

チャレンジ！！オープンガバナンス 2023 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名 （注1）	No. -（事務局用）	自治体提示の地域課題名 地域コミュニティにおける課題の設定と解決に向けた協働による新たな取り組み	自治体名 那覇市
チームがつけたアイデア名 （公開）（注2）	ビハナバザールつなぐ 31 万人グループへの挑戦		

（注1）地域課題名は、COG2023 サイトの中に記載してある応募自治体提示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。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

1. 応募者情報 下の欄のうち赤字部分は削除して該当する番号を記入のこと

チーム名 （公開）	なは市民協働大学院「いちやりば真和志」		
チーム属性 （公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	1.市民	
メンバー数 （公開）	8名		
代表者 （公開）	古堅 大輔		
メンバー （公開）	金城 辰美、高原 聡、當間 尊子、永井 幸恵、波平 聡、松永 清彦、吉里 明		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

＜応募内容の公開＞

1. 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。
2. 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/>）
3. 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開いたしません）
4. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、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＞

5. 「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。
6. 「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。）

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認 確認後 OK なら右に○印を記入⇒○

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

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

必要に応じて説明の途中に図表を入れていただいて結構です。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、対象とする課題解決のために、**何を**する社会的な活動（サービス）なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、**魅力的で新規性があり、実践したくなり、活用してみたい**、そしてその結果として、課題が解決される、そんな**わくわく感のあるアイデア**を期待します。**2ページ以内**でご記入ください。

<応募チームとして解決したい課題のポイント<u>はこれです！</u>をごく短く以下に書いてください>

<解決したい課題のポイント>

(1) 人と人、人とモノ、人とコトのつながりを生み出します

那覇市は、自治会の加入率も低く、自治会の無い空白地帯も存在しているそのような中、「地域とつながりたいが、どうしたらいいかわからない人」が集える憩いの場を提供して、人のつながりを生み出します

(2) 後継者不足などにより途絶えた伝統行事を再開させます

地域のコミュニティが希薄化し、途絶えた伝統行事を人のつながりによって復活させます

(3) 地域特有の課題は、地域で解決する仕組みをつくります

少子高齢化に伴う後継者不足など、地域課題は多様化しさまざまな場所で発生しています。各地域に人が集える憩いの場をつくりつつ、人のつながりで地域課題の解決を図ります

<以上の課題解決のために「何を」するアイデアか、それを「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するかをわかりやすく書いてください> <アイデアが具体的に実行される場面を想定してください。>

<よいアイデアを生むには関連データの分析確認とデザイン思考によるアイデアを使う人への共感が原点です>

<提案するアイデアの内容>

松川公園を市民が集える憩いの場に、地域コミュニティの形成を図ります。

私たち「いちゃりば真和志」が、公園でフリーマーケット、キッチンカーによる出店、紙芝居、エイサー、スタンプラリー、ポッチャ体験などを展開し、人が集い楽しく過ごせる交流の場を作ります。人が交流し、つながることで後継者不足などを理由に現在途絶えている、300年以上の歴史のあった伝統行事「松川大綱引き」を復活させるなど、地域課題の解決に取り組む機会となることも考えています。

地域の人たちはもちろん、在住外国人や観光客も巻き込みます。イベント内容は固定せず、交流の中で生まれるアイデアも取り入れ、地域の人々がしたいこと、望むことを展開し、発展させていきます。

那覇市には5,666人の外国人が居住し、そのうちネパール人が2,021人（※1）と一番多く、松川公園に隣接する日亜外語学院には多くにネパール人が通い、周辺には寮もあります。その人たちに親しみをもってもらい、一緒に活動してもらいたいため名称はネパール語の「ビハナバザール（朝市）」とします。

