

まちのアクティビティ創出のためのプレイヤー発掘におけるリサーチプロセス ー浜松市中心市街地のボトムアップ型まちづくりー

1. 研究の背景と目的

現在、地域における多様化、複雑化する課題を背負っているものの一つに、公共空間があげられる。豊かな公共空間は、屋外での人々の活動を増やし、地域社会全体への貢献を果たす。

そこで持続可能な地域社会を実現するためには、地域社会の担い手となる人材を顕在化させ、行政や企業等とともに彼らが主体性を持って活動に取り組む姿勢が取れるようにすることが重要である。

本研究は、豊かな地域社会へ向けたパブリックデザインとアクティビティ創出の実践にあたり、浜松市の「鍛冶町大通り再生計画」で実施されているボトムアップ型まちづくりに参画し、そこでのデザインリサーチプロセスの整理と検証を行うことで、地域社会プロジェクトの担い手（プレイヤー）発掘のプロセスを明確化しようとするものである。

2. 対象地区とその現状

鍛冶町大通りは、JR 浜松駅北口バスターミナルから西に延びる幅員 36m の大通りで、浜松市による「浜松市中心市街地活性化基本計画」の計画区域のうちの都市再生緊急整備地域エリアの背骨となっている。

平成 28 年 3 月に、自治会と商店会によって立ち上げられた鍛冶町大通りの意義と再生を考え、行政に地域のニーズや意見を伝え、提案する「浜松市中心市街地の発展と役割を考える会（以下、考える会）」が発足し、計画が始まった。

計画に参画することになった大学研究室では、ボトムアップ型のまちづくりを考える会に提案した。これは、地域の人々の声を拾い、ワークショップにて、地域の人や外部からの参加によりまちのプロジェクトづくりを展開し、プロジェクトを実行するための街路空間や設備を専門家の立場から提案し、地域へフィードバックするというプロセスである。

3. 定性的デザインリサーチのプロセス

ボトムアップ型まちづくりのプロセスに沿って具体的な活動がどのようなリサーチとして位置付

けられるのか以下に示す。(図 1)

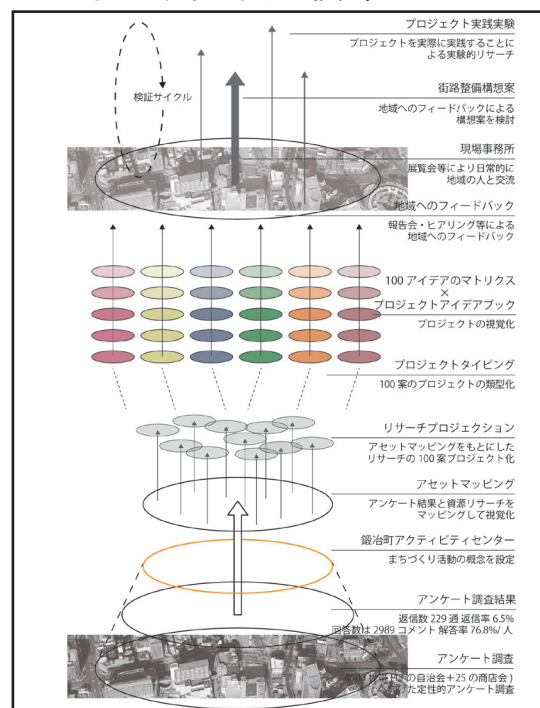


図 1 定性的デザインリサーチプロセス

まず初めに、まちに対しての実状やコメントを収集する定性的アンケート調査を行った。対象は考える会に所属する中心市街地における 17 の自治会と 25 の商店会の 4790 世帯である。結果としては、返信数は 229 通で 4.8% と非常に低く、全体としての意識の低さを認識した。一方で 2989 のコメントを収集することができた。

次に鍛冶町アクティビティセンター（以下、KAC）なるものを立ち上げた。これは、計画の当事者であり、一般に言われるワークショップともなり、活動拠点でもある概念である。KAC vol.1 のワークショップでは、公募により地元や市内、市外から 29 名が集まった。

ここでは、アンケート調査結果や参加者の人脈や資源を掘り起こすアセットマッピングを行った。その結果から 100 のプロジェクト案を生み出した。KAC vol.1 後、プロジェクトアイデアを「商売」「エンタメ」「情報」「場づくり」「食」「暮らし・健康」の 6 種類にカテゴリー分類し、プ

プロジェクトの実施期間に応じて4段階に類型化し、視覚化し、理解しやすいものにした。

これらの視覚化した制作物の展示を考える会への報告会とKACのメンバーへの報告会としてKAC vol.2を開催し、地域へフィードバックした。ここでは、プロジェクトアイデアの実践のためのヒアリング調査をしているが、だれからも実行の手が挙がらなかった。また、鍛冶町大通り近くに現場事務所を設け、地域の人と交流しながら構想案を検討しはじめた。

