

公共施設再編ゲームの開発 — 静岡県富士宮市での取り組みを事例として —

DEVELOPMENT OF REORGANIZING PUBLIC FACILITIES GAME — Case study on Fujinomiya City, in Shizuoka prefecture —

大堀健太 — * 1 志村秀明 — * 2
鈴木はるか — * 1

Kenta OHORI — * 1 Hideaki SHIMURA — * 2
Haruka SUZUKI — * 1

キーワード：

公共施設再編, 交流促進, 市民参加, ワークショップ,
デザインゲーム

Keywords:

Reorganizing public facilities, Communication promotion, Public
participation, Workshop, Design games

The purpose of this paper is to report the result of Reorganizing public facilities game and we consider the significance of the game. The conclusions are ;1) It is valid to make the participants understand how urgent matter and the difficulty and imagine improvement of the way to use the public facilities and the concrete scenes where people interact. 2) The result can be posted on the local government's plan to reorganize public facilities by localization of the game's tools. 3) A trend forward to considering this problem independently can grow with the game between the government and the people.

1. はじめに

1.1 研究の背景と目的

高度経済成長期に建設された多くの公共施設は、一斉に老朽化しつつあり更新されようとしている。¹⁾しかし人口減少時代の自治体財政では、公共施設をそのまま更新することは不可能であり、また地域の実状に合わない。そこで、公共施設を再編し、用途を複合化しつつ更新していくことが見込まれている。公共施設の再編・複合化は、利用者である市民の利便性の低下を招く恐れがある一方で、市民の交流促進やコミュニティの強化が期待できる。また地域の実状を読み取るという観点からも、利用者である市民が公共施設の再編・複合化の計画づくりに参加して、市民と自治体と専門家が知恵を出し合いながら計画を策定していくことが望まれており、そのためのワークショップ（以下：WS）手法の開発が必要となっている。²⁾

手法の位置づけを図1上段に示す。公共施設の再編・複合化の検討段階は、各公共施設の実態把握後は、「自治体全域での全体方針の策定」と、「具体的な公共施設群の再編・複合化計画の策定」の2つの段階に大きく分かれる。「具体的な公共施設群の再編・複合化計画の策定」の段階については、複数にまたがる既存公共施設の再編・複合化のためのWS手法がすでにいくつか開発されている。⁴⁾⁵⁾⁶⁾「自治体全域での全体方針の策定」の段階については、「公共施設マネジメントゲーム^{注2)}（以下：マネジメントゲーム）」が開発されているが、市民の交流促進やコミュニティの強化を検討するものではない。

そこで本研究では、「自治体全域での全体方針の策定」の段階における市民の交流促進やコミュニティの強化を検討するWS手法「公共施設再編ゲーム（以下：再編ゲーム）」を開発することを主眼として、静岡県富士宮市で実施した再編ゲームのプログラムと結果、最終的に策定された再編モデル案、およびWS参加者の評価を提示し、再編ゲームの意義について考察する。