※1 令和4年版那覇市統計書より

松川
ビハナバザール

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

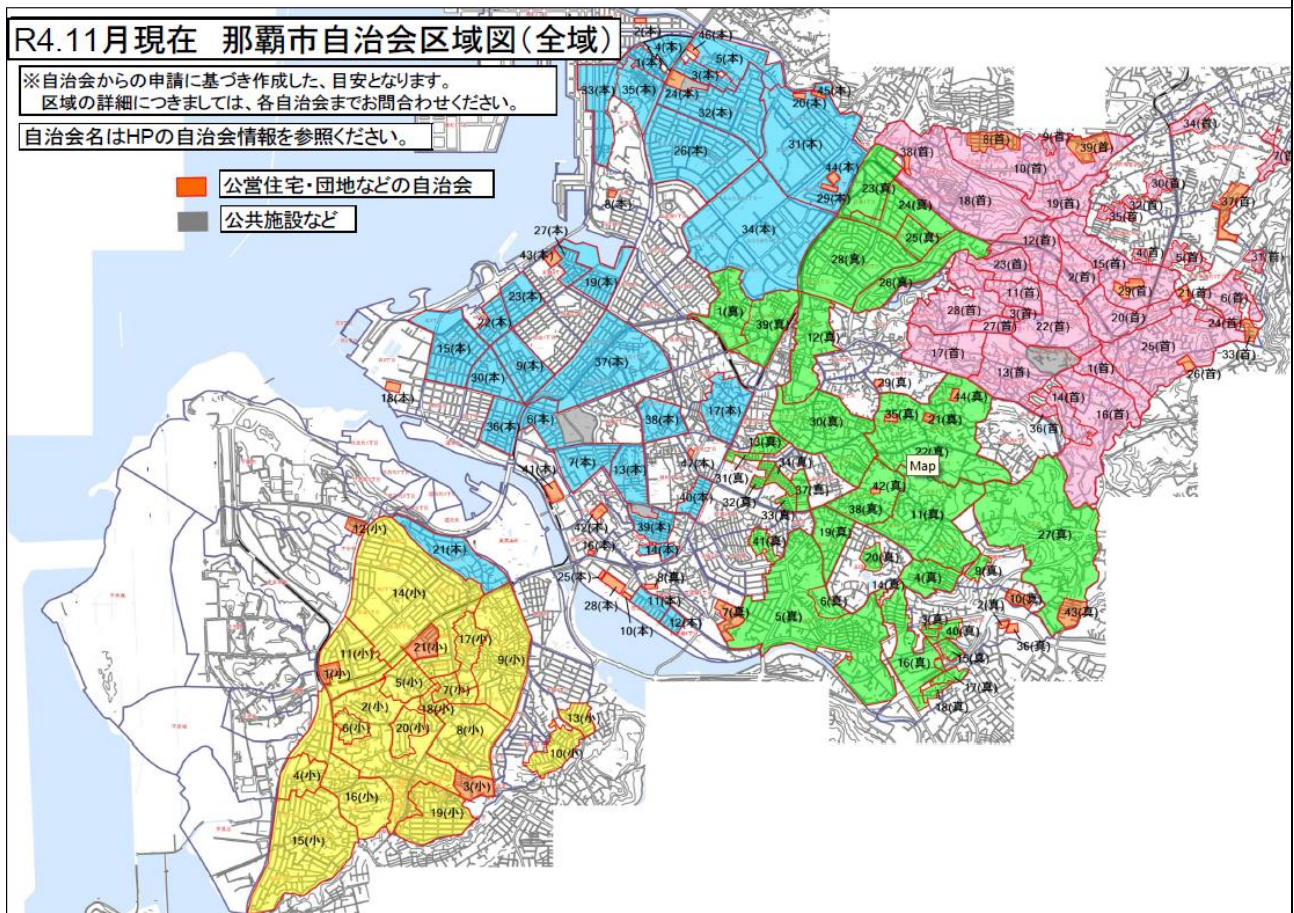
次にアイデアを提案する理由（なぜ）について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

このアイデアを提案する理由（なぜ）を書いていきます>

<先の（1）で書いた「何を」「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」というアイデアの内容を支えるための、「なぜ」このアイデアがいいのか実現したいのかの理由を上記のデータを示しつつわかりやすく書いていきます>

