

チャレンジ！！オープンガバナンス 2018 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)	加古川の“ぐうっと” (GOOD) な魅力を届けたい ～子育て世代に選ばれるまちを目指して～	兵庫県 加古川市
アイデア名 (注2) (公開)	加古川を盛り上げ隊！家族で楽しめる遊び場作り		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2018 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)	第五グループ		
チーム属性 (公開)	<input type="radio"/> 1. 市民によるチーム	<input checked="" type="radio"/> 2. 学生によるチーム	<input type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム
メンバー数 (公開)	2名		
代表者情報	氏名 (公開)	坂田 伊万里	

(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 COG2018_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 COG2018 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2018@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、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「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、「自治体との連携」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>

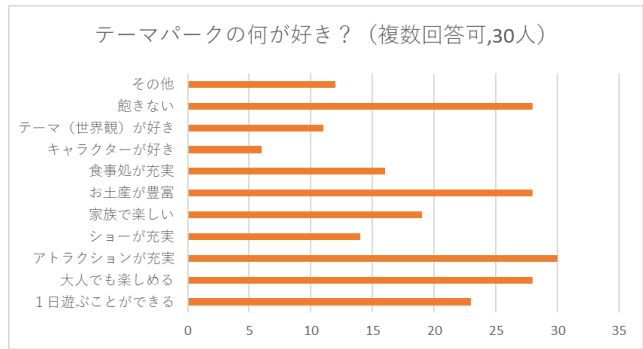
6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。

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。)

お気に入りのテーマパークのどこが好きかというアンケートによると、一日中楽しめる、家族で楽しめる、アトラクションが多いなどの意見が多く、飽きずに楽しめるテーマパークが好まれる傾向にあるということが分かった。そこでエリアに区切ってテーマを分けるというのはどうだろうか考える。例えば、ホラー系のエリアであったり、脱出系、博物館系などである。アトラクションも取り入れつつ、博物館系の展示も取り入れることで学習の場にすることもできる。



4. 特産物販売所の設置

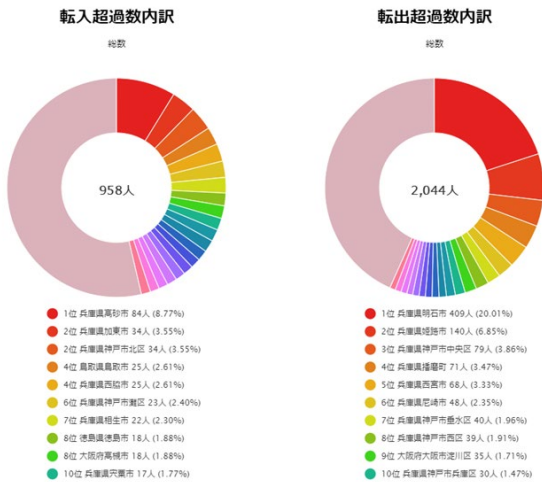
また、同アンケートによるとお土産の店が充実している、食事施設が充実しているなどといったショッピング関連の関心も高いということが分かる。そこで同じく空き家を活用してカフェや食事処、お土産屋を設置することを提案する。特産物を販売することで加古川自体への関心を高めることが目的である。また、雇用の場を拡大することで高齢者の雇用の場の提供にも繋がる。

(2) アイデアの理由（公開）

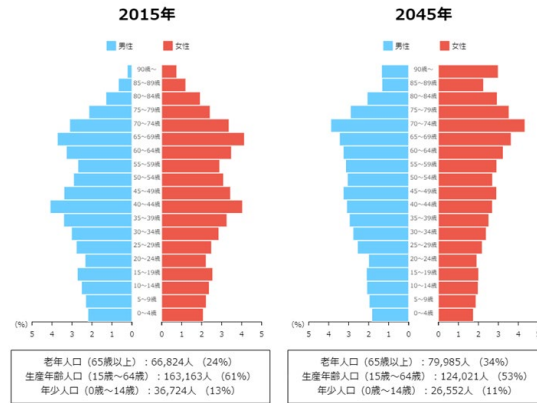
このアイデアを提案する理由について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの資料や関連の計画、既存の施策などの定性データのことを総称します。データは出所を明らかにしてください。

このアイデアを提案するにあたって市民調査を確認したところ、大半の保護者は子どもの将来または現在あればいいと思う支援について遊びの場などの多様な活動機会を求めていることが分かった。【平成 29 年度加古川市子どもの生活に関するアンケート調査 62 p】

兵庫県加古川市 From-to分析 (定住人口) 2017年



人口ピラミッド
兵庫県加古川市



【出典】

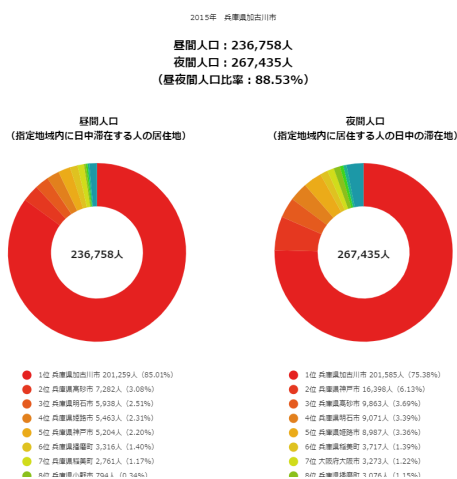
(出典: RESAS 人口マップ人口構成人口ピラミッド)

(出典: RESAS 人口マップ人口の社会増減)

