

「平和大通り公園（仮称）の利活用のためのワークショップ」通信

第1号
2023年
10月発行

この度は、「平和大通り公園（仮称）の利活用のためのワークショップ」（第1回）にご参加いただきありがとうございました。本通信では、このワークショップ結果の概要についてお知らせします。

日時:令和5(2023)年9月19日(木)18:30~20:30
場所:合人社ウェンディひと・まちプラザ
参加者:21名

参加者の皆様には、5つのテーブルに分かれていただき、4つのステップに沿って「利活用のための課題とルールを考えよう」をテーマに意見交換していただきました。



Step1

進め方や運用ルールの事例紹介

これからの意見交換の参考となるように、先行して、利活用のルールを作成し、実施している事例や、様々なスキルを持つ人たちと行政が協力して、一定のルールの下、公共空間の有効的な利活用を実現している事例等を紹介しました。

紹介された事例は次の5つです。

- 事例1 あそべるとよたプロジェクト (愛知県豊田市 あそべるとよた推進協議会)
- 事例2 札幌市北3条広場「アカプラ」 (北海道札幌市 札幌駅前通まちづくり株式会社)
- 事例3 JOZENJI STREET STREAM (宮城県仙台市 一般社団法人定禅寺通エリアマネジメント)
- 事例4 西川パフォーマー事業 (岡山県岡山市 岡山市)
- 事例5 ひろしまゲートパーク (広島県広島市 ひろしまゲートパークオフィス)

Step2

チェックイン

Step2 では、グループ内で自己紹介を行った後に、「Step1 で興味を持った活動・ルールについて」意見交換を行いました。

全体を通して事例1に興味を持たれた方が多く、「管理・運営窓口の統一」※1が支持されました。また、「コンセプト」が共有されている点やコンセプトがわかりやすい「プロジェクト名」がついている点等も注目されました。

その他の事例では、「安全対策」や「施設利用(特に商行為)」、「周辺環境」などに興味を持ったという意見が挙げられていました。

※1 事例1の『あそべるとよたプロジェクト』では、新豊田駅前の7つの広場等がそれぞれ異なった管理者により管理・運営されていましたが、『あそべるとよたプロジェクト』として一般社団法人TCCMが一括運営しています。

《議論した内容の一例》

最も多かった事例などを原文のまま掲載しています。

班名	気になった事例	気になったルール	その理由
A班	事例1	・設置物のウエイトや管理	⇒樹木の保護
		・コンセプトの作成	⇒各ブロックに分かれているところが平和大通りと類似
		・イベント窓口の統一	—
B班	事例1~5	—	⇒平和大通りは①夜が暗い、②トイレがない、③休む場所がないといった問題である など
C班	事例1	・窓口を一つにまとめている点	⇒現状の申請は煩雑
		・プロジェクトの名前がいい	⇒みんながイメージでき、コンセプトを共有できる
D班	事例5	・個人での利用申し込みの可否	⇒個人で音楽系の活動されているため
		・商行為の可否	⇒商行為の有無によって、利用料が変わるケースが多いため
		・電気、水道の使用	—
E班	事例1	・あそべるとよたプロジェクト	⇒管理者を一つにするという取り組みのため
		・まちなか広場使いこなし講座	⇒利用者さんに説明して統一感を出す
		・具体的なルール ⑧衛生管理	⇒生活者視点のため

Step3へ

Step3

利活用のための課題を考える

Step3 では、①試したいことや興味があるイベント・取組・必要な施設等 ②①を行うための課題抽出 ③②で抽出した課題解決のためのアイデア出しといった流れで「活用のための課題」について議論しました。

①の試したいことや興味あるイベント等としては、「音楽やアートイベント」、「マルシェ・朝市」、「サブカルチャー」、「平和学習」、「自然観察」、「従来のイベント(フラワーフェスティバル等)」などの意見がありました。施設等では、「トイレ」や「駐輪場」などの意見が見られました。

②のこれらを展開する上での課題については、「ゴミ」、「騒音・光害」、「周辺商業施設への影響」、また、道路やスペース確保などの「構造上の課題」も挙げられていました。

③のこれらの課題解決のアイデアとしては、「管理者」、「利用ルール」、「情報発信」、「インフラ整備」といったキーワードが見られたほか、平和大通りに関する「勉強会」や管理・運営するための「資金計画の必要性」についての意見も挙げられていました。

このほか、誰のために、何のために活用するかをしっかりと共有することが必要と考えているグループもあり、事例1に注目したようにコンセプトの共有の必要性についても議論されていました。



《議論した内容の一例》 最も多かった項目などを原文のまま掲載しています。

班名	試したいことや興味があるイベント・取組み・必要な施設等	利活用の課題	課題解決のためのアイデア
A 班	・音楽、映画、ダンス等のイベント	⇒騒音問題や光害	⇒エリアの制限(マンション少ないエリア)
	・樹木に親しんでもらう活動	⇒樹木の保護、折れた枝などの活用ができない	⇒樹木に関連した商品の販売
B 班	・人が集まれるような空間づくり	⇒そもそも賑わいが必要なのか。鎮魂、住民の憩いの場、インバウンド等の賑わい、大事なものは何か	⇒誰のため、何のために活用していくかをしっかりと共有すること(鎮魂、憩い+おもてなし等)。賑わいばかりが優先されないように。住民を置き去りにしないこと
C 班	・朝市	⇒ゴミ、騒音、電源、平面的に開けた場所、車両の乗り入れ、ビル風、出店者	⇒管理主体の設置、時間帯ごとの利用ルール、最低限のインフラ整備、樹木の整理・伐採、出店しやすい環境の整備、許可・管理の一元化
	・飲食イベント(BBQ)	⇒水道、ゴミ、騒音	⇒インフラ整備、管理主体の設置、時間帯ごとの利用ルール
D 班	・芸術系のイベント	⇒展示品の管理・予算、騒音問題、運営スタッフ、ボランティア不足など	⇒クラウドファンディング等による資金調達や外国人観光客(好奇心旺盛な方が多い)の手を借りる
	・運営上、必要な施設	—	⇒主催者側の駐車場、水道、電気設備の設置、統括する事務局のようなもの
E 班	・国内・海外からの旅行者を呼べる大規模なフェスみたいなイベント(アニメ・コスプレなど)	⇒長期スパンで計画する(年間スケジュールなど)、管理方法	—

Step4

議論内容のまとめ

Step2 及び Step3 で議論した内容をグループ内で共有する時間としました。今回はグループごとの発表は行わず、取りまとめた内容を壁に張り出し閲覧していただきました。



第2回開催のお知らせ

《開催日時》

- ・令和5(2023)年10月25日(水)18:30~20:30
- ・受付開始:18:00

《開催場所》

- ・合人社ウエンディひと・まちプラザ 北棟5階 研修室 A

《ワークショップ(第2回)での主な議論》

- ① 第1回で出された課題解決のアイデアを基に解決策を深め、ルール項目の洗い出しを行う。
- ② ①で洗い出したルール項目を基にルール(グループ案)を議論する。