

実践報告

地元商店街をフィールドとした子どものあそび空間の創造

ー2018 年度「商店街あそびの広場」実践報告ー

今野聖士¹⁾* 柳原高文²⁾ 長谷川武史³⁾ 傳馬淳一郎²⁾
堀川 真²⁾ 木下一雄³⁾ 宮内俊一²⁾ 今野道裕²⁾

¹⁾ 名寄市立大学保健福祉学部教養教育部 ²⁾ 名寄市立大学保健福祉学部社会保育学科

³⁾ 名寄市立大学保健福祉学部社会福祉学科

キーワード：商店街あそびの広場 商店街 学生ボランティア

1. はじめに

商店街あそびの広場(以下、あそびの広場)は、名寄駅前商店街を会場に 2012 年度から継続的に開催されている事業である。大型商店の郊外進出や住民の高齢化、ネット通販の普及等によって、商店街を取り巻く環境は厳しさを増しており、商店街の空き店舗の発生・利活用の停滞が問題になっていることは周知の通りである。商店街の空き店舗は消費者の回遊を妨げ、新規顧客(例えば地域外から流入する学生や子育て世代)の獲得において機会損失が生じていると考えられる。そこで本事業においては商店街の空き店舗を活用し、様々な「あそび」を通して、子どもやその親の回遊を促し、さらに運営側として参加する大学生も含めて商店街をより知ってもらい、今後の利用促進や相互交流を図ることを目的としている。

2016 年度からは、名寄市立大学コミュニティケア教育研究センターの課題研究事業として実施された。また運営に携わる学生は、ボランティアだけではなく関係教員が担当する「地域との協働Ⅱ」等の講義・実習活動の一部として位置付けて実施したケースも含んでいる。(なお、これまでの経過は清水池ほか〔2014〕〔2015〕、長谷川〔2016〕〔2017〕、今野〔2018〕を参照)。

本稿の目的は、2018 年 9 月 22 日に実施した、2018 年度「商店街あそびの広場」の事業報告を行うことである。今年度の実施概要を述べた上で、当日来場者および参加大学生、および現在営業中の商店街店舗に実施したアンケートを中心に、あそびの広場の評価と今後の課題を考察する。

2. 2018 年度「商店街あそびの広場」の概要

1) 「商店街あそびの広場」実施の経緯

「商店街あそびの広場」の取り組みは、2018 年で 7 回目の実施となった。その経緯の詳細は 2014 年度「地域と住民」第 32 号(前掲 清水池〔2014〕)ですでに報告しているため、ここでは簡略に述べることとする。

2010 年に MOA 児童作品展実行委員会が市街地空き店舗を活用し作品展を行い、名寄市立大学短期大学部児童学科の教員が趣旨に賛同し、学生の絵画作品を展示協力した。

担当した教員が人形劇サークルの顧問で NPO 北海道人形劇協会理事でもあったことから、2011 年に「第 52 回北海道人形劇フェスティバル」を名寄市で開催することとなった。その際に前年の空き店舗を会場に活用するというアイデアを取り入れ、市内各所で人形劇公演が上演された。MOA 主催の児童作品展も同時開催され、幼児を対象とした「ひまわりの絵コンクール」もこの年より実施されている。

しかし、人形劇公演中心の取り組みでは参加できる学生が限定される等の課題があり、「あそび」を中心とした取り組みに組み替え、名称も「商店街あそびの広場」として実施することとした。第 1 回「商店街あそ

びの広場」は同年9月17日に開催している。

2) 「商店街あそびの広場」の目的

以上のような経緯もあり、「商店街あそびの広場」は以下の3点を目的としている。（あそびの広場企画書より）

第1に、児童作品展や人形劇、生花・茶の湯等を中心的な媒体とした文化活動の活性化を図ることである。第2に、名寄市を中心とした道北地域の子どもたちや子どもの心をもった大人たちに、創ることの楽しさや豊かな未来を語り合う場を提供することである。第3に、大学生・学生サークルの運営および公演参加を通じて、学生と地域の交流を図ることである。

より具体的に言えば、「商店街あそびの広場」において学生と地域が繋がる場を提供することで、単なるボランティア・消費者・商業者といった枠を超えた新たな協働の取り組みを行い、今後研究や地域連携等に繋げていきたいとの意図がある。実際、詳しくは後述するが2017年度も60名以上の学生が参加しており、学生の実践的な経験の修得や地域との連携の素地となる要素は十分である。また、あそびの広場の活動によって毎年多くの親子連れ（例年、幼児を含む約300名以上）の参加があり、比較的滞在時間が長く回遊が見込めるため、商店街を改めて知ること、新規顧客獲得の機会になって欲しいとの願いもある。

