

中間報告用

若者が賑わいを生み出す居場所づくり

令和6年3月

鹿角市政策研究所

目 次

はじめに	1
1. 市内での若者の居場所と行動態様	1
1-1. 居場所の定義・分類	2
1-2. 市内事例の考察	3
1-3. 若者の行動態様	5
2. 若者が望む居場所の要件と市内事例から見る課題	7
2-1. 若者の居場所として求められる要件	7
2-2. 市内の主な交流拠点における課題の整理	9
2-3. kemakema の好事例にみる社会的交流型サードプレイスの可能性	11
むすびにかえて	13
※以下、令和6年度での報告事項	
3. 若者にえられる居場所づくりの方向性	
3-1. マイプレイス型サードプレイスによる居場所づくりの方向性	
3-2. 目的交流型サードプレイスによる居場所づくりの方向性	
3-3. 社会的交流型サードプレイスによる居場所づくりの方向性	
4. 賑わい創出に向けた取組みの提言	
むすびに	

若者が賑わいを生み出す居場所づくり（中間報告）

令和5年度鹿角市政策研究所

はじめに

（１）政策研究の背景と目的

本市では、若年層の転出拡大と転入の減少による地域活力の減退が大きな課題となっており、その対策として大学との連携や鹿角家、鹿角家U25による関係人口の創出、拡大に向けた取り組みがなされている。これらは市外に住む人々との交流により、多様な関わりを持ちながら地域を活性化していこうとするものであり、市外の人を取り込みながら転入拡大に結び付ける政策の一環と言える。

一方、市内の若者に対しては、ふるさとキャリア教育を中心に地域での交流体験や地元企業での職場体験等を行いながら、長期的な展望に立って郷土愛を醸成し地元への愛着を深めている。今後、若年層の転出拡大を抑制するためには、現在の教育を中心とした取り組みを継続しつつ、市内の若者が主体的に活動できる実践の場としての居場所づくりが必要と考える。

そこで、本稿では若年層の転出拡大を抑制する取り組みの一つとして、交流をテーマとした居場所づくりについて考察していく。

（２）政策研究の方法と本稿の構成

本稿では、まず、サードプレイス¹の概念に触れながら、市内交流拠点の事例調査や高校生の通学方法に関するアンケート調査結果をもとに、市内の若者の居場所や行動態様について整理する。そして、事例調査によって導き出された居場所として求められる要件や市内の交流拠点の課題を考察する。それらの要件や課題点を踏まえ、分類したサードプレイスの区分ごとにそれぞれ若者の居場所づくりに資する施策を提言していく。むすびとして、本稿の結論と今後の検討課題をまとめる。

¹ サードプレイスとは、アメリカの社会学者レイ・オルデンバーグが提唱した概念で、自宅（ファーストプレイス）や職場・学校（セカンドプレイス）ではない、一個人としてくつろぐことができる第三の居場所を指す。

1. 市内での若者の居場所と行動態様

本章では、居場所を定義し、サードプレイスという概念に触れながら分類する。また、事例調査やアンケート調査の結果から、市内での若者の居場所や行動態様に触れていく。なお、本中間報告では、若者を高校生と定義づけて考察を行うこととする。

1-1. 居場所の定義・分類

居場所とは、広辞苑によると「いるところ。いどころ。」を指す。しかし、空間を示す「場所」と異なり、「居場所」には人という概念が含まれているため、人の行動態様に沿った分類が必要となる。

アメリカの社会学者レイ・オルデンバーグは、サードプレイスという概念を提唱しており、豊かなコミュニティを形成するのに必要な要素としてサードプレイスの存在を挙げている。オルデンバーグが提唱するサードプレイスには8つの特徴があり（表1）、「中立であること」「社会的に平等であること」「会話が中心に存在すること」「利便性があること」「常連がいること」「目立たないこと」「遊び心があること」「感情が共有できること」を満たすとしている。

