

『まちづくりスコアブック』の可能性と地域の展望

～まちづくりの記録と地域資源の活用に向けて～

岩手県二戸市 内田 美央子



第1章 研究の背景と目的

第1節 研究の背景

資源とは英語で **resource**、いざという時に利用できる持ち前のものという意味がある。地域の資源は、自然、歴史、文化等多種多様に存在している。地域資源を活用した取組は全国に広がっており、一般財団法人地域活性化センターが平成22年に発行した「平成21年度 地域活性化事例集 地域資源を活かした地域の活性化」の作成において各都道府県から推薦された取組事例も195事例に及んでいる。

さらに政府では、将来にわたって活力ある日本社会を維持するため、地方創生を掲げ法律を整備したところである。施策の方向性が検討されたまち・ひと・しごと創生会議においても「地域資源を活かして、心豊かな生活がおくれる地域社会を実現する」を目指す姿のひとつとしており、地域資源を活かしたまちづくりが一層重要になっている。

地域資源を考えたとき、まちづくり自体が地域の活性化を生む資源となり、まちづくりの記録こそが活用可能性のある新たな地域資源となり得ると考えた。

第2節 研究の目的と方法

(1) 研究の目的

二戸市の地域資源を活かしたまちづくりは、平成4年に「楽しく美しいまちづくり事業」として始まり「宝を生かしたまちづくり」として継承されている。地域固有の資源を市民と共に発掘し、その後、発掘された地域資源は産業振興施策や市内各地域の活性化施策に活用されてきた。しかし、長期間に渡るまちづくりは、これまでの活動の実感を薄れさせている。地域資源の活用がますます重要になる今こそ、地域活性化の今後の展開のために、これまでのまちづくりの成果を見直さなければいけない。そのためには、まちづくりを記録し読み解く必要がある。

そこで、本レポートでは次の3点を明らかにすることを目的とする。

- ① まちづくりを記録する意義と方法を明らかにする。
- ② 「楽しく美しいまちづくり事業」が果たしてきた役割を明らかにする。
- ③ 「楽しく美しいまちづくり事業」を記録することが、次のまちづくりを展開するための資源になることを論じ、二戸市のまちづくりへの提案を行う。

