

米百俵プレイス 人づくり・学び・交流エリア(仮称) 「子どもラボ・若者ラボ」連携ワークショップ第1回・2回 開催報告

長岡市では、大手通坂之上町地区市街地再開発事業の実施にあたり「米百俵プレイス 人づくり・学び・交流エリア」(仮称)の整備を進めています。令和5年の先行オープンに向けて、特に小学生～大学生を対象とするプログラムを検討するため、学生・市民・4大学1高専・研究者・産業人・任意の支援団体・行政などの代表者が連携の可能性を話し合う、全3回のワークショップを企画しました。

第1回は令和3年2月16日(火)に、第2回は17日(水)に開催され、活発な議論が行われました。

はじめに 米百俵プレイスに関わる人が連携していくための土壌づくり

■組織を超えて協力するために

このワークショップは、【共創(きょうそう)】によって米百俵プレイスに新しい価値を生み出すために企画しました。

共創とは、異なる立場や業種の関係者(ステークホルダー)が協力して、互いの知識や技術、アイデアを交換し、共に新たな価値を創造することです。

やっていることや考え方が異なる人や組織が、共に社会を動かすアクションを起こしていくためには、「どんな未来を目指すのか」「自分はその中で何をするのか」に関わる人全員がわかっていることが重要になってきます。

この土台を作るために、今回利用することを決めたのは、図解総研が開発した「パーパスモデル」(図2)というツールです。

図解総研；<https://zukai.co/>

■長岡ならではのパーパスモデルをつくり、みんなの想いを可視化したい

パーパスモデルは、特定の事業やプロジェクトにおいて、関わる人それぞれの役割と目的、みんなの共通目的を整理・可視化するためのツールです。これまでに、数多くの国内外の最先端事例を調査しながら開発されました。

長岡市でもこのモデルを使って、全3回のワークショップ(図3)で、関係者の想いを可視化しながら「私たちのパーパスモデル・第1弾」を完成させることを目指します。

このワークショップが、米百俵プレイス、長岡の未来を考えるきっかけになるように、取り組んでいきます。

趣旨

2023年に中心市街地に先行オープン予定の(仮称)米百俵プレイス「人づくり・学び・交流エリア」における、プロジェクトの理想的な姿を最適な図解技術(パーパスモデル)を用いて整理する。その方法として主要関係者が参加するワークショップを実施、関係者間の合意形成をはかる。

図1「ワークショップをなぜ行うのか」

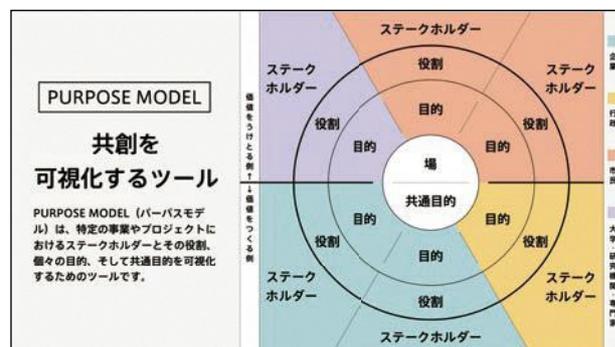


図2「パーパスモデル」



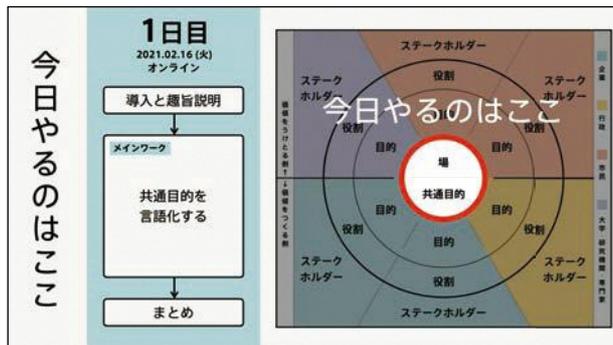
図3「ワークショップ、各日の内容と目標」

第1回

2月16日（火）13時～15時30分 @NaDeC BASE

参加者：33名

市内大学の研究者、学生、市民、企業経営者、長岡商工会議所、市民協働センター、CLIPながおか、NAZE、市役所（中心市街地整備室、商工部、国際交流課、中央図書館、ながおか・若者・しごと機構推進課、まちなかキャンパス長岡）



