

# 空き空間活用によるにぎわいの創出

- 佐賀市呉服元町における近年の取組みを対象として -

竹添 美慧

## 1. はじめに

人口減少時代において、全国的に市街地の衰退がみられており、行政や民間企業によって様々な対策が実施されている。本研究対象地である佐賀市呉服元町地域も、1960年代には佐賀市でも中枢の商店街として、周辺地域と連続してアーケード街を形成していたが、1990年以降、空き地・空き店舗といった空き空間が増加した。その後、2011年以降に空き空間活用の取組みが行われ、2015年には営業店舗数が再び増加に転じている（図1）。

本研究では、まず商店街組合が結成された1960年代における店舗の特徴を明らかにする。次に、2010年代の空き空間活用の取組み及びその後の利用実態、更に近年増加傾向にある新しい店舗業態の分析を通して、近年創出されつつある新しいにぎわいに関して考察することを目的とする。

## 2. 1960年代の商店街

対象地区では、江戸時代の旧街道を基盤に商店街が形成された。1960年代になると、商店街の店主が結託して商店街組合を結成、アーケードを建設した。また1966年からは夏期に銀天夜市と呼ばれる夏祭りを企画し、その後もカラー舗装道路やイベント広場の建設を行った。こうした商店街組合によるハード・ソフト事業によって、商店街には佐賀市内外から多くの買い物客が訪れていた（図2, 3）。

つまり、1960年代における商店街の店主は、商店街そのものに人を誘致する事に力を入れていたといえる。それは街中の通りを歩く人によってにぎわいが生まれ、街全体の活力となる構造があったからだ。店主たちは、通りを歩く人が増加することが自身の店舗の利益に繋がると考え、買い物客の消費活動を促すよう回転率を重視し、商品が手前でレジが奥という店舗空間を設えていた。

