

第3回有識者意見交換会の意見を踏まえ、将来像およびコンセプトについて、地元委員等の協力を得て再検討を行い、第4回有識者意見交換会に提示しました。

第4回敷島エリアランドデザイン有識者意見交換会 議事要旨

日時：令和4年2月17日（木）19時～

場所：リアル・Web会議（県庁291会議室）

1. 開会

2. あいさつ

～資料説明1、2（事務局）～

～資料説明3（C委員）～

3. 意見交換

（4）敷島エリアランドデザイン（案）について

A委員： どうやって具体的に落としていくかということが今後大事になってくると思います。そのときに、敷島憲章というものを作って、ある程度自分たちでこういうことをやっていくというものを具体的に宣言していくということが今後大事になってくると思います。

B委員： 敷島公園がザスパクサツさんという存在を活かして交流できるという、公園特有の機能の1つである多くの人が集えるというところの扱いが絵の中になかったなと思いました。また、群馬らしさ、敷島らしさ、前橋らしさを出すというところは今後考えるということになったのか、そもそもデジタルのところでは前橋めぶくと書いているので、それをもって敷島らしさの差別化は図られているという認識でいるのか。

事務局： 基本的なところは概念図の左側のほうに、地域史産と新しい社会ということで、これまでの敷島らしさ、敷島の価値を活かすと、新しい社会に必要な価値を加えていく、その辺の積み上げのところにつきましては、基本的にはこれまでのものを踏まえています。

C委員： あくまでも公園の機能部分の整理と、これからの時代の変化に対するとらえ方のところをランドデザインの中で触れて、今後この公園を計画する段階ではランドスケープのデザインとか、ハードウェアの設計というのは建築家やランドスケープの専門家が入れられて実施のプランを検討するわけで、その中では十分地域性というものはきちんと担保されていくべきだとは思いますが、そのような機能については整理を進めていくべきだと思います。

D 委員： 運動場とか体を動かしたりすることを中心しつつも、自分でアクティブにできない人は歩きながら眺められるみたいな、両方運動を掛け合わせながら、その実態的なアビリティみたいなものに応じて楽しめる形になっているとか、なるほどと思って、素晴らしいなと思っています。

質問ですが、13 ページのコミュニティ×ネイバーフッドとか、その辺りの関係性だったり、どういう構造になっているか、もう少しお聞きしたいのですが。

C 委員： まず1つには、市街地が今革新的に進化しつつある。地域を再生していくための力のかけ方というもの非常に持続性の高いアプローチから結果的には形がどんどん進んでいるというのが1点と、それから、赤城山とか敷島とか、前橋の市内に関わるエリアに非常に特徴的なポテンシャルエリアを抱えており、Well-Being ということテーマに、今後国として G.D.W を非常に重要視していく中で、Well-Being に直接的に響いていく、誰も、一人も取りこぼさずにみんなが幸せを自分なりに模索ができるということを考えたときに、公園機能が、いわゆる祭りの自分たちが応援するチームのハレのときには自分も行って公園の中で応援するのは、これで1つありだと思っていて、これがハレだとするならば、ケの部分はどう考えるかといったときに、公民館モデルというのを1つの下敷きにしまして、まず市民が主催するイベントですので基本的には無償。今まで私が見てきた施設も材料費は取ってもよい、上限 500 円と決まっており、イベントから収益を上げることに限っては、公共施設を使うので基本的には認めない方法で各自治体さんは運営されています。そうすると、基本イベントは無償になり、実際に主催者も市民の方なので、ある意味 60 歳あるいは 65 歳を過ぎて、自分自身が社会的に労働をする立場から、リタイアメントした生活にシフトしたときに社会から切り離されて非常に孤独を抱えている方たちが多いという実例もある中で、その人自身が持っている職能を他者に対して提供する。ある意味働くというのは人のために動くと書きますが、収益を得ることだけではなく、自分が持っている知見を誰かに共有することで周りの人たちも幸せになるという意味で必ずしもお金がなくても幸せになる方法があるという選択を市民活動に参加をする、あるいは自分自身が健康になるために誰かと交流する、こういうところが例えばタル・ベン・シャハー先生が言っている SPIRE に合わせると、公園機能と活動機能みたいなものを掛け合わせると、かなり高い次元でこの公園を中心に Well-Being の向上を図れるようなことというのが今後設計できてくるのではないかとということを想定しています。

