

いわき ミライカレッジ2025



**ACTIVITY
REPORT**

MISSION & VISION

「いわきミライカレッジ 2025」は、アイデアを考えるだけで終わらず、実際にまちの変化まで見届けることを目指した“超”実践型のプロジェクトとして進めてきました。参加メンバーは、地域の声を聞き、自らの体感をフルに使って現地を調査し、ストリートファニチャーの企画から製作、設置、そしてその後の人の流れの変化検証、全て自分たちの手で行ってきました。机上では得られない、リアルな“まちづくり”のプロセスをチームで経験したことが、このプロジェクトの大きな成果だと思えます。

「ストリートファニチャー（都市家具）」とは、屋外の公共空間に置かれ、人々の利便性や快適性を高めるための家具や設備のことです。今回のプロジェクトでは、いわき駅前の「たいらほこみち」という新しい公共空間を舞台に、若い世代の視点で“まちにとって必要な家具とは何か”を考え、実際に形にしました。

いわき駅周辺は、令和7年に福島県で初めて「ほこみち（歩行者利便増進道路）」に指定され、車中心から人中心のまちへと変化し始めています。若者が過ごしやすい居場所が不足している現状をふまえ、若者自身が、この空間をどうすれば魅力的にできるかを議論し、実験を重ねながらアイデアを実装してきました。



プロジェクトでは、地域住民や専門家との対話を重ね、現場での検証を通して、参加者一人ひとりがアイデアを形にする力を身につけました。また、他大学の学生同士が協働することで、多様な視点が混ざり合い、柔軟な発想や新しい価値が生まれたことも大きな成果です。

「たいらほこみち」は、まだ発展途上の公共空間です。今回の取り組みを通して、参加者は自らのアイデアをまちで表現し、まちで暮らす人々の生活の一部となり、社会に直接触れる経験をしました。まちの未来を考えながら主体的に関わる若者が集まり、実験し、形にしていく。まさにこれからの“まちづくり”。いわきミライカレッジは、そんなプロセスを共有しながら進めてきたプロジェクトです。

多様な出会いと体験が交差し、本来まちにあった豊かな機能を取り戻し、そこで生まれるたくさんの小さなコミュニケーションの循環が、血液のように街中をめぐり、まちの体温が上がる。そんな、人中心のまちへの第一歩です。

いわきミライカレッジ2025

TEAM MEMBERS プロジェクトを共にする仲間たち

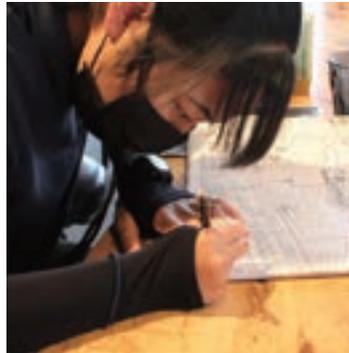
MEET THE TEAM

全国から、いわきのミライを創るために集まった9名の学生たち。



吉田 叶和子

福島高専 / ビジネスコミュニケーション学科



森合 彩乃

東日本国際大学 / 経済経営学部



NGUYEN Thanh Huong

東京大学 / 工学部



松下 治憲

宇都宮大学 / 地域デザイン科学部



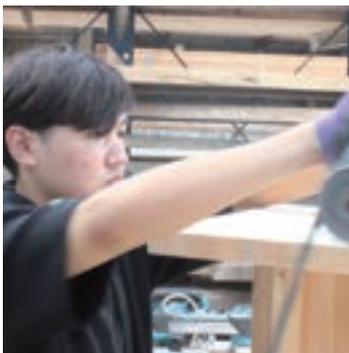
遠藤 誇幸

東北芸術工科大学 / デザイン工学部



長瀬 匠真

福島高専 / 都市システム工学科



佐々木 岳

東日本国際大学 / 経済経営学部



井塚 杏奈

ZEN 大学 / 知能情報社会学部



吉田 快斗

筑波大学 / 国際総合学類

THE JOURNEY スケジュールと支えてくれた人々

第1回インターンシップ

STEP1 《知る》

まずは五感をフル活用して、平（たいら）というまちのリアルに触れていきます。

8月27日（水）：集合・オリエンテーション

8月28日（木）：まちづくりのリアルに触れる

8月29日（金）：多様な視点で、まちを切り取る

「たいらまちなかフォトウォーク」

サポーター 吉田 和誠

たいらまちなか歴史トーク

サポーター 霜村 真康

8月30日（土）：自転車で、まちの広がりを体感する
「平時空散歩ツアー」

サポーター 寺澤 亜彩加 井上 栞里

8月31日（日）：オフ

STEP2 《考える》

インプットした情報を基に、チームでアイデアをカタチにしていきます。

9月1日（月）ストリートファニチャーの実証など

サポーター 近藤早映 准教授

東京大学先端科学技術研究センター

9月2日（火）デザインアイデア検討

9月3日（水）デザインブラッシュアップワークショップ

サポーター 豊田善幸

STEP3 《作る》

設計図を、現実のモノに変えてまちに設置します。

9月4日（木）DIY 作戦会議

9月5日（金）～6日（土）：DIY

ストリートファニチャー DIY ワークショップ

DIY サポート 正木屋材木店 小森工務店

9月7日（日）：オフ

9月8日（月）：たいらほこみちに設置

STEP4 《発信する》

このプロジェクトでの取り組みと学びを、自分たちの言葉で地域内外へ発信します。

9月10日（水）YouTube ライブ配信

ライブ配信 司会 小松 理虔

ライブ配信 サポート 北林 由布子

第2回インターンシップ

STEP5 《検証》

自分たちの仕掛けが、社会にどんな影響を与えたのか。効果検証を実施します。

11月9日（日）：効果検証

地域のイベント「三町目ジャンボリーホコテン」の開催に合わせ、設置したファニチャーの効果を検証します。

サポートしてくれた方々（順不同）

たいらまちづくり(株) 代表取締役社長 山崎 建見 さん

いわき市平商店会連合会 会長 坂本 匡藏 さん

吉田屋呉服店 / カメラマン 吉田 和誠 さん

涅槃山袋中寺 菩提院 住職 霜村 真康 さん

いわき自転車文化発信・交流拠点 ノレル?
寺澤 亜彩加 さん・井上 栞里 さん

東京大学先端科学技術研究センター 准教授
近藤 早映 さん

NPO 法人中之作プロジェクト 豊田 善幸 さん

(株)正木屋材木店 代表取締役社長 大平 宏之 さん

(株)小森工務店 代表取締役 小森 測 さん

ヘキレキ舎 小松 理虔 さん

平地区地域おこし協力隊 武田 美月 さん

そして活動中に出会ったすべての皆さまへ心からの感謝致します。

コーディネーター NPO 法人タイラボ 北林由布子

DAY 01-02 リサーチの始まり：平の歩みを知る

8.27 1日目 集合・オリエンテーション

突然スコールの様な雨が降った午後。雨雲が過ぎたころ、参加者のみなさんが GuestHouse & Lounge FARO iwaki（以下「FARO」）のラウンジに集合して「いわきミライカレッジ」オリエンテーションが始まりました。今回の参加者は9名。いわき在住、いわき出身、他地域からの大学生、いわき初来訪など、「いわき」と「平」との関わりも様々なメンバーが揃っています。

