

チャレンジ！！オープンガバナンス 2021 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題タイトル（注1）	No.	タイトル	自治体名
	-（事務局用）	住み慣れた地域で暮らし続けるための、生活インフラへのアクセス確保	滋賀県 近江近江八幡市
チームがつけたアイデア名（注2）（公開）	むしろインフラに来てもらうプロジェクト		

（注1）地域課題タイトルは、COG2021 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題タイトル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 赤字部分は削除して該当の番号を記入

チーム名（公開）	地域内に“日々の楽しい”を作るチーム		
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）	2名		
代表者（公開）	谷口 晟士（タニグチ セイジ）		
メンバー（公開）	橘 直樹		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

＜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 COG2021_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 COG2021 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin_cog2021@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開いたしません）
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。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、公開審査後アト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。）

アイデアの説明全体が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認

○

（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で結構です。

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（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、活用してみたいくなる、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要点はこれ！をごく短く書いてください>

地域の中に娯楽がなく孤独

<こ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いきます><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必要です>

[エリア]

滋賀県>近江八幡市>老蘇学区

人口：2,649人

面積：8.99km²

※近江八幡市オープンデータ
<https://www.city.yonouchimanagi.jp/sohoku/kikaku/4/6/20066.html>
※国土地理院
<https://www.gy.go.jp/material/fes/group/106/001.pdf>



[課題の見直し]

行政から提供された課題は“生活インフラへのアクセスが困難”です。

確かに都会ほど移動は簡単ではありません、ですが集落内にはコミュニティバスの運行もあり、データを精査したところ買い物や仕事など必要に迫られる移動は行われている事が分かりました。一転して趣味やスポーツ、食事など必要に迫られない移動に積極的でない事が判明しました。移動が大変な地域では娯楽に触れる機会が少ないのです。

そこで我々は“必要な生活インフラ = 日々の楽しい”と位置付けてプロジェクトを企画しました。

※詳細は(2)アイデアの理由に記載致します。

[提案]

地域の方の移動手段を考えるのではなく、

生活インフラ側に来てもらう!!

新たな移動手段については地域内でも行政でも何度も検討され、一つの解決策としてコミュニティバスの運行が行われています。ですが、データを見る限り現状の移動手段では“日々の楽しい”は満たされていません。

そこで移動手段を考えるのではなく、生活インフラ側に来てもらう手段を提案します。

[企画]

地域の中で“日々の楽しい”が得られる拠点を作る



・拠点

住民が歩いて行ける地域の中に拠点を作る

地域

・生活インフラの誘致

“日々の楽しい”を生み出す、

- ・飲食
- ・お買い物
- ・談話

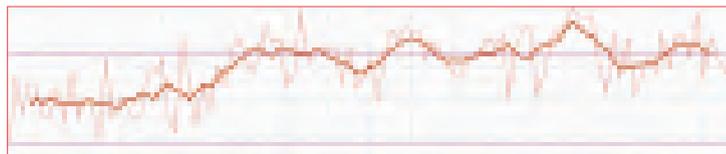
が出来る場所にするためにベンダーに出店してもらう。

空き家の活用

まず大前提として地域の中にあり住民が歩いて行ける位置に拠点が必要です。地域の中にある空き家を活用する事で前提条件は達成できます。また空き家は放置する時間が長引くほど建物が使えなくなっていくます。拠点として建物を建てたりテナントを借りるよりも遥かに賃料を抑える事が可能です。

事業者見習いがベンダー

企業や飲食店の経営者を誘致するのではなく、事業者見習いの方を誘致します。これから飲食店を始めたい方や、ネットで商品の販売を始めた方の実験の場として使って頂きます。拠点ではレンタルキッチンや物販のスペースを作り、事業者見習いの方の募集をします。Googleのトレンドでもレンタルキッチンの検索数は伸びてきており(下記図参照)候補は多く、ベンダーは安価に実証実験ができ、住民は1つの拠点で固定の店ではなく色々な店を楽しむ事が可能です。



