあるというリアリティを有する。だから私たちは建築を通し、今ここではないどこかに手を伸ばしながら、その驚きを共有することができるのだ。

地形は、地形としての建築は、私たちに何かを強いる代わりに、いくつもの関わり方を担保する。山があれば眺めてもいいし、登ってもいい。トンネルを通って、その先の雪国で驚いてもいいのだ。

P-25

Nessum Award JAPAN 2026

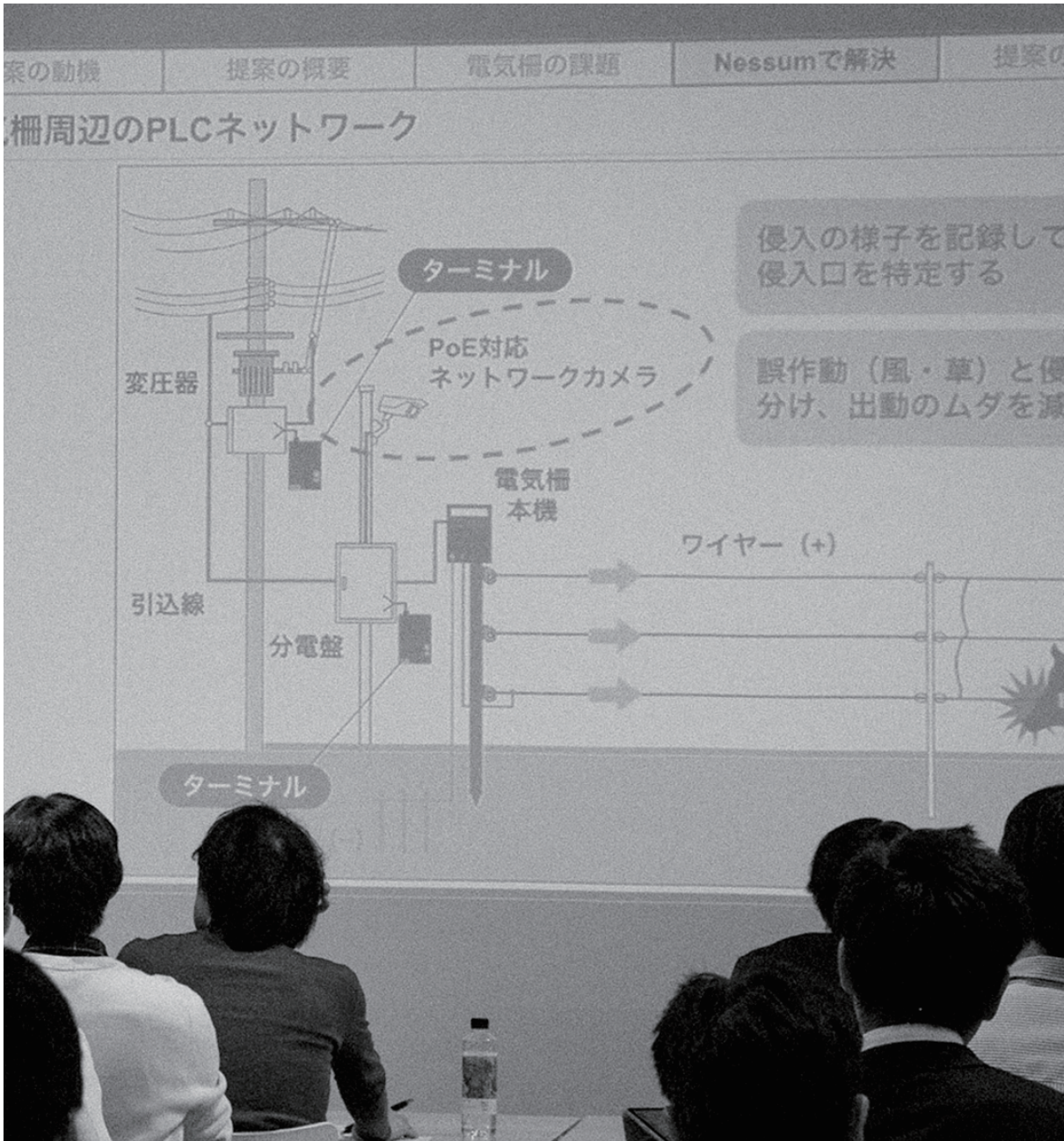
難解な通信規格に多様なアイデアを掛け合わせ、おもしろい進化を生む



技術開発という専門家の領域と、その技術の内側を知ることはない一般の人々。新たなアイデアを生み出すためには、両者が出会う場所を設計する必要がある。開発における問題解決のサイクルに、遥かに大雑把で偶発的なアイデアをぶつけてみる。目的がその円環の外側へ跳躍したときに、私たちは無色透明な技術の新しい「色」に出会うことができるのだ。

通信規格 Nessum は、既存の技術では届かなかった IoT 社会の「スキマ」を埋める技術として、着実に導入が進んでいる。確かな技術力の一方で、その専門性の高さが新たな領域への広がりを阻んでいた。ASIBA は 2024 年からリブランディングに参画し、トークイベントの企画や「Nessum Award JAPAN 2026」の開催を通じて、技術のポテンシャルと多様なアイデアが出会う場をつくった。

期間	2024.11 - 2026.03
場所	100banch（審査会場）
役割	企画・運営・デザイン
パートナー	Nessum Alliance



技術の外側

Wi-Fi でも Bluetooth でもない［＊1］。Nessum は、既存の配線や空気中の電力線を使って通信する国際規格だ。

今回 ASIBA は、日鉄興和不動産・東朋テクノロジーとともに「NESSUM AWARD JAPAN 2026」を企画・運営した。LP 制作やグラフィックの設計から、アワード全体の場づくりまでを担った本企画の核心にあったのは、Nessum という技術を専門家の外に開くという発想だ。「通信が届かなかった」「配線できなかった」という制約を、解決すべき欠点としてではなく、新たな目的を発見するための起点として読み替えること。そのために必要なのは、技術の内側を知らない人たちの想像力だった。

技術を開いた先に

アワードには 52 組のアイデアが集まった。応募者の年齢は 17 歳から 65 歳まで。建築やデザイン系だけでなく、情報や機械といった工学や、これらに該当しない一般の人にまで多岐にわたる。最優秀作品に選出された「次世代宇宙探査の DX」をはじめ、養殖インフラ、獣害対策、洋上風力発電、浸水・津波ハザードマップ、ハンガーラック［＊2］など、それぞれの専門分野や日常生活と掛け合わせたアイデアが次々と現れた。

ASIBA が担ったのは、Nessum の技術を伝えることではなかった。LP のグラフィック、トークイベント、そしてアワードという 3 つを通じて試みたのは、ある技術と、その技術をまだ知らない人々とを出会わせることだ。どんな技術も、それを受け取る想像力なしには可能性を持てない。場を設計するということは、その出会いの条件を整えることにほかならない。

（文・須藤望）

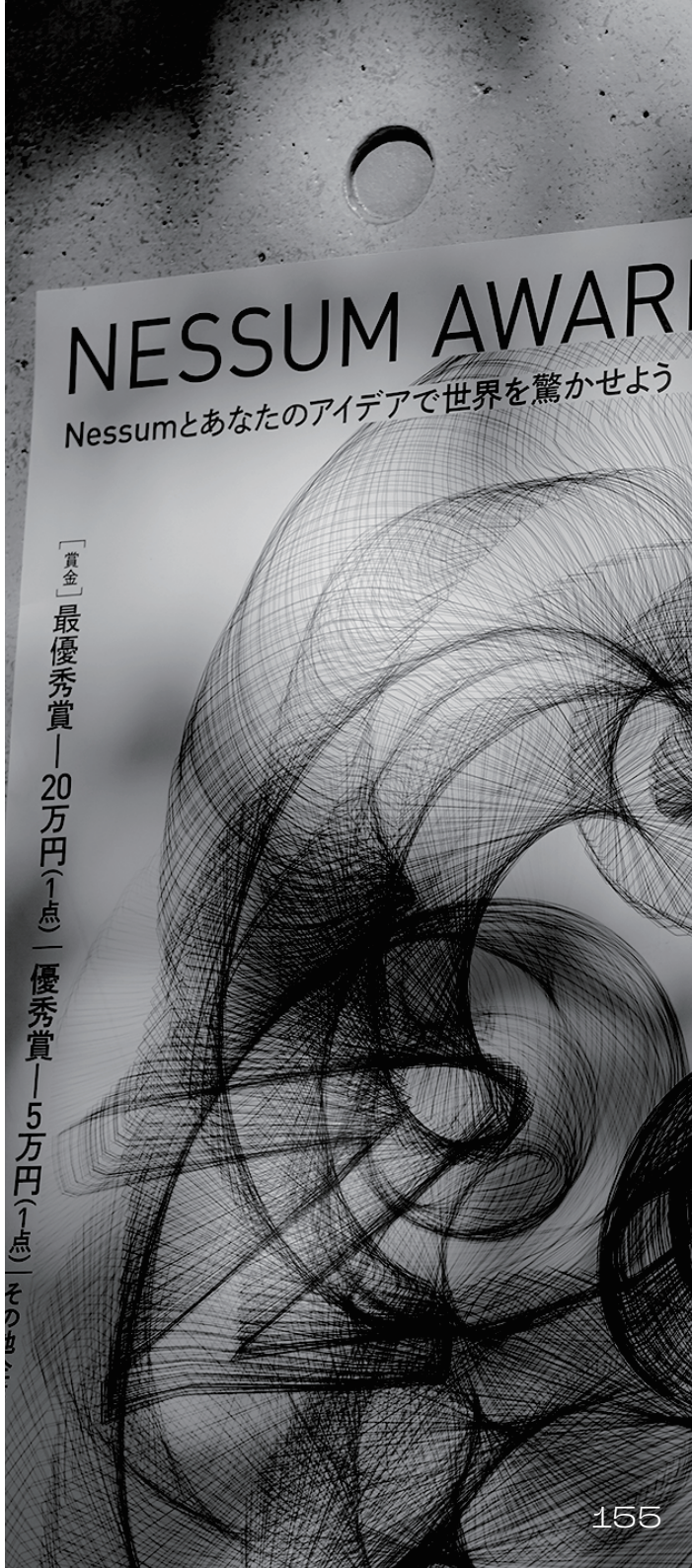


[1] Wi-Fi でも Bluetooth でもない

Wi-Fi でも Bluetooth でもない。
社会にはまだまだ、「つながるべき」「つなぎたい」場所がある。その場所に光を当てるのが、Nessum という国際規格を取得している「もうひとつの通信技術」です。
既存の配線、捨てられていた "線"、あるいはほんの数センチ先の "空気"…
Nessum は、有線と無線の壁を越え、"つながらない・届きにくい" と諦められていた状況に、風穴を開ける技術です。
通信が届かなかった／通信を敷設できなかった／通信が禁止されていた。「だからできなかった」を「だからこそ発想できる」に変えていく。
Nessum の真価が発揮されるのは、まだ "見えない" 場所、まだ "試されていない" 場面にこそある。
そんな通信の "スキマ" に目を向けて、新たな活用方法を募集するアイデアアワードを開催します。あなたの "こう使えるかもしれない" というひらめきを、ぜひこの場で提案してください。
（Nessum Award 概要文より）