そのような中で、皆さんがサービスをこの広い公園の中で使うためには、いわゆる人海戦術でやっているとかかなりランニングも大変になってきます。マネタイズも大変なので、ここは日本の中でもトップレベルのスマートシティを形成しようとしている前橋市として、デジタルの力を使って効率的にプログラムのアナウンスメントとか、あるいは自分が志向しているプログラムに簡単に参加ができるようなアナウンスメントを、オプトインしたサービスの基盤にのっかって享受できることを、きちんと公園の中のプログラムがデジタルサービスに参画するオプトインの動機になるような形の、掛け合わせた動機のデザインを Well-Being をベースにした活動の中から、その地域に提案することが非常に効果的なのではないかと考えて、この全体の公園構想の中にオプトインの動機デザインも実は入れていくことによって、市民の参加性を上げていくのが1つ戦略として考えました。

実際今スマートシティで各自治体さんとお仕事をしている中で、オプトインするということに対するハードルが非常に難しいのがわかってきて、そのときに動機のデザインを幸せとか他者がそういったことに対して、周りが参画しているので自分もやりたいというようなことが、動機としてはとても大事なのではと感じています。

昨日も委員会の中で別の先生がおっしゃっていたのが、SNS をやっているお年寄りのほうが、ウエルが圧倒的に高いという話をされており、社会とつながっている、物理的につながってなくても、自分は誰かとつながっているということが意識できるだけで非常にその人の生活内における安心感や幸福度は上がるそうです。そのような意味でもぜひ前橋の新しい形をこの公園を中心に、公園のプログラムを中心にみんなが必ず誰かとつながっている状況をいろいろな形で顕在化させていくのが、この辺の施設の概念を組み込んだ背景です。

D 委員： ある意味誰でも入れるような敷居の低さをしっかりと設定しつつ、かつ経済的にもあまり、誰かがサービスを提供するより、相互の循環の中で無理なくできるようにしつつ、一方で誰でも入れると結局誰もつながらないことが起こり得る中で、その動機のデザインをしてみんなが他者に介入したり、交流することが設計されて、その設計の仕方は運動かもしれないし、建物かもしれない、そこはケースバイケースだが、そういうのを前提にデザインしていくことですね。

C 委員： そうです。まさにおっしゃるとおりです。

E 委員： 私もこの半年近く、C 委員さんと A 委員さんと一緒に考えてきたので、そのときに話されていたことを少し皆さんと共有したほうがいいかなと思いました。

まずその中で一番大きかったのは、50 年後ここにいる人たちはみんな生きていないよねと。遠くにボールを投げておくのはすごく大事ではあるが、もう少し近いところにマイルストーンを置くことも必要とも語られていました。そのため、50 年後のビジョンを描くとか、ランドデザインを描くことはもちろんだが、もう少し近いところに目標を立ててやっていく。今度のロードマップとつながるが、そこは準備しておく必要があると話がありました。それを作るときに、長い先にボールを投げるときに憲章みたいなものがあったほうがブレずに長いことみんなが共有できるものになるのではないか、そんな話がありました。

誰でも入れるシステムという、お話もありましたが、それはまさに公園だと。公園というのは誰でも自由に入出入りできて、時代がどんなに変わってもそこを使っている人は人間であって、この1年、2年でいきなり情報革命で、どんどん変わっていつているわけですが、こんな時代の中、50 年後どうなっているか誰も描けないわけですが、何一つ変わらないのは人間だと思っていて、人間が豊かに暮らしたいというところはブレない。誰もが自由に入出入りできて、それがアップデートされているのは公園のあるべき姿、超公園だと思いますし、公園を内包している街区のことを公健街区と定義づけてくれましたが、そのような議論を重ねて、今日見せていただいた資料のとおりにもまとめていただいたと、そんなストーリーをお話しさせていただきました。

