

# デジタルプラットフォームはまちづくりへの参加の裾野を広げることができるのか？

## —栃木県小山市におけるまちづくりプロジェクトを事例に—

### Can Digital Platforms Increase the Diversity of Participation in Community Development? : A Case Study of a Community Development Project in Oyama City, Tochigi Prefecture

小野塚亮\*・浅見知秀\*\*・東宏一\*\*\*・三谷繭子\*\*\*\*

Ryo Onozuka\*・Tomohide Azami\*\*・Koichi Higashi\*\*\*・Mayuko Mitani\*\*\*\*

In community development, problems such as the immobilization of participating players and the difficulty of encouraging the participation of diverse citizens have been pointed out. We therefore conducted a survey on the willingness to use a digital platform for co-creation community development, using a community development project with citizen participation in Oyama City, Tochigi Prefecture, as a case study. Semi-structured interviews were conducted with question items derived from theories on community empowerment, and questionnaires were administered and statistically analyzed to generalize the implications of the coding results. The results confirmed that digital platforms increase the diversity of citizen participation, and the two propositions that “people who are connected to the community and feel the significance of being involved in government are more likely to use digital platforms” and “altruistic people with a low sense of community are more likely to use digital platforms” were derived.

**Keywords:** citizen participation, digital platform, co-creation city planning, walkable city, consensus building  
市民参加、デジタルプラットフォーム、共創まちづくり、ウォークアブル、合意形成

#### 1.はじめに

近年、わが国では少子高齢化や都市への人口集中・地方過疎化の進行による地域の持続性への危機感から、地域課題の解決や行政に頼らない自律的なまちづくりを推進する主体となる担い手（または所謂まちづくりのプレーヤー）の必要性が高まっている。行政や市民が協働してまちづくりを推進することが重要であるが、その双方が課題を抱えている。行政としては、従来の方法やスタンスでは、まちづくりに対して多くの市民の声を集める、多様な市民の参加の裾野を広げるといふことに課題があり、市民としては、まちづくりに参加したいという意欲はありつつも、参加手法や時間的制約等により、参加できていないという課題がある。行政以外のまちづくりの担い手を増やしていくためには、市民のまちづくりへの参加のハードルを下げることや、参加実感を高めることが重要である。

また、世界的にも、都市計画やまちづくりの分野において、デジタルプラットフォームを活用した市民参加型まちづくりの動きが高まっており、スペインバルセロナ発の“Decidim”をはじめ、各地で様々なデジタルツールを活用した市民の意見収集、またそれらを計画に反映することによる民主的なまちづくりが推進されている。わが国においても、まちづくりや政策策定分野において改めて活用の萌芽がみられており、本稿においても、これからの市民参加まちづくりに有効な新たな手法として着目する。

一方で、こうしたデジタルプラットフォームはまちづくりにおけるどのような課題を解決するものであり、具体的にどのような市民セグメントの参加に寄与するものであるのかは十分論じら

れているとは言えない。本稿では、栃木県小山市におけるまちづくりプロジェクトを事例に、共創まちづくりデジタルプラットフォームが市民に対して参加の裾野を広げることへの寄与するかを明らかにする。

#### 2. 理論的枠組み

本稿では理論的視座として、コミュニティエンパワーメントを用いる。そこで、Zimmerman<sup>2)</sup>による「エンパワーメントとは、人、組織、そして地域社会は、自分たちの関心事について、自分たちの力で解決することができる」という定義を参照する。エンパワーメントを地域の問題へと適用した理論に *Busy Streets Theory* がある<sup>3)</sup>。この理論では、人はさまざまなタイプの都市環境を歩くときに、さまざまなレベルの感情を経験するとし、安全な環境を作ることで積極的なまちでの活動を促進し、近隣の社会的関係を強化することができる旨を指摘している。そうした活動に影響を与える要因として、まちの人々のあいだのつながり（社会的結束）、まちの人々が自らのことを「私たち」と思えること（コミュニティ感覚）、私たちの力で新しいことを始め、変化を生むことができるという意識（集団的効力感）、新しい行動をサポートするまちの社会的資源（ソーシャルキャピタル）、まちの治安や集団的規範（社会的統制）の5要素が挙げられている。本研究ではこの理論を理論的視座として用い、問いの立案及び、インタビュー項目の設計にあたっての土台として利用する。

エンパワーメントとデジタル技術の関連では、デジタル技術は、通常では利用できない情報、リソース、サービスへのアクセスを提供することで、コミュニティのエンパワーメントに活用することができるという議論がなされている<sup>4)</sup>。これには、教育教材や

\* 小野塚亮 非会員・国際大学及び株式会社 Groove Designs (International University of Japan, Groove Designs Ltd.)

