

若者の賑わいを生み出す居場所づくり

令和7年3月

鹿角市政策研究所

目 次

はじめに	1
(1) 政策研究の背景と目的	1
(2) 政策研究の方法と本稿の構成	1
1. 市内での若者の居場所と行動態様から見る現状	2
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	6
2. 若者が望む居場所の要件と市内事例から見る課題	8
2-1. 若者の居場所として求められる要件	8
2-2. 市内の主な交流拠点における課題の整理	10
3. 若者の賑わいを生み出す居場所づくりに向けた政策提言	13
3-1. 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	13
3-2. 目的交流型サードプレイスによる賑わい創出の取組み	13
(1) 若者の遊ぶ場所を生み出す	13
(2) 仕事による世代間交流の場を生み出す	17
(3) 若者のプラットフォームを作る	21
(4) 若者が着飾る場を生み出す	22
3-3. kemakema の好事例にみる社交的交流型サードプレイスの可能性	23
3-4. 社交的交流型サードプレイスによる居場所づくりの方向性	25
3-5. 社交的交流型サードプレイスによる賑わい創出の取組み	25
(1) 高校生が集える場所を生み出す	25
(2) こどもの遊び場を生み出す	30
3-6. 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	33
3-7. マイプレイス型サードプレイスによる賑わい創出の取組み	34
むすびに	35
資料	38

若者の賑わいを生み出す居場所づくり

鹿角市政策研究所 研究員 五日市 栄光

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から見る現状

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。

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、近場にあっ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

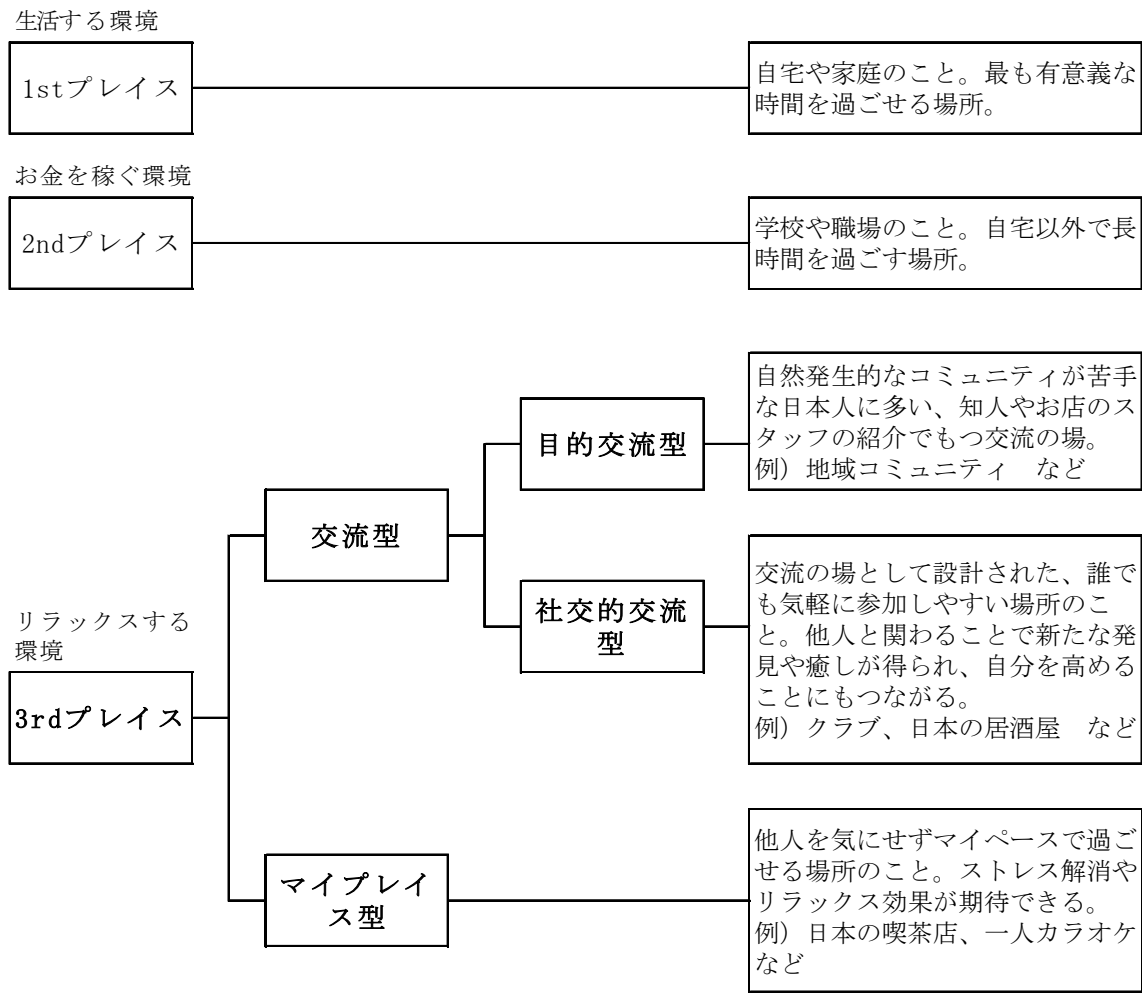
（出所）OFFCOMPANY 及びソトノバのウェブ記事を参考に当政策研究所で作成

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目的交流型、社交的交流型、マイプレイス型の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 令和 5 年度大正大学フィールドワーク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) 令和5年度大正大学フィールドワーク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、こ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。)

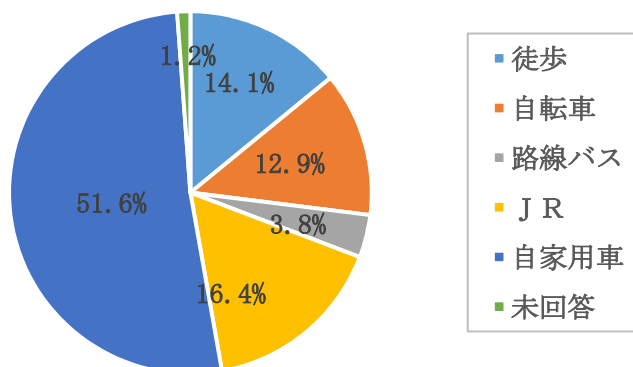
また、サードプレイスの特徴を見比べると、施設の用途や分類によって傾向が似通ってくる
ことが分かる。その中でも、「e 常連がいること」は中々該当しにくい項目であり、喫茶店の
名物マスターのように、一般的な接客スタッフを超えた存在が常連を生み出すと考えられ、賑
わいを生み出すための居場所づくりに必要な要素と言える。

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

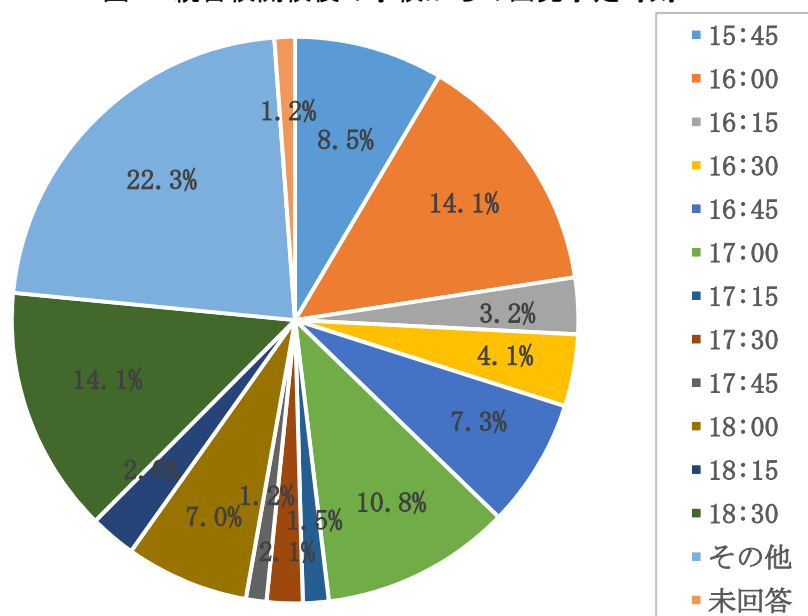


(出所) 鹿角高校(仮称)開校後の交通手段等のアンケート

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。

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。

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、自主学習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 令和 5 年度大正大学フィールドワークにおける交流拠点に求める居場所としての要件

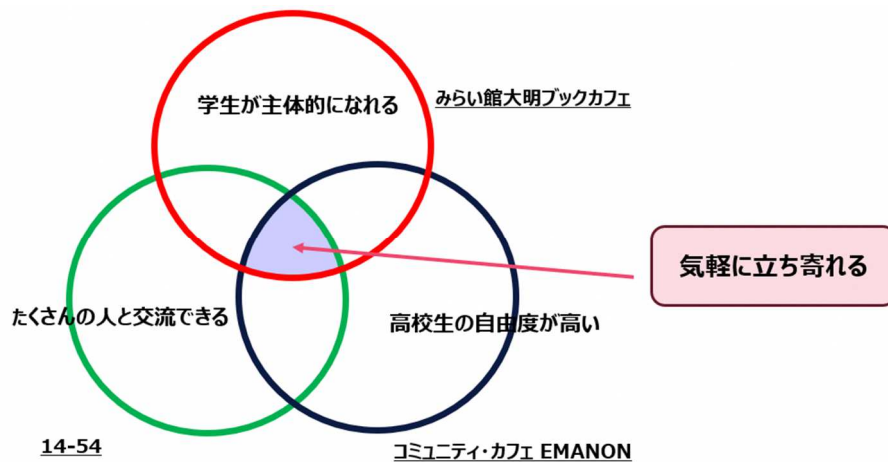
No.	用途	施設分類	運営	若者向け	居場所類型 (現状)	施設・運営の特徴	学生が求める居場所としての要件
1	文化ホール 市民センター 図書館 子育て支援施設	劇場・会議場 社会教育・研修 施設 図書館 児童福祉施設	公共	○	3rd目的交流型 3rdマイプレイ ス型	・文化ホール、市民センター（会議室等）、図書館、子育て支援施設、こもれび広場などがある複合施設	
2	音楽ホール 事務所	劇場・会議場	公共	○	3rd目的交流型 3rdマイプレイ ス型	・Wi-Fi環境がある ・個人でも団体でも利用できる ・利用料金が安い ・スタッフの対応がよい ・ホールがある（100人程度の利用可）	※Wi-Fi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	

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
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マイブレイス型	・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	
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 ～ 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）令和5年度大正大学フィールドワーク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、後段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。

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。)

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。

表 4 令和 5 年度大正大学フィールドワーク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	

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
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) 令和5年度大正大学フィールドワーク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。