なお、ここでのまちづくりは地域振興、地域活性化の取組のこととする。

(2) 研究の方法

本レポートは5章構成とし、研究の方法のフロー図は図1のとおりである。

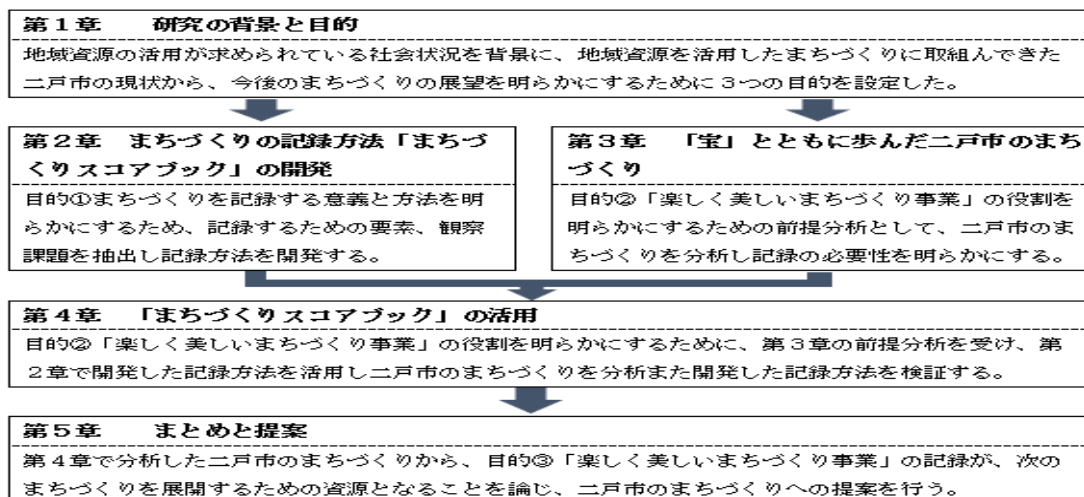


図1 研究のフロー図

第2章 まちづくりの記録方法「まちづくりスコアブック」の開発

第1節 まちづくりの記録の必要性と記録方法の開発に向けて

まちづくりの活動を起こすのは住んでいる人である。思いに動かされた人々の活動、つまり同じ目的に集った人が相互に作用し合い現された現象であるといえる。地域資源を活用したまちづくりの重要性が増している現在、これまでの経験を活かし、次なるまちづくりの効果を高めることが求められている。そのためにも、まちづくりの行為と結果の経過を記録し読み解く方法が必要なのである。

広辞苑によると、記録には2つの意味がある。一つ目は、「のちのちに伝える必要から、事実を書きしるすこと。また、その文書。」で、史料としての日記の類になるが、内容を選択でき必ずしも客観的な記録とはいえないだろう。二つ目は「競技などの成績・結果。特に、その最高のもの。また、物事の状態・結果などを数値で表したもの。」である。定められたルールによる記録で客観的な記録といえる。代表的なものにスコアブックがあり、その記録から得られるデータは競技の戦略や戦術を立てるために重要な役割を果たす。そこで、人々の相互作用と位置づけたまちづくりの現象を客観的に記録するためスコアブックを活用することとする。

第2節 まちづくりの記録要素と観察課題の抽出

(1) ボールゲームからみるまちづくりの記録要素と形式

スコアブックが活用されるボールゲームから記録要素を検討する。G. シュテラー他「ボールゲーム指導事典」の2頁において、ボールゲームとは、達成目標は明確だが、途

中経過は定かではない競技形式によって行われること、ルールを遵守すること、個人対個人、チーム対チームにより行われ一定の時間内に勝敗が決まることなどがあげられている。しかし、まちづくりは、ルールは存在せず時間をかけ地域活性化を達成目標にした人々の活動である。ルールはないが主体が同一のゲームといえる。そこで、行為を行う主体と時間の経過を記録するため、主体と時間の軸が必要となる。形式は、集団ゲームのスコアブックを参考とし、さらに主体の軸ではまちづくりに参加する人々を区別し相互作用を記録するため、主体と時間の軸が明確であるバスケットボール(タイム方式)と、主体間の作用は、投手と打者の主体間の関係が記録可能なソフトボールから取り入れることとした。

(2) ゲーミングシミュレーションとまちづくり

ボールゲームの記録では、定められた現象を課題として観察し時間経過順に記している。まちづくりのスコアブックでも、記録する現象を明確にする必要があり、まちづくりの特徴を形式づけるためゲーミングシミュレーションを取り上げる。ゲーミングシミュレーションについて、新井潔は「ゲーミングシミュレーション」の2頁で「ゲーム的側面をもったシミュレーションの活動」としており、9頁から11頁で「仮想性」の縦軸と「あいまいさ」の横軸で4つに分類している(図2)。これは、ゲーミングの状況設定が現実的か仮想的か、行動や意思決定の前提となるルール規範が厳しく設定されているかどうかの分類である。まちづくりは、現実のものであり縦軸は現実的、横軸では、自らの価値観で意思決定を選択していると考えられ、ゆるやかな形式であるといえる。図2において「政策ゲーム」に分類されるだろう。



図2「仮想性」と「あいまいさ」によるゲーミングの分類

出典:「ゲーミングシミュレーション」

新井潔は、「ゲーミングシミュレーション」の14、15頁で、政策ゲーム等の問題解決を志向するゲーミングは

「システムの働きかけに関心があり、働きかけの対象はプレイヤー自身の行動、行為にまで及んでいる」とし、現実志向で、具体的な問題解決を目指して利用されるものであるとしている。そこで、この機能を持つゲーミングの特性は、意思決定や合意形成が行われる現実のまちづくりと共通し適合すると考える。