まずはコーディネーターの北林から、今回のプロジェクトの主旨である「たいらほこみち」のストーリーと、参加者をサポート

してくれる方々の紹介がありました。今回プロジェクトを様々な場面で手伝ってくれるサポーターの方々は、それぞれ魅力的な活動をしている方々ばかりなので、是非皆で交流を深めていきたいです。

続いて、平地域おこし協力隊武田さんの進行により、参加者のみなさんの自己紹介。今回は「特技」も交えて話していただきました。

オンラインで一度顔合わせしていましたが、みんなでテーブルを囲んで話すと本当に楽しく、自己紹介だけでもお互いの話に興味津々でした。

一度ゲストハウスに行って荷物をほどいたら、FARO ごはんを食べながらの交流会。この日のごはんは「ふたばの里さんの豆チキンカレー」か「常磐ものカナガシラのハンバーグ」でした。ごはんを食べた後は、交流会に遊びに来てくれた 時空散走プロジェクトの陸奥さん・寺澤さん・井上さんも交えて、プロジェクトについてお話を聞かせていただきました。皆さんと楽しみながら、充実したプロジェクトにしたいと思います。



8.28 2日目 まちづくりのリアル

今日から早速、平（たいら）のリサーチです。本日は「今まで平がどのような歩みでまちづくりが行われて来たのか」それぞれの視点からお話していただきました。

たいらまちづくり株式会社の山崎建見さんには中高生の居場所「平七小」にて、2005年いわき駅前の再開発が始まった背景から、たいらまちづくり株式会社がつくられた経緯、課題、これから役割などのお話をいただきました。その後たいらまちづくり株式会社が管理している大工町公園をみながら、ペッペへ移動。ペッペは中心市街地活性化基本計画の中で整備された施設です。そのペッペの中にある「あまや」さんでお昼ご飯にしました。あまやでは平商店会連合会の会長坂本匡蔵さんが待っていて下さいました。ランチタイムの店内は大変な賑わいです。ご飯が出来るまでの時間、商店会の歴史や、七夕まつりの運営、課題などをお話頂きました。

午後からは、ラトプ6階産業創造館に移動して、行政の方々からお話を伺いました。まずは、いわき市都市計画課の長剛さんから、都市計画とは何か、いわき市のマスタープラン、ほこみちの指定を受けるまでのロードマップなど、専門的なお話を頂きました。

続いて産業チャレンジ課の楠本さんから、産業チャレンジ課のミッション、今年度力を入れているデータを活かしたまちづくり、ソフトの拡充＝魅力の向上＋人流の創出などのお話をいただきました。いわき市役所の広報広聴課の皆さん、産業チャレンジ課のインターン生も一緒にお話を伺いました。

ラトプを出て商店街にある「メガネの和光」さんに立ち寄りさせていただきました。1956年の平の映像を用意して下さい、みんなでみました。昔の街並みや個性的な車のデザインなどに歓声を上げながらの10分間でした。その後商店会の取組である「一店逸品運動」についてご紹介いただきました。

最後に江戸時代から続くメインストリートである「本町通り」をすこしまち歩き。ウナギの寝床など、当時の名残を見つけながら FARO へ戻ってきました。

この平のまちの現在に関わる様々な視点を体験したメンバー。今日は詰め込みの一日になりましたが、少しずつ振り返って欲しいと思います。明日からはフィールドワークです。



山崎建見さん



坂本匡蔵さん



長剛さん



楠本靖幸さん



メガネの和光さんでもお話を伺いました

DAY 03 歴史の層を歩き、かつての街に思いを馳せる

8.29 3日目 多様な視点でまちをみる

今日は少し早めの8時に集合し、いよいよフィールドワークがスタートしました。最初のプログラムはカメラマンとして活動する吉田屋呉服店の吉田和誠さんによる「たいらまちなかフォトウォーク」。いわき市政策企画課の方、そしてインターン生も加わり、FAROで自己紹介と趣旨説明を受けてから出発しました。今回歩くのはJRいわき駅前に広がる平・田町エリア。江戸時代には上級武士の屋敷が立ち並び、明治・大正期には花街へと変化。その後の戦争や石炭景気を経て、現在の田町の姿になったという吉田さんのお話を聞きながらゆっくり巡りました。ひと回りしたところで、各自がテーマを決めて1時間の自由散策へ。テーマを設定すると視点が変わり、見慣れた街もまったく違う表情を見ることができます。10時に再集合し、老舗喫茶店「ブレイク」でランチを楽しみながら自由に語らう時間を過ごしました。



吉田さんとみんなでエリア内をまわります

午後はFAROに戻り、13時から菩提院の住職・霜村真康さんによる「平の歴史探検」。江戸時代初期の磐城平城の古地図を見ながら、城下町の成り立ち、構造、全国的な特徴、いわき独自の事情、戊辰戦争後の変化、戦後復興の流れまで、多層的な歴史をわかりやすく解説していただきました。いわき出身のメンバーでも知らないことが多く、驚きや感嘆の声があがるほど濃密な1時間40分でした。

その後は3チームに分かれて感想共有。さらに15時からは吉田さんも再び合流し、午前中のフォトウォークの振り返りを実施。メンバーがテーマに沿って選んだ10枚の写真をプロジェクターで投影し、それぞれが何を感じ、なぜその瞬間を切り取ったのかを語っていきました。霜村さんにもそのまま参加していただき、午後に学んだ歴史のレイヤーと撮影体験がつながり、街を見る目が一気に深まる時間となりました。

公式プログラムは予定通り終了しましたが、アフタートークが止まらず、しばらくの間みんなで柵のテーブルを囲み、今日の気づきを語り合いました。明日は「いわき平時空散走」。今日学んだ磐城平城の輪郭をたどりながら、平のまちを自転車で走ります。また街の新しい姿が見えてくるはずですよ。



菩提院の住職 霜村真康さん

DAY 04 自転車で街へ：風を感じるリサーチ

8.30 4日目 前半 まちをめぐる全身で感じる



準備を整えていざ出発!

