

HaReNiWaあそぶつく アクティビティレポート

2025（令和7）年11月14日（金）～16日（日）

フジ竹原店駐車場 図書館周辺エリア

竹原市 企画部企画政策課 公共施設再整備担当

1.調査目的

2.調査①:図書館・フジへの波及効果

3.調査②:来場者アンケート

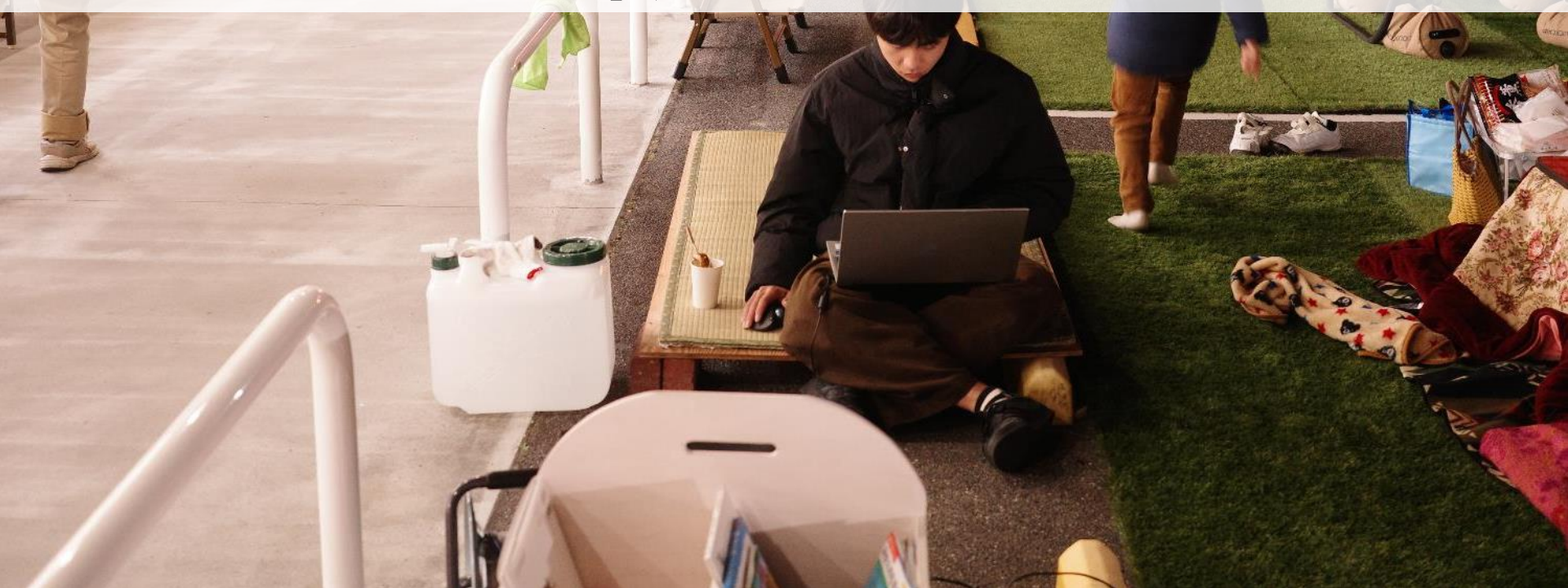
4.調査③:セッション風景写真

5.調査④:運営の振り返り

6.まとめ



1. 調査目的



1.調査目的

「プロジェクトレポート」2.企画の狙い にて、今回の社会実験の目的を掲げた。
この目的の評価のため、以下の調査を行う。

目的①
複合施設への導入を
検討している機能の
親和性の確認

2.調査①
図書館・フジへの
波及効果

目的②
複合施設をイメージ
した空間に対する
市民の反応の確認

4.調査③
セッション風景写真

目的③
施設整備に向けた
市民の気運醸成

3.調査②
来場者アンケート

目的④
市民が主体的に施
設を活用する体制
の構築

5.調査④
運営の振り返り

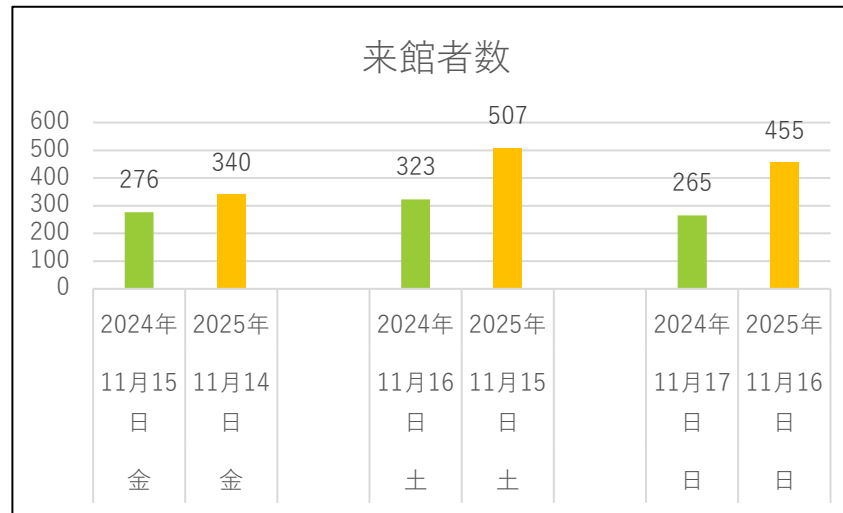
調査①～③は11/14～16（社会実験全日、開催中全時間）を通して実施
調査④は社会実験終了後に運営（市民、山口大学、市）が回答

2.調査① 図書館・フジへの波及効果

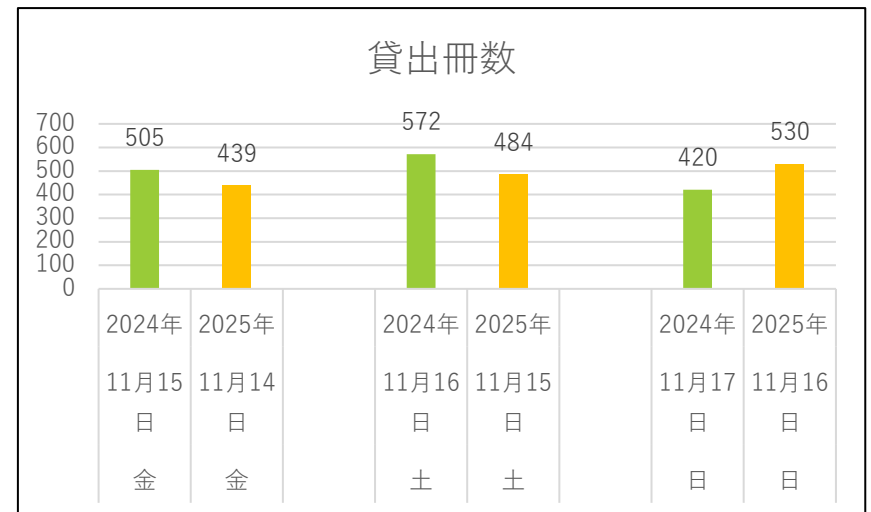
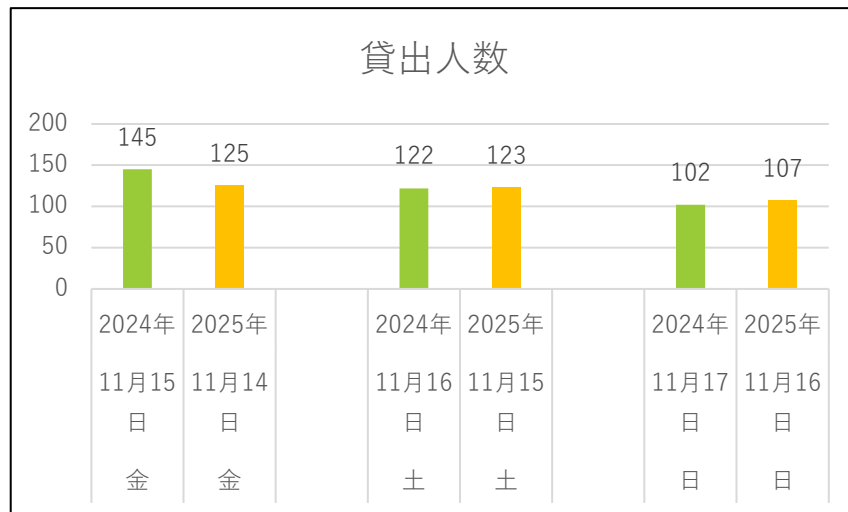


2.調査①:図書館・フジへの波及効果

(1)図書館への波及効果 (2024年の同曜日と比較)



データは竹原書院図書館より提供



来館者数は増えた一方、本の貸出にはつながっていない

2.調査①:図書館・フジへの波及効果

(1)図書館への波及効果

他館において、図書館前にてイベントを実施した場合、来館者数は増える一方、本の貸出にはつながらない傾向が指摘されており*、今回の社会実験でも同様であった。

来館者が増えたことは成果であり、貸出冊数に囚われず、引き続き本に触れる機会をより良い形で提供したい。

次回以降の案として、

- ・本を読むことにフォーカスした企画の充実
- ・貸出カード作成や貸出を促す企画の実施 等を検討していく。

*佐藤ら（2021）「公共図書館の日毎の来館者数・貸出冊数を予測するモデルの構築」より。大阪府立中央図書館を対象に来館者数等を調査したもの。

2.調査①:図書館・フジへの波及効果

(2)フジ食品館（スーパーマーケット）への波及効果（2024年の同曜日と比較）

- ・買物客数が前年比で8.5%増加（3日間平均）。
- ・フジで購入したものをホットプレート等で温めて食べるというような、普段の買物とは異なる消費を喚起できた。

複合施設においても、食品提供等の**親和性の高い民間収益施設が入る**ことで、**公民の相乗効果が生まれる**ことが期待できる。

データはフジ竹原店より提供



3.調査②：来場者アンケート



3.調査②:来場者アンケート 手法

1.回答者: HaReNiWaあそぶっく来場者76人

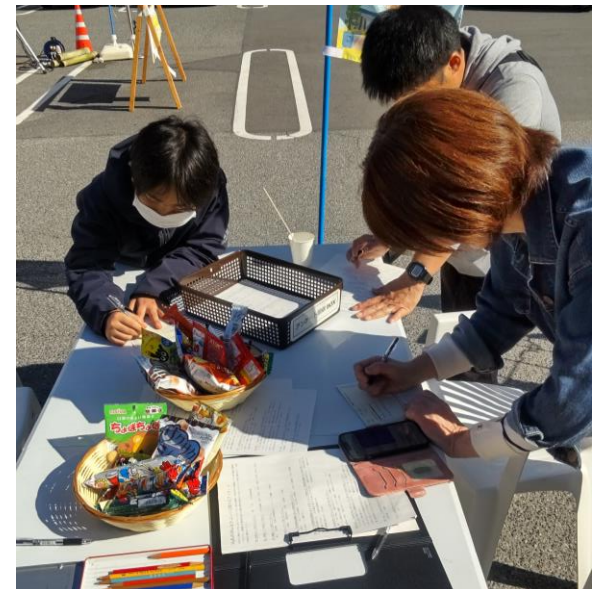
2.回答方法:紙(本部テントに設置)

もしくはWEB(飲食ブースの各テーブルに2次元コードを設置)

