

若者文化の発信によるまちづくりに向けた 基本方針

平成 30（2018）年 10 月

川崎市

目 次

1 総論	1
(1) 背景及び策定の目的.....	1
(2) 本方針における若者文化の定義	1
(3) 若者に人気のあるスポーツの東京 2020 大会等での採用.....	3
(4) その他若者文化に関する社会的な状況	5
2 本市の現状	6
(1) 本市の人口構成と将来見通し.....	6
(2) 若者文化に関する本市の位置付け.....	6
(3) 本市における若者文化の現状	6
(4) 若者文化を楽しむ環境について	9
3 若者文化の発信によりめざすもの	12
4 取組の方向性	13
(1) 基本的な考え方	13
(2) まちづくりに向けた支援(ソフト面).....	13
(3) まちづくりに向けた支援(ハード面)	13
5 今後の進め方	15

1 総論

(1) 背景及び策定の目的

いつの時代にあっても、その時代における既成の文化への反発として、または既存の価値観にまったく囚われない新しい形として、若者が独自に織りなす文化があると言われています。戦後の日本に限ってみても、その時々若者たちの文化の特徴を表して「〇〇族」と呼ばれたりしてきました。

年齢的に若者よりも上の世代の方々のなかには、これまでの価値観と相容れない個性を目の当たりにして、思わず眉をひそめる経験をした方も少なくないと思われますが、上の世代もかつては若者であり、さらにその上の世代からは同じように思われていたかもしれません。逆に今の若者も年を重ねると、自分よりも若い世代のことを色々と思うようになるかもしれません。

このように、ある時代の若者による文化は世代を超えては共有されず、一過性で終わるものもありますが、一方で、後の時代の若者にも一定程度支持されたり、あるいは若い時だけでなく年齢を重ねても、その文化に親しんだりすることなどによって世代を超え、徐々に普遍性を有し文化として成熟していくものもあります。

例えば、漫画やアニメというジャンルなどは、以前は子どもや若者向けのサブカルチャーというイメージでしたが、現在は大人も含めた多世代におけるカルチャーとして定着し、クールジャパン政策における世界に誇るコンテンツとしても重要な位置付けとなっています。

また、東京 2020 オリンピック競技大会(以下「東京 2020 大会」と言います。)においても若者のストリートカルチャーとして育まれてきたスポーツなどが追加種目として採用されています。

特にストリートカルチャーについては後述するように、本市においては、ブレイキンの聖地と呼ばれ、武蔵溝ノ口駅前では世界のトップクラスのダンサーが日々練習を重ねており、一緒に踊りたいという想いから、地方や海外から訪れる若者も数多くおり、そのことで新たなコミュニティが形成されています。

ヒップホップダンスの世界でも世界的に活躍しているチームの存在とそこに習い事として多くの子どもたちが集っています。また、ストリートカルチャーから育まれたスポーツである BMX やスケートボードについても、その先駆者や東京 2020 大会をめざす若者が本市に多く存在しています。

こうしたことから、本方針は、東京 2020 大会を契機に、このように大きな可能性を秘めた若者による文化を活用し、本市の「若い人が多い※」「若者による文化が盛んである」という特徴を活かした持続可能なまちづくりに向けた取組の方向性を明らかにするために策定するものです。

※本市は、平成 29 年(2017)度に人口 150 万人を超えて、今もなお人口が増え続けていますが、平成 27(2015)年度国勢調査の結果によれば、平均年齢が 41.5 歳と東京都区部・政令市のなかで最も若い都市となっています。

(2) 本方針における若者文化の定義

若い世代による文化は、ヒップホップなどのストリートカルチャーや BMX やスケートボードなどのエクストリームスポーツだけでなく、アニメ・漫画・ゲームといったサブカルチャーなどからファッションに至るまで非常に幅広いものですが、本市の特徴や地域資源を活かしたまちづくりを進めていく観点から、本市で盛んであるストリートカルチャーやエクストリームスポーツを本方針における若者文化として定義します。