会のはじめ、中心市街地整備室から再開発事業の概要が説明されたあと、今回ワークショップのファシリテーションをする図解総研が趣旨を説明しました。首都圏は緊急事態宣言下ということで長岡来訪は叶わず、東京からのオンライン参加です。ZOOMを使い、会場内の大型モニターに資料を投影しながら進めていきました。

まずは今回のワークショップの目的をあらためて確認し、ワークショップを通して作成する「パーパスモデル」の活用法や見方を、「宗像国際環境会議」（福岡市）「Waag technology & society」（アムステルダム・図4）などの事例を紹介しながら具体的に説明します。参加者は、国内外で行われている共創の最新事例について、熱心にメモをとる姿もみられました。

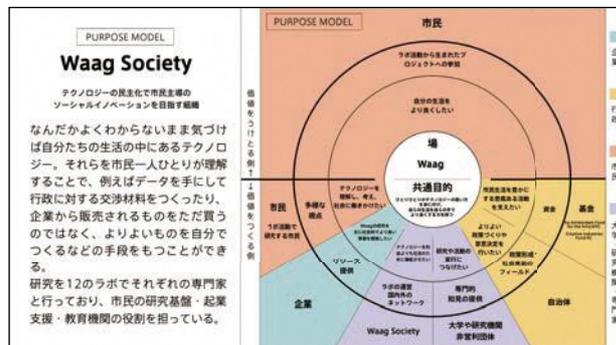


図4「Waag technology & society」のパーパスモデル

第1回の目標は、参加者全員で、子どもラボ・若者ラボのパーパスモデルの中央部「共通目的」を言語化すること。いよいよ本格的なワークショップに入ります。

■「共通目的」のタネをつくるワーク開始

ワークショップのはじめの問いは、「あなたが1年間、自由な時間があったらどんな経験がしたいか」。あらかじめ参加者はA～Fの6チームにわかれて着席していますが、まずは個人ワークです。黄色の付箋を使い、問いに答えていきます。5分間書き出したあと、自己紹介も兼ね、回答をチームメンバーに発表しました。



図5「Cチームの回答とまとめ」

<個人回答の一部>

三味線がしたい/読書/出家したい/金融のことを学びたい/小説を書く/キャンプ場つくる/巨木巡り/体を鍛える/別の仕事を体験したい/花を育てる/Vリーグでバレーのコーチ/外国人の友達をつくる/大学に再入学/年代の違う人と話したい/英語の勉強/ぼーっとしたい/農家体験/セルフビルドの家づくり/家族とたくさん話す/知らないままでも暮らす/資格をとりたい

各人の回答が出揃ったところで、チームで回答をグルーピング。ピンク色の付箋を使って傾向をまとめていきます。Cチームでは、「温泉めぐり」「自転車で日本一周」といった回答を「現実逃避したい」という言葉で、「アプリ開発したい」「ガンプラしたい」といった回答を「つくるに没頭したい」という言葉でまとめました。（図5）