## 3. 空き空間活用の取組み

### 3-1. 商店街の衰退と新たな担い手

1980年代から郊外店舗の開業などを背景に、商店街の店舗数が減少した。そこで1990年以降、市役所や商

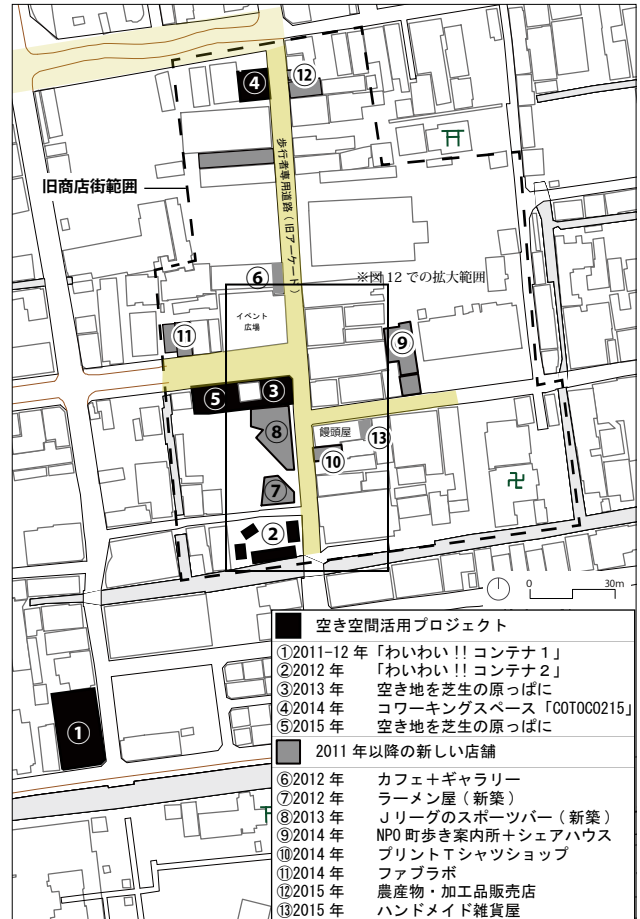


図1 呉服元町地域と周辺状況（2015年）

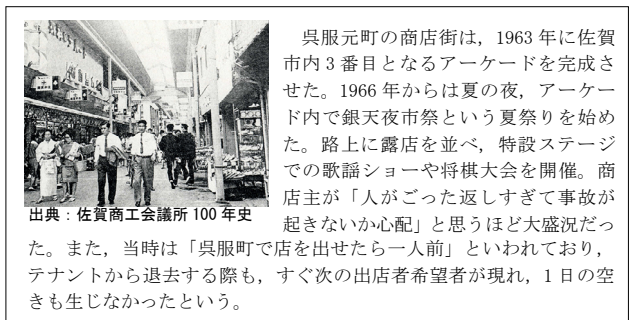


図2 1960年代の呉服元町

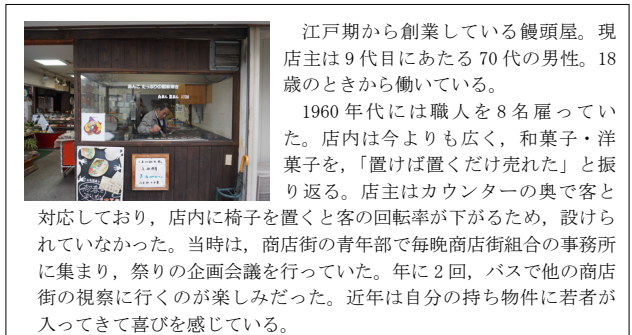


図3 江戸期創業の饅頭屋

工会によって、活性化事業として駐車場・駐輪場の整備や集客イベントが実施された。しかし店舗数の減少は止まらず、2008年に商店街組合が解散した。2010年には、呉服元町地域の空き店舗率は50.9%にまで達した。

転機は2010年、従来の市役所や商工会による対策が時間がかかるとの反省を元に、市役所や商工会から独立する形で仕掛けづくりの「佐賀市街なか再生会議〈2010年〜〉(以下再生会議)」と、運営を担う「特定非営利組織まちづくり機構ユマニテ佐賀〈2009年〜〉(以下ユマニテ)」が誕生したことである。これによって従来の対策とは異なり、迅速な取組みを実施できる体制が整った。

### 3-2. 街の「基礎体力」を高める居場所づくり

まず、再生会議では、座長を務める建築家の西村浩氏が、イベントでの一時的な集客ではなく、「街の基礎体力を高める」必要があるとして、日常的に人のいる状態をつくりだすことを目標に掲げた。そのために、空き地をコンテナと芝生とデッキによって広場化した「わいわい!! コンテナ1(以下コンテナ1)」を設置した(図4)。人が滞在しやすくなる環境を創り出すため、コンテナにはライブラリー機能が設けられている。コンテナ1は8ヶ月間の社会実験の後、「わいわい!! コンテナ2(以下コンテナ2)」へと引き継がれた。

コンテナ2は呉服元町の旧アーケード沿いの空き地が選定されている。実際にライブラリーでの使われ方を見ると、小学生から若い男性・年配者まで様々な年齢層の人が雑誌や漫画を読む光景が見られる。また、通常の図書館とは異なり、読書に加えてより自由度の高い使い方がなされている。例えば、女性が、コンテナに置いてある雑誌を眺めながら、その場で実際に手芸を行うといった様子も見られた(図6)。このようにライブラリーは、老若男女から思い思いの過ごし方のできる場所として利用されている。

また、コンテナ2ではコンテナ1からの機能変更として新規に無料で借りられる交流スペース、チャレンジショップ利用が可能なコンテナが追加されている。交流スペースは、スタッフに会わずとも立ち入りが可能であり、そのため小学生男子からは気軽に入って騒げる場として利用されている。また女兒や親子連れからは腰を下ろしてくつろげる場として利用されていた(図7)。このように、交流スペースは、ライブラリーよりも更に多様な過ごし方を許容する場を提供している。



