

## 多世代・多文化の住民交流のためのプラットフォーム形成

～ユニバーサル・インプロビゼーションを

活用した共生的まちづくり～

埼玉県和光市 林 敬之



### はじめに

今日、地域にとって大きな変革が求められている。人口急減・超高齢化という我が国が直面する大きな課題に対し、移住政策を行う自治体は、この3年で5倍ほどに増え、全国各地で人口の争奪戦が起こっている。わがまち和光市においても、地方と東京圏の狭間で、どのようなまちを目指していくのか、大きな転換期を迎えているが、果たして他の自治体と同じように、人口流入のための移住政策を推進することが本当に正しいかは疑問である。

オリンピックを皮切りに、国際化が進むなど、日本社会は目まぐるしい早さで変化しており、今まで起こり得なかった様々な問題が今後発生していくだろう。その中には、国全体で一丸となって対応していかなければ解決できない問題も少なくないはずである。そして、国全体で問題を解決するには、社会的空間としての地域それぞれが大小を問わず、特性を活かし、連携・機能していくことが必要である。また、それを実現するには、まちに居住する多世代・多文化の住民それぞれが繋がり、愛着を持ち、コミュニティを形成していくことが重要である。

しかし、居住地以外に生きがいの場所を見出し、地域離れの状態にいる人々が少なくないのが現状である。この問題の背景として、現在、行政と住民の思考のギャップが著しいことが一つの要因であり、今後のまちづくりにおいて、人々を取り込む社会的包摂機能を持たせるには、分かりやすく馴染みやすいテーマ設定が必要となると考える。そして、そのテーマを共有し、円滑なコミュニケーションのもと、行政と住民が信頼し合い、それぞれの特性を活かして積極的な行動を起こしていく。そのようなまちづくりを今後行っていきたい。

そのため、本稿においても、住民に伝わりやすい内容で構成し、本稿をきっかけに新たな想いをを持った人々と、行政との繋がりが生まれることを期待し、多世代・多文化の住民それぞれが繋がることのできるまちづくりについて考察する。

## 第1章 研究の背景と課題

### 第1節 和光市の概要

和光市は埼玉県南部に位置し、東京都板橋区・練馬区に隣接している、面積11.04平方キロ、人口約8万人の小さな都市である。市内には、南北を外郭環状道路が、東西を国道254号線（川越街道）が通り、鉄道網として、市内の中心にある和光市駅を東京メトロ有



図1 和光市全域図

楽町線・副都心線、東武東上線が乗り入れている。都心への交通の便が非常に良く、その利便性から、住宅都市として急速に発展してきた。(図1参照)

市民の平均年齢は40.1歳と埼玉県で2番目に若く、人口減少時代の我が国では珍しく、総人口はここ20年間で約40%増加している。また、市内には日本で唯一の自然科学の総合研究所である理化学研究所があり、多くの外国人研究者が和光市を訪れることもあり、外国人人口については200%近くもの増加が確認できる。さらに現在、市内5地区で土地区画整理事業を実施しており、そのうち4地区が住居系の区画整理事業であるため、今後、ハード整備が進んでいけば、和光市への人口流入がさらに促進されることが予想される。

以上のことより、和光市は交通の便が良く、多世代・多文化の住民が共生するまちといえる。しかし一方で、現状、転入人口とほぼ同水準の転出が起きていることが社会動態の図からも確認できる。(図2参照)

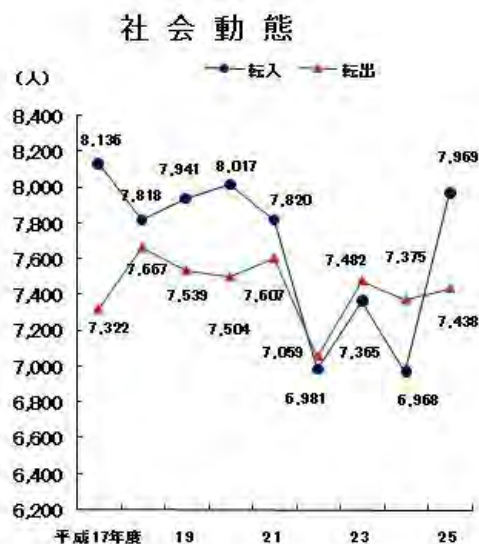


図2 転入・転出数 (統計わこう)