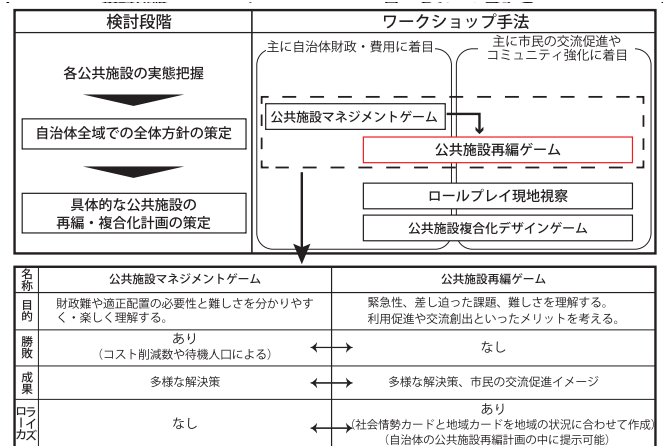


図1 研究の位置づけとマネジメントゲームとの相違点

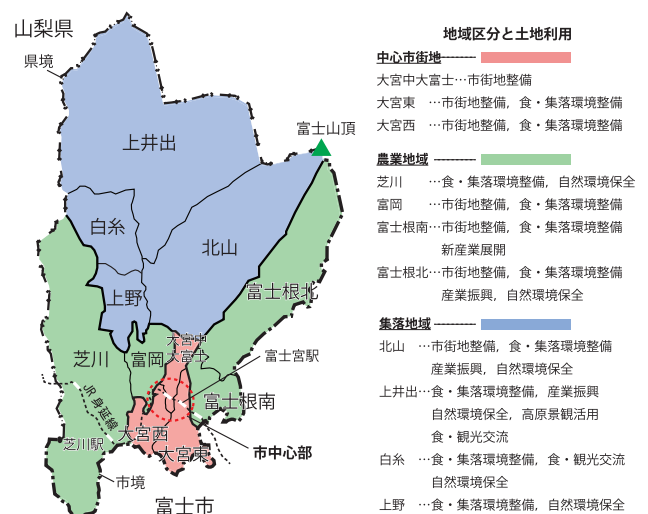


図2 富士宮市の概要

¹⁾ 芝浦工業大学大学院理工学研究科建設工学専攻 修士課程
(〒135-8545 東京都江東区豊洲 3-7-5)

²⁾ 芝浦工業大学建築学部建築学科 教授・博士 (工学)

¹⁾ Graduate School, Shibaura Institute of Technology

²⁾ Prof., Dept. of Architecture, Shibaura Institute of Technology, Dr. Eng.

表 1 一連の市民 WS の概要

| 回数 日時 | 位置づけ | 検討対象 | 手法 | 内容 | 提供資料 説明 | 役割 | | | |
|--|------------------------|-----------------------------|--------------------|---|--|-------------------------|-------------------------|---------------------------------|---------------|
| | | | | | | 市民(人数) | 大学生(人数) | 市職員(人数) | 学識経験者 |
| 第1回WS 2019/3/23 10:00～12:00 (120分) | WSの導入 | 公共施設 | アイス ブレイク | ・公共施設の思い出 公共施設の思い出を絵に描く。 ・意見交換 公共施設の思い出を発表する。 | ・富士宮市の公共施設の 現状・課題 ・公共施設に関する市民 アンケート結果 | ・絵を描く ・意見交換 (23) | ・グループ進行 ・記録 (7) | ・市説明・進行 ・記録・受付 (5) | ・進行 ・まとめ |
| 第2回WS 2019/5/25 9:45～14:00 (内視察 210分) 追加視察 2019/9/21 10:00～12:00 (内視察 120分) | 地域ごとの 課題・解決策 の検討 | 北山地区 芝川地区 市中心部 | ロール プレイ 現地視察 | ・課題抽出 施設管理者の説明を聞いたうえで、ロールプレイ形式 で、市民が管理者・利用者の立場に分かれて視察を行 い、施設ごと、地域ごとの課題・解決策を検討した。 ・意見交換 施設の課題や解決策について意見交換する。 | ・対象地区の地図 ・対象施設の概要 | ・現地視察 ・意見交換 (18) | ・グループ進行 ・視察補助 (7) | ・施設説明・進行 ・記録・受付 ・視察補助 (5) | ・補足説明 ・まとめ |
| 第3回WS 2019/7/27 9:30～12:00 (内ゲーム 135分) | 市全体の 課題・解決策 の検討 | 市全体 | 公共施設 再編 ゲーム | ・公共施設再編ゲームの練習 ルールや手順を確認 ・公共施設再編ゲーム ボードゲームを用いて、公共施設の廃止、新設、複 合化を通して公共施設の利用のイメージ出しを行う。 ・意見交換 上手くいった点や上手くいかなかった点、公共施設再 編において重要な施設について意見交換する。 | ・対象地区の地図 ・対象施設の概要 | ・ゲーム実施 ・意見交換 (15) | ・グループ進行 ・記録 (8) | ・市説明・進行 ・記録・受付 (5) | ・補足説明 ・まとめ |
| 第4回WS 2019/10/5 9:30～12:00 (270分) | 市民WS案 の最終確認 | 北山地区 芝川会館 市中心部 市全体 | 再編モデル 案まとめ | ・再編モデル案の検討 北山地区、芝川会館、市中心部、市全体の再編案に 対して意見交換を行う。 | ・ロールプレイ現地視察、 公共施設再編ゲームの 意見のまとめ ・対象地区の地図揭示 | ・再編案検討 ・意見交換 (14) | ・グループ進行 ・記録 (7) | ・司会・受付 ・グループ補助 (4) | ・補足説明 ・まとめ |

