

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

212047 水谷 壮太

目次

第1章 はじめに

1-1	はじめに	1p
1-2	研究背景	1p
1-3	研究目的	1p
1-4	既往研究と本研究の意義	2p
1-5	研究概要と方法	2p

第2章 まちカフェとイスダス文明について

2-1	まちカフェの実態調査	4p
2-2	イスダス文明の活動概要	8p

第3章 商店街ステークホルダーのマインドセット調査

3-1	マインドセット調査の概要	24p
3-2	中間ヒアリング調査	24p
3-3	終了後ヒアリング調査	35p
3-4	商店街ステークホルダーのマインドセット変化考察	45p

第4章 地域協創演習履修学生のマインドセット調査

4-1	マインドセット調査の概要	51p
4-2	マインドセット変化の観察	51p
4-3	履修学生のマインドセット変化	54p
4-4	筆者のマインドセット変化考察	55p
4-5	地域協創演習履修学生のマインドセット変化考察	57p

第5章 マインドセット変化の考察

5-1	考察	58p
5-2	まとめと課題	59p

参考文献	61p
------	-----

謝辞	62p
----	-----

第1章. はじめに

1-1 はじめに

「マインドセット」はドウエックよれば、「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」に大きく分けられる。これは思考パターンの傾向のことで、その人の成功や失敗などの人生体験、そして、価値観や信念、生育環境などさまざまなものから形成されるとしている¹⁾。

そして「硬直マインドセット」の状態の場合、関わる事象に対して「結果的に早い段階で成長が止まり、可能性が発揮できず、すべて決定論の見方でとらえてしまう」としている。逆に「しなやかマインドセット」の状態であれば、「新しいことにチャレンジしたい」「壁にぶつかっても耐える」「批判から真摯に学ぶ」「他人の成功から学びや気づきを得る」ことから結果的により高い成果を達成できる、としている¹⁾。

現在の長岡市中心市街地では長岡駅やアオーレ長岡、ミライエ長岡などの一部施設では若者を含めた多くの人々がそこを目的地として移動し、活用することで滞留が発生している。しかし、その間にある中心市街地商店街は移動経路としてのみ通過されることが多いため、中心市街地の屋外公共空間では滞留が発生せず人の姿が少なくなっている。加えて、一部の店舗からは「ミライエ長岡と商店街は距離は近いはずなのにつながりが感じられない。」という声も上がっている。このような状況では、中心市街地商店街のまちづくりに関係するステークホルダーの「マインドセット」は「fixed mindset:硬直マインドセット」傾向があるのではないかと、そしてこの「fixed mindset:硬直マインドセット」が「growth mindset:しなやかマインドセット」に変化するためには何が必要なのであろうか。

1-2. 研究の背景

長岡市では、2016年頃から中心市街地商店街において、歩道空間に可動イスと可動テーブルを設置することで「まちの賑わいを歩道に広げる取り組み『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と事業を実施しており、一時は飲食関係、物販関係、市関連施設など合わせて18店舗が参加していたこと²⁾が資料から明らかになっている。

しかし、現在「まちカフェ」は中心市街地から姿を消してしまっている現状にある。この原因の一つとして、過去に実施された長岡市商店街連合会へのヒアリングから「コロナ禍での人手不足のため、店外への配膳サービスが重荷になっている」ことが明らかになっているが、これは物販関係や市関連施設には直接関係のないものとなっている。このことから、多くの参加店舗において配膳サービスの負担とは別に、「まちカフェ」へのマインドセットがネガティブになり、「まちカフェへの参加」自体にマイナス思考になったことが原因の一つとしてあるのではないかと推測した。

そこで、長岡造形大学渡邊研究室では、「まちカフェ」の質的・空間的拡大の可能性について考察することを最終目的として、「まちカフェ」指定エリアである長岡市中心市街地の商店街と五と十のつく日に開催される五十市開催時にパブリックハック社会実験「イスダス文明探検隊」を実施した。また、このパブリックハック社会実験に合わせて、長岡造形大学の地域協創演習「イスダス文明探検隊」を開講した。

1-3. 研究の目的

本研究では、まずステークホルダーのマインドセットがまちづくりに対する姿勢に影響すると仮定する。その上で、長岡市中心市街地で実施しているパブリック・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、そのポイントは何であるかを明らかにすることを目的とする。そのため、初めに、研究の背景となっている「まちカフェ」についての情報を整理する(二章)。次に、本研究で対象とするステークホルダーである、中心市街地商店街の関係者のマインドセット変化と動向を整理、分析する(三章)。その後、地域協創演習「イスダス文明探検隊」履修学生のマインドセット変化と動向を整理、分析する(四章)。最後に、マインドセット変化の特徴と、何が変化のポイントであったかを明らかにする(五章)。

1-4. 既往研究と本研究の意義

都市計画・まちづくり研究では、制度導入や社会実験の効果(集客、空間や土地利用の変化)などの観点においては先行研究があるが、ステークホルダーのマインドセット変化に着目した研究に関しては前例がない。

電子ジャーナルプラットフォームJ-STAGEにて「まちづくり/マインドセット」で検索したところ、55件ヒットした内、都市計画・まちづくりに関連する内容は2件のみであった。その2件において著者である井手氏はマインドセットを「リーダー個々の性質や、彼らの経験から形成される〔地域への想い〕、活動にあたっての姿勢・考え方」¹⁾と定義し、「まちづくりリーダーの発達影響要因」の分析へと繋げている。しかし、当該文献では調査時点でのマインドセットを計測しているのみで、その変化や変化の過程に重きを置いていないため、先行研究、既往研究には当たらないと判断した。また、データベースサービスCiNiiにて同様の検索を行ったところ、ヒット数は0件であった。

マインドセット研究では、当分野の第一人者であるキャロル・S・デュエックの『マインドセット「やればできる！」の研究」¹⁾にマインドセットの基本的な知識が記載されている。また、学生を対象として講義内でのマインドセット変化を観察した¹⁾などが類似研究として挙げることができる。本研究では、デュエックの文献に付随していた読者向けアンケートを、マインドセット変化観察における定点観測アンケートの参考事例として扱っている。

ステークホルダーのマインドセットがどのようにポジティブになるかの研究は、「ほこみち」や「まちなかりビング」などの本研究と対象が類似している取り組みで活用できる可能性があるため、潜在的に求められており、研究する意義がある。

1-5. 研究概要と方法

本研究ではパブリック・ハック社会実験「イスダス文明探検隊」のステークホルダーに対してマインドセット変化観察を目的とした調査を実施する。ステークホルダーには商店街で社会実験に参加している店舗関係者と、地域協創演習イスダス文明探検隊履修学生の2つが該当しているため、前者を「商店街ステークホルダー」、後者を「学生ステークホルダー」とする。それぞれのステークホルダーは、社会実験への参加方法や頻度が大きく異なるため、調査方法も異なる手法を用いて実施している。

1)商店街ステークホルダーを対象としたヒアリング調査によるマインドセット変化観察

対象となるステークホルダーは、社会実験に参加している各店舗の代表者とした。対面でのヒアリング調査を基本的な実施方法としているが、一部店舗については諸事情により紙面での調査となっている。参加店舗によってまちづくりへの取り組み経験や本社会実験への参加バックグラウンドが大幅に異なるため、アンケート中心の調査は向いていないと

判断し、ヒアリング調査を採用した。なお、プライバシー保護の観点から具体的な店名は明らかにせず、ヒアリング内容やデータは匿名形式で記載する。

2)学生ステークホルダーを対象としたアンケート調査によるマインドセット変化観察

対象となるステークホルダーは地域協創演習「イスダス文明探検隊」履修学生20人とした。GoogleFormを用いたアンケート形式でマインドセット変化の観察を行う。アンケートは全履修学生が確認可能なGoogleClassroomとLINEを用いて配布する形式になっている。こちらも商店街ステークホルダーと同様の理由から、アンケート内容やデータは匿名形式で記載する。

これら2種類の調査をそれぞれ2回ずつ期間を空けて実施することで、マインドセットに変化が起こったかどうか、変化が起こった場合は何がポイントであったかを分析、考察する。

第2章. まちカフェとイスダス文明について

2-1. まちカフェの実態調査

研究を進めるにあたり、研究背景で記載した情報だけでは実態が不鮮明であるため、長岡市の公式HP内の「まちカフェ」に関係のあるページでの調査と、長岡市中心市街地商店街連合会の稲垣氏へのヒアリング調査を実施した。調査の結果、「まちカフェ」の概要と下記の時系列で「まちカフェ」の実施状況が変化したことが明らかになった。

(1) 「まちカフェ」の概要

長岡市が長岡市中心市街地活性化協議会、長岡市商店街連合会と協力し、長岡市商店街連合会が運営者となって実施していた取り組みで、2016年から2018年の3年間、歩道の有効活用社会実験「まちカフェ」として実施し、その成果を踏まえて2019年以降は歩道の有効活用「まちカフェ」事業として実施されている。この取り組みは中心市街地の賑わい創出や道路の利便性増進を目的として行われており、出店することで表2の占用物件を歩道空間に設置することが可能となる³⁾。なお、歩道空間の利便性増進が目的のため、食事施設は通行者が誰でも使用できる形で運用するものとされている。

表2(2)のテーブルとイスについては、折りたたみテーブルと折りたたみイス、立ち飲み用のハイテーブルが商店街連合会から無償でレンタル可能な仕組みが整備されており、申請を行えば初期投資0で「まちカフェ」に参加してテーブルとイスを設置することが可能であった。

表1 まちカフェで歩道空間に設置可能な占用物件に関する規定

まちカフェで歩道空間に設置可能な占用物件
(1) 露店、商品置場：テント、パラソル
(2) 食事、購買施設：テーブル、イス、ベンチ、フェンス、コーン、パラソル、屋台
(3) 広告施設：看板、旗ざお、幕、植木鉢
ただし、信号機、道路標識等の交通安全施設の効用を妨げるもの、または、車両の運転に支障を生じさせる物件は占用を許可しない。
また、食事施設は道路の通行者が誰でも使えるような形で運用するものとする。
これによらない場合は、必要となる許認可を出店者が自ら申請するものとする。

(2) 「まちカフェ」の時系列-始まり

2016年に中心市街地商店街のとある飲食店が店舗前の歩道に樽を設置して、店外での喫煙や飲食用途での歩道利用を開始した。しかし、当時の長岡市にはこれを認める制度がなく、市役所に対して苦情の声が相次いだ。それに対して中心市街地整備室は、「せっかくならまちづくりに活用したい」「歩道活用の動きを広げたほうがいい」と考え、歩道の有効活用社会実験「まちカフェ」を企画した。当該店舗が商店街連合会に加入していたこともあり、商店街連合会が「まちカフェ」の管理・運営を担うことになった。

(3) 「まちカフェ」の時系列-社会実験期間

社会実験期間の参加店舗数において参加総数に大きな変化はないが、飲食とその他の参加店舗数には増減が見られる。具体的な店舗の参加状況を確認すると参加総数は最大18店舗だが、参加したことのある店舗は合計25店舗となっていた。

表2 まちカフェ社会実験の参加店舗数

歩道の有効活用社会実験「まちカフェ」参加店舗数				
実施回数(期間)	飲食	物販系	その他	総数
第1回 平成28年(2016年)10月21日(金)~10月23日(日)	8	3	5	16
第2回 平成29年(2017年)06月23日(金)~07月02日(日)	10	4	4	18
第3回 平成29年(2017年)09月15日(金)~10月01日(日)	9	4	5	18
第4回 平成30年(2018年)05月25日(金)~07月26日(木) 08月07日(火)~10月31日	11	4	3	18

(4) 「まちカフェ」の時系列-事業期間

事業として「まちカフェ」を本格実施して以降の参加店舗についての情報は、2019年度(平成31年、令和元年)のものと、2020年(令和2年)のものがヒアリング調査の結果確認することができた。しかしながら、「まちカフェ」事業では途中で新型コロナウイルスの感染拡大による自粛期間等を挟んでいること、参加店舗はチェーン店での責任者交代や、その他店舗においても代替わりが発生していることが原因で正確な「まちカフェ」参加取りやめ時期を確認することはできなかった。下記の表にある出来事と時期は中心市街地商店街連合会の稲垣氏からのヒアリング結果をもとに作成している。

表3 稲垣氏へのヒアリングから確認できた「まちカフェ」の時系列

年/月	出来事
令和元年(2019年)	<p>・「街なかビアスポット 2019まちカフェSUMMER FESTA」が開催される。 期間：07月29日(月)~08月24日(土) 場所：大手通り交差点 リッツCRビル前歩道</p> <p>当日の店舗運営は「和ダイニング 朔」が担当。付近の空き店舗(スズラン通り大手通り側の角テナント)を倉庫として無償で借りて利用した。</p>
令和2年(2020年) 春~秋	<p>・新型コロナウイルス感染拡大による緊急事態宣言。(04/16) 3月頃から店舗都合による、まちカフェからのフェードアウトが発生。 物販やその他に分類される店舗の多くはこの時期にフェードアウトした。</p> <p>・「まちカフェSUMMER FESTA 2020」として下記2つが開催される。</p> <p>①街なかビアスポット 期間：07月17日(金)~08月16日(日) 17:00~21:00 場所：大手通り交差点 ツリーサークル(高頭不動産前)</p> <p>②街なか立ち飲みスポット 期間：06月17日(水)~07月31日(金) 場所：参加している12店舗の路上テラス席</p> <p>「新型コロナウイルス感染症の影響に対応するための沿道飲食店等の路上利用に伴う道路占有の取扱いについて」(06//05)による路上利用の規制緩和に合わせて商店街連合と中心市街地整備室が企画運営し、配布文書と飲食店への声掛けの結果11店舗が参加した。ハイテーブルを用いて路上にテラス席を用意する形で開催され、最初と最後の3日間(06/17~06/19と07/29~07/31)は「ビール一杯とおつまみセットが500円」というイベントも実施された。</p> <p>その後、イベントの様子を見た未参加店舗(まちカフェ対象エリア外)から同様の取り組みを実施したいとの申し出があり、商店街連合会が取りまとめて代理で3店舗の道路利用申請を実施した。</p> <p>・稲垣氏曰く、2020年が一番まちカフェが賑わっていた時期だという。</p>
令和2年(2020年) 冬	<p>・11月頃に気候の問題でまちカフェが撤収。</p> <p>・「一夜限りのおでん屋さん2020」が開催される。 期間：11月20日(金)17:30~20:00 場所：大手通り交差点 高頭不動産前歩道</p>

年/月	出来事
令和3年(2021年) 春~秋	<p>・「まちカフェSUMMER FESTA 2021」として街なかビアスポットが開催される。 期間：07月29日(木)~08月28日(土) 17:00~21:00 場所：大手通り交差点 ツリーサークル(高頭不動産前)</p> <p>協力：「がブリチキン」で実施される。</p> <p>・2021年時点では、まだ飲食店の路上でハイテーブルが活用されていた。</p>
令和3年(2021年) 冬	<p>・「一夜限りのおでん屋さん2021」の1回目が開催される。 期間：11月12日(金)17:30~20:00 場所：大手通り交差点 高頭不動産前歩道</p> <p>長岡市の公式LINEでイベント告知を行ったところ、コロナウイルス感染者情報の発信により6万人ほどが登録していたため、購入まで30分かかるほど大盛況だった。あまりの混雑具合に購入後は路上で食べずにそのまま持ち帰りをお願いする形となった。</p> <p>・「一夜限りのおでん屋さん2021」の1回目が開催される。 期間：12月17日(金)17:30~20:00 場所：大手通り交差点 高頭不動産前歩道</p> <p>2回目は公式LINEで告知を行わなかった結果、不要不急の外出を自粛するよう要請されるほどの大寒波と重なったことも相まって、集客は少なかった。</p>
令和4年(2022年)	<p>・この年も街なかビアスポットの企画自体はあり飲食店へ企画を打診したが、合意を得られなかったため実施には至らなかった。</p> <p>この理由としては、社会がコロナ禍から正常化の兆しがあったこと、コロナ禍から続く人手不足、前年度までの集客が芳しくなかったことが挙げられる。特に、前年までの同取り組みでは、3日限定の目玉イベント「ビール一杯とおつまみがセットで500円」では集客があったが、通常時はそれほど集客に繋がらなかったという。最終的に「収益に繋がりにくいのに、テラス席などに人手を割かなければいけない状況」を嫌ったため、街なかビアスポットは開催に至らなかった。</p>
令和5年~ (2023年~)	<p>・まちカフェからのフェードアウト コロナウイルスが「5類感染」に移行され(05/08)、社会が本格的に正常化するのに伴って、店舗内に顧客が戻ってくるようになった。コロナ感染拡大以降、従業員数を削減して営業する飲食店もあり、テラス席へ人手を割ける余裕がなくなったため、ほとんどの飲食店がまちカフェからフェードアウトしていくこととなった。</p> <p>・2024年以降、商店街連合会を中心にまちカフェの活用を飲食店に呼び掛けているが、店舗側の都合で実現には至っていない。</p>

