

「楽しさ」概念による「住民主体」の捉えなおし

—— 地域福祉・まちづくり分野における文献レビューをとおして ——

浅 石 裕 司
吉 村 輝 彦

要 旨

地域福祉とまちづくりの分野で議論される住民の主体性の醸成に関連する概念の一つに、「楽しさ」がある。この「楽しさ」について、議論のあり方とその概念を整理し、その理論的到達段階を確認することと、今後の理論構築に向けた課題を明らかにすることを目的に文献レビュー及びその分析を行った。

分析の結果、地域福祉分野で「楽しさ」が求められるようになった背景には、1990年以降の我が国の地域福祉政策の変化と、それに伴う「共助」概念の出現を契機とする、参加のあり方の変化があると捉えられた。また、「楽しさ」の内容、生成・醸成される場面、「楽しさ」に対する問題提起の内容を確認できた。

「楽しさ」の構成要素には、「担い手や仕掛人に遊び心があること」、「『正しさ』や目的から始まらない『きっかけ』の多様性」、「差異を認めて互いに承認できること」、「新しいことに取り組むこと」、「活動をとおして興味・関心が高まり夢中になること」、「目的を志向しすぎないこと」の6点があることを考察した。我が国の今後の地域福祉分野において、住民の主体性に基づく「住民主体」を期待するならば、これまでの「正しさ」を基調としたものだけではなく、「楽しさ」という視点から捉えなおすことが、地域福祉推進の一つの切り口になり得る可能性がある。「楽しさ」が生成・醸成されるプロセスや、価値観同士の結節点としての「楽しさ」の可能性、「正しさ」の中に「楽しさ」を見出す可能性を明らかにしていくことと、個別事例の確認が今後の課題である。

キーワード：地域福祉，まちづくり，楽しさ，住民主体，主体性

1. 本研究の背景と目的

地域福祉分野においては、住民主体のあり方が議論されている。例えば、大橋（2022）が「地域福祉の主体形成とボランティア論及び福祉教育論」として、4つの地域福祉の主体形成（市町村地域福祉計画策定主体、地域福祉実践主体、福祉サービス利用主体、社会保険契約主体をまとめ、これらに体系的に取組む重要性を指摘している。すなわち、住民参加型の福祉コミュニティづくり、ケアリングコミュニティづくりの必要性が説明されている。同様に、武川（2022）は、今日の地域共生社会につながる地域福祉論の系譜を辿りながら、1990年代以降の住民の主体化が地域福祉概念の中に取り込まれたと説明している。

住民主体による地域福祉実践のあり方を考える際には、住民の主体性をどのように形成していくかが問われることとなる。例えば行政が主体で地域福祉を実践する場合は、主体性というよりも基本的には公的責任のあり方が問われるが、住民が主体となってそれらの実践を行う際には、住民の自発的な意思や、意欲といったものが求められると考えられるためである。これまでの地域福祉の論調では、主体性の形成は福祉教育という視点から進められてきたと捉えられる。大橋（2021）は、ボランティア活動を3階層に捉えながら、その構造図を示している。第一階層は身近な圏域での助け合いやふれあいの場等を意図的に、主体的につくり出すボランティア活動、第2階層はいわゆる福祉ボランティア、第3階層はそれらの課題や活動を地域福祉計画として作成していくボランティア活動と説明している。大橋は、こうした力量が住民に備わるよう、福祉教育の展開をし、その後ふれあいのまちづくり事業へと発展していったと説明している。

福祉教育の必要性は認識しつつも、福祉教育だけで行う住民の主体性の醸成は、住民主体による地域福祉や地域共生社会の実現を目指す今日においては、難しさがあると言えないだろうか。斉藤（2022）が説明するように、地域共生社会に関連する互助と共助の概念が整理されていないという指摘や、我が国の市民社会の成熟がないままに共助が求められていること、その担い手がいるのかといった指摘はあるにせよ、本稿では、複雑化する課題に対応するためには、ボランティアや住民活動等の多様なアクターの存在や、その役割が求められるようになっていくと捉えている。そのために、より多様な参加や主体性の醸成のあり方があってもよいのではないかと考えている。その一方で、実践レベルで捉えると、雨森（2020）がNPO組織のメンバーの確保や人材マネジメントの難しさの実態を指摘しているように、住民の主体性を醸成していき、主体となる住民の輪を広げていくことには、課題があるとも捉えている。

住民の主体性を醸成し、地域福祉活動やまちづくり活動（以下、「地域活動」という。）への参加が広がっていく一つの概念に、「楽しさ」がある。松端（2020）は地域福祉の領域から、山崎（2016）はコミュニティデザインの領域から、参加のためには「楽しさ」や「ワクワク感」が必要だと述べている。そこでは福祉に関連するコミュニティ分野に限らず、消費者、情報、アート等、多様な活動における楽しさについて事例を基に言及している。また、吉村（2017）は、長久

手市におけるまちづくりの事例から、住民の主体性について、本気で楽しむようになるという参加者の気持ちの変化を指摘している。このように多様な論者によって「楽しさ」が重要な概念と示唆される一方、その楽しさとは誰にとってのどのような内容であるか、あるいは、いつ、誰によって、どのように生成・醸成されていくものなのかについては、それらの文献だけで十分に説明され、理解できるとは言い難い。

国語辞典では、「楽しさ」を、気持ちよく明るい気分、のびのびと満ち足りた気持ちという説明や（西尾ら 2018）、充足感が味わえるものとして、その状態を積極的に受け入れたい、できることならそれを持続したい気持ち（山田ら 2019）と説明している。このことを踏まえてまずは、地域活動における「楽しさ」とは、「活動に参加・参画することで、気持ちのよさを感じ、充足感を感じながら活動を継続したいという気持ちになるという心の状態」と捉えることとする。そして、本稿では、地域活動における住民の主体性や「楽しさ」は、「教える」「巻き込む」「無理やりつくる」という、極端に表現するとパターンリズミ的な生成・醸成のあり方ではなく、「自然体な参加」「気づいたら一緒に取り組んでいた」「主体性はあるけれど発揮できない状態から変化し、発揮されるようになった」というあり方に着目する。こうした心のあり方に、地域活動における「楽しさ」があるのではないかという視座から、それがどのように生成・醸成されているのかを紐解いていく。

以上より、本稿では、地域福祉とまちづくり分野において、「楽しさ」がどのように説明されているか、先行研究レビューを行うこととする。これにより、第一に、住民の主体性の醸成・促進につながる地域活動における「楽しさ」の議論のあり方とその概念を整理し、その理論的到達段階を確認すること、第二に、今後の理論構築に向けた課題を明らかにすることを目的とする。地域福祉分野における住民主体のあり方や、主体性の醸成について新たな角度から捉えなおし、今後の主体性醸成の推進や、地域活動の活性化に寄与していくことを目指していきたい。

2. 方法

本稿では、日本国内における地域福祉とまちづくりにおける「楽しさ」の概念を確認することとし、CiNii Research 及び J-STAGE を用いた文献検索を行った。検索用語は「楽しさ」と、それに類似するワードとして「楽しい」「面白さ」「面白い」も調査の対象とすることとした。加えて、「楽しさ」は「たのしさ」というように、ひらがなで表現されることもあるため、上記4ワードをひらがなにした上で、OR として入力した。これらワードに対し、それぞれ「地域福祉」と「まちづくり」それぞれを and 検索した。調査した期間は 2023 年 4 月である。

文献は、広く確認する目的から全文検索を行い、その後、文献の選択を行った。文献選択の第一段階として、上記で検索された文献のうち、タイトルと要旨から本研究の目的と関係しない文献を除外した。第二段階として、収集した文献の内容を確認し、本研究の目的に関係しない文献を除外した。上記作業により、本研究のレビュー対象となる文献を抽出した。なお、本研究の目