3) 「商店街あそびの広場」の実施体制

この取り組みは、実施に至る経緯や主体が違うため「商店街あそびの広場」と「MOA北の児童作品展」「なよろひまわりの絵コンクール」という3つの実行委員会が共催する形を取っているが、円滑な実施のため全体で1つの実行委員会として活動している。実行委員会の体制は表1の通りである。実行委員会には、その他に名寄市、名寄市商店街連合会、商工会議所、観光協会、社会福祉法人「みどりの郷」、社会福祉協議会等の参加を得ている。

全体実行委員会は開催日までに3回開催され、商店街スタンプラリーや会場選定、各あそびのプログラム等について話し合われた。

大学主催企画についてみれば、実際の運営は主に有志の教員8名と学生ボランティア約60名によって担われている。自主的に参加を希望する学生の他、連携教育科目である「地域との協働Ⅱ」「保健医療福祉連携論」において「商店街あそびの広場」をフィールドに選択した教員に所属する学生や、ゼミ単位で教員と参加した学生などで構成されている。今年度も学内実行委員会を結成し、学生ボランティア確保の方法、アンケート実施の内容や方法、各教員の役割分担等を話し合った。

また、2016年度より「商店街あそびの広場」事業は、名寄市立大学コミュニティケア教育研究センターの先駆的实践事業として位置づけられ、大学としての企画実施予算を得ている。

4) 実施内容と昨年度からの変更点

表2に、2018年度あそびの広場の実施企画を示した。スタンプラリー、児童作品展、生花体験、茶の湯体験、ひまわりの絵・折り紙、迷路、パン特別販売、工作教室、赤い羽根協賛企画、ビデオ上映、ミニ新幹線、くるみボタン作り、けん玉・コマ広場、人形劇・すごろく、絵本・紙芝居、巨大ひまわりアート、ミニ絵本

表1 2018年度商店街あそびの広場の実施体制

開催日	2018年9月22日（土）
主催	商店街あそびの広場実行委員会 委員長：今野道裕（名寄市立大学保健福祉学部社会保育学科） 事務局：藤井広明（MOA美術館）
共催	MOA美術館北の児童作品展実行委員会 委員長：高橋藤次（株式会社高橋組） ひまわりの絵コンクール実行委員会 委員長：山田典幸（農家、名寄市議会議員）
うち大学関係	教員8名 内訳 社会保育学科5名、社会福祉学科2名 教養教育部1名 当日学生ボランティア約60名

資料：商店街あそびの広場資料より作成

づくり、射的おもちゃづくり、
 牧草ロールお絵かき、折り染
 め体験・バルーンづくり・積
 み木あそび・街角ライブとい
 った計 23 企画に加え、本年度
 よりしょうぎ道場（日本将棋
 連盟名寄支部）、大きな絵を描
 こう（大学）、野菜販売・トラ
 クター試乗（酪ベジサーク
 ル・大学）の 3 企画が新しく
 加わった。これら企画のうち、
 9 企画が商店街空き店舗を会
 場として使用した。

なお、14 企画を大学が担当
 （サークル主催含む）し、学
 生ボランティアが携わった。

来場者数については明確な
 把握は難しいものの、スタン
 プラリーの配布数や各企画の
 参加状況等から例年同様の
 300 人程度と推測している。

昨年度、参加学生ボランテ
 ィアの増大を見込んで開催日
 を大学の後期授業開始後とし、
 天候の影響によりやや肌寒い

表2 2018年度商店街あそびの広場の実施企画

企画名	担当団体	学生配置	備考
スタンプラリー	商工会連合会		
北の児童画展	MOA		
生花体験	MOA		
茶の湯体験	MOA		
ひまわりの絵・折り紙	ひまわりの絵	○	空き店舗活用
迷路	みどりの郷		
パン特別販売	みどりの郷		
工作教室	みどりの郷		
赤い羽根協賛企画	社会福祉協議会		
ビデオ上映	なにいろカフェ	○	営業店舗協力
ミニ新幹線	キマロキ保存会	○	駐車場借用
しょうぎ道場	日本将棋連盟名寄支部		新規
くるみボタン作り	名寄社会福祉協議会	○	
けん玉・コマ広場	大学	○	空き店舗活用
人形劇・すごろく	大学	○	空き店舗活用
絵本・紙芝居	大学	○	空き店舗活用
大きな絵を描こう	大学	○	新規・空き地活用
巨大ひまわりアート	大学	○	営業店舗前協力
ミニ絵本づくり	大学	○	営業店舗協力
射的おもちゃづくり	大学	○	空き店舗活用
牧草ロールお絵かき	大学	○	市所有地借用
折り染め体験	大学	○	空き店舗活用
バルーンづくり	大学	○	空き店舗活用
積み木（カブラ）あそび	大学	○	空き店舗活用
野菜販売・トラクター試乗	大学	○	新規・空き店舗活用
街角ライブ（ジャグリング）	大学	○	
街角ライブ（吹奏楽）	大学	○	