[2] ハンガーラック

宇宙探査や養殖インフラと並んで最終審査に残ったアイデアのひとつ。通信技術のアワードにハンガーラックが登場することの違和感こそが、このアワードが目指していたものを端的に示している。



D-11

無限性と、ささやかな抵抗

須藤望

主旨を書いた時、その根底にあったのは二つの無力感だった。一つは、技を磨くことがもはや意味をなさないのではという無力感。もう一つは、知識が氾濫しすぎて、何が正しいのかがまるでわからなくなったという無力感である。技術は日々更新され、習得した端から陳腐化していく。知識は検索一つで手に入るが、その分だけ真偽の基準も揺らいでいく。前者はやがて「色のある技術」への問いへ、後者は「新たなリアル」への問いへと、それぞれ姿を変えていった。この無力感の底には、「完全自動化されたラグジュアリーコミュニズム」［＊A］が謳うような楽観ではなく、もっと醜い、マネーゲーム化した現実がある。技を磨くよりも、資本を右から左に動かす方が、はるかに効率よく富を生む。技術に習熟することも、知に真摯に向き合うことも、金融化とAI化の速度の前では割に合わない行為になりつつある。真摯に何かへ向き合う余白は静かに削られていく。おそらく私たちにはもう、大江健三郎［＊1］のような小説を書く体力も、読み切る体力も残っていないだろう。マクルーハンが言ったような技術による人間の拡張［＊2］は、皮肉にも、人間の縮小という形で結実しつつある。

これらは全て、無限性という一つの条件に発しているのかもしれない。永遠にスクロールできるフィード、無限に生成されるテキストと画像、拡張し続けるAIの知識と能力。無限に等しい選択肢は、豊かさとして提示されながら、実際には人から時間と決断の余地を奪っていく。有限な身体を持つ私たちは、その無限性に晒され続けることに、そもそも耐えられるようにはできていない。

有限なものへの逃避は、無限性への反動であると同時に、何かへ真摯に向き合うための余白を取り戻そうとする行為でもあるのかもしれない。時間を圧縮し、刹那的な満足に閉じこもること。空間を閉じ、遠いものより近いもの、虚構よりも現実の手触りを信じること。そして過去へ遡行し、無限性がまだ存在しなかった時代への郷愁に浸ること。いずれも、無限性という重すぎる条件から身を守るための、切実な反射である。

しかしこの反射は、しばしば排他性へと横滑りする。近いものだけを信じることは、遠いものへの不信や陰謀論［＊3］に、過去への郷愁は、しばしばナショナリズムという名の閉域に回収される。有限性への希求は、そのまま健全さを意味しない。無限性から逃れようとする切実さそのものが、時に最も排他的な閉域を作り出してしまう。

だが私たちは、この横滑りをただ傍観していられる立場にはない。建築とは、地形をつくる行為である。［＊B］地形は、そして建築もまた、有限なものだ。一度つくられれば動かせない。山を動かせないように、建築もまた、それを見る者・使う者に否応なく影響を与え続ける。技術に色をつけること、リアルの手触りを取り戻すことを問うてきた私たちは、同時に、その色や手触りを他者に強いる権力を扱ってもいるということだ。有限なものをつくるという行為には、常にこの権力の重みがついて回る。だからこそASIBAは、資本ではなくクリエイターの哲学に投資し、一般の人々や他領域に開き続け、歴史的な学問の蓄積を手放さない、という舵の切り方をしてきた。そうして得られる権威性に対しても、権力への批判の目を閉じない。

政治性とは、ここでは大仰な意味ではない。作ることへの情熱を絶やさずにいること自体が、すでに一つの政治［＊4］である。そして、時間をかけて多様な人を巻き込んでいくことが、いつか面としての変化を生む糧になる。無限性の時代に、私たちがまだ持てる、ささやかな抵抗の形だと思う。

[A] 接続

D-10 須藤望「技術と職人」
主旨文→128頁

[1] 大江健三郎

『万延元年のフットボール』（1967）を念頭に置いている。先日発売された、建築家・原広司の特集にて大江が幾度も参照されていたことも、この一文を書くきっかけになった。大江が描いたような、共同体・暴力・歴史が複雑に絡み合う重厚な想像力は、いま同じ強度で書かれることも、同じ根気で読まれることも、難しくなっているのではないか。

→『万延元年のフットボール』（1967）

[2] 人間の拡張

メディア理論家マーシャル・マクルーハンは、あらゆる技術・メディアを「人間の拡張」として捉えた。車は足の拡張、電話は声の拡張である、というように。本論での皮肉は、この「拡張」の論理を延長した先に、皮肉にも人間の能力そのものの縮小、あるいは委譲が待っているのではないか、という点にある。

→『メディア論』（1964）

[3] 陰謀論

無限の情報空間から「わかりやすい閉じた物語」を選び取る行為、と言い換えることもできる。壮大な陰謀を信じることは、実のところこの上なく「有限」で心地よい世界に住むことでもある。無限性への反動としてはある意味最も合理的、かつ最も厄介な処方箋かもしれない。ただし陰謀論的に語られてきたことが真実だった場合もあり、「無力感」をより複雑にする。

[B] 接続

D-12「技術と職人」
全体議論→162頁

地形に類似したものを作っているという権力を自覚すること

[4] 政治

ここで言う「政治」は、選挙や政党を指すような大文字の政治ではない。何かをつくり続けること自体が、すでに世界への働きかけである、という程度の、いくぶん都合の良い意味での使用であることをここに白状しておく。

D-12

全体議論

開催日　2026.05.19（火）19:00-22:00
ファシリテーター　須藤望

Q1. 技術が規格化・脱色されていく中で、「色のある技術」をどう作っていけるのか?

技術先行型

二瓶　技術は、基本的にはある目的を達成するためにある。AI だろうと電鋸だろうとパソコンだろうと、そこでは技術と目的は一対一対応していて、PDCA を回していくことで最適化され技術のレベルが上がっていく。計算機が賢くなるのは、計算をするという目的に対してぐるぐる実践しているから。こういう技術が目的先行型なのに対し、色のある技術は技術先行型なのではと思う。技術自体にムラがあったりグリッチがあったり、デジタルだろうとアナログだろうと、目的に対してではなく技術事態が揺れ動くから、その技術そのものが新しい目的を作ってしまう。例えば、ちりとりは埃をすくうものだけど、ある時水浸しになった風呂の水をすくうとすごいやりやすくて。技術側のムラによって新しい目的に辿り着けるのかもしれないし、もっと言えば SF 的な、今こういう技術があるからこういう新たな目的を生み出せるかもというスペキュラティブな発想かもしれない。技術側を起点に目的が発散していくことで、既存のぐるぐるの完結した円環から離れて、新しい目的が生まれる。その円環から脱走することで何かに至れるのではないか。

須藤　色の付け方として、技術という手元側からと、目的という頭側からの 2 種類があるということだよね。記憶のカメラは目的という頭側で、既存のカメラに抗うように設計していた。ASIBA には手元側での PJ は意外と無い?

二瓶　デジタルなものを技術側で色付けしていくのは難しいのかな。アナログの方が形があるから。

須藤　デジタルの方でもバグを利用するやつとかはよくあるけどね。

二瓶　AI を痛めつけまくって画像生成の方向性を歪めるという、NESS のディストピア版みたいな建築系の修論［＊1］を友達が書いていた。NESS は可愛いんだけど、あれを 100 回くらい回せば、AI は頭おかしくなる。それは AI を「揺らし」ていると言える。

Q2. 従来のリアリティの基盤が崩れていく中で、どのように新たなリアルを作っていけるのか?

マッチングアプリ

井潟　じゃあ、柚ひこさん（金子）のところお願いします。

金子　多分答えはでた。プロセスをサボらないこと［＊A］。1 つ目がプロセスをサボらないこと、2 つ目が人間と会うこと、3 つ目が夢を見ること希望を持つこと。

林　ずっとポジティブな話だったよね。俺たちは、まだ二瓶みたいに AI に能力を超されていく絶望を感じていなくて、大きく変わったことってマチアプが流行ったことくらい?みたいにしか思わない。

井潟　確かに。マチアプの話を聞きたい。正直全部マチアプのことじゃん、人間と会うことも希望を持つことも。

[1]

Maria Glinskaya による修士論文「東京マイクロコスモスとヴァーチャルアーバニズム – デジタル・デリーヴを通じた東京の空間アイデンティティの研究 –」

[A] 接続
E-7 金子柚「新たなリアル：「恋愛」とクリエイティビティ」→63 頁

「本来「恋愛」とは終わりのない手段が目的化したものだと私は思う。」

金子　マチアプの存在が、AI を使いすぎて良くない方向に向かっていく社会を表象している気もする。出会う人が全部最適化されて、面倒臭いことはすっ飛ばす、みたいな設計になってる。無駄が省かれるという設計をハックするべきなのでは?

