

Title	ローカルリーダー育成のためのデザイン思考ワークショップと中学生室の実践
Sub Title	Practice of design thinking workshop and student office to develop "local leader" leading regional revitalization
Author	竹内, 雅(Takeuchi, Miyabi) 岸, 博幸(Kishi, Hiroyuki)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2017
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2017年度メディアデザイン学 第611号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002017-0611

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2017年度（平成29年度）

ローカルリーダー育成のための
デザイン思考ワークショップと中学生室の実践

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

竹内 雅

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士(メディアデザイン学)授与の要件として提出した修士論文である。

竹内 雅

審査委員：

岸 博幸 教授 (主査)

加藤 朗 教授 (副査)

古川 享教授 (副査)

修士論文 2017年度（平成29年度）

ローカルリーダー育成のための デザイン思考ワークショップと中学生室の実践

カテゴリー：アクションリサーチ

論文要旨

本研究では、中学2年生を対象としたデザイン思考のアプローチを用いたまちづくりのワークショップの開催とまちづくり実践の場の提供により、地域の活性化と地域における次世代のローカルリーダーの育成を目的としたアクションリサーチを実施する。近年、地方創生においては経済的支援だけでなく、住民が積極的にまちづくりに関わりを持つことが重要だとされている。特に、少子高齢化社会だけでなく、情報化やグローバル化により問題が複雑化している地域において、将来を担う子どもたちをローカルリーダーへと育てることの必要性は言うまでもない。そこでリーダー育成手法の1つとして注目されているのが、デザイン思考のアプローチを用いたまちづくりのためのワークショップである。まちづくりのためのデザイン思考のワークショップでは、子どもたちの創造力や課題解決能力、問題意識を高めるとされているが、ワークショップのどのような要素が子どもたちのまちづくりや地域活性化への関心・モチベーションに繋がっているのかは未だ明らかになっていない。さらにまちづくりのためのワークショップ開催にとどまらず、その先の実践の場まで提供しているケースはほとんどない。

そこで本調査では、東日本大震災後から6年が経ち、復興に力を注ぐ福島県楡葉町の町役場と協業して行い、地元中学校に通う中学2年生を対象にまちづくりのためのデザイン思考のワークショップを実施し、どのようなワークショッププログラムが、中学生のまちづくりや地域活性化への関心・モチベーションを向上させるかを調査した。またワークショップ後にも、子どもたちが主体的にまちづくりに関われる場を提供する2ステップを連続して実施することでリーダー育成を目指した。

キーワード：

デザイン思考, 地方創生, ワークショップ, 福島, ローカルリーダー

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

竹内 雅

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2017

Practice of Design Thinking Workshop and Student Office to Develop “Local Leader” Leading Regional Revitalization

Category: Action Research

Summary

In this study, we held a workshop event with town planning approached in design thinking targeting Year 2 junior high school student and we gave chance to practice town planning. The purpose of the study was to stimulate the region and to encourage the next local leaders of the region.

Nowadays as for regional revitalization, economic support is indispensable, and it is also important for the residents to be actively involved in town planning. Particularly It goes without saying that it is important to educate and train the local leaders in the region where it is faced with not only the declining birthrate and aging society but also the complicity by information-driven and global society. As one of the methods to solve these problems, a workshop event with town planning approached in design thinking began to be noticed.

Design thinking workshops can develop creativity, an ability to solve problems, and an awareness of the issues. However, we have no idea about what point of design thinking workshops can motivate children for regional revitalization. Also, there is scarcely chance to practice town planning as next step.

So, in this research we held design thinking workshops targeting Year 2 junior high school students with Naraha town office, and we investigated what workshops' contents are effective to motivate students for town planning.

Keywords:

Design Thinking, Regional Revitalization, Workshop, Fukushima, Local Leader

Keio University Graduate School of Media Design

Miyabi Takeuchi

目 次

第1章 序論	1
1.1. 背景	1
1.2. 研究目的	2
1.3. 本稿の構成	3
第2章 関連研究	4
2.1. ワークショップ	4
2.1.1 まちづくりのワークショップにおける先行研究	5
2.2. デザイン思考	6
2.2.1 デザイン思考教育における先行研究	7
2.2.2 まちづくり×デザイン思考×ワークショップのプログラムの例	8
2.3. 先行研究における課題	9
2.4. モチベーション	10
2.5. モチベーションの評価	11
第3章 調査フィールドと調査方法	13
3.1. 調査フィールド	13
3.2. 調査フィールド：ワークショップ環境について	15
3.3. 調査方法	16
第4章 ワークショップとアンケートとの実施	17
4.1. 課題発見ワークショップ	17
4.1.1 ワークショッププログラム	18
4.1.2 考察	22

4.2.	解決策立案ワークショップ	23
4.2.1	ワークショッププログラム	24
4.2.2	考察	28
4.3.	プロトタイピングワークショップ	30
4.3.1	ワークショッププログラム	31
4.3.2	考察	33
4.4.	アンケートについて	34
4.4.1	考察	37
第5章	中学生室	38
5.1.	中学生室の目的	38
5.2.	中学生室の活動内容	39
5.2.1	ウィンターイルミネーションの企画	39
5.2.2	クラウドファンディングの実施	41
第6章	考察	46
6.1.	地域活性化における中学生向けデザイン思考のワークショップ	46
6.1.1	役割と意義	46
6.1.2	やる気を引き出す条件と課題	47
6.2.	中学生によるまちづくり	49
6.2.1	役割と意義	49
6.2.2	今後の課題	50
6.3.	ワークショップと実践の場：戦略的2ステップ	50
6.3.1	役割と意義	50
6.3.2	今後の課題	51
第7章	結論	53
	謝辞	55
	参考文献	56

目 次

3.1	福島県楢葉町の地理関係 (google map より引用)	14
3.2	2010 年 (震災前): 福島県楢葉町の年代別の人口	14
3.3	2017 年 (現在): 福島県楢葉町の年代別の人口	15
4.1	課題発見 WS で使用したインタビューシート	19
4.2	課題発見 WS で使用した配布資料: グルーピング	20
4.3	イシューマップ	21
4.4	重要度 × 実現可能性のマトリックス	22
4.5	先行事例カード	25
4.6	ストーリーカード	27
4.7	使用したビジネスモデルキャンバス	32
4.8	第 6 回後: アンケート結果	34
4.9	追加アンケート結果	36
5.1	点灯式の様子	41
5.2	プロジェクトページ	43
5.3	広報活動に用いたチラシ	45

表 目 次

5.1	リターンの購入内訳	44
-----	---------------------	----

第1章 序

論

1.1. 背景

近年日本では、急速な人口減少と急激な高齢化、情報化やグローバル化が進み、地方から都市部への人口流出や産業や文化の衰退といった地域力の低下が目立ち、また地域の抱える問題の複雑化や、それを解決する将来のローカルリーダーとなる人材の不足が問題となっている。

日本では、江戸時代から続いた大規模な人口増加が終焉し、先進国の中でも深刻な人口減少社会が続いている。今日では団塊の世代も65歳を迎え、高齢者数は人口の27.3%にも当たる3,400万人を突破し、2042年には約4,000万人に到達すると言われている [1]。さらに内閣府の調べによると、日本の平均寿命は2015年時点で、男性80.75年、女性86.99年であるが、今後も平均寿命は伸び続けると示唆し、ますますの人口減少・高齢化社会が待ち受けていることがわかるだろう。

このことは、地域の景観をも変えつつある。中小企業庁が実施した平成29年度の「商店街空き店舗実態調査」では、商店街の最近の景況は「繁栄している」と回答した人がわずか4.4%であることがわかっており、また1商店街あたりの空き店舗数及び空き店舗率の推移を見ると、15年間で約5%も増加していることがわかる [2]。このように、地域にとっての人口減少と高齢化の進展は、働く人や消費を減らし、地方都市政府、企業、地域に住む人々に大きな打撃を与えている。また地域の商店主や事業経営者は、情報化やグローバル化をうまく利用した大企業の便利に安くなんでも手に入る戦略によって、かつてのように事業継承をしていくことが極めて難しい時代を迎えているのだ。地域課題への様々な取り組みは、健全で豊かな地域社会を築く上で意義のある貴重な活動だが、特定の箇所で担い手

の自発的意思のもとで独自に取り組まれていることが多い。昨今では、数々の地域活性化に関する事例も紹介されているが、マクロ的に見ると地域のばらつきもあり、また一時的に実践されている場合が多いように思える。

井出は、地域のまちづくりに関するこうした負のスパイラルをくい止め、持続可能な社会の実現に向けた新たな社会システムの再構築を図るためには、地域の状況に即した適正規模で適正投資等のシナリオを構築し、さらに推進役となる担い手の関与が必要不可欠であると述べている [3]。大西は、地域創生の成功に最も重要なことは、長期的視点に立った地域の核となるリーダーを育てることであると、主張している [4]。

大切なことは、単発的にリーダーを招いた地域活性化の実践ではなく、恒久的にリーダーを輩出すべくその土地で育った若者を育てることである。2011年の東日本大震災をきっかけに、持続可能な地域を目指し、将来のローカルリーダーを育成することは国内でも重要な課題となっているが、リーダー育成が可能となる手法は未だ明らかになっていない。

1.2. 研究目的

そこで本研究では、地方の将来を担う若者をローカルリーダーへと育成するための手法の確立を目指し、震災後復興を目指す福島県楢葉町の中学2年生を対象にアクションリサーチを行った。研究手法については第3章で詳しく説明することにするが、デザイン思考のアプローチを用いて、まちづくりをテーマとしたワークショップの企画・実施を行うことは、子どもたちの地域活性化やまちづくりへの関心・モチベーションを上げることができるのか、上げることができるのであれば、どのような要素が関係しているのかを検証した。

さらに次章の先行研究における課題でも述べるように、現在は住民や子どもを対象としたまちづくりのワークショップの開催は拡大しているものの、その多くはワークショップの開催でとどまっており、ワークショップ後に実際にまちづくりに参画できる機会を用意しているケースはほとんどない。しかし将来のリーダー育成のためには、単発的に参加して問題意識や創造性を高めるワークショップの

開催に終わるのではなく、その後も成功体験を積めるプログラムの用意が必要ではないだろうか。本研究では、デザイン思考のワークショップの開催後にも子どもたちがまちづくりに主体的に参加し、まちづくりを実践できる場を用意し、ワークショップと実践の2ステップを連続的に実施することで、将来のリーダー育成を試みた。

1.3. 本稿の構成

第1章では日本の地域力の低下、地域活性化や子どもたちの学びの手法として注目されるデザインシンキングのワークショップの研究に至った背景を述べた上で、研究目的の設定を行う。第2章では先行研究として、住民参加型のまちづくりのワークショップの先行研究や、デザイン思考教育の先行研究について紹介し、先行研究における課題を述べる。さらに、人間のまたモチベーションに関する先行研究とその評価方法を紹介する。第3章では、本研究の調査方法、対象となる福島県楢葉町について述べ、ワークショップの環境や詳しいスケジュールを述べる。第4章では、計6回にわたって実施したワークショップの内容を企画・実施・結果・実行に分けた上でプログラムの詳細を記述し、また生徒たちのまちづくりや地域活性化への関心・モチベーションの変化について考察する。第5章では、ワークショップ後に発足した中学生室の取り組みについて紹介する。第6章では、福島県楢葉町でのアクションリサーチ、追加調査を通じて明らかになったことを、まちづくりのデザイン思考ワークショップ、中学生によるまちづくり、またワークショップと実践の場という戦略的2ステップという観点から、それぞれの役割と意義、今後の課題を論じる。

第2章 関連研究

第2章では、第1章の背景で述べた日本の状況を踏まえ、本調査で用いているワークショップとデザイン思考についての説明と先行研究、またモチベーションに関する先行研究と評価方法を紹介する。

2.1. ワークショップ

地域を活性化させる取り組みにおいては、自分が住む地域に住民自らが積極的に関わるのが重要だとされている。紫牟田は、人や社会や地域のことを「自分ごと」にすること、そして「自分たちごと」として考えるようなシフトチェンジが起こっているという [5]。山崎も、工業社会に変わり、農業に比べて生活が個人に委ねられるようになると街は行政に任せ、住民は「お客さん化」してしまったという。しかし、人口が減り税収が減るにつれ町のことを行政だけに任せることはできなくなったため、これからは地域に住む人々も地域の運営に積極的に関わり、地域の課題を発見し、解決する手段を模索していかなければならないとしている [6]。