那覇市の自治会加入率は、14.9%（令和5年5月時点）を年々低下傾向にあります。

市内市全域を見ても、自治会の存在しない地域があります。以下白い部分が自治会の存在しない地域です。



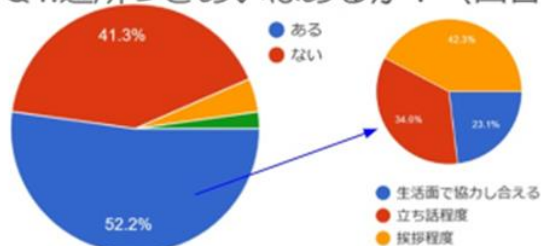
（出典：那覇市ホームページ「R4.11月現在那覇市自治会区域図（全域）」）

那覇市松川は、自治会の存在しない空白地域であり、地域コミュニティの希薄化が進んでいます。

松川地域のイベントで、ご近所付き合いに関するアンケートをしたところ、約3割の人から「隣近所ともっと親しくお付き合いしたい」と回答があった。このことから、近所づきあいをしたいと思っているが、きっかけがない人が存在することがわかりました。

スタンプラリーアンケート（まとめ&考察）

Q4.近所づきあいはあるか？（回答46件）



近所づきあいがあっても、生活面で協力し合えるくらいの親密なつきあいをしているわけではないようだ。パブリックなつきあい程度の距離感。近所づきあいのない人と合わせると近所の関係性は薄い。

Q5.近所づきあいを今後どうしたいのか？（回答45件）



もっと深いつきあいをしたいと思っている割合は3割弱にとどまる。割合の半分以上が現状または関りを求めている結果となっている。

→どうしてなのかな？

30年ほど前までは、松川地域にはいくつかの小さな商店があり、そこでは、買い物だけでなく店主や客同士がおしゃべりをするなど地域のコミュニティの拠点となり、ご近所同士が、どこの誰、家族構成まで知っているのが当然でした。今では、隣近所でも顔を合わせる機会もない状態となっています。このような状態では、沖縄特有の助け合いの精神「ゆいまーる」も生まれず、災害時の近助も期待できないかもしれません。だからと言って、地域に商店を造るのは現実的ではないと考えています。このような状況を打破するために、まずは、手始めに松川で「ビハナバザール」を開催して地域の人たちの集う場所を作り、地域のつながりを深めるきっかけをつくります。

人のつながりは、一朝一夕で形成されるものでもないため、時間をかけ信頼関係を深めていく必要があると考えます。そのような関係を構築して、松川大綱引きの復活などの地域課題の解決と一緒に取り組みます。

(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。

<アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきまず>

<以下のように分けて書いていきます>

1. 実現する主体
2. 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
3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