\*\*浅見知秀 正会員・国土交通省 (Ministry of Land, Infrastructure, Transport and Tourism)

\*\*\*東宏一 非会員・株式会社 Groove Designs (Groove Designs Ltd.)

\*\*\*\*三谷繭子 正会員・株式会社 Groove Designs (Groove Designs Ltd.)

医療サービスなど、コミュニティのメンバーの生活の質を向上させるのに役立つリソースへのアクセスが含まれる<sup>9)</sup>。さらに、デジタル技術を活用することで、コミュニティのメンバー間のコミュニケーションやコラボレーションを促進し、アイデア、リソース、経験を共有することができる。これによりコミュニティの感覚を作り出し帰属意識を育むことができるとされている<sup>9)</sup>。

以上の理論的視座に基づいて、以下の2つの問いを提示する。

RQ1 デジタルプラットフォームは市民参加の裾野を広げることができるのか

RQ2 市民のエンパワーメントの程度とデジタルプラットフォームの利用はどう関連しているのか

### 3. 研究方法

#### 3-1. 事例の説明

##### 調査地域

栃木県小山市は人口166,204人（2023年4月1日現在）、面積171.6 km<sup>2</sup>、栃木県第2の都市である。小山市の中心市街地は、小山駅周辺に位置しており、駅では東北新幹線・宇都宮線、両毛線、水戸線が交差している。研究対象の市民参画型まちづくりプロジェクトは、小山駅周辺地区（小山駅を中心とした概ね1km圏内）で実施されている。この地区は、小山市の顔として発展してきており、近年では、小山駅中央自由通路、駅東口新駅前広場の整備による利便性の向上を図り、再開発事業等によるまちなか居住を推進している。これらの事業により一定の効果は得られているものの、大幅な人口増加には至っておらず、空き店舗や駐車場等の低未利用地が目立つなど、地区の衰退が進行している状況である。この地区の現状を改善していくため、エリアの将来ビジョンを策定することを目的に2021年3月から市民参画型まちづくりプロジェクトが開始されている。

##### 対象とするデジタルプラットフォーム

小山市のプロジェクトでは、エリアの将来ビジョン策定にあたり、地区で活動する企業・大学・事業者・団体等と連携してアンケート（回答者1,812人）やワークショップ（4日間実施し、参加者85名）を行い、将来ビジョンに対して多くの意見を収集した。一方で、アンケートが行き渡らない方や、家庭や仕事など様々な制約によりワークショップに参加できない方、住んではいないものの小山市に関わりがある人など、より多くの方の意見を取り入れるため、2022年10月に株式会社Groove Designsが提供する共創まちづくりデジタルプラットフォームmy grooveを用いて「小山駅周辺エリアまちづくりプラン策定プロジェクト特設サイト」

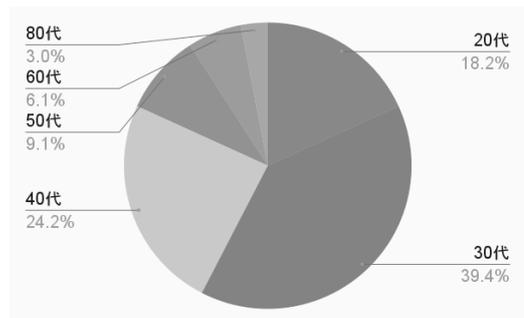
（以下、特設サイト）を開設した。

図1に示すように、my grooveは、自治体や地域で活動する市民/団体等が自分たちの活動の状況を発信して可視化しつつ、まちづくりへの参加に意欲を持つ市民の意見収集や参加意思表示が行える双方向型のプラットフォームである。普段はまちづくりに関わっていない一般市民も、取組みの進捗を追っていきやすい仕組みとなっており、個々人の可能なタイミングで参加できるようになっている。なお、本特設サイト設置時においては、my grooveはバルセロナ発の参加型合意形成プラットフォームを株式会社Groove Designsが独自にカスタマイズしたものとなっている。

