

第2章 加美町の未来を描こう

2-1 みんなで描いたまちの未来

■まちの未来を描くまで

地域の資源を活かしながらまちの未来を描いていくために、3年間を通して「まちづくりオーラルヒストリー調査」と「景観調査」といった資源調査、5回にわたるワークショップを実施し、住民のみなさんからご意見をいただきました。ここでは、その調査やワークショップの実施内容等を記述し、目標と方針、取り組みのシナリオができるまでの流れを紹介します。

■まちづくりオーラルヒストリー調査

「オーラルヒストリー」とは、「口述史」を意味します。早稲田大学の学生たちが住民100名のお宅や仕事場にお邪魔して、昔のなりわいや生活、環境といった人々の口伝えの思い出や記憶（個人史）などを採集しました。これらの形にならない歴史を集めて編み直すことによって、地域の口述史を導きました。

これは、地域の将来像を考えていく上で、「役に立つ過去」を活かした「懐かしい未来」の姿を描くための素材となるものです。

なお、平成24年度に行った「まちづくりオーラルヒストリー調査」については、多くの住民のみなさんと内容を共有するため、加美町のあゆみを振り返る本『加美町記憶の口述史』として発行しました。



まちづくりオーラルヒストリー調査の様子

加美町 記憶の口述史

調査したエピソードを分析すると、おおよそ1930年代から現代に至るまでの約80年間の加美町の様子を読み取ることができました。そこで、語られたエピソードを「なりわい」、「暮らし」、「自然」という3つのテーマに分類し、「昭和前期」、「昭和中期」、「昭和後期」、「平成」の4つの時代区分を設けて編集しました。町に暮らすみなさんが経験してきた歴史をひとつの読み物となるように編集したため、町史には書かれていないもう一つの町の歴史が詰まった内容になっています。



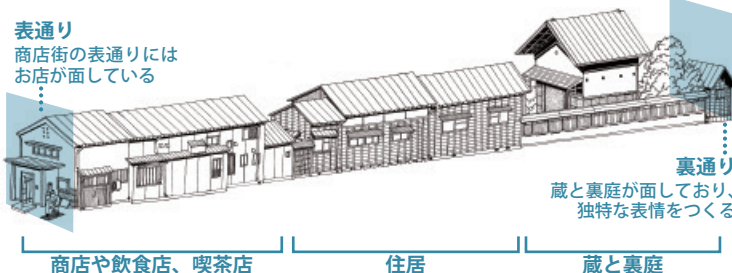
早稲田大学の学生がまちなみを調査する様子

■景観調査

平成25年度には、早稲田大学の学生が加美町の各小学校校区を歩き回りながら景観資源の調査を行いました。景観には、そのまちの人々の生活が表れています。景観調査では、まちなみや建物を詳細に観察し、実測や写真撮影、スケッチなどを行いました。その調査結果は、美しいまちなみを検討していく上での素材として活用しました。

景観調査結果の一例

例えば中新田には、表通りに面した商店から裏通りの蔵までをつなぐ細長い町屋（表から商店⇒住居⇒蔵という順）が多数残っています。これらが「商店のまちなみ」と「蔵のまちなみ」という歴史あるまちなみを同時に作っている様子を発見しました。



■ ふたつのワークショップによる価値づけ

まちづくりオーラルヒストリー調査と景観調査の結果については、それぞれ「加美町らしいね！ワークショップ」と「まちなみ再発見ツアーワークショップ」という2つのワークショップを行い、調査結果の共有と、その結果に対して住民のみなさんから意見を募りました。

調査結果の「価値づけ」とは？

ふたつのワークショップは、調査結果に対して住民のみなさんはどう思うか、という「価値づけ」を行うことを目的としました。調査結果を共有したのち、何が加美町らしいと思うか、何を残していきたいかなどを議論しました。

まちなみ再発見ツアー
ワークショップ集合写真



まちなみ再発見ツアー ワークショップのその後

まちなみ再発見ツアーワークショップでは、「タカ目」「ツバメ目」「ヒト目」「ネコ目」という4つのスケールの異なる視点に沿って、景観の特徴をパネルにして展示しました。この展示物は、ワークショップに参加できなかったみなさんにもご覧いただくために、「住民バスセンター」と「中新田図書館」にて展示しました。また、子供たちにも自分たちが住むまちを改めて見て・知ってもらうため、3地区の中学校でも展示しました。

4つの
視点



タカ目



ツバメ目



ヒト目



ネコ目



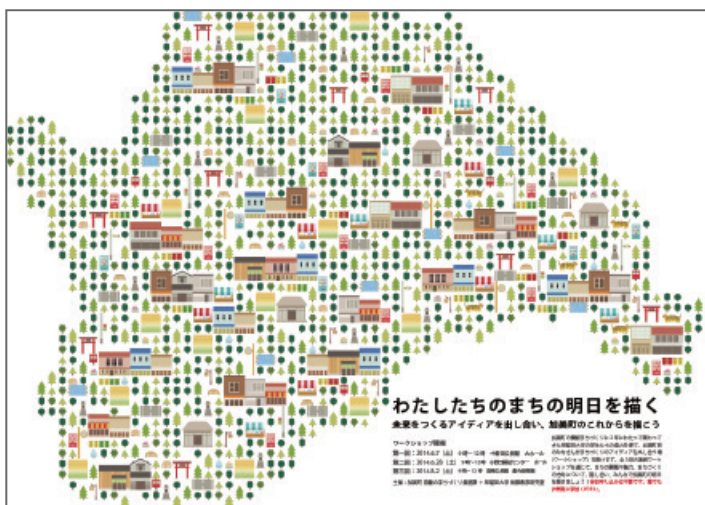
『まちなみ再発見ツアー』ポスター



三回連続で行ったワークショップそれぞれの様子

■「わたしたちのまちの明日を描く」 三回連続ワークショップ

これまでの2つの調査、2度のワークショップで得た加美町の情報をもとに、3回にわたるワークショップで問題・課題等を整理して、それらを踏まえながら、どのような取り組みをすることで、美しいまちなみを描いていくかを話し合い考えました。



『わたしたちのまちの明日を描く』ワークショップポスター

■ 第一回「まちの課題を共有し、取り組むことを考える」（平成26年6月7日）

第一回のテーマは「まちの課題を共有し、取り組むことを考える」。まちに生まれてから歳を重ねていく様子をみんなで想像しながら、まちの身近な問題を出し合って分類し、地域ごとに整理しました。



1

まちづくり人生ゲーム 加美町で生活する様々な場面で、みなさんがどんな人生の選択をするのかを考える「人生ゲーム」を通して、まちの課題を発見します。

2

みんなの結果を共有。 (Sharing everyone's results.)