資料：商店街あそびの広場資料より作成

状況にはなってしまったものの、多くの学生ボランティアの数を集めることができた。本年度も同様に後期
 開始後の 9 月 22 日土曜日に設定し、約 60 名と昨年同様のボランティア学生の参加を得ることができた（この
 数字は一般参加の学生の他、連携教育科目履修の学生、ゼミとして参加した学生等を含んでいる）。

また、昨年度はこの人的余裕を生かし、アンケート回収により力を入れることでアンケート回収数が大幅
 に改善した。一方で企画運営にもっと多くの人員を割き、ボランティア学生の休憩時間・自身であそびの広
 場会場内を回遊する時間を取りたいとの考えから、アンケートの実施方法を変更した。具体的には QR コード
 を用いた Web アンケートとし、回答者に粗品（子ども向けの安価なおもちゃ・文房具）を提供することにし
 たのである。結果としてアンケート実施に係る人員の配置が減少し、“粗品を目当てに親に回答をせがむ子ど
 も”といった状況が見られ、有効回答となるアンケートが増加した一方、アンケートを実施していることに
 対する訴求が不十分となり、結果として回答数は半減した。また、学生に対しては粗品などのインセンティ
 ブを用意しなかったため、回答率が約半数であった。

前年より回収を始めた商店街主に対するアンケートは、昨年同様に担当者が個別に聞き取りに回る形式で
 実施し、100%の回答率を得ることができた。アンケート分析の項で昨年との比較を通じて検討したい。

そのほか、前述の通りいくつかの新企画が行われた。大学側の企画として新しく取り組んだのが“大きな
 絵を描こうプロジェクト”である。社会保育学科の絵本作家である堀川氏の協力をいただき、氏の著書の中
 の絵を空き店舗（空き地）前に設置した看板に大きく描くというものである。また、サークル主体の作品展と

して、酪ベジサークル（学内で菜園を作ったり農業者と交流しているサークル）が地域の若手農業者団体である4Hクラブと合同で野菜の直売と小型トラクターの試乗（実質的にはフォトスポット）を実施したものである。しょうぎ道場は、日本将棋連盟名古屋支部が実施した子ども向け将棋教室である。近年子どもたちに将棋がブームとなっていることから、子どもたちと商店街の大人たちとの新たな交流の場になると考え、実施された。約10名の子ども達が将棋・動物将棋・ボードゲームを教わったり大人と対戦して楽しんでいた。

表3 地域との協働Ⅱにおける 学生の準備活動の概要

日付	活動概要	充当コマ数	段階とその目標	
			段階	目標
4月16日	オリエンテーション	2	1	理解
5月7日	グループオリエンテーション	1		昨年までの様子・企画内容
5月14日	あそびの体験（カプラ・バルーン）	1		現地視察・関係者インタビュー
6月11日	あそびの体験・商店街視察	1		企画
7月9日	あそびの体験（工作系）	1		あそび体験 新しい課題（学生・運営・連携）
夏期休暇中	準備作業（フレックス）	2	2	実践準備
9月21日	前日準備			参加学生募集協力
9月22日	当日運営	3		企画実行準備・連携・調整 前日準備・当日運営・片付け
10月1日	反省・報告会準備	1	3	反省
1月28日	まとめ作業	2		まとめの作成
				発表準備 発表会

3. あそびの広場大学企画分実施のための準備活動

あそびの広場における大学の企画を実施するためには、運営計画といったソフト面だけではなく、各種工作や飾り付けといったハード面の準備が必要となる。この作業は従来フィールドグループワークを中心とした学生（とその指導教員）によって担われてきたが、カリキュラム改正に伴い、地域との協働Ⅱ（全学科必修・2年・通年15回）を履修した学生が中心となっている（教員が“地域”のフィールドとして「あそびの広場」を選択した場合にその教員に属する学生グループが準備活動に参加する形となる）。よって以下では地域との協働Ⅱにおける準備活動について整理する。

地域との協働Ⅱでは、1名の教員が担当する1グループ7名（栄養学科1名、社会福祉学科2名、社会保育学科4名、カリキュラム割り当ては2年生・通年15コマ）で、“「9/22(土)第7回商店街あそびの広場」を学生の立場から成功させる。大学・学生の地域貢献のあり方について、実践的に考える”をテーマに活動した。コマ数が少ないため、昨年を中心となったフィールドグループワークより縮約した流れとなった（フィールドグループワークは30コマ）。