3.質問項目:・属性

- ・普段の図書館利用について
- ・HaReNiWa あそぶっくについて
- ・今後の複合施設検討に向けた活動

4.備考: 回答した人にはお菓子をプレゼントした
紙回答について、一部回答漏れあり



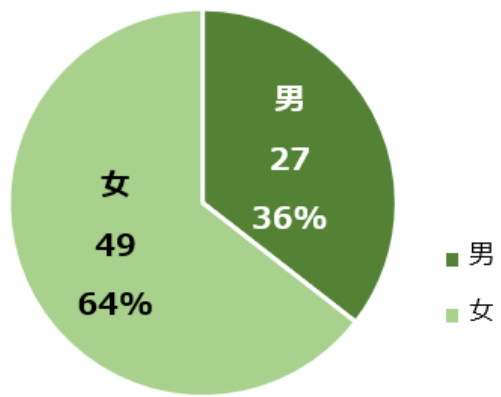
單純集計結果

3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

※単位は人（以下省略）

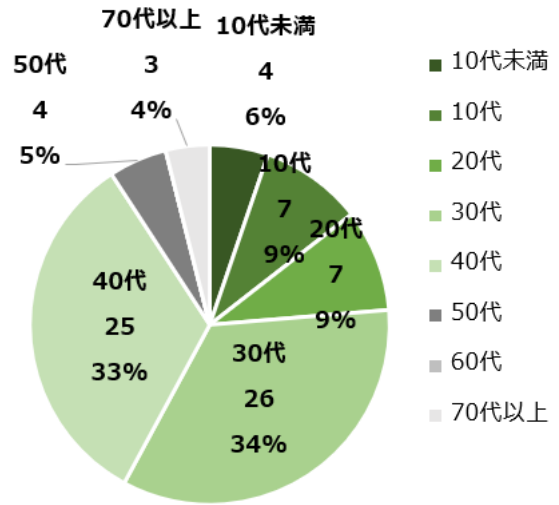
問1 性別について教えてください

N = 76



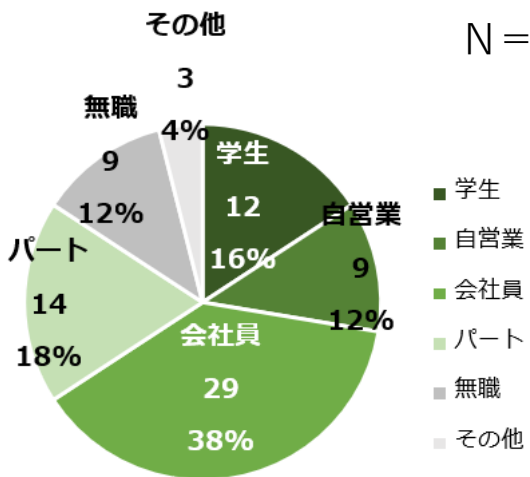
問2 年齢について教えてください

N = 76



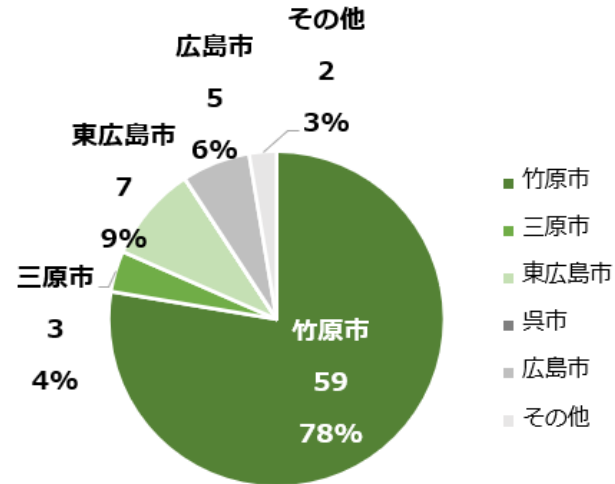
問3 職業について教えてください

N = 76



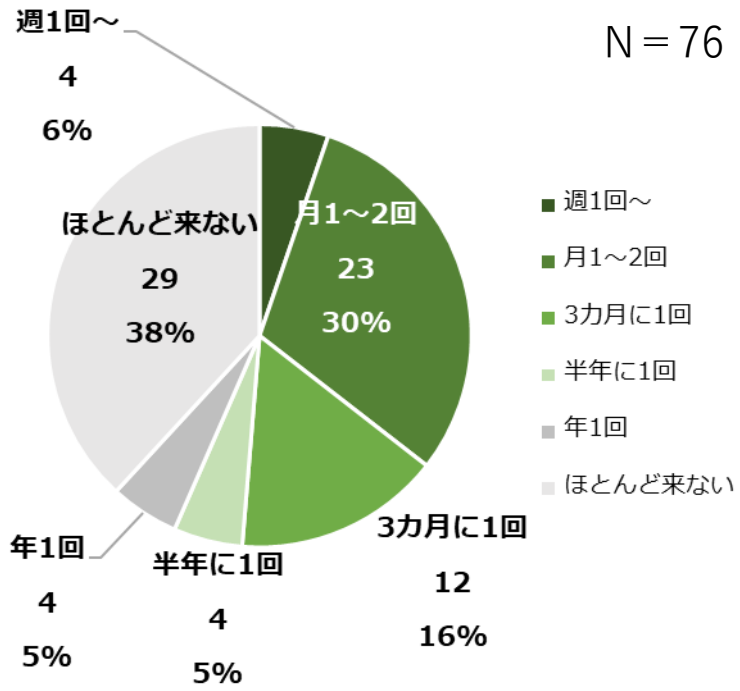
問4 住まいについて教えてください

N = 76



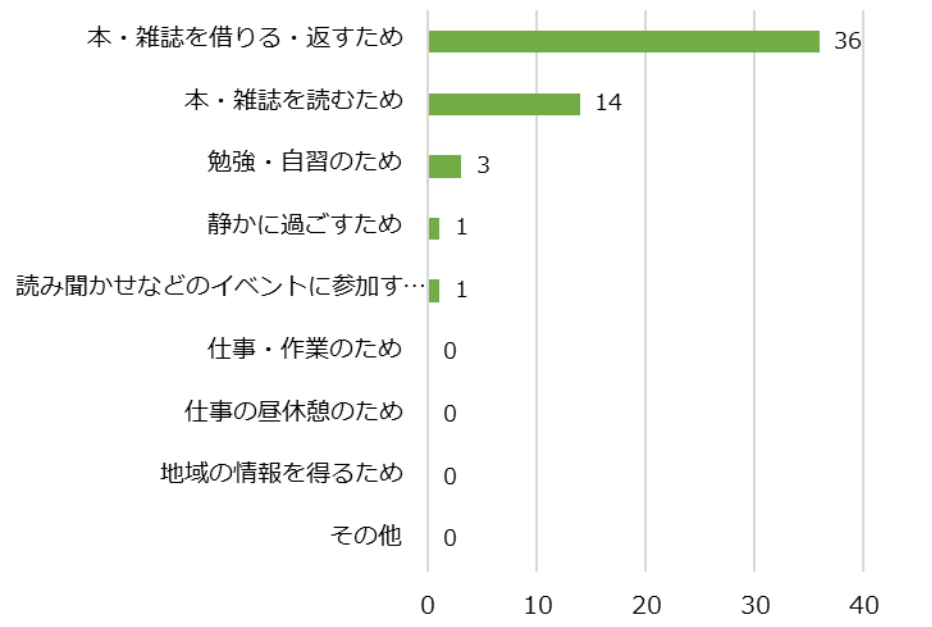
3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

問5 普段、竹原書院図書館に訪れる頻度を教えてください



「ほとんど来ない」という人が38%で最多である。
 →今回のイベントをきっかけに、約4割の新規層を図書館前へ誘引することができた

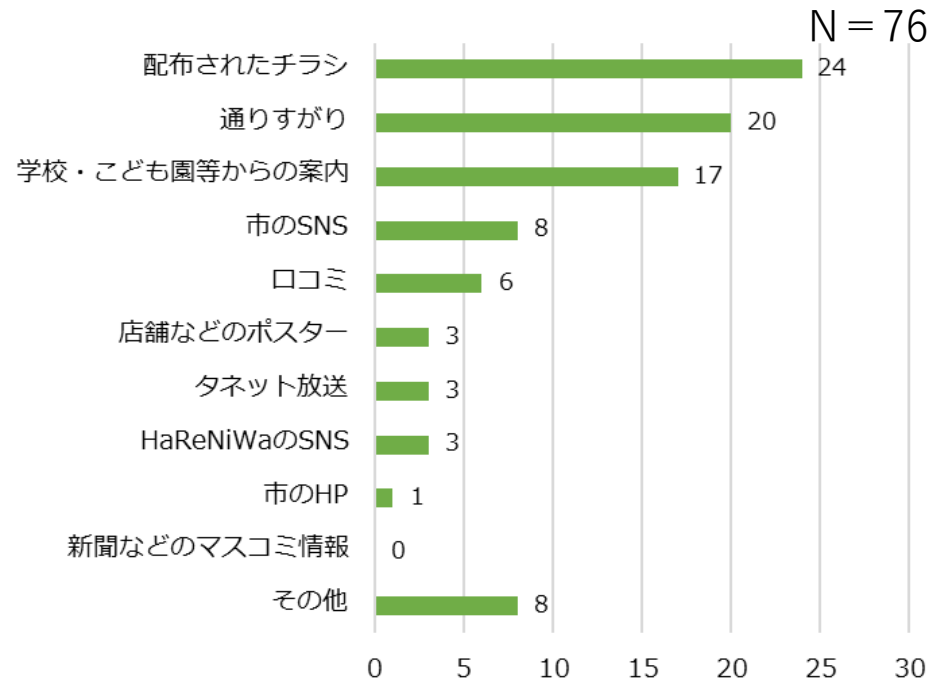
問6 竹原書院図書館に来る目的を教えてください



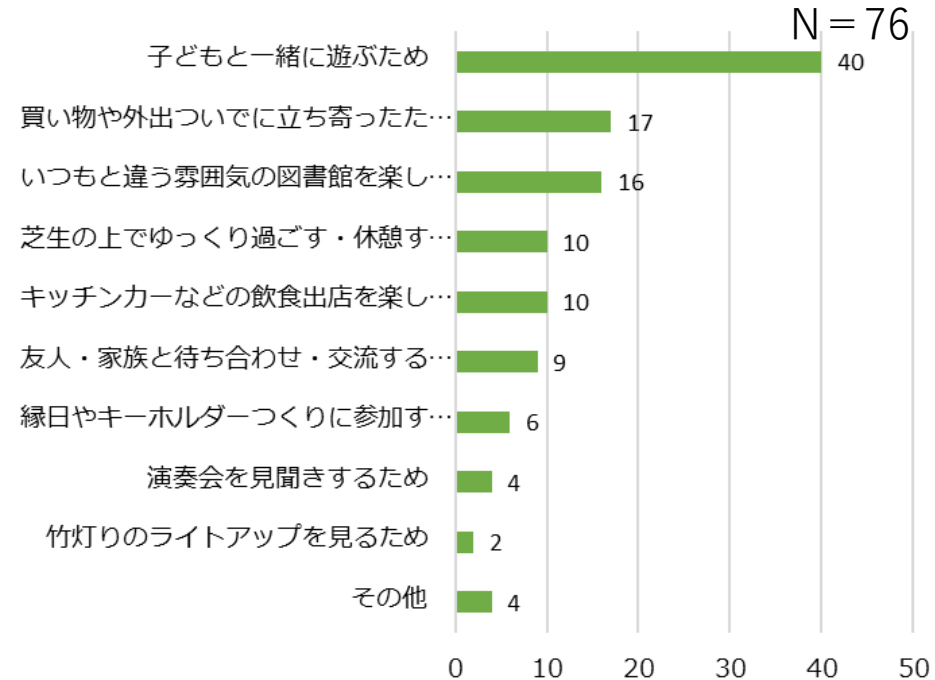
「本・雑誌を借りる・返すため」が最も多い。館内閲覧は一定数あるものの、その他の目的の利用はほぼない。
 →「滞在」ではなく「貸出・返却」に特化している

3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

問7 「HaReNiWaあそぶっく」を何で
知りましたか（複数回答）



問8 「HaReNiWaあそぶっく」に来られた
目的を教えてください（複数回答）



「配布チラシ」「通りすがり」「学
校・こども園からの案内」が上位を
占める

→SNSやHP経由は少なく、紙媒体
や生活圏内での掲示が有効である。

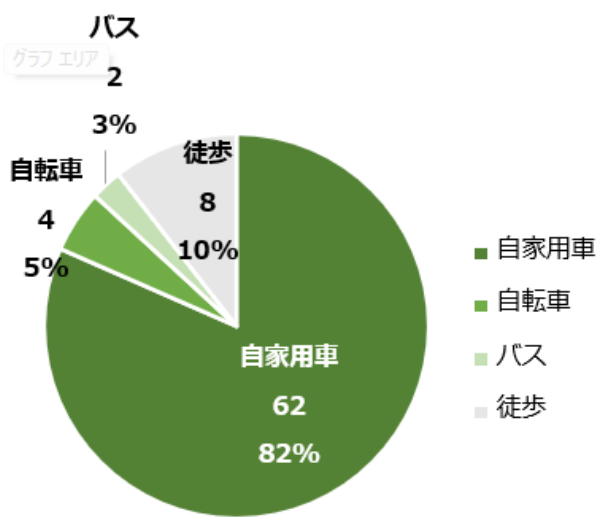
「子どもと一緒に遊ぶため」が他より
圧倒的に多い

→図書館本来の機能よりも、イベント
や遊び場としての機能を期待して来場
している。

3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

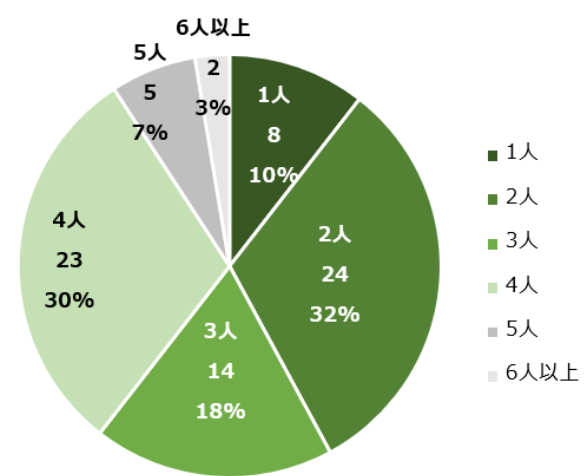
問9 来られた交通手段を教えてください

N = 76



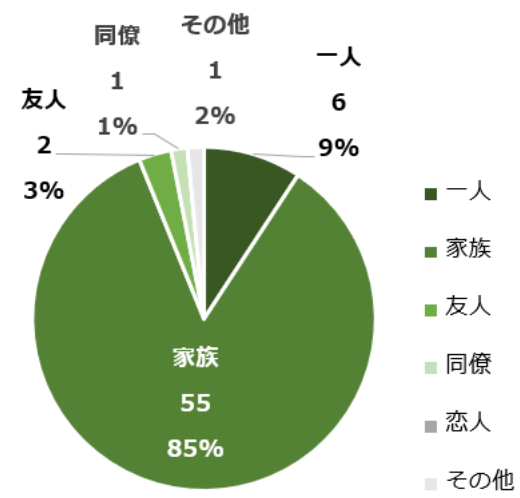
問10 一緒に来られた人数を教えてください

N = 76



問11 誰と来られたかを教えてください

N = 65

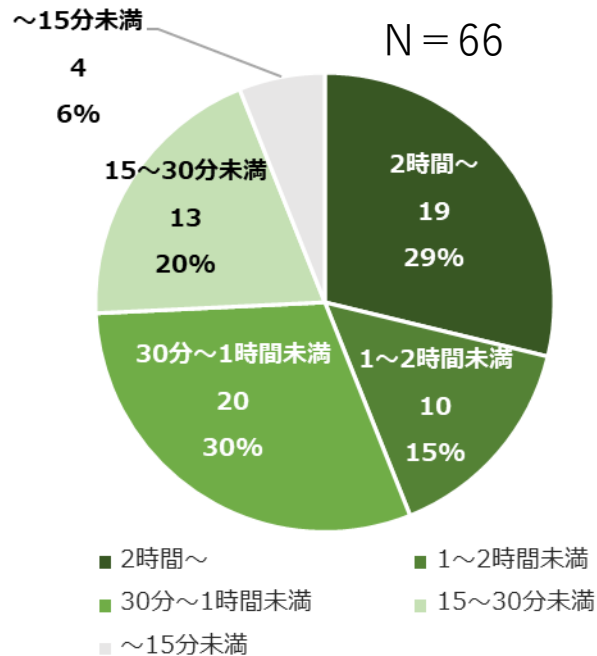


交通手段は自家用車が8割以上を占めており、社会実験の実施場所であるフジの駐車場が広く整備されていることが起因していると考えられる。

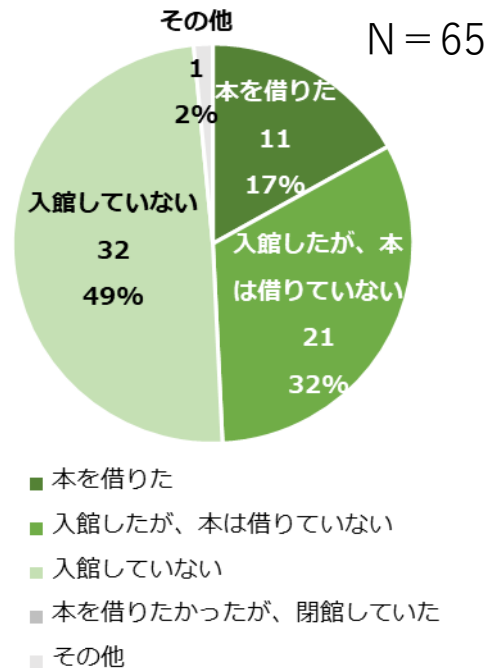
一緒に来た人数は2人から4人が多く、家族で来場した人が多数。問8の来訪目的「子どもと一緒に遊ぶため」と合致する。