## 第2節 和光市の人口増から見るまちづくりの現状と課題

### (1) 住民意識調査結果からの考察

平成23年3月発行の和光市総合振興計画で公表している市民意識調査によれば、「あなたは、和光市全体のできごとや動きにどの程度関心をお持ちですか」の問いに対し、「あまり関心がない」「関心がない」の回答が全体の83.7%を占めている。また、「あなたが市に対して誇りや魅力を感じる場所はどこですか」という問いに対し、一番多く票を集めたのは「都心への交通の便の良さ」という回答であった。この回答は、群を抜いて票が集まっており、「地域のコミュニティが活性化されている」という回答の約20倍の得票数を叩き出した。

以上の調査結果から考察するに、和光市の人口は順調に増加しており、多世代・多文化の住民が集まってはいるものの、住民の多くが地域に向ける愛着は高いとは言えず、愛着の低さが、高い水準の転入人口へ少なからず影響していることは明瞭である。

また、地方から移住してきた人々の多くも、「このまちの人々とういう生活がしたい」という「積極的居留意思」ではなく、「都心に近く便利で、比較的居住費が安価である」等の「消極的居留意思」から和光市への居住を選択していることが伺える。

つまり、和光市はハード的な要因で、人口増加が起こってはいるものの、その中には地域に対する愛着が薄い住民が多数存在し、地域コミュニティが醸成されていない部分がある。そして、この問題を放置すると、災害時の危機的状況への対応力の低下、まちの没個性化、出生率の低下、治安の悪化など、様々な悪影響が発生することが予想される。やはり、地域の人々を繋いでいくことが、まちにとっては最重要事項であ

ると考える。

## (2) 仮説

先述のとおり、地域の人々が繋がっていくことが大切ではあるが、多世代・多文化の和光市の人々が、対話を重ねることで深く繋がっていくのは難しい。例えば、「来日したばかりの日本語が話せない画家」、「落語と散歩が大好きな80歳男性」、「漫画家を目指し、毎日漫画を描いている小学2年生の女子」、「ロックとお酒に人生を捧げている地元のお父さん」などの多様な人々が、「対話」というツールを活用して深く繋がっていくのは非常に困難である。

対話といういわゆる「言語表現」は、既に存在するコミュニティを深めるためのツールであって、多世代・多文化の人々を新たに繋げるためのツールとしては効果的ではない。では、どのようなツールが有用なのだろうか。言葉を必要としない「身体表現」ではどうであろう。

人は古代より、音楽、演舞、絵画などの身体表現を行うことで共同体意識を高めてきた歴史がある。現に、音楽の歴史を持たない民族はほぼ存在しない。身体表現を通じて他者と繋がり、他者と共に空間や物質をつくり上げることは人々の日常であり、生活に密着していた。それがいつしか、これらは芸術活動と呼ばれ、芸術表現は一部のアーティストだけのものとなり、大衆はそれを享受するだけという一方向化が進んでいった。

現在、IT化やグローバル化が進み、芸術表現の場に足を運ぶことなく、YouTubeや各種SNSなどで容易に音楽などの芸術に触れることが可能となった。しかし、これらの一般化が進んだ分、表現する側と享受する側のギャップはさらに深まり、芸術表現の一方向化は色濃くなっている。

モノの豊かさよりも、目に見えない心の豊かさを持つことが必要とされる今こそ、芸術表現を一方向的に享受するだけでなく、自ら創造することの意義や潜在性・社会性を原点に戻り見つめ直し、これらを双方向型コミュニケーションのツールとして活用できないか、という考えより、

「音楽を中心とした身体表現（芸術表現）が、多世代・多文化を繋ぐ有効なツールと成りえるのではないか。」

という仮説を立てた。

では、どのように身体表現の世界に入り、芸術表現を行っていけば良いのだろうか。

## 第2章 研究の目的と方法、主となるターゲットについて

### 第1節 研究の目的

本研究は、多世代・多文化の住民が芸術表現をツールとして繋がっていくための「場」と「手法」を明らかにすることを目的とし、「芸術・つながりあふれる明るいまち」としての姿を提案する。具体的な目的は以下の2点である。

- ①多世代・多文化の人々を広く受け入れ、繋がりを容易に持つことができる芸術交流の手法を確立する。
- ②持続可能で魅力的な、芸術表現のプラットフォームの形を提案する。

