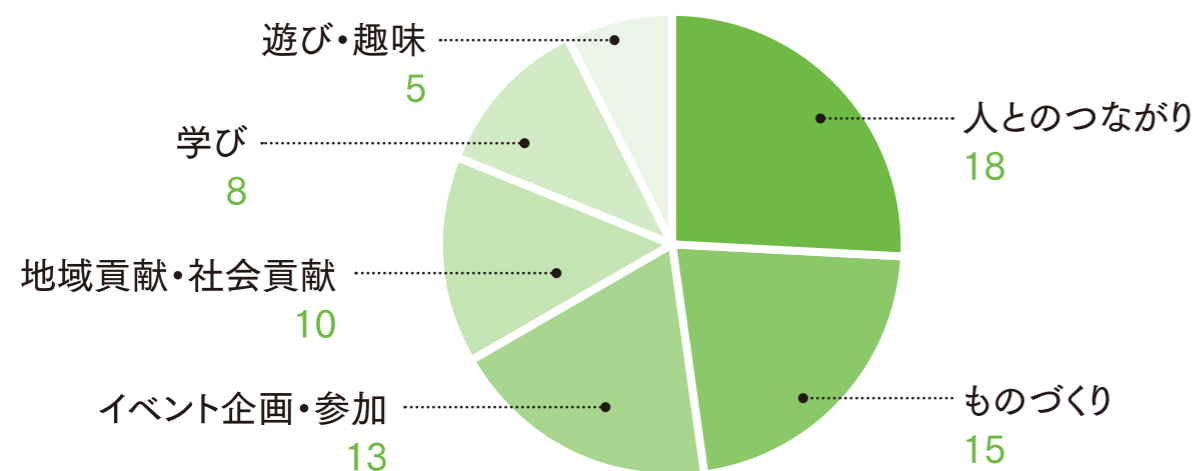




アンケートの結果

あなたはどんな楽しみ方をデザインしたいですか? (複数回答可)



今日のトークでいちばん印象に残ったことや言葉は? (ランダムに列記)

仕事は無理なく楽しく続けるもの／住んでいるまちで働くことはとても素敵／企業・まち・社会の体温を1度上げる／逃げ道をつくっておく／芦屋でも塩屋のような地域活性化ができればいい／仕事と人と遊びの関わり方／商店街ツアー／仕事は創りだせる／割に合わないけれど楽しく面白いから仕事にする／企画自体がアート／元の住民と新住民のコミュニケーション／塩屋の人たちが「歩きまわり音楽祭」の騒音を気にしなかったこと／家の問題をなりわいで解決する／プロジェクトマネージャーという役割／遊ぶ×働く×暮らす×芦屋をデザインする／塩屋文化祭／遊ぶように働く／「塩屋借景」も「旧グッゲンハイム物語」も持っています／無理なくかつ自分が楽しく続けていく仕事／塩屋で暮らすのがとても楽しそうだったこと／巻き込まれてみる／歩きまわり音楽祭／塩屋における人と人の距離／暮らしているまちで働く／ネーミングはとても大事／思い付きOK!

連続ゼミ

今年いっぱい、芦屋のまちと暮らしを素敵にデザインするための連続ゼミが開かれます。 ※連続ゼミの参加申込は締め切りました。

開催日とテーマ

- 第1回 10月10日(水) 済 楽しみ方をデザインする チューター/東村奈保さん(NPO法人ソーシエ代表理事)
- 第2回 10月24日(水) 済 働き方をデザインする チューター/山森彩(合同会社ユブネ プロジェクトマネージャー)
- 第3回 11月7日(水) —— つながりをデザインする チューター/村上豪英さん(神戸モトマチ大学、アーバンピクニック主宰)
- 第4回 11月21日(水) —— まちをデザインする チューター/中脇健児さん(場とコトLAB主宰)
- 第5回 12月5日(水) —— 発表! 私たちの「芦屋×自分×デザイン」