ア ストリートカルチャーについて

若者文化としては、学術的・体系的に明確に定義されたものは見当たりませんが、ストリートカルチャーは一般的にはヒップホップとスポーツ的要素の強いものとに分かれます。

ヒップホップは、1970 年代のニューヨークのブロンクス地区におけるアフリカ系、カリブ系、ヒスパニック系の人々から生まれた文化であり、一般的には黒人の創造性文化と言われ、ブレイキン¹(ブレイクダンス)・MC²(ラップ)・DJ³・グラフィティ⁴の 4 要素からなる、と言われています。こうした様々な人種における文化ということもあり、本市における多様性と親和性があります。

なお、ヒップホップダンスは定義するのが最も難しいジャンルで、時代によって様々なスタイルが存在し、広義ではヒップホップミュージックにあわせて踊るダンス全般と捉えられ、音楽の流れとともに多くのスタイルが生まれてきました。ブレイキンも 1970～1980 年代に誕生したダンスでオールドスクール⁵に分類され、現在のヒップホップダンスは 1990 年代初頭以降に誕生したニュースクールに分類されるストリートダンスを指すと言われています。

また、スポーツ的要素が強いものとしては、スケートボード、ローラー/インラインスケート⁶、BMX⁷(フリースタイル)、スリーバイスリー⁸(バスケットボール)、パルクール/フリーランニング⁹、ダブルダッチ¹⁰などがあります。

-
- ¹ ブレイキン…ヒップホップの楽曲に合わせてアクロバティックに踊るダンス・スタイル。バックスピンやヘッドスピンなど、ほかのダンスではあまり見ることのできない動きが特徴。
 - ² MC…本来はクラブで DJ が流す楽曲を解説しながら盛り上げる司会進行役。これを意味する「マスター・オブ・セレモニー」が語源。やがてマイクの支配者を意味する「マイク・コントローラー」に変化し、現在の「ラッパー」を意味するようになった。
 - ³ DJ…クラブなどで音楽を流す人のこと。「ディスク・ジョッキー」の略。クラブで曲を流す「クラブ DJ」のほかに、コンテストなどでテクニックを競う「バトル DJ」と、アーティストのライブで曲をかける「ライブ DJ」などがある。
 - ⁴ グラフィティ…スプレー缶などでカラフルに描かれた言葉、または名前のこと。おもに壁や電車などに自分の名前(タグ)を描くのが一般的。公共物や私有財産などに無断でタギングするのは器物破損にあたる。
 - ⁵ オールドスクール…ニュースクールと対比される表現で、「伝統的スタイル」の意味合いだが、ヒップホップの世界では「古いけど魅力的」というニュアンスで使用される。
 - ⁶ ローラー/インラインスケート…車輪を靴底に取り付けて地面を滑走する運動用具で、ローラーズケートはウィールが 4 隅に配置されているのに対し、インラインスケートは、ウィールを縦一列に配置したもの
 - ⁷ BMX…1970 年代初頭にアメリカ西海岸を中心に始まったとされている自転車のカテゴリーが BMX である。子どもたちがオートバイのモトクロススターに憧れ、20 インチの自転車を乗り回していたことが原点とされており、Bicycle Motocross に由来している。大きく分けてレースとフリースタイルがある。
 - ⁸ 3×3…1 チーム 3 人で、正規のバスケットボールのコートのハーフコートを使用して行われる。5 分×2 ピリオドで行われ第 2 ピリオド終了時点で得点の多い方が、先に 21 点先取した方が 10 分を待たずに勝利する。
 - ⁹ パルクール/フリーランニング…パルクールはフランス発祥の走る・跳ぶ・登るといった移動に重点を置く動作を通じて、心身を鍛えるスポーツ。主に「スポット」と呼ばれる周囲の環境を利用して練習を行う。フリーランニングは、これに宙返りなどのアクロバティック要素を加えたものと言われているが、現在は両者を同一のものとして捉えるのが主流。
 - ¹⁰ ダブルダッチ…2 本のロープを使って跳ぶなわとび。3 人以上で行うが、向かい合った 2 人のターナー(回し手)が、右手のロープと左手のロープを半周ずらして内側に回す中を、ジャンパー(跳び手)が色々な技を交えて跳ぶというもの。

