

「とやま呉西圏域にお
ける『とやま文化』の
再定義と
デザイン・ドリブン・
イノベーションの
実践的調査研究

富山短期大学
篠田隆行・東野善男

はじめに

本研究では、地域社会において長く公共施設として存在している公共図書館を社会的資源と捉え、そこから導き出されるソーシャルデザインの構築を検討した。

そもそも、ソーシャルデザインとは、人間が生活する社会環境の課題をデザイン課題として設定し、それを解決しようとするものであり、その起点は特定のモノではなく社会である。すなわち、人と人との関係、そしてそれらを取り巻く環境のことである。

ソーシャルデザインの以上のような定義を踏まえ、公共図書館は地域社会において本や資料を媒体とし、地域住民が自由に行き交うことのできる「場」であり、まさにソーシャルデザインを構築するうえで最適な施設であるといえる。

(報告書：P1～2 参照)



デザイン・ドリブン・イノベーションとは

(報告書p5～6 参照)

デザイン・ドリブン・イノベーションとは、「製品の特徴ではなく意味を考え、改良ではなく革新的な変化を探求し、既存のニーズを満足させるのではなくビジョンを提案することでイノベーションを追求すること」である。つまり、イノベーションを生み出す組織は、短期的な収益の確保のみを目指した利己的な行動ではなく、様々な分野に属する人と協働することにより、長期的で持続的なイノベーションを追求することができる。



研究の目的と枠組み

1
実態調査

2
ワーク
ショップ
実施

3
事例検証

課題の洗い出し

提言策定



研究結果 1

報告書：P7～12参照



男性

212 人 32.5 %



女性

441 人 67.5 %

合計

653 人 100 %



高校生

202 人 30.9 %



短大・専門学校
高専・大学生

416 人 63.7 %



社会人

35 人 5.4 %

合計

653 人 100 %

■解説

質問内容には、回答者の属性の他、友人数、日常の移動手段、情報の入手方法、地域に対する認識・感情、公共図書館の利用頻度、読書数、フリーワードの11項目を設定し、実施した。

—	18 歳未満	253	人	38.7	%
18	— 24 歳	371	人	56.8	%
25	— 29 歳	0	人	0	%
30	— 34 歳	1	人	0.2	%
35	— 39 歳	2	人	0.3	%
40	— 44 歳	6	人	0.9	%
45	— 49 歳	5	人	0.8	%
50	— 54 歳	4	人	0.6	%
55	— 59 歳	2	人	0.3	%
60	歳以上	9	人	1.4	%
合計		653	人	100	%

研究結果 1

調査結果・分析結果は報告書の
P7～12に詳細を記述

質 問 項 目	趣 旨
 友人数	スマートフォンの普及、大学生のサークル活動の減少等が問題視されるなか、日常生活において共に活動する人数の実態を調査し、読書量との相関について調査するため。
 日常の移動手段	地域活性化を図るための、人の移動手段は地方においては最も重要な対象であるため。
 情報の入手方法	読解力・読書量の低下の原因として、スマートフォンの影響があるなか、情報の入手をどのようにしているか調査するため。
 地域に対する認識・感情	地域活性化の中心となる市民感情（シビック・プライド）の把握のため。
 公共図書館の利用頻度	本研究の中心的テーマである公共図書館の利用頻度の実態を把握するため。
 読書数	公共図書館を中心とした地域活性化を図るための前提条件としての読書量を把握するため。
 フリーワード	「とやま文化」の再定義を図るため、フリーワードを設定し、「富山の文化」について思い浮かぶものの記述。

workshop 本とデザインとまちづくり

第一部では、全国的に著名なブックディレクター 幅 允孝氏をお招きしてトークセッションを行った。読書の効用や、手掛けてこられた全国の図書館や商業施設での取り組みについて紹介いただきながら、地域における図書館の重要性や図書館の活用に絡めた地域活性化の可能性について講演。

第二部と第三部では、図書館を通じた地域活性化策の立案についてワークショップを実施。

地域の方々や公共図書館に勤務する方々とゼミ学生たちを合わせて約70名が、10グループに分かれて参加した。第一部の講演事例を踏まえて、各グループで実現可能性を探りながら様々な活性化策を企画・立案し、最後に各グループのリーダーが発表を行った。