次章で、目的交流型、社交的交流型、マイプレイス型における、それぞれの居場所づくりについて、方向性を示しながら政策提言につなげていくこととする。

3. 若者の賑わいを生み出す居場所づくりに向けた政策提言

3-1. 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

まず、目的交流型サードプレイス（以下、「目的交流型」という。）について、改めて定義を確認する。人との交流に重きを置いた場所のうち、ある目的のために人が集い、その目的の達成やその過程での交流がある場所を目的交流型に分類している。目的に主眼が置かれるため、サークル活動や地域コミュニティなど、場所そのものよりも人の活動が意識されやすく、人の輪としての居場所の意味合いが強い。

目的交流型の場合、魅力のある目的であれば興味のある人を誘導することは比較的容易であると言える。そのため、賑わいが生まれやすい目的を示し、中心的な人物を生み出すことで、人の活動を活性化していく。賑わいを生む目的については、様々なアンケートや動向などから若者の考えや行動を捉えることとし、「楽しさ」を新たに生み出すことを目的交流型の方向性と定めて、次節において本市に必要な賑わい創出に向けた取組みを提言していく。

3-2. 目的交流型サードプレイスによる賑わい創出の取組み

（1）若者の遊ぶ場所を生み出す

市民アンケートや若者アンケート⁷、かづの商工会が実施した「鹿角にあったら良いな」アンケート⁸でも、「遊ぶ場所がほしい」という意見が多く見られる。その多くは商業施設や娯楽施設を望むものであり、国分裕正が「東京志向化」（国分 2019、p. 19）と呼ぶ、他地域に見られる大型商業施設やチェーン店などの賑わいを本市にも求める市民の欲求が顕在化している。LIFULL HOME'S 総研所長の島原万丈も「東京へ出てきた地方出身の若者がUターンしたくないのは、（中略）地方に余暇や消費の楽しみが少ないことも大きな要因としてある」（島原 2022、p. 19）と推察しているように、地方の若者の行動原理を考えるうえでは、遊びとしての余暇や

⁷ 若者アンケートは、次代を担う若者の将来に対する意識や市政に対する考え方などを把握し、第7次総合計画後期基本計画に反映することを目的として、鹿角市政策企画課により定住意識や市の魅力と課題、若者の活躍促進などについて行われている。令和6年10月30日から12月1日までの33日間で、900人を対象に397人からの回答が得られている。

⁸ 当該アンケートは、鹿角地域の発展と新たなビジネスチャンスにつなげることを目的として、かづの商工会商業部会により、一般市民を対象に「鹿角地域にあったら良いもの、無いと困ると思うもの」について行われている。令和5年11月25日から12月15日までの21日間で、181人からの回答（363件の意見）が得られている。

消費が重要な要素と言える。

一方で、商業施設等の立地については、商圈における人口や購買力等が総合的に勘案されることから、商圈分析による民間の意思を行政の力で覆すことは容易ではないものとする。今回の考察では、遊びの定義の中から消費行動を除くこととする。

さて、今回若者の遊ぶ場所を考えるにあたり、賑わい創出の観点から、「まちなか」と「外」という2つのキーワードを用いて、政策提言につなげていく。様々な理由により公園で遊ぶ子どもたちが減っている昨今、外遊び離れにより人の往来が減少したことが、まちの寂れたイメージを加速させている要因の一つになっている。多くの人が通る「まちなか」において「外」で遊ぶ若者がいる、このような公園機能を新たな形で呼び起こすことにより、若者の遊ぶ場所を生み出していきたい。さらに、学生が求める居場所としての要件のうち、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及び無料または安価であることの3要件も加えて、考察を進める。

「外」での遊びを考えたときに、バスケットボールやスケートボードを思い浮かべる人が多いのではないだろうか。東京オリンピック 2020 でも新競技として 3x3（スリー・エックス・スリー）とスケートボードが採用され、多くの人を魅了し感動を生んだ競技スポーツである。先述の若者アンケートでは「バスケットコートなど若者が気軽に体を動かせる環境」を求める意見があったほか、令和5年度に寄せられた市民の声ではスケートボードパークに対する要望が見られる等、市民ニーズは一定程度あるものと捉えている。

このような狙いのもと、令和6年度は大学生とともにバスケットボールやスケートボードの関係者へのインタビュー調査⁹を実施している。インタビューでは、競技等における本市の現状や若者・子どもとの関わり方、施設整備のための条件や課題等について触れている。

バスケットボールにおける本市の現状等を調査したところ（表5）、学校での部活動の時間が以前よりも減っていること、練習場所の確保に苦慮していること、部活動の地域移行により保護者の帯同や金銭的な負担が増えてきていること、3x3の認知度が市内では低いこと等が確認できた。また、スケートボードでは、東京オリンピックの影響で一時的に始める若者が増えたものの市内での競技人口は然程多くないこと、移動手段が限られる高校生にとってスケートボードをやるには親の送迎が必要であること、部活動等で忙しい高校生が多いこと、大人は休

⁹ 当該インタビュー調査は、「若者が賑やかに遊べる場所」の調査を行うため、若者が屋外で遊べる居場所づくりを目指して、令和6年10月23日と10月24日の2日間、バスケットボールの部活動指導員1名とスケートボード愛好家4名に対し、大正大学の3年生3人が行っている。

日に滑ることが多く高校生は平日の夕方に滑ることが多いこと等が確認されている。

表5 インタビュー調査に基づく競技スポーツの現状等

項目	バスケットボール	スケートボード	
インタビュー情報	30代・男性	40代・男性、30代・男性	10代・男性、10代・男性（高校生男子2人）
日付	2024/10/23	2024/10/24	
場所	文化の杜交流館コモッセ	トレーニングセンターアルパス	
競技キャリア・競技の関わり方等	・能代工業出身。スポーツ推薦で山梨学院大に入学。2019年に帰省し、部活動指導員としては5年目となる。その他、市の中学生選抜チームの指導者も務めている。プレイヤーとしては年数回、友人と一緒に小さな大会に出ている。	・埼玉生まれ。スケボー歴20年くらい。スノーボードのオフトレとして行っている。最初は近所のお兄さんに憧れて始めた。アルパスにあるスケートボードパーク作りに携わり、関係者として意見をすることがある。 ・川崎生まれ。スケボー歴17～18年くらい。10歳上の兄の影響で始めた。X Games（エックスゲームズ）というスポーツ大会を放送したテレビ番組（BS）の影響も大きい。	・鹿角生まれ。鹿角高2年生。小学校から興味があり、友達の影響で中学校から始めた。自分たちで情報発信をしており、インスタで声を掛けられることがある。イベントがあるとモチベーションが上がる。 ・香川生まれ。鹿角高2年生。香川から引越（し）（中学校）のタイミングで始めた。親の影響もある。YouTubeを見ながら技を覚えて練習している。スケートゲーム（と呼ばれる自分ができる技で相手と戦うゲーム）を通じて技が増えた。スポーツというよりは遊び感覚でやっている。
鹿角市の現状	・昔と比較して部活動の時間が少なくなっている。自分が子どもの頃は週6日で毎日4時間の練習に朝練があったのが、今は平日2時間、休日3時間で平日も1日休みの朝練無しに変化した。 ・バスケ男女のほか、バレーボールや卓球など多くの部活動で体育館を利用するため、練習場所の確保に難航している。1部活動あたりの利用時間も制限しているため、満足に行えない状況にある。 ・部活動の地域移行が始まり、送迎など親御さんの負担の増加が懸念される。また、指導者等に対する費用の問題など、現状では持続可能な制度か疑問が残る。 ・3x3は5人制バスケと異なり、競技面で認知度が低い。遊びということであれば問題ないが、競技者としてキャリア形成していくとなると時期尚早に感じる。また、3x3から始めると5人制には進みづらくなるため、指導も難しくなる。	・アルパスにあるスケートボードパークは経年劣化しているものの、規模感等は悪くない。巨大な施設が必要というわけではない。 ・地元でスケートボードを行っている人は少ない。市外・県外の人が多い。 ・スケートボードをしに市外へ行くことも多いし、反対に市外から来る人もいる。来る場合はまとまって来る。	・滑る場所がアルパスか道の駅おおゆになるため、親の送迎が必要な状況にある。普段から滑れる場所が近場にあるとよい。競技人口が増えると思う。 ・大人は休日に、子どもは平日の明るい時間に行っている。 ・部活動で忙しい高校生が多く、スケートボードは遊びという括りの中では、続ける人が少ない。
若者や子どもとの関わり方	・部活動指導員として、親でも先生でもない「斜めの関係性」を意識しており、生徒自身にやる気を起こさせる工夫を常に心掛けている。 ・以前は技術向上のための指導を行っていたが、今は人格形成に重きを置いて、相談相手になれるよう努めている。 ・親との関係も生徒を優先し、親のクレームなどは生徒に伝えないようにしている。 ・今の子はYouTube等の影響を受けることが多く、良い面も悪い面もあり、指導が難しくなっている。	・サムズアップというイベントを行っていた。また、初心者スクールなども行っている。 ・イベントを通じて仲良くなることが多い。	・子どもだけでは、滑る環境を作ることが出来ないの、セッティングができる経験者の大人がいると嬉しい。 ・滑っていて話しかけてくる人はお年寄りが多く、若い人は少ない。格好がやんちゃに見られるため、とっつきにくいと思われているかもしれない。
若者や子どもに望むこと		・東京オリンピックでスケートボードをやる中高生が増えた。今も続けているか分からないが、是非スケートボードを辞めないでほしい。楽しんでほしい。	

（出所）令和6年度大正大学フィールドワークの調査結果をもとに当政策研究所で作成

また、施設整備のための競技特性や課題等についても調査しており（表6）、バスケットボールでは屋外でやる場合に風除けの対策が必要なこと、スケートボードでは騒音対策等の周囲への配慮が必要なことが挙げられた。

一方で、競技の魅力や施設整備に対するアドバイス等も寄せられており、バスケットボールでは、少人数でできることが将来的な利点につながることで、ナイター設備があればより多くの若者が利用できること等の意見が出されたほか、スケートボードでは、様々な楽しみ方があり見るだけでも盛り上げられること、観覧スペースがあるとよいこと、皆で楽しむためのイベントが良く、複数の要素を取り込んだ方が盛り上がること等の提案がなされた。

