

チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名 （注1）	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
	-（事務局用）	沖島が持続可能であることで、琵琶湖の漁業と湖魚文化を守りたい	近江八幡市
チームがつけたアイデア名 （公開）（注2）	デジタル OKISHIMA プロジェクト～課題公開型オープンアイランド構想～		

（注1）地域課題名は、COG2022 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 赤字部分は削除して該当の番号を記入

チーム名 （公開）	OKISHIMA 株式会社化計画		
チーム属性 （公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	2. 市民/学生混成	
メンバー数 （公開）	4名		
代表者 （公開）	山本龍成		
メンバー （公開）	富田雅美、柴崎宜明		

【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>

- 応募の際は、ファイル名を COG2022_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 COG2022 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin_cog2022@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

- 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。
- 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/>)
- 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）
- 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>

- 「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。
- 「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

○

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>

- ・沖島漁業の衰退（自立した流通網を確保できていない、漁業組合の組織体力の低下、漁師の高齢化）
- ・湖魚の市場価値の低下（薄利多売になっている）
- ・島の高齢化と島の問題解決の担い手不足
- ・沖島の課題の可視化ができていない

<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>

私たちのチームでは沖島に島民が株の半数を有する「株式会社 OKISHIMA」を創り、課題公開型オープンアイランド構想【デジタル OKISHIMA プロジェクト】で課題を解決する。【デジタル OKISHIMA プロジェクト】は以下の2つの事業がある。

- ・デジタル沖島島民権を活用した投票型課題解決システム
- ・産官学連携沖島研究所 & 沖島基金の設立

1つ目のデジタル沖島島民権を活用した投票型課題解決システムはWEB 3.0の技術であるブロックチェーンとNFTとDAOを活用した投票型の課題解決システムである。

現在の沖島の抱える課題を解決するうえで、重要なポイントは「資金の確保」と「関係人口の増加」であると私たちは考えている。課題を解決していくためには事業に取り組むための資金と協力してくれる人はマストが必要である。

また、関係人口に関しては「沖島を応援し資金を投資してくれる＝投資家層」と「実際に沖島で課題解決のために動いてくれる＝実働部隊層」と「沖島が好きで遊びに来て、発信をしてくれる＝ファン層」の三つに分けられると考えており、デジタル沖島島民権を活用した投票型課題解決システムはまず、第一に「投資家層」の確保を目的としている。

デジタル沖島島民権を活用した投票型課題解決システムの概略は以下のとおりである。

1. 株式会社 OKISHIMA が運営母体として WEB 上にバーチャル沖島を創る
2. バーチャル沖島上に近江八幡市と連携して可視化した島の課題と島の未来計画を常時表示する
(現状と未来の理想の姿、計画の進捗や投資状況も表示)
3. NFT でデジタル島民権を販売する
(沖島の将来の収益によるリターンと、資金活用に関する投票権、今後のサービス優先利用権を含む)
4. デジタル島民権を買った人がバーチャル沖島上に表示されているどの課題や未来計画に資金を投じるか選択する
5. 投資された資金を活用して、地元企業や行政と株式会社 OKISHIMA が連携し課題解決や未来計画にのっとった事業を展開する。
(どんな事業を行うかは、デジタル島民たちの同時投票で決める)

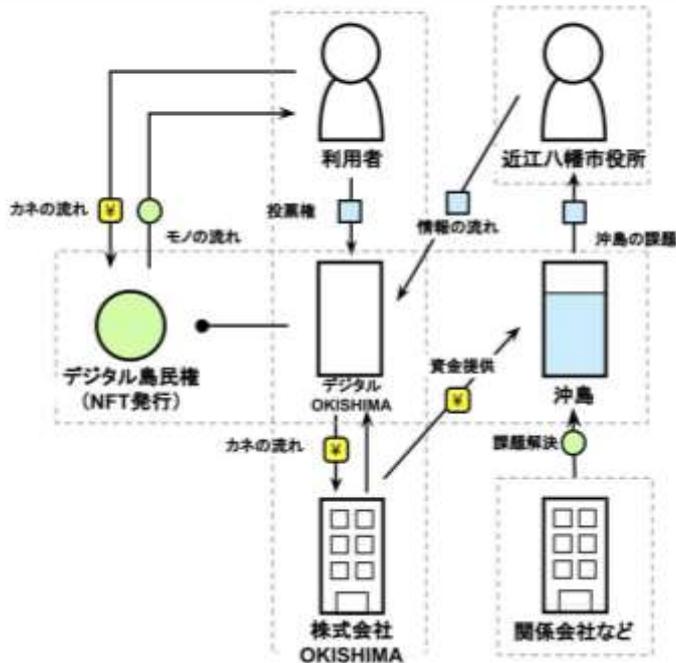
これらのすべての投資記録や進捗状況をブロックチェーン上に記録し、コミュニティを DAO 型で運営していく。