(図3参照)

これらを確認することで、まちの個性が明確化され、社会的包括機能が生まれ、将来的に積極的居住意思を持つ人々の移住を促進することにも繋がると考える。

### 第2節 主となるターゲット

主となるターゲットは、「人との繋がりを求めている住民・アーティスト」とした。地域イベントを行うと、地域で繋がりたいと考え、きっかけを探している人々の多さに気づくことが多い。自分からきっかけづくりを行うことは困難だが、きっかけが提供されれば、積極的に享受したいと考えている人々が、市内にも多く存在する。

また、都内での活動を目的に、地方や海外から上京をした、もしくは上京を検討しているアーティストの中にも、「活動の場」と「人との繋がりを求めているアーティストが多く存在する。都内で活動しているアーティスト100人にアンケート調査を行ったところ、「活動の場があれば参加したいですか。」と問いに対して、「無報酬でも、自身のPRになる、人との繋がりができるのであれば参加したい。」との回答は6割を超えていた。

芸術活動のプラットフォームを形成するには、これらの人々を繋ぎ合わせる手法が必要になるが、より深い関係性を構築するには、従来の「アーティストがパフォーマンスを行い、観客がそれを享受する」という一方的なコミュニケーションではなく、芸術的経験のない住民が、アーティスト活動に参加して、相互的なコミュニケーションを行うことができる仕組みが求められる。

次章では、アーティストと住民の芸術活動スキルのギャップを埋め、住民が容易に芸術活動の当事者になるための、「ユニバーサル・インプロビゼーション」という手法を提案し、考察していく。

## 第3章 芸術資源を活用したユニバーサル・インプロビゼーションの考察

### 第1節 ユニバーサル・インプロビゼーションの定義

ユニバーサル・インプロビゼーションは、一般的な・万人共通のという意味のユニバーサル

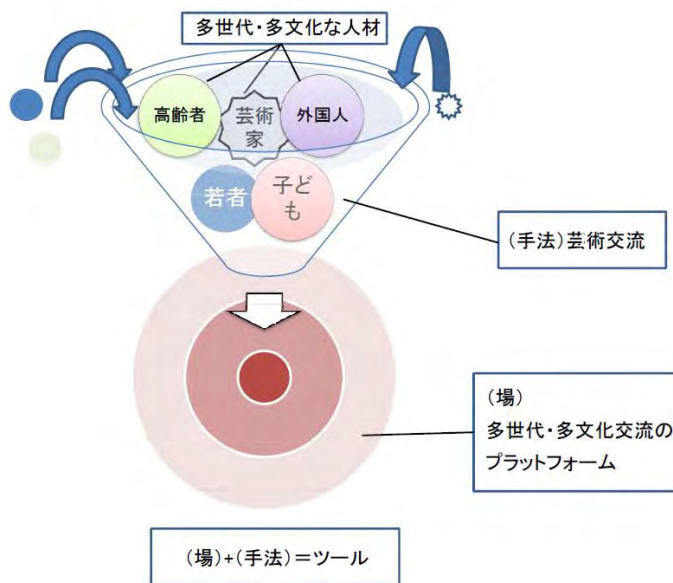


図3 多世代・多文化交流のための「場」「手法」ダイアグラム



図4 ユニバーサル・インプロビゼーションイメージ図

(Universal) と、即席にやること・即興 (Improvisation) という意味の単語を結合させた、造語であり、「年齢、国籍、性別、障害の有無、上級者・初級者に関わらず、誰でも容易に参加できる即興芸術手法のこと」と定義した。音楽を中心に、他分野の芸術とのコラボレーションを行う。(図4参照)

