

三田市フラワータウン
まちづくりプレイヤー発掘・育成支援事業

ロードマップ

三田市

2023年度業務を通じた【課題の提起】と【今後に向けた解決案】

【課題の提起】

本プログラムの企画・運営をするなかで、いくつかの課題が見えてきた。現状の課題および考えられる要因を以下の通りに示す。

- **課題①まちで多様な個性に出会う機会が増えていない**
”やってみたい”をセミパブリックな空間で定期・継続開催するためのノウハウが不足しており、活動フィールドの発掘及び事例づくりも必要である。
- **課題②プログラム期間外のプレイヤー発掘がスローペース**
プログラム期間外で新たなプレイヤーが発掘されるきっかけが、「コミュニティ活動への参加」と限定的である。またその活動も露出の機会が少ない。
- **課題③コミュニティ参加のハードルが高い**
ほとんどのコミュニティが、多くの時間や体験を共有してる人たちが構成されており、開かれた機会がないとコミュニティには参加しづらい。
- **課題④コミュニティの多様性が限定的**
本プログラムをきっかけに基盤となるコミュニティは生まれているが、参加者一人一人の”やってみたい”を起点としたコミュニティは生まれていない。原因としてはそれぞれの”やってみたい”をコミュニティ外に向けて披露する機会が少ないことと考えられる。
- **課題⑤プログラム運営におけるマンパワーやリソースが不足するおそれ**
プログラムを継続開催していくためには運営メンバーを育成する必要がある。

【今後に向けた解決案】

上記の課題に対して、今後の企画運営に向けた解決案を以下の通りに示す。

- **解決策①まち中（セミパブリックな空間）における”やってみたい”を起点とした活動の促進**
「プログラム参加者が自発的にパーティーをまち中で開催する」ことを目的に新たなプログラムを立ち上げる。
- **解決策②プレイヤーをプログラム運営メンバーへと育成する**
マンパワー不足の解消と、将来的なプログラムの自走化を狙って、発掘・育成したプレイヤーをプログラムの運営に巻き込み育成する。
- **解決策③パーティーを起点とした多様なコミュニティの創出**
一時的な娯楽や社交を目的としたパーティーは参加ハードルが低い。パーティーを連続的に開催することでコミュニティ化を促進することも可能。またパーティーは新たなプレイヤー発掘の手がかりになる。 → 次ページに詳細を示す