まちの環境の問題の整理
人生ゲームから考えるまちの問題をカードに整理します。



3

まちの課題とこれからの方針
まちの問題をどうしたら解決できるかを話し合い、取り組むテーマを出し合います。



4

■ 第二回「まちづくりの取り組みの全体像を描く」 (平成26年6月28日)

第二回のテーマは「まちづくりの取り組みの全体像を描く」。第一回の内容を共有してから、どんな課題にどのように取り組むかというアイデアを出し合いました。これらをグループに分けて整理し、中新田・小野田・宮崎それぞれのまちづくりの取り組みを体系化していきました。



ワークショップの成果を発表する参加者



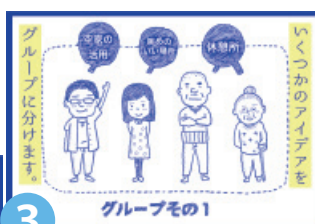
1 前回の復習

前回ワークショップのまとめをして、皆で共有します。

まちづくりの取り組み考案
前回の結果をさらに深めていきます。



2



3 取り組みのグループ分け

取り組みのアイデアをグループに分け、取り組む順番を整理していきます。



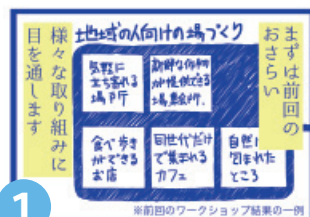
4

取り組みテーマの整理

取り組むテーマを体系的にまとめていきます。

■ 第三回「実現するための具体的内容を考える」(平成26年8月2日)

第三回のテーマは「実現するための具体的内容を考える」。第二回でまとめた取り組みの体系図の中で、自分の興味のあるもの、詳しいものを参加者のみなさんに選んでもらい、それぞれチームに分かれて取り組みの具体的な内容を考えていきました。「いつ?」「誰が?」「どこで?」「どのように?」を考え、またアイデアを地図に示していくことで、取り組みを実現していくための段取りを練りました。この段取りは「シナリオ」という名前が付けられ、全部で22のシナリオが完成しました。これらのシナリオが、住民が主体となって実施する景観まちづくりの活動になります。



1 前回の復習

前回ワークショップのまとめを、皆で共有します。



2 体制図の再編

体制図を整理しつつ、興味のある取り組みの詳細を深めます。



3 具体的な内容の考案

「いつ?」「誰が?」「どこで?」などを考えます。



4 取り組みカルテの完成

どのように取り組みを進めていくかの指針となるカルテの完成です。

■ ワークショップから計画へ

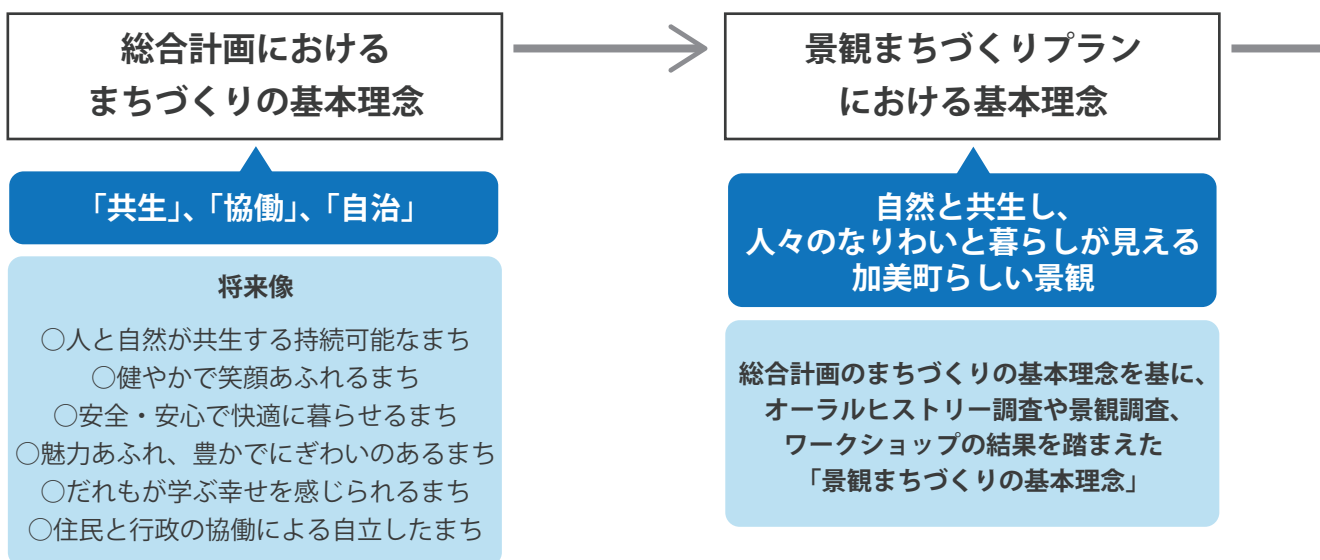
3回のワークショップを経て、加美町の社会的問題やそれらを解決するためのアイデアを出し合うことで、景観まちづくりにおける地域ごとの目標と方針、また具体的な取り組みを作成することができました。これらの結果をもとに、体系的に整理した内容を加美町美しいまちなみづくり検討委員会で議論し、「加美町協働の景観まちづくりプラン」に反映しました。

2-2 加美町の未来地図

■景観まちづくりの基本理念

加美町では、各地域のなりわいや暮らし、歴史・文化といった生活の営みを感じることができ、自然と共生する加美町らしい景観を守り育て未来に引き継いでいくため、加美町総合計画におけるまちづくりの基本理念をもとに、地域資源調査等の結果を踏まえた基本理念を以下のように定めます。

自然と共生し、人々のなりわいと暮らしが見える加美町らしい景観



■景観まちづくりの基本理念に示された「加美町らしい景観」の考え方

加美町の現在の景観は、先人たちが続けてきたなりわいや暮らしといった営みによって形成されているものです。また、ブナなど豊かな森林を有する船形山や鳴瀬川、田川といった河川、その流域に広がる田園地帯など豊かな自然資源は、先人たちが守り育ててきた住民共有の財産です。

このように豊かな自然に恵まれた加美町において、特徴のある風景として親しまれているのが、加美富士と呼ばれる「薬菜山」です。薬菜山は本町のシンボルとして多くの住民に親しまれています。その姿は町内の至る場所から見ることができ、場所や季節によってその表情を変え、この薬菜山を背景として先人たちの営みは続いてきました。例えば、特徴的なまちなみを残している各地域の商店街では、いずれも薬菜山が自然のランドマークとしてその商店街の加美町における位置関係を教えてくれます。また、加美町に広がる田園風景は、農業を絶やさずに続けることで守られている風景であり、そうした田園風景も薬菜山と関係することで他にはない特徴的な風景として感じることができます。

このことから、町では「町内の各地域において、その地域らしい生活の営みが色濃くにじみ出た風景に、季節や場所によって顔が変わる薬菜山を背景とした景観」を加美町らしい景観として位置づけます。

■景観まちづくりの目標と方針

景観まちづくりの基本理念「自然と共生し、人々のなりわいと暮らしが見える加美町らしい景観」を実現するために、3回連続のワークショップの結果を踏まえて「なりわい」「暮らし」「自然」「担い手」に関する4つの目標とその目標の中での地域ごとの方針を以下のように定めます。また、この方針に基づいて作成された取り組みのシナリオについては、住民と行政の協働によって取り組んでいきます。

4つの目標と各地域の方針

まちづくりの取り組み

ワークショップの結果を踏まえた「目標と方針」、「取り組みの概要」

なりわい

目標1：町内の魅力を発信していけるまち

方針

中新田 観光・交流を通じたにぎわいの創出
小野田 地域で学び、伝え合う環境の促進
宮崎 農業を中心とした新しい価値の創造

取り組みの概要

にぎわい景観づくり・観光拠点整備
なりわいの発信・食育の実施と定着
里山魅力発信・農地を活用した交流

暮らし

目標2：多世代交流に支えられ住み続けられるまち

方針

中新田 文化・娯楽を通じた交流の促進
小野田 多世代が集う場を通じた交流の促進
宮崎 趣味の活動を通じた交流の促進

交流拠点整備・食を通じた交流創出・伝統を伝える人材発掘と活動
多世代をつなぐ拠点づくり・ペットとともに訪れやすい環境づくり
交流機会創出・学び遊べる環境づくり・移住促進・子育て世代の支援

