

関係人口の形成に向けた プラットフォームづくりに関する考察

— 東京都日野市の事例 —

土屋 薫*・須賀 由紀子**

要 約

大学生が要となるまちあるきは、子どもからお年寄りまで、世代を超えた地域のつながりを作り、これからの地域社会の担い手となる若い大学生自身が、地域への興味を持つきっかけとなる。また、地域の高齢社会の現状に鑑みると、高齢者がデジタル活用できるようになることが希求されており、新たな地域社会づくりにもつながる取り組みとなる可能性がある。

そこで新型コロナウイルスの感染拡大状況も鑑み、個人や小グループで実施できる「まちあるき」のプログラムについて、①対面参加型、②オンライン参加型、③web-AR利用型、の3つの形で取り組むこととした。

その結果、オンライン参加者から「普通のまちなかでもオンライン参加で楽しめることの発見」があがってきた。またweb-ARの仕組みを搭載していくことで、たとえその場に案内人がいなくてもごく「普通のまち」のまちあるきをグループで楽しめる可能性が確認された。

こうした形でまちあるきのプログラムが多層化していくことで、「普通のまち」の中に、豊かな意味を重ねていくことができるようになる。

キーワード：多世代交流、社会関係資本、循環的形成、ハイブリッド型まちあるき

1. まちあるきのプログラムづくりから

少子高齢・人口減少が進む社会において、地域活性化の有効な手立てとして、関係人口を増加させていくことが期待されている。ある地域の関係人口となるためには、地域とよい「出会い」をすることが必要である。その方法として、「まちあるき」は、普段目を向けないまちの魅力に気づき、地域に興味を持つことにつなぐ有力な手立てといえる。

筆者らは、大学のキャンパス所在地に通う大学生を地域の有力な関係人口と捉え、彼らに「まち

あるき」の企画や運営に参加してもらう取り組みを行っている。まちあるきに参加する大学生自身が地域に興味を持つきっかけになることはもちろん、大学生がまちあるきの主体となって多世代交流を行うことで、地域を支える社会関係資本の循環的形成につながることを期待している。

これまでの研究においては、地域活動初心者的大学生でも効果的に実施可能な、探索的なまちあるきプログラムの開発を行い、その準備プロセス、およびプログラム実践の効果などを検証してきたが、本研究では、まちあるき後の振り返りのプログラムから、関係人口形成のプラットフォームにつなぐ可能性に着眼した。

ただし、新型コロナウイルスの感染拡大状況も鑑み、密にならない形での実現も考慮に入れて、個人や小グループで実施できる「まちあるき」の

2022年11月30日受付

* 江戸川大学 現代社会学科教授 レジャー社会学

** 実践女子大学 現代生活学科教授 生活文化論

プログラムについて、①対面参加型、②オンライン参加型、③web-AR利用型、の3つの形で取り組むこととした。

ここで言う「対面参加型」とは、通常のまちあるきの形態を指す。また「オンライン参加型」とは、オンライン会議用のツール（Zoom）を使って、現地に行けない人にも参加者としてまちの魅力を伝えようとするものである。また「web-AR利用型」とは、個人ないし小グループでの活動を前提としたもので、利用者の都合や天候に応じて解説者（インタープリターないしガイド）がいなくてもまちの魅力に触れられるような情報提供のしくみを用いるものである。

なお、web-ARとはwebを利用したAR（Augmented Reality：拡張現実）のことで、スマホやタブレットといった携帯型端末で現地画像に、現実には得られない文字・画像・音声等の情報を重畳（ちょうじょう）表示させることによって、目の前にある現実を「仮想に拡張させる」ことを意図した情報提供の形のことを言う。わかりやすい例で言えば、昨今ブームであった「ポケモンGO」のようなものだが、CGのみならず古地図や写真、分岐の案内表示等、様々な用途が考えられる。