表1 サードプレイスの特徴

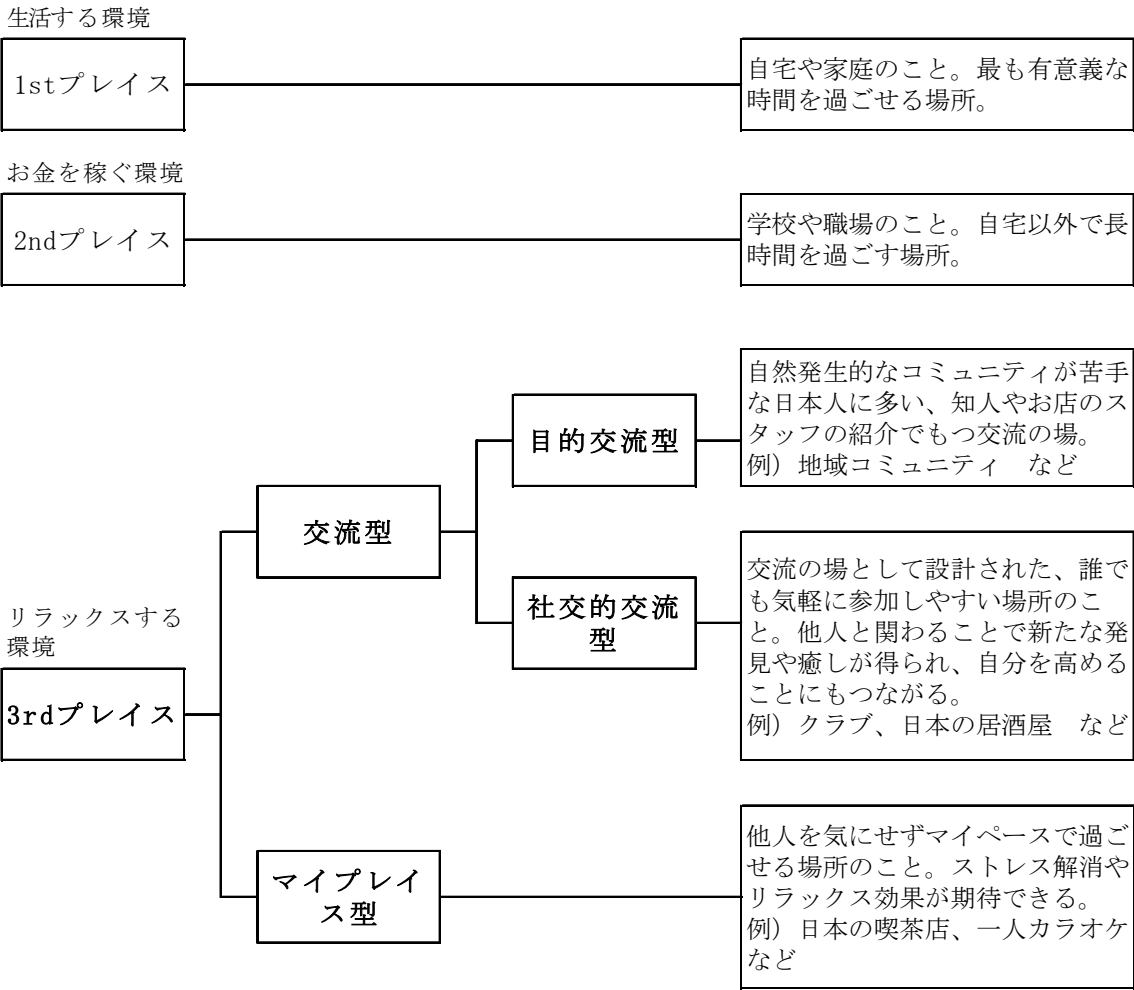
分類	特徴	補足説明
a	中立であること	個人が自由に出入りでき、誰も接待役を引き受けずに済み、全員がくつろいで居心地よいと感じるような場所
b	社会的に平等であること	誰にでも門戸を開き、社会的身分差とは無縁な資質を重視することによって、他者の受入れに制約を加えない場所
c	会話が中心に存在すること	会話を重視し、ゲームのように楽しむ場所
d	利便性があること	一日のどんな時間帯でも利用でき、近場にあつてすぐに行ける場所
e	常連がいること	「しかるべき人」（常連）がそこにいて活気づけられる場所
f	目立たないこと	地味で、飾り気がない外観や雰囲気を持っており、日常に溶け込んだ場所
g	遊び心があること	日常の規範から逃れるような感覚を感じられる場所
h	感情が共有できること	その場にいるメンバーと温もりや友情のある人づきあいができ、その場をつくっている集団の一員であるという自覚が持てるような「家らしさ」がある場所

（出所）OFFCOMPANY 及びソトノバのウェブ記事を参考に当政策研究所で作成

また、法政大学大学院政策創造研究科の研究ではアメリカと日本で求めるサードプレイスの違いにも触れており、その中でサードプレイスがマイプレイス型、目的交流型、社交的交流型の3つに区分されることを示している（図1）。

次節以降、サードプレイスの特徴や区分に注目しながら、賑わい創出に必要な要件等を整理していく。

図1 三つの場所の分類



（注）部活動などは、目的交流型サードプレイスに分類する。

（出所）OFFCOMPANY のウェブ記事を参考に当政策研究所で作成

1－2．市内事例の考察

次に、本市における若者の居場所を特定するため、市内にある主な交流拠点の事例を見ていく。抽出にあたっては、当政策研究所で交流拠点の候補地を選定したほか、高校生と大学生に

