

仙台まちづくり若者ラボ

「みんなに見せたい仙台がある」～私たちみんなでつくる仙台へ～

地域の「楽しい！」をつくる プレイヤー・アレンジ・リリース

楽しむチーム「仙台タノシモーズ」

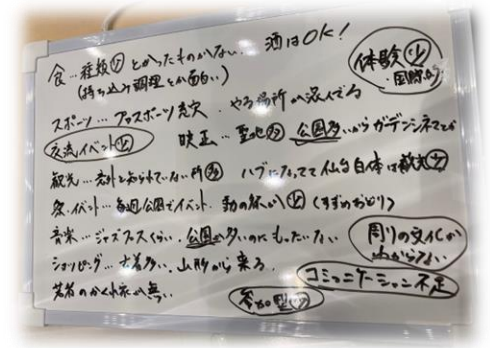
それぞれが「楽しい！」と思うモノやコトは何だろう？

チームの各人が「楽しい」と感じるコンテンツを付箋に書き出し、共有しました。



仙台を楽しむ上で課題は何だろう？

書き出した楽しいコンテンツを踏まえて、それらは仙台で十分に楽しめるのか、「楽しい」という切り口で仙台が抱える課題について話し合いました。



チームで共感した課題意識⇨仮説

①公園や施設、公共の空間が活用しきれてない。

②他地域や他国の文化を体験できる場所や機会が少ない。

公共空間の活用や異文化体験について専門家に話を聞いてみよう！

空間の活用

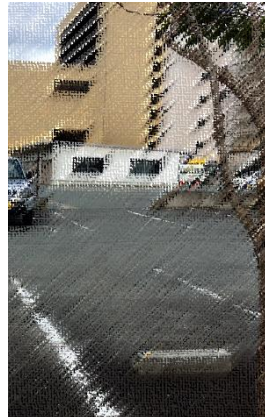


追沼翼さん

株式会社オブザボックス代表取締役

山形を中心に活躍する若手建築家

ひとつの空き家の再生では
地域にインパクトを与えられない



■ 郁文堂書店再生プロジェクト



■ シネマ通りマルシェ



■ PARKING JACK



■ Day & Books



チームで気づいたポイント

- ① どこにでも課題があり、解決する先に「楽しい！」がある。
- ② 人の顔や店の営みを“可視化”することで賑わいをつくる。
- ③ 仙台は広い。エリアごとの魅力を掘り起こし、整理すべき。



異文化の体験



佐藤 和則 さん

株式会社JTB仙台支店 観光開発PD

国内外の観光をデザインする
ベテランプロデューサー

“センス”は“知識”の集約
未経験からセンスは生まれない

■ 新しい東北プロジェクト



■ バストロノミー



■ 青空レストランテ



チームで気づいたポイント

- ①他地域のマネでなく、仙台の良さを可視化・差別化すべき。
- ②我々は仙台を知っているか？仙台をもっと知ることが大切。
- ③仙台の魅力創出・発信のために、“センス＝知識”を活用。



エリア別に「楽しい」を浮き彫りにしていく

エリアごとの「楽しい」が、それぞれのエリアの特徴を示し、強みや弱みが明らかになっていきました。

気になるエリアをピックアップし、3つの角度から地域を深掘りする

- ①若者はいるが賑わいに乏しいエリア、②若者が楽しめる可能性を秘めているエリア、
③似たような地域でありながら、「楽しい」の充実度に差が生まれているエリア、の3エリアを抽出しました。