3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

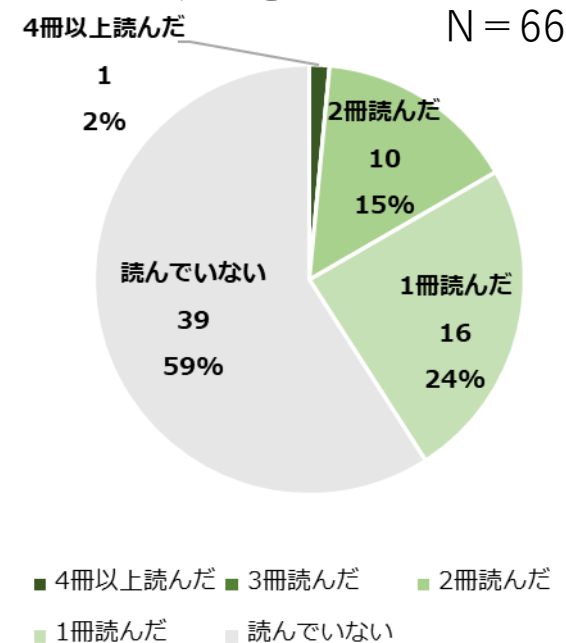
問12 会場での滞在時間を教えてください



問13 図書館を利用されたか教えてください



問14 図書館や会場にある本を読んだか教えてください

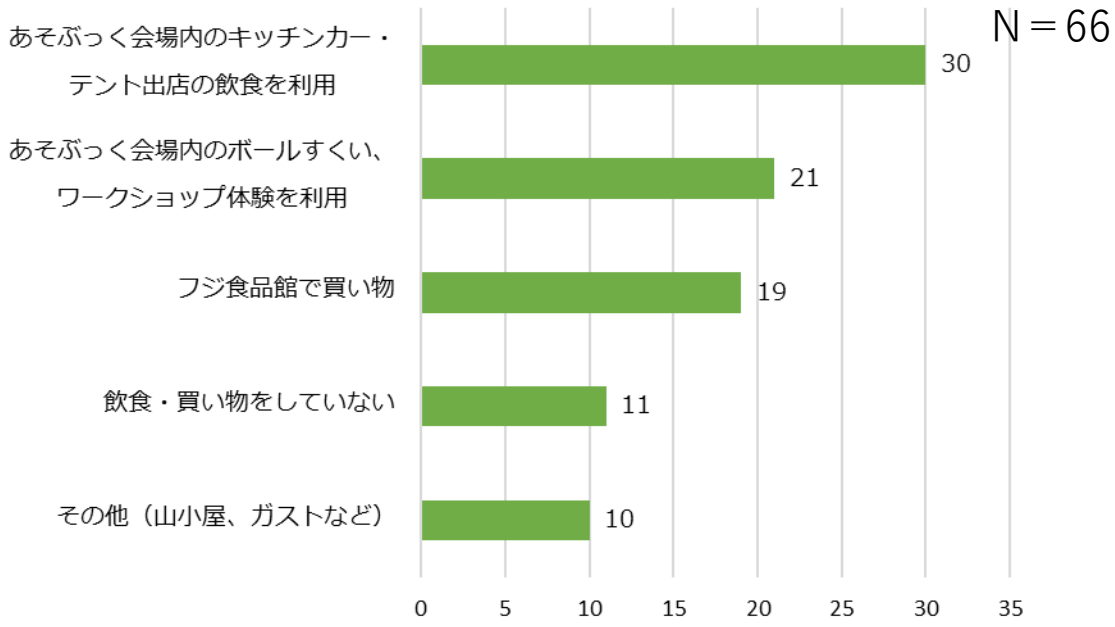


滞在時間は「30分以上」が7割以上、「2時間以上」滞在した人も約3割いた。
→立ち寄るだけでなく、会場でゆっくり過ごせていた。

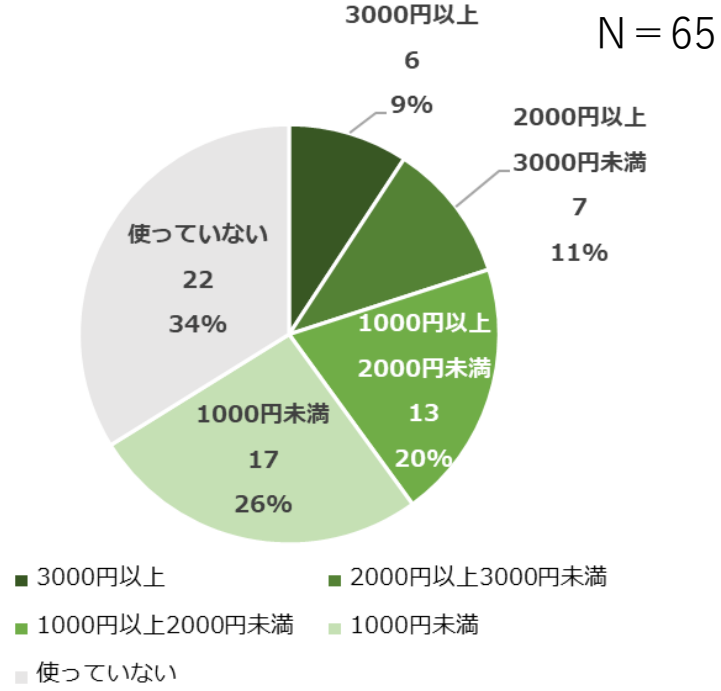
イベント来場者のうち入館率は49%で、実際に本を借りた人は17%にとどまった。しかし本を1冊以上読んだ人は合計で41%となった。
→貸出には繋がらなかったが、「その場で本と触れ合い、時間を過ごす」空間を提供できた。

3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

問15 「HaReNiWa あそぶっく」を訪れて飲食・買い物をしたか教えてください（複数回答）



問16 飲食・買い物をした金額を教えてください



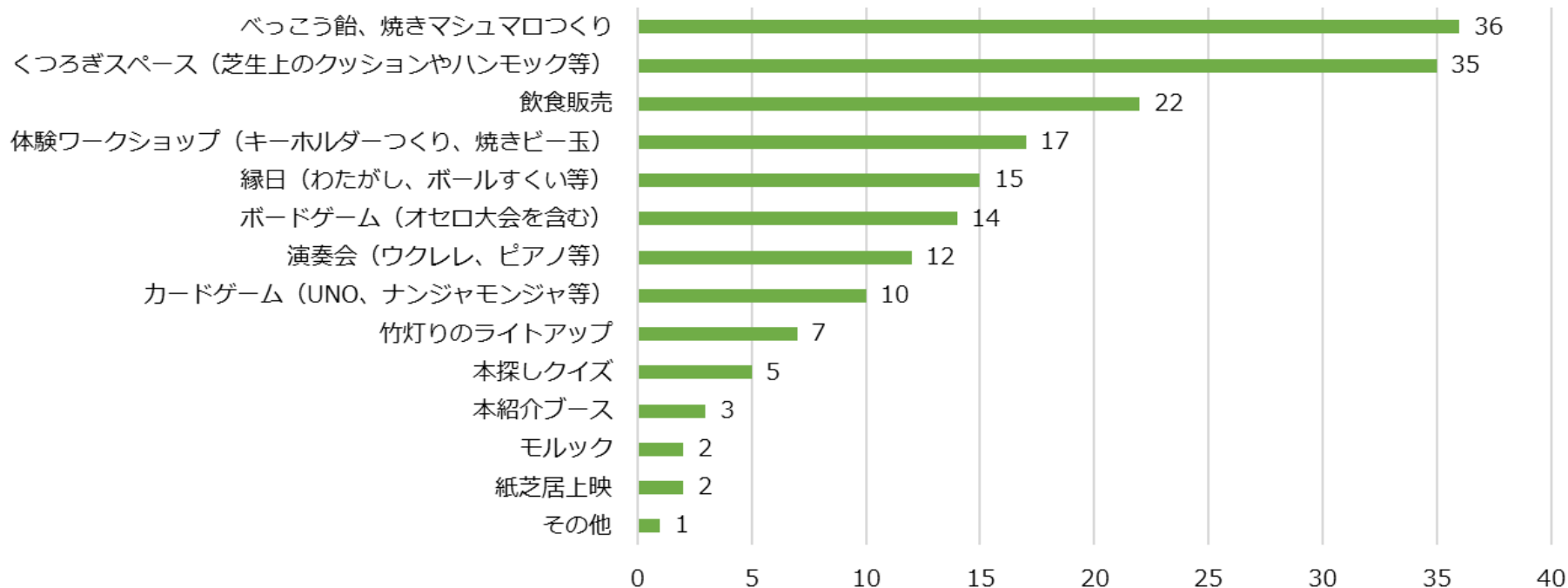
「フジ食品館で買い物」という回答が19票、「山小屋、ガストなど」が10票ある。
 →イベント単体で完結せず、周辺地域への経済的な回遊が発生している。

飲食や買い物をした人はく、使用金額はバラついている。
 →消費額の大小にかかわらず楽しめる空間を提供できた。

3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

問17 「HaReNiWaあそぶっく」で良かったコンテンツを教えてください（複数回答）

N = 66

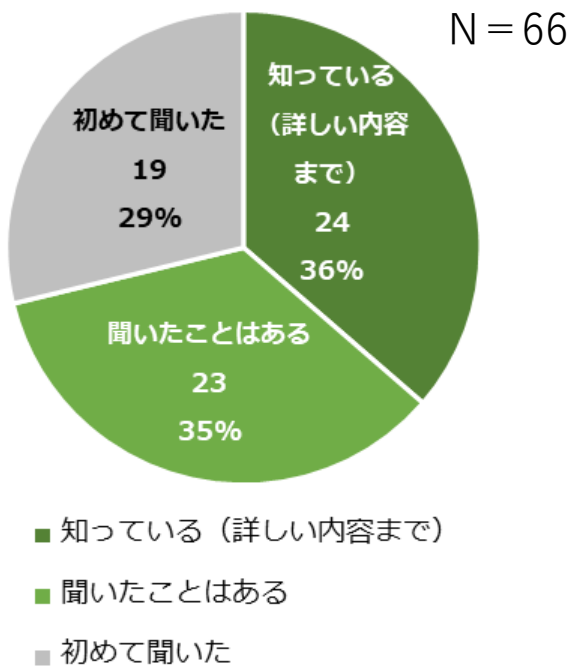


「べっこう飴・マシュマロづくり」と「くつろぎスペース」が、上位を占める。
→自らする「体験」や、リラックスして過ごせる「空間」が支持されている。

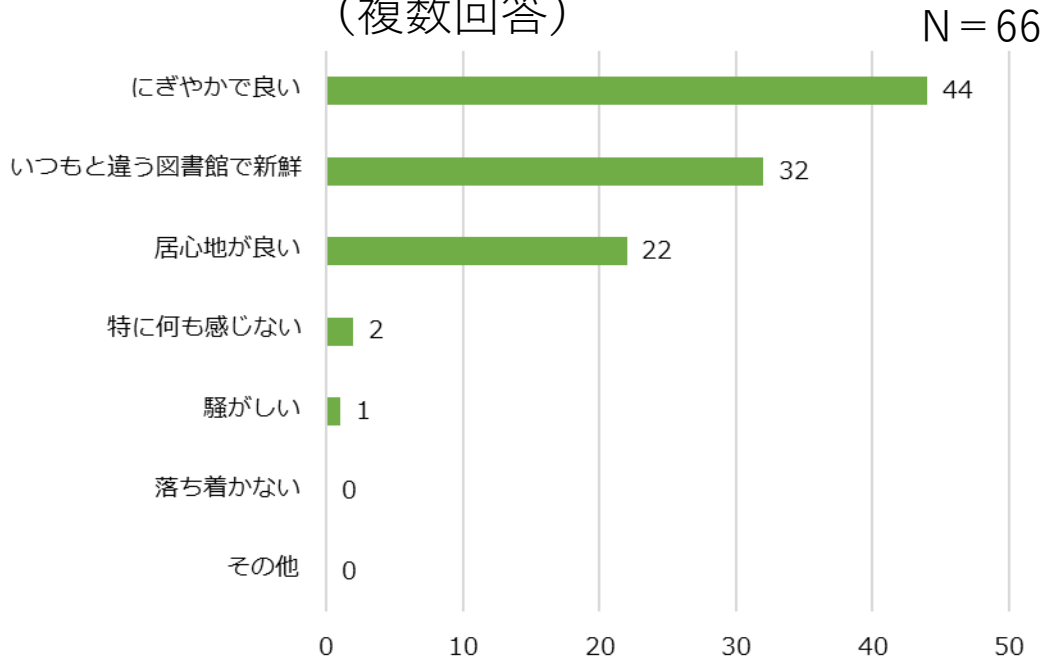
体験の中でも「焼きビー玉」は「飴・マシュマロ」の半分以下の票数だった。
→最終日のみ行っているため、票数が少ない可能性大。

3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

問18 旧市庁舎跡地に複合施設
ができることは知っていますか



問19 実施している社会実験について、
どのような印象を持ちましたか
(複数回答)



約7割が何らかの形で認知しており、市民の関心の高さがうかがえる。
「初めて聞いた」層も一定数おり、社会実験を通じた今後の周知の必要性がある。

社会実験に対して、「にぎやかで良い」「いつもと違う図書館で新鮮」「居心地が良い」と肯定的な意見が圧倒的であった。ネガティブな意見はごく少数にとどまっている。

3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

問20 今後、複合施設について一緒に考える活動・ワークショップなどにご興味のある方は、差し支えなければメールアドレスをご記入ください。

→9名の方が、連絡先を記入

イベントとして可視化することで、興味を持つ人が現れた。
次回以降の運営体制については要検討。

3.調査②:来場者アンケート 単純集計結果

問21 自由記述 (一部)

- ・ 子供も大人も同じ場所でそれぞれが**自由に過ごす空間が新鮮**だった。
- ・ 良い企画なので**続けて欲しい**
- ・ 芝生があるだけで、とても**居心地良くまったり過ごす**ことができました。
- ・ **3日間通われた方もおられた**みたいで、居心地の良い空間だったのだと思います。
- ・ 簡易ベッド？がスゴイ。**地元竹原でこんなの作ってるんだ！と知れて嬉しかった。**
- ・ **竹細工の中にリサイクル本の陳列がしてあったのは素敵**だなと思いました。
- ・ **子どもと楽しく過ごさせてもらいました！！ありがとうございます！！**
- ・ **図書館との親和性が感じられなかった**のが少し残念に感じました。
芝生や畳スペースを有効活用して、ゆったり座ったりゴロゴロしながら本を読めるスペースがしっかりあったり、図書館の本も並べてすぐ借りれるような工夫があったりすると図書館前でやった意味もあったのかなと思います。

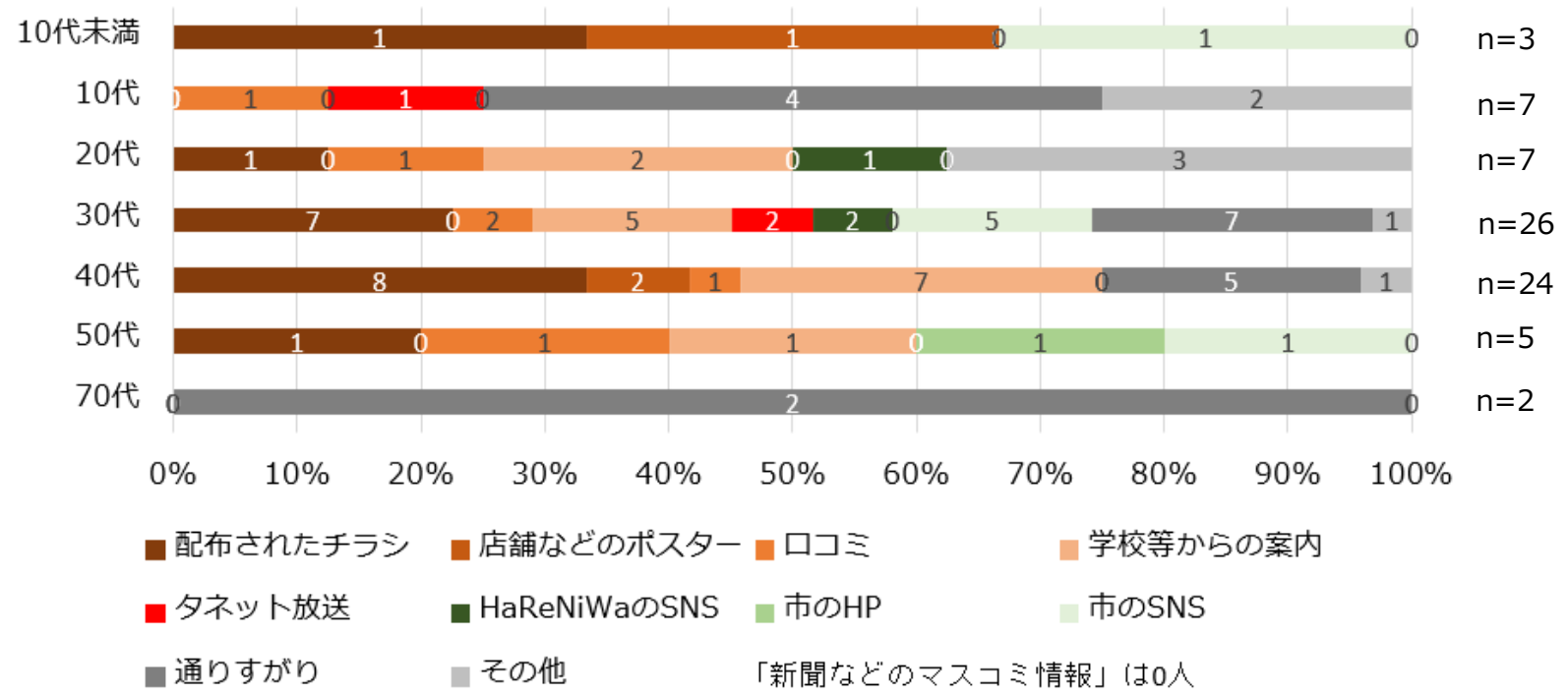
大半が高評価。残念な点を挙げた方からも、前向きな改善提案をいただいた。

クロス集計結果

- ※全て回答した64人分だけを集計
- ※60代は0人であったため、項目から除外

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼年齢別「あそぶっく」を知った媒体（問2×問7複数回答）