表 2 一連の市民 WS への参加者

| 性別 | 年齢 | 居住地区 | グループ | | | |
|----|-----|--------|-------|-------|-------|-------|
| | | | 第1回WS | 第2回WS | 第3回WS | 第4回WS |
| 男 | 80代 | 大宮中大富士 | A | 欠席 | D | 欠席 |
| 女 | 50代 | 大宮中大富士 | A | 欠席 | A | D |
| 男 | 40代 | 大宮東 | C | B | 欠席 | 欠席 |
| 男 | 70代 | 大宮東 | C | 欠席 | A | B |
| 女 | 20代 | 大宮東 | A | C | D | B |
| 女 | 70代 | 大宮西 | C | B | A | 欠席 |
| 男 | 60代 | 芝川 | D | C | 欠席 | 欠席 |
| 女 | 10代 | 芝川 | D | B | D | A |
| 男 | 10代 | 富丘 | D | B | B | C |
| 男 | 10代 | 富丘 | A | C | A | C |
| 女 | 50代 | 富丘 | C | 欠席 | C | A |
| 女 | 60代 | 富丘 | E | C | B | D |
| 男 | 10代 | 富士根南 | E | A | C | D |
| 男 | 50代 | 富士根南 | E | B | D | C |
| 女 | 40代 | 富士根南 | E | A | 欠席 | 欠席 |
| 女 | 40代 | 富士根北 | E | 欠席 | 欠席 | A |
| 男 | 20代 | 上井出 | 欠席 | A | 欠席 | 欠席 |
| 男 | 40代 | 上井出 | B | 欠席 | 欠席 | 欠席 |
| 男 | 60代 | 上井出 | B | 欠席 | 欠席 | 欠席 |
| 男 | 70代 | 上井出 | B | B | 欠席 | A |
| 男 | 50代 | 上野 | D | A | 欠席 | 欠席 |
| 女 | 40代 | 上野 | B | C | C | 欠席 |
| 女 | 70代 | 上野 | D | A | C | C |
| 女 | 10代 | 富士市 | C | 欠席 | B | B |
| 男 | 30代 | 藤枝市 | 欠席 | A | 欠席 | 欠席 |

※A～Eはグループを表す。各グループ4～5名、年齢と居住地区を考慮した。
※居住地区が富士市は通学高校が富士宮市であり、藤枝市は職場が富士宮市である。

1.2 研究の方法

マネジメントゲームと再編ゲームとの相違点を図1下段に示す。これら手法の目的、勝敗、成果、ローカライズごとの相違点に着目しつつ、富士宮市で実施した再編ゲームを分析対象とし、まず公共施設再編案を作成する一連の市民 WS を説明する。次に、再編ゲームのプログラムと結果を示す。第3に、一連の市民 WS の成果を示す。第4に、WS 参加者の再編ゲームと一連の市民 WS、及び再編モデル案への評価を示す。最後に、再編ゲームの意義について考察する。

1.3 富士宮市の概要

富士宮市の概要を図2に示す。富士宮市は静岡県東部、富士山の西南麓に位置する。面積は約 390 km²であり、中心市街地や農業地域、集落地域などの特色のある 11 の地域で構成されている。南部には JR 身延線が走り、富士宮駅が中心の交通拠点である。人口は 131,853 人^{注3)}であり、年々減少傾向にある。

富士宮市では、多くの公共施設の老朽化が進み、更新の時期を迎えている。また、少子高齢化による人口変動により、余剰スペースの増加や財源不足が想定されている。

2. 一連の市民 WS

2.1 市民 WS の位置づけ

富士宮市では、「富士宮市公共施設再編計画^{注4)}」の策定に伴い、全 4 回の市民 WS を行った。筆者らが市民 WS のプログラムを企画し、スタッフ（ファシリテーターと補助者）を務めた。また、富士宮市職員も補助者を務めた。

2.2 市民 WS の概要

一連の市民 WS の概要を表1に示す。第1回 WS では、一連の市民 WS の導入としてアイスブレイクを行った。第2回 WS では、地域ごとの課題・解決策をロールプレイ現地視察によって検討した。そして、第3回 WS では市全体の課題・解決策を再編ゲームによって検討した。第4回 WS では、再編モデル案の最終確認を行った。

2.3 WS 参加者

一連の市民 WS への参加者を表2に示す。WS 参加者は、自治体が実施したアンケート調査^{注5)}で市民 WS への参加意向を示した市民から、年齢や居住地区のバランスを考慮して選定された 25 名である。内訳は根南・大富士（大宮中大富士・富士根南）、富士宮駅南（大宮

東・大宮西・富士市）、富士宮駅北（富岡・藤枝市）、芝川地区（芝川・上野）、市北部（富士根北・上井出）からそれぞれ 5 名ずつであった。

3. 再編ゲーム

3.1 再編ゲームのプログラム

再編ゲームのプログラムと概要を図3に示す。

1) 手順（所要時間：135 分）

- はじめに（20 分） 趣旨説明、プログラム説明、公共施設の現状説明
- ゲーム（40 分） ルール説明、ゲーム設定の説明、ゲーム（20 年後に向けて）、ゲーム（40 年後に向けて）
- グループでの意見交換（15 分） 結果の共有、提案内容の確認
- 全体での発表・意見交換とまとめ（60 分）