他チームも、各人の回答をもとにグルーピング。やってみたい経験をまとめる言葉を作り、図6のような31の言葉にまとめられました。

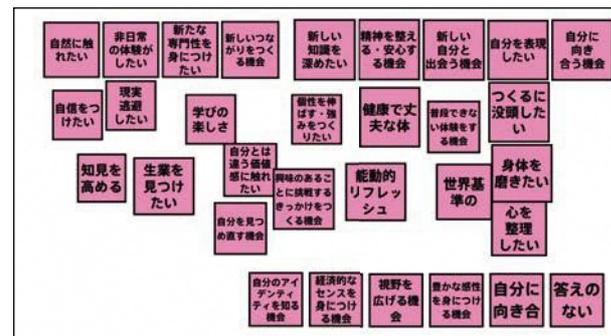


図6「全6チームのグルーピングまとめ」

ここで集まったピンク色の付箋は、パーパスモデルの中央部、「共通目的」をつくるタネになります。

■子どもラボ・若者ラボが提供できる「機会」とは

タネをどうやって「共通目的」に成長させるのでしょうか。図解総研から、共通目的は、30字程度の言葉で「誰が」「何を」「どのように」「どんな状態」になるのかを考えることで導き出せると説明がありました。具体的に、「Waag technology & society」(図7)などをみながら共通目的の構造を理解していきます。

そしていよいよ、子どもラボ・若者ラボの共通目的をチームごとに考えます。ここで前半のワークショップでまとめたピンク色の付箋が活かされます。

黄色の付箋に書かれた各人がやってみみたい経験は、大人だけではなく、子どもや若者にとっても必要な経験のはず。これを、子どもラボ・若者ラボで提供する「機会」ととらえて、言語化するのです。

チームごとにピンク色の付箋(図6)をみながら、「何を」「どのように」という言葉に分解。「どんな状態」の部分は、米百俵プレイスのコンセプトから、「～な力を育む、～する力をつける」にするとよいと図解総研からアドバイスがありました。(図8)

各チーム悩みながら言語化し、発表された共通目的は図9のようになりました。ここで、2時間半に及んだワークショップ第1回は終了。参加者から生まれた言葉をさらに概念化し、まとめたものが図10です。第2回ワークショップでは、この共通目的をもとに、パーパスモデルの完成を目指します。