リサーチ最終日は「いわき平時空散歩ツアー」。日中は猛暑日予報ということで、凍らせたスポーツドリンクやネッククーラーを手に、朝9時に集合しました。今日は平地域おこし協力隊の武田さん、平子さんも加わり、にぎやかなスタートとなりました。自転車のフィッティングとオリエンテーションを終え、まずは昨日学んだ歴史を身体で確かめるため、いわき駅前から「いわき平時空マップ」を辿ります。マップが生まれた経緯や、まちの人々が大切にしてきた想いを共有しながら、磐城平城跡へ向かいました。

石垣の名残や城下を見下ろす景色に触れ、昨日聞いた歴史のレイヤーが自分の身体感覚と結びついていきます。本来なら立ち寄りた場所はもっとありますが、今回は「輪郭をなぞる」ことを優先しながら進みます。次に訪れたのは桜ヶ丘高校（旧磐城女子高校）。部活や学校生活の思い出話が広がりました。



まずは「いわき平時空マップ」



しろあと公園はまだは入れないので近くの駐車場から平の街を見下ろします

夏井川に着き、鎌田の首切り地蔵で手を合わせ、元文義民の物語に触れ、最後の目的地である元文義民之碑へ。元文義民の碑は東日本国際大学と同じ丘の上にあります。暑い中最後の階段を登り切ると、東日本国際大学の学生でもあるメンバーも、いつもの風景が少しちがって見えたでしょう。木陰の風が心地よく、3時間の散走を締めくくるには最高の瞬間でした。

FAROに戻ったあとは、ご飯ができるまでツアーの振り返り。この日人気だったのは「ファーム白石さんの茄子のポークジンジャー」。学びと汗のあとに染み渡る味でした。午後は15時からリサーチ3日間のまとめをします。体験から掴んだエッセンスを、ストリートファニチャーのアイデアへとつなげていきます。

続いて、平のまちから一番近い鉱泉「さわのゆ」を経由して磐城高校へ。校門前で卒業生ふたりが校歌を披露し、メンバー全員が笑顔に。坂を下り、好間方面へ向かい、戦国時代の大館城跡へと向かいます。途中、山田屋醸造さんへふらりと立ち寄ると、突然の訪問にも関わらず久保町のお話を聞かせていただきました。

その後、昨日たっぷり歴史を教えてくださいました霜村住職の菩提院の下を通り、踏切を越えて再び街なかへ。松が岡公園下の「ときわ亭」前では歌人・田部君子のお話を少し紹介し、昨日フォトウォークで歩いた田町の飲み屋街を自転車で駆け抜けました。一度 FARO に戻ってひと息つき、再びゴールへ向かいます。



無事に FARO に戻ってきました!暑い中お疲れ様でした!

DAY 04 リサーチの振り返りと「アイデアの種」

8.30 4日目 後半 リサーチ振り返り

リサーチ最終日、お昼ご飯のあとしっかり休憩をとり、15時から3日間のリサーチを全員で振り返りました。

まずは、行政の都市計画、経済的な視点、まちづくり会社、商店街、歴史のレイヤー、そして自分たちの身体を通して感じたまちのディテールや城下町の輪郭まで、これまで吸収した多様な視点を思い出しながら、振り返りのテーマを自分たちで決定。「歴史」「まちづくり」「問題点・欲しい物」の3つにまとめました。

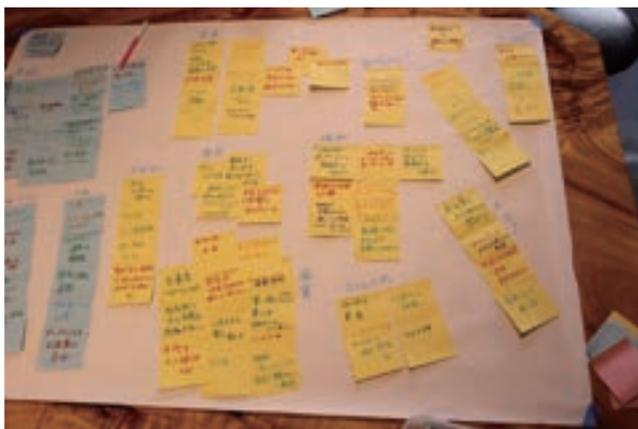
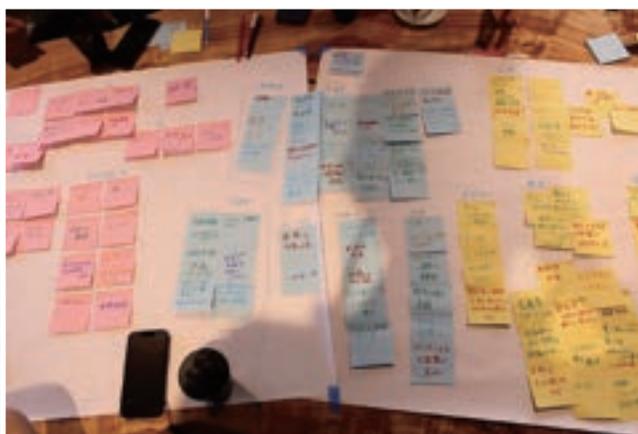
はじめに「歴史」からスタートし、10分間で全員がキーワードを自由に書き出します。続いて「まちづくり」「問題点・欲しい物」も同様にキーワードを出し、3チームに分かれてテーマごとに内容を整理していきます。整理が進んだら、それぞれにタイトルをつけ、全体で発表。「歴史」と「まちづくり」は比較的まとめやすかった一方、「これからのまち」を考える「問題点・欲しい物」は境界が曖昧で、意見の幅も広く、まとめるのに苦労しました。

次に、チームはそのまま担当テーマだけをスライドし、ストリートファニチャーづくりに役立つようなキーワードを抽出。大事な部分には暖色のペンでラインを引き、模造紙にも自由に書き込みながら、アイデアの種を丁寧に拾い上げていきました。すでに「シーソー！」など、初期のファニチャー案も飛び出し、場が少しずつ熱を帯びていきます。今日は、あえてこれ以上まとめないこ



とにし、来週から始まるストリートファニチャーのデザインにつながるため、書き出した模造紙はそのままゲストハウスの壁に掲示しておくことになりました。

夜は、大阪出身の産業チャレンジ課・楠本さんが自宅からたこ焼き機を持参してくださり、ゲストハウスはたこ焼きパーティに。笑い声と香ばしい匂いが広がる、あたたかい締めくくりの時間となりました。



DAY 05 アカデミックな視点

9.1 5日目 アカデミックな視点を吸収

月が変わり9月。今日からはいよいよストリートファニチャーを具体的に考える時間になります。

10時にFAROに集合し、ほこみちの仕組みや誘導区域について説明を受けてからフィールドワークへ向かいました。場所によってできることが異なるため、一つずつ確認していきます。遠藤さんはすでに工具を持参して参加してくれました。

ほこみちのフィールドワークでは、場所の特性、環境、太陽の位置、車道や店舗との距離など、多くの要素を確かめながら歩きました。既存のベンチなどもチェックしながら、エリアを詳細まで見つめます。

「パレットがあると段差が気になって高齢の方は使いにくそう」「スロープつける?」「フェンスはあるけど交通量が少し怖いね」「デッキから見えるこの場所には、下に降りたくなる何か欲しいね」など、さまざまな意見が出てきました。

午前中のフィールドワークを踏まえ、午後は近藤早映准教授の講義へ。タイトルは「魅力あふれる地域のために今私たちができることを考える ～公共空間 (Public Space) の利活用をテーマに～」。地域社会システム工学の視点や立地適正化計画の重要性、「パブリックスペース」から「プレイスメイキング」への転換、人間 (ファン) を街に取り戻すことなど、アカデミックな視点から多くの学びを頂きました。今回のプロジェクトは「Place Attachment (場所への愛着)」を育む取り組みになるのではないか、という言葉が印象的でした。



