

報 告

赤穂市坂越地区と連携した「古民家未来プロジェクト in 坂越」

“Old House Future Project in Sakoshi” in collaboration with the Sakoshi area of Ako City

金子 美里*¹

要約：本プロジェクトは、本学学生が坂越地区の空き家問題をテーマに活動することでSDGs⑩「住み続けられるまちづくりへ」の一助となることを目指す。この活動を通し、三者（空き家の所有者・関西福祉大学教育学部の学生・観光客）が関わり合う場を形成することを目的としている。

方法として、学生が空き家の所有者と交流し空き家の特徴を捉え、活用に関する構想を動画にまとめる。さらに、所有者に許可を得て構想の動画を入れたQRコードを空き家に掲示し、観光客がスマートフォンでQRコードにアクセスして動画を見ることで、三者が関わりをもつ場をつくる。

本プロジェクトの成果として、①空き家に他者からの意識が働くことで、所有者が空き家の価値を見直すきっかけとなったこと、②学生にとって探究型学習の機会となったこと、③観光客にとって坂越地区の新しい散策の視点となったことが挙げられる。

今後の課題は、探究型学習の振り返りを充実させる点にある。例えば「サステナブルレポート」（財務利益のみならず、環境利益、社会利益のバランスから、ものや活動の価値を捉える）の作成を視野に入れた活動にすることが挙げられる。このことは、今後の持続可能な社会形成に欠かせない考え方の一つとなることから、課題とすることで本プロジェクトの教育的な意義を深めていく。

Key Words：SDGs⑩住み続けられるまちづくり、地域連携、探究型学習、空き家問題、学びの場の開拓

1 はじめに

昨今の教育における「体験」の意義はますます重視される傾向にあり、学校教育では「探究型学習」や「STEAM教育」といった分野横断的な学びが展開されている。従来の教授型の学習スタイルでは、その場での理解にとどまり、学習の転移が起こりにくく、結果として「生きる力」は養われえない。逆に、自ら問いを立て解決策を探る学習スタイルでは、その過程に主体性が生まれ、その意欲から知識・技能を求め、思考力・判断力・表現力等を発揮するに至る。学びに向かう力は教師が強制できるものではない。そこで教師に求められることは、学習者が自ら問いを立てられる環境づくりを行うことであり、それにより学びに向かう力を引き出すことである。「主体的になる」とは、諸感覚を総合的に働かせることであり、その意味で机上での学習には限界がある。学びの場の開拓は義務教育のみならず大学においても同様の課題であるという考えから、筆者は本プロジェクトを立ち上げるに至った。

本学はキャンパスの規模や敷地面積において決して広い大学とは言えないが、学びの場を赤穂市に広げて考えると、歴史的・文化的な遺産、山・川・海と豊かな自然に囲まれた地形、それによる農業、水産業、企業などが近隣にあり、学びの場として開拓できる可能性を大いに含んでいる。地域と連携し、地域をよりよくしたいと願う住民の思いに触れることは、現実に根差した問いを立てることにつながる。

本プロジェクトを実行するに当たり、地域住民による理解や協力を賜ることとなった。筆者はこうしたつながりを大切に、今後も交流を深めながら学びの場を広げていきたいと考える。

2 プロジェクトの背景

金子（2021）「古民家未来プロジェクト in 坂越」は、坂越地区の空き家を通して、空き家の所有者、学生、観光客が関わりをもつ場をつくることで三者にとって利点のあるコミュニティの形成を試みるものである。プロジェクトの背景として、坂越地区の現状、学生の学びの場、観光客の実態を次の視点で捉えた。