2023年度業務を通じた【課題の提起】と【今後に向けた解決案】

補足

●解決策③パーティーを起点とした多様なコミュニティの創出

パーティーとは一時的な社交や娯楽のための集まりを指し、コミュニティは共通の興味や目的を持つ人々による持続的な集まりを指す。

パーティーが果たす役割は以下の通り。

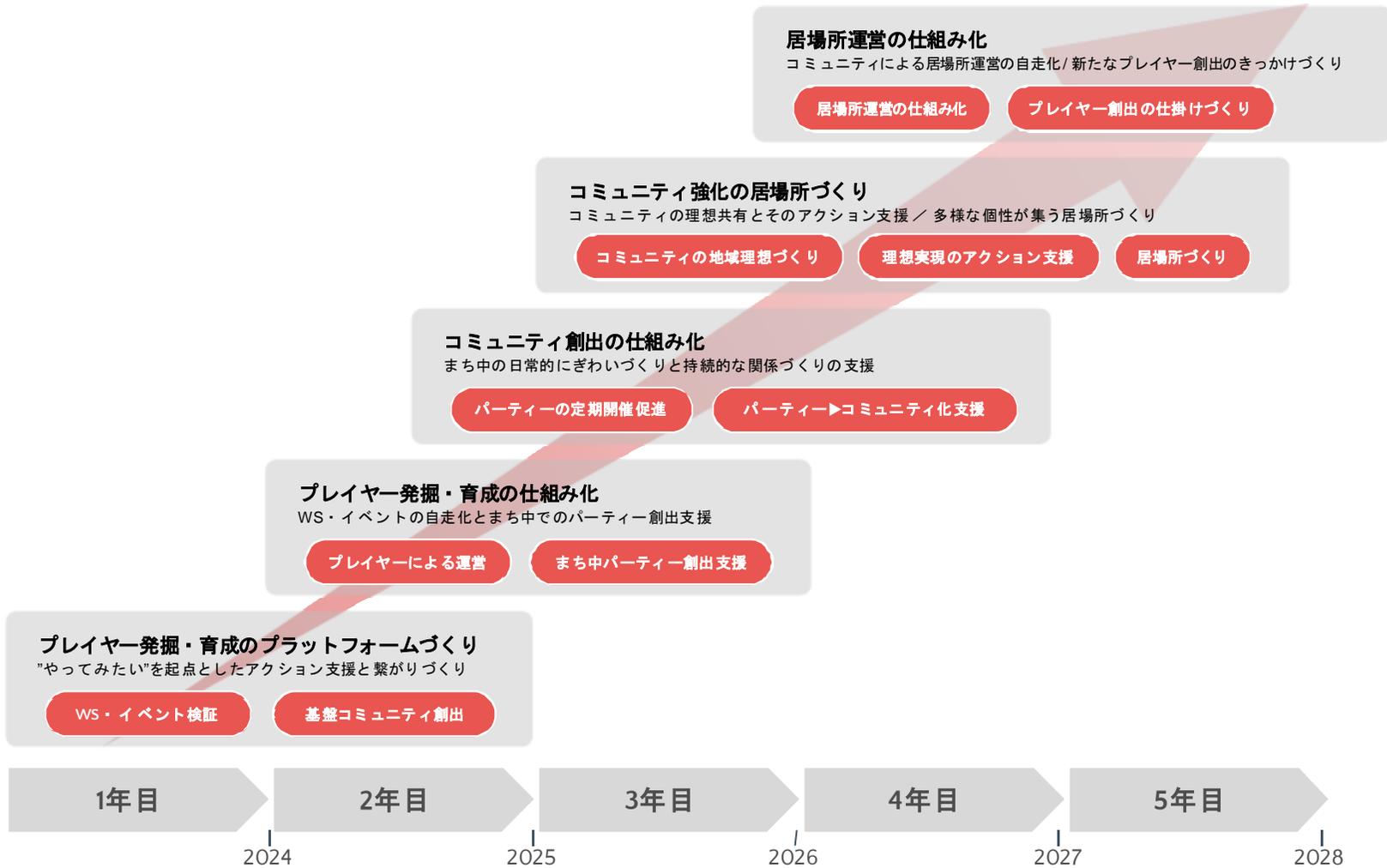
- 初期の関係構築
 - パーティーは人々がリラックスした雰囲気の中で交流し、互いを知る機会を提供する。このような環境は、新しい関係を築くための良い出発点になる。
- 共通の興味や目的の発見
 - パーティーでは、参加者が共通の関心や話題を見つけやすい。このような共通点は、コミュニティを形成するための基盤になる。
- ゆるやかな繋がりの創出
 - パーティーは、新しい人々と出会い、つながりを築くためのゆるやかな繋がりの場として機能する。
- 帰属感の促進
 - 楽しいパーティーの経験は、参加者に共有された記憶と帰属感を与え、これがコミュニティの基盤を強化する。
- コミュニティの可視化
 - 定期的なパーティーやイベントは、コミュニティの存在を可視化し、新たなメンバーを惹きつける機会になる。

以上から、本ロードマップの推進にあたって必要なコミュニティを生み出すためには、パーティーを起点とすることが有効であるとする。

▶ これらを踏まえて、〈将来のフラワータウンにおけるまちづくりの担い手（プレーヤー）発掘・育成のモデル構築に向けたロードマップ〉を次ページから示す。

フラワータウン再生ビジョン実現のロードマップ

三田市フラワータウンでは人口の減少、少子・高齢化の進展に伴い、様々な問題が急速に顕在化することが懸念されている。こうした背景から、フラワータウンが将来にわたって活力を維持し持続できるまちを目指すため、令和4年4月に「三田市フラワータウン再生ビジョン」が策定された。再生ビジョン推進のためには、まちづくりを自分事として捉え、まちづくりの担い手となり得る新たな主体を発掘・育成することが必要である。