東京大学先端科学技術研究センター 地域社会システム工学分野 近藤早映 准教授

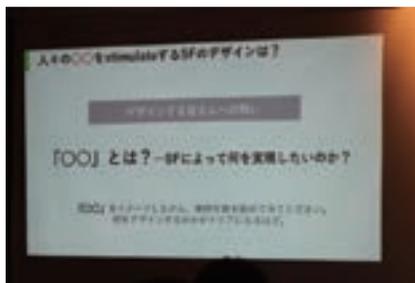


最後に近藤先生から今日のテーマとなる問いが示されます。「プロジェクトにおける”Why”を明確にして、『人々の〇〇を刺激するストリートファニチャー』の〇〇とは何か?を考えて取り組んでください!」

講義のあとは再び現場 (ほこみち) へ。近藤先生がこれまでいわきで行った実証実験の際に使ってきた「段ボールファニチャー」を活用して、立てる・倒す・組み合わせる・重ねるなど、いろいろ試しながら、視点の変化や居心地を確かめました。夢中で試しているうちに、あっという間に1時間が過ぎていました。

FAROに戻って近藤先生への質問や意見の共有をした後、メンターの武田さんも交えて学生メンバーだけでアイデア出しを続けました。デザインに充てられる時間は今日を含め3日間。明日の集合時間までに「何を作るのか」を決めて、具体的なデザインに入ります。大学の課外授業や市役所インターンで日中の活動に参加できなかったメンバーも、まもなく戻ってきます。今夜はきっと熱い議論が交わされることでしょう。

因みに近藤先生の考える〇〇は「遊び」。やはり街には「ワクワク」が欠かせません。



「Why」を明確にして

DAY 06 現場の試行錯誤

9.2 6日目 現場で考える、何度でも

「たいらほこみち」に設置するストリートファニチャーを考えるターンの2日目になりました。今日も10時にFAROの橋のテーブルに集合。昨夜はまとめずに、どんどんアイデアを出していったので、午前中にアイデアを整理し、何を作るか決めて、午後は具体的なデザインに入ります。主に出てきたアイデアは、「シーソー」「コミュニティ本棚」「トリックアート」「パズル」「畑」「オブジェ」などです。

大きなファニチャーをひとつ作るのではなく、複数のものをそれぞれマッチする場所に置いていく方針になりました。大切なことは、「ほこみちのエリア全体で楽しめる」「インタラクティブなものにする」「子供も遊べる」「見ている人も楽しめる仕掛けがある」「地域のアイデンティティを潜ませる」などなど。

トリックアートのアイデアに関しては、昨日も使った段ボールファニチャーを使って、現場でアイデアを試します。製作するファニチャーは、今日の時点で4つに決まりました。

お昼ご飯を食べて、午後からは具体的にデザインして行きます。まずは一番難しそうなおシーソーのアイデアから考えます。「座面の高さは?」「話しやすい距離は?」迷ったらすぐに現場に行きます。シーソーがある程度形になったところで、他のアイテムのデザインに進みました。議論は17時過ぎまで続きましたが、なんとかまとまりました。夜ごはんの後に図面にして、明日に備えます。



DAY 07 デザイン・ブラッシュアップ：構造と対話

9.3 7日目 デザインブラッシュアップ

「ストリートファニチャーのデザインを考える最終日、になりました。今日は 中之作プロジェクトの豊田善幸さんにお越しいただき、メンバーが考えたファニチャーのデザインをブラッシュアップしていきました。

デザイン検討した主なファニチャー案

1：円形のシーソー

ドーナツ状の座面に足を中に入れて座る構造。単管パイプをベアリングの代わりにして揺れる仕組み。一人では遊べない仕様にする事で、自然と会話やコミュニケーションが生まれる仕掛けにしています。

2：ベンチ+テーブルのセット（ラトブ前設置想定）

いわき駅から降りて見える「ほこみち」エリアで目を引くデザイン。ある視点から見ると「磐城平城」の三階櫓に見えるトリックアート構造。ベンチとしての居心地も重視し、向かい合わせに座れる形にしています。

3：パズル付きテーブル

ベンチとセットのテーブルには、簡単なパズル要素を組み込み、遊びながら考えられる仕掛けとします。

4：コミュニティ本棚

本棚の本は自由にその場で読む／持ち帰ることができます。知らない人同士の交流ツールとして活用できるようにしています。ほこみちのある大通りは、けやき並木のある通りなので、鳥の巣箱をモチーフにしたデザインも考えられ、ハンモックで読書できる空間を目指しています。



中之作プロジェクト 豊田善幸さん



今回のメンバーにはデザイン系・建築系の人材がいなかったため、豊田さんが何度も対話を重ねながら、製作可能で、長く使えるストリートファニチャーになるよう調整をしてくれました。また、メンバーはトリックアートベンチのモックアップ（実物大モデル）を実際に現場に何度も運び、試行錯誤しながら修正を続けました。この後はいよいよ《作る段階》に入ります。メンバー自身の手で実際にカタチにしていく工程へ進みます。



DAY 08 製作開始：材料の選定とプロの図面

9.4 8日目 DIY 作戦会議

今日からいよいよ《作る》工程に入ります。電車とバスを乗り継いで、常磐地区にある「正木屋材木店」さんへ向かいました。到着すると、まるで材木屋とは思えない素敵な空間「MUKUROOM」が広がっていて、社長の大平宏之さんと小森工務店の小森さんが出迎えてくれました。

まずは材木屋さん・工務店さんの仕事の内容を教えてくださいました。前日に豊田さんが作ってくださったラフスケッチが、小森さんによって図面として立ち上がっていました！自分たちのアイデアが図面になっていることに、メンバー一同感動です。

図面を元に、今後の作業と工程の確認を行いました。寸法や出来上がりサイズのチェック、作業スケジュール、担当の確認、使用する材料の選定（材料を無駄なく使う工夫）、豊田さんからも材料や作業についてのアドバイスをいただきました。打合せ後、敷地内で使用予定の材料を実際に確認。節がある木材は見た目が可愛いから活かさないか、シーソーの支点に丸太を使うことなど検討しました。

お昼は近くの文具店「パピルス」さんの文具カフェへ移動して食事。カオマンガイを楽しんで、明日の作業の最終ミーティングを実施しました。

ファニチャーは基本的に無垢の色で制作しますが、トリックアートの一部を着色することになったため、ホームセンターで調達する材料と合わせ、塗料の色を検討。メインの構造は確定しながらも、一部はメンバーが現場で自由にデザイ



ンできる箇所を残しておき、今夜の宿題として色や装飾の最終イメージを考えることになりました。最後にMUKUROOM内を見学。レコードや様々な木工品に触れ、興味津々のメンバーも多かったです。

