

空間デザインとプロセスデザイン, その相乗効果 ——地域活性化拠点としての都心型フューチャーセンター研究——

田坂 逸朗・木原 一郎

(受付 2016年9月30日)

1. はじめに

東日本大震災以降, 各地でまちづくりの重要性が叫ばれ, また, そのまちづくりへの, 市民(住民)の参画が求められる(参画を求める)気運が高まっている。つつがなき, 判断の連続としての継承性・同一性から, 過去に学べば答えは自ずと明らか, と言い切れるものではない象限が多く現れつつあることはその要因のひとつだ。これまで, とは違ったアプローチ・思考法・対処法・手法技法を活用すべきではないか, という可能性の現れは, 暗中模索でありながら, しかし同時に不連続に変革できる「まちづくりフロンティア」ともいべき機会をも提供している。まちづくりは, 先行する方程式・公式への精緻なあてはめから, 未知への試行を含むものになったと言っている。

だが実際に, 問題や課題を地域課題であると認識し独自に解決解消しようとするとき, あるいは今まで注目されていなかった地域資源を新たに見だし共有し独自に活用実装しようとするとき, それらの方法論については, さまざまな試行錯誤が行われている段階で, まだまだ発展途上にあるとも言える。方程式・公式に依拠しない方法論とは何か, と。近年注目されているフューチャーセンターもそのような, 新しいアプローチへの試行のひとつである*¹。

フューチャーセンターは, 課題の発見や解決の方法を創造・共有するために海外で発祥したものである。設置目的・ねらい・活動内容・運営法などは, それぞれ多岐にわたる。ここでは, フューチャーセンターを, まちづくりに援用可能なひとつの新しいアプローチと捉え, 日本国内においてどのように展開されているか, 実態と機序を明らかにする。なおかつ, 地域課題や地域資源との向き合い方が多様化, 複雑化する中で, 市民(住民)参加型の地域活性化の方法やオープンな地域イノベーションの方法の一端について議論する。そこでは, フューチャーセンターが設置運営される主体が, 企業・国家・地方行政から, 都市や地域へとその存在意義を広げつつあることを, 大きな潮流として仮説的に記述したい。特に本研究は, フューチャーセンターにおいて重要な要素の一つである「場」に焦点を当てて, その空間デザインとプロセスデザイン, およびその相乗効果の側面からそれを読み解き直し, 都市・地域への援用のこれからの仮説化する。

「問題を引き起こした同じ枠組みではその問題は解決できない」とするアインシュタインの箴言を引くまでもなく、新しい地域課題解決・地域資源活用は、新しい枠組みと思考方法に依拠してこそである*²。都市の未来・地域の未来はどこから生まれるのか、都市・地域は未来にどう関与できるのか、未来は、話しあいの対象たり得るのか。フューチャーセンターというひとつのアプローチを通して、明らかにしていく。

2 フューチャーセンターとは

レイフ・エドヴィンソンが提唱し、民間企業スカンディア保険が1996年に設置した話しあい拠点¹が、初のフューチャーセンターと言われている。以後の10年間でヨーロッパ各国に、フューチャーセンターと名乗る拠点が50現れた。スカンディア保険「スカンディア・フューチャーセンター」、ABN アムロ銀行「ダイアログハウス」はじめ、民間企業の未来創造のための話しあい拠点は、オランダ国税関税執行局の「ザ・シップヤード」やデンマーク商務成長省・雇用省・税務省3省所管の「マインド・ラボ」など、やがて国家課題、地方行政へと、その主体が拡張した。多くは「未来の知的資本を生み出す場」と定義されている。多様な利害関係者が一堂に会し、課題解決策の開発と合意形成を一体的に行うことに特徴がある。日本国内では、2007年、富士ゼロックス knowledge Dynamic Initiative (KDI) のフューチャーセンター設置がその先鞭となった。KDIではフューチャーセンターを、「対話する場があることを象徴的に示す空間」であり、「共創的対話によるイノベーション創出の場」であり、「創造的な対話からローカルな変化を生み出し、それらをネットワークでつないでいく、社会的価値創造の場」であると定義している*³。ここではフューチャーセンターの「場」としての側面が強調されている。予見的にこうも述べている。「企業にフューチャーセンターがあれば、組織の壁や企業の壁を超えたイノベーション発想に変わり」「都市や街にフューチャーセンターがあれば、街づくりが参加型に変わる」。フューチャーセンター普及の過程は、イノベーション発想と参加型の場の普及の過程そのものでもあると言える。

具体的にはフューチャーセンターは、次の4つの機能を有していなければならないと、富士ゼロックス KDIにおいてフューチャーセンター設置に携わってきた野村恭彦は述べている*⁴。

- (1) オープンで創造的な空間
- (2) 適切な「問い」を設定するファシリテーター
- (3) 目的に応じた方法論 (プログラム)
- (4) 関係性づくりを促すおもてなし

先行研究では、久保田弥生、角田 仁などの研究があるが、早田吉伸らが比較考察の枠を超えて、その機序をフューチャーセンターに必要な7つの機能として記述したうえで、日本型フューチャーセンターのコンセプトデザインを試み評価を行っている^{*5}。そのなかで、運営主体に関して「大学とNPOの連携にもとづき地域課題を解決する大学発のフューチャーセンター」という運営主体設定の評価を高くしている。さらには、杉岡秀紀らは、大学発のフューチャーセンターを広範に調査したうえで、市民協働政策と大学政策の政策連携による「まちなかフューチャーセンター」の政策提言を上梓している^{*6}。

これらの研究成果に沿ったうえで、本研究はまず、機能面や設備面、寸法体系の整理研究ではなくあくまで空間的な特徴や体験の質をとらえた指標を立て、日本国内のフューチャーセンターの実態を整理する。野村の整理によるなら、(1)オープンで創造的な空間に焦点を当てる。また運営主体にとらわれることなく、空間的な特徴や体験の質を通して整理することによって、今後実際の都市空間での応用の際にも有効な資料となるよう位置づける。次にプロセスデザインに着目し(野村(3)目的に応じた方法論(プログラム))、その機序から、空間デザインとの相乗効果について記述する。加えて、地域活性化拠点としてのフューチャーセンターという考察にも与しておきたい。地域拠点という観点からするなら、西野達也らによる中国地方の公民館の再編状況とまちづくり拠点化に関する考察を併せて行った先行研究があるが^{*7}、この先行研究も本研究に活かし、都市・地域に定着するフューチャーセンターについて、その機序を明らかにしたい。