2) ツール

- ①目標設定カード：公共施設再編を通じて達成する自治体全体の目標を設定する。
- ②社会情勢カード：背景となる社会情勢と達成目標が記載される。

手順(所要時間)

はじめに(20分)

ゲーム
(40分)

使用ツール(一式)

①目標設定カード

②社会情勢カード(20年後、40年後で1枚ずつ)

③地域カード(中心市街地1枚、農業地域1枚、集落地域①1枚、集落地域②1枚の計4枚)

④施設カード(既存施設、新設、複合化)
公共施設の種類：小学校、公民館、図書館、市民会館、スポーツ施設
(施設の床面積に見立てた面積枠がある)

⑤コマ
大人、子供、高齢者、空き、×コマ
(施設カードの面積枠に利用者をイメージして配置する)

⑥老朽化シール
(新たに老朽化する施設カードに貼る)

⑦利用・交流促進カード
(参加者全員に配布)

⑧台紙
(模造紙を用い、4地域に分割する)

・ルール説明書
(参加者全員に配布)

・市全体の地図
(ホワイトボードに掲示)

意見交換
(グループ、15分)

発表・意見交換
(全体、60分)

ツール

WSの趣旨、公共施設の現状説明、先進事例説明

①目標設定カード
・再編を通じて達成する自治体全体の目標を設定
・各グループによって異なり、あらかじめ配られる

②社会情勢カード(A5)
・背景となる社会情勢、目標を記載
・20年後と40年後で1枚ずつある

⑧台紙(模造紙)
・線を引き、4地域に分割する

B班

中心市街地がにぎわうまち

2040年(20年後)

2060年(40年後)

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④施設カード(既存施設)(A6)

⑦利用・交流促進カード(参加者記入)

中心市街地 市民会館

複合化

公民館

集落地域 1 図書館

④施設カード(新設・複合化)

⑤コマ

⑥老朽化シール

⑧台紙

⑨意見交換

中心市街地 小学校②

複合化

図書館

新設 スポーツ施設

廃止で得た空きコマを社会情勢カードに置く

廃止 20年後

中心市街地

農業地域

集落地域 1

集落地域 2

③地域カード(A4)

④

「公共建築物長寿命化計画⁹⁾」「公共施設等総合管理計画¹⁰⁾」を参考にして作成する。富士宮市のケースでは、達成目標年とされている20年後と40年後で作成した。

③地域カード：自治体の状況を簡略化して、4つの地域を設定する。

「都市計画マスタープラン¹¹⁾」を参考にして、人口変動の経緯と将来の予測などを示す。富士宮市のケースでは、中心市街地、農業地域、集落地域1、集落地域2を作成した。

④施設カード：公共施設の状況を簡略化してカードに示す。既存施設、新設、複合化の3通り準備する。公共施設の種類は、小学校、公民館、図書館、市民会館、スポーツ施設とする。施設の床面積に見立てた「面積棒」がある。

⑤コマ：大人、子供、高齢者、空き、×の5種類がある。施設カードの面積棒に、利用者をイメージして配置する。子供は小学校のみ、大人と高齢者は小学校以外の施設における。空きは、施設利用者が居ないこと、×は面積棒が廃止されたことを示す。

⑥老朽化シール：社会情勢カードの指示に従い、40年後に老朽化する施設カードに貼る。

⑦利用・交流促進カード：再編による利用・交流促進のイメージを、参加者が記入する。

⑧台紙（模造紙）：模造紙に罫線を引いて、4つの地域に分割する。他にも、参加者に配布する「ルール説明書」と、会場に掲示する自治体全域の地図がある。

3) 進め方

STEP 1：グループごとにツールを初期状態にセットする。

STEP 2：ゲームのデモンストレーション（16分）

STEP 3：20年後に向けての公共施設再編（12分）

STEP 4：40年後に向けての公共施設再編（12分）

4) グループと運営スタッフ

4～5名で一つのグループを形成する。グループごとにファシリテーターが1名、補助者が1名、計2名が運営スタッフとしてつく。運営スタッフは、中立な立場かつ市民がリラックスできる大学生が基本的に務める。全体で3～5グループあると、発表・意見交換で相互の結果が比較しやすい。

