

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

<b>自治体提示の地域課題名(注1)</b>	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
		まちに住む！子どもが元気に育ち、若者が地域とつながる暮らし	真鶴町
<b>チームがつけたアイデア名(公開)(注2)</b>	マナレージー —子ども・若者たちと真鶴をつなぐ地域通貨—		

(注1) 地域課題名は、COG2024 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 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

<b>チーム名(公開)</b>	Code for Manazuru(C4M)		
<b>チーム属性(公開)</b>	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 <span style="color: red;">ドロップダウン選択→</span>	3.混成	
<b>チームメンバー数(公開)</b>	7 名		
<b>代表者(公開)</b>	工藤 春香		
<b>メンバー(公開)</b>	佐野 杏、森 花菜、坂本 光、村田 凧咲、石塚 清香、中瀬 幸子、井内 心路、美濃 藍衣、宮城 杏奈、小野寺 亜実、フェリス女学院大学有志		

**【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 COG2024\_応募用紙\_具体的チーム名\_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

#### ＜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、代表者および公開に同意したメンバー氏名 ([メンバー一覧ページ](#) を参照)、「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を行います。(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」中も同様でお願いします。
- 「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。

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を確認してください。OKなら右欄の○を選択 →

OK

#### ＜チームメンバー名簿: [メンバー一覧ページ](#)＞

チームメンバーに関する情報を該当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。)

**アイデアの説明は(1)アイデアの内容(活動)、(2)アイデアの理由(なぜなら)、(3)実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。必要に応じて図表を入れていただいて結構です。**

## 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、**どのような社会的活動（サービス）を行うのかを具体的に示してください。**将来実現した場合に、**新規性があり、実践したくなり、魅力的でワクワクするようなアイデア**を求めます。その結果、**課題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。**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**を、以下にごく短く書いてください

＜解決したい課題のポイント＞

真鶴町の子どもと若者が地域と繋がる「架け橋」(アプリ)を構築し、港町の暮らしを多世代で楽しむ環境を生み出す  
→地域通貨アプリ「マネージ」が提供すること(解決したい課題)

- 1 真鶴の子ども達へ・・・学校以外で地域と繋がる機会を楽しく提供する
- 2 真鶴の若者達へ・・・やりたいことが見つからない、関心があるけど方法が分からない。そんな若者が、地域を知り、いろんなアクションやそれを起こしている人たちと出会えるキッカケを提供する。
- 3 真鶴の大人のチカラ・・・大人が自分の仕事や商売・生活の中で、真鶴の子ども・若者にチャンスや興味関心を育む機会を提供する。

↓

以上を通して、「地域で子ども・若者を育む」環境を、多世代で醸成していく。  
そして、高校生になった若者たちが一度町を離れても、「いずれ戻ってきたい」と思えるような町をつくる。

※以上の課題解決のために『何』をするアイデアか、それを『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れて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、説明をお願いします。

(参考)よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感(使う人の立場になってみる)が大切です。

＜提案するアイデアの内容＞

真鶴町の町民(高校生から大人まで)と、真鶴町に既に関わっている町外者、そして、フェリス女学院大学の学生有志の混成チームで様々な検討・交流を重ね、地域通貨アプリ「マネージ」を開発(試作)した。このプロトタイプを起点に、真鶴町の子どもと若者が暮らしの中で地域と繋がる仕組みを、多世代でつくりあげる。

●アイデアの概要・・・『何』をするアイデアか

**子ども・若者が地域とつながる機会がない!?少ない!?**

真鶴町にも、海と親しむ場づくりを展開している NPO や博物館、放課後の子どもの居場所づくりを行う団体が存在する。しかし、提供者も利用者もまだ限られた範囲にとどまっているのが現状である。子どもの生活に関するアンケート報告書においても、多様な授業の充実、青少年・若者が参加できるイベント、地域活動や体験活動等の社会参加が「充実が必要だ」と思う子ども・若者支援」として上位 5 位内に占めている。もっと日常的に、そして普段の生活の中で、より多くの大人が機会の提供者となり、子ども・若者が真鶴とつながる場をつくれないうだろうか。それこそが、このサービスの原点である。