的は、地域福祉とまちづくりにおいて、楽しさや面白さ、その生成・醸成がどのように示されているのかについて、住民の主体性の視点から確認することである。このため、今回の文献の絞り込みにあたっては、例えばスポーツが楽しい、歩行が楽しい、外国語でのコミュニケーションが楽しいといった、「プログラムの内容が楽しい（面白い）こと」は除外した。

3. 結果

検索により、CiNii Research で計 138 件、J-STAGE で 3,892 件、合計で 4,030 文献が抽出された。ここから、上述したとおり文献を選択し、第一段階として合計 79 件に、第二段階として 22 件に絞り込み、レビュー対象として抽出した（図 1）。具体的に抽出された 22 文献名や内容は、表 1 のとおりである。



図 1 文献検索結果と抽出のプロセス

(1) 分野及び検索ワードごとの文献数の確認

図 1 から、文献数は、地域福祉分野が 138 文献、まちづくり分野が 3,892 件となっており、まちづくり分野が多いことが読み取れる。このことから、「楽しさ」は、まちづくり分野で多く議論されていることが分かった。

「楽しさ or たのしさ」と「楽しい or たのしい」の「楽しさグループ」と、「面白さ・おもしろさ」と「面白い・面白さ」の「面白さグループ」の合計数を比較すると、「楽しさグループ」

は2,468件、「面白さグループ」は1,562件であり、「楽しさグループ」の方が多く議論されていることが読み取れた。このことから、「楽しさ」の方が「面白さ」よりも多く議論されていることが分かった。

(2) 文献の発表年代及び分野の確認

表1から、レビュー対象に選定した文献がどの年代に発表されたものであり、どの分野の内容であったか確認する。

まず、全体として、最も古い文献は1992年の延藤らによる住民主体のまちづくりの内容であり、最も新しいものは2023年の清水による有志で地域づくりに取り組む合理性の内容であった。1990年代の文献が4件、2000年代が4件、2010年代が11件、2020年から2023年が3件であった。

表1 レビュー対象文献一覧

No.	検索ワード	著者・発表年	種類	文献名	論旨・本研究における主な知見
1	(楽しさ OR たのしさ) 地域福祉	岡田 (2018)	研究報告書	減災を求心力とした平常時の取組みに向けての町内会と福祉専門職・機関との連携の研究	町内会活動の活性化のためには楽しさが必要。参加者・協力者の「好きだから」「面白いから」といったストレスを活かすこと、担い手自身が愉しみながらできていること。
2	(楽しい OR たのしい) 地域福祉	近藤編 (2019)	書籍	住民主体の楽しい「通いの場」づくり：「地域づくりによる介護予防」進め方ガイド	無意識の行動を促すナッジの理論や仕掛学。徹底的に参加のハードルを下げること。「健康」に拘り過ぎないこと。興味関心によってグループ分類し、情報の届け方の工夫（マーケティング）、出番や役割。
3	(楽しさ OR たのしさ) まちづくり	醍醐ら (2016)	論文	住民参加型まちづくりにおける「楽しさ」について：コミュニティデザインプロジェクトからの考察	住民参加型まちづくりにおける担い手実感としての楽しさは、まちづくり活動の成功に積極的な影響を与える。楽しさの形成要因のモデル化が望まれる。
4		前野 (2000)	論文	杉並まちづくり研究会「エポス」における“まちづくり学習”活動—契機とプロセス、その成果と今後の方向	活動の中身の面白さにも継続の原因はあるだろうが、遊び心を持ちながら楽しく学習しようとする態度・心構えが基本にあつたればこそ継続の要因となる。
5		延藤 (1996a)	論文	まちづくり、はじめのいっぽ—夢・楽しさ・創造への呼びかけ	違いを公然にすること、差異を認め合うこと、そしていずれの考え方・意見が勝つか負けるかの枠組みを持つ悪意に満ちた敵意を締め出すこと。身近な環境を対象に遊び心をもって関わる行動から始めること。ゆっくり愉しみながら学ぶこと。楽しさは想像力・創造力を誘発する。
6		吉川ら (1994)	論文	まちづくり主体の育成のための「まち遊び」方法論構築に関する研究—住み手による身近な環境整備推進手法の開発に向けて	楽しさを通じてまちづくりへの親近感や参加意欲が高まる。仕掛け人が面白いと思うことをまじめに楽しむ。参加した人たちが思ってもみなかった反応をし、それが活気となって発展していく。
7	(楽しい OR たのしい) まちづくり	牧野 (2019)	特集論文	人生100年時代を支える「学び」：持続可能なまちづくりと住民の「楽しい自治」	義務感よりも楽しさによる自治が必要。本当に楽しいという感じは、仲間と一緒にやり遂げたという達成感、自分にもこんなことができるという驚き、仲間との相互の承認と肯定感、そういうものが重なり合って生まれる極めて社会的なもの。
8		延藤ら (1992)	論文	住民主体の楽しいまちづくりの手法—車と緑の対立から共存を企てる鶴が台団地を事例として	何が起こるか分からない偶発性をはらむ動的な仕掛けとしての遊び心。楽しい遊びの場、遊び心ある機会を体験する中で、かかわる人々の間に「絶えざる始まり」としての高揚した気分がみなぎっている。

