

OUR Project (生活・文化拠点再整備事業) 市民参画プラットフォーム概要

1. 設置・運営の目的

本プロジェクトでは、生活・文化拠点を育てるプレイヤーとなる市民の「やりたいこと」をサポートし、行政、市民、民間事業者が連携するかたちでの市民協働を目指しています。

施設の整備段階においては、生活・文化拠点で実施する各種の事業や取組である「コンテンツ」をはじめとした、ビジョンを実現するために必要なものを整理するための実験や検証を行う場として、また、供用開始後も含めた中長期的には、行政、市民、民間事業者が持続的に対話しチャレンジや実験を重ねることができる場として、市民参画プラットフォームを構築していきます。このような実践を通して、藤沢市（以下「市」という。）における新しい公共のデザインに取り組んでいきます。

2. プラットフォームの機能

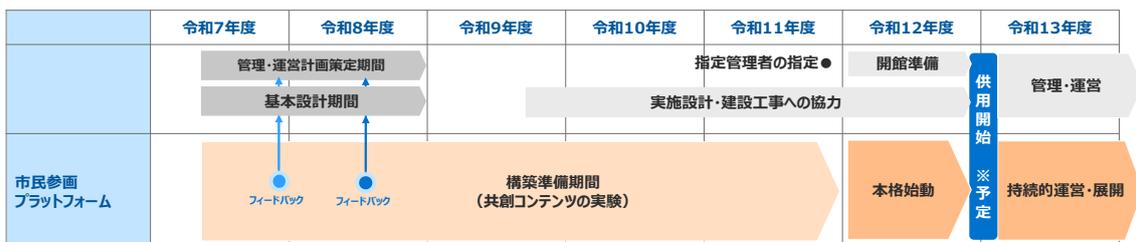
市民参画プラットフォームとは、市民自らが参加し、行政や民間事業者と共にそれぞれの関心やスキル等のさまざまな価値を持ち寄り、実験を行うことで多様な可能性を創造する場です。本プロジェクトにおけるコンテンツ等の具体的な整備・運営に関わる実験・検証の場であるとともに、市民がプレイヤーとして多様なチャレンジを発揮できるためのうつつとしての機能を果たしていくことを目指します。

その実現のため、施設の整備段階から、市民をはじめとする多様な主体とともに作り上げていく、いくつかの具体的なコンテンツ（共創コンテンツ）を設定し、できるだけ短いスパンで市民とともに実際に試し反復すること（プロトタイピング）で、現状の実態の把握、課題や可能性を検証し、本プロジェクトにおけるコンテンツの開発や実装につなげていきます。

同時に、上記の実践をフィードバックしながら、本プロジェクトにおける市民参画プラットフォームの本格始動に向けたミッションの設定、体制構築等、その持続的な運営に向けた検討や整備を図っていきます。また、プレイヤー自身の「体験」「実践」「挑戦」の可能性を広げていくための人材育成プログラム等の仕組みの検討・整備にも取り組んでいくことを想定します。

3. スケジュール（想定）

市民参画プラットフォームの本格始動を開館準備期間開始の令和12年度と想定し、令和7年度から共創コンテンツ等の実験を重ねながら、本格始動に向けた準備を行っていきます。また、供用開始後においても、プレイヤーである市民の「やりたいこと」やチャレンジを発揮できるためのうつつとして、市民参画プラットフォームを持続的に運営・展開していきます。ただし、スケジュールはあくまでも現時点での想定であり、実践での結果を踏まえ、都度取り組みのプロセスについて見直しの上、更新を図っていくことを前提とします。



【図 1_市民参画プラットフォーム構築フェーズとスケジュール】

4. 役割分担

(1) 市の役割

市は、市民参画プラットフォームの立ち上げ、リサーチを通じたミッションの設定や検証プロセスの設計、運営のコーディネート、本格始動に向けた検討や運営整備の役割を担います。

(2) 市民の役割

市民は、生活・文化拠点を育てるプレイヤーとして、自らの関心やスキルを持ち寄り、プロトタイプの実践や体験を通して、「やりたいこと」の発見も含め、いかに実現できるかを考えていく役割を担います。

また、ゆくゆくは共創コンテンツを市民自身が企画し実践することによって、それぞれのリソースを組み合わせた多様な可能性を展開していくことも想定します。

(3) 管理・運営予定者の役割

管理・運営予定者は、管理・運営計画の策定段階において、具体的な検証対象の共創コンテンツのプロトタイピングに参加し、その実態・課題把握、可能性検証を行い、コンテンツの実装や施設運営計画、基本設計への相互的なフィードバックを行います。また、検証対象の共創コンテンツのプロトタイピングにあたり、管理・運営予定者が素材等を提供し、プロトタイピングを支援します。

また、管理・運営予定者として、供用開始までの間に、プロトタイプの反復によるコンテンツの検証を行っていきます。それらを踏まえ、ステークホルダーの模索やコンテンツ以外のプロジェクトへの市民参画のあり方等についての検討を市と協力して行っていきます。

さらに、供用開始後の段階においては、実際の場における各コンテンツやプレイヤーの活動の実態を検証した上で、持続的な共創コンテンツの実験・検証とともに、市民企画の共創コンテンツへの協力・支援を行います。

市	市民・団体・地域コミュニティ等	管理・運営予定者
<ul style="list-style-type: none"> 市民参画プラットフォームの立ち上げ 広報・参加者の募集 場の設定 ファンリレーション 検証対象の共創コンテンツの設定 市民参画プラットフォーム構築準備 人材育成プログラム等の整備 	<ul style="list-style-type: none"> 自らの関心やスキルの持ち寄り プロトタイプの実践・実験 市民企画の共創コンテンツの実践 	<ul style="list-style-type: none"> コンテンツ実装に向けた実態・課題把握、可能性検証 プロトタイピングに当たる素材等の提供・支援 管理・運営計画や基本設計との相互的なフィードバック 市民企画の共創コンテンツへの協力

【図 2_市民参画プラットフォームにおける役割分担表 (案)】

(4) 基本設計者の役割

基本設計者は、基本設計段階において、市、市民及び管理・運営予定者が行う共創コンテンツの検証等を踏まえ、基本設計へフィードバックを行います。

<以下余白>