※Googleトレンド
2013年3月-2021年11月
毎月の数値と7ヶ月移動平均

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）

この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。

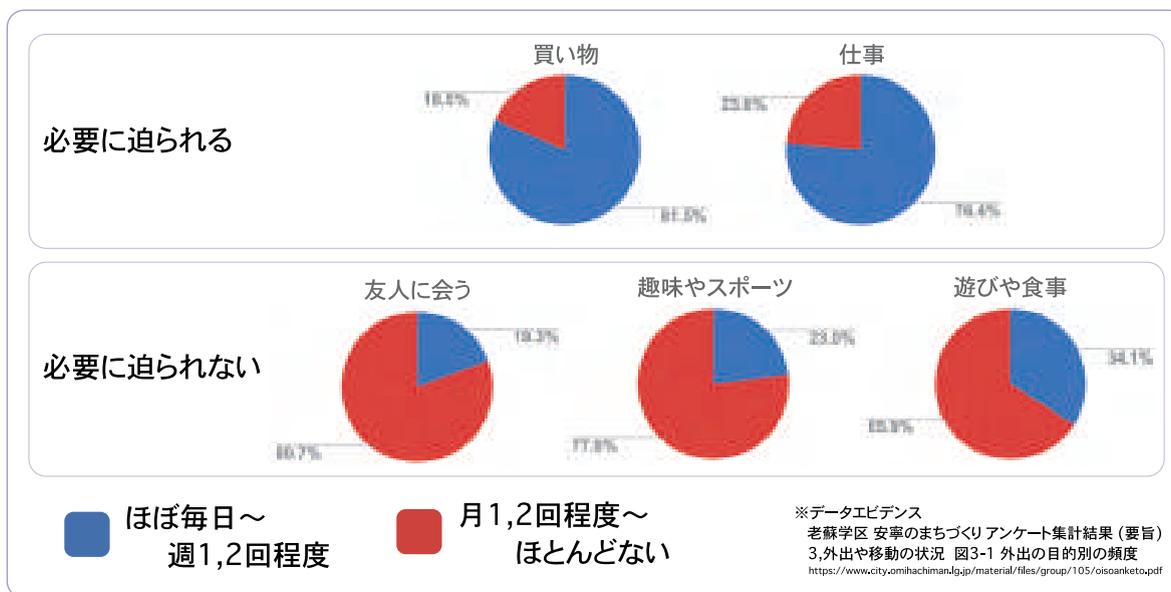
＜このアイデアを提案する理由（なぜ）を書いていきます＞

＜先の（1）で書いた「何を」「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」する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を上記のデータを示しつつ書いていきます＞

[移動の課題について]

(1)アイデアの内容でも簡単に触れましたが、地域と外を繋ぐ移動手段がないわけではありません。地域で実施されたアンケート結果からも、必要に迫られる移動は頻繁に行われております。反対に必要に迫られない移動はあまり行われておりません。結果として、移動手段が少ない地域では移動手段に課題のない地域に比べて娯楽に触れる機会が少ないといえます。

【目的ごとの外出頻度】



[課題の本質]



街中なら
気軽に気晴らしができる

- ・近所に色々な店があり
ウィンドウショッピングも可能
- ・用事がなくても外に出れる

娯楽に触れるハードルが低い



移動手段が少ないと
家を出るのが億劫

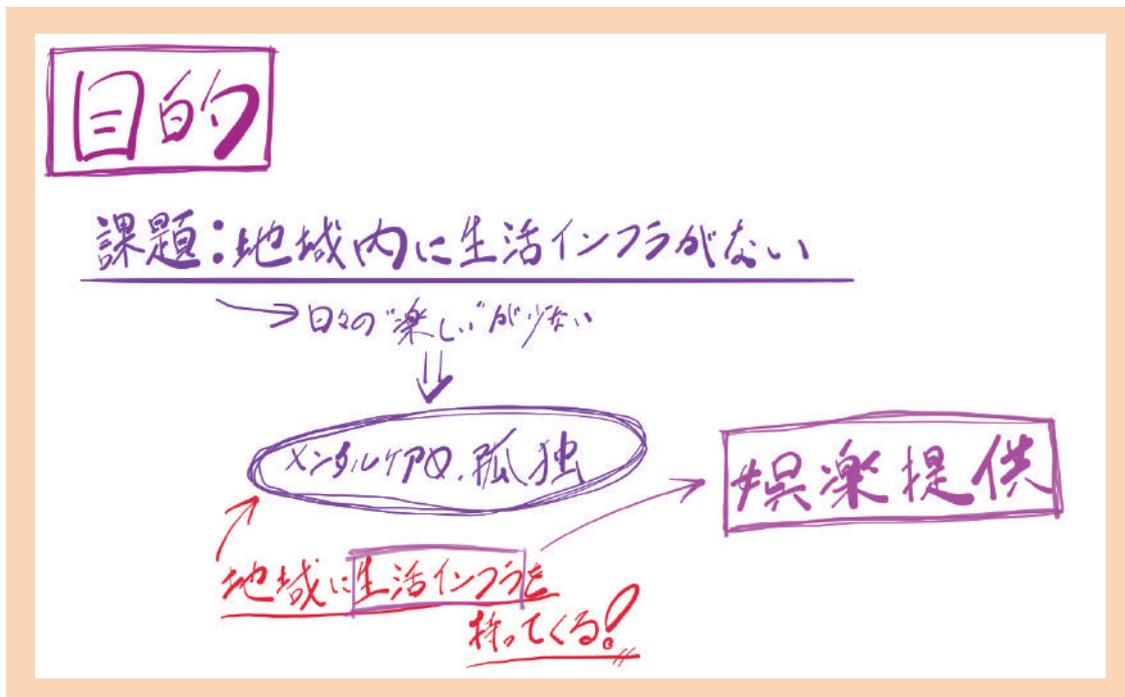
- ・徒歩圏に店がない
- ・買い物でさえ遠い
- ・用事がないと外に出ない

娯楽に触れるハードルが高い

[娯楽がテーマ]

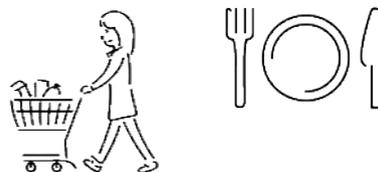
生活インフラを地域に呼ぶに当たって、今回のプロジェクトで最も重要視しているのは娯楽です。データからも見て取れるように、必要に迫られれば移動のハードルを超えられるのですが、娯楽に対しては積極的になれていません。