そのような住民参加のまちづくりを目指すため、ワークショップの手法が注目されている。ワークショップとは本来「作業場」「工房」という意味を持ち、そこから派生して参加者が議論や体験を通して学びや想像を行う手法とされた。中野はワークショップの定義を「講義など一方的な知識の伝達スタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり創りだしたりする学びと創造のスタイル」であるとした [7]。ワークショップは、住民が自ら町に対する関心や問題意識を高めたり、まちづくりに関わる各主体の役割・立場などへの理解と認識

を高める場となる。そのことは、継続的に織りなされるまちづくりの中で、ワークショップ後にも続く地域の発展計画への参加能力を高める可能性へもつながるのだ。実際に、ワークショップをまちづくりに生かす事例も出てきており、島根県海士町隠岐群では町の指針となる復興計画の策定に町の住民が関わり、ワークショップ形式で議論を重ねながら、住民の視点からまちづくりのための具体案を提案している [6]。

一方、ワークショップの手法は子どもたちの学びにおいても注目されている。文部科学省の学習指導要領では、「これからの子供達に、確かな学力、豊かな心、健やかな体を育てる“生きる力”が必要」であるとしている [8]。そのためには読み書き算数を中心とした基礎知識・技能だけでなく、それらを応用しながら自ら考え、表現することにより様々な問題を解決していくことが重要である。また OECD が「キー・コンピテンシー（主要能力）」の定義を行い、「コンピテンシー（能力）」とは、単なる知識や技能だけではなく、技能や態度を含む様々な心理的・社会的なリソースを活用して、特定の文脈の中で複雑な要求（課題）に対応することができる力、と主張している [9]。このように現代に生きる子どもたちに求められる能力は、単なる受け身の授業カリキュラムだけでは対応しきれなくなっており、新しい学びのスタイルの需要が近年増している

そこで注目されているのがワークショップの手法である。石戸は、21 世紀型の学びとは「かんじる力」「かんがえる力」「つくつ力」「つたえる力」とし、子どもたちの創造力や表現力を最大限に発揮できるような子ども向けワークショップの開発と実践を行っている [10]。実際、都心の中学校にてワークショップを授業に取り入れ、生徒たちに町の課題解決を考える取り組みも近年見られている。さらに大学や企業でも幅広い分野で子ども向けワークショップが開催されており、子どもたちが課題に対して積極的に取り組むワークショップ形式の学びは今後も拡大していくのではないかと考えられる。

2.1.1 まちづくりのワークショップにおける先行研究

このような背景からまちづくりには住民参加型のワークショップの手法が多く用いられ、先行研究も進んでいる。まちづくりにおける参加住民各人に如何なる

影響を与えたかの研究では、大人の住民を対象としたワークショップを通じて参加者の問題認識の幅が広がったり、様々な人と議論することで、立場や考えの違いを認識することに貢献し、参加者の視点が広がったとしている。またワークショップ後には、参加者独自のまちづくり活動や新しい行動が始まったことから、ワークショップの楽しさ・充実感の体験がまちづくりへの主体的に関与する意識を育てていると述べている [11]。しかしワークショッププログラムのどのような要素が、参加者の楽しさ・充実感につながったのか、またまちづくりへのモチベーション向上に貢献したのかは明らかになっていない。さらにワークショップの対象は大人の住民であり、またワークショップに自ら積極的に参加している住民を対象に開催されていることを考慮すると、まちづくりに関心を持っていない人や、子どもにまで効果があるとは断言できなく、検証する必要があると言える。

2.2. デザイン思考

ワークショップに続いて、現代の複雑化された課題を全く新しいアイデアで解決するために、デザイン思考のアプローチが効果的であると注目されている。ここでいうデザインとは、ポスターのデザイン（グラフィックデザイン）や家具のデザイン（プロダクトデザイン）で使われるデザインではない。デザイン思考の“デザイン”とは、「人間中心デザイン」と表現され、それは「人間中心の発想で問題の発見・解決を行い、現状をより良い状態へとする方法論」と一般社団法人デザイン思考研究所の大橋氏らは定義している [12]。

デザイン思考の最大の効果は、イノベーションの創出であり、これまでの延長線上ではない全く新しいアイデアが生まれやすいとされている。現代は、既存のフレームワークやアイデア、戦略だけではテクノロジーの変化に圧倒されてしまうとされ、新たな選択肢をゼロから生み出す必要性から、デザイン思考のアプローチで革新的な課題解決が求められているのだ。このデザイン思考のアプローチは、経営や商品開発だけでなく、まちづくりにも有効であると言われている。世界屈指のデザインファームのCEOであるティム・ブラウン氏は、デザイン思考について次のように述べている [13]。

われわれの抱える問題が、問題に取り組むクリエイティブな人材と比べてこれほど多い時代は、今までなかっただろう。(中略) われわれには、イノベーションに対する新しいアプローチが必要だ。強力で、効果的で、幅広く利用出来るアプローチ。ビジネスや社会のあらゆる面に適用できるアプローチ。個人やチームが画期的なアイデアを生み出して、実行し、影響をあたえられるアプローチ。このようなアプローチを提供するのが、本書のテーマである“デザイン思考”なのだ。

紺野は、デザインとは、何らかのフレームワークを当てはめ分析を駆使して一般解に至るのとは逆のアプローチであり、直感や感情・知性を用いて現場での個別具体の現実から仮説を生み出し、目的に向けて諸要素を総合・想像するアプローチだと述べている [14]。このようにデザイン思考のアプローチは、各方面で注目を集める課題解決の思考法であり、このような思考法を習得したイノベーション人材を育成することが、組織や社会としてのイノベーション活動に欠かせないと言われている。

2.2.1 デザイン思考教育における先行研究

このような背景から、デザイン思考教育を教育プログラムに取り入れる事例は、近年増えてきている。大学・大学院におけるデザイン思考教育が実施されている事例を集めた研究では、2012年の時点では世界の33か所のデザイン思考に関連した教育を行っていることが明らかになっている。課題理解からプロトタイプ作成までを授業内で扱い、実際に優れた解決策が実行に移され、Implementationまで達する例もあると述べている。しかしこのようなデザイン思考のワークショッププログラムを通しての人材育成は、呼び名や内容、プロセスについてのバリエーションを含みながら、世界で普及・発展の過程にあり、デザイン思考教育も「これを行えば、誰もがイノベーション人材になれる」という万能薬でもなく、またデザイン思考を身につける容易な方法も今の所存在しないため、デザイン思考教育を推進しづらいのが現状だという [15]。

このようにデザイン思考教育は世界で注目されているものの、デザイン思考教

育が人材育成に及ぼす効果を検証することは今後の重要な課題となっている。また大学生以下の教育機関では、デザイン思考教育を導入した例は数少なく、習い事としてのデザイン思考教育の場も日本では数箇所しか存在しないため、将来のリーダーを育成を目指し、大学生以下の子どもたちにデザイン思考教育を実施することは価値があることだと言える。

2.2.2 まちづくり×デザイン思考×ワークショップのプログラムの例

先に述べたようにワークショップの手法を用いることで、様々な分野で主体的で協調的な学びや創造の機会をつくりだすことができると明らかになっている。まちづくりにおいては、ワークショップが住民自ら積極的に運営に関わっていくための手段として使用され、子どもたちの学びにおいてはこれからの自ら課題発見・解決、その実行方法を考える機会として役立つと言われている。またデザインシンキングのアプローチを用いることによって、既存のサービスやプロダクト、仕組み、アイデアに捉われずに、革新的な新しいアイデアを生み易いと考えられており、ビジネスにおける商品開発だけでなく、地域をはじめとした様々な問題の対処に役立つと考えられている。以下に本研究で参考にした、一般社団法人デザイン思考研究所が提供するまちづくりをテーマに実施されたデザイン思考のワークショッププログラムの事例について紹介する。

このワークショッププログラムは、社会にイノベーションをもたらす手法として注目されているデザイン思考のプロセスを、多様な問題を抱えるまちづくりに応用し、実践するためのプログラムだ。このプログラムは、発見・詳細化・探索・実験・展開の以下の5つのプロセスに分割して組んである。このプログラムを通して、課題解決のための具体的な方針が定まっていない状況、例えば「まちのために何かしたいが、何をすればいいかわからない」と言った悩みの解消や、問題意識が明確だが実行までの方法を考えたい場合などにも有効だという。以下にプログラムの大きな流れを示す [12]。

1. 発見：人々の気持ちに共感することで、彼らが本当に求めているものは何かを明らかにします。

2. 詳細化：共感ステップで得られた情報を整理し，人々の持つ価値観に迫ることによって実際に解決に取り組む問題を定めます．
3. 探索：人々のニーズを満たすアイデアを生み出します．
4. 実験：生み出したアイデアを実際に形にすることで，うまくいきそうな部分を確認したりさらにアイデアを得るきっかけにしたりします．
5. 本当に目的を達成できるのかどうか，ユーザーなどの声を元にアイデアを検証します．

このプログラムの最大の特徴は，有用性・実現可能性・持続可能性の3つの軸を元にアイデアを考え進める点である．人の意見や感想を聞くのではなく，人の習慣や言動を観察して生まれたアイデアが，人々にとって本当に有用であるかどうかを意識し，また後半部分ではアイデアを実現することは技術的に可能なのか，また持続できるのかを見極める．まちの資源や環境で実現できるアイデアかどうか，またそれが人材的にも財政的にも継続可能かどうかをチェックすることで，課題解決を目指すプログラムとなっている．

2.3. 先行研究における課題

このように，まちづくりにおけるワークショップやデザイン思考を用いて課題解決を目指すプログラムは多く研究されており，実際に参加者の創造力や課題解決能力，問題意識を向上させることができるとされ，筆者もプログラムを企画する際には大変参考にさせてもらった．しかしこれらの研究では，デザイン思考のワークショップを通して，なぜ参加者のまちづくりに対するやる気を掻き立てることができたのか，さらにまちづくりに対して関心のない子どもにも効果的であるのかは未だ明らかになっていない．また，住民主体のまちづくりを目指したデザイン思考のワークショップの開催は多くあるものの，単発的な開催に終わることが多く，継続してワークショップの開催がある場合であっても，ワークショップを通して生まれた問題意識や解決策を実践する場をあらかじめ用意しているケー

スはほとんどない。これでは、デザイン思考のワークショップを通してせっかく養った創造力や課題解決能力、問題意識をつくただけで終わっているのではないだろうか。それらを実際実践する段階までサポートして初めてリーダー育成の一步となるのではないだろうか。本研究では、まちづくりのためのデザイン思考のワークショップを子ども対象に開催し、どのようなワークショップの要素が子どもたちのやる気を掻き立てることができるのか調査し、さらにワークショップの次のステップとして実践の機会を作ることでリーダー育成を目指した。

2.4. モチベーション

本節では、ダニエル・ピンク著でありアメリカのベストセラーとなった“Drive The surprising Truth about What Motivates Us ”の日本語訳、「モチベーション 3.0 [16]」に書かれていることを元に、人のモチベーションを向上させる要素について説明する。この本にかかれている現代に生きる人のモチベーションを上げる要素から、デザイン思考のワークショップの適正を認識し、またプログラムの内容にも留意した。

ダニエル・ピンクは、人のモチベーションを上げる要素は時代によって変化していると主張している。原始時代は空腹を満たしたり、生殖など生存本能に基づくものであった。工業社会になってサラリーマン社会ができれば、アメとムチ（これをしたらご褒美がある、これをやらなかったら罰を与える）で駆り立てられたが、こうしたモチベーションの要素は次第に機能しなくなっているという。理由は、アメとムチが機能しやすい単純作業の多くは中国やインドに行ってしまう、今や先進国に残った作業の大半は付加価値を求め、その都度違うことをするクリエイティブな作業だからだ。

そこで、現代社会に生きる人々を駆り立てる新たなモチベーションの3つの要素が指摘されている。1つ目は、自律性である。ここでいう自律とは独立とは異なり、誰にも頼らず一人でやていくと言った個人主義という意味ではない。自律とは、他者からの制約を受けずに行動でき、自分の意思で「何を (Task)」「いつ (Time)」「どのような手法で (Technique)」「誰と (Team)」で行うのか決定できる