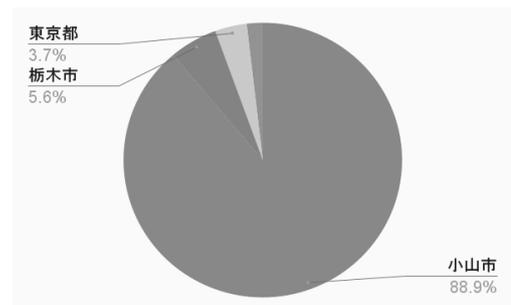
本特設サイトでは、主にエリアの将来ビジョンの検討過程である5つのプロセスを掲載した。具体的には、[1]まちの魅力やニーズ（アンケート、ワークショップ結果）、[2]まちづくりの方向性（エリアのゴール設定）、[3]将来イメージ（都市デザインの素案、特設サイトを活用した意見収集）、[4]プラン検討案（意見を踏まえた都市デザイン）、[5]プラン策定案（2023年4月末掲載）、である。

特に、[3]将来イメージ（都市デザインの素案）を掲載する段階では、特設サイトを活用して市民から将来イメージに対する意見収集を行った。

こうしたデジタルプラットフォームを運用する上では、認知形成に向けた広報周知活動が重要であり、今回の意見収集でも、多くの市民のアクセスと意見投稿を獲得するための施策を実施した。具体的には、過去ワークショップ参加者のメーリングリスト上での案内、市SNS、地域に特化したWebメディア等での発信に加え、イベントでのチラシ配布、市の公共施設、駅自由通路、ショッピングセンター等のリアルな場での案内を行った。これら



【図-2】特設サイトへ会員登録し、かつ意見投稿を行ったユーザーの年代層



【図-3】特設サイト登録ユーザーの居住エリア



【図-1】共創まちづくりのためのデジタルプラットフォーム my groove の活用イメージ

の広報施策により、地域内の住民だけでなく、例えば、今は小山市を離れてしまったが、たまたま訪れて駅に掲示されたポスターを目にした、というような方からの意見も収集することができた。

結果、2022年11月～2023年3月の期間、2,385ユーザー（Webブラウザ単位での期間中ユニークなユーザー数）がサイトを訪問し、ページビュー数は19,428となった。投稿（将来イメージ）へのコメントは192件、コメントへのいいね数は合計519件が集まった。また、意見を投稿するには至らないが、サイト訪問時に回答できるアンケートへの回答総数は1,275件となった。

#### 特設サイトのユーザー属性の概要

本特設サイトでは、会員登録を行うことで意見収集時にコメント投稿や他者のコメントへの「いいね」を行うことができる仕様となっている。この会員登録者のうち、意見コメント投稿を行ったユーザーは、20-40代が80%弱を占める（図2）。また、会員登録者は小山市在住が約89%、栃木県内在住で約94%となり、地域に関わる方の登録が中心となっている（図3）。

#### 調査・分析方法

本研究では、探索的な質的調査（インタビュー調査）をまず行い、次いでその示唆を一般化する量的調査（アンケート調査）を行う形の混合研究を行った。

インタビュー調査では、研究対象である小山市のまちづくりプロジェクトで実施したアンケート回答者やワークショップ参加者が任意で登録するメーリングリストの登録者約300人のうち、調査に関して承諾した11名に半構造化インタビューを実施した。インタビュー項目は前節で述べたBusy Streets Theoryに則ったコミュニティ感覚、集団的結束、集団的効力感、社会的資本、集団的統御に関する質問とデジタルプラットフォームについての意見を聞いた。インタビュー結果は2人のコーダーによってコーディングされ、さらにそれらのコードをカテゴリにまとめ、デジタルプラットフォームの利用の有無の別に集計した。

インタビュー調査から得られた示唆を一般化する目的で、上述のメーリングリスト登録者（約300名）に加えてデジタルプラ

ットフォーム会員登録者（117名）を対象としたアンケート調査を実施し、133件の有効回答が得られた。アンケート項目は次節で述べるインタビューのコーディング結果を元にしたもので、31の項目からなる。このインタビュー結果はリサーチクエスションと関連する項目の記述統計を取った後に、各項目のデジタルプラットフォームの閲覧の有無との関連性を調べるためにロジスティック回帰分析を行った。この分析の有意水準は10%とした。