(3) コンテキストから導くまちづくりスコアブックの枠組みの設計と記号化

次に、問題解決型のゲーミングシミュレーションの特性から、観察課題の要素を抽出する。兼田敏之は、「社会デザインのシミュレーション&ゲーミング」の32頁で、「多主体系とは、複数の意思決定主体が相互作用する系」を指すとしている。また42頁で、多主体系社会モデルにおける役割演技型社会モデルとは、各主体に役割や状況が呈示され、各主体は呈示された情報から各々内面化された役割規範を呼び起こしゲーム中の役割を解釈し、後にゲーミングの場の状況を認知し、そのもとで役割行為を遂行する。このときプレイヤーはコンテキストに依存し行為選択を行っており、規範や解釈、認知といったものの存在が、主体の意思決定を特徴づけているとしている。つまり、複数の主体が合意形成、意思

決定を行うまちづくりにおいても、主体はコンテキストを背景に最適と考え得る行為を選択すると考える。コンテキストは行為選択に強く影響を与えているもので観察課題の要素となるだろう。

表1 コンテキスト指向性から導くまちづくりスコアブックの枠組み

次に、観察課題とするコンテキストを記録するため枠組みを設計する。「社会デザインのシミュレーション&ゲーミング」の44、45頁にある政治学者のラスウェルが示したコンテキスト指向性の5つのレベルに注目する。その5つは、①主体②視野③状況④価値⑤行為、帰結、パフォーマンスである。複雑な社会システムにおける主体の行為

コンテキスト指向性の5つのレベル		まちづくりスコアブックへの応用
(1)主体	その中で相互作用するすべての人々	まちづくりに参加、参画する個人・団体
(2)視野	主体が経験する主観的な事柄	主体が行為をする具体的な事柄
(3)状況	個々の主体間相互作用が起こる領域	事柄を共有する他の主体との領域
(4)価値	与えられた状況において主体が扱うすべての価値	主体が事柄により得る又は与えるまちづくりを推進する力となるもの
(5)行為、帰結、パフォーマンス	主体は、与えられた状況において価値を参照して、帰結を予測しながら、高いパフォーマンスを得ると考える行為を選択する	主体が事柄に対し、他の主体との関係により、価値を得る又は与えながら行った行為

(「社会デザインのシミュレーション&ゲーミング」を参考に筆者作成)

選択を考える際のレベルとして示されている。まちづくりにおける、コンテキストを背景とした主体の行為選択の経過を記すためには、この5つに該当するものが観察対象として適していると考えられる。まちづくりのスコアブックに記録するために、「コンテキスト指向性の5つのレベル」に該当するものを表1のとおり設定した。これらを主体間の作用とともに記すことで、コンテキストを背景にした多主体の行為選択、つまり相互作用の状況と現象が記録できると考えたものである。

ここで、まちづくりを推進する力の「価値」と行った「行為」は、状況により多様に存在するので、地域活動団体へのヒアリングにより特徴を類型化のうえ記号化した。

価値は、活動を推進する力になるものという視点により、事柄により得る又は与えることができると考えられる活動が活性化する要素とし、活動を後押しする「①賛同：記号 A (Agreement)」、拡大を生む「②資金：記号 F (Fund)」「③仲間：記号 J (Join)」、柔軟性を高める「④知恵・発想：記号 I (Intelligence)」、拠りどころとなる「⑤場所：S (Space)」、発信、出会いを生む「⑥機会：記号 C (Chance)」の6つとした。

行為は、表2のとおり活動における行為の流れに注目し次の4つとした。第1番は「知る、気づく、発見する：記号 p」気づくこと、知ることが行為の出発点となる。第2番は「体験する：記号 e」気づくは内面の変化のきっかけであり、自ら経験することで実感する。第3番は「話し合う、計画する：記号 d」気づき、体験したことについて、話し合い共有し、次の展開が計画されるだろう。第4番は「実行・実践する：記号 a」物事を広く伝え形に現すための行為であり、イベントともいえる。第4番が行われるまで