ことを意味する。面白いことに、ある企業では自律性を重んじる制度を普及させることで（例えば、勤務時間の20%は好きなことに費やしてよいなどの制度）、離職率の低減や仕事の成果の向上があったという。

2つ目は、熟達の追求である。熟達とは、何か価値あることを上達させたいという欲求だ。複雑な問題の解決には、探究心と新たな解決策を試そうとする積極的な意思（物事への積極的関与）が必要であり、それが物事に熟達することを可能にすると言われている。その積極的関与には物事への「没頭」が必要不可欠であり、やらなくてはならないことと、できることの相関性がぴったりと一致する仕事の設定が、人を没頭させ、その先の熟達を可能にするダニエルは主張している。課題は簡単すぎず、難しすぎない。しかし現在の能力よりも数段高く、努力という行為がなければ到達できないバランスのとれた目的の設定が、その他の月並みの体験とは全く異なるレベルの集中と満足感を生み出し、熟達へとつなげるそうだ。

3つ目は、目的であり、これは1つ目と2つ目の要素に背景を与える役割を果たすという。熟達を目指す自律的な人々は、非常に高い成果を上げるが、高慢な「目的」のためにそれを実行する人々は、さらに多くを達成できる。つまり、単なる利益や名声といったインセンティブを目的とするのではなく、利益や名声を目的達成の方法、または副産物とみなすような、より大きな目的設定が、人のモチベーションを駆り立てると近年の研究で明らかになっている。

これら3つの現代に生きる人々のモチベーションを駆り立てる要素を意識しながら、本研究ではデザイン思考のアプローチを用いたワークショップの設計を行った。

2.5. モチベーションの評価

本研究における分析対象となるモチベーションとは、ワークショップに参加した中学2年生のまちづくりに関して考えたり行動したりすることに対する気持ちを指し、まちづくりに対する「やる気」や「意欲」、「積極性」、「関心」などで言い換えることができる。モチベーションは直接的に観察や記録が不可能な心理学的な構成概念であることから、長年どのようにモチベーションを計測するが最適な

やり方なのかは重要な研究対象となっている。現在では、観測可能な認知的反応（記憶や認識など）、感情的反応（主観的な経験など）、行動反応（パフォーマンスなど）、身体反応（脳の活性化など）や自己申告によってモチベーションを観測するなど、その手法は様々である [17]。

本研究においてモチベーションを評価する際は、ワークショップ内の意見の質、量で評価するのではなく、あくまで生徒たちの気持ちの状態と参加態度のみを見ることとし、筆者の客観的な観察と生徒へのアンケートにて評価した。

第3章

調査フィールドと調査方法

本章では、実際にワークショップを実施した福島県楡葉町、及び楡葉中学校について紹介、調査方法を述べる。調査フィールドの設定、調査対象地域が抱える課題、ワークショップの環境について述べる。

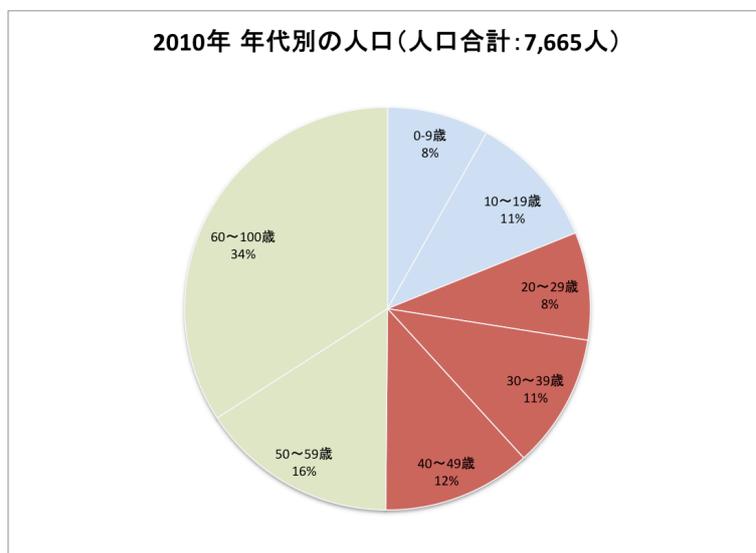
3.1. 調査フィールド

福島県楡葉町は、図 3.1 に示すように、福島県の中でも太平洋側に位置する人口 7000 人程の町である（2011 年以前）。町域の約 2 割にあたる海寄りの東部地域は平地で、中央部および西部は産地となっている。楡葉町の北東に東京電力福島第二原子力発電所の 1-4 号機が立地する。また町の中心から約 20km ほど北に離れた富岡町には、東京電力福島第一原子力発電所が立地している。

楡葉町は 2011 年 3 月 11 日に起きた東日本大震災により、津波の被害だけでなく、福島第一原子力発電所事故の被害により、2015 年 9 月 5 日まで避難指示が発令されていた。避難解除指示が出てから 2 年経過した現在は、帰還した住民は元の人口の約 3 割にあたる 2000 人ほどの住民が住んでいる（平成 29 年 8 月時点）。また住民の年齢別の内訳は震災前も震災後の現在も、図 3.2 と図 3.3 に示す通り 50 歳以上が人口の半数を超える高齢地域である。

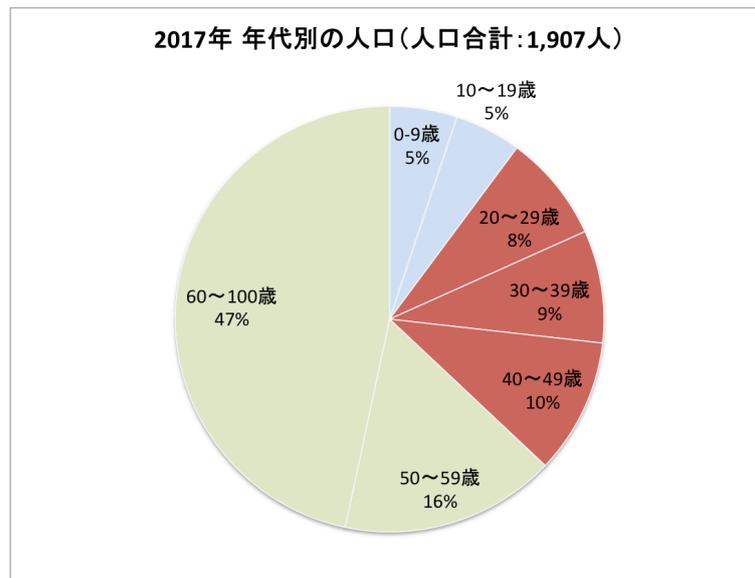


図 3.1: 福島県櫛葉町の地理関係 (google map より引用)



福島県櫛葉町役場調査 [18] より引用

図 3.2: 2010年(震災前): 福島県櫛葉町の年代別の人口



福島県檜葉町役場調査 [19] より引用

図 3.3: 2017 年 (現在): 福島県檜葉町の年代別の人口

3.2. 調査フィールド：ワークショップ環境について

本調査で行ったワークショップは、震災後6年ぶりとなる2017年4月に新校舎にて再開された福島県檜葉中学校の協力のもと、総合学習の時間を連続2コマ(1コマ50分)利用して中学2年生(15名)を対象に実施された。合計6回にわたるワークショップの全体テーマは「10年後の檜葉町をより良くするためには」である。このテーマをもとに2.2.2で紹介したプログラムを参考に、3つのフェーズ、課題発見、解決策立案、実行に分けてデザイン思考のアプローチを用いてワークショップを企画・実施した。ワークショップは主に、檜葉町復興戦略アドバイザーである慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の岸博幸教授と筆者を含める3名の大学院生を中心に進められた。岸教授には全体の統括をご担当いただき、筆者はワークショップの企画と準備、当日の講師やファシリテーターを担当、他2名の大学院生には各チームのアシスタントを担当してもらった。ワークショップ

では、1チーム5名の構成で、各チームに慶應義塾大学大学院修士課程の学生を1名ずつアシスタントとして配置し、また全体の統括を行うために慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の岸博幸教授の参加のもとワークショップを行った。

ワークショップを実施した回数は檜葉中学校の2年生15名に対し、2017年5月から2017年7月の3か月間に合計6回のワークショップを実施した。スケジュールは下記の通りである。

- 課題発見フェーズ：2017年5月10日，5月24日
- 解決策立案フェーズ：2017年6月14日，6月21日
- 実行フェーズ：2017年7月5日，7月19日

またワークショップ後には、本研究の新しい価値でもある中学生がまちづくりを実践できる場を檜葉町役場の協力のもと用意しているが、その詳細については第5に記述することとする。

3.3. 調査方法

調査は、合計6回のまちづくりのためのワークショップを通して筆者ができるだけ客観的に観察した生徒たちの様子と、アンケートを用いることで、ワークショップ内のどのような要素が生徒の地域活性化やまちづくりへの関心・モチベーション向上に繋がったのかを確認した。アンケートは、第4回目のワークショップ直後、第6回目のワークショップ直後と、その後追加アンケートを実施した。アンケートはそれぞれのタイミングで参加者全員に回答を協力してもらい実施した。さらにワークショップ後にまちづくりの実践の場を用意することで、長期的な目標である、リーダー育成を試みた。

第4章

ワークショップとアンケートとの 実施

第4章では第3章で説明した環境と方法において実施したワークショップの詳細を記述する。またワークショップ内での生徒たちの地域活性化やまちづくりへの関心・モチベーションの変化をアンケートにより調査し、ワークショップのどのような要素が生徒の地域活性化やまちづくりへの関心・モチベーションの変化に影響があったのかを考察する。ワークショップの大きなテーマは「10年後の榎葉町をより良くするためには」と設定した上で実施した。ワークショップの詳細は以下に示すが、生徒の地域活性化やまちづくりへの関心・モチベーションの変化を見る上では、筆者はできるだけ客観的に生徒の言動を観察するように意識して考察した。

4.1. 課題発見ワークショップ

2017年5月に合計2回（1回：50分/こま×2こま）開催した課題発見ワークショップでは、榎葉町の課題をテーマに実施した。ワークショップのプログラムを企画するにあたり、まちづくりのワークショップやデザイン思考のワークショップを紹介する著書を参考にした [12, 20-22]。

4.1.1 ワークショッププログラム

合計2回(1回:50分/こま×2こま)ワークショップで行ったプログラムの詳細を以下に示す。またそれぞれの所要時間も記載する。

岸博幸教授からの講義:15分

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 岸博幸教授より、合計6回のワークショップの導入となる講義を行う。講義では、日本の抱える問題について触れ、それを解決するリーダーの必要性を訴えた。また震災後、復興を始めたばかりの檜葉町だからこそ、帰還してきた中学生が町づくりに積極的に関わることの重要性を話し、これから始めるワークショップの意義や狙いを生徒に伝えることを意識した。講義の中では、パワーポイントの資料や教科書は一切使わず、必要に応じて黒板を使いながらトークをメインとした講義スタイルで、教授から生徒に「檜葉町のどんなところが好き？」など積極的に質問を投げかけ、コミュニケーションをとるなど、インタラクティブな会話が目立った。

アイスブレイク:5分

まず各チーム内でアイスブレイクを行う。ここでは大学院生も含めお互いの名前を覚えること、また場を和ませることを目的に「積み木自己紹介」を実践した [23]。

檜葉町の問題は何か話し合う:30分

次に、生徒には図4.1のA4サイズの手紙3枚/人を配布し、檜葉町の問題を出し合いその原因を考えた。チームの中に2人ペアを作り、「10年後の檜葉町をより良くするために、今問題だと思うこと」をお互いインタビューし、意見として出た「問題」を配布した手紙に記入した。また出てきた「問題」に対して、「なぜそう思うのか？」という問題の原因となっているとことも同時にインタビューを行い、それらをポストイットに記入した。ここではインタビュー形式を採用し、理由を深堀することによって、新たな発見や共感を生むことを狙いとした。またで

できるだけ多くの意見を出すために、インタビューに行き詰るペアがいる場合には、大学院生のアシスタントが会話に入ることによって意見を引き出した。

インタビューと用紙の作成の終了後、チーム内で共有を行う。またインタビューで出てきたポストイットのグルーピングを図 4.2 に示すように行った。チーム内で出てきた課題がどのような系列のものが多いのか、ポストイットをグルーピングすることで可視化することができた。