表 6 インタビュー調査に基づく施設整備に対する課題等

項目	バスケットボール	スケートボード
競技の特性・魅力等	・屋外では風の影響を受けやすい。 ・3x3は少人数でできるため、気軽にできる。	・音がうるさい。 ・スケートボードではレベルは関係ない。仲間がしやすい。 ・練習した分だけ滑ることが出来るようになる。
施設整備の条件・課題等	・競技の特性上、風の影響を受けるため、その影響を少なくする必要がある。	・競技の特性上、音がうるさいため、やる場所に限られる。音を出しても周囲に影響がない場所の必要がある。 ・高校生にとっては、学校や家の近場にあることが何よりも有難い。ただ、騒音等にならない場所となると中々ない。
施設が利用されるための工夫	・夜もできるようにするのであれば、ナイター施設があってもよい。 ・3x3は少人数でできるため、子どもの数が減っている現状を考えると、将来的に盛り上がる可能性は十分にある。	・お堅い大会よりはラフなイベントを行った方がよい。スケボー体験を通じて素人参加を呼び掛けてもいいし、オーリーコンテスト（跳びながらボードを掴む技）やスケートゲーム、ボウルでジャムセッション（複数のスケーターが入り乱れて滑ること）などは見ているだけでも楽しいため、十分に盛り上げられる。会場を作る際は、観覧用のスペースが必要である。出場した人に特典があると嬉しい。 ・道の駅で行われているイベントのバーンナイトは、多くの趣味の人の集まりとなっていて、一般客も足を止めて見ることが多い。複数の趣味を抱き込んだ方が、イベントの効果は高い。 ・イベントは準備が大変なため、年1回程度が丁度良い。 ・室内であれば、雨を避けられる。

（出所）令和6年度大正大学フィールドワークの調査結果をもとに当政策研究所で作成

さて、これまで述べてきたアンケート調査の結果や居場所の要件等から、若者が賑やかに遊べる場所について、3人制バスケットが行える「バスケットボールパーク」を提案したい。花輪地区の市日（鹿角市定期市場）の一角にバスケットボールのハーフコートを設置することで、まちなかで学校近くにあり、寄り道感覚で寄ることができる。コート全体をフェンスで囲い、フラッグを飾ることにより、デザイン性と多少の風除け効果が得られる。コートには透水性のコンクリートを敷き、カラフルにペイントすることで、実用性とデザイン性が組み合わさった若者の空間に変身できる。フェンスの外にベンチを用意することで、観戦する人や応援する人を集めることが可能となる。ボールを旧関善酒店で貸し出すことにより、手ぶらでも気軽に立ち寄ることができるようになるほか、そのボールを音が静かなボールにすることで音の迷惑を気にせず遊ぶことができる。3と8のつく日には市日の賑わいと若者の熱気が融合し、複数の要素を取り込んだ盛り上がりが見られるようになる。若者が屋外で遊べる居場所づくりの一環として、バスケットボールパークを設置することで、熱狂的な「空間の賑やかさ」を創出することができるようになる。

（２）仕事による世代間交流の場を生み出す

若者の居場所づくりの研究に着手した際、参考とした人が集まる空間を紹介したい。それは、「Shibuya QWS」¹⁰（以下、「渋谷キューズ」という。）である。渋谷キューズは「問う」をキーワードに、問いと出会い、問いからプログラムを生み出し、会員同士で解決していく仕組みと場所を指す。会員制であり有料となることから厳密にはサードプレイスと言えないが、様々なアイデアが飛び交い知的な賑わいを創出している。

若者のために本市にも渋谷キューズのような居場所（以下、「鹿角版渋谷キューズ」という。）を用意したいという思いから、「若者が主体的に探究できる場所」の調査研究を開始した。その候補として、学生利用がほとんどなされていないまちなかオフィス¹¹に着目し、まちなかオフィスが持つ「地域産業の活性化」の役割を市内企業と結び付け、市内企業と若者を組み合わせることで双方にメリットのある居場所を生み出せるという仮説を立てるに至る。

図５ 主体的に探究できる場所のイメージ図（仮説）



（出所）当政策研究所で作成

鹿角版渋谷キューズの機能がまちなかオフィスに備わった場合、若者とつながりたい、アイ

¹⁰ Shibuya QWS（渋谷キューズ）という名称は「Question with sensibility」（問いの感性）の頭文字から取って名付けられている。コミュニティコンセプトは「Scramble Society」であり、世代や立場、領域の垣根を超えて、多彩な人が集う場所である。（ホームページより引用。）

¹¹ 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。）

デアがほしいという企業と興味や才能がある若者がつながり、新たな商品やサービスが生み出される可能性がある。社会人と若者という世代間の交流が、賑わい創出につながるという狙いのもと、令和6年度は大学生とともに市内の若手経営者・責任者等へのインタビュー調査¹²を実施した。

会社の現状を整理したところ、各社とも抱える課題の原因は「世代間」に端を発していることが見えてくる（表7）。50代、60代の占める割合が多い製造業の3社は、職人が持つ技能の承継に課題を感じて対策を講じているほか、比較的若い人が多いサービス業の1社でも、さらに若い世代へのコミュニケーションに気を遣っていることが分かる。このことから、仕事における職場内での「世代間」の克服が、持続可能な会社経営に必要と考えられる。

表7 インタビュー調査に基づく会社の現状等

会社名	A社	B社	C社	D社
インタビュー情報	取締役社長・40代・男性	代表取締役・40代・女性	鹿角オフィスマネージャー・30代・男性	代表取締役・40代・男性
日付	2024/10/23	2024/10/24	2025/10/24	2025/10/25
場所	会社内	会社内	会社内	会社内
会社情報	・半導体の制御盤の製作を行っている。一品一葉の手作りにこだわり、工程分けして作業にあたっている。取引先は関東圏が多い。 ・社員は131人（正社員89人、派遣社員42人）。女性は7～8割と多い。全体のうち20代は15%、30代は8%程度。派遣社員には10～30代と若い人が多い。	・精密部品加工を行っており、製造ラインに使用されるモノを製作している。主に非鉄金属が6割、セラミックスが3割、その他1割となっている。ウォータージェット加工が特徴のほか、3Dプリンタも導入している。東北道が近いので、顧客は岩手や青森、関東圏が中心となっている。 ・社員数は42人で、40代、50代が多い。20代までが3人、30代が4人である。また、男性が多く、女性は5人となっている。	・元々は前身の会社として鹿角に来たが、2024年にグループ化したため、名称が変更となった。建築現場での建築以外の様々な課題（行政申請、駐車場の用意等）をトータルでサポートしている。その他、系列の関連企業が多数ある。 ・鹿角オフィスでは社員が13人で、男性6人、女性7人となっている。年齢構成は20代が1人、30代が7人、40代が5人である。WEB制作を行っているほか、バックオフィスセンターの機能を有している。 ・鹿角市とは移住促進のための映像（さあ 笑顔があふれるまちへ 鹿角）制作がきっかけでつながった。	・鋼構造物を中心にボーリングのモノやコンベア等の製造加工やメンテナンスを行っている。また、移動式クレーンや高所作業車のレンタルや受託作業も行っている。 ・社員数は51人で、ほぼ男性である。女性は5人で、事務職が3人、現場が2人である。20代が2人で50代、60代が多い。 ・大卒は7～8人で、うち5人が機械系を卒業している。残りは高卒で、工業科と普通科の割合は4：6くらいで普通科の方が多い。

¹² 当該インタビュー調査は、「若者が主体的に探究できる場所」の調査を行うため、若者と企業の組合せから双方にメリットを生み出せる居場所（仕組み）づくりを目指して、令和6年10月23日から10月25日までの3日間で、市内の若手経営者ら4名に対し、大正大学の3年生3人が行っている。

会社名	A社	B社	C社	D社
若手社員との関わり方、工夫など	・新たに社長に就任し、半導体需要が減った時期があり、建設用の配電盤・分電盤の製作にも取り組むようにした。その中で教育体制の充実に努め、新人教育の専門部署を設置して練習機を導入している。また、就職説明会や会社見学の際の資料等も工夫し、会社の良さや強みが伝わるようにしている。	・社員旅行を通じて交流している。社員旅行には家族も連れてくるのが可能である。 ・仕事上ではスキルマップを作成し、仕事の見える化に取り組んでいる。 ・福利厚生の部分では、年間の休日マップを作り半日休など休みを取りやすくしたほか、婚活や妊活に対する助成金、子育てや介護に対する手当も支給するようにした。	・年2回東京本社に集合しての決算会があり、そこで若者と接する機会がある。 ・普段は月1回程度飲み会や地元のお菓子を一緒に食べる場を設けている。	・技術継承に向け、ようやく技術のコアは何かを残していくことに取り組み始めたが、職人の世界のため見て覚えたものが多く、教える側も教え方が分からない状況。文書化するのも難しく、手探りでやっている。今のところ要素を細かく分解することで洗い出し、一番多く関わる内容を多く練習するところから始めている。
会社で抱える課題	・ジェネレーションギャップがあり、教え方が分からないという声を受け、現場に教育を任せるのは難しいと判断して、教育専門部署を設置している。	・職人気質の人が多く、技術の承継が難しいと感じたことから、スキルマップを作成するようにして、仕事の見える化を図った。	・コミュニケーションの取り方には気を遣うことが多い。プライベートに踏み込んでいいのか、飲み会の必要性等。	・定年が65歳だが、50代60代が多く、技術継承が難しい。 ・女性の社員が働きやすい環境づくり（休憩室のリニューアル）など。

（出所）令和6年度大正大学フィールドワークの調査結果をもとに当政策研究所で作成

若者との関わりを見た場合、どの会社でも職場体験等を通じた学生、生徒の受入れを行い、説明会等にも出向いて人材獲得のために尽力している（表8）。その他、独自の取り組みとして、コマ大戦により秋田職業能力開発短期大学と連携し企業の魅力向上や従業員のモチベーション向上に努めている会社があるほか、秋田公立美術大学と連携し消費者向けの新商品開発に取り組む事業の幅を広げる会社がある等、仕事による世代間の交流を好意的に捉え、利活用につなげている。若者との交流は、人材獲得の目的のみならず、地域貢献を通じた地元企業の責務や高い志が感じられた。

表8 インタビュー調査に基づく若者との関わり等

会社名	A社	B社	C社	D社
若者との関わり方	・夏に行われる合同就職説明会に参加したほか、インターン（職業体験）を行っている。 ・企業を知ってほしいという思いから、鹿角高校に対してアルバイトの募集を行い、夏休み期間中に3人の受け入れを行った。 ・大館にある短大（秋田職業能力開発短期大学校）へ募集案内を出している。	・人材を取り込むため、Aターンに取り組んでいるほか、首都圏に出向いて企業説明会を行っている。また、秋田県立大学へもアプローチしている。 ・小中学生に対しては職業体験の受入れを行っており、図書カードを配布している。 ・企業と学校がコラボするコマ大戦に取り組んでおり、市内では青山精工×職能短大、十和田精密×鹿角高校がタッグを組んで行っている。 ・その他、地域貢献のためスポーツ少年団への支援を行っている。	・中高生に対して職場体験を実施している。また、旧十和田高校の総合の時間で協力していたが、コロナ明けは実施できていない。	・鹿角高生は職場体験で工場見学に来ている。求人情報もハローワークの他、高校には出しているが、市外にはほとんど伝がないため来れていない。職能短大と井戸掘りを専門に学ぶ釧路の大学には求人を行っている。 ・リーディングカンパニー創出応援事業の一環で秋田公立美術大学とタッグを組み、BtoCの新商品開発として焚き火台の製作に取り組み、ふるさと納税の返礼品となるよう申請等を行っているところである。 ・地域行事のお祭り。