事務局の皆さんには、これで終わりではなくて、ロードマップの中の1つでしかないので、ここから先、どのように進めていくか、また意見を交わしながら、資料の中にもコミュニティ×ネイバーフッドがあるので、地域の方々も交えてロードマップを描くところもご検討いただきたいと思います。

D 委員： 最初の Well-Being の要素が5つ挙がっている中の Intellectual Well-Being という部分があるなと思っていて、最近よく思うのが、将来がどうなるかわからないときに、社会からこういうのが正解だよと提示されるよりは、自分なりに視点とか視座を持ちながら学ぶことに対するニーズがすごく強くなっているところをまず前提として思っていて、かつ自分も2拠点生活して思うのが、地方側のときのほうが自然とかを含めて体感的だったり、感情的な学びを得やすいのではないかと肌感がすごくあります。そのような体感的、感情的なときに適切な情報が入ることにより学びが深くなる、学びが主体的になるという要素がすごくある気がして、それが地方側の1つの武器だと感じている中で、資料の中でも知的好奇心の話とかが入れているので既に包含されているとは思っていますが、学び的な要素というものをより強調するのもありかなと思っています。特に「めぶく」に関しては、人格的な主体性もありつつ、いろいろな刺激があることだったり、学んだことをさらに発露できるとか共有できる。その部分がすごく重要になってくる気がしたので、そういう要素をもう少し強調してもいいのかなと。

C 委員： 今の話を聞いて、まさに SPIRE、これ以外にも、PERMA とかいろいろな Well-Being の概念は世には存在するわけですが、好奇心を充足するのが非常に日常生活においてはウエルが高まるというデータもいろいろ取れている中で、今後スマート社会に移行していく中で、我々の世代がいわゆる老人年代になるときに、ある一定のデバイスの操作をみんながある程度習得していることプラス、技術も劇的に恐らく進んでいると思われるので、そういう意味ではテクノロジー、いわゆるデジタルのサービスに結節することに対しての方法論というのは今とは全然違う状況に恐らくなっていると思うのですが、今からでもしばらくの間の移行期の間の取り残さないことをどうやったら解決できるのかをいろいろ検討している中で、寺小屋的なものというか、実はいわゆるキャリアさんのお店は全国にも、前橋市内にもたくさんあるのですが、端末自体を買ってインストールしてアプリケーションの相談は当然電話屋さんのストアでは誰も相談には乗ってくれなくて、入れたアプリケーションのことは自分でやれというのが今の実際のキャリアのサービスの現状だったりもするのですが、うちの母親が今80を超えて一人で暮らしておりますが、うちの母の周辺の80代のおばあちゃんたちはみんな iPhone を使っていて、理由は簡単で、うちの母が使っているのを見て自分も使いたいから使い始めた。使っているアプリはほとんどなくて、みんな LINE しかやっていないのですが、とにかく人と違うスタンプを送りたくて一生懸命勉強している。でも結果、そうやって80を超えて iPhone を触って、LINE でスタンプを送り合っていることでみんなのウエルが高まっていくのであれば、共助の世界ですね。まさにわかる人がわからない人に教えてあげるという仕組みは非常に重要だなと思っています。