次に、ロナルド・メイスが提唱するユニバーサル・デザインの原則を参考に作成した、ユニバーサル・インプロビゼーションの7原則を提示する。

#### ユニバーサル・インプロビゼーションの7原則

- ①公平性：誰でも公平に参加できること (Equitable Use )  
年齢、国籍、性別、障害の有無、上級者・初級者に関わらず、全ての人が参加できること。
  - ②自由性：行う上での自由度が高いこと (Flexibility in Use)  
どのような芸術手法・楽器でも参加できること。
  - ③単純性：単純で直観的に行うことができること (Simple and Intuitive )  
サイン等を使用して、初めての人でも参加しやすい手法で行うこと。
  - ④明確性：参加のための情報が簡単に理解できること (Perceptible Information)  
情報の可視化等に配慮し、分かりやすくすること。
  - ⑤寛容性：周りの芸術に寛容であること (Tolerance for Error )  
禁止事項はない。周りのミスにも寛容であること。
  - ⑥持続性：身体への負担が軽く、楽に行えること (Low Physical Effort)  
参加者が無理なく、それぞれのペースで行えること。
  - ⑦空間性：周辺に配慮した空間と大きさが確保されていること (Size and Space for Approach and Use )  
音量や動線について配慮すること。
- 以上の原則は、後述する実証実験の分析時に使用した。

#### 第2節 ユニバーサル・インプロビゼーションの手法

ユニバーサル・インプロビゼーションを行う場では、指揮者を置き、指揮者のサインに合わせて参加者が音を鳴らし、即興で音楽を奏でる。指揮者はワークショップ時のファシリテーターのような役割を担い、音楽を調整し、促進する。そして、その場で生み出された音楽に合わせて、ライブペイントや演劇・ダンス・映像・書道など、他分野のアーティストが即興芸術パフォーマンスを行う。

指揮者は、ユニバーサル・インプロビゼーション指揮者サイン図のとおり、8つの音に対して、サインを用いて参加者へ指示を出す。(図5参照：GOROLI フェス実行委員会

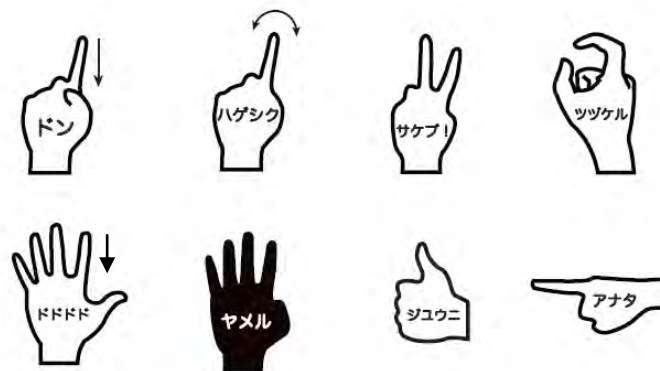


図5 ユニバーサル・インプロビゼーション指揮者サイン図

作成)

例えば、指揮者が人差し指を掲げた場合は、降ろしたタイミングで、参加者は音を「ドン」と一発鳴らし、人差し指を振れば参加者は音を激しく鳴らす。指を差された人は自由な音を鳴らし、手のひらを向けられたら音を出すのを止める。などの方法であり、指揮者の動きに集中する必要があるため、参加者は適度な緊張感を持って参加することとなる。

### 第3節 実証実験からの考察・効果測定

ユニバーサル・インプロビゼーションのまちづくりにおける効果を測定するため、3回の実証実験を行った。以下がイベント概要と検証結果である。

表1 実証実験一覧表

	和光市コミュニティカフェ 手づくりマルシェ	えちご山 GOROLIフェス	3公園を巡る スタンプラリー
日時	平成27年8月30日(日) 午前11時～午後3時	平成27年9月26日(土) 午前11時～午後8時	平成27年10月4日(日) 午前10時～午後4時
参加者数	約30名 (幼児30% 児童20% 大人50%)	約200名 (幼児20% 児童50% 大人30%)	約300名 (幼児10% 児童70% 大人20%)
運営スタッフ	7名 (市内3名、市外4名)	15名 (市内5名、市外10名)	16名 (市内12名、市外4名)
開催回数	ユニバーサル・インプロビゼーション2回開催	ユニバーサル・インプロビゼーション3回開催	ユニバーサル・インプロビゼーション12回開催
主な参加者	主催者が集めたものづくりアーティストとカフェの一般客	近隣小学校の生徒、スタッフの関係者、ファミリー層の近隣住民	当日県営公園を利用して来た児童

#### (1) 和光市コミュニティカフェ 手づくりマルシェ

<イベント概要>

ストロー笛・カズー・マラカスなどの楽器づくりワークショップを行い、作成した楽器を使用して、2回のユニバーサル・インプロビゼーションを行った。会場には、直径30cmの円形サインボードを張り出し、イベント終了時には次回9月26日のイベント告知を行った。