**地域とつながれば「RPG」の出会いが**

2. (2)「アイデアの理由」に示すとおり、若者が地域活動に参加しない理由として、「無関心」よりも「参加の仕方がわからない」、「活動事例や団体情報がわからない」、「自分に何ができるかわからない」、という点が妨げになっていることが示されている。一方で、真鶴町の現場ではすでに動き出している高校生や実践に携わっている大学生・大学院生もあり、その実践者皆が実感していることが、「やりたいことが見つければ、RPG(ロール・プレイング・ゲーム)のように人と地域に出会える」という事実(thick data)である。子どもや若者が気軽に地域活動に体験的に参加できる仕組みの構築と、やりたいことが見つけれられる「自分探し」のコンテンツも求められている。

**子ども・若者が真鶴とつながるプラットフォーム「マネージ」!**

以上の背景から、真鶴の子どもと若者が日常的に地域と気軽につながることができるマッチングプラットフォームとして、地域通貨アプリ「マネージ」を開発した。

**(仕組み) 1. 体験企画の提供**

真鶴町内に生活し、または仕事や商売をしている大人や当事者である若者・子どもまで誰もが、真鶴町の知る体験コ

コンテンツをプラットフォームに掲載することができる。体験コンテンツは、イベントであったり、お店の手伝いであったり、遊びであったり、様々な企画を受け付ける。企画に参加した真鶴の子どもや若者はマネージを与えられ、そのマネージを使用してお礼を受け取ることができる（参加のお礼として、マネージ付与だけでなく、現物でお礼をすることも可とする）。「子ども・若者の真鶴への参加とマネージ獲得による他の企画へのさらなる参加・お礼の受け取り」という幸せの循環を通じて、子ども・若者が真鶴を知り、好きになり、大人も子どもと交流ができる「幸せをつくる真鶴時間」（※真鶴町の観光のランドコンセプト）を醸成していく。

例えば・・・

- ・キャンプ場の草刈りに行き、現物のお礼として、1日キャンプ場使用权を受け取る。
- ・海岸清掃に参加し、マネージ100を獲得。マネージを使用して町内の食堂の秘密のデザートレシピを教えてもらえるクーポンを受け取る。

## 2. ユーザーは子ども・若者

体験コンテンツの対象者は、真鶴町内の子ども・若者が基本（内容によっては町外者も可）であり、アプリを通じて、様々な体験企画に参加することができる。

## 3. サブコンテンツ「自分探し」「真鶴フォト」

アプリの基本コンテンツは、真鶴町の子ども・若者が地域と関われる体験企画のマッチングであるが、サブコンテンツとして、「自分探し」と「真鶴フォト」をアプリに搭載する。

「自分探し」・・・何をどうしていいかわからない若者を対象に、既に活動している高校生や大学生等のインタビュー記事等、動き出して見えた世界や面白さを紹介するページや、同学生等によるインタビュー記事の掲載やトークイベントを実施する。

「真鶴フォト」・・・一番気軽に参画できる実践活動として、本プロジェクトのインスタグラムを開設し、子ども・若者が撮影した写真をハッシュタグ「#真鶴でおてつだい」で投稿してもらい、投稿写真はアプリにも埋め込み表示をして「自分の取った写真で、町を元気にする体験をしちゃおう！」で、気軽に第一歩を踏み出す機会を提供する。

## ●それを『だれ』が『だれ』に対して

### 真鶴の大人も参加して、多世代でつくる

アプリの体験コンテンツは、真鶴町で生活し、または仕事や商売をしている大人、そして、当事者である子どもや若者も提供できる仕組みとなる。体験コンテンツの対象は、真鶴町内の子どもと若者。大人も参加した多世代が、真鶴町の子ども・若者に町を知ってもらい、好きになってもらい、関わってもらい、真鶴町の子ども・若者に提供するプラットフォームを育てていく。