3.2 再編ゲームの結果

再編ゲームの結果を図4に示す。19名の参加者が4～5名ずつの4つのグループ（A、B、C、D）に分かれ、「各地域の良さが活きるまち」「中心市街地が賑わうまち」「農業によって活性化するまち」「集落が維持できるまち」という異なる4つの目標のもとで再編ゲーム

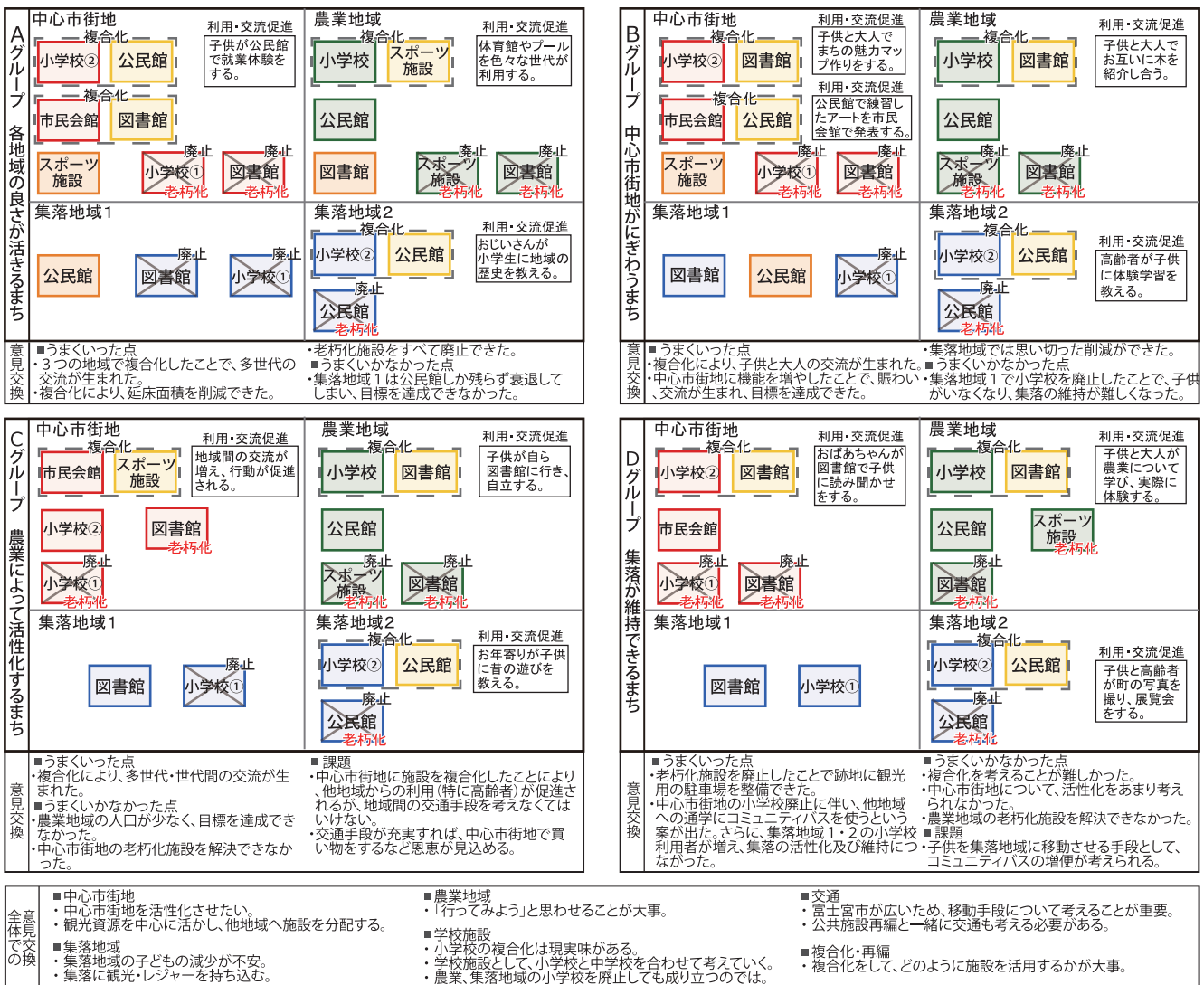


図4 再編ゲームの結果

を行った。結果として、4つの再編案が作成された。

A グループ：各地域の良さが活きるまち

中心市街地では、小学校②に公民館、市民会館に図書館が複合化され、「子供が公民館で就業体験をする。」という利用・交流促進イメージがあった。農業地域では、小学校にスポーツ施設が複合化され、「体育館やプールを色々な世代が利用する。」という利用・交流促進イメージがあった。集落地域2では、小学校②に公民館が複合化され、「おじいさんが小学生に地域の歴史を教える。」という利用・交流促進イメージがあった。