(5) ヒアリング結果のまとめと考察

今回のヒアリングから、まちカフェからのフェードアウトには大きく分けて2パターンあり、どちらも最終的にまちカフェに対してマイナス思考になってしまったことが原因であると考えられる。

まず、一パターン目は物販とその他に分類される店舗によるフェードアウトである。これらの店舗は2020年のコロナウイルス感染拡大がきっかけとなり、年内でほとんどがフェードアウトしたことが明らかになっている。このタイミングを最後にまちカフェからフェードアウトし、更にその後2年間戻ってくる事がなかった理由の一つとして、日中にまちカフェとしての一体感と統一感を生み出せなかったことがあると推測する。今回のヒアリング時に提供を受けたまちカフェ参加店舗名簿から、物販とその他に分類される店舗の割合を計算すると、令和元年が8/20(40%)、令和2年以降が6/29(約20%)となっており、飲食店の方が多いことがわかる。そして、これら飲食店の多くが夕方以降を営業時間とする飲み屋系の飲食店となっているため、日中にまちカフェを活用している店舗が少なく、まちなか全体で取り組んでいる雰囲気を感じづらい状況にあったと推測できる。更に、まちカフェではイス、テーブル、ハイテーブルをレンタルして設置することもできたが、日中にイスとテーブルをセットでレンタルしている店舗は令和元年、令和2年以降のどちらも3店舗のみで、物販とその他に分類される店舗のレンタルは令和元年に2店舗のみであった。レンタルしていない参加店舗は自分で用意した表2中の設置物を店舗前路上においているため、まちなかに一体感が生まれにくく、日中の利用者にはまちカフェが浸透しにくかったのではないかと推測する。特に、店舗が自前で設置しているイス、テーブルは店舗利用が必要に思えて座りづらいという感覚が多くの人にあるため、市の取り組みだから遠慮なく座っても大丈夫という認識を利用者に与えられるかどうかは利用者数に大きく影響すると考えられる。したがって、営業時間(まちカフェ活用時間)と設置物がバラバラなことによって、まちなかに一体感や統一感を生み出せなかったことが、まちカフェの利用や認知度アップにネガティブな影響を与えてしまったのではないかと推測する。そしてその結果、利用者がいなくて意味がないなら参加する必要はないというマイナス思考に落ちてしまいフェードアウトしたのではないかと推測する。

次に二パターン目は、飲食店によるフェードアウトである。飲食店がフェードアウトした理由の一つとして、負担になっているのに収益につながらないという要因が大きかったと推測する。今回のヒアリングによって明らかになった出来事のうち、「令和4年の街なかビアスポットが開催されなかったこと」、「2024年以降、まちカフェの活用が実現していないこと」などから「集客につながらない、良い効果やメリットがない」と参加店舗側に判断された可能性がある。更に、「街なかビアスポットが目玉イベント時を除くと集客が芳しくなかった」という部分を考慮すると、「収益に繋がっていない」ことが参加店舗のネックであったことが推測される。つまり、この集客が芳しくなかった時期はまだ社会がコロナ禍から脱却できておらず、以前のように店内飲食を行えないことから、負担はかかるが半ば苦肉の策としてテラス席を実施していた。しかし、社会が正常化して以前のような店内飲食が可能になれば、店舗オペレーション上の負担になっていることに加え、収益に繋がっていないテラス席を存続させる必要がないため、そのまま継続しても無駄だというマイナス思考、もしくは経営者的な判断に基づいてまちカフェからフェードアウトしたのではないかと推測する。

2-2. パブリックハック社会実験の概要

(1) パブリックハックとは

パブリックハックについて、笹尾³⁾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」としており、具体的なパブリックハック活動として、「町の好きな場所にイスを持ち込んでくつろぐ『チェアリング』、景色のいい場所にテーブルとイスをおいて食事をする『水辺ダイナー』、芝生の上で映画鑑賞する『芝生シアター』」などを例に挙げている。

本研究が対象としているパブリックハック社会実験「イスダス文明探検隊」では、「歩道にイスとテーブルを設置し、利用者が歩道で自由に過ごせる」環境を作り出すことで、地域住民や通行人など第三者のパブリックハックを促す仕組みとなっている。

(2) イスダス文明探検隊の概要

パブリックハック社会実験「イスダス文明探検隊」は長岡造形大学渡邊研究室が運営する、長岡市中心市街地の「まちカフェ」指定エリアで実施しているパブリック・ハック社会実験である。まちなかの歩道に可動イス・テーブルを設置し、「歩道なのに自由な利用が可能な場所」とすることで、まちなかで「みち」を楽しむ人を増やす試みとなっている。

表4 パブリック・ハック社会実験イスダス文明探検隊の概要

パブリック・ハック社会実験イスダス文明探検隊の概要	
運営	長岡造形大学 渡邊研究室
協力	中心市街地整備室、商店街連合会
期間	2025/05/05~2025/11/11
場所	長岡市中心市街地まちカフェ指定エリア
目的	①まちカフェとは異なるステークホルダー(参加店舗)のマインドセットを生み出すこと。 ②一般市民に歩道をより自由に楽しんでもらうこと。 ③屋外公共空間に人の姿の少ない中心市街地において、少しでも滞在、滞留す
内容	参加店舗が可動イス2脚と可動テーブル1台を歩道に設置し、道ゆく人がパブリック・ハックできる環境を作り出す取り組み。イスとテーブルは長岡造形大学渡邊研究室が店舗に貸与し、開店時に設置、閉店時に撤収と店舗内で保管する
参加店舗	①買取専門いくらや ②倭心伝 ③たかき化粧品店 ④ケセラセラ ⑤写真館こばやし

参加店舗の選定方法としては、渡邊研究室で作成した社会実験の趣旨説明を中心市街地商店街連合会から中心市街地商店街の店舗に配布してもらい、参加や協力を希望する店舗を募集する形とした。実験への協力方法は、大応援隊と応援隊の二種類を設定した。大応援隊は「店舗側が渡邊研究室から可動イスと可動テーブル、利用者向けの資料、利用者向けの記入ノートを借り、実験期間中の設置、撤収、保管を担う。」という形式で、応援隊は「地域協創演習イスダス文明探検隊の履修学生が、店舗前でパブリック・ハックを行うことを許可し、応援する。」という形式となっている。なお、本論文においてイスダス文明参加店舗は大応援隊を指すものとする。

パブリック・ハックに用いるイス・テーブルは、当初は渡邊研究室が用意したsnowpeak製のキャンプチェアとキャンプテーブルのみを用いる計画であった。しかし、まちカフェで利用していた折りたたみ式のイス・テーブルが長岡市商店街連合会倉庫に死蔵されていることが調査の過程で判明したため、これらのイス・テーブルも許可を取って活用している。便宜上、snowpeak製のキャンプチェアを「第1世代のイス」、「まちカフェ」の折りたたみ式イスを「第0世代のイス」と呼称する。

社会実験開始前の4月の段階では、店舗側のタスクはイス・テーブルの店舗内での保管のみで、「利用したい人が自ら設置し、利用が終われば収納する」という本来のパブリックハックにより近い形式を想定していた。しかし、初回の関係者打ち合わせの際に、「長岡市中心市街地商店街で実施するなら高齢者がメインユーザーになることが想定されるため、朝から夕方まで常設する形に変更した方がいい」といった意見が出たため、現在的方式に変更することとなった。

(3) 地域協創演習「イスダス文明探検隊」

地域協創演習イスダス文明探検隊は令和7年度の地域協創演習Sとして開講されており、本論文執筆者を含めて21人が履修している。授業概要及びテーマは「長岡市中心市街地の公共空間である歩道や車道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を実施しつつ、履修学生は地域活性化に向けた企画構想し協働して構想を実行する。」としている。

地域協創演習としてのイスダス文明探検隊の活動は6つの形態が定められており、これらへの準備と参加が履修学生の活動内容となっている。以下、各形態の説明と事例の紹介である。

①第一形態:「パブリック・ハック社会実験」

イスダス文明探検隊が中心市街地の店舗にイスダス協力の依頼をし、店舗側がイスとテーブルを歩道に配置することで、常設型のパブリック・ハック環境を作り出す形態。



写真1 第一形態の様子（ケセラセラ店舗前）

②第二形態:「学生独自のパブリック・ハック」

学生が参加店舗の許可のもと、イスとテーブルを一時的に持ち出して好きな場所でパブリック・ハックを実施する形態。

・「てわすら工房」

2025/06/15にイスダス文明参加店舗前の歩道で、パブリック・ハック形式でワークショップを開催したが、残念ながら参加者は0名であった。後日、ナイトマーケットの飲食スペースの一角で、ワークショップを開催したが、この時参加者は0名であった。

③第三形態:「イスダス+五十市」

参加店舗から一時的にイスとテーブルを持ち出し、五十市でパブリック・ハック環境を作り出す形態。この時、学生ばかりが座るのではなく、市場に来たお客さんに自然と座ってもらえるのが理想的な形である。

・「五十市」

問い合わせ先:長岡市産業支援課

参加日:2025/05/05

場所:長岡市坂之上町2丁目

ミライエ長岡の北側では、毎月0と5のつく日に五十市と呼ばれる露天市が早朝から正午頃まで開催されている。イスダス文明では2025/05/05に五十市へパブリック・ハックという名目で参加した。この時は、学生に対して特に企画の実施やその他タスクは課さず、市場やまちなかに滞在して可能であればお客さんや出店者とコミュニケーションを取るという方針であった。

普段見かけることのない大学生がそこそこの人数で滞在しているため、物珍しさから声を掛けてくださるお客さんの他、出店者、お客さん、学生2名の計4人で初対面ながらトランプをする姿も見られた。



写真2 五十市にて出店関係者がイスを利用している様子

④第四形態:「本来の自由なパブリック・ハック」

第一、第二形態で座るだけでなく、そこから読書や食事、作業やワークショップなど、私的に自由にイスとテーブルを活用する形態。本来のパブリック・ハックにかなり近づいた形となる。

⑤第五形態:「イスダス+メディア」

イスダス文明がメディア取材を受け、情報発信、フィードバック、コミュニティ形成と繋がっていく形態。

⑥第六形態:「イスダス+イベントのコラボ」

主催者の許可のもと、まちなかのイベントや企画でパブリック・ハックや学生企画、その他お手伝いなどを実施する形態。

・「ふれあいマルシェ」及びワークショップ「てわすら工房」

主催：写真館こばやし

参加日：2025/06/08

場所：スズラン通り商店街 写真館こばやし付近

スズラン通り商店街では、写真館こばやし主催の「ふれあいマルシェ」が定期的に行われている。2025/06/08の開催時にイスダス文明からは、学生2名がワークショップ「てわすら工房」として出店することとなった。

残念ながら、通行人やマルシェの顧客がワークショップに参加することはなかったが、主催者含む他出店者やその同行人である子どもの参加があったため、ワークショップは無事に実施することができた。

また、ワークショップの様子を見たケセラセラの店主から、2025/06/11にアオーレ長岡で開催される「あったか横丁」にワークショップを出店してはどうかという提案があった。その後、市への確認と許可取りを経て、あったか横丁へも参加することとなった。



写真3 ワークショップの様子

・「あったか横丁」及びワークショップ「てわすら工房」

主催：長岡の発酵ミーティング（事務局 長岡市広報魅力発信課）

参加日：2025/06/11

場所：アオーレ長岡

アオーレ長岡では定期的に「あったか横丁」という飲食イベントが開催されている。2025/06/11の開催時に、ふれあいマルシェと同じ学生2名が、同様の形式であったか横丁にてワークショップを開催した。イベント内飲食スペースの一角にテーブルとイスを設置する形で実施したところ、普段は大人しかいない空間ということも影響し、開始から撤収する直前まで終始参加者が絶えない状態だった。



写真4 ワークショップの様子

・「長岡造形大学オープンキャンパス」

主催：長岡造形大学

参加日：2025/07/26~27

場所：長岡造形大学

オープンキャンパス期間である2025/07/26,27の両日、建築学科2年生のゲート展示周辺と軽食スペースを中心にイスとテーブルを配置した。同時に利用者が自由に記入できるノートとペンも設置した。

1日目は、一般参加者が休憩しやすい日陰にイスとテーブルを配置した。ゲート展示には解説担当の学生がすでに準備していたが、配置した場所から少し離れていたため、特に声掛けは行わなかった。オープンキャンパス1日目の日程終了後、回収する際にノートを確認したところ、軽食スペースを中心に利用者の感想等が書き込まれていた。芝生や木々が近くにある場所のノートには自然や展示ゲートのスケッチなども書き込まれていたが、軽食スペースを以外の場所では時間帯によって日が当たってしまうことや、そもそも猛暑の屋外ということもあり、頻繁な利用はなかったように感じられた。

2日目は前日の一般参加者からの利用の少なさを考慮して、ゲート展示の学生に自由に使っても良い旨を声掛けしてから、学生がアクセスしやすい位置に配置した。その結果、多くの場所において学生による活発なイスとテーブルの利用が確認できたうえに、フードコートのように自由に移動させてイスとテーブルを利用する学生の姿も複数見ることができた。1日目からテーブル上には自由に座っても良いことをアピールする表示があったが、声掛けを行った2日目のみ自由な利用が確認できたことから、文字での表示だけでは不十分で、直接声掛けをして周知しないと自由な利用を促せないということが明らかになった。



写真5 軽食スペースでのパブリック・ハックの様子

・「踊るナイトマーケット」

主催：長岡商工会議所青年部 後援：長岡市

参加日：2025/08/09

場所：大手通2丁目

2025/08/09に大手通2丁目を歩行者天国にしてナイトマーケットが開催された。事前の打ち合わせにて、西側キッチンカー付近の食事休憩スペースをイスダス文明のイスとテーブルが、東側露店付近の食事休憩スペースを主催が用意するスタンディング形式の長テーブルが担当することになった。当日は食事休憩スペースの準備と、イベントの手伝い、写真撮影等の記録、ワークショップ実施が主な活動内容であった。

イスダス文明が用意した食事休憩スペースは、イスとテーブルがあって子どもや高齢者でも食事のとりやすい環境であったため、イベント撤収直前まで利用者が絶えない状況となっていた。もう一方の食事休憩スペースがキッチンカーや露店の裏側に位置していたこと、座れることが利用者の集まった理由だと推測する。

また、長岡造形大学オープンキャンパスの2日目と同様に、ナイトマーケットでもイスの移動が確認できた。今回は、環境がフードコートと酷似していることが、利用者に声掛けをせずともイスの自由な利用に繋がった要因だと考えられる。



写真6 「まちカフェ」のイスとテーブルを活用した食事休憩スペースの様子

・「HAKKO trip!!」

主催：長岡の発酵ミーティング 共催：長岡市摂田屋method

参加日：2025/10/12

場所：宮内~摂田屋エリア

2025/10/12に宮内摂田屋地域で開催されたイベントで、イスダス文明は下記のような形式で携わった。①上組小学校3年生の地域学習として行ったマスキングアート制作の補助
②旧三国街道でのマスキングアート見守り
③マスキングアート周辺にイスとテーブルの設置。

