

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
		学生視点の地域活性化	三田市
アイデア名 (注2) (公開)	デザイン思考とシステム思考からアイデアを出し、持続可能な地域活性化の形を実現させるため、学生が企業と行政をつなぐ		

(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)	岸上研究室三田 PJ チーム		
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)	7名		
代表者情報	氏名 (公開)	酒井玲奈	
メンバー情報		小池陽子、東芙優、蔵田いづき、宮脇千春、多田葵、平野萌香	

(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。)

2. アイデアの説明（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、課題解決のために、何をやる社会的なサービス（活動）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、実践したり、活用したくなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなワクワク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>

- ・「デザイン思考」と「システム思考」から若者視点の新しいアイデアを出し地域活性化につなげる
- ・企業・行政・学生がタッグを組むことで、実現の可能性を高める
- ・三田市地域活性化をひとつのモデル様式とし、他の地域でも活用できるようにまとめる

<解決アイデアの内容>

デザイン思考とシステム思考からアイデアを出し、持続可能な地域活性化の形を実現させる
そのために、学生が企業と行政をつなぐ場となる

私たち岸上研究室の学生がどうして企業と行政をつなぐのか？

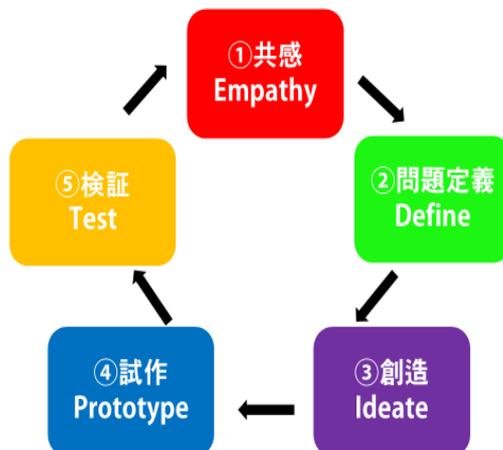
- ・デザイン思考とシステム思考を日ごろから地域活性化プロジェクトに取り入れており、学生だけでなく地域のお店や市役所などと連携し地域の問題に向き合っているから
- ・参加メンバーは、岸上教授の授業を受講する1年生から4年生のメンバーで構成されるため、活動が長期にわたって可能となる（1年18人、2年21人、3年9人）

ゼミのテーマは

「創造的イノベーション＝デザイン思考×システム思考＋レジリエンス」

なぜ地域活性化にデザイン思考、システム思考を地域活性化に使うのか？

そもそもデザイン思考とは、フィールド観察から現場の状況を把握し、人間中心のアプローチ法を考えていく思考



従来の地域活性化

→既成概念にとらわれ他の地域の成功体験を参考にすることで、似たようなものを提案しがちであった
 地域ごとに PR 出来るものや課題はそれぞれ違うのに、解決策は何処も同じようなものとなっていた
 各機関を束ね、引っ張る組織やリーダーがいなかった



そこでデザイン思考を使うことで、共感から発見したニーズやインサイトを分析し、既成概念に縛られないその地域
 にあったアイデアを出すことができ、システム思考からは、相互に作用しあう課題を一つのシステムとし本質的な解決
 策を導き出すため多様なアプローチをかけることができる。さらには日頃からイノベーションに取り組む学生が各機関と
 連携し引っ張ることでプロジェクトが円滑に進む。

2つの思考を活用して地域活性化を事業化する

<これまでの地域活性化>

伝統工芸品の開発や、イベントの開催などによる活性化策が中心であった。

→多額の費用がかかる、一過性の活性化策で終了する、などの可能性が高い。地域活性化がボランティア活動に
 なり、持続可能な活動になりにくい。

<これからの地域活性化>

地域の課題を解決することを新たなビジネスチャンスと考え、自治体と地元住民、デザイナーや企業が三位一体で
 持続可能なプロジェクトにしていく。地方自治体が単独で動く地元住民の参加意識やモチベーションを保てず、地
 元の根底にある課題が分からないまま終了する事が多い。→自治体や住民などがワークショップなどで一緒に考え、
 地元住民をいかに巻き込むかが重要。また、企業などと連携し安定した事業へと繋げる。