再生ビジョンの実現

"やってみたい"が
他者や地域との
繋がりを生み
まちの活力となる

- "やってみたい"によるwell-beingの実現
- "やってみたい"を通じた対話で繋がりが生まれる
- "やってみたい"の実践がまちの活力に

”やってみたい”が他者や地域との繋がりを生み まちの活力となる

”やってみたい”によるwell-beingの実現

- 全ての活力の源泉になるのは暮らし・働く人々のwell-being
- well-beingの要素「①社会・人間関係における満足」「②地域コミュニティへの満足」「③健康上の満足」「④経済的な満足」「⑤仕事・キャリアへの満足」のうち、①②③を”趣味”で満たすことができる
- 自発的な活動は持続性が高く、well-beingの維持に繋がる

”やってみたい”を通じた対話 で繋がりが生まれる

- ”やってみたい”には個性が現れるため、他者との対話が生まれやすい
- 対話を重ねることで多様な個性と出会い、繋がることできる
- 新たな繋がりは”やってみたい”のブラッシュアップや、新たな”やってみたい”との出会いに繋がる
- 多様なコミュニティの創出がまちを彩る

”やってみたい”の実践がまちの活力に

- まちのお気に入りスペースでの”やってみたい”の実践がまちの活力になる
- まちに多様な個性が現れることで人と繋がり活力の連鎖が生まれる
- ”やってみたい”を通じた地域との接触が増えると、地域に対する理想・課題が生まれる
- 理想・課題が新たな活動やコミュニティを生み出す

プレイヤー発掘・育成のプラットフォームづくり

"やってみたい"を起点としたアクション支援と繋がりづくり

WS・イベント検証

基盤コミュニティ創出

1年目

2024

2年目

2025

3年目

2026

4年目

2027

5年目

2028

WS・イベント検証

"やってみたい"を起点としたアクションを誘発するワークショップ・イベント開催とその検証

- 参加者一人一人の"やってみたい"の発見方法と実践までのサポート体制の構築
- "やってみたい"を起点とした対話の創出と仲間の獲得
- すでに実践しているメンターによる伴走や、共に活動を行う仲間づくり
- "やってみたい"を"やってみる"機会の提供

基盤コミュニティ創出

事業の基盤となるコミュニティ創出

- WS参加者、次期参加者、既存プレイヤー、地域内支援者のコミュニティ形成
- コミュニティの自走支援
- 既存コミュニティとの繋がりづくりの支援



プレイヤーによる運営

一連のWS・イベントの運営に基盤コミュニティのメンバーを巻き込み自走を目指す

- WS・イベントの運営ノウハウを確立し、コミュニティメンバーのみでの開催を目指す
- 運営を通じて自身の”やってみたい”を起点としたイベント開催に必要なリソースを揃える

まち中パーティー創出支援

まち中での”やってみたい”の実践に向けたパーティー開催ノウハウを実践形式で学ぶWSの開催

- パーティー開催をアウトプットに据えたWSの開催
- パーティー開催可能なまち中スペースの発掘
- パーティー開催に向けたまち中での事例づくり
- パーティーによる社交の場づくりと、繋がりづくり支援