9		牧野 (2017)	書籍	「つくる生活」がおもしろい： 小さなことから始める地域お こし、まちづくり	参加は、自分がその社会にきちんと位置づいていて、 人から認められている感覚を持つこと。それを実感 できるような取り組みが必要。やたら楽しかった、 何だか楽しそうというのがまずは大事。楽しいとい うのは、仲間と一緒にやり遂げた達成感と、自分も できるという驚き、認められているという肯定感、 仲間を認めているという相互承認。そういうものが 重なり合って生まれる極めて社会的なもの。
10	(面白いOR おもしろい) まちづくり	筋原 (2017)	書籍	異和共生のまちづくり：暮ら しても、遊んでも、働いても 面白いまちへ再変革	地域活動を、①まちのコミュニティ継続のための活 動（昔から長く活動している地域団体）、②まちのイ メージチェンジを目指す活動（はじめてだけど面白 いイベントなら参加してみようかという地域活動の 新人）、③まちのリノベーションを起こす活動（好き なことを収益事業として継続しながらまちも元気に したい志ある人）、④次世代につながる新たなコミュ ニティー（③のすそ野が広がり、活性化に留まらず 見守り、子育て支援、防災など地域住民が本当に不 安に思い必要と思っている事業まで実施）の4つに 分類。①～④のバランスと、機能する重要性を説明。
11		牧里ら (2018)	論文	地域福祉部門	社会福祉学における2017年度学会回顧と展望の内容。 ボランティアの楽しさを明らかにした論文等につい て、ボランティアがやや矮小化されていると指摘。 岡村の定義から、地域福祉が社会関係の欠陥に迫る 社会福祉活動を意味するならば、運動性や開発性を 持った捉え方が必要と指摘。
12	(楽しさOR たのしさ) 地域福祉	上野谷 (2018)	特集 論文	たすけられ上手・たすけ上 手 の地域づくり、地域育て	ボランティア活動者が主体的に活動に参加し続け るために場が必要であり、多様な人たちとの出会い を通じて、自身を開き、他者の悲しみや苦しみに気 付き、ボランティア活動をすることの楽しみを実感 すること、コミュニティデザインの実践的研究者が楽 しさ、美しさ、心地よさを入れないと人は動かない と語るが、一般コミュニティづくりと福祉コミュ ニティづくりの違いを感じた。ボランティア実践と コミュニティサービス、助け合い活動の違いを明確 にする必要がある。
13	(面白さOR おもしろさ) 地域福祉	津久井 (2006)	論文	「まちづくり」に関する一考察 ～音更町におけるアンケート 調査より～	まちづくりへの住民参加の必要性は十分に理解され ているが、住民自身の意識としては、現在でもか なり頑張って参加している。これまで以上の参加を 促すことは困難な課題であり、義務感だけでこれ 以上の参加は難しい。今後の担い手として期待さ れる専業主婦、高齢者層の参加を促すには、面白 さ・興味を引くことがより重要になる。
14		西野 (2002)	論文	「地域」へのリアリティと紐帯 の質	「地域」の範囲には曖昧さがあるが、だからこそ 多くの人を当事者として引き込む力を持つのでは ないか、地域に無関心な人々を未成熟と断じたり、 逆に地域にコミットする人々を特殊と割り切ったり して、分けて考察するのではなく、多様なリアリ ティを切り出さずにつなげて考えようとする必要 がある。
15	(面白いOR おもしろい) 地域福祉	松端 (2019)	特集 論文	地域福祉研究方法の観点から	個別支援と地域づくりは理論的には矛盾した性格 のものであるが、実際の実践においては2つの機能 の重複が生じる。こうした領域をどのように捉え るのかということも含めて、地域福祉研究におい てはより一層の精緻化を図っていくことで、より 高い理論を構築していく必要がある。
16	(楽しさOR たのしさ) まちづくり	味元ら (2021)	要旨	自発的住民活動における プラットフォームの役割と個々 人の活動意欲の関係性に関する 考察	自発的住民活動の事例のひとつとしてのCo-展 では、はじめに「こんなことをやってみたい」と 考えた第一人者の価値観に依存して協力者・参加 者をつくってきた。利益や集客といった第三者評 価よりも、楽しさ、コミュニティの広がりと いった自己評価が重視されていたと考えることが できる。つながったコミュニティの人間が各プロ ジェクトを自分事として楽しむにはどうすれば良 いのかという方向で検討を進めていくことで自 己評価の向上を図る様子がうかがえた。
17		向井ら (2017)	論文	地域活性化活動における規範 的影響——新しいスタイルの エスノグラフィをもとに——	「かけがえのない」は、効率計算を超越する。参 加による幸福感から取捨選択し、醸成されたもの がかけがえのないもの。周りの人に無理なく役割 を与える仕組みがあること。活動によって生じ る価値（幸福感）は、受け手から与え手へと提 供されるという示唆。調査された側のコメント として、「自分が楽しみながら、更 に人を楽しませる」「見ている人が楽しんで

「楽しさ」概念による「住民主体」の捉えなおし

				それが自分に伝わるから楽しい」「いる人が楽しむことが大事」「自己肯定」.
18		清水 (2023)	論文	現代社会において有志として地域づくりに取り組む合理性—新潟県十日町市鉢集落の有志参加型住民組織に着目して—
19		藤原 (2020)	論文	アートプロジェクトにおけるボランティアの中動的参加の意義 ～さいたまトリエンナーレ2016を支えたサポーターのコミュニケーション生成に注目して～
20	(楽しいOR たのしい) まちづくり	延藤 (1996b)	論文	創造的まちづくりにおける環境学習のストラテジー 住民参加による『ねこじゃらし公園』の計画・管理過程
21		中瀬 (2002)	報文	住民参加、その意義と成果
22	(面白いOR おもしろい) まちづくり	小山 (2012)	論文	社会福祉分野からみた福祉のまちづくり
				「全員参加の原則」では対応できない地域づくりが出てきている現在の社会状況の中で、義務付けられていない活動や義務として求められる以上の活動を「みずから行う」という「有志の理論」がある。参加しない自由と参加する自由を互いに尊重している。厳しい現実の中でも、集落全員の自由を尊重しつつ、必要な活動を行いたいという切実かつ現実的な意思によって作動している。
				他者との交流や議論を踏まえ他者の力に助けられながら緩やかに主体性を獲得していく中動的参加の成長過程に重要な意味を見出した。明確な目的意識を持って参加するだけではなく、目の前の面白そうな活動に巻き込まれつつ緩やかな参加に至る中動的な状況下にあることが創造活動や表現活動へ新たな展開をもたらす。
				創造的まちづくりに内在する環境学習とは、環境(物的・人的)とのかかわりを豊かにし、おもしろさにみだされた楽しいアクションを重ね、感動を表現することにより、自らのうちに環境への気づきと愛を育んでいき、愛は対象に自発的にかかわっていく気持ちを持ちダイナミックに高め、人間的に生きる意味と価値を主体の内面に育んでいくプロセス。
				地域づくりに取り組むためのきっかけづくり、それも楽しめることが重要。その行動の結果が、自己実現、到達や達成に結びつくなら、なお素晴らしいものになる。
				1990年代以降の自治体レベルの条例策定と誘導、施策の強化、1980年代後半からの高齢化社会への変化と在宅福祉を支える社会福祉改革、1990年の福祉八法改正に伴う市民参加型の民間活動等の多面的なシステムへの変化等から、福祉分野とまちづくりの関わりの変遷を説明。

年代と分野を確認すると、1990年代はいずれもまちづくりの内容、2000年代は地域福祉2件とまちづくり2件、2010年代が地域福祉5件とまちづくり6件、2020年以降は、いずれもまちづくりの内容であった。このことから、我が国では2000年代以降から、地域福祉分野で「楽しさ」の概念が議論されるようになってきたことが読み取れた。

4. 考察

(1) レビュー対象文献の内容整理

レビュー対象とした22文献の内容を精査し、内容ごとに4つの分類ができると考えられた。4つの分類とその文献数は、①「楽しさ」が求められる背景について6文献、②「楽しさ」の内容と説明について6文献、③「楽しさ」が生まれる場面やプロセスについて8文献、④「楽しさ」概念に対する問題提起について2文献である。以下に、それらの詳細を説明する。

①「楽しさ」が求められる背景

「楽しさ」が求められる背景についての6文献のうち、まずは小山(2012)が社会福祉分野からみた福祉のまちづくりを論じている点を取り上げたい。内容自体は障害者運動の視点とまちづくりの関わりについて論じているものであるが、社会福祉分野とまちづくりのかかわりの変遷が

まとめられている。そこでは、定藤（1999）が、1990年以降の我が国の福祉のまちづくり施策の展開状況を整理し、自治体レベルの条例策定と誘導、支援施策の強化等をまとめていることや、一番ヶ瀬（1994, 1999）が、高齢社会への対応の変化とそれに呼応して「日本型福祉社会論」の破綻に関係する地域福祉概念、社会福祉基礎構造改革に至る「施設から在宅へ」、「中央から地方へ」、「サービス実施主体の多元化」といった流れを説明していることに言及している。また、志水（1999）の説明を踏まえながら、1990年の福祉八法改正によって社会福祉サービス提供システムが従来の公共セクターを中心とする一元的福祉サービス提供システムから市民参加型の民間活動等の多面的なシステムに変化したことを説明しつつ、地域福祉計画がつくられるようになったあたりからの住民参加のまちづくりも一つの重要な着眼点であることと、援助の場としてのコミュニティがクローズアップされてきたこと、多領域間の連携が必要となることを説明している。

次に、「面白さ」及び「面白い」と「地域福祉」で検索された3つの文献を確認したい。津久井（2006）は、1つの町におけるアンケート調査の結果から、まちづくりへの住民参加の必要性は十分に理解されているが、住民自身の意識としては現在でもかなり頑張って参加しており、これまで以上の参加を促すことは困難な課題であり、義務感だけでこれ以上の参加は難しいことを指摘している。その上で、今後の担い手として期待される専業主婦、高齢者層の参加を促すには、面白さ・興味を引くことがより重要になると述べている。西野（2002）は、「地域」の範囲の曖昧さを説明しつつ、曖昧さがあるからこそより多くの人を当事者として引き込む力を持つのではないかと考察し、紐帯のあり方を考察している。更に松端（2019）は、個別支援と地域づくりは理論的には矛盾した性格のものであるが、実際の実践においては2つの機能の重複が生じることを説明しつつ、こうした領域をどのように捉えるのかということも含めて、地域福祉研究においてはより一層の精緻化を図っていくことで、より説明能力の高い理論を構築していく必要があると述べている。