B グループ：中心市街地が賑わうまち

中心市街地では、小学校②に図書館、市民会館に公民館が複合化され、「子供と大人でまちの魅力マップ作りをする。」「公民館で練習したアートを市民会館で発表する。」という利用・交流促進イメージがあった。農業地域では、小学校に図書館が複合化され、「子供と大人でお互いに本を紹介し合う。」という利用・交流促進イメージがあった。集落地域2では、小学校②に公民館が複合化され、「高齢者が子供に体験学習を教える。」という利用・交流促進イメージがあった。

C グループ：農業によって活性化するまち

中心市街地では、市民会館にスポーツ施設が複合化され、「地域間の交流が増え、行動が促進される。」という利用・交流促進イメージがあった。農業地域では、小学校に図書館が複合化され、「子供が自ら図書館に行き、自立する。」という利用・交流促進イメージがあった。集落地域2では、小学校②に公民館が複合化され、「お年寄りが子供に昔の遊びを教える。」という利用・交流促進イメージがあった。

D グループ：集落が維持できるまち

中心市街地では、小学校②に図書館が複合化され、「おばあちゃん子供に読み聞かせをする。」という利用・交流促進イメージがあった。農業地域では、小学校に図書館が複合化され、「子供と大人が農業について学び、実際に体験する。」という利用・交流促進イメージがあった。集落地域2では、小学校②に公民館が複合化され、「子供と高齢者が町の写真を撮り、展覧会をする。」という利用・交流促進イメージがあった。

意見交換：グループごとと全体

グループごとの意見交換では、「うまくいった点」「うまくいかなかった点」として、交流の創出状況や、複合化や廃止による床面積削減状況、目標の達成状況などが確認され、また「課題」として地域間の交通が指摘された。全体の意見交換では、各地域のあり方、学校施設、交通、複合化・再編に関する意見やアイデアがあった。交通に関する意見は、富士宮市ならではのものであった。

4. 市民 WS の成果

4.1 一連の市民 WS による再編モデル案^{注6)}

第4回 WS の最終確認を経てまとまった再編モデル案の概要を図5に示す。上段は第3回 WS の結果をまとめた「市全体での案」、下段は第2回 WS の結果をまとめた「地区ごとの案」の概要である。

地区ごとの案では、北山地区で6つ、芝川地区^{注7)}で5つ、市中心部では6つの、合計17の具体的な提案である。

4.2 市全体での案

中心市街地は「施設が充実し、活力が維持される」という方針で、「小学校に公民館、図書館、児童クラブ」「市民会館に公民館、図書

館、スポーツ施設」を多機能化するという提案である。

集落地域は「小学校の統廃合が進み施設が複合化される」、農業地域は「小学校は残り、施設が複合化される」という方針で、「小・中学校をまとめる」「公共施設の規模縮小したものを学校施設に多機能化」「公共施設を小学校の近隣に集約し、コミュニティの核とする」、「人を呼び込む魅力を作る」という提案である。

また、中心市街地と集落地域では、「集落地域の小学校を廃止し、中心市街地の小学校に集約する」という提案である。また、市全域では「コミュニティバスを活用する」という提案である。

また、「小学生と高齢者」「小学生と大人」「小学生と中学生」「大人」「ママ友」「小学生」に関する利用・交流促進イメージが8つである。

4.3 再編案の位置づけ

結果として、これらの再編モデル案は、富士宮市公共施設再編計画の資料編に「市民 WS による再編モデル案の提案」として掲載され、発表された。

5. WS 参加者の評価^{注8)}

5.1 再編ゲームの評価

WS 参加者に対する再編ゲームに関するアンケート結果を図6に示す。「公共施設再編が差し迫った課題であると認識できたか」では、全員が「できた」または「少しできた」である。「公共施設再編ゲームを通じて、公共施設再編の難しさを感じたか」では、9割近くが「とても感じた」または「感じた」である。「公共施設再編ゲームを通じて、再編には多様な意見があると感じたか」では、9割以上が「とても感じた」または「感じた」である。再編ゲームは概ね公共施設再編への課題意識を高め、また再編の難しさを疑似体験できたと言える。