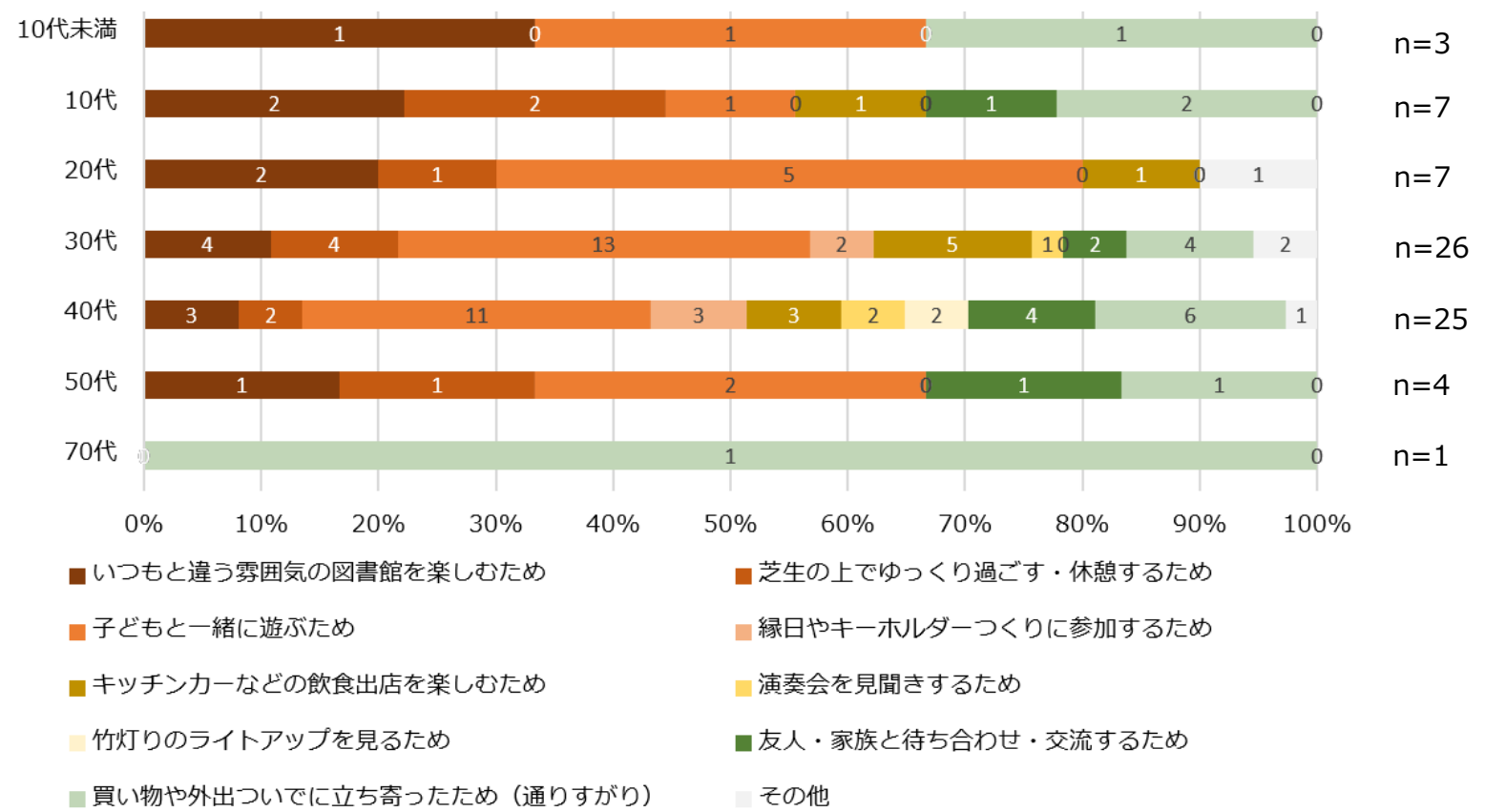


子育て世代では「学校等からの案内」が多いなど、多少のばらつきはあるものの、極端な偏りはない。
 →**広報手段としてはいずれも有用であった。**

「口コミ」と「通りすがり」において、様々な年代の回答が見られる。特に10代や70代は「通りすがり」が多い。
 →**イベント当日の「屋外のにぎわい・視認性」がそのまま集客効果となっており、それはターゲット層の子育て世代でなくとも効果的であった。**

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼年齢別「あそぶっく」の来訪目的（問2×問8複数回答）

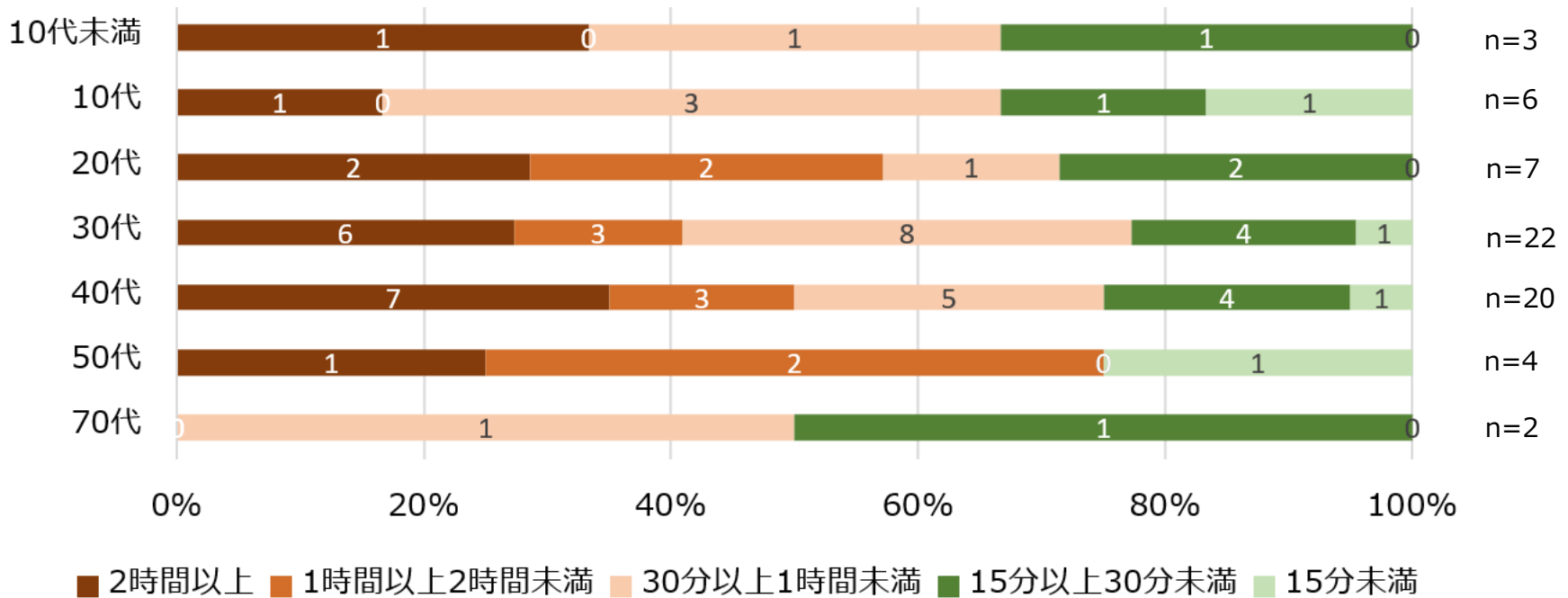


20～50代では「子どもと一緒に遊ぶため」が多い。
 →このイベントが「子供を遊ばせるためのお出かけスポット」として機能した。

10、30、40代では「子どもと一緒に遊ぶため」以外の目的も多く選ばれた。
 →本人もしくは子どもの成長により、目的が多様化した。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

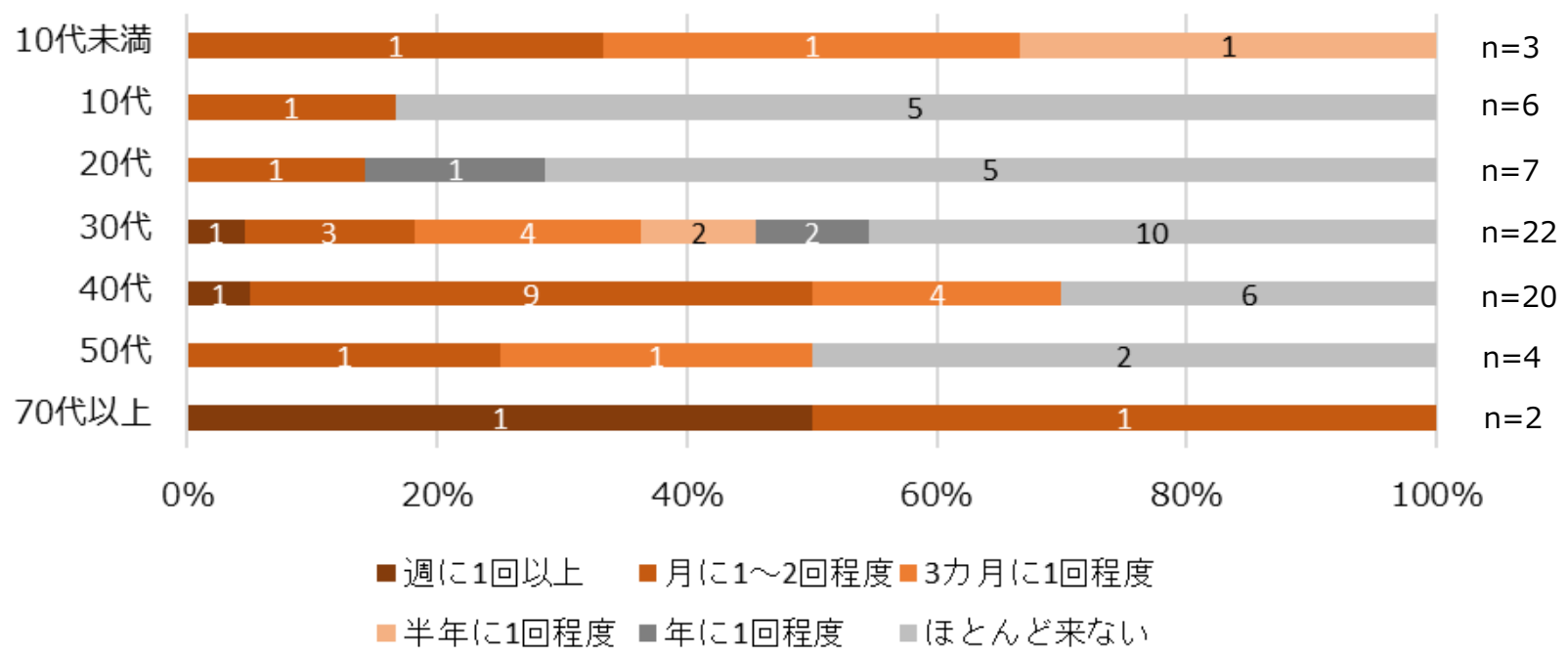
▼年齢別の滞在時間（問2×問12）



年代による滞在時間の大きなばらつきはなかった。
→どの年代においても、時間にこだわらずに滞在できる場として機能していた。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼年齢別の図書館の訪問頻度 (問2×問5)

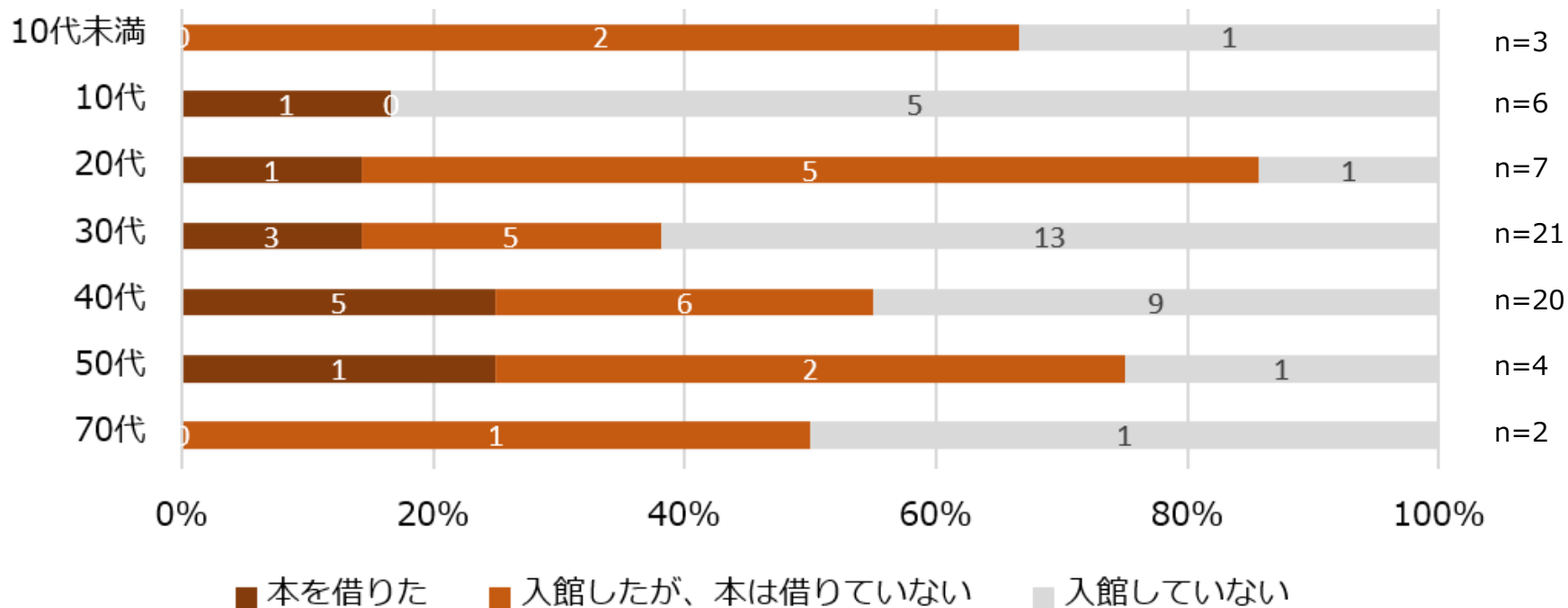


10~30、50代で、「ほとんど来ない」の回答が最も多い。
→ 普段図書館を利用しない様々な年代の人を新規に呼び込んだ。

40代・70代以上では、「月1~2回」以上利用している割合が高い。
→ 本人もしくは子どもが習慣的に図書館を利用している層も、イベントに呼び込めた。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼年齢別の図書館の利用の有無（問2×問13）