第1段階として「企画についての打合せ」（6コマ）を行い、企画内容の理解や現地視察、関係者との交流などの基礎的な学習と準備作業を行った（別掲の表3）。第2段階としては、5コマ分を割り当て、当日のための物品作成や当日の運営作業を行った。当日使用する物品の作成作業は、自己申告制のフレックス形式を2回分取り入れて、夏期休暇中の作業に充てている。第3段階として、事業終了後にアンケート結果や各自の感想を突き合わせた振り返り作業、次年度へ向けた反省とまとめの作業、地域との協働Ⅱの講義としての報告会資料づくり等を行っている。

4. アンケート結果から見る各主体の状況

1) 来場者

本年度はより簡易に（集計作業を含め）実施するため、QRコードと Google フォームを用いたアンケートを実施した。来場した保護者を主な対象としたアンケートフォームを作成し、QRコードを記載した用紙を各企画会場で配布した。昨年度は回収数が改善されたものの、回収に係る手間（人員）を要する事が課題となっており、その対応として試みたものである。また、QRコード形式では用紙を受け取り、自宅に帰ってから回答するということが可能となるため、回収率の低下が想定された。このためアンケート回答に対する謝礼を用意する事とした。理想的には当日後日いずれでも回答ができ、回答後に粗品を送付ないしは取りに来て頂く形式を想定したが、後日の送付は大学予算執行ルールとの兼ね合いで実施が難しく、実行委員会独自予算による子ども向けおもちゃ・文具とした。粗品の提供はその場での回答を促すという意味で効果があったものの、結果として昨年度よりも回収数は30(昨年度71)と半減した。よってアンケートそのものの訴求方法・割くべきマンパワーについては再考の余地がある結果となった。

主なアンケート結果を以下に示す。まず、回答者数であるが30件、全て有効回答である。男女比では女性が6割、年代は30代が中心であった（表4）。あそびの広場を知った手段（表5・複数回答；以下MA）では、幼稚園・保育所の折り込みチラシをあげる方が最も多く、全体の46.7%と約半数であった。次いで市の広報折り込みチラシ、友人知人、ポスターと続いている。参加した理由（MA）としては、子どもが参加したがったからが最も多く、8割以上の方が要因として挙げている（表6）。参加したイベントについて尋ねた結果（MA）では、スタンプラリー、けん玉・コマが70%、次いで迷路、射的が60%強、バルーンが50%強といった結果となった（詳細は表7を参照されたい）。表8では最も良いと思ったブースについて尋ねた結果を示している。上位に来たのはスタンプラリー、迷路、射的、なにいろcafé企画、積み木等であった。表出はしていないが上位に大きくポイントが集まった一方で、下位には広くポイントが集まっており、いくつかの人気企画とともにその好みが広く分散し、様々な趣向の子ども達を引きつけることができる企画となっていることが伺える。全般的な満足度について尋ねた結果（表9）は、とても満足が63%と最も多く、全ての声を集められたわけでは無いものの一定の評価を頂けたと考える。

あそびの広場への要望に関する自由記述では、『商店街が賑わい、小さな子も楽しめるイベントでした』、

表4 来場者アンケート 基礎情報

性別		年代	
男性	11	～10代	4
女性	19	20代	4
計（有効回答）	30	30代	16
		40代	6

表5 イベントを知った手段（MA）

選択肢	実数	総回答比
幼稚園・保育所配布のチラシ	14	46.7%
市広報折り込みのチラシ	12	40.0%
知人・友人から	9	30.0%
ポスター	7	23.3%
小学校配布のチラシ	4	13.3%
新聞	3	10.0%
地元情報誌（フリーペーパー等）	2	6.7%
Airでっし	2	6.7%

註：総回答比は実数を総回答数（30）で除したもの。

表6 あそびの広場に参加した理由（MA）

選択肢	実数	総回答比
子供が参加したがったから	25	83.3%
自分が参加したかったから	8	26.7%
子供の作品が展示されるから	4	13.3%
知人・友人に誘われたから	3	10.0%

註：総回答比は実数を総回答数（30）で除したもの。

表7 参加したイベント（MA）

選択肢	実数	総回答比
スタンプラリー	21	70.0%
けん玉・コマ	21	70.0%
迷路	20	66.7%
射的	19	63.3%
バルーン	16	53.3%
牧草ロール	12	40.0%
ひまわりアート	10	33.3%
折り染め	10	33.3%
ミニ新幹線	10	33.3%
児童作品展	9	30.0%
なにいろcafé	8	26.7%
人形劇・すごろく	8	26.7%
ひまわりの絵展示・折り紙	8	26.7%
生け花	6	20.0%
積み木	6	20.0%
小物づくり	6	20.0%
絵本・紙芝居	5	16.7%
街中ライブ	4	13.3%
らくベジサークル×4Hクラブ	4	13.3%
缶バッジづくり	2	6.7%
茶の湯体験	1	3.3%
ミニ絵本	1	3.3%