打合せが終わると雨が激しくなってきたため、早めに正木屋材木店を出発し、湯本駅経由で平へ戻りました。平に戻ってからホームセンターで材料・塗料などを調達し、1日の活動を終了しました。



正木屋材木店の大平宏之さん



小森工務店の小森測さん



DAY 09-10 メイキング：自分たちの手で、命を吹き込む

9.5 9日目 ファニチャー製作開始

台風が四国に上陸して、いわきへの影響が心配される天気予報でしたが、朝から電車やバスは通常どおり運行しており、予定通り正木屋材木店さんに到着して作業を開始しました。

この日は 小森工務店さんの大工さんお二人がサポートとして参加。工具の使い方や作業の進め方を丁寧に教えていただきました。ほとんどのメンバーが木工作業は初めての体験でした。最初はぎこちなかった手つきも、作業が進むにつれてどんどん上手になっていきます。楽しく夢中で取り組んだため、あっという間にお昼になってしまいました。

お昼は、正木屋材木店の近くにある好きな場所でそれぞれ自由に食事を取りました。パン屋さん SORA さんのドリン

クや軽食を楽しんだメンバーもいました。

午後の作業でも皆の集中力は途切れることなく、大工さんたちが予想していた以上の進捗を見せる成果となりました。この日使用した 塗料は自然素材をベースとしたもの。丁寧にやすりがけをしながら仕上げていきました。

夕方、正木屋材木店を出るころには雨も上がり陽が差してくる天候に変わっていました。達成感からかみんな笑顔が絶えません。心地よい疲労感に包まれながら FARO への帰路につきました。明日はいよいよ完成させます！



9.6 10日目 ファニチャーが完成

今日はストリートファニチャー DIY（製作）最終日。台風が過ぎ去り、晴天の中で作業が行われました！朝一番から昨日の作業の続きに取りかかります。メンバーはシーソーの組み立てを中心に進め、塗装の2回目や丸太の角取り/皮むきといった細かい作業にも取り組みました。

お昼休憩をはさんで、午後は丸太の細工が仕上がったのでシーソーの組立へ。できあがったシーソーに実際に乗ってみると「最高！」との声も出て、一同盛り上がりました。予定していたバスの時間までに、正木屋さんでやるべき作業は完了！一部の塗装の仕上げ・パズルパーツ制作は、次回（9/8 ほかみち設置後）に残すことになりました。

片付けを終え、帰りのバスでは「帰りたくない」「さびしい」という声が聞こえるほど、夢中に製作した充実の2日間でした。



DAY 11-12 ストリート・デビュー：街に馴染む、景色が変わる

9.8 11日目 たいらほこみちに設置

今日は製作したファニチャーが「たいらほこみち」に届きます。正木屋材木店さんのトラックが到着するまで、今後3日間のスケジュールや作業内容を確認しました。テーブルに仕込むパズルの制作については、昨日のオフ（休みの日）にも図書館まで行って資料を集めるほど綿密に検討を続けましたが、木工で作るという制約もあり、細かいディテールは省略しながらも、必要なところはしっかり作り込むという方針で進めています。

そしてファニチャー本体が到着！トラックから降ろされたシーソーや本棚を見て、メンバーから歓声があがりました。早速塗装班 とパズル班 に分かれて作業開始。

お昼休憩から戻ると、地元の小学生がすでにシーソーで遊んでいる姿が見られ、メンバーも嬉しそうでした。

実際に現場に置いてみると追加したいものも思いついてしまい、工作班は余った木材やタイヤなどを使って何か新しいものを制作していました。

ベンチの塗装が乾いたら、ラトブ前へ運搬・設置開始です。

特にトリックアートベンチは、ペDESTリアンデッキ上から見ると「あるもの」に見える位置に設置しました。男子チームはこだわって集めたいわきの石を洗浄して運びます。

パズルチームもパーツのデザインが決定し、糸鋸でカット、やすりがけ、色塗りと進み、本日の作業は無事に終了しました。



9.9 12日目 最終調整・発信準備



今日は FARO のラウンジに集まって、作業内容の確認からスタートしました。当初は午前中、秋に行う効果検証の方法について話し合う予定でしたが、パズルの作成に予想以上の時間がかかるため、午前～午後ともに制作作業に充てることになりました。パズルの制作を中心に、タイヤのオブジェの微修正、案内板の検討・作成、コミュニティ本棚用の簡易案内板制作など、複数の作業に分担して取り組みました。コミュニティ本棚は説明がなくても使えるようにしたいという考えから、シンプルな表記の案内板を制作する方針としました。

お昼休憩には、明日の報告配信で司会を務める小松理度さんが来訪。メンバーがファニチャー設置場所の案内を兼ねて説明を行いました。小松さんから、「このプロジェクトを通して大切にしてきた『問い』や、活動中に生まれた『問い』を聞きたい」というリクエストがあり、参加者それぞれ考えておくことになりました。

昼食は女子チームがパフェも堪能したい！と再びブレイクへ、男子チームはケンタッキーへ行くなど、自由にリフレッシュしました。

午後メンバーが役割を分担し、作業を進めました。江戸時代のパズルの文字入れ、現代のマップの制作、案内板の制作、YouTube 報告会用 PowerPoint 作り。

帰ってきたら今度は高校生がシーソーで遊んでいる姿が見られました。ファニチャーたちは早速街に馴染んでいるようです。

DAY 13 声を届ける、想いを形にする

9.10 13日目 効果検証方法の検討と YouTube ライブ配信



今日もいつも通り FARO のラウンジに集合して、作業進捗の確認からスタートしました。パズル制作が少し残っているのと、今夜の報告会用スライド作成のみとなっていたため、午前中は短めに秋の《検証方法》について話し合いを進めました。

今回のミライカレッジは明日で一度解散になりますが、11月9日の「三町目ジャンボリーホコテン」開催に合わせて再集合し、実際に自分たちがつくったストリートファニチャーの効果検証を行う予定です。

例えば、シーソーの効果検証として以下のような方法が挙げられました。

【観察】 何人が使っているか、利用者の属性、どんな使い方をしているか、滞在時間（座った時間で判定）

【インタビュー（必須／任意）】 なぜ使ってみたか・感想、（希望者のみ）出身地、ほこみちにあったら嬉しいファニチャーは？ などなど。

検証方法は再集合した時にさらにブラッシュアップしますが、アイデア出しはできました。最後にパズルの裏側にメンバー全員でサインをして、午前の作業は終了しました。

実は月曜日にプレスリリースで「ファニチャー設置」のお知らせを出しており、設置の時間になると新聞社の取材が4社も来て下さいました。突然の取材にも関わらず、1時間ほどじっくり取材に応じることができ、記事になるのが楽しみです。

取材対応の後、報告会配信の準備時間になりました。小松さんも早めに来てくださり、段取りを打合せ。その後、メンバーの自己紹介～ファニチャー説明のスライドを使ってリハーサルしました。