①のマスキングアートは、宮内商店街において閉店した店舗のシャッターをお借りして実施するものになっている。日程としては、09/16に制作現地での設計図を模造紙で作成し、09/22と09/26の2日に分けて制作という形になった。例年も長岡造形大学の有志の学生が制作していたが、地域の小学生が制作した方が地域からの関心はかなり高まっていたと感じた。小学生のデザインを基に、大学生が単独で製作している時にもかなりの頻度で通行人から声を掛けられた。また、取り組みの様子は長岡教育情報プラットフォーム「こめぷら」に公開されており、長岡市の小学生デジタル総合学習資料となった。

②は例年通り旧三国街道にある外壁にイベント参加者が自由にマスキングアートできる環境を作り、見守るという取り組みになっている。下記の写真はその時の様子である。



写真7 上組小学校の3年生が制作したマスキングアート



写真8 旧三国街道でのマスキングアート

・ワークショップ「City Roast!!」
 主催：中心市街地整備室 企画：ふくふく企画（講師：SPOONFUL COFFEE
 ROASTER）
 参加日：2025/10/18

場所：長岡市柳原2丁目 柳原分庁舎跡地

2025/10/18に柳原分庁舎跡地にて、主催：中心市街地整備室、企画：ふくふく企画、講師：SPOONFUL COFFEE ROASTERで、「コーヒーの焙煎と、まちのこれからと。」をキャッチコピーにワークショップが開催された。企画側から事前に打診があったため、イスとテーブルをワークショップに貸し出した。また、参加枠に空きがあったため筆者も参加することとなった。

ワークショップ前半は講師の方から教えてもらいながらコーヒーの焙煎体験をし、後半では講師の方が淹れたコーヒーを飲みながら、ワークショップ開催場所である柳原分庁舎跡地の活用方法について、参加者が意見を出し合い話し合うという形式であった。参加者は長岡造形大学や長岡技術科学大学の学生、市内在住の大人、商店街で店舗を持っている人など年齢、出身地、職業が異なる9名で、普段関わることのない人同士でまちについて話し合う貴重な機会となった



写真9 意見交換の様子

・「おもしろライト」

主催：おもしろライト運動事務局

参加日：2025/11/11

場所：大手通り2丁目交差点付近の歩道

2025/11/11に大手通り2丁目交差点付近で実施された、夕方暗くなり始める少し前に自動車の運転手にライトをつけてもらうよう働きかける運動である。学生6人を含む計9名が参加した。16時前後のまだ暗くなる前の時間帯であったが、信号待ちの運転手にプラカードでライト点灯をアピールしたところ、全員ではないが多くの人が協力してくれた。



写真10 活動の様子①

・「LOCAL BEER MARKET」

主催：酒屋平成堂

参加日：2025/11/23

場所：酒屋平成堂

2025/11/23に酒屋平成堂の敷地内で開催された飲食イベント。イスダス文明に参加しているケセラセラがこちらにも出店しており、「個人的にイスとテーブルを持ってイベントに来てみるのはいかがでしょうか？」と誘われたため参加に至った。

イベントはアットホームな雰囲気に参加者は知り合いでなくても会話をする様子が多く見られ、筆者自身も出店者以外に知り合いはいなかったが、終始誰かしらと会話を楽しむことができた。また、イベント参加者は、露店だけでなく酒屋でも頻繁に飲み物を買ったりお土産を買って帰ったりと、出店者だけでなく酒屋にも大きなメリットの生まれる仕組みが定着していた。

参加者と会話をしていると、イスダス文明というワードが相手から出てきたり、説明する前から既に認識していたりと、半年かけて徐々に認知度が向上していることが感じられた。



写真11 イベントの様子

(4) イスダス文明に対する市民や利用者からの反応

なじよものノート

本社会実験では、イスとテーブルの設置や管理を参加店舗に一任していることや、実施場所が長岡造形大学から距離のある長岡市中心市街地であることから、普段の利用状況を調査し把握することが難しい。また、この調査を参加店舗に依頼すると負担が大きくなり過ぎてしまい、本業に支障が出る可能性が高いためできない。そこで、イスダス文明では自由に書き込める感想用ノート「なじよものノート」をボールペンとセットで各テーブルに設置した。各ノートの1ページ目には、学生が05/05に五十市でイスに座った感想などを見本として書き込んだ状態で各店舗に引き渡し、社会実験終了日に回収した。

ほとんどのノートに破損などは見られなかったが、一箇所でノートとボールペンの盗難が複数回発生した。これは参加店舗の目が届きにくく、歩行者量もそれほど多くない環境ゆえに発生したと考えられる。なお、ノートを小型かつ安価なものへ、ボールペンを鉛筆へと変更して設置したところ、当該店舗のノートが盗難される事案はなくなった。

(5) ノートの書き込みへの考察

ノートへの書き込みを確認すると、全てのノートにおいて「○月○日(○曜日)、以降本文」というフォーマットで書き込まれていた。これは履修学生や商店街ステークホルダーが書き込み例をノートの1ページ目に記載しており、後続の書き込みがそれに倣って書かれたからだと考えられる。ノートへのイタズラ目的の落書きが少なかったのは、このフォーマットの書き込みによってある程度秩序が保たれていたからではないかと推測する。このことから、自由に書き込めるノートをパブリック空間に設置する際に、落書き帳ではなく利用者の声を求めているのであれば、簡単な書き込み例を1ページ目に書いておくだけでも一定の効果はあるのではないかと考えられる。

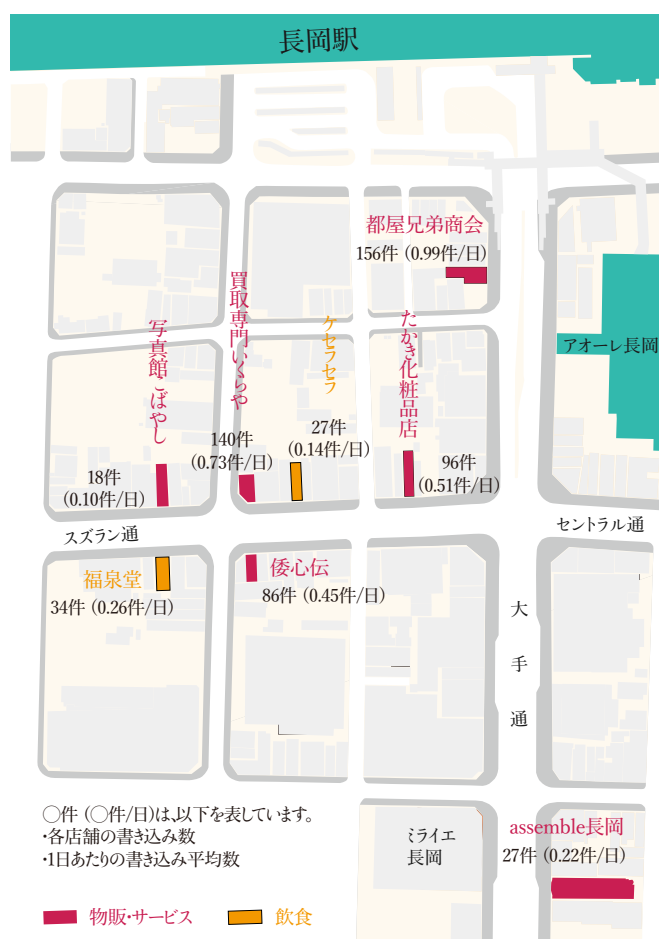
ノートへの書き込み数を集計したところ、図1のような結果となった。なお、書き込みには日付のない絵も多くあり、正確な集計が不可能であったため、書き込み数は大まかな数字となっている。書き込み数が増える要因は、「大手通り1丁目からの距離」「隣接した横断歩道」の2つが考えられる。まず、書き込み数の最も多い店舗である「都屋兄弟紹介」は大手通り1丁目のバス停付近に位置しており、「大手通り1丁目からの距離」は最も近くなっている。そのため、長岡駅を利用する人だけでなく、ミライエ長岡へ向かう学生や病院へ向かうバスを待つ人など多数の人の目に触れる機会があり、その分イスの利用とノートへの書き込みが増加していると考えられる。一部例外はあるが、この傾向は他店舗でも見られており、「買取専門いくらや」と「ケセラセラ」を除けば基本的に大手通り1丁目から離れると書き込み数も減少している。なお、「ケセラセラ」は営業日と営業時間が他店舗より大幅に短いことが書き込み数に影響しているため、例外としている。次に、書き込み数が2番目に多い「買取専門いくらや」はスズラン通り交差点に面した角地に位置している。イスの目の前に横断歩道があり、信号待ちで利用する人が一定数いるため、書き込み数が増えていると考えられる。

今回のパブリック・ハック社会実験で用意したノートの特徴として、「ノート上でのコミュニケーション」が発生しているという点がある。このコミュニケーションには「店主と利用者」「利用者と利用者」の2種類ある。今回は後者の「利用者と利用者」のコミュニケーションに着目して2つの事例をピックアップする。まず「買取専門いくらや」のイスはLOKIという犬の散歩ルートとなっており、飼い主が6/2,17,25にノートに書き込みをした。その後、飼い主の書き込みを見た第三者が写真12のように「ロキまた来てー。」とイラスト付きで6/30に書き込んだところ、7/1に飼い主が「LOKI来たよー！」と同じくイラスト付きで反応する書き込みを行った。これ以降、LOKIに関する利用者同士のコミュニケーションが複数回発生していることが確認できた。このように、印象的に残るマスコットの存在によって、ノート上で間接的なコミュニケーションが自然に発生する事例を確認することができた。また、LOKIと飼い主は計10回ノートに書き込みを行っていることから、ノート上のコミュニケーションはイスとノートのリピーターを作るきっかけとなる可能性があることも明らかになった。次に「都屋兄弟商会」のノートでは8/10に写真13のように、自身の状況と心境を吐露して閲覧者に問いかける文章が書き込まれた。すると、8/10,28に書き込みに対して励ますような内容の反応コメントが書き込まれた。さらに、この悩み相談の影響を受けて次の見開きページには写真14のように悩み相談や心境の吐露といった内容の書き込みが複数続くようになった。このように、ノートの持つ公共性と匿名性が良い方向に影響して、悩み相談やそれに対する回答や励ましなどのコミュニケーションへと繋がる事例を確認することができた。これらのようにパブリック空間にあるノートでは利用者同士のコミュニケーションが発生することがあり、そのきっかけは「印象的なマスコットの存在」と「悩み相談の問いかけ」であった。このコミュニケーションは、イスとノートのリピーターになききっかけや第三者の悩み相談の誘発といった影響を与えていると考えられる。

書き込み内容を見ると、どのノートにも「イスに対する感謝の書き込み」が確認できた。イスで休憩できて助かった、有難いという意味のことが多い。これらの書き込みは、大人びた字や達筆であるものが目立つこと、「足がわるいから助かる」のような中高年層に多い症状が内容に含まれることに加え、病院行きのバスを待つ高齢者のイス利用があったことを考慮すると、イスのニーズは中高年層にあると考えられる。一方で、大手通り1丁目の店舗に設置したノートを確認すると、秋頃から高校生以下の書き込みが大幅に増加している。高校生以下の書き込みは今思っている感情やその日の出来事などが多く、ノート

をSNSに近い使い方をしているように感じられた。また、別のノートでは小学生が習い事の前後に絵しりとりをしていた様子も確認できていることから、若年層はパブリック空間にある自由に書き込めるノートに興味関心を抱いており、ノートに一定のニーズがあると考えられる。

これらの「ノート上でのコミュニケーション」「イスに対する中高年層のニーズ」「ノートに対する若年層のニーズ」によってイスとテーブルとノートのある環境は、世代の異なる人々同士の間接的なコミュニケーションを可能とする場のポテンシャルを有していると考えられる。また、パブリック・ハック社会実験のイスとテーブルであれば商店街ステークホルダーがある程度直接介入できるという点において若年層の集まる長岡駅、アオーレ長岡、ミライエ長岡のような場所とは異なるため、従来とは異なる商店街活性化やまちなか活性化に繋げることができる可能性がある。一方で、中高年層が若年層の行動や書き込みを不快に感じる可能性があるという点は考慮する必要がある。都屋兄弟商会のノートには、若年層が増加した後である10/25に「ノートの書き込み内容が幼稚になっていませんか？私のような年寄りには少し気がかりですね。」という書き込みがあった。このように若年層の自由な書き込みに不快感を示す人は一定数いると考えられるため、ノートに関する説明など社会実験実施側でサポートが必要になる可能性がある。



資料1 ノートの合計書き込み数と1日あたりの書き込み数

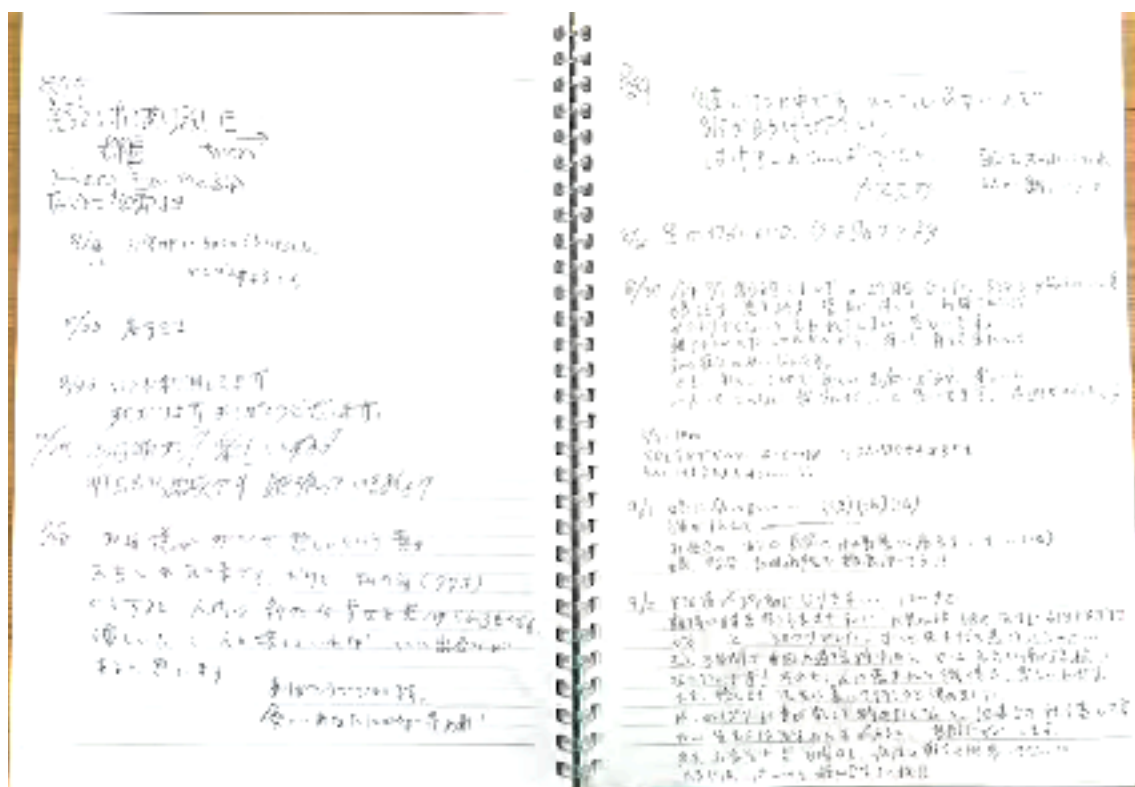


写真14 写真13に続いた悩み相談

第3章. 商店街ステークホルダーのマインドセット調査

3-1 マインドセット調査の概要

商店街ステークホルダーのマインドセット変化を観察することを目的として、実験期間の中間と終了後の2回に分けてヒアリング調査とアンケート調査を実施した。ヒアリング調査では、マインドセット変化やイスダス文明へのモチベーション変化の有無とそのきっかけを明らかにすることを課題としている。アンケート調査では、地域に対する愛着や、マインドセットにおいて重要とされる挑戦と失敗に対する考え方が実験期間を通して変化するかどうかを定点的に観測することを課題としている。なお、本アンケート制作に際して、井出の「まちづくりリーダーの発達影響要因とその構造に関する分析まちづくりリーダーの発達影響要因とその構造に関する分析」¹⁾における「Table1 Leader development question items」の質問項目を参考に作成している。