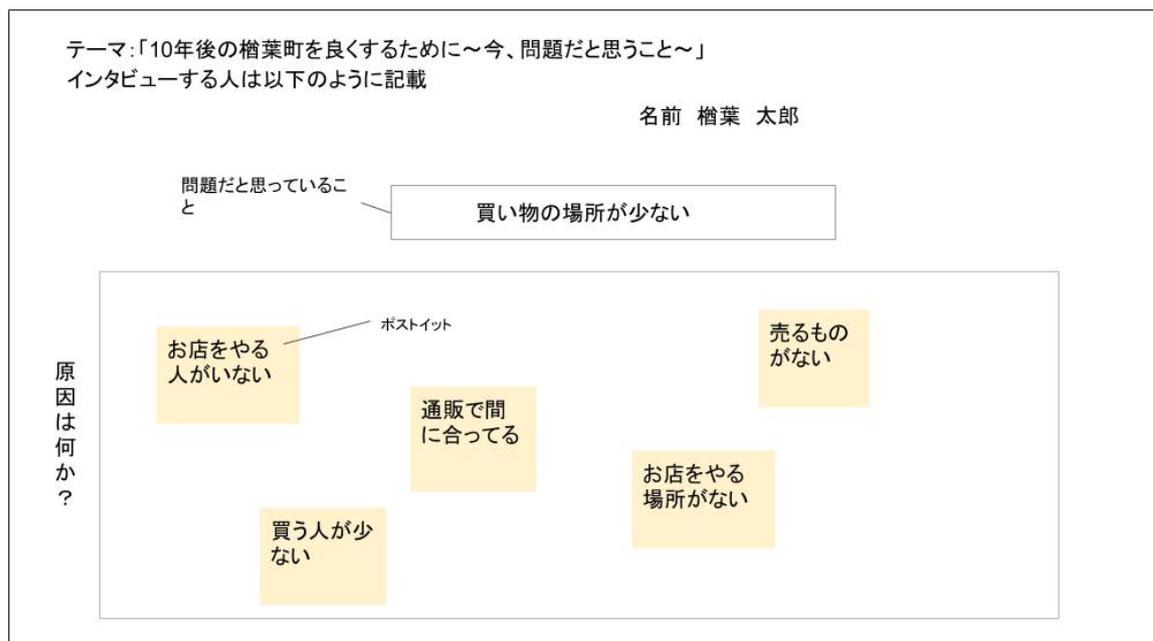


図 4.1: 課題発見 WS で使用したインタビューシート

課題のテーマを決定し、さらに課題の深堀を行う：40分

次に、各チームで課題を1つに選定する。グルーピングされたポストイットの中で、一番共感を集めたものをチームの解決したい課題のテーマとして選定する（例：町に住む人が少ない）。

課題のテーマを決定した後は、さらにその課題を深堀するためにイシューマップを大きな模造紙に書きながら、原因を考察した [21]。イシューマップとは生徒

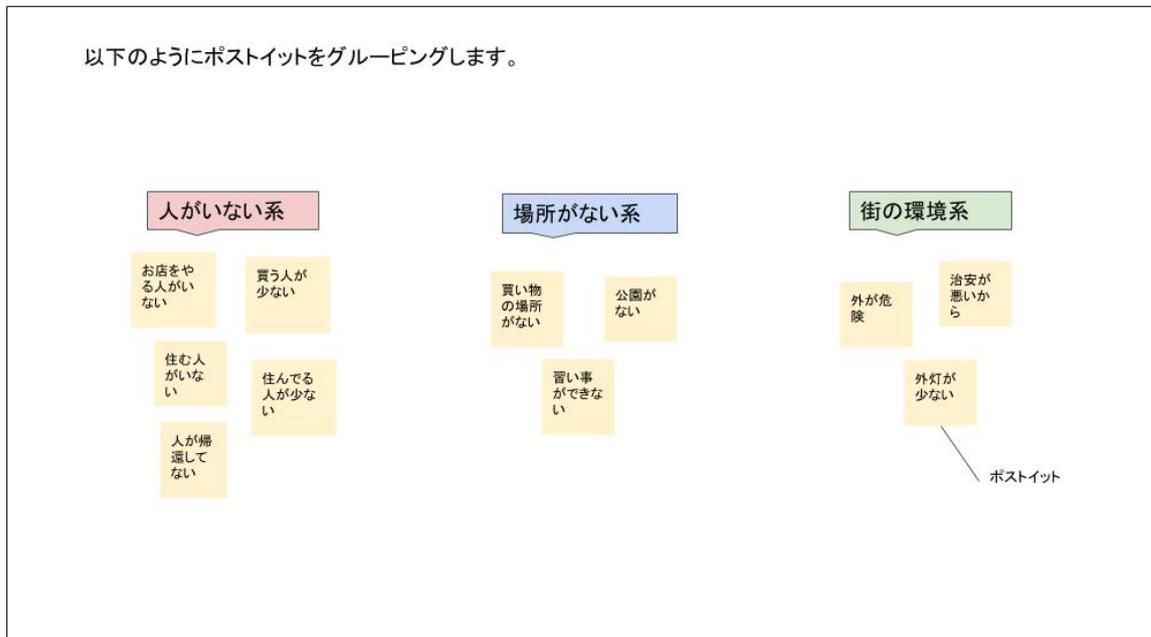


図 4.2: 課題発見 WS で使用した配布資料：グルーピング

たち目線で作成した檜葉町の地図に、課題のテーマの原因となっている現象は何かを記載した。図 4.3 はワークショップで実際に作成したイシューマップである。

現象から課題に：40 分

イシューマップが完成した次のステップでは、イシューマップ上の現象から課題の抽出を行う。地図上に出された課題の原因は全て「現象」であるため、それらを「どうしたら XX することができるのか」というフォーマットを使用して全て課題として定義し直した。例えばイシューマップ上に「イノシシが出る」という現象を、「どうしたらイノシシが町まで下りてこなくすることができるのか」という課題に言い換える。

図 4.4 に示すように、全て課題に定義し直したポストイットを、違う模造紙に「重要度」と「実現可能性」のマトリックスを書いて並べ直す。

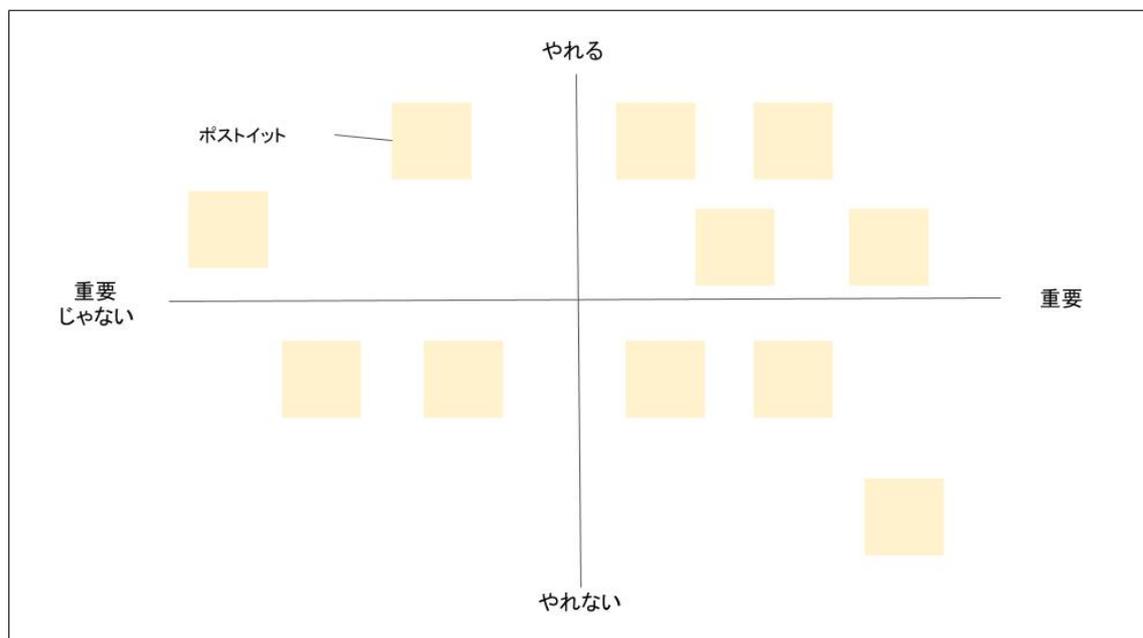


図 4.4: 重要度 × 実現可能性のマトリックス

4.1.2 考察

合計2回(2017年5月10日,5月24日)の課題発見ワークショップでは,生徒たちがどの程度,まちづくりや地域活性化に関心を持っているのか,どのように自分の町のことを考えているのかを筆者ができるだけ客観的に観察した。

ワークショップを始めた当初は町の問題を改めて考え,発言するのに苦労している様子だった。答えのない問いに対し,自分の感じたこと,考えていることを素直に言葉にすることが難しいかのように見受け,「人が少ない」や「お店がない」といった日々感じている大きな問題にばかり意見が集中した。しかし,「檜葉町の問題は何か?」だけでなく,「お母さんが困ってそんなことはあるか?」や「登校中にもっとこうあればいいのに,と思うことはないか?」など,具体的な場面を質問に交えたりや,目線を変えたりすることで様々な問題を生徒たちから引き出すことができた。中には,チームのファシリテーターが目線を変えた質問を行った場合でも,「わからない」との発言もあったり,発言に詰まる生徒もいた為,他の工夫も必要だったとみられる。

ワークショップ終了後の追加アンケート図 4.9 でも明らかになったように、ワークショップを始めた序盤から「まちづくりに興味がある」「自分も地域活性化にぜひ関わりたい」といった積極的な態度をとる生徒は少なかったが、その理由は「関心がないから」ではなく、具体的なアプローチの仕方を知らなかったから、または考えて発信する機会がなかったからが理由だと思われる。そのため合計 2 回のワークショッププログラムを進めるにあたり、各チームのアシスタントである大学院生が積極的に生徒たちとコミュニケーションをとり、角度を変えた質問や具体例を用いた説明を行うことで、まちづくりや地域活性化について考えて発信する機会を与えた。まちづくりとは何をするのか、まちの問題は何か考えるきっかけを与えることに貢献できたと考えられる。

一方で、課題についてチームで意見を出し合った際は、「中学生には解決できない課題だと思う」を始めとするネガティブな声や、「こんなに榎葉町にはたくさん問題があったんだ」など新しい気づきを示唆する声が上がった。次回の以降の解決策立案ワークショップでは、今回つくることが出来たきっかけを、まちづくりや地域活性化へのさらなる関心・モチベーションの向上にどのように繋げることができるかや、生徒たちのネガティブな声を以下に払拭できるかが次回 4.2 の課題となった。

4.2. 解決策立案ワークショップ

2017 年 6 月に合計 2 回（1 回：50 分/こま × 2 こま）開催した解決策発見ワークショップでは、4.1 にて各チームで選定した 1 つの課題に対する解決策の立案を行った。またプログラムの企画では、課題発見ワークショップでつくることができた、まちづくりや地域活性化について考えるきっかけを生徒たちの関心やモチベーションの向上につながるように意識した。前回のワークショップで町の問題について意見を出し合った際は、「中学生には解決できない」等のネガティブな声が多かったため、今回のワークショップでは「中学生にもできることはある」と思ってもらえるようなコミュニケーションを意識した。さらに前回「こんなに榎葉町にはたくさん問題があったんだ」など新しい気づき得てもらえたように、解

決策となるアイデアの幅も広がるようなプログラムを意識した。特に下記で示すワークショッププログラムの中では、各チームのアシスタントである大学院生が積極的にコミュニケーションをとり、中学生の意見を否定せず、ネガティブな声がなくなるように心がけた。

4.2.1 ワークショッププログラム

ブレインストーミング：5分

模造紙に各チームで選定した課題「どうしたらXXすることができるのか」を中央に大きく書き、ポストイットを使って解決策の5分間ブレインストーミングを実施した。ここでは生徒たちの発想力、思考力を把握するために、チーム内での話し合いを禁止し、5分間各自でアイディエーションを行った。アイディエーションは、1つのポストイットに1の解決策を書き出していく作業とした。

先行事例を用いたアイディエーション：30分

次に、日本で行われた様々な課題解決の先行事例カード（例：図4.6）を10枚用意し、下記の手順で新たに解決策のアイディエーションを実施した。

- 1チーム10枚（1人2枚）の先行事例カードを配布する
- 面白いと感じたところに線を引く
- 線を引いた箇所のどの点が面白いと感じたか理由を書く
- 先行事例を参考にしてアイデアを考え、さらにポストイットにアイデアを書き出す

先行事例カード: No.2

事例名

ワンデイシェフ
 地域のお母さんたちが日替わりで料理を作り、助け合う
 (三重県四日市市他)

「ワンデイシェフ・システム」では1つのレストランで、地域のお母さんたちが日替わりでシェフをする仕組みです。
 徐々に口コミで評判になり、3年後には常に満席のお店になりました。

シェフ=お母さんのシフト






図 4.5: 先行事例カード

解決策をまとめる：40分

次に、先行事例を参考にし多くの解決策となるアイデアが出た後に、選定した問題を解決できそうなアイデアをいくつか選びだし、チームで1つの解決策としてまとめる。その際、図4.6のシートを使い、具体的なシーンや人を思い浮かべながら図4.6のストーリーカードにチームでまとめ、クラス内で各チーム発表した。各チームのファシリテーターは、チーム内で生徒の意見を聞きだし、まとめる役割を担った。

アイデア名
選んだアイデア
いつ?
どこで?
だれが?
何を? ・サービス ・モノ ・仕組み

図 4.6: ストーリーカード

4.2.2 考察

合計2回(2017年6月14日,6月21日)の解決策立案ワークショップでは,前回つくることができた地域活性化やまちづくりについて考えるきっかけを,関心やモチベーションの向上につなげることができているかを筆者ができるだけ客観的に観察した結果と,ワークショップの最後に行ったアンケートの結果について述べる.

