

チャレンジ！！オープンガバナンス 2017 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注1)	No.	タイトル	自治体名
	- (事務局用)	マーケティングに基づいた、シティプロモーションやブランディングの推進	枚方市
アイデア名 (注1) (公開)	人生 100 年を生き抜く My 型 LifeStyle ひらかた		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2017 サイトの中に記載してある応募自治体の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。

1. 応募者情報

チーム名 (公開)	Life shift in 枚方		
チーム属性 (公開)	<input checked="" type="checkbox"/> 1. 市民によるチーム	<input type="checkbox"/> 2. 学生によるチーム	<input type="checkbox"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム
メンバー数 (公開)	5 名		
代表者情報	氏名 (公開)	井上 真理	

(注意書き) ※ 必ず応募前にご一読ください。

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2017_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2017 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2017@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者氏名、「アイデアの説明」は公開されます。

3. 公開条件について：

「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY (表示) 4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC (表示-非営利) 4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。

(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)

4. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公表いたしません)

5. この応募内容のうち、「審査項目自己評価」は、非公開です。なお、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

<知的所有権等の取扱い>

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、や知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「審査項目自己評価」中も同様をお願いします。

7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

<チームメンバー名簿>

チームメンバーに関する情報を最終ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

2. アイデアの説明（公開）

（1）アイデアの内容、（2）アイデアの論拠、（3）実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

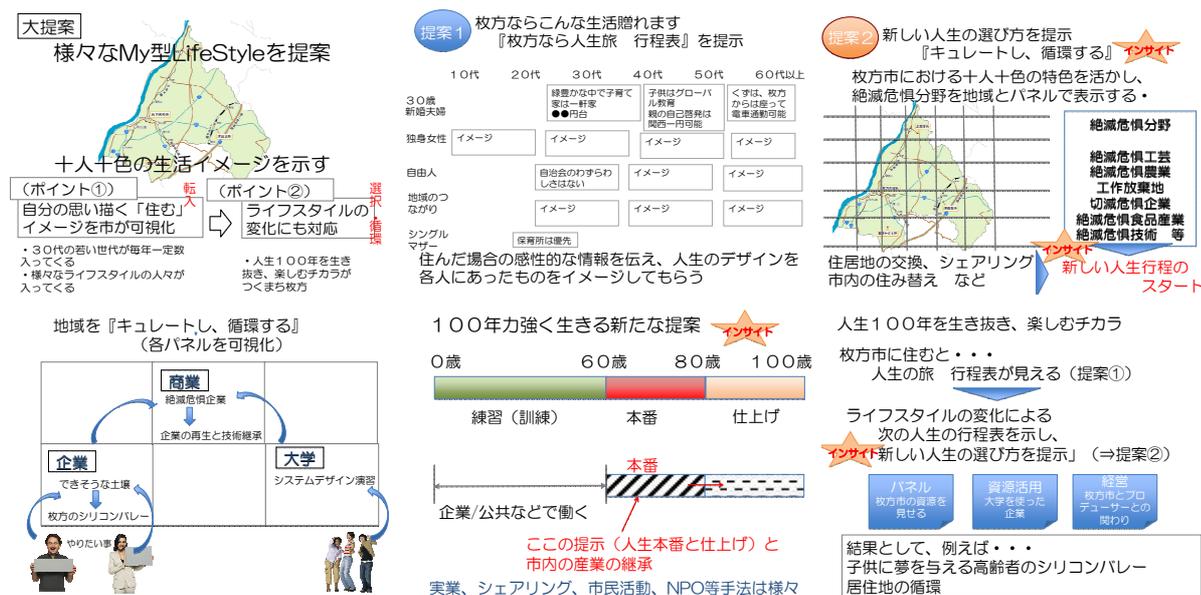
（1）アイデアの内容（公開）

アイデアは、だれが、何を、どこで、いつ、どのように、する公共サービス（活動）なのか、これらの要素を入れて内容そのものをわかりやすく示してください。1 ページ以内でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