3. 地域活性化に「場」はあったのか？

「地域活性化」の語用についても、ここで定義しておく。英語では、Revitalization、もしくは、Activationの語が用いられる「地域活性化(地域おこし)」を、高瀬武典は、「自律性の向上(分権化)」と「活動の自発性」「何らかの域内のパフォーマンスの向上」の3点を要件とするとまとめている^{*8}。行政では「人口の下げ止まり」と「産業の進展」がその目的にあげられることが多い。ここでは、3つの活性化として、「産業の進展(経済の活性化)」「自発的な活動の増加(活動の活性化)」「来外交流および移住流入の遡増(交流の活性化)」を活性化の表層としておく。状況によっては「表層」のみならず、それに向かう努力の開始や共同的な思考の開始、ならびにそのための制度や仕組みの整えも含めて地域活性化としてもよい。

「何らかの意味での一体性をもつ地表の広がり」ということを表す「地域」は、地理学に由来する用語であるが、「わたしの」「わたしたちの」と言える限りスケールフリーの概念である^{*9}。アジア地域・瀬戸内海地域と語用してもよいし、都心の地域・わが小学校区の

地域、と語用してもよい。同じ性質を有するゆえに「地域」とひとたび語用するとき、そこには一体感を伴った共同意識が働く。共同体を表すコミュニティは、アソシエーション（団体）やオーガニゼーション（組織体）と対をなす言葉であるが、恩田守雄は、その共同性には「共同の作業」「共同の責任」「成果の共有」の3つが内包されているとしている^{*10}。

地域活性化前夜の地域では次のことが言える。性質の継承・一体感・共同性を重視するあまり、自律的自発的な活動としての活性化が起こしにくい膠着状態にある。人口が減少傾向（過疎化傾向）にあればなおのこと「共同作業」「共同責任」に、ある種の困難さがつきまとい、担い手が減少しはじめる。社会構造・産業構造の変化で、地域と経済の関係が従来どおりではなくなり、従来の経済振興策が効かなくなっているという大状況から、共同による地域活性化をますます重要視しながらも、かつ、従来の計画手法とは別のアプローチも必要であるという二重性が訴求される。これは、スケールフリーであるがゆえに、大きくとらえた地域（地方）においても、小さくとらえた地域（街区）においても相違ない。

「非自律的・非自発的」な「共同作業」と「共同責任」の地域においては、意思決定（話しあい）は、保守・保安・保全・維持を目的とすることとなる。特に地縁共同体（地域コミュニティ）に限定するなら、それは防犯と防災にその結成は由来しているが、活性化は、意思を持ってそれを意図する、という舵切りがあってはじめて、意思決定へ意志が向かう。意志を持つことは容易ではない。地域コミュニティに限定しない広義の「地域」ならばなおさらである。

地域活性化を意図する意志が意思決定に至るのに、保守保安のための共同体がそのままそれをなうことには無理があるとして、地域活性化は、新しい座組みとアプローチを求めることとなり、その前提として、意思を持つに至るプロセス（過程）の共有が必要となる。プロセスを共有するための、共に新しいあり方・やり方を模索するための、正解が定まる前に行動化しなければならない自律と自発のための、「場」が必要となる。対立ではない場として、未来志向の場として、フューチャーセンターは、これから、この「場」の役割を担うはずである。次段以降の論考は、この「場」としてのフューチャーセンターということを中心に進めていく。

4. 空間デザインの機序を読み解く（6つの指標）

日本文化独特の概念である「場」について、野中郁次郎が考察し定義している。「共有された文脈の基盤となるような、物理的・仮想的・心的な場所を母体とする関係性」が「場」である^{*11}。文脈と関係性の母体となる場所として、空間（施設）デザインは重要である。

「場」としての空間（施設）デザインは、ここでは、仮託性・象徴性・中央媒介性を体現する。

「場」は、それぞれの視点を持つ多様な関係者が集い、協業によって新たな知的資本を創造するうえで、その具現化のために、デザイン作業と実践を遂行するサービスを提供する必要がある。野村のいう「ファシリテーター」「プログラム」「おもてなし」の器としての「空間」は、プログラムの体験とともに、空間の体験も成果に大きな影響を与えるものであり、野村は、「その場所に意味性を感じることができることが重要である」と述べている^{*12}。その意味性は、意図された空間として、専用（常設）のフューチャーセンター施設に特に顕著である。

日本のフューチャーセンターの開設状況については、フューチャーセンターアライアンスジャパン（FCAJ）がリストを公開している^{*13}。このリストにある日本国内のフューチャーセンターを対象として研究に取りかかる。リストのうち、実際に物理的スペースを伴うものとして記載されているフューチャーセンターを現地訪問し、空間デザインに関する調査を行った。ここで比較考察する項目はその規模や寸法体系ではなく、空間体験の質に関する指標を定め、その指標に沿って、実態をまとめ考察をおこなう。

空間としての「場」の体験や質に着目しフューチャーセンターを見ていく指標については、先だって二人の方のヒアリングを通じて設定した。一人め、富士ゼロックス knowledge Dynamic Initiative（KDI）荒井恭一氏へのヒアリングから、ヨーロッパのフューチャーセンターの視察研究を通して、多くの施設に共通している事柄をご教示いただいた。その視察研究をふまえて開設された富士ゼロックス KDI Future Center の視察を通じて、以下の4つの空間デザインの指標を洗い出した。

[1] 空間のメタファー

非日常を生み出すため日常空間と内部空間の隔離をはかり、価値のある対話・議論を創出しようと試みている施設が多い。明確なメタファーは、内部空間を経験する際に通常とは異なる体験の「ベース」をつくることができる。

[2] エントランスでの都市空間との隔離

同様に非日常を生み出すために、エントランス空間で一度都市空間と切り離すための演出がおこなわれている。風除室のように一室を設けたり、照明により演出されていたりと手法はさまざまである（図1）。



図1 エントランスの典型例

[3] 回遊性のある廊下・回廊

非日常から対話・議論の場へ物理的にも精神的にも移行していくために、かつ、対話・議論の反芻性を高めることに、直接的な効果がある。そのまま立ち話や休憩のスペースとしても活用できるという意図で設置されているところが多い（図2）。



図2 回廊の典型例

[4] 対話・議論のためのホール

フューチャーセンターのもっとも重要な部分であり、さまざまな未来が生み出される場所でもある。規模やしつらえ、設置設備はさまざまである（図3）。



図3 議論ホールの典型例

空間体験指標に関するヒアリングの二人めは、福岡市の都市戦略策定やエリアマネジメ

ント，特に天神地区の再開発に大きな貢献のあった福岡地域戦略推進協議会（当時）の後藤太一氏である。We Love 天神協議会，天神明治通り街づくり推進協議会の2つのエリアマネジメント活動，福岡地域戦略推進協議会の都市戦略ドゥタンクでの未来づくりに関するヒアリングをおこなうなかで，特にオープンイノベーションとしての地域イノベーションの観点からの2つの指標が見いだされた。