3-2 中間ヒアリング調査

7月から9月にかけて、商店街ステークホルダーに対して現時点でのマインドセット変化観察を目的としたヒアリング調査を実施した。②でモチベーションの変化をヒアリングしているのは、活動継続に繋がる要因を調査することで、第1回から第3回までのまちカフェ社会実験において、その後再参加に至らなかった店舗や、まちカフェ事業でフェードアウトした店舗の原因を考察するためである。また、中間調査ではマインドセット変化観察と同時に「参加店舗側が感じている、まちカフェとイスダス文明探の相違点」についても調査を行う。ヒアリング項目とアンケート項目は下記のように設定した。

表5 中間ヒアリング質問項目

中間ヒアリング 質問項目
①イスダス文明探検隊に協力したきっかけ、経緯は何であったか？
②参加後、イスダス文明の活動に対してのモチベーションや考え方が、ポジティブもしくはネガティブに変化したことがあったか？
③開始前と現在で、何らかの意識変化、考え方の変化があったか？
④以前、市が実施していた「まちカフェ」についてどれくらい知っているか？
⑤まちカフェとイスダス文明の相違点についてどう考えているか？（まちカフェ認知ありの場合）
⑥06/13にBSN放送のニュースでイスダス文明が取材を受け、その後Yahooニュースの記事にもなったが、何かしらの反応はあったか？

表6 商店街ステークホルダー向けアンケート項目

アンケート項目
<p>①「長岡という地域が好きである」</p> <p>1) そう思う</p> <p>2) どちらかといえばそう思う</p> <p>3) どちらでもない</p> <p>4) どちらかといえばそう思わない</p> <p>5) そう思わない</p>
<p>②「自身の能力について」</p> <p>1) 自分の能力は現在のレベルにかかわらず、努力や経験によって相当伸ばすことができる。</p> <p>2) 自分の能力は、努力や経験によってそれなりに伸ばすことができる。</p> <p>3) 自分の能力はある程度決まっており、努力や経験では少ししか伸びない。</p> <p>4) 自分の能力は最初から固定されており、努力や経験によって伸びることはない。</p>
<p>③「失敗について」</p> <p>1) 失敗を次への勝てと考え、努力に繋げることができる。</p> <p>2) 失敗を比較的前向きに捉えることができる。</p> <p>3) 失敗を恐れており、失敗したらそこで終わりだと思う。</p> <p>4) 失敗を過度に恐れ、それが原因でチャレンジできないことがある。</p>

(1) 商店街ステークホルダーのマインドセットへの仮説

調査前に商店街ステークホルダーのマインドセットについて、下記の仮説を立てた。

①実験前のマインドセットは「硬直マインドセット(fixed mindset)」の傾向がある。

モータリゼーションの影響などで商店街は集客に苦戦しているケースが全国的に多く見受けられる。長岡市も例外ではなく、買い物先としてリバーサイド千秋やアクロスプラザ長岡などを選択する人が多くいると推測される。また、長岡市中心市街地の商店街には、中高生を中心とする若者が頻繁に足を運ぶ店舗は少ないため、ミライエ長岡やアオーレ長岡などの施設を利用し、商店街の近くに滞在する中高生が商店街に目を向ける機会が少ないと推測した。これらのことから、商店街ステークホルダーのマインドセットは「硬直マインドセット(fixed mindset)」でネガティブ傾向があるという仮説を立てた。

②本パブリック・ハック社会実験では、商店街店舗が大学や学生から「頼まれて」協力している構図になっている。「頼まれたから手伝っている」という参加動機が実験継続へのモチベーションへと繋がっている。

本パブリック・ハック社会実験において事前の配布文章や参加店舗への概要説明では、「歩道を楽しむ環境づくり」を主題の社会実験としており、店舗の収益に関連することには言及をしていない。また、まちカフェが姿を消していることも相まって、自店舗の利益ではなく善意で参加している店舗が多いのではないかと考えられる。また、実施主体が商店街連合会や市役所ではなく、長岡造形大学の研究室と学生という点から、応援や協力したいと考える店舗が一定数いるのではないかと推測した。これらのことから、商店街店舗が大学や学生から「頼まれて」協力している構図になっており、利益追求ではなく善意で参加しているため、「頼まれたから手伝っている」という動機だけで実験継続するだけのモチベーションは発生しているという仮説を立てた。

(2) 中間ヒアリング結果の概要

参加店舗A

1) ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
協力の経緯、理由	<ul style="list-style-type: none"> ・学生の取り組みを応援したいと思ったのに加えて、学生とまちが関わるきっかけになり得ると考えたから。 ・テーブルの上にメニューを置いて良いという点から、まちを盛り上げるだけでなく店にもメリットがあると感じたから。
モチベーション 考え方の変化	<ul style="list-style-type: none"> ・ポジティブに変化 <p>7/13(日)に店内でシーグラスのワークショップを開催したところ、小学生の女の子が参加してくれた。その子は自分で作った作品を非常に気に入って、他の人にも見てもらいたいと考えて、店舗前のノートにデザインを大きく描いて残してくれた。この出来事から「テーブルとノートがあって良かった。この光景を見ることが出来ただけでイスダス文明に協力して良かった。」と感じた。</p>
中間での マインドセット変化	変化なし
まちカフェへの認知	認知していたが不参加
「まちカフェ」と 「イスダス文明」の 相違点	<ul style="list-style-type: none"> ・「まちカフェ」は目的なくやっている感を受けたが、「イスダス文明」はまちづくりを目的としていると感じた。 ・「まちカフェ」には楽しそうな印象がなかったが、「イスダス文明」はネーミングから面白そうという印象を受けた。 ・「まちカフェ」ではテーブルにメニューを置いてはいけないと言われたが、「イスダス文明」では可能という点。
メディアからの影響	親族、友人から連絡はあったが、利用客からの反応は特になかった。
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・長岡のまちなかの人は若者との交流を潜在的に求めている。 ・ヒアリングを中心とした「サポートする姿勢」には好感が持てる。

2) アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	どちらかといえばそう思う。
自身の能力について	自分の能力は現在のレベルにかかわらず、努力や経験によって相当伸ばすことができる。
失敗について	失敗を次への糧と考え、努力に繋げることができる。

参加店舗B

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
協力の経緯、理由	・スズラン通りは人が減ってきていると感じており、商店街の活性化に繋がると思ったから。
モチベーション 考え方の変化	・ポジティブに変化 店内からはイスの利用状況が確認できないので、ノートの書き込みから利用者の存在を知ることが出来ている。特に「いつも使っています。」という書き込みを見るとやっていて良かったと思う。
中間での マインドセット変化	変化なし
まちカフェへの認知	認知なし(店舗がオープンする前だったから)
「まちカフェ」と 「イスダス文明」の 相違点	・「まちカフェ」はカフェというワードから飲食物提供というイメージを持った。 「イスダス文明」はイスをダスという部分から物販系の店舗にも合っている、
メディアからの影響	お客様1人からお声がえ頂いた。
その他	・最初はイスとテーブルの設置が面倒で大変かなと予想していたが、ルーティーン化すると苦にならなかった。 ・人が座っていないとモチベーションはネガティブになるかもしれないと感じた。 ・今よりイスとテーブルを出す店舗が増えれば、通行人はもっと座ってくれるのではないかと考えている。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	そう思う。
自身の能力について	自分の能力は、努力や経験によってそれなりに伸ばすことができる。
失敗について	失敗を次への糧と考え、努力に繋げることができる。

参加店舗C

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
協力の経緯、理由	<ul style="list-style-type: none"> ・最初に商店街連合会から案内があった時は、興味自体はあったが内容がよく分からなかったので様子見していた。 ・中心市街地活性化協議会で「イスダス文明」の紹介を聞いて、「面白そう」という思いが50%、協議会での立場上の責任が50%で参加することにした。
モチベーション 考え方の変化	<ul style="list-style-type: none"> ・ポジティブに変化 <p>店舗内で意見に相違があったため、当初は期間限定でのお試し参加という形をとっていた。その期間中に「イスダス文明のメリットの感じられたこと」や「イスとテーブルがコミュニケーションの生まれる場になっていると感じられたこと」が理由となって正式に参加することになった。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポジティブに変化 <p>イスとテーブルを置くだけで何か起こるのだろうかという懐疑的なところがあったが、休憩中に座っていると通行人とのコミュニケーションが生まれた。これがきっかけでイスダス文明に前向きになった。</p>
中間での マインドセット変化	通行人から声を掛けられてコミュニケーションをとる時、お店や仕事についての会話があった。「潜在的な顧客が道ゆく通行人の中にもいる。」ということに初めて気づくことが出来た。
まちカフェへの認知	認知あり、先代が参加していた。
「まちカフェ」と 「イスダス文明」の 相違点	<ul style="list-style-type: none"> ・「まちカフェ」は飲食店しか参加できないような先入観を受けた。 ・「イスダス文明」は一体何なのか、初見ではよく分からないが、興味を惹かれるものだと感じた。
メディアからの影響	特になし。
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・学生とまちの接点が増えるのは良いことだと思う。 ・先代がまちカフェに参加した時は、所有していた重いベンチに「ご自由にお座りください」という表示を出して設置していた。この経験が原因で、店舗内での意見の相違が起こった。 ・この店ではまちカフェでメニューを置いてはいけないという説明はなかった。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	そう思う。
自身の能力について	自分の能力は、努力や経験によってそれなりに伸ばすことができる。
失敗について	失敗を次への糧と考え、努力に繋げることができる。

参加店舗D

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
協力の経緯、理由	まちなかやスズラン通り商店街には休む場所が少ないので、もっと増えて欲しいと思ったから。
モチベーション 考え方の変化	・ポジティブに変化 ノートに書き込んでくれる人が多いことや、ノートの書き込みから自分の知らないまちなかの情報を得れるのが面白い。
中間での マインドセット変化	変化なし
まちカフェへの認知	認知なし
「まちカフェ」と 「イスダス文明」の 相違点	・「まちカフェ」は名前の通りカフェのような印象を受けた。 「イスダス文明」は初見では何を指しているのかよく分からなかったが、後日ニュース記事を見て初めて理解できた。
メディアからの影響	特になし。
その他	・イスに座っている人は若者が多い。特に夕方頃飲み屋の開店を待っている人が多い印象を持っている。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	どちらかといえばそう思う。
自身の能力について	自分の能力は、努力や経験によってそれなりに伸ばすことができる。
失敗について	失敗を過度に恐れ、それが原因でチャレンジできないことがある。

参加店舗E

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
協力の経緯、理由	長岡を昔から知っているが、モータリゼーションで郊外へ人が流れるようになって風景が様変わりしてしまった。駅前に人が行き来して、まちなかが活性化して欲しいと考えているから。
モチベーション 考え方の変化	・ポジティブに変化 イスを使う人や座る人、ノートに書き込みや落書きをする人が多くなってきて、「やって良かった、嬉しい」と感じている。これからもどんどん増えて欲しいと思っている。
中間での マインドセット変化	変化なし
まちカフェへの認知	認知なし
「まちカフェ」と 「イスダス文明」の 相違点	・「まちカフェ」はカフェや飲食店のイメージが先行する印象を受けた。 「イスダス文明」はインダス文明を元に行っているのかなと感じた。
メディアからの影響	特になし。
その他	・座っている人を見かけると積極的に声を掛けています。それに応じて書き込みを残してくれる人が増えた。 ・長岡まつりのタイミングから、「ご自由にどうぞ」と書いて小物を入れている箱を設置し始めた。2/3ほどは数日のうちになくなるからその都度追加している。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	そう思う。
自身の能力について	自分の能力は現在のレベルにかかわらず、努力や経験によって相当伸ばすことができる。
失敗について	失敗を次への糧と考え、努力に繋げることができる。

参加店舗F

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
協力の経緯、理由	<ul style="list-style-type: none"> ・青年会の飲みの席で、長岡造形大の先生からイスダス文明という取り組みがあるという話を聞き、その後説明を受けて「面白そう」と感じたから。 ・基本的に、来るもの拒まずのスタンスだから。
モチベーション 考え方の変化	<ul style="list-style-type: none"> ・ポジティブに変化 <p>夏場の暑い日でもアーケード下は日が当たらないため、かなり座ってくれる人が多い。片付けの時にノートを見るのが楽しみになっている。</p>
中間での マインドセット変化	<ul style="list-style-type: none"> ・イスがあると人は座ることがわかった。イスダス文明が終わった後でも自分たちで出し続けようと考えている。
まちカフェへの認知	認知あり、先代が参加していた
「まちカフェ」と 「イスダス文明」の	<ul style="list-style-type: none"> ・「まちカフェ」はありきたりな名前で、市や公共のイメージを受けた。「イスダス文明」は市や公共ではない、面白いネーミングだと感じた。
メディアからの影響	ニュースでの紹介を見て、実際に座りに来てくれた方がいた。
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・お店の方がノートに最初の書き込みをしたところ、次以降の人も同じフォーマットで書き込んでいた。最初の書き込みが影響を与えているかもしれない。 ・暑くない時期はイスでお茶を飲んでいた。また、人が座っていたら声を掛けて挨拶をするようにしている。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	そう思う。
自身の能力について	自分の能力は現在のレベルにかかわらず、努力や経験によって相当伸ばすことができる。
失敗について	失敗を比較的前向きに捉えることができる。

参加店舗G

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
協力の経緯、理由	・Yahooニュースを見て面白いと思い、既に参加していた店舗に聞いてみたところまだ募集中だと言うという返答をもらった。その後、直接渡邊先生に問い合わせ
モチベーション 考え方の変化	・ネガティブに変化 ノートとペンの盗難が複数回発生してしまい、申し訳ないと思った。 ・ポジティブに変化 今までは店舗フロアに来た人とは交流はなかった。しかし、イスダス文明に参加してイスとテーブルを設置するようになってから、その行為が道ゆく人とコミュニケーションのきっかけになった。
中間での マインドセット変化	イスがあると人は座るんだと新たに気付かされた。 (店舗Gが店舗Hを勧誘し参加に至った経緯あり。)
まちカフェへの認知	認知なし。
「まちカフェ」と 「イスダス文明」の 相違点	・「まちカフェ」は、まちなかに癒されるカフェが物理的にあるイメージ。 「イスダス文明」は、何をやっているのか分からない印象だった。 参加前では「じっと見ていいものなのかも分からない」と思ったことがあっ
メディアからの影響	自身が記事を見て興味を持ち、参加に至った。
その他	・大手通り2丁目はベンチが一時撤去されているため、困っているという書き込みがあった。 ・座ってOKの文言が「なじょも」だけでは弱いと感じた。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	そう思う。
自身の能力について	自分の能力は現在のレベルにかかわらず、努力や経験によって相当伸ばすことができる。
失敗について	失敗を比較的前向きに捉えることができる。

参加店舗H ※諸事情により紙媒体でヒアリング調査を実施

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
協力の経緯、理由	他の参加店舗からの紹介で参加に至った。
モチベーション 考え方の変化	・ネガティブに変化 朝晩の用具の出し入れが面倒。特に朝の忙しい時間帯にかかることなのでストレスを感じる。
中間での マインドセット変化	特になし。
まちカフェへの認知	認知していたが、未参加。
「まちカフェ」と 「イスダス文明」の	未回答
その他	

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	どちらかといえばそう思う。
自身の能力について	未回答
失敗について	未回答

(3) 仮説の検証

仮説①では、ステークホルダーが硬直マインドセット傾向にあるとしていたが、8店舗中6店舗がしなやかマインドセットであった。これは、聞き馴染みのないパブリック・ハック社会実験に参加する段階で、硬直マインドセットの持ち主は興味を持たず、しなやかマインドセットの持ち主のみ残ったというのが理由の一つとして考えられる。ただし、参加店舗Hのみは他店舗からの紹介という形であり、ステークホルダー本人の意思だけではないためこの考察からは外れる。