図4 わいわい!! コンテナ1〈図1①〉

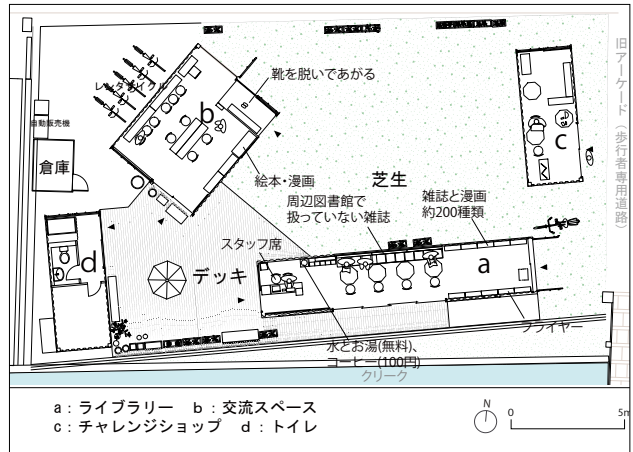
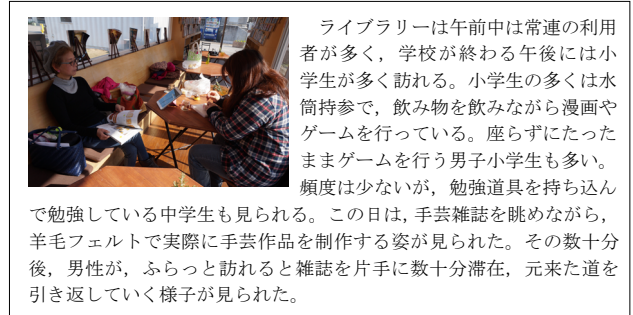
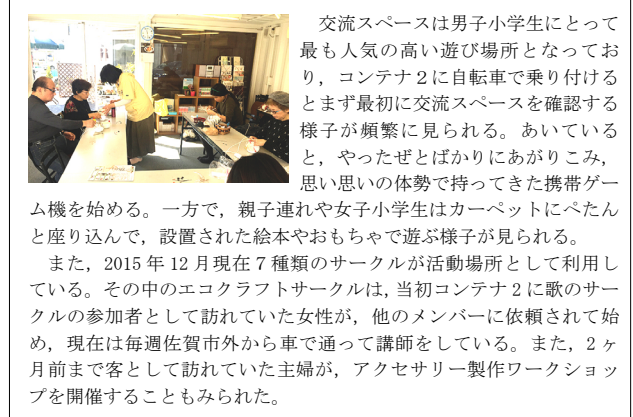


図5 わいわい!! コンテナ2〈図1②〉



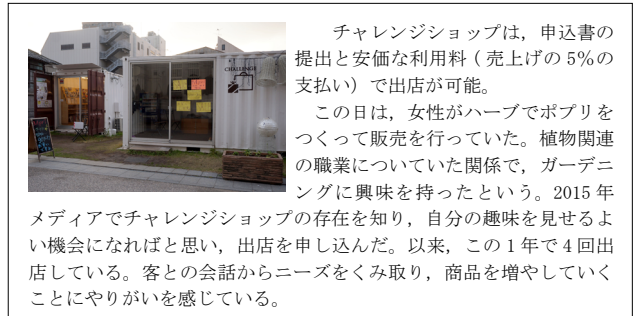
ライブラリーは午前中は常連の利用者が多く、学校が終わる午後には小学生が多く訪れる。小学生の多くは水筒持参で、飲み物を飲みながら漫画やゲームを行っている。座らないうままゲームを行う男子小学生も多い。頻度は少ないが、勉強道具を持ち込んで勉強している中学生も見られる。この日は、手芸雑誌を眺めながら、羊毛フェルトで実際に手芸作品を制作する姿が見られた。その数十分後、男性が、ふらっと訪れると雑誌を片手に数十分滞在、元来た道を引き返していく様子が見られた。