[5] 外部からの内部視認性（オープン性）

外部から内部空間での活動が視認できる構造になっている場合，施設の前を通る方々や周辺住民にとっては，活動がおこなわれている場所，創造性が発揮される場所，活気のある場所として認識され，それにより施設が立地する地域そのものの価値を高めることができる（図4）。



図4 オープン性の典型例

[6] 立地地域特性に依拠した施設の位置づけと，活動方針

立地する地域の特性をとらえて，その施設の位置づけを明確にしている場合，フューチャーセンターの体験を通して地域を理解する際に，都市スケールの位置づけを併せて知ることによって，俯瞰的にその施設をとらえることができる。また，活動方針を検討する際に地域特性を考慮に入れて立案しているフューチャーセンターでは，その活動に個性が表れ，フューチャーセンター機能がスムーズに発揮される。都市スケールをとらえて，フューチャーセンターをどこに配置するかも，一つの空間デザインの指標である。

フューチャーセンターを地域活性化拠点ととらえ，6つの指標で読み解く調査は，10の視察によりおこなった。



図5 日本の主なフューチャーセンター分布

5. 空間デザインの機序を読み解く (10の事例調査)

本研究の調査対象は、FCAJのホームページ掲載のフューチャーセンターのリストのうち、物理的スペースを伴うもの10施設を対象とし実際に訪問し、ヒアリング調査をおこなった^{*14}。以下にその概要を記載する (図5)。

〔1〕富士ゼロックス KDI STUDIO/Future Center

指標を設定する際にも参照した施設であり、ヨーロッパのフューチャーセンター群に共通する要素をできる限り再現しようとしたフューチャーセンターである。空間のメタファーを有し、エントランスで都市空間と隔離されており、回遊性のある廊下と対話・議論のためのホールを備えている。外部からの内部視認性は低く、単目的化された純粋な専用空間であるため、立地地域と連関する地域拠点性は低い。

〔2〕カタリスト BA

円形の議論ホールを持ち、日常はワーキングスペースのように地域在住のクリエイターなどに開放している。空間のメタファーは明確でないが、円形の空間体験は非日常性を醸し出している。エントランスは、ロゴマークと照明により空間の切り替えが演出されている。議論ホールの間仕切りの外側にデスクやキッチン

が配置されている回廊があり, 使い方が多様に設定されている。外部からの内部視認性は低い, 立地地域と連関する地域拠点性も有している。

〔3〕 東京日動海上フューチャーシステムズ・フューチャーセンター

本社ビルに隣接する別館1階の空きテナントを, 社内各部署の課題を持ち寄り解決する等, 社内フューチャーセンターとして活用している。エントランス空間自体には演出はなく, 回廊も有していないが, 精神的な切り替えを図ろうとする工夫はあった。内部空間は議論ホールが, 海とビーチというメタファーで空間が区切られており, 議論の進行具合と呼応する。外部からの視認は可能なしつらえであるが, 扱う課題によってはカーテンウォールで遮蔽することができるようになってい。社内専用空間であるため, 立地地域と連関する地域拠点性は低い。

〔4〕 CO☆ PIT

富士通ラーニングメディアの施設であり, 主に社内の課題解決に使用されている。エントランスは一室が別に設けられており, 映像による演出がなされている。大きな議論ホールに加えて小さな部屋が多数しつらえられていた。それらをつなぐ廊下は議論空間のためのバッファゾーンとなっている。またいたるところに, 床や壁のテクスチャーが切り替えられていたり, 細部に細工があったりするなど, メタファーが感じられる工夫があった。小さな各部屋にはテーマを表す名称が付されていた。外部からの内部視認性は低く, 社内施設のため地域拠点性は低い。

〔5〕 EDTech Lab

渋谷に位置し, 渋谷の特性を活かして通常は学生にも開放し, 議論ホールをコワーキングスペースとして副次活用している。空間のメタファーは特になく, エントランス, 回廊は特に設けていない。ベネッセコーポレーションの関連施設であり, 教育系の情報が集まってくることを目的としている。外部からの内部視認性は低いものの, 多数の大学の学生にも重点を置いての立ち上げとして, 渋谷という立地特性を重視して開設された。

〔6〕 富士通エフサスみなとみらいイノベーション&フューチャーセンター

企業内の研修目的で設置された大規模施設ではあるが, 横浜市みなとみらい地区のまちづくりに関するプロジェクトの拠点ともなっており, 専用性の高い空間でありながら, 立地地域と連関する地域拠点性も高い。エントランスは近未来を彷彿とさせる素材と照明, ディスプレイにより, 特殊な空間へと足を運び入れた感

覚が得られる。議論ホールに隣接した回廊にも特徴があり、原っぱをイメージしたテクスチャーの切り替えで、ピクニックの気分を醸成し議論に臨むなど工夫がなされている。

〔7〕 mass × mass 関内フューチャーセンター

横浜市関内に位置し、関内から世界に発信しようとの意図で開設された。コワーキングスペースやシェアオフィスを併設している。回廊、明確なメタファーはなく、エントランスにも工夫は認められない。入り口即フューチャーセンター空間となっており、通常はフリースペースとしてミーティング等に使用されている、この空間が議論ホールを兼ねている。立地地域と連関する地域拠点性が高く、オフィスビルの1階にあり、外部からの内部視認性は高く、通りすがりに訪れるケースも少なくないという。

〔8〕 徳島フューチャーセンター

徳島市の郊外に位置し、平屋建ての建物全体を利用している。エントランスが設けられているが、受付もすぐにあることから都市空間と切り離す効果は薄い。議論ホールはある。施設の一部は外部から視認することができるが、奥まった位置にある議論ホールを含むフューチャーセンター機能の部分は視認できない。車での移動が大半をしめる徳島において、駐車場や車でのアクセスを考慮しての立地となっている。

〔9〕 薩摩川内フューチャーセンター

九州新幹線川内駅から徒歩圏内に立地する。新エネルギー利用のモデルハウスとしても運営されおり、それに、会議室ではない「家」のような、通常とは異なる空間で会議を行いたいというフューチャーセンターとしての狙いが合致した施設となっている。そのためエントランスは通常の住宅のしつらえとなっていて、非日常性は低いけど都市空間との隔離は行われている。また内部空間は中庭を囲む回廊状の構成になっている。リビング空間として商談スペースとの兼用ではあるが、議論ホールがある。一般住宅のしつらえであり、宅地造成の一区画であるため、外部からの視認性は低く、立地的な位置づけも低い。