イ エクストリームスポーツについて

スピードや危険度、過激さなどの醍醐味を特徴とするスポーツないしアクションの総称で、アクション・スポーツ、オルタナティブ・スポーツとも呼ばれていて、一般に伝統的な主流スポーツとは一線を画すものでスリルが魅力とされています。代表的なものにストリートカルチャーでもあるスケートボード、ローラー/インラインスケート、BMX フリースタイル、パルクール/フリーランニングなどのストリート系のものと、BMX レース、マウンテンバイク、スノーボード、サーフィン、フリースタイルスキー、クライミングなど自然相手のものがあります。また、音楽やファッションを取り込んだ若者を中心とする個性重視の独特のサブカルチャーが形成されています。

(3) 若者に人気のあるスポーツの東京 2020 大会等での採用

開会まで 2 年を切った東京 2020 大会では、以下の競技種目が新たに(一部は復活して)採用されました。このほか、ブエノスアイレス 2018 ユースオリンピックからは、ブレイキンが競技種目に採用されました。

【追加競技】

競技	種目
野球／ソフトボール	野球(男子)、ソフトボール(女子)
空手	形、組手 3 階級
スケートボード	ストリート、パーク
スポーツクライミング	ボルダリング・リード・スピード複合
サーフィン	ショートボード

【新種目】

競技	種目
バスケットボール	スリーポイント 3 × 3
自転車	BMX(フリースタイルパーク)、マディソン
卓球	混合ダブルス
柔道	混合団体戦
トライアスロン	混合リレー
アーチェリー	団体混合
フェンシング	混合団体
水泳	800m 自由形(男子)、1500m 自由形(女子)、 400m 男女混合メドレーリレー
陸上競技	1600m 男女混合リレー
ボクシング	階級(女子)

※特に性別の標記のないものは男女

このうち、ストリートカルチャーやエクストリームスポーツの範疇に入るボルダリング、サーフィン、スケートボード、バスケットボール(3×3)、自転車 BMX フリースタイルは、愛好者を含めた競技人口は国内で 300 万人を超えていると言われています。

これまで、BMX(フリースタイル)やスケートボードでは X Games、ブレイキンでは Battle of the Year(チームバトル)、RED BULL BC ONE(ソロバトル)などの大会で世界一が競われてきていますが、これらの競技種目が東京 2020 大会あるいはユースオリンピックに採用された理由は、若者のオリンピック離れ・スポーツ離れに対する国際オリンピック委員会(IOC)の危機感の表れであるともいわれており、世界的にも若者に人気の高いスポーツとして捉えられていると考えられます。

このほか、2017 年 10 月にスイスのローザンヌで開催された五輪サミットにおいて、IOC は「競争力のある『e-Sports¹¹』はスポーツ活動とみなすことができる」として、オリンピック競技への採用について、関係者とともに議論を深めていくこととしています。また、2018 年のアジア大会からはデモンストレーション競技として e-Sports が採用されています。

【東京 2020 大会で採用された追加競技・新種目(エクストリームスポーツ、ストリートカルチャー系)】

BMX フリースタイル(パーク)



©(一社)BMX フリースタイル連盟

スポーツクライミング



© PUMP2 号店/川崎市山岳協会

スケートボード(左：ストリート、右：パーク)



© (一社)日本スケートボード協会

¹¹ e-Sports…「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称

バスケットボール 3×3



© 玉川ケイジャーズ

© unicourt

(4) その他若者文化に関する社会的な状況

ストリート系のエクストリームスポーツについては、都市型スポーツ(アーバンスポーツ)とも呼ばれ、平成 29(2017)年度には一般社団法人日本アーバンスポーツ支援協議会が設立され、「東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会の成功に寄与するとともにレガシーの創造を支援する」とことと「様々な都市型競技の普及を通じて、アーバンスポーツの価値を向上させるとともに、青少年の健全な育成支援と国民の健康増進に貢献する」ことを目的に、競技会やイベントの開催などを通じて、その普及啓発等を図る活動などを展開しています。

また、若者に人気だったスキー・スノーボードは、平成 10(1998)年には施設への来場者人口が 1,800 万人だったものが、平成 25(2013)年には 770 万人となっています。スノースポーツを楽しむには、用具やウェア代に加えて、スキー場までの交通費、宿泊代、リフト券などで 1 回につき数万円以上かかることから、経済的に余裕がない現代の若者が気軽に楽しむことができない状況にあり、スポーツ産業の面からも若者のスポーツ離れを食い止めるため、もっと手軽に楽しめるスポーツとして、個人または少人数で身近な場所で行える都市型スポーツが注目されています。¹²