会社名	A社	B社	C社	D社
市内中高生に望むこと	・自分で成長したいという意欲をもってほしい。また、ゆくゆくは上に立って、人を引っ張っていく能力を身につけてほしい。そのための先入観（責任を持ちたくない、人に教えることが苦手など）は大人が解放してあげたい。	・失敗を恐れず、様々なことに挑戦してほしい。できれば世界を見て、多くの人に触れてほしい。（校則で禁止されているかもしれないが）学生時にアルバイトをすることで、社会とのつながりを持つことができる。	・古い価値観を壊せるような、若者なりの新しい価値観を示してほしい。	・遊びや部活動など、今できることを全力で行い、様々なことを吸収してほしい。今はインプットの時期である。一方、大学生に対しては、勉強した内容をアウトプットしてほしい。
若者とコラボしてみたいこと	・イベントを企画・実施することがよいのではないか。例えば1日だけまちなかオフィスで駄菓子屋を開くなど。今の若者の親世代はあまりアクティブに遊んでいる印象がなく、そのために子どもたちも遊べていない。若者が経験できる場所を提供したい。 ・PR動画の制作であれば、若者の感性も生かせ、コラボできる。	・今行っているコマ大戦を通じて、学生と繋がっていききたい。また、日本に来ている外国人との交流を通じて若者とつながってみたい。	・色々訊いてみたいことがあるため、若者と話す場があるとよい。どのようなお店がほしいのか、遊ぶ場所に必要なのか等。	・産業工学科とコラボして、授業の一環で事業のアイデア出しを手伝ってもらえるのは面白いと思う。採算ベースに入っていない自由な発想を汲み取ることが出来れば、新しいことにつながる。

（出所）令和6年度大正大学フィールドワークの調査結果をもとに当政策研究所で作成

探究の場としてまちなかオフィスを活用することについて、表9に見られるように、会社を挙げて何かを行うことは難しいことが経営者の発言からうかがえる。一方で、これまでも地域貢献を行ってきていることに加え、社長個人としての協力は可能という意見もあるため、社長をキーマンとした若者とのコラボレートのを創出することで、双方にメリットのある居場所を生み出し、段階的に探究の場へと発展させていくための提案を行うこととする。

表9 市内の若手経営者等が見る探究の場（案）に対する意見等

会社名	A社	B社	C社	D社
探究の場（若者×企業のコラボ）の案を聴いて思うこと	・まちなかオフィス自体、ただの会議室としての施設というイメージであり、民間の運営が必要に感じる。地元の人が地元のことをやるのは容易ではないので、地域おこし協力隊を活用すると面白いことができると思われる。ただ、マーケティング要素がないまま行うのは難しいため、戦略的に行う必要がある。	・社長個人として考えるのであれば、若者とコラボしてみたいこともあるので、資金提供は可能と考える。	・立地的に駅近であることや、新しい施設であることが望まれる。また、軽食を食べることができ、ラフなイメージが若者には良いのでは。 ・中高生を巻き込むことで、様々な企業が賛同して集まる可能性がある。 ・企業には企業風土の中での考え方があり、若者には若者の世界観での考え方があり。それぞれがお互いの情報を紹介しながら、何かテーマを決めて探究していくのは面白いと思う。	・1社とコラボするよりは複数社あるいは団体とコラボする方が、生徒を送り出す学校側としてもやりやすいと思われる。 ・大人と子どもの間には壁があるように感じられ、お互い日常的にコミュニケーションを取らないといけないと思う。顔見知りになるよう仕向けることが前提にある気がする。
協力可能な条件・内容	・機械の持ち出しができない以上、会社全体で何かを行うことは難しい。私（社長）個人であれば、ある程度柔軟な対応が可能であるため、社長との対談など社長個人とのコラボは可能と思われる。	・会社を挙げてというのは難しいと思う。私（社長）自身が興味のある分野である女性に関わることや外国人との交流を通じて、若者とコラボすることは面白いと思う。		

会社名	A社	B社	C社	D社
探究の場を成立させるためのアドバイス	・企業はお金が掛かることや時間が掛かることを嫌う傾向にある。一方で、企業の経営者は何かをやってくれる人に対しては投資したい（お金を出した）という意識はあるため、テーマを決めて社長さんたちとコラボすることがよいと思われる。		・渋谷キューズを取り入れるとなったら、勤務時間外に晩御飯を食べながらやるようなイメージが良さそうである。 ・若者世代が主体的に行うことが重要だと思う。その際、何か1つにテーマを絞り、失敗しそうでも最後までやり切ることが大事である。失敗も経験になるし、失敗を回避しようと様々なアイデアが出る可能性もある。突き詰めることが大事。 ・社会の仕組みと同じように、時間や期限を守ること、タスクを分担しやること等のルールを設けると大人と子どもが一緒に行うことができると思う。	

（出所）令和6年度大正大学フィールドワークの調査結果をもとに当政策研究所で作成

現状では、まちなかオフィスに対する学生の利用と市内企業の利用がともに見られないことから、まずはイベントの実施により顔見知りとなる機会を設ける必要がある。年数回の開催を目標として、より多くの若者と交流することで、市内企業の社長さんの顔が知られ、会社について興味を持つ者が出てくる。市内には若手経営者で組織するかづの産業未来創造会があることから、当該団体との連携により、それぞれの社長が興味のある分野をイベント化していくことは可能と考える。まちなかオフィスに学生が集まる習慣が定着し、会社に対して興味を持つ者が現れる段階に移行してからは、顔見知りの学生グループに声を掛けて会社のPR動画を制作するなど、より高次の探究が可能となる。若者アンケートでも「地域の会社と目玉企画を考え、アピールする」という意見が見られるため、興味を持つ若者は少なくないと言える。キーマンである地元企業の社長の活躍を後押しすることで、「若者が主体的に探究できる場所」を生み出すことは十分可能である。

（3）若者のプラットフォームを作る

多くの高校生にとって身近なコミュニティと言え、同級生による集まりや部活動と言えるのではないだろうか。学童期・青年期の多くの時間を共に過ごした仲間はかけがえの無い存在である。そして、進学後、卒業を機に帰省した者が中心となって、同級生らでチーム、グループを組む、こういったことが本市では多く行われている。このような活動母体も十分にサードプレイスの役割を担っているが、行政が積極的に支援を行うことで、社会的な役割も担う団体へと変革していくことが望まれる。

行政と関わりを持ってもらう方策として、「（仮称）シン・ヤングアフター5 ワーク委員会」

(以下、「シン委員会」という。)の立ち上げを提案したい。本市ではかつて県事業の一環で「鹿角市ヤングアフター5 ワーク委員会」¹³を組織し、若者ニーズを取りまとめた事業提案がなされている。シン委員会においても、若者の活躍が共有でき、若者の声が行政に届く場として位置づけ、様々な団体・グループと協力関係を構築できればと考える。

具体的には、シン委員会では、組織の大小にかかわらず、概ね40歳以下のメンバーで構成されている団体の代表者を委員として迎え入れる。委員会では、それぞれの活動を報告しながらお互いの理解を深めるとともに、毎年テーマを設け、各種調査等を通じて様々な提案や意見交換を行い、シン委員会としての報告を年1回程度行う。また、シン委員会を構成する団体等のメンバー等に向けて、行政情報の発信や市が行うアンケート調査への協力をお願いし、様々な分野において若者に関する双方向の関係性を有意義に活用する。

行政が行う積極的な支援策については、メンバー1人ごとに1,000円から2,000円を支給する団体助成を行うほか、シン委員会からの具体的な提案に対しては上限額を定めた定額助成を行い、自由な活動を応援していく。

シン委員会には、目的交流型を補完するため、行政と若者をつなぐプラットフォームの役割を担ってもらうことで、地域課題の解決に取り組む人材育成の場としていくほか、サークル活動等を通じた女性のキャリア形成も後押ししながら、女性が居心地の良いサードプレイスの普及につなげていく。

(4) 若者が着飾る場を生み出す

若者アンケートにおける自由記述では、自分にフォーカスした意見がほとんど見られず、「〇〇がほしい」や「〇〇のこういうところが良くない」等、周囲の環境が変わってほしいという回答が目立った。これらはアンケートへの回答に伴う要望の表れとも取れるが、能動的ではないと言われる若者¹⁴の特徴が見え隠れしている。もちろん、田舎特有の閉塞感などのアンコンシャスバイアスは改善されるべきものであるが、若者には自分の活躍する姿を想像して、積極

¹³ 鹿角市ヤングアフター5 ワーク委員会は、平成5年度・6年度に秋田県が主体となって進めた「ヤングアフター5 対策事業」に基づき、市商工課が主体となって10代・20代の若者15名をワーク委員に任命して委員会を立ち上げている。ワーク委員会では、若者のニーズ調査を行い、既存施設の整理とその活用に係る改善提案やにぎわい空間創出の提案がなされており、それを受けた形で鹿角市交流プラザ（通称：MIT プラザ）やポケットパークが建設されている。

¹⁴ ライター兼コラムニストの稲田豊史と金沢大学融合研究域融合科学系教授兼東京大学未来ビジョン研究センター客員教授の金間大介との対談の一節。今の若者が求めるものは「能動的で積極的な行為」“do”ではなく、「心地いい状態をダラダラ続ける」“be”であると述べている。

的に行動していくことが望まれる。

さて、若者の活躍を後押しする目的交流型の居場所として、ドレスルームの利用を提案したい。本提案では高校生を対象に、写真室やドレスルームを開放し、ドレス体験を定例イベント化する。若者が着飾り、それを写真に収め一般公開することで、まちの賑わいにつなげていく。また、鹿高祭とコラボレートし、ドレスショーを行うことで、高校生の自主性を養いながら、高校の魅力化の一助としたい。

能動的ではないと言われる若者に対しては、非日常を経験してもらうことで、主役感を味わってもらうとともに、地元でのハレの体験を通じて、将来行われる二十歳のつどいや年祝いで着飾り、仲間と旧交を温めることの意義や重要性を伝えたい。このような、若者が輝ける場を生み出し継続することで、地元を誇り、地元に住たい、戻りたいと思う若者を一人でも多く生み出していく。

3-3. 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、社会的交流型サードプレイス（以下、「社会的交流型」という。）による賑わい創出について、言及する。社会的交流型とは、人との交流そのものを目的として、顔なじみや常連が集う場所のことである。人との交流に重きが置かれており、他者との交流がある「自分の居場所」という意味では最も適した分類と言える。しかし、「2-2. 市内の主な交流拠点における課題の整理」で述べたように、社会的交流型に位置づけられる施設は事例が少なく、自然発生しにくいという課題がある。若者の居場所として社会的交流型を進めるのであれば、自然発生しにくい原因を特定したうえで、政策提言につなげていく必要がある。