## ●『いつ』『どこで』『どのように』行う

### アプリを通して、いつでも・どこでも

体験提供を真鶴町内のあらゆる世代が募る仕組みとすることで、年間を通じて様々な機会が提供されることを目指す。これまでは、海や自然を楽しむシーズンやお祭り等、真鶴町の子どもや若者が参加する機会が特定のシーズンに偏っていた。この状態を改善していく。「いつでも・どこでも」をプラットフォームのキーワードとして、機会提供者を開拓していく。



--

## 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。

※先に書いた『何を』『だれが』『だれに対して』『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に、『なぜ』このアイデアが有効で、実現する意味があるのか』を、上記のデータを使ってわかりやすく説明します。

<参考：以下のように理由を書いていきます>

※根拠：このアイデアがなぜ必要であるか、またはなぜ有効だと考えるのか、その筋道を説明します。

※裏付け：その根拠を支えるために、統計データや報告書、事例などを使って補強します。さらに具体的なアイデアの効果についても、何らかのデータを使うと説得力が増すでしょう。（定性データを含めて歓迎）

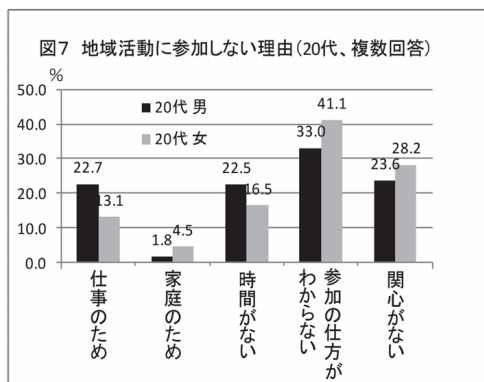
必要な背景①若者は「無関心」より「参加の仕方がわからない」「自分に何ができるかわからない」

【thin data】

図7「若者と地域活動」(羽田野慶子)と図A～C「仙台市若者のまちづくり活動に関する意識調査報告書」(R5.3月仙台市)によると、下記のような若者の姿が抽出される。

(参加の機会提供、自分探しが必要)

- ・「無関心」より「参加の仕方がわからない」ことが地域活動に参加しない理由として大きい。
- ・参加のモチベーションとしては、純粋に「身近な地域の役に立てる」「社会貢献」という気持ちと、「人とのつながりが増やせる」も高い割合を示している。役に立つ機会とつながりをつくる、は参加の大きなモチベーションとなっている。
- ・参加の妨げは、一番多いのが「時間的負担感」。気軽に参加もしくは体験してみる機会を提供が求められている。また、活動事例や団体などの情報がわからない、そして、「自分に何ができるかわからない」も妨げの要因となっており、地域を知る情報の整備・発信と、「何がしたいか」を発見できるキッカケを与えてくれる「自分探し」の仕組みも求められている。



【まちづくり活動への参加に期待すること】

選択肢	活動層 (n=121)	経験層 (n=109)	関心層 (n=614)
① 身近な地域の役に立てる	66.9%	62.4%	49.3%
② 社会に貢献できる	60.3%	51.4%	52.1%
③ 人とのつながりを増やせる	70.2%	58.7%	45.3%
④ 困っている人や誰かの力になれる	54.5%	49.5%	47.2%
⑤ 自分の成長やキャリアアップにつながる	50.4%	45.9%	40.7%
⑥ 楽しい時間を過ごせる	48.8%	33.9%	31.6%
⑦ 自分の知識やスキルが生かせる	47.9%	37.6%	29.3%
⑧ やりたいことが見つかる	29.8%	22.0%	23.1%
⑨ 余暇時間を有意義に使える	22.3%	24.8%	18.6%
⑩ 特別な知識やスキルなしでも参加できる	23.1%	18.3%	18.7%
⑪ 自分の問題の解決につながる	25.6%	16.5%	16.6%
⑫ ソーシャルビジネスの勉強になる	22.3%	11.9%	15.1%
⑬ 進学、就職などで有利になる	15.7%	14.7%	9.9%
⑭ わからない	0.0%	0.9%	2.0%
⑮ その他	1.7%	1.8%	1.3%

