

『シェアハウス ウロの木』



◎ コンセプト 「森も豊かにすれば、生き物がやって来る」

- 木々が育ち 森が豊かになると、虫や小動物、大きな鳥がやって来るように、空き家を「木」に見立て、地域を豊かな森にしています。
(遊戯場)

「自然界の木々のようなシェアハウス」

- 木には様々な生き物が住んでいます。
蜜を求めて集ってくる虫もいれば、枝に止まって羽を休める鳥もいたり、うろを寝床にする小動物もいる。
そのような「うろの木」のようなシェアハウスを創造します。

◎ 具体的に
例えば-

・ 棲み家ゾーン

- フラットな空間を区切った個室ゾーン
雑魚寝で自由に寝るようなゾーン
その時は集まった人(生き物)に寄り添って創り替えていく。

・ 蜜ゾーン①

- 様々な生き物が自由に出入り出来るサロンのような空間。
お茶などを出しても良い。様々な生き物の交流、化学反応、かき混ぜる空間。

・ 巣ゾーン②

- 研究室のようなゾーン。少し狭い、こんな遊戯場(専門的なもの、ものづくり、ワークショップなど)が出来た空間など。

その時に集まった者で創り変えていく。
農業が出来る人が来れば、畑を借りたり、料理人が来たら炊き出しポイントにしたり。



アマガミの出す汁をアリがもたらうように、

様々な生き物のかき混ぜが生まれる。

◎ やりかたの試み

・ お金だけではない家賃の納め方

- 物系内(物による納め方)、サービス系内(サービスによる納め方)をアリにする。
どの程度のものにするかは、それぞれにおいて太相談で。(全員から同じ割合、平等に取っていく)
(例) 野菜を系納めする、ハウスのメンテナンス-掃除をします、など。

☆ 今の世の中は、住む場所を探す時に、元手(現金ゼロに借り入れ)が
ないに難しい。

・ 「お金を中心に置かない 暮らし家、寝床の創造」

- 泳がせてくれる、住める生き物の仲間もなかり、働き方、生き方も変わってくる。
地域の活性化、セーフティネットの役割として住むのてはなないだろうか。

・ 新芽ゾーン (700ポイント)

- 新しい発見中、今旬のものを展示-発表などのゾーン。(今盛り上がりつつある町の紹介などでもよい)
ただ居心地の良い空間にはならない。
マニマニ化 → 風を通す。創造し続ける。停滞 → 腐り。

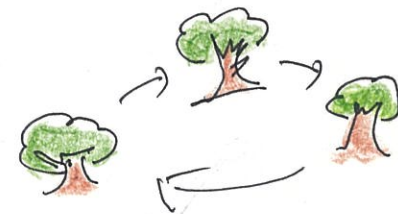
・ 添え木サポーター

- 特に最初 安定するまでは、支援金を募る。(クラウドファンディングのようなもの)
イベントなどで還元する。

発展してくれば-

例えば、「ウロの木工房」を立ち上げて、その利益で「ウロの木シェアハウス」の運営もする。など、全体で支えたり運営していく。

赤字の事業があってもいい。



② 発展



一本の木でモデルハウス(七+型)ができれば—
二本, 三本と増やしていく。

豊かな森になる。

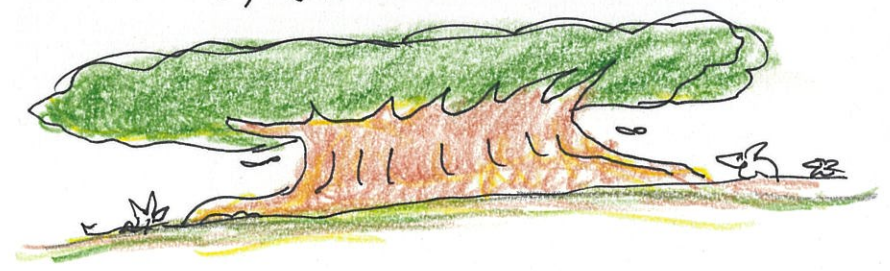
- 様々な「ウロの木」の創造例。
- o 老人ホーム型
o シェアハウス型
o 様々な生き物か訪ね。
絵描きか絵を飾る。
パソコンかパソコンを遊ぶ
など、創造の場としても使えば?
(エネルギーを回す)

- o 野心的な(元気な)高齢者のシェアルーム
o 元気な高齢者に集まって遊んでもらう。
o 休みの時に空き地に集まるおしゃべり会
o 年を取っても夢になる
o 生きるのモデルにならなうか?

③ 運営・管理

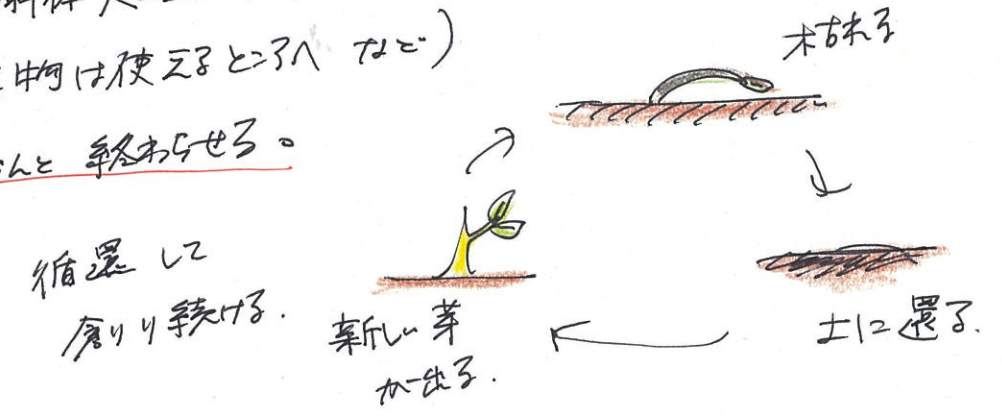
- ・ 物系内・ササ納あり
 - ・ 添え木サボ—による支援金。
 - ・ 管理は、管理人+住んでいる者でやる。掃除, ヴィンテージなど。
(地域を巻き込んでも、屋敷払い替(築)など)
- その他、運営の仕方は常に見直しながらアップデートしていく。(実践と研究)
モデルハウスのアップデート

森として、安定、発展して来れば、完全無償化のシェアハウスかあっていい。
→ さらに受け皿か広がる。



④ 継続

- ・ 常に作り続ける (新芽のこぼれなど) 風を通し続ける。
- ・ 枯木も(終わったもの)の処理
- ・ 自然界で菌や小さな生き物か、枯木を木を処理分解して土に還すように、
終わった事業等は、解体処理して、次の栄養にする。
(お金の処理, 使う物は使えなくなった)
終わったものはちゃんと終わらせる。



⑤ さーに

- ・ 地域のかつたばかりか弱くなり。
 - ・ 家のかつたばかりか弱くなり。
 - ・ 新しいコミュニティの創造かいるのはたまたまはうか。
(受け皿) (遊び場)
 - ・ 豊かな森のモデル。土台か出来れば、あちこち地域か活性化できる。
 - ・ 実践-研究してみないと分らないとは思いますが、自然界を参考にして、インスピレーションを拾っていかれば、見えてくるものもあるかと思いきかせていたなきました。
- ありがとうございました。