

# 語り継ぐに値する物語の共創

## Co-creation of the story worth sharing

遠藤幹子<sup>\*1</sup>  
Mikiko Endo

塩瀬隆之<sup>\*2</sup>  
Takayuki Shiose

<sup>\*1</sup> マザー・アーキテクチャ  
Mother Architecture #1

<sup>\*2</sup> 京都大学総合博物館  
The Kyoto University Museum #2

This paper reports a project of “Maternity Waiting House”, we worked with the International NGO JOICFP and the others, which aims to reduce the number of a maternity mortality in rural areas in Zambia, by providing places to stay next to the clinics for pregnant women for their safe deliveries. By sharing the process of construction with community people, we intended to solve a problem, that is, most of the international corporation projects don’t sustain after foreign experts leave because their skills are not transferred enough to the community. In this project, we specially attempted to use the art expressions, such as paintings, dances and songs, for finishing houses, transferring skills and sharing a story of whole process, in order to trigger the community to be empowered to understand the importance of facility and develop their responsibility for maintenance after the completion of the project.

### 1. はじめに

新興国での社会課題解決について、導入技術の技能継承マニュアルを整備してもプロジェクト終了と同時にその価値の再生産が不調に終わる。そこで筆者は、ザンビア共和国の農村部で実践した「マタニティハウス建設の物語とコミュニティの同時生成」について紹介する。絵画、踊り、歌などの芸術表現活動を参加住民が共有することで、地域住民への施設の周知や、建築計画から完成後の主体的な運営参加に引き込む仕掛けについて論じる。

### 2. 新興国における社会課題解決プロジェクト

#### 2.1 社会課題の背景

アフリカのザンビア共和国の農村地域では未だ妊産婦死亡率が日本の 40 倍と言われ、乳幼児死亡率や貧困などの負の連鎖を防ぐためにも緊急に解決すべき開発課題とされている。いざ陣痛が始まっても助産師のいる診療所まで徒歩何時間もかかるため、衛生状態の悪い自宅で専門家なしの出産が行われ、出血多量や感染症などにより多くの命が失われている。

この課題の解決のために国際協力 NGO ジョイセフは現地 NGO、外務省、民間企業などの協力のもとで 2011 年から「妊産婦支援プロジェクト」に着手しており、筆頭著者はその中の「マタニティハウス(出産待機施設)」の建築の設計、仕上げデザイン、住民参加型ワークショップの企画について技術協力を行った。また、設計、デザイン、塗装作業、施工をも地域住民から選ばれ育成された SMAG (Safe Motherhood Action Group) と呼ばれるコミュニティ・ヘルス・ワーカー (母子保健推進員) の手に託し、さらには自主運営できるプロジェクトにするため、中古コンテナをリユースした建物の設計手法、素人作業でも建物自体を美しい啓発メディアに仕上げる描画方法を考案した。2011 年より約 6 年の歳月をかけて継承を試みた各事例と役割分担の推移については表 1 にまとめる。

表 1. 6 つの村で実施したマタニティハウス建設事例と役割分担

事例	設置した村 実施年/月	役割分担の推移		
		著者	国際 NGO	現地 NGO SMAG
1	マサイティ 郡フィワレ 村 2011/6	設計 工程監修 デザイン 下書き	工程監修 下書き	塗装作業
2	マサイティ 郡ムコルウ エ村 2013/11	設計 工程監修	工程監修 下書き	デザイン案 下書き 塗装作業
3	マサイティ 郡ムタバ村 2015/9	設計監修	工程監修	設計 デザイン 下書き 塗装作業
4	ムポングウ / エ郡カルウ エオ村, マ サイティ郡 カンボワ村 2016/10	設計監修	工程監修	設計 デザイン 下書き 工程監修 塗装作業
6	ムポングウ エ郡ミカタ 村 2017/秋	設計監修		設計 デザイン 下書き 工程監修 塗装作業

#### 2.2 プロジェクトのミッション

2軒目の完成と共に各工程の手法がほぼ確立され、3軒目からは主に技術継承に取り組み、6軒目ではほぼ全ての工程を日本人技術者の介在なしで行えるまでになった。この過程はプロジェクトの次の 5 つのミッションを満たすためであった。

遠藤幹子, 一般社団法人マザー・アーキテクチャ, 〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷 5-3-6-201, 050-3736-7373, mail@officemikiko.com