「入館していない」層に着目すると、「年齢別の図書館の訪問頻度（問2×問5）」と同様の傾向が見られる。

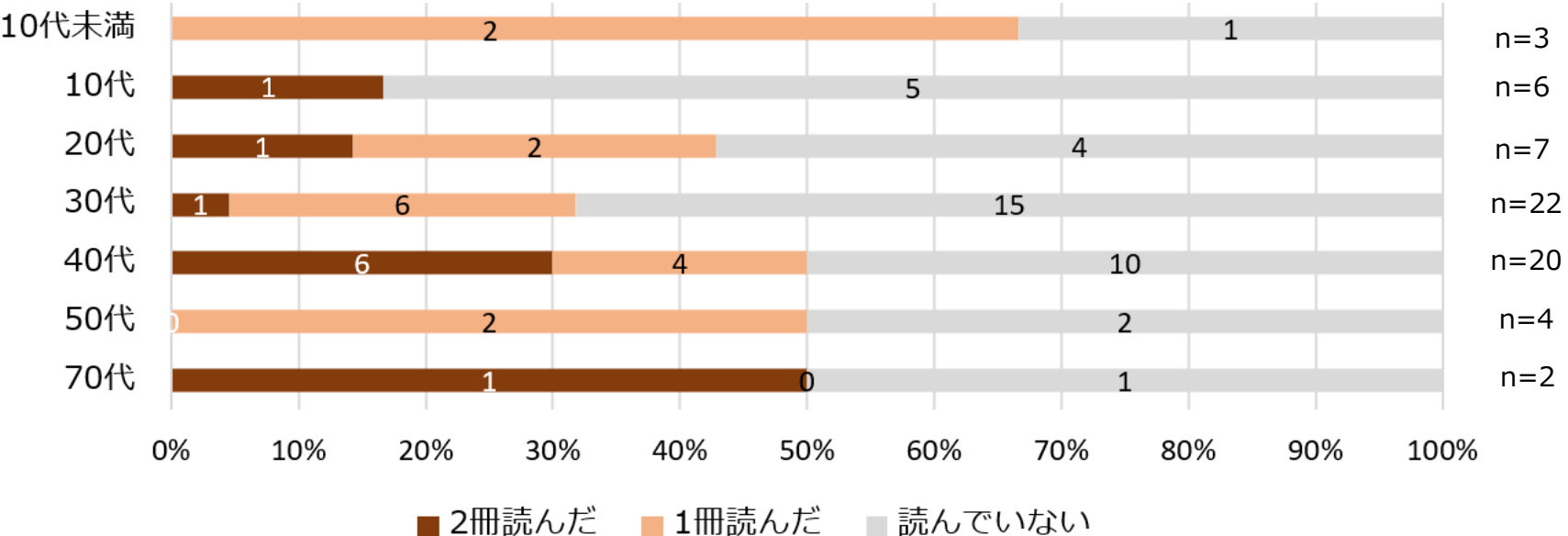
→ 普段図書館利用しない人を図書館内へ誘導することは、あまりできなかった。

ただし20代のみ、入館した割合が、訪問頻度に比べて高い。

→ 普段図書館に来ない若年層に対し、「とりあえず中に入れてみる」という接点創出には成功している。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼年齢別の会場での読書の有無 (問2×問14)



「2冊読んだ」割合は、40代が高い。(回答者数の少ない70代を除く)
→子どもが手の届かない年齢になり親自身が本を楽しんでいた可能性がある。
あるいは、読み聞かせではなく子どもが読んだ本の冊数を答えた可能性がある*。

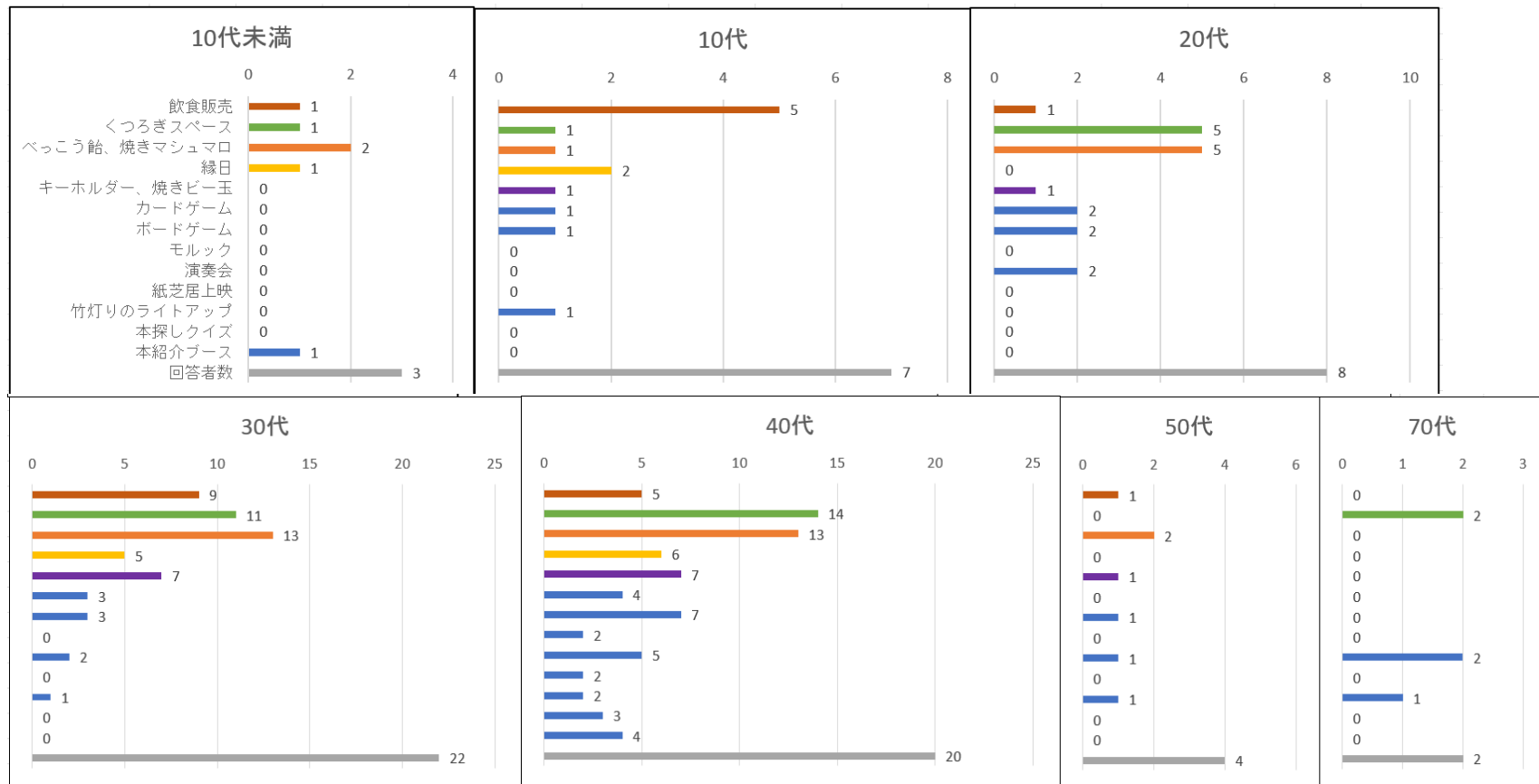
10代未満を除き、「読んでいない」割合がどの年代でも半数以上を占めている。
→どの年代でも、読書よりも飲食・交流等の活動を優先していた。

*ベネッセ教育総合研究所「幼児期から小学1年生の家庭教育調査・縦断調査(3歳児～5歳児)」(2014)にて、子どもの年齢が上がるとともに読み聞かせの頻度・時間が減る傾向が示されていることからの推察

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼年齢別よかったコンテンツ (問2×問17複数回答)

全体上位5つまで着色

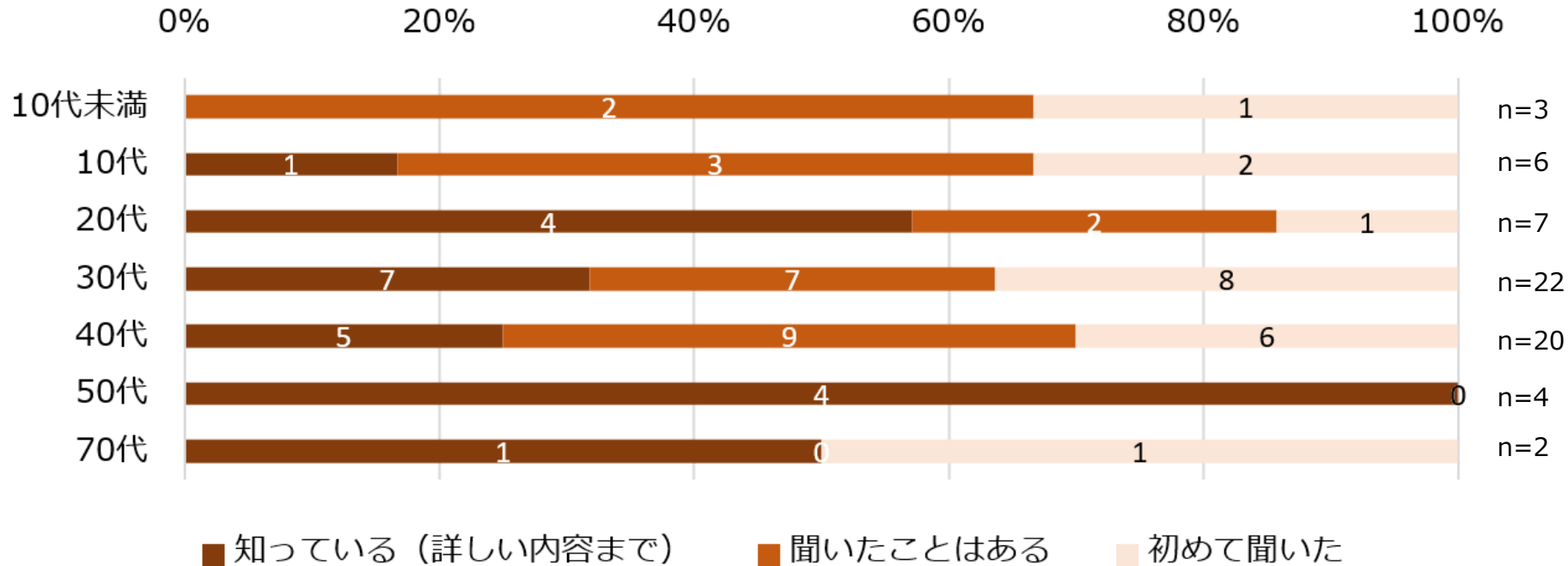


10代は飲食が突出、20・30代は子ども向けコンテンツが人気、40代は回答がばらける、と年代による特徴が見られた。10代を除き、「飲食」「くつろぎスペース」のような設えや、「ベッコウ飴、焼きマシュマロ」のような体験が高評価を得た。

→設えや体験型コンテンツは、幅広い層の満足度を高めることに貢献した。今後、中高生をターゲットとする場合は、飲食以外の新規コンテンツを考える必要がある。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼年齢別の新規複合施設の認知度 (問2×問18)

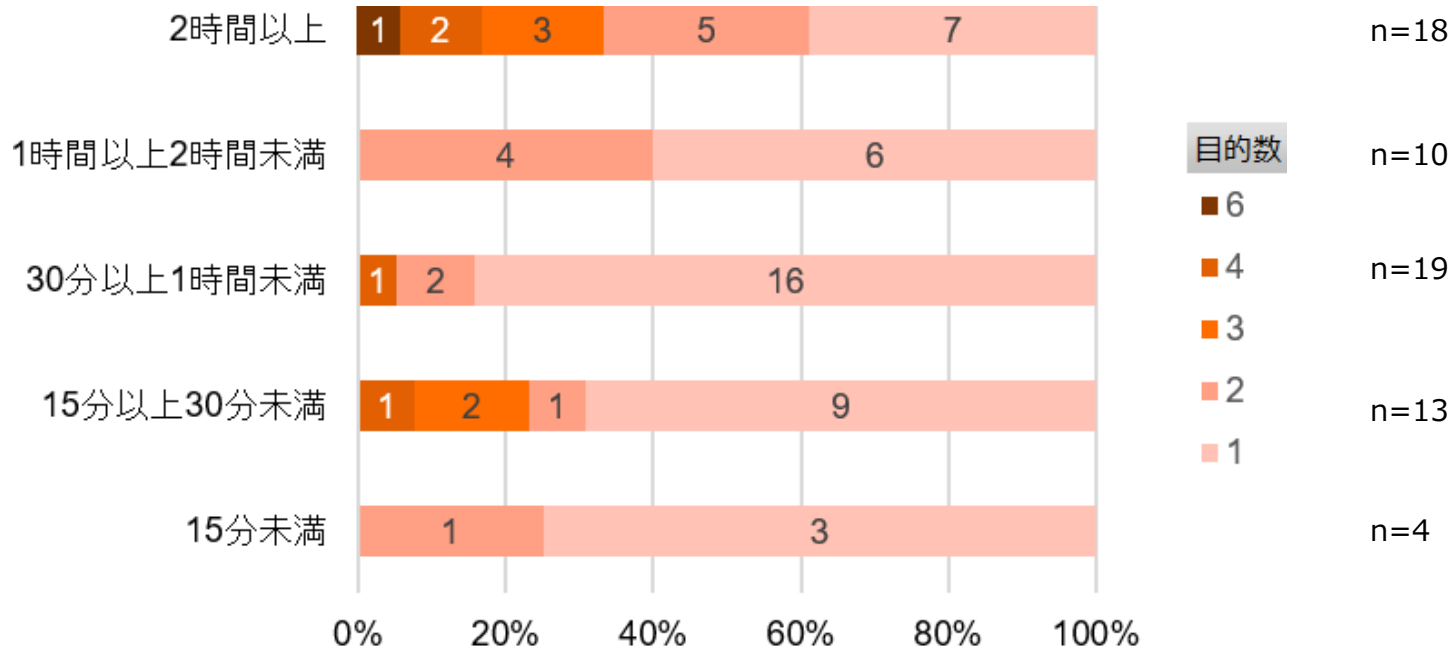


どの層でも「知っている (詳しい内容まで)」「聞いたことはある」「初めて聞いた」がほぼ同じ割合である。

→多様な手法により、情報の届いていない層へアプローチが必要である。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼「あそぶっく」来訪目的数別の滞在時間（問8×問12）