<イベント開催後の分析> (表2参照)

A②:アーティストの参加が少なく、分析不可

A④:サインボードが小さく、可視化の明確性が必要

A⑦:可視化の明確性の確保には十分な空間が必要

以上の分析結果より、次回の実証実験時には、多分野のアー

表2 7原則分析表A

イベント	A 8月30日(日) 手づくり マルシェ
7原則	
①公平性	○
②自由性	—
③単純性	○
④明確性	△
⑤寛容性	○
⑥持続性	○
⑦空間性	△

ティストを召集し、自由性の検証が必要であるとの課題が抽出された。また、可視化の明確性を確保するための取り組みを行うことが必要となった。

そのため、次回イベントでは、ライブペインターやダンサーへの参加要請を行い、可視化の明確性を確保するため、直径1mの円形サインボードを用意し、ペイントワークショップを行うこととした。本ワークショップは、子どもを主な対象者とし、出音のイメージを促進可能な描画方法を検討し、実行することとした。(表3参照:GOROLIフェス実行委員会作成)

表3 ペイントワークショップ用サイン一覧表

	<p>意味：音を一回鳴らす。 描き方：人差し指に絵の具をつける。<b>指ハンコ</b></p> <p style="text-align: right;">必要なもの：紙皿</p>	
	<p>意味：音をたくさん鳴らす。 描き方：手のひらに絵の具をつける。<b>手形</b></p> <p style="text-align: right;">必要なもの：紙皿</p>	
	<p>意味：このサインを向けられた人は音を鳴らすのをやめる。 描き方：なし（なにも描かない）。</p>	
	<p>意味：このサインを向けられた人は音を鳴らす。 描き方：絵の具に輪ゴムをつけてゴム鉄砲で飛ばす。</p> <p style="text-align: right;">必要なもの：紙皿、輪ゴム</p>	
	<p>意味：音を鳴らし続ける。 描き方：クレヨンで一筆書き。ヤメルの合図までつづける。</p> <p style="text-align: right;">必要なもの：クレヨン</p>	
	<p>意味：叫ぶ。 描き方：キスマークのハンコ。</p> <p style="text-align: right;">必要なもの：紙皿、消しゴムハンコ</p>	
	<p>意味：激しく音を鳴らす。 描き方：絵の具をつけたボールをぶつけて描く。</p> <p style="text-align: right;">必要なもの：紙皿、大小さまざまなボール</p>	
	<p>意味：自由に演奏する。 描き方：上記のやり方の好きなものを自由に使って描く。</p>	

## (2) えちご山GOROLIフェス

### <イベント概要>

直径1mの円形サインボードを用意し、3回のペイント・楽器づくりワークショップを経て、召集したミュージシャン・ダンサー・ペインター等のアーティストと一般参加者による3回のユニバーサル・インプロビゼーションを行った。

会場にはリサイクル品である楽器、鍋、建設廃材、竹などを配置し、様々な音色を体験できる場を整備した。また、閉鎖した公園の廃材である、ポリカーボネート製バスケットボールボードをライブペイント用のキャンバスとして活用するなど、廃材利用についても積極的に行った。なお、前回のイベントから6名のリピーター参加があった。

### <イベント開催後の分析> (表4参照)

B②:自由性課題解消 (描画・演舞・音楽)

B④:明確性課題解消 (可視化)

B⑦:空間の許容範囲についての事前分析が必要

前回の課題を踏まえたイベントを行うことで、前回挙げた自由性と明確性の課題については解消された。今回新たに発生した課題は、空間の許容範囲についての事前分析の必要性である。狭い空間での大きすぎる音量や、想定数以上の参加者など、許容範囲を超える音や参加者の存在等はスムーズなユニバーサル・インプロビゼーションの活動を阻害するため、イベント開始時には空間の許容範囲を事前に分析してから開催することが必要であることが明らかになった。

表4 7原則分析表B

イベント	B 9月26 日(土) Gorol iフェス
7原則	
①公平性	○
②自由性	○
③単純性	○
④明確性	○
⑤寛容性	○
⑥持続性	○
⑦空間性	△