〔10〕 Women's Future Center

奈良駅から徒歩圏内に立地している。女性の社会での活躍支援をテーマにしている施設で、子連れでの利用も多いためリラックスして仕事や活動ができるように「家」のように感じる工夫が内部には多数施されている。コワーキングスペース

と併用であるが、議論ホールもあり、そこは外部から視認することが可能である。現在は企業とタイアップしたプロジェクトが多いが、将来的には社会課題を取り扱いたいとのことであった。

6. 空間デザインの機序を読み解く (考察)

6つの指標を基礎として、その指標に照らし合わせながらフューチャーセンターを分析した結果、空間デザインに関する実態の調査結果をまとめたものが以下の表1である。

対話・議論ホールは、併用兼用という実態も含めて、フューチャーセンターの必須事項であることが認められた。空間のメタファー、エントランス、回廊の廊下を非日常性、内部視認性、立地的位置づけの度合いは拠点性、と分けて独立的に解釈することができる。立地的位置づけの度合いが高いときは、非日常性のしつらえは重視されなくなり、立地的位置づけの度合いが低いときは、非日常性のしつらえが重視される傾向も読み取れる。立

表1 フューチャーセンター実態のまとめ

	施設名	立地場所	非日常性			必須	拠点性	
			空間のメタファー	エントランス	回廊の廊下	議論ホール	内部視認性	立地的位置づけ
1	富士ゼロックス KDI STUDIO/Future Center	東京都	○	○	○	○		
2	カタリスト BA	東京都二子玉川		○	○	△ *15		△ *16
3	東京日動海上フューチャーシステムズ・フューチャーセンター	東京都	○	△ *17		○	△ *18	
4	CO ☆ PIT	東京都	○	○	○	○		
5	EDTech Lab	東京都			△ *19	△ *15		○
6	富士通エフサスみなとみらいイノベーション&フューチャーセンター	神奈川県横浜	○	○	○	○		
7	mass × mass 関内フューチャーセンター	神奈川県横浜				△ *15	○	○
8	徳島フューチャーセンター	徳島県徳島市		△ *17		○	△ *18	△ *20
9	薩摩川内フューチャーセンター	鹿児島県薩摩川内市	△ *21	△ *17	○	△ *15		
10	Women's Future Center	奈良県奈良市	△ *21			△ *15	○	△ *20

地的位置づけの度合いが高いとは、日常性の高さであるとも解釈可能だ。また、内部視認性は、高いとよいが必須ではないとも言える。

6つの指標に照らして、施設利用者にとってのフューチャーセンター体験が、非日常としてとらえられるべきときと日常性の延長としてとらえられるべきときで、空間デザインにおけるしつらえの重要度が変化する。地域拠点性の低いフューチャーセンターはその目的純度の高さから、非日常性に関する項目が多数当てはまるフューチャーセンターが多く、これがヨーロッパ発祥の原型に近く、これから、地域拠点性が高く非日常性の低いフューチャーセンターが、そのアレンジ型として増えていく傾向が予想される。

この、地域拠点性が高く非日常性の低いフューチャーセンターを、地域活性化拠点としての特性を持つフューチャーセンターとして、次章以降、プロセスデザインの考察へ入る。

7. これまでの考察にプロセスデザインへの考察を加える

未来を志向するには常に二つの困難がつきまとう。未来を描く困難さと描いた未来像を実現する困難さである。この二つはときとして相互拘束の関係にあり、描けないから実現できない、実現できそうにないから描けない、と、片方を片方のための条件と見なしてしまう誤謬も少なくない。

フューチャーセンターは、未来を描き実現への実践を開始する、すなわち未来志向の二つの困難を一挙に克服する「場」である。FCAJの紺野登は、これを、フューチャーセンターが備えるべき3つの機能として整理している^{*22}。

- (1) フューチャーセンター機能
- (2) イノベーションセンター機能
- (3) リビングラボ機能

この3つの機能を活用してこそ、「課題の発見や解決の方法を創造・共有して実践への試行をはじめ」ことができる、と。フューチャーセンターの「プロセスデザイン」とは、この3つの機能の体現に他ならない。

プロジェクトマネジメントや建築など、多数の分野で「プロセスデザイン」の語用が見られるが、ここでは、フューチャーセンターの4要素の一つがファシリテーターであることから、「ファシリテーション」の文脈で語用される定義に沿っておく^{*23}。プロセスデザインとは、手順、方法論、手法のうち、場との共同作業として、経過の調整修正舵取りをしながら、スタートからゴールまでを動的に支援（メンテナンス）する、柔軟な計画行為のことである^{*24}。プロセスとプログラムを切り分けて運用するというところに肝要性が置かれている。プロセスは常に「場」とともにある。

空間デザイン視察でのヒアリングに併せておこなったプロセスデザインに関する事項は、この3つの機能の濃淡として記述することができる（表2）。

表2 フューチャーセンターの3つの機能

フューチャーセンター	非日常性／ 地域拠点性	フューチャー センター機能	イノベーション センター機能	リビングラボ 機能
〔1〕 富士ゼロックス KDI STUDIO/Future Center	非日常性	◎	◎	○
〔2〕 カタリスト BA	非日常性＋ 地域拠点性	○	○	◎
〔3〕 東京日動海上フューチャーシステムズ・ フューチャーセンター	非日常性	○	△	○
〔4〕 CO ☆ PIT	非日常性	△	○	○
〔5〕 EDTech Lab	地域拠点性	△	△	○
〔6〕 富士通エフサスみなとみらいイノベー ション&フューチャーセンター	非日常性＋ 地域拠点性	○	○	○
〔7〕 mass × mass 関内フューチャーセンター	地域拠点性	○	○	◎
〔8〕 徳島フューチャーセンター	地域拠点性	△	○	◎
〔9〕 薩摩川内フューチャーセンター	地域拠点性	△	○	◎
〔10〕 Women's Future Center	地域拠点性	△	○	○

フューチャーセンター機能は、未来についての志向を「開始するプロセス」である。多様なステイクホルダーが対話し議論しテーマに向き合い、過去から未来へと向かう大きな潮流の知覚から、過去や現実を共認知しながら、未来を共創造する。認知の開示、内省、対話、議論を通して、関係性の構築と基盤の醸成、合意の形成を担う局面として、多様なステイクホルダー間の共創としての「集合知」を創成する。集合知の3つの生成過程、認知・調整・協調をファシリテーターが促進する。特に、富士ゼロックス KDI フューチャーセンターなどでは、フューチャースキャニング（未来洞察のワーク）やエスノグラフィ（民族誌調査技法）のプログラムが装備されている。