このほか、中学校学習指導要領の改訂により、平成 24(2012)年度からダンスが必修化され、基本的にすべての中学生が授業でダンスを教わる体制になっています。また、市内のダンススクールや都内のスケートパークでは、キャンセル待ちがでるなど子どもの習い事として定着してきている状況が見受けられます。このほか、近隣の新横浜や相模原市のスケートパークでは、休日になると親子連れで賑わっていますが、多くは自家用車で通っており他市ナンバーも多数見受けられる状況です。このようにダンスやスケートボード、BMX(未就学児向けにはランニングバイク)などについては、若者だけでなく小さな子ども達にも広がりつつあると考えられます。

¹²若者の関心を取り戻す都市型スポーツの特徴 (平成 29(2017)年 7 月 16 日 JNEWS.com)

2 本市の現状

(1) 本市の人口構成と将来見通し

平成 29(2017)年 10 月現在、本市の 65 歳以上の老年人口は約 30 万人、割合は約 20% となっており、戦後一貫して上昇していますが、全国平均と比較すると依然として若い都市となっています。

平成 29(2017)年度実施の将来人口推計によれば、今後本市の総人口は平成 42(2030)年の 158 万 7 千人をピークに減少していきませんが、老年人口は、その後も平成 72(2060)年の 50 万 4 千人にまで伸び続けることが予測されています。

(2) 若者文化に関する本市の位置付け

川崎市総合計画第 2 期実施計画では、「東京オリンピック・パラリンピック推進事業」において「東京 2020 オリンピック・パラリンピックを契機とした若者文化の発信」として、「若者文化に関する世界規模の大会開催への支援」と「ブレイクダンス・BMX など若者文化の発信に向けた取組の検討」が位置付けられています。

また、スポーツ推進計画(改訂版)においても「スポーツを通じた本市の魅力発信」のなかで、若者文化の発信が位置付けられているほか、今年度に改訂予定の川崎市第 2 期文化芸術振興計画においても、若者文化の発信によるまちづくりが位置付けられます。

(3) 本市における若者文化の現状

本市では、以下のように地元で育った人材が世界で活躍し、その人材のもとに若者が各地から市内に転居して一緒に活動したりコーチしてもらったりし、さらに、その若者が世界で活躍するという好循環が生まれています。

ア ブレイキン

本市出身・在住の石川勝之氏(日本ダンススポーツ連盟ブレイクダンス部部长)が、これまで数々の世界大会で優勝してきたことをはじめ、本市を拠点に活動する The Floorriorz が Battle of the year World Final で前人未到の 3 連覇を達成しています。(2015～2017 年史上初)。

また、2018 年 5 月には、カルッツかわさきで開催されたブエノスアイレスユースオリンピックの予選を兼ねた世界ユースブレイキン選手権で、The Floorriorz に所属する県立百合丘高校 2 年の河合来夢さんが優勝し、日本代表となるなど、本市在住の B-boy、B-girl¹³が活躍しています。

こうした人材を輩出する背景には、90 年代以降、例えば南部ではルフロン前の広場、北部では武蔵溝ノ口駅前や宮前区役所前の広場など、市内のいたるところで若者がダンスの練習に明け暮れてきたという歴史的な経緯があり、路上等でダンスをすることについての是非の議論はあるものの、**本市のストリートカルチャーとしてしっかり根付いている事実があり、国内外からもブレイキンの聖地として認知されています。**

¹³ B-boy、B-girl…男性のブレイクダンサーを B-boy、女性のブレイクダンサーを B-girl と呼ぶ。

2018 世界ユースブレイキンでの河合来夢さん(右)



©Jason Halayko/JDSF

【川崎がブレイキンの聖地であることを示すエピソード】

平成 12(2000)年から始まった、Battle of the year の日本予選(Battle of the year Japan)の会場は、この間、CIUB CITTA で開催されています。