須藤　マチアプはリアルなのか?って話もしたよね。多分リアルじゃないんじゃないかって。鼻くそほじったりソファで寝たりする姿を見れないから。

金子　フィルターがある、誰かに判断を委ねる、という状況がマチアプによって作られてるから。

林　合コンもマチアプみたいなもの?

金子　わかんない。原理的には同じなのかも。

林　マチアプは無限に選択肢があるから、今回がうまくいかなかろうがどうでもいいというか、出会いを吐いて捨てるようにみんなやってるわけじゃん。はいもう次、みたいな。それは合コンとは違うよね。

須藤　数が多すぎると、逆に選べなくなる。情報が過剰にあるのって便利に見えるけど、使える時間を奪われてしまったり、別の可能性を捨てきれなかったり、実際には結構辛いことなのかもしれない。二瓶や自分が感じる無力感にも近いのかな。

合コンとリアリティショー

林　ということで、無駄なこととか意味のないことも、めんどくさがらずに沢山やろう、っていうのが新しいリアルなんじゃないでしょうか。今までは最適化で動いていた。地獄。

平栗　合コンの方がグロいかもね。

二瓶　合コンの方がリアルだよね。グロいってリアルってこと?

井潟　グロいって大事なんですよ。不気味さとかグロさとか。

須藤　参考文献3です。リミナルスペース［＊B］。

髙野　グロさ欲しい。人数合わせで入れられる、誰か狙ってるとか矢が飛んでくるとか。すごいなって思う。

井潟　リアリティショーとか。あれって合コンのショーじゃん。それがリアリティって名前ついてるの面白くね?

髙野　あれ、リアリティがないのがグロくない?リアリティという名前がついてること含めグロい。悩んでる過程とかも全部撮ってますよ、っていう意味でのリアリティ。

井潟　その合コンごっこをみて喜んでる私たちも同じくらいグロくない?みたいな。それで言うと、ゲーム実況とかもリアルじゃない「リアリティ」の文化に寄与している気がする。

林　須藤の考えたいリアリティとかリアルっていうものは、発展した技術とともに歩んで行って心地よい場所を見つけることなのか、技術を使っていない時や排除した時に人間だけで立ち現れるものなのか。

須藤　技術が発展している前提で話さないと意味はないよね。とはいえそれは最新技術礼賛ではなく、むしろ昔の情報技術のあり方から学ぶべきこともあるという話ではある。例えば議論の中で、twitter も昔の方が面白かったよね、って意見が出た。それぞれの日常をそのまま呟くプラットフォームだった頃。140 字でお金を稼ぐことができなかった頃。情報空間にもリアルがあった。

林　眠いなうとか。今の twitter ってトイレ行ってくるとか言わないじゃん。それよりも議論するのがかっこいいみたいな。

井潟　課金して長文書けるようになったからかな …

[B] 接続
D-10 須藤望「技術と職人」主旨文（参考文献）→129 頁

Q3. 退屈な SF と退屈な都市から逃れるための、建築的・SF 的な想像力とはなんだろうか?

雪国だった

鏡　問いは、退屈な SF と退屈な都市から逃れるための建築的 SF 的な想像力とはなんだろう。最初は想像力の話から始めたんですけど、井澗さんが最初にあげたのが参考文献にあった SF の話。「うだるような暑さに目を覚ますと、窓から雪景色を見た」って部分。これって想像力働いてないよね、みたいな話をして。

井澗　そうだったっけ。

鏡　この文章ではいろんな場所や次元に同時に存在できる「乗覚」という感覚が前提になっているんだけど、それってフェイクというか、自分にとってリアルじゃないから想像力が働いてない。一方で、川端の「国境を越えると雪国だった」は、自分が雪国に入ってしまった「驚き」みたいなのがある。

井澗　滑らかな世界では、そもそも国境とか存在しないというか、意味がなくなってしまう。

鏡　結局、問いに対する井澗さんの答えは、驚きを死ぬまで担保し続けること[＊C]。

[C] 接続
E-17 鏡理吾「地形としての建築、その想像力とリアリティ」
→145 頁

不自由な地形

井澗　地形の話からしようか。

鏡　人間に対して、不自由を作ったり強いたりすることも建築の役割なんじゃないか。大きいものを作り不自由を強いることで、みんなが一つになるとか。みんなで共有できるものとして建築があるんじゃないか。それで地形みたいな、言葉が出てきた。

井澗　変形し続ける建築みたいなコンセプトってありがちだけど、りご（鏡）は建築は動かないし変えられない、絶望的な現実だと基本的に思っている。建築は地形に近づいていく、あるいは限りなく地形に近い。山を動かすことはできないように。建築の持つ権力は、地形が持つそれとほぼ同じ。地形を作ることは誰もできないけど、そういう自然にしか作れないものを作っちゃうのが建築で、それをあえて不自由として作るという行為が、退屈な社会とは別の方向性の糸口だよね。一般人にとっては動く建築なんか想像できない。じゃあ不自由さとはなんなのか。二瓶さんが建築は能力を奪うみたいな話をしていたから、りご（鏡）はなんで不自由さという言葉でポジティブなことを言いたいのか聞きたくて。山のてっぺん?みたいなキーワードもあった。

鏡　SF の話をすると、人が自分だけの世界に浸れるというのはある種、理想的だけど、やっぱり何か共通のものを見たいしてっぺんを目指したいって時に、それを建築的に表現して一緒にあそこを目指そうぜ、みたいな。だから山のてっぺんを目指す。登り方は色々あるし、登らなくてもいいし、トンネルを掘ってもいい。

井澗　だから権力のある建築によって不自由になってるわけではないんだよね?

鏡　不自由だからこそ逆に自由であるみたいな?

井澗　信念や思想を提示したり、説明できないものを説明するメディアとして、建築っていうのは割と強いんじゃないかな、っていう可能性も思ってるわけだよね。

鏡　地形を作りたい。壊せない。

髙野　他者から見たら圧倒的な不自由だけど、それを建築家個人の意思で作れてしまうということ自体が、自由の象徴だ。

井澗　でもそこからが大事じゃない?信じることみたいな話をしたよね。

鏡　建築の特徴に社会性もある。いろんな人に影響を与えるということは暴力的でもあるけど、それがいいことに変わると信じて、色々やろうぜ、という。それは ASIBA も同じ。

井澗　退屈な SF や都市から逃れられるということをまずは信じなければならないし、もしかしたらいけるっしょ、みたいなノリが必要だよね。山に登ろうぜ、みたいなバイブス。

鏡　所有ではなく、共有するものが建築だとすると、みんなに開くことができると信じることが建築的想像力だし、それを押し付けるわけでもない。体験の仕方は自由。みんなでありながら孤独でもあれる。山も一緒。登り方はたくさんあるけど、みんなで山に集まることはできる。

井澗　川端の、トンネルを抜けると雪国。なんでそこにトンネルがあるのかは、そこに山があるからで、登ろうとする人、トンネルを開けようとする人、そして抜けると雪国だった … と感動する人もいて。ここで川端と建築が接続されるなという結論。彼ら全てを肯定する想像力。同じ山を見て同じ山と向き合うことが、退屈な SF と都市から逃れる建築的 SF 的想像力である。

林　夢と希望。きらりも同じような話をしてた。建築家には夢がある。

井澗　乗覚はまじで嫌だった。トンネルとか山みたいな、逃げられないでかいものにちゃんと向き合ったほうがいい。

未来の地形になりゆくタワマン

林　建築って専攻してる人と一般人の見方マジで違うよね。他のジャンルに比べても。

二瓶　宗教的だよね。正しさやハビトゥスがある。

井澗　どんな学問にも、ハビトゥスはあるが。

二瓶　それが特に強いのが建築。建築学科にいる人で再開発に賛成の人ほぼいない。不思議。

井澗　確かに。人類学では（見ているものがバラバラ過ぎて）そういうのはないかも。

林　でもありがたいね。（建築学科は）向かう道が決まってるというか。デザイン学科は人によって考え方が違いすぎる。辛い。

二瓶　建築の人はめっちゃ教えるからね。思想が再生産されていく、というか。

林　でもその後にめっちゃ考えるなら、いい。最初から答えが多過ぎると、選ぶのに迷うというか。

井澗　地形、あるいは地面とどれくらい近いか、あるいは離れているかって大事だよね。デザインは遠い、都市計画は近い。地形の重力にどれだけ引っ張られているか。

髙野　壊されたタワマンは一個もない。タワマンは未来の地形になる。今ある建物より稼げるからタワマンは建物を壊すことができるが、タワマンは一番稼げるので壊せない。

井澗　資本主義が作る地形なんだな。

二瓶　ちなみにタワマンの壊し方は 5 社のゼネコンで全然違う。浜松町貿易センタービルなど。

有限性と無限性

須藤　強引にまとめてみると。地形と建築の話は面白くて、有限性と無限性の話だと思う。地形や建築は既に与えられたもの、所与、有限なもの。逆に、永遠にスクロールできるデジタル空間は限りなく無限に近い。だから、有限的な建築空間と無限的な情報空間の対立がまずある。多分有限的なものっていうのが、自分たちが建築に、もしくは技術に色をつけるために必要だと思っている。つまりリアルに必要なもの。YOHJOH など、すでに建ってしまっているもの、なんなら 50 年前から建っている所与の地形を自分たちで改変して住んでいる。自分たちが AI に夢見てるのは、なんでもできるんじゃないかとか、マチアプでいろんな人に会えるんじゃないかという無限的なもの。やっぱりリアルなものは有限的なものだよね。

ただ、地形と建築は違うと思っている。地形は所与だけど、建築は自分たちで作ることができる。自分たちは建築家で、その有限的なもの=人に影響を与えるものをどう作っていくかという倫理観が問われる。色の付け方の話。高度な社会に乗ってしまうと、つまり何も考えないでいるとマチアプ的な流れになってしまう。自分たちで色をつけなきゃだよね。

色の付け方にはいくつかのキーワードがあるのかな。1つ目が、目的をずらしたり手元の技術をずらすことで新しい何かが発生するという偶発性。2つ目が、日常や適当みたいな気取らない感じ。3つ目が、グロいものやゾッとするものみたいな、エイリアン的な外部性。

