

# ウェルビーイングのためのまち・ひと・ことのデザイン提言

## 1 アクティブデザインのすすめ



アクティブデザインセンター（ニューヨーク）のシビックデザインガイドラインでは、社会的格差を埋め、公共の領域に再投資し、市民生活を促進するため、すべての居住者が利益を得ることができるように投資の公平な分配を優先することが特に重要とされます\*1。

一方で医療以外の手法によりウェルビーイングを向上させる手法として、社会的処方があります。社会的処方は、個人の生活のあり方や社会生活における能力の発揮を促す機会をつくるもので、社会的処方と、それを施すリンクワーカーは社会と市民のつなぎ役としてのニーズに応えます。社会的処方はあらゆる年代、あらゆるコミュニティに対してアプローチするものであり、結果として孤立や心身の不調、社会的な不安の改善には大きな効果をもたらす、ウェルビーイング向上につなげることができます\*2。

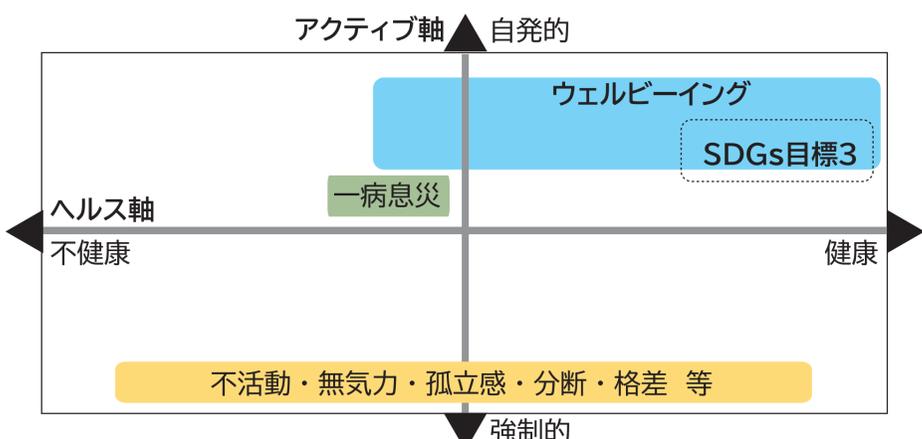
これまで健康は医療に任されてきましたが、本来医療は病気の状態を健康な状態に戻すことであり、医療だけではウェルビーイングを高めることはできません。健康な状態を保つ予防とウェルビーイングの向上には公園をはじめとした緑地が活用できるのです。ウェルビーイングを高める緑地と緑地のある街づくりを進めることが求められています。