続いて、「楽しさ」と「まちづくり」で検索された2つの文献を取り上げる。清水（2023）が、新潟県十日町市の1つの集落に参与観察とインタビューを中心とする民族誌的調査の成果から、「全員参加の原則」では対応できない地域づくりが出てきている現在の社会状況の中で、義務付けられていない活動や義務として求められる以上の活動を自ら行うという「有志の理論」を説明しつつ、参加しない自由と参加する自由を互いに尊重するあり方を述べている。地域の活動に参加する人が減少するという厳しい現実の中でも、集落全員の自由を尊重しつつ、必要な活動を行いたいという切実かつ現実的な意思によって作動するあり方を説明している。また、醍醐ら（2016）は、コミュニティデザインの視点から住民参加型まちづくりを取り上げ、担い手実感としての楽しさは、まちづくり活動の成功に積極的な影響を与えることを説明している。

以上から、福祉システムの変化や高齢化等の地域の状況の変化などの社会の変化があり、そこから新しい紐帯のあり方や義務感ではない参加のあり方が議論されるようになってきたことと、その議論の中で「楽しさ」という概念が取り上げられるようになってきたという背景が捉えられた。

②「楽しさ」の内容と説明

「楽しさ」がどういうものであるのか、その内容自体を言及しているのは6文献であり、これらはいずれも「まちづくり」の検索ワードで抽出されたものであった。

延藤（1996a）は、まちづくりにおける楽しさについて、違いを公然にすること、差異を認め合うこと、いずれの考え方・意見が勝つか負けるかの枠組みが持つ悪意に満ちた敵意を締め出すこと、身近な環境を対象に遊び心をもって関わる行動から始めることであると説明している。同一人物の延藤（1996b）は、環境学習の視点からの内容ではあるが、「創造的まちづくりにおける環境学習のストラテジー」という論文を発表している。そこでは、「創造的まちづくりに内在する環境学習とは、環境（物的・人的）との〈かかわり〉を豊かにし、おもしろさにみたまされた楽しいアクションを重ね、感動を表現することにより、自らのうちに環境への気づきと愛を育ていき、愛は対象に自発的にかかわっていく気持ちをダイナミックに高め、人間的に生きる意味と価値を主体の内面に育てていくプロセスのこと」だと述べている（延藤 1996b:502）。前野は、延藤とやや近い捉え方をしており、『活動』の中身の面白さにも『継続』の原因はあるのだろうが、遊び心を持ちながら楽しく学習しようとする態度・心構えが基本にあったればこそ」だと述べている（前野 2000:120）。

「楽しさ」を捉える類似概念として、向井ら（2017）はエスノグラフィーから地域活性化活動を捉える中で、「かけがえのなさ」を説明している。「かけがえのなさ」は、効率計算を超越するものだとし、参加による幸福感から取捨選択を行い、醸成されたものがかけがえのないものだとしている。そして、周りの人に無理なく役割を与える仕組みがあることや、活動によって生じる価値（幸福感）は、受け手から与え手へと提供されるということを示唆している。また、調査された側のコメントとして、自分が楽しみながら更に人を楽しませる、見ている人が楽しくてそれが自分に伝わるから楽しい、いる人が楽しむことが大事、自己肯定、といった内容が記載されていた。

牧野は、論文と書籍で同じ定義を述べており、「本当に楽しいという感じは、仲間と一緒にやり遂げたという達成感、自分にもこんなことができるんだ！という驚きと、仲間との相互の承認と肯定感、そういうものが重なりあって生まれる、極めて社会的なものである」と説明している（牧野 2019:22 / 2017:194）。

以上から、参加における「楽しさ」は、これまで主にまちづくり分野で捉えられ、説明されてきたことが分かった。そして、その内容は、遊び心を持つ心構え、違い・差異を認めあうこと、達成感、驚き、肯定感が重なって生まれる社会的なもの、と整理されていることが分かった。

③「楽しさ」が生まれる場面やプロセス

「楽しさ」がどのように生まれ、どのように醸成されていくのかという場面やプロセスに関連するものとしては、8つの文献を捉えることができた。

岡田は、減災の取り組みの観点から、町内会活動の活性化のためには楽しさが必要であり、

「担い手自身が愉しみながらできていること」に言及している（岡田 2018：4）。同様に、吉川らは、「仕掛け人が面白いと思うことをまじめに楽しむ」ことや、「参加した人たちが思ってもみなかった反応をし、それが活気となって発展していく」ことを説明している（吉川ら 1994：209）。さらに味元ら（2021）は、自発的住民活動の事例のひとつとして、まちで活動する人が集い、出展、販売、ワークショップ等を行うイベントの事例を取り上げ、協力者や参加者をつくってきたプロセスを分析している。そこでは、「はじめに『こんなことをやってみよう』と考えた第一人者の価値観に依存していること」、「利益や集客といった第三者評価よりも、楽しさ、コミュニティの広がりといった自己評価が重視されていた」こと、「つながったコミュニティの人間が各プロジェクトを自分事として楽しむにはどうすれば良いのかという方向で検討を進めていくことで自己評価の向上を図る様子が窺えた」ことを説明している（味元ら 2021：257-258）。以上から、まずは、取り組みを始める人が楽しむことと、楽しさを感じる事が大切であり、そこから楽しさが広がるということが読み取れた。

参加に至るきっかけについては、中瀬と近藤が言及している。中瀬（2002）は、地域整備、都市計画の計画論に住民参加の仕組みなどの新たな視点が求められていると指摘しつつ、住民参加の重要性や意義を考察している。そして、「地域づくりにとにかかるときの『きっかけづくり』、それも『楽しめること』が重要」であり、「その行動の結果が、自己実現、到達や達成に結びつくなれば、なお素晴らしいものになる」と説明している（中瀬 2002：903）。近藤（2019）は、介護予防の観点から、住民主体の通いの場づくりを説明する中で、思わず参加したくなる仕掛けづくりについて説明している。そこでは、無意識の行動を促すナッジの理論や仕掛け学といったアプローチ、インセンティブや「健康」といったテーマにこだわりすぎないという行動のハードルを下げる工夫、対象者の属性や興味・関心によってグループ分類してターゲットを絞り、興味・関心に訴えるようにサービスの魅力を上げる、届け方を工夫するといったマーケティングを紹介している。以上のように、まだ参加に至っていない人にとっての参加のきっかけを考える上での「楽しさ」と、そのための多様な方法が説明されていることが読み取れた。

延藤ら（1992）の論文から、「遊び心」と「偶発性」も捉えることができた。同論文では、住宅団地で迷惑駐車問題の事例から、住民同士のコミュニケーションを図りながら合意形成をしていく中での遊び心の大切さを指摘している。具体的には「会場での形式的集会でなく、会場移動毎に何が起こるかかわからない偶発性をはらむ動的な仕掛けとして、ある遊び心が作用している」と述べている（延藤ら 1992：30）。何が起こるかかわからない偶発性をはらむ動的な仕掛けとしての遊び心から、「楽しい遊びの場、遊び心ある機会を体験する中で、かかわる人々の間には『絶えざる始まり』としての高揚した気分がみなぎっていた」と述べていた（同：31）。