また、本市でオリンピックの事前キャンプを実施する英国オリンピック委員会が視察に訪れた際、そのうちブレイキンを趣味にしている視察メンバーが、溝ノ口に行って石川勝之氏に会いたい！と希望され、実際に会って一緒にダンスを踊ったことがありました。

このように、本市はブレイキンの聖地として国内のみならず世界的に有名になっている状況があります。

イ BMX

本市出身・在住の三瓶将廣氏が、これまで第 25 回～27 回全日本 BMX 選手権大会での 3 連覇(平成 21(2009)年～平成 22(2010)年 ※26 回、27 回を同年に開催)や、2011 年アジア BMX 選手権で優勝するなど選手として活躍してきたほか、2016 年のリオデジャネイロオリンピックでは BMX 日本代表監督を務めていました。

また、三瓶氏のもとで練習を積んでいる新潟県出身の中井飛馬選手が、平成 29(2017)年全日本選手権ジュニアエリートの部で優勝、2017 UCI BMX 世界選手権ジュニアエリートの部で 4 位(日本人歴代最高位)に入るなど後進が育ってきています。

このほか、市内のイベントではありませんが、昨年開催されたランニングバイクや子ども向けの BMX であるコンパクトバイクレースのイベント「ACTIVE KIDS FESTA in TOKYOBAY ARIAKE」では、2 日間で 11,000 人以上が来場し、920 名余が競技にエントリーするなど、大きな盛り上げを見せています。なお、コンパクトバイクレースの開発には、三瓶氏が主体的に関わっています。

2014 年アジア大会での三瓶将廣氏(4 番)



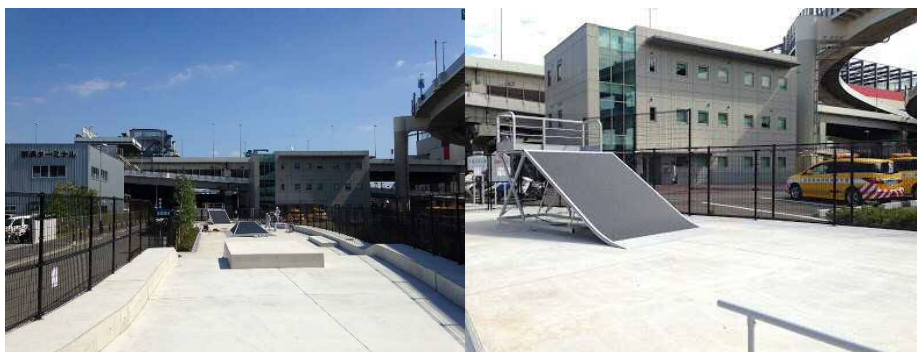
©Kenji NAKAMURA/JCF

ウ その他

スケートボードは、南部地区を中心に、波はありつつもこれまでストリートカルチャーとして育まれてきましたが、平成 26(2014)年に本市で初となるスケートボードやインラインスケート、BMX を楽しめる施設として、大師河原公園のスケートボードパークを開設しました。

【大師河原公園スケートボードパーク】

- 開設年月：平成 26(2014)年 10 月
- 面積：約 629 m²
- 開設時間
11 月～2 月：9 時～17 時、5 月～8 月：9 時～19 時、上記以外：9～18 時
休園日：年末年始、施設点検日
- 施設使用料：無料
- 施設写真



また、ヒップホップダンスの世界では、世界的に有名で活躍している KING OF SWAG は、川崎を拠点に活動し、現在も活動し続けています。

KING OF SWAG のラジオ体操チャレンジ



©king of swag official(You Tube)

このほか、毎年 8 月に、SOCIAL WORKEERZ というグループが「障害のある方も安心して遊べて、様々な年齢層の方々も一緒に遊べるダンスイベント」をコンセプトとしたダンスと福祉をつなぐイベント「チョイワルナイト」を市内で開催しています。