各自治体は少子化・高齢化、人口減少の問題から、持続可能なまちづくりが必要とされている。そうした中、地域においてもそれぞれの地域の特色を活かしたまちづくりの必要性が叫ばれているが、これまで地域が培ってきた技術、伝統、農業、企業などについては、跡継ぎや伝承、経営面から絶滅危惧種というべき「絶滅危惧分野」が多く見られ、右肩下りの日本におけるまちづくりのデザインに必要となる資源や技術の枯渇や停止といった危機感が漂っている。個人についてみると、物が満ち溢れる中で、物質的な幸福感ではなく、精神的な幸福感が重要視されるとともに、100年生きる時代を迎えようとする中で人生のキャリアデザインが旧態依然とままとまっているという問題がある。

これらの課題を解決するため、枚方市が中心となって市内各地域の地域性やそこにある資源（絶滅危惧種も含めた農業や企業、技術、農産物、人など）を掘り起こし、それらを可視化しながら「地域の新しい選び方」を示すと共に、その地域でどのような時間を過ごすことができるのか、何ができるのかを人々にリアルに実感させ、「人生の新しい選び方」を示す。このようなシティブロモーションによって、枚方市を持続可能なまちとするために必要な「住民の世代バランス」を崩さぬよう、毎年、自分が送りたい人生を枚方市のこの地域で過ごすことを選択した若い世代などが一定数転入し、枚方市において100年生きる人生を生き抜き、楽しむことができる仕組みを提案する。

具体的には、枚方市のそれぞれの地域にある住環境や事業・活動、そのための資源を「資源提供者」（地域で困りごとを抱えた人や、地域活動者（企業・農業等）、余剰資源を持つ者など）から提供してもらい、地域ごとに「地域パネル」として可視化し、発信する。これにより人が持つ「自分が住みたい場所」や「自分が過ごしたい人生」を想起・認知させる。そして枚方市がこのような人々と地域および資源をキュレートし、実際にその地域でその地域を選択した人々が「挑戦者」としてやりたいことや送りたい人生を実現させるためのサポートをするとともに、そうした活動を発信し、公開する。また、実際にその地域で活動できない人に対してはICTを使った仮想地域で同様に「挑戦者」としてやりたいことや送りたい人生を実現させる活動を行い、そうした活動についても枚方市が発信し、公開する。こうした「挑戦者」の活動については「挑戦者」と「資源提供者」がAirbnbやUBERのようにお互いにレーティング・ポイントで評価するとともに、「挑戦者」同士のコミュニティを作って互いの活動をフィードバックし、互いの事業や活動を育てあう場を作ったり、第三者からフィードバックや応援が得られるシステムを作る。このようなプロセスを通じて、「挑戦者」の活動や事業がデザインされたり、地域での暮らし方がデザインされていくことで、その地域の特色が育ち際立ってくる（地域がデザインされる）とともに枚方市のある地域での人生の過ごし方がデザインされ、「My型LifeStyle」が作られていくことを狙う。加えて、人々の人生のデザインや地域内の資源は時間とともに変化する生き物であることから、その時々が必要に応じて地域を変ったり、人々がつながっていきたりするよう循環型社会が枚方市の中で組成されることや、「挑戦者」として「応援者」として、自分事として関わりを持ち続けていくことで「気づけば側にいる人」「気づけば枚方市に転入していた」となることを狙う。