藤原（2020）は、アートプロジェクトや芸術祭を取り上げながら、現場を支えたサポーターの参加の意義について、関わっていく過程の中で、他者との関係の中から意義や居場所を見出す中動的参加について説明している。能動的でも受動的でもない中動的について、他者との交流や議論を踏まえ他者の力に助けられながら緩やかに主体性を獲得していく中動的参加の成長過程

に重要な意味を見出し、「明確な目的意識を持って参加するだけではなく、目の前の面白そうな活動に巻き込まれつつ緩やかな参加に至る。いわば中動的な状況下にあることが創造活動や表現活動へ新たな展開をもたらす」と述べている（藤原 2020：39）。

学術的な内容ではないが、大阪市港区長として筋原（2017）がまちづくりの取り組み事例をまとめた書籍からも示唆を得られた。そこでは、「地域活動のマトリクス」として、①まちのコミュニティ継続のための活動（昔から長く活動している地域団体）、②まちのイメージチェンジを目指す活動（はじめてだけど面白いイベントなら参加してみようかという地域活動の新人）、③まちのリノベーションを起こす活動（好きなことを収益事業として継続しながらまちも元気にしたい志ある人）、④次世代につながる新たなコミュニティ（③のすそ野が広がって、活性化に留まらず見守り、子育て支援、防災など地域住民が本当に不安に思い必要と思っている事業までカバー）という分類を行っている。地域で活動する多様な主体を捉えつつ、それらが異和共生すること、それらの活動のバランスを見ながらそれぞれがうまく機能するように行政が環境づくりをすること、①から②、③、④と段階を踏んで多様なプレイヤーを増やしていくこと、といった視点を述べている。ここからは、違う考えや取り組みを行う者同士が、互いに衝突するのではなく存在しあうことと、様々な主体性を持つ住民の存在、そして、住民が取り組む活動が変化していく可能性のあり方が読み取れた。

④「楽しさ」概念に対する問題提起

地域福祉における「楽しさ」という概念に、疑問を呈している文献が2つあった。これらはいずれも、「地域福祉」の検索ワードで抽出されたものであった。牧里ら（2018）は、社会福祉学の学会回顧の中で、地域福祉を推進する主体の検討の重要性を示しつつ、高齢者のサロン活動にボランティアとして参加する人の「楽しさ」に焦点を当てた村社（2018）の論文や、他のいくつかの文献を取り上げ、その捉え方を指摘している。具体的には、「地域福祉が『問題解決の根源である地域社会の社会構造や社会関係の欠陥に迫る社会福祉活動（岡村 1974）：2』であり、『機能を問うのみでなく、人間の存在そのものを問う実践・活動に価値という視点を何よりも重要とする（右田 2000）』のであれば、私的な営みから公的なものを創出し、民主主義の実現に寄与する存在としての視点や、権利に基づく運動性や開発性を持った活動としてボランティア活動を考えていく必要があるだろう」と述べている（牧里ら 2018：202）。

また、上野谷（2018）は、「ある学会のシンポジウム」で、コミュニティデザインの実践的研究者から聞いた話について言及している。その話から示唆を得たとしながらも、「楽しさ」「美しさ」「心地よさ」を入れないと人々は動かず、正しさだけでは地域づくりはできないという内容について、岡村（1958, 1973）が説明する一般コミュニティづくりと福祉コミュニティづくりの立ち位置の違いを感じたと述べている。そして、「ボランティア実践とコミュニティサービスと助け合い活動の違いを明確にする必要があるだろう」と述べている（上野谷 2018：36）。これらの文献から、「楽しさ」という概念に対して、地域福祉の文脈で論じる際の問題提起があること

も分かった。

(2) 「楽しさ」論の内容分析

上記では、地域福祉とまちづくり分野において、「楽しさ」について何が論じられているのか、「楽しさ」の内容ごとに4つの分類に整理した。それを踏まえて、さらに以下の3つのことを考察したい。1つ目は、「楽しさ」の構成要素について、ここ数年以内に発表された比較的新しい文献と比較しつつ、その内容を解釈して整理することである。2つ目は、「楽しさ」がどのように生成され、醸成されていくのかについて、個々の場面からのプロセスを導き出すことである。3つ目は、「楽しさ」論の意義を説明し、結果で捉えた「楽しさ」概念への問題提起に対し、本稿の見解を示すことである。

① 「楽しさ」の構成要素

「楽しさ」の構成要素を検討したところ、以下に述べる6つに分類できると考察された。すなわち、「担い手や仕掛人に遊び心があること」、「『正しさ』や目的から始まらない『きっかけ』の多様性」、「差異を認めて互いに承認できること」、「新しいことに取り組むこと」、「活動をとおして興味・関心が高まり夢中になること」、「目的を志向しすぎないこと」の6点である。これらについて、以下で詳細を確認していきたい。

a) 担い手や仕掛人に遊び心があること

先行研究から考察されることとして、まずは担い手や仕掛人などの取り組みのキーパーソンのスタンスや心の持ちようが、「楽しさ」の要素として挙げられる。決まりきったやり方に捉われるのではなく、偶然生まれる出来事やその驚きを感じられること、つまり遊び心を持っていることが大切だということである。このことは、市川ら(2022)が「ジェネレーター」という概念・言葉で表現していることと重なる。ジェネレーターは、『「なんとなく変だな」』『気になる』『面白そう!』、そういう感覚でモノ・コト・ヒトを追いかけて探索し続けていく」生き方や、「あちこち飛躍し、無関係なことで重ねあわせる流れに身を任せ、ああでもない、こうでもない面白がるプロセスに遊ぶ」といったあり方を指している(市川ら2022:5)。ファシリテーターがその活動に取り組まないことに対し、ジェネレーターは一参加者として活動や話し合いに加わる立ち位置である。「自ら楽しむ」「遊び心」「偶発性」を大切にすることが、「楽しさ」の前提や根底にある要素だと言えるのではないか。

また、そこには、西川(2017)が、自身のまちづくり実践から説明する、プロとして、専門職や仕事としてサービスを提供する訳ではないというあり方も重なりと考察された。

b) 「正しさ」や目的から始まらない「きっかけ」の多様性

リチャード・セイラーら(2023)は、選択を禁じたり、インセンティブを大きく変えたりする

ことなく人々の選択や行動を変えていく「ナッジ」を説明している。また、松村（2020）は、「仕掛学」について、関係する要素を列挙しながら、その要素を組み合わせることで仕掛けのアイデアを生む方法を説明している。ナッジ理論や仕掛学のように、「何となく」から始まるものもあるだろう。すなわち、「正しさ」や「正論」から始まらない、無意識や「なんとなく」という選択、その人ごとの興味関心に合った多様な「きっかけ」の重要性である。そうした引っ掛かりをここでは「フック」と呼ぶこととする。このフックは、既に何らかの活動に取り組む人にも当てはまるが、主に新たに活動に参加する時に重要な概念となるであろう。中動的に参加するあり方から主体性が醸成されていくことを交えて捉えると、始めから目的を明確に参加するのではなく、「楽しいから参加した」から始まる主体性も重要だろう。更に言えば、國分（2022）が説明するように、本人の選択と言いつれない行動や行動の選択は多々ある。地域福祉についても、「正しさ」だけが唯一のあり方ではなく、多様なきっかけがあって良く、それを考えていくことが求められるのではないだろうか。

c) 差異を認めて互いに承認できること

上述した「遊び心」やジェネレーターの定義にも一部重なるが、考え方の違いや、差異を互いに認めることができたという経験も、「楽しさ」につながる要素と言える。佐々木は、番組制作やテレビ業界の経験から「面白いとは、“差異”と“共感”の両輪である」と述べている（佐々木 2018：11）。差異については、「(想像・予想していたのは) ○○なのに、(それとは違って) ××だった!」という驚き、ギャップ、意外性、落差といったものであり、そうしたものによって心が揺さぶられた状態だと説明している（同：13）。共感についても考察しており、安易な共感ではなく、「多くの人の心を揺さぶる作品も、何らかの差異によって視聴者に新たな気付きを与え、モノの見方を広げ、それまで異質と捉えていたものを許容し、より深い共感へと導くプロセスを辿るものではないでしょうか」と述べている（同：22）。