チョイワルナイト



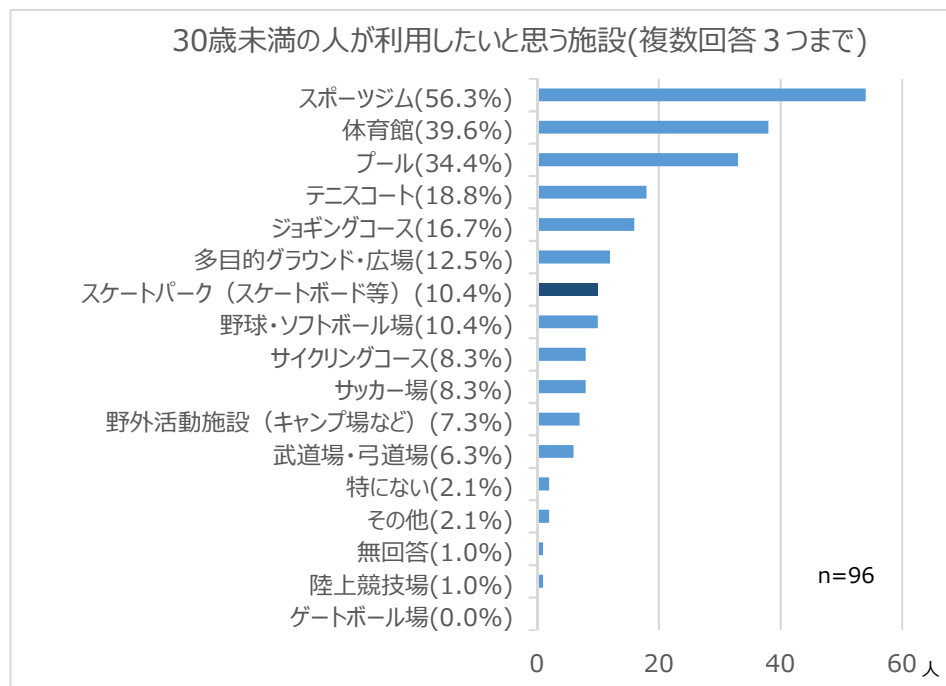
© SOCIAL WORKEERZ と参加者の皆さん

(4) 若者文化を楽しむ環境について

ア 本市のニーズ等

平成 29(2017)年度に本市が実施した「スポーツに関する市民アンケート」において、利用したいと思うスポーツ施設として、「スケートパーク（スケートボード等）」(以下、「スケートパークと言います。）」と回答したのは全世代で 1.8%でしたが、18 歳以上 30 歳未満の若者に限定すると、サッカー場よりも多く野球・ソフトボール場と同じ 10.4%となっており、全市の 18 歳以上 30 歳未満の人口で換算すると約 31,400 人に相当します。

一方、本市のスポーツ団体の登録者数は、例えば野球協会 8,703 人、サッカー協会 12,880 人、テニス協会 5,100 人(いずれも平成 30(2018)年 4 月 1 日現在)などとなり、実際の愛好者数はもっと多いものと考えられますが、これらの競技施設については市内に相当数整備されている、あるいは学校の施設等が使用できる場合があるのに対し、都市型スポーツに関しては、安全に楽しめる施設が大師河原公園のスケートパークのみであるという現状があります。



出典：スポーツに関する市民アンケート(平成 29(2017)年 市民文化局実施)

イ 他都市の動向

他都市では、平成 2 (1990)年以前の公共のスケートパークが 1 か所だったのが、平成 16(2004)年時点で 59 か所¹⁴、平成 25(2013)年時点で 100 か所¹⁵と、ここ 30 年近くで大きく増えてきており、今後も横浜市戸塚区や横須賀市で新設・改修の計画があるなど東京 2020 大会を機にさらに拡充していくものと見込まれています。

近隣の都市では、相模原市の「小山公園ニュースポーツ広場」での利用実績等が次のとおりとなっており、一定の安定したニーズがあります。今後、東京 2020 大会を契機に利用者数は伸びていくものと想定されます。

¹⁴ スケートパークの立地及び地域施設としての特性に関する調査分析(都市計画) (日本大学工学部 伊與田、坪井 平成 17(2005)年 2 月)

¹⁵ 国内スケートボード利用者数推計と今後の動向(NPO 法人 日本スケートパーク協会 平成 29(2017)年 6 月)

<参考>

【小山公園ニュースポーツ広場】

- 面 積：約 2,900 m²
- 開設時間：9:00～22:00(原則無休)
- 施 設：3×3バスケットボールエリア、ストリートダンスエリア、スケートボードエリア(スケートボード、インラインスケート、BMX)、駐車場(55台)
- 使用料：施設使用料：無料(照明使用料 200 円)
- 利用実績 (単位：人)