コミュニティ創出の仕組み化

まち中の日常的にぎわいづくりと持続的な関係づくりの支援

パーティーの定期開催促進

パーティー→コミュニティ化支援

1年目

2024

2年目

2025

3年目

2026

4年目

2027

5年目

2028

パーティーの定期開催促進

まち中の日常的なにぎわいづくりを目指したパーティーの定期・継続開催の促進

- まち中のにぎわいを連続的に創出するために、プレイヤーによるパーティー開催を促進
- 連続的なパーティー開催による、仲間づくりと新たなプレイヤーの発掘

パーティー→コミュニティ化支援

一時的な社交や娯楽のための集まりであるパーティーを、共通の興味や目的を持つ持続的なコミュニティに

- パーティーを起点とした多様なコミュニティ創出の支援
- コミュニティによる活動のサポートとコミュニティ同士の橋渡し

コミュニティ強化の居場所づくり

コミュニティの理想共有とそのアクション支援 / 多様な個性が集う居場所づくり

コミュニティの地域理想づくり

理想実現のアクション支援

居場所づくり

1年目

2024

2年目

2025

3年目

2026

4年目

2027

5年目

2028

コミュニティの地域理想づくり

コミュニティの活動を継続するために理想のフィールド（＝地域理想）を描くサポート