#### 4. 分析結果

##### 4.1. 質的分析結果

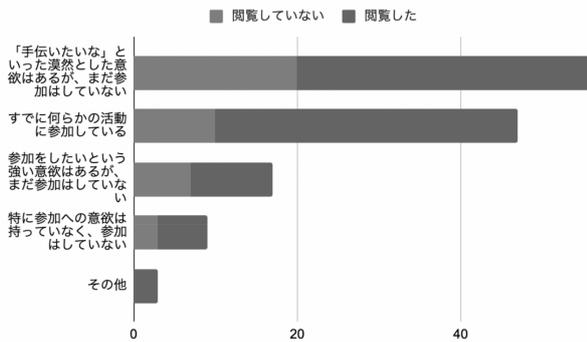
インタビューのコーディング結果を表1に示す。インタビューを行った11名のうちデジタルプラットフォーム利用者は2名であった。コーディングの結果、17のカテゴリが得られた。頻度の高いカテゴリはまちへの態度（+）の24個、デジタルへの態度（-）の16個、活動への態度（+）の15個であった。多くのインタビューイーが地元への愛着を述べ、地域の活動に参加したいと考える一方でそこにデジタル技術を用いることには懐疑的という結果であった。他方で、デジタルプラットフォームの利用の有無との関連では、ローカル性への態度（+）とコミュニティ感覚（+）、活動への態度（-）について大きな違いがあった。これはデジタルプラットフォーム利用者が、地元への愛着が持ておらず、コミュニティの一員と思えてもいないが、地域の活動に対して消極的なわけではないということを示唆している。またBusy Streets Theoryからは予想されなかったカテゴリとして、情報探索行動、子どもとの関連（+）、参加の機会（-）、利他的行動（+）があった。これらはそれぞれ、行政からの情報取得の方法についての発言、まちの将来を考えるにあたって、将来世代のことを考慮に入れる発言、まちの活動へ参加する入り口に関する発言、自らが行動するときに他者のことを考えて行動するという旨の発言が含まれている。また、活動への態度について、プラスともマイナスとも分類しづらい弱い参加意欲が見られた。このカテゴリには「お願いされたら参加する」や「手伝いならしたい」といった発言が含まれている。

【表1】 コーディング結果

カテゴリ	デジタルプラットフォーム非利用者	デジタルプラットフォーム利用者	合計
コミュニティ感覚 (-)	10	9	19
コミュニティ感覚 (+)	12	0	12
社会的資本 (-)	2	0	2
社会的資本 (+)	5	2	7
集団的結束 (+)	4	0	4
デジタルへの態度 (-)	13	3	16
デジタルへの態度 (+)	6	3	9
まちへの態度 (-)	9	3	12
まちへの態度 (+)	20	4	24
活動への態度 (-)	12	1	13
活動への態度 (+)	9	6	15
活動への態度 (弱い)	7	0	7
治安への意識 (-)	2	0	2
治安への意識 (+)	5	3	8
情報探索行動	2	1	3
子どもとの関連 (+)	8	6	14
参加の機会 (-)	3	1	4
利他的行動 (+)	1	4	5

#### 4.2. 量的分析結果

RQ1 について、市民参加の裾野を広げることについては「地域や行政の活動へ参加することについて、現在どのような状態ですか」という質問項目が関連が深いため、その結果を図4に示す。ここではカテゴリ「活動への態度（弱い）」に対応する『手伝いたいな』といった漠然とした意欲はあるが、まだ参加はしていない」とする回答が42.1%で最多であった。デジタルプラットフォームの閲覧の有無との関連性については、カイ二乗検定の結果、有意な関連性があるとはいえなかった。



【図-4】「地域や行政の活動へ参加することについて、現在どのような状態ですか」の回答結果

ロジスティック回帰分析の結果は紙幅の都合上、デジタルプラットフォームの閲覧の有無と有意な関連性が示された説明変数だけを表2に示す。この結果は、社会的結束と利他的行動、集団的効力感ではデジタルプラットフォームの閲覧と正の関連性がある一方で、コミュニティ感覚と情報探索行動は負の関係があることを示している。最も関連性が高かったのはコミュニティ感覚で、住んでいる地域の中に「私たち」と呼べる人がイメージできない人ほどデジタルプラットフォームを閲覧する傾向が示された。続いて関連性が高かったのは集団的効力感であり、行政へ関わった結果は反映されるべきだという価値観が示された。

#### 5. 考察

本節では、2つのRQへの回答を試み、本研究の目的を果たせたかどうか述べる。

まず1つ目のRQである「デジタルプラットフォームは市民参加の裾野を広げることができるのか」について述べる。デジタルプラットフォームへの参加者は年代別に見ると20-40代が80%弱を占め、若者の参加が進んでいないと考えられているまちづく