ここでは、この3つのまちあるきに向けた取り組みについてまとめておきたい。

2. 地域価値探索まちあるきの実践

(1) まちあるきルートの設計

まちあるきのねらいは「地域価値の探求」を通して、地域への愛着形成につなぐことにある。そのためには、地域にいる人や自然、文化、暮らしの魅力に気づき、地域への関わりを深めていくきっかけとなるまちあるきであることが必要である。

筆者らは、東京都日野市をフィールドとしてまちあるきに取り組んでいるが、地域に目を向けるきっかけとして、この土地の地ビール「TOYODA BEER」に着目してきた。地ビールは、地域の文化を内包するものであるが、とりわけTOYODA

BEERは、1886（明治19）年に生まれた「多摩地域最古のビール」である。その歴史性や、現代に復刻されているTOYODA BEERが、市民協働や関係者のパートナーシップのもと行われたというプロセスを持ち、高い物語性を持っていることが着目した理由である

そこで当初、TOYODA BEERの歴史や、TOYODA BEERを提供するこだわりの地元の販売店や飲食店などを、まちあるきルート上のタッチポイントとすることを考えたが、より本質的な地域価値探索ができるよう、TOYODA BEER誕生の背景にある、近代化の歴史と水資源の豊かさに触れていくことができる「水」資源コースと、産業化の歴史をたどる「煉瓦」探索コースの二つのコースで、日野の魅力を探るまちあるきコースを設計した。

「水」資源に関しては、農業用水の水路が多く残されており、今も市民の暮らしに使われていること、また、多くの崖線（段丘の境目の連続した崖）があり、湧水が湧き出しており、自然の豊かさを形作っていることに着眼し、都市と自然の豊かさが享受できることの豊かさに気づくことをポイントとした。

一方、「煉瓦」は、日本の近代化を支えた産業である。日野市においては、1887（明治20）年に日野煉瓦製造所が設置され、1888（明治21）年1月に操業が開始された。そして、1889（明治22）年1月鉄道局と煉瓦契約を結び、甲武鉄道（現在のJR中央線）の多摩川を渡る鉄橋を支える橋脚に煉瓦が提供された。当時、新宿―八王子間で6駅が設置されていたが、甲州街道があるということと煉瓦を提供していたという2つの理由から、1890（明治23）年1月、日野停車場が開設された。この結果、日野への人流が確保され、その後の発展の基礎となったとされる。このように、日野のまちの発展、また、日本の近代化について知識を得るきっかけになるのが「煉瓦」である。日野市は「煉瓦のまち」としての知名度はないが、まちをつぶさに見て歩けば、「煉瓦」の遺産を見ることができ、それに気づくことで、まちの歴史や土地の物語、風土に触れるまちあるきの

ルートができると考えた。

(2) プログラムの実際

先述の通り、コロナ感染状況に配慮し、まず通常の対面によるまちあるき参加を人数を非常に限定して行い、併せて、それをオンライン参加できる形に整え、対面参加とオンライン参加のハイブリッド型のまちあるきとして行った。

1) まちあるき実施概要

＜まちあるき実践① ～水と暮らしコース＞

■テーマ「水と暮らし ～日野の豊かな暮らしとは～」

■ルート概要：日野の豊かさの源となっている湧水・用水に触れ、水資源と暮らしの豊かさについて考える。

■実施日：2022年2月5日（土）13：00～16：30

■参加者：（現地）大学側4名、高校教員3名、日野市職員4名、日野市民1名（オンライン参加）大学生8名、海外から研究協力者1名

■オンライン用機材

- ・iPad・モバイルWi-Fi・モバイル充電器
- ・マイク・スタビライザー

＜まちあるき実践② ～日野煉瓦コース＞

■テーマ：「日野の“まち”を作るもの～煉瓦・水・養蚕～」

■ルート概要：明治期以降の産業化の歴史を、まちなかに残る煉瓦・養蚕産業の片鱗に触れることで考える

■実施日：2022年2月26日（土）13：30～16：00

■参加者：（現地）大学3名、高校教員1名、日野市職員1名、日野市民1名、（オンライン）大学3名（学生2、教員1）、日野市職員3名、タイ在住研究協力者1名、日野市外社会人1名