- コミュニティごとの理想づくりのサポート

理想実現のアクション支援

コミュニティごとの地域理想を実現するためのリソース提供と伴走支援

- コミュニティ同士の橋渡し
- 既存プレイヤーとの接続
- 自らの活動フィールドを整備できるコミュニティリーダーの育成

居場所づくり

多様なコミュニティや個性が集い、地域理想の実現に向けた対話が生まれる居場所づくり

- 地域理想の共有と共通の地域課題解決に向けた協働の促進
- 多様なアクションが生まれ、新たなプレイヤーを引き寄せる居場所づくり



居場所運営の仕組み化

コミュニティが連携して、居場所運営を行うための仕組みづくり

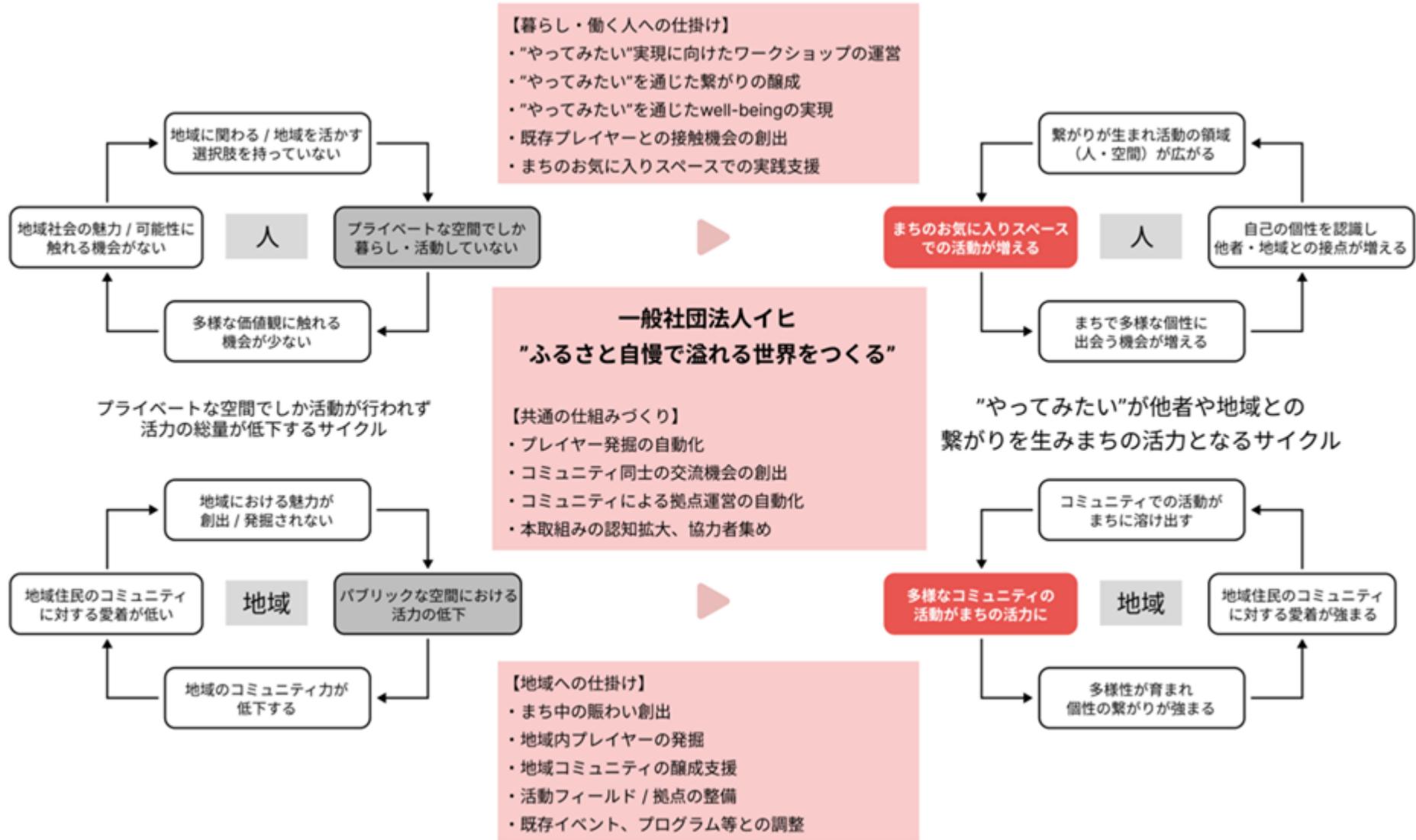
- コミュニティによる居場所運営のノウハウ確立
- コミュニティ同士の連携促進

プレイヤー創出の仕掛けづくり

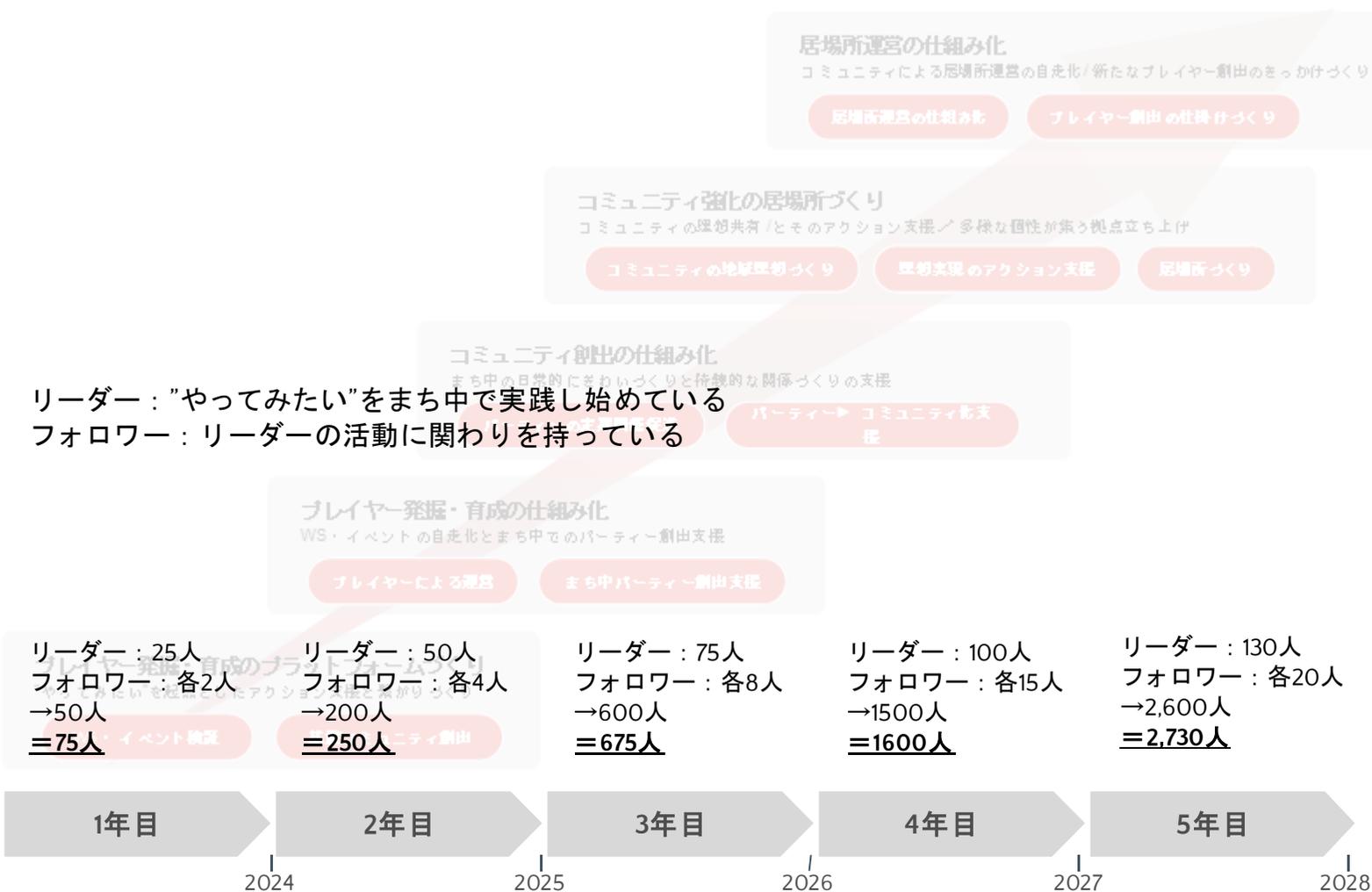
居場所に訪れる地域住民を、新たなプレイヤーへと変容させる仕掛けづくり

- コミュニティの活動の可視化
- コミュニティ横断のパーティーの開催
- 窓口設置による個別相談対応

ロードマップの先にある理想のサイクル



ロードマップにおけるKPI



再生ビジョンの実現