よるフィールドワーク²の実施により市内の若者目線での交流場所を調査している。

表2 大正大学フィールドワークⅢにおける市内の主な交流拠点の整理

No.	拠点名称	用途	施設分類	運営	若者向け	居場所類型 (現状)	サードプレイスの特徴							
							a	b	c	d	e	f	g	h
1	文化の杜交流館 コモッセ	文化ホール 市民センター 図書館 子育て支援施設	劇場・会議場 社会教育・研修 施設 図書館 児童福祉施設	公共	○	3rd目的交流型 3rdマイプレイ ス型	○	○ (△)	○	○	× (△)	△	△	△
2	交流プラザ (MITプラザ)	音楽ホール 事務所	劇場・会議場	公共	○	3rd目的交流型 3rdマイプレイ ス型	○	○	○	○	×	△	△	△
3	サロン・ド・館 (タテ)	高齢者サロン	劇場・会議場	民間	×	3rd目的交流型	△	△	○	○ (×)	○	○	○	○
4	アメニティパー ク	体育施設	運動施設(屋 内・屋外)	公共	○	3rd目的交流型	○	○	△	△	×	△	△	△
5	アルパス	体育施設 総合運動場	運動施設(屋 内・屋外)	公共	○	3rd目的交流型	○	○	△	△	×	△	△	△
6		総合運動公園	レク・公園施設	公共	○	3rd社交的交流 型	○	○	○	△	×	△	○	○
7	東街区公園	公園	レク・公園施設	公共	△	3rd目的交流型 3rd社交的交流 型	○	○	△	○	×	○	△	△
8	花輪中央通りポ ケットパーク	公園	レク・公園施設	公共	△	3rd目的交流型 3rd社交的交流 型	○	○	△	○	×	○	△	△
9	桜山地区公園	公園	レク・公園施設	公共	○	3rd目的交流型 3rd社交的交流 型	○	○	△	○	×	△	○	△
10	まちなかオフィ ス	貸事務所 コワーキングス ペース	事務所	公共	△	2nd 3rdマイプレイ ス型	○	△	×	○	×	△	×	×
11	kemakema (ケマケマ)	移住者支援拠点 農家民泊施設	事務所 宿泊施設	民間	○	3rd社交的交流 型	○	○	○	△ (×)	○	○	○	○
12	ヨコハマ	喫茶店	商業施設	民間	○	2nd 3rdマイプレイ ス型 3rd目的交流型	○	○	○	○	△	○	○	△

² 当該フィールドワークは、「花輪まちなか散策～若者が集まる場所を見つけよう～」というテーマのもと、令和5年10月14日に花輪高校の2年生2人、大正大学の3年生3人が行っている。中心市街地(花輪地区)のエリアを基本に、徒歩圏内にある市内の若者が実際に集まる場所を散策し、取りまとめている。

No.	拠点名称	用途	施設分類	運営	若者向け	居場所類型 (現状)	サードプレイスの特徴							
							a	b	c	d	e	f	g	h
13	クイーン	喫茶店	商業施設	民間	○	2nd 3rdマイプレイ ス型 3rd目的交流型	○	○	○	○	△	○	○	△
14	T&A	喫茶店	商業施設	民間	○	2nd 3rdマイプレイ ス型 3rd目的交流型	○	○	○	○	△	○	○	△
15	いとく鹿角 ショッピングセ ンター	ショッピングセ ンター	商業施設	民間	○	2nd 3rd目的交流型	○	○	△	○ (△)	×	△	△	×
16	ガスト	ファミリーレス トラン	商業施設	民間	○	2nd 3rd目的交流型	○	○	○	○ (△)	×	△	△	×
17	ハンサム侍	飲食店	商業施設	民間	○	2nd 3rdマイプレイ ス型 3rd目的交流型	○	○	△	○ (△)	×	△	×	×
18	STUDIO732no0 (スタジオナミ ニノレ)	動画スタジオ コワーキングス ペース	商業施設 事務所	民間	△	2nd 3rdマイプレイ ス型	○	○	△	○	×	○	△	×
19	きりたんぼFMス タジオ	地域コミュニ ティFM	情報通信施設	民間	△	2nd	△	×	△	×	○	○	△	○
20	花輪市日 (花輪定期市 場)	市場 (小売)	流通施設	公共	×	2nd 3rd目的交流型	○	○	△	△	○	△	×	△

(注) 文化の杜交流館コモッセのカッコ書きは任意団体の利用による評価を指し、サードプレイスの特徴における d 欄のカッコ書きは、高校生が利用する場合の評価を指す。

(出所) 大正大学フィールドワークⅢの調査結果をもとに当政策研究所で作成

当該調査結果では、コモッセ³などの多目的な交流拠点施設のほか、集会所、体育館などの運動施設、公園、事務所などにあるコワーキングスペース、喫茶店やファミリーレストランなどの飲食店、ショッピングセンターのゲームコーナー、コミュニティ FM のスタジオ、定期市場の朝市が挙げられている。意外であったのはコミュニティ FM のスタジオであり、一般開放されていないものの、地元の人がパーソナリティとなり交友関係が生まれているため、サードプレイスになり得る可能性を十分に有していることが分かった。

³ 文化の杜交流館コモッセは、鹿角市の中心市街地の拠点施設として平成 27 年度に開館した公共施設であり、建物内には、文化ホール、花輪市民センター、子ども未来センター、花輪図書館の主要施設が集められていて、芸術文化振興や学習環境の充実、子どもから高齢者まで世代を超えた多様な交流活動を通じて、まちなかの賑わいを創出することを目的に建設されている。(市ホームページより引用。)