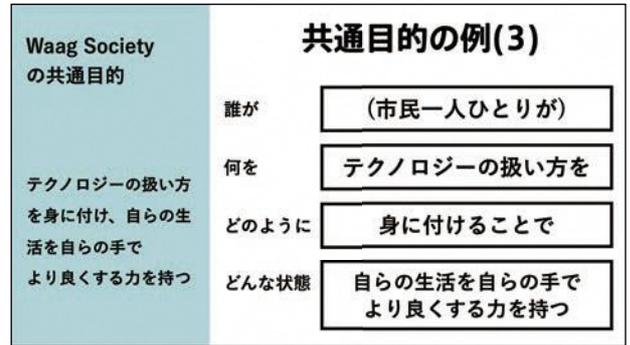


図7「Waag technology & society の共通目的」

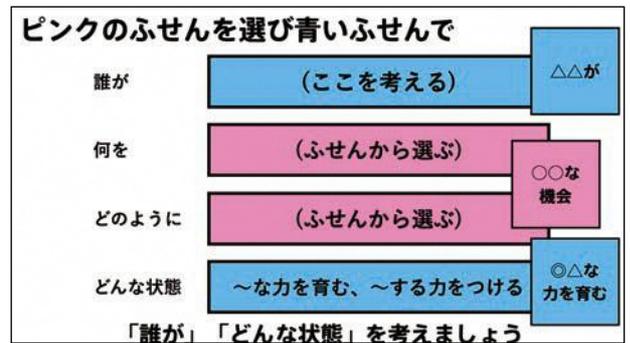
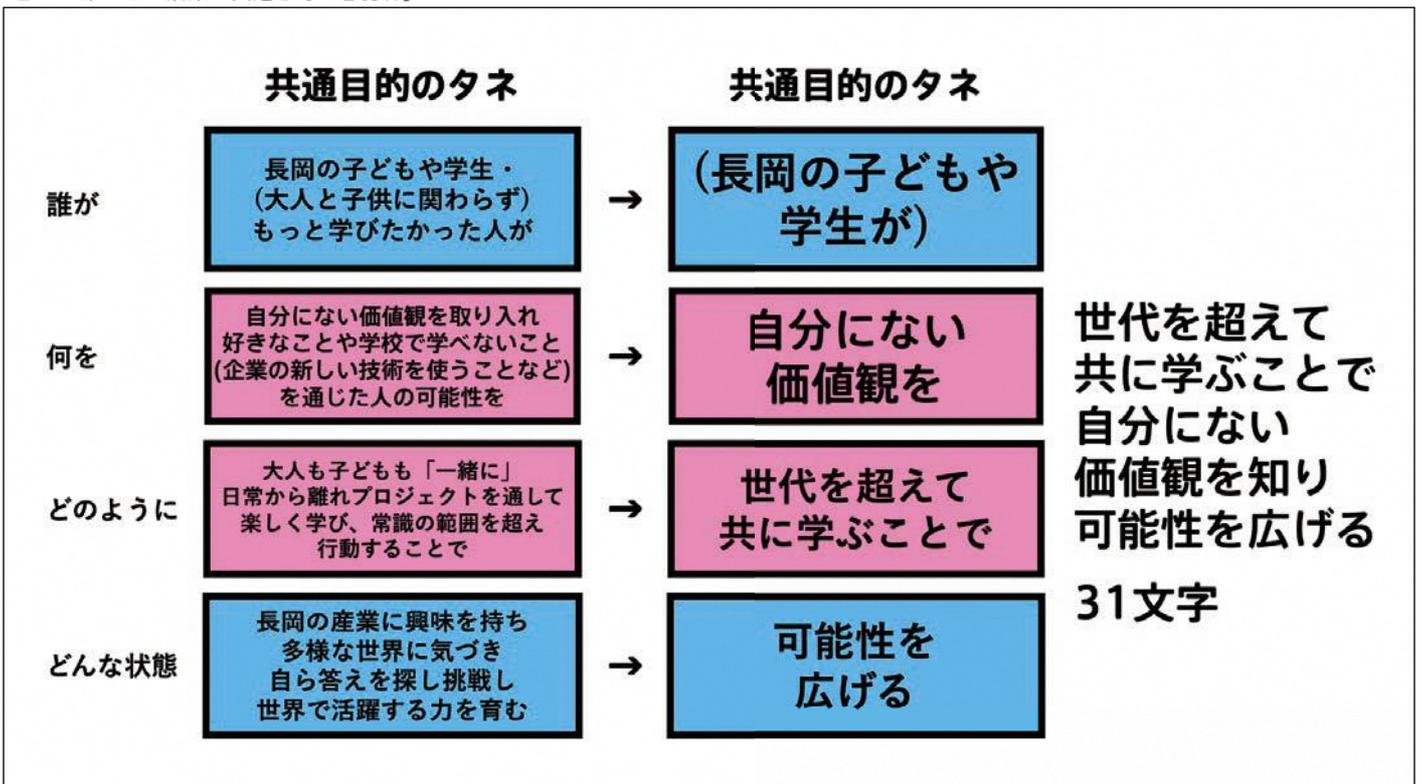