まず 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、同じ社会的交流型の性格を有するまちなかオフィスや STUDIO732no0¹⁵ 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

¹⁵ STUDIO732no0（スタジオナミニノレ）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。）

ジに見られる「みんなのうちに 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 10 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 及びソトノパ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むこと」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 11 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) 令和 5 年度大正大学フィールドワークの調査結果をもとに当政策研究所で作成

3－4. 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

前節では、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、本市の社会的交流型を考えるうえでは、必要な要件である可能性が高い。そのため、これを社会的交流型の方向性と定め、次節で賑わい創出に向けた取組みを提言していく。

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。

3－5. 社会的交流型サードプレイスによる賑わい創出の取組み

(1) 高校生が集える場所を生み出す

これまで社会的交流型の説明を行い、「人を介した居心地の良さ」を方向性と位置付けたが、そういう恩恵を高校生が受けられるようにしていく必要がある。なぜなら、人とのつながりにより得られた居心地の良さは、地元に戻る、戻る際のきっかけになると考えるからである。部活動を頑張る若者にはその部活動が、地元のお祭りを頑張る若者にはそのお祭りが、それぞれ

居場所や心の支えになっている中で、それ以外の学校と家を往復するだけとなっている若者にも居場所が必要である。

若者の居場所づくりの研究を始めてから、市生涯学習課が行う「わけもの塾」¹⁶に立ち会う機会があり、その中で大学生から興味深い意見があったことを記憶している。その時のテーマは、「若者にとって魅力的なまちにするために自分ができること」であり、その中では青春感がキーワードとなってまとめられていた。グループワークの最後に、各自の心に残ったキーワードを付箋に書いて張り出す時間があったが、その中の1つに大学生が書いた「秘密基地」があった。その学生に話を伺うと、「小さい頃に自分たちが工夫して作った秘密基地は、何があるわけでもないが集まる場所になっていた。その頃は大変ワクワクしたものだが、そのワクワク感こそ今回のテーマ（魅力的なまち）に必要なものだと思った。」とのことであった。その学生の感性の鋭さに驚いたところだが、サードプレイスの特徴と見比べてみても重なる部分が多くあり、秘密基地は居場所になり得ると考えた。そのため、この「秘密基地」をテーマとして取り込み、高校生のための居場所づくりに活かしていく。

さて、ここで高校生のための居場所づくりにおける先進事例として「コミュニティ・カフェ EMANON（エマノン）」¹⁷を紹介したい。エマノンは、福島県白河市にある古民家をリノベーションしたカフェである。2016年に白河市と一般社団法人未来の準備室が協働で開き、以降、同法人が運営を行っている。高校生びいきを謳い、地域の高校生の居場所・活動拠点として存在している。以下、エマノン運営のための寄附募集サイトの一節を掲載する。

高校生は、注文をせずとも、何時間でも無料で過ごすことができます。福島県産木材をふんだんに使った室内は、Wi-Fi や書籍、ボードゲームも自由に利用可能。そして、ちょっとした相談事やおしゃべりを、いつでも20代のスタッフが歓迎しています。

ここでは、若者が高校生を出迎え、高校生が自由に過ごし、活動できる場所を提供している。若者が運営するという点は、近い年代ということで安心感を与え、高校生の気軽な利用につな

¹⁶ 鹿角の未来創造わけもの塾は、市生涯学習課が主催するフューチャーデザインの場で、地域活性化を担う人財とともに実現可能なアイデアを磨き上げ、実行していくことを目的に、年3回程度実施している。紹介事例は、令和5年8月8日にコモッセで開催された第1回ミーティングの様子である。

¹⁷ コミュニティ・カフェ EMANON（エマノン）では、高校生びいきの古民家カフェとして、すごす（カフェとして）、まなぶ（自習場所として）、つくる（活動拠点として）、つぶやく（何かの、きっかけに）、やってみる（安心できる挑戦の場所として）ができる空間を提供している。

がると考えられ、大いに取り入れたい視点である。

その他にも、若者の居場所づくりにあたっては、どのような機能が求められているかが重要になる。そこで、まちなかオフィスを舞台に、コワーキングスペースでの学生利用がないことを課題として、若者の居場所としての機能を持たせることが可能かを検討するフィールドワーク¹⁸を行い、その中から若者が求める機能を抽出することとした。市役所の令和 6 年度新採用職員と大学生が共同で実施したフィールドワークでは、若者がまちなかオフィスを利用しやすくするための提案がなされている。

表 12 まちなかオフィスの若者利用に向けた課題及び改善案の整理

No.	提案グループ	課題	改善案
1	Eグループ	・軽食が取れない。 →不便、短時間の利用になりがち。	・コワーキングスペースや廊下への食品の持ち込み、飲食を許可する。 →若者が憩いの場として使ってほしい。コモッセがテスト期間になると人が溢れるので、その受け皿としての機能を持たせる。
2	Eグループ	・面倒な受付が必要。 →直接管理室に行き、複数の項目の記入、登録が必須。	・受付をインターネット上で完結させる。まちなかオフィスの各出入口に受付フォームに繋がる二次元コードを掲示する。 →出入口に二次元コードを貼ることにより、スマホ1台から簡単に登録してもらうよう促す。
3	Eグループ	・廊下の印象が寂しい。 →あり余った広さ、コンセントが無駄になっている。	・壁側のコンセント付近にソファと充電用スペースを設置することで、気軽に短時間でも利用できる環境を整える。 →イメージとしては喫煙所のイメージ。まずはその場所に充電をしにきてもらおうという目的を作る。その後、継続的に来てもらい、鹿角オフィスの方々が気になり、話しかけてくれる構造を作る。 →鹿角オフィスの目の前をソファにした理由は、椅子に座って話すよりもラフなイメージを持つから。

¹⁸ 当該フィールドワークは、「新採用職員×大正大学生 コラボ企画 グループワーク演習」において、まちなかオフィスに若者の居場所としての機能を持たせることを目指して、令和 6 年 10 月 24 日と 10 月 25 日の 2 日間、大正大学の 3 年生 3 人と鹿角市役所の新採用職員 10 人が 3 グループに分かれて検討を行い、その中でまちなかオフィスの利活用に係る改善案が提案されている。

No.	提案グループ	課題	改善案
4-1	Eグループ	・コワーキングスペースの印象が敷居が高く感じ、閉塞感を感じる。 →暗い色が多め、固い素材の椅子・机。	・木材の椅子の一部をソファにする。 →コワーキングスペースの一部をソファにすることにより、オフィスという堅いイメージを無くし、利用しやすくさせる。
4-2			・本棚（掲示物・広報）を廊下の壁側に移動させ、後ろのラックも撤去し、案内を独立した看板にする。 →現状では本棚（掲示物・広報）がコワーキングスペース内にあるため、それを出入口に移動させることにより、手に取ってもらおう状況を作る。
4-3			・照明を暖色系にすることで、穏やかな雰囲気を作る。 →暖色系を取り入れることにより、心理的に楽しく、食欲も増進させる効果があるため、コワーキングスペースの食事利用にも繋げることが出来る。
5-1	Eグループ	・まちなかオフィスの中の企業を知らない。 →駐車場側の入り口に掲示されているだけ。	・テナント社名看板を商店街側出入口にも設置する。 →駐車場側の出入口に設置されているテナント社名看板を、商店街側出入口に設置することで、商店街の歩行者の目に入るようにする。
5-2			・受付フォームとテナント企業のサイトをリンクさせる。 →テナント社内看板の横に二次元コードを付けることで、まずは、まちなかオフィスに入らずとも、企業のことを簡単に知ることが出来る。
6	Fグループ	・白を基調としたシンプルな壁。 →病院のような印象を与える。	・若者が入りやすいイメージとするため、木目調の落ち着いたデザインにする。 →コワーキングスペースの木目調に全体を統一する。
7-1	Fグループ	・掲示場所が散在している。	・大きなデジタル掲示板を一つ設け、掲示場所を統一する。また、商店街を歩いている人や通学中の学生の目に入るように、商店街側の入り口廊下に設置する。
7-2		・掲示物の内容が移住情報などで市民向けの物が少ない。	・若者向けのコーナーを作り、市内の直近のイベント情報やバイト情報を掲載する。
7-3		・掲示物の更新頻度が遅い。	・掲載期間が過ぎているものがないか毎月チェックを行い、常に新しい情報を提供する。
8	Fグループ	・公共施設コモッセと差別化が必要。 →コモッセと同じ機能ではまちなかオフィスが利用されない。 →若者を呼び寄せるうえで、オフィスの方々も利用できる施設になるといい。	・コモッセが文化的な利用が多い点を踏まえ、まちなかオフィスにフィットネススペースを設ける。 →社会人や若者が軽めの運動ができる。 →外（駐車場側）から見えるようにし、施設をPRしながら利用を促進する。

No.	提案グループ	課題	改善案
9	Fグループ	・コワーキングスペースの存在が知られていない、何をするところか知られていない。 ・若者に対して、施設情報が周知されていない。	・若者を代表して高校生広報室で取り上げてもらい、高校生の視点から広報・SNSを通じてコワーキングスペースの情報を発信する。
10	Fグループ	・若者がまちなかオフィスを利用する機会、理由が少ない。	・オフィスの形態のまま若者を呼べるよう、企業説明会を開き、施設自体の若者利用を増やす。企業側はオンラインでも可能となるようモニターを用意する。 →市内企業と市が連携して定期的開催することで、若者の自主的な利用につなげる。
11-1	Gグループ	・まちなかオフィスの一般利用者が少ない現状がある。 →施設の利用目的や、施設内で実施されている取組を明確に示す必要があるのではないだろうか。	・窓に設置されているブラインドカーテンを開閉可能にする。 →利用者がいない時は基本的にカーテンを開けておくことで、施設内の視認性が高くなる。
11-2			・映像関係の事業を実施している㈱ファストコムマーケティングと連携し、まちなかオフィスの紹介映像を施設の出入口付近で放映する。 →まちなかオフィスで何が行われているのか、明確に示すことができる。
11-3			・施設のサブタイトルを検討し、外観や看板に付け加える。 →何を行う施設なのか、分かりやすくなる。
11-4			・施設の外壁を用いて、商店街の案内図を設置する。 →「まちなかオフィス」が商店街の出入り口として認識されやすくなる。
12-1	Gグループ	・まちなかオフィスの空間や環境は、清潔感を保つことができている。しかし、生活感や利用感がなく、近づきにくい雰囲気がある。 →物理的な要素を加え、多くの人が入りやすい空間・環境にする必要があるのではないだろうか。	・施設内の照明数を増やす。 →照明数を増やし、施設内をより明るくすることで、外部からの視認性を高くすることができる。
12-2			・施設内にBGMを流す。 →施設内の雰囲気をつくることができる。
12-3			・施設内に視覚的な情報を増やす →誰（どのような企業）が、どこで、何をしているのか理解できる。また、情報量を増やすことで、企業やイベントなどを知ることができる。