また、今現在加古川に魅力があると感じる人は少なく【上記転居したい理由】、人口減少に歯止めがかけられないのが現状である。

人口減少を止めることができないため、次世代を担うはずであった若者は減り、更に少子高齢化が進むという悪循環に陥っている。

昼間人口・夜間人口の地域別構成割合



(出典: RESAS まちづくりマップ通勤通学人口)

さらに昼間人口・夜間人口の地域構成割合を見てみると、昼夜ともに9割以上が兵庫県民であることが分かった。このことから、他県から加古川へは訪ねて来ないことが分かる。

転入人口を増やすにはまず、加古川へ来てもらわなければならず、しかしそれすら難しいのが現状である。ここで他県へ赴く人々の目的を調べてみた。すると、その多くがテーマパークへ出かけていることが分かった。【上記指定地域の目的地一覧】転出を食い止め、他県から転入してもらうにはやはり、それだけの魅力が必要である。大型ショッピングモール、宿泊施設、魅力的な施設は多く挙げることができるが、持続性を狙い、かつ不足している遊び場を増やすにはテーマパークが効果的であると考えます。

更に、テーマパーク開設によって観光客が増えると経済効果が望めることから一石二鳥のプランであると考えます。

(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、アイデアの実現にいたる時間軸を含むプロセス、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、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。ここでは実現可能性を確認します。

<主体>

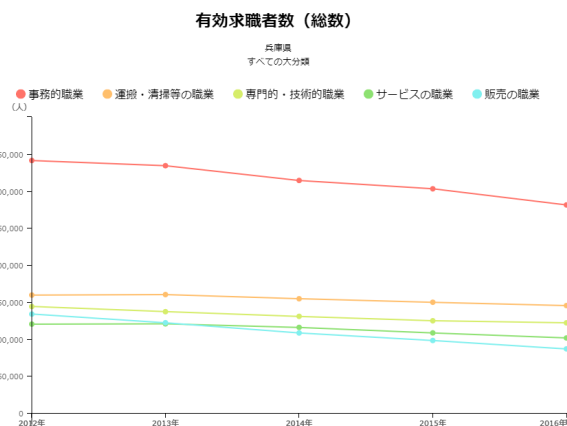
主体は加古川市とし、準主体として学生及び一般企業をおく。主体である加古川市には市の活性化改革と併せて進めてもらう。また、テーマパークを作るノウハウを持つ企業と提携し（ここでは数多くの実績のある株式会社ドリームスタジオ様と仮定）実際に設計、仮運営までを行ってもらう。

学生を準主体として設置するのは、若い世代の意見を取り入れることと、学祭などで室内展示や店をする際、今回提案するテーマパークの一部もしくはまた別の敷地を使ってもらい、展示を行うことで学生創作のエリアを残しておくことを目的としている。学生が作った、といった煽り文句を付加できるほか、思い出作りにもよし、休日に友人との遊び場として使うもよしである。

<資源調達>

必要になってくる資金は日本政策金融公庫融資やクラウドファンディング（商品購入型寄付型）で借入る。クラウドファンディングをあえて商品購入型寄付型にすることで、ただ投資するといった感覚を払拭する。さらに現在注目度の高いふるさと納税にあやかると、投資してくれた金額に合わせた商品およびサービスを提供する。これはアトラクションの命名権であったり、テーマパークへの優待券であったり様々なものが考えられる。

<関わる人材>



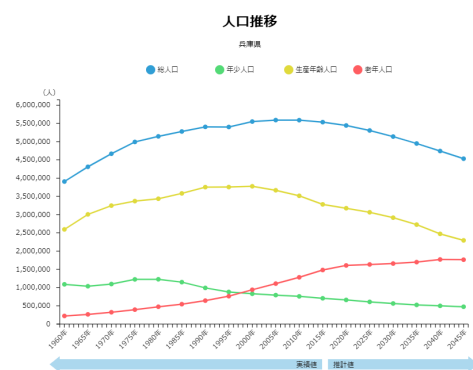
【出典】厚生労働省「職業安定実態統計」
 【注記】有効求職者数：有効求職者数、有効求職者数に、パートを含む雇用者数に相当する数、介護福祉士数、ホームヘルパー、介護支援専門員、介護福祉士等のこと。

（出典：RESAS 雇用/医療・福祉マップ 求人・求職者）

さらに加古川は深刻な高齢化社会である。高齢者の活躍の場を広げることは重要なことであると考え。実際、高齢者への活躍の場を提供することに成功した徳島県上勝町では高齢者の年収が一千万を超え、結果として大きなビジネスを生むことに成功している。

主体は先に述べた通り市の職員や学生である。さらに、テーマパーク内での飲食店やお土産売り場スタッフ（ここでは特産物販売所と仮定）には地元の求職者や高齢者を採用する。そうすることで、雇用の場を拡大できる。

右図は兵庫県の求職者の推移である。全体的に減少傾向にはあるが、まだまだ数は多いといえる。



【出典】総務省「国勢調査」、国立社会保障・人口問題研究所「日本の地域別将来推計人口」
 【注記】2020年以降は「国勢調査・人口問題研究所」のデータ（平成30年3月公表）に基づく推計。
 【その他の留意点】=

（出典：RESAS 人口マップ人口構成 人口推移）

<時期>

時期

予定

2019 年前半～

空地及び空き家下見、関係者提携

2019 年後半～

企画書作成、空き家確保

2020 年～

設計、会議

2021 年～

本格的に事業スタート

2022 年～

完成を目指す