生活する上で直接困る訳ではないので見逃してしまいがちですが、コミュニケーションの頻度が環境により低くなってしまうのは大きな課題です。



"日々の楽しい"の提供

- ・複数の飲食店提供
- ・飲食, 談話スペースの提供
- ・簡単な"お買い物"が楽しめるを提供



(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**

[実現する主体]

・地域おこし協力隊

コワーキングスペースの運営など、個人で事業を始めようとしているフリーランスやサラリーマンの活動を応援する事業を企画している協力隊。

・老蘇まちづくり協議会

老蘇学区の住民で構成される協議会。
地域の調査や拠点の広報などで協力を仰ぎます。

・行政

近江八幡市。
調査や企画の実施などで協力を仰ぎます。

・ベンダー

飲食や商品を提供してくれるのは企業や飲食店経営者だけでなく、メインとして事業者見習いの方々です。
フリーランスやサラリーマンでこれから飲食店を始めたい方やネットで手作りの物を販売されている方々に、安くレンタルスペースを提供する事で住民向けの娯楽を提供します。
ベンダーは安価に実験ができ、住民はさまざまな商品を楽しめます。

Phase1

空き家の確保

実施内容

- ・空き家の調査
- ・利用の交渉

実現する主体

- ・地域おこし協力隊
- ・老蘇まちづくり協議会
- ・行政

Phase2

拠点の整備

実施内容

- [キッチンエリア]
- ・保健所の申請,改装
- ・レンタル,ゴーストキッチンの利用システム環境整備
- [コミュニティエリア]
- ・テーブル等設備の準備
- [お買い物エリア]
- ・ドリンクの無人販売機の準備
- ・野菜,手作り品の物販販売の利用システム環境整備

実現する主体

- ・地域おこし協力隊

Phase3

広報

実施内容

拠点の整備を進めながら、
広報活動を行う。
・住民向け
・ベンダー向け

実現する主体

- ・地域おこし協力隊
- ・老蘇まちづくり協議会
- ・行政

Phase4

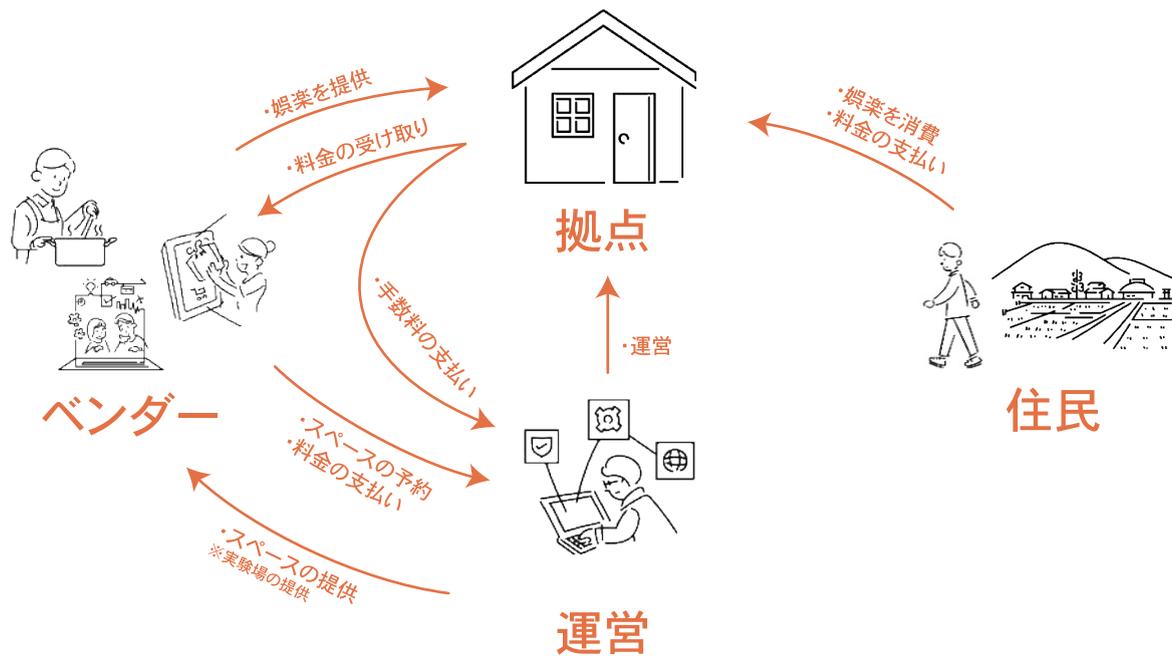
拠点の運営

実施内容

拠点、運営システムの改善を
繰り返しながら運営。

実現する主体

- ・地域おこし協力隊
- ・ベンダー



収入の部

- ・レンタルキッチンの収益
- ・物販の手数料
- ・ドリンク販売の収益

支出の部

- ・賃料
- ・予約システムの手数料
- ・スタッフの人件費