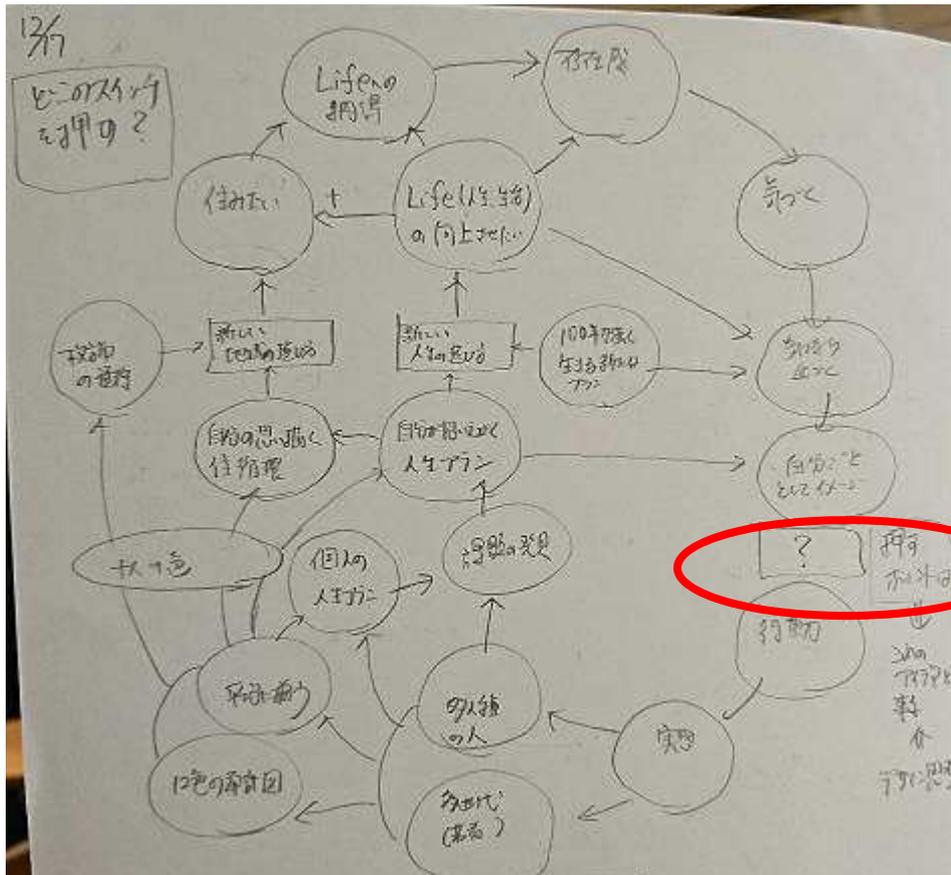


(2) アイデアの論拠（公開）

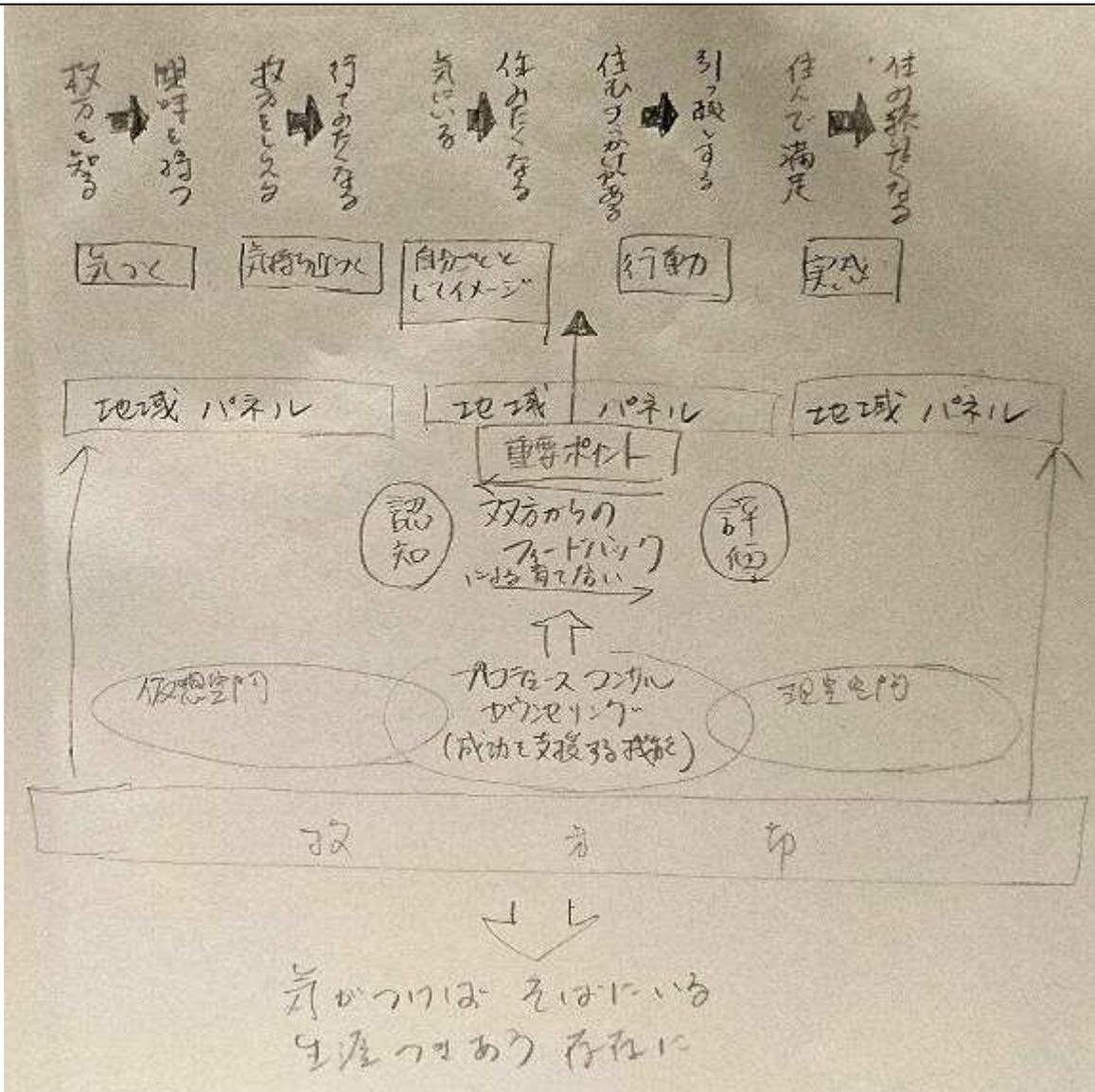
アイデアの論拠（なぜこのアイデアなのかの理由付け）について、それをサポートするデータ（統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの定性データ）や証拠（資料や計画、既存の施策など）（以下：総称して「データ類」といいます）などを含めつつ、2 ページ以内でご記入ください。データ類は出所を明らかにしてください。