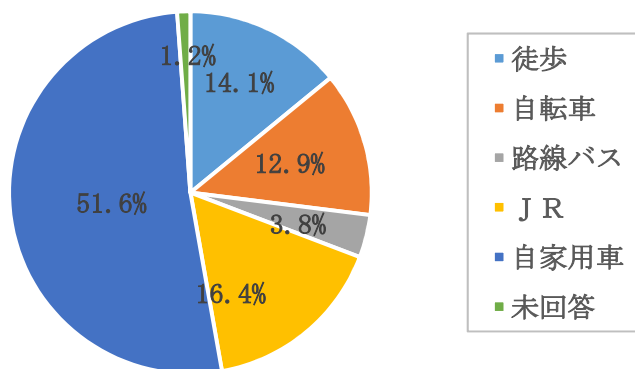
また、サードプレイスの特徴を見比べると、施設の用途や分類によって傾向が似通ってくる
ことが分かる。その中でも、「e 常連がいること」は中々該当しにくい項目であり、喫茶店の
名物マスターのように、一般的な接客スタッフを超えた存在が常連を生み出すと考えられ、賑
わいを生み出すための居場所づくりに必要な要素と言える。

1－3．若者の行動態様

次に、市内の高校に通学する高校生の平日の行動態様を見ていく。高校生にとって、学校は
セカンドプレイスそのものであり、大半の時間を過ごす場所となる。学校にいる以外の時間で
サードプレイスに滞在できる可能性があるのは放課後ということになるため、高校生の放課後
の行動態様を把握する必要がある。

令和5年6月に鹿角管内の高校3校で1年生及び2年生を対象に行われた「鹿角高校(仮称)
開校後の交通手段等のアンケート」⁴によると、統合校開校後の通学手段として最も多かったの
が自家用車であり、176人(51.6%)と全体の半数以上を占めている(図2)。次いでJRの56
人(16.4%)、徒歩48人(14.1%)、自転車44人(12.9%)、路線バス13人(3.8%)と続
く。自家用車の場合、学校と家の往復になるため、サードプレイスへの滞在の可能性はほとん
どないが、それ以外の手段であれば公共交通機関の待ち時間や下校途中での立ち寄りが可能で
あり、161人(47.2%)と凡そ半数がサードプレイスを利用できる可能性がある。

図2 統合校開校後の主な通学手段

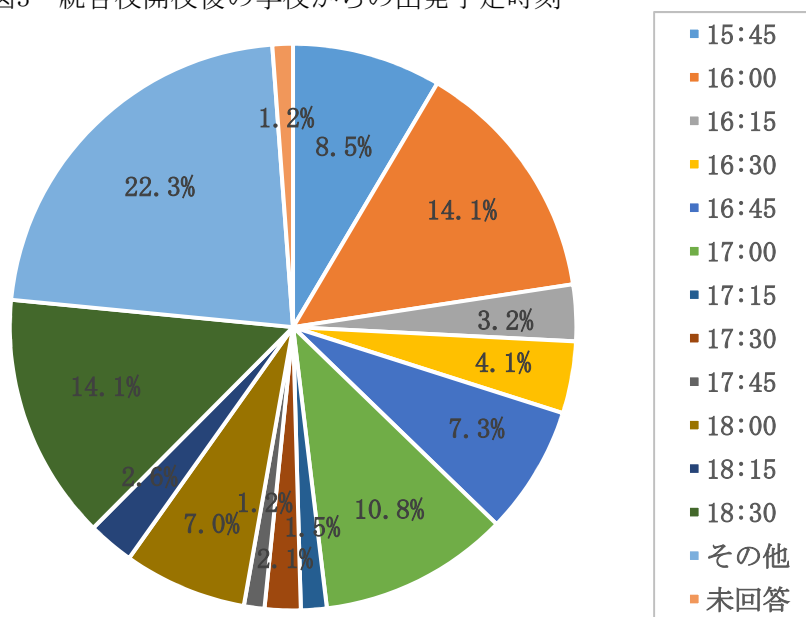


(出所) 鹿角高校(仮称)開校後の交通手段等のアンケート

⁴ 当該アンケートは、令和6年4月から鹿角管内の3高校が統合することに伴い、在校生の1年生及び2年生341人に対して行われている。令和5年6月5日から14日までの10日間で、337人からの回答が得られている(回答率98.8%)。

また、同アンケートにおける統合校開校後の学校からの出発予定時刻（下校時刻）⁵では、15時45分から15分ごとに18時30分までの選択肢が用意されており、最も多かったのはその他の76人（22.3%）であり、次いで16時と18時30分が同数の48人（14.1%）、17時が37人（10.8%）、15時45分が29人（8.5%）、16時45分が25人（7.3%）、18時が24人（7.0%）と続いている（図3）。その他については、部活動等により18時30分より遅くなる場合と考えられるためサードプレイスを利用できる可能性は低いと思われるが、17時までに下校する生徒は164人（48.0%）であり、こちらも凡そ半数がサードプレイスを利用できる可能性がある。