仮説②の「頼まれた」構図に該当する可能性があるのは店舗D,Hの2店舗であり、その他の店舗では明確な意思、意欲を持って参加するケースが大半を占めた。店舗DとHで大きく異なるのは、店舗Dが頼まれているのは渡邊研究室なのに対して、店舗Hが頼まれているのは実質店舗Gという点である。これは店舗Dにイスダス文明を紹介し、勧誘したのが店舗Gだからである。この影響が最も大きく表れているのはヒアリング調査とアンケート調査への回答状況だと考えられる。対面で実施した店舗Dと紙面で実施した店舗Hという違いはあるが、渡邊研究室から頼まれている店舗Dが全てに回答しているのに対して、店舗Gから頼まれている店舗Hは未回答が非常に多い結果となった。この点から、「頼まれたから手伝っている」という動機は少なくとも社会実験へのモチベーションにはなり得るが、依頼元によってモチベーションの向きは大きく変化する可能性があるということが確認できた。また、店舗Aの「学生の取り組みを応援したい」という参加動機を考慮すると、「学生に頼まれている」という点がモチベーションに影響しているのではないかと推測する。

(4) 確認できたマインドセット変化

①店舗C：ポジティブ「潜在的な顧客への認識変化」

店舗Cでは休憩時にイスを活用しており、その際に道ゆく人とコミュニケーションが複数回発生した。その中には仕事内容についての質問も含まれていた。このパブリック・ハック社会実験を通して、まちなかの道ゆく人の中に潜在的な顧客が含まれていることに初めて気づくことができた。このマインドセット変化の要因は「イスとテーブルの自己利用」であると推測する。店舗Cは中間ヒアリングにて、イスを休憩時に利用していると発言していた。休憩という形である程度の時間自身で利用することで、コミュニケーションのきっかけを作り出せたのではないかと考えられる。

②店舗F：ポジティブ「イスダス活動の継続意思」

店舗Fは、イスダス文明に「面白そう」という興味本位で参加したが、現在は「イスダス文明の活動が終わっても、自分たちでイスとテーブルを買ってお店の前に置いてみよう」というように店舗側の主体的な活動へ変化した。このマインドセット変化の要因は「利用状況の見える店舗形状」であると推測する。店舗Fは参加店舗の中でも、イスとテーブルの利用者数や書き込み数が最も多くなっている。その上、店内からイスの利用状況が非常に確認しやすくなっている店舗形状であるため、利用者の多さに比例してマインドセットやモチベーションがポジティブ変化したのではないかと推測する。また、店舗Fにはバスの待ち時間に定期的に利用する人が一定数いたため、イスを必要とする人がいるという認識をリアルタイムで持つことができたことも影響を与えていたと考えられる。

(5) マインドセット変化の共通点

両者の共通点として、イスを設置するだけでなくコミュニケーションのツールとして店舗自ら利用している点が挙げられる。店舗Cでは休憩時間にイスに座ることで道ゆく人とコミュニケーションが発生している。店舗Fでは顧客とお茶を飲みながら会話するための場として使用するほか、座っている人には声を掛けて挨拶をしていることがわかっている。このように自らもイスを積極的に活用し、活動を楽しむ姿勢がマインドセット変化のポイントの一つになる可能性がある。

(6) 中間ヒアリングの考察

まず、実験継続のモチベーションは「イスの利用状況」が大きく影響する傾向がある。更に、「店舗内からイスの利用状況が目視できるかどうか」によって影響を受ける要因が異なる。店舗内からイスの利用状況が見える建物形態の場合、「イスの利用状況」がダイレクトにモチベーションへ影響した。一方、店舗内からイスの利用状況が見えない建物形態の場合は、リアルタイムで確認することはできないが、「ノートへの書き込み」が利用状況を知る手段となり、モチベーションに影響していることが明らかになった。

次に、「学生の取り組み」や「学生がまちに関わろうとすること」、更には「学生から頼まれている」こと自体がステークホルダーを動かす原動力やモチベーションになり得ることがわかった。しかし、学生の取り組みであることに意識を向けていないステークホルダーもいるため、ステークホルダーによって大きく差がある可能性がある。また、その後のマインドセットに影響を与えるのは、学生であることや社会実験の結果ではなく、ステークホルダーに対する「サポートする姿勢」や「継続した関わり」が占める部分が多いと考えられる。

最後に、今回対象としているステークホルダーは、元々「しなやかマインドセット (growth mindset)」傾向にあるため、結果が伴わなくてもモチベーションを保って継続できている可能性がある。

3-3 終了後ヒアリング調査

11/11の社会実験期間終了後から一週間以内に商店街ステークホルダー7店舗に向けてヒアリング調査を実施した。なお、参加店舗Hのみ、ステークホルダーの意向で10/11に終了したため、調査時期が異なっている。調査の目的は、商店街ステークホルダーに対して現時点でのマインドセット変化観察であり、中間調査と同じになっている。終了後調査独自の項目として、「外的環境やステークホルダーの周囲の人に変化が起こったかどうか」、「活動へのフィードバック」を設けている。前者はノートの書き込みや普段の状況からは見えない変化があったかどうかの確認を目的としており、後者は今年度の活動における改善点の洗い出しと、来年度のプログラム設計に必要な情報収集を目的としている。

アンケート調査はマインドセット変化の定点観測を目的としているため、中間ヒアリング調査から変更は加えていない。ヒアリング項目は下記のように設定した。

表7 終了後ヒアリング項目

終了後ヒアリング 質問項目
①中間ヒアリング調査以降、イスダス文明の活動に対してのモチベーションや考え方が、ポジティブもしくはネガティブに変化したことがあったか？
②開始前と終了後で、何らかの意識変化、考え方の変化（マインドセット変化）があったか？
③「周囲の環境」「店・まちなか」「周囲の人」など外的環境に変化はあったか？
④イスダス文明へのフィードバックはあるか？

(1) 終了後ヒアリング概要

参加店舗A

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
中間ヒアリング以降でのモチベーション考え方の変化	<p>・ポジティブに変化</p> <p>イスダス文明の学生が、あったか横丁やHAKKO TRIP!!で活動し活躍する姿を見て、「自分も頑張らないといけない」と感じた。</p> <p>・ポジティブに変化</p> <p>イスダス文明というワードを他の人から聞くことが増えたことで、活動の結果が少しずつ出ているのを目の当たりにした。</p>
マインドセット変化	<p>テーブル上のノートにある書き込みから、利用者はイスがあることに喜んだり感謝していることが分かった。そして「喜ばれているならやった方が良い」ということに気づいた。この気づきのおかげで、空き家再生のプロジェクトを「面白い、やってみたい」と思うことができた。</p>
「環境」 「店・まち」 「周囲の人」の変化	<p>イスダス文明を見て「うちもやろうかな」と思い始めたお店が出てきた。</p>
イスダス文明へのフィードバック	<p>・今年はイベントにお手伝いや一部参加という形が多かったが、もっと独自の企画を実施していった方が良いかもしれない。その場合は特定の学生ばかりが参加するのではなく、さまざまな学生の方が良い。</p> <p>・お店と学生の両者をもっとノートの書き込みに対してレスポンスしたり、お店ごとにテーブルやノートに特色を出しても面白いかもしれない。</p> <p>・参加店舗に横のつながりがあればもっと盛り上げることが出来たかもしれない</p>
その他	<p>・夏場、猛暑の頃に高齢の女性が「このイスは誰が出しているの？春から助かっている。」と声を掛けてくれた。</p>

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	<p>どちらでもない。</p>
自身の能力について	<p>自分の能力は現在のレベルにかかわらず、努力や経験によって相当伸ばすことができる。</p>
失敗について	<p>失敗を比較的前向きに捉えることができる。</p>

参加店舗B

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
中間ヒアリング以降でのモチベーション考え方の変化	<ul style="list-style-type: none"> ・ネガティブに変化 <p>イスとテーブルの出し入れを忘れることが少し増えた。イスとテーブルが集客に繋がっている実感がないので、活動に対して無意識にネガティブになっているのかもしれない。また、テーブルの上にある掲示物やチラシが風で飛んでいくのが</p>
マインドセット変化	<ul style="list-style-type: none"> ・変化なし <p>以前から店の前に休憩用のベンチを置いていたので、今回イスとテーブルを置いたことで考え方やマインドセットに変化は起きなかった。</p>
「環境」 「店・まち」 「周囲の人」の変化	特になし。
イスダス文明へのフィードバック	<ul style="list-style-type: none"> ・企画段階で明確なゴールを設定するべきだと考えている。今の状態だとゴールから逆算し、掘り下げて改善する手法を取りづらい。
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・毎日5分ほど設置と撤収に時間を使う場合、実験期間全体(180日)では900分(15時間)になり最低時給換算で15,750円になる。リターンがないとなれば、モチベーションがネガティブになる可能性が大いにある。 ・学生と企業で比べる場合、学生の方が協力したいと考える人が多い。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	どちらかといえばそう思う。
自身の能力について	自分の能力は、努力や経験によってそれなりに伸ばすことができる。
失敗について	失敗を比較的前向きに捉えることができる。

参加店舗C

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
中間ヒアリング以降でのモチベーション考え方の変化	<ul style="list-style-type: none"> ・ポジティブに変化 <p>最初は半ば義務感でやっていたが、「忙しい時、面倒な時、天気が悪い時」は出さないというマイルールを決めてからは楽しんでできた。長くやった結果、最後には愛着と寂しさを感じた。</p>
マインドセット変化	<ul style="list-style-type: none"> ・今までは自分の目の届く範囲といえば「店のHP、ネット、店内」の感覚だったが、イスダス文明を通してまちなかとの関わりをととも考えるようになった。イスとテーブルが自分自身とお客さんとの接点(中間地帯、緩衝地帯)となったことで、リアルからの繋がりをイメージしやすくなり、目の届く範囲が少し広がった。
「環境」 「店・まち」 「周囲の人」の変化	特になし。
イスダス文明へのフィードバック	<ul style="list-style-type: none"> ・初年度で仕方がないという前提の上で以下のことを感じた。 <p>①参加点の少なさ ②学生の利用の少なさ ③参加店舗の横の繋がりの少なさ これらの改善に加えて、イスダス文明(大学と学生)だけでなく参加店舗と協力して行う企画があるとより盛り上げられるのではないかな。</p>
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・近隣店舗の方が特に取り組み内容を知らないまま、自然とイスを利用してきている姿が見られた。 ・「これは何？」と聞かれることがあった。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	どちらかといえばそう思う。
自身の能力について	自分の能力は、努力や経験によってそれなりに伸ばすことができる。
失敗について	失敗を次への糧と考え、努力に繋げることができる。

参加店舗D

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
中間ヒアリング以降でのモチベーション考え方の変化	・特になし。
マインドセット変化	・特になし。
「環境」 「店・まち」 「周囲の人」の変化	夕方、夜頃に飲み屋さんの開店待ちで座る人をよく見かけるようになった。
イスダス文明へのフィードバック	イスダス文明があったか横丁やナイトマーケットに参加していたが、アオーレ長岡等で行われるイベントと商店街の繋がりが薄いため、お店の人が開催自体を知らないケースが多々ある。
その他	・習慣化していたため、終了後は「何か忘れている」感覚になっている。 ・ノートだけ見る通行人の方もそこそこいて、テーブル上に置いていた冊子を欲しがる人も中にはいらっしやった。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	どちらかといえばそう思う。
自身の能力について	自分の能力は現在のレベルにかかわらず、努力や経験によって相当伸ばすことができる。
失敗について	失敗を次への糧と考え、努力に繋げることができる。

参加店舗E

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
中間ヒアリング以降でのモチベーション考え方の変化	<p>・ポジティブに変化</p> <p>子どもや学生を含めたイスの利用者に声をかけることのできる場所ができた。</p> <p>まちカフェ未参加だったため初めての試みだったが、自分の店と合っていて良いんじゃないかと感じた。</p> <p>・ポジティブに変化</p> <p>通りでイスダス文明に参加している店舗が複数あったため、一体感が少し出て環境が良くなったように感じた。他の店舗も参加した方がより良くなると思う。</p> <p>・ネガティブに変化</p> <p>隣が空きテナントで以前からゴミのポイ捨てがあったが、テーブルの上にペットボトルや食べ物のゴミを残していく人が見られるようになった。また、ノート記入用ペンの盗難があった。</p>
マインドセット変化	特になし
「環境」 「店・まち」 「周囲の人」の変化	人が立ち止まって滞在するようにな理、賑わいを感じられるようになった。
イスダス文明へのフィードバック	<p>・ノートはこれからも継続して、以前の分に積み重ねていって欲しい。</p> <p>・子どもの利用が多いので、ボールペンだけでなくクレヨンなどがあると良いかもしれない。</p>
その他	<p>・五十市へ向かう人は商店街の横道を通る人がそれなりにいる。</p> <p>・五十市でオープンカフェをするなら、地域の子どもたちが家族と屋外でご飯を食べる経験を是非させてあげて欲しい。</p>

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	そう思う。
自身の能力について	自分の能力は、努力や経験によってそれなりに伸ばすことができる。
失敗について	失敗を比較的前向きに捉えることができる。

参加店舗F

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
中間ヒアリング以降でのモチベーション考え方の変化	特になし。
マインドセット変化	・ 変化なし
「環境」 「店・まち」 「周囲の人」の変化	イスに座る人がいることで、街路樹や花壇の手入れ、雑草抜き、落ち葉の掃除に力を入れるようになった。
イスダス文明へのフィードバック	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「手と足を動かして、お金はなるべくセーブする」という考え方から、商店街連合会の倉庫で眠っているテーブルとイスをもっと有効活用した方がいい。 ・ 今年度はイスダス文明の中でも特定の学生しか会うことがなかった。
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・ SNSでイスについて投稿したところ、普段より少しだけ反応があった。 ・ 学生を含む若年層の書き込みが増えてきた印象がある。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	そう思う。
自身の能力について	自分の能力は現在のレベルにかかわらず、努力や経験によって相当伸ばすことができる。
失敗について	失敗を次への糧と考え、努力に繋げることができる。

参加店舗G

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
中間ヒアリング以降でのモチベーション考え方の変化	・変化なし 一方で、中間ヒアリングでネガティブに変化した要因であった、ノートとペンの盗難は発生しなくなったため、フラットになった。
マインドセット変化	・ポジティブのに変化 イスダス文明に参加していなければ、駅から離れている店舗前の歩道にも、ちゃんと人通りがあることに気づけなかった。また、他の人に「お店でイスダス文明やってるよね」と言われたり、設置時に道ゆく人や近隣の人に声を掛けられたり
「環境」 「店・まち」 「周囲の人」の変化	・自分自身のスタンスに変化はないが、イスダス文明をやっていなかった人、店舗がやるようになったのは大切なことだと考えている。
イスダス文明へのフィードバック	・たまたま同席した利用者同士のコミュニケーション、イス利用者と店主のコミュニケーションを生み出しやすくするために、学生の作品を置いてそのフックになるような仕組みを作る。 ・テーブルも良いが、ベンチタイプにサイドテーブルを合わせてみたり、荷物を置く用のカゴを用意したりと、長く座ってもらえる作りの方が良いかもしれない。 ・学生利用の少なさは、大学と駅前の距離がネックならば思い切って川西グループと駅前グループに分けて、活動場所を増やしても良いかもしれない。 ・認知度が上がれば、イスダス文明だけでなく、一定範囲内でイスを貸し出すカ
その他	・寒さ、風の強さ、人通りの減少などから、通りが寂しくなった感覚があったため、モチベーションの上がる要因がなかった。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	そう思う。
自身の能力について	自分の能力は、努力や経験によってそれなりに伸ばすことができる。
失敗について	失敗を比較的前向きに捉えることができる。

参加店舗H ※諸事情により紙媒体でヒアリング調査を実施

1)ヒアリング調査

ヒアリング項目	回答
中間ヒアリング以降でのモチベーション考え方の変化	特になし。
マインドセット変化	特になし。
「環境」 「店・まち」 「周囲の人」の変化	特になし。
イスダス文明へのフィードバック	未回答
その他	・業務上の負担になっていたため、1ヶ月早く社会実験を終了した。