表2 まちづくりスコアブックに用いる行為の記号化

行為の流れ	第1番	第2番	第3番	第4番
活動例：よらんせ金田「狐ばなし」金田一弁語り、大型紙芝居	地域資源である地域の昔話「狐ばなし」を知る	「狐ばなし」の紙芝居披露の体験をする。大型紙芝居作製の講習を受ける	会員の発案等話し合い、次の活動を計画する	「狐ばなし」の大型紙芝居、冊子の作製
行為	・知る ・気づく ・発見する	・体験する	・話し合う ・計画する	・実行する ・実践する
記号	P (perceive)	e (experience)	d (discuss)	A (action)

には、第1番から第3番が組み合わせられ展開していた。

これら、主体が行った事柄(視野)に対し、関係した他の主体との関係(状況)、どのような力を得たか与えたか(価値)、事柄はどの行為に該当するかの観察課題を記録することで主体間の相互作用と行為の経過を客観的に記録できると考えた。それを、まちづくりの記録とし、記録する方法を「まちづくりスコアブック」とする。

第3節 「まちづくりスコアブック」の作成方法

これまでの観察課題を用い以下図3の、まちづくりスコアブックの様式へ記載する。

図3 まちづくりスコアブックの様式

(スコアブック「バスケットボール(タイム方式)」「ソフトボール」を参考に筆者作成)

まず、記録するための作成手順は次の3つである。①観察対象となる領域と主体の設定。地理的、事業の範囲で領域を定め、その中で事柄を追う主体を設定することである。ここで、観察対象の事業を定めると記録し易いと思われる。②主体の関係する事柄と行為の確認。確認する事柄は記号化した4つの行為に該当するものとし内容を確認する。③事柄に対する他主体と行為の内容を確認するである。

次に、様式に記載する。縦軸は、主体の軸で、登場する主体を領域の内外、所属氏名、個人団体に区別し記載、横軸は、事柄を単位とした時間の軸で、事柄の発生順に記載する。

記録方法の順序は、次の8つとなる。①図3・アに設定した観察領域、主体、現象を記載。②図3・イに中心主体を縦軸に記載。③図3・ウに事柄を横軸に沿って記載。なお、事柄一つに対して縦一列が対象となる。④図3・エに事柄に対して関係した他主体を記載。中心となる主体の上に積み上げる。もし、他主体がイベントの参加者など群集の場合は、イベント参加者などと区分し記載する。⑤主体の行為を記号化した4つに分類したうえで、他主体との作用を能動的、受動的かで区分し主体と事柄の交わる欄(図3・オ)に記載。その際、能動的な行為は斜線の右側、受動的な行為は斜線の左側に記号を記載する。関係した

他主体の作用も同様に記す(図3・キ)。⑥図3・カは行為のメモ欄で⑤で区分した能動的、受動的の各行為内容を記載。⑦事柄に対しての価値を、中心主体が得られる価値、他主体に与える価値とし記号化した6つから選択し記載。得られる価値は中心主体の行為の上(図3・オ)、与える価値は他主体の行為の上(図3・キ)に記載する。⑧記録終了後、図3・クへ主体別に行為、価値数を集計し記載、図3・ケに関係主体の集計を記載する。なお、事柄に対する行為や価値の要素が一つの類型だけにとどまらない場合は、複数の行為、価値を記載できることとする。以上の手順と記録方法により記録するものである。

第3章 「宝」とともに歩んだ二戸市のまちづくり

第1節 宝探しから始まったまちづくり

二戸市は岩手県内陸の最北端に位置し(図4)、馬淵川の河岸段丘とその支流、安比川流域に市街地が広がるまちで、面積420.3㎏、80.5%が山林原野や田畑として利用されている。人口は、平成元年10月1日の35,887人が平成26年4月末には29,110人となり、6,777人減少しているが、人口減少の傾向は昭和47年から続いており、楽しく美しいまちづくり事業は人口減少に立ち向かうための事業でもあった。事業のひとつである宝探しとは、地域資源に新たな価値を見出し、資源を繋ぎ創造しながら、市民とともに磨きあげ、他にない魅力と地域の活力を生み、喜びや生きがいを感じ、誇りをもって暮らせるまちを目指したものである。



