

学生と地域住民の協働によるコミュニティプログラムのチーム活動報告 -高岡市吉久における事例研究その 6-

準会員 ○長竹 凜* 準会員 大塚 直*
正会員 重山 隼人** 正会員 藪谷 祐介***
正会員 梶田 美結**** 正会員 田邊 元***

まちづくり ワークショップ 住民参加
空き地活用 空き家活用 重伝建

1. 研究の背景と目的

富山県高岡市吉久（以下、吉久）では、2021 年より公学民が協働し、住民主体によるまちづくり活動体の形成と担い手発掘に向けての連続ワークショップ「よっさまちづくり会議」を企画・運営している。また、富山大学藪谷・田邊研究室主導の元、吉久を対象としたフィールドワークを通して、企画から実践までを行う富山大学芸術文化学部の授業「吉久まちづくりプロジェクト I・II」（以下、プロジェクト授業）を開講しており、2023 年度は協働型コミュニティプログラム（以下、協働型 CP）としてよっさまちづくり会議とプロジェクト授業を組み合わせ実施した。授業を履修する学生（以下、学生）と地域住民がチームを結成し、まちづくり活動の企画から実践まで行われた（以下、チーム活動）。

本研究では、学生と地域住民の協働による協働型 CP の地域への効果や課題について検討し、今後の協働型 CP の実施における有用な知見を示すことを目的とする。前編（その 5）では協働型 CP の基礎情報を整理し、その全体像について報告した。本編では各チーム活動に着目して、具体的な活動内容をまとめ、その成果と課題を報告することを目的とする。

2. 活動全体の概要

前編で整理した通り、2023 年度は第 5 回から第 8 回に渡ってよっさまちづくり会議を開催した。年度の初回に当たる、第 5 回「企画しヨッサ」の開催によって、それぞれの興味関心ごとに 3 つの住民と学生のチームが結成された。それぞれ、学生 2~3 人、住民 6~10 人程度のグループであり、「空き地活用」「空き家活用」「通り・軒下の活用」という 3 つのテーマが設定された（表 1）。空

き地活用では「吉久タープファーム」、空き家活用では「駄菓子庵」、通り・軒下の活用では「よっさの道の名前を決めんまいけ」という 3 つ活動・チーム名が決定し、チームごとに年間を通じて活動の企画から実践までを行なった。本編では、よっさまちづくり会議内で使用されたワークシートや学生が作成した資料などをもとに検討を行う。

3. 空き地活用チーム「吉久タープファーム」

3-1 概要

空き地活用チームでは、吉久にある空き地を活用し、活動が行われた。この空き地は筆者の 1 人が卒業研究のフィールドとして菜園等の活動を行っていた場所であり、活動の土台はあった。よっさまちづくり会議におけるワークショップや学生の観察調査を通じ、高齢者を中心とした人々の町内交流が少ないことや住民が気軽に寛ぐことができる場が少ないといった現状から、空き地を有効活用し、交流の場所を設け、外出のきっかけをつくることを目的とした活動が行われた。具体的には(1)園芸と(2)過ごしやすい環境づくりである。

3-2 活動内容

(1) 園芸

園芸では外出のきっかけづくりや交流の機会の増加を目的として、土づくり、種まき、そして毎日の水やりなどを通年で行った。高齢のチームメンバーからは水やりの外出が生活の刺激になったという声も上がった。当番制で水やりを行ったり、害虫駆除を行ったりと、日常的に活動があったことからチームメンバー以外の周辺地域住民がその様子を見守り、声かけや活動に断片的に参加する様子も見られ、チーム内外での交流が生まれてい

表 1 各活動の概要

チーム名	チームのメンバー構成※	活動の目的	活動内容
空き地活用 「吉久タープファーム」	学生 2 人 地域住民 8 人	空き地を有効活用し、交流の場所を設け、高齢者を中心とした地域住民の外出のきっかけをつくること	園芸、空き地を活用した環境整備
空き家活用 「駄菓子庵」	学生 3 人 地域住民 5 人	空き家の増加や少子高齢化が問題となっている吉久において空き家を活用し、多世代交流を生み出す会話のきっかけをつくること	空き家を活用した駄菓子の販売、写真展示
通り軒下の活用 「よっさの道の名前決めんまいけ」	学生 3 人 地域住民 7 人	一過性のイベント的に行われる活動ではなく、継続して吉久らしい景観づくりを行なっていくこと	吉久の道の愛称の提案、手ぬぐいマップの作成、実演販売