そして、前掲した牧野の定義や筋原の説明に見られるように、承認は他者を承認することのみならず、自身も承認されることと言えるだろう。それは、感じていることに対する承認もあるし、取り組む活動についての承認もある。肯定感とも表現できるものである。

d) 新しいことに取り組むこと

宮城（2022）も、山崎（2016、前掲）のいう楽しさに触れながら、「友達をつくる」「知識や情報を得る」「技術を身につける」「感謝される」「仲間ができる」「健康になる」などが「楽しさ」だと説明している。先に述べた「差異」とも重なるが、これまでとは違う「新しいこと」と表現することもできる。新しいことに取り組むことで得られる「楽しさ」があると言えるだろう。

e) 活動をとおして興味・関心が高まり夢中になること

先に述べた、「新しいことに取り組むこと」だけではなく、継続する中での「楽しさ」もある。

山崎（2021）が地域福祉の楽しさを整理しており、そこでは消費の楽しさや学びの楽しさではなく、能動的で、集団性があり、長く続けられる楽しさを説明している。

具体的には、守本（2022）は、ボランティア活動から住民の主体形成について、高齢者の主体形成プロセスをまとめている。そこでは、活動を続けたいという気持ちになる段階において、支援を求める人々とのかかわり、グループ・メンバーとの交流、そして学びを深めることから活動への関心をより一層高める中で、活動の面白さを感じるとしている。他にも、住民ボランティアの継続特性について分析した村社（2023）は、活動に取り組む中での「楽しさ」を、没入している感覚という「フロー」理論から説明している。つまり、きっかけではなく、何らかの取り組みを継続するプロセスにおいて生じる「楽しさ」があるということがわかる。

f) 目的を志向しすぎないこと

上述した a～e までの内容に共通することとして、特定の目的を志向しすぎないことが捉えられる。まずは自らが楽しみ、多様な参加のきっかけがあり、違いがあっても相互に認めあい、新しいことに取り組む、活動への取り組みの中で変化していくという、柔軟で緩やかさがあるということである。目の前の面白そうな活動から緩やかな参加に至り、その後自分事としての参加となり、さらにそれが「地域福祉」などの課題への取り組みに至ることもあり得るだろう。同様の視点は、吉村（2013）が、場づくりから始めるまちづくりの可能性として説明している。ここでは、集う目的や、人々のまちづくりへの関わりや関心のレベルが様々であっても、「まずはできることからやってみる」ことから始めるというあり方を説明している。さらに、吉村（2021）は、公共的空間の利活用の議論の中で、全てが管理されておらず自分に関わることができる「関わりしろ」（余白、余地）があることが必要であり、広く創り出すことの必要性を指摘している。このように、目的を志向しすぎないあり方も、「楽しさ」につながる要素と捉えられる。

②「楽しさ」が生成・醸成されるプロセス

以上までの考察から、「楽しさ」が生成、醸成される個々の場面を捉えることまでは、確認することができた。その知見を踏まえて、個々の場面からのプロセスを導き出すことを試みた。

生成については、担い手や仕掛人に遊び心があることや、初めて活動に参加する際のきっかけとしての楽しさがスタートと捉えることができる一方、互いの差異を承認できることや新しいことに取り組むこと、目的を志向しすぎないといった、構え方とも言える内容が多く、明確にどこで生成されているとは言い難いと捉えられた。同様に、活動の取り組みの中で感じていくものだとすると、取り組みの中で生成されているとも捉えることができる。輪郭は浮かびあがってきたが、それをプロセスとして説明することは、現時点では困難が多いと捉えられた。醸成についても同様である。一方、このプロセスは一様ではないとも捉えられるため、明確に説明する必要がないことも考えられる。こうした論点の整理は、今後検討が必要だと捉えている。

なお、本研究のレビュー期間外の最新の論文として、2023年5月に稲葉ら（2023）が「社会

的意義と楽しさの組み合わせによる創発的地域活動参加促進モデル-モデルの構築、成功事例の分類および参加促進効果の検証」を公表していた。そこでは、エモーショナルデザインから楽しさの感情を喚起することにより地域活動への参加促進を図るアプローチの有効性を示している。「楽しさ」の醸成という視点と重なる部分はあるが、本論との関係では、「参加ありき」で捉えている点に、立ち位置の違いがあると捉えている。

③地域福祉とまちづくりの関連性から捉える「楽しさ」論の意義

文献検索の結果から、「楽しさ」は地域福祉分野よりもまちづくり分野で議論されてきた経緯があると分かった。そして、近年では地域福祉分野でも議論されるようになってきており、両者の視点が近づきながら、「楽しさ」が語られるようになってきていると読み取れた。自分たちの生活を良いものにしていこうというまちづくりの発想に近いものが、地域福祉にも求められるようになっていくということだと捉えることができる。その背景に、我が国の社会の変化や福祉政策の変化があると理解できた。これは、本稿の冒頭で記載した武川（前掲）のいう、1990年代以降の住民の主体化が地域福祉概念の中に取り込まれたという説明と重なるものである。このことは、福祉が措置制度時代のような処遇的なものではなくなってきていることから、地域福祉も同様に、専門家によるものだけではなくてきているという変化とも捉えられないだろうか。本稿では詳細までは取り上げないが、齊藤（前掲）が説明する、1995年の阪神・淡路大震災の復興支援における市民やボランティアの活動を契機に「共助」の概念が登場したことにも、関係があるのではないかと、地域住民が地域福祉に参画するということは、「仕事」として関わる訳ではないことがほとんどであるだろう。そのように捉えると、主体性が求められ、議論することの意義が鮮明になる。その議論の一つが、「楽しさ」をめぐる議論だと考えられる。

もちろん、「楽しさ」を基本とした、住民ベースの取り組みだけで、すべての地域課題に対応できたり、地域福祉のすべてをカバーできたりするわけではない。そして、地域ごと、状況ごとに異なる課題があり、多様なアクターが様々な形で地域福祉に参画していくことには意義があると捉えるとすると、「誰が」「どうやって」「どう分担するか」が曖昧な状況となることが、現実の一側面でもあるだろう。そうした曖昧さと、住民の主体性を結びつけるものの一つとして、「楽しさ」があると捉えることもできるであろう。

上野谷（前掲）は、先述のとおり、一般コミュニティづくりと福祉コミュニティづくりの違いを感じたということと、ボランティア実践とコミュニティサービス、助け合い活動の違いを明確にする必要があると言うが、住民はそれらの間を揺れ動くものとも言えるのではないかと。つまり、明確にすること自体が難しく、また明確にする必要もないのではないかとということである。様々な関わり方の人が出て、様々な方法であったとしても、結果として地域の課題全体が少しでも前に進んでいることの方が大切ではないか。文献レビューをとおして、「楽しさ」に疑問を呈していた2つの文献を見つけることができたが、これらはどちらも岡村による理論をベースとしていた。岡村の功績に疑う余地はないが、当時の定義や理論をそのまま現在の我が国の地域福祉