イノベーションセンター機能は、知的資産どうしを掛け合わせながら、未来像実現のためのプロジェクトを「発現するプロセス」である。新結合によるアイデアの創出で創造性を発揮する。イノベーションは、シュンペーターの言うように、既存の要素と既存の要素の新結合であって、技術革新のみと規定するものではない。製品、生産方法から、販路、原料の代替、しくみづくり・組織づくりまで、多様なフェイズで起きることを想定している。特に複数のフューチャーセンターにおいて、デザイン思考やリーン思考のメソッドが導入されている。クリステンセンがイノベーターの条件としてあげている、観察、質問、実験、人脈開拓、関連づけの5つを通した「発見力」が、発露しやすい空間としてイノベ

ションセンター機能をとらえるとよい。クリステンセンの「発見力」もまた、対話・議論の場を通して力を得る。

リビングラボ機能は、実践のための試行（プロトタイピング）を小さく実行し観察し分析し試行錯誤する「実験するプロセス」である。「リビングラボ」の語の初出はW・ミッチェルによるが、フューチャーセンターの文脈では、チェスブロウの「オープン・イノベーション」を体現する場・組織として普及した。軸足をユーザー・市民・地域に移し、実装を目指してオープンにイノベーションを継続進展していくためのあらゆる実働をいう。いくつものフューチャーセンターでは、エスノグラフィ調査やコンテクストリサーチ、実装実験が行われており、創出された未来創造のアイデアが机上の空論で終わらぬよう、しかし計画至上主義的に精緻さにこだわるあまり実行を遅らせることなきよう、小さな社会実験を試行錯誤する、開発者とユーザーの邂逅、未来創造の担い手と市民の邂逅の場となるフューチャーセンター活動の仕上げの局面をなす。

空間デザインの要諦が、文脈と関係性の母体となる場所として、非日常性と地域拠点性の度合いをそれぞれ勘案する「場」としての空間性にあるとすれば、プロセスデザインの要諦は、対話・議論を核に据えながら、発案から社会実装までを推進していく促進性にある。ワールドカフェの創案者アニータ・ブラウンは、「プロセスの中核としての会話」の重要性を説いている（Conversation as Process Core）^{*25}。フューチャーセンターにおいても、各プロセスの中核を「会話」（＝対話・議論）がなす推移の人為的で先導的なデザインとしてプログラムや計画を明示するとき、それを促進性の高いプロセスデザインと呼ぶことができる。

プロセスデザインとはすなわち、どう対話・議論（会話）を、プロセス上に配置し、フューチャーセンターの3つの機能を体現してゆくかの臨機逐次の設計体系のことである^{*26}。

8. 空間デザインとプロセスデザインの相乗効果

フューチャーセンターから、対話・議論を取り出し、ワークショップ・プログラムとし、専用の施設を持たずとも有機的に開催できる「フューチャーセッション」にも注目が集まっている^{*27}。これは、フューチャーセンターの3つの機能のうちのひとつ、フューチャーセンター機能の、さらにスタートアップの側面を強調したもので、常設の専用施設を開設する計画に比すなら、より簡便に未来志向を行動化できるスタートアップのプログラム群（プロジェクト群）である。テーマへの即応性や、テーマに応じて既存の空間を臨時活用するなど、高い臨機性で機動力に富むいっぽう、空間デザインという重要な演出＝非日常性や、

地に足をつけて地域の未来を見据える、といった地域拠点性は備えにくい。機動力から、臨時のフューチャーセッションを繰り返し、それを実績および契機として、やがて地域拠点性を持つ常設の専用施設を設置する、という流れを持った薩摩川内フューチャーセンターの事例はこの両者を結んだものといえる。

フューチャーセッションが機動力を重視する臨時のフューチャーセンターであるなら、常設の専用施設がもたらすのは、非日常性や地域拠点性の「揺るがぬ定常性」である。定点観測として、同じ空間で未来を見つめ続ける持続性は、ひとの思考に重要なスイッチング効果をもたらす。この空間に来たら未来志向になることができる、と。

また、あらかじめプロセスがデザインされていなければ、フューチャーセンターは、長らく批判を受けてきた「とりあえずハコをつくる」の文脈にある、とのそしりを免れない。そのプロセスを実行したいがゆえのその空間である、でなければならない。本研究において視察をおこなうことができた各フューチャーセンターはすべて、プロセス実行のための空間としてデザインされた、と認めることができた。プロセスを持たないハコ（施設）では未来志向になれない、ハコを持たないプロセスでは未来づくりの持続性に別の努力が必要となる。

空間デザインとプロセスデザインが相互に関連しながら行われるときの相乗効果とは、非日常性、地域拠点性、というそれぞれのフューチャーセンターの、志向の強調強化に他ならない。

非日常性を志向するなら、そのプロセスデザインは、過去から現在へと至る大きな流れに身を置く感覚を一同が共有し、じゅうぶんに現実にはひたりながら個別に内省した成果を開示しあい、相互触発による考察の深化をもたらすような対話を中心としたデザインが有効である。場に臨む以前から保有していた意見（固有意見）よりも相互の発言の交わりに依拠する、触発され合成された意見（触発意見）を重要視しながら、ファシリテーターによる促進機能を活用しながら「集合知」としての実現を訴求するプロセスデザインは、フューチャーセンターのフューチャーセンター機能・イノベーションセンター機能を重視する、ワークショップ的プロセスデザインとなる。

拠点性を志向するなら、そのプロセスデザインは、場所性・地域性を重視しながら、都市・地域の広がり感覚を一同が共有し、日常が押し流しがちな事象への考察を重視し、有用感やシビックプライドを増やしめるような対話・議論を中心としたデザインが有効である。多様なステイクホルダーどうしが互いにオープンに聞きあう融和を訴求し、新たな行動の創成を促すプロセスデザインは、フューチャーセンターのイノベーションセンター機能、リビングラボ機能を重視する、ワーキング的プロセスデザインとなる。

これらのプロセスデザインは、空間性との相関を得て効果を最大化する。

グループダイナミクス（集団力学）のクルト・レヴィンは、ワークショップの学びの場に寄せて、「行動と環境には必ず相関関係がある」と述べている^{*28}。この言説を援用するならば、相乗効果をもたらすべくデザインに注力するというよりは、空間（環境）と其中でおこなわれる行動には、囿らずとも相関が起きている、と言えるのである。行動からの相関を受けやすい空間デザインとは、行動力を喚起しやすく、柔軟性の高いデザインであり、空間からの相関を受ける行動とは、非日常性や地域拠点性の発露として空間にふさわしい行動を促すプロセスをデザインするということを意味している。