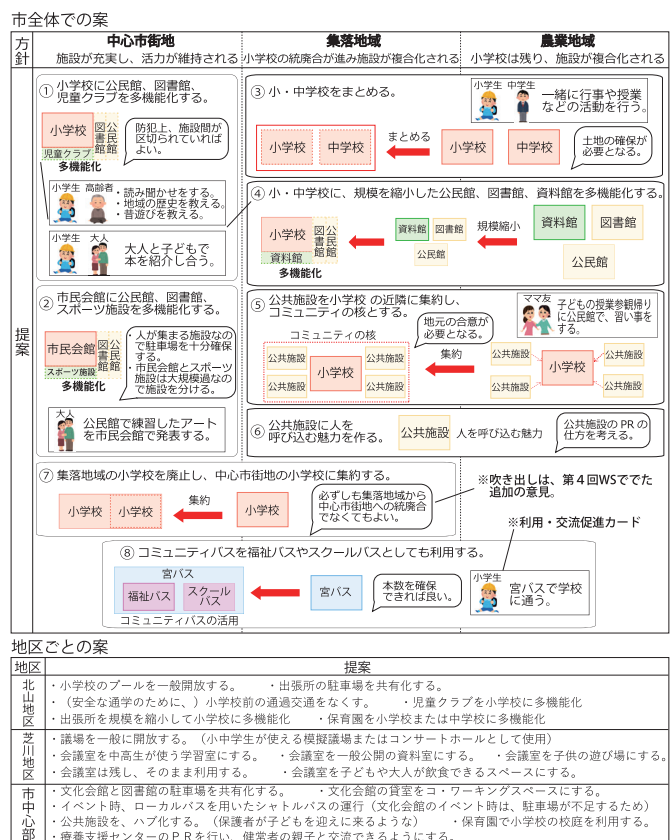


図5 再編モデル案の概要

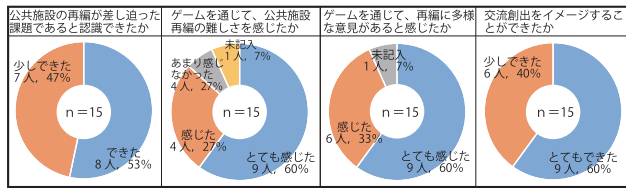


図6 再編ゲームに関するアンケート結果

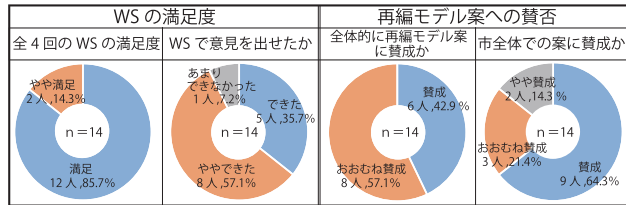


図7 一連のWSに関するアンケート結果

「交流創出をイメージできたか」では、全員が「とてもできた」または「少しできた」である。再編ゲームは、4章の分析も踏まえて、交流促進イメージを収集できたと言える。

5.2 一連の市民WSの評価

市民WS満足度のアンケート結果を図7左側に示す。「全4回のWSの満足度」では、参加者全員が「満足」または「やや満足」である。「WSで意見を述べることができたか」では、9割が「できた」または「ややできた」である。再編ゲームを含めて、多くのツールを用いつつ限られた時間の中で作業と意見交換を行う一連の市民WSは、参加者から意見を収集でき、また参加者の満足度も高いと言える。

5.3 再編モデル案の評価

再編モデル案に対するアンケート結果を図7右側に示す。「全体的に再編モデル案への賛否」では、参加者全員が「賛成」または「おおむね賛成」である。「市全体での案に賛成か」では、8割以上が「賛成」または「おおむね賛成」である。再編モデル案は、参加者の意見を概ねまとめていたと言える。特に再編ゲームの結果による市全体での案は、参加者の意見を確実にまとめていたと言える。

6. まとめ

本稿では、静岡県富士宮市における公共施設再編計画の策定における市民WSを対象として、まず一連の市民WSの概要、及び再編ゲームのプログラムと結果を提示した。結果では、各グループとも中心市街地・農業地域・集落地域それぞれで公共施設の複合化や廃止といった再編案を作成することができ、また再編案と合わせて利用・交流促進イメージを描いていたことを示した。

次に、市民WSの成果である再編モデル案を提示した。再編ゲームの成果である再編モデル案の中の市全体での案では、中心市街地・農業地域・集落地域それぞれの方針、また公共施設の多機能化といった8つの再編イメージ、及び8つの公共施設の利用・交流促進イメージをまとめることができ、富士宮市公共施設再編計画の中で、「市民WSによる再編モデル案」として発表されたことを示した。