デジタル島民権の発行で「沖島を応援し資金を投資してくれる＝投資家層」の確保と先見の明を持った多くのプレーンの確保、沖島の抱える課題や未来計画の見える化、そして沖島の未来創造にかかわる関係人口の増加が図れる

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

デジタルOKISHIMA～次世代型課題解決～



2つ目の産官学連携沖島研究所&沖島基金の設立は沖島にかかわるデータの分析と利益分配を目的としている。産官学連携沖島研究所は株式会社 OKISHIMA と近江八幡市役所、大学とでなる研究所であり、沖島にフォーカスしたデータの集積とデータの分析を行い、それらを実証段階まで落とし込むことを目的とする。また、新たなアンケート調査なども行い、沖島のデータの見える化、オープンデータ化を行う。漁業においても年間の漁獲量や漁獲位置などをもとにデータ分析を行い、漁業のデジタル化も支援する。現在の漁業は職人の暗黙知に寄っているため漁師の再生産ができていないため、データドリブンな漁業は急務の課題である

沖島基金は、株式会社 OKISHIMA の利益の一部を沖島島民（デジタル島民を除く）や沖島で活動したい人に分配するための制度。沖島でデータ分析を行い、事業拡大することによって島民にもメリットがあると感じてもらい積極的にしてもらおうことが目的である。地域の直会や自治会の旅行など娯楽費として活用してもらっても構わない。



(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>

【デジタル OKISHIMA プロジェクト】は WEB 3.0 の技術であるブロックチェーンと NFT と DAO を活用した課題公開型オープンアイランド構想である。現在の沖島は顕著な高齢化による島の課題解決の担い手不足と課題の可視化ができていないために、連鎖的に課題が生まれている。また課題の可視化ができていないために何に取り組んだらいいのかわからず島外からの支援をうけにくい状態になっている。過去にも何人も外部から移住し課題解決に取り組んだが、島の抱える課題が見えてこないため、何に取り組んだらよいかかわからず最終的に「お前は何をしてるんや」と言われ島の人間関係にしんどさを感じ定着せずに沖島から出て行ってしまふ。また個人で関わるには、「資金力」「組織力」の面においても限界があり、課題解決に至る前に離島してしまう。

沖島は高齢化が進み若手は島外に出て行ってしまふため、現状島民だけでは解決できない状態にある。

『沖島の人口は、昭和 33 年から平成 22 年までの 52 年間で 58%減少しており、平成 12 年からの 10 年間でも 29%減少している。また、平成 22 年の 65 歳以上の高齢化率は 41.4%（近江八幡市全体=21.5%、県全体 =20.7%）と非常に高くなっている。』離島振興計画引用

また、漁業従事者の減少に伴い、漁獲高も減少の一途をたどっており、現在は漁港に安く買ったたかれ「薄利多売」な漁業になっている。そのため、一定量の漁獲量が確保できない漁師たちは腕がよくても廃業という選択をとらざる得ない状況にあり、漁師の夢である「死ぬまで漁師」が成し遂げられない状態にある。

『就業者数は、昭和 50 年は 322 名であったが、平成 22 年には 132 名と 190 名減少している。モロコ、イサザ、アユ、エビなどの湖魚を獲っているが、漁獲高は、平成 8 年の約 6 億円をピークに平成 19 年には約 3 億 2 千万円までほぼ半減している。』離島振興計画引用

データに基づいた課題提起を行うと上記のようなことが挙げられるが、実際一番の問題は誰一人としてしっかりと課題把握とその根拠となるデータを持っていないということである。今回 COG のサイト上に提示された自治体の提供する課題は以下の 5 つしかなく、すべて県の水産課が取りまとめたデータであり、沖島の離島振興計画も統計学やデータサイエンス的な角度からのデータに基づいたものではなく、地域研究を専門とする研究者による民俗学的な角度が強いデータに基づいたものになっている。またデータに基づいた実証段階に落とし込むための計画になっておらず、沖島で活動する際に誰も離島振興計画に基づいて活動していない現状である。