2)アンケート調査

アンケート項目	回答
長岡という地域が好きである	未回答
自身の能力について	未回答
失敗について	未回答

表8 商店街ステークホルダーのアンケート結果

参加店舗	長岡という地域が好きである。	自分の能力は努力や経験によって伸ばすことが可能で	失敗することを過度に恐れている。
店舗A	どちらかといえばそう思う →どちらでもない	1 →1	1 →2
店舗B	そう思う →どちらかといえばそう思う	2 →2	1 →2
店舗C	そう思う →どちらかといえばそう思う	2 →2	1 →1
店舗D	どちらかといえばそう思う →どちらかといえばそう思う	2 →1	4 →1
店舗E	そう思う →そう思う	1 →2	1 →2
店舗F	そう思う →そう思う	1 →1	2 →1
店舗G	そう思う →そう思う	1 →2	2 →2
店舗H	どちらかといえばそう思う →未回答	未回答 →未回答	未回答 →未回答

表8に各店舗の中間調査と終了後調査のアンケート結果を整理した。表中で色付きのセルがポジティブ変化のあったものとなっている。なお、アンケート項目②と③選択肢が非常に長くなっているため、最もマインドセットがポジティブな選択肢を1、最もマインドセットがネガティブな選択肢を4と表示する。したがって、「4→1」のように記載されている場合は、中間ではネガティブな選択肢を選んでしたが、終了後ではポジティブな選択肢を選んでしているためマインドセットがポジティブに変化したということになる。

3-4 商店街ステークホルダーのマインドセット変化考察

(1) 商店街ステークホルダーのアンケート結果考察

まず、アンケート調査ではヒアリング調査と比較すると明確な変化があまり起こっていない。これは、今回のパブリック・ハック社会実験が大きく分けるとハレではなくケに分類される活動であることに加え、実験期間が長期間であるため、もし何らかの変化が起こっていてもそれを認識することが難しいからだと推測する。終了後ヒアリング調査ではイスとテーブルの配置が日課になっていると多くのステークホルダーが発言しており、無意識的に行っていたことも変化を認識しにくくした原因の一つではないかと考えられる。また、複数の商店街ステークホルダーは、アンケート回答中に選択肢の詳細な階級分けを認識できていない様子が見受けられた。具体的には、選択肢1と2のどちらがよりポジティブなマインドセットを表した回答なのかが分からないというものだ。この曖昧さは、「そう思う」「そう思わない」の番号選択式であれば回避できた問題点であるため、今後のアンケート調査実施には改善が必要だと考えられる。これらのことから、アンケート調査の方式長期間の社会実験において、現在のアンケート調査方法はマインドセット変化の計測に適していないことが明らかになった。

次に、店舗Dの「失敗することを過度に恐れている。」項目において、ネガティブ選択肢からポジティブ選択肢への変化が唯一起こっている。他店舗に起こっている変化はどれ

もポジティブまたはネガティブの程度が変化しているだけであるため、選択肢の曖昧さが回答に影響した可能性があるが、店舗Dの当該項目は他と異なっているため、アンケート結果から確認できたマインドセット変化として取り扱う。

店舗Dは、中間ヒアリング調査前の仮説②「頼まれたから手伝っている構図」に該当しており、ヒアリングへの回答からも「無理なく参加している」様子が伺えた。しかし、ヒアリングを続けるうちに、近隣に酒類を提供する飲食店があり、その飲食店の開店待ちでイスを利用する人が夕方ごろ頻繁に発生することが明らかになった。そして、その利用者が座っていることで店舗D閉店時のイスとテーブル回収が遅れてしまう状態が何度も発生していた。これにより確実に迷惑が掛かっていたにも関わらず、「無理なく参加している」様子があり、ヒアリングでは自覚できていなかったマインドセット変化が起こっていたのは、毎日のように利用者がいたことが大きく影響していると推測する。本来であればケによった活動である本社会実験であるが、店舗Dは回収時に利用者のいる光景を他店舗より多く確認していることで、ハレの活動並みに社会実験参加前後の変化を認識している。このことが店舗Dのマインドセットにポジティブな変化を与えたのではないだろうか。さらに、店舗Dの参加動機は「商店街に休む場所が増えて欲しいから」であったため、休む場所が増えて休む人が増えたことで、参加時の目標、目的はほとんど達成されている。この一種の成功体験もポジティブな影響を与えていると考えられる。

店舗Dの事例から、ステークホルダー本人は無自覚であってもアンケート調査でマインドセット変化を調査することは可能であることが確認できた。また、パブリック・ハック社会実験を通じた明確な環境の変化や成功体験はマインドセット変化に大きく影響することが明らかになった。

(2) ヒアリング調査において確認できたマインドセット変化

①店舗A：ポジティブ「自分の行動への思考変化」

店舗Aでは頻繁にノートを確認していたため、利用者がイスがあることや休憩できることに對して、喜んだり感謝してくれている様子をその都度認識していた。そして、「喜ばれるならやったほうがいい（行動したほうがいい）」ということに気づいた。その気づきの後、空き家再生のプロジェクトを「面白い、やってみたい」と思い実際に行動へ移している。

このマインドセット変化の要因は、「ノートの存在」と「利用者のポジティブな反応へのコンタクト」であると推測する。店舗Aは店舗構造上、店内からイスの利用状況を確認することができないため、利用者の存在を知ることや利用者の声に触れることは本来であればできない。しかし、ノートがあることで時間差はあるが利用者の存在を知ることができ、さらに利用者の声に触れることも可能となっている。また、ノートの書き込みが単なる落書きや苦情であった場合、ポジティブなマインドセット変化は起こらなかったはずであり、場合によってはネガティブな変化や社会実験参加へのモチベーション低下へと繋がっていた可能性がある。そのためポジティブな書き込みであったことも一つの要因だと考えられる。

②店舗C：ポジティブ「まちなかへの認識変化」

店舗Cは業種の関係から、通行人がふらっと立ち寄って顧客になることがほとんどないため、自分の目が行き届く範囲は「インターネット、店のHP、店内」という感覚を持っていた。しかし、イスダス文明に協力したことで、まちなかと自身の関わりについて考える

ようになった。イスとテーブルが自分とまちなかやお客さんとの接点となったことで、リアルからの繋がりをイメージしやすくなり、目の届く範囲が少し広がった。

このマインドセット変化の要因は、中間ヒアリング調査と同様に「イスとテーブルの自己利用」であると推測する。店舗Cは中間ヒアリングの際、イスを休憩時に利用していると発言していた。設置して終わりではなく、自身も利用することで今まで見えていなかったまちなかの風景や通行人の様子に気づくことができたのではないだろうか。そして、時々通行人とのコミュニケーションが発生したことで「リアルからの繋がり」をイメージしやすくなり、目の届く範囲が広がるに至ったのではないだろうか。店舗Fを除くと他店舗ではイスを休憩に利用した話を聞いていないので、「自分で利用してみる」ことはステークホルダーのマインドセット変化を促すきっかけになる可能性がある。

③店舗G：ポジティブ「まちなかへの認識変化」

イスダス文明に協力する前までは、大手通り2丁目のような駅から距離のある場所にもちゃんと人通りがあると思っておらず、今回で人通りがあることに気づくことができた。また、イスダス文明のことを他の人に言われたり、設置時に道ゆく人や近隣の人に声をかけられたりと、まちなかや人との一種の接点となっている。

このマインドセット変化の要因は、「非路面店での社会実験参加」だと推測する。店舗Gは本パブリック・ハック社会実験において唯一路面に面していないが、イスとテーブルの設置や回収などで歩道に滞在する時間が増加した。その結果まちなかとの物理的、時間的な接点生まれ、コミュニケーションが発生することでマインドセットにポジティブな影響を与えたのではないだろうか。また、このタイミングで今まで認識していなかった人通りにも気づくことができたと考えられる。

(3) マインドセット変化の考察

2回のヒアリング調査を通して、マインドセット変化のあったステークホルダーには「自分の行動や感情」の含まれる参加動機があるという共通点を確認することができた。マインドセット変化が確認できたのは店舗A,C,F,Gの4店舗であるが、それぞれ「学生の取り組みを応援したいから」「面白そうと思った、立場上の責任を感じたから」「面白そうと感じたから」「ニュースを見て面白いと感じたから」と参加動機の中に「自分がどう感じた、自分がどうしたい」が由来となった理由が含まれている。一方で、マインドセット変化のなかった店舗B,D,Eでは、「商店街の活性化に繋がるから」「商店街に休む場所が増えて欲しいから」「まちなかが活性化して欲しいから」と、まちや商店街に対する思いや欲求が理由となっている。このマインドセット変化ありに共通する参加動機の傾向は、主体的な活動という面に大きな影響を与えていると推測する。その例として、終了後ヒアリングにおける質問項目「フィードバック」の回答内容を挙げることができる。前者の4店舗は、フィードバックの中に来年度の具体的な提案が含まれていた。店舗Aでは「大きなイベントのお手伝いではなく、造形大・イスダス文明独自の企画に関する提案」、店舗Cでは「今年100年の節目を迎えた五十市でのイベント企画や、ミライエ東館開業に合わせた企画に関する提案」、店舗Fでは「商店街連合会の倉庫で眠っているイスとテーブルを有効活用する提案」、店舗Gでは「会話のフックを作れるような仕掛けや、イスダス文明の川西活動の提案」という内容であった。このように、参加動機に「自分の行動や感情」が含まれており、自分ごととしてイスダス文明に取り組んでいるステークホルダーは、その後の活動や考え方にも主体性が現れ、ポジティブなマインドセット変化に繋がりやすい可能性があることが今回の調査を通して明らかになった。

全てのマインドセット変化の共通点ではないが、複数のマインドセット変化において「接点」というワードが確認できる。これはステークホルダーとまちなか、市民の中間地帯のような役割をイスとテーブルが果たしていたということであり、店舗C,Gが有していた感覚である。また、マインドセット変化の起こっていない他店舗でも、イスとテーブルの存在がきっかけとなり、以前はなかった通行人やイス利用者とのコミュニケーションが発生したという事例を確認している。このことから、イスとテーブルがステークホルダーとまちを繋ぐ接点や中間地帯の役割を有していることは明らかである。接点や中間地帯の役割を果たしているイスとテーブルは、ただのまちなかのベンチで終わらない、まちづくりのポテンシャルを有していると考えられる。

中間ヒアリング調査と終了後ヒアリング調査において確認できたマインドセット変化には、ポジティブ変化の要因が5つあると考えている。「イスとテーブルの自己利用」「利用状況の見える店舗形状」「ノートの存在」「利用者のポジティブな反応へのコンタクト」「非路面店での社会実験参加」である。この中で、直接的なマインドセット変化要因は「利用者のポジティブな反応へのコンタクト」のみで、「イスとテーブルの自己利用」「ノートの存在」「利用状況の見える店舗形状」「非路面店での社会実験参加」は、ステークホルダーにとって接点、中間地帯としての役割を果たしている間接的な要因であると考えている。中間ヒアリング調査の店舗Cと終了後ヒアリング調査の店舗Gのマインドセット変化は、イスとテーブルという中間地帯を通したコミュニケーションがマインドセット変化のきっかけとなっている。そのため、きっかけとなる状況を生み出した「イスとテーブルの自己利用」「非路面店での社会実験参加」は接点および中間地帯として、マインドセット変化における重要な役割を持っていたと考える。終了後ヒアリング調査の店舗Aのマインドセット変化は、ノートに書き込まれていた利用者のポジティブな反応が直接的なマインドセット変化要因となっているが、ポジティブな反応へのコンタクトを可能にしたのは「ノートの存在」である。そのため、中間地帯として「ノートの存在」、変化のきっかけとして「利用者のポジティブな反応へのコンタクト」という2つの要因があったと考えられる。中間ヒアリング調査の店舗Fは、「利用状況の見える店舗形状」によって利用者が存在していること、イスが必要とされていることをリアルタイムで認識できていたことがマインドセット変化へ影響を与えたと考えられるため、それを可能にした「利用状況の見える店舗形状」が重要な要因であったと推測する。

(4) ヒアリング調査結果の考察

まず、今年度のパブリック・ハック社会実験イスダス文明探検隊では、店舗Hを除く7店舗から社会実験最終日まで実験への協力を受けることができた。この点から、少なくとも店舗Hを除く商店街ステークホルダーのマインドセットはネガティブな方向へ変化しなかったと言えるのではないかと考える。この根拠としては、口約束ではあるが来年度のパブリック・ハック社会実験への参加をすでに承諾している店舗が複数あることが挙げられる。また、まちカフェ社会実験では、第1回から第3回までは1ヶ月未満の短期間開催であったにも関わらず、連続参加していない店舗が複数確認された。このような過去の事例も考慮すると、最終日まで快く継続してくれている時点で、今回のパブリック・ハック社会実験はマインドセットにネガティブ変化を与えていないと言えるのではないだろうか。

一方で、店舗Hはヒアリング調査の回答があまり得られなかったため真意は不確かだが、マインドセットはネガティブに変化したのではないかと推測する。店舗Hをパブリック・ハック社会実験へ勧誘した店舗へ経緯と詳細を伺ったところ、店舗Hは飲食物を扱っているため「イートインコーナーという立ち位置でイスとテーブルを運用してはどうか」

という助言が一つの動機となって参加に至ったという経緯が判明した。しかし、店舗Hは老舗であることから多くの常連客の購買スタイルが定着してしまっている。そのため、当初想定していたイスとテーブルの利用方法が実現しなかったことが、マインドセットがネガティブに変化した原因の一つではないかと考えられる。

もう一つ考えられる原因として「空席のネガティブイメージ」がある。一般的にテラス席には、人で賑わっている場合、その賑わい自体が店舗にとってのポジティブ広告となり集客が見込めるというメリットが存在する。しかしながら、今回の場合ではイートインコーナーであるテラス席の空席時間が非常に長くなり、店舗Hのステークホルダーにとってはネガティブ広告という認識になってしまった可能性がある。一方で、この状況は飲食店である店舗Aでは発生しておらず、「喜んでくれている人がいる」と認識していた点考慮すると、イスとテーブルをどのように取り扱うかによってモチベーションやマインドセットの変化に大きな影響を与える要因となるのではないかと考えられる。

そして、これら2点から「飲食店でのパブリック・ハック社会実験の難しさ」を伺うことができる。飲食店ではない他の業種であれば、店舗前のイスとテーブルはまちなかのベンチ等と同一視することができるが、飲食店の場合はテラス席として認識する人が多く存在する。この認識についてはヒアリング調査の回答内容から、店舗Hや店舗Hを勧誘した店舗だけでなく他のステークホルダーも有していると考えられる。このようにテラス席として認識した場合、店舗Hと同様に「想定した利用方法が実現しないこと」や「空席のネガティブイメージ」によってマインドセットがネガティブに変化してしまう可能性がある。また、飲食店でのパブリック・ハック社会実験で最も難しい点は、テラス席として認識されてしまった場合、多くの人は「店舗での飲食が伴わないと利用できない」と思い込んでしまうことである。本社会実験では自由に利用可能であるという旨の掲示物をテーブルに設置していたが、それでも実際に説明するまで誤解されていたケースが存在した。さらに、飲食店である店舗Aは書き込み数が近隣店舗と比較してかなり少なかったため、この現象は飲食店であれば基本的に存在すると考えられる。したがって、飲食店は事前に説明や対策を行わなければ、「思い込みによって利用客が定着しない」「テラス席の空席が長時間続く」「空席や理想との乖離によりマインドセットがネガティブ変化」という流れが生まれてしまい他の業種に比べて大きなデメリットになってまう危険性があることが明らかになった。