■オンライン用機材

- ・iPad・モバイルWi-Fi・モバイル充電器
- ・マイク・スタビライザー

2) まちあるき後の振り返りワークのプログラム内容

まちあるきの実施後、「まちの印象共有」の振り返りワークを、1時間程度行った。

下記手順に従い、現地での参加者とオンラインでの参加者が一緒に、まちあるきを通して感じたこのまちの魅力について、指定した地点のスコア化及びディスカッションを行った。

そして最後に「今日の日野は〇〇なまち」というキャッチフレーズを考え、この日のまちあるきを一番代表するような写真を参加者で選ぶ作業を行い、終了した。

＜まちあるき後のふりかえりプログラムの設計＞

【ワーク1】Google フォームで、今日のまちあるき全体の「ふりかえりシート」入力〔QR表示〕

その際、「地点ごと」の写真を投影しながら
→集計フォームにて、参加者が入力した言葉を確認・全体共有しながら振り返る

【ワーク2】ワーク1を踏まえて、歩いた印象を捉える言葉（形容詞）の言葉出し

→ホワイトボードに書いて参加者で話し合い、地域の印象を捉える5個の対形容詞を決定

→【ワーク4】のSD法シートに反映

【ワーク3】地点ごとの印象をSDGs版シート（Google フォーム）に入力〔QR表示〕

→地点ごとのSDGs得点を共有しながら意味を探索（プロジェクト）

【ワーク4】ワーク2を反映したSD法シート（Google フォーム）に入力〔QR表示〕

→SD法シートの集計結果を確認・共有
※5つの地点の写真を写しながら

【ディスカッション】

・各地点の紹介写真に最もふさわしい「1枚」を、地点ごとに「話し合っ」て決める
（その際、それを選んだ理由も言語化して共有する）

- その写真を地点のサムネイルとして地図に張り込む
- 現時点では、Google マップのマイマップとして登録しておく

・全地点の「本日の1枚」を全員で確認した後、まとめとして

今日見た日野の姿を、全員で「話し合って」キャッチフレーズ化する

- 「今日の日野は○○○○○○○○○だった」
「○○○○○○○○○○○○○○○な日野」

(3) 結果

～振り返りプログラムの参加者回答から

1) 実施プログラムについての基本情報

今回のプログラムの参加者数及び属性は、＜実践プログラム①＞が参加者8名（全て女性）、＜実践プログラム②＞が6名（男性2名、女性4名）で、コロナ禍の中で小規模の実施となったが、「まちあるきを通して、日野市に興味を持ったか」「今回のまちあるきを通して、日野市のいろいろな場所に行ってみたいと思ったか」の設問に対して、全員が「はい」と答えており、対象となるまちに目を向ける導入となるプログラムだったことがわかる。

2) 自由回答から

以下、まちあるきおよび振り返りプログラム実施後に行った参加者アンケートの中で、自由記述として書かれた回答を箇条書きで示しながら、まちあるき後の振り返りによって得られる参加者の気づきを考察していく。振り返りによるコメントが、他者の共感が得られるものであれば、その思いを共有していくことで、地域へ関心を寄せる関係人口を増やすプラットフォーム形成に繋いでいく可能性があると考えられる。

①印象に残っている風景・景観、気づきについて ＜実践①＞

- ・用水路の端の下にある小学生が秘密基地にしそうな空間
- ・用水路のまわりなど、ふつうの住宅地に見える

ところでも、注目しないと気づかないところがいくつもあって、歴史、市街地形成の過程、その背景をあわせて知ると、いつもの風景・景観も、情景豊かになる

＜実践②＞

- ・日野の産業（煉瓦・養蚕）の歴史
- ・わずか一時間でいろんな風景を見ることができた。
- ・同じ日野市でも、地域の違いによる用水の様子の違い
- ・養蚕産業や煉瓦工場など、明治を代表するような産業の足跡があったこと
- ・のどかな雰囲気のととても感じられるまちだと思った
- ・煉瓦のある場所や工場、歴史がこんなにもたくさん実はあるということ
- ・中央線の多摩川鉄橋が、煉瓦でつくられていること
- ・普通の住宅街でも解説があれば1時間くらいオンラインで観られるコンテンツになる