NEWS LETTER

Vol. 3

2018

10/24 水

第2回ゼミ「働き方をデザインする」

開催日

2018年10月24日(水) 19:00~21:00

会場

あしや市民活動センター2階会議室

たのしくワクワクできるまちに住みたい、働きたい。

そんな思いを実現するために、私たちはどんなコトをすればいいのか、

どんなモノがあればいいのかを、一緒に考えたり学んだりする

「芦屋まちデザインラボ」の第2回ゼミが開催されました。

第2回ゼミのテーマは「働き方をデザインする」

ゲストチューターに、「自分の住んでいるまちで働く」を実現している

山森 彩さんを迎えて、彼女のユニークな働き方についてのトークを聞いたあとで、

今までにないアイデアを生みだすためのワークショップを、

カードを使ってゲームのように行いました。

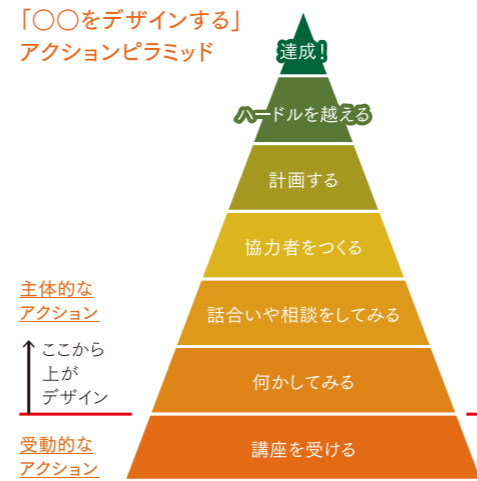
みんな
で
学
び
、
考
え
る
、
芦
屋
の
ま
ち
の
こ
と
。



PART 1 振り返りとアクションピラミッドについて

- 10月10日に開催した第1回ワークショップを、ニュースレターを使って振り返りました。
- 「あなたのデザインが始まる時」について、アクションピラミッドで説明しました。

アクションピラミッドは、何かを達成する時のプロセスをピラミッド型に表してみた図です。この図で特に重要なのは、最初の「講座を受ける」と次の「何かしてみる」の間には大きな違いがあり、この境界線を越えるか越えないかで、ものごとの達成に大きく差が出てくることを認識することです。「講座を受ける」と「何かしてみる」の間に引かれた1本の線は、あなたが受動的でいるか主体的でいるかの分かれ目です。この線の上にいる人はすでにあなたなりにデザインを始めた人です。たとえば前回のゼミから何か少しでも行動を起こした人がそれに当たります。調べる、つながる、行ってみる、試してみるなど、何でもいいのです。一方、前回のゼミにただ来てまだ何もしていない人は、まだ自分のデザインを始められていません。とにかく何でもいいのでアクションを起こして、この一線を越えてみることからデザインは始まるのです。



PART 2 チューターズトーク

今日のチューター **山森 彩さん** (合同会社ユブネ プロジェクトマネージャー・ライター)

「塩屋」のまちを暮らし、働き、遊ぶ場にしている山森 彩さん。そんな山森さんがたどったこれまでのプロセスや、まちとの関わり、そこから仕事や楽しみを生むノウハウについてお話いただきました。

●新卒で神戸の企画・デザイン制作会社に入社し、ディレクターとして商業施設の 프로모ーションや行政案件に携わってきました。2015年、フリーペーパー『塩屋本2015』の取材ではじめて塩屋を訪れ、60軒ほどのお店やスポットを取材。この仕事をきっかけに独立し、塩屋のまちや人と関わることになり、発行者でクライアントでもある一般社団法人塩屋商店会から声をかけていただき商店会の事務局スタッフを務めることになりました。



●『塩屋本2015』の取材を終えてすぐ、塩屋の急な坂道を上がったところにある海をのぞむ小さなアパートに引っ越し、塩屋が暮らし、働くまちになりました。塩屋というまちはいつでもあいさつが絶えず、住んでみると人と人の距離がとても近く、最初は戸惑い、一人でいることが好きな私が住み続けられるかどうか不安にもなりましたが、やがて人とのつながりができると、いい距離感をつかめるようになり現在も心地よく暮らしています。