井潟　加えたいのは、地形に類似したものを作っているという権力を自覚すること。自分が作ったものがいずれ地形になる。タワマン的な資本主義が作る地形という現実のなかで別のものを作りたいのであれば。一方で、渋谷という不動の地形がすり鉢状だから、それに人間は合わせて行かざるを得ないというリアルもあり。この両方を包摂する言葉としての地形。

Towards Creative Entrepreneurship,

1｜クリエイティブなエコシステムをつくり直す

創造的な文化は、一人の天才や才能だけで、ある日突然立ち上がるものではない。誰かが何かをつくり始めるとき、その周囲には、学ぶ場所や試す機会、支える人、見つける人、社会へ広げる人がいる。うまくいかなかったときにも続けられる余白や、もう一度挑戦できる環境がある。そうした目に見えない関係と時間の積み重なりによって、個人の小さな衝動は作品となり、仕事となり、やがて文化として社会に根づいていくのだと思う。

漫画や音楽の世界では、作家やアーティストだけでなく、編集者、出版社、レーベル、ライブハウス、批評家、ファン、流通、メディアなど、多様な存在が文化を支えている。そこで生まれた資源や憧れが、次の世代の挑戦へと手渡されていく。文化とは、そのような循環の中で持続し、更新されていくものである。

では、建築・デザイン・アートに関わる若い実践者の周囲には、同じような生態系が現在において十分に存在しているだろうか?

アジアでは、経済状況や制度、教育環境、資金へのアクセスによって、それぞれが置かれている条件は大きく異なる。それでも各地の教育機関からは、魅力的な作品をつくる人、強い問いを持つ人、社会に対する切実な違和感を抱える人が生まれ続けている。しかし、その才能やビジョンを受け止め、試し、育て、継続的な仕事へ接続する環境は、十分に整っているとは言い難い。

卒業制作や展示、コンペで一瞬だけ注目されても、その評価がインプレッションや就職活動の実績として消費され、次の実践へつながらないことも多い。それは個人の努力だけではなく、生まれた芽を受け止め、育て、循環させる社会の側の問題でもある。ASIBAは、こうした問題意識から、建築・デザイン・アートをめぐる新しい創造の土壌をつくるために始まった。

写真・西山珠生

2 | 仕事を生む仕事としての建築

創造の土壌をつくるためには、まだ仕事と呼ばれていない問いを見つけ、人や資金、場所、技術、制度、関係性を接続し、プロジェクトが始まるための条件を整える役割が必要になる。誰かが挑戦できるバッターボックスそのものを増やす、「仕事を生む仕事」である。

これまでは、プロデューサーや編集者、企業、行政、あるいは年長者が、その役割を担ってきた。しかし現在は、既存の仕組みを代替するだけでなく、若い実践者自身が、自分たちの活動する状況をつくり始めている。

それは単に「仕事がないから、自分で案件をつくる」ということではない。何が課題なのか。誰が主体になるのか。どこから資金を集め、誰と実践するのか。仕事が生まれる以前の条件や関係性に介入し、その前段階を設計すること自体を、一つの建築実践として捉え直す試みである。

建築とは、建物の形を設計することだけではない。異なる専門性や利害、素材、制度、資金、時間、自然環境を引き受け、一つの状況を成立させる技術でもある。そう考えれば、人や資金、制度、関係性を編み、プロジェクトが生まれる条件をつくることもまた、建築的な行為だと言えるのではないだろうか。

ASIBA が目指しているのは、与えられた仕事にうまく応えることではなく、まだ形になっていない問いや、いま向き合うべき重要な事柄に対して、実践が生まれる状況をつくること。これまで建築の外側とされてきたものを、もう一度建築の内側へと引き入れることである。

3 | 現象をつくり、意思決定の経験をつくる

AI によって、情報を集め、比較し、リスクを可視化する技術は、これまで以上に速く正確になっていく。判断の精度は確実に高まるだろう。しかし、判断の精度が上がることと、意思決定の精度が上がることは同じではない。意思決定には、身体と責任が伴う。根拠が十分にそろっていなくても、自分の時間や関係性を賭け、どちらへ進むのかを選ばなければならない。どれだけ情報を集めても、最後に決め、その結果を引き受け、実際に動くのは自分自身である。

過去の経験や既存の正解を参照するだけでは、経験したことのない未来をつくることはできない。だからこそ、自ら場や機会、モノや技術をつくり、社会の中に置いてみる必要がある。失敗し、予想していなかった反応を受け取り、もう一度考える。その実践によって、自分の意思決定を支える経験と根拠をつくっていく。

ASIBA におけるインキュベーションやリサーチは、そのための土壌をつくることに近い。仲間と話し、小さく試し、失敗し、またやり直せる環境をつくる。その往復の中で、根拠の薄かった思いつきは、少しずつ手触りのある確信へと変わっていく。

ASIBA がつくろうとしているのは、人や事業だけではなく、まだ名前のない現象を社会の中に小さく発生させ、そこで起きた関係や変化から未来を考えることである。建築の模型が、完成形を示すだけでなく、手を動かしながら構造を発見する道具であるように、社会の中に小さな模型をつくる。その現象を丁寧に観察し、次の実践へ返していくことが、ASIBA のリサーチの態度である。

写真・西山珠生

4 | クリエイティブの中間領域としての ASIBA

ASIBA のリサーチは、実践の前に正しい答えを導き出すためだけのものではない。小さく実践し、そこで起きた現象を観察し、違和感を言葉にして、再び次の実践へ返していく。Think & Do というよりも、Do & Think と呼ぶ方が近い。現在、0 から 1 のアイデアを生み出す機会は数多く存在している。反対に、10 から 100 へと拡大する領域には、大きな資本や組織を持つプレイヤーがいる。しかし、そのあいだの 1 から 10 を担う存在は、まだ多くない。

この領域では、アイデアを実際のモノや場にし、社会の中に置き、誰かに使われることで初めて見える問題に向き合う必要がある。モノをつくることと、その実践をリサーチとして言語化することを、同時に進めなければならない。ASIBA の強みは、この中間領域にある。模型や提案書で終わらせず、プロトタイプを現実の社会へ置き、そこで獲得したリアリティから次の状況をつくる。ASIBA にとって実装とは、リサーチの後に行うものではなく、現実を知るためのリサーチそのものである。

個人で小さく活動するか、大きな資本や組織に入るか。その二つのあいだに、別の組織の形が必要だと思う。一定の仕事と収益を生み、それを次の実験へ再投資すること。複数の個人が、それぞれの自由や問いを保ったまま協働すること。小さな個人と大きな制度のあいだに立ち、双方を翻訳しながら、新しい仕事と実践を生み出していくこと。

ASIBA は、そのような中間的な組織の先駆けでありたい。優れた個人が偶然現れるのを待つのではない。その小さな芽が育ち、実践になり、そこで生まれた知識や関係性が、次の誰かの挑戦へと手渡されていく環境をつくる。その循環を、偶然に任せるのではなく、社会の中に意識的につくり続けること。それが、ASIBA の目指していることである。

写真・西山珠生

キーワード一覧

1	アーバニスト	D-4 E-6	行政を待たず、自分で都市を変えていく人
2	飽きること	D-2	同じ遊びに満足できない、感覚の鮮度への欲求
3	雨漏り	P-17 E-11,13	建築に対する不快さと切実さを教えてくれる現象
4	アワード批判	D-2,3 P-2,7,12,25	順位ではなく熱量ではかる、審査なきアワード
5	暗渠	D-6 P-7	見えなくなっても、地表に残り続ける痕跡
6	アントレプレナーシップ	P-8,17	起業とは、生き延びる術を自分で発明すること
7	意見収集の翻訳可能性	P-10,22	誰かの主観を、街の言葉として変換する試み
8	色・脱色	D-10,11,12 P-21,24,25 E-15	均質化される前の、固有さという名の色
9	When is Architecture	D-9 P-13 E-11	何かではなく、いつ建築になるのかを問う視点
10	うすらグラフィック	D-9	同時代的な「それっぽさ」をまとったグラフィック
11	液体状のパターンランゲージ	P-22	つぎはぎの型ではなく、街らしさを溶かし込む
12	驚き	D-12 E-17	驚きを死ぬまで担保し続けるという覚悟
13	解体	P-13,14,15,24	「隠された」終わりとしての解体の、過程を紐とく
14	カプセル	P-18	所有ではなく、移動可能な暫定性としての権利
15	間主観性	P-9,10,20	私とあなたの主観をつなぐ、街に蓄積した情報
16	強制ペンギン	D-3	肯定してくれるはずが、実は規範を強いてくる
17	計画と設計	D-6,9	時間の軸で語るか、空間の軸で語るかの違い
18	合意形成	D-9 P-17,19	正しさではなく、納得できるかで物事を決める
19	5 億年ボタン	D-3	変化のない永遠のなかで、作り続けることはできるか
20	ゴミにしてはかわいい	E-4	失敗作を愛でることから、次の遊びが発芽する
21	コンヴィヴィアリティ	D-10 P-17	道具に使われず、道具を使いこなす自立の技法
22	サワラーズ	E-9	漁師が道具に贈った、冗談のようで本気の名前
23	暫定	アジェンダ③全体	確定を避け、仮設として試すことで開かれる可能性
24	手段としてのクリエイティビティ	D-4 E-5	創造性は目的か、それとも何かのための道具か
25	修理する権利	D-9	壊れたものを直す権利すら、失われつつある
26	生活者	D-7,9 E-9	暮らす人の本音は建築や都市のリアリティを映す
27	政治性	D-4,6,11 P-8 E-5,7,11	作り続けることそのものが、すでに静かな政治
28	切実さ	D-4,6,9 E-9	本気で欲しいと思えることの、希少な強度
29	タワマンは未来の地形	D-12	壊せないほど稼ぐ建物が、次の地形へと生成する
30	戯れと競争	D-3	気づきを生む戯れと、それを駆動する競争
31	地形	D-10,11,12 P-7 E-6,7,17	動かせない前提こそが、想像力の出発点になる
32	ドーパミン	D-3,9 E-2	短期の快楽と、長く生きる意志との綱引き
33	問いの種まき	P-7,12	答えではなく問いをまくと、人が勝手に集まる
34	特権としての遊び	D-3 E-1	遊ぶことは特権なのだろうか
35	二畳建築	P-11 E-8	制約は可能性を狭めず、むしろ自由を生む条件
36	ネズミへの愛着	E-11	駆除される害獣にすら、愛着は生まれてしまう
37	値札	P-24	値段をつけることは、逆に価値を問い直す行為
38	排除ベンチ	D-6 P-23	排除のための優しさという、デザインの皮肉
39	ハイパーオブジェクト	D-7,9	人智を超えて広がる、扱いきれない巨大な対象
40	場所と記憶	P-13,14	壊されても、そこにあった記憶だけは残せる
41	火遊び	D-2	飽きてもいい遊びではなく、命を賭ける遊び方
42	不気味さ	D-12 E-12	見慣れたはずのものが、少しだけずれている感覚
43	編集性	D-6,9 P-8 E-6	新しく作るより、すでにあるものを組み直す力
44	マッチングアプリ	E-7 D-12	効率化されるほど、無駄の価値が際立っていく
45	祭	P-5,13,17	労働を祝祭に変える、名付けという技術
46	有限性・無限性	D-3,9,11,12	終わりがあるからこそ、本気になれるという逆説
47	養生	P-17	つくる場所を守り支える、建築用語からの命名
48	読み会	P-6	本を読むためではなく、人を知るための読書会
49	ラブレター	E-7	恋愛とは、終わりのない手段が目的化したもの
50	リミナルスペース	D-12 E-12	あるはずのものがない、ずれがもたらす不気味さ