①荒町商店街



若者はいるが賑わいに乏しい

②水の森公園



若者が楽しむ可能性を秘める

③秋保・作並



若者の充実度に差がある

資源



温泉



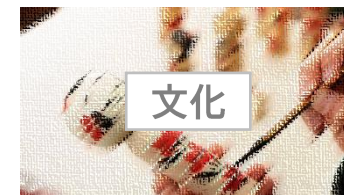
自然



酒



食



文化



ヒト

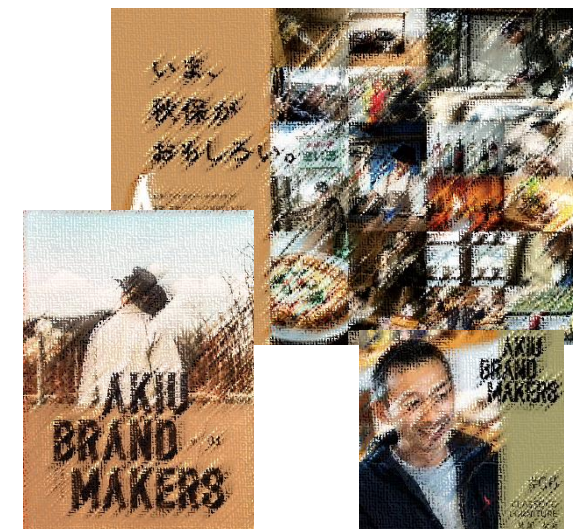
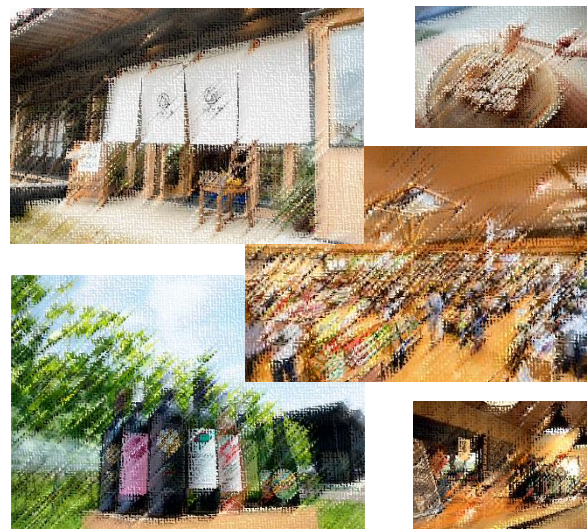
楽しいをつくる
プレイヤー

創出

資源を魅力にする
アレンジ

発信

地域を伝える
リリース



資源



温泉



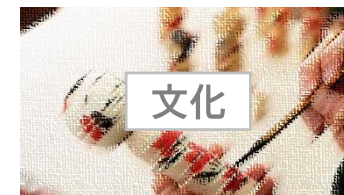
自然



酒



食



文化



ヒト

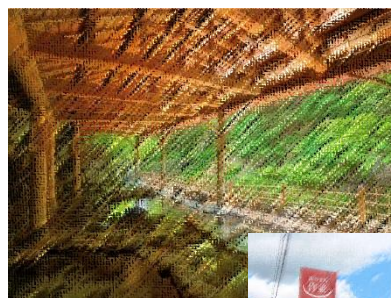
プレイヤーはいる
しかし高齢化

創出

資源はある
しかし工夫が不足

発信

メディアはある
しかし届かない



チームで気づいたポイント

①賑わいの背景には、地域のプレイヤーがいる。



②資源を活用するアイデアとアレンジが必要。



③相手に「楽しい！」を想起させる発信が重要。



これまでのワークショップやフィールドワークでの **“気づき”** を
どのようにアクションに転換し、 **“自分ゴト”** として具体化するか

1. 私たちが若者代表として作並特派員になる！

よそ者、若者、馬鹿者として、まずは自分自身が作並に足りていないプレイヤーになります。

2. 現地に行き、資源活用のアイデアを構築！

既存の資源をこの目で見て、その価値を高めるアレンジ方法をチームでまとめます。

3. My Best！作並・新川ストーリーを中心に発信！

チームで発見した地域の魅力と活用アイデアをWebメディアを中心にリリースします。

**行政、民間、学生、様々な立場＝チーム一人ひとりの個性を
作並をモデルエリアとし、地域に還元します**