Group Work



学生たちは、授業で学んできた知識を生かしながら積極的に発言し、実践の現場を知る方々と意見交換をしたことで、新たな発見ができたようであった。加えて、参加いただいたオブザーバーの方々からも、「若者の考え方」や「地域活性化へのヒント」について、新たな知見を得られたという感想を頂戴した。

研究結果 2

	構成	テーマ	提案項目	提案数
Group1	公認会計士 図書館勤務者 学生	図書館を地域文化の拠点とする。	空間デザインのみなおし 食文化の発信	8
Group2	デザイナー 高等学校司書 学生	本の管理方法の多様化	空間デザインのみなおし イベントの実施	2
Group3	古書店経営者 地域活動家 学生	図書館を地域情報の発信基地 と位置付ける	図書館V-Tuber開設 SNSの積極的な活用	5
Group4	企業経営者 図書館OB 学生	図書館の機能拡充	交通機関（バス等）での本の設 置、異業種（例：古本屋）とのイ ベントコラボ	7
Group5	民間書店勤務者 図書館勤務者 学生	図書館の機能拡充	空間デザインの見直し 食に関するイベントの実施	2
Group6	書店経営者 図書館勤務者 学生	図書館の抜本的な改革	異業種（例：水族館、運動施設 等）とのコラボ 空間デザインの見直し	7
Group7	デザイナー 図書館勤務者 学生	本を基点としたコミュニティ の形成	本のレベルアップ制（共同デー タベースの構築）、本の選定見直し （住民参加型）、鉄道図書館の設	7
Group8	雑誌編集長 図書館勤務者 学生	逆転の発想	宿泊できる図書館 寛ぐ図書館、音楽と本、空間デザ インの見直し	7
Group9	地域住民 図書館勤務者 学生	図書館の機能拡充	小売店とのコラボ、時事対応（ス ポーツ、ゲーム等）、イベントの 実施	5
Group10	美術館勤務者 大学教員 学生	図書館の在り方再検討	図書館に対する意識改革 教育の再構築	3

研究結果 3



図書館と地球を結び協議会

ゲームが持つ機能性に、これまでの図書館の使命に付加価値をもたらす可能性を見いだす。図書館内に異分野を融合する。



図書館とゲーム

地方創生という枠組みの中で図書館が地域活性化に果たす役割があると提言している。図書館を異世界へ導く。

1. 図書館員の人材養成
2. 高等教育機関との連携構築
3. ソーシャルデザインの構築に伴うイノベーション創出に向けた「機会」と「方法」の醸成

本研究の発展領域

ソーシャルデザインを構築するうえで、長期的なビジョンを形成するためには若年層（大学生や短大生）の意見を積極的に

「聴く耳」を持つ必要があることに加え、彼/彼女らの参画、理解を促す制度設計が重要である。

しかし、本研究の調査結果からも明らかになったように、必ずしも若者の地域づくりへの参画意識が高いとは言えない現状において、今後も調査・研究を大学教員として継続していくとともに、公共図書館に限らず、様々な焦点を提示し、若者が呉西圏域における地域の魅力を再認識できるよう機会の提供、ならびに研究の深化を図ることが地域活性化という実のある成果に結びつけるとともに、本研究の発展領域でもある。

収支報告

収入			支出		
区分	決算額	内訳	区分	決算額	内訳
補助金	500,000	令和元年度とやま呉西圏域 調査研究事業	消耗品費	26,444	ワークショップ実施に伴う消耗 品・資料整理用消耗品
自己収入	4,789		謝金	55,000	シンポジウム開催に伴う招 聘講演者への謝金
			旅費	294,313	シンポジウム開催に伴う招聘者の交通 費ならびに調査研究に伴う旅費
			会議費	12,232	ワークショップ開催に伴う会 場賃借料
			その他	116,800	報告書印刷費他
合計	504,789		合計	504,789	

謝辞

本研究は「令和元年度とやま呉西圏域調査研究事業補助金」（「とやま呉西圏域における『とやま文化』の再定義とデザイン・ドリブン・イノベーションの実践的調査研究」による研究成果である。

また、調査研究の実践となったワークショップの実施にあたり、オブザーバーとして参加していただいた方々には、幅広い知見と見識、ならびに多くの助言・発案を戴いたことに改めて深謝の意を表します。

なお、本研究の調査研究結果については、報告書の作成とともに、日本デザイン学会第3支部会においても「ソーシャルデザインの構築に向けた公共図書館の課題と展望」というタイトルで発表できたことを併せて深謝いたします。