（出所）令和6年度市役所新採用職員及び大正大学生によるグループワーク演習の成果報告をもとに当政策研究所で作成

表12の整理内容を見比べると、改善案の中にいくつか共通する特徴が見えてくる。

まず、雰囲気を重視していることが挙げられる。憩いの場として、ラフなイメージ、堅いイメージを無くし、穏やかな雰囲気、落ち着いたデザイン、照明数を増やし施設内をより明るくする、BGMを流す、といった意見は、視覚や聴覚からくる全体的な空気感を大事に考えていることの表れと言える。

また、スマートフォンを利用した提案も特徴に挙げられる。二次元コード、スマホ1台から簡単に、など、自身の生活に鑑みて、最も利用するツールを提案に組み入れている。加えて、デジタル情報の提供も特徴と言える。大きなデジタル掲示板、商店街を歩いている人や通学中の学生の目に入るように、まちなかオフィスの紹介映像を施設の出入口付近で放映する、など、若者にはデジタル活用の発想が習慣化され、生活行動の一部となっていると思われる。

これらの特徴は若者の感性に通じる部分であると考えられ、若者が求める機能と言えるのではないだろうか。

以上のことを踏まえ、高校生が集える場所として「ノマドベース」を提案したい。ノマドは遊牧民に由来する言葉で、特定の場所や会社をもたない働き方を指す。そういった者たちが集う基地という意味を込めて、ノマドベースとしている。学校と家を往復するだけとなっている若者に部室のような居場所を用意することで、所期の目的を果たしながら、高校生の生活に行動変容を起こしたいと考えている。その空間には若者が好む雰囲気を持たせ、Wi-Fi 環境やデジタルツールを用意し、デジタルサイネージにより情報を外にも配信することで、街の人にも若者の様子が届けられる。ワークスペースも設けることで、高校生が自由に出入りでき、活動できる場所としていきたい。また、若い管理人を配置し、若手の地域おこし協力隊を採用することで、自分の起業に向けた活動をしつつ、高校生とも触れ合いながら、若者の空間を作り上げていく。将来的には、鹿角高校が行っている総合的な探究の時間にも活用され、多くの高校生に利用されることで、高校の魅力化を支える場所へと高めていきたい。

（２）こどもの遊び場を生み出す

3-2の「（１）若者の遊ぶ場所を生み出す」で参照した市民アンケートや若者アンケート、「鹿角にあったら良いな」アンケートでは、「屋内でこどもが遊べる場所」を望む意見も多く見られた。これらについては、令和7年度から施行される鹿角市こども計画¹⁹においても「子育て関連施設の環境整備」が新規に登載され、子育て世帯からのニーズの多い「こどもの遊び場」等の創出のための検討を進めることとしている。今回はその検討に先立ち、サードプレイスの観点から考察していく。

¹⁹ 鹿角市こども計画は、こども基本法に基づき国県の動向を踏まえて策定されるこども・若者計画に相当する幅広い年代を対象とした総合的な計画であり、「こどもや若者が夢と希望を持ち、未来を切り拓くまち～地域がつながり、互いに支え合って、幸せを実感できるまちづくり～」を基本理念としている。令和7年3月現在、素案に係るパブリックコメントの結果の公表が終了している。

こどもが遊べるところを要望する意見として、多く見られるのは「雨や雪の日でも利用できる施設」と「広くておもいきり遊べる施設」の2点と言える。外で遊べない日に連れていけると、こどもが伸び伸びと活動できることを求めるのは保護者として当然の願いである。中でも、「鹿角にあったら良いな」アンケートで見られたこどもの遊び場に対する意見は、市内の現状に対する率直な感想が表れていると感じられた。以下、アンケートの「子どもの室内遊び場」に対する意見詳細の一部を掲載する。

東日本大震災当時、福島県郡山市におりました。ご存じの通り、当時は原発の放射能汚染が問題になり、震災後には線量モニターが市内あちこちに設置されたり、学校のグラウンドの土を削ったりしていました。そんな中、閉店していたスーパーを改装して子どもたち、またその親が安心して遊べる施設として屋内遊具施設が出来ました。（ネットでペップキッズ郡山と検索すればすぐ出てきます。）震災から12年経つ今も盛況なようで、郡山市も子どもが遊べる公園は多数ありますが、やはり一定の需要はあるようです。今は帰省して子育てをしていますが、雨の日や吹雪の日はどうしても自宅内だけでの遊びには限りがありますし、市内でそういった屋内施設はコモッセ内の未来センターくらいでお世辞にも広いと言えます、感染症予防のこともあり過度な混雑は避けたいところです。有料でも（年齢につき価格変動あり）そういった施設があれば利用してみたいと考えています。

郡山市元気な遊びの広場²⁰（愛称：PEP kids Koriyama）（以下、「ペップキッズ郡山」という。）は、福島県郡山市が設置・管理し、認定NPO法人郡山ペップ子育てネットワークが運営する公設民営の施設である。建物の広さが約1,900㎡あり、大型エア遊具や三輪車遊びができるサーキットエリア、約70㎡もある砂場などが用意されている。当該施設の視察に訪れた高知市議会の報告書²¹によると、東日本大震災の原発問題で外遊びが制限されている中、株式会社ヨークベニマルから郡山市に常設の屋内遊び場を共同で作らないかという提案があり、それを受けて、こどもたちの運動不足やストレス解消を目的に、会社保有施設を改修してできた遊び

²⁰ 郡山市元気な遊びの広場は、建物面積が約1,900㎡あり、東北最大級の屋内遊び場として2011年12月にオープンしている。「遊び・学び・育つ」をコンセプトとしたこどもたちの安全な遊び場を謳っている。駐車場も約120台分が用意されており、誰でも利用しやすい施設となっている。（ペップキッズ郡山のホームページより引用。）

²¹ 高知市議会の厚生常任委員会の委員4名が、平成30年11月5日から6日にかけて行った当該施設の視察に関する調査報告書が公表されている。

場であるという。運営費には復興庁財源（国 10/10）が充てられているため、同様に行うことは難しいが、好事例を参考にするため比較検討を行う。

表 13 こどもの遊び場（居場所）の比較

施設名	鹿角市子ども未来センター	鹿角市児童センター	ペップキッズこおりやま
所在地	鹿角市花輪（コモッセ内）	鹿角市花輪（福祉プラザ内）	福島県郡山市横塚
休館日	年末年始	毎月第3日曜日、年末年始	毎月第3水、木曜日、年末年始
開館時間	9:00～18:00	8:30～18:00	10:00～17:30
対象年齢	（原則）未就学児	0歳～18歳未満	小学生及び未就学児
運営形態	指定管理（公益財団法人子ども未来事業団）	指定管理（公益財団法人子ども未来事業団）	運営委託（NPO法人郡山ペップ子育てネットワーク）
事業費	約2,400万円	約1,800万円	約8,800万円
スタッフ数	5名	4～6名	10～12名
面積	約300㎡（うちプレイルーム約60㎡）	約400㎡	約1,900㎡
使用料	無料	無料	無料

（出所）郡山市屋内遊び場調べ及び市すこやか子育て課資料をもとに当政策研究所で作成

比較した際に、注目されるのはやはり面積であろう。市内施設が約 300～400 ㎡であるのに対し、約 1,900 ㎡というのは圧巻の広さである。また、元々がスーパーであるため、平屋というのも広さを強調していると言える。一方で、広さの割にスタッフの数がそれ程多くないのも特徴と言える。ペップキッズ郡山ではスタッフをプレイリーダーと呼び、あそびの環境をプロデュースし、こどもの成長をサポートする重要な役割を担っているが、施設内の設備・遊具等の環境が安全面を考慮していることや1種類の遊びのスペースを広くすることで目が行き届きやすくできていること、スペースが広いことで親も一緒に参加できるため大人の目が増えることなどが、スタッフの数を抑えられている要因と思われる。今後、こどもの遊び場を市が設置するとなった場合、人口減少が避けられない中で、施設の総量を縮減したい本市にとって、最適な広さをどの程度にするかというのは注目すべき点と言える。

かつて、コモッセを建設する際、文化ホールの広さが市民の間で話題となったことがある。約 700 席というのは少ないのではないかと、より大きい方が様々な用途に利用できるのではないかと聞いた声が多く聞こえてきた。コモッセの文化ホールは、音の響きや聴こえ方にこだわった最高の技術が詰まった施設と言われており、他に誇るべき施設である。そこには、明確な使途と最高の技術が組み合わさって建設に至ったが、誰にとって最良であるかが重要であった。こどもの遊び場についても、誰にとって最良であるかに重きを置いて議論を重ねる必要がある。

また、公共施設以外にも、マクドナルドのプレイランドのように、店舗にキッズスペースを有する民間施設は世の中には多くある。そのような民間施設を支援することで、本市に誘引することも検討していく必要がある。

さて、ここまで施設の広さを中心に話を進めてきたが、本市にとっての最良は「人を介した居心地の良さ」であり、スタッフとなる職員の顔が見えることが何よりも重要である。児童センターの令和 5 年度事業まとめでも、スタッフの対応に感謝する意見が多く見られた。以下、一部を紹介する。

- ・いつもお世話になっています。子供も学校帰りは児童センターへ行くと楽しみにしています。スタッフさんも丁寧にご対応くださり、安心して利用出来ます！これからも宜しくお願いします。
- ・いつも利用しているので、本当に助かっています。先生達も優しくて、子供も楽しく過ごしているので安心できる居場所になっています。
- ・いつも感謝しています。先生方が優しく丁寧に接してくれて大変ありがたく思っています。
- ・職員の皆様に親子ともども育てて&助けて頂き日々感謝しております。

スタッフの顔が見えるためには、こどもとの関係の構築が不可欠であり、施設の広さにも影響する。また、遊具等遊びの種類によっても、配置すべき人数は異なってくる。遊ぶこどもと連れてくる親がいつ来ても満足できること、ここに重きを置くために、今後も検討を続けていく必要がある。

3-6. 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

最後に、マイプレイス型サードプレイス（以下、「マイプレイス型」という。）について言及する。

マイプレイス型の場合、「他人を気にせずマイペースで過ごせる場所」を指すことから、サードプレイスの特徴の中でも「a 中立であること」と「d 利便性があること」を満たすことが要件と言える。この「誰もが自由に出入りでき、身近な場所」であることに加え、利用者にとって他者との接触を極力抑えられることが求められている。