2022年11月15日受付／2023年1月11日受理

*¹ KANEKO Misato

関西福祉大学 教育学部

(1) 坂越地区の現状

関西福祉大学の所在地の赤穂市にある坂越地区は、坂越湾に浮かぶ原生林「生島」(天然記念物)と17世紀後半から発達した回船業により発展してきた港まちとして美しい景観を保っている。建物が比較的集中している歴史・景観道沿道地区は平成4年に「赤穂市都市景観の形成に関する条例」に基づいて「整備基準」が定められ建築する際のルールが定められたことから格子や白壁といった統一した景観がある程度維持されている。旧庄屋などの伝統的歴史的建造物群等による古い町並みには細い路地があり、どの路地も地元住民により美しく保たれている。松の木が並ぶ砂浜のある海岸線では、ごみ拾いをしている地元のボランティアを見かける。住民のまちへの思いはとても深い印象を受けた。

しかし、一方で少子化、人口流出により空き家は年々増えている。赤穂市ハザードマップによると、この地区は土砂災害警戒地域に指定されており新築を建てることは難しいとされていることも空き家の増加の要因と言える。中には倒壊している家もあるが所有者が複数人に渡ることから解決が難しいと言われている物件もある。また、住民によると、「目の前の空き家が倒壊しそうなのに空き家の所有者に連絡しても修繕する気はないと言われた」との声も聞いた。その建物のすぐ前を市バスが通っており、何かあってもおかしくない状況が放置されている。この状況では、古きよきまちも持続不可能になってしまう。

空き家問題は全国的な問題ともなっているが、坂越地区では新しい動きが一部で見られる。それは、古民家を活用したリノベーションである。築140年の古民家を現代の雰囲気を取り入れてカフェに改装した店舗は、外観は格子や壁のはがれた様子をそのままに、内観は古い柱などを活かしながらもコンクリートを用いてモダンな雰囲気をつくり出している。歴史・景観道沿道地区にはこのようなリノベーションによるカフェの店舗が4店舗、雑貨屋は3店舗あり、最近でもカフェが2店舗増えている。どの店舗も古きよき部分を自然に活かしているところが見受けられ、サステナブルな考え方を具現化した姿が人々の関心と呼んでいる。空き家を改築している現場で話しを聞いたところ、「今改築すると、耐震補強をすることが条件となり、その分の費用がかかってしまう」「補助制度を見直してほしい」などの声が上がった。

こうした店舗は景観保存のみならず、観光客の集客にもつながっていることから、本プロジェクトにおいて構想の模範例とした。

(2) 学生の学びの場

公教育を経て教育学部に在籍する学生は、「学校」の域を出ることなく教師になり再び教育現場に入っていく。社会を知る機会としては学生時代のアルバイトのように、用意された生産ルートで対価を得る機会はあるが、生産者としての学習をできる場はまれである。教育者になる際に実社会で課題解決に向かう経験が少ないことは、子どもたちの将来への選択肢を狭めかねない。そこで担当するゼミでは、探究型学習について学び、新しい時代の教育について体験から考えることとした。重視したことは、身近な場所から問いを見出し解決策を探るというものである。

L.ダーリング、ハモンド(2017)は、探究型学習を3つの学習法に分類している。1つ目はPBL(プロジェクト・ベース学習)、2つ目は、プロブレム・ベース学習、3つ目は、デザイン・ベース学習であり、本プロジェクトはデザイン・ベース学習に位置する。デザイン・ベース学習は、学生が持っている知識や発想をデザイン思考を基にものづくりにつなげそのプロセスから学習する作業⁴⁾である。従来の「系統型学習」と大きく違うのは、21世スキルと言われている力(批判的思考、コミュニケーション、コラボレーション、クリエイティビティー)の育成、例えば、「自由に発想し前例のない問題に創意工夫で解を見出す能力」といったことである。本プロジェクトでは、現存する空き家について特徴を調べ改装のイメージをもつことから始め、その手立てを構想することで総合的な視点に立つ経験をするをねらいとした。学びの場として坂越地区と連携し、すでにリノベーションされた物件に学んだ上で、何をどういう目的で活かし、何を新しくするのかを時代のトレンドのみならず、まちの特徴、まちへのニーズから具体的に考える場とした。