来訪目的が多い人ほど、長く滞在する傾向が見られる。

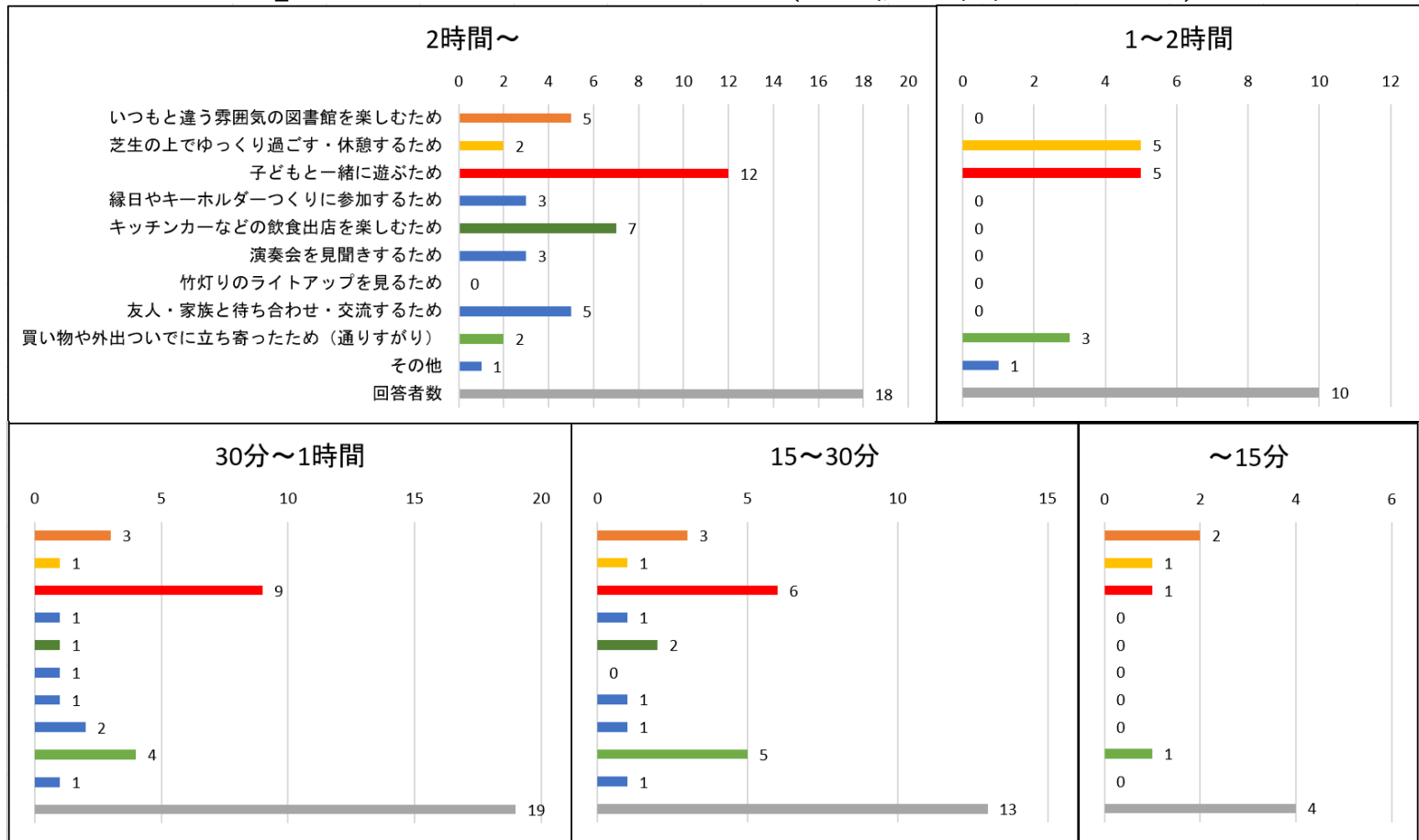
→多目的な場を提供することが、滞在時間を延ばすことにつながる。

一方で、目的が1つだけの場合でも長時間滞在する人も多い。

→来訪目的が少なくとも、多様なコンテンツがあることで気に入って長居することにつながる。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼「あそぶっく」来訪目的別の滞在時間（問8複数回答×問12）

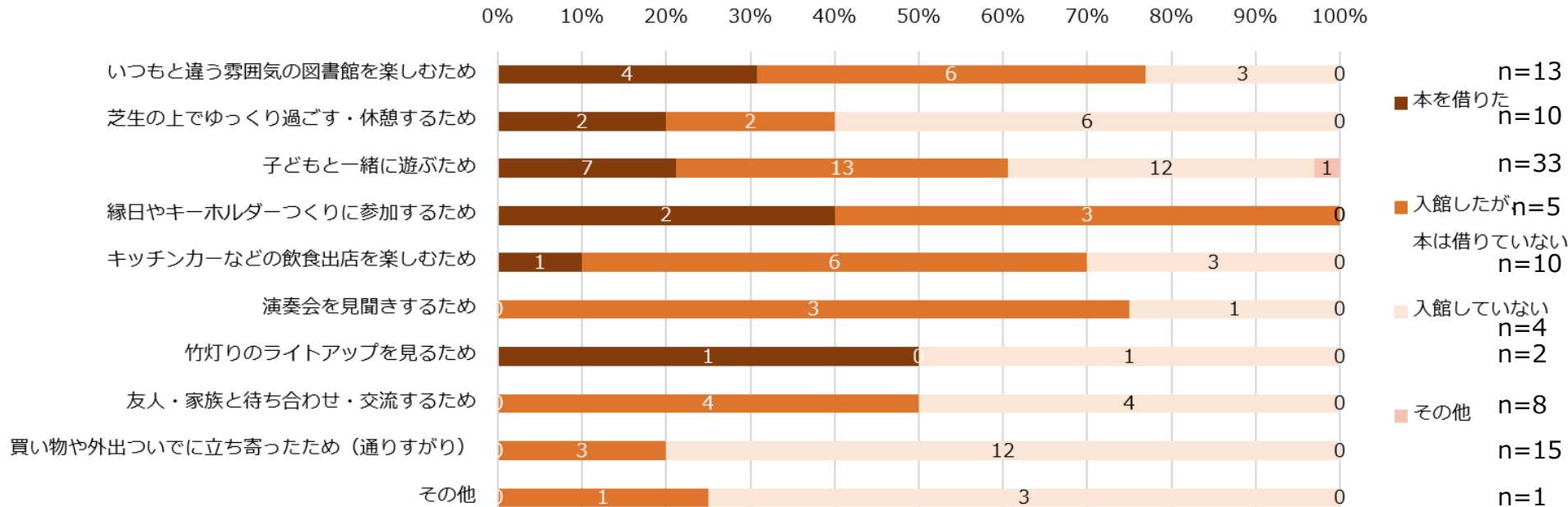


滞在時間が長いほど「子どもと一緒に遊ぶため」の回答率が高い。
 →子どもと長時間遊ぶニーズが大きい。

「通りすがり」の人でも、長時間滞在する人が一定数いた。
 →無目的に来た人が長居できるような、居心地のいい空間が提供できた。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼「あそぶっく」来訪目的別の図書館の利用について（問8複数回答×問13）

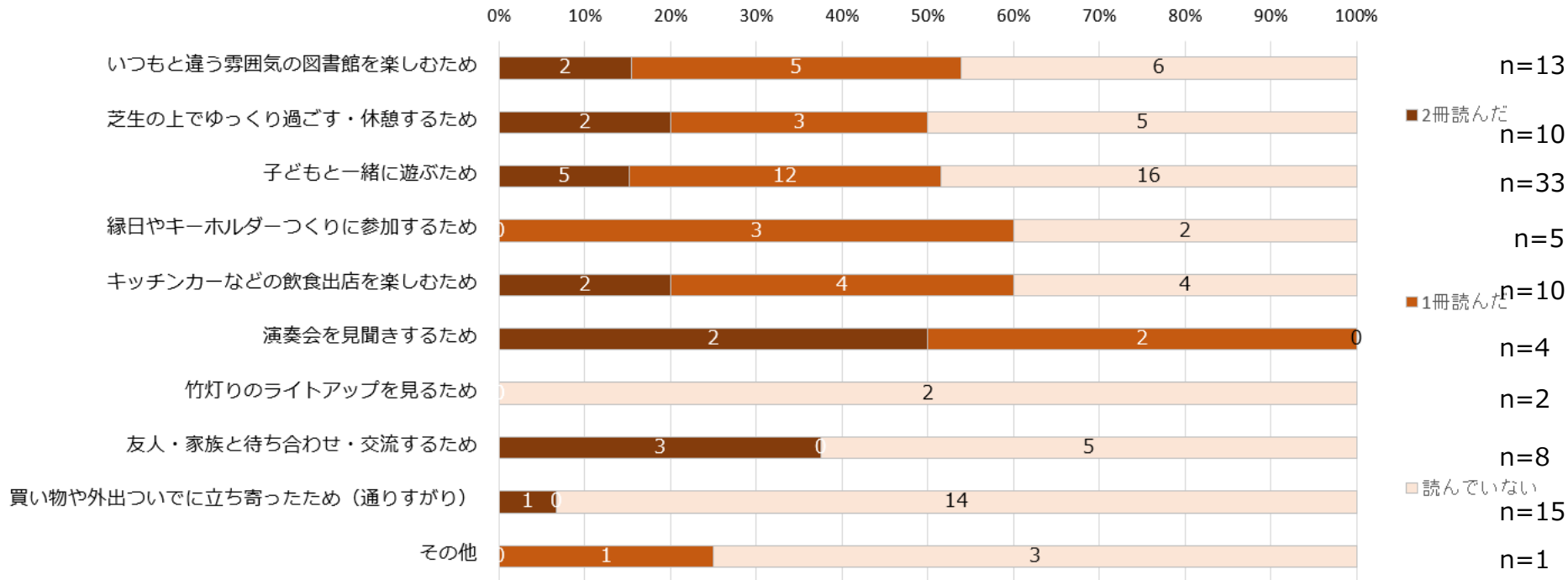


「いつもと違う図書館を楽しむため」と回答した人の入館率が高いのはもちろん、「縁日やキーホルダーつくり」「飲食」「演奏会」の層も入館率が高い。
 →図書館との関連が薄い目的の層を入館させることができた。

「通りすがり」層の入館率は低い。
 →普段からフジ周辺に来ているが図書館に入館しない層と思われ、今回の社会実験で入館意欲を喚起することはできなかった。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼「あそぶっく」来訪目的別の会場での読書について（問8複数回答×問14）

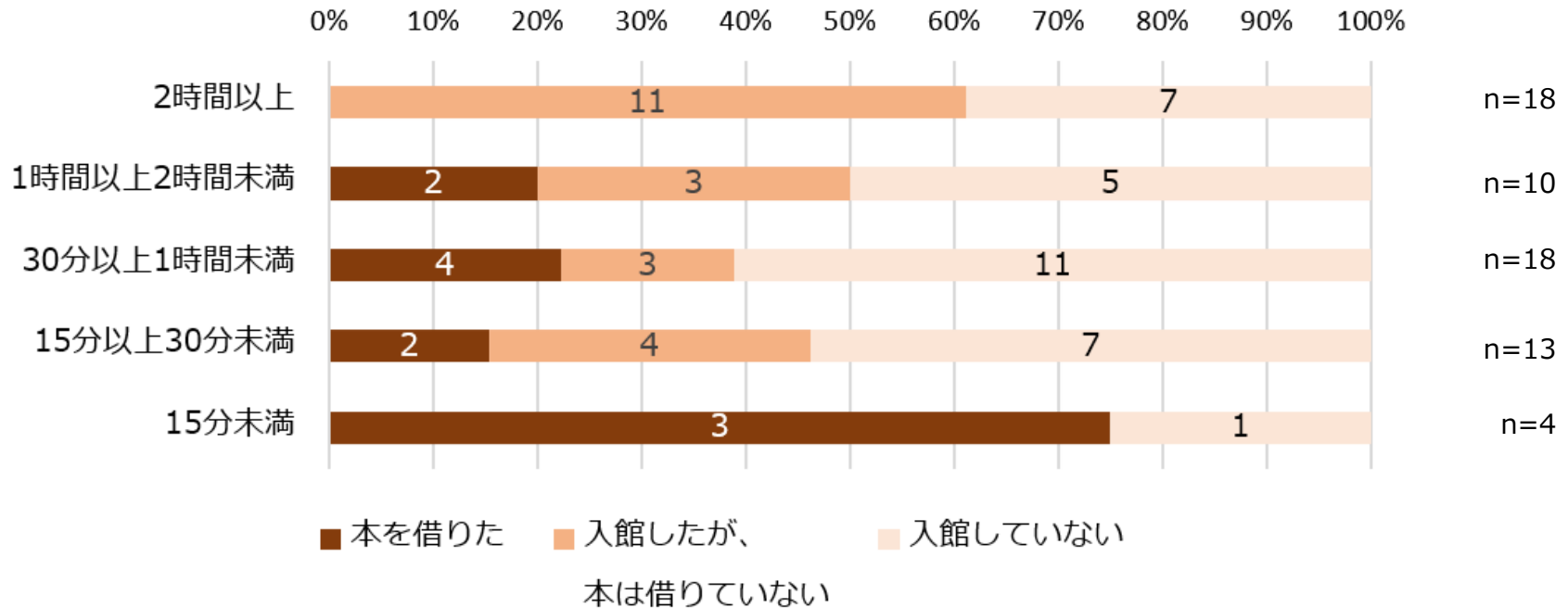


「演奏会を見聞きするため」の層は、全員が本を読んでいる。
 →演奏会目当ての層は本への関心も高かった、あるいはステージ横に本棚を置いていたため、手に取りやすかったことが考えられる。

「いつもと違う雰囲気の本館を楽しむため」の層でも、読書率は約半分と、他の選択肢とほぼ同率に留まった。
 →想定される要因の一例として、読書しやすい設えでなかった、図書館に読書以外の機能を求めていた、読書は家でするため会場内では別の活動をした、等が挙げられる。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼滞在時間別の図書館の利用について（問12×問13）



2時間以上滞在した人のうち、「本を借りた」人はいない。一方で、入館した人の割合は若干高い。

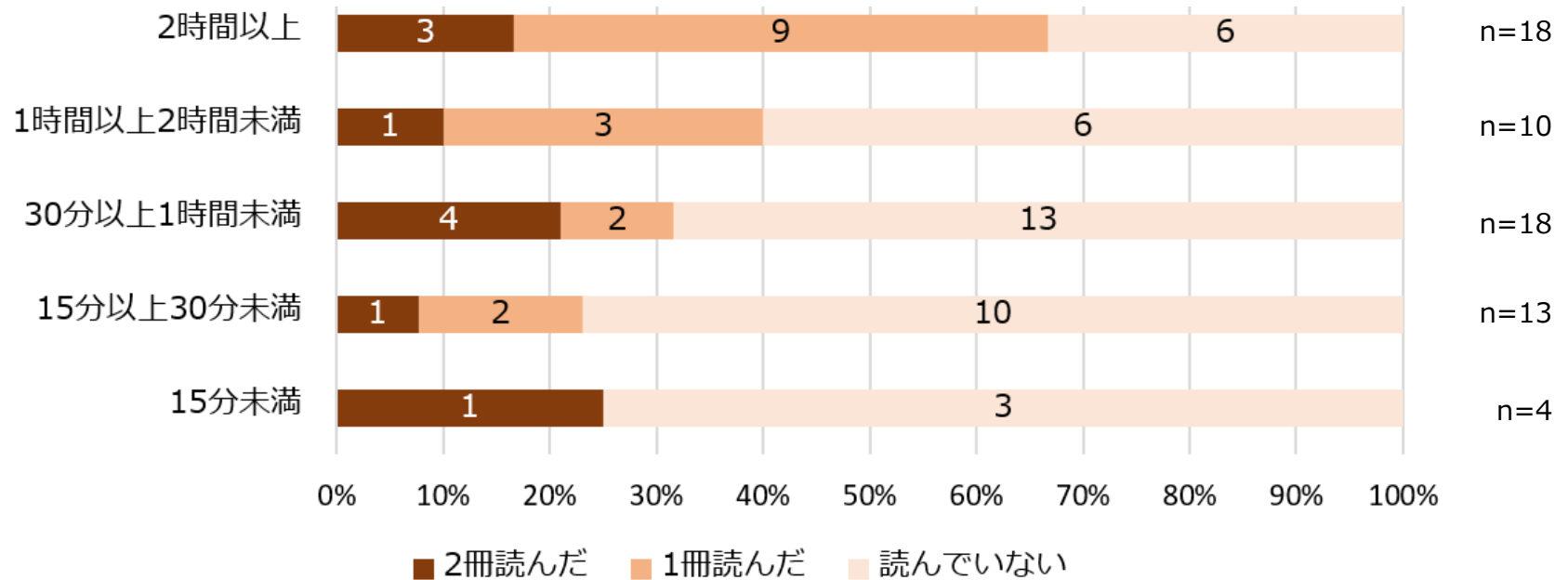
→2時間以上滞在した人の来場目的は、本を借りることではなくあそぶっく自体であるが、長い滞在時間の過ごし方の選択肢に図書館への入館が含まれていた。