”やってみたい”が他者や地域との繋がりを生みまちの活力となる

フラワータウン全域に広げるためには、

- 人口約2万人のうち、13.5%が実践もしくは関わりを持っている
- それぞれのコミュニティが20人以上の繋がりを生み出している

KPIの根拠

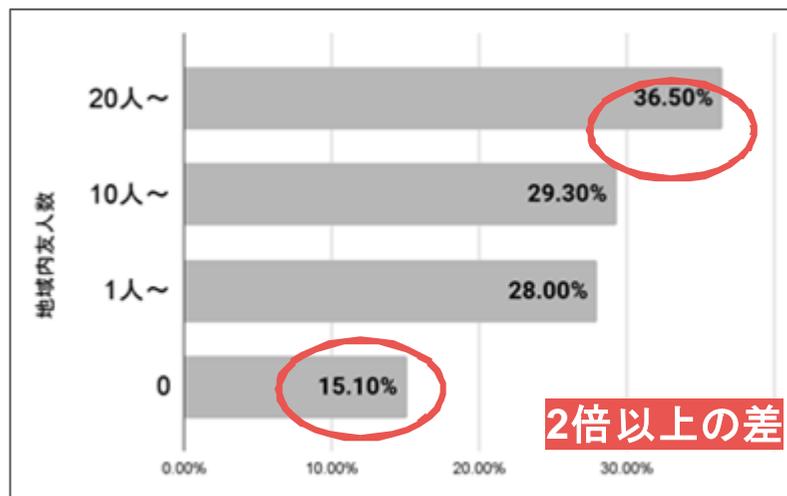
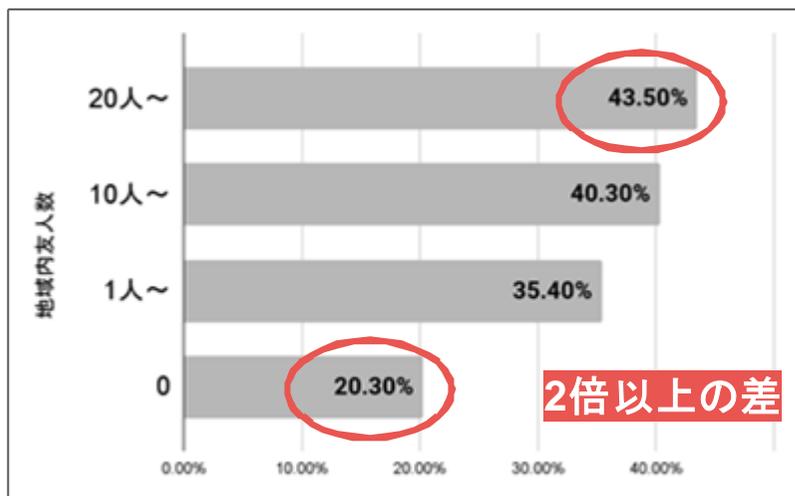
【トレンドを生み出すために必要な地域内のプレイヤーの数の割合】

社会科学の一部門である「拡散理論」(Diffusion of Innovations)は、新しいアイデア、製品、行動などが社会の中でどのように広まるかを説明します。この理論では、社会の構成員を「イノベーター」、「早期採用者」、「早期多数派」、「遅期多数派」、「遅滞者」の5つのグループに分けています。

ここで、「早期採用者」は全体の約13.5%を占めるとされており、新しいアイデアや製品を積極的に採用します。このグループが新しいアイデアを採用すると、それは徐々に「早期多数派」(全体の約34%)に広まり、そこから社会全体に広まる可能性が高まります。

参考文献：Rogers, E. M. (2003). Diffusion of Innovations, 5th Edition. Simon and Schuster.