図3 統合校開校後の学校からの出発予定時刻



（出所）鹿角高校（仮称）開校後の交通手段等のアンケート

これらのアンケート結果から、平日の放課後においても必要十分な対象者数があり、高校生向けの放課後の居場所づくりから地域活性化につなげていくことは十分可能と言える。

2. 若者が望む居場所の要件と市内事例から見る課題

2-1. 若者の居場所として求められる要件

「1-2. 市内事例の考察」で触れた市内の交流場所を調査するフィールドワークの結果か

⁵ 統合校では週4日6校時があり終了時刻は15:35、週1日7校時があり終了時刻は16:35となっている。

ら、若者が求める居場所としての要件が見えてくる。

市内の高校生の居場所は学校とコモッセに集中しており、学校はセカンドプレイスとしての性質のほか、部活動など目的交流型サードプレイスの性質も持つため最も滞在時間が長い。もう一つの文化の杜交流館コモッセは、自主学习スペースとしてのマイプレイス型サードプレイスの性質のほか、親の車の待合場所としての利用が多い。ただ、こちらは交流の場としての機能は希薄と言える。

交流の場として見た場合、学校の近くにあること、寄り道感覚で気軽に入れる雰囲気があること、無料または安価であること、長居が可能であること、会話や遊びが楽しめ気分転換ができること、Wi-Fi 環境があること、お洒落な雰囲気を楽しめること、席数が多いこと、などの要件が挙げられている（表 3）。学校の近くにあることや寄り道感覚で気軽に入れる雰囲気があること、会話や遊びが楽しめ気分転換ができることなどはサードプレイスの特徴に合致する性質であるし、長居が可能であることやお洒落な雰囲気を楽しめることなどは施設の用途による性質と言える。サードプレイスの特徴と施設の用途を組み合わせることで、多様な居場所づくりが展開できると考えられる。

表 3 大正大学フィールドワークⅢにおける交流拠点に求める居場所としての要件

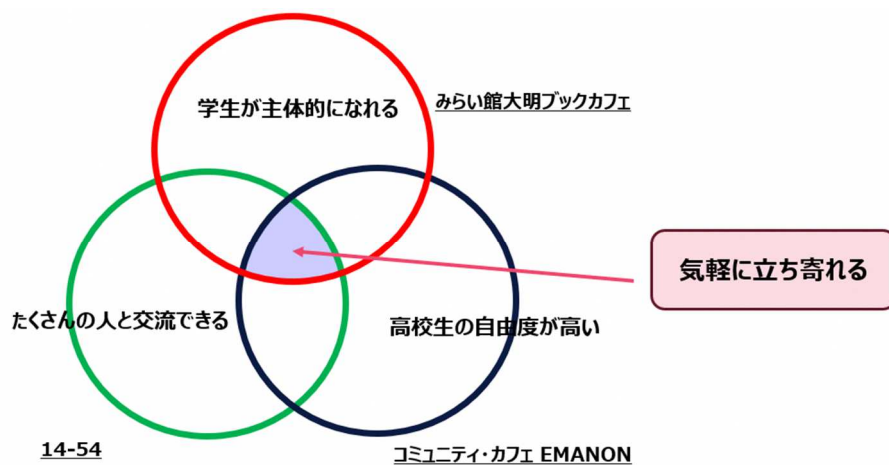
No.	用途	施設分類	運営	若者向け	居場所類型 (現状)	施設・運営の特徴	学生が求める居場所としての要件
1	文化ホール 市民センター 図書館 子育て支援施設	劇場・会議場 社会教育・研修 施設 図書館 児童福祉施設	公共	○	3rd目的交流型 3rdマイプレイ ス型	・文化ホール、市民センター（会議室等）、図書館、子育て支援施設、こもれび広場などがある複合施設	
2	音楽ホール 事務所	劇場・会議場	公共	○	3rd目的交流型 3rdマイプレイ ス型	・Wi-Fi環境がある ・個人でも団体でも利用できる ・利用料金が安い ・スタッフの対応がよい ・ホールがある（100人程度の利用可）	※Wi-Fi環境がほしい、必要 ※学校の近くであること ※寄り道感覚 ※長居できる、公共施設
4 ・ 5	体育施設・ 総合運動場	運動施設（屋 内・屋外）	公共	○	3rd目的交流型	・体育館、武道場、トレーニングルーム、屋外運動場、総合運動場、テニスコート、バスケコート、スケボーパークなどを利用	
6 ・ 9	総合運動公園	レク・公園施設	公共	○・△	3rd目的交流型 3rd社交的交流 型	・親子連れは総合運動公園（アスレチック有り）を利用している ・広くて散歩ができる ・休憩スペースがある ・トイレ有り ・放課後に行きやすい	※遊べる、気分転換できるところが必要 ※長居できる、公共施設
10	貸事務所 コワーキングス ペース	事務所	公共	△	2nd 3rdマイプレイ ス型	・レンタルオフィス、コネクトオフィスを用意して、情報関連企業を中心に貸出し ・コワーキングスペースを用意	