りの現場に若い声を届ける機会を作り出していることが分かった。また、40%以上のアンケート回答者が『「手伝いたいな」といった漠然とした意欲はあるが、まだ参加はしていない』と回答していることから、これまで行政が関わってきた自治会・町内会のような地縁組織経由ではアウトリーチが難しくかった層にも裾野が広がっていることが分かる。実際にインタビューでは「主軸になるタイプではないが手助けはいろいろしている。なにかしたい、とまでは思わないけども、お手伝い程度ならしたい」という発言があった。さらにデジタルプラットフォーム参加者はコミュニティ感覚が低いという結果も得られ、これまで地域コミュニティの外部の人間にはハードルの高かった地域への参加がデジタルプラットフォームによって容易になったと考えることができる。この点に関してはインタビューでも「地域のポストやコミュニティに入れるわけではないけど、デジタルツールがあれば意見は言える」という発言が得られている。以上の証拠から、デジタルプラットフォームは市民参加の裾野を広げることができると本稿では主張する。

続いて2つ目のRQである「市民のエンパワメントの程度とデジタルプラットフォームの利用はどう関連しているのか」について考察を加える。本稿では市民のエンパワメントの程度を測るために、コミュニティ感覚、社会的資本、集団的結束、デジタルへの態度、まちへの態度、活動への態度、治安への意識、情報探索行動、子どもとの関連、参加の機会、利他的行動という要因を検討した。分析からはデジタルプラットフォームの利用と正の関係があった要因は社会的結束と利他的行動、活動への態度の3つであった。社会的結束については地域の中で継続的に連絡を取り合っている人がいることを聞いた。利他的行動では募金や寄付など直接つながりのない人々のために行動することがあるかを聞き、インタビューでも「福祉業なので、みんなのために、と考えてしまう。面白くしなきゃとか儲けなきゃとかじゃない意見はズレているのかな、と思った」といった発言や「フードコートで女子高生の話が聞こえてきて、「小山に何も無い」と言っていてショックだった。こんな若い子に自分の街がつまらないと言わせるなんてなんてこと？小山ってもっと色々できるんじゃないの、と思った」という発言があった。活動への態度は、地域や行政に関わった結果、それが反映されることは重要かと聞いたもので、「自分と同じような意見の方が居てうれしいと思ったし、やっぱり現状を変えたほうがみんなに使いやすいと感じたし、みんなの意見を元に今まで意識してなかった場所にも意識が向いた」とい

【表-2】ロジスティック回帰分析結果

	質問項目	係数	P 値
社会的結束	地域の中に継続的に連絡を取り合っている人はいますか？	.328	.090
コミュニティ感覚	あなたが住んでいる地域の中に、「私たち」「僕たち」「自分たち」と呼べる人たち、グループはイメージできますか？	-.485	.019
利他的行動	募金や寄付など、直接つながりのない人々のために行動することはありますか？	.302	.089
情報探索行動	地域の情報を得るときに、メールや通知などで情報を受け取ることを好みますか？ それとも情報が欲しいときに自分から探しに行くことを好みますか？	-.256	.034
集団的効力感	自分が地域や行政へ関わった結果、その内容が地域へ反映されることは重要だと思いますか？	.460	.067

う発言や「いろいろな意見があり、とても勉強になりました。みんなまちを良くしたい気持ちは一緒だなと感じて嬉しくなりました」という発言がインタビューから得られた。他方、デジタルプラットフォームの利用と負の関係があった要因はコミュニティ感覚と情報探索行動で、住んでいる地域に「私たち」と呼べる人たちはイメージできるかどうか聞いたもので、「地域の中に根をはれているわけではない。私たち、という感覚をもてる人たちは、あまり地域にはいない。ゆるく小山の人たちに対して、私たちという感覚を持っている」といった発言や「新しいつながりは欲しい。市民フォーラムに参加したり PLAN OYAMA (注: 小山市のまちづくりプロジェクトの名称) のひとと話したりして、自分ひとりで思っていることだけじゃなくて、いろいろな人と関わって視野を広げたい」といった発言があった。以上の結果から2つ目のRQに対する命題を2つ、以下のように導く。