【地域内消費が増加する地域内の知人の数】



暮らしている地域の食材を購入するようにしている

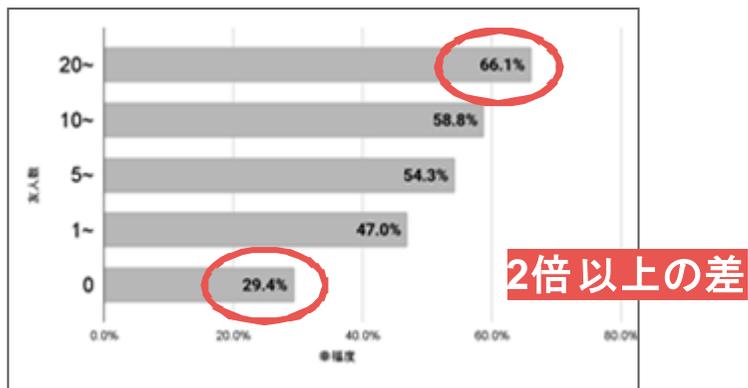
買い物や飲食は、地域の商店、地元のお店で
するようにしている

※地域の豊かさ調査 (2017年4月、15-64歳男女9400名対象、インターネット調査、イシュープラスデザイン実施)

KPIの根拠

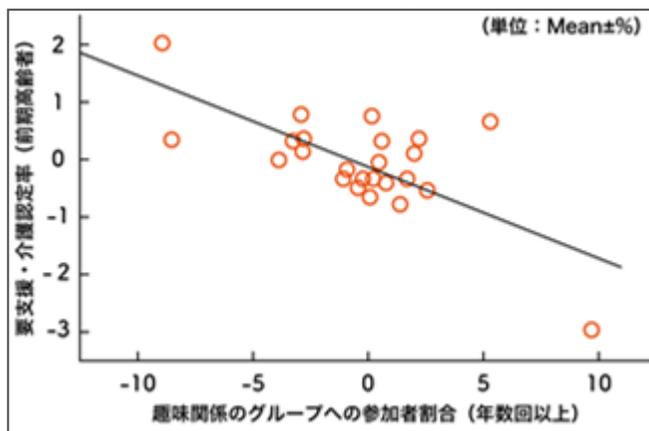
【友人の数別にみた主観的幸福度】

友人が0人の場合は幸福度29.5%であるのに対して、20人以上の場合は66.1%と倍以上のスコアになる。
仕事や趣味などの所属団体の数でも同様の傾向。



【趣味関係のグループへの参加と要支援・介護認定率の関係】

年数回以上参加している人の割合が高ければ高いほど、その地域で介護の必要な人が減少する傾向が見られる。
コミュニティへの参加は健康の維持につながる。



補足：関連するキーワードの定義

【趣味】

- 本事業における“趣味”の定義については、カナダの余暇研究者ロバート・ステビンズが1982年の論文“Serious Leisure: A Conceptual Statement”で定義した「[シリアスレジャー](#)」という概念を参考
 - **自己実現のための活動**：休息や気晴らしではなく、自分のやりたいことを実現するために行われる活動
 - **プロ志向ではない**：プロとして行うものではなく、またプロを目指して行うものでもない。むしろ、自己の喜びや成長のために追求される
 - **持続性**：一時的なものではなく、継続的に行われる活動
 - **学びと成長**：学び続け、スキルを磨くことで楽しむもの

【[well-being](#)】

- 健康とは、病気ではないとか、弱っていないということではなく、肉体的にも、精神的にも、そして社会的にも、すべてが満たされた状態にあること
 - キャリアウェルビーイング（仕事・キャリアへの満足）
 - 社会福祉（社会・人間関係における満足）
 - 経済的幸福（経済的な満足）
 - 身体的健康（健康上の満足）
 - コミュニティの福祉（地域コミュニティへの満足）

【セミパブリックな空間】

- セミパブリックな空間については劇作家平田オリザ（1998）“演劇入門”で示した「[セミパブリックな空間](#)」の考えを参考
- 第三者の介入余地のある私的に使えるパブリックな空間や、プライベートな空間との境目
 - 他者が外部として存在できる
 - 関わり合いの余白が生まれる
 - コンテキストのズレが自覚される
 - 会話が対話へと変容する
 - 共同体がある上でのパブリックスペースかどうか
 - 年齢、ジェンダー、人種や民族などの重層性があるかどうか

