

運営支援事業者からの説明

入居希望者向け 現地見学会

2023.11.26-27

川越市文化創造イノベーション施設

運営支援事業者の自己紹介

川越市文化創造イノベーション施設

自己紹介

まずは、神戸を中心とした 類似事業のご紹介

ポイント

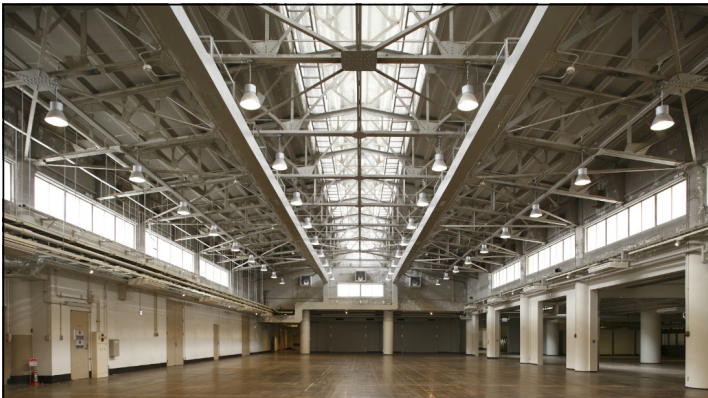
クリエイターの職能と社会・地域課題を
掛け合わせることで、
さまざまな解決策となるプロジェクトを
実践してきました。



KII+O:

DESIGN AND CREATIVE CENTER KOBE
デザイン・クリエイティブセンター神戸

**DESIGN AND
CREATIVE
CENTER
KOBE **KII+O:****





KIITOのスローガン！

**みんながクリエイティブになる。
そんな時代の中心になる。**

KIITOの明確な方向性

(子どもから高齢者まで)

みんながクリエイティブになる

そんな時代の中心になる



あらゆる世代を対象とした

創造教育拠点

KIITO の
フィロソフィー
(活動理念)

水：

市役所、区役所、社協
まちづくり団体、地域団体、
NPO、大学、企業(社会貢献)

風：KIITO



種：
活動、
プログラム

土：神戸市民(子ども、大人、高齢者)