※学生/住民ファシリテーターを除く

た。2023年11月25日(土)には収穫祭として、収穫した野菜を使ってポトフの提供と野菜の配布が行われた。当初は空き地空間を活用してイベントを行う予定だったが、当日は雨天のため公民館での開催となった。しかし、地域内外から多くの人の参加があり、参加者同士の食を通じた交流が見られた。

(2) 過ごしやすい環境づくり

過ごしやすい環境づくりでは、空き地を地域住民が普段から立ち寄ることができる休憩場所とすることを目的に、日陰をつくるためのタープとベンチの制作・設置を行なった。ベンチは学生設計の基チームメンバーで協力し、空き地にて3人がけベンチを3台制作した。2023年10月22日に行われたさまのこアート in よっさは空き地を休憩所として開放した。地域住民以外にも外部からイベントに訪れた人びとが滞在し談笑する様子が多く見られた。

3-3 成果

空き地の活用という地域課題をテーマに、高齢者の外出のきっかけや地域住民同士の交流の機会を作ることを目的とした活動であったが、園芸を通じてチーム内において学生と地域住民間の交流が生まれたことや、チームメンバー以外の地域住民を巻き込み、周辺地域住民の外出機会に繋がったということが成果であると考えられる。活動全体の振り返りの中で、特に学生と地域住民においては、日々の水やりや経過の報告をモバイルメッセージングアプリ「LINE」で行なっており、日常的なコミュニケーションがあった。このことから、2024年1月1日に発生した令和6年能登半島地震発生時に安否確認をチーム内でLINEを通じて行なったことが確認された(表2)。チーム活動を通じて、緊急時に互いの安否を確認することができるようなネットワークと関係性を築くことができたということが本年度の大きな成果であり、地域住民と学生が協働で行う活動の意義であると考えられる。

4. 空き家活用チーム「駄菓子庵」

4-1 概要

空き家活用チームでは、吉久内の少子高齢化によって世代間の交流が少なくなっていることや空き家の増加が進んでいる現状に対し、多世代交流を生み出す会話のきっかけをつくることを目的に、「懐かしさ」や「思い出」をコンセプトとした活動が行われた。吉久に昭和後期まで駄菓子屋があったという話が地域住民から確認でき、学生と地域住民の話し合いの中でも話題となった。このことをヒントに、子どもから大人までどの世代も楽しむことができる駄菓子を中心に据えて、それらにまつわる当時の思い出や懐かしさを介した会話の発生により、多世代交流が生まれると考えた。その実践として、さまのこアート in よっさにおいて、(1) 空き家を活用した駄菓子屋と(2) 写真展示を融合したイベント「駄菓子庵」を開

催した。

4-2 活動内容

(1) 駄菓子屋

企画の準備として、チームメンバー間で購入する駄菓子の話し合いや空き家の掃除を行った。対象の空き家は旧鮮魚店であり、吉久地区において月に1回程度活用がされていたが、駄菓子屋を行うにあたり、改めて空き家



写真1 吉久タープファームの園芸の様子



写真2 吉久タープファームの環境づくり



写真3 駄菓子庵に多世代が集う様子



写真4 駄菓子庵の思い出展示・ワークショップ

内部の清掃を地域住民と学生で行なった。空き家の清掃後、空き家にあった備品を活用し、駄菓子屋らしい空間の演出を行なった。この空き家は電気・水道が通っていないという課題があったが、当日は持ち寄った発電機を活用することで照明を設置した。さまのこアート in よっさ当日には地域に住む小学生やその親、昔を懐かしみ訪れた来場者が室内に並べられた駄菓子を手に取り、「これ昔大好きだった」、「パッケージが変わっている」など、駄菓子を通じてかつての思い出をきっかけとした会話が生まれ、様々な世代が活発に交流する空間となった。さらに、子どもが多く集まっている様子を見た地域住民が昔の玩具を持ち寄るといった場面も見られ、子どもたちが大人に遊び方を教えてもらうといった場面も見られた。

