

新築こども研2024oct

## 子どもの居する心地よさ 親子で賑わう山村古民家にて

アニメのイメージモデルとなった山村の古民家「花の家(お家)」  
ここ10数年、お家と周辺風景保全として活動  
今は、親子の世界を「居する心地よさ」を堪能。  
山間地における親と子どもの物語として、  
子ども環境の理由はさておき皆で楽しんでます。紹介します。

30min ppt:24枚 2024年10月06日 富樫豊



## 1.はじめに 1.1 概要

- ◆対象古民家 富山県大岩地区  
ハイカーの休憩所として開放  
2012年アニメ「おおかみこども」  
のイメージモデル「花の家」人気増
- ◆来訪者;年間1万人、20-50人/日  
(最近) GW時期200-400人/日
- ◆管理運営活動 2014NPO設立  
お家の雰囲気(の保全、(2012~)  
アニメに特化の活動
- ・来訪者とスタッフでつくるアニメ世界;  
来訪者と共にアニメ世界満喫・堪能  
山村の自然環境・人間環境を楽  
街づくり等発展目指さず(後出)



## 2. NPO活動 2.1 当該地概要

- ▲アニメ概要、(アニメ「おおかみこどもの雨と雪」)  
大自然のもと、幼子(雨と雪)と母(花)がくりひろげる愛情物語  
子どもは狼と人のハーフ、弟は狼の道を姉は人の道を選択・巣立  
△補足;小さなお子さんにはちょっと難な内容  
山の風景描写は写真やCGを使わず、すべて手描き
- ▲情景  
大自然;山あり、森あり、川あり  
人間環境;農村の暖かなコミュニティ、マッチするは古民家だけ  
成長;自然の中で育む
- ▲ロケーション;中山間;富山上市の大岩浅生地域←全国候補地から  
・自然;森、各種動植物 ・農環境:棚田・畑、  
・コミュニティ;浅生・種の村(富山上市)  
・小学校;滑川の田中小(県下唯一の全木造)、上市の陽南小体育館

## 2.2 NPO活動の骨子

- ▲活動目的、NPO方針  
・アニメのイメージモデル「花の家」はアニメファン(の宝。(と当初位置づけ)  
お家の一般公開と建物と周辺景の保全、維持管理を目的  
・マニャク運営(皆さんに見ていただくが周知せず、発展不要←行政外庄で)
- ▲来場者とスタッフの役割  
・アニメ映画視聴の訪問者を主対象 (アニメ以外のハイカー他にも対応)  
・来場者・スタッフとともにアニメ世界の再現と堪能を図る。
- ▲演出;アニメ世界の再現  
・実際に人が住み、子どもが居る様に。生業として農作業も。  
・コミュニティやコミュニケーションを楽しめるように。小さな村づくりも  
・過度の設備無;TVや自販機は無、携帯tel不可、APローチ道路拡幅反対

## 2.3 活動骨子、路線について(NPO内)

- (1)活動対象の限定  
・すべて活動はアニメと関連→おもてなし  
夏祭り、農作業、食祭、(汁物、ソーダ、焼き鳥、茶、他)  
・アニメと無関係は割愛さぎみ。自然愛好家役員の出席少なし。
  - (2)格上げ  
・文化的資産を強調→行政に売り込み、援助金支給に期待  
・登録有形文化財指定2024 映画の聖地としての気品づけ
  - (3)発展系;  
・今も目指さず。ももとの活動理念。皆さんに来て欲しいそれだけのこと  
・最近周りが寄ってきて独自勝手に活動、特に行政
- ▲次を目指すなら;来場者の潜在的欲求;居して心地よさ  
初めから遊び場・居場所設定でなくどこでも遊び場・居場所  
子ども環境の定着に貢献、地域では特権のいひとつとして

## 2.4 活動骨子、NPO外の動きを拒まず

- NPO外(来訪者とは一線画す)が花の家に寄せる各自活動  
NPOはそれを拒まず。以下の人たちに対しては
- ▲専門家;一般来訪のノリの人人もいるが  
・実践系;気ままな居しや遊びは受ける。  
・理論系;今一ノリ悪し。やたらと客観視したがる。  
△私ら ;地道な実践→まずは楽しむ→気ままな居や遊が心地よさに  
→最近オーラが外に浸みだしてます
- ▲一般;町民  
・花の家をプライドに→町の観光施策にも語る程に  
・自分たちの居場所が増えた
- ▲行政;花の家は当初は迷惑施設、今は町の観光資源  
・町の宝として定着図る→地元小学校「花の家もうで」は学校行事  
・町の活性化には「おおかみこども」を枕詞に、教育・移住・産業他に