ワークショップの中では,前回あがっていた「中学生には解決できない」というネガティブな声を減らすために,各チームのアシスタントである大学院生は,中学生から出た意見の否定は行わず,多くの生徒が意見を出しやすい場づくりを意識した結果,一部の生徒のワークショップの参加姿勢に変化を感じることができた.この変化は特に,先行事例を学んだ後の解決策のアイディエーションを実施した際に感じられた.ワークショップの最初に行ったブレインストーミングでは,5分間使いきれぬ生徒はほとんどいなく,多くの生徒が意見を出すのに苦労していた.それに比べ先行事例カードを参考にしたアイディエーションでは,発想が柔軟になり意見が出やすくなったように感じた.また先行事例を学ぶことで,お店をつくる,人を増やす(課題:どうしたら安全に外を歩くことができるのか),などの大それた解決策だけでなく,身近なものを工夫した解決策が出るようになり,生徒たちの取り組み態度も,先行事例カードを用いたアイディエーションではより積極的な態度が見られた.特に,ストーリーカードにて各チームのアイデアが具体的になった際には,チームメイト同士で活発に意見を交換する姿が目立った.

ワークショップを進めていく上で,生徒たちの取り組み態度が積極的に見受けられた背景には,中学生のまちづくりや地域活性化は不可能だと思っていた思い込みが,少し改善されたからだと思われる.実際,6月21日のワークショップ終了後にワークショップの感想を書いてもらうアンケートでは,以下のような回答があった.

- アイデアをどんなものでも出してみたら意外に良いアイデアが生まれ,本当に解決できそうだった.
- 1つの問題でも考えると解決策が沢山あることに気がついた.

- 1つの事例から、みんなで考えて色々なアイデアを出すことができたのが楽しかった。

以上の意見が多かったことから、2回のワークショップを通して、生徒たちに「中学生でも出来るかもしれない」「解決策はいくつもある」などと実現可能性を感じてもらふことや、突拍子もない意見もチームで受け入れることは、まちづくりや地域活性化への関心やモチベーションの向上に貢献することがわかった。また様々な先行事例を学んだ上で解決策のアイディエーションを行うことは、「こんな解決策もあるんだ」などの新しい気づきを前回に引き続き与えられ、生徒たちの関心やモチベーションに影響を与えたと予測できる。実際、課題発見ワークショップにて「問題が大きすぎて私たちには何もできないと思う」とコメントしていた生徒は、「他の地域もいろんな工夫をされていて、人やお金を増やす以外の方法で解決できることもあるだと思った」という感想を筆者に伝えてくれた。

一方で先に述べたように、先行事例を学んだ後の解決策のアイディエーション後には積極的な態度を示す生徒と、そうでない生徒で二極化したように見受けられた。積極的な態度が見られなかった生徒には、中学生のネガティブな声を払拭することを意識したプログラム内容、意見の否定を行わないこと、また先行事例を参考にし、中学生でも出来そうな解決策を立案することで実現可能性を感じてもらふことは、一部の生徒にとっては効果がなかった可能性があり、彼らの関心やモチベーションを上げるには他の工夫が必要だと言える。実際に、積極的な態度が見られなかった生徒たちの授業後のアンケートには以下の意見があった。

- アイデアを考えるのが難しかった
- 先行事例を学ぶがつまらなかった
- 一人でアイデア出しを作業するのが退屈だった

上記の考察から、先行事例を参考にし、中学生でも出来そうなアイデアを出すことによって実現可能性を感じることや、中学生一人一人の意見をチームで認めることが、一部の中学生のまちづくりや地域活性化への関心を上げることに貢献することが分かったが一方で、そうでない生徒の関心やモチベーションを上げる

ために要する異なる工夫は今後の課題とした残った。また今回のワークショップで意欲的な姿勢を見せた生徒の関心やモチベーションをさらに上げるためには、どのようなプログラムを企画すればそれが適うのかを検証する必要がある。

次回以降のプロトタイピングのワークショップでは、各チームで決めた解決策となるアイデアのプロトタイピングを行い、さらに生徒たちに実現可能性を感じてもらえるようなプログラムを企画した。考えたアイデアを具体的なプランに落とし込むことにより、まちづくりや地域活性化への関心・モチベーションをさらに上げることができるか検証し、さらに関心やモチベーションを上げる他の要素を探った。

4.3. プロトタイピングワークショップ

2017年7月に合計2回(1回:50分/こま×2こま)開催したプロトタイピングワークショップでは、4.2にて各チームで決定した解決策のプロトタイピングを行った。前回の解決策立案ワークショップでは、課題に対する解決策が多く出たことで、生徒たちに「中学生でも出来る」と実現可能性を感じてもらうことや、どんな意見もチームで受け入れることで、一部の生徒の関心やモチベーションを上げることができたと思われる。プロトタイピングのワークショップでは、以下のプログラムの中で考えたアイデアを具体的なプランに落とし込む作業を行うため、より生徒たちの考えた解決策が実現に近づくプログラムとなっている。このプログラムにより生徒たちのまちづくりや地域活性化に対する関心やモチベーションをさらに上げることができるか、筆者ができるだけ客観的に観察した。

またここでは、前回のワークショップにて積極的な態度を示すまでに至らなかった生徒たちの関心やモチベーションを上げることは今後の課題とし、前回のワークショップにおいて積極的な態度を示した生徒たちを対象に、まちづくりや地域活性化に対する関心やモチベーションをさらに上げるための工夫を行った。特に、前回のワークショップでは一人で考えた後にチームで意見を交換するプログラムの流れであり、一人で考える作業時間が半分を占めたが、一人で考えながら作業をするよりも、チーム内で意見を交換しながら話を進める作業の方がより楽しく

感じるという声がワークショップ終了後の会話で多く上がったため、プロトタイピングのワークショップでは、チーム作業の時間を圧倒的に増やす工夫を行った。以下にプログラムの詳細を記述する。

4.3.1 ワークショッププログラム

プロトタイピングのワークショップでは、解決策立案ワークショップ 4.2 で各チーム決定したアイデアのプロトタイピングを行う。最後のワークショップとなる 2017 年 7 月 19 日の 2 こま目の授業には、檜葉町役場の町長や副町長を始めとするまちづくりに関わる職員を約 20 名ほど中学校に招待し、各チームで発表を行った。

事業のプロトタイピング：40 分

ここでは Business Model Canvas を参考にし、図 4.7 を使用して事業のプロトタイピングを各チーム行った [24]。前回チームで考えた解決策を、どうしたら実現することができるのか、そのためのリソースとして何が必要なのか、どうやって PR するのかなどをファシリテーターと一緒に考えた。販売の仕方やお金の集め方など、中学生のみで考えた場合、すぐに意見が行き詰まったため、ファシリテーターが様々な例を出しながら、販売方法や資金調達方法、ステークホルダーなどをプロトタイピングに落とし込んだ。

アイデアを絵に描く：30 分

次に、模造紙に各チームの解決策となるアイデアの絵を描くことでプロトタイピングの実施をした。各チームの解決策がイメージする外観や使用シーンをより具体的にするための作業とした。また最後に檜葉町長・町役場職員への発表にて、チームで考えたアイデアを伝えるためのプロトタイピングも意識させた。

KP キーパートナー	KA 主な活動は何？	VP 提供する価値は？	CR 顧客との関係は？	CS 顧客対象は？
	KR キーリソースは？		CH チャネルは？	
CS 何にお金がかかる？		RS 収益の流れは？		

図 4.7: 使用したビジネスモデルキャンパス

4.3.2 考察

合計2回(2017年7月5日,7月19日)のプロトタイピングワークショップでは,4.2で考えたアイデアを具体的なプランに落とし込む作業に加え,個人作業ではなくチーム作業をメインとすることによって,まちづくりや地域活性化への関心・モチベーションをさらに上げることができたかを,筆者ができるだけ客観的に観察した結果について述べる.

ワークショップの中では,チームのアイデアを中学生でも実現できそうとより一層感じてもらうことや,中学生一人一人の意見をチームで認めることを前回に引き続き意識的に行い,さらに前回とは異なり個人作業ではなくチーム作業を重点的に行った結果,前回から意欲的であった生徒は,継続して積極的な参加姿勢を見せた.特に,ビジネスモデルキャンバス図4.7を埋める際には,「こんな広報の仕方はどうだろうか?」「こんな人もターゲットになるのでは?」「この点もアイデアの価値なのでは?」など,ワークショップを通じて最も活発にチーム内で意見を交換している姿が目立った.さらにアイデアを絵描き,今まで文字で深く内容を議論し磨き上げてきたものを視覚化する作業は,達成感を感じられるとの声も上がった.実際,解決策立案ワークショップの終わりに「他の地域もいろんな工夫をされていて,人やお金を増やす以外の方法で解決できることもあるだと思った」と感想を筆者に伝えてくれた生徒は,チームで話を進めていく中で,チームで出た意見に対して批判や賛成,さらにはその理由も発言するようになり,自分のアイデアを共有するだけでなく,チームの議論にリアクションができるようになった.これらの観察から,個人作業ではなくチーム内で議論を行いながら話し合いを進める手法や,アイデアを形にする(今回の場合絵に描く)ことは,前回積極的な態度を示していた生徒たちに関しては,よりいっそう意欲的にできる可能性がある.