補足：関連するキーワードの定義

【ゆるやかなつながり】

- 知人や遠い友人など、日常的に頻繁に接するわけではない人々との関係を指し、これらのゆるやかなつながりが新しい情報や機会の流入を可能にする「橋渡し」の役割を果たす
 - コミュニティ内外の多様な情報源へのアクセスを提供し、新しいアイデアや機会の発見を助ける
 - 異なる社会的グループ間の情報と影響の流れを可能にし、全体の社会的結合を促進する
 - これらのゆるやかなつながりを「組織間資本」と呼び、その存在がコミュニティの経済開発と福祉に重要である

【コミュニティ】

- 共通の地理的位置、価値観、利益、目標、実践を共有する人々の集合体を指し、個々のメンバーに様々な利益をもたらすと同時に、広範な社会組織や社会の構造に影響を与える
 - 帰属感：コミュニティのメンバーは一体感や所属感を持つ。これは共有の経験や歴史、そしてコミュニティに対する個々の emotional investment（感情的投資）によって強化される
 - 影響力：コミュニティにとって、そのメンバーに対する影響力とメンバーからコミュニティへの影響力の両方が重要です。これは、メンバーがコミュニティの運命に関与していると感じ、それによってコミュニティにより深く結びつくことを意味する
 - 履行：メンバーのニーズや期待がコミュニティを通じて満たされ、その結果、メンバーはコミュニティへの関与を続ける
 - 共有の情動的接続：コミュニティメンバーは共有の歴史、経験、文化などに基づく感情的な絆を持つというアイデア

【対話】

- AとBの論理がすり合わさり、Cという新しい概念を生み出すのが対話。つまり、対話の後には自分も相手も意見が変わることが前提。変わることは決してネガティブなことではなく、むしろ新しい発見や出会いがある。
 - 異なる価値観や背景を持った人との価値観のすりあわせや情報の交換
 - あるいは知っている人同士でも価値観が異なるときに起こるやりとり
 - 対して、会話はすでに知り合ったもの同士の楽しいお喋りのこと
 - 対話を通じて新たな問いが生まれ、問いが主体性を生み出す

補足：関連するキーワードの定義

【パーティー】

- 一時的な社交や娯楽のための集まり
 - コミュニティ：共通の興味や目的を持つ人々による持続的なグループ
- コミュニティ創出において、パーティーが果たす役割は以下の通り。
 - 初期の関係構築：パーティーは人々がリラックスした雰囲気の中で交流し、互いを知る機会を提供します。このような環境は、新しい関係を築くための良い出発点になる。
 - 共通の興味や目的の発見：パーティーでは、参加者が共通の関心や話題を見つけやすい。このような共通点は、コミュニティを形成するための基盤になる。
 - ゆるやかな繋がり創出：パーティーは、新しい人々と出会い、つながりを築くためのゆるやかな繋がり場として機能する。
 - 帰属感の促進：楽しいパーティーの経験は、参加者に共有された記憶と帰属感を与え、これがコミュニティの基盤を強化する。
 - コミュニティの可視化：定期的なパーティーやイベントは、コミュニティの存在を可視化し、新たなメンバーを惹きつける機会になる。
- パーティーをコミュニティにするためには
 - 共通の興味や目的の特定：パーティーの参加者が共有する興味や目的を明確にし、それを中心にコミュニティを形成する。
 - 定期的な集まりの設定：パーティーのような集まりを定期的に行い、参加者間の関係を深める。
 - コミュニケーションの強化：イベントの間だけでなく、SNSやメーリングリストなどを通じて継続的なコミュニケーションを図る。
 - 共有の価値観や規範の確立：コミュニティのメンバーとしての行動規範や共有の価値観を確立する。
 - 活動の多様化：パーティー以外にも、ボランティア活動、勉強会、共同プロジェクトなど、多様な活動を企画し、参加者の関心を引きつける。
 - 参加者の貢献と参加を促す：メンバーがコミュニティに積極的に貢献し、参加する機会を提供する。
 - 帰属感と共感の促進：メンバーがコミュニティの一員であることに誇りや帰属感を持てるような環境を作る。
 - 長期的なビジョンの共有：コミュニティとしての長期的な目標やビジョンを設定し、それを共有する。