【活動に参加することへの不安、参加の妨げ】

選択肢	活動層 (n=121)	経験層 (n=109)	関心層 (n=614)
① 活動時間の長さ・頻度などの時間的な負担	52.1%	57.8%	66.3%
② 活動事例や団体などの情報がわからない	26.4%	40.4%	50.0%
③ 自分に何ができるかわからない	26.4%	32.1%	49.0%
④ 自分の他の予定が立てづらくなる	27.3%	27.5%	40.6%
⑤ 先に活動している人の輪に入れるか不安	25.6%	42.2%	39.6%
⑥ 新型コロナウイルス感染症の影響	36.4%	29.4%	33.2%
⑦ 一緒に参加する仲間がいない	24.8%	33.0%	31.6%
⑧ いつまで参加し続けられるかわからない	34.7%	26.6%	26.9%
⑨ 特別な知識やスキルがないと参加しづらい	12.4%	15.6%	18.2%
⑩ 特に不安や妨げになることはない	6.6%	3.7%	1.6%
⑪ わからない	1.7%	1.8%	1.6%
⑫ その他	5.0%	4.6%	3.6%

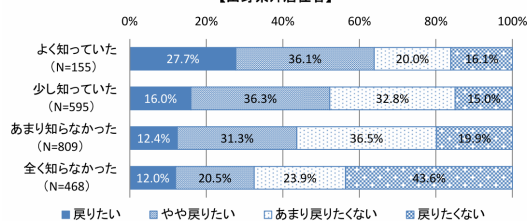
【活動に参加する若者が増えるために重要なこと】

選択肢	活動層 (n=121)	経験層 (n=109)	関心層 (n=614)
① 事前申込なしで短時間でも体験できる機会	43.8%	55.0%	60.3%
② 交通費や会場使用料などの経費の支援	50.4%	50.5%	46.4%
③ 個人で参加できる機会	50.4%	45.9%	51.1%
④ 活動中の人や興味のある人たちが集う交流の機会	61.2%	47.7%	44.1%
⑤ 行政や地域などから課題と一緒に取り組みたいことなどが示される	43.0%	32.1%	30.6%
⑥ 活動のアドバイスを受けられること	21.5%	17.4%	29.2%
⑦ 自分の知識やスキルが生かせること	28.9%	21.1%	21.0%
⑧ 打合せなどができるフリースペース	28.9%	18.3%	12.7%
⑨ 活動が表彰される仕組み	21.5%	8.3%	9.3%
⑩ わからない	1.7%	0.9%	2.1%
⑪ その他	15.7%	10.1%	7.0%

(こども・若者が早くから地域とつながる暮らしが地域の可能性を広げる)

図15「UIJ ターン促進・支援と地方の活性化」(労働政策研究・研修機構)によると、高校時代までに地元企業を知っている人ほど、将来の出身市町村へのUターン希望率が高くなる事が示されている。真鶴町の場合は、特に高校がないことから、中学校までの年代でいかに地域とのつながりをつくっていくかも大きな課題となる。高校生・大学生年代の若者世代だけでなく、中学校以下のこども・若者も大切なプロジェクトの対象者である。

図15 出身市町村へのUターン希望—高校時代までの地元企業の認知程度別—【出身県外居住者】



## 【thick data】

真鶴町の高校生や大学院生、真鶴で活動予定の大学生等へヒアリングインタビューした結果、thickdata が示す事実が真鶴町においても確認された。

## ●ヒアリング調査で印象に残った言葉

## ■若者と地域

- ・町民活動の継続性 → 隣町の居場所づくりは、卒業生が運営
- ・やりたいことが見つければ、RPGのように出会いがある
  - やりたいことが見つからないと、地域と出会えない、入れない
  - 地域を知る手段がない、わからない
- ・地域は、若者を応援したい、大歓迎。応援してもらえるのは、若い人の特権
- ・若者が地域に入る良さ → 自分の世界が広がる、RPG（ロールプレイングゲーム）
- ・既に活動している学生のそれまでの地域との関わり
  - Aさん＝全くない Bさん＝環境問題に関心あり
  - 二人とも、やりたいことが出た時点で、芋づる式に地域との関わりが深くなる