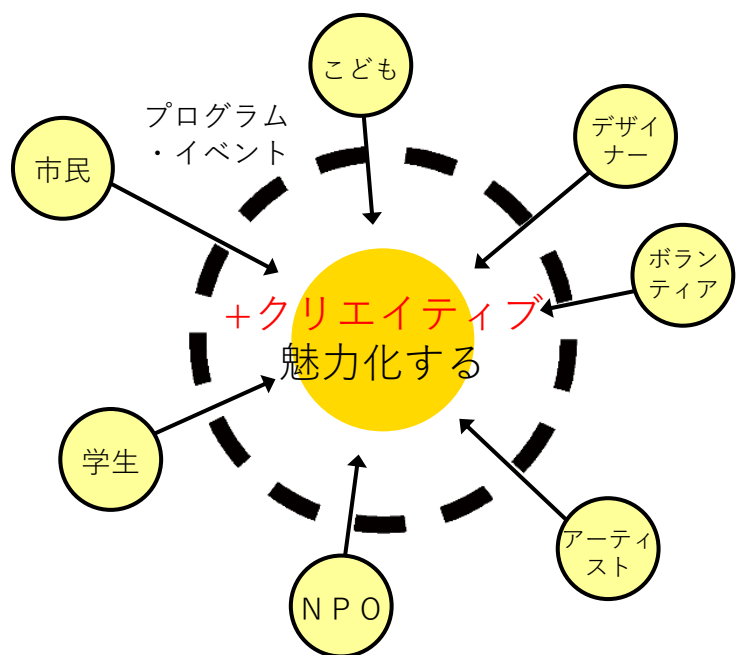
いい種^種の二つの条件

●不完全プランニング

- ・関わり代をつくる
- ・余地をつくる

●+クリエイティブ

- ・魅力化する
- 「夢のような」「楽しい」
「ワクワクする」など



KIITOのコンセプト

「+クリエイティブ」

デザインやアートに加え、既成概念にとらわれないアイデアや工夫を採り入れ、身のまわりの社会的課題を解決する手法。

つまり、

社会課題 +クリエイティブ

具体的には、

**まちづくり、教育、
観光、防災、環境、
高齢者問題、
都市施設(道路・公園)
福祉(医療・障がい者)**

+クリエイティブ

KIITOから

様々な種(神戸モデル)が生まれ

広まっている。

KIITOの活動 その1

自ら、いい「種」をつくる

ちびっこうべ



CREATIVE WORKSHOP
CHIBIKKOBE

KIITO:



男・本気のパン教室

通称：パンじいプロジェクト

KIITOの活動 その2

いい「種」をつくれる、

「風の人」を育てる。

「+クリエイティブゼミ」

市民と一緒に「+クリエイティブ」で
社会課題を解決する教育プログラム。

リサーチ、企画立案、アクションまでのプロセスを
体験し学ぶ。



このゼミは、
正しい答えより
楽しい答えが
より正解です。



ゼミの様子



ゼミでの発表様子

事業化

これまでに実施したゼミは39テーマ



25プロジェクト以上が実現！

これまでのゼミテーマ（抜粋）

- | | |
|----------|-----------------|
| → 高齢者福祉 | → 医療福祉 |
| → 障害者福祉 | → 子育て支援 |
| → 多世代交流 | → まちづくり |
| → 防災 | → 災害復興 |
| → 環境 | → 教育（メディアリテラシー） |
| → 道路 | → 観光 |
| → 医療産業都市 | → 公園 |

テーマ | 社会課題の解決手法を学ぶ 多様な社会課題に対して、クリエイターや市民とともに解決策を考える連続ワークショップ「+クリエイティブゼミ」



ワークショップでは、多様な属性の参加者とともに課題のリサーチ、分析、解決策の検討、そしてアイデアの社会実装を目指す



ゼミから生まれ、社会実装に至ったプロジェクト。デートの思い出を観光資源として、民間事業者と連携したプロモーション「date. KOBE」



ゼミから生まれ、社会実装に至ったプロジェクト。道を盛り上げるためのテーマ設定とその活用展開「美かえるカラフルプロジェクト」



ゼミから生まれ、社会実装に至ったプロジェクト。チャリティウォークとそのゴール地点でのクリエイターマルシェ「KIITOマルシェ」



ゼミから生まれ、社会実装に至ったプロジェクト。地域のふれあい喫茶を地域によりオープンにする「ふれあいオープン喫茶」



ゼミから生まれ、社会実装に至ったプロジェクト。街区公園活用のきっかけとなる取り組み「公園でビザしよう！」

施設メインプログラムについて

川越市文化創造 インキュベーション施設の フィロソフィー (活動理念)