参考文献 「ビジネスの課題を創造的に解決する デザインシンキング入門」日経 BP 社 2016 発行
 発行人|杉山俊幸 2016年10月14日発行



(2) アイデアの理由（公開）

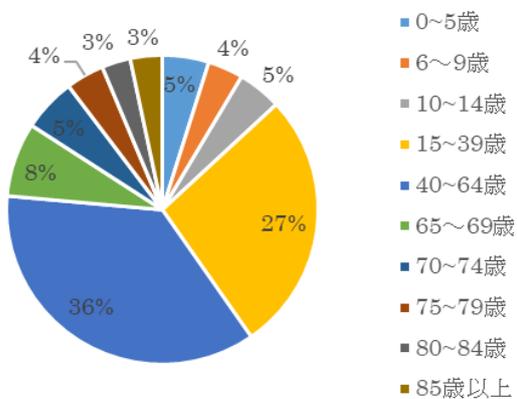
このアイデアを提案する理由について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの資料や関連の計画、既存の施策などの定性データのことを総称します。データは出所を明らかにしてください。

① ニュータウンに若年層が集中している

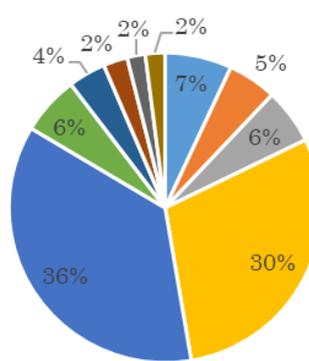
三田市のニュータウンの中で最大であるウッディタウンは、比較的人口の多い地区である三田や三輪に比べてもわかるように、若年層や中年層の人口が多い。若者と近い考えを持った大学生が提案することでより共感してもらえる。

合計	三田	三輪	広野	小野	高平	藍	本庄	フラワー	ウッディ	カルチャー	全市
0～5歳	911	572	235	51	83	204	36	746	2,474	138	5,450
6～9歳	708	354	159	44	61	188	39	654	1,816	117	4,140
10～14歳	777	531	198	62	106	292	61	928	2,066	128	5,149
15～39歳	4,554	4,138	1,556	473	621	2,285	486	5,314	10,566	768	30,761
40～64歳	4,530	5,300	2,033	838	1,062	3,757	795	8,331	12,960	1,121	40,727
65～69歳	679	1,271	494	211	324	1,056	255	2,073	2,187	186	8,736
70～74歳	619	1,067	444	165	258	659	175	1,369	1,391	123	6,270
75～79歳	527	838	344	125	192	440	164	866	896	87	4,479
80～84歳	429	583	250	102	177	351	124	592	672	72	3,352
85歳以上	455	617	283	130	254	452	150	618	729	56	3,744
地区合計	14,189	15,271	5,996	2,201	3,138	9,684	2,285	21,491	35,757	2,796	112,808

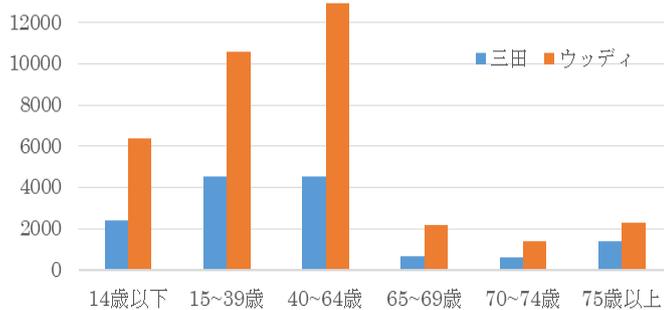
三田市 年代別人口割合



ウッディ 年代別人口割合



三田・ウッディ 年代別人口比較



②近年、観光客数が減少傾向にある

平成 28 年度、29 年度と 2 年連続で観光客数が減少している。そして観光客の 9 割以上が日帰りで訪れていることがわかる。三田市を訪れる理由をつくり流入人口と関係人口を増やす。

○三田市 観光客入込数

(単位：人)

(各年度末現在)

区 分	平成24年度	平成25年度	平成26年度	平成27年度	平成28年度	平成29年度	
観光客数	3,470,000	3,225,000	3,440,000	3,457,000	3,370,000	3,292,000	
日 帰 り 客	3,304,000	3,045,000	3,246,000	3,254,000	3,175,000	3,111,000	
	95.2%	94.4%	94.4%	94.1%	94.2%	94.5%	
宿 泊 客	166,000	180,000	194,000	203,000	195,000	181,000	
目 的 別 観 光 客	自然鑑賞	95,000	99,000	93,000	85,000	69,000	83,000
	社寺参拝	92,000	105,000	98,000	92,000	103,000	110,000
	まつり	203,000	159,000	161,000	158,000	158,000	135,000
	温泉	291,000	286,000	298,000	277,000	238,000	235,000
	公園・遊園地	1,543,000	1,366,000	1,569,000	1,569,000	1,569,000	1,546,000
	施設見学	343,000	325,000	307,000	299,000	303,000	328,000
	登山・キャンプ・ハイキング	31,000	33,000	29,000	34,000	34,000	27,000
	スケート	—	—	—	—	—	—
	ゴルフ	303,000	276,000	285,000	316,000	309,000	315,000
	釣り	3,000	2,000	3,000	3,000	3,000	3,000
観光農園	68,000	70,000	70,000	82,000	80,000	66,000	
そ の 他	498,000	504,000	527,000	542,000	504,000	444,000	
前 年 対 比	41,000	△ 245,000	215,000	17,000	△ 87,000	△ 78,000	