現在は、KAC vol.3を開催し、プレイヤーの発掘により、プロジェクトの実践実験を行うことでリサーチを継続している。

こうしてリサーチプロセスをまとめると、リサーチで生まれた結果がプロジェクトとなり、また地域へフィードバックされることで、また新たなリサーチ素材として機能することが判る。

4. プレイヤー発掘活動によるデザインリサーチプロセスの検証

デザインリサーチプロセスをプレイヤー発掘活動によって検証する。

1) KAC vol.1 参加者の一般化とプロジェクトアイデアの整理

ワークショップにおいて、カード方式により出された情報は参加者と紐づけられている。それによってプロジェクトアイデアの参加者や資源等をデータとして一覧表にし、分析可能とした。

2) 共感度数の高いプロジェクトアイデアからプレイヤー候補者を選定

参加者の共感度数の高いものを軸にKAC vol.3で実践することを目的とし、それらのプロジェクトアイデアに関わる参加者から候補者を選定する。参加者の人脈や資源から6種類のカテゴリーに分類し、人脈や資源、アイデア等の分析により6名に選定した。

3) プレイヤー候補者のプロセスにおける情報変遷の分析と追加ヒアリング

選出された6名のプロセスにおけるアウトプットの分析により、プロジェクトアイデアに対してどのような役割や影響を持っているのか分析した。また、追加のヒアリングにてKAC vol.1後の中心市街地への動向や意識を明確にした。

4) 結果

今回のプレイヤー発掘プロセスにより6名のプレイヤーを確保することが可能となった。4名は、KAC vol.3に参加予定である。残りの2名は時期的な要因や参加意義の不一致により見送りとなった。

鍛冶町大通り沿いのビルで自身の資源に関わる

イベントを開催し、その後中心市街地にインフラとなる新たなビルを設置したNPOで活動する人や自身の資源を活用し、新しい価値を見出した人もいる。人脈を使い、プロジェクトアイデアの実現に向けて実行している人や自発的なプロジェクトに取り組む人もいる。反対に、参加意義を見出せなかった人もいる。

今回のプロセスによりプレイヤーの発掘することが出来たが、主体的にプロジェクトを実行していく中心的存在のプレイヤーもいれば、プロジェクトへの参加や支援等によるプレイヤーもいる。そのため、ヒアリングによるKAC後の地域へのフィードバックとともに、KAC参加者のサポートをするようなプロセスが必要であったことが理解される。(表1)

凡例	・所属するNPO、福祉団体にて紹介することを希望し、掲載している。		・自発的なプロジェクト ・女性のためのキャリアを考える場の提供をしたい。	・人脈を使い、実施できる人材の紹介でA4のキャンププロジェクト実施。	
▲ 第三段階 第三段階 KAC vol.1 後の動向	・まだまだソーシャルインクルージョンセンター設置。 ・鍛冶町大通り沿い駅舎ビルでまちなか障害者福祉施設実験室開設。		・参加意義の不一致により不参加。	・KAC vol.3にて実践したいことが明確。	
▲ 第二段階 第二段階 プロジェクトと人脈や資源との関係性	・多様な人を受け入れる開かれたプロジェクトとアイデアがある。		・プロジェクトアイデアは多い。	・プロジェクトアイデアに携わっていない。	・KAC vol.3にて実践したいことが明確。
▲ 第一段階 第一段階 人脈・資源による分類	暮らし・健康 エンタメ	食	エンタメ	場づくり 情報	暮らし・健康
参加動機	環境団体としてのまちなかの関心	芸術の輸入者としての関心	まちなかの仕事への関心	活動拠点としての活性化への関心	活動拠点としての活性化への関心
	m000	m215	m303	m304	m306
					m307
					m602

表1: プレイヤー候補者まとめ(6人分)

5. 結論

本研究によって、実際にプレイヤーを発掘し、そのプロセスを明確化した。今回のプロセスでは、KACというまちづくりの概念を設定し、そこに集まる人材の資源や人脈を分析することによって、大変地道であり時間もかけているが、活動が停滞化した地域の中から分析的にプレイヤーを発掘することができた。

今後の研究の課題としては、他の地域やプロセスと比較し、検討することで今回のプロセスがどのような立ち位置になるのかを明確化すると他の地域への応用の可能性が広がる。

また、このプロセスによりKACの活動は、ゆるやかな広がりを見せている。分析された人脈と資源により、他のまちづくり活動や協力者へのアプローチをすることも可能になった。

KAC vol.4に向けては、鍛冶町大通り沿いの空きビルと歩道空間の活用により、プレイヤーとともに通り全体として地域づくりの気運を高めていくことが課題となる。