に当てはめて議論することが現実的であるか、検討する必要性が生じてきていることも示唆されるだろう。

一方、本稿では「楽しさ」だけに参加の動機がある訳ではないと考えている。山崎（2021、前掲）は人々が行動する動機について、儲かるという経済的な要素、法律に定められているような制度的な要素、美しい、かわいい、気持ちいい、おいしいといった感情も含まれる「楽しい」こと、の3つに整理している。その上で、「地域福祉における住民参加においては、経済的な動機も制度的な動機もほとんど存在しない。存在するとすれば『楽しさ』に代表される感性的な動機だけだ」と説明している（山崎 2021:39）。一方で、例えば、障がいのある人が家族にいる人が、経済的、制度的、「楽しさ」のいずれにも起因せず取り組むこともあるだろうし、ボランティアに取り組む者が、それら3つの動機だけに収まらないことはあり得るのではないだろうか。山崎（同）は、「地域福祉における住民参加の呼びかけは『正しさ』を前面に出していることが多い。『大変申し訳ないが、正しすぎて参加する気がしない』のだ。正しさと同等かそれ以上に楽しさを示す必要がある」という見方をしている（山崎同:39）。これは、多くの場合にはそうしたことが言えるかもしれないが、多数派にはなり得なかったとしても、「正しさ」に起因する参加や主体性があることも忘れてはいけないのではないか。本稿の立ち位置は、「正しさ」の中に「楽しさ」があっても良いし、「楽しさ」の中に「正しさ」があっても良いのではないかというものである。

以上から、これまでの地域福祉の見方を捉えなおし、もう少し緩やかな参加や主体性のあり方を大切にすあり方があっても良いのではないかと提案したい。そのあり方を考える際に、「楽しさ」を論じる意義があるのではないかと考察された。

5. 結論と今後の課題

本稿の目的は、第一に、住民の主体性の醸成・促進につながる地域活動における「楽しさ」の議論と概念を整理し、その理論的到達段階を確認すること、第二に、今後の理論構築に向けた課題を明らかにすることであった。ここに、その結論と課題をまとめたい。

(1) 結論

「楽しさ」の議論と概念を整理してその理論的到達段階を確認することについては、地域福祉分野で「楽しさ」が求められるようになった背景について、まちづくりの視点と重ねながら捉えることができた。そして、「楽しさ」の内容や「楽しさ」が生まれる場面やプロセス、「楽しさ」概念に対する問題提起を確認した。

さらにそこに考察を加え、「楽しさ」の構成要素について、「担い手や仕掛人に遊び心があること」、「『正しさ』や目的から始まらない『きっかけ』の多様性」、「差異を認めて互いに承認できること」、「新しいことに取り組むこと」、「活動をとおして興味・関心が高まり夢中になること」、

「目的を志向しすぎないこと」の6点を導き出すことができた。

本稿では、地域福祉とまちづくりの関連性から捉える「楽しさ」論の意義を説明するに至った。それは、今後我が国の地域福祉実践において、住民の主体性による取り組みに期待をするのであれば、これまでの「正しさ」を基調とした捉え方を変えていくことも求められるのではないかとことである。住民の主体性に基づく「住民主体」であるのであれば、「プロとして」「明確な目的を持って」「正しさを追求して」ではなく、「曖昧に」「まずは何かをやってみる」「楽しく」というスタンスがあっても良いのではないだろうか。それですべてがうまくいくとは思っていないが、多様なアプローチの中の一つのあり方として、今後の理論を深めていく価値があると捉えられる。今後、「楽しさ」の概念が地域福祉の推進の一つの切り口になり得る可能性がある。

(2) 今後の課題

今後の理論構築に向けた課題は、以下の4点である。

課題の1点目は、「楽しさ」が生成・醸成されるプロセスに関する考察を、今よりも深めることである。本稿では、プロセスの一端は確認できたものの、その内容だけでは、明確にプロセスが説明されているとは言い切れず、またそのプロセスを導き出すことができなかつた。例えば、どのように多様な「きっかけ」をつくっていくかや、相互の承認がどのように行われ、育まれていくのかといった点である。さらには、例えば「きっかけ」があって相互の承認が進んでいくものであるのか、その逆の流れなのかなど、今回確認できた「楽しさ」の構成要素間の関係性や流れを考察していくことも必要である。

課題の2点目は、「正しさ」の中に「楽しさ」を見出していく可能性を検討することである。本稿では、「楽しさ」から始まる取り組みによる地域福祉への展開の可能性の提案を行ったが、「正しさ」の中に「関わりしろ」や「遊び」といった、「楽しさ」を見出していくという、本稿とは逆の方向からも「楽しさ」が理論化されていく可能性がないとは言えない。例えば、本稿で取り上げた中動態等の概念を基礎に置き、本稿で考察した「楽しさ」の要素を結びつける視点から検証を行うこと等により、「正しさ」と「楽しさ」のあり方に関する考察を深めていくことが必要である。

課題の3点目は、「楽しさ」が共感できない価値観同士の結節点になりうるのか、検討することである。本稿では「楽しさ」は多様なものであることを前提とし、それらが住民全体に共有できるものではないと捉えており、また、それが共有されることを主眼としていない。本稿では今後の方向性は言及していないが、現時点では、特定の価値観に限定されず、多様な価値観が多様に散りばめられているという地域のあり方や価値観の共存による、地域福祉の向上を想定している。つまり、共感できない価値観同士が認め合うのではなく、共存するという方向性である。その一方で、共感できない価値観同士の結節点としての「楽しさ」というあり方も想定できないことはなく、こうした切り口からの議論の検討や整理が必要である。

課題の4点目は、個別事例を検討していくことである。本稿で行った文献レビューにおいて

は、検索がヒットした多くが個別事例であり、「〇〇をする楽しさ」という内容であったため、その内容を精査していくことから「楽しさ」の生成や醸成に関するヒントが得られることも考えられる。同様に、早瀬（2018）は、市民の主体性についてボランティアの視点から実践論的に説明している。ボランティア分野の議論を確認することで、住民の主体性の生成・醸成につながる視点を得ることが必要である。

引用・参考文献

- 雨森孝悦（2020）『テキストブック NPO 第3版－非営利組織の制度・活動・マネジメント』東洋経済新報社。
- 醍醐孝典・保井俊之・坂倉杏介・前野隆司（2016）「住民参加型まちづくりにおける「楽しさ」について－コミュニティデザインプロジェクトからの考察－」『地域活性学会研究大会論文集』8, 68-71.
- 延藤安弘・福田由美子（1992）「住民主体の楽しいまちづくりの手法——車と緑の対立から共存を企てる鶴が台団地を事例として」『新都市』46（4）, 25-31.
- 延藤安弘（1996a）「まちづくり、はじめのいっぽ——夢・楽しさ・創造への呼びかけ」『かんぽ資金』（217）10-15.
- 延藤安弘（1996b）「創造的まちづくりにおける環境学習のストラテジー 住民参加による『ねこじゃらし公園』の計画・管理過程」『環境システム研究』24 495-502.
- 藤原旅人（2020）「アートプロジェクトにおけるボランティアの中動的参加の意義－さいたまトリエンナーレ 2016 を支えたサポーターのコミュニケーション生成に注目して」『公共コミュニケーション研究』5（1）, 21-40.
- 早瀬昇（2018）『「参加の力」が創る共生社会－市民の共感・主体性をどう醸成するか』ミネルヴァ書房。
- 一番ヶ瀬康子（1994）「地域福祉とまちづくり」『一番ヶ瀬康子 社会福祉著作集 第四巻 高齢社会と地域福祉』労働旬報社。
- 一番ヶ瀬康子（1999）「21世紀に向けた福祉のまちづくり」『福祉のまちづくり研究』1（1）, 2-7.
- 市川力・井庭崇（2022）『ジェネレーター－学びと活動の生成』学事出版。
- 稲葉理一郎・保井俊之・前野隆司（2023）「社会的意義と楽しさの組み合わせによる創発的地域活動参加促進モデル－モデルの構築、成功事例の分類および参加促進効果の検証－」『日本創造学会論文集』26, 54-73.
- 國分功一郎（2022）『中動態の世界－意思と責任の考古学』医学書院。
- 近藤克則編（2019）『住民主体の楽しい「通いの場」づくり－「地域づくりによる介護予防」進め方ガイド』日本看護協会出版会。
- 前野淳一郎（2000）「杉並まちづくり研究会「エポス」における“まちづくり学習”活動－契機とプロセス、その成果と今後の方向」『住まい・まち学習 実践報告・論文集』119-122.
- 牧野篤（2017）『「つくる生活」がおもしろい－小さなことから始める地域おこし、まちづくり』さくら舎。
- 牧野篤（2019）「人生100年時代を支える『学び』－持続可能なまちづくりと住民の『楽しい自治』」『ガバナンス』221, 20-22.
- 牧里毎治・川島ゆり子（2018）「地域福祉部門」『社会福祉学』59（3）, 192-215.
- 松村真宏（2020）『仕掛学－人を動かすアイデアの作り方』東洋経済新報社。
- 松端克文（2019）「地域福祉研究方法の観点から」『日本の地域福祉』32（0）, 23-35.
- 松端克文（2020）「共生社会に向けての新しい地域福祉」上野谷加代子編『共生社会創造におけるソーシャルワークの役割－地域福祉実践の挑戦』ミネルヴァ書房。
- 味元怜瑛・倉斗綾子（2021）「自発的住民活動におけるプラットフォームの役割と個々人の活動意欲の関係性に関する考察」『国際P2M学会研究発表大会予稿集』249-258.