これらの条件を踏まえつつ、賑わいを生み出すためには、「静かな密」の状態を作り出すこ

とが必要と考える。そのため、これをマイプレイス型の方向性と定め、次節で賑わい創出に向けた取組みを提言していく。

3-7. マイプレイス型サードプレイスによる賑わい創出の取組み

「静かな密」の状態とは、満席の状態に似る。一方では密度が濃い状態にあるものの、他方では整然としている状態、これこそマイプレイス型が目指す賑わいと考える。

市内にはマイプレイス型に分類される施設・店舗等は数多く存在するが、その中でも最も多く市民が利用している文化の杜交流館コモッセに注目する。コモッセの利用は第2章で述べたとおり、自主学习スペースとしての利用が多い。学校のテスト期間中には、テスト勉強をする生徒で席が埋まるため、机や椅子を増やしてほしいという声も見られる。

「静かな密」を目指す場合、過密を避けつつも、多くの利用者で席が埋まる状況を生み出すことが肝要と考える。そのため、必要な時期に必要な座席を提供できるようにすることが望ましい。コモッセの例で言えば、テスト期間中に講堂や研修室等を開放し、学習空間を提供する「(仮称)テスト勉強ルーム」の実施から始めてみたい。ゼロ予算での取組みとなるが、これにより、テスト期間という一時的な利用ニーズの高まりへの対応ができ、利用する生徒にとっても余計なものがなく勉強に集中できる環境が得られる。一時的な利用ニーズの高まりへの対応は、他の一般利用とのすみ分けにつながるし、同一目的の利用は同年代の顔見知りを増やすことにもつながる。また、学校教室との類似性による安心感や学習に適した温度調節による快適性、仕切り等を設けることでの別空間としての利用など、学生に特化することで自由度の高い演出も可能となる。

また、コモッセが親の送迎待ちとなっている現状を逆手に取り、親子でレクリエーションを行うこと等も「静かな密」を生み出すことに一役買うものと考ええる。例えば、コモッセを舞台として撮影された親子写真の募集を行い、集まった写真でギャラリー展示を行う。素晴らしい写真を投稿してくれた親子には景品をプレゼントすれば、より多くの家族が参加してくれ、ただの待ち合わせ場所から滞在型の待ち合わせ場所へと変化をもたらすことができる。

今回はコモッセの学習利用や親子レク利用を例としたが、この場合、目的は一にするものの、交流に重きを置かないため目的交流型には分類されないものと捉える。快適な環境が用意できれば、若者の利用も増え、「静かな密」による賑わいの創出も十分可能である。

むすびに

（１）本稿の結論

本稿では、若者の賑わいを生み出す取組みとして、サードプレイスの概念に着目し、居場所づくりについて検討した。

若者の居場所としては、学校（職場）近くにあり寄り道感覚で立ち寄れる、入りやすい雰囲気がある、安価である、長居可能、会話・遊び・気分転換ができる、Wi-Fi 環境がある、の要件が求められており、これらを踏まえ、同じ目的を持つ者が集う目的交流型では「楽しさ」を新たに生み出す居場所づくりを目指して、バスケットボールパークの設置や社長をキーマンとしたイベントの実施、若者と行政をつなぐプラットフォームの立上げ、高校生のためのドレスルーム利用を提案したほか、誰もが利用可能な社会的交流型では「人を介した居心地の良さ」に注目し、秘密基地をテーマとした「ノマドベース」の設置のほか、こどもの遊び場の設置についてはスタッフの人数と施設の広さのバランスに注目した提言をした。また、個人利用が主なマイプレイス型では「静かな密」を作り出すことにより、「テスト勉強ルーム」や親子レク利用のような同じ目的の人が集まることで空間の密度を高まり賑わい創出につながると提言している。

（２）残された課題

本稿では、政策研究に協力する高校生や大学生を中心に、若者の意見や考え方を取り入れて考察してきたが、本市で働く 20 代の若者や女性の意見を直接収集する機会を得ることができず、これらの方々が求める居場所の検討を尽くせなかった。これらの検討は別稿に譲ることとしたい。

謝辞

本政策研究を進めるにあたり、インタビュー等にご協力いただいた館自治会の皆様、特定非営利活動法人かづの classy の皆様、有限会社安心サービスの安保朗代表取締役、ジョイタム株式会社の根本宗尚取締役社長、株式会社青山精工の青山亜起菜代表取締役、株式会社柳澤鉄工所の柳澤康隆代表取締役、株式会社建助の柳澤嵩志鹿角オフィスマネージャー、バスケットボール部活動指導員の田中浩喜氏、スケートボード愛好家の藤田昇太氏、勝又清介氏、また、グループワークやインタビュー調査を行ってくださった大正大学の学生並びに鹿角高校生の皆

様に対して、心より感謝申し上げます。

参考文献

（１）書籍・論文

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」（学生論文）

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

鹿角市ヤングアフター5 委員会（1994）『ヤングアフター5 ビジョン～若者は今何を考え、何を求めようとしているのか～』

北林瑛・田子利玖・秋本侑奈・船田大貴（2024）「まちなかオフィスをリメイク！～若者が主体的に探究できる場所を生み出す～」（学生論文）

国分裕正（2019）『人が集まる場所をつくる サードプレイスと街の再生』白夜書房

島原万丈（2022）「“遊び”からの地方創生 本研究の問題意識と仮設 地方創生には“遊び”が必要だ」『“遊び”からの地方創生 寛容と幸福の地方論 part2』LIFULL HOME’S 総研

前川航希・米村未亜・神田洋平・北方恵理（2024）「おらほのまちなかオフィス利用促進計画」（学生論文）

村木李緒・本田和輝・石木田柊羽・大沢了晟・杉山颯馬（2024）「第3の居場所としてのまちなかオフィス～隣人さんは企業さん～」（学生論文）

（２）ウェブサイト

一般社団法人未来の準備室「コミュニティ・カフェ EMANON について」

<<https://emanon.fukushima.jp/about/>>（2025.3.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）

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）

SHIBUYA QWS「渋谷キューズとは」〈<https://shibuya-qws.com/about>〉(2023. 5. 閲覧)

Syncable(株式会社 STYZ)「まちを丸ごと若者の居場所にする。コミュニティ・カフェ EMANON 応援団 100 人募集！」〈<https://syncable.biz/campaign/2293>〉(2023. 6. 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)

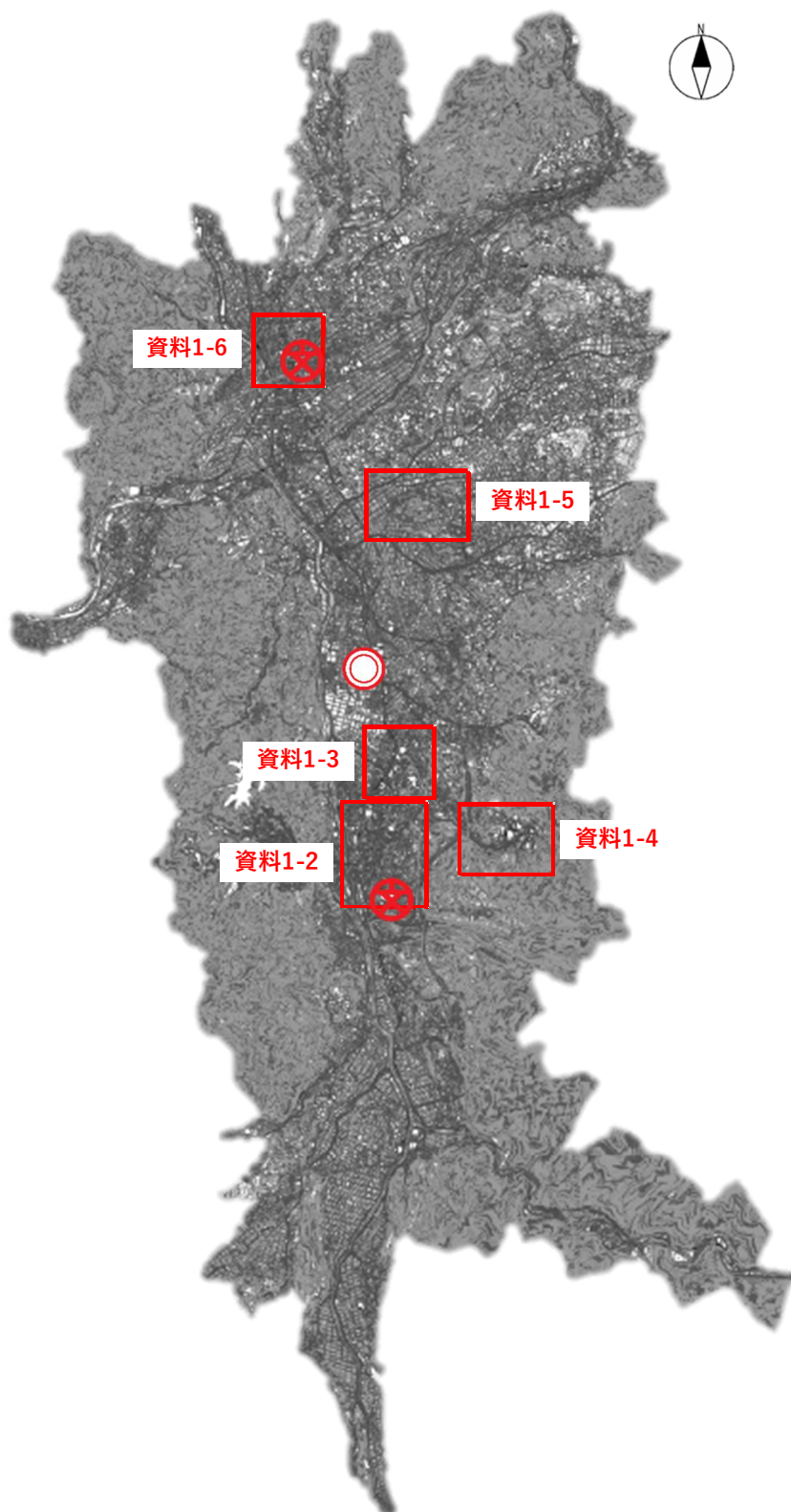
東洋経済 ONLINE「今の若者たちはなぜ「絶対に失敗したくない」のか 自己責任論が生んだ「ゼロリスク世代」の未来像」〈<https://toyokeizai.net/articles/-/625856>〉(2025. 3. 閲覧)

福島県ホームページ「ペップキッズこおりやま」

〈<https://www.pref.fukushima.lg.jp/sec/21055a/okunai03.html>〉(2025. 3. 閲覧)