No.	用途	施設分類	運営	若者向け	居場所類型(現状)	施設・運営の特徴	学生が求める居場所としての要件
11	移住者支援拠点 農家民泊施設	事務所 宿泊施設	民間	○	3rd社交的交流型	・kemakemaを拠点に移住者支援、 地元の人との交流を実施 ・農家民泊を開始 ・子ども用品のリサイクル	
12 5 14	喫茶店	商業施設	民間	○	2nd 3rdマイブレイス型 3rd目的交流型	・コモッセに近くて行きやすい ・落ち着いた雰囲気 ・内装、BGMが特徴的 ・安価である ・暖かい雰囲気 ・常連客が多い(年齢層高め)	※おしゃれなカフェ、雰囲気を楽しめる ※安さも重要 ※話ができる場所がほしい、必要 ※学校の近くであること ※寄り道感覚 ※席数が多い、非接触
15	ショッピングセンター	商業施設	民間	○	2nd 3rd目的交流型	・ゲームセンター、プリクラを利用	※遊べる、気分転換できるところが必要
16	ファミリーレストラン	商業施設	民間	○	2nd 3rd目的交流型	・ファミレス ・軽食、会話の場所	※入りやすい雰囲気、気軽さ ※安さも重要 ※話ができる場所がほしい、必要
17	飲食店	商業施設	民間	○	2nd 3rdマイブレイス型 3rd目的交流型	・若者に人気のラーメン店	※お手軽感
18	動画スタジオ コワーキングスペース	商業施設 事務所	民間	△	2nd 3rdマイブレイス型	・コロナ禍需要を捉えて、動画スタジオと(様々な人の利用を見込んで)コワーキングスペースを設置 ・子どもたちが体験できる環境を用意	
19	地域コミュニティFM	情報通信施設	民間	△	2nd	・ラジオとニュース(ネット記事)と一緒に配信(全国でもレアケース)	

(出所) 大正大学フィールドワークⅢの調査結果をもとに当政策研究所で作成

また、当該フィールドワークを行った大正大学生は、学生が主体的になれること、たくさんの人と交流できること、高校生の自由度が高いことの3つが、若者向けサードプレイスが成り立つために必要な要素と説明しており、それらを結び付ける共通点として気軽に立ち寄れることが必要と結論づけている(図4)。

図4 若者向けサードプレイスが成り立つために必要な要素



(出所) 「交流型サードプレイスによる賑わい創出の可能性を探る」概要報告書

2-2. 市内の主な交流拠点における課題の整理

前節では居場所として求められる要件を確認したことから、次に市内にある主な交流拠点の課題について整理していく。課題の整理にあたっては、施設の用途と居場所の分類を見比べながら、理想とする居場所の分類と現状との差異に注目する。

表2のサードプレイスの特徴を見ると、公園などは社会的交流型サードプレイスとして成立しているが、施設では十和田地区にある移住者支援拠点の kemakema⁶しか見当たらず、社会的交流型サードプレイスが自然発生的に増えにくい状況がうかがえる。この点については、次節で注目することとする。

表4で整理した結果を見ると、居場所類型の現状と理想が異なっているのは、No.1の文化ホールなどの複合施設である文化の杜交流館コモッセ、No.10の貸事務所のコワーキングスペース、No.18の動画スタジオのコワーキングスペース、No.19の地域コミュニティFMである。

文化の杜交流館コモッセは、多様な交流活動の拠点として建てられており、市民センターが管理する講堂や研修室などで様々なサークル活動が行われているほか子ども未来センターでは育児を通じた互助組織が活動するなど、目的交流型サードプレイスの役割を果たしている。一方で、学生の利用方法については前節で述べたとおり、自習や親の送迎待ちが多く交流が見られない状況にある。

また、交流を目的に設置されているコワーキングスペースは、公共施設、民間施設ともに学生の利用がなく、コワーキングスペースの活用が根付いていないのと同時に施設自体の周知が足りていないと考えられる。

その他、地域コミュニティFMはラジオパーソナリティー同士の交流は生み出せているものの、一般開放されておらず交流の場として認知されていないことにより、ラジオ出演者の新規獲得が困難な状況にある。課題をクリアできれば、地域独自の目的交流型サードプレイスとして可能性が広がるものとする。

⁶ kemakemaは鹿角市北部の十和田毛馬内地区にある民間施設であり、NPO法人かつのclassyが運営する活動拠点である。移住者と地域の架け橋となる多世代交流の場としての役割や都会に住む鹿角家家族の実家としての機能がある。（同団体のホームページより引用。）