図6 多様な使い方がされるライブラリー〈図5 a〉



交流スペースは男子小学生にとって最も人気の高い遊び場所となっており、コンテナ2に自転車で乗り付けたまらず最初に交流スペースを確認する様子が頻繁に見られる。あいていると、やったぜとばかりにありがたみ、思い思いの体勢で持ってきた携帯ゲーム機を始める。一方で、親子連れや女子小学生はカーペットにべたんと座り込んで、設置された絵本やおもちゃで遊ぶ様子が見られる。また、2015年12月現在7種類のサークルが活動場所として利用している。その中のエコクラフトサークルは、当初コンテナ2に歌のサークルの参加者として訪れていた女性が、他のメンバーに依頼されて始め、現在は毎週佐賀市外から車で通って講師をしている。また、2ヶ月前まで客として訪れていた主婦が、アクセサリ製作ワークショップを開催することもみられた。

図7 活動主体の生まれている交流スペース〈図5 b〉



チャレンジショップは、申込書の提出と安価な利用料(売上げの5%の支払い)で出店が可能。この日は、女性がハーブでポプリをつくって販売を行っていた。植物関連の職業についていた関係で、ガーデニングに興味を持ったという。2015年メディアでチャレンジショップの存在を知り、自分の趣味を見せるよい機会になればと思い、出店を申し込んだ。以来、この1年で4回出店している。客との会話からニーズをくみ取り、商品を増やしていくことにやりがいを感じている。

図8 店主を育てるチャレンジショップ〈図5 c〉

つまり、コンテナ2は、人々の目的となる雑誌等を用意することで来訪者を集客し、また、新たに設けられた交流スペースによって、複数人での気兼ねない利用も可能となり、多くの利用者をひきつけている。

### 3-3. 「プレイヤー」を発掘する活動の場づくり

こうして、人が集まる状況が生まれてきた中で、コンテナ2の運営を担うユマニテの伊豆哲也氏は、次の段階として、交流スペースやチャレンジショップでの主体的な活動を展開する「プレイヤー」を生み出す必要性を感じるようになった。

そこで、ユマニテ自身が企画するイベントを極力減らし、代わりに来訪者へのワークショップ開催の呼びかけや、自主活動に関心を持ちうる個人・団体への情報発信に取り組んでいる。それによって、コンテナ2でのサークル活動を目的とした利用者が他のサークルを設立する等、利用者の自己実現のニーズを喚起し、地域内外から自主的な活動が生まれ始めている(図7)。

チャレンジショップは、特に主婦層から自分の趣味やこだわりを地域に開く場として好まれている。その利用状況を見ると、2015年には40回の出店者があり、そのうち24回はリピーターによる出店であったことから、コンテナ2が活動の場所として受け入れられつつあるといえる(図8)。

2014年には、西村氏自身もプレイヤーとして地域への参画を決意し、コンテナ2の通りへ、自身の設計事務所の佐賀支店として「COTOC0215」を設立した(図9)。そこはカフェとシェアオフィスが併設されており、シェアオフィスには、家具デザイナーやカメラマン等フリーランスの仕事人が入居している。