註：総回答比は実数を総回答数（30）で除したもの。

『もっとやってほしい』と好意的な意見が寄せられた一方、昨年同様『スタンプ用紙と一緒に会場見取図をスタート位置に置いてほしい』といった配置のわかりにくさに対する要望や、『迷路や積み木でも遊びたかったが、お昼時間をとってしまったので時間が足りなく残念。子供が食べられる軽食があれば、もっと遊べたかなと思います。親子で楽しくて時間がたりなかったので来年はおにぎり持参しようと思います!』という食事の工夫に対する要望も寄せられていた。

2) 大学生(含む高校生・一般ボランティア)

参加した大学生を中心にしたボランティアへのアンケートについては、イベント終了後に来場者アンケート同様 QR コードを記した用紙を配布し回答を依頼した。当日片付け時に雨天となり、最後の集合等が難しかったことからアンケート回収数がやや減少した(昨年度 42 名)。来場者同様、インセンティブの設定が必要であると考えられる。

以下アンケート調査結果についてみていく。まず表 10 から回答属性を見ると、大学 1～3 年生で女性が多く、学科は社会保育学科が最多となっている。普段のボランティア参加頻度について尋ねた表 11 では、初めての方よりも年に 1～2 回以上、複数回参加している積極的な方が多かった。本活動への参画に関しては(表 12)、初めてが 70%弱と多くなっていたが、10 名は複数回の参加経験があった。ボランティア参加理由(表 13)を見てみると、講義の一環やサークルでの参加といった、組織で参加している学生が中心となっていた。表 14 ではボランティア参加に対する要望を聞いたものであるが、特に要望は無いが最上位となり、自分が遊ぶ時間が欲しいとの回答が少ない。例年、自由記述欄で自分が会場で遊ぶ時間が欲しいとの回答が多かったことから、ボランティアの人数拡大と配置の工夫によって、この点では一定の改善が見られたと評価できる。

アンケートではこれまでに実施したアンケートと同様に、参加した動機ならびに参加による成果の 2 つの点を中心にした項目も設定している。妹尾・高木(2013)の「ボランティア活動動機測定尺度項目」18 項目と「援助成果測定尺度」17 項目を参考に、前者に「教員・友人に誘われたから」「商店街に興味があったから」の 2 項目を追加して 20 項目、後者から 1

項目を削除した上で「あそびの広場に参加してよかった」「来年も遊びの広場に参加したい」の 2 項目を追加して 18 項目の質問を行った。回答結果には「強くそう思う」4 点、「ややそう思う」3 点、「あまりそう思わない」2 点、「全くそう思わない」1 点、の内容で得点を付け各質問項目の平均値を求めた。

表 15 は、参加ボランティアの活動動機測定尺度である。「人に喜んでもらえる」(3.5)、「自分の生活や将来にボランティア活動を通じての経験が生かせる」(3.4)、「自分の持っている知識、技術を使う練習になる」(3.4)、「自分の知識、経験、技術を生かすことができる」など、活動自体に対する評価は高かった。昨年度評価が低かった「活動余暇が有効に使える」(2.8→

表8 良いと思ったブース(上位10位)

項目	順位
スタンプラリー	1
迷路	2
射的	3
なにいろcafe	4
積み木	4
生け花	6
バルーン	6
けん玉・コマ	8
折り染め	8
人形劇・すごろく	10
ひまわりアート	10

註：来場者に良いと思ったブース上位3位を
尋ね、1位3点、2位2点、1位1点として集計した。

表9 あそびの広場の満足度

選択肢	実数	割合
とても満足	19	63.3%
やや満足	9	30.0%
どちらでもない	1	3.3%
やや不満	0	0.0%
とても不満	0	0.0%

表10 回答属性

項目	実数	比率
大学1年	11	33.3%
大学2年	14	42.4%
大学3年	8	24.2%
計(有効回答)	33	-
男性	4	12.1%
女性	29	87.9%
栄養	4	12.1%
看護	5	15.2%
社会福祉	7	21.2%
社会保育	17	51.5%
北海道外	13	39.4%
北海道内	20	60.6%
うち名寄市	2	-