- ① 限られた予算内で迅速に多くの村で施設を建設すること
- ② 施設運営の担い手となる SMAG のオーナーシップを高めること
- ③ 施設存在と施設分娩の必要性を地域に周知すること
- ④ 国内・海外からの賛同者や協力者を増やすこと
- ⑤ 将来的に日本人の技術者なしでもプロジェクトが持続するよう SMAG を始めとする地域関係者や現地 NGO をエンパワーすること

### 3. マタニティハウス建設の物語による継承と仕掛け

#### 3.1 専門家の介入なしでの手法の伝承

1軒目と2軒目の建物については、設計から仕上げまでの作業手法は筆者やジョイセフ職員の日本人技術者が監修者となって直接伝承する方法をとってきたが、より多くの地域で手法を展開し妊産婦死亡の課題解決を促進するために、2軒目が完成して一連の手法が確立された段階でそれを専門家の介入なしに伝える媒体の開発に着手した。敷地条件を読み込んでコンテナや諸室の配置を決める設計パターンは誰でも楽しく作業しながら覚えらるる模型キットで伝え、「エントランスはアプローチに向かって開く」「プライバシーが必要な部屋は奥へ」などの設計上の重要ポイントは彼らが歌と踊りにして覚えてもらうこととした。

歌と踊りは現地の人々が慣れ親しんだ表現方法で、例えば SMAG たちは「マラリアにかからないために気をつけること」など必要な知恵を地域住民に伝えるために日常的に使っている。これらを作図方法や外壁デザインの図案例、配色の注意などと合わせて一連の手法として一冊のガイドブックにまとめ、SMAG や地域関係者、関係 NGO に配布した。このガイドブックは建設着手前に参加予定者にプロジェクトの概要を伝えてモチベーションを高めるのに役立つと共に、学習意欲の高い人にとっては自分で配置設計に挑戦する教材になった。過去の参加者にとっては自分たちの成功体験を美しく伝える誇り高き本となり、資金提供者の NGO や政府機関にとってはプロジェクトの成果を報告する媒体として喜ばれ、他の NGO から同じ方法を真似しても良いかという声があがってきている。

図1. マタニティハウス建設ガイドブック



#### 3.2 身近な英雄の物語として共有される成功体験

村々に完成したマタニティハウスは国外からの支援で建設されたにも関わらず、参加型の創作活動を通じて現地の人々の創造性を多分に盛込んだことで、誰が見ても「地域住民で完成させた建物」であることを物語るものになった。またガイドブック

では単に手法を解説するだけでなく過去の参加者が取り組む姿を印象的に捉えた写真を多分に使用することで、妊産婦死亡という難しい課題に対し「自分たちでも解決できそうだ」という自己肯定感と主体性を周囲の人々に与え、途上国における開発支援現場における当事者の自立意欲をかきたてる効果を発揮している。設計の重要ポイントの歌と踊りは村々の SMAG や施設関係者に伝承され、皆が集まっては大合唱をして互いの勇気と栄誉を称え合う場面が多々見られ、それを見た地域住民も一緒に歌って踊ってまるでチームの一員になったように成果を喜んでいる。

### 4. まとめ

ザンビアのマタニティハウスプロジェクトでは、建物の設計から仕上までの各工程において単に地域関係者が作業の担い手として参加するのではなく、そこに彼らの自発的な創造性を多分に盛り込むための仕掛けと、経験者が監修者として次の村へ技術継承する権限の委譲、一連のプロセスを共感を呼ぶ物語として広く伝播させる媒体の開発を行ってきた。

ここで重要なのは当事者である彼らが困難な課題に挑戦し成長してプロジェクトをやり遂げたかという成功体験を作ること、その成功体験を身近な英雄の物語としていかに感動的に周囲に伝えるかということであり、その工夫によって当初の①から⑤の目標はほぼ達成できたと思われる。これはひとえに彼らが本来持っている創造力が成した技であり、その能力をいかに見極め、引き出し、才能を伸ばすための仕掛けと監修を施すかが成功の鍵であったと考えられる。

#### 参考文献

- [UX TOKYO 2011] UX TOKYO, ユーザエクスペリエンスのためのストーリーテリング, 丸善出版, 2011
- [レイヴほか 1993] ジーン・レイヴ, エティエンヌ・ウエンガー, 福島真人(解説), 佐伯胖(翻訳), 状況に埋め込まれた学習—正統的周辺参加, 産業図書, 1993