自然

目標3：自然の中で遊びを教え合うまち

方針

中新田 自然の中で学べる環境の促進
小野田 自然の中の遊びや知恵を伝え合う環境の促進
宮崎 子どもを中心とした自然体験の促進

自然の中で学ぶ場と体制づくり
自然に対する理解と遊びの継承
自然体験を通じた魅力発信

担い手

目標4：新たな活力を発揮するまち

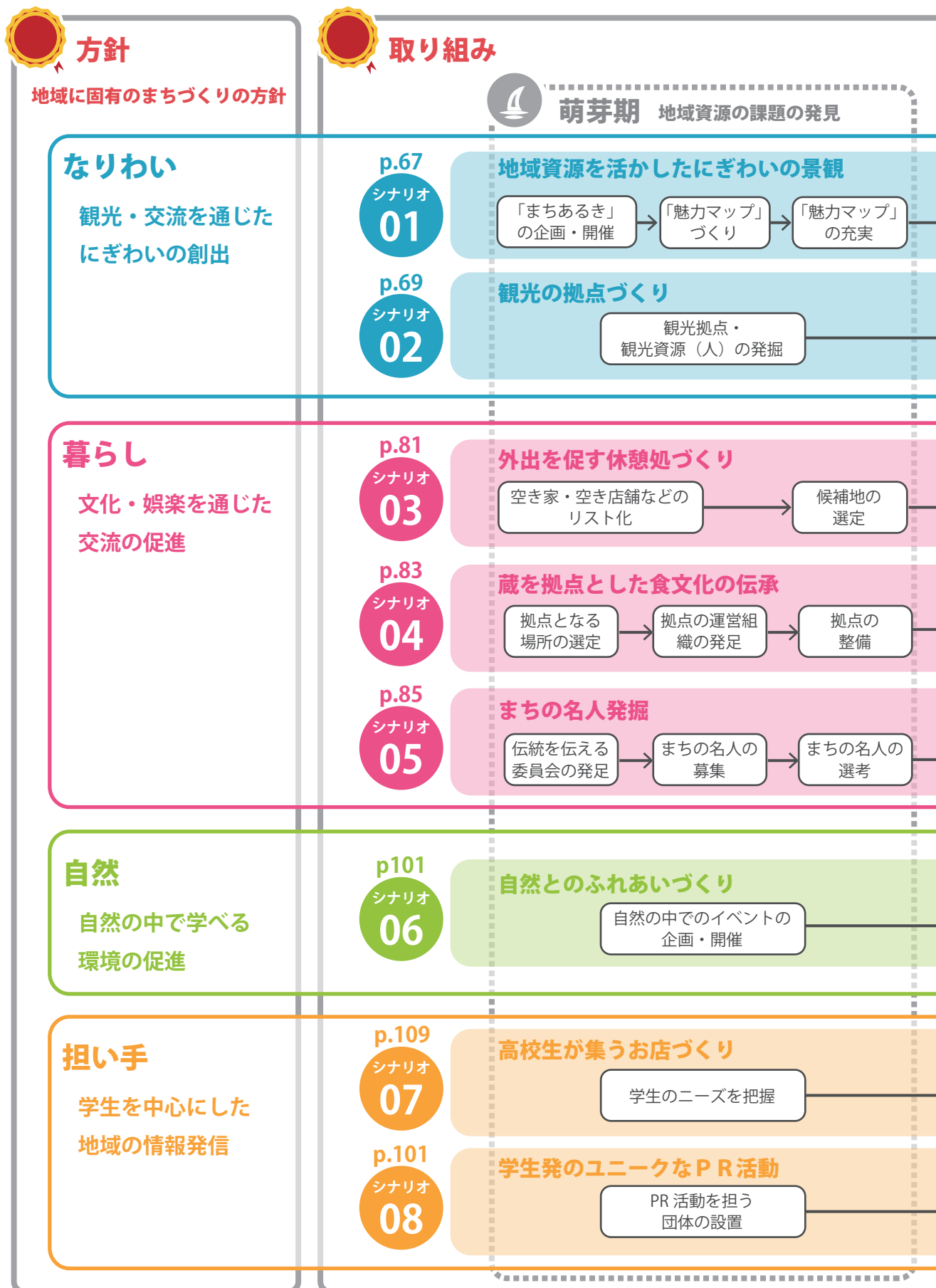
方針

中新田 学生を中心とした地域の情報発信
小野田 町の魅力が循環する仕組みの創出
宮崎 町外の人々との体験交流の促進

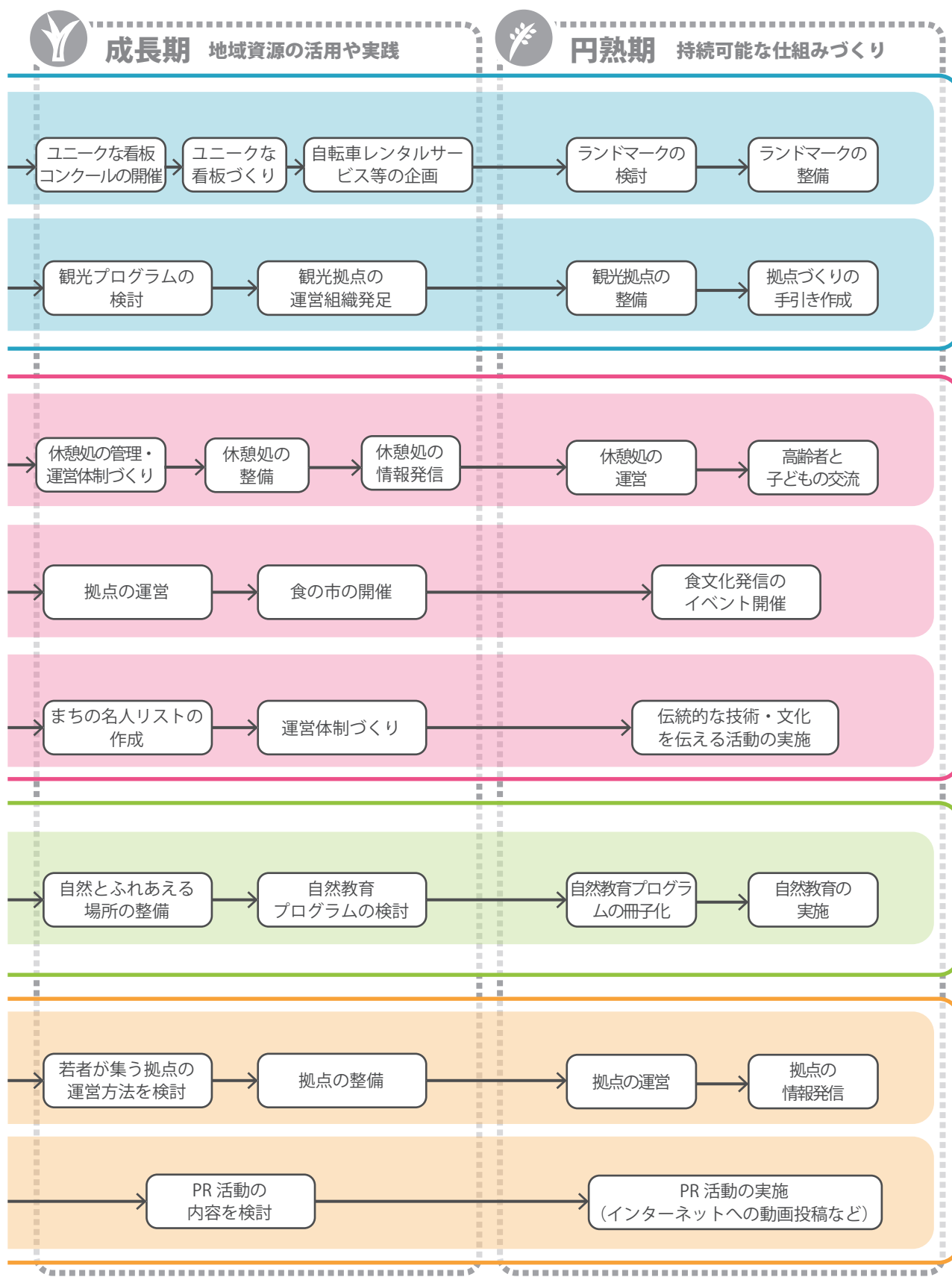
若者拠点整備・学生によるPR活動
産品が循環する仕組みづくり
学生の田舎体験による魅力発信