プロジェクト一覧

1-PROGRAM

P-1 ASIBA Creative League 4 期
P-1 ASIBA Creative Incubation Program 3 期
P-1 ASIBA Creative Incubation Program 2 期
P-1 ASIBA Creative Incubation Program 1 期
P-17 YOHJOH (Kameido) ニチレイマグネットほか
P-7 暗渠商店街 U35 実践アイデアコンペティション / ANKYOBATION 北区、まきコンペ
P-2 ASIBA Creative Challenge 2025
P-3 TSG Creative-LAB. 2 期 /3 期 東京都、ETIC

2-PROJECT

P-8 Towards Creative Entrepreneurship @ カマタ
— クリエイティブ領域における社会実装の可能性、
その方法論を問う 1day カンファレンス
P-10 中野駅南口広場 画像生成 AI 実験 中野区
P-10 綾瀬駅西口高架下 画像生成 AI ワークショップ 足立区
P-13 解築停留所 @ 高島第七小学校 板橋区、ReLink
P-15 循環商社を見据えた解体材リユースプロジェクト 清水建設、ReLink
P-16 ガラスアップサイクルワークショップ in 諏訪 AGC, ReLink
P-18 Blankspace Blankspace
P-19 八重洲空き地暫定利用プロジェクト 東京建物
P-20 記憶のカメラ
P-20 Tokyo Futurescape Studio「あなたとわたしのあいだの景色」 ササハタハツまちラボ
P-21 森ごとクレヨン サンケイビル、ソマノベース
P-23 Living Lens: 生き物とともにつくる都市デザイン入門 日鉄興和不動産、竹中工務店
P-24 旬の解体材デモオークション 2025 秋 竹中工務店、ReLink
P-25 Nessum Award JAPAN 2026 Nessum Alliance
P-4 思い出召喚ステッカー 清水建設、yomiyomi
P-5 祭りの予感 清水建設、faatto
P-6 読み会アプリ Youbee @co-ba ebisu Ba&Co
防耐火技術の未来デザイン 清水建設
NOVARE エントランスサインマップ 清水建設
ポートアイランドスタディツアー UDC ポートアイランド
unbuild 展 MEs
New Hope Idea Workshop 日本デザイン振興会
クリエイティブ・アントレプレナーシップを紐解く ETIC
Minecraft カップ東京ベイeSG賞「リアル・まもりガメワークショップ」 東京ベイeSG プロジェクト
ASIBA GROUNDBREAKING「建築×社会実装の新たな形」
ASIBA FES 2024

3-LEAGUE-4TH

Liquid beings 大平 麻以
Olfactory Heritage 杉浦 真也
MIHARE 市東 美晴
Peekabugs 名取 愛梨
あのときの病室 柚木 海音
不忍池にハリちゃんを立てる 野村 穂貴
Vacuum formed tray MELX 都 淳朗
絵画を聴く 金子 淳平
Cancertive Project 中澤 希公

4-INC-3RD

P-4 yomiyomi 仲村 怜夏
P-5 faatto 酒川 直己、杉山 健悟
P-12 まきコンペ 正林 泰誠
魔術された天球の音楽 自由の魔女エル
「を」 佐野 風史
utsuRe 稲垣 凜
たぴのサンブサク 森 貴裕 , 大山 賢三
Jig_Project 井上 聖隆
Fuudo " フウド " 後田 将人
恋する本島プロジェクト 吉川 綾乃
Fuwariii. 平野 葵子
OHHH 平野 央

5-INC-2ND

Enoniwa 北林 栞
はみラボ 臼井 元彬 , 若野 菜々子
建築屋台 榎本 雄高
にっちのっく! 中川 優奈
たけのこ 髙野 広海
まご泊 中石 紗椰
紫煙の止まり木 福本 英人
Sukima 菊地 瑛人
都市の餅まき 大滝 一朗
すわるんば 大本 和尚
よはっく 高柳 綾香
のこつぐ 川北 大洋
まちの本棚 紫安 洋平
LOVE & TOILET 藍野 友輝
Sand Print 紀平 陸
P-11 二畳建築 新美 志織、半田 地寛

6-INC-1ST

tugu/nuru 森田 靖之
落語空間おちば 中山 亘
Pochant 馬場 悠輔
大十 倭 健太郎
Sympletic 宮田 龍弥
P-14 ReLink 本多 栄亮 , 水越 永貴
P-22 NESS 森原 正希、須藤 望

P-6 Youbee 山路 湧 , 二瓶 雄太

7-PROPOSAL

P-9 世田谷区若者青少年センタープロポーザル
間主観的デジタルツイン
AI に身体を委ねるということ

8-OTHER

ASIBA ATLAS
ASIBA Rebranding
半公開編集会議

プロジェクトクレジット

ASIBA Creative League 4 期

→ P-1

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	森原 正希	Creative Director
	渡辺 実莉	Director
	坂元 翔	Director
	重松 希等璃	Designer
	須藤 望	Engineer
	井上 国太郎	Movie
	金子 柚	Media
	鏡 理吾	Media
Collaborator	中條 麟太郎（東京大学 博士課程）	Buddy
	山路 湧（blankspace）	Buddy
	加藤 優（dot-hzm）	Buddy
	奥村 春香（第 3 の家族）	Buddy
	曽根 巽	Designer
	仲村 怜夏（yomiyomi）	Director
External	公益財団法人日本デザイン振興会	後援
	株式会社新建築社	Media Partner
Sponsor	清水建設株式会社	Sponsor
	株式会社竹中工務店	Sponsor
	ホーセック株式会社	Sponsor
	一般財団法人建設物価調査会	Sponsor
	日鉄興和不動産株式会社	Sponsor
	株式会社フォトラクション	Sponsor
	scheme verge 株式会社	Sponsor

ASIBA Creative Incubation Program 3 期

→ P-1

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	臼井 元彬	Chief Director
	森原 正希	Creative Director, Mentor
	重松 希等璃	Director
Inhouse	髙野 広海	Director
	半田 地寛	Director
	須藤 望	Engineer
	藍野 友輝	Media
	角田 芽衣菜	Media
	前橋 梨沙	Media
	宮田 龍弥	Production Staff
	佐野 陽菜	Production Staff
	堀江 優菜	Production Staff
	水成 星乃	Production Staff
	川北 大洋	Production Staff
	鏡 理吾	Production Staff
	荒井 瑠虎	Production Staff
Collaborator	曽根 巽	Designer
	中條 麟太郎（東京大学 博士課程）	Mentor
	奥村 春香（第 3 の家族）	Mentor
	野田 元（SAKIYA）	Mentor
	山本 愛優美（e-lamp.）	Guest
	加藤 優（dot-hzm）	Guest
	山路 湧（blankspace）	Guest
	大加 眞資	Guest
	増田 玄太	Guest
	曽原 翔太郎（CURIOATE）	Guest
	林 海人	Guest
	阪本 菜（ZEBRAS AND COMPANY）	Guest
	森 開汰（taliki）	Guest
	a 春（O 株式会社）	Guest
	藤崎 知輝	Photo
	井上 国太郎	Movie
	安部 道裕	Media
External	公益財団法人日本デザイン振興会	後援
	Gakki（キンミライガッキ現代支部）	Guest
	桜木 彩佳	Guest
	佐々木 健介（NPO 法人 ETIC）	Guest
	松岡 大雅（studioTRUE）	Guest
	suha Asagaya	Venue
	BONUS TRACK GALLERY2	Venue
Sponsor	清水建設株式会社	Partner
	株式会社竹中工務店	Partner
	戸田建設株式会社	Partner
	日鉄興和不動産株式会社	Partner
	株式会社フォトラクション	Partner
	一般財団法人建設物価調査会	Partner
	scheme verge 株式会社	Partner
	創造系不動産株式会社	Partner
	SORABITO 株式会社	Patrner