図4 二戸市の位置

宝探しではまず、全世帯へのアンケートが行われた。その他収集した情報を「自然」「生活環境」「歴史・文化」「産業」「名人」「要望」の6つのフレームに分類・整理した後、地域を区分し各地域の特色を活かした活用の計画書としてまとめた。さらに、宝の活用には宝探しの5段階が理念に置かれている。真板昭夫他「宝探しから持続可能な地域づくりへ」の127頁から131頁によると第1段階は「探す」で住民自身による宝を探す活動。第2段階は「磨く」で、宝の価値を知り住民が共有すること。第3段階は「誇る」で、宝の価値を認識し、地域を誇りに思うこと。第4段階は「伝える」で、宝の価値を地域外に発信し共有すること。第5段階は「興す」で、宝の活用により産業を興し、新しい宝を生むことである。これらの段階が循環することで継続的な活動になるとしている。

第2節 楽しく美しいまちづくり事業の流れと現状

楽しく美しいまちづくり事業の推進では、二戸市の担当課に加えて市民の推進委員と市職員の作業部会からなる楽しく美しいまちづくり推進委員会が活動した。推進委員会は平成4年度から17年度まで組織されている。市職員と市民は協働で活動し内容は、調査や整理、イベント、マップ等の作製など多岐にわたっていた。その後の市職員の活動は、平成18、19年度は地域づくり支援隊、平成19年度からは地域担当職員制度が始まり市民協働による地域づくりの推進活動に移行している。

また、「楽しく美しいまちづくり事業」により培われたまちづくりの基本理念等を定めた条例が、「二戸市宝を生かしたまちづくり条例」として平成12年に施行された。宝の位置づけ、市民の参加による宝の活用と将来にわたる継承が規定されている。市は、市民が主体的に宝を生かしたまちづくりについて考え、活動することができるよう条件整備に努めること、市民は二戸市と協働し推進に努めることとしており、市民の主体的な活動が方向付けられている。実際、楽しく美しいまちづくり事業で活動した者や刺激を受けた者により団体が組織され地域活性化の活動が行われている。

現在、楽しく美しいまちづくり事業から連なるものとして、2つの流れがあると考える。一つ目は市民協働推進による地域づくりで、自治組織の地域づくりの支援として、地域担当職員制度や自治組織の地域づくり計画策定、その計画に基づく事業に対して補助金を交付するまちづくり事業補助金等が行われている。二つ目は、宝を生かしたまちづくりの推進で、市民主体の活動の支援や宝探し、エコツーリズムの取組が行われているが、基本にあるのは宝である地域資源の活用である（図5）。

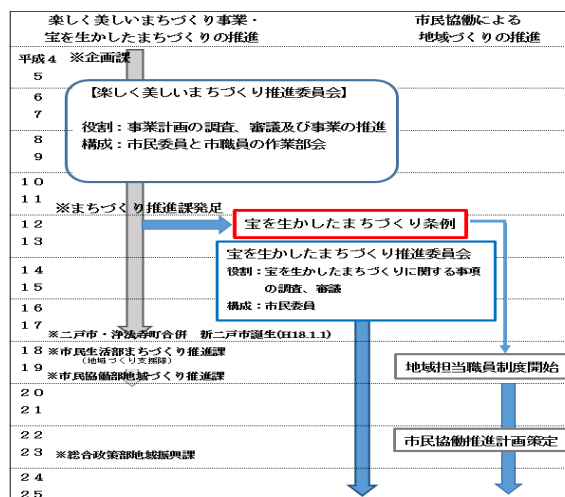


図5 楽しく美しいまちづくり事業等の流れ
(二戸市資料より筆者作成)

第3節 二戸市のまちづくりの記録の必要性

現在も、楽しく美しいまちづくり事業開始当時の課題である人口減少は継続している。しかし、事業により、地域資源が認識され活用できる素材として認知された。それが基礎となり、雑穀など食文化を活かした特産品づくりや、エコツーリズムなど、宝を誇り、磨き、さらに産業として興す取組が推進され市民主体の活動も行われている。楽しく美しいまちづくり事業が幹となり広がってきたといえる。