表11 ボランティア参加頻度

項目	実数	比率
毎週	0	0.0%
月1～2回	5	15.2%
半年に1～2回	7	21.2%
年に1～2回	12	36.4%
ほとんどしていない	3	9.1%
今回が初めて	6	18.2%

表12 あそびの広場ボランティア参加回数

項目	実数	比率
初めて	23	69.7%
2回目	8	24.2%
3回目	1	3.0%
4回目	0	0.0%
5回以上	1	3.0%

3. 1)、「毎日の生活に充実感が出る」(2. 9→3. 1)といった点で一部改善が見られる。結果としては好ましいが、回答数が減少しているためある程度バイアスがかかっている可能性がある。ただし、リピート参加者も増え、自由時間も昨年度より確保出来ていることから、一定の改善があったと評価できる。次年度以降も継続的に観察したい。

表 16 は、参加ボランティアの援助成果測定尺度である。高い値となったのは、「あそびの広場に参加してよかった」(3. 8)、「活動そのものが楽しめた」(3. 7)、「来年もあそびの広場に参加したい」(3. 5)、「人に対して思いやることを意識できた」(3. 5)、「活動を通じて喜びや感動を経験した」(3. 5)、「対象者や他のボランティアなど人と活動を共にする喜びを感じた」(3. 4)、「人や地域に貢献しようという気持ちが芽生えた」(3. 4)などである。活動動機測定尺度と同様に、活動自体に伴う評価が高かった一方、「仲の良い友人ができた」(2. 5)が低い評価であり、友人関係の広がり、言い換えると参加者同士でコミュニケーションをとる事が難しかった状況であった事が推察される。

このように今年度は、アンケートを電子化し、アンケート実施に係る学生を減らして自由時間を確保出来るようシフト配置を行ったため、学生の活動そのものにはプラスの影響を、アンケートのボリュームとしてはマイナスの影響があった。次年度以降、より多くのアンケート回答を集められるよう、各種形式を検討する必要がある。

表13 あそびの広場ボランティア参加理由

項目	実数	比率
サークル活動の一環として	10	30.3%
講義の一環として	10	30.3%
この活動に興味があったから	9	27.3%
ボランティア活動として興味があったから	2	6.1%
以前も参加していたから	1	3.0%
友人に誘われたから	1	3.0%

表14 あそびの広場のボランティア活動への要望

項目	実数	比率
特に要望はない	17	51.5%
自分があそびの広場に参加する時間が欲しい	4	12.1%
事前準備の時間が欲しい	4	12.1%
担当ブースを自分で選びたい	3	9.1%
企画段階から参加したい	2	6.1%
なるべく早く情報を発信してほしい	2	6.1%
開催時期を変えて欲しい	1	3.0%

表15 ボランティア活動動機測定尺度

項目	平均
喜んだり楽しんだりできる	3.3
人はお互いに助け合わねばならず、自分にもその義務がある	2.9
自分の持っている知識、技術を使う練習になる	3.4
余暇が有効に使える	3.1
対象者の苦しみが和らぐ	2.5
人に喜んでもらえる	3.5
自己を再発見し、成長させることができる	3.1
対象者が積極的に社会参加できる	3.0
何らかの報酬や返礼が期待できる	2.5
社会の一員として当然のことだ	2.5
毎日の生活に充実感が出る	3.1
人や社会の役に立てる	3.3
自分の生活や将来にボランティア活動を通じての経験が生かせる	3.4
対象者が喜びを感じることができる	3.2
友人を得ることができる	2.7
自分の知識、経験、技術を活かすことができる	3.3
他のボランティアと楽しく活動できる	3.1
活動を通じて積極的に社会参加できる	3.2
教員・友人などから誘われたから	2.9
商店街に興味があったから	2.7

註：強く思う4点、やや思う3点、あまりそう思わない2点、全くそう思わない1点として平均値を算出した。

表16 援助成果測定尺度

項目	平均
仲の良い友達ができた	2.5
活動そのものが楽しめた	3.7
人に対して思いやることを意識できた	3.5
活動を通じて自分自身が成長できた	3.2
活動を通じて喜びや感動を経験した	3.5
対象者や他のボランティアから様々なことを教えられて勉強になった	3.0
必要とされていることが実感でき自信につながった	3.0
やりがいが生まれた	3.4
対象者や他のボランティアなど人と活動を共にする喜びを感じた	3.4
気持ちの充足感が生まれた	3.3
「もっと～したい」など自分自身を高める目標が生まれた	3.2
新しい出会いがあり、人間関係の輪が広がった	3.1
自分にできることで社会と関わり、人の役に立つことができた	3.3
対象者の幸福・安寧のための新たな目標ができた	3.0
人や地域に貢献しようという気持ちが芽生えた	3.4
日常生活の中で人との対応が好ましい方向に変わった	3.2
あそびの広場に参加してよかった	3.8
来年もあそびの広場に参加したい	3.5