リハーサル後はすぐ本番。サポートしてくれた方々も来場して下さり、メンバーそれぞれが自分の言葉で感じたことを真っすぐ伝えました。



配信の様子はこちらから
御覧ください



いわきミライカレッジ 2025
ライブ配信アーカイブ

DAY 14-15 一旦の解散、そして11月の街へ

9.11 14日目 夏の最終日

夏のプログラム最終日です。

2週間以上滞在したゲストハウスは、すっかりメンバーみんなの「家」になっていたため、後片付けや荷造りがとても大変でした。報告会の配信は昨日終了していますが、撮影スタッフの高羽さんが来てくれて、1人ずつコメントを撮影してくれました。

朝は撮影や来客対応でバタバタしましたが、最後はみんなで柵のテーブルに集まって業務連絡を済ませ、メンバーひとりずつ振り返りの挨拶を行いました。そしてお互いに、自分に「おつかれさま！」と拍手で解散しました。

長いようであつという間で、楽しくて、辛くて、面白くて、大変で、かけがえのない愛おしい時間でした。この時間がきつとみんなのこれからを照らす灯りになるはずです。

そしてみんなで作ったストリートファニチャーが「ほこみち」と「平のまち」を少しだけ明るく、温かい場所にしてい

る様子を、またみんなで見に来てください。秋に再会できるのを楽しみにしています。



追記：1人でFAROに残ってパズルを仕上げしてくれた森合さん。完成したのは暗くなった後でしたが、無事にテーブルに設置できました。



メンターとして、学生たちの議論や生活に並走しました。バックグラウンドの異なる彼らは、平のまちを学ぶ中で「良いものを創りたい」という熱意を強くし、連日徹底的に議論を重ねました。意見の衝突も数多くありましたが、互いに肯定し合い、決して妥協しない真摯な姿勢は、答えのない「まちづくり」に挑む私たちにとっても、大きな刺激となりました。

完成したファニチャーが今、まちに溶け込み愛されているのは、彼らが本気で向き合った何よりの証だと思えます。この期間で互いに影響し合い成長を遂げ、インターン終了後もこのまちと関わり続けてくれている彼らをこれからも応援していきます。

平地区地域おこし協力隊 武田美月

Mentor's Voice

11.8 15日目 再集合

夏に行われた「いわきミライカレッジ」から約2ヶ月。冬の気配がしめた今日、メンバーがFAROに集結しました。明日行われる「三町目ジャンボリーホコテン」に合わせて集まって、みんなで作ったストリートファニチャーが実際にどんな風に使われているか、検証します。

思い思いの時間にチェックインして、18時ラウンジの柵のテーブルに集まって、明日の検証方法について検討しました。明日はあいにくの天気予報なのもあり、数量的な情報は集めるのが難しそうだという事になり、3つのファニチャーの比較や、使っている人の観察データ、感想のアンケートなど集めることにしました。担当場所と時間などシフトを組んで、本日のミーティングは終了。明日に備えて、、、(早く寝

る訳はなく、久しぶりの再会を楽しむ夜になりそうです) 明日のお天気が良くなることを願いつつ。



IWAKI MIRAI COLLEGE STREET FURNITURE COLLECTION



① 円形シーソー（八角形シーソー）

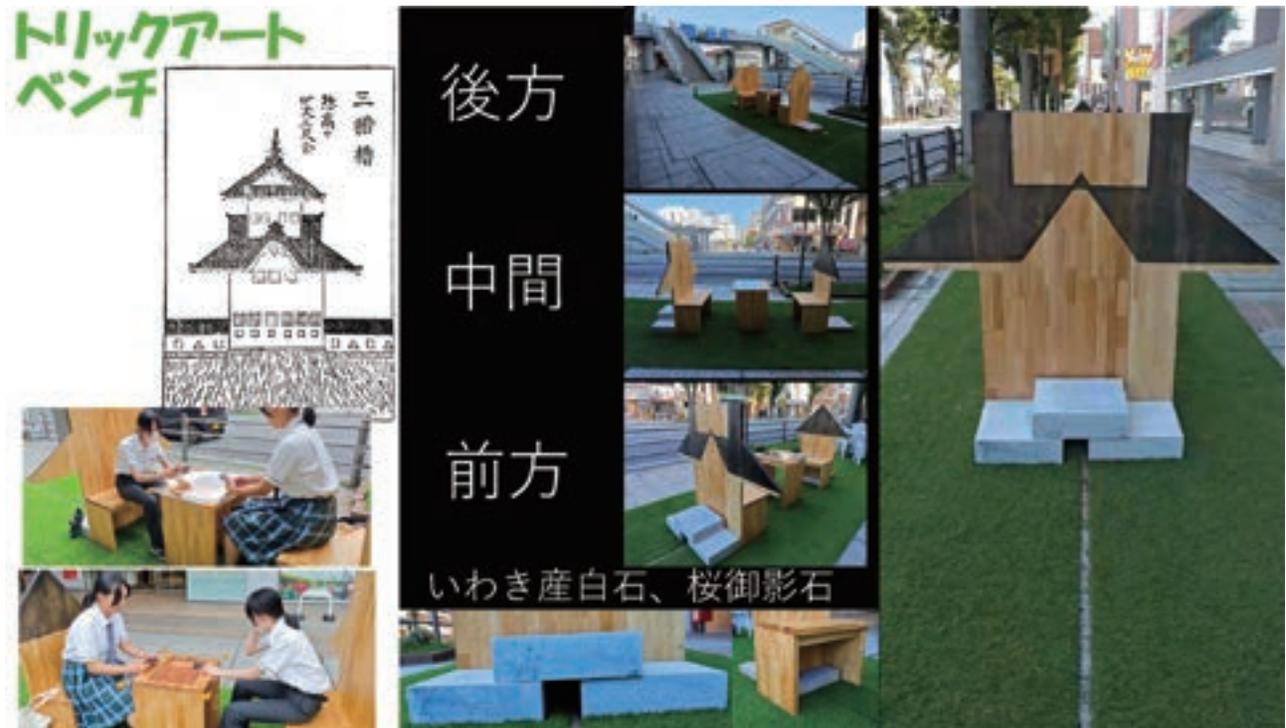
「たいらほこみち」にはすでにブランコがあり人気となっていることに着目し、遊具をつくることに。リサーチで学んだ「視点を変えて街をみること」ブランコは一人で遊ぶものだけれど、二人以上で遊ぶものを作ってコミュニケーションツールにしたという思いから「円形シーソー」のアイデアに。木製で作ることや、制作期間の短さを考慮し、八角形のシーソーに。



② コミュニティ本棚（鳥の巣箱モデル）

その場ではなく、緩やかにつながるコミュニケーションツールとして、街なかに本棚を作りたいという思いから。「たいらほこみち」にはけやき並木があり、椋鳥も含めてたくさんの鳥も街の住人なので鳥の巣箱をイメージ。ハンモックの横に設置することから、ゆらゆら揺れる構造にした。