9. 未来が生まれる「場」

「未来」はこれまで「話しあい」の対象になりえていたのか？ という命題は、フューチャーセンターの存在意義に関わる重要な問題意識である。野村は、提言の書『フューチャーセンターをつくらう』では、「対話で未来をつくりえるのか？」を通奏低音に論じている^{*29}。これまで、すぐれた専門家、あるいは強固な意志を持つリーダーが固有の意見を掲げそれを信念と呼び、完成した固有意見と固有意見を排他的に対決させながら淘汰していけば自ずと、自然淘汰的に正統なる解が生き残る、としてきた（のではないだろうか）。「話しあい」は、生む場、創造の場というより、固有意見が、係争の末、勝利を勝ち取る場、としてきた（のではなかったか）。これらの「これまで」に比して、未来を話しあいの対象となしえる根拠を「U理論」が提示している。

C・オットー・シャーマーは、「すでに起こってしまった過去から学ぶことには限界があり、イノベーティブな未来創造のためには、出現する未来から学ぶ」パラダイムシフトが必要で、それは「共感知、共内省、共創造、共進化という『共』の場づくりが重要である」と述べている^{*30}。この「U理論」はフューチャーセンターのプロセスデザインに関してたびたび引用されている概念で、ファシリテーション論の潮流でも、大きな牽引力を擁している。

「話しあい」の成果に対して、共進化ともいべき協調的なアクション（プロトタイピング）が伴わない限り、そこでの結論は単なる意見調整にすぎないものになってしまう。話しあいの3つの段階、認知・調整・建設になぞらえるなら、建設的な成果があってこそその「話しあい」である。話しあいに成果をもたらすよい流れをつくるためには、話しあいの開始時点からの「共感知」=今何が起きているのか、の解釈の相互開示、「共内省」=批判や恐れを捨て未来を受け入れるだけの基盤づくりが重要である。そしてそれは、話しあいの担い手に、強い当事者性を迫る過程（プロセス）に同一である。

未来を話しあいの対象にしない、とは、この当事者性の放棄であり、かつ、「共」の放棄にほかならない。翻っては逆に、未来に対して当事者性を持つ、主体性を持つ、とは、

そう長い歴史を持つものではない事象であることも推察される。当事者性を持つことを許される者は少数のリーダー, 血統者であった時代のほうがむしろ長い。企業であっても, 国家であっても, その構成員がすべからず当事者性を持って未来を「話しあい」の対象にすることは, 「U理論」に照らすなら, それ自体が, 共進化でもある。フューチャーセンターが開設されること自体, 大きな共進化でもある。その共進化の新たな分野が, 紺野の言う3つの領域のうちの第3の領域である。

企業 (ワークプレイス)	→	コミュニティ (自治体)	→	都市 (地域)
1990年代		2000年代		これからの領域

フューチャーセンターは, 出自を民間企業に持ち (高い主体性を持つ領域), 国家・自治体を経て, これから都市や地域という主体 (そのままでは主体性のあいまいな領域) へとその領域を広げつつあるとしている。

これにフューチャーセンターの3つの機能を掛け合わせるなら, これからの領域に出現する事象は, 非日常性から地域拠点性へ, テーマ性から具体性へとシフトしていくフューチャーセンターの新しい領域が見えてくる。

フューチャーセンター機能	→	イノベーションセンター機能	→	リビングラボ機能
中央・テーマ性				具体性・辺縁 (地方)

企業のいう「ゴーイング・コンサーン (社会的継続性)」は言うに及ばず, 日常を活動の基盤としながら, それとは切り離せないはずの未来を, あえて切り離して集団で思考することの困難を, フューチャーセンターは乗り越えようとしている。つつがない日常を願う希求の度合いは, 企業より国家より, 地方自治体より, 地域こそ高く, この「地域心情」を持つものをゲマインシャフト (地縁共同社会) と呼ぶならば, その性格を有すること自体が, 過去から乖離して未来志向となることへの困難さを内包している。地域が扱ってこなかった盲点こそが「未来」である (そもそも「地域」は思考の単位でもなかったと言ってもいい)。まとまりがあるようでない, ないようである「地域」という単位が「未来志向」になってゆくことに重要性があるなら, フューチャーセンターの地域拠点性の側面が, より着目されてゆくに違いない。

未来志向は, 地域にこそ主体性をもたらす。話しあいの過程において, 自己有用感を得ながら, 従来とは違う座組みの連帯を生みながら, プロジェクトが生まれることで実行の経験を積んでゆく。地域においては, フューチャーセンターのリビングラボ機能がより強く現れ, 拠点が地域の魅力を向上させてゆく。ここに, 都心型フューチャーセンターが地

域拠点性を持つときに体現していく「地域フューチャーセンター」というべき、新たな可能性が見て取れる。

10. 都心型フューチャーセンターの意義

紺野の予言する都市を領域とするフューチャーセンターは「都心型フューチャーセンター」ではないか、その可能性を前章で考察してきたが、都市（都心・地域）がフューチャーセンターを持つとは、どういうことだろうか。

主体（設置主体や運営主体）が、企業や国家政府ほど強固なものではないという特性があらわれるだろう。それは、主体（主役）が地域であるフューチャーセンターとしての独特の特性である。

地域活性化拠点としての目的を有するなら、話しあいのテーマは具体性を帯びてくる。

地域が未来志向になるためには、行政の支援を頼り、偶然突出するリーダーの力量に依拠するのではなく、共創造の基地として、地域こそが主体となってフューチャーセンターを設置運営すべきである。さらには、地域が新しいあり方で「未来」を共通テーマとした「ひとつのチーム」となり得る可能性が、その設置運営プロジェクトそのものに、ある。担い手が不足し衰退していく（防犯防災の）地縁コミュニティから、（未来をテーマに語り合う）テーマコミュニティへと変容するチャンスをももたらす。弱い立場で、あらゆる出現した未来の後塵を拝してきた受動的な未来（状況的な未来）の場としての地域から、日常から離脱して能動的な未来（行動的な未来）を目論む意志と意思の地域への変容が、逆説的に、つつがなき日常のための、もうひとつのアプローチとなりえるのだ。

コミュニティデザイン、エリアマネジメント、パブリック・インボルブメント、タウンミーティング、市民参画のまちづくり。「話しあい」より始め、合意形成を重要視しながら推進することを目論むあらゆる試行は、それらに未来志向のアプローチを加えるとき、都市（都心・地域）にフューチャーセンターの象限が出現する。都市計画というシステム、コミュニティデザインというソフトウェアと三極をなすとする、住民参加のハード整備の場「アーバンデザインセンター」の潮流も、フューチャーセンターの文脈に内包する解釈もあり得る^{*31}。