1. 実現する主体

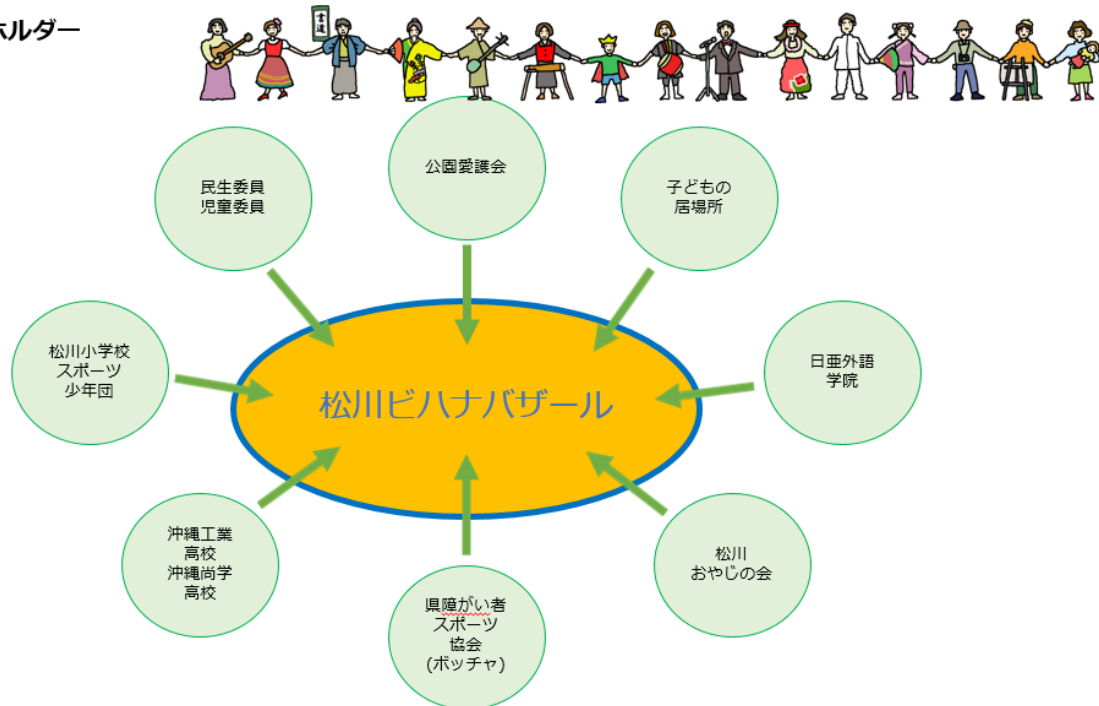
いちやりば真和志

2. 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

地域で活動する人たちの協力により運営

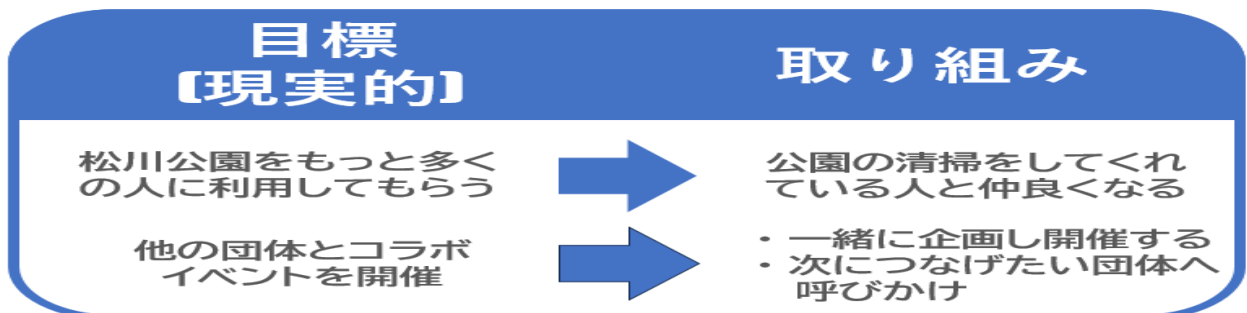
資金は、公園愛護会に登録することによる那覇市からの委託料、出店者からの出店料や各種助成金を予定

ステークホルダー

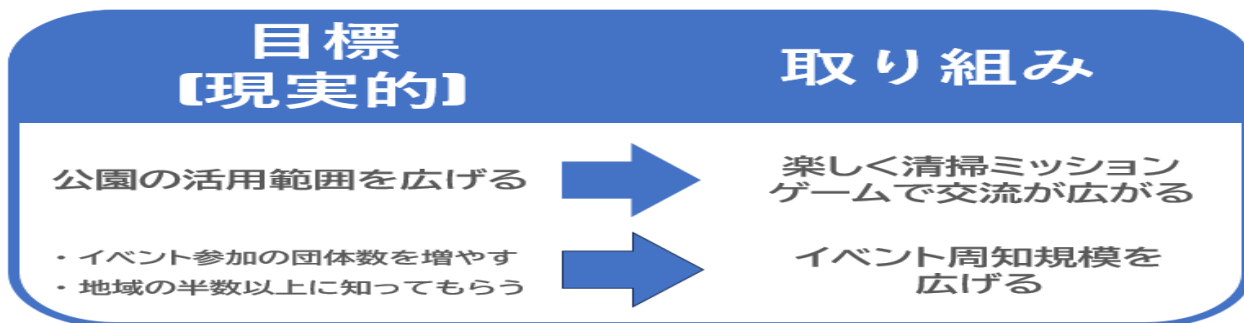


3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

○2024年～（土作り期：植物に例えると・・・土づくりから苗を育てる時期）



○2025年～（成長期：植物に例えると・・・樹木へと成長していく時期）



○～2033年（発展期：植物に例えると・・・枝や葉を増やし実をつける時期）



2024年～2033年までの10年間でビハナバザールを市内全域に拡大させ、市民誰もが知るバザールをめざします

31万人がつながる！