いわき駅前の景色を変えた 4つのアイデア



③ トリックアートベンチ（磐城平城三階櫓）

いわき駅の反対側に「磐城平城」があったのに、駅の繁華街側には、それを表すものがないことに気づき、何とか城を表現したいとの思いからトリックアートベンチを製作。いわき駅を降りてペDESTリアンデッキを歩いて階段を見下ろすと「磐城平城」が見える仕組み。



④ 江戸・現代比較パズルテーブル

平の中心市街地は、お城こそなくなっていますが、地名や道路は江戸時代から変わらずにある場所がたくさんあることに着目。現在の地図と江戸時代の地図をパズルの形で再現することによって、その変化と面白さを体験してもらいたいという思いで制作。パズルのピースの裏には地名を絵にした遊びも。

DAY 16-17 検証、そしてミライへの対話

11.9 16日目 三町目ジャンボリーホコテンでの効果検証



今日はいにく朝から雨でしたが、三町目ジャンボリーホコテンは開催するとのことでしたので、メンバーも頑張って効果検証のためのリサーチを行います。朝の時点で予報より雨が降っていたので、ストリートファニチャーの利用者に話を聞くのは難しいと判断し、マルシェに来ているお客様を中心に、インタビュー形式でストリートファニチャーの感想を集めます。

ラトブ前のトリックアートベンチのリサーチ班、本箱と八角形シーソーのリサーチ班の二班に分かれて、休憩も含めて1時間交代で4時間リサーチします。

外でのリサーチは寒くて疲れましたが「三町目ジャンボリーホコテン」の出店者さんたちとの交流も「三町目クエスト」での子供たちとの交流も楽しくて、あっという間のリサーチでした。雨の中足を止めてインタビューに答えて下さった方々もたくさんいらして、何とかストリートファニチャーの感想を集めることが出来ました。ご協力いただいた皆さま、誠にありがとうございます。

インタビューに合わせて、メンバーそれぞれの思いや感想もまとめて、今回のプロジェクトは終了です。明日は月曜日。授業があるメンバーは朝早く出発なので、今夜はみんなが揃って過ごす最後のご飯会になります。



11.10 17日目 最終日

とうとう「いわきミライカレッジ」の最終日が来てしまいました。当初の予定では、今朝までに「三町目ジャンボリーホコテン」で集めたデータをまとめて解散の予定でしたが、思いがけないプログラムが入りました。

「市長と語る、いわきライフ」という企画で、いわき市長とミライカレッジメンバーとの懇談の機会を頂きました。月曜日の午後ということもあり、いわき市外からのメンバーは大学の授業のため参加は叶いませんでしたが、地元メンバーを中心に、午前中に大学で受講したメンバーも含め5名が再集結しました。

最初に今回の「いわきミライカレッジ」のプロジェクトの概要をNPO法人タイラポの北林から簡単に説明させて頂き、その後は学生と市長とのフリートークとなりました。自己紹介の後、ミライカレッジに参加した動機と効果検証してみた感想、いわきの魅力と今後のいわきに必要と感じるものなど、ざっくばらんにお話しているとあっという間に1時間が過ぎてしまいました。



最初は緊張していたメンバーも、市長からの気さくな質問に、とても楽しくお話することが出来たようです。最後は記念撮影して終了です。

これで本当に「いわきミライカレッジ」のプログラムは全て終了となりました。公式のプログラムとしては終了しましたが、ここでの出会い、経験はこれからもずっと、色々な形で繋がって続いて広がっていくことを確信しています。

「いわきミライカレッジ」に参加してくれた学生の皆さん、寄り添って下さったたくさんの大人の皆さん、誠にありがとうございました。「たいらほこみち」というフィールドで、「まちづくり」という文脈で、学生も大人も民間も行政も一緒に「ミライ」を考え、そして創るプロジェクト”をこの場所で出来たことは、ひとつの希望だと思います。



街の声・心の声：効果検証インタビュー

ストリートファニチャーの検証結果

インタビュー場所：GuestHouse&Lounge FARO 前

◎シーソー

・形の意外性が良い。はじめシーソーとは分からなかった (50代女性)・懐かしい。手触り良い。みんなで遊べる (50代女性)・見たことない。アイデアが斬新。会話もできる。本当に円状にしてしまっても良いのでは? (40代男性)・大勢で遊べる (40代男性)・駅前でシーソーとは、あまり聞いたことがない (20代男性)・そんなには来ない。イオンに歩いていくときに通る (10代未満女性)・みんなで座れるのが良い (20代女性)・みんなで乗れる (40代女性 & 10代女性)

◎ベンチ

・(使ったことがないので) 見た目を選んだ。木の色が馴染んでいて良い (10代男性)・コーヒーを買って休憩する。植え込みがあるので車の騒音も緩和されて過ごしやすい。頭上の大量の鳥が難点ではある (70代男性)・休憩できたら嬉しい (50代男性)・なんのモチーフか考えるのがおもしろい (20代女性)

◎本棚

・自分が本を入れている (30代女性)・中身が更新されているか見に行くのが好き。入れたり読んだりしてる人を見るとほっこりする (20代女性)・まちなかに本棚があることがワクワクした。ハンモックの使い方が広がった。シナジーがいい (20代男性)

インタビュー場所：いわき駅前

◎シーソー

・シーソーが駅前にあるのが珍しく新鮮 (10代女性 高校生)・面白そう (10代女性)・楽しそう (10代女性)・シーソー友人と使ったことある (下校途中) (20代男性)

◎ベンチ

・街を歩いていて欲しいと思う機会が一番多い。白い方は汚れが目立つ。綺麗な方を使いたい (20代男性)・黒板のファニチャーのときは利用経験あり。ファニチャーが変わってからは使っていない (10代男性・女性)・使ったことはない。子供の送迎時にベンチのこと見かけた (40代男性) 木の方が温もりを感じる・ベンチは知っていたが使ったことはない (50代女性)・バスまでの待ち合わせ時間で使った。ふたりで向かい合って話すのにちょうど良い。(城と気づいてくれた) (10代男性)・普段なら白いプラスチックのベンチに座るけど、映えを目的とするなら木の方で写真を撮るかも (40代女性)・「ベンチのモチーフはわからない」と、言っていたが、一回みてもらい、平城だと気付けた (20代男性)・ベンチを作成のときを見かけた、使ったこともある (30代女性)・駅前の利用頻度が高いため、電車待ちで利用したことあり (10代男性)・存在を知らなかった (10代未満・30代男性・30代女性)・見たことはある (10代男性)・ゆったり過ごせるから好きなファニチャーにベンチを選んだ (20代男性)・木の温もりを感じられるからベンチが好き。パズルが面白そう (暇潰しに良い)。町並みを見ながら過ごせる (20代男性)・他の白い椅子よりも存在感があるからベンチが好き。座ってみてどことなく安心感があった (20代女性)・パズルを見ていて何か話していた。その後、家族が待つエレベーターのもとへ→エレベーターのわずかな時間を待つために見てくれた (10代女性 2人)・使っている人を平日に見たことがある (30代男性・30代女性 / 50代男性)