「地域フューチャーセンター」は、設定するテーマの専門性に依拠しない、未来志向の拠点として、つつがなき日常のための非日常として、マネジメントから離脱して未来を語り合える共感知の場として、その意義を呈することができる。

11. おわりに～今後の研究課題

未来志向は、過去を重視する志向を対義とするのではなく、未来に対して受容的であるということに対義としている。能動的な未来関与でなければ、放任的な（野放しに）飼いや慣らせる未来ではなくなった「複雑系」の社会における、ふるまいの変容への期待が、そこには込められている。企業、国家から個人にいたるまで「未来志向」でなければ、複雑系の社会に対応できなくなったという証左に過ぎない。

フューチャーセンターとはどんな「場」であるのか、空間の体験ということを中心に6つの指標づくりから開始した空間デザイン調査からは、非日常性と地域拠点性の二つのフューチャーセンターの方向性を導くことができた。プロセスデザインに関する考察では、フューチャーセンター機能、イノベーションセンター機能、リビングラボ機能という、フューチャーセンターの3つの機能への読みとときから、空間デザインにおける非日常性と地域拠点性の二つに即してその機序を記述することができた。また特に、都市（都心・地域）に立地する都心型フューチャーセンターについて考察を進め、地域活性化拠点としての可能性、とりわけ「地域フューチャーセンター」と呼べるものについて仮説化することができた。

「組織は常に、未来の後背にある」とは、紺野のフューチャーセンターに関する至言である。組織が未来をつくるのではない。もたらされた未来を享受しながら活用するのが、後背としての組織である。未来は、人の中にあり、「共」の中にある。「共」の「場」から言葉化を経て実体化するにすぎず、無から生成されるのではない。

これからの研究課題はいくつかある。小さな拠点としていくつか設置され始めた地方都市の地域拠点型フューチャーセンターを調査研究の対象とすることと、リビングラボ機能に続くその事後の、ポスト・プロセス（事後活用計画）についてどのように扱われているのか。設置に至る前にフューチャーセッションの段階があったとするなら、そのフューチャーセッションとフューチャーセンターをつないでいく大きなプロセスはどのようなものであったか、深くかつ広範に、引き続きフューチャーセンターについて研究していきたい。

最後に謝辞を述べる。まず、この論稿は2014年度広島修道大学ひろみら研究領域「空間デザインとプロセスデザイン, その相乗効果—地域活性化拠点としての都心型フューチャーセンター研究—」（代表：田坂逸朗）による研究費補助金により実施した研究の成果の一部である。空間デザイン調査に重要な指標をご示唆いただいた、富士ゼロックス knowledge Dynamic Initiative (KDI) の荒井恭一氏、および九州大学客員教授の後藤太一氏をはじめ、

ヒアリング調査を受け入れてくださった富士ゼロックス KDI STUDIO/Future Center, カタリストBA, 東京日動海上フューチャーシステムズ・フューチャーセンター, CO☆PIT, EDTech Lab, 富士通エフサスみなとみらいイノベーション&フューチャーセンター, mass × mass 関内フューチャーセンター, 徳島フューチャーセンター, 薩摩川内フューチャーセンター, Women's Future Center のみなさんに感謝する。

注

- * 1 フューチャーセンター研究については、わが国においては、まず最初に富士ゼロックス knowledge Dynamic Initiative (KDI) (『サラサラの組織』(2008))と紺野登 (『儲かるオフィス』(2008)), 野村恭彦 (『フューチャーセンターをつくろう』(2013))をあげておく。研究は、ビジネス分野において、組織改革やイノベーションのメソッドとしてはじまった。
- * 2 世に喧伝されているアインシュタインの箴言。ここでは、C・オットー・シャーマーの引用による (『U理論』(2010))
- * 3 富士ゼロックス ホームページ
- * 4 野村恭彦『フューチャーセンターをつくろう』(2013)
- * 5 早田吉伸ほか「国内外事例分析に基づく日本型フューチャーセンターのデザイン」『地域活性化研究』第3巻, 地域活性化学会 (2012)
- * 6 杉岡秀紀ほか「京都市におけるフューチャーセンターを活用した次世代市民協働政策についての研究」『同志社政策科学研究20周年記念特集号』, 同志社大学大学院政策科学研究科 (2016)
- * 7 西野達也『公民館のデザイン』(2010)
- * 8 高瀬武典『地域活性化の共通課題——英国小売商業地区活性化政策を事例として——』関西大学経済・政治研究所 (2007)
- * 9 「地域」の定義については、政治学、経済学における定義を参照しながらも、ここでは、『地理学辞典』(1973), 木内信蔵『地域概論——その理論と応用——』から、地理学の定義によった。
- * 10 恩田守雄『共助の地域づくり』(2008)
- * 11 野中郁次郎ほか『知識創造企業』(1996)
- * 12 野村恭彦『フューチャーセンターをつくろう』(2013)
- * 13 FCAJ のホームページ <http://future-center.org>
- * 14 本研究の調査対象としなかった3施設はそれぞれ以下の理由で本研究の対象から外し、1施設が物理的空間を有していたため追加した。
 - エコツェリア：調査時が移転作業中であり、旧施設、新施設ともに調査を実施できなかったため
 - iHub：調査を行った結果、実態は別組織の会議スペースを優先的に利用できる状況であり、iHubとしての占有スペースまたiHubと呼べる物理的なスペースを所有していなかったため
 - NAD：分布図掲載時はまだ開設準備中であり掲載時点で開設されていた施設に限定したため
 - 薩摩川内フューチャーセンター：物理的空間を持ち合わせている事が判明したため
- * 15 議論のためのホールはあるが、日常時はコワーキングスペース、イベントスペース、フリースペースなどとして併用されている。
- * 16 明確な表記はされていなかったが、ここで行われているプログラムからは見受けられる。また実際に二子玉川在住のクリエイターが集っており、実質立地的な特性につながっている。
- * 17 建具に工夫や照明などの演出はないが、中を何うことができない作りであり、建具にはロゴマークが配され、精神的な切り替えを起こそうという意図は見受けられる。
- * 18 内部を視認できる開口部はあるが、フューチャーセンターの機能の部分は視認できない、または通常時はブラインドなどが下ろされていて積極的には視認可能状態を利用していない。
- * 19 回廊はないものの、カーテンで仮想的に区切ることができ、ホールをとりまく外部の空間を回廊の代わりにつくることのできる。