しかし一方で,前回積極的な参加態度を見せなかった生徒たちに対するアプローチの改善課題は残ったままである.事業のプロトタイピングを実施している際は,前回同様意見が少なく,ファシリテーターが声かけを行っても「わからない」の一言で返す生徒もいた.このような生徒には,質問の仕方や意見の聞き方,話の振り方など生徒のレベルに合わせたものが必要だったように見受けられる.しか

し、アイデアを絵に描く作業では、今までファシリテーターが声をかけるまで自ら参加してこなかった生徒も、積極的にペンを手に取り、模造紙に絵を描く姿を見ることができ生徒もいた。また面白いことに、その生徒は後のアンケートのモチベーション調査では、ワークショップ前も後も変わらず「まちづくりへの関心はない」と答えた生徒であった。もしかしたら考えてアイデアを出す作業で積極的な態度を示さなかった生徒でも、絵を描く、モノを作る、などの考える以外の別の機会を与えることで、異なる活躍の場をつくることができ、今回のワークショップでモチベーションを上げることができなかった生徒のやる気も引き出すことができるかもしれない。

4.4. アンケートについて

第6回目（最終回）の直後に行ったアンケート結果を図4.8に示す。このアンケートでは、今後のワークショッププログラムを企画に役立てるために、ワークショップの中で難しかった点や、退屈だった点を記述式で生徒たちに回答してもらった。アンケートはワークショップに参加した計15名の生徒に行ったが、回答数が人数と一致しない理由は、意見が重なっていたり、特になし、といった意見もあったためである。

問1	6回のワークショップの中で一番難しい、苦手だと感じたことは何ですか？ ※自由記述式	<ul style="list-style-type: none"> ・1つの課題を細かく深く考えること ・アイデアの価値を考えること ・みんなの前で発表すること ・チームの意見を紙にまとめること ・自分たちで案を出すこと ・解決策をたくさん考えること
問2	6回のワークショップの中でつまらなかった時はどんな時ですか？ ※自由記述式	<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアが出なくて静かだった時 ・一人で考える作業 ・課題を深堀する時

図 4.8: 第6回後：アンケート結果

さらに図 4.8 のアンケート結果を参考に、どのような要素が中学生のまちづくりや地域活性化への関心向上につながったのかを調査するため、追加アンケートを実施した。追加アンケートは、ワークショップに参加した全 15 名に取る予定であったが、欠席者の関係で 13 名の生徒に取ることとなった。アンケート項目及び回答結果は以下の図 4.9 の通りである。

	質問内容	回答	(n=13)
問1	岸先生の授業を受ける前は、まちづくりや地域を盛り上げることに関心はありましたか？どれか1つに○をつけてください。	関心持ってた	1
		あまりない	11
		全くない	1
問2	ワークショップ後、まちづくりや地域を盛り上げることに関心度は変わりましたか？どれか1つに○をつけてください。	上がった	10
		変わらない	3
		下がった	0
問3	ワークショップの中で楽しかった時は①～⑧のうちのどれですか？当てはまる項目すべてに○をつけてください。また特に楽しかったもの1つか2つ選び、◎をつけてください。	①岸先生の話を聞いている時	6 (○3◎3)
		②チームで意見を交換している時	11 (○4◎7)
		③ワークショップで自分の意見が反映された時	3 (○2◎1)
		④ポストイットに意見を書き出している時	3 (○1◎2)
		⑤アイデアが具体的になった時	5 (○4◎1)
		⑥他の地域の先行事例を見ている時	2 (○1◎1)
		⑦発表の時間	3 (○2◎1)
		⑧その他	0 (○0◎0)
問4	問2にて「上がった」と答えた人への質問： なぜ関心度が上がりましたか？ 6回のワークショップの何がきっかけとなりましたか？ ※自由記述式	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の町の問題点を考えることで興味を持った ・ワークショップで町の問題から解決策を導いたことで、町を少しでも良く変えられるかもしれないと感じた ・実現できないような考えを、実現できるものへと変えて行った時、自分たちにはできることはもつとないかと思ったから ・6回という短い時間でも、私たちにアイデアを出すことができ、自分たちにも解決できそうだったから ・自分たちにも何かできることはあると思ったから ・町の問題に対して解決策がチームで決まった時に、本当に解決できそうだった ・自分たちの解決策が実現した町を想像すると、とてもいい町に変わる気がしたから ・ワークショップの意見の出し合いがきっかけで、まだまだ解決しなければならないことがあるとわかったから ・大学院生の人の方が分かりやすく教えてくれたから ・チームの人たちと一緒に考えながら最後に解決策を出せたから 	

図 4.9: 追加アンケート結果

4.4.1 考察

図4.9が示すアンケートの結果から、デザイン思考のワークショップに参加する前と後では、約3/4以上の生徒がまちづくりや地域活性化への関心が向上したことがわかった。アンケートによると、中学生でも町をよくできると可能性を感じることや、町の問題点に気がついたこと、また解決策が実現できるといったことをきっかけに、まちづくりや地域活性化に関心を持った生徒が多いことが読み取れる。

またワークショップの中で、図4.9問3が示すように、生徒たちが最も楽しいと感じた時は、チームで意見を交換している時であることがわかった。中学校の職員や生徒たちによると、普段はチームで作業する授業は限られており、数回の授業を通してチームで意見を交換する機会はほとんど初めてに等しかったようだが、生徒たちを惹きつける学習方法であることがわかった。また、次に支持が多かった「岸先生の話をしている時」に支持が集まった背景には、国語や算数を代表とする科目ではなく、自分たちの町の10年後をテーマとする生徒たちの生活により密着したトピックだったことが、生徒たちに楽しさを感じさせることができたのではないだろうか。追加アンケートの結果から、合計6回のワークショップを通して、生徒たちのまちづくりや地域活性化に対する関心やモチベーションを上げることができたと思われる。

一方で、図4.8に示すアンケート結果の内容は今後のプログラムの企画に役立てる必要がある。特に問1では「考えること」が難しい/苦手である、と答えた生徒の数が多かったため、考える材料を準備したりなどの工夫が必要だったと言える。

第5章

中学生室

本章では、合計6回のワークショップ後に実際に生徒たちがまちづくりを主体的に実践できる場として発足した中学生室についての概要とその具体的な活動について記述する。中学生室では先に実施したワークショップとは異なり、ワークショップ後も継続してまちづくりを行いたいと手を上げた生徒たち数人を中心に活動した。ワークショップにて生徒たちの問題意識を高め、まちづくりを実践できる場を次のステップとして設けることで、将来のリーダー育成を目指す。

5.1. 中学生室の目的

中学生室とは、中学生が町役場を巻き込みながら主体的にまちづくりを行える場として、福島県楢葉町役場の中に2017年9月に発足されたものだ。これは、福井県鯖江市役所が2014年に発足した、女子高生が主体的にまちづくりを実施する場であるJK科を参考に実施した。中学生と町役場が一体となって地域活性化のための取り組みを行い、中学生の頃からまちづくりに主体的に携わることで、地元地域の活性化を将来リードできるような人材へと育成することが狙いである。中学生室のメンバーには、ワークショップに参加した楢葉中学校の2年生7名である。この7名の生徒は、「10年後の楢葉町をより良くするには」をテーマとしたワークショップの後も、まちづくりに関わりを持ちたいと自ら手を上げて集まったメンバーであり、男子学生2名、女子学生5名で構成されている。2017年9月に楢葉町役場で正式に発足式を行い、現在は町役場復興推進課の職員等と協業して活動を行っている。

5.2. 中学生室の活動内容

2017年9月からスタートした中学生室での活動は、檜葉町役場復興推進課の職員と中学生室のメンバーとの議論を経て決定している。ミーティングのテーマは主に、檜葉町をさらに盛り上げるため、よくするための活動内容である。中学生室の初めての活動内容は、毎年恒例のウィンターイルミネーションをさらに盛り上げるための企画を行うことに決定した。以下、ウィンターイルミネーションの詳しい企画内容と、それに付随して実施したクラウドファンディングについて記述する。筆者は中学生室における活動のサポーターとして関わり、中学生室のミーティングの参加やマネジメントを行った。

5.2.1 ウィンターイルミネーションの企画

檜葉町では、サマーフェスティバルやウィンターイルミネーションを始めとする幾つかのイベントが毎年開催されている。中でもサマーフェスティバルは、町のイベントの中で最も盛り上がるイベントの一つであり、食べ物の振る舞いや音楽コンサート、打ち上げ花火を実施するなど大変人気を集めている。しかしその一方で、ウィンターイルミネーションを始めとする町のイベントの規模や世間への認知度は足りないのが現状である。

そこで中学生室では、檜葉町の住民を笑顔にするような、また世間への認知度を高めるようなイベントを開催したいという意見が挙がった。檜葉町役場と中学生室で議論を重ねたのち、毎年12月に町の中心広場となっている天神岬スポーツ公園で実施するウィンターイルミネーションの点灯式に新しい企画を導入することに決定した。毎年行うイルミネーション点灯式に加え、檜葉町名物である温かいマミーすいとんの振る舞いや、天神岬の人気アイス店と共同開発したアイスの振る舞いを行うなど、例年よりもさらに盛り上げる企画と実施を中学生室で行った。

中学生室では檜葉町役場復興推進室と協業し、点灯式に向けて準備を行った。準備の中では、新たな試みであるマミーすいとんの振る舞いやアイスの開発費用の資金調達のためのクラウドファンディングや、限定アイス開発の企画、広報活動を中学生が中心となっていり、町役場の職員はそのサポートと場所や関係者の調

整を行った。筆者と町役場の具体的なサポートには、中学生室で出た案が実現可能かどうかの検討、PR活動のためのアポイント取り、取材の対応、また協賛企業とのやりとり、資料の印刷、会計管理等、中学生がスムーズに活動できるためのバックオフィス業務を全て含む。

イルミネーション点灯式当日は、中学生室と檜葉町役場、また地元のすいとん研究会の会員と午前中から準備を行った。マミーすいとんやオリジナルアイスの振る舞いは15時から予定し、15時前には多くの地元の人や中学校の生徒、地元のテレビ取材陣が集まった。クラウドファンディングにて支援してくれた方々の来場を分かるよう、食べ物の引き渡しにはクラウドファンディング支援者専用のレーンを設け、中学生から直接感謝の言葉を伝えられるような会場設営にした。

ウィンターイルミネーション点灯式での郷土料理やアイスの振る舞いは、用意したマミーすいとん500食、アイス100食全て無くなるほどの盛況となった。また当日のテレビ取材だけでなく、前日には中学生室メンバーへの地元テレビの取材、またYahoo!ニュースや朝日新聞に中学生室の活動が取り上げられたことより、町内の多くの人に今回のイベントを拡散することができたのが集客に貢献したように伺える。さらに当日は、中学生室のメンバーが積極的に声を出し、来場者に振る舞いを行うなど中学生室のメンバーとして堂々とした対応をみせ、点灯式では今後も継続して活動を行いたい、という意欲的な発言をしていた。図5.1は、点灯式で町長や町役場職員と点灯する写真である。またテレビ取材や新聞などの公共性の高いメディアに取り上げられたことから、中学生室の活動が社会に影響している実感を持って、嬉しかったとの感想も中学生室メンバーからは多く、社会から活動が認められたという気持ち、まちづくりへのモチベーションが上昇に影響したように伺える。



図 5.1: 点灯式の様子

5.2.2 クラウドファンディングの実施

中学生室の初めての試みであるウィンターイルミネーションでの食べ物の振る舞いを実現するにあたり、クラウドファンディングを実施した。クラウドファンディングとは、夢やアイデアなどを反映したプロジェクトを実現するため、インターネットを介して、不特定多数の個人から資金を集める手法のことであり、様々なメリットが存在する [25]。1つには、時間や場所など物理的な制約を受けずに資金を集めることができる点である。オフラインで募金活動を行う場合、場所や時間など様々な制約を受けるが、オンラインで募金活動はそれらの制約を受けずに、多くの人々から支援を受けることができる。さらにクラウドファンディングのメリットは、資金調達と同時に広報活動や仲間づくりを行える点にある。オンライン上で資金を集めることで、より多くの人に認知してもらえ、また活動や想いに共感し、長期的に応援してくれる仲間とつながることが可能となる。それゆえ中学生室でのクラウドファンディング実施は、資金調達だけを目的とするのではなく、中学生室の存在や活動内容を対外的にPRすることや、中学生の活動や想いに共感して、応援してくれる仲間とつながることも狙いである。

今回中学生室におけるクラウドファンディングは、国内最大のプラットフォームを持つ、READYFOR 株式会社が運営するサイト “Readyfor” を使用した [26]。数あるクラウドファンディングサイトの中からプラットフォームを選定する際には、支援額の業界シェアが高いこと・地方創生プロジェクトのジャンルがあること・ページ作成の助言を受けられること、の3つを軸として総合的に判断した。またクラウドファンディングでは通常、寄付型と購入型（金額に応じてリターンを返す形式）の2つの形式があるが、Readyfor は購入型の形式をとっている。今回中学生室のクラウドファンディングでは、リターンを以下のように設定した。リターンを設定する際には、ウィンターイルミネーションに来れる人と、そうでない人がいることに留意してそれぞれにリターンを設け、その内容は、予算上の問題や中学生室で実施できることを町役場と議論して決定した。

- 3000 円：サンクスレター
- 10,000 円：(イルミネーションに参加可能) サンクスレター/アイス引換券/点灯式でのお名前掲載
- 10,000 円：(イルミネーションに参加不可) サンクスレター/報告書の送付/点灯式でのお名前掲載
- 30,000 円：(イルミネーションに参加可能) サンクスレター/アイス引換券/点灯式でのお名前掲載/檜葉町の温泉入浴券
- 30,000 円：(イルミネーションに参加不可) サンクスレター/報告書の送付/点灯式でのお名前掲載/報告書でのお名前掲載

Readyfor では、筆者を中心に契約や図 5.2 に示すようにプロジェクトページ作成作業を行い、2017 年 10 月 30 日から 2017 年 11 月末日まで上記リターンを設定し、約 1 か月間実施した。クラウドファンディングによる資金調達の詳細は以下の通りである。

- 利用サイト：Readyfor
- ページ公開期間：2017年10月30日～2017年11月30日
- 目標金額：30万円
- プロジェクトページ：<https://readyfor.jp/projects/naraha>

クラウドファンディングトップ > 地域 > 震災後の檜葉町に人を呼び戻す。中学生たちがイベントを開催！

震災後の檜葉町に人を呼び戻す。中学生たちがイベントを開催！

福島県 地域 地域文化 まちづくり 子ども・教育 東日本大震災 避難所 仮設住宅 被災地 学生のチャレンジ



成立!!