平成 24(2012)年	平成 25(2013)年	平成 26(2014)年	平成 27(2015)年	平成 28(2016)年
31,830	32,248	52,046	48,403	47,971

出典：平成 28 年度 相模原市指定管理者制度導入施設 モニタリング・シート

● 施設写真



3 若者文化の発信によりめざすもの

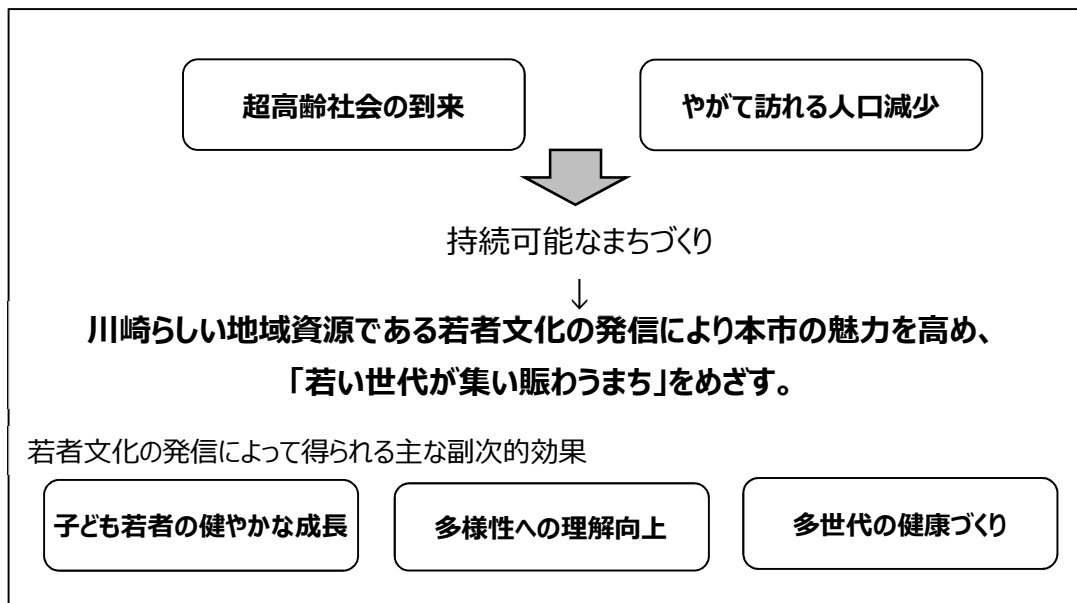
本市の人口構成と将来見通しを踏まえると、平成 42(2030)年以降の人口減少期においても平成 62(2050)年まで高齢者人口の伸びが予測されています。つまり、生産年齢人口と高齢者人口の比率が、急激に変化することを意味しており、このままでは支える人と支えられる人のバランスが崩れ、持続可能なまちづくりをしていくことが難しくなります。

このため、本市では地域包括ケアシステムで「誰もが住み慣れた地域や自らが望む場で安心して暮らしていける地域の実現」や、かわさきパラムーブメントで「誰もが自分らしく暮らし、自己実現をめざせる地域づくり」などに取り組んでいるところです。

本方針においても、若い世代をはじめ、あらゆる世代が活躍する持続可能なまちづくりを進めていく観点から、川崎らしい地域資源である若者文化の発信により本市の魅力を高め「若い世代が集い賑わうまち」をめざしていきます。

また、こうした取組を通じて、次世代を担う子ども・若者の健やかな成長や、元来ストリートカルチャーが有している多様性を尊重するという価値観について、その理解向上につなげるとともに、子ども・若者以外の方であっても、ダンスなどに親しむことにより健康づくりなどにも資するものと考えられます。

【めざすもののイメージ】



4 取組の方向性

(1) 基本的な考え方

「若い世代が集い賑わうまち」をめざす観点から、若者にとって川崎を魅力あふれるまちにしていくために、**若者文化に携わる市民一人ひとりが主役となって本市の若者文化を盛り上げていくこと**を基本的な考え方とします。