出典：三田市ホームページ

「地区別年齢人口構成表 平成 30 年 11 月末日現在」

http://www.city.sanda.lg.jp/fukushi_soumu/koureikaritsu.html

(アクセス日：2018.12.14)

「観光客入込数」

http://www.city.sanda.lg.jp/seisaku/documents/h23_04_soukeisin_dai3bukai_siryuu05.pdf

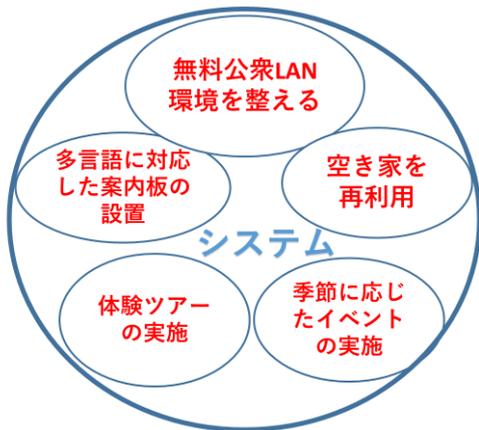
(アクセス日：2018.12.14)

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

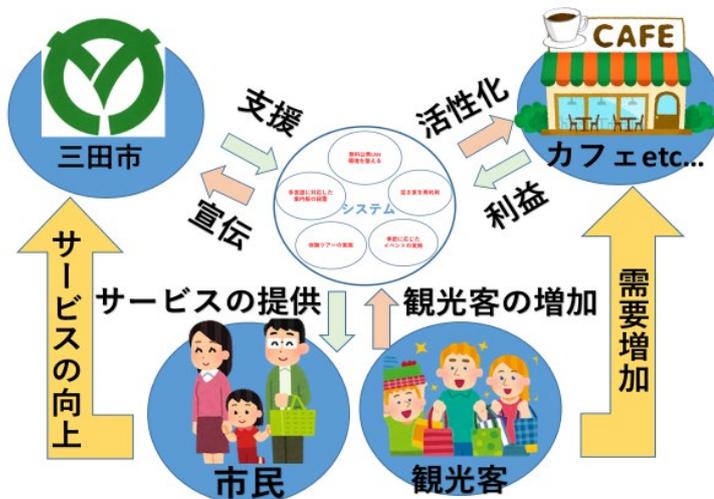
アイデアを実現する主体、アイデアの実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの実現にいたる時間軸を含むプロセス、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、アイデア実現までの大まかな流れについて、2 ページ以内でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

デザイン思考とシステム思考からでたアイデア（三田青磁を三田市の名産品とする）を
 三田市活性化の一つとし、岸上 PJ が主体となって三田市を PR
 （まずは市内のカフェで使用してもらい生活食器として浸透させ、三田市の魅力や制度が分かりやすく
 書かれたパンフレットを配布し三田市を知って貰う）
→三田市の知名度・魅力の向上、関係人口・流入人口の増加

↓課題解決策としての「創造(アイデア)」は、複数の方法で組合せることでより効果的に成果を上げることができる。多様な分野にわたり、それぞれが役割を担い複合的に相乗効果を生み出すことで部分最適ではなく、全体最適を目指す。これにより関係人口・交流人口を増やし、最終的には定住人口の増加をめざす。



↓「三田市」「市民」「観光客」「事業者」の4者が連携してそれぞれの役割を担う。これにより、経済活動が活発化する。ボランティア頼りではなく、事業として経済活動につながる。



	30年度	31年度	32年度
三田地域活性化	アイデア創作 → 三田青磁に決定	パンフレット作製・配布 三田市三輪明神窯史跡園で30枚発注	
観光マップ	試作・発注	配布・各カフェに設置	
三田市との連携	三田市学生のまちづくり活動応援制度で財源9万5千円の支給 打ち合わせ・会議		
企業(カフェ)との連携	お皿の使用の交渉	検証・アンケート→フィードバック	