＜考察＞

1時間程度のまちあるきで見た地域の中の「ごく普通の風景」の中にも、その地域ならではの文脈を読み込めていることがわかる。まちあるきで着目しなければわからない土地の物語を共有することで、このまちを知らない人もこのまちに興味を寄せるきっかけとなることが期待される。

②歩いてみて思い出した昔の風景など

＜実践①＞

【① 子どもの頃のこと】

- ・小学校の時の通学路
- ・水草 小学生の頃
- ・夏休みにいとこの家で遊んだこと
- ・鳥のさえずり 子供の頃
- ・幼稚園から高校生まで

【② 昭和の暮らし】

- ・最近の日野のことしか知らないの、昔を偲ばせる風景がとても新鮮だった。

- ・昭和時代の住居
- ・田んぼ、小学校時代、1960年代
- ・地元だったので昔の風景と比較して宅地化がすすんでいるなと思いました。
- ・区画整理でどんどんなくなっていますが、地形から生まれた、昔の道の形を思い出しました。

【③自分の地元のこと】

- ・私の地元にも住宅地に水が流れていたその風景を思い出しました。
- ・私の実家も自然にあふれた場所にあるので、実家の風景を思い出しました。
- ・昔ではないけど、自分の近所の公園や地区センターで地域の人たちが交流している場面が思い浮かびました。こういう場所は大事なのだと感じました。

<考察>

「①子どもの頃のこと」「②昭和時代のこと」「③自分の地元のこと」の3つの視点について、同割合で思い出されていた。「子どもの頃のこと」は、誰もが思い出を重ねることができる。また、昭和時代のこと、その時代らしい特徴に、思い出や共感が重ねられる。かつ、自分の地元への共感も生んでいる。これら3つの要素は、多くの心にフックするものであり、このまちへの共感をもたらすと考えられる。

<実践②>

- ・子どもの頃の自宅近くを流れていた川
- ・小学生の頃、用水路で遊んだこと
- ・小さい頃（幼稚園）の桑畑の風景
- ・自分も川でよく遊んだ。小学校の頃
- ・一番橋の下で遊んでいたこと
- ・小学生の頃学校の課題で蚕を育てていたことを思い出しました。

まちあるきをしながら、思い出す風景は子どもの頃のことであることが示される内容となった。

③歩いてみて、最近あまりやっていないこととして思い出したこと

<実践①>

- ・コロナ禍で外出の機会が減り、まちを散歩するのが気持ちよさそうと思った
- ・一人の時間を保つということ
- ・仕事終わりにちょっとビールを飲むということ
- ・地元のものを使ったお店に行っていないこと
- ・地域探索（コロナの直後の自粛のときによくやっていた）
- ・外食
- ・家族以外の人とはあまりゆったりとした会話をしていないように思った
- ・散歩

<実践②>

- ・魚釣り
- ・川遊び
- ・スポーツ大会。コロナでずっと中止
- ・野外遊び
- ・散歩

⇒まちの風景を見ることが、自分自身をみつめなおす機会となっている。ここに挙げられた内容は、誰もが持っている思い出と重なり、このまちへの共感を呼び起こすことにつながる可能性がある。

3) まちの印象を捉える言葉を参加者で考え、スコア化

まちあるきルート上で、調査ポイントとした5つの地点についての印象尺度を作るため、SD法に使う形容詞出しを行った。次のようなワードが参加者から出た。

<実践①>

- 地点1：きれいな、ふしぎな、清らかな、透明な
- 地点2：驚くような（びっくり）、ふしぎな、意外な、なぞな
- 地点3：昭和だな、新鮮な、（もったいない、水とのつながり）

地点4: すてきな, なつかしいような, 新しいような (団地)