まず、枚方市が掲げる「持続的に発展」に注目し、発展とは、自治体にとっては持続可能、住民にとってはLife（生活や人生）の向上を意味するものとした。一方、枚方市の特徴として、何でも兼ね備えており、枚方市の市民意識調査での満足度（住み易さの印象 78.5%、永住意識 87.1%）は高く、その反面、何もかも平均的に揃っているからこそ没個性となり特別にイメージがわからず、存在感が薄いという課題に繋がっていると考えた。そこで、根本的な大命題として「どのようにすれば、枚方市の存在感を出せるか」とし、これらを解決するための2つの課題として（1）どのようにすれば、「枚方市に住みたい」と思わせられるか、（2）どのようにすれば、「Life（生活/人生）」を向上できるか、をポイントとして検討を進めた。なお、人は住みたいまちのイメージをそれぞれ持ち、それに近い「地域」を自分が住む場所として潜在的に選んでおり、京都や神戸など誰もが明確なイメージを持っている都市を除いて「自治体」では選んでいないということ、同様に人生の過ごし方についてもイメージを持ち、人生の岐路に立ったときによりそのイメージに近い方を選択している、という考えを前提に置いている。しかしながら、このイメージは潜在的に持っているものであり、自分のイメージが具体化されたものを目にしたときや、フィードバックなどのコミュニケーションの中でそのイメージが実現されるための条件（潜在的必要条件）が認知され、強く認識されることになる。

ところで、枚方市の市民意識調査における「枚方市の取り組みに感じていることについて」の項目のうち、No. 16「生きがいを持って学び続けられる環境が整っていると感じている」28.5%、No. 21「市内での産業活動が活発に行われていると感じている」18.3%、No. 22「農地が保全されるなど、「農」を守り、生かされていると感じている」21.6%等が非常に低い値となっており、こうしたことから住民自身も枚方市において人生を楽しむことが満たされていないと感じており、また産業活動や農地が絶滅危惧種化しつつある危険を感じていることが示されている。