### 3. 中山間のコミュニティ 3.1 コミュニティ

- ▲コミュニティ成立;(1)三要素;自然環境、家屋、村の衆
- (2)維持;家屋と周辺環境の保全、人的環境継続性、生業も  
→いわば人間の健全育成
- (3)当該地;アニメ舞台なる特質活用、特に感性的面の醸成も  
日常生活の営みを前提に花の家でのコミュニティ形成  
アニメの生活模様を共有し各来訪者の生活模様を重ね  
居住感、自然感、他の創出
- (4)構成;スタッフ含め来場者でつくる地域との結節→**新たな古里**
- ▲コミュニティの様相  
日常; 居する、コミュニケーション、自然鑑賞、山散歩、他  
祭り; 生業;種植・収穫、祭;コンテスト、各種遊び、食堪能

### 3.3 小さな小さな村をめざし スキップ

- 「居して心地よく」は、じっくり楽しむ積み重ね  
建築的なノリで今少しコミュニティを深掘りなら
- ▲小さな小さな村 = 集まり + 落ち着き in 田舎環境
  - ・多くの方々がお家に居る ・自然環境とお家が落ち着きを醸す
  - ・関係縁:アニメ世界がリアル化、環境と人が織りなし縁
  - ▲そのためには;お家を起点に周辺までの取り込む ←再掲
  - ・住民が実際に居るかのように(所帯道具の完備)
  - ・子どもが居るかのように(子どもの絵の掲示)
  - ・来訪者がお家のご近所さんや大家族のノリで
  - ・来訪者は家主や住人(スタッフ)とフランクな交わり
  - ・生業を身近に自然体験として農の体験
  - ・来場者が生活体験として、居し、飲食

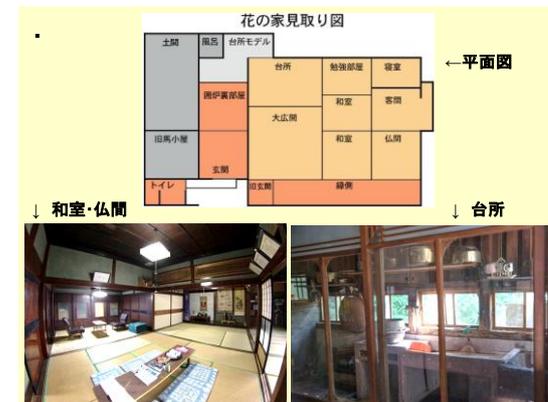
### 4. 集う人の思い 4.1 来場者

- ▲来訪者
  - ・アニメファン、アニメ好き
  - ・話題性を求め・好奇心
  - ・地域行事、学校行事で
  - △年齢層
    - ・親子連れ、一家総出
    - ・若者グループ
    - ・中高年
- ▲場所の意味
  - ・身近な日常圏
  - ・楽しむ場
  - ・自然堪能場
  - ・アニメファン堪能の場
- ▲来場者の居る様子;2~3時間も居することも有
  - ・異次元の面白さ堪能
  - ・アニメ世界堪能
  - ・古民家堪能
  - ・自然環境堪能(静寂、自然美、生の息吹)
  - ・活力や癒し
  - ・話題づくり

### 4.2 スタッフと来訪者の場の作り上げ スキップ

- ▲スタッフ; お家の主人(理事長)、熱血進行人(副理事長)、アニメファン理事  
ファンクラブ多数(県外一時半数、地元町民少し)、熱血漢多し  
修理や文化財関連には建築史研究者介在
- ▲来場者(ファン)とスタッフ、はアニメで盛り上がる ←再掲  
アニメ世界としてお家に自然の中で居す  
→ 居住を体感し、農の生業を楽しみ、自然の恵みを味わう  
自然と人間が一体となって営む生活  
→来訪者同士も会話がはずみ、大家族のつながりのよう。
- ◆効用 人の奥底まで満足のように→ファン増  
第二の古里に ←再掲  
人生観が変わったと(婚約披露、新婚旅行)  
思い出、楽しさ、他