檜葉町を盛り上げる
ウィンターイルミネーションを開催したい!

中学生室

檜葉町中学生室

支援総額	1,081,000円
達成 目標金額	300,000円
支援者数	58人
残り日数	終了しました

購入型 All or Nothing

プロジェクトが成立しました！
このプロジェクトは
2017年11月30日(木)23:00 に成立しました。

図 5.2: プロジェクトページ

準備期間やプロジェクトページ公開中には、中学生とともに楢葉町の復興関連事業社や商工会会長を実際に訪問し、図 5.3 を用いて広報活動を行い、支援者の拡大を試みた。その結果プロジェクトページ公開から 4 日で目標金額を達成することができ、またページ公開終了時には合計 1,081,000 円の支援を受け、成功することができた。リターンの購入内訳は、表 5.1 の通りである。リターンの準備は点灯式終了後から約 1 か月半かけて中学生と準備を行った。具体的にはサンクスレターのデザイン、発注、報告書の作成等を筆者が行い、中学生は手紙の文章作成を担当した。アイスや温泉の引換券の作成は町役場職員が担当した。

表 5.1: リターンの購入内訳

リターン	購入人数
3000 円	17
10,000 円 (参加可能)	24
10,000 円 (参加不可)	7
30,000 円 (参加可能)	8
30,000 円 (参加不可)	3



READYFOR? × 檜葉町役場 × 中学2年生

中学2年生が、クラウドファンディングに挑戦します！

マミーすいとんをイルミネーション
点灯式で振舞うための材料費や
アイスの開発費の
ご支援をお願いいたします！



僕たち・私たちは檜葉町役場の中学生室メンバーです。震災後、やっとの思いで帰還できた大好きな檜葉町を、私たちの手でもっともっと元気にしたい！という想いから7人が集まりました。今回12月に開催するウィンターイルミネーションの点灯式にて、すいとんを振舞う企画は、中学生室の初の試みです。例年通りのイルミネーションに加えて、新しい企画立案・実行までを、イルミネーション実行委員会の方々にご協力をいただきながら行うための活動費用を募るため、募金活動を始めました！

開催日時：2017年12月16日（土）15時
場所：天神岬スポーツ公園

ご支援いただける方は檜葉町役場担当者までお願いいたします。

インターネットから募金もできます！ <https://readyfor.jp/projects/naraha>

募集期間：2017年10月30日～11月30日

目標金額 30万円

ご協力いただいた方には、金額に応じて後日以下の引換券お渡しいたします。

- 3000円：中学生室メンバーからのサンクスレター
 - 1万円：サンクスレター＆アイス引換券など
 - 3万円：サンクスレター＆アイス引換券＆しおかせ荘温泉入浴券など
- ※当日お越しいただけない方には別途、活動報告書など送付いたします。



お問い合わせ：檜葉町役場 中学生室 鈴木：0240-23-6103

図 5.3: 広報活動に用いたチラシ

第6章 考 察

本章では、第4章で述べたこれまでの調査結果を踏まえ、「ローカルリーダー育成を目指す中学生向けデザイン思考のワークショップ」と「中学生によるまちづくり」また「ワークショップと実践の場：戦略的2ステップ」について、複数の観点から考察を行う。

6.1. 地域活性化における中学生向けデザイン思考のワークショップ

福島県楢葉町で実施したワークショップの成果から、中学生向けワークショップが将来のローカルリーダー育成に与える役割と意義、また中学生たちの関心やモチベーションを引き出す条件と今後の課題について考察する。

6.1.1 役割と意義

今回の調査では、地域のローカルリーダーを育成するという長期的目標の第一歩となる、生徒たちのまちづくりや地域活性化を考えるきっかけづくりだけでなく、それらに対する関心やモチベーションを引き出す手段として、ワークショップが機能したのではないだろうか。またワークショップでは、実際にまちづくりの機能を担っている楢葉町役場の職員の等に、ワークショップで考えたアイデアを生徒たちから発表することにより、普段交わすことのない意見交換の機会をつくることも可能にした。さらに過去に実施されてきたデザイン思考のワークショッ

ブでは、都心の高校生以上をターゲットとした開催が多かったが、本調査ではそのような活動が震災後の被災地域にある中学校で実現し、最終的には町内の大人を巻き込むような大きな規模に発展できることを証明した。

6.1.2 やる気を引き出す条件と課題

今回の一連のワークショップにおいて、一部の生徒たちを地元のまちづくりや地域活性化に対するやる気を引き出すことができたのは、幾つかの重要な要素が関係している。

一つには、生徒たちに「中学生にもまちづくりはできる」などの実現可能性を感じてもらうことだと言える。課題発見ワークショップで多く上がっていた「中学生には改善できないのでは？」というネガティブな印象を少しでも払拭することを意識した各チーム内でのコミュニケーションや、他の地域の先行事例を用意することは、狙い通り中学生のまちづくりに対するネガティブな印象を変えられたのではないだろうか。実際、図 4.9 問 4 のアンケート結果にもあるように、10 名中 4 名の生徒が、実際に中学生にも出来るかもしれないと感じたことがきっかけで、関心やモチベーションが向上したと回答した。

さらに重要なことに、個人作業ではなくチーム作業をプログラムに多く取り入れることも生徒たちのやる気を引き出すことに貢献したと言える。今回の調査では、プロトタイピングのワークショップにてチーム作業ですべて進めた結果、それ以前の個人作業を伴うワークショップでの参加態度よりも積極性が見られ、議論が盛り上がっているように見受けられた。実際に、図 4.9 問 3 のアンケート結果にもあるように、生徒たちがワークショップ内で最も楽しいと感じた瞬間は、13 名中 11 名が「チームで意見を交換している時」を支持した。

これらのことより、将来のローカルリーダー育成の初めの一步となる、中学生のまちづくりに対するやる気を引き出すためのデザイン思考のワークショップには、生徒たちに実現可能性を感じてもらうこと、さらにチーム作業で議論を深めていくことが重要であると言え、そのためには、ファシリテーターとして生徒たちの意見を引き出す意識や、生徒たちの視野を広げるための先行事例の用意、できるだけ個人作業にならないプログラムの企画が必要であることがわかる。

しかし一方で、今後の課題も残っている。今回の合計6回のワークショップでは、大きく3つのテーマ（課題発見・解決策立案・プロトタイピング）を扱っているため、単にワークショップで意識した点だけが生徒の関心やモチベーションに意識したとは言えない。それぞれのテーマが生徒たちのやる気に影響した可能性もあるため、検証すべき課題として残っている。またモチベーションの評価も観察とアンケート以外の手法も用いて改めて検証し、改めて確実な判断を行う必要がある。さらに今回やる気を引き出すことができたのは一部の生徒であり、図4.9問1のアンケート結果にもあるように、ワークショップを通してまちづくりへの関心を向上できなかった生徒も数名存在する。これらの生徒に対する新たなアプローチは必要であると言える。

またワークショップの時間配分も改善の余地がある。今回のワークショップでは、合計6回（100分/回）の総合学習の時間を使ったが、課題発見・解決策立案・プロトタイピング・発表を全て行うにはタイトなスケジュールだったように思える。特に課題発見ワークショップでは3つのフェーズの中で特に意見が出ず、生徒の意見を引き出すのに予定よりも時間がかかった。解決策を考える上で土台となる課題発見フェーズは、時間をかけてしっかり生徒の意見を引き出す必要があるが、合計2回（100分/回）のワークショップだけでは、ワークショップの導入・アイスブレイク・講義等の時間を含めると少々時間が足りないように感じたため、次回以降のタイムスケジュールに活かす必要がある。解決策立案ワークショップはスケジュール通りプログラムを進めることができ、プログラムに対する時間配分は適正だったように思える。さらにワークショップのタイムスケジュールよりも想定外に時間を要したことは、発表の練習時間である。最終発表で行ったチームの発表は、町長をはじめとする町役場職員を前に行うため、プロトタイピングのワークショップの時間では発表の練習を各チームで行った。その際、当初は5-10分程度の練習時間を想定していたが、人前での発表に慣れていない中学生は、発表内での原稿作りやチーム内での割り振りを行うなど、想像よりも発表に要する準備が多かった。以上のことを考慮すると、合計6回で今回のプログラムを満足に行うには時間が少々足りないため、プログラムの改善やスケジュールの調整が必要である。

6.2. 中学生によるまちづくり

ワークショップ後の次のステップとして、福島県楢葉町において楢葉町役場中
学室として中学生がまちづくりに参加する場を設置することによる、役割と意義、
また今後の課題について述べる。

6.2.1 役割と意義

今日、将来の地域リーダー育成や住民参加のまちづくりの重要性が訴えられて
いるが、町役場や中学校が連携し、授業ではなく課外活動で主体的に中学生がま
ちづくりに参画できる場は極めて少ない。単発的なまちづくり体験に終わるので
はなく、将来のリーダーとなるために自ら考えて行動する力を養うには、イベン
ト的に終わる一時的な参加ではなく、日常に溶け込んだ継続的な活動が必要だと
言える。楢葉町における中学生室の活動は、ワークショップのみの単発的な関わり
ではなく、町役場と連携することで中学生が自らのアイデアを発信し地域に反映
できる場として、機能できたと考えられる。さらにクラウドファンディングやテレ
ビ取材、新聞取材を通して全国に中学生室の活動を発信することで、多くの支援
や共感、応援を得ることができた。これにより中学生室のメンバーは、社会に中
学生室の活動や楢葉町を発信することも学び、また同時に中学生室の活動に対す
る責任感も生まれたように思える。またクラウドファンディングを通して、他の
地域においてまちづくりや事業に携わる中学生からと繋がることもでき、中学生
室の活動を通して、同じように頑張る中学生の仲間を持つことができたのも、ク
ラウドファンディングの活動を得られた物事の一つである。

このように中学生室の活動では、活動開始からわずか4か月間（現在2017年12
月）でまちづくりに参画するだけでなく、インターネットやテレビ、新聞など
のメディアを通して対外的に発信を行い資金調達を成功させたり、活動に共感・応
援してくれる新しい出会いも得ることができた。こうした世の中への発信、また
メディアに取り上げられることで、社会に認知される、社会に与えたインパクト
は、中学生のまちづくりへのモチベーションに貢献し、将来のローカルリーダー
育成に価値があると言えるのではないだろうか。

6.2.2 今後の課題

中学生室における活動は始まったばかりであるが、今後の課題も幾つか存在している。特に中学生室の活動の継続方法に関する問題は深刻だ。現在の中学生室のメンバーである7名は、全員中学2年生であるため来年は受験勉強などのイベントが待っている。新たに人員を募ったり、いまいる初期メンバーも学業に負担にならないことに留意しながら継続できる方法を模索することは直近の課題である。また、ワークショップと実践の場：戦略的 2 ステップの今後の課題にて詳しく述べるが、中学生室の運営をサポートする大人や組織をどのように見つけるか、協力体制を築いていくかも課題となっている。

6.3. ワークショップと実践の場：戦略的 2 ステップ

震災被災地域における中学2年生を対象とした、まちづくりのためのデザイン思考のワークショップの開催に終わらず、中学生室という実践の場を用意することの2ステップで行う役割と意義、また今後の課題について述べる。

6.3.1 役割と意義

先行研究にも述べたように、近年、住民主体のまちづくりを実現や、問題意識を高めるためにワークショップの手法が多く用いられている。しかし、単発的なワークショップイベントで終わるケースがほとんどであり、その先の実行は参加者任せの状態であり、ワークショップ内で考えた課題解決策のほとんどは実行されていないのが現状だ。本研究では、檜葉町の中学2年生を対象としたまちづくりのためのデザイン思考のワークショップの開催にて、中学生の問題意識やまちづくりへの関心を高め、その先のステップとして実践の場を戦略的に用意した。この戦略的 2 ステップは、生徒たちのまちづくりへの意欲を高めただけに終わらず、大人を巻き込んで実践するという貴重な成功体験を生むことに貢献することができたと考えられる。このような成功体験を積める場を作ることは、地域の将来を担う子どもたちをリーダーへと育成できる第一歩となるのではないだろうか。