命題1「地域につながりがあって行政と関わる意義を感じている人ほどデジタルプラットフォームを利用しやすい」

命題2「コミュニティ感覚の低い利他的な人ほどデジタルプラットフォームを利用しやすい」

この2つの命題は、デジタルプラットフォームが既にまちづくりに参加しているような層を引きつけるだけでなく、これまでまちづくりに参加する機会がなかったがそういったことに興味のある人にも裾野を広げるものであることを主張している。市民共創型デジタルプラットフォームがまちづくりの抱える課題として本稿は市民の声を広く集めることの難しさや、参加プレーヤーの多様性の問題を指摘してきた。これらの点についてこの考察では、デジタルプラットフォームは市民参加の裾野を広げ、これまで参加してきた人だけでなく、これから参加したい人にも届くものであり、まちづくりの抱える問題を解決する可能性を持つものであると主張する。

また、本稿で論じてきたようなデジタルプラットフォームとしての効果を得るためには、そもそもその場への認知を形成していくことが必要不可欠となる。特に本稿で取り上げたような「これまでまちづくりに参加する機会がなかったがそういったことに興味のある人」に届くためには、自治会・町内会といった既存地縁組織のチャンネルだけでは不十分であり、SNS等の活用や、目に触れやすい機会構築への工夫が必要となる。

## 6. 結論

本稿では、まちづくりに関して市民の声を広く集めることの難しさや、参加プレーヤーの固定化といった問題を解決する緒を探るために、栃木県小山市における市民参画型まちづくりプロジェクトを事例に、共創まちづくりデジタルプラットフォームを導入し、その利用意向を調査した。調査にあたっては理論的枠組みとしてコミュニティエンパワーメントの理論家であるチーマーマンの提唱する *Busy Streets Theory* を採用した。まず、*Busy Streets Theory* から演繹的に導かれた質問項目に基づく半構造化インタビューを実施した。続いて、インタビューのコーディング結果を

もとに示唆を一般化する目的でアンケートを実施し、ロジスティック回帰分析を実施した。この混合研究法は、演繹的な方法と帰納的な方法を組み合わせることで、発見的かつ一般化可能性の高い結論が導かれるようにデザインされている。一方、アンケート対象者が小山市民の中でも限定された人々であったことに本研究の限界がある。

本稿では、デジタルプラットフォームは市民参加の裾野を広げるものであることが確かめられ、命題1「地域につながりがあって行政と関わる意義を感じている人ほどデジタルプラットフォームを利用しやすい」、命題2「コミュニティ感覚の低い利他的な人ほどデジタルプラットフォームを利用しやすい」という2つの命題が導かれた。この結果から、デジタルプラットフォームは、既にまちづくりに参加している層を引きつけるだけでなく、これまでまちづくりに参加する機会がなかったがそういったことに興味のある人にも裾野を広げることができると考えられる。ここから、デジタルプラットフォームがまちづくりの抱える課題を解決するためには、デジタルプラットフォームを介して集まった意欲を持つ市民が、その後のまちづくりの活動へ実際にどのように参加していくか、という点が課題となる。

## 参考文献

- 1) 奥石彩花・後藤 智香子・新雄太・矢吹 剣一・吉村 有司・小泉秀樹(2022), 「日本における住民参加型まちづくり手法としてのオンラインプラットフォーム「Decidim」の活用実態 — 萌芽期における導入事例の比較から—」, 『都市計画論文集』57(3), 1355-136.
- 2) Zimmerman, M. A. (1995). Psychological empowerment: Issues and illustrations. *American journal of community psychology*, 23, 581-599.
- 3) Aiyer, S. M., Zimmerman, M. A., Morrel-Samuels, S., & Reischl, T. M. (2015). From broken windows to busy streets: A community empowerment perspective. *Health Education & Behavior*, 42(2), 137-147.
- 4) Hurst, A., & Tobias, J. (2011, October). Empowering individuals with do-it-yourself assistive technology. In *The proceedings of the 13th international ACM SIGACCESS conference on Computers and accessibility*, 11-18.
- 5) Briand, C., Routhier, D., & Chassé, B. (2021). Contributions and Challenges of Using Techno-Pedagogy to Support the Adoption of Best Practices in Mental Health. *Sante Mentale au Quebec*, 46(1), 97-118.
- 6) Shpigelman, C. N. (2017). Leveraging social capital of persons with intellectual disabilities through Facebook participation: The perspectives of family members and direct support staff. *Intellectual and developmental disabilities*, 55(6), 407-418.