中新田における景観まちづくりの方針と取り組み

取り組みの体系図

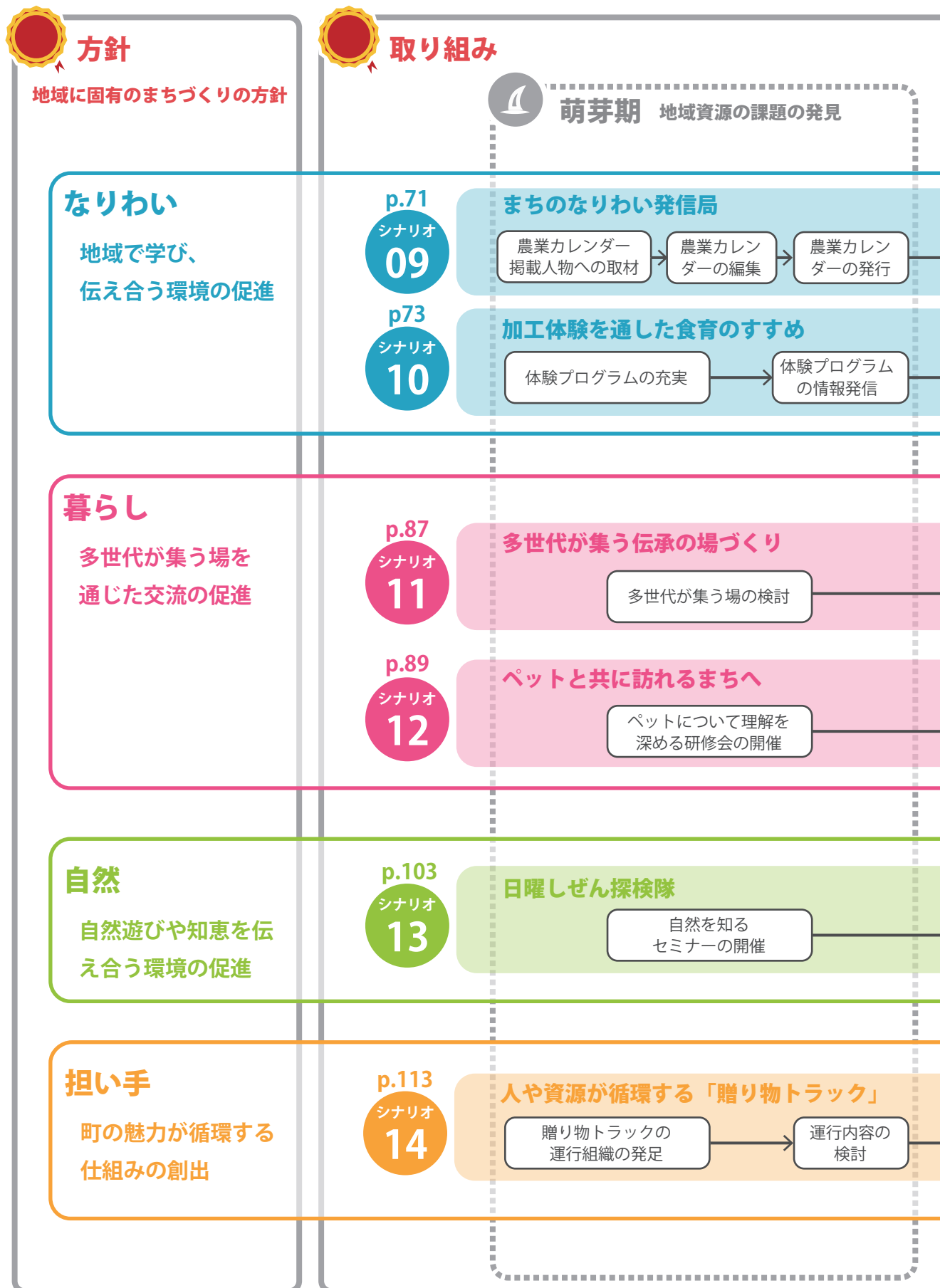


景観まちづくりの4つの目標「なりわい」「暮らし」「自然」「担い手」の中で、地域ごとに固有のまちづくりの方針を定めています。ここではその方針に従って、どのような取り組みをどのような順番で行っていくのかを「萌芽期」⇒「成熟期」⇒「円熟期」と順序立て体系的に示しています。なお、これらの取り組みは、ワークショップに参加した方々が考え提案したものです。

