

長岡市中心市街地での パブリック・ハック社会実験における ステークホルダーのマインドセット変化観察

渡邊研究室所属 212047 水谷 壮太

マインドセットとは？

思考パターンの傾向のこと。

「fixed mindset:硬直マインドセット」と「growth mindset:しなやかマインドセット」に分けられる。

パブリック・ハックとは？

公共空間において

『個人が生活行為として自然体で自分の好きなように過ごせる状態であること』
を意味する。

研究の背景

長岡市では「まちカフェ」という歩道の有効活用・オープンカフェ社会実験が行われていたが、コロナ収束後に中心市街地から姿を消してしまった。しかし、制度自体は残っている。

研究の目的

パブリック・ハック社会実験「イスダス文明探検隊」を研究対象として、パブリックハック社会実験におけるステークホルダーのマインドセット変化を観察し、ポジティブな変化が起こるか、そのポイントは何かを明らかにすることを目的とする。

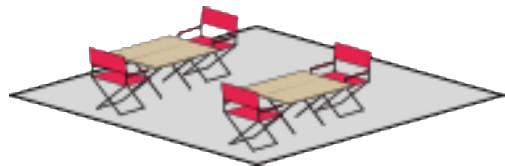
研究の概要

本研究では、商店街の参加店舗と地域協創演習イスダス文明探検隊の履修学生をステークホルダーと設定、調査対象としている。前者では対面でのヒアリング調査、後者ではオンラインでのアンケート調査を採用している。

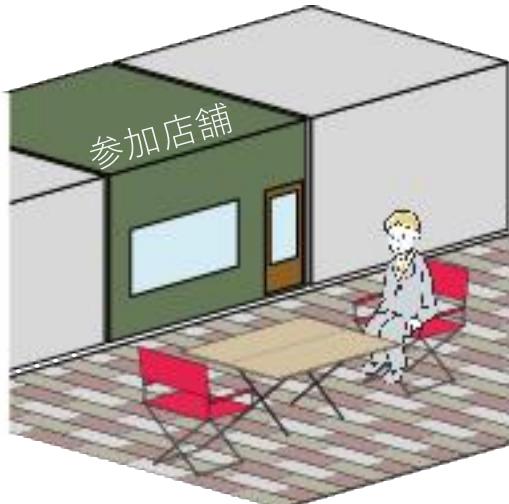
これら調査を期間を空けて2回実施することで、マインドセットに変化が起ったかどうか、変化が起った場合は何がポイントであったかを分析、考察する。

パブリック・ハック社会実験「イスタス文明探検隊」

まちなかの歩道にイスとテーブルを設置して「自由な利用が可能な場所＝パブリック・ハック可能な場所」とすることで、公共空間である「歩道」を楽しむ人を増やす試みとなっている。



02.
社会実験終了後に返却



参加店舗のやること

- ・日々のイス設置と撤収
- ・未使用時のイス保管

01.
参加店舗に1セットずつ貸与

【運営】
渡邊研究室

【協力】
長岡市役所中心市街地整備室
長岡市商店街連合会

【期間】
2025/05/05 ~ 11/11



イスダス文明における参加店舗の分類と考察

【Group①】 事務所またはサービス業（窓口）



高

通行人がその場で顧客へ変化することが稀であり、集客と社会実験を切り離して考えることが可能となる。
モチベーションやマインドセットがイスの利用状況に影響を受ける。

【Group②】 小売店（買回り品）またはサービス業



通行人が顧客になる可能性が十分にある店舗が含まれる。

集客へと繋がらなかった場合にマイナス思考になる可能性がある。

【Group③】 飲食店、食料品店



- ①通行人からテラス席だから「店舗での購買が必須」と誤認され避けられる。
- ②テラス席の空席が店舗にとってネガティブ広告なる可能性がある。

この2点によってマイナス思考へとつながる危険性がある。

実際にネガティブなマインドセット変化も発生 → 【店舗H】「社会実験へのマイナス思考」

低

基本的に①→③の順で適性が低下していく傾向が見られた。

パブリック・ハックへの適性

参加店舗のポジティブなマインドセット変化について

参加店舗では4店舗に計5件のポジティブなマインドセット変化が発生した。

Group① 【店舗C】 「潜在的な顧客への認識変化」 / 「まちなかへの認識変化」

【店舗G】 「まちなかへの認識変化」

Group② 【店舗F】 「イスタス活動の継続意思」

Group③ 【店舗A】 「自分の行動への思考変化」

【店舗A】におけるポジティブ変化の主要要因

「社会実験と集客を切り離して考える」ことが一つの要因であることが明らかになった。

また、イスタス文明 → 【店舗A】 → 空き家再生プロジェクトへの参加と
マインドセット（思考）だけでなく、行動にも変化が現れている。

【その他店舗】におけるポジティブ変化の主要要因

イスが「接点」となってコミュニケーションが発生したという共通点がある。

このことから「他者（市民）とのコミュニケーション」が要因の一つであると明らかになった。

地域協創演習「イスダス文明探検隊」

長岡造形大学にて令和7年度の地域協創演習Sとして開講されており、21人が履修している。公共空間が低未利用になっている課題に対してパブリックハックや地域活性化に向けた企画構想・実行することをテーマとしている。



五十市 (05/05)



ふれあいマルシェ (06/08)



あつたか横丁 (06/11)



踊るナイトマーケット (08/09)



HAKKO trip!! (10/12)



City Roast! (10/18)

履修学生のポジティブなマインドセット変化について

履修学生では学生1名（学生j）と筆者の計2名にポジティブなマインドセット変化が発生した。

【コミュニケーション面でのマインドセット変化要因】（学生j, 筆者）

「参加店舗との十分なコミュニケーション」

ワークショップ開催（学生j）や日常的なコミュニケーション（筆者）によって、苦手意識の改善。

【まちづくりへの考え方におけるマインドセット変化要因】（筆者）

「イスダス文明ならびに自身が第三者へ与えた影響を認識したこと」

イスダス文明 → 【店舗A】 → 空き家再生プロジェクト という事例を認識したことで、
小規模のグループや個人でも「まち」や「まちづくり」に少しは影響を与えることが実際に可能だと気づいた。

履修学生には全体的に「活動時間>質」の傾向があった。

この傾向は受動的な活動の多さや、ほとんどの履修学生にポジティブなマインドセット変化が起こらなかったことに表れていると考えられる。

以上から履修学生のポジティブなマインドセット変化には、

「主体性」と「参加店舗とのコミュニケーション」を含んだプログラム設計
が必要不可欠であると推測する。