しかし、宝がある状態が普通になった今、当初からの活動経験者の高齢化や世代交代により、今後まちづくりに取組むべき世代へこれまで培われたまちづくりの技能や思いが継続されず、課題も伝わらない恐れがある。このままでは、現状で得られる情報のみに頼りこれからの戦略を立てることになり、これまでのまちづくりで得られた人の活動の経験や成果が活かされない。これまでの成果を整理し、今ある姿を見つめ直したうえで、将来の姿を描き今後のまちづくりを行うことが必要だと考える。そのためには、二戸市のまちづくりを記録し読み解く必要がある。

第4章 「まちづくりスコアブック」の活用

第1節 二戸市のまちづくりスコアブックの作成

二戸市のまちづくりを読み解くため、楽しく美しいまちづくり事業と、市民主体の活動

を行っている団体のよりんせ金田一、2つの事例のまちづくりスコアブックを作成した。

(1) 楽しく美しいまちづくり事業のまちづくりスコアブック

中心主体は、二戸市のまちづくり担当課及び楽しく美しいまちづくり推進委員会である。観察現象は、実施したまちづくり活動で、観察期間は平成4年7月から平成18年3月まで、記録は二戸市作成資料「これまでの『楽しく美しいまちづくり推進事業』について」により作成した。表3が集計した事柄数と価値数である。事柄数の合計は220、価値数は主体が得られたと考えられるものとし、数は機会150、仲間83、知恵70、賛同58の順であった。なお、主な事柄に対する価値の分類は表4のとおりとした。

表3 楽しく美しいまちづくり事業の価値数

期間	第1期	第2期	第3期	第4期	第5期	第6期	第7期	合計	
	H4年7月～ H6年3月	H6年4月～ H9年3月	H9年4月～ H10年3月	H10年4月～ H12年3月	H12年4月～ H14年3月	H14年4月～ H16年3月	H16年4月～ H18年3月		
事柄数	36	51	25	21	29	39	19	220	
価値数	A(賛同)	18	16	0	3	9	9	3	58
	F(資金)	0	0	0	0	0	0	0	0
	J(仲間)	4	14	14	9	10	19	13	83
	I(知恵)	25	21	2	4	7	8	3	70
	S(場所)	0	0	0	0	0	0	0	0
C(機会)	12	31	22	18	22	30	15	150	

表4 主な事柄に対する価値の分類

事柄	会議等	アンケート ヒアリング	委員委嘱	調査・視察 業務委託	ツアー イベント 講座等	展示・講演会 案内板設置 マップ作製等	懇談会	養成講座 整備事業	報告会 説明会
価値	A(賛同) I(知恵)	I(知恵) C(機会)	J(仲間)	I(知恵)	J(仲間) C(機会)	C(機会)	A(賛同) I(知恵) C(機会)	A(賛同) J(仲間) C(機会)	A(賛同) C(機会)

(2) 市民による主体的な活動のまちづくりスコアブック

図6 よりんせ金田一のまちづくりスコアブック『狐ばなし』金田一弁の語り・大型紙芝居

中心主体は、地域活動グループ・よりんせ金田一であり、地元金田一地区の地域資源を活かした活動をしている。観察現象は、地元の昔話「狐ばなし」の金田一弁の語りと大型紙芝居による活動で、観察期間は平成17年10月から平成19年3月までとした。記録は、代表者へのヒアリング及び事業報告書の資料により作成した。

事柄数は14、価値数は主体が得られたと考えられるものとして機会8、知恵4、仲間と

賛同2、資金1の順であった(図6)。

第2節 まちづくりスコアブックの成果と課題

成果として、主体の行為の作用と量、展開の契機となる作用が視覚化できることである。作用し合う主体間の相関関係を見ることができ、相互作用による行為の展開の契機についても、関係主体の広がりなどから視覚で捉えることができる(図6・注1)。次に、行為や価値の積み上げと展開の契機から、まちづくりの展開に効果的な作用が明らかになることである。これにより目的に沿った施策の実施や、活動の支援に活用できるのではないだろうか。