### 5. お家 外観、室内





和室・仏壇 ↑玄關

↓大広間、紙芝居鑑賞 ↑大広間

### 6. 周辺景、お家周辺



周辺の林→

←お家の畑  
奥にお家の西面

### 周辺景、山散歩 6

ピクニックで人気の城ヶ平山  
地元の子も達が花家起点に登山



山頂→

山頂からの展望  
↓

### 7. お家での生活感堪能

- (1) 知らないうちに居場所なり;  
他人宅訪問の感覚でなく  
勝手知ったる我家感覚、  
あたかも大家族のような  
アニメ世界と重なる居場所として、  
来場者にはわか住民となる  
→生活の営み→会話や笑い  
→お家が息づく、住民が楽しむ
- (2) みなさんとコミュニケーション  
お家なる居場所にて、  
→来訪者一人ひとり  
自然体でコミュニケーション  
ご隠居さん「お茶飲んでかれい」と声もあり  
来訪者同士のコミュニケーションも



### 8. お家でただずむ

- 大人は、広間や座敷:何よりもゆったり感をたのしむ  
縁側 :家の内と外が一体となっている場でただずむ
- 子どもは、動き回る(走り回る)かとおもえば  
落ち着きを楽しんでいるかのようなこともある  
空間に親近感を覚えているかのような



- 2. 子どもが住んでいる臨場感  
子どもの絵の掲示  
子ども学習机や子ども布団もあり  
→来訪者の子どもは絵を描く  
来訪者の子どもが描いた絵を壁に掲示

↓ 大広間、壁面に子どもの絵

- 3. 子どものアニメ世界を現実化  
アニメ世界と現実世界が一体  
・「雨と雷」に会いたい子  
→買い物に出かけたと返答  
・家出中学男子、花母さんに会いたい  
→理由を聞く、アニメと現実の区別を



## 9. 農の堪能 8.5

山村の自然を生業から体験  
→喜びと楽しみ  
畑にてジャガイモづくり  
植え付け、収穫

雪と花母さんに →  
なりきる親子



春作 植付:2月-3月,収穫:5月-6月  
秋作 植付:8月-9月,収穫:11月-12

←作業後、谷川で手や足を洗い  
お家で一服一休み  
最近、いろんな作物植える  
イノシシに全部食べられる



## 10. 食の堪能

生活の営み

住民の生活用品設置

「飲食」、昼食や夕食の会:  
村祭り気分で  
縁側での昼茶、汁物食



## 名品の味を堪能

花親子が東京に居住の頃、  
食卓に信州上田名物焼き鳥  
イベントでは子どもにも人気

他  
ピザ焼きあり(映画には無)  
メロンソーダあり



外7分目のコップに  
焼き鳥を浸して食す

## 11. イベント

場に馴染んだ  
ごく自然な子どもの行動

あま探検(屋根裏探検)

スタンプラリー→  
風船吊り↓

↓スイカ割り



## 遠吠えコンテスト

狼になりきってウオーと叫ぶ、  
・声の大きさ、継続時間、芸術(狼らしさ)  
でもって競う  
・大人も参加  
・狼の世界を楽しむ  
→場がより自然ぽくかつほほえましくなる



## 13. おわりに、これまでと今後

目的;アニメ「おおかみこどもの雨と雪」イメージモデル「花の家」を拠点に、  
来訪者とスタッフとでアニメ世界を保全し堪能する。

成果;2012年からの活動(建物・周辺景保全、維持管理も含め)  
全国老若男女の来場者年間1万人と共にお家の文化形成

特徴;おもてなしを介してアニメ世界の演出と、小さい村としてコミュニティ形成  
大人と子どもの居する心地よさを、皆さんでごく普通に楽しめる  
どこでも遊び場・居場所として

対外効果;当初から設定せず、拠点で楽しむことが目的。

- ・活動の積み重ねが次第に発酵し、周辺に拡散、来場者を介して
- ・(県内)行政みずから動きもあり(理解者というか味方というか)
- ・地域づくり・こども環境づくりに着手

▲建築人;お家活動も人と建築とのなせる業なり。ファン宝の枠超え  
今後、子ども中心の楽しさの蓄積を社会づくりの源に、したいもの