図8「共通目的の作り方」



図9「全6チームが考えた共通目的」

図10「第1回の成果 共通目的の言語化」

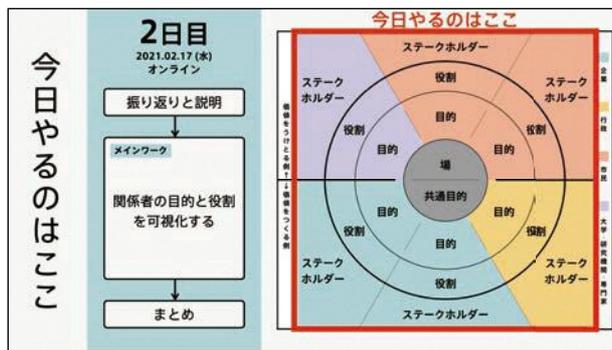
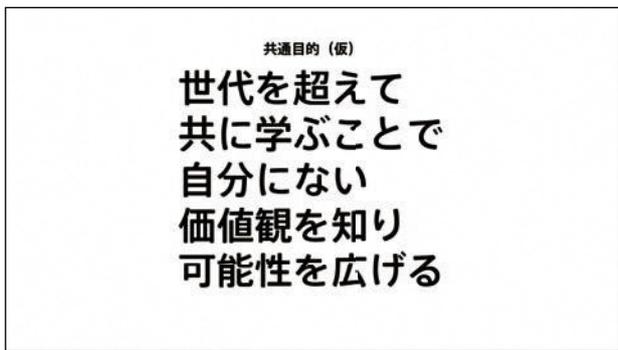