そんな中で、さっき公民館の話をしたと思うのですが、これは別の会議体で使った資

料ですが、右側の市民活動サポートメニューとあります。これは実は延岡のエンクロスの中の実際のスタッフの職責の代表的なものを抽出したのですが、活動の相談に乗ったり、プログラムの予約の受付代行、これは自分がやる個人のプログラムの受付を全部このスタッフが代行してくれる。それから、PR をする。情報発信。そのときには当然素人の方たちなので、自分の宣材写真とかないから、それをその場で撮ってあげる。実際にイベントをやるときには運営補助もやるし、企画を実際に人を呼ぶにふさわしいイベントにするためには、個人の主催だけでは無理なので、サポートもやる。それから、よく似たプログラムがあるときにはマッチングさせて共同で行うことにより集客を高めていくことをサポートしており、これらを総じてスタッフは雑談というふうに呼んでいる。どういうことかということ、一般の方たちが来られていろいろな興味を持って活動されているときに、スタッフのほうから声をかけて実際にニーズを引き出して、その地域の人たちにとって有益なリターンになるようなイベントを仕立てていく。実際にそれを主催するのは一般の市民の方ですし、また参加者も一般の市民の方なのですが、お互いがそういう形で立場を変えながら、参加した方がああいう活動が実際にイベントになるのだったら、私、実はこういうことができるんですということ次で参加者になるみたいな循環も実際に生まれているので、そこは実は施設オペレーションのノウハウとしても確立されつつありますし、そういうことを先ほどのプログラムに入れたり、それから B 委員がおっしゃっていたような、ザスパの選手たちにそういうプログラムの中にたまに入ってもらったりすることによって全然違う化学変化が生まれることも実は作れるのではないかと、経済合理性を保ちながらも、みんなが協力し合えるところのプラットフォームに公園がなっていくのが 1 つの考え方かなと思っています。

B 委員： こういう公園のような公共の機能、そして皆様が集う公の公共の福祉としての空間に、今まで無関心だった人たちを入り込みやすくするために、例えばこういうことをしていけば今まで敷島とか公園に無関心層だった人たちが公園に関心を持ち交流してくれるようなアイデアが皆様の経験とか有識者の体験の中からあれば、教えていただきたい。

C 委員： 僕らがこういう施設を作るときに、最大のマグネットを暇つぶしと定義します。どんな人にも暇はある。暇になったときに無意識に足が向く状況をどうやって作るかが実はマグネットを作るときに非常に重要だと思っています。

目的を設定して人を誘引することは一義的にはできるが、持続性を考えたときに、主催側の負担が大きくなって、あるいは人を呼ぶために結果的にはお金を使わないと催事ができないとか、結果的にプロモートしていくことに対するランニングフィーが必要みたいなことで、限られた予算の中でどのように人を呼ぶかを常に考え続けてしまうのですが、一番最初から何もしないのに人が来るという状態をどうやって作るかを、暇つぶしという。

暇をどうやって潰すかということ、誰かと喋るか、何かすることがあるか、ぼーっとしているのが、いくつかのポイントになる中で、ぼーっとしやすい環境を作ってあげるといいかなと。

あと、暇つぶしですごく有益なのは、本で非常に強いコンテンツですので、いわゆる閲覧図書をまとめて置いておくことによって本を読もうかと人が来てくれるのも 1 個すごく

強いマグネットです。本屋は儲からないですが、本屋には人が来る構造です。貸し出しを
すると、これは図書館になるので、非常にオペレーションがまた大変になるのですが、閲
覧図書という形で、例えば寄付のものを有効活用しながら、自分が読まなくなった本をそ
こに寄付することで誰でも読んでいい本にしていくとか、実際にそういった暇をつぶす
というところをテーマにしながらプログラムを作っていくとすごく面白いです。

ちなみに、先ほどの宮崎の事例で言うと、単身赴任の方が非常に多くて、皆さん食生活厳
しいと。そんな中で、ロケーション的には魚が豊富に手に入るのですが、煮魚か焼き魚以
外に食べる方法がない中で、キッチンの機能が公民館の中にあり、そこで魚の三枚おろし
教室をやったらめっちゃ人が来たんですね。来たというよりも、参加者が殺到した。
なぜかといったらみんな刺身が食べたくてしょうがないんですが、三枚おろしにできない
ので食べられないということで、三枚おろし教室をお鮨屋さんのおやじさんがやったら非
常にたくさん人が来て、結果そのお鮨屋さんにも人が行くようになって、そこで経済合理
的にも成立しつつ、新しい人流もできた。そういう暇をつぶすことをテーマにしながら施
設を設計するのが結構大きなヒントだと思います。