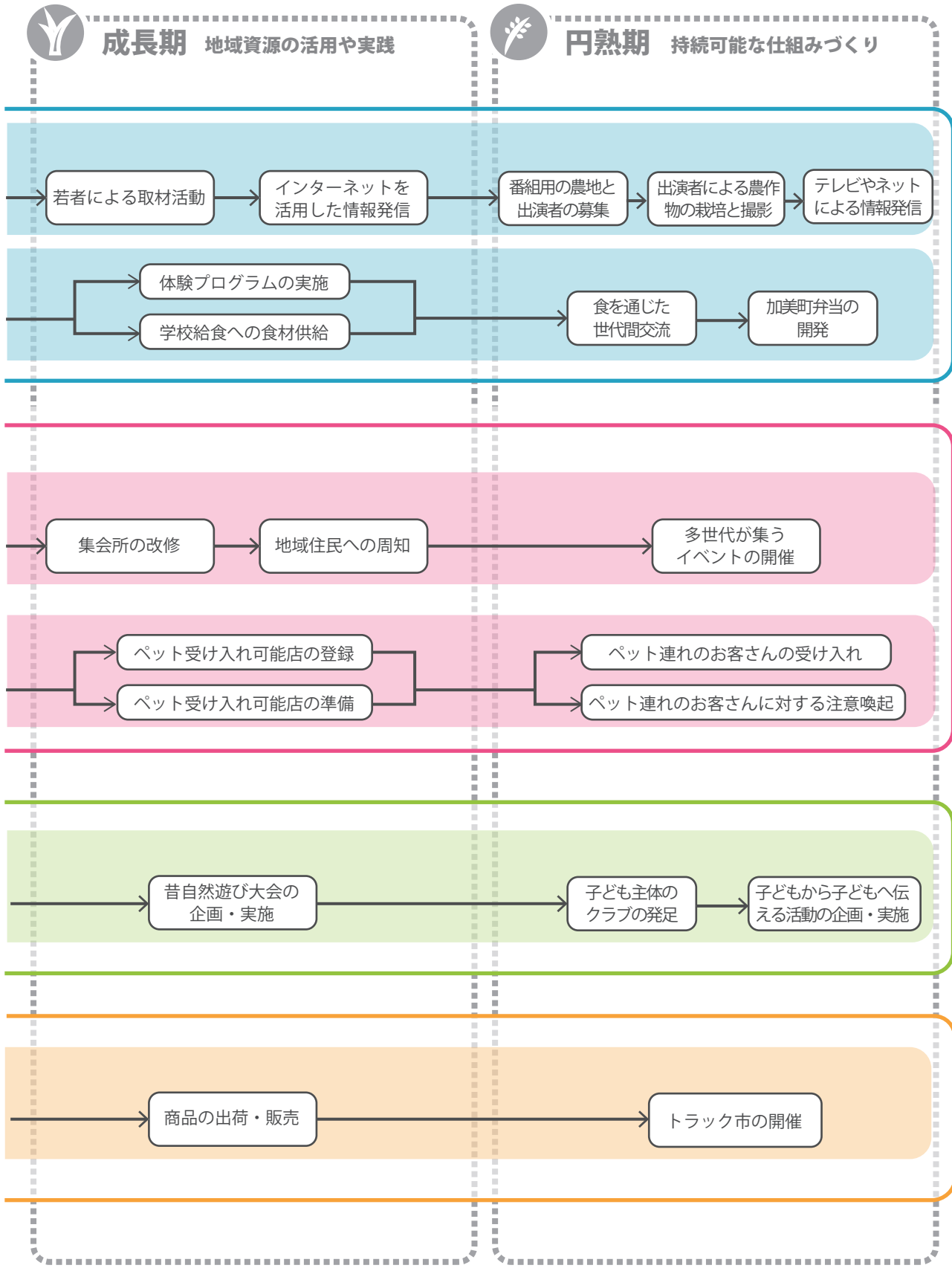


小野田における景観まちづくりの方針と取り組み

取り組みの体系図

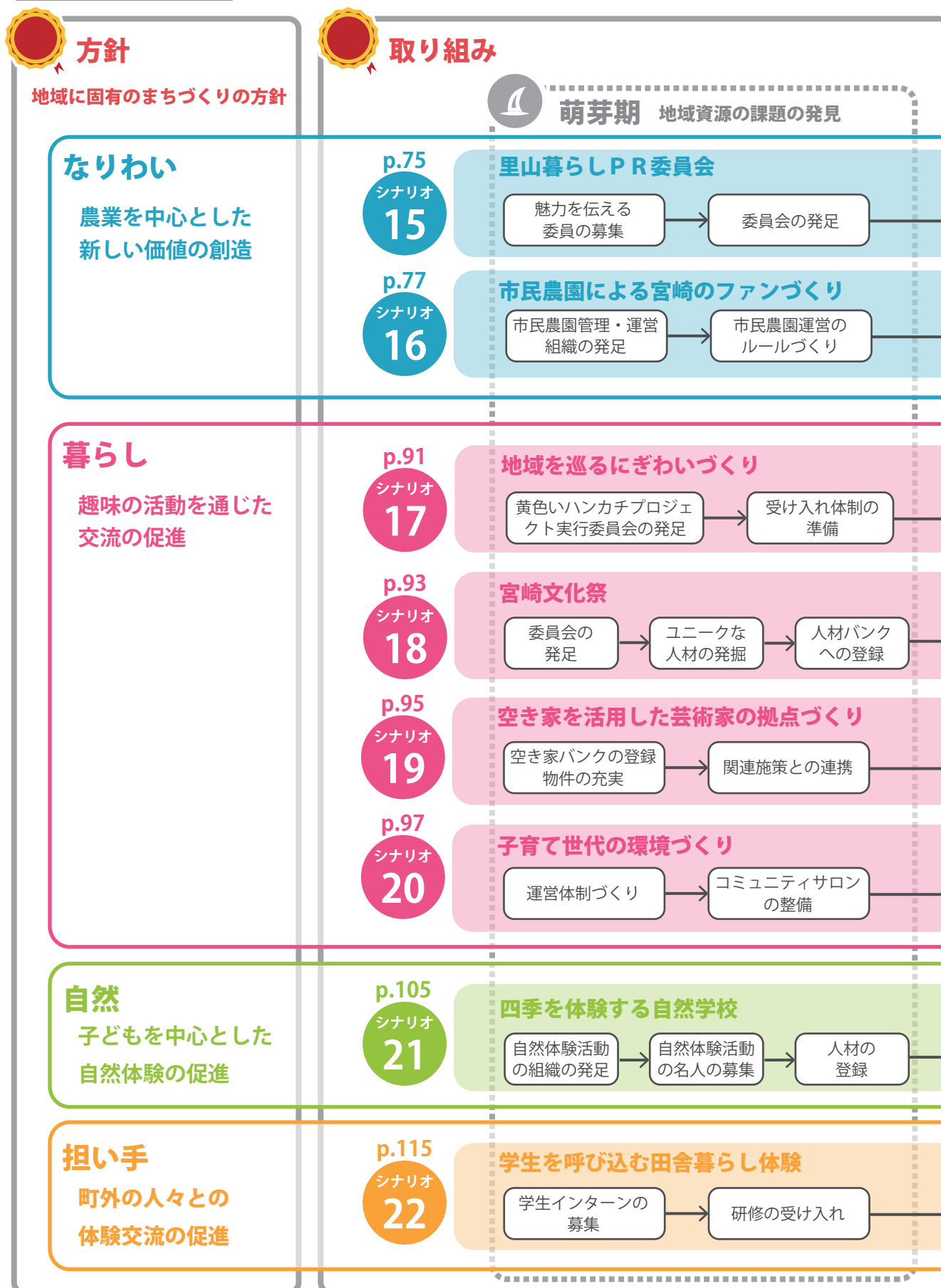


景観まちづくりの4つの目標「なりわい」「暮らし」「自然」「担い手」の中で、地域ごとに固有のまちづくりの方針を定めています。ここではその方針に従って、どのような取り組みをどのような順番で行っていくのかを「萌芽期」⇒「成熟期」⇒「円熟期」と順序立て体系的に示しています。なお、これらの取り組みは、ワークショップに参加した方々が考え提案したものです。