写真1 ペイントワークショップの様子



写真2 指揮者によるサイン指示





写真3 来日アーティストによる  
ライブペイント



写真4 参加者の様子①

写真5 参加者の様子②

(3) 埼玉県営和光樹林公園・練馬区立大泉さくら運動公園・都立大泉中央公園 3公園を巡るスタンプラリー

<イベント概要>

毎年開催している上記3公園合同イベントのテーマを今年度、ユニバーサル・インプロビゼーションと設定し、市主催で開催しているハーブ講座の生徒達と協働で運営した。

花の種を使った楽器づくりワークショップを行い、作成した楽器を使用したユニバーサル・インプロビゼーションでのパレードで花壇まで移動し、種まきを行う、という一連の流れを12回行った。サインボードについては、GOROLIフェスで作成したものを利用した。

<イベント開催後の分析> (表5参照)

C⑦:空間性課題解消 (楽器制作・設置物再検討)

事前に許容範囲の分析を行い、音量等に配慮したことにより、空間性の課題が解消された。

(4) 実証実験まとめ

全3回の実証実験を通して、高齢者の参加が少なかったため、今後は、参加者の20%以上が高齢者のケース等についても分析していきたい。高齢者と子どもが空間を共有し、交流することが可能であれば、超高齢社会を活気づけるために有効な要因となると考える。

表5 7原則分析表C

イベント	C 10月4 日(日) スタンプ ラリー
7原則	
①公平性	○
②自由性	○
③単純性	○
④明確性	○
⑤寛容性	○
⑥持続性	○
⑦空間性	○

また、実証実験を経て、新しく、「日本語が話せないカナダ人画家のローレンスさん」と「地元のお父さんの本田さん」などの、これまでまちの中で繋がるのが困難であった、新しい人と人の繋がりが生まれていった。自分なりの表現を行い、現場にいる人々の力で即興作品をつくり上げ、その過程を共有することで、人々が徐々に繋がっていく様子が確認できた。また、リピーターや協力スタッフも3回を通じて増えており、ユニバーサル・インプロビゼーションの場を継続していくことにより、さらなる人々の繋がりが発生していくことが予想される。



写真6 ローレンスさんと本田さん

#### 第4章 芸術表現によるまちづくりの可能性

第2章で立てた目的に対して、以下が研究の結果から明らかになった。

**多世代・多文化の人々を広く受け入れ、繋がりを容易に持つことができる芸術交流の手法**とは、サイン、サインボードなどのツールや、ペイント・楽器づくりなどのワークショップ等を活用し、準備なく参加できるユニバーサル・インプロビゼーションが有効である。そこに集まる人々でのみ生まれる刹那的な即興作品。それをつくり上げる過程で、現場の空気感を纏い、どのように自分なりの身体表現を行うのか。バケツを叩くのか、笛を吹くのか、踊るのか、ギターに触れてみるのか、それぞれは小さな選択ではあるが、選択を行っていく過程で自らを見つめ、ユニバーサル・インプロビゼーションを行うと、他者の選択や身体表現から新たな気づきが生まれる。他者の世界観を知ることは、自己の世界観を広げていき、その世界観を持ち身体表現を行う行為は、芸術表現と言える。そして、その芸術表現で他者と繋がることは、目に見えない心の充足感や幸福感へと繋がる。

また、**持続可能で魅力的な、芸術表現のプラットフォームの形**とは、芸術に特化した受け皿に対し、様々なアーティストが集まり、リスクなく多様な芸術活動を行うことができる場であり、繋がりを求めている人々が多様な芸術に触れ、それを体験することによって、自然に人と人とが繋がることのできる場所である。

活動の場を求めているアーティストや、繋がりを求めている住民など、新しい参加者を懐深く受け入れ、参加者が場をプロデュースする企画者やスタッフへ移行していくための継続性が今後の広がり形成していく上では必要となってくる。市内にも、北京オリンピックで活躍した伝統太鼓団体や大型フェス等で活躍する地元密着型パーカッションバンド、アマチュアバンド日本一を決める大会で優勝したポップスバンドなど、国外・国内で活躍するアーティストが多数存在する。これらの個性的なアーティスト達と住民が共に芸術作品をつくりあげることのできる環境づくりを推進していきたい。