第2回

2月17日（水）13時～15時30分 @NaDeC BASE

参加者：32名

市内大学の研究者、学生、市民、市議会議員、企業経営者、長岡商工会議所、市民協働センター、CLIP ながおか、NAZE、市役所（中心市街地整備室）、商工部、国際交流課、中央図書館、ながおか・若者・しごと機構推進課、まちなかキャンパス長岡



第1回の翌日に行われた第2回では、ステークホルダーごと「市民」「学生」「産業界」「教育界（4大学1高専）」「行政1」「行政2」の6チームに分かれて着席。第1回に参加された方も多く、皆で談笑をしたり、和やかな雰囲気では会が始まりました。今日の目標は、子どもラボ・若者ラボ パーパスモデルのたたき台完成。第1回で導き出した共通目的につながる、ステークホルダーごとの役割と目的の整理です。

■米百俵プレイスでやりたいことを共有する

今日のワークショップのはじまりは、個人がそれぞれのステークホルダーとして「米百俵プレイスでやりたいこと」をオレンジ色の付箋に書き出すこと（図11①）。さらにそれが子ども・若者にどう役立つのか、チームごとにオレンジ色の付箋を見ながら考え（図11②）、①②をまとめる言葉とともに発表しました。

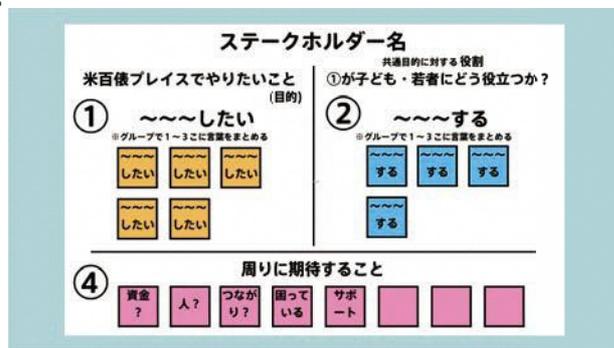


図11「第2回ワークショップで書き出すこと」

<オレンジ色の付箋 回答の一部>

- 市民：小さな学校をつくりたい/おいしいものが食べたい/ホッと一息つきたい/スケボーしたい/わいわいがやがやしたい/色々な人と出会いたい/新しい発想や発見ができる場所にしたい/子どもと一緒にいきたい/子どもに英語や中国語を習わせたい/ブッククラブ（本の紹介）をしたい/機械をさわりたい/楽器をさわりたい/音楽を聴きたい/自分も学びたい/子どもたちが企画したミニイベントを実現したい
- 学生：大学をつなぐワークショップをしたい/TUTORing Room /各大学の学生のコラボ/STORY Telling in English /長岡の伝統工業に触れたい/自分の興味のある分野の人たちと関わりたい/色々な世界をみれる場所/多様な生き方を知る/興味のあるワークショップ講座に参加したい/オープンな展示会がしたい/自分の作品を売る場や展示する場が欲しい/TALENT Room /あそぶ/発表室
- 産業界：職業体験させたい/子供に商売を体験させたい/理科実験教室をしたい/プログラミング教室をしたい/ものづくり講座をしたい/長岡の企業を知ってもらいたい/働きやすさをアピールしたい/技術力をアピールしたい/商品やサービスをサポートしたい/働くことの楽しさを教えたい/若者と意見を交換したい/長岡に働く若者を増やす/市場調査したい
- 教育界：最先端の科学を体験させたい/産業界と気軽に交流したい/海外の人、市外の知を長岡に集めたい/ビジネスのヒントをつかんでもらいたい/大学生を中心市街地に呼び込みたい/小さな生命を尊重し育てたい/若者に大学ってどんなところか教えたい/学生の実践の場として役立てたい/リプロダクティブヘルスを育てたい/食事と睡眠の大切さを伝えたい/単位を与えられる実習をやりたい
- 行政1：読書を広めたい/図書館の利用者を増やしたい/長岡の図書館を有名にしたい/市内大学・高専・専門学校で学べる内容をPRしたい/若者同士が交流し、情報交換できるような場をつくりたい/ニングンカのある人をつくりたい/まちなかの講座をPRしたい/いろんな団体と連携したい/にぎわいを生み出したい/長岡に魅力を感じるような場を作りたい/本を読みながらリラックスしたい
- 行政2：若い力で長岡の産業を発展させたい/世界視点で活躍できる人材を育てたい/多くの学生が集まってもらいたい/学生のネットワークがつくりたい/商売を学び体験できる場をつくりたい/研究発表（遊び・学び）したい/学校の授業とは違う学びを提供したい

図12「6チームによる①②④のまとめ」



■みんながやりたいことを実現するために。参加者同士の対話から連携の可能性を探る

①②をまとめる言葉は、パーパスモデル内での各ステークホルダーの「目的」と「役割」になります。図解総研の2人が発表をもとに言葉づくりをサポートしながら、だんだんとモデルがかたちになっていきました。

発表の中で、産業界チームには、企業の経営者と、行政の産業振興担当者がおり、価値を受け取る側の「産業人」と、価値をつくる側の「産業支援機関」、2つのステークホルダーの目的と役割があることが発見されたためチームを分けることに。ほかにも価値を受け取る側だと想定されていた学生の「ワークショップをやりたい」という声から、価値をつくる側に「つくる学生」を追加するなど調整し、図14のパーパスモデルが完成しました。



写真「各チームのホワイトボードを見ながら意見交換」

図解総研がパーパスモデルを整えている間、参加者は④「周りに期待すること」を書き出します。自分たちだけでは足りず補ってもらいたい④として、「資金面での援助」や「情報発信などPRの手助け」「助言や提案の機会」のほか、具体的に「ソファアが欲しい」「留学生に協力してもらいたい」という意見もありました。最後は、席を自由に移動して、ホワイトボードをみながら意見交換。参加者同士が話すことで、④を補い合う協力者や関係者を見つける機会にもなったようです。