\*1 Center for Active Design(2018) : Assembly: Civic Design Guidelines

\*2 NHS England: Social prescribing

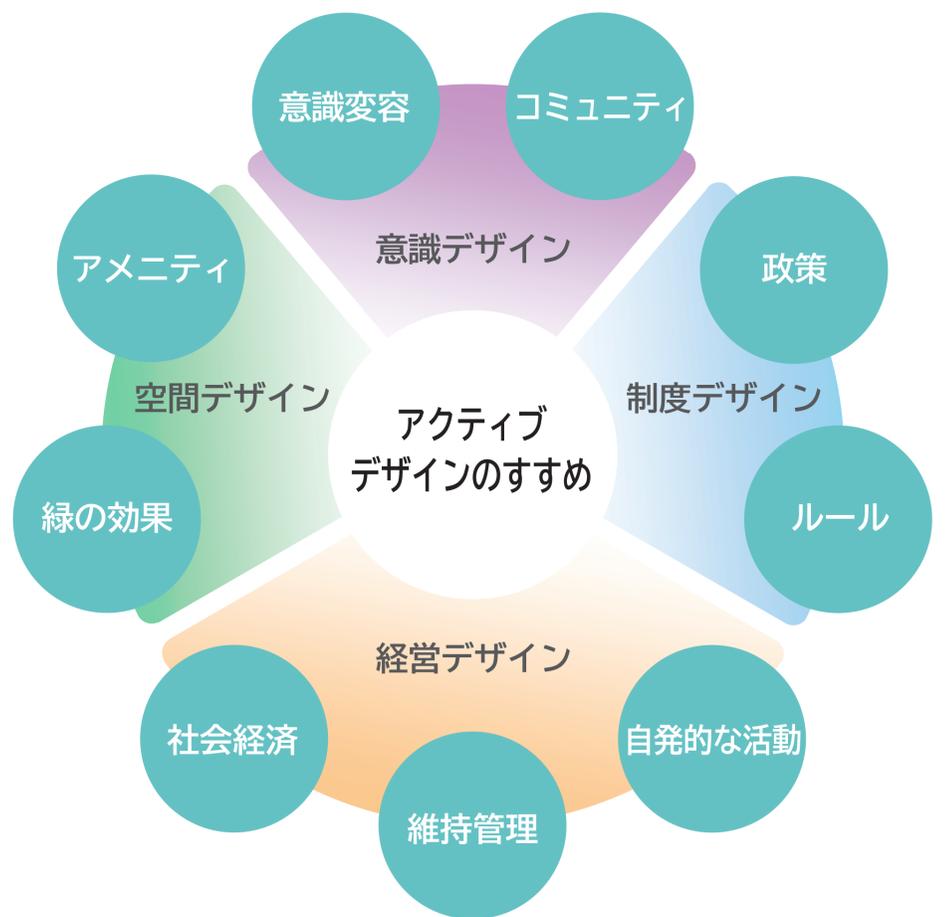
## 2 ウェルビーイングのとらえ方

私たちは、医療すなわち治療により健康を維持しようとする取り組みを横軸とし、ウェルビーイングを向上させる非医療の取り組みを縦軸に取ってアクティブ軸とすることを提案します。アクティブ軸は、向上するほど自発的でいきいきと充実した生活となり、さらに心身に治療を要さないヘルス軸の向上が加わると、体も心も社会的にも良好で満たされた状態であるウェルビーイングが高まるのです。アクティブ軸は介護や福祉など多様な手法を含む総合的な軸であり、例えば、バリアフリーやインクルーシブもアクティブ軸を上方へと押し上げる方法となります。健康は目的ではなく手段であり、緑地もまたウェルビーイングを向上させるための手段なのです。



## 3 4つのデザイン提言

公園をはじめとする緑のオープンスペースをウェルビーイング向上のための身近でかつ重要な空間と位置づけたところで、その意義を正しく理解し、ウェルビーイング向上に資するまちづくりを推進するための4つのデザインをここに示します。デザインというかたちある目に見えるものを想像しがちですが、ここでのデザインは「まち」、すなわち空間という「もの」にとどまるのではなく、そこで様々な場を繰り広げていく「ひと」と、その「ひと」同士のつながり、そして繰り広げられていく場面そのものとしての「こと」も含めた、総合的な施策デザインを目指しています。またここからは公園に限らず、広く都市を中心とした緑豊かなオープンスペースを対象とします。



### ■ 意識デザイン

まずは、都市に暮らす人々のオープンスペースやウェルビーイングについての捉え方をデザインする「意識デザイン」です。公園がなぜまちにあるのか、公園をどのように使えば心身にも社会にも効果が波及するのか、そういったことを市民一人ひとりが感じ取れる意識変容を促します。

### ■ 制度デザイン

つぎに、オープンスペースを様々な社会課題解決のための中心として位置づける「制度デザイン」です。公園は単なる都市の空き地ではなく、空地として存在することが重要です。上質な公園が都市に空地として存在し続けるためには、効果をj知って積極的に活かすことが必要です。

### ■ 経営デザイン

そして、都市緑地の存在と活用による効果を可視化し持続可能な都市施設として位置づける「経営デザイン」です。ともすれば公園などのオープンスペースのなかだけで経済を完結させようと考えがちですが、公園の効果はその外へと波及します。波及効果を理解し、社会全体から都市緑地経営を考えます。

### ■ 空間デザイン

最後に、緑豊かで多様な利用を受け入れる効果を発揮する「空間デザイン」です。緑には人間にとって心地よいと感じられる形態があります。植物があればよいだけではなく、美しく快適な緑の空間を維持し続けることもウェルビーイング向上に貢献します。