上記のループ図は、人が自分が住みたいまちや送りたい人生の潜在的なイメージに気づき、行動（自分が思い描く暮らしを実現するまことに引越する、自分が思い描く人生を実現するための活動をする）し、「Life（生活や人生）の向上」を実現するまでの流れを可視化したものである。この中で行動する（住む、自分が送りたい人生を実現するために活動する）までに一番重要なポイントが赤丸で示した部分であり、このポイントについてのアイデアが（1）の提案内容である。



枚方市を知り、引越し、Life（生活や人生）を向上させていくプロセスの中で（１）の提案内容を組み込んで上記のように図式化した。

なお、このしくみを動かしていく中で、挑戦者の活動（地域の課題解決につながるものも含む）において、どの地域でどの世代の何が地域の課題の原因となっているか、また挑戦者の活動が進んでいく中で、年代別人口の増減などをあわせて分析することで、ブランディングすべきもの及びターゲットとなる世代などを明らかにしていける可能性があり、こうした分析をもとに市の施策を変更していくことも必要になると考えている。

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大まかな規模とその現実的な調達方法（制約がある場合にはその解決策を含む）、アイデアの**実現にいたるプロセスとマイルストーン**等、アイデア実現までの大まかな流れについて、**2 ページ以内**でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

アイデアの実施主体：枚方市（全体プロデュース）

ICT town ひらかた（仮想空間）

仮想地域で自分のやりたい活動や暮らしを実現させていく（プラットフォーム運営主体は枚方市が公募ひらかたつーしん運営業者など）

実現を支援

地域資源の掘り起こし→地域パネルの発信、資源提供者と挑戦者のキュレート（暮らし方コンサルタント、事業の伴走者、地域資源のデザイナーが必要）
Airbnb や Uber のような評価システム、挑戦者同士の育てあいコミュニティ
挑戦者の活動を応援するシステムの構築や運営（枚方市が公募）

実際の地域（現実社会）

資源提供者の資源を利用して挑戦者が実践
資源提供者は地域の困りごとや、余剰資産の持ち主のほか、まちづくり協議会などの地域活動者

アイデアの実施において、枚方市が全体的な主導的立場のもと、成功を支援する機能（プロデュース、コンサルティング、カウンセリングなど）を担う。

具体的には、枚方市の資源（地域の人々や活動、事業、余剰資産、絶滅危惧事業/事象など）を掘り起こしつつ資源提供者も募集し、こうして集めた資源を地域ごとや事業ごとに地域パネルとして分類し、これをオンラインで発信しつつ、挑戦者も募集する。こうした地域や資源提供者とそこでの暮らしや活動を実践する挑戦者と結びつけ、現実社会もしくは仮想社会空間で挑戦者が活動する中で、各々のモチベーションやスキルを高めていけるよう継続的にコミットし続けていくとともに、こうした活動を発信し、Airbnb や Uber などの最新の仕組みを使って挑戦者や資源、地域をブランディングしていく。

このような活動の資金については、挑戦者や団体の準備金のほか、クラウドファンディングや SIB の活用、PPP（官民連携）などその活動内容に適した方法で実施できると考えている。

アイデア実現のプロセスにおけるマイルストーン（ポイント）として、

- ① 枚方市の資源をいかに人々の潜在意識を想起させられるようパネル化できるか、そしてできるだけ様々な種類の提案を多く輩出し続けられるか。
- ② 挑戦者と地域資源を仮想空間や現実社会などでいかにマッチングさせ、双方のフィードバックの仕組みをつくりだしていけるか
- ③ 成功を支援する機能がいかに、枚方市の資源に付加価値や新たな価値、機能などをつけ、事業をいかにブランディングしていけるか
- ④ 挑戦者の活動を 100 年の人生デザインや暮らし方デザインとしていかに意味づけしていくか
- ⑤ 必要な資金を必要な時にいかに調達していけるか

などがあり、今後、仮想空間や現実社会でのしくみや各プロセスの段階でさらなる仕組みづくりが必要になるが、進め方によって更なる広がりの可能性を秘めたものになると考える。