

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

<b>自治体提示の地域課題名</b> （注1）	No.	自治体提示の地域課題名	<b>自治体名</b>
	-（事務局用）	山間部の廃校「旧柳井川小学校」を都市部との交流拠点にしたい	愛媛県 久万高原町
<b>チームがつけたアイデア名</b> （公開）（注2）	みんなでつくるデジタルツイン旧柳井川小学校プロジェクト		

（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

<b>チーム名</b> （公開）	みんなでつくるデジタルツイン旧柳井川小学校実行委員会		
<b>チーム属性</b> （公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	<u>1</u>	
<b>メンバー数</b> （公開）	5名		
<b>代表者</b> （公開）	稲田 稔久		
<b>メンバー</b> （公開）	板垣 義男、木暮 祐一、中野千代美、兼久信次郎		

#### 【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 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>

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**

○

## 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>

過疎高齢化が進行する中山間地域の廃校を負の遺産にしない

<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>

「何を」こつちとあつち、久万高原町で生活している人、久万高原町を離れた人、事情はさておき、距離や時間の制約が交流をだんだん希薄にし、疎遠になる現実を、少しでも解消するため、廃校を活用して交流を活性化させる活動。

「誰が」柳井川地域づくり協議会のメンバーを中心に、みんなでつくるデジタルツイン旧柳井川小学校実行委員会のメンバーと愛媛の大学生、若者が実行者に

「いつ」課題が公開された9月から

「どこで」旧柳井川小学校&仮想空間の中で

「どのように」インターネットに接続されたPCやスマホのブラウザから簡単に、デジタルツイン化された旧柳井川小学校の仮想空間を訪問し、交流機会を増やし疎遠になってた人たちとふるさとの関係性を再構築する。廃校をコンテンツとして活用することで負の遺産から町のお宝に。

「誰に」町民、地元を離れてる久万高原町関係者、旧柳井川小学校卒業生

Blank area for the idea content.

## 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」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>

<データについて>

新しいデータの活用方法。デジタルツインの発展により、三次元の空間データも人々の暮らしに役立つ活用が広がっています。

※小学校の竣工図面、CAD データを提供いただき仮想空間の作製に使用。

また、デジタルツイン化の為、久万高原町様より校内立ち入り許可をいただき、校舎外観・教室を撮影を行っています。デジタルツイン化する為には、リアルな空間を、物体をスキャン撮影し三次元データにします。リアルをスキャンすることにより、よりリアリティある空間が出来上がります。

デジタルツインを提案する理由

「なぜ」久万高原町を離れた理由はともあれ、町外で生活をする人が、距離の問題など物理的制約で、なかなかふるさとに帰省出来ないこともある。

バーチャルの中に、町内外、距離の離れた人同士が交流できる居場所をデジタルツイン旧柳井川小学校として再現することで人と人の「疎遠」を少なく出来ると考え、本プロジェクトを提案します。

町外で生活をする人たちが、ふるさとをかんがえる、思い出すきっかけとして、子供のころ学んだ小学校を「いつでも」「どこからでも」参加できるバーチャル空間に再現。



### (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）**の大きき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きき流れ**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づ>

<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）**の大きき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：みんなでつくるデジタルツイン旧柳井川小学校実行委員会  
リアル廃校利活用のアイデア出し：柳井川地域づくり協議会のメンバー、大学ゼミ生  
校舎、校舎内撮影：久万高原町様、みんなでつくるデジタルツイン旧柳井川小学校実行委員会  
三次元データ化、データ処理：ナカノジョイントカンパニー

2.実現に必要な資源：専門分野の人たちに声掛け⇒実行委員会に参画（プロボノ活動）

- ①学校をスキャン撮影し 3次元データに
- ②デジタルツイン化で仮想空間に
- ③仮想空間で交流を
- ④久万高原町の事を考えるきっかけに

3.実現にいたる時間軸を含むプロセス

2022年

09月 廃校利活用の協議

10月 廃校利活用の協議、みんなでつくるデジタルツイン旧柳井川小学校実行委員会の立上げ

11月 スキャン撮影準備

12月 スキャン撮影

2023年

01月 仮想空間の構築

02月 仮想空間公開 仮運用

03月 デジタルツイン旧柳井川小学校運用