- 宮城孝 (2022) 『住民力ー超高齢社会を生き抜く地域のチカラ』明石書店.
- 守本友美 (2022) 「ボランティア活動にみる住民の主体形成に関する研究ー長期にわたって活動を継続している高齢者ボランティアに焦点を合わせてー」『日本の地域福祉』35, 55-66.
- 向井大介・近藤乃梨子・杉万俊夫 (2017) 「地域活性化活動における規範的影響ー新しいスタイルのエスノグラフィをもとに」『集団力学』34 (0), 66-240.
- 村社卓 (2018) 「高齢者の孤立予防を目的としたコミュニティカフェに参加する住民ボランティアの継続特性ーボランティアの『楽しさ』に焦点を当てた定性的データ分析」『社会福祉学』58 (4), 32-45.
- 村社卓 (2023) 『高齢者のボランティア活動とたのしさの共有ーコロナ時代の孤立予防モデル』川島書店.
- 中瀬勲 (2002) 「住民参加, その意義と成果」『農業土木学会誌』70 (10), 901-904.
- 西川正 (2017) 『あそびの生まれる場所ー「お客様」時代の公共マネジメント』ころから.
- 西野淑美 (2002) 『『地域』へのリアリティと紐帯の質』『関東都市学会年報』4 (0), 33-44.
- 西尾実・岩淵悦太郎・水谷静夫編 (2018) 『岩波国語辞典第7版新版』岩波書店.
- 大橋謙策 (2021) 「序章 コミュニティソーシャルワークの歴史的・思想的背景と新たな展開」宮城孝・菱沼幹男・大橋謙策編『コミュニティソーシャルワークの新たな展開ー理論と先進事例』中央法規.
- 大橋謙策 (2022) 『地域福祉とは何かー哲学・理念・システムとコミュニティソーシャルワーク』中央法規.
- 岡田直人 (2018) 『減災を求心力とした平常時の取組みに向けての町内会と福祉専門職・機関との連携の研究』2017年度科学研究費助成事業研究成果報告書, 北星学園大学.
- 岡村重夫 (1958) 『全訂 社会福祉学総論』柴田書店.
- 岡村重夫 (1973) 『地域福祉論』光生館.
- 岡村重夫 (1974) 『地域福祉論』光生館.
- 小山聡子 (2012) 「社会福祉分野からみた福祉のまちづくり」『福祉のまちづくり研究』14 (1), 3-11.
- リチャード・セイラー, キャス・サンスティーン (遠藤真美訳) (2023) 『NUDGE 実践 行動経済学』日経BP.
- 定藤丈弘 (1999) 「福祉のまちづくりがめざすもの」北野誠一他『障害者の機会平等と自立生活 定藤丈弘その福祉の世界』明石書店.
- 斉藤弥生 (2020) 『『共助』再考とニュー・パブリック・ガバナンス』上野谷加代子編『共生社会創造におけるソーシャルワークの役割ー地域福祉実践の挑戦』ミネルヴァ書房.
- 佐々木健一 (2019) 『『面白い』のつくりかた』新潮新書.
- 清水健太 (2023) 「現代社会において有志として地域づくりに取り組む合理性ー新潟県十日町市鉢集落の有志参加型住民組織に着目して」『生活学論叢』38 (0), 16-30.
- 志水幸 (1999) 「“福祉のまちづくり”と“バリアフリー”」谷勝世・永井英世編『現代社会と地域福祉』中央法規, 273-298.
- 筋原章博 (2017) 『異和共生のまちづくりー暮らしても, 遊んでも, 働いても面白いまちへ再変革』セルバ出版.
- 武川正吾 (2020) 「地域福祉の主流化その後ー地域福祉と多文化共生社会」上野谷加代子編『共生社会創造におけるソーシャルワークの役割ー地域福祉実践の挑戦』ミネルヴァ書房.
- 津久井寛 (2006) 『『まちづくり』に関する一考察ー音更町におけるアンケート調査より〜』『帯広大谷短期大学紀要』43 (0), 29-42.
- 上野谷加代子 (2018) 「たすけられ上手・たすけ上手の地域づくり, 地域育て」『生活協同組合研究』511 (0), 29-36.
- 上野谷加代子編著 (2020) 『共生社会創造におけるソーシャルワークの役割ー地域福祉実践の挑戦』ミネルヴァ書房.
- 右田紀久恵 (2000) 「福祉国家のゆらぎと地域福祉」右田紀久恵・上野谷加代子・牧里毎治編『21世紀の架け橋ー社会福祉の目指すもの2巻 福祉の地域化と自立支援』中央法規, 1-22.

- 山田忠雄・柴田武・酒井憲二・倉持保男・山田明雄・上野善道・井島正博・笹原宏之編（2019）『新明解国語辞典第7版』三省堂.
- 山崎亮（2016）『縮充する日本－「参加」が創り出す人口減少社会の希望』PHP新書.
- 山崎亮（2021）「第1章第1節 コミュニティを拓く新たな参加論」宮城孝・菱沼幹男・大橋謙策編『コミュニティソーシャルワークの新たな展開－理論と先進事例』中央法規.
- 吉川仁・延藤安弘・高見澤邦郎・木下勇・倉原宗孝・森まゆみ・斎藤久美子・卯月盛夫・梅津政之輔・井上赫郎（1994）「まちづくり主体の育成のための『まち遊び』方法論構築に関する研究－住み手による身近な環境整備推進手法の開発に向けて－」『住宅総合研究財団研究年報』21（0），201-210.
- 吉村輝彦（2013）『『場づくり』の理論と方法：まちづくりワークショップをめぐる』穂坂光彦・平野隆之・朴兪美・吉村輝彦『福祉社会の開発－場の形成と支援ワーク』ミネルヴァ書房.
- 吉村輝彦（2017）『『たつせがある』まちづくりの推進－長久手市』日本福祉大学アジア福祉社会開発研究センター編『地域共生の開発福祉－制度アプローチを越えて』ミネルヴァ書房.
- 吉村輝彦（2021）「関わりしろがある公共空間のデザインとマネジメントに向けて」名古屋都市センター『アーバンアドバンス』75，5-12.