課題として、観察主体が少ないと相互作用しあう関係主体の情報が限られ全体像が読み解けないことである。改善するためには、複数の主体によるまちづくりスコアブックが必要になる。次に、日記方式で残された記録から作成したまちづくりスコアブックは、主体の行為内容や作用が不確実になり、客観的な記録と言いがたいことである。ヒアリング等により補えるところもあるが、詳細な情報を集めるには労力を要す。現象と同時に記録することが望ましい。次に、価値として設定した6つのうち場所を観察することができなかったことであり、観察方法には工夫が必要だと思われる。最後は、様式の情報量が少ないことで、補助様式により画像の添付など情報量を増やすのが望ましい。

第3節 まちづくりスコアブックから読み解く楽しく美しいまちづくり事業の役割

楽しく美しいまちづくり事業は、表3の価値数から知恵・発想を集めそれを伝えながら共にまちづくりを行う仲間を集める事業であったと読み解ける。第1期、第2期では、地域資源である知恵・発想を集めた。楽しく美しいまちづくり推進委員同士は賛同を重ね強い仲間になったが、第1期では価値の仲間、機会は少なく、作用する他の主体が少なかったと言える。そして、第2期からの仲間、機会の価値の増加は、ツアーやイベントの増加と重なる。それを契機として能動的な作用を行う主体が増えている。地域資源は、人が活用しなければ活かされない。仲間を増やし活用機会も増やしていったといえる。それは、また地域資源の活用方法の提案や見本でもあり、仲間も提案を基に活動を始めていった。よりゃんせ金田一もその団体のひとつである。そして、価値の機会の多さは常にまちづくり自体を発信していたといえる。発信は仲間づくりのきっかけとなったことだろう。地域資源の活用を通じて人と人、人と地域を繋ぐ役割を果たしている。

また、まちづくりの展開を広げるものとし資金の作用が読み解けた。よりゃんせ金田一は、資金を得たことで知恵や発想を実行することができ、その過程で仲間、さらに発表の機会が増えている(図6・注1、2)。資金は、知恵を実際の行動に促し、さらに交流の拡大や活動の自立に向けて効果を示すといえる。

第5章 まとめと提案

第1節 地域資源としての楽しく美しいまちづくり事業の記録

まちづくりスコアブックにより楽しく美しいまちづくり事業を相互作用の経過として記録したことで、事業が人に与えた作用の効果、展開の契機が見えてきた。このように、まちづくりを記録することにより、狙いや効果が明らかになったと言える。楽しく美しいまちづくり事業では、知恵と発想を集め、強い仲間をつくり、活用する側へ促す行為の積み重ねが行われていた。つまり、人が人に対して行った作用の継続が現在に通じているといえる。今後のまちづくりに向けて、記録から読み解かれた活動の成果である人に対する作用の継続を活かし、技能や思いを繋ぐことで、地域資源活用方法もさらに発展し、人と人、人と地域資源の結びつきを高めると思われる。楽しく美しいまちづくり事業をはじめとした二戸市のまちづくりの記録が、次のまちづくりの展開のために活用すべき資源となるといえる。

第2節 二戸市のまちづくりへの提案

今後の提案として、まずは、楽しく美しいまちづくり事業で行われていた、知恵と仲間を集めながら活動を発信する作用の継続である。知恵や発想のストックは、変化の速い社会に素早く対応する手段となり、地域外の知恵や発想はニーズであり展開の幅を広げるために必要である。そして、地域資源を活用する仲間づくりの継続である。多くの市民の活用により地域資源が活かされるが、主体的な活動に至るには多くの作用が必要になる。作用がなければ仲間が増えず停滞や減少を招いてしまうだろう。まちづくりの継続のためにも必要である。次に、市民の自立した活動を促すための効果的な資金の活用である。資金には、知恵や発想を実行に促す作用がある。さらに、資金は活動や交流を拡大させ、自立した活動に展開する契機になる。現在も市民主体の活動を支援する事業を行っているが、次の段階として自立的な活動へ発展する仕組みが必要である。それにも、やはり行為を行う人への作用が必要である。自立する意思を育て、方法を提案し導く作用の積み重ねが必要になる。