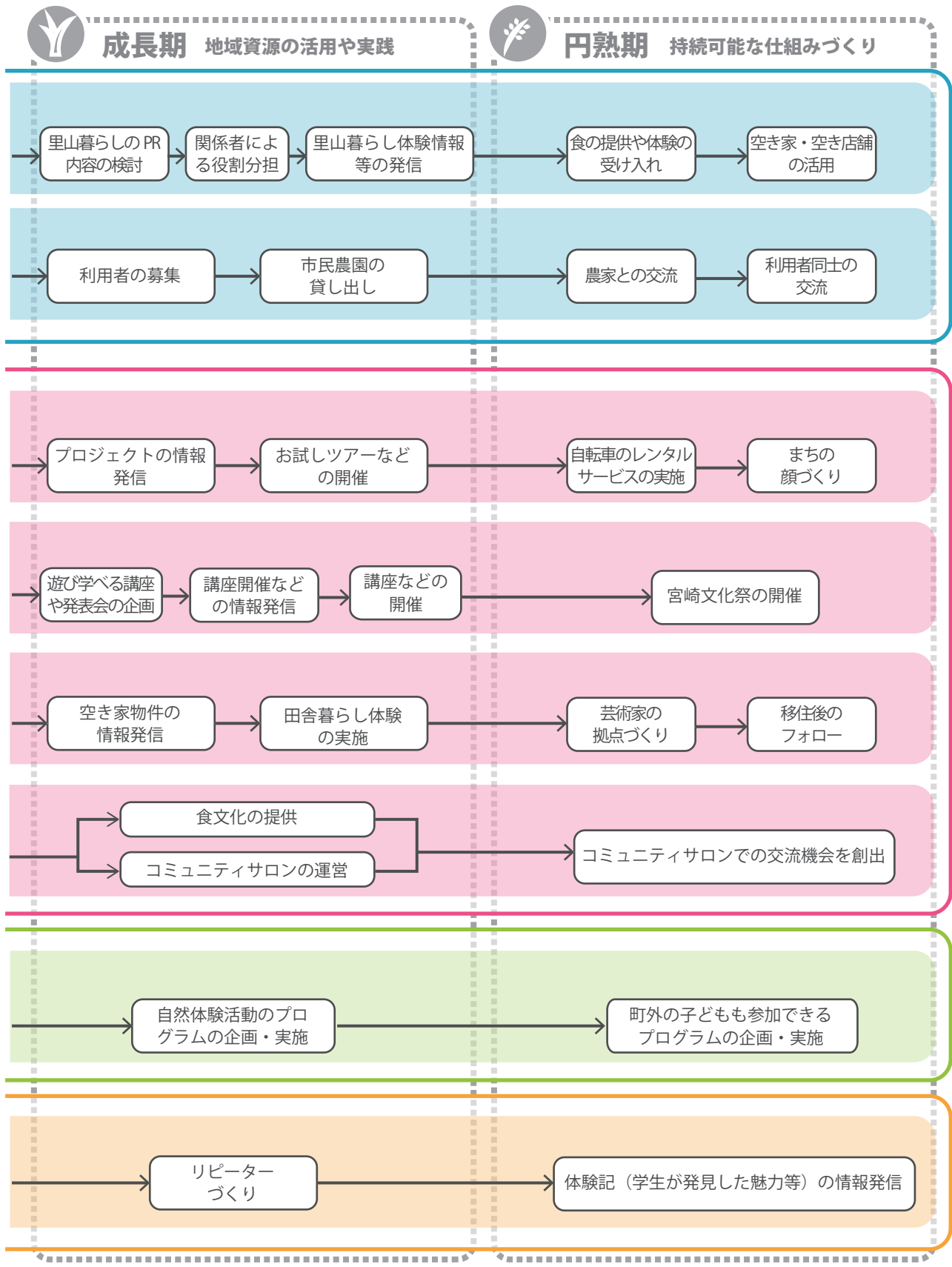


宮崎における景観まちづくりの方針と取り組み

取り組みの体系図



景観まちづくりの4つの目標「なりわい」「暮らし」「自然」「担い手」の中で、地域ごとに固有のまちづくりの方針を定めています。ここではその方針に従って、どのような取り組みをどのような順番で行っていくのかを「萌芽期」⇒「成熟期」⇒「円熟期」と順序立て体系的に示しています。なお、これらの取り組みは、ワークショップに参加した方々が考え提案したものです。



2-3 まちづくりの取り組み

■ 2-2のシナリオの一覧

ここでは、体系図に示されてきた2-2のシナリオの概要を、「なりわい」「暮らし」「自然」「担い手」の分類に沿って紹介していきます。詳しい内容は巻末の「取り組みのシナリオ集」に掲載されているので、興味のあるものをご覧ください。

なりわい

取り組みのシナリオ集 p68～p80

シナリオ

01

地域資源を活かしたにぎわいの景観

加美町の各地域の商店街では、お客さんの減少や後継者問題が深刻化し、なりわいが安定しない現状にあります。この取り組みでは、中新田商店街を中心として、商店街の資源を生かしながら恒常的ににぎわいを創出し、まちの顔となるランドマークの整備を行います。

シナリオ

02

観光の拠点づくり

どこの地域でも住民の活動拠点となり、まちづくりを促す地域の活動拠点が求められています。この取り組みでは、中新田商店街を中心に、観光拠点をつくり、地域の人が食事やお土産などを提供します。

シナリオ

09

まちのなりわい発信局

加美町の魅力を、なりわいを支えている住民を紹介しながら町内外へ発信します。この取り組みでは、小野田の農家を中心に農業カレンダーを作成するほか、若者によりテレビやインターネットも活用して加美町の魅力を発信していきます。

シナリオ

10

加工体験を通した食育のすすめ

加美町の子どもは町内の食と農に触れ合い、学ぶ機会が少ないという課題があります。この取り組みでは、小野田において、子どもを中心に食と農を楽しく学べるような場を農家や学校の方々と協力してつくり、加美町の食を後世に伝え、さらに町外へも発信していく仕組みをつくりまします。

シナリオ

15

里山暮らしPR委員会

里山の資源を有効に活用できていない状況にあります。この取り組みでは、宮崎の里山暮らしの魅力をUターンした人を中心に発掘し、情報発信をしながら地域にお客さんを呼び込み、食の提供や体験の受け入れなどを行っていきます。

シナリオ

16

市民農園による宮崎のファンづくり

町内には活用されなくなった農地が増えつつあります。一方で、都市部の住民は農村での農業体験などに興味を持つ人が増えております。この取り組みでは、宮崎の遊休農地を市民農園として有効活用を図りながら都市部のファンづくりを行います。

暮らし

取り組みのシナリオ集 p82～p100

シナリオ

03

外出を促す休憩処づくり

住民がまちに出てお茶や話を楽しむ機会が少なくなっています。その原因としてまちに気軽に集まれる場所が少ないことがあげられます。この取り組みでは、中新田の高齢者の方々が普段利用する場所に、住民が集える休憩処を整備することで、高齢者の方々の外出を促します。

シナリオ

04

蔵を拠点とした食文化の伝承

地域の食文化を通じた住民同士の交流が求められています。この取り組みでは、地域でつくられた食材や各家庭に伝承された食文化を活用し、地域内外の子どもから高齢者まで楽しめる場所とイベントを開催することで、「食文化の伝承」と「食文化の創造」で世代間の交流をつくります。

シナリオ

05

まちの名人発掘

加美町には多くの伝統的な技術を持った方がいます。しかし、それらの技術に触れる機会が少ないために、若い世代に伝承されずに埋もれてしまうことが心配されます。この取り組みでは、中新田の住民が先生となり若い世代へ地域に伝わる技術や文化を伝承する活動を行います。

シナリオ

11

多世代が集う伝承の場づくり

地域では、住民たちが気軽に集まることができる場所が少ないことや、それによる世代間交流の機会が減少しているという課題があります。この取り組みでは、小野田で誰もが自由に利用できる場所をつくとともに、イベントの開催などで様々な世代をつなぐ拠点をつくります。

シナリオ

12

ペットとともに訪れるまちへ

ペットを飼っている家庭はたくさんあります。その中には、旅行などにペットを連れていけないという悩みを抱えている家庭もあります。この取り組みでは、小野田の飲食店や旅館などにペットを連れ込むことができる体制をつくり、ペットとともに訪れることができるようにします。

シナリオ

17

地域を巡るにぎわいづくり

この取り組みでは、宮崎の民家の手入れされた庭を眺めたり、気軽に立ち寄れる仕組みをつくります。自然に囲まれたまちの中を巡り、住民同士や町外からの来訪者も含めた交流の創出を図ります。おもてなしの心で宮崎の人情を発信し、人々が集うにぎわいをつくります。