表4 大正大学フィールドワークⅢにおける市内の交流拠点が抱える課題

No.	用途	施設分類	運営	若者向け	居場所類型(現状)	居場所類型(理想)	課題
1	文化ホール 市民センター 図書館 子育て支援施設	劇場・会議場 社会教育・研修施設 図書館 児童福祉施設	公共	○	3rd目的交流型 3rdマイプレイス型	3rd目的交流型 3rdマイプレイス型 3rd社交的交流型	※中高生の利用が自習、親の送迎待ちに限られる →学生の利用が限定的で交流が少ない
2	音楽ホール 事務所	劇場・会議場	公共	○	3rd目的交流型 3rdマイプレイス型	3rd目的交流型 3rdマイプレイス型	
4 ・ 5	体育施設・ 総合運動場	運動施設(屋内・屋外)	公共	○	3rd目的交流型	3rd目的交流型	
6 ・ 9	総合運動公園	レク・公園施設	公共	○・△	3rd目的交流型 3rd社交的交流型	3rd目的交流型 3rd社交的交流型	
10	貸事務所 コワーキングスペース	事務所	公共	△	2nd 3rdマイプレイス型	2nd 3rd社交的交流型	※学生の利用がない(周知不足) →個人の利用に止まり、交流が生み出せていない
11	移住者支援拠点 農家民泊施設	事務所 宿泊施設	民間	○	3rd社交的交流型	3rd社交的交流型	
12 ・ 14	喫茶店	商業施設	民間	○	2nd 3rdマイプレイス型 3rd目的交流型	2nd 3rdマイプレイス型 3rd目的交流型	
15	ショッピングセンター	商業施設	民間	○	2nd 3rd目的交流型	2nd 3rd目的交流型	
16	ファミリーレストラン	商業施設	民間	○	2nd 3rd目的交流型	2nd 3rd目的交流型	
17	飲食店	商業施設	民間	○	2nd 3rdマイプレイス型 3rd目的交流型	2nd 3rdマイプレイス型 3rd目的交流型	
18	動画スタジオ コワーキングスペース	商業施設 事務所	民間	△	2nd 3rdマイプレイス型	2nd 3rd社交的交流型	※利用者が固定されていて、交流場所にまで発展できていない →高校生が利用できることを知らない
19	地域コミュニティFM	情報通信施設	民間	△	2nd	2nd 3rd目的交流型	※一般開放されていない、交流の場として認知されていない →ラジオ出演者の新規獲得が困難

(出所) 大正大学フィールドワークⅢの調査結果をもとに当政策研究所で作成

交流拠点が抱える課題を見ると、交流の場として不特定多数の利用が現れていないことが問題となっているものの、新たな取組みにより工夫をこらすことで解消できるものとする。広

く交流できる居場所をつくり出すことで、花輪地区においても若者の行動変容を促すことができる可能性は十分にある。

2-3. kemakema の好事例にみる社会的交流型サードプレイスの可能性

次に kemakema が交流拠点として成果をあげている要因を分析する。

kemakema については、同じ社会的交流型サードプレイスの性格を有するまちなかオフィス⁷や STUDIO732no0⁸のコワーキングスペースと見比べてみても、サードプレイスの特徴に該当する項目が多いことが分かる（表5）。特に、「e 常連がいること」と「h 感情が共有できること」は kemakema 以外の2施設が有しない特徴であり、注目すべき点と考える。

kemakema では事務局スタッフが常駐し、移住者や子育てをする若い世代が立ち寄りやすい環境を作ることによりピーターが生まれており、顔なじみとなりやすい。また、前述のホームページに見られる「みんなのおうち 憩いの場 kemakema」というコンセプトでの活動が古民家利用によるアットホームな雰囲気を醸し出し、交流拠点として成果を収めていると言える。

表5 サードプレイスの特徴から見る交流拠点の整理（表1加工）

分類	特徴	補足説明	11 kema kema	10 まちな かオフ イス	18 STUDIO 732no0
a	中立であること	個人が自由に出入りでき、誰も接待役を引き受けて済み、全員がくつろいで居心地よいと感じるような場所	○	○	○
b	社会的に平等であること	誰にでも門戸を開き、社会的身分差とは無縁な資質を重視することによって、他者の受入れに制約を加えない場所	○	△	○
c	会話が中心に存在すること	会話を重視し、ゲームのように楽しむ場所	○	×	△
d	利便性があること	一日のどんな時間帯でも利用でき、近場にあるのですぐに行ける場所	△ (×)	○	○
e	常連がいること	「しかるべき人」（常連）がそこにいて活気づけられる場所	○	×	×

⁷ 鹿角市まちなかオフィスは、花輪地区にある公共施設であり、情報関連企業の集積を図るとともに、起業・創業支援体制の強化と地域内連携を推進し地域産業の活性化と商店街の賑わいを創出するための施設として平成28年度に開設されている。中にはレンタルオフィスやコネクトオフィス、コワーキングスペースなどが整備されている。（市ホームページより引用。）

⁸ STUDIO732no0（スタジオオナミノレ）は、JR鹿角花輪駅近くにある民間施設であり、動画専用スタジオとコワーキングスペースが併設されている。（会社のホームページより引用。）

分類	特徴	補足説明	11 kema kema	10 まちな かオフ イス	18 STUDIO 732no0
f	目立たないこと	地味で、飾り気がない外観や雰囲気を持っており、日常に溶け込んだ場所	○	△	○
g	遊び心があること	日常の規範から逃れるような感覚を感じられる場所	○	×	△
h	感情が共有できること	その場にいるメンバーと温もりや友情のある人づきあいができ、その場をつくっている集団の一員であるという自覚が持てるような「家らしさ」がある場所	○	×	×

(出所) OFFCOMPANY 及びソトノバのウェブ記事を参考に当政策研究所で作成

また、学生が求める居場所としての要件を見た場合においても、kemakema には該当する項目が多い。「無料または安価であること」や「長居が可能であること」など、居場所として継続的に活用していくための要件があるほか、スマートフォン利用者が多い若者世代にとって当たり前とも言える「Wi-Fi 環境があること」にも対応しており、居場所としての必要な条件を満たしている。