ASIBA Creative Incubation Program 2 期

→ P-1

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	森原 正希	Producer
	重松 希等璃	Creative Director
	髙橋 拓実	Chief Director
	髙野 広海	Director
	宮田 龍弥	Director
	堀江 優菜	Director
	石原 佑香	Designer
	須藤 望	Engineer, Designer
	前橋 梨沙	Media
	原田 花	Media
	志磨 純平	Media
	安部 道裕	Media
	塩田 匠	Production Staff
	紺野 夏帆子	Production Staff
	髙橋 翼	Production Staff
External	林 厚見（SPEAC）	Mentor
	渡邊 享子（巻組）	Mentor
	佐藤 光葉（suha）	Mentor
	連 勇太郎（NPO 法人 CHAr）	Mentor
	豊田 訓平（HUB & STOCK）	Guest
	小島 靖弘（東京建物）	Guest
	嶂南 達貴（scheme verge）	Guest
	須田 英太郎（scheme verge）	Guest
	青木 隆幸（SORABITO）	Guest
	a 春（O 株式会社）	Guest
	各務 太郎（株式会社 SEN）	Guest
	茂谷 一輝（森ビル）	Guest
	戸口 勝（一般社団法人 山守学舎）	Guest
	木谷 海斗（KIWI architects）	Guest
	髙橋 かの（小川まちやど）	Guest
	東京建物株式会社	Partner
	TOKYO NODE LAB	Partner
	蓑茂 雄二郎（竹中工務店）	Partner
	HEAD 研究会	Partner
	Ba & Co Inc.	Partner
	NESTo	Venue
Sponsor	清水建設株式会社	Premium Sponsor
	戸田建設株式会社	Sponsor
	株式会社フォトラクション	Sponsor
	株式会社大林組	Sponsor
	株式会社竹中工務店	Partner

ASIBA Creative Incubation Program 1 期

→ P-1

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	森原 正希	Producer
	髙野 広海	Chief Director
	須藤 望	Designer
	宮田 龍弥	Director
	堀江 優菜	Director
	岡 空来	Director
External	清水建設株式会社	Partner
	3x3 Lab Future（エコッツェリア）	Partner
	株式会社日建設計	Partner
	横山 明日香（日建設計）	Partner
	吉備 友理恵（日建設計）	Partner
	林 厚見（SPEAC）	Mentor
	吉村 有司	Mentor
	（東京大学 先端科学技術研究センター）	
	斎藤 寛彰（戸田建設）	Mentor
	秋吉 浩気（VUILD）	Mentor
	石川 貴之（日建設計）	Mentor
	髙堰 うらら（オモテテ株式会社）	Mentor
	青木 隆幸（SORABITO）	Guest
	T.G.	Venue

YOHJOH (Kameido)

→ P-17

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	森原 正希	Director
	重松 希等璃	Chief Architect / Director
	岩田 愛理	Design / Fabrication
	宮田 龍弥	Infrastructure Management
	半田 地寛	Logistics
	髙野 広海	Legal
	須藤 望	Engineer
Collaborator	吉田 恭子	Demolition
	吉田 拓巳	Construction Lead
	杉森 美彩	Design / Construction
	紀平 陸	Design / Construction
	林 英	1st Batch Member, Construction
	俵 健太郎	Construction
	高井 千春	Construction
	中林 由佳	Construction
	末松 拓海	Construction
	野上 舞子	Construction
	豊田 英杜	Construction
	甲地 未奈	Demolition
	納富 翔英	Demolition
	石井 雄山	Demolition
	石井 奏士郎	Demolition

	木村 王	Demolition
	根城 颯介	Demolition
	石井 ゆめみ	Infrastructure Management
	榊原 昌和	Infrastructure Management
	日野 裕輝	Advisor
	井上 国太郎	1st Batch Member, Movie
	平栗 圭	1st Batch Member
	倉澤 彩冬	1st Batch Member
External	ニチレイマグネット株式会社	Partner / Property Owner
	neighby	Design Partner (Copy Writing / VI / Logo / Animation / Font)
	eau&company 株式会社	Infrastructure Management
	株式会社 RINNE	Reuse Material Sponsor
	有限会社吉田商店	Waste Management
INC-Player	山路 湧（blankspace）	Producer
	本多 栄亮（ReLink）	Reuse Design / Fabrication
	林 海人	Pod Design

暗渠商店街 U35 実践アイデアコンペティション / ANKYOBATION

→ P-7

Inhouse	森原 正希	Producer, Judge
	髙野 広海	Chief Director
	半田 地寛	Director
	秋田 そら	Director
	前橋 梨沙	Production Staff
Collaborator	井上 国太郎	Movie
External	本田 正則（北区区議）	Partner
	鹿角 優邦（編集者・ライター）	Partner
	饗庭 伸 （東京都立大学 都市環境学部都市政策科学科 教授）	Judge
	石川 由佳子 （アーバン・エクスペリエンス・デザイナー / 一般社団法人 for Cities 共同代表理事）	Judge
	中島 満香 （合同会社 swan 代表）	Judge
	能作 淳平 （建築家/Junpei Nousaku Architects 代表/株式会社みんなのコンビニ代表）	Judge
INC-Player	正林泰誠（まきコンペ）	Project Owner

ASIBA Creative Challenge 2025

→ P-2

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	重松 希等璃	Chief Director
	森原 正希	Creative Director
	前橋 梨沙	Media Director
	須藤 望	Designer, Engineer
	半田 地寛	Production Staff
Inhouse	藍野 友輝	Production Staff
Collaborator	ウ カンロ	Movie
	藤崎 知輝	Photo
	天野 励音	Designer
External	佐竹 雄太 （AROUND ARCHITECTURE）	Mentor
	田中 元子（株式会社グランドレベル）	Mentor
	松岡 大雅（Studio True）	Mentor
	桜木 彩佳	Mentor
	能作 淳平 （建築家／ Junpei Nousaku Architects 代表／株式会社みんなのコンビニ代表）	Mentor
	加藤 優一 （建築家 / 株式会社銭湯ぐらし代表）	Mentor
	鳥巣 智行 （Better 代表取締役 / クリエイティブディレクター）	Mentor
	津川 恵理（ALTEMY 代表）	Mentor
	株式会社安井建築設計事務所	Venue

TSG Creative-LAB. 2 期 /3 期

→ P-3

Inhouse	森原 正希	Producer（2 期）
	二瓶 雄太	Producer（3 期）
	髙野 広海	Chief Director（2 期）
	秋田 そら	Chief Director（3 期）
	須藤 望	Engineer
	神田 慶彦	Writer
	金子 柚	Production Staff
Collaborator	泉田 剛	Designer
	a 春（O 株式会社）	Mentor
	今和泉 隆行 （地理人 / 空想地図作家）	Mentor
	露口 啓太（筑波大学大学院）	Mentor
	平岡美由紀 （アーティスト / 研究者 / 戦略コンサルタント）	Mentor
	中條 麟太郎（研究者 / デザイナー）	Mentor
	中川 優奈	Guest Speaker
	加藤 優（dot-hzm）	Guest Speaker
	重松 希等璃	Guest Speaker
	仲村 怜夏	Guest Speaker
	自由の魔女エル	Guest Speaker
	半田 地寛	Guest Speaker
	板谷 勇飛（IDENCE）	Guest Speaker
	中橋 侑里（アーティスト）	Guest Speaker
	中澤 希公（東京藝術大学大学院）	Guest Speaker
	田中 惇敏（Cloud JAPAN）	Guest Speaker

Collaborator	奥村 春香（第 3 の家族）	Guest Speaker
	後田 将人（株式会社 Shiki）	Guest Speaker
External	東京都	主催
	NPO 法人 ETIC.	Lead Partner
	公益財団法人日本デザイン振興会	後援、Venue
	株式会社 BIOTA	Partner
	戸田建設株式会社	Venue
	SHIMOKITA COLLEGE	Venue
	株式会社 久米設計	Venue
	watage	Venue
	石川 由佳子（for Cities）	Guest

Towards Creative Entrepreneurship → P-8

— クリエイティブ領域における社会実装の可能性、その方法論を問う 1day カンファレンス

Inhouse	二瓶 雄太	Producer, MC
	森原 正希	Director, Moderator
	髙野 広海	Director, Moderator, Writer
	重松 希等璃	Director
	鏡 理吾	Chief Director, Writer
Collaborator	二上 匠太郎	Writer
	藤崎 知輝	Photo
External	連 勇太朗（建築家／ @ カマタ取締役）	Partner, Moderator
	茨田 禎之（@ カマタ）	Partner
	生駒 崇光（ICOMA Inc. 代表取締役）	Guest Panelist
	大日方 伸（株式会社積彩代表）	Guest Panelist
	林 登志也（we+）	Guest Panelist
	石塚 理華（一般社団法人 公共とデザイン 共同代表）	Guest Panelist
	石川 由佳子（アーバン・エクスペリエンス・デザイナー / 一般社団法人 for Cities 共同代表理事）	Guest Panelist
	栗本拓幸（株式会社 Liquitous 代表）	Guest Panelist
	岡田 弘太郎（一般社団法人デサイロ代表理事）	Guest Panelist
	中路 隼輔（ANRI 株式会社 プリンシパル）	Guest Panelist
	古市 奏文（SIIF インパクト・カタリスト）	Guest Panelist

中野駅南口広場 画像生成 AI 実験 → P-10

Inhouse	髙野 広海	Producer
	鏡 理吾	Chief Director
	須藤 望	Engineer, Designer
External	中野区中野駅周辺まちづくり課	Partner
	NAKANO HAKO	Partner

綾瀬駅西口高架下 画像生成 AI ワークショップ → P-10

Inhouse	髙野 広海	Producer
	鏡 理吾	Chief Director
	須藤 望	Engineer, Designer
External	足立区まちづくり課	Partner
	あやセンターぐるぐる	Partner

