

年次活動実績報告

研究活動報告 (設置申請書、継続申請書の研究活動計画と対比するように記載してください。)

人口減少、高齢化社会を迎え、地域の持続可能な発展のためのあり方を抜本的に考え直していくことが喫緊の課題となっている。従来、地域においては、講や結などの相互扶助によって問題を解決する手立てがあった。しかし、昨今、地縁を中心としたこのような仕組みがうまく機能しなくなりつつあり、今後どのように対策を講じるか試行錯誤の段階である。一方、ICTを中心としたテクノロジーの進展は目覚ましく、地域における課題解決の起爆剤としても期待が大きい。

そこで、本ラボでは、大井町を社会実験の舞台として、環境、建築、都市計画、テクノロジー、コミュニティなどの複合的視点からのアプローチによる実証的、かつ実践的研究プロジェクトを通して、未来の地域をつくるための実践知を創造する。さらに、地域資源を存分にいかした、人々のウェルビーイング (well being) に資する、未来の地域づくりのモデルを提示する。そして、SFCらしい、あるべきものを探究する「設計科学」を打ち立てて、地方創生の次の世界を拓くことを目指している。

本年度は、スマートシティ、eSports、コミュニティ形成の拠点・空間づくり、地域大学連携の研究プロジェクトを展開した。また、設置1年を迎えて、12月21日には、ラボの研究プロジェクトの告知と地域の多様な人々との交流を目的として、「みらいのことは、誰にもわからない。だからこそ、今ここで考えてみる。」をテーマにOimachi Research Forumシンポジウムを開催し、100名以上の参加者を得て、会場が満席となった。

スマートシティに関しては、研究室学生を中心に、対象地域の実態を調べて、ポスターにして、拠点会議にて展示し、地域にフィードバックをもらった。それをもとに、建築デザイン・都市計画の専門家を招聘して2回ほどデザインワークショップを行いました。2019年7月19-22日のワークショップでは米国から若手先鋭建築家JAMENZ LAI氏を招聘し、慶應義塾大学および都内の建築・都市デザイン系学生を集めて広町再開発エリアの建築デザインを行い、地域大勢の方々に講習会に参加いただき、まちづくりに新しい発想を展開した。2019年11月13日のワークショップではオランダ、イギリスの建築・ランドスケープデザイナー3名を招聘し、大井町駅周辺の都市計画エリアについてマスタープランをデザインし、環境共生都市として「ザ・キャパ・シティ」を提案した。地域の方々とも講評、議論して、好評をもらった。

eSportsに関しては、特に(1)毎週月曜の高齢者向け健康講座、(2)eSports選手の視覚機能特性の検証、(3)関連課題について各種検討会議、を行った。健康講座ではプレイケアセンター大井町と称し、大井町ラボ拠点において毎週月曜の午前中に無料の健康講座を開講し、健康体操とともにeSportsとして「太鼓の達人」を取り入れ、「eSports for all」をテーマに地域住民の多世代交流を促すヘルスケアプログラムを導入した。特に約10週間に渡る継続的なeSports利用により、遂行機能や注意、記憶機能の向上が認められた。これらの成果は東京ゲームショウや体育学会にて成果を発表した。また昨年度に引き続き国内外で活躍するeSports熟達者を招き、プロ選手としての視覚機能特性について実験的に検討し、体育学会等で成果発表を行った。さらに各種テクノロジー系の企業等との打ち合わせの機会を設け、将来的な研究課題について検討を行った。

コミュニティ形成の拠点・空間づくりでは、大きく「アクティブ・マテリアル・プロジェクト」と「大井町コミュニティキャンパス・プロジェクト」を実施した。前者では、まちづくりを考える空間のあり方を検討し、デザイナーとともに低コストで柔軟性の高いアクティブマテリアル(第1弾)を設計、完成させた。既にセミナーやワークショップなどでこれらの利用を行い、検証や第2弾への展開を進めている。また、コンセプトと活用イメージについての提案動画も作成し、公開した。後者では、実施体制の構築(ロゴ作成、FBページの運用、実施フローの策定など)を整えた後、中高年向けの起業支援のワークショップを8-10月に計4回実施し、のべ55人の参加があり、そのネットワークが広がりにつつある。また、小中高校生向けには、フォトブック作成を通じたまちへの理解を涵養する教育ワークショップを夏休み期間中に実施、最終発表会には50人の参加があった。本プロジェクトを通じて、地域団体や学校関係者とのネットワークが広がってきており、今後は継続的な連携体制を構築していくことも視野に入れている。

地域大学連携に関しては、9月10日~12日の日程で、学生40名が参加して、大井町の課題を発見し解決策を提言するフィールドワーク合宿を実施した。大井町の非営利組織や企業などの人々と連携しながら、大井町の中心市街地の魅力、資源を再発見し、地域の人々との協働による中心市街地の具体的方策を見出すことを目的とした。住民の交流の促進のための方策や、地域づくりへの子どもたちの関わりなど、8グループから、大井町の課題解決につながる提言が発表され、そのうちいくつかは引き続き実践を重ねていくことが決定した。また、来年度からは、地域の人々のコミュニティ形成を目指して、地元のFMしながら新しく番組を持ち、情報発信を行うことが決定した。今後は、様々な主体との協働によって、これらの研究プロジェクトを積極的に推進していくとともに、効果的な交流を果たす場づくりについて研究をすすめていく。

みらいのまちをつくる・ラボのWebサイトが立ち上がり (<https://oimachi-keio.com/>)、活動内容の告知や報告に大いに活用している。また、本年度後半から新しく2名のメンバーが参加し、これから、研究領域も多様になる。大井町のさまざまな課題解決を果たし、未来の地域づくりのモデルを構築できるよう、メンバー同力を合わせて「活用ある学問」を目指していく。

研究活動報告 (設置申請書, 継続申請書の研究活動計画と対比するように記載してください。)

●論文、寄稿など

・加藤貴昭・古谷知之・南政樹. (in press). eスポーツという大いなる可能性. SFCジャーナル. 日本アクティビティ協会. (2019). 健康ゲーム通信 2019 年 9 月号.

●講演・講座など

加藤貴昭, 郡司裕也, & 高橋祐樹. (2019). 「パワプロ」打撃場面におけるプロ選手と大学野球選手の視覚探索ストラテジーの比較. 日本野球科学研究会第7回大会 (優秀賞).

加藤貴昭. (2019). eスポーツは研究対象となりえるか? 日本体育学会第70回大会.

加藤貴昭. (2019). 学術的視点から見たeSportsについて. スポルテック2019, 東京, 7月.

加藤貴昭. (2019). 学術的視点から見たeSportsの可能性. 健康ゲーム指導士養成講座, 東京, 11月.

●マスコミ報道など