地点5: なつかしいような, 落ち着くような, 安心するような

これらの中から, 5つのワードを選び (多数決), その対になる言葉を考えて

ふしぎな ⇔ 日常的な

なつかしいような ⇔ 機械的な

落ち着くような ⇔ せわしない

清らかな ⇔ よどんだ

意外な ⇔ 退屈な

この5つでSD法尺度とし, 5つの地点のそれぞれについて, どのような印象を持ったのか Google フォームで回答してもらい, 各地点について振り返った。

<実践②>

①このまちを捉える形容詞の言葉出し

のどかな, きれい, 澄んだ, ひろびろとした, やすらぎ, 和む, 緑豊かな, 明治時代の活力, レトロ, ほのほの, 豊かな, 歴史を感じる

→「のどかな」「歴史を感じる」に決定

②対になる言葉の言葉探し

次に, この言葉の対となる言葉を考えて, オンライン参加の方には, チャットを利用して, 書き込んでもらった。

以下のようなワードが参加者から出て, ①と同様, 会場で候補の言葉を決め, オンライン参加者には挙手機能で決定に参加してもらった。

・「のどかな」の対となる言葉探し

現代的な, せわしい, せかせかした, 慌ただしい, さわがしい, 派手な, 騒々しい, にぎやか, あくせくした

→「あくせくした」に決定

・「歴史を感じる」の対となる言葉探し

無機質な, 現代的な, 近代的な, 都会的な, 近

未来的な, 新しい

→「無機質な」に決定

③各地点の印象スコア化

この2つの言葉 (のどかな-あくせくした, 歴史を感じる-無機質な) をSD法尺度とし, 予め選んでおいた4つの地点のそれぞれについての印象を Google フォームで入力してもらい, 各地点の印象をスコア化した。

④スコア化結果を座標軸にプロット

<実験①>において, SD法を用いて各地点をスコア化することは, 少し大変であったため, 2つの対言葉を, 縦軸・横軸の座標軸に置いて, 4つの地点のスコア化結果を座標軸上にプロットして, まちの印象を捉えた。

4) 振り返りをもとに, まちの姿を捉える

キャッチコピーを参加者で考える

これらのワークをした上で, 「今日の日野は, ○○○なまち」の○○○に当てはまる言葉を, 参加者で考えた。

<実践①>

キャッチコピーは, 「不思議な水に出会えるまち」に決定した。

そして, 「本日のまちあるきで見た風景」のベスト写真が1枚選ばれた。

<実践②>

各地点の印象がプロットされた分布を見ながら, 「キャッチフレーズ」を考えた。

オンラインの方には, チャットに言葉を書き込んで参加してもらい, 会場の方で, よいと思う「キャッチフレーズ」の候補を選び, オンラインの方には挙手機能で参加してもらって, 「120年前を気づけるまち」に決定した。そして, このフレーズに合う「今日のベスト写真」を決めた。

<考察>

<実践①>のキャッチフレーズ「不思議な水に出会えるまち」について, この話し合いに参加し

ていなかったオンライン参加者に意見を聞いたところ、「なんだろうと興味が湧くキャッチフレーズ」「不思議なという言葉がキャッチーで良い。どんな水なのか気になる」「まちのシンボルである豊かな自然を表したキャッチフレーズであるので、とても良いと思う」など、気になる、行ってみたいという思いになるという評価が得られている。また、＜実践②＞のキャッチフレーズについても、「すごく良いフレーズ。まちあるきしたくなるフレーズだと思う」「煉瓦の歴史が感じられるまちに当てはまるキャッチフレーズだと思う」「一体何があるんだろうと興味が惹かれるキャッチフレーズだ」「好奇心を刺激するととても良いフレーズだと思う」という意見が寄せられている。まちあるき参加者が感じたまちの印象を、SD法の手法を使って客観化し、それをもとに、歩いた印象をみんなで話して「そのまちらしさ」を言語化（共有化）することで、このまちに関心を寄せる人を増やすことにつなげられる可能性がある。

以上、まちあるきによる振り返りプログラムから、まちに興味・共感をもたらすことにつなぎ、関係人口を増やすプラットフォーム形成の基盤を作る可能性が示唆される結果が示された。