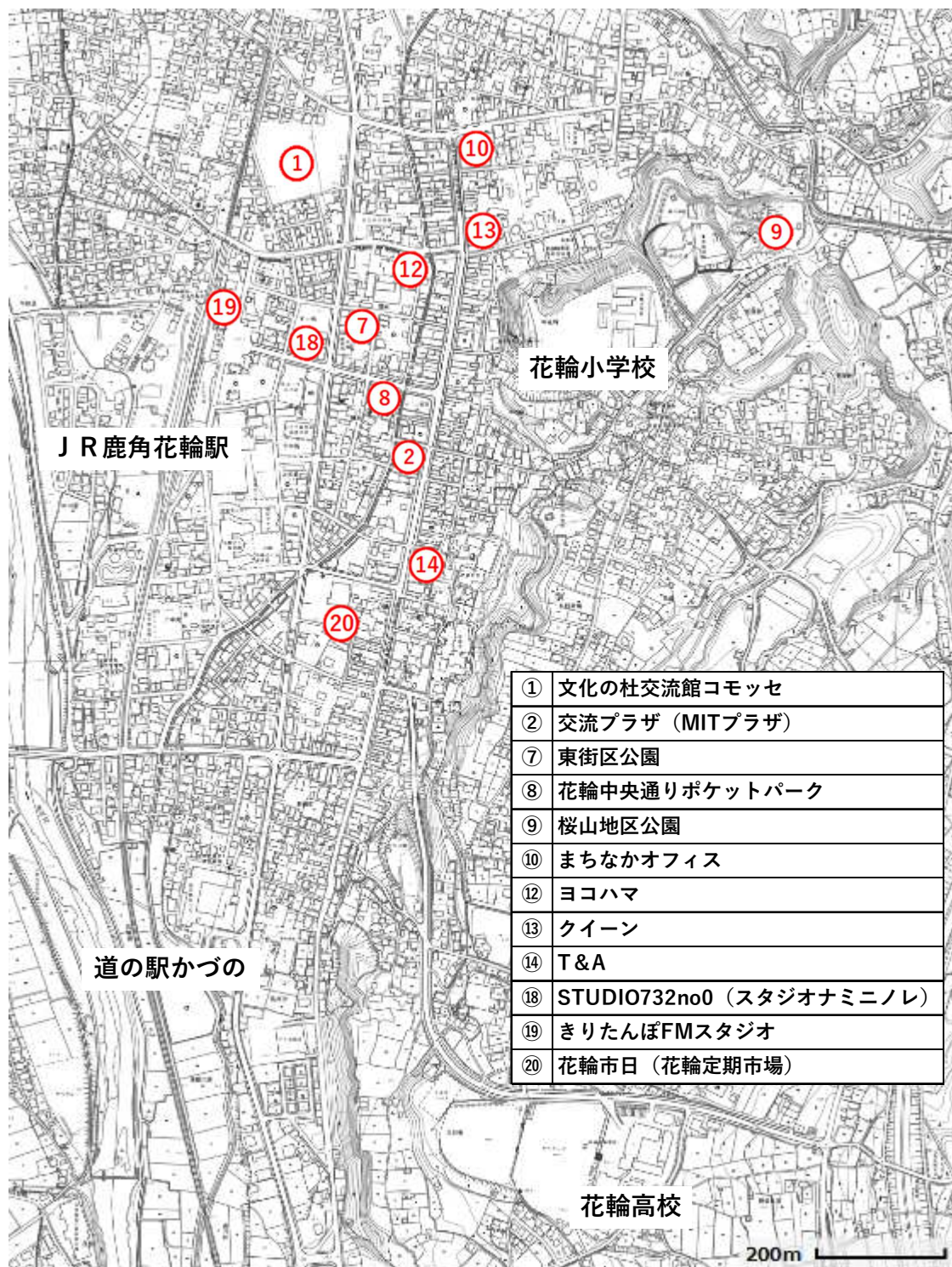
有限会社安心サービス「動画スタジオ&コワーキングスペース」〈<https://732no0.com/>〉(2024. 3. 閲覧)

資料 1-1 都市計画図における市内交流拠点の位置関係



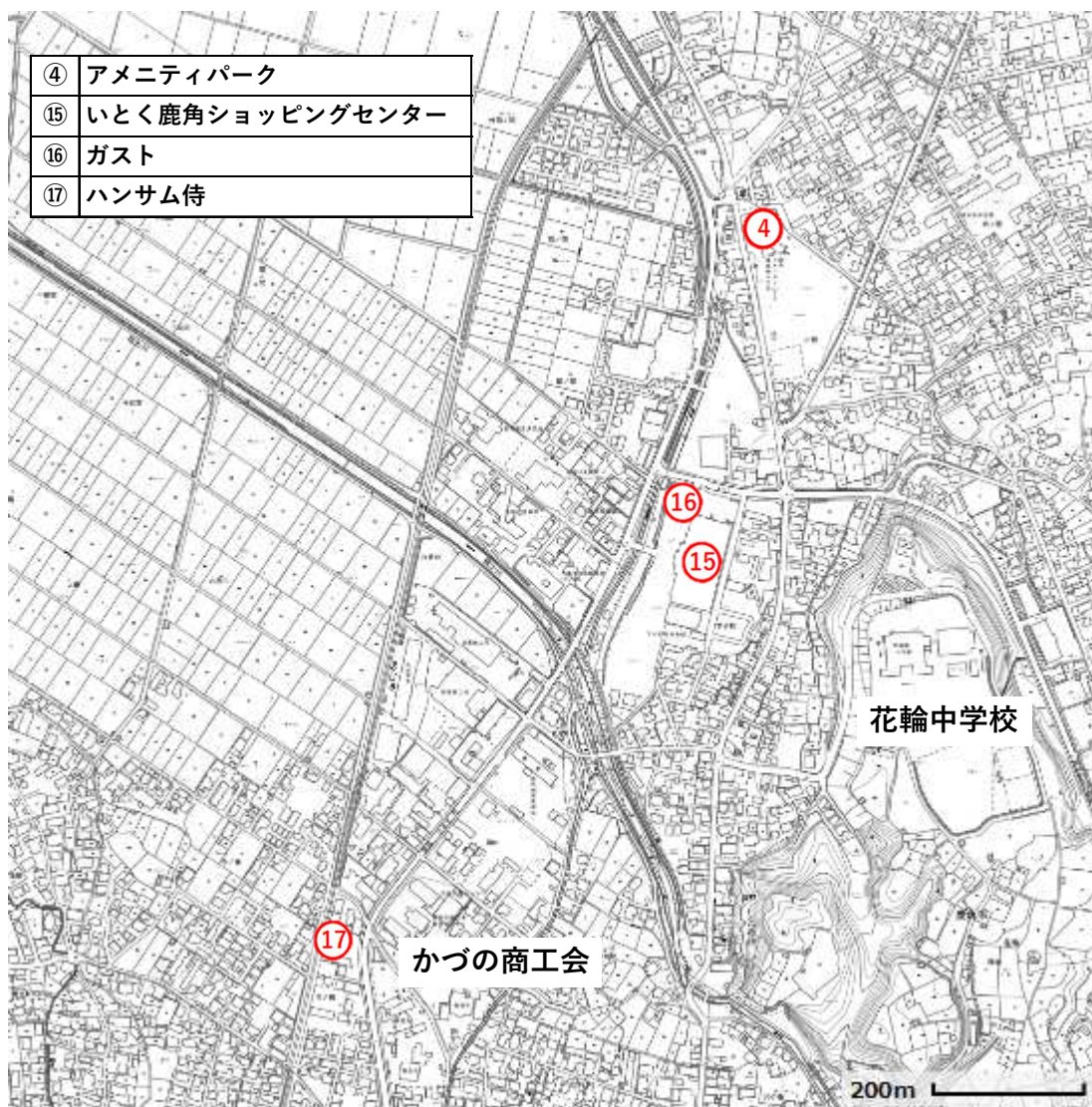
(出所) 鹿角市都市計画図 (DM2500) を用いて当政策研究所で加工

資料 1-2 鹿角花輪駅周辺の交流拠点位置図



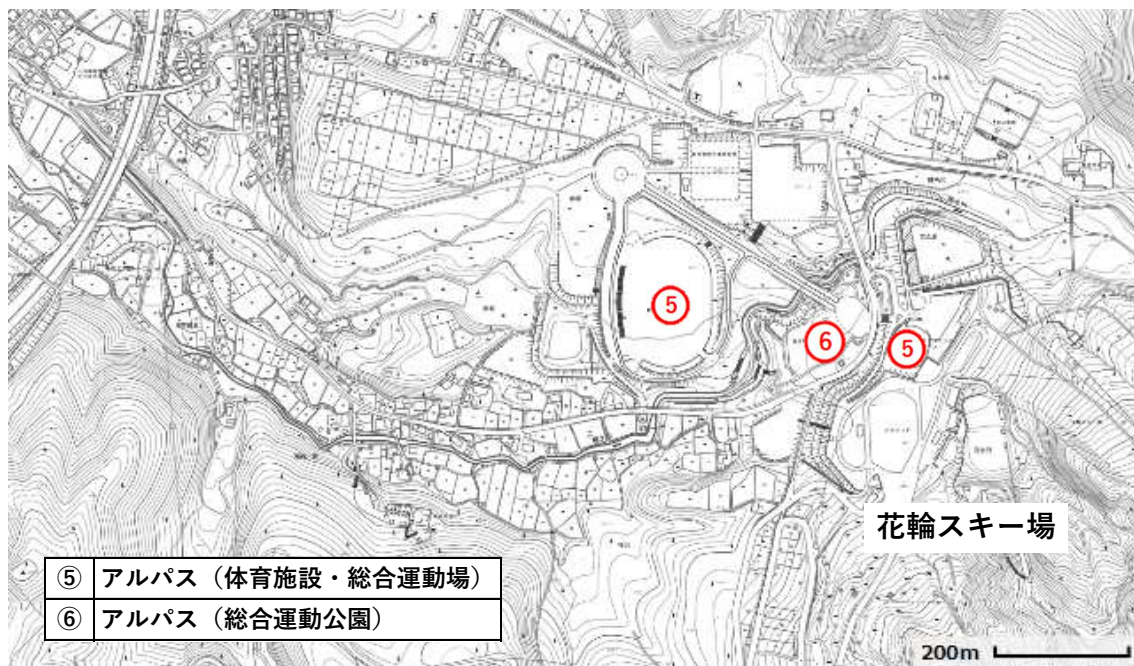
（出所）鹿角市都市計画図（DM2500）を用いて当政策研究所で加工

資料 1-3 かづの商工会周辺の交流拠点位置図



(出所) 鹿角市都市計画図 (DM2500) を用いて当政策研究所で加工

資料 1-4 花輪スキー場周辺の交流拠点位置図



(出所) 鹿角市都市計画図 (DM2500) を用いて当政策研究所で加工

資料 1-5 柴平地域活動センター周辺の交流拠点位置図



(出所) 鹿角市都市計画図 (DM2500) を用いて当政策研究所で加工

資料 1-6 十和田高校周辺の交流拠点位置図



(出所) 鹿角市都市計画図 (DM2500) を用いて当政策研究所で加工