B 委員： ありがとうございます。本当に何かを目的にきりきり舞いになりながらやるよりも、個々
それぞれ人々の生活サイクルの1つにきつと寄り添えるとか助けられるとか、そういうツ
ールとか、そういうプレイスになればとよいのですね。

C 委員： そうですね。そういう視点から全体の体験設計を組み立て直していくことによって、施設
自体を清潔にきちんと管理さえしておけばみんなが気持ちよく過ごせる、ちょっとした変
化ですが、そういったところで全く違う運営がそこからスタートしたりするケースは結構
いろいろなところで見ているので、ぜひ試してみてください。暇つぶしは最強のマグネッ
トです。

A 委員： 今私たちが有識者意見交換会でやる目的はエリアグランドデザインを協議することで、具
体的なことを検討する話でもないですし、我々が具体的に何かをすることではないと思
います。ただ、このグランドデザイン、皆さんで協議していただいて、大変よくできている
と思っています。特に誰もが訪れるだけで元気になる場ということで、お年寄りから子
どもまでの市民がここに来て、あるいは普段一生懸命頑張って仕事をしている方々、ある
いは外から来る市外の方も訪れて、みんながここで元気になる場だというコンセプトは大変
敷島にぴったりな部分ではないかなと思っています。ここに皆さんが来てくれて、本当に
そういうふうになって、心身ともに良好な状態になることが大変いいことなんだろうな
と思います。

ただ、今後はハード的な整備がある程度出てくる、あるいはコミュニティセンター的な機
能に落としていくときに、実際の検討課題にはなると思いますが、誰がこういうものを運
営して回していくのだろうか、あるいはそのときに先ほどもお話があったランニングフ
ィーみたいなもの、当然負担が生じてくると思いますので、今後検討していかなければい
けないと思います。

いずれにしても、このコンセプトのもと、ぜひこれを回していく機能もきちんと今後は検

討していただきたいと思います。

それともう1つは、この中心市街地と、また赤城山という観光スポットがすぐ近くにあるのでうまく連携させながら、人がうまく回遊できる仕組みを作りながら、それぞれのまちの価値が上がるような仕組みを海外と同じように作っていただくと経済的効果も高くなり、まち全体が潤ってくるとか、当然いろいろなご商売をやっている方々がいらっしやいますので、そういった意味では経済的効果も期待できるので、ぜひほかの地区との連携性を含めて、この地区がよくなっただけでほかの地区も価値が高まるような仕組みができてくれるとありがたいと思っています。

事務局： 今回このランドデザインを作っていただきましたが、それがゴールではなく、スタートというふうに考えています。先ほどから話が出ていますが、敷島憲章という形で、すぐに今のこの形が5年後、6年後にできることではないので、きちんと憲章という形で、みんな同じ方向を向いてわかりやすい言葉でまとめます。まずそれが第一ステップだと思っています。

施設の管理についても、当然またいろいろ民活を考えながら、どこがするのが一番いいのか、民間の方にどこまで入っていただけるのかも含めて検討させていただき予定です。直近とすれば、今敷島のプール、水泳場の建て替えの話もありますので、その中でも若干話を詰めていければと思っています。

それと、前橋市全体で市街地エリアとか、赤城エリア、敷島エリア、当然前橋のスーパーシティ、スローシティの計画の中でもその3つが相互連携することによって前橋市の価値が高まるということも言われており、この敷島エリアのランドデザインの中にも前橋市の関係部局の方にも入っていただいておりますので、その辺の連携については十分取っていけるものと考えています。

事務局： 皆さん、大変貴重なご意見を賜りましてまことにありがとうございます。

事務局におきまして、皆様からいただいたご意見を整理いたしまして、敷島ランドデザイン（案）の作成をさせていただき、今後は市民の意見等を反映し、策定、公表という形で進めさせていただきたいと思っております。

4. その他

5. 閉会

以上