(2) 写真展示

駄菓子の販売だけではなく、「懐かしさ」や「思い出」をきっかけとした交流の創出を図るために、同空間にて昭和に吉久で撮影された写真とそれに付随するエピソードを合わせて展示を行った。企画の準備として、地域住民から昭和に撮影された吉久の写真やエピソードを収集し、それらをパネルにして展示を行なった。さらに、展示に付随して、展示を見て思い出したことを書き出すワークショップ「思い出コレクション」を開催した。展示を見た人の中には、自分が子どもの頃の姿が写っていることに驚き家族に話す人や、吉久の懐かしい思い出を他の来客者と話す人が見られた。ワークショップでは思い出を書いて貼るだけでなく、チームメンバーが子どもたちに絵を描く様子も見られた。

4-3 成果

吉久において空き家の活用は喫緊の課題であるが、電気や水道などのインフラが整っていない空き家であってもイベント的に活用をすることが可能であること、さらに「懐かしさ」や「思い出」というコンセプトを設定した空き家の活用は世代間交流を生み出すきっかけにつながる事が明らかになった。特に今回の活動を通じ、子

どもたちの遊び場、集いの場になっていたことが大きな成果であると考えられる。吉久地区の子どもの数は年々減少しており、普段は地区内で子どもが遊ぶ様子を見かけることは少ない。駄菓子や昔の遊びを通じて子どもたちが集うことができる場が吉久に生まれ、さらに世代間の交流にもつながった今回の活動が、今後さらに展開していくことで、少子高齢化が進む吉久の多世代交流を軸にした課題解決につながると考えられる。

5. 通り・軒下活用チーム「よっさの道の名前決めんまいけ」

5-1 概要

通り軒下活用チームでは、2022年にプロジェクト授業の学生によって開催された「まんど市」を受け、一過性のイベント的に行われる活動ではなく、継続して吉久らしい景観づくりを行なっていくことを目的とし、(1)吉久の道の愛称の提案と(2)それらを落とし込んだ手ぬぐいマップの制作と実演販売をさまのこアート in よっさにて行った。

5-2 活動内容

(1) 吉久の道の愛称の提案

吉久の、通り・軒下の魅力を発見する第一段階として取り組んだのが、まち歩きや地域住民へのヒアリングをもとに道に愛称をつけるという活動である。吉久においては、重要伝統的建造物群保存地区に指定されている旧放生津往来が着目されがちである。しかし、一本通りを入ると吉久独特の細い路地や家の間の境界が曖昧な道、住民がよく使う抜け道など、暮らしの中では当たり前であっても吉久ならではの面白さを持ったさまざまな道が存在する。それらを資源として活用できるのではないかとチームメンバー間で共有した。チームメンバーでまち歩きを行い、通りごとの特性や魅力を洗い出した後に、8月に開催された吉久地区の夏祭りにてチームメンバー以外の地域住民に思い出やお気に入りの道についてヒアリングを行った。そこでは、小学生から高齢

表2 チームごとの振り返り内容

チーム名	良かった点	課題点	今後の挑戦案
空き地活用 「吉久タープファーム」	チーム内外での交流が生まれた/外出頻度が増えた/生活に刺激が出た/LINEを活用した情報共有をすることができた	園芸を始める時期が遅く、作れる作物が限定的だった/知識ある人に頼りきりになり、負担が大きい方もいた/子ども達を呼び込むことができなかった	空き地を使用した活動：園芸の継続、遊具の製作、焼き芋、カレー作りなど 他のチームとの連携、看板の設置
空き家活用 「駄菓子庵」	土間を活用し、吉久ならではの空き家活用をすることができた/懐かしさが交流のきっかけになることがわかった/子どもが集う場になった	定期的な目的の確認ができていなかった/道路の安全確保などのリスク管理/写真収集に関して、記録が残っていないことが多い	定例会議の回数を増やす/人の体験・記憶ベースの記録を収集する/吉久の歴史にフォーカスする/公民館の地図などの資料を活用する
通り軒下の活用 「よっさの道の名前決めんまいけ」	住民と学生間の協力体制を築くことができた/活動の展開性があるものを作ることができた/実践を通じた気づきがあった	印刷方法の難しさ/保管場所の管理/主体の確認/軒下活用との関連性/今後の展開について	制作を行う人々の組織化/デザインの活用/販売方法の多様化/他のグループとの連携/愛称を生かした景観づくり