シナリオ

18

宮崎文化祭

地域には様々な人が住んでおり、人材の宝庫と言えます。この取り組みでは、宮崎で一人ひとりの趣味や特技を活かした勉強会や講座を開催し、他の人と共有し合うことで、暮らしていくうえでの生きがいと楽しみを広げていきます。地域の隠れたユニークな人材を発掘するとともに、誰もが気軽に学び遊べる環境を整えます。

シナリオ

19

空き家を活用した芸術家の拠点づくり

地域には空き家が増え続けている状況にあります。町では空き家を有効活用して定住促進を図るため、空き家バンクを開設しています。この取り組みでは、宮崎に存在する空き家を活用して移住者を増やしたり、芸術家の拠点づくりを行います。

シナリオ

20

子育て世代の環境づくり

子育て世代の人たちの中には、出産を機に会社を辞め、出産後の雇用の場を求めている人もいます。また、子育て世代同士のつながりを求めています。この取り組みでは、宮崎で保存継承されている食文化を子育て世代が受け継ぎ、観光客向けに料理を提供する活動を通じて、雇用の場と子育て世代のつながりをつくります。

自然

取り組みのシナリオ集 p102～p108

シナリオ

06

自然とのふれあいづくり

自然からは多くのことを学べますが、生活環境の変化に伴って自然との関わりが減ったため、川や山などは荒れてしまい、自然とのふれあいは少なくなっています。この取り組みでは、身近な自然と関わる機会を創出しながら、自然の中で学べる環境づくりを行い、自然教育を実施します。

シナリオ

13

日曜しぜん探検隊

昔は山や川で遊ぶ風景が日常でしたが、今は自然の中で遊ぶ子どもたちの姿をほとんど見なくなりました。この取り組みでは、自然の中で遊ぶ楽しさ・大切さを保護者に知ってもらい、子どもたちに自然を舞台にした遊びを体験させます。そして、子ども主体のクラブを発足し、自然遊びや知恵を子どもたちで伝え合う環境づくりを目指します。

シナリオ

21

四季を体験する自然学校

豊かな自然に恵まれた加美町の子どもたちは、昔から自然の中で遊ぶことが当たり前でした。しかし、近年では室内での遊びが増え、川や山などで遊ぶ機会がなくなっていました。この取り組みでは、町の子どもたちに自然の魅力を体験する機会を与えるとともに、町外からも参加者を募り、加美町の自然のよさを発信していきます。

担い手

取り組みのシナリオ集 p110～p118

シナリオ

07

高校生が集うお店づくり

地域には若者が気軽に集える場が少ない状況にあります。この取り組みでは、中新田の商店街を中心に高校生自らが企画・運営に関わり、若者の拠点となる場所づくりを行います。

シナリオ

08

学生発のユニークなPR活動

まちの魅力を発掘・発信し、多くの人に知ってもらうため、若者による加美町の魅力の発掘・発信を行います。この取り組みでは、若者が読んで楽しめる広報紙や「かみ〜ご」の動画作成など、ユニークな方法を通して町内外に魅力の発信を行います。

シナリオ

14

人や資源が循環する「贈り物トラック」

加美町での生活には自家用車は必要不可欠であり、高齢者や学生などは住民バスなどの公共交通を利用しなければなりません。この取り組みでは、小野田において、人が動くのではなく地域の農林産物や加工品などが循環する「贈り物トラック」を運行させます。

シナリオ

22

学生を呼び込む田舎暮らし体験

まちの魅力を都市部の学生に体験してもらうことで理解していただき、その魅力を学生に発信していただきます。この取り組みでは、宮崎において農業体験等を研修内容としたインターンで学生を受け入れ、学生から地域の魅力情報を発信していただきます。

第1章 加美町を知る

第2章 加美町の未来を描こう

第3章 シナリオの実現に向けて

取り組みのシナリオ集

2-4 シナリオ達成後の加美町の姿

■「いくつもの加美町」の姿へ

2－3では22の取り組みのシナリオを示しましたが、そのシナリオに取り組んだことで様々なまちの課題が解決されたとき、加美町の景観がどのように変わるのかを「新しいまちの魅力を創造・発信する場」「葉菜山を背景に住民の生活を豊かにする交流の場」「自然の魅力を活用し、人と人をつなぎ合わせる場」の3つの姿に分けて、イメージとして描いていきます。

シナリオ 7 高校生が集うお店づくり

若者が集える拠点を商店街に整備していくことで、若者の姿がまちに見えるようになるとともに、商店街がにぎわう景観が期待できます。また、若者たちが集うことで、地域を盛り上げる若者ならではのイベントが企画されることなども期待できます。

シナリオ 4 蔵を拠点とした食文化の伝承

利用されていない蔵や倉庫などを再利用することで、特徴的な商店街の景観ができます。食事や加工食品の販売をすることで、地域の人と観光客でにぎわいのある景観が復活します。カレーまつりでは、子どもから高齢者までがカレーに舌鼓を打つ景観が期待できます。

新しいまちの魅力を創造・ 発信する場

シナリオ 12 ペットと共に訪れるまちへ

これまでは外でしかペットを見ることができなかった観光地や商店街で、ペットが店舗に連れ込むことができることによって、ペットとともに食事などを楽しんでいる人の景観が生まれます。

シナリオ 14 人や資源が循環する「贈り物トラック」

旬の農産物や加工品といった地場産品をトラックで販売することで、トラックを中心として人と人が交流する景観が生まれます。また、農産物の生産が促進されることで、農地が活用され放棄地のない豊かな田園風景が期待できます。

シナリオ
18

宮崎文化祭

これまで人前で自分の趣味や特技を披露してこなかった住民が、講座や発表会を通じて披露することで、人に伝えられ共有できた満足と喜びの笑顔と参加者との交流のある景観が生まれます。また、文化祭では地域の人や自然などの良さを改めて実感している人々の景観が期待できます。

シナリオ
2

観光の拠点づくり

使われていない建物や土地が再利用されることで、生まれ変わった商店街の景観となります。そして、観光拠点で食事やお土産の販売がされることで、地域の人と観光客でにぎわいのある景観が復活します。

シナリオ
1

地域資源を活かしたにぎわいの景観

「まちあるき」をすることで、商店街を歩く人で賑わいのある景観が復活します。また、ユニークな看板が立ち並ぶことで、特徴的な街並みとなり、ランドマークも整備されれば更に人々の印象に残る景観が期待されます。

シナリオ
3

外出を促す休憩処づくり

病院や店舗、公共施設など用事のあるところにしか外出しなかった高齢者が休憩処に集い、お茶や話を楽しむことで、高齢者の笑顔あふれる景観や、イベントなどで子どもとの世代間交流のある景観が生まれます。

シナリオ

11

多世代が集う伝承の場づくり

各行政区の集会所は、地域のことについて話し合う場として主に使用されてきましたが、気軽に利用できることによって、地域の人たちがお茶や話で楽しんでいる賑やかな景観が生まれます。また、イベントでは地域の子どもたちと高齢者の世代間交流のある景観が期待できます。

シナリオ

20

子育て世代の環境づくり

家庭で子育てをしていた親が、外で地域の郷土料理を提供することによって、食文化が継承されている景観が生まれます。また、コミュニティサロンでは、親同士や子育てベテラン世代との交流のある景観が生まれます。

薬菜山を背景に住民の生活を豊かにする交流の場

シナリオ

16

市民農園による宮崎のファンづくり

農地が人に利用されなくなり荒れてしまい、営みを感じられなくなった農村景観で、再び利用されることでなりわいが見える農村景観が復活します。また、農地では地域の人と都市部の人とで交流のある景観も生まれます。