水：

市役所、各種地域団体、観光系団体
まちづくり団体、社会福祉協議会、
NPO、大学、高校、中学、企業、等

風：川越市文化創造
インキュベーション施設

種：
活動、
プログラム



土：川越市民(子ども、大人、高齢者)、観光客

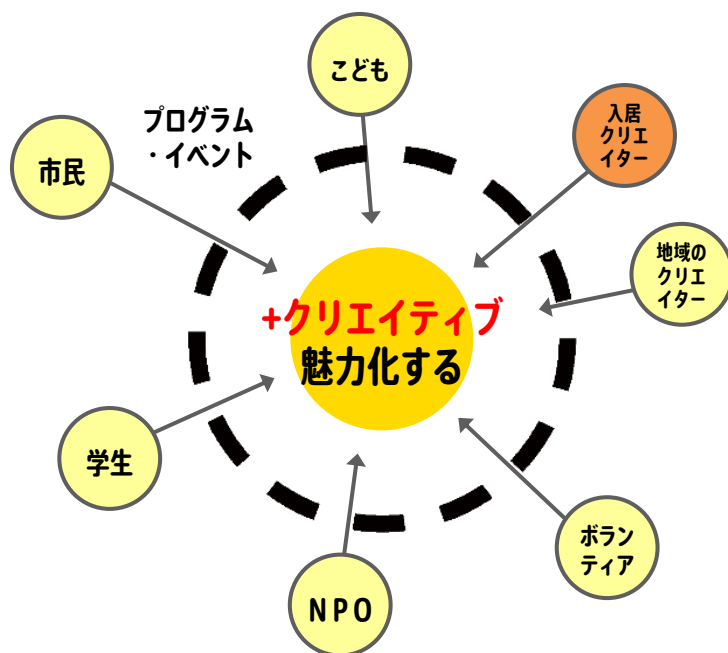
いい種の二つの条件

●不完全プランニング

- ・ 関わり代をつくる
- ・ 余地をつくる

●+クリエイティブ

- ・ 魅力化する
- 「夢のような」「楽しい」
- 「ワクワクする」など



施設の2つのメインプログラム

川越+クリエイティブゼミ

—社会課題の解決につながる「強い種」をクリエイター/市民/企業が協働して生み出す場

川越文化創造市

—ゼミで生まれた「種」を地域の現場から試し、育てて実装する場

川越の社会・地域課題の解決を通して、「種づくり」を学び、実践する

川越+クリエイティブゼミ

川越市文化創造イノベーション施設



川越+クリエイティブゼミ

川越の社会課題の解決を通して、 「種づくり」を学び、実践する

- 対象 | 入居者、地域のクリエイター、市民、企業、行政、学生など
- 形式 | 2-3ヶ月～半年程度、計4～10回程度の連続ワークショップ (グループ)

川越市文化創造イノベーション施設

1 課題設定



川越に関する社会課題をテーマに設定。入居者と興味のある市民などを募集

2 リサーチ・企画



2-3ヶ月～半年程度、グループWS。テーマレクチャーやフィールドワークも実施

3 提案



検討した課題解決のアクションプログラムを、課題のステークホルダーに提案

4 社会実装



事務局の支援を受けながら、アクションプログラムの社会実装を実践！

川越×クリエイティブゼミ

ーテーマ案

- 川越らしい、**こどもの創造的な学び**
- **食×農**を活かした、川越ライフスタイル
- 拠点同士を**つなぐ**、道のにぎわいづくり
- 地域の**防災**へ、楽しく新しい関わりを
- 川越版 ワクワクする**高齢社会**のあり方
- **観光と生活**の重なり方を考える



モノの売り買いだけでなく、
ゼミなどで生まれた「種」を実践し、育てていくための場

川越文化創造市



川越市文化創造インキュベーション施設

川越文化創造市

モノの売り買いだけでなく、
ゼミなどで生まれた「種」を実践し、
育てていくための場

- 対象 | 入居者、地域のクリエイター、市民、企業、行政、学生など
- 形式 | マルシェ形式での、さまざまなプログラムの見本市・体験会など
- 会場 | 施設敷地内/立門前 (たつもんぜん) 通り周辺/川越市内各所

川越市文化創造インキュベーション施設

川越 文化創造市

テーマ案

- **こどもの学びの発表の場・お店運営**
- **川越の食を学ぶ、シェフ×建築家のパーティ**
- **高齢者の生きがい創造・活躍の場**
- **入居クリエイターの発表の場**
- **ものづくりを体験するクラフトWSフェス**
- **シャッター商店街のトライアル活用**
- **川越の夜の楽しみ方を考える・夜景づくり**



1 | 施設敷地内



ゼミで検討したプログラムのトライアルの場の集積として実践



中庭の空間性をいかし、ロングテーブルを活用したプログラム

2 | 立門前通り周辺



当日だけでなく、プログラムの前（準備プロセス）・後（地域展開・実装）も活用

3 | 川越市内各所



既存のイベントとの連携や、施設で制作する屋台活用などによるアウトリーチ



川越+クリエイティブゼミ/川越 文化創造市

—入居者にとっての参画メリットイメージ

- 職能×社会・地域課題の可能性
- 実践的プロジェクトへの参画
- ネットワークづくり (同・他業種、民間・行政、地域など)
など