更に、WS参加者に対する再編ゲーム及び市民WSの評価では、再編ゲームはWS参加者の公共施設再編への課題意識を高め、かつWS参加者は再編の難しさを疑似体験できていたこと、利用・交流促進イメージを描くことができていたことを示した。また一連のWSへの

満足度が高かったこと、及びWS参加者の意見をまとめた再編モデル案を提示できたことを示した。

以上のことから、再編ゲームの意義について考察する。

まず再編ゲームは、WS参加者に公共施設再編の緊急性や差し迫った課題であること、難しさを理解してもらう、また利用促進や交流創出のイメージを描いてもらうという目的を達成できていたと言える。また一部のツールをローカライズすることにより、結果を自治体の公共施設再編計画の中に提示可能な手法と言える。公共施設再編という課題に対して、自治体だけではなく、市民も主体的に検討するという気運づくりとなる手法とも言えよう。

富士宮市で実施した再編ゲームが、全4回にわたる一連の市民WSの一つだったように、再編ゲーム単体では有効な成果を収めることは難しい。「ロールプレイ現地視察」や「公共施設デザインゲーム」、「公共施設マネジメントゲーム」などと組み合わせる必要がある。また多くのツールを用いつつ限られた時間の中で作業と意見交換を行うため、学識経験者や大学生といったファシリテーターとコーディネーター、スタッフの存在、及び成果を確実に計画策定に結びつけようとする自治体職員の存在が必要なことは、一般的な市民WSと同様である。

謝辞

多大な御協力を頂いた自治体・市民の方々に謝意を表します。

注釈

- 参考文献2)で紹介されている通り、公共施設の計画策定・設計に関するWS手法はいくつか開発されている。自治体全域にわたる市民の交流促進やコミュニティ強化についても言及されている。また参考文献3)のようなまちづくりに関するWS手法も開発されている。公共施設の再編・複合化の計画策定に関するWS手法の開発は限定的である。
- 「公共施設マネジメントゲーム」は、さいたま市関口洋輔氏、及び三菱UFJリサーチ&コンサルティング西尾真治氏らが開発したボードゲームである。さいたま市・上尾市・東松山市など複数の自治体で行われた。
- 参考文献7)より、令和2年4月1日現在の人口。
- 参考文献8)より、コスト削減とサービス水準の維持を目指した公共施設の再編を推進し、それを検討するための基本的な考え方と方針を示している。
- 公共施設マネジメントの推進に当たり、公共施設の在り方についての意向を確認するためのアンケート。無作為に、市内在住の3,000人に実施。
- 参考文献8)において、地区ごとの再編モデル案の図を提示している。資料編 p.190~197
- 芝川地区については、図書館と出張所機能のある芝川会館について検討した。芝川会館は、元芝川町役場である。現在は図書館、出張所が複合化されているが、議場などがあった3階は一般開放されていない。
- 再編ゲームに関するアンケートは、第3回WSを実施した2019年7月27日に、一連の市民WS、及び再編モデル案に関するアンケートは第4回WSを実施した2019年10月5日に行った。

参考文献

- 日本建築学会：公共施設の再編 計画と実践の手引き、森北出版、2015.2
- 日本建築学会：まちづくり教科書第3巻 参加による公共施設のデザイン、丸善出版、2004.3
- 佐藤滋・他：まちづくりデザインゲーム、学芸出版社、2005.3
- 川島雄太・他：公共施設再編のための市民合意形成手法に関する研究(1)(2)-さいたま市とさいたま市野本町小学校における取り組み-、日本建築学会講演梗概集、pp.187-190、2015.9
- 賈亦揚・他：公共施設再編のための市民合意形成手法に関する研究(3)-さいたま市とさいたま市野本町小学校を対象とするワークショップの効果-、日本建築学会学術講演梗概集、pp.745-746、2016.8
- 小知和建吾・他：公共施設再編のための市民合意形成手法に関する研究(4)-さいたま市と野本町小学校における基本設計案の策定-、日本建築学会学術講演梗概集、pp.961-962、2017.8
- 富士宮市ホームページ、2020、<http://www.city.fujinomiya.lg.jp/index.html>
- 富士宮市：富士宮市公共施設再編計画、富士宮市、2020.3
- 富士宮市：富士宮市公共建築物長寿命化計画、富士宮市、2016.3
- 富士宮市：富士宮市公共施設等総合管理計画、富士宮市、2017.3
- 富士宮市：富士宮市都市計画マスタープラン、富士宮市、2013.3

[2020年5月27日原稿受理 2020年8月4日採用決定]