## ■こどもが育つ環境

- ・遊びは「場所」じゃない、仲間がいれば遊び場になる、遊びは生まれる
  - + 見守る大人がいればいい
- ・見守る大人の不足
- ・地元の参加率 → 比較的、新しい企画への参加は移住者が多く、地元の方々への理解・共感・協力が課題
- ・こどものiPadに直接届けたい、親を媒体しない、親の仕分けを超える情報発信

## 真鶴町に住む・関わる若者の声

「活動したいけれど何をすれば良いかわからない」という声について、確かに地域活動に参加する前は同じ思いがありました。町の中に住んでもわからないことがたくさんある。知るすべもわからない。町の中でどんなことをやっていて、どんな人たちがいるのか知ることで自ずと共感するものが見つかりやりたいことに繋がっていくんだと思います。

私が真鶴町に移住して1年が経ちました。この真鶴町には地域創生に向けて熱心に活動している大人たちが多くいます。しかし、そうした存在を知らない子どもや若者が少なくないのが現状です。実際、私自身もコミュニティに参加するまでは、そうした活動をしている大人たちの存在を知りませんでした。いざ、関わり始めてみると、まるでRPGのように次々と物語が展開します。私は今では真鶴町のお土産作りの事業を始めるなど、新たな繋がりや発見をしています。そうした経験を通して、真鶴の人々や活動をもっと身近に感じられる仕組みが必要だと感じています。



## 必要な背景② 求められる多様な教育・社会参加の体験

## 【thin data】

真鶴町がR6年3月に作成した「地域福祉（子どもの生活）に関するアンケート報告書」においても、「充実が必要だ」と思う子ども・若者支援」に対して、多様な授業の充実（2位 39.7%）、青少年・若者が参加できるイベント（4位 34.3%）、地域活動や体験活動等の社会参加（5位 28.4%）が上位5位内に占めている。古来から自然豊かな真鶴町においては、自然体験教育等を展開するNPOや近年では放課後こどもの居場所づくり活動を行っている団体もいるが、こどもや若者が地域とつながる機会を提供する大人や団体、機会は特定もしくは限定的となっている側面もある。もっと日常的に、そして、普段の生活の中で、より多くの大人自体も機会提供者となって、こども・若者が真鶴とつながれる環境をつくることで、調査で示されたニーズを充足することができないか。地域でこどもや若者を応援する、今回のプロジェクトの原点となっている。

## 【thick data】

上記「ヒアリング調査」で示された課題として、地元町民の新しい企画への参加率の低さが挙げられる。これは、一朝一夕には解決できない課題ではあるが、上述のとおり提供されるコンテンツや提供者がまだ特定の・限定的となっていること、企画がなかなか見える化されず理解が広がらないことなど、複数の要因が重ね合わさっている。それを解きほぐす糸口として、企画に参加することで「マナーレージ」ないしは「お礼」を受け取ることができ、そのマナーレージで他の楽しみを「買う」ことができる仕組みとして、「こども・若者を対象とした地域通貨」を構築していく。参加するモチベーションの向上と共に、地域とつながるプラットフォームを構築することで、真鶴町を知り・楽しむ体験企画と企画の提供者を開拓していき、地域でこども・若者を応援する環境を整備していく。

### (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を含め、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

<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. 実現主体

Code for Manazuru

今回の COG 提案作成に向けて合流した若者(高校生・大学生・大学院生等)と大人(町の DX アドバイザー (Code for Japan)・企業社長 (Avinton Japan)・起業家 (SHIN4NY Inc.) 等)の女性メンバーが 12 月に Code for Manazuru を結成。真鶴町でシビックテックの普及と、こども・若者を応援することを目的に活動を始めた。今回のプロジェクトの実現主体となる。

web サイト: <https://tested-porpoise-2e9.notion.site/c4manazuru>  
(連携企業・団体) Code for Japan、Avinton Japan、SHIN4NY Inc. 等々

#### 2. 実現に必要な資源

ヒト: Code for Manazuru、連携企業、真鶴町(行政)

モノ: ノーコードツールを活用してアプリを開発

カネ: 無料アプリからプロトタイプ開発 → 試行、検証、改善 → 行政・企業との連携・