また、今回のヒアリング調査では、飲食店以外でも業種によってパブリック・ハック社会実験への適性が大きく異なるということも明らかになった。例えば、店舗Bは「設置と撤収にかかる時間分のリターンがなければモチベーションがネガティブになる可能性は大いにある」とヒアリング調査に対して回答していたが、これはパブリック・ハック社会実験に集客や収益を潜在的に求めた結果であると考えられる。そして、参加動機が「商店街の活性化に繋がるから」であったのにも関わらず、集客を潜在的に求めるようになったのは、イスとテーブルを利用する通行人がそれなりの人数いたからではないかと推測する。イスとテーブルを利用したり、ノートに書き込んだりしている時点で、店舗Bにとっては潜在的な顧客が目の前に頻繁に現れているが、そのほとんどが顧客に繋がらずに帰ってしまっている。これをどこかのタイミングで勿体無いと感じたことが、集客を潜在的に求め始めたきっかけではないだろうか。この店舗Bのような、通行人がふらっと店舗内に立ち入って顧客になれる、小売店やサービス業を中心とした事前予約を必要としない店舗では、無意識のうちにイスとテーブルを集客装置として見てしまう可能性があることが明らかになった。一方で、適性があると考えられるのは店舗Cのような顧客が事前予約する形式の業種である。この形式の場合、通行人が顧客になるケースは通常ほとんど存在しない

ため、集客とパブリック・ハック社会実験を切り離して考え、活動することが可能となっていた。

このように、「飲食店・事前予約の必要ない店舗・事前予約の必要な店舗」の順にパブリック・ハック社会実験への適性が高まっていく可能性があることが分かった。このポイントは、パブリック・ハック社会実験を集客と切り離して考えているかどうかであり、繋げて考えてしまった場合、マインドセットがネガティブに変化しやすい傾向があると考えられる。一方で、飲食店においても意識的に切り離して考えることが出来れば、店舗Aのようにポジティブなマインドセット変化を起こす事も可能であると考えられる。

第4章. 地域協創演習履修学生のマインドセット調査

4-1 マインドセット調査の概要

地域協創演習履修学生のマインドセット変化を観察することを目的として、初回ガイダンス時と終了後の2回に分けてアンケート調査を実施した。このアンケート結果に加えて、地域協創演習の最終レポートの回答内容を用いて履修学生のマインドセット変化を考察する。なお、最終レポートは成績評価の必須項目となっているため規定時間以上の活動を行った学生全員が提出しているが、アンケート調査は必須項目としなかったことが原因で未回答の学生が非常に多くなっている。未回答であった学生は一律、イスダス文明探検隊の活動に対するマインドセットがネガティブに変化していると仮定して考察を進めることとする。

また、筆者も地域協創演習を履修していたが、渡邊研究室所属でパブリック・ハック社会実験を主導する立場である関係上、アンケート調査は実施していない。加えて、最終レポートは提出しているが履修学生のマインドセット変化考察の対象からは除外している。

4-2 マインドセット変化の観察

マインドセット変化を考察する資料として下記に表と表を記載した。表は一度でもアンケート回答のあった履修学生の回答を匿名形式で表示している。表は最終レポート内の活動時間報告における活動内容を4つに分類した上で、合計活動時間における各活動内容の占める時間を%で示している。

アンケートの質問項目は商店街ステークホルダー向けとは異なるものを採用しているが、質問の意図、課題は同様となっている。②では「1) そう思う」、③では「5) そう思わない」の選択肢がマインドセットがポジティブな場合の回答となっている。表内では、1回目の回答→2回目の回答の順に表示している。

表9 履修学生に実施したアンケートの質問項目

アンケート項目
①「長岡という地域が好きである」 1) そう思う 2) どちらかといえばそう思う 3) どちらでもない 4) どちらかといえばそう思わない 5) そう思わない
②「自分の能力は努力や経験によって伸ばすことが可能である。」 1) そう思う 2) どちらかといえばそう思う 3) どちらでもない 4) どちらかといえばそう思わない 5) そう思わない
③「失敗することを過度に恐れている。」 1) そう思う 2) どちらかといえばそう思う 3) どちらでもない 4) どちらかといえばそう思わない 5) そう思わない

表10 履修学生のアンケート回答結果（色付きの部分でポジティブな方向へ変化あり）

履修学生	長岡という地域が好きである。	自分の能力は努力や経験によって伸ばすことが可能で	失敗することを過度に恐れている。
学生a	どちらでもない →未回答	どちらかといえばそう思う →未回答	どちらかといえばそう思う →未回答
学生b	未回答 →どちらかといえばそう思う	未回答 →そう思う	未回答 →どちらでもない
学生c	どちらかといえばそう思う →そう思う	そう思う →そう思う	どちらかといえばそう思う →どちらかといえばそう思う
学生d	どちらかといえばそう思う →そう思う	そう思う →そう思う	どちらかといえばそう思う →どちらかといえばそう思う
学生e	どちらでもない →どちらかといえばそう思わない	どちらかといえばそう思う →そう思う	どちらかといえばそう思わない →そう思う
学生f	どちらかといえばそう思わない →未回答	そう思う →未回答	どちらかといえばそう思う →未回答
学生g	どちらかといえばそう思う →未回答	そう思う →未回答	そう思う →未回答
学生h	どちらかといえばそう思う →未回答	どちらかといえばそう思う →未回答	どちらかといえばそう思わない →未回答
学生i	どちらでもない →未回答	そう思う →未回答	そう思う →未回答
学生j	どちらかといえばそう思う →そう思う	そう思う →そう思う	どちらかといえばそう思わない →どちらでもない
学生k	どちらかといえばそう思う →どちらかといえばそう思う	そう思う →どちらかといえばそう思う	どちらかといえばそう思う →どちらかといえばそう思う
学生l	どちらかといえばそう思う →未回答	そう思う →未回答	どちらかといえばそう思わない →未回答
学生m	どちらかといえばそう思う →未回答	そう思う →未回答	どちらかといえばそう思う →未回答
学生n	どちらかといえばそう思わない →未回答	そう思う →未回答	そう思う →未回答
学生o	どちらでもない →未回答	そう思う →未回答	どちらかといえばそう思わない →未回答
学生p	どちらかといえばそう思う →未回答	そう思う →未回答	どちらかといえばそう思わない →未回答
学生q	どちらかといえばそう思う →未回答	そう思う →未回答	どちらかといえばそう思わない →未回答
学生r	そう思う →未回答	そう思う →未回答	そう思わない →未回答
学生s	どちらかといえばそう思わない →未回答	そう思う →未回答	そう思わない →未回答

表11 45時間以上の活動を実施した履修学生の活動割合

履修学生（時間）	全体活動	個人企画	座る・散歩	その他
学生a（47時間）	49%	0%	49%	2%
学生b（46時間）	15%	85%	0%	0%
学生c（46.5時間）	12%	0%	45%	43%
学生d（47時間）	14%	0%	44%	42%
学生e（47.5時間）	12%	0%	46%	42%
学生f（50時間）	52%	0%	48%	0%
学生g（46時間）	22%	0%	78%	0%
学生h（48.5時間）	57%	0%	43%	0%
学生i（54.5時間）	83%	0%	15%	2%
学生j（45.5時間）	56%	29%	15%	2%
学生k（53時間）	52%	48%	0%	0%
学生l（60時間）	82%	0%	13%	5%
学生m（53.5時間）	50%	0%	50%	0%
学生n（47時間）	44%	0%	56%	0%
学生o（45.5時間）	12%	0%	44%	44%
学生p（45時間）	96%	0%	4%	0%
学生q（48.5時間）	51%	0%	47%	2%

（1）履修学生の活動分析

履修学生のアンケート結果、最終レポートの活動内容と記述を整理し考察した結果、マインドセット変化は一名のみにしか起こらなかったことが確認できた。以下、マインドセット変化が起こらなかった学生の活動分析を実施する。

前提として、本パブリック・ハック社会実験は最長6ヶ月という長期間の実験であることに加え、日常に対する仕掛け、活動がメインなことから、「ハレ」ではなく「ケ」の実験、活動とみなすことができる。そのため、1,2週間程度の短期間の活動やイベントと比較すると濃度が薄く、達成感や充足感が得られにくい面がある。これが複数人にマインドセット変化が現れなかった要因の1つだと推測される。

各学生の活動内容を「全体活動、個人企画、座る・散歩、その他」の4つに分類し、総活動時間における活動内容を計算した上で表に表した。各活動内容の詳細として、「全体活動」には社会実験および地域協創演習を主導している渡邊研究室が提示または指定した活動が挙げられる。これはイベントでのパブリック・ハックやその準備などが当たる。

「個人企画」には履修学生が個人的に計画して実践した企画に関係する活動が挙げられる。これはワークショップなどが当たる。「座る・散歩」には履修学生が長岡市中心市街地に出向き、イスとテーブルを用いたパブリック・ハックや散歩しながらまちなかを観察するなど、中心市街地で行った活動となっている。「その他」には履修学生が個人的に実施していた打合せやオープンキャンパスでの活動などが含まれている。

これから読み取れることとして、中心市街地に滞在してパブリック・ハックや、まちなかの観察を中心とした「座る、散歩」に分類される活動をメインとする学生が非常に多いことが挙げられる。座る・散歩が総活動時間の40%以上の学生は17人中11人にも上る。これらの学生の特徴として、最終レポートの中でまちなかやパブリック・ハック、まちづくりに対する新たな見識や学びを得たと記述している点がある。また、アンケート結果を見ると2回とも回答のあった5人のうち、3人の「長岡という地域が好きである」の回答結果がポジティブに変化している。このことから、地域への愛着という観点には一定の効果があるのではないかと推測される。これに加え、マインドセット変化が起こらなかった原因の一つとして、「座る・散歩」は「ケ」に寄った活動であることが挙げられる。そのためマインドセット変化の起こりにくさをより増加させている可能性がある。

他に読み取れることとして、「全体活動」をメインとする学生も一名を除いてマインドセット変化が起こらなかったことが挙げられる。「全体活動」は社会実験を主導している渡邊研究室が履修学生に対して提示した活動で、地域のイベントに出向いてのパブリック・ハックやイベントの手伝いがメインとなっている。「座る・散歩」と比較するとハレに寄った活動内容ではあるがマインドセット変化には繋がらなかった。この要因の一つとして、提示された活動を受け入れているだけという状況があると推測する。

4-3 履修学生のマインドセット変化

各履修学生のデータを確認したところ、学生jのみ明確なマインドセット変化が起こっていた。この学生は、活動前に「イベントに参加できる機会があることなども聞いていたので、人見知りの自分が街の人とうまく話せるだろうか心配もあった。」という懸念点があったが、終了後の感想には「回を重ねるごとに、町で働く人、関わってくれた子どもたち、場所を提供してくれた方々、通りがかりの方などに、話しかけたり話しかけに行ったりすることへの抵抗が減った、と振り返ってみて感じている。」と回答している。このことから、人とのコミュニケーションという観点においてマインドセット変化が起こったといえるであろう。また、活動前半において学生jは仲の良い友人と全体活動に参加する様子が見られたが、後半は他の参加メンバーに関係なく単独で全体活動に参加するようになっていた。このような客観的な点からもマインドセット変化が見て取れるのではないだろうか。

学生jにマインドセット変化が起きた要因として推測できるのは、人との対話をテーマにしたワークショップを企画として実施していたことである。企画の中心は別の学生であったが、協力してワークショップを開催し、他の学生にはなかった「まちなかの大人とコミュニケーションを取る」という経験をしたことが大きな影響を与えたのではないかと考えられる。学生jは「ふれあいマルシェ、あったか横丁、たかき化粧品店前の歩道」の3ヶ所でワークショップを共同開催したが、ふれあいマルシェでは他出店者や主催者、あったか横丁では飲食目的で来ていた市役所関係の方々、たかき化粧品店前の歩道ではイスとテーブルを借りるために店主の方と、というように毎回異なる学外の大人とコミュニケーションを取る機会があった。この非特定かつ所属や立場、年齢や性別の異なる人とのコミュニケーション経験が自信という形で、活動前の「人見知りの自分が街の人とうまく話

せるか心配」という懸念点に対して影響を与えた結果、人とのコミュニケーションという観点においてマインドセット変化が起こったのではないかと推測する。

4-4 筆者のマインドセット変化

履修学生のマインドセット変化を観察し考察を進めている過程で、筆者自身のマインドセットが最も大幅に変化していたことが明らかになった。しかし、マインドセット変化を定点観測できるアンケート結果等の指標や、客観的指標が存在しないため主観的な情報を中心に記述していく。

まずパブリック・ハック社会実験開始前の筆者の状態、背景から記述する。筆者は、大学1年目の秋季に体調不良とメンタル面の不調が原因で半年以上大学へ通えなかった時期があり、それが原因で留年することとなった。この体調不良の時期は家からもまともに出ることができなかったため、社会との関わりはほとんどなくなってしまった。その後、大学2年目に社会に少しずつ戻ることを目的としてアルバイトを始めたが、他人とコミュニケーションを取ることや、人前で話すことが体調を崩す前よりも苦手になってしまっており、アルバイト先では業務上の会話など、最低限のコミュニケーションしか取ることができなかった。大学内でも、人前で発表したり、自分の意見やアイデアを大勢に向けて話すことを非常に苦痛に感じるようになってしまっていた。また、新たな人間関係を形成することや、自分の知らない新たなコミュニティに踏み込むことに強い忌避感を覚えるようになってしまった。前者のコミュニケーションや人前での発表に関しては、2年以上の時間をかけてある程度は克服することができた。しかしながら、後者の新たな人間関係、新たなコミュニティへの忌避感は改善されることはなかった。このような状態で筆者は今回のパブリック・ハック社会実験を主導し、研究することとなった。以下、マインドセット変化の経緯、きっかけを記述する。

社会実験開始当初の5月から7月頃までは、特にコミュニケーション面のマインドセットに変化はなかったと感じている。これは、協力してくださっている商店街ステークホルダーの方とコミュニケーションを取る回数がまだ少なかった上に、社会実験のお願いと説明や備品の使い方の解説等、事務的な内容の会話がほとんどであったからだと考えられる。また、ふれあいマルシェやあったか横丁などのイベントにも参加はしていたが、あくまで補助的な立ち位置であったため、マインドセットに影響を及ぼさなかった可能性がある。

コミュニケーション面のマインドセット変化をある程度自覚し始めたのは、10/18に柳原分庁舎跡地で開催された「City Roast!!」というワークショップに参加した後であった。参加した経緯としては、ワークショップにイスダス文明のイスとテーブルを貸し出すことになっており、関連した連絡を企画元の方と取っていた際に参加枠に空きがあるからとお誘い頂いたことがきっかけであった。以前であれば、お断りするという選択肢を取っていたが、この時はお誘いいただいた時点で一人でも参加しようと考えており、結果的に企画元の方以外に知り合いがいない状態でワークショップに参加した。ワークショップの最中は初対面の人と自然にコミュニケーションを取ることができ、後半にあった意見交換会でも自分の意見を他人の顔色を気にすることなく発言することができた。このタイミングで、コミュニケーション面のマインドセットがポジティブに変化していることを認識するようになった。

コミュニケーション面のマインドセット変化が明確に起こったと認識したのは、11/23に酒屋平成堂で開催された「LOCAL BEER MARKET」に参加した後であった。参加した経緯としては、商店街ステークホルダーのケセラセラ店主からイスダス文明とは関係なく、

個人でイベント参加側として来てみてはどうかと誘われたことがきっかけであった。今回は、1ヶ月前に「City Roast!!」へ参加していたことで新たなコミュニティに踏み込むことへの忌避感が薄まっていたため、参加への心理的ハードルはほとんど存在しなかった。当日、ほぼ全員が初対面の大人であったが、ケセラセラ店主や主催者にイベント参加者を紹介して頂いたり、たまたま隣に座っていた参加者の方とお話したりと終始コミュニケーションを取りながら、特に負担なくイベント開始から終了までの7時間ほどを過ごすことができた。

このように筆者にコミュニケーション面でマインドセット変化が起こった要因として、「まちなかの大人との関わり」と「社会実験を主導している立場」の2つがあると推測する。