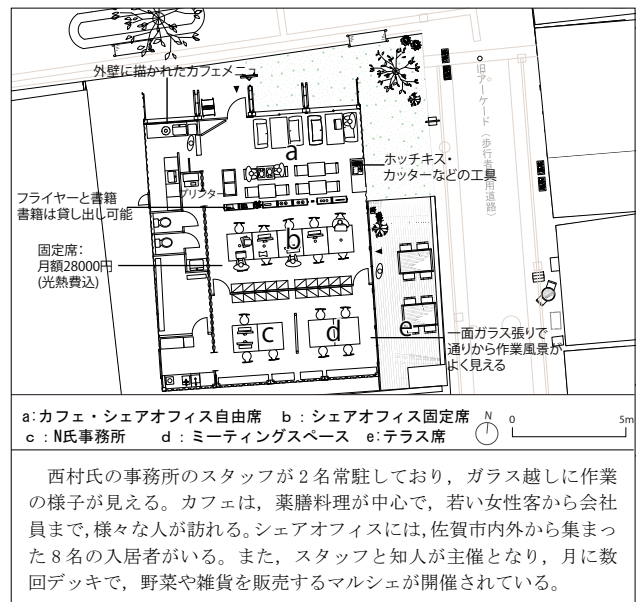
COTOC0215ではコンテナ2でみられる趣味の延長線上として商いを行っている人たちに比べ、より専門的な職能を持つ人々の活動を促進している。COTOC0215が通りの端部に誕生した結果、通りに多様なプレイヤーが集中している状態となっている。

以上をふまえると、コンテナ2では、自己実現のためのスタートが切りやすい環境を周知させることで、活動や商いの主体となるプレイヤーを外部から誘致するための核となる場所として機能している。また、COTOC0215の開設によって、ビジネスの担い手となるプレイヤーをも育成可能な環境が整ったといえる。

## 4. 新たなにぎわいの誕生

### 4-1. 「匂い」のする通りへの集中戦略

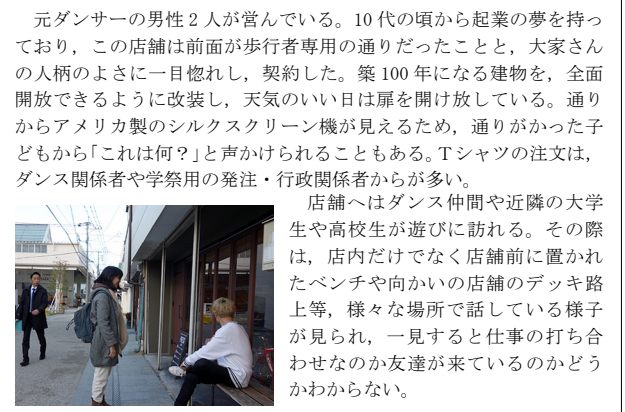
伊豆氏は、多様なプレイヤーが狭い範囲に集中することが、更なる新たな活動主体をひきつけると考える。



a: カフェ・シェアオフィス自由席 b: シェアオフィス固定席  
c: N氏事務所 d: ミーティングスペース e: テラス席

西村氏の事務所のスタッフが2名常駐しており、ガラス越しに作業の様子が見える。カフェは、薬膳料理が中心で、若い女性客から会社員まで、様々な人が訪れる。シェアオフィスには、佐賀市内外から集まった8名の入居者がいる。また、スタッフと知人が主催となり、月に数回デッキで、野菜や雑貨を販売するマルシェが開催されている。

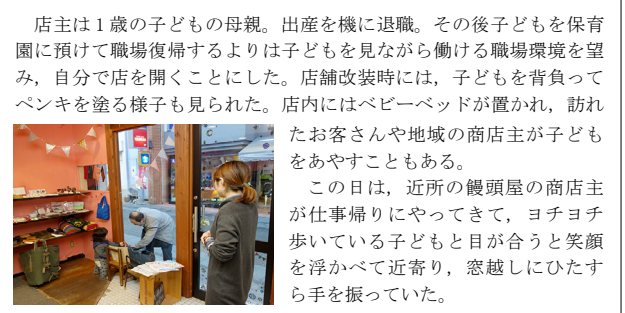
図9 COTOC0215 (図1④)