(4) web-AR 利用型プログラムの実施に向けて

コロナの感染状況も含めプログラムとして実施することはかなわなかったが、今後の展開を視野に入れて「web-AR プログラム」の実装を試みた。今回は上述の「まちあるき実践②～日野煉瓦コース」の情報セット（テーマとルート）を援用し、下記の条件で稼働を確かめた。

- 日時：2022年4月16日（土） 13：30～16：00
- 参加者：大学4名（学生2，教員2），高校4名（生徒2，教員2），日野市職員1名，日野市民1名
- 端末機材：Xiaomi 社 Redmi Note 9T（Android／4G回線）

具体的には以下の地点1をスタートし、地点7



図1 当日（現地）行程資料

をゴールとするコースを想定した（図1）。

【ルート】

- 地点1：多摩川日野鉄橋
- 地点2：日野用水
- 地点3：仲田の森蚕糸（さんし）公園
※ふれあいホールでトイレ休憩
- 地点4：市民の森スポーツ公園
- 地点5：日野煉瓦（レンガ）工場跡
- 地点6：ポケットパーク（日野一中）
- 地点7：日野市中央公民館

また機器の操作以外特別な示唆はせず、状況に応じて端末から情報を見てもらった。

今回のシステムは、多摩丘陵のフットパスにおける利用を想定したARアプリケーション「AR Tama」をベースとしたもので、機能としては、地図上に現在位置を表示する地図モードと、カメラによって画面に現実を表示するARモードを切り替えて用いる仕様となっている（前田・下嶋・土屋・林 2014）。

地点1がスタート地点のため、地点1に合わせて最初の情報のタグが出るようになっているが、日野駅前から現地地点1に向かうところの地図モード画面が写真1で、その場でARモードに切り替えて撮ったスマートフォンのスクリーンショットが写真2である。また 写真2の情報タグ「今回のねらい」をタッチすると情報の本文が出てくるが、その画面が写真3である。

それからARモードで地点1を見たのが写真4である。地点1の情報タグは「これは何積み？」



写真1 駅前ポイント_地図画面



写真2 駅前ポイント_AR画面



写真3 駅前ポイント_情報画面

であるが、複数の情報タグが見えているのは、こちらの方向に地点2以降のポイントが位置しており、それに対応した情報がそれだけある、ということを示す仕様となっているからである。

写真4に見えている情報タグ「これは何積み?」をタッチして出てくる画面が写真5である。これはクイズ画面で正解ボタンを押すと正解が表示される形になっている(写真6)。

このような形で、各地点で重量表示を利用した情報提供の形を実装したが、現地で問題なく稼働した。

今回のシステムのひな形となっている「AR Tama」は元は個別の端末にインストールをするアプリであったが、現在では「日野AR」も含め端末を選ばないweb-ARの形をとっている。しかしながら、Android携帯では問題なく稼働したが、iPhoneでは表示がブレてしまい安定しないままだった。この部分は今後原因を検証する必要があるが、とりあえず携帯端末を用いたweb-ARによる情報提供のしくみの目処がついたことに間違いはない。

今回参加してくれた高校生からも、違和感なく操作できるとともに、「家族や親しい友人達と地域の話をする良いきっかけになりそうだ」という感想を聞いたので、今後きちんとした評価を行う実証実験の段階に入ったと思われる。高校生を対

象とした連携教育プログラムの媒体・教材として考えるならば、web-ARを媒介としたポートフォリオ形式の地域学習システムを構築する展開も見込まれる。

3. 考察・総括

今回のプログラムを通して、①事前準備(その地域の歴史や文化、自然資源などに関する調査)を行い、②テーマを設定してまちあるきルートを作り、③大学生なりに勉強した解説もしつつ、④まちの人に話を聞いたり、知識を持つ方にお話を伺うなどの場面なども取り入れて、⑤オンライン参加の方との双方向のやりとりなども加えていくと、多世代をつなぐ、全員参加型のまちあるきになり、地域への興味関心が深まるプログラムとなることが示唆された。