●引っ越しをしてから、塩屋商店会の仕事とあわせて、ふと気がつくと塩屋に住むクリエイターやまちの資源をいかして遊ぶ「シオヤプロジェクト」のメンバーとして活動するようになりました。そのメンバーと一緒にまちを使って遊び、イベントの企画や媒体の編集などを手がけてきました。塩屋商店会が主催する「まちがまるごと文化祭」がコンセプトの「しおさい」、塩屋商店会青年部が手がける「塩屋市」、シオヤプロジェクトによる「シオヤ・スケッチショー」「塩屋音頭継承プロジェクト」など、住むまちで遊ぶようにして積み重ねてきたことが仕事の種にもなっています。



●もちろん拠点である塩屋以外でも仕事をしていて、それを私は「外貨を稼ぐ仕事」と呼んでいます。ソーシャルデザイナーを支援する「greenz.jp」というウェブマガジンのライターに採用されたことがご縁となり、関西方面のプロジェクトマネージャーとして企業の社会貢献事業に携わったり、他のクライアントとともに福祉関係の媒体の編集や市民編集部の立ち上げなど、個人的にとっても興味のあるジャンルの仕事をさせてもらいながら収入を得ています。



●20代の頃は上昇志向がとても強く、東京進出も試みたりして、がむしゃらに働いていましたが、仕事をし過ぎて体調を崩したこともあり、仕事とは「無理なく楽しく続けられるもの」であったほうがいいという考え方になりました。そして、せっかくなら社会を少しでも健やかにするような仕事をしたいとの思いが高まり、2018年10月に仲間とともに会社(合同会社ユブネ)を立ち上げました。「企業・まち・社会の体温を1度上げる」「『家』の問題をなりわいで解決する」をミッションに掲げ、実験的な仕事のあり方や働き方を始めようとしているところです。



PART 3 本日のワーク—発想を飛躍させる＝発散し、再編集＝収束する

様々なキーワードが書かれた3種のカードを使って、「仕事をデザインする」ワークを体験しました。これまでの経験から得た知識や思い込みを解き放ち、思考を飛躍させてみる。それらを再編集することでどのような新しいアイデアが生まれるのでしょうか。

- 1 手元のグリーンカード10枚に、自分が今関心を寄せているキーワードを書いてみましょう。ランニング、スナック、コンポスト…最近知ったこと、好きなもの、なんでもOKです。
- 2 そのうち好きな1枚を選んで、「アイデアワークシート」に並べます。
- 3 残りの2つは「働き方」に関するキーワードが書かれたブルーのカードと「+デザイン」のキーワードが書かれた黄色のカード。ラジオ、スポーツ、行政など、思いもよらない組み合わせがアイデアを飛躍させるかもしれません。カードはふせたままで、「アイデアワークシート」に並べてみてください。
- 4 では、一気に裏返してみましょう。シートに並んだ3つのキーワードを見てください。それが、今日、既存の価値観とアイデアを飛躍させるヒントです。「時間+お金+お祭り」など様々な言葉が並びました。それをもとに、「働き方」を考えてみてください。各キーワードのどんなポイントを取り上げて、どのように飛躍させるのかはみなさんの自由です。なんとかして内容を収束させて、「働き方」をデザインしてみましょう。



本日のワークのねらいは、ジャンルの異なる3つのキーワードからアイデアを飛躍させることで新しい「働き方」のアイデアを生み出すこと。一見、脈絡がなさそうな3つの言葉を見つめることで思考を広げ、再編集してみると、これまでの経験値だけでは浮かばなかった思考にたどり着くことができます。コレだというアイデアが生みだせなくても、頭を柔らかくするトレーニングになり、普段とらわれている価値観から解放してあげる経験になったのではないのでしょうか。