15分未満の滞在の人は、多くが本を借りている。

→本を借りることを主目的にした人が、あそぶっくに立ち寄ったと思われる。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

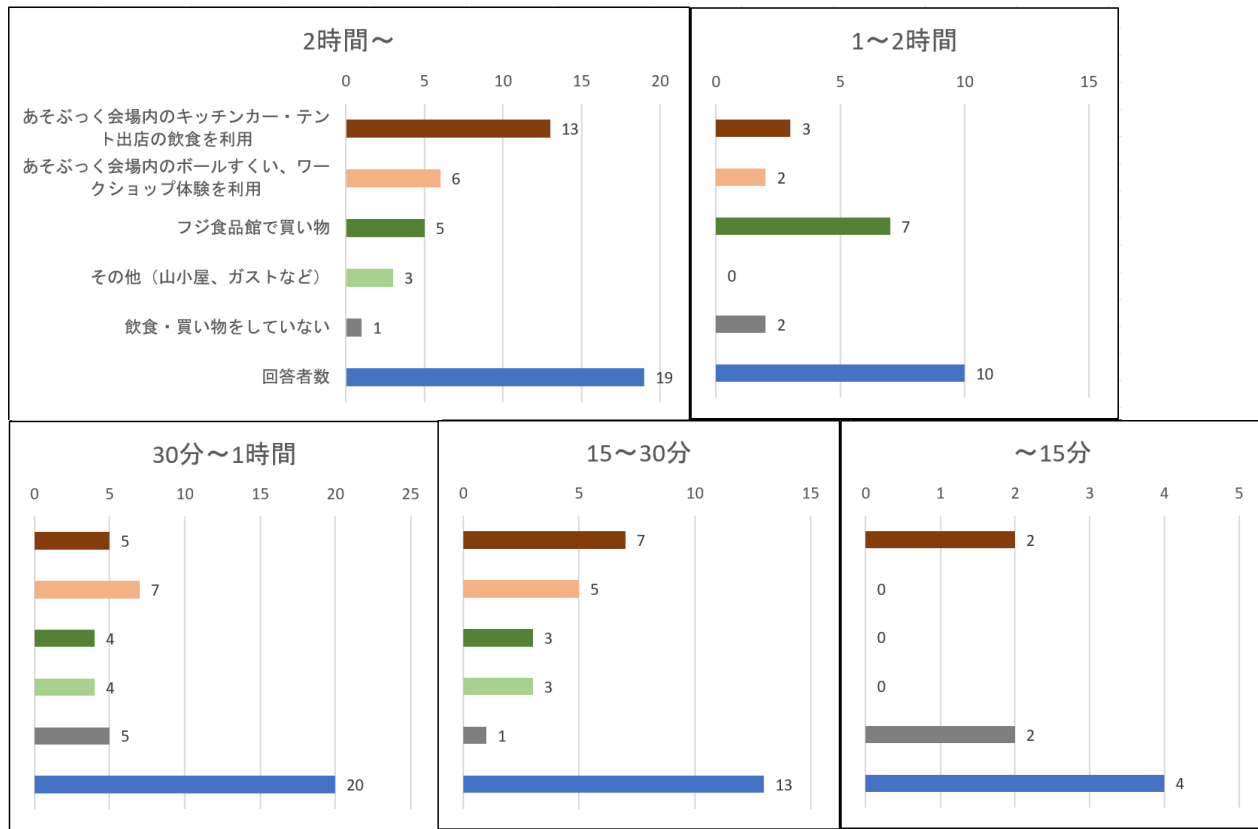
▼滞在時間別の会場での読書について（問12×問14）



滞在時間が長いほど、1冊以上本を読んだ人が多い傾向が見られる。
→長時間滞在する利用者は、本を読む機会を得やすい。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼滞在時間別飲食・
買い物について
(問12×
問15複数回答)

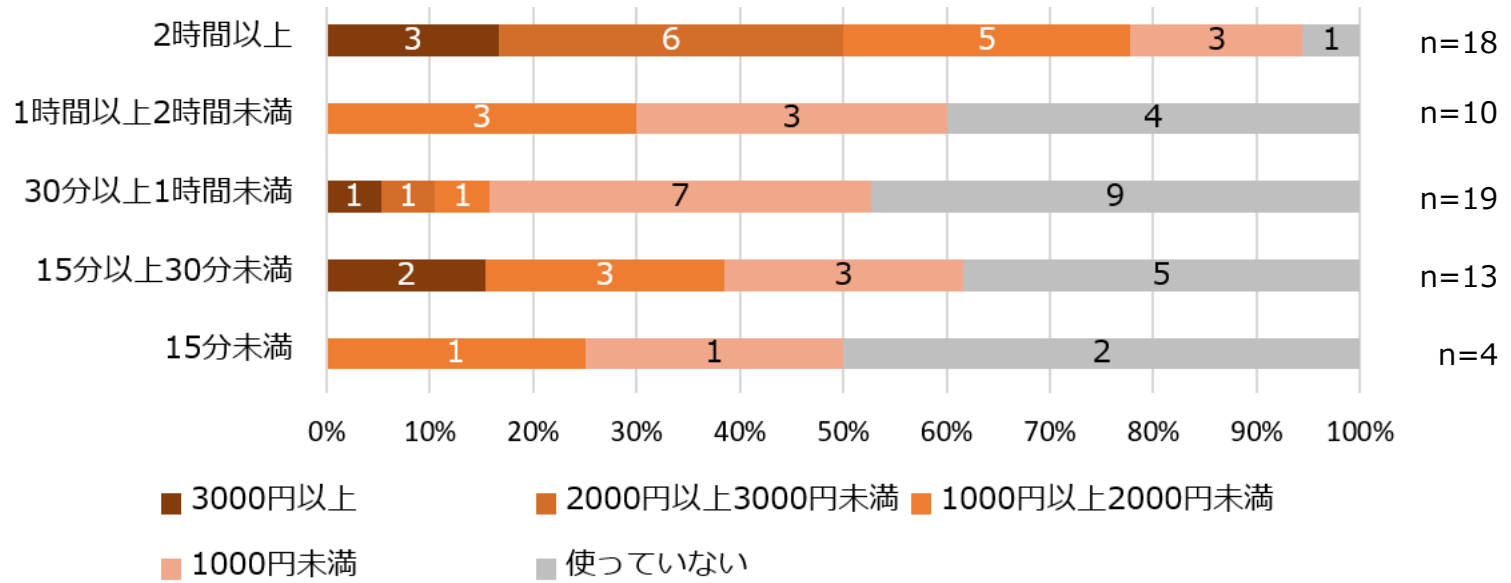


「会場内の飲食を利用」の割合が最も高いのは、滞在時間「2時間以上」である。
一方で、2時間未満の滞在の場合、会場内飲食と滞在時間の相関は見られない。
→2時間以上の滞在は会場内の飲食消費に結びついている。

「フジ食品館で買い物」の割合が最も高いのは、「1~2時間」である。
→「買い物を含めて2時間程度過ぎす」というように、長時間滞在を想定して来訪した可能性がある。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

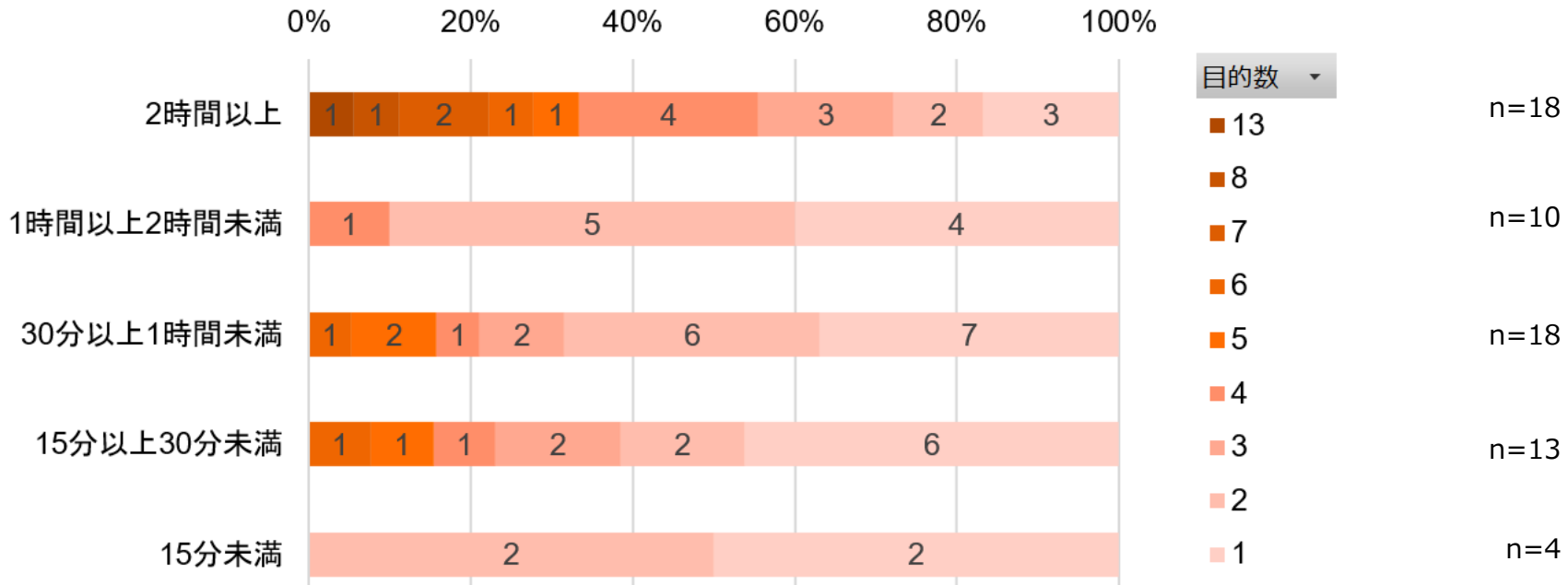
▼滞在時間別の飲食・買い物の金額（問12×問16）



「2時間以上」滞在の人はお金を使った割合が最も高く、かつ2000円以上使った割合も最も高かった。一方、2時間未満の滞在の場合、滞在時間の長短による消費行動の有無や消費額に大きな差は見られなかった。
→2時間以上の滞在は消費行動及び消費額に結びついた。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼滞在時間別の良かったコンテンツ (問12×問17複数回答)

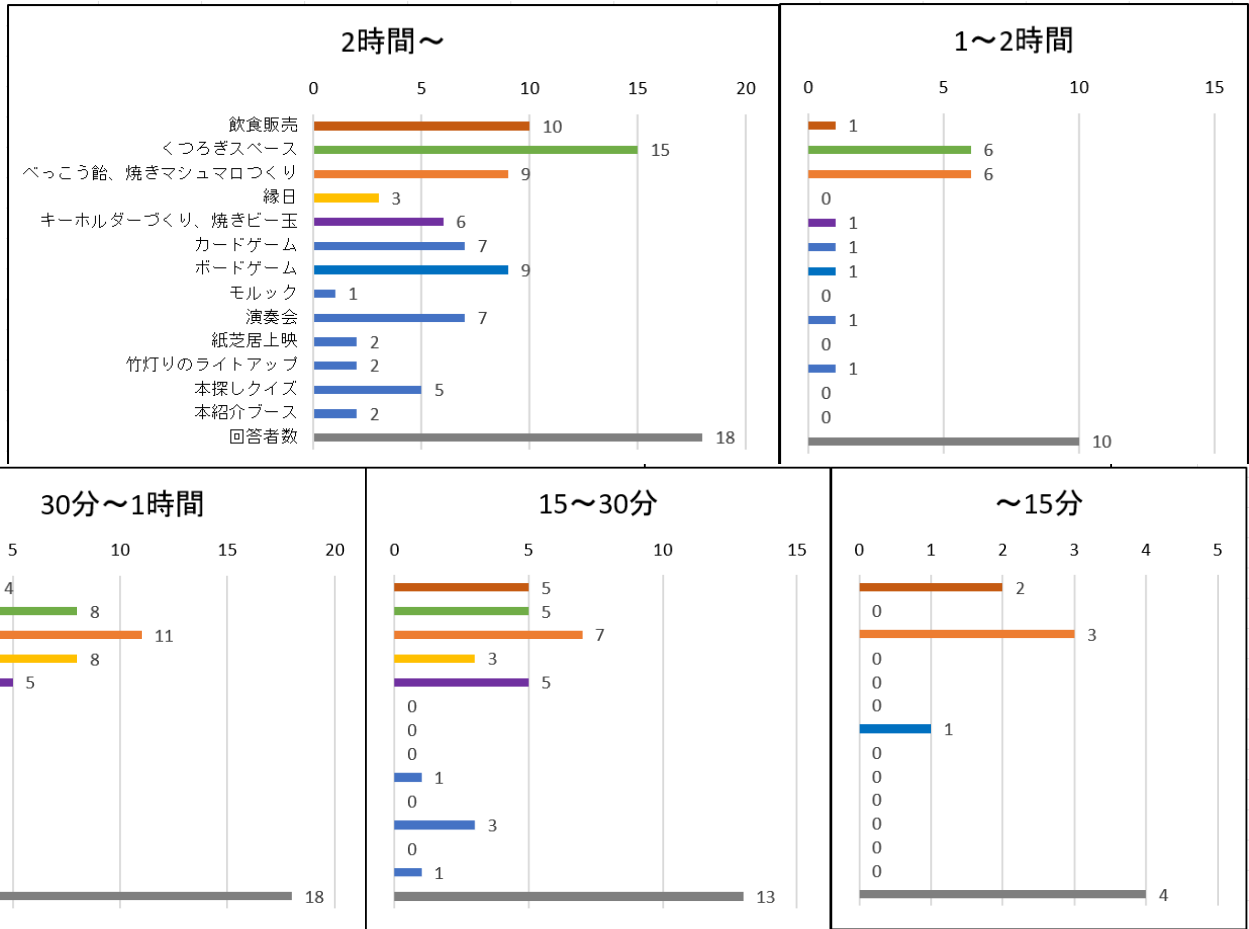


滞在時間が長いほど、良かったコンテンツとして挙げる数が多い。ただし、「1時間以上2時間未満」の人は挙げる数が少ない。
 →滞在時間が長い人は、多くのコンテンツを楽しむ傾向にあるが、楽しんだコンテンツ数が少ない場合でも、一定数の人は長時間滞在した。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼滞在時間別の
良かったコンテンツ
(問12×問17複数)