解築停留所 @ 高島第七小学校 → P-13

Inhouse	二瓶 雄太	Director
	髙野 広海	Producer
	鏡 理吾	Director, Media, Writer
	須藤 望	Engineer
	佐野 陽菜	Production Staff
Collaborator	N from 研	Designer
	ヤムサ（山口 翔）	Deconstruction Professional
	林 英	Exhibition Artist, Media
	西山珠生	Exhibition Artist, Photo
	マーシー	Exhibition Artist
	増田 海音	Exhibition Artist
	自由の魔女エル	Exhibition Artist
	森岡 陽	Exhibition Artist
	髙橋乙葉	Exhibition Artist
	Takumi Yoshida	Exhibition Artist
	本多 栄亮	Exhibition Artist
	二瓶 雄太	Exhibition Artist
	テイロ	Exhibition Artist
	高橋龍	Deconstruction Professional
	小島幸代（株式会社 RINNE）	Partner
	彩冬	Exhibition Artist
	イワタアイリ	Exhibition Artist
	木村明日香	Exhibition Artist
	天宮	Exhibition Artist
	山本 絵未里	Exhibition Artist
	町田有理	Exhibition Artist
	井上国太郎	Exhibition Artist
	二畳建築	Exhibition Partner
	髙橋隆太	Installation Staff
	村木詩歩	Installation Staff
	石井奏士郎	Installation Staff
	四方璃玖人	Installation Staff
	豊田英杜	Installation Staff
	竹田 樹生	Installation Staff
	東野真人	Installation Staff
	山田ゆりか	Production Staff
	吉葉鴻貴	Production Staff
	古松千鈴	Production Staff

External	板橋区 まちづくり推進室 高島平まちづくり推進課	Guest
	アーバンデザインセンター高島平（UDCTak）	Guest
	井上さん・小宮山さん・浅原さん・大島さん（板橋区）	Guest
	波多野 真樹（板橋区副区長）	Guest
	樋野 公宏（UDCTak・東京大学）	Guest
	篭谷 奈央（time spot）	Guest
	矢ヶ部 慎一（公共 R 不動産研究所）	Guest
	勝亦 優祐（勝亦丸山建築計画）	Guest
	瀬尾 夏美（一般社団法人 NOOK）	Guest
	鶴元 怜一郎（ねづくりや・株式会社都市テクノ）	Guest
INC-Player	本多 栄亮	Director

循環商社を見据えた解体材リユースプロジェクト

→ P-15

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
External	株式会社清水建設	Client
	岩城 和幸（清水建設）	Partner
	佐藤 宏（清水建設）	Partner
	株式会社ワイズ・クルー	Guest Speaker
	共同カイテック株式会社	Guest Speaker
	東リ株式会社	Guest Speaker
	ニチアス株式会社	Guest Speaker
INC-Player	本多 栄亮（ReLink）	Director

ガラスアップサイクルワークショップ in 諏訪

→ P-16

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
External	AGC 株式会社	Client
	中川浩司（AGC）	Partner
	河合洋平（AGC）	Partner
INC-Player	本多 栄亮（ReLink）	Director
	吉見 友希	Researcher
	末松 拓海	Production Staff
	吉田 恭子	Production Staff
	甲地 未奈	Production Staff

Blankspace

→ P-18

Collaborator	山路 湧	CEO
	林 海人	Designer

八重洲空き地暫定利用プロジェクト

→ P-19

Inhouse	二瓶雄太	Producer
	重松 希等璃	Chief Designer
	秋山 真緩	Designer
External	東京建物株式会社	Client
	& kidea.	Technical Designer / Construction
	株式会社 東京チェンソーズ	Material Provider / Construction
	HOZUBAG	Material Provider

記憶のカメラ

→ P-20

Inhouse	森原 正希	Producer
	須藤 望	Engineer
Collaborator	中條 麟太郎	UX Designer

Tokyo Futurescape Studio「あなたとわたしのあいだの景色」

→ P-20

Inhouse	髙野 広海	Producer
	佐野 陽菜	Designer
	半田 地寛	Production Staff
	角田 芽衣菜	Production Staff
	森原 正希	Idea
Collaborator	中條 麟太郎（東京大学 博士課程）	Chief Director
External	ササハタハツまちラボ	Partner

森ごとクレヨン

→ P-21

Inhouse	森原 正希	Producer
	宮田 龍弥	Director
Collaborator	峯村 瑠一（6699）	Product Designer
	竹田 樹生（6699）	Product Designer
External	渋谷 高陽（株式会社サンケイビル）	Client
	稲岡 理絵（株式会社サンケイビル）	Client
	西来路 亮太（株式会社ソマノベース）	Client
	浅利 知波瑠（株式会社ソマノベース）	Client

Living Lens: 生き物とともにつくる都市デザイン入門

→ P-23

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	宮田 龍弥	Chief Director
	神田 慶彦	Director
	臼井 元彬	Director
	森原 正希	Designer
	須藤 望	Designer
	鏡 理吾	Photo
	水成 星乃	Production Staff
	高野 広海	Production Staff
Collaborator	中條 麟太郎	Program Director, Guest
	若野 菜々子	Designer
	鍵 慶和	Photo
	高橋 拓矢	Production Staff
External	日鉄興和不動産株式会社	Client
	大成建設株式会社	Client
	岡部 真久（クロマツプロジェクト代表）	Guest
	奥田 宥聡（合同会社 Poietica 共同代表）	Guest
	片野 晃輔（造園ユニット veig）	Guest
	多賀 洋輝（株式会社バイオーム）	Guest

External	中藤 駿（株式会社バイオーム）	Guest
	井桁 由貴 （東京大学大学院 特任研究員）	Guest

旬の解体材デモオークション 2025 秋 → P-24

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	重松 希等璃	Exhibition Desginer
	神田 慶彦	Director
	森原 正希	Director
Collaborator	N from 研	Graphic Designer
External	株式会社竹中工務店	Client
	福井 彰一（竹中工務店）	Partner
	長谷川 完（竹中工務店）	Partner
INC-Player	本多 栄亮（ReLink）	Chief Director

Nessum Award JAPAN 2026 → P-25

Inhouse	森原 正希	Producer, Judge
	宮田 龍弥	Producer
	須藤 望	Engineer
	藍野 友輝	Production Staff
Collaborator	酒川 直己	Designer
External	Nessum Alliance	Client
	則武 里恵（100BANCH）	Client
	荒巻 道昌（Nessum Alliance）	Judge
	岩佐 琢磨（株式会社 Shiftall）	Judge
	本田 杉子	Judge
	古賀 久雄（Nessum Alliance）	Guest Panelist
	西野 高明（竹中工務店 技術研究所）	Guest Panelist

思い出召喚ステッカー → P-4

Inhouse	森原 正希	Producer
External	株式会社清水建設	Client
INC-Player	仲村 怜夏（yomiyomi）	Director
	附柴 元亮（yomiyomi）	Designer
	松尾 周汰（yomiyomi）	Engineer

祭りの予感 → P-5

Inhouse	森原 正希	Producer
External	株式会社清水建設	Client
INC-Player	酒川 直己	Designer
	杉山 健悟	Designer

読み会アプリ Youbee @co-ba ebisu → P-6

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	森原 正希	Director
External	赤井 智也子（Ba&Co Inc.）	Client
	荻野 高弘（Ba&Co Inc.）	Client
	和田 早矢（Ba&Co Inc.）	Client

INC-Player	山路 湧	Project Owner

防耐火技術の未来デザイン

Inhouse	森原 正希	Producer
	宮田 龍弥	Researcher
	重松 希等璃	Researcher
	藍野 友輝	Researcher
External	野竹 宏彰 （清水建設株式会社 技術研究所）	Client

NOVARE エントランスサインマップ

Inhouse	森原 正希	Producer
	重松 希等璃	Chief Designer
Collaborator	林 英	Installer
	紀平 陸	Designer
External	岩城 和幸（NOVARE）	Client

ポートアイランドスタディツアー

Inhouse	髙野 広海	Producer
	二瓶 雄太	Tourist
	森原 正希	Tourist
	鏡 理吾	Tourist
	佐野 陽菜	Tourist
	半田 地寛	Tourist
	神田 慶彦	Tourist
	前橋 梨沙	Tourist
External	UDCPIC（UDC ポートアイランド）	Partner

unbuild 展

Inhouse	森原 正希	Producer
	金子 柚	Production Staff
Collaborator	a 春（O 株式会社）	Producer, App Developer
External	脇田 玲	Judge
	Rebecca Merlic	Judge
	松本 如沙希	Judge

New Hope Idea Workshop

Inhouse	森原 正希	Producer
	髙野 広海	Director
	半田 地寛	Production Staff
Collaborator	中條 麟太郎（東京大学 博士課程）	Guest
	野田 元（SAKIYA 株式会社）	Guest
	奥村 春香（第 3 の家族）	Guest
	佐野 風史	Guest
External	渡部 明子 （公益財団法人日本デザイン振興会）	Client
	津村 真紀子 （公益財団法人日本デザイン振興会）	Client

External	小西 哲哉（exiii design）	Guest

クリエイティブ・アントレプレナーシップを紐解く

Inhouse	森原 正希	Producer, Designer
	佐野 陽菜	Director
Collaborator	沼野 航（ボンドデザイン研究所）	Guest
	大加 眞資	Guest
	川又 龍人（株式会社 PxCell）	Guest
	a 春（O 株式会社）	Guest
	中條 麟太郎（東京大学 博士課程）	Guest
	半田 地寛（二畳建築）	Guest
	曾原 翔太郎（CURIOATE）	Venue
External	佐々木 健介（NPO 法人 ETIC）	Partner

Minecraft カップ東京ベイeSG賞「リアル・まもりガメワークショップ」

Inhouse	髙野 広海	Producer
	二瓶 雄太	Chief Director
	須藤 望	Engineer, Designer
	半田 地寛	Production Staff
Collaborator	西山 珠生	Photographer
External	東京ベイ eSG プロジェクト	Client
	清水建設温故創新の森 NOVARE	Partner
	NPO 法人デジタルものづくり協議会	Partner
	長谷部 雅伸（清水建設技術研究所）	Speaker

ASIBA GROUNDBREAKING「建築×社会実装の新たな形」

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	髙野 広海	Chief Director
	堀江 優菜	Director
External	清水建設株式会社	Venue, Partner
	3x3 Lab Future（エコッツェリア）	Partner
	株式会社日建設計	Partner
	渡邉 修一（日建設計）	Guest Panelist
	嶋田 洋平（らいおん建築事務所）	Guest Panelist
	嶂南 達貴（scheme verge）	Guest Panelist
	津川 恵理（ALTEMY）	Guest Panelist
	髙堰 うらら（オモテテ）	Guest Panelist
	山口 大翔（SAKIYA）	Guest Panelist
	池本 しょうこ（ND3M）	Guest Panelist
INC-Player	本多 栄亮	Project Pitch
	半田 地寛	Project Pitch
	新美 志織	Project Pitch
	森原 正希	Project Pitch
	馬場 悠輔	Project Pitch
	倛 健太郎	Project Pitch
	森田 靖之	Project Pitch
	宮田 龍弥	Project Pitch
	山路 湧	Project Pitch