※第7回よっさまちづくり会議ワークシートより作成

者まで多世代から吉久の通りに関連した魅力や思い出などを聞くことができた。それらをもとに、本来地域の人がか呼んでいる通称（銀座通り、電車通り）などはそのままに、新たに発見した魅力が伝わりやすいような愛称を設定した。

(2)手ぬぐいマップの作成

前項で述べた愛称をより効果的に多くの人に伝えるための手段としたのが、手ぬぐいマップである(図 1)。紙のマップでは来訪後に廃棄されてしまうことも考えられるなか、日常使いも可能な手ぬぐいにチームで発見した魅力を落とし込んだマップを描くことで、より効果的に吉久の魅力を発信することができる考えた。デザインは、デザインを専門とする学生が主体となり、チーム内の住民と共同で作成を行なった。また、手ぬぐいはシルクスクリーンという手法を用いて一枚ずつ手刷りで製作された。地域住民と学生の協働のもと、イベント当日までに約 100 枚を刷り、当日は 81 枚を販売することができた。イベントを通じて、吉久の地域内外の方にチームメンバーが吉久の魅力を説明している様子も見受けられた。今後は今回作成した手ぬぐいマップや愛称などを用いた吉久地区外への魅力の PR やイベントの開催、他の商品への展開など、継続的な活動の可能性が見出されている。

5-3 成果

今回は通り・軒下の活用にあたって、地域内に継続して展開することができるコンテンツが生まれたこと、そして活動を通じて地域住民が今後の展開について意欲的に考えていることが、本活動の大きな成果であると考えられる。前年に行われた「まんど市」のように、イベント的に開催される催しが多くなか、まちづくり活動を行なっていくにあたり活動の開始当初から継続を目的とし、長期的に活動を行う視点があったことで、第 7 回「振り返りしよさ」内では今後の展開についての意見が多く出た。その中には、今後の挑戦案としてスタンプラリーや愛称をもとにした景観づくり、手ぬぐい作成のための組織を新たに発足することなど、本年度の活動を次年度以降継続して展開していくアイデアが出されており、活動を通じて今後継続してまちづくり活動の担い手を生み出すことができたと考えられる。

6. まとめ

本編では、協働型 CP の各チーム活動に着目して、具体的な活動内容をまとめ、その成果と課題を検討した。各チームが第 7 回よっさままちづくり会議「振り返りしよさ」にて整理した振り返り(表 2)を見てわかるように、チーム活動を通じて地域住民と学生との間で交流が生ま



図 1 手ぬぐいマップのデザイン

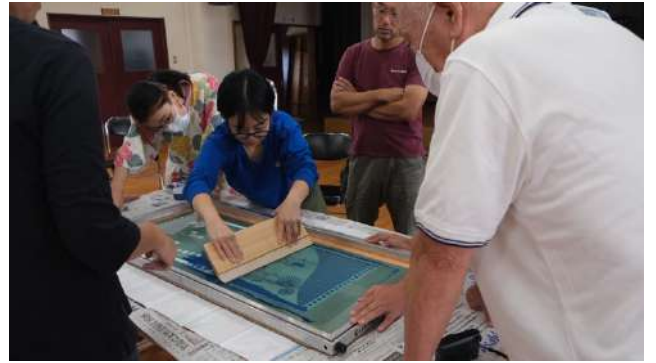


写真 5 手ぬぐいマップ作成の様子



写真 6 手ぬぐいマップの実演販売の様子

れ、関係性が構築されたことが大きな成果として挙げられる。さらに、空き地・空き家活用に関しては、これまで低未利用地となっていた空間やスペースの有効な活用方法を示すことができたことも成果と言える。また、通り・軒下活用のチームに関しては、これまでの活動をもとに継続の重要性を見出し、それ自体を目的の一つとし、展開性のある活動を計画・実践できたことも成果である。

一方で、地域住民と学生が協働して行なっている活動であるため、地域住民、学生間で活動の負担が偏っていたことや活動主体が曖昧であったことが課題として挙げられる。協働型 CP の実践を通して、地域住民と学生それぞれが活動に参加しやすい体制や進行を検討していくことが必要であると言える。

*富山大学芸術文化学部 学部生

**富山大学人文社会芸術総合研究科 大学院生

***富山大学学術研究部芸術文化学系 講師

****バウハウス丸栄