(3) 観光客

一般社団法人あこう魅力発信基地(2022)がまとめた調査(図1)によると、赤穂市に訪れる観光客が行きたい場所のうち、4つの項目が坂越の歴史・景観道沿道地区内(500メートルほどの石畳が見られる場所)にある。町並みそのものを見る目的で観光に来ている割合も少なくない。赤穂市の観光のリピーター率は高く、4回以上来ていると回答した観光客は約50%にのぼる。また、旅行の目的について「旅行においてサステナビリティが非常に重要だ」と回答した観光客は82%、特に「ミレニウム世代、Z世代と呼ばれる20~30代はコロナ前から地方に対する関心や、目的意識の高い旅を求める傾向がみられており、これから新しい旅のあり方を牽引して

いく層として動向を注視する必要がある」とされている。

こうした観光客の視点から、坂越地区への期待は店舗のみならず、特徴ある景観を散策することや感じることの楽しさに向けられていることが分かる。建物の内部にある梁の魅力や風合いのよさまで見ることはできないが、古民家の雰囲気よさを見に来る人たちは多い。こうした物件の情報はニーズが高まっていることから、坂越地区のこれからの観光の視点として注目した。

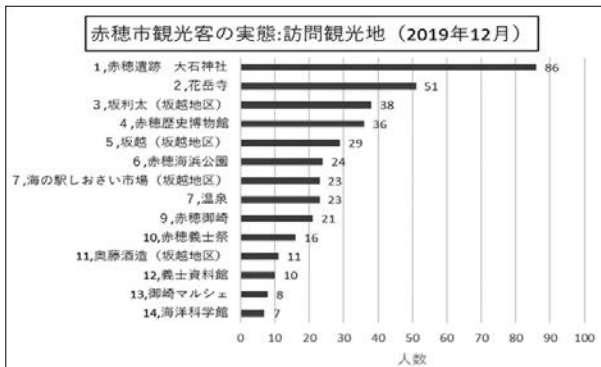


図1：赤穂市観光客の実態（コロナ前）

3 プロジェクトの目的

本プロジェクトは、坂越地区にある空き家を活動の場とすることでSDGs⑩「住み続けられるまちづくりへ」の一助となることを目指す。空き家を通して三者（空き家の所有者・関西福祉大学教育学部の学生・観光客）が関わりをもつ場をつくることを目的としている。

空き家の所有者にとっての利点は、物件に他者からの意識が働くことで状況を見直すきっかけになること、学生のアイデアから空き家の新しい可能性を見出すことなどが考えられる。

学生にとっての利点は、実空間で探究型学習をすることができ、現実の課題に向き合うことや、協働学習の機会となること、空き家の所有者や地域住民と交流するなど、学内では学べないことを学べるのが利点として挙げられる。

観光客にとっての利点は、坂越地区の新しい散策の視点を得られることや、空き家の内部の状況を知ること、空き家の活用可能性について構想を楽しむこと、空き家を買いたい人への情報提供にもなること、また、仲介業者を介さずに気軽に物件について知ることができることなどが挙げられる。

4 プロジェクト実施の必要性

赤穂市坂越地区には景観条例があり、建造物に対し規

制をかけてきたことで町並みには一貫した雰囲気が保たれている。しかし、人口減により空き家になった物件が増えつつある。昔ながらの柱や梁をもつ古民家の魅力は、隠れたままでは朽ち果てていく。古民家を赤穂市の文化的な財産とし、その価値が見直されれば所有者の意識にも変化が生まれる。持続可能な方法を模索する必要があるという見方が、本学学生と自治体との間で一致した。

関西福祉大学の学生は、遠方より通学している学生が少なくない。行動範囲としては、駅から大学を往復することが主となり、赤穂市の魅力に触れる機会はほぼない。

本プロジェクトでは、坂越地区の空き家問題を基に探究型学習として位置づけ創造性のある活動を行う。学生にとってまちづくりの未来を考えることは将来のための貴重な経験となる。学内ではできない学びであり、教育者を目指す学生にとって意義のある経験となると考えた。