##### (1) 子どもに対し期待される効果

和光市出身で一番の有名人は「清水かつら」という大正初期に活躍した童謡歌人で

ある。市内各所に歌碑があり、市内循環バスにも、歌にちなんだデザインが施されるなど、様々な場面で歌が使用されている。子どもの頃から、芸術に「触れる」だけではなく、自らがアーティストとして芸術活動を「行う」機会を多く作ることは、クリエイティブな視点を生み、様々な問題解決のための思考力や考察力、洞察力を伸ばすことにも繋がり、教育の面でも有効である。多くの人と触れ合う経験から、夢を持ち、将来、芸術分野での第一人者が和光市から再度輩出されることにも期待したい。

#### (2) 高齢者に対し期待される効果

高齢者と子どもの空間共有としての交流は、双方に新しい世界観を生み、学びを深めていく。高齢者がそれぞれの経験や日本固有のオリジナリティを持つスキルを若い世代に継承していくことは非常に重要であり、超高齢社会を活気づけるための有効なきっかけともなるだろう。また、ユニバーサル・インプロビゼーションが持つ、「指揮者のサインを理解して即座に音を出す」という瞬間判断性は脳の活性化を促し、認知症などの予防や遅延化等への健康寿命延伸効果も期待できる。

#### (3) 外国人に対し期待される効果

ユニバーサル・インプロビゼーションが持つ、言葉を不要とする異文化受容力は、今後インバウンドなどでさらに増大するであろう外国人との交流を促進する。現在、観光型だけでなく体験型の旅行スタイルの人气が高まっているため、地域でつくり上げる芸術作品に準備なく参加が可能で、日本人との交流を持つことができる点等をPRし、今後は、外国人をメインターゲットに、外国人と住民の交流を目的とした取り組みに関しても行っていきたい。

### おわりに

現在、居住の場としてゲストハウスやシェアハウスを選択する人々が増えている。分野に特化したコンセプトを持つこれらの居住地には、そのコンセプトに共感し、興味を持った人々が、積極的居住意思からの居住選択を行い、集まっていることが、「渋家」や「ギークハウス」などのシェアハウス居住者にヒアリングした結果、明らかになった。そして、時にコラボレーションを行い、それぞれのアーティスト活動に影響を与え合っている。それは、そこに居住することで初めて生まれる貴重な体験である。

「まち」の単位でも同様のことが言える。今回明らかにした「場」と「手法」を和光市として最大限活用し、コンセプトを明確化し、オリジナリティを高め、広くPRすることは、個性的なスキルやアイデアを持つ人々を市外から集めることにも繋がる。そして、参加者が次第に指揮者や企画者へとシフトしていき、集まる人々が自由な発想でまちづくりの場をプロデュースしていくようになれば、日々違った芸術を体験できることへと繋がり、まちとしての個性は強まり、「芸術・つながりあふれる明るいまち」へと近づく。そして、継続することによって、表現者で溢れる日常性がまちに定着すれば、和光市は「日本一芸術家のたまごが集まるまち」となる可能性も増していく。

和光市には、年に数回しか使用されていない市庁舎市民広場をはじめとして、活かすべき場や人々が多く存在している。今後も、実証実験等で生まれた繋がりをさらに広げていき、多様な芸術作品を日々つくり上げていくプラットフォームを、和光市で

しかできない体験、人との出会い・繋がりを、行政として積極的に作りあげていきたい。(図6参照)



図6 ユニバーサル・インプロビゼーション プラットフォームイメージ図

最後に、本研究をご指導くださった早稲田大学教授・地域リーダー養成塾主任講師の後藤春彦先生、地域リーダー養成塾関係者の皆様、アンケートにご協力頂いた高円寺ミッションズ・吉祥寺シルバーエレファント・朝劇下北沢の出演者の皆様、ヒアリングにご協力頂いた渋谷家・ギークハウスの住人の皆様、GOROLIフェス実行委員・和光＊花樹林の皆様、第27期塾生の皆様、そして地域リーダー養成塾へ快く送り出し、多くのご協力を頂いた和光市の皆様に心よりお礼申し上げます。

<参考文献等>

第四次和光市総合振興計画

ロナルド・メイス ユニバーサル・デザインの7原則

和光市 市民意識調査

<http://www.city.wako.lg.jp/home/shisei/kihonseisaku/5699/10477.html>

首相官邸ホームページ まちひとしごと

[http://www.kantei.go.jp/jp/headline/chihou\\_sousei/](http://www.kantei.go.jp/jp/headline/chihou_sousei/)