註：強く思う4点、やや思う3点、あまりそう思わない2点、全くそう思わない1点として平均値を算出した。

3) 商店街

次に商店主に対するアンケート結果について見ていきたい。イベントの初期のころより懸案事項となっていた、実施場所である商店街主に対するアンケートを昨年度から実施し、今年度も対象となる29件、全件から回答を得ることができた。昨年度の結果と比較しながら検討していきたい。

第1の設問は、「商店街あそびの広場」を知っていましたか、である。また、「知っていた」に○をつけた方に伺います。どのようにお知りになりましたか？すべてに○をつけてください。として、情報源を尋ねた。結果は表17・18に示したとおりである。表17から、多くの商店主(76.9%)は「商店街あそびの広場」を知っていたことがわかったが、その比率は昨年とほぼ変わらない。当日知った方を知らなかったに含めれば、事前に知らなかった方は23%程度と変わらず、余り改善は見られなかった。さらに、表18からその情報源は商店街連合会が多いものの、観光協会からの案内で知った方も多かったことがわかった(昨年3.8%→26.9%)。

第2の設問は、「商店街あそびの広場」の活動目的は、子どもを商店街に招くことで商店街をにぎやかにすることや、学生と地域や子どもたちとの関わりを持たせることですが、活動目的をご存知でしたか、である。表19から「商店街あそびの広場」の目的を知っていた商店主が84.6%（“よく知っている”と“知っている”の和）隣、昨年の6割強から改善が見られる。

第3の設問は「商店街あそびの広場」に興味がありますか、である。表20から「商店街あそびの広場」に興味がある商店主は昨年の52%から84.6%へ大きく増えた。現状ではあくまでも場所を貸して頂いているだけであり、商店街との協力関係も商店街連合会を通じてのみであるが、これだけの商店主が何らかの関心を持って頂いているのであれば、さらに踏み込んだ形で事業展開が出来る素地は十分にあると考えられる。継続的に検討していきたい。

第4の設問は商店街に来てもらいたい対象全てに○を付けて下さい、である。表21から、昨年とほぼ同様の傾向が見て取れる。最も期待する「親子連れ」は本事業の対象であり、商店街主としても興味関心があると考えられる。

設問5は、「商店街あそびの広場」の活動は商店街をにぎやかにすると思われますか、である。

表22から、“すごく思う”と“思う”を足すと約80%となり、昨年の65%から評価が好転している。一方で“思わない”がゼロになった反面“工夫すればそう思う”が13.3%と増えており、何らかの形で商店街主との連携が求められ、かつその素地は出

表17 本取り組みを知っていたか

項目	2017	2018
知っていた	75.9%	76.9%
知らなかった	6.9%	3.8%
当日知った	17.2%	19.2%

表18 本取り組みをどのように知ったか (MA)

項目	2017	2018
商店街連合会	57.7%	42.3%
市広報	11.5%	0.0%
新聞	7.7%	11.5%
学校等のチラシ	7.7%	3.8%
観光協会	3.8%	26.9%
知人	3.8%	7.7%
FMなよろ	0.0%	3.8%
その他	7.7%	3.8%

表19 本取り組みの活動目的を知っているか

項目	2017	2018
よく知っている	20.7%	26.9%
知っている	48.3%	57.7%
あまり知らない	17.2%	15.4%
知らない	13.8%	0.0%

表20 本取り組みに興味があるか

項目	2017	2018
興味がある	51.7%	84.6%
興味がない	27.6%	7.7%
無回答	20.7%	7.7%

表21 商店街に来店を期待する属性

項目	2017	2018
親子連れ	35.1%	32.4%
お年寄り	22.1%	25.0%
若者	28.6%	25.0%
旅行者	14.3%	17.6%
その他	0.0%	0.0%

表22 本取り組みは商店街を賑やかにするか

項目	2017	2018
すごく思う	6.9%	16.7%
思う	58.6%	63.3%
あまり思わない	17.2%	6.7%
思わない	6.9%	0.0%
工夫すればそう思う	3.4%	13.3%
無回答	6.9%	0.0%