全体上位5つまで着色

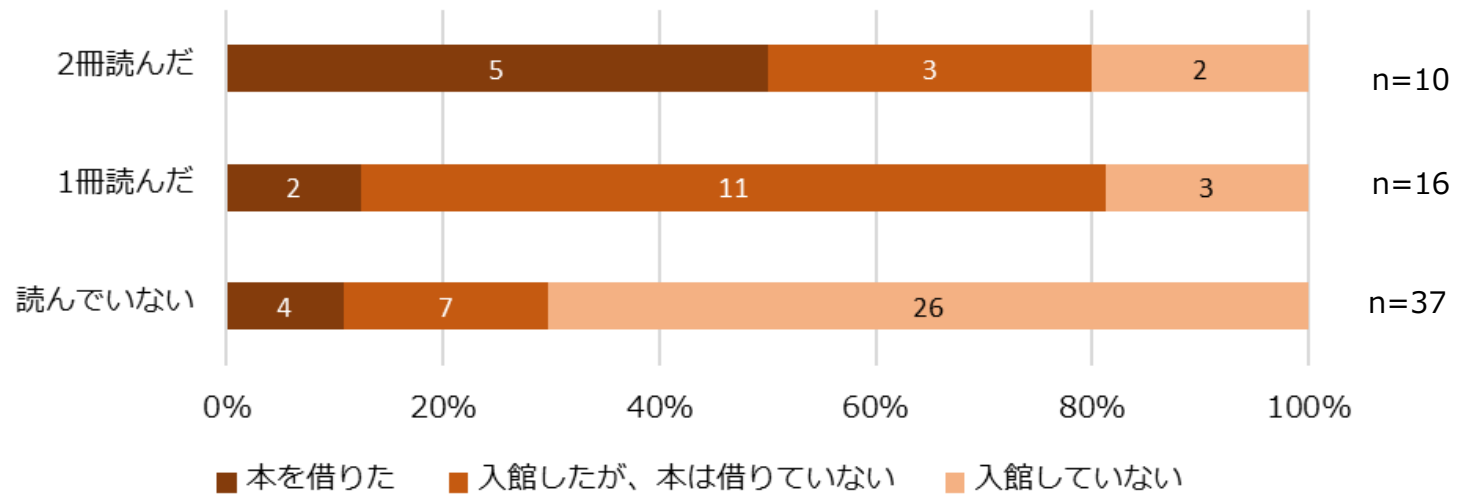


滞在時間が長いほど「くつろぎスペース」を挙げる割合が高い。また、「カード・ボードゲーム」「演奏会」等のある程度時間を要するコンテンツは、「2時間以上」の人が多く挙げた。一方、「飲食販売」や「べっこう飴、焼きマシュマロ」等の短時間体験コンテンツを挙げる割合と滞在時間の相関は見られない。

→長時間滞在者向けコンテンツと短時間の体験コンテンツを用意することで、多様な楽しみ方を提供できた。特に、くつろぎスペースが長時間滞在者の満足度を高めた。

3.調査②:来場者アンケート クロス集計結果

▼図書館の利用別の会場での読書の有無について（問13×問14）



「読んでいない」という層では、「入館していない」が最も多い。
→屋外に設置していた本を読むこともなく、入館もしていない層が最も多い。
本や図書館への誘導が不十分であった。

「1冊読んだ」という層では、「入館したが、本は借りていない」が多い。
→イベントにより入館は促せたものの、借りるまでには至らなかった。

3.調査②:来場者アンケート 集計結果まとめ

(1) 誘客

- ・ 広報手段は年齢問わずいずれも有用であった。
- ・ 「**屋外のにぎわい・視認性**」が**通りすがりの人の誘客**につながった。
- ・ 「**子供を遊ばせるためのお出かけスポット**」として機能した。

(2) 本・図書館の利用

- ・ 年代問わず、**普段図書館を利用しない人が多く来場**した。
- ・ 長時間滞在する利用者は、本を読む機会を得やすかった。
- ・ **図書館との関連が薄い目的の層を入館させることができた**が、不十分であった。

(3) 滞在時間・満足度

- ・ 社会実験に対して大多数が**好印象**であった。
- ・ 長時間コンテンツと短時間コンテンツを用意することで、**多様な楽しみ方を提供**できた。特に、**くつろぎスペースが長時間滞在者の満足度を高めた**。
- ・ 様々なコンテンツにより、**目的の有無によらず長居できる空間**ができた。
- ・ どの年代においても、**時間にこだわらずに滞在できる空間**として機能した。
- ・ 2時間以上の滞在は消費行動及び消費額に結びついた。

→今後の課題：図書館への誘導、中高生向けコンテンツの開発

シューズ

4.調査③:セッション風景写真



4.調査③:セッション風景写真 手法

- 1.概要: 普段の図書館では見られない風景を写真に撮り、
図書館と広場のセッションの可能性を見る。
(例)本を読みながら演奏会を聞いている風景
人工芝で寝ながら本を読む風景
→40枚を、次ページ以降掲載

- 2.手法: 山口大学・UR・竹原市が、セッションの可能性に気づいたときに撮影する



4.調査③:セッション風景写真



こたつ×本×ゲーム: コタツを囲み、各々が本を読んでいる光景が新鮮。カードゲーム「みんなで本をもちよって」は本の新しい発見をさせてくれる面白いゲームだった

4.調査③:セッション風景写真



広場×紙芝居×料理：子どもはゲリラ開催の紙芝居を見るために自然と仮設ファニチャーに座り、大人はギョパ(餃子パーティー)しながら鑑賞していて面白い光景

4.調査③:セッション風景写真



広場×火×食事:図書館前で焚火や七輪を囲み、ぜんざいやマシュマロを食べる光景が新鮮。

4.調査③:セッション風景写真



広場×火×会話:同じ七輪に集まった同士で会話が生まれた。匂いを敬遠する声も少なく、複合施設での火の使用について前向きに。

4.調査③:セッション風景写真



本×子ども: 本の紹介に子どもたちがたむろしている

4.調査③:セッション風景写真



広場×遊び&宿題:放課後利用を想像できる

4.調査③:セッション風景写真



図書館×広場：親子で本を読む

4.調査③:セッション風景写真



広場×遊び:一枚の芝生の上を人々が思い思いに使う。

4.調査③:セッション風景写真



広場×こたつ×本×料理:こたつで読書・べっこう飴体験

4.調査③:セッション風景写真

溝渕



遊び場×ママ友トーク: 子どもが楽しめる空間だからこそ会話が弾む

4.調査③:セッション風景写真



大人×遊び：子どもが作った焼きビー玉を、大人が一生懸命ネックレスにしていた。ネックレスにもできるよ～、子供でもできるよ～という選択的な運営スタンスだったので、なんでスタッフが最後までやらないのかみたいな声はなかった。

4.調査③:セッション風景写真



広場×こたつ×本×みかん:屋外で家のようにくつろぐ

4.調査③:セッション風景写真



広場×本×みかん:コンテンツと関連する本があったら
読んでみる

4.調査③:セッション風景写真



夜×シャボン玉:シャボン玉は夜でも綺麗

4.調査③:セッション風景写真



本×クイズ: 本クイズをするために沢山の本を探したり、手に取ったりする光景が、将来の複合施設の図書館の姿を見ているようだった

4.調査③:セッション風景写真



広場×音楽×本： 歌詞探し企画が本を読むきっかけになった。座り込んでいるのも、広場だと認識しているためと思われる。

4.調査③:セッション風景写真



音楽×世代間交流：演奏により自然と合唱が始まった。ピアノのまわりで世代間交流が生まれている

4.調査③:セッション風景写真



音楽×世代間交流：子どもにピアノを教える

4.調査③:セッション風景写真



本×音楽: ピアノで弾く曲を楽譜から選ぶ

4.調査③:セッション風景写真



広場×音楽: 多分音楽目的でない中学生も楽しんでいる

4.調査③:セッション風景写真



広場×音楽×世代間交流：地域の大人たちの演奏に聞き入るこどもたち。子育てブースに遊びにきたであろう子供たちは、音楽ブースにも参戦。地域の大人たちの晴れ舞台を身近に見られる貴重な機会。

4.調査③:セッション風景写真



本×音楽： 演奏されている曲に関連する本を読んでいる

4.調査③:セッション風景写真



遊び×世代間交流: モルックの遊び方説明書を作らなかったことで、スタッフに聞いて遊ぶスタイル。年代の異なる人同士の会話の良いきっかけになった。

4.調査③:セッション風景写真



本×音楽： 演奏のすぐそばで本を探す子供

4.調査③:セッション風景写真



ピアノ×ステージ×子ども：プロと観客の前で演奏

4.調査③:セッション風景写真



駐車場×テント:テントを置いて、駐車場も自分の居場所に

4.調査③:セッション風景写真



図書館×竹灯り: オシャレかつ手に取りやすい

4.調査③:セッション風景写真



広場×本： 屋外だからこそサングラス読書

4.調査③:セッション風景写真



広場×車止めファニチャー×研究: 集中もできる居場所

4.調査③:セッション風景写真



広場×テーブル×仕事: パソコン仕事もできる空間

4.調査③:セッション風景写真



防災×地元企業×遊び： 遊びながら地元企業の防災グッズに触れる。安全な場だからこそ可変遊具で多少危なっかしいことができる

4.調査③:セッション風景写真



屋台×子ども： お祭り気分

4.調査③:セッション風景写真



子ども×遊び×広報: 子どもたちが靴下で旗を持って遊んでいて青春だ。さらに広報の役目も果たしている

4.調査③:セッション風景写真



子ども×台車×遊び: 片付け用の台車を使って青春している

4.調査③:セッション風景写真



図書館×広場： 図書館からもにぎわいを感じられる

4.調査③:セッション風景写真



図書館×広場: 図書館側の既存ベンチに座る。こちらの喧騒をBGMに読書をしていたり、こどもの遊ぶ様子を眺めていたり、つかず離れずのちょうどよい距離感

4.調査③:セッション風景写真



広場×片づけ: 大人も子供もキャスト化。片づけを楽しみながら、シビックプライドが醸成されている

4.調査③:セッション風景写真



カメラを持って遊びに来た方×親子：公園ではなく、複合施設のように図書館などと連続するスペースだからこそ、物理的にも心理的にも入りやすい

4.調査③:セッション風景写真



図書館×子ども： 図書館の中まで本を読みに来ている

4.調査③:セッション風景写真



図書館×屋外：せなか合わせで読書



5.調査④:運営の振り返り



5.調査④:運営の振り返り

(1)コミット調査

検討WS・班内打合せの時間と参加人数を計測した。

2025/9/13	13:00-15:30	2.5時間	22人	第7回中心市街地まちづくりワークショップ
2025/9/24	20:00-23:00	3	6	全体デザイン班打合せ①
2025/9/28	16:00-18:00	2	6	子ども・子育て班打合せ①
2025/9/29	18:00-19:00	1	5	音楽・趣味班打合せ①
2025/10/4	13:00-16:00	3	24	第8回中心市街地まちづくりワークショップ
2025/10/22	18:00-19:00	1	8	音楽・趣味班打合せ②
2025/10/22	19:00-21:40	2.7	7	全体デザイン班打合せ②
2025/10/24	10:00-11:30	1.5	6	子ども・子育て班打合せ②
2025/11/5	19:00-21:45	2.3	7	全体デザイン班打合せ③
2025/11/14-16	13:00-21:00 8:30-21:00 8:30-16:30	28.5	60	HaReNiWaあそぶっく当日 ※時間は準備片づけ込み。人数は1日ごと
2026/2/7	16:00-18:00	2	21	第9回中心市街地まちづくりワークショップ

今回の社会実験で、計11回、49.5時間、延べ172人の参加
R5年度からの3年間で、計28回、116時間、延べ373人参加

R5からの累計には第1・2回HaReNiWaを含む

今後も継続して計測し、市民参画状況を可視化する。

5.調査④:運営の振り返り

(2)運営メンバーの感想・反省

運営(市民、山口大学、市)の感想・反省から、主なものを以下のとおり抽出した。

★感想

- ・運営者・市民双方が温かい雰囲気や一体感を強く実感
- ・子ども・保護者・学生など、普段交わらない層の交流が生まれた
- ・大きな事故がなく無事に終了できてよかった

★良かった点

- ・特に子どもにとって、遊べる・滞在できる居場所としての価値
- ・コンテンツを通じた、初対面の人(異なる年齢層含む)同士の交流
- ・夜間の広場活用に対する新鮮さと市民の反応の良さ
- ・参加者同士の自発的な助け合いや見守りのコミュニティ性
- ・レンガや簡易組立ベッドの提供等、市内業者の協力を上げたこと
- ・子どもたちが片づけることによるキャスト化

運営全員が、企画全体として前向きな評価

5.調査④:運営の振り返り

★課題

- ・図書館とのセッションが不十分(本棚の設え、動線分離、読書空間確保等)
- ・より大規模になったときに備えた、子どもの遊び場における安全管理体制の構築
- ・竹原市内の団体からの協力をより多く求めること、そのための情報収集
- ・中高生の少なさ

★次回に向けた提案

- ・夜を活かしたイベント
- ・こども食堂
- ・居場所支援との連動
- ・市内の他の地域や、ホールがある場所での開催
- ・本にまつわるイベントのリベンジ

今回活かしきれなかった**図書館・本の活用**や、
新たな団体・方法・場所とのセッションを行いたいとの意見が多数

6.まとめ



成果まとめ

目的①:複合施設への導入を検討している機能の親和性の確認

(調査①図書館・フジへの波及効果、②来場者アンケート、③セッション風景写真)

→広場で様々な活動が行われることで、**居心地のいい空間づくりを実現した。**

一方で、**本に触れる仕掛け**について、**一定の成果はあったものの改善の余地はある。**

→「図書館×広場」のセッションに向けた方策を再検討し、

並行して他の機能についての社会実験を進めていく。

目的②:複合施設をイメージした空間に対する市民の反応の確認

(調査②来場者アンケート、③セッション風景写真)

→アンケートより、「にぎやか」「新鮮」「居心地がいい」という**好意的な反応が多数。**

→前向きな考えをもってもらえるよう、引き続き社会実験を進めていく。

目的③:複合施設整備に向けた市民の気運醸成

(調査①図書館・フジへの波及効果、②来場者アンケート、③セッション風景写真)

→複合施設のことを知っている人が多数派だが、**知らない市民も約3割**いた。

他方、人が集まりやすい場所で開催することで「**通りすがり**」の人にも**リーチ**できた。

→今後も社会実験を通じて機運醸成を進める。


目的④:市民が主体的に複合施設を活用する体制の構築

(調査②来場者アンケート、④運営の振り返り)

→WS等を通じて、**活用方法を主体的に考える体制が構築**できた。

今後の体制については、新規参加希望者の関わり方も含め要検討。

→今後も社会実験を通じ、より多くの人に関わる体制を整えていく。

A photograph of an outdoor event setup at night. A large white tent is illuminated by string lights. In the background, a building with a red facade and white chevron patterns is visible. A white van with Japanese text is parked nearby. In the foreground, several people are working with large rolls of artificial grass. A central text box contains the title and the word 'End'.

HaReNiWaあそぶっく
アクティビティレポート
終