まず、「まちなかの大人との関わり」とは主に商店街ステークホルダーとの関わりを指しており、学生jと同様に「まちなかの大人とコミュニケーションを取る」という経験を得ることができたことで、自信という形に繋がり、マインドセットにポジティブな影響を与えたと考えられる。また、商店街ステークホルダーは各々が自ら店舗を運営しており、多くの場合店内には他の従業員や常連客の存在がある。そのため、店舗内は一種のコミュニティとなっており、そこに足を踏み入れてステークホルダーと関係構築していくという経験もマインドセット変化へ大きな影響を与えたと考えられる。

次に、「社会実験を主導する立場」は「まちなかの大人との関わり」のハードルを下げるのに大きく役立ったものだと考えている。表立って社会実験のために行動するため、商店街ステークホルダーを含めたさまざまな人と関わる機会が多くなることが理由として挙げられる。実際に、筆者はイスダス文明において全ての全体活動に参加している上に、本研究でヒアリング調査も実施しているため実働期間やステークホルダーとのコンタクト回数が他の学生より非常に多くなっている。そのため、他の履修学生よりも商店街ステークホルダーと関わるハードルは低かったと考えられる。また、立場による責任感やステークホルダーとコミュニケーションをとる理由、トピックスがあったこともハードルを下げた一因であろう。

つまり、「社会実験を主導する立場」であることによって、コンタクト回数をはじめとした複数の面でステークホルダーと関わるハードルが下がり、「まちなかの大人との関わり」と関係構築することができた。その過程で、街中の大人とコミュニケーションを取るという経験や、店舗という一種のコミュニティに踏み込む経験をしたことがコミュニケーション面のマインドセット変化に大きく影響したと考えられる。

また、コミュニケーション面以外に、まちづくりへの考え方にもマインドセット変化が起こったと認識している。パブリック・ハック社会実験開始前は、「ボトムアップ型のまちづくりであっても、一個人の及ぼせる影響はほとんどないのではないか」と考えていた。しかし、ケセラセラへのヒアリング調査における「イスダス文明に参加したことで、とある空き家再生プロジェクトを面白い、やってみたいと考えられるようになった。」という発言から、本パブリック・ハック社会実験がステークホルダーのマインドセット変化を起こすだけでなく、行動にまで影響を与えることができたという実感を得ることができた。その後、別の場ではケセラセラ店主から第三者に対して「筆者からインスピレーションを受けている」との発言があったことから、学生一人の行動でもまちなかの大人に影響を与えることができるということを認知することができた。これらから、今回の場合は社会実験あつてのことではあるが、結果的に一個人が他人の空き家再生プロジェクトに僅かながらも影響を与え、地域のまちづくりへ繋がっていくという事例を確認することができた。そのため、「一個人の動きによって、まちづくりに影響を与えるられる可能性は十

分にある。」とまちづくりへの考え方が改められ、まちづくりに対するマインドセットがポジティブに変化した。

4-5 地域協創演習履修学生のマインドセット変化考察

まず、結果としてコミュニケーション面にマインドセット変化の起こった学生は、学生jと筆者の2名確認することができた。共通の要因として、「まちなかの大人との関わり」が挙げられる。これによりコミュニケーションの経験を得ることができ、自信に繋がったことでマインドセットにポジティブな影響を与えたと考えられる。加えて、筆者には「社会実験を主導する立場」というもう一つの要因がある。こちらは、立場によるステークホルダーとのコンタクト回数の増加、立場による責任などが他学生よりも「まちなかの大人との関わり」ハードルを低下させていたと考えられる。

次に、まちづくりへの考え方にマインドセット変化が起こった学生は、筆者の一名のみ確認することができた。この要因として、「自身の動きによって、他人のマインドセットや動きに変化が起こり、まちづくり活動へ繋がった事例」を確認できたことが挙げられる。前提として、他人のマインドセットへ影響を与えられる程度には関係を構築する必要があることに留意が必要である。

今年度確認できたマインドセット変化事例を来年度以降の地域協創演習履修学生にも発生させるためには、「履修学生が個人または少人数でステークホルダーと関係構築できる仕組み」が必要不可欠だと考えられる。今年度の場合、筆者を除くと、ワークショップを企画、開催した学生jと学生k以外はほとんど商店街ステークホルダーと一般的なコミュニケーションを取ることができなかった。これは、商店街ステークホルダーと連携、協力して実施するプログラムを適切に設計できなかったことが原因である。この改善点とマインドセット変化の要因を考慮してプログラム設計を行えば、履修学生が商店街ステークホルダーと友好的な関係を構築できる可能性は大いにあると考えられる。そして、関係構築の結果、コミュニケーション面、まちづくりへの考え方のマインドセット変化に繋がっていくのではないかと推測する。

第5章. マインドセット変化の考察

5-1 考察

(1) 商店街ステーキホルダーの考察まとめ

今回のパブリック・ハック社会実験では、参加8店舗中7店舗が最終日まで活動を継続することができた。この点から、少なくとも店舗Hを除く商店街ステーキホルダーのマインドセットはネガティブな方向へ変化しなかったと言えるのではないかと考える。一方で、途中離脱の発生した1店舗はマインドセットがネガティブに変化したと考えられる。ネガティブ変化の原因は「イートインスペースの不成立」と「空席のネガティブイメージ」の2点で、これは飲食店あれば同じ状況に陥る可能性が十分にある。また、パブリック・ハック社会実験では飲食店でのみイスとテーブルがテラス席と認識され、「店舗での飲食が伴わないと利用できない」との思い込みが利用者に発生してしまうため、「思い込みによってイスとテーブルの利用が定着せず、席が長時間空席になってしまうことが原因でステーキホルダーのマインドセットがネガティブに変化する」という流れが起きる危険性が飲食店にはあることが明らかになった。これにより、パブリック・ハック社会実験における飲食店参加の難しさが露呈した。また、飲食店以外でも、通行人がふらっと店舗内に立ち入って顧客になれるタイプの店舗では、無意識のうちにイスとテーブルを集客装置として見てしまう可能性があることが明らかになった。このような店舗では、「集客と社会実験を切り離して考える」ことをしなければ、ネガティブなマインドセット変化につながってしまう可能性がある。一方で、「集客と社会実験を切り離して考える」ことが出来れば、飲食店でもポジティブなマインドセット変化が起こった事例が確認されているため、このネガティブなマインドセット変化は事前の説明等で回避できる可能性が十分にある。

商店街ステーキホルダーのアンケート調査からは、1件のマインドセット変化が確認された。ヒアリング調査で自己申告がなかったため、ステーキホルダー本人は認識していないと考えられる。このマインドセット変化の要因は、社会実験参加前後の環境の変化と、参加動機の目標が達成された成功体験であったと考えられる。

一方でヒアリング調査からは、4店舗の商店街ステーキホルダーに5件のマインドセット変化が確認された。これらには参加動機に「自分の行動や感情」が含まれているという共通点が確認された。この参加動機を持つ商店街ステーキホルダーは終了後ヒアリング調査にて、来年度の具体的な提案をするなど他の商店街ステーキホルダーよりも主体性が見られる結果となった。このことから、主体性もポジティブなマインドセット変化の要因であると考えられる。他にも部分的な共通点としては、複数のマインドセット変化において「接点」というワードが確認できた。これはステーキホルダーとまちなかを繋ぐ「接点」としての役割をイスとテーブルが果たしているということである。マインドセット変化の起こっていない他店舗でもイスとテーブルをきっかけとしたコミュニケーションが発生していたため、ただのまちなかにあるベンチで終わらない、まちづくりのポテンシャルを有していると考えられる。

これら5件のマインドセット変化には、ポジティブ変化の要因が5つあると考えている。「イスとテーブルの自己利用」「利用状況の見える店舗形状」「ノートの存在」「利用者のポジティブな反応へのコンタクト」「非路面店で社会実験参加」である。この中で、直接的なマインドセット変化要因は「利用者のポジティブな反応へのコンタクト」のみで、「イスとテーブルの自己利用」「ノートの存在」「利用状況の見える店舗形状」「非路面店で社会実験参加」は、ステーキホルダーにとって接点、中間地帯としての役割を果たしている間接的な要因であると分類している。今回確認されたマインドセット変化は特別な体験をした結果ではなく、何か小さなきっかけとなる出来事が考え方や認識に変化

を及ぼした結果であると考えている。マインドセット変化の要因は考え方や認識に変化を及ぼした環境にあると推測しているため、ステークホルダーにとって接点、中間地帯としての役割を果たしているものをピックアップした。

(2) 履修学生の考察まとめ

履修学生のマインドセット変化は筆者を含めて2名のみに確認できた。他の学生にマインドセット変化が起こらなかったのは、本パブリック・ハック社会実験が「長期間」「イベントではなく日常型」という条件から「ハレ」ではなく「ケ」の実験、活動となってしまう、達成感や充足感が得られにくくなってしまったことが原因であったと考えられる。

この2名の共通点としては、コミュニケーション面にマインドセット変化の起こったことが挙げられる。共通の要因として「まちなかの大人との関わり」があり、これによりコミュニケーションの経験を得ることができ、自信に繋がったことでマインドセットにポジティブな影響を与えたと考えられる。筆者にはこれに加えて「社会実験を主導する立場」というもう一つの要因がある。こちらは、立場によるステークホルダーとのコンタクト回数の増加、立場による責任などが他学生よりも「まちなかの大人との関わり」ハードルを低下させていたと考えられる。

筆者にはコミュニケーション面だけでなく、まちづくりへの考え方にもマインドセット変化が起こった。この要因として、「自身の動きによって、他人のマインドセットや動きに変化が起こり、まちづくり活動へ繋がった事例」を確認できたことが挙げられる。しかしながら、前提として他人のマインドセットへ影響を与えられる程度には関係を構築する必要があることに留意が必要である。

今年度確認できたマインドセット変化事例を来年度以降の地域協創演習履修学生にも発生させるためには、「履修学生が個人または少人数でステークホルダーと関係構築できる仕組み」が必要不可欠だと考えられる。今年度の場合、大半の学生はほとんど商店街ステークホルダーと一般的なコミュニケーションを取ることができなかった。これは、商店街ステークホルダーと連携、協力して実施するプログラムを適切に設計できなかったことが原因である。この改善点とマインドセット変化の要因を考慮してプログラム設計を行えば、履修学生が商店街ステークホルダーと友好な関係を構築できる可能性は大いにあると考えられる。そして、関係構築の結果、コミュニケーション面、まちづくりへの考え方のマインドセット変化に繋がっていくのではないかと推測する。

5-2 まとめと課題

今回のパブリック・ハック社会実験の課題点は、商店街ステークホルダーと地域協創演習履修学生の双方に対して、「ケ」の活動であることに有効な対策を行えなかった点であると考えている。履修学生に対しては、地域イベントへの参加、パブリック・ハックの実施という形で改善を試みたが、マインドセット変化という結果に繋がったのは1名のみであった。また、参加した地域イベントは商店街と関係性の薄いものが大半で、結果的に商店街ステークホルダーと学生が協力できる状況を生み出すことができなかった。

来年度のパブリック・ハック社会実験および地域協創演習では「履修学生と商店街ステークホルダーの良好な関係構築」を課題とし、実現に向けて商店街ステークホルダーも各々のペースで協力できるプログラムを設計する必要があると考えている。これが実現した場合、「履修学生と商店街ステークホルダーが双方のマインドセットに与える影響」を複数のサンプルで観測できる可能性があるため、マインドセット研究においても重要であると考えられる。

来年度の具体的なプログラム案としては、「少人数のグループ活動」「五十市オープンカフェwith商店街ステークホルダー」「TINY STANDを用いた学生企画」を想定している。まず「少人数のグループ活動」は参加店舗ごとに履修学生のグループを割り当て、商店街ステークホルダーと相談してパブリック・ハック社会実験を進めていくプログラムである。窓口としての役割を切り口に商店街ステークホルダーとの関係構築を円滑に進めることを目的としている。また、筆者のマインドセット変化要因である社会実験を主導する立場を、規模を縮小して体験することで履修学生にマインドセット変化を促す狙いもある。次に「五十市オープンカフェwith商店街ステークホルダー」は履修学生と商店街ステークホルダーが協力して五十市にオープンカフェを開催するプログラムである。今年度の社会実験において不足していた「履修学生と商店街ステークホルダーの共同企画、商店街ステークホルダーの横の繋がり」にアプローチすることを目的としている。また、履修学生と商店街ステークホルダーの双方に企画を通して「ハレ」の活動を体験してもらう狙いもある。軸となる店舗とはヒアリング調査の際に相談しているため、前期期間中の開催を目指している。最後に「TINY STANDを用いた学生企画」はTINY STANDという折りたたみ式屋台を用いて学生企画やワークショップ開催を目指すプログラムである。今年度は2名の履修学生がワークショップを開催したが、イスとテーブルだけでは近づかないとワークショップの存在に気づけないというデメリットがあった。これを改善することを目的としている。

2026年度のパブリック・ハック社会実験および地域協創演習イスダス文明探検隊を通じた研究では、「履修学生と商店街ステークホルダーが双方に及ぼすマインドセットへの影響」と「主体性によるマインドセット変化への影響」という点に着目して進めていきたいと考えている。

【参考文献】

- 1) キャロル・S・デュエック、今西康子訳、「マインドセット「やればできる！」の研究」,草思社,2016年,PP.13.21
 - 2) 長岡市公式HP,「歩道の有効活用社会実験 まちカフェ」
<https://www.city.nagaoka.niigata.jp/shisei/cate08/hodou/machi-cafe.html>
 - 3) 笹尾和宏,「PUBLIC HACK 私的に自由にまちを使う」,学芸出版社,2019年
- ・ 井出拓郎,「まちづくりリーダーの発達影響要因とその構造に関する分析」,2018年日本建築学会計画系論文集 2018 年 83 巻 753 号 p. 2239-2248
https://www.jstage.jst.go.jp/article/aija/83/753/83_2239/_article/-char/ja/
 - ・ 岡田 潤, 山下 裕子, 出口 敦,「公共空間における可動イスの管理・利用方法に関する研究」,2024年,日本建築学会計画系論文集 2024年89 巻 819 号 p. 873-883
 - ・ 渡辺研次,「大学生のしなやかマインドセットの発達(上)」,2017年,大阪経大論集 第68巻 第4号 2017年11月
https://www.jstage.jst.go.jp/article/keidaironshu/68/4/68_1/_pdf
 - ・ 渡辺研次,「大学生のしなやかマインドセットの発達(上)」,2018年,大阪経大論集 第68巻 第5号 2018年1月
https://www.jstage.jst.go.jp/article/keidaironshu/68/5/68_209/_pdf
 - ・ 藤本 和男, 嘉名 光市, 赤崎 弘平,「公共空間を利用したオープンカフェの利用実態と住民意識に関する研究」,2008年,都市計画論文集 2008 年 43.3 巻 p. 619-624
https://www.jstage.jst.go.jp/article/journalcpj/43.3/0/43.3_619/_article/-char/ja
 - ・ 吉武 哲信, 榎 直人, 寺町 賢一, 出口 近土,「官民協働による歩道空間利活用事業の実態および運営上の課題に関する調査報告」,都市計画論文集 2014 年 49 巻 3 号 p. 363-368
https://www.jstage.jst.go.jp/article/journalcpj/49/3/49_363/_article/-char/ja

【謝辞】

パブリック・ハック社会実験の実施にあたり、ご協力いただいた長岡市役所中心市街地整備室、長岡市商店街連合会、並びに社会実験にご参加いただいた買取専門いくらや、たかき化粧品店、倭心伝、ケセラセラ、写真館こばやし、都屋兄弟商会、assemble長岡、福泉堂、GOOD LUCK COFFEEの皆さまに心より感謝申し上げます。皆さまのご尽力により社会実験を完走し、本論文を執筆することができました。また、社会実験と地域協創演習にて携わることでできた様々なイベント関係者の皆さま、上組小学校の教員並びに生徒の皆さま、そして地域協創演習イスダス文明探検隊の履修学生の皆さまにお礼申し上げます。

指導教員の渡邊誠介教授には論文執筆だけでなく、社会実験においても指導、サポートをしていただきました。心より感謝申し上げます。

最後になりましたが、日々の生活や研究を支えていただいた家族、研究室のメンバーにお礼申し上げます。修士研究も引き続き努力していきます。ありがとうございました。