来上がりつつある状況であると考えられる。

設問6は、「商店街あそびの広場」を機会に名寄市立大学（学生）にどのようなことを期待しますか、である。回答文を以下に記す。

- ・空き店舗を活用して楽しんでもらえば。
- ・大学生の活躍として商店街を会場に、商店と名大生が触れ合う意義は大きいと思います。
- ・店主が高齢になり、イベントを企画しても参加できない。学生が参加したら良いと思う。
- ・商店街に学生が買い物に来てくれるようにすること。
- ・買い物で商店街を使ってもらったら・・・
- ・学生が用事がなくても来店して交流できたら良い。
- ・来年は協力したい。
- ・活性化
- ・お子様企画だけでなく、幅広い年齢層のイベントもあるといい。
- ・商店街を知ってもらいたい。どんどんイベント等に参加してもらいたいです。
- ・積極的に地域住民と触れ合ってもらいたい。
- ・若者の皆さんの提案による活気づくり。
- ・発言する状況にないので・・・申し訳ございませんが・・・ゴメンナサイ。

以上の様に様々な意見が寄せられた。昨年度よりも肯定的に捉える意見が増え、一部主体的な参加を匂わせる回答もあるが、まだ受け身の回答が多くなっている。次年度以降、より深化した形で商店街主との連携を進め、事業運営主体として参画してもらえようような取り組みを進めていくことが期待される。

5. まとめ

このように、学生を主体としたボランティアおよび関係各団体によって準備・運営されている「商店街あそびの広場」は、継続的な開催によって一定の集客力を持ち、参加者側からは昨年同様、概ね好評な評価が得られるようになった。また、学生による企画運営やその成果についても一定の改善が見られたこと、商店街主においても認知度の向上・肯定的な評価の拡大が進んだことは、本事業の意義を評価できる点である。

一方で、商店街主の積極的な参加を促す仕組み・機会の検討は十分に進めることが出来なかった。アンケート結果からは肯定的な意見が出てきていることから、次年度は何らかの形で商店街主の参加を促す取り組みが期待される。

来場者アンケートから子どもの食事に関する要望があった。これに応える形で軒先への出店や、子連れ層に合わせた商品の販売といった対応、また学生のサークル等と連携して、インスタライブの開催（可能であればスポンサードして頂けるとなお望ましい）等が考えられる。

他にも、学生・大学だけでは無い、市民団体による出店やコラボ企画を促す取り組みや、単純なスタンプラリーだけでは無く商店街や名寄の歴史探検と結びつけたあらたな展開、などを検討していく必要がある。

あわせて食事や休憩のスペース問題や、老朽化によって利用可能な空き店舗が減少していること、開催時期の再検討（温かい時期＝夏期休暇中は学生が集まりにくく、講義再開後は天候不良・寒冷が課題となる）、商店街全体という広大なフィールド・約300人の親子連れ・地域との連携といった魅力的なフィールドを講義や研究の場面として活用しながら、より多くの学生や教員が参加できる仕組み作り等をさらに進めていく必要がある。

【活動記録写真】



▲大きな絵を描こう 下絵書き中



▲絵付け中



▲手形でひまわりの絵



▲街角ライブ



▲酪ベジサークル トラクターフォトスポット



▲バルーンアート



▲牧草ロールに落書き



▲おりぞめ



▲ひまわりの絵展示・折り紙



▲人形劇



▲カプラ

【参考文献】

- 妹尾香織・高木修〔2003〕「援助行動経験が援助者自身に与える効果—地域で活動するボランティアに見られる援助成果—」『社会心理学研究』第18巻第2号、2003年、pp.106-118
- 清水池 義治・長谷川 武史・傳馬 淳一郎・三井 登・宮内 俊一・今野 道裕〔2014〕「地元商店街をフィールドとした子どものあそび空間の創造：2013年度「商店街あそびの広場」実践報告」『地域と住民』第32号、69-81頁、2014年3月
- 清水池 義治・村上 正和・長谷川 武史・傳馬 淳一郎・三井 登・宮内 俊一・今野 道裕〔2015〕「来場者の評価に対応した実施企画の充実・拡大と今後の課題：2014年度「商店街あそびの広場」実践報告」『地域と住民』第33号、105-112頁、2015年3月
- 長谷川武史、今野聖士、村上正和、傳馬淳一郎、堀川 真、宮内俊一、今野道裕〔2017〕「地元商店街をフィールドとした子どものあそび空間の創造 —2016年度「商店街あそびの広場」実践報告—」『地域と住民』第35号、137-142頁、2017年5月
- 今野聖士、柳原高文、長谷川武史、傳馬淳一郎、堀川 真、木下一雄、宮内俊一、今野道裕〔2018〕「地元商店街をフィールドとした子どものあそび空間の創造 —2017年度「商店街あそびの広場」実践報告—」『地域と住民』第36号、139-150頁、2018年5月

【付記】

本稿は、平成30年度名寄市立大学コミュニティケア教育研究センター課題研究による「『商店街あそびの広場』～『児童文化』で学生と子ども・地域をつなぐ～」における成果の一部である。