元ダンサーの男性2人が営んでいる。10代の頃から起業の夢を持っており、この店舗は前面が歩行者専用の通りだったことから、大家さんの人柄のよさに一目惚れし、契約した。築100年になる建物を、全面開放できるように改装し、天気の良い日は扉を開け放している。通りからアメリカ製のシルクスクリーン機が見えるため、通りがかった子どもから「これは何?」と声かけられることもある。Tシャツの注文は、ダンス関係者や学祭用の発注・行政関係者からが多い。

店舗へはダンス仲間や近隣の大学生や高校生が遊びに訪れる。その際は、店内だけでなく店舗前に置かれたベンチや向かいの店舗のデッキ路上等、様々な場所で話している様子が見られ、一見すると仕事の打ち合わせなのか友達が来ているのかどうか分からない。

図10 プリントTシャツショップ (図1⑩)



店主は1歳の子どもの母親。出産を機に退職。その後子どもを保育園に預けて職場復帰するよりは子どもを見ながら働ける職場環境を望み、自分で店を開くことにした。店舗改装時には、子どもを背負ってペンを塗る様子も見られた。店内にはベビーベッドが置かれ、訪れたお客さんや地域の商店主が子どもをあやすこともある。

この日は、近所の饅頭屋の店主が仕事帰りにやってきて、ヨチヨチ歩いている子どもと目が合うと笑顔を手かべて近寄り、窓越しにひたすら手を振っていた。

図11 ハンドメイド雑貨屋 (図1⑬)

コンテナ2とCOTOC0215の誕生より、現在の呉服元町はその可能性、何らかの面白いことができると感じさせる「匂い」のする状態であると判断し、更なるプレイヤーを誘致し始めた。そのため、出店相談を受けた際、例えばコンテナ2でのチャレンジショップ経験後、本格出店を考える店主に対して、通りの空き店舗を斡旋、出店を奨励している。

### 4-2. 空き店舗を活用する新しい店主

その結果、特に2014年以降旧商店街の空き店舗へ、この地域で従来見られなかった、プリントTシャツショップ(図10)やハンドメイド雑貨屋(図11)といっ

た、工房を併設する店舗が誕生している。これらの店舗は、店主の居場所を通りに開く工夫が見られる。まず、どちらの店舗も通りに対してガラス張りであり、店内に配置された作業工具や、店主の作業風景が見えるという特徴がある。このため、店主と通行人が会釈をしたり、手を振ったりする交流が生まれていた。新しい店舗では、従来の店舗のカウンターが店の奥に位置していたことと比較して、店主の居場所が通りと近くなっている。それにより、窓越しのコミュニケーションが可能になっているのである。

更に、プリントTシャツショップでは、店舗の前にベンチが置かれており、知り合いが訪れた際、座って会話する様子が多く見られる。また、店主は自身の店舗のみならず、店舗周辺を居場所として利用している様子も見られた。

以上より、従来の店舗では隠す行為としてみなされてきた作業の様子を、あえて見せる新規店舗が開業しており、更に店主が自身の居場所を店舗周辺に広げることで、通りから見て常に人の気配と活動が感じられる状態が生まれている。

#### 4-3. 通りでのにぎわい

続いて、地域全体を見ると、旧アーケードの通りへはユマニテや市の働きかけによって西村氏の設計した飲食店が新築されている(図12⑦⑧)。新築された建物にはいずれも、コンテナ2と同様に芝生とデッキが用いられている。また、通り沿いにある空き地を地権者からユマニテが借り上げ、芝生を張ることで、誰もが自由に立ち入り可能な原っぱをつくる取組みも実施された(図12③⑤)。こうして通りに集中的に原っぱやデッキが作られた結果、観察調査では通り全体が子ども達にとっての遊び場所となっていた(図12)。子ども達はコンテナ2を目的に通りを訪れているものの、古くからの店舗や、新しく作られたデッキ・原っぱを行き来する中で、店主や道で滞在する人との、交流の機会が生まれている。また、コンテナ2を目的に訪れた来街者が、原っぱで開催されているイベントに立ち寄り等の利用もみられた。