- *20 間接的に都市交通への配慮と解釈できる位置づけであったり, 将来的には立地的な利点を生かす意向を持っている。
- *21 メタファーとして明言されていないが, 「家」のような空間をコンセプトとして掲げている。
- *22 野村恭彦『フューチャーセンターをつくろう』(2013)
- *23 南アフリカにおいて1991年から民族和解を推進するモン・フルー・シナリオ・プロジェクトに参画したファシリテーターであるアダム・カヘンは著書『未来を変えるためにほんとうに必要なこと』(2010) 中に, 「する力」と「させる力」として, 力の生成的な面は自己実現の衝動としての「する力」であり, 退行的な負の面は他者の自己実現を盗み取る「させる力」である, としている。人は誰かによって解決されたいと願っているのではなく, 真の解決は「わたしがやる」によってなされる, と述べている。ここでいう「ファシリテーション」については, 以下を列挙しておく。
堀 公俊はファシリテーションを, 「集団による知的相互作用を促進する働きのこと」としている(『ファシリテーション入門』, 2004)。
フラン・リースはファシリテーションを「リーダーシップの一形態」で, 「グループのメンバーを鼓舞し, 誘導し, 参加を促して, 創造性や当事者意識, 生産性を引き出す」ことと定義している(『ファシリテーター型リーダーの時代』, 2002)。
また, 中野民夫は, 「簡単には答えの出ない問題について問い合う場を作り, 対立する集団や個人の間をできるだけ容易にし, 切れてしまった関係のみならず, 人と社会, 人と自然の世界をつなぎ直し, 一人ひとりの存在, 経験, 知恵を引き出し, バラバラではできなかった相乗効果を促し, 励まし力づける」としている(要約: 田坂逸朗)(『ファシリテーション革命』, 2003)。
津村俊充は「関わり方のひとつ」で, 「個人やグループの気づき, 成長(変化)に関わり, “学習”を援助促進すること」としている(『ファシリテーター・トレーニング』, 2010)。
- *24 堀 公敏『ファシリテーション入門』(2004)
- *25 アニータ・ブラウン/デイビッド・アイザックス『ワールド・カフェ〜カフェ的会話が未来を創る』, 2007
- *26 対話については, 哲学における「対話」から, ワークショップにおける「対話」までの橋渡しを物理学者デヴィッド・ボーム『ダイアログ』(2007) に見ることができる。これは, 意味の発見, 一貫性と非一貫性, 内在秩序などの語用で, 「対話」をひもとき直した論説である。また, 「学習する組織」に寄せて, ピーター・M・センゲが「対話」的なディスカッションの機序について述べている。ピーター・M・センゲのいう「学習する組織」は, 共有ビジョン, メンタルモデル, 自己実現(マスタリー), チーム学習, そしてシステム思考, という5つの学習領域を持っている。「学習する組織」には, 対話が欠かせない, としている。ピーター・M・センゲ『学習する組織』, 2011
- *27 野村恭彦『フューチャーセンターをつくろう』(2013)
- *28 クルト・レヴィン『社会科学における場の理論』(1979)
- *29 野村恭彦『フューチャーセンターをつくろう』(2013)
- *30 C・オットー・シャーマー『U理論』(2010)
- *31 アーバンデザインセンター研究会『アーバンデザインセンター』(2012)

図 版 出 展

図5 FCAJ <http://future-center.org/futurecenter/>
その他図は調査時に撮影

参 考 文 献

富士ゼロックス KDI『サラサラの組織』ダイヤモンド社, 2008
紺野 登『儲かるオフィス』日経 BP 社, 2008
野村恭彦『フューチャーセンターをつくろう』プレジデント社, 2013

- C・オットー・シャーマー 『U理論』 英治出版, 2010
西野達也 『公民館のデザイン』 エイデル出版, 2010
日本地誌研究所 『地理学辞典』 二宮書店, 1973
木内信蔵 『地域概論——その理論と応用——』 東京大学出版会, 1968
クルト・レヴィン 『社会科学における場の理論』 誠信書房, 1979
杉万俊夫 『コミュニティのグループ・ダイナミクス』 出版社: 京都大学学術出版会, 2006
恩田守雄 『共助の地域づくり』 学文社, 2008
野中郁次郎ほか 『知識創造企業』 東洋経済, 1996
アニータ・ブラウン／デイビッド・アイザックス／ワールド・カフェ・コミュニティ 『ワールド・カフェ』
ヒューマンバリュー, 2007
香取一昭／大川 恒 『ホールシステムアプローチ』 日本経済新聞出版社, 2011
デヴィッド・ボーム 『ダイアログ』 英治出版, 2007
アダム・カヘン 『未来を変えるためにほんとうに必要なこと』, 英治出版, 2010
アダム・カヘン 『手ごわい問題は, 対話で解決する』, ヒューマンバリュー, 2008
ジョセフ・ジャウオースキー 『シンクロニシティ』 英治出版, 2007
ピーター・M・センゲ 『学習する組織』 英知出版, 2011
ピーター・センゲほか 『フィールドブック 学習する組織『5つの能力』』 日本経済新聞社, 2003
ピーター・M・センゲ, C・オットー・シャーマー, ジョセフ・ジャウオースキー, ベティ・スー・フラ
ワーズ 『出現する未来』 講談社, 2006
堀 公俊 『ファシリテーション入門』 日本経済新聞社, 2004
フラン・リース 『ファシリテーター型リーダーの時代』 プレジデント社, 2002
中野民夫 『ワークショップ』 岩波書店, 2001
中野民夫 『ファシリテーション革命』 岩波書店, 2003
津村俊充 (編)／石田裕久 (編)／南山大学人文学部心理人間学科 (監修) 『ファシリテーター・トレーニ
ング』 ナカニシヤ出版, 2010
野村恭彦, 『フューチャーセンターをつくろう——対話をイノベーションにつなげる仕組み——』, 株式会
社プレジデント社, 2012
アーバンデザインセンター研究会 『アーバンデザインセンター』 理工図書, 2012

Summary

Space design and process design, the synergistic effect
——Research of the Urban Future Center
as a Local Revitalization Base——

Itsuo Tasaka

Originally, Future Center was designed to discover problems and create and share the methods to solve them. Future Center is a new approach which can be employed for Local Revitalization.

The object of this research is, in the first, to study how Future Centers have been developed in Japan so far and uncover the present situation and their mechanisms. Secondly, the methods of grass-roots Local Revitalization and open Local Innovation involved in Future Centers are investigated. The third object of this research is to describe a hypothesis that Future Centers are increasingly being established and organized not only by big companies and countries but also by cities and local communities, and this tendency is a growing tide.

More concretely, “ba”, an important element of Future Center, is focused and investigated from the view points of spatial design, process design and the synergy of these designs, in order to build a hypothesis how Future Center will be, in the future, employed in cities and local communities.