6.3.2 今後の課題

本研究でワークショップの開催と実践の場を 2 ステップで子どもたちに用意したいことは、上に述べたように大変意義のあることであるが、課題も存在している。特に実践の場を用意することにおいては、ワークショップのように単発的なイベントではなく、クラブ活動のような継続的な活動とするため、中学生のサポートを行う大人が必要になるという点である。

今回は檜葉町役場に全面的に協力いただくことで、中学生室を発足し、良い実践の場をつくることができたが、他の地域でこの 2 ステップでリーダー育成を試みる場合は、実践の場をどのように設けるかは課題となるだろう。町役場の職員のサポートを要する場合や、他の組織に協力を要する場合には、将来のリーダー育成の重要性や成功体験を積ませることの大切さをサポーターに伝え、十分に理解してもらった上で運営することが重要だろう。中学校や町長のトップダウン式で中学生との活動を職員に強いるのではなく、リーダー育成の大切さ、また中学生室の設営をする上での背景を理解してもらうことから、現実的な実践の機会を今後も設けることができると筆者は考えている。

今回の檜葉町のケースでは、町役場職員の方々をワークショップ開催に至るまでのミーティングから巻き込み、各ワークショップの状況や最終発表も見に来てもらうことで、中学生室発足までの経緯を十分に理解してもらったため、町役場職員の方々に中学生室の活動と前向きに関わってもらうことができた。中学生に本研究で行った 2 ステップを実施する場合には、地域や周りの大人の協力度合いやサポート体制によって、実践の場で成功体験を生むことができるか、さらにまちづくりへの関心を高めることが出来るかに影響するため、どのような地域でも実行可能な実践の場のつくり方は今後模索する必要があると言える。

また中学生室のような実践の場、成功体験の提供も一時的な活動に終わらずに継続させるべきであり、その継続方法も模索しなければならない。生徒たちの問題意識を高めた後に実践の場を用意しただけに終わらず、外部の助けがなくても次の学年に引き継いでいける体制作りや、生徒たちが継続的に関わっていける仕組みをつくるべきだろう。実際に中学生が地域活性化に継続して関わるための取り組み例もある。広島県呉市立広南中学校では総合的な学習の時間を活用して、「故郷を

題材にして起業による社会貢献に挑戦しよう」とテーマに「広南起業 PROJECT」を 2014 年に立ち上げ、毎年中学 2 年生に社会貢献の場を提供している。この起業プロジェクトでは、校内に HMI という仮想の会社を設立し、商品開発部や経理部、宣伝部などを組織化し全員で協力して取り組んでいる。具体的には中学生の作ったお菓子の販売や、オリジナルキャラクターを作成し、キャラクターモチーフの入ったお菓子や T シャツを外部の協力を得ながら販売を行っている [27]。このような中学生の起業プロジェクトは、文部科学省も推奨している。文部科学省では、小・中学校における起業体験推進事業も平成 28 年より開始し、キャリア教育の一環として「起業家精神（チャレンジ精神、創造性、探究心等）」や「起業家的資質・能力（情報収集・分析力、判断力、実行力、リーダーシップ、コミュニケーション力等）」を有する人材を育成するため、小中学校等において起業体験活動を実施するモデルを構築し、全国への普及を図っている [28]。榎葉町ではこのような文部科学省の取り組みや広島県の中学校の例を参考にし、中学生が継続してまちづくりに関与できる場として会社の設立を検討し、一時的な関わりではなく毎年継続できる環境づくりを目指している。

第7章

結 論

本研究では、福島県楡葉町における中学2年生を対象としたデザイン思考のワークショップを通して、生徒たちのまちづくりや地域活性化について考えるきっかけをつくり、どのようなワークショッププログラムが生徒たちのやる気を引き出すことができるのかを一部明らかにすることができた。またワークショップ後に実践の場を戦略的に設ける2ステップを実行することで、将来のリーダー育成を目的としたアクションリサーチを実施した。

調査は2011年の東日本大震災の被害に遭い、2015年9月に避難指示解除された福島県楡葉町の町役場と2017年4月に再開された楡葉中学校の協力のもとに実施され、「10年後の楡葉町をより良くするには」をテーマに、2017年5月から2017年7月にかけて合計6回のワークショップを実施した。さらに全ワークショップ後には次のステップとして、まちづくりに実際に関わりたいと申し出た7名の生徒たちと町役場の連携の上で中学生室を発足し、中学生室におけるまちづくり活動について考察を行った。本章ではこれまでに各章で述べた内容の総括を行い、今後の展望について述べる。

第1章では、現在の日本が抱えている少子高齢化問題の深刻さやリーダー育成の必要性を述べた上で研究目的を設定した。第2章では、関連研究として地域活性化と子どもの創造的な学びにおいてワークショップが注目されていることや、クリエイティブな解決策を生み出すデザイン思考に関する先行研究、またまちづくりのためのデザイン思考のワークショッププログラムの例を紹介した。さらに、ワークショッププログラムを企画する上で意識した人のモチベーションに関する先行研究についても記述している。第3章では、アクションリサーチの調査対象となる福島県楡葉町に関する説明、またワークショップを開催した環境について記述

した。また本調査の研究目的でもある，中学生のまちづくりに対する関心やモチベーションの変化を調査する方法として，筆者の客観的な観察とアンケートについて述べた。第4章では，福島県楢葉中学校の2年生を対象に実施した，まちづくりのためのデザイン思考のワークショップのプログラムの細かな内容と考察を記述した。プログラムは課題発見・解決策立案・プロトタイピングの3つのフェーズに分けて記載されており，それぞれの生徒たちの様子を筆者が客観的に観察した記録と，ワークショップ開催中と開催後に実施したアンケートの結果について紹介している。またそれらを通して，ワークショップのどのような要素が生徒たちのやる気を引き出すことに貢献しているのかを考察した。第5章では，合計6回のワークショップの後の次のステップである実践の場として発足した，中学生室の役割と具体的な活動内容について記述した。第6章では考察として，中学生向けデザイン思考のワークショップが地域活性化で果たす役割，生徒たちのやる気を引き出す条件と課題点，さらに中学生によるまちづくりの意義にと今後の課題点について考察した。またまちづくりのためのワークショップと実践の場の2ステップを戦略的に実施する役割と意義，今後の課題についても述べた。

調査を通じて楢葉町の地域活性化や人材育成に関する大きな挑戦に関わることができ，今までまちづくりに関心がなかった生徒に，まちづくりについて考えたり携わるきっかけを与えられたことができた。さらにワークショッププログラムの中で，どのような要素を取り入れれば中学生のやる気を引き出すことができるのかも，一部考察することができた。また中学生室の活動では，クラウドファンディングを始めとする日本でも新しい取り組みを中学生を中心に実施することは，他の地域でも応用できるロールモデルにもつながるだろう。まちづくりのためのワークショップだけでなく，まちづくりを実践できる場も続けて用意することは，きっと将来のリーダー育成に貢献すると考えられる。現在も各地で開催されているが，今後より一層増えるであろう，リーダー育成を目的とした中学生向けまちづくりのワークショップのプログラム企画や，住民参加型のまちづくり活動に本調査が少しでも役立てば本望である。

謝 辞

本研究ならびに学部での学業を進めるにあたり，先生方や研究室の先輩方，友人や後輩から厳しく有用なご指摘や，多くの勇気づけられる助言がありました。まず，この場を借りて心からお礼を申し上げます。

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 岸博幸教授には，多くの貴重な経験と出会いの場を与えていただき，また大変丁寧にご指導していただきました。心から感謝いたします。本研究を行うにあたり，共に福島県楡葉町でのワークショップおよび中学生室の実施にご協力いただきました，楡葉町役場の松本町長，復興推進科の猪狩充弘様，鈴木友夏様，渡辺様，楡葉中学校の教員の方に心から感謝いたします。

研究の方向性や論文執筆において様々な助言やご指導をいただきました慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 加藤朗教授，古川享教授に心から感謝いたします。また，研究活動の中でワークショップに参加いただいた同期のキム・ジヒョンさん，高田将吾さんにも心から感謝いたします。慶應義塾大学大学院 Creative Industry に所属する先輩・友人・後輩とは研究に関して深い議論を交わすことが出来ましたし，地方創生という同じ分野を研究する仲間に出会えたことは私の人生で大きな財産となりました。

最後になりましたが，興味の赴くままに大学院生活を送る私を温かい目で見守ってくださった両親と家族に感謝致します。

参 考 文 献

- [1] 内閣府. 平成 29 年版高齢社会白書（全体版）高齢化の現状と将来像.
- [2] 中小企業庁. 商店街空き店舗実態調査報告書（平成 29 年 3 月）.
- [3] 鈴木浩, 山口幹幸. 地域再生 人口減少時代の地域まちづくり. 株式会社日本評論社, 2013.
- [4] 湯浅良雄, 大西正志. 地域創生学. 晃洋書房, 2014.
- [5] 紫牟田伸子, 編集部. クリエイティブ・コミュニティ・デザイン 関わり、つくり、巻きこもう. フィルムアート社, 2012.
- [6] 山崎亮. コミュニティデザイン 人がつながるしくみをつくる. 学芸出版社, 2011.
- [7] 中野民生. ワークショップ 新しい学びと創造の場. 岩波新書, 2001.
- [8] 文部科学省. 現行指導要領・生きる力.
- [9] 文部科学省. Oecd における「キー・コンピテンシー」について.
- [10] 石戸奈々子. 子どもの想像力スイッチ! 遊びと学びの秘密基地 CANVAS の実践. フィルムアート社, 2014.
- [11] 倉原宗孝. 市民的まちづくり学習としての住民参加のワークショップに関する考察. 日本建築学会, 2017.
- [12] 大橋修吾, 島村浩太. まちづくりのためのデザイン思考ガイドブック -Design Thinking Approach to Regional Issues-. 一般社団法人デザイン思考研究所, 2016.

- [13] ティム・ブラウン (千葉敏生訳). デザイン思考が世界を変える イノベーションを導く新しい考え方. 早川書房, 2010.
- [14] 紺野登. ビジネスのためのデザイン思考. 東洋経済新報社, 2010.
- [15] 黒川利明. 大学・大学院における デザイン思考 (design thinking) 教育. 科学技術動向, 2012.
- [16] ダニエル・ピンク (大前研一訳). モチベーション 3.0 持続する「やる気!」をいかに引き出すか. 講談社+ 文庫, 2010.
- [17] Ayelet Fishbach Maferima Toure-Tillery. How to measure motivation: Guide for the experimental social psychologist. *Social and Personality Psychology Compass*, Vol. 7/8, pp. 328–341, 2014.
- [18] 総務省統計局. 年齢 (各歳), 出生の月 (4 区分), 男女別人口 (総数及び日本人).
- [19] 檜葉町役場. 行政区別・年代別集計表 (h29.8.31).
- [20] 堀公俊, 加藤彰. ワークショップデザイン 知をつむぐ対話の場づくり (ファシリテーション・スキルズ). 日本経済新聞出版社, 2008.
- [21] 筧裕介. ソーシャルデザイン実践ガイド 地域の課題を解決する7つのステップ. 英治出版, 2013.
- [22] 三原康司. 偉大な発明に学ぶ アイデアのつくりかた 思考展開ワークショップ. 日経 BP 社, 2016.
- [23] 株式会社リンケージ. ネット探しから研修まで アイスブレイクのいろは. <http://icebreak-iroha.jp/icebreak/tsumiki>.
- [24] アレックス・オスターワルダ, イヴ・ピニョール (小山龍介訳). ビジネスモデルジェネレーション ビジネスモデル設計書. 翔泳社, 2012.
- [25] 川上清市. 事例でわかる!クラウドファンディング成功の秘訣. 株式会社秀和システム, 2015.

参考文献

- [26] Readyfor hp. <https://readyfor.jp/>.
- [27] 広島県呉市立広南中学校 hp. <http://www.kure-city.jp/hirmc/>.
- [28] 文部科学省. 小・中学校等における起業体験推進事業.