この通りでは、コンテナ2やCOTOC0215に加え、デッキや原っぱ等、外部での滞在可能な空間が設けられており、更に日常的に様々な活動を行うプレイヤーが滞在していることから、通行人とプレイヤーが出会う機会がある。つまり、通りから人の活動を体感できることが、現在生みだされているにぎわいであり、また、そこから連鎖的に、挨拶やイベントへの参加等、更な

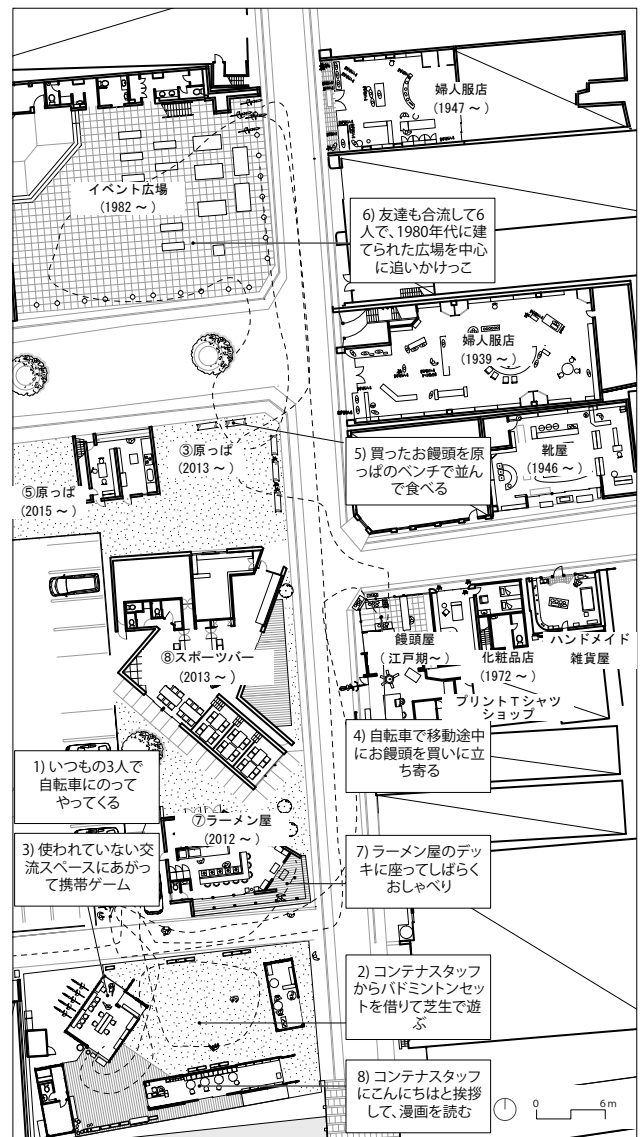


図12 通りを使って遊ぶ小学生(12月13日(日)11時-16時半)

る行動や活動が発生する状況がもたらされている。

#### 5. まとめ

佐賀市呉服元町における空き空間活用の取組みは、段階的に行われていた。まず、街の基礎体力を高めるため、コンテナを用いて居場所がつけられた。次に、日常的な活動の場づくりを積極的に行い、活動主体となるプレイヤー発掘に務めた。その結果、商店街時代には見られなかった、消費活動以外の活動が発生し、新たな店主をひきつける要因となっている。その点をふまえ再生計画では、更に集中的に地域へのプレイヤー誘致に取組み、結果として、通りに対して自身の活動を開きつつ、営業を行う店主が集まっている。よって、通りから常に人々の活動を感じることができるとい、新しいにぎわいが創出されているのである。

#### <参考資料>

- ・佐賀市 2011『佐賀市街なか再生計画』
- ・佐賀市 2012『平成23年度佐賀市街なか再生プログラム推進業務報告書』