◎本棚

・特になし

オンラインインタビュー

◎シーソー

・普段放課後頻繁に使用している。同僚とともに時間を過ごせる場所がいい。丈夫で安心感がある。待ち合わせ場所の目印になっていて助かる・デザイン性がすごいオシャレで好き。複数人でゆらゆらしながらおしゃべりしたいと思う。1人では利用しにくいのが少し不安

◎ベンチ

・形が面白い。使いやすい。向かい合って話ができる。足元が広く座りやすい。城というコンセプトに感動した。暇な時間にパズルを楽しめた・パークレットにしたことで、美術展示品と勘違い⇒気軽に使いづらくなった。ためらうように。案内が少し欲しい。・1人でも使えるし、向かい合っているから普通に談笑もできそう。ここで話している人を見たら和みそう。その一方、少しありきたりなのではないかと思う。

◎本棚

・本のシェアリングサービスが身近にあることで、本に興味を持つようになった。図書館とは違い、ある一種の所有感を感じられる。ハンモックと一緒に隙間時間を楽しめる・ハンモックが若干遠い。ほんのバリエーションの案内があると助かる・詳しい仕組みが分からないけどこれも面白いと思う。街の人達の良さ、信頼関係で成り立っている感じが地域愛を感じてとても好き。鳥の巣箱みたいで可愛い。でも急に雨とかに振られた場合に不安。実際のどの位の人が活用する勇気を持ってくれるか現実問題難しいんじゃないかなって感じた。

9人の「問い」と「ミライ」への視点

ファニチャーへの思いと効果検証を経ての感想

①ファニチャーへの思い ②効果検証を経ての感想

井塚 杏奈

- ①自分たちがイチから生み出したということもあり、愛情を持っている。
- ②自分たちが生み出したものがたくさんの人の生活の中にあることを嬉しく思う。

遠藤 諒幸

- ①新たなコミュニティを紡ぎ出すプロダクトへ。それが私の唯一の願いであった。何の変哲もない遊具やベンチが、形や用途などによる工夫によって地域コミュニティ形成の要となれるよう制作を行ってきた。ベンチ、本棚、シーソー、すべて「人と人をつなぐ」をコンセプトに利用者がともにファニチャーを作り上げられる技巧を施した。
- ②効果検証日はあいにくに雨ではあったが、多くの方にご来場いただき、利用こそ叶わなかったものの貴重な意見や評価のお言葉をいただいた。また普段頻繁に利用されている学生や地域の方々より、「誰かとともに楽しめる部分が気に入っている。」「ファニチャー周辺が待ち合わせ場所の目印としても一役買っている」など、今回目標としていた用途で利用がされていたことに強く達成感を感じた。今後は管理を継続するとともに、より新しい手法を模索して行きたいと思う。

佐々木 岳

- ①ひとつのことをみんなで話し合っよりいいかたちにしていくのがはじめての経験だったのですごくいい経験に変わった。
- ②効果検証を通してまだ使ったことない人やシーソーの方まで使わない人であったり聞いてみるというんな人がいてぜひ使ってくれる人がふえると嬉しいと思う!

長瀬 匠真

- ①いわき駅前に様々な人の居場所になってほしいと思った。目的はあれど、使う人によって楽しく、心地よく使ってもらえれば嬉しい。
- ②雨のため観察での検証がしづらかったため、直接インタビューのみになってしまって少し残念。直接お話を伺うことの難しさを感じつつ、使用者の感じたことなど、自分が見るだけではわからないことまで聞き出せたので貴重な経験になった。

松下 治憲

- ①色々な人が自分の得意分野を合わせて作られたもののため、老若男女、より多くの人に楽しんで使ってもらいたい。使い方は自由のため、みんなのお気に入りスポットとして機能してほしいと思う。また、そこから新しい関係や歴史が生まれたら、すてきなとも考えた。
- ②たくさんの人から感想をいただき、形や歴史を楽しんでくれた感想がありがたかった。また、まだ使ったことがない、知らなかったという人が多くいたことも印象に残った。より多くの人に知ってもらい、そして使ってもらいたい。

森合 彩乃

- ①最初はファニチャーを作ることに対して「本当に私達だけで作れるのだろうか?」と正直不安の方が大きかったし消極的だった。だが、お互いの考えていることや気持ちを出し合い、デザイン案を決めて…と進んでいくにつれて、だんだん自分にとっての「やれば出来る」の象徴となったことを感じ、愛着がわいた。
- ②これまでは作成者側の私達や関係者の方々からの見方・考え方が意見の主な軸だったが、全く関係(予備知識)のない人たちからの声を聞いて、新たな視点(例:ベンチは白い方だと汚れが目立つから綺麗な方を使いたい…など)を得られてよかったと感じた。

吉田 快斗

- ①ファニチャーの製作自体には関われなかったが、平の歴史やアイデンティティを盛り込んで、かつ人々の交流・滞留の拠点となれる場所を作ることが出来ていて、メンバーの創意工夫と努力に感服する。地域に対する愛着を育てる場となってくれれば嬉しい。
- ②ファニチャーを利用したことのない方も沢山見かけた。場所を作るだけでなく、場所と人を繋ぐことの大切さと難しさを実感している。逆に、今後ファニチャーに親しみを持つ人が増えてくれる過程が楽しみにもなった。

吉田 叶和子

- ①小学生から高校生、大人の方から高齢者まで、さまざまな世代の人たちが、私たちが作ったファニチャーを使ってくれている様子を見ると、とても嬉しい気持ちになる。使い方も人それぞれで、自由で多様。人々の交流や新しい楽しみ方を生み出し、まちを面白くしているファニチャーに大きな可能性を感じた。だからこそ、もっと多くの人に利用してもらいたい。
- ②シーソーの好きな部分を聞いたときに、「複数人で楽しめるから」などという声が聞こえて、「交流」を生み出すというファニチャーの目的が達成できたのかもしれないと嬉しい気持ちになった。その反面、まだ存在を知らなかったという声も多く聞こえ、今後、認知度が上がって、利用者が増えれば良いなと思った。

NGUYEN Thanh Huong

体調不良で検証をお休みしたため、感想の聞き取りができませんでした。

大学生と地域で創る地域課題解決プロジェクト 「いわきミライカレッジ 2025」

活動場所

福島県いわき市平地区 中心市街地（JR いわき駅周辺）

実施期間

事前オンラインキックオフ：2025 年 8 月 4 日（月）

第 1 回（フィールドワーク）：2025 年 8 月 27 日（水）～ 9 月 11 日（木）

効果検証にむけたオンラインミーティング：2025 年 10 月 20 日（月）

第 2 回（効果検証）：2025 年 11 月 8 日（土）～ 11 月 10 日（月）

プロジェクト所管

いわき市 産業チャレンジ課

お問い合わせ

いわき市 産業チャレンジ課：0246-22-7476

NPO 法人タイラボ：tairahokomichi@gmail.com



いわきミライカレッジ 2025
活動ログはこちら



いわきミライカレッジ 2025
ライブ配信アーカイブ