そのための取組として、これまで市内で育まれてきた若者文化を尊重することを前提に、**若者文化に携わる市民が協働・連携して地域を盛り上げていける環境と安全・安心に活動できる環境**が必要であると考えますが、このうち市民だけでは若者文化を盛り上げるためには難しいと考えられる部分について、支援を行っていきます。

(2) まちづくりに向けた支援(ソフト面)

若者文化に携わる市民一人ひとりが主役となって本市の若者文化を盛り上げていくためには、様々な分野の垣根を越えた、たて・よこ・ななめの関係による地域人材のネットワークを構築することによりコミュニティを形成するとともに、まちづくりに向けた相乗効果が発揮できるようにしていくことが必要です。

特にコミュニティについては、よい意味で自分たちの施設ととらえ大切に利用し育てていくという意識や、施設内外でのマナー意識の涵養などに重要な役割を果たすものと考えます。

こうしたことから、本市としては、若者文化に関する地域人材のマッチングやコーディネート、施設利用者等によるコミュニティ形成に向けたしくみづくり、また、世界レベルの大会を市内で開催する場合において、より地域を盛り上げていけるよう関係者との調整や情報発信、安全確保などの側面支援を行っていきます。

(3) まちづくりに向けた支援(ハード面)

ア 課題

いわゆるエクストリームスポーツ等の環境については、道路上や公園などでは法令等における禁止事項であったり、禁止されていない場合でも他の利用者への配慮の観点から最適な環境であるとは言えません。本市には、既に大師河原公園にスケートボードパークがありますが、本市の潜在的なニーズを把握し、機能や規模等が十分な施設かどうか検証したうえで、新たな環境整備について検討していきます。

イ 検討の方向性

(ア) コンセプト

「若い世代が集い賑わうまち」をめざす観点や、既に本市に日本を代表するような地域人材が存在することから、近隣地域から集客が見込める魅力ある機能や子どもや初心者でも楽しめる機能とともに、日本を代表するような方でも安全で高度な練習ができる拠点となり得るような機能を有する施設をバランスよく整備する方向で検討を進めます。

なお、競技会については、その時の流行などを反映した仮設のセクションや観覧席を設ける場合が多いことから、本市において競技会の計画がある場合でも仮設で対応する方向とします。

(イ) 対象コンテンツ

東京 2020 大会で注目が集まると考えられることから、①現に「オリンピック（ユースを含む）種目」であるか採用をめざしている種目であること、②市民の間で環境整備に関する一定のニーズがあること等を基本として検討します。

(ウ) 整備する規模・場所の考え方

環境整備にあたっては新たに土地を取得することはせず既存の公有地等の有効活用を前提とします。また、音が発生する環境でもあることから、近隣の環境には配慮する必要があるものと考えます。したがって、整備する規模については有効活用できる既存の公有地とのバランスを考慮しながら、今後検討していきます。

また、交通利便性についても考慮する必要があり、公共交通機関を利用して行くことができる場所が望ましいと考えます。

(エ) 整備・運営の基本的な考え方

賑わいを呼ぶ魅力的な施設であり続けるため、これまで市内で活躍してきた若者文化に関する地域人材に協力いただくことで、施設利用者によるコミュニティが生まれ施設利用者自身が施設を育てていくような運営体制となる方向で検討を進めます。また、イニシャルコストと後年度負担を極力軽減する手法について民間活力の活用も含めて検討を進めます。

5 今後の進め方

若者文化の発信に向けた環境整備について、平成 30(2018)年度中に、国内外の事例や、市内のニーズの把握、導入する具体的なコンテンツ、具体的な規模や場所の考え方、イニシャルコストや後年度負担の軽減に向けた、事業主体のあり方を含めた効率的・効果的な発注方法などについて定めた基本計画を策定したうえで、平成 31(2019)年度以降に環境整備に向けた取組を進めていきます。

また、基本計画の策定や環境整備に向けた検討にあたっては、市内の愛好家や若者と意見交換を重ねながら進めていきます。

若者文化の発信によるまちづくりに向けた
基本方針

平成 30(2018)年 10 月

市民文化局オリンピック・パラリンピック推進室

TEL 044(200)0809

FAX 044(200)3599

E-mail 20olypara@city.kawasaki.jp