

## 1. プレイスメイキング等の実証実験の実施内容

活動名	路上実験イベント「なんだかんだ2」	
主催者	神田プレイスメイキング実行委員会	
主催者住所	千代田区神田錦町 3 丁目9番地神田ポートビル1階 株式会社ゆかい 事務所内	
実施エリア	神田ポートビル前及び隣接街区前の道路、神田税務署駐車場 (千代田区神田錦町 3 丁目 5-2、9-3)	
活動の目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 神田祭りの開催前と開催後に、ワーカーや学生も参加しやすい縁日を開催することで、若い人が神田に関心を持ち、神田に関わる機会を増やしたい。また、内外の先進的なまちづくりプレイヤーから学び、神田の人材を育て、自分たちで持続的に活動できる基盤をつくりたい。これにより、神田の人々のQOLや地域に対する愛着を高め、神田のコミュニティや経済の活性化にもつなげていきたい。ハンディキャンプを持つ方も含めて、あらゆる人に優しく、新しい出会いのある神田としていきたい。</li> <li>・ 神田プレイスメイキング実行委員会としては、「なんだかんだ」の企画運営で得た知見やネットワークも活かしながら、神田の交流とコミュニティを育む土壌となる公共的空間(道路・公園・公開空地など)をもっと使いやすくして、公共的空間の利活用や整備促進を通じて神田の居心地を高めていくための仕組み(ルール・手続き・体制など)を、産官学民の連携により整えていきたい。</li> </ul>	
活動概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 神田祭りの後に開催される「東京ビエンナーレ」とも連携して、神田ポートビルおよびその前面の区道を活用して、神田内外の人々が交流し、文化を体験できるイベントを実施する。</li> <li>・ また上記のイベントに先立ち、応援する関係人口を増やすために公開型の交流会および、なんだかんだ1の準備プロセスをオープンにしなんだかんだ2の説明を行う展覧会を行う。</li> </ul>	
実施スケジュール	企画段階	7月12日:実行委員会打合せ
		8月1日:朝日信用金庫へのご相談
		8月22日:実行委員会打合せ
		8月29日:クラウドファンディング for good 打合せ
	準備・施工段階	9月11日:区委託業者との打合せ
		9月13日:クラウドファンディング for good での募集開始
		9月16日:神田警察署との打合せ
		9月19日:千代田区道路占用係との打合せ
		9月25日:なんだかんだ 2 広報会議
		10月5日:なんだかんだ 2 告知開始
		10月20日:なんだかんだプロセス展示会打合せ、準備
		10月24日~月31日:なんだかんだプロセス展示会
		10月27日~10月31日:交流会の実施
実施段階	11月3日:なんだかんだ 2 の開催	

<p>実施体制</p>	<p>【主催:神田プレイスメイキング実行委員会】  ○会長 中島伸(東京都市大学都市生活学部)  ○副会長 池田晶紀(株式会社ゆかい代表)  ○幹事 前田智彦(錦町三丁目町会町会長)  ○幹事 堀井市朗(錦町三丁目第一町会町会長)  ○事務局長 渡部裕樹(株式会社日建設計総合研究所)  ○事務局次長 田紳華(株式会社日建設計総合研究所)  ○会計 小林知典(株式会社ゆかい)  ○監事 御代田和弘(4FRAMES 代表)  【クリエイティブチーム】  ○クリエイティブディレクター 池田晶紀(株式会社ゆかい)  ○アートディレクション 広岡ジョーキ  ○ロゴデザイン 大日本タイポ組合  ○アートワーク 渡辺明日香  ○ネーミング 糸井重里(株式会社ほぼ日)  【共催】  ○一般社団法人東京ビエンナーレ  【協賛】  ○安田不動産株式会社  ○住友商事株式会社  ○クラウドファンディングによりご支援いただいた方々  【協力】  ○共立女子大学  ○東京都市大学  ○株式会社サウナラボ  ○株式会社精興社  ○株式会社竹尾  ○バカンス株式会社  ○株式会社ほぼ日  ○タナカカツキ  ○田中啓介  ○星野諭  ○神田税務署  ○千代田区社会福祉協議会  【後援】  ○千代田区  ○東京文化資源会</p>
<p>広報活動の内容</p>	<p>主な広報活動は以下の通り。  ・ なんだかんだ サイト  <a href="https://nandakanda.jp/">https://nandakanda.jp/</a>  ・ 神田地域のメディア「オープンカンダ」  <a href="https://opkd.jp/2023/10/24/nandakanda2/">https://opkd.jp/2023/10/24/nandakanda2/</a>  ・ 神田ポートビルのサイト  <a href="https://kandaport.jp/">https://kandaport.jp/</a>  ・ 出店者、出演者の Twitter など SNS での広報  ・ なんだかんだプロセス展示会の開催  <a href="https://kandaport.jp/event/20231024">https://kandaport.jp/event/20231024</a>  ・ クラウドファンディングでの PR</p>

## 2. プレイスメイキング等の実証実験の実施状況

なんだかんだプロセス展示会①



活動の様子①

なんだかんだプロセス展示会②



活動の様子②



活動の様子③



活動の様子④



### 3. 実施の効果

アンケート調査の結果(回答者 48 名)	
<p>○93%の人がイベントに参加して「交流できた」と回答した。                      ○98%の方が、「なんだかんだ2」の印象が良かったと回答した。                      ○98%の方が、「なんだかんだ」をまた開催してほしいと回答した                      ○67%の人今後の「なんだかんだ」の企画運営に協力したいと回答した。</p>	
<p>16. 「なんだかんだ2」の印象を教えてください。</p> <p>詳細</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>とても良かった 25</li> <li>良かった 22</li> <li>どちらでもない 1</li> <li>良くなかった 0</li> <li>全く良くなかった 0</li> </ul>	<p>6. 本イベントに参加して「交流できた」と感じましたか？</p> <p>詳細</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>とても感じた 19</li> <li>少し感じた 26</li> <li>どちらでもない 1</li> <li>あまり感じなかった 2</li> <li>全く感じなかった 0</li> </ul>
<p>17. 「なんだかんだ」をまた開催してほしいと思いますか？</p> <p>詳細</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>とても思う 39</li> <li>少し思う 8</li> <li>どちらでもない 0</li> <li>あまり思わない 1</li> <li>全く思わない 0</li> </ul>	<p>18. 今後の「なんだかんだ」の企画や運営に参加したいと思いますか？</p> <p>詳細 <a href="#">インサイト</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>とても思う 17</li> <li>少し思う 15</li> <li>どちらでもない 11</li> <li>あまり思わない 4</li> <li>全く思わない 1</li> </ul>

### 4. 実施上の課題

活動を進める上での課題	企画段階	企画段階では 2 回目の実施ということで、関係者の連携もとれており、スムーズに企画検討を進めることができ、継続実施していくことで警察や行政の方々とも連携しやすくなったと感じた。
	準備・施工段階	認可許可が下りないとイベントに関する告知ができないので、ポスター等の印刷物などの段取りが難しかった。
	実施段階	向かいのビルで工事が行われ工事車両が動いていたので、歩行者の安全に気を使った(許可官庁にて、こうした同日同場所や近接地での道路使用許可や占有許可について情報確認できる体制があると現場対応ではなく事前に対応できてよいと考えられる)。

### 5 収支状況

実際の収支状況	<p><b>【収入総額:約 430 万円】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>千代田区活動支援金:50 万円</li> <li>クラウドファンディング:約 164 万円</li> <li>その他:約 216 万円</li> </ul> <p><b>【支出総額:約 430 万円】</b></p>
---------	---