一方、該当していないと思われる項目については、設置目的や対象者の違いによるところが大きい。「お洒落な雰囲気を楽しめること」は娯楽施設が少ない本市において学生が求める非日常と言えるだろうし、「席数が多いこと」は仲間内で楽しむことや大人数で楽しむことを想定していると推測される。これらは居場所としての一般的な要件ではなく、学生特有のものであると考えられる。

表6 学生が求める居場所としての要件から見る交流拠点 kemakema の特徴

学生が求める居場所としての要件	3rd プレイスの特徴に係る類似分類	11 kemakema (ケマケマ)	kemakema の特徴
学校の近くにあること	d	△ (×)	車利用者が大多数
寄り道感覚で気軽に入れる雰囲気があること	b	○	
無料または安価であること	—	○	立寄り無料
長居が可能であること	—	○	
会話や遊びが楽しめ気分転換ができること	c, g, h	○	
Wi-Fi 環境があること	—	○	
お洒落な雰囲気を楽しめること	(g)	△	古民家利用
席数が多いこと	—	△	部屋数が多い

(出所) 大正大学フィールドワークⅢの調査結果をもとに当政策研究所で作成

kemakema の事例を引き合いに考察してきたが、「e 常連がいること」と「h 感情が共有できること」から思い起こされる、人を介した居心地の良さが、本市の社交的交流型サードプレイ

スを考えるうえでは、必要な要件である可能性が高い。

また、学生を対象とした居場所づくりにあたっては、学生特有の条件に隠された思いや考えを捉えたうえで、行政や市民が期待する効果とすり合わせていくことが肝要であり、賑わいを生み出す居場所づくりにおいては「お洒落な雰囲気を楽しめること」や「席数が多いこと」の要件も取り込むことで、その施設の個性や特徴につなげていく必要がある。

むすびにかえて

今年度は、若者にえらばれる居場所づくりについて、第1章でサードプレイスに注目しながら居場所の定義や分類を整理し、市内における交流拠点の事例や高校生の行動態様をまとめ、第2章では、高校生や大学生が行ったフィールドワークでの結果をもとに、若者の居場所として求められる要件や市内にある交流拠点の課題を明らかにし、好事例として位置づけられた kemakema を参考に、社会的交流型サードプレイスの可能性について言及したところまでまとめている。

最終報告に向けては、これまで押さえた要件や課題を踏まえて居場所類型ごとに目指すべき方向性を見出し、そこから賑わい創出に向けた取組みの提言につなげていく。

中間報告時点の構想としては、課題を挙げられたまちなかオフィスのコワーキングスペースについて、高校生の利活用から賑わい創出に結びつけることを想定している。統合校として新たに開校する鹿角高校の生徒がワークショップやフィールドワークなどを通じて、まちなかオフィスを身近に感じてもらいながら人が集まるための工夫をこらすとともに、特定生徒の利用から始め一般生徒の利用に至るまでの変遷やまちなかオフィス内の企業との交流による地元就職に対する意識の変化など、まちなかオフィスをモデルに高校生の実践活動からどのような効果が見られるかについても検証していきたいと考えている。

また、市民ニーズが高い娯楽施設による賑わい創出についても言及するため、かづの商工会商業部会が令和5年11月から12月にかけて行った「鹿角にあったら良いな」ニーズ調査の結果をもとに、高校生がどのように感じるかを調査しながら若者が求める娯楽施設を整理し、民間企業等の有識者からなる研究会を立ち上げて実現可能性などを検証したうえで、行政としての支援策をまとめたい。

その他、本政策研究では高校生を中心とした視点で取り組んでいるが、若者は未成年者に限らないことから、成人向けや女性向けの居場所づくりについても言及できればと考えている。

以上、雑駁ではあるが中間報告とし、最終報告に向け引き続き取り組んでいきたい。

参考文献

尾形恵利佳・木村晴花・田口華奈（2023）「「交流型サードプレイスによる賑わい創出の可能性を探る」概要報告書」

片岡亜紀子・石山恒貴（2017）「地域コミュニティにおけるサードプレイスの役割と効果」『地域イノベーション』9巻、p75

鹿角市ホームページ「鹿角市文化の杜交流館コモッセ施設の概要」

<<http://comosse.jp/index.php/summery/>>（2024.3.閲覧）

鹿角市ホームページ「鹿角市まちなかオフィスの施設概要」

<<https://www.city.kazuno.lg.jp/soshiki/sangyokatsuryoku/shokoshinko/gyomu/1/1/2208.html>>（2024.3.閲覧）

ソトノバ「『サードプレイス』はいかなる場所か？訳書で徹底議論 リーディングクラブ＃4」<<https://sotonoba.place/readingclub4>>（2023.8.閲覧）

有限会社安心サービス「動画スタジオ&コワーキングスペース」<<https://732no0.com/>>（2024.3.閲覧）

NPO 法人かづの classy 「what?classy」<<https://kadunoclassy.com>>（2024.2.閲覧）

OFFCOMPANY「サードプレイスを日本流に再構築！サウナやスナックも立派なサードプレイス」<<https://off.company/thirdplace>>（2024.2.閲覧）