シナリオ

22

学生を呼び込む田舎暮らし体験

町外の学生がまちの産業やまちづくりなどを体験しその魅力を伝えることで、住民がまちの魅力・価値を再認識し誇りを感じていくことで、自然や文化、なりわいなどが維持されていきます。また、学生が町外に情報を発信していくことで、まちに興味を持つ人が増え、若者が体験を通じて住民と交流する景観、まちが観光客で賑わう景観が期待できます。

シナリオ

8

学生発のユニークなPR活動

若者ならではの方法でまちの魅力を発信していくことで、若者を中心にまちのことに興味を持つ人が増え、気になる場所やイベントなどに人が集まるようになり、まちが人で賑わう景観が生まれます。また、町外にも発信していくことで興味を持つ人が訪れ、多くの人々が交流する景観が期待できます。

シナリオ

5

まちの名人発掘

住民が自分の得意な技を小・中学校で子どもたちに伝えることで、地域の伝統的な技術に触れた子どもたちの笑顔とそれを伝えた住民の喜びに満ちた笑顔のある景観が生まれます。また、地域の伝統的な技術が若い世代に受け継がれていることを確認できる景観も生まれます。

シナリオ

19

空き家を活用した芸術家の拠点づくり

農村の景観を損なう空き家に再び人が住み始めることで、暮らしの見える農村景観が復活します。また、芸術家が住み始めると、芸術家が自分の作品を展示したり、子どもたちへの指導する場が生まれ、芸術が感じられる暮らしの景観が期待されます。

第1章 加美町を知る

第2章 加美町の未来を描こう

第3章 シナリオの実現に向けて

取り組みのシナリオ集

シナリオ

6

自然とのふれあいづくり

身近にある自然とふれあう環境を整備し、子どもたちにその魅力と大切さを学ぶ自然教育を実施していくことで、自然に対する理解が深まり大切にしたいという気持ちが育まれ、荒地地などがない美しい自然風景が守り育てられます。

シナリオ

9

まちなりわい発信局

取材活動をすることで、取材を受ける側は自分の仕事に誇りを、取材する側は地域の仕事を理解でき、地域を理解し合えた人々の一体感のある景観が生まれます。取材活動に若者が加わることで、更に一体感が増すとともに世代間の交流がある景観が生まれます。そして、情報を町内外へ発信することで人と人の交流のある景観が期待できます。

自然の魅力を活用し、 人と人をつなぎ合わせる場

シナリオ

10

加工体験を通した食育のすすめ

体験を通して食を理解した子どもの笑顔とそれを伝えた農家の喜びに満ちた笑顔のある景観や、学校では子どもたちと大人の世代間交流のある景観が期待できます。

シナリオ

15

里山暮らし PR 委員会

拠点で食の提供や体験の受け入れをすることで、地域の人とお客さんで賑わいのある景観が生まれます。また、農村の景観を損なう空き家に再び人が住み始めることで、暮らしの見える農村景観が復活します。

シナリオ

21

四季を体験する自然学校

自然の魅力を親子で体験できるプログラムを実施していくことで、自然の中を子どもたちが笑顔で楽しむ風景が期待できます。また、観光と連携して実施し町外の参加者も増えることで、住民の自然に対する愛着が高まり豊かな自然風景が維持されていきます。

第1章 加美町を知る

第2章 加美町の未来を描こう

第3章 シナリオの実現に向けて

取り組みのシナリオ集

シナリオ

17

地域を巡るにぎわいづくり

オープンガーデンなど人に見せる庭造りを行うことで、開放的で美しさのあるまちなみが生まれます。そして、人が気軽に立ち寄ることで、賑わいと交流のある景観が生まれます。

シナリオ

13

日曜しぜん探検隊

自然を舞台とした昔の遊びなどを通じて、自然の中で遊ぶ知恵や楽しさを伝えていくことで、室内で遊ぶことが多かった子どもたちが、川や山など自然の中で遊ぶ風景が生まれます。



第3章 シナリオの実現に向けて

協働の景観まちづくりの流れ

■シナリオをかたちにするために

第2章では、景観まちづくりの基本理念や22の取り組みのシナリオ、またシナリオ達成後のまちのイメージを示しました。第3章では、本プランに基づいて住民と行政等の協働による景観まちづくりをどのように実現していくか、また景観まちづくりへの様々な参加のかたちを示します。

ステップ

1

加美町らしい景観を知り・考える

「加美町 協働の景観まちづくりプラン」で示してきたこと

加美町の「景観」の資源とは何か？を知る

①

日々暮らしていると当たり前で意識していなかったことが、実は大切で価値のあるものかもしれません。若者や町外の人々の目線、あるいは鳥や虫になったつもりでの目線など、様々な角度から「景観」を見直し、加美町の景観とはどういうものなのか、どういった特徴があるのかを再発見していきます。

目に見えない背景から「加美町らしい景観」を考えること

②

地域に長年受け継がれてきた「加美町らしい景観」とは何かを考え、住民同士で共有します。まず加美町における様々な社会的問題によってまちの景観が失われつつあることを知り、考える必要があります。その上で加美町らしい景観を形成している「なりわい」や「暮らし」、「自然」、まちの様々な活動を担う「担い手」との関わりを考え直し、景観まちづくりの基本理念、4つの目標、各地域の方針に基づいて、それらを守り育てる必要性を理解していただきます。

「加美町協働の景観まちづくりプラン」は、これから続けていく景観まちづくりの「原点」となるものです。景観について、みんなと話し合い、考えを深めていきます。

景観まちづくりにおける住民の協力の必要性

アイデアだけでは加美町らしい景観は守れません。地域ごとの取り組みを実現するには、具体的な仕組みやサポートが必要になり、その中で住民のみなさんの協力が不可欠です。住民一人ひとりが景観まちづくりの中では重要な役割を担うということを自覚していきます。

ステップ

2

景観まちづくりへの参加の第一歩

自分の身の回りから、取り組めることを考えよう

①

身近なところからできること・やりたいことを考える

加美町らしい景観やまちづくりの考えを深めた後は、身の回りからできること・やってみたいことを考えていきます。本書の「22のシナリオ」は、アイディアのヒントとして活用してください。

②

参加者の募集

加美町では、これから景観まちづくりに参加してくださる住民のみなさんを募集していきます。様々な問題意識や興味・関心を持った方々が集まり、できることから取り組んでいくことで、柔軟で創造性のある、自立的なまちづくりを目指します。

取り組みのシナリオへの参加募集は、これから随時募集することになります。

また、新しい取り組みのシナリオについても、随時受け付けます。

ステップ

3

住民と行政の「協働」の景観まちづくりの実現へ

まちづくりのこれからの取り組み

①

様々な参加の仕方

まちづくりへの関わり方はたくさんあります。取り組み全体を管理する委員会の委員としての参加や取り組みのシナリオの実現、また新しい「シナリオ」を提案することもできます。住民のみなさんが様々な形で関わり、行政もそれらの取り組みを支援する「協働」の形をとって景観まちづくりを進めていく予定です。

②

担当窓口

実行委員会や取り組みのシナリオ、新しいシナリオの提案に関する担当窓口は下記のとおりです。

加美町協働のまちづくり推進課

〒981-4292 宮城県加美郡加美町字西田三番5番地

TEL: 0229-63-3215 FAX: 0229-63-2037

E-mail: kyodo-matidukuri@town.kami.miyagi.jp

「加美町協働の景観まちづくりプラン」の内容を実現していくために、必要な体制を住民と行政の協働で整えていく予定です。