そういった現状であるため、上記のデータから見えてきた課題を解決する以前の問題として、現在沖島にフォーカスしたデータがないこと、そのためデータドリブンな活動を展開できないために俗人化した活動になってしまっていることが挙げられる。

また、知の集積をしていく機関もないために活動してくれる人に対するサポートも十二分にできず孤独化していつてしまひ、離島につながってしまう現状がある。

そのためまずは、知の集積と分析をできる機関としての産官学連携沖島研究所の設立とデータ集積、デジタル沖島による課題の見える化が急務の課題である。

1.滋賀県離島振興計画 <https://www.mlit.go.jp/common/001042281.pdf>

2.滋賀の水産（令和 4 年度） <https://www.pref.shiga.lg.jp/file/attachment/5339868.pdf>

3.琵琶湖漁業魚種別漁獲量 <https://www.pref.shiga.lg.jp/file/attachment/5300946.pdf>

4.琵琶湖漁業魚種別生産額 <https://www.pref.shiga.lg.jp/file/attachment/1012071.pdf>

5.滋賀の水産物の認知度等に関する調査の結果について（令和3年度第4回しがwebアンケートプラス調査）
<https://www.pref.shiga.lg.jp/ippan/shigotosangyou/suisan/323699.html>

次に、沖島でよく起こるのが活動してくれる人に対して、島民が「お前だけが稼いで」と文句を言い、精神的に活動がしにくい状況である。

そのために、沖島基金を設置し利益分配の見える化も図る、データを活用し島が発展していくことで自分たちに還元される利益が増えているという感覚をしっかりと持ってもらうことが、島全体で一団となって振興していきかけになる。

まとめると、現在は沖島にフォーカスしたデータをだれも有していないために、適切な沖島の離島振興計画やデータに基づいた活動がなされていない。そのため、まずは沖島研究所をつくりデータの集積と分析を行う。これまではデータを取得しても活用しないために、だれも積極的にデータをとることはしなかったが、デジタル沖島島民権を活用した投票型課題解決システムではしっかりとしたデータとそれを根拠にした振興計画があれば、投資家層が資金を投じてくれ、関係人口を増やすことができる。また、その資金を活用して創出された利益の一部は沖島基金として島民にも分配されるため、島民たちも積極的に変革を受け入れてくれると想定している。

(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、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

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

→株式会社 OKISHIMA

（メンバーには離島振興協議会のメンバーや島民も含む）

（初期段階では任意団体であるもんてや離島振興協議会、行政の混成任意団体として活動）

付随する団体

→沖島研究所

（株式会社 OKISHIMA と近江八幡市役所担当課と滋賀大学データサイエンス学部を想定）

→沖島基金

（株式会社 OKISHIMA で運営、株式会社ができるまでは、リーダーの山本が代表をしている会社株式会社孫七商店で運営代行）

株式会社OKISHIMA



【想定株主比率】



沖島島民

45%

（メインの利益分配は基金にて行う）



近江八幡市とそれに資する団体

55%

）

2. 実現に必要な資源

ヒト：自治会長、漁業組合長、コトブキの会の代表（沖島の重要なキーマン）

→メンバーの富田雅美さんや市役所の担当課の方を窓口連携を強めていく

モノ：ブロックチェーンシステム、NFT 認証

→株式会社孫七商店にて開発、NFT 発行代行

SNS（インスタグラム、YOUTUBE）

→インスタグラムと YOUTUBE で活動の過程を発信、地元の高校のインターアクトクラブや県立大学生に運営依頼

カネ：ブロックチェーン月額運用費用（約 1000 ドル）

[G.U.Blockchain Cloud・Ethereum 互換ブロックチェーン構築サービス \(bccloud.net\)](https://bccloud.net)

→デジタル沖島島民権を活用した投票型課題解決システムにて投資層から得る

NFT 発行には発行手数料のかからないプラットフォーム OPENSEA を想定しているため初期段階で、大きな開発費用は想定していない。

今後実際の動きにかかる細かい経費を市と連携して算出予定

3.実現に至る時間軸を含むプロセス

まずは沖島研究所をつくりデータの集積と分析を行う。これまではデータを取得しても活用しないために、だれも積極的にデータをとることはしなかったが、デジタル沖島島民権を活用した投票型課題解決システムではしっかり著したデータとそれを根拠にした振興計画があれば、投資家層が資金を投じてくれ、関係人口を増やすことができる。また、その資金を活用して創出された利益の一部は沖島基金として島民にも分配されるため、島民たちも積極的に変革を受け入れてくれると想定している。