そして、まちあるき後の振り返り時間を持ち、キャッチコピーとセレクト写真をデータベース化することにより、「まちの魅力を捉えた」データベースができていくと、それがプラットフォームとなり、観光地を見て歩くまちあるきとは違った形で、地域価値の発掘と、その地域に関心を持つつながり支える人をつなぐまちあるきプログラムとなっていく可能性がある。

こうしたまちあるきを通して思い起こされるの

関係人口の形成に向けたプラットフォームづくりに関する考察



写真4 現地情報_タグ画面



写真5 現地情報_第1層画面



写真6 現地情報_第2層画面

は、「子どもの頃の風景」であり、それは同時に、これからの人生でも大切にしたい時間や場を表している。そして、多くの人の「共感」をもたらし、その「共感」からそのまちを見てみたい、訪れてみたいという気持ちにつながることができる。

まちあるき自体、楽しいものであり、身体を動かして、地域に触れる（風土接触）をすることで、印象も高まり、記憶に残る。それをさらに、言語化して、思いを共有し、その土地のコンセプトとも言えるものを抽出していく作業、そして、キャッチコピーとまちの思いが集約された写真データがストックされていく。このプログラムを重ねていくことで、日常のごく普通の人たちが発掘し、共感する地域の魅力の「プラットフォーム」ができていく。そのことで離れた地域同士もつながり、支え合いの地域文化圏が生まれ、地域の関係人口が持続的に増え、地域の自立がはかられていく。このようなシナリオに立つと、これからの持続可能な自立型地域社会の作り方モデルの青写真を描くことができる。

今後の課題としては、このプログラムを、他の地域、他の対象でも行うことによって、同様の成果が表れるか、どのような内容であれば運営しやすく成果も得やすいのか研究し、プログラムの標準化を図ることが望まれる。そして、まちある

きのテーマやルート、解説資料、まちあるき参加者の声などを、スマートフォンの位置情報に応じて表示される web-AR の仕組みに搭載していくことで、たとえ案内人がその場にいらなくてもグループで楽しめる「ごく普通のまち」のまちあるきと、楽しみの広がりを期待することができる。

オンライン参加者のアンケート結果の中に「普通のまちなかでもオンライン参加で楽しめることの発見」があがっていたように、こうしたプログラムを多層化していくことで、「普通のまち」の中に、豊かな意味を重ねていくことができるようになる。「どこにでもあるまち」は、「わたしのまち」でもある。地域を大切と思う人を増やしていくためにも、こうしたまちあるきの標準化をはかっていきたい。

参考文献

- 大学生による地域の価値共有プログラムの開発～地域と関わる「関係人口」の創出手法として～ 江戸川大学・実践女子大学 大学間連携事業報告書 2021
- 小久保温・土屋薫・工藤雅代 (2013) 散策型観光支援モバイル Web アプリケーションの開発, 研究紀要 36 (2), 53-60
- 前田航希・下嶋聖・土屋薫・林香織 (2014) AR 技術を活用した多摩丘陵フットパス利用への情報提供サービスの提案——地理情報空間技術に応用したアプリ開発の試み, レジャー・レクリエーション研究 74, 112

- 土屋薫・廣田有里（2016）着地型観光の環境整備に向けた AR 技術による情報提供ツールの開発——流山市『本町』界限における観光情報提供サービスを事例として，江戸川大学紀要 26, 73-81
- 須賀由紀子・土屋薫（2019）大学生による地域の価値共有プログラムの実践，地域活性学会第 11 回研究大会論文集，111-114
- 須賀由紀子・土屋薫（2021）地域の価値発見としての「探索型まちあるき」マップの検討，地域活性学会，第 13 回大会論文集，
- 鈴木春奈・藤井聡（2008）地域愛着が地域への協力的行動に及ぼす影響に関する研究，土木計画学研究・論文集 Vol. 25, No. 7, 357-362
- 法政大学エコ地域デザイン研究所編，水の郷日野，鹿島出版会 2010