観光客においては新しいものを提案していく必要がある。これまでの観光では景観を見ることが主だったが、このプロジェクトを活用することで見たことから発想を広げたり思いを巡らせたりする楽しさを提供したいと考える。インプットを楽しむ観光からアウトプットにも働きかける観光へという点に新規性があり、まちとの新しい関わりが期待できるところに本プロジェクトの必要性があると考えられる。

5 プロジェクト内容

坂越地区自治体連合会の協力を得て、対象となる空き家を4～6軒リストアップし所有者の許可を得る。学生が、外観や内部の特徴を捉え、魅力と問題点について整理し、そこからイメージした構想（2分間ほどの動画）をまとめ、空き家の所有者に内容について許可を得る。動画をスマートフォンで見ることができるようQRコード（図2）にして空き家の外壁に掲示する。構想の動画を見た観光客又は地元住民の人数やコメント欄をもとに、構想の再考も視野に入れている。QRコードを通じて空き家の所有者・学生・観光客による坂越地区におけるコミュニティの形成をプロジェクト内容とする。



図2：添付しているQRコードの例

(1) プロジェクトの実施計画

本プロジェクトは、令和3年5月に坂越地区との連携会議を立ち上げ、6月から物件の選定を行う。学生による物件の視察・構想をし、7月に一回目の試験的な取り組みを行う。ここでの課題を抽出し、8月に対象となる空き家にQRコード動画を掲示する流れで実施する。今後、対象となる物件の数を増やすことを視野に入れて活動を継続していく計画である。

(2) 期待される成果

本プロジェクトの実施により、空き家・学生・観光客による坂越地区における関係性の構築がなされ、それに伴い空き家の所有者の意識に変化が生まれることや、リフォームを希望して移住する人、雰囲気重視した店舗の参入などが期待される。また、それによる観光客の増加を見込むことができる。学生にとっては、文化財に触れることや地域とのつながりがもてる他、街に親しみをもつ機会となる。異なる立場の人々が一つのことに向き合い新しい魅力の創造、思いをもつ活動へとつながることを期待する。



図3：地域への説会の様子

6 実施状況

地域への説明会（図3）

日時：令和3年6月28日

場所：坂越公民館大会議室

内容：坂越地区自治会連合会会長の司会のもと、資料をもとに赤穂市坂越地区と大学生が連携した「古民家未来プロジェクト in 坂越」と題し筆者がプロジェクトの目的を説明した。参加者は20名で、空き屋の所有者、坂越地区自治会長、市議会議員であった。参加者は高齢者が多く、スマートフォンで動画を見る操作やQRコードを読みとるといった作業に難色を示す様子があった。また、坂越の伝統的なまち並み保存に力を入れてきた住民からは、こうした外部からの提案に「坂越をどうした

いと思っているのか」との発言もあった。最終的には、前向きに考えたいとする空き家の所有者3件から了承を得てプロジェクトを実施する事とした。

筆者が学生に同行して物件の所有者を訪ね、学生が質問し、物件に関する情報収集を行った。物件の周囲を歩いて調査し、観光客や地元住民の視点に立ち、物件の活用のニーズについて話し合った。まちに足りないものは何か、どんなまちにしたいか等、物件のみならず町全体を視野に入れた話し合いを行い、それが物件の構想の土台となった。そうした中で、ニーズを活かした構想を動画にまとめた。

学生による動画作成は次の流れで行った。

- ①物件の外観と内部を学生が撮影し現状を伝える動画を撮る。
- ②物件の特徴から活かしたい部分をピックアップする。
- ③それをもとにリノベーション構想のイメージ画を描く。
- ④資料①～③を基に1本の動画にまとめる。動画の終盤で「あなたの構想もお待ちしております」と視聴者（観光客又は地元住民）に投げかける。
- ⑤動画をYouTubeに挙げ、URLを取得しQRコードに変換して掲示用のQRコード（図2）とした。