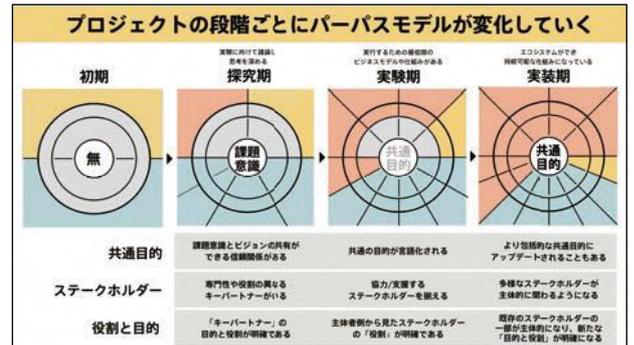
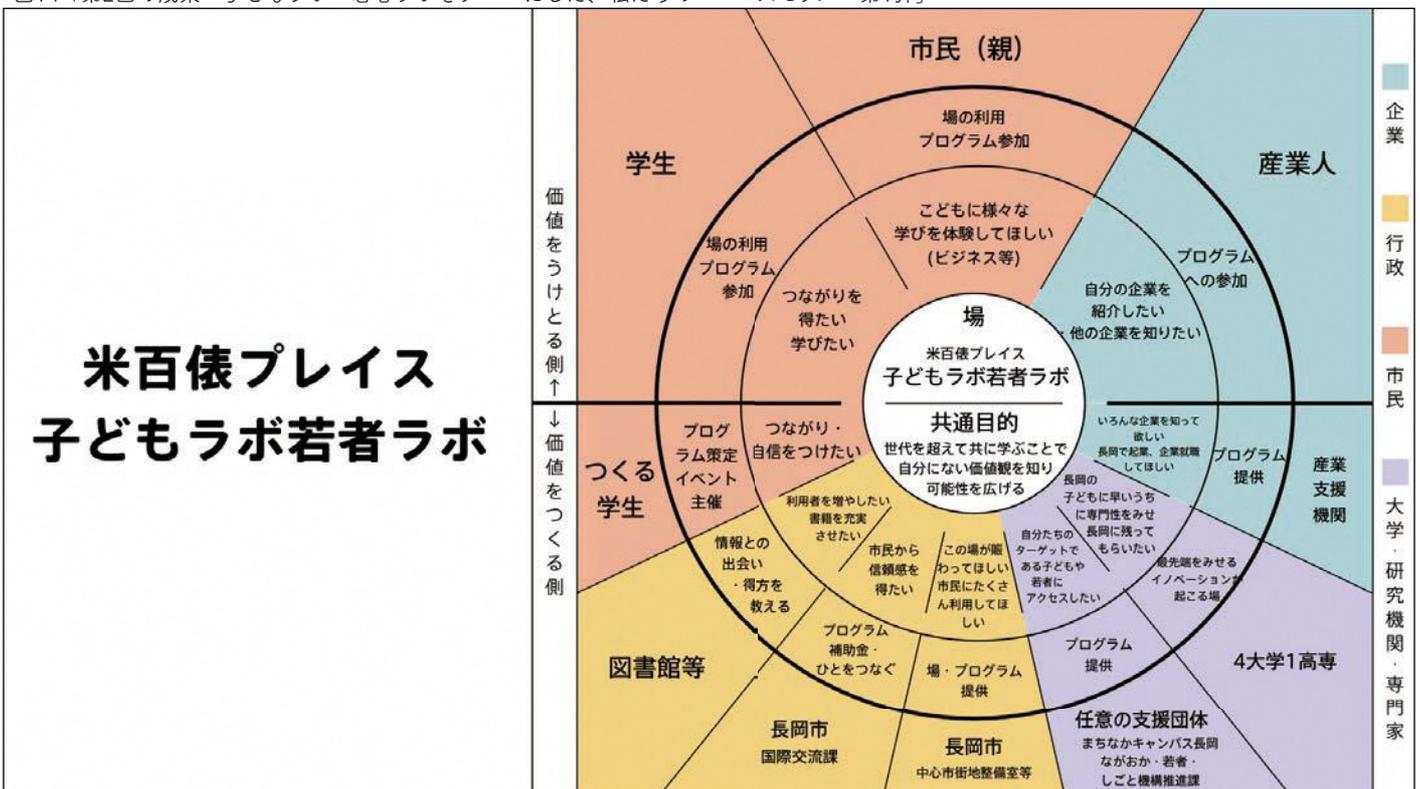


図13 「変化するパーパスモデル」

2日間のワークショップを通して完成したパーパスモデル。これは、第2回のはじめに「BONUS TRACK」（東京・下北沢）の事例をもとに解説されたように、これから変化していくものです（図13）。共通目的の成長と変化を楽しみにしながら、今の私たちはこの第1弾のモデルをもとに、どんな連携ができるのか。第3回で考えていきます。

図14 「第2回の成果 子どもラボ・若者ラボをテーマにした、私たちのパーパスモデル・第1弾」



最終回となる第3回は、上記パーパスモデルをもとに具体的なアクションを考えます。

3月23日（火）13時～15時30分 @NaDeC BASE ご参加お待ちしております！