さらに、地域資源はまちづくりを行う人と人を繋いでいた。地域内外の人が多く繋がることで相互作用が高まるだろう。これまでは、多くの地域資源を各々活用していたが、今後は一つの地域資源を媒介に多くの人が繋がる視点も必要となるだろう。地域資源をどのように活用するかに加え、地域資源で人を、地域を、二戸市をどのように活かすかを考えることで地域への思い、二戸市への思いが継続されるのではないだろうか。

おわりに

まちづくりスコアブックでは、人の作用により活動と交流が拡大する展開を観察することができた。課題もあるが、現象と共に記録することで作用の効果も明確になり、狙いに合わせた作用を実施することが可能になるのではないかと。今後、行為や価値の類型の見直しや、観察方法の工夫によりまちづくりの展開の詳細が読み解けることだろう。まちづくりでは多くの主体との合意形成が重要になる。相互作用の効果を高めるためにも、まちづくりスコアブックによる記録、そこから読み解ける展望の可能性は高まるだろう。

《引用・参考文献・ホームページ一覧》

- ・G. シュテラー、I. コンツァック、H. デブラー(1993)「ボールゲーム指導事典」大修館書店
- ・新井潔、出口弘、兼田敏之 他 (1998)「ゲーミングシミュレーション」日科技連出版社
- ・兼田敏之 (2005)「知的エージェントで見る社会 I 社会デザインのシミュレーション&ゲーミング」共立出版
- ・真板昭夫、比田井和子、高梨洋一郎 (2010)「宝探しから持続可能な地域づくりへ 日本型エコツーリズムとはなにか」学芸出版社
- ・二戸市 (2007)「これまでの『楽しく美しいまちづくり推進事業』について」
- ・早稲田大学 後藤春彦研究室 後藤春彦、佐久間康富、田口太郎 (2005)「まちづくりオーラル・ヒストリー 『役に立つ過去』を活かし、『懐かしい未来』を描く」水曜社
- ・ヘンリー・サノフ (1993)「まちづくりゲーム 環境デザイン・ワークショップ」晶文社
- ・石原武政、西村幸夫 (2010)「まちづくりを学ぶ ー地域再生の見取り図」有斐閣
- ・齋藤純一郎 (2007)「楽譜が読める！音楽記号辞典」ナツメ社
- ・二戸市 (1995)「風と土、山と川、森と人がつくった宝 宝とともに生きる二戸のまちづくり 楽しく美しいまちづくり事業計画書」二戸市
- ・二戸市 (1999)「風と土、山と川、森と人がつくった宝 宝とともに生きる二戸のまちづくり 楽しく美しいまちづくり事業」二戸市
- ・「二戸市物語」編集委員会 (2011)「二戸市物語」二戸市
- ・NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会 (2013) NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会 全国大会論文報告集 2013 年春号
- ・志村秀明 (2003)「住民主体のまちづくりデザインゲームによるまちづくり支援手法に関する研究」早稲田大学博士論文
- ・二戸市 (2007)「二戸市総合計画【資料編】」二戸市
- ・よりんせ金田一 (2006)「このへの民話 二戸狐ばなし」よりんせ金田一
- ・首相官邸「まち・ひと・しごと創生本部」(2014/12/20)
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/sousei/>
- ・一般財団法人地域活性化センター「平成 21 年度 地域活性化事例集 地域資源を活かした地域の活性化」 (2014/12/20)
http://www.chiiki-dukuri-hyakka.or.jp/1_all/jirei/2010_tiikisigen/index.htm
- ・五三健編著「SCORE BOOK BASKETBALL [タイム方式]」成美堂スポーツ出版
- ・財団法人日本ソフトボール協会編「SCORE BOOK SOFTBALL」成美堂スポーツ出版