INC-Player	中山 亘	Project Pitch

ASIBA FES 2024

Inhouse	二瓶 雄太	Producer
	重松 希等璃	Creative Director
	高橋 拓実	Chief Director
	石原 佑香	Chief Designer
	前橋 梨沙	Media Directior
	堀江 優菜	Director
	高橋 翼	Director
	原田 花	Director
	髙野 広海	Director
	塩田 匠	Director
	森原 正希	Director
	須藤 望	Designer
External	佐藤 宏（清水建設）	Event Coordinator
	巣山 栞（清水建設）	Event Coordinator
	鳥越 一平（清水建設）	Event Coordinator
	O 株式会社	Exhbition Partner
	各務 太郎（株式会社 SEN）	Exhbition Partner
	SAKIYA 株式会社	Exhbition Partner
	曾原 翔太郎（CURIOATE）	Exhbition Partner
	髙部 達也（井戸を掘り、井戸群を楽しむ）	Exhbition Partner
	野田 元（キメラ集成材プロジェクト）	Exhbition Partner
	石井 光（ちっちゃい辻堂）	Guest Speaker
	近藤 謙汰（デザイナー / エンジニア）	Guest Speaker
	榊原真歩（DfAR）	Guest Speaker
	鈴木達（DfAR）	Guest Speaker
INC-Player	北林 栞	Project Pitch
	川北 大洋	Project Pitch
	大本 和尚	Project Pitch
	髙野 広海	Project Pitch
	菊地 瑛人	Project Pitch
	中石 紗椰	Project Pitch
	紀平 陸	Project Pitch
	中川 優奈	Project Pitch
	紫安 洋平	Project Pitch
	榎本 雄高	Project Pitch
	藍野 友輝	Project Pitch
	福本 英人	Project Pitch
	大滝 一朗	Project Pitch
	臼井 元彬	Project Pitch
	高柳 綾香	Project Pitch
	COLUB	Exhbition Partner
	落語空間おちば	Exhbition Partner
	ReLink	Exhbition Partner
	NESS	Exhbition Partner
Sponsor	清水建設株式会社	Premium Sponsor

Sponsor	株式会社大林組	Sponsor
	戸田建設株式会社	Sponsor
	株式会社フォトラクション	Sponsor

世田谷区若者青少年センタープロポーザル

Inhouse	森原 正希	Producer
	重松 希等璃	Creative Director / Designer
	髙野 広海	Director
	半田 地寛	Production Staff
	坂元 翔	Production Staff
Collaborator	岩下 隆平	Designer
	秋山 真緩	Designer
	奥村 春香（第 3 の家族）	Partner
	井上寛人	Partner
	（一般社団法人ユースキャリア教育機構）	
External	吉田 亮介	Partner
	（三茶ワークカンパニー株式会社 ）	
	柴山 継広	Partner
	（Shibayama Architects ）	

間主観的デジタルツイン

Inhouse	森原 正希	Researcher
	須藤 望	Researcher
Collaborator	中條 麟太郎	Researcher

AI に身体を委ねるということ

Inhouse	二瓶 雄太	Researcher
	須藤 望	Researcher
Collaborator	中條 麟太郎	Researcher

メンバー

Inhouse

二瓶雄太		共同代表	建築（構法・解体）
森原正希		共同代表	建築（建築史）
重松希等璃		クリエイティブディレクター / デザイナー	建築（意匠）
半田地寛	二畳建築	ディレクター / イベンター / PJパートナー	建築
鏡理吾		ディレクター / メディア	建築
金子柚		ディレクター / ポッドキャスト	建築
秋田そら		ディレクター	都市工学
岩田愛理		プロダクトデザイナー	プロダクトデザイン
渡辺実莉		ディレクター	現代美術
劉嘉林		ディレクター	都市工学・まちづくり / 宗教学 / 演劇
前橋梨沙		メディア	都市工学
井潟瑞希		編集者	人類学
須藤望		エンジニア / デザイナー	建築（情報）
髙野広海		チーフディレクター（旧）	都市工学
宮田龍弥	Sympletic	チーフディレクター（旧）	建築（環境設備）

Collaborator

中條麟太郎		ディレクター / エンジニア	情報学
本多栄亮	ReLink	PJ パートナー	建築（構法・解体）
正林泰誠	まきコンペ	PJ パートナー	建築（計画）
峯村瑠一	6699	プロダクトデザイナー	プロダクトデザイン
竹田樹生	6699	プロダクトデザイナー	プロダクトデザイン
井上国太郎		映像、YOHJOH メンバー	ドキュメンタリー・映像人類学
西山珠生		写真	演劇・表象文化論

Discussion Member

林英	YOHJOH メンバー	盛り上げ
平栗圭	YOHJOH メンバー	建築
倉澤彩冬	YOHJOH メンバー	表現
伊藤悠希	ゲスト	現代アート

Editorial Designer

曽根巽		VI デザイン	建築（意匠）
西村乾	neighby	デザインパートナー	グラフィック・デザイン
望月良輔	neighby	デザインパートナー	グラフィック・デザイン
森早苗	neighby	デザインパートナー	グラフィック・デザイン
廣瀬涼	neighby	デザインパートナー	グラフィック・デザイン
小野愛実	neighby	デザインパートナー	グラフィック・デザイン
土屋志野	neighby	デザインパートナー	プロジェクトマネジメント

編集後記（冊子）

井潟瑞希（編集）

生成 AI への指示文を意味する、プロンプト（prompt）という言葉にいつも少しわくわくする。舞台上で頭が真っ白になった俳優に、こっそり台詞や立ち位置の指示出しすることも prompt と呼ぶ。既にそこにあるが隠されているものを喚起し、開かれた場所で目に見える現象にすること＊ここに集まっているエッセイの多くは、半公開編集会議という試みで現れた抽象的な問いに対し「暫定的な答えを出してください」という唐突な prompt への応答を洗練させたものです。取り敢えず指を動かしたり取り敢えず喋ったりしてみると、既に自分のなかにあったが隠されている思いや考えが prompt される、それらの断片を目にする面白さを ASIBA の皆さんに、そして読者の皆さんに少しでも感じていただけたら嬉しいです（そして一緒に編集に取り組んだ須藤による Claude への prompt なしにはこの本は完成していない。編集者がいかに prompt の技を磨いていくべきか、ということも考えさせられた）。

須藤望（編集）

現代日本建築史のなかのムーブメントとして、あるいは 2010 年代以降の政治闘争におけるネグリ / フィッシャー / グレーバー的な可能性としての「クリエイティブ」な実践としてしか ASIBA を見ていない（見ようとしていない）自分にとって、この ZINE の論考 / エッセイは、人肌の温度を感じさせる有象無象の断片として、かつアカデミックな文脈に接続させようとする意志の集まりとして、非常に草の根的かつ次世代的な価値を持つものに思わされ、同時に、雑草のように繁茂するポッドキャストのように、どうせ AI しか読まないだろうなという無力さも感じられてしまう。無限性の話だろうか。（井潟の言うように）Prompt によって自動生成されたものと思われつつも最終的に人間の手によって修正 / 再編集されたプロジェクト本文含め、有限の地形に属する「リアル」の欠片を読んでいただけたら、むしろ、AI のほうがまだマシだとご指摘いただけたら幸いである。

neighby（エディトリアルデザイン）

「優れた書籍デザイン」とは何を持ってして優れていると言えるか、というのは難しい問だと思います。特にこの本は商業出版でもなく、一方で個人的には ZINE とも少し違う気がしており、今日まで続く体系だったエディトリアルデザインの系譜のどこに据え置いて本書のデザインを評するか悩みどころです。その上であえて本書のデザインにおいて「優れている」という自評を下せる要素をあげるなら、それは ASIBA という団体がそのまま本の形になって現れた点です。純度を濁すことなく、まさしく ASIBA の書籍であると言えるものに仕上がったのではないでしょうか。（文・望月良輔）

デザイン後記（リブランディング）

重松希等璃（デザインディレクション）

ASIBA は、さまざまなスキルやナレッジを持った人たちが、ひとつのサイボーグ的な集いを形成している、そんな存在です。1 人では出来ない、あるいは実現に時間がかかることを、同じような志を持った異領域のメンバーで創造する。結果として、年齢やチームの若さ、時間の短さなどの条件を乗り越えながら推進しています。

この本では、これまでどのようにしてチームが形成され、PJ が創造されてきたかのプロセスを掲載するとともに、体現しています。うまくいくことばかりではありません。緊張が走ることもあります。今の私たちが最高だと思える世界を描き続けるために、（よい意味で）どのように抵抗 / バランスをし続けられるかがひとつの大きな命題でもあることを、この本の制作やリブランディングを通して改めて感じています。

曽根巽（ヴィジュアルアイデンティティ）

茫漠とした内容に秩序を与え直すことがリブランディングだとすると、そこには秩序をつくる力学のような体系が必要だと思います。

ASIBA という名前には既に力学が備わっています。それは、重力に規定されながらも、その上に依って立つための足場＝土台の力学です。これに着想を得て、VI には組積造の論理が通底しています。ただしそれは一過性の建設を指すものではなく、常に一つ一つの石を手に取り、状況を立て直すことができる、仮設的な組積のあり方を ASIBA の態度として提示しています。

遊び / 公共 / 暫定 / 技術
——ASIBA Research Notes

発行日　2026.08.01
発行者　一般社団法人 ASIBA
発行元　〒136-0071
東京都江東区亀戸 4-20-3 3 階
デザイン　neighby
印刷所　株式会社ミユキ印刷

© 2026 ASIBA
https://www.asiba.or.jp/

©ASIBA, 2026