【物件1】

- ①空き家の所有者の状況：子や孫の世代は別居しており一人暮らし。
- ②家の状態：重厚な石垣の上に焼板の外壁が美しい築100年の物件。
- ③家の周辺の特徴：坂越の登山道入り口に位置し、近くには大避神社と見晴らしの良い船岡公園がある。小道を挟んで古民家が密集している地区で、焼き杉の凹凸ある黒い壁に挟まれた空間には風情が感じられる。
- ④空き家の所有者の意向：今後どうするかは考えていない。
- ⑤学生の構想の視点

A：駄菓子屋構想

子どもたちがにぎわえる場所として駄菓子屋を構想するとともに、観光客にとっても懐かしい雰囲気を味わえる場としての活用を考えた。古い壁そのままに、間口を開放することで売り場とし、商品を挟んでお客と対面し接客するスタイルを構想した。

B：古民家カフェ

路地の角に立つ物件の特徴を活かし、正面から側面に続く開かれたカウンターを構想した。どの道から来ても入りたくなるような解放感を出した。登山道の入り口に近いことから、登山者の利用もイメージしている。

- ⑥活動後の所有者の考え：空き家の所有者から登山者向けの休憩所として利用を考えたいとお話があった。具体的にするには、管理者や電気代など運営費の問題がある。そこをいかに運営していくかが今後の課題となった。

【物件2】

- ①空き家の所有者の状況：所有者は近くに建設されたマンションに在住。
②家の状態：築50年の物件、吹付塗装の壁、二階建て。
③家の周辺の特徴：大避神社の参道入り口に位置している。石畳の道と鳥居のある風情のある場所。
④空き家の所有者の意向：今後、何をするかは決めていない。

⑤学生の構想の視点

A：見晴らしのいい飲食店

二階を改装し、オープンスペースにしてパラソルを置くなど、開放感のある飲食店を考えた。カレーやデザートなど、坂越湾を見ながら楽しむことができる。

B：吹き抜けにする構想

二階を吹き抜けにし、壁も取り払うことで室内に解放感を出した。これまでは外壁に向いていたキッチンを対面キッチンにし、間接照明などで温かい雰囲気を出している。照明器具にビードログラスを使うなどし、雑貨や軽食を楽しめる構想とした。

- ⑥活動後の所有者の考え：空き家の所有者からカレー屋や土産屋としての活用の提案があったが開業希望者への情報提供が今後の課題となった。

【物件3】

- ①家の状態：築110年の物件。
②空き家の所有者の状況：東京在住。物件の鍵は近所の住民が預かっている。家の壁が剥がれ落ちた際、近所の住民が厚意だけで対応し、空き家の所有者へは報告のみ。
③物件の特徴：石畳の道路沿いに面し、物件は築120年余り経っている。質の高い格子の風合いがよく、もともと商店をしていたことから入り口は大きなガラス戸となっている。物件の内部は土間から上る床

があり、壁は改修されて石膏ボードとなっていた。6畳ほどの部屋が2部屋、2階は階段が塞がれていた。空き家の所有者は建物の点検後、耐震強度の問題を指摘されている。

- ④空き家の所有者の意向：ゆくゆくは活用したいと考えているが、危険な箇所もあるため、改築まではなかなか進められていない。

⑤学生の構想の視点

A：児童館構想

物件の近隣に幼稚園などもあることから、幼児や児童が遊びに来られる場所を構想した。物件の構造として狭い土間や急な階段、広い居間など、子どもが遊びたくなる空間をイメージした。子どもたちが遊ぶものを手作りで作り、実際に物件の内部に置いてみたりして遊ぶ感じを確かめた。

- ⑥活動後の所有者の考え：動画を見た所有者の方から「面白い取り組みだと感じました。今後は、物件でなにか事業をしようと思います。家の様子を久しぶりに見ることができました。」との連絡があった。

【学生による活動の振り返り】

今回の活動をまとめ、振り返りを行った。図4は対象となった物件の管理者との交流の様子である。



図4：プロジェクトによる交流

学生の感想から以下の点が挙げられた。

- ・型にはまらない表現力（多様性）の必要性を感じた。
- ・諸感覚や直感を使うことからおのずと主体的になった。
- ・想像力と創造力の融合を体験した。
- ・地域の方の経験談や歴史に触れた。
- ・課題解決力を高めるには、情報や技能への専門性も必要であると感じた。

- ・知識を横断的(直感的)に使う場を設定することは、問題解決や創造する能力を育むことになるのではないか。
- ・現在の学校教育は教科に分けすぎられており、そこで得る知識は実際の生活において活用しにくい。今の教科教育の方法に課題を感じた。

【プロジェクトの経過状況】

QRコード掲示から7か月が経った時点(令和4年10月)での動画視聴回数は以下の状況である。

物件1:106回視聴

物件2:116回視聴

物件3:163回視聴

物件3は店が並ぶ道沿いに位置していることから、QRコードへのアクセス数が比較的多い結果となっている。

赤穂民報からの取材を受け、プロジェクトの趣旨が掲載されたことで赤穂市住民への周知につながった。これらのことから新たなオファーとして、①新たな空き物件構想、②令和の里海モデル事業(赤穂市DMO)との連携、③坂越地区海岸の土産屋構想の依頼を受けた。

①については話を進めようとした際に、空き家所有者の親族から飲食店をする話を受けたとのことで、空き家物件の活用がなされた。

②については、赤穂市DMO「一般社団法人 あこう魅力発信基地」が赤穂市の持つ観光資源や生活インフラなどのポテンシャルを活かし、観光振興と移住・定住の促進を図る目的で設立されたことから、本プロジェクトにも関心が寄せられた。令和4年9月には鳥羽市の視察に同行し、地方における新しい観光のあり方や考え方、教育との関わりについて考える機会となった。

③については、学生のボランティアとしての活動意義を明確にし、実施に向けて関係機関との連携をもとに計画を進めていく。

7 成果と課題

本プロジェクトを通して、空き家の所有者が物件の活用について構想するに至ったことは成果であった。また、学生が地域の課題に身を置き、特徴を活かしつつ思い切った構想を描いたことは探究型学習(デザイン・ベース学習)の機会となった。さらに、本プロジェクトへの新しいオファーが来ていることは、教育学部としての学びの場の開拓につながることから、筆者はこうしたつながりを大切にしていこうと考えている。

今後の課題は、探究型学習の振り返りを充実させる点にある。例えば「サステイナブルレポート」(財務利益のみならず、環境利益、社会利益のバランスから、ものや活動の価値を捉える)の作成を視野に入れた活動にすることが挙げられる。このことは、今後の持続可能な社会形成に欠かせない考え方の一つとなることから、課題とすることで本プロジェクトの教育的な意義を深めていく。

謝辞

本プロジェクトの実施において赤穂市住民に多大なる理解と協力を得た。坂越地区自治会連合会会長をはじめ、空き家の所有者、坂越地区のカフェのオーナー、赤穂市日本遺産推進協議会委員、赤穂市産業振興部観光課、赤穂市産業振興部DMO設立準備室、赤穂市市議会議員、説明会の参加者、赤穂民報、鳥羽市観光協会にこの場を借りて感謝申し上げます。

【引用・参考文献】

- 金子美里(2021)令和4年度地域活性化事業 実績報告書「古民家未来プロジェクト in 坂越」関西福祉大学
- L.ダーリング・ハモンド、深見俊崇訳(2017)「パワフルラーニング社会に開かれた学びと理解をつくる」,北大路書房, PP.30-PP.41
- 兵庫県赤穂市・一般社団法人あこう魅力発信基地(2021)「2022-2026年度赤穂市観光・移住定住戦略」入手日2022.4.21 PP.30-PP.43
- http://www.city.ako.lg.jp/kensetsu/kankou/documents/kankojuteiju_senryaku_full.pdf
- 夫馬賢治(2020)「ESG思考—激変資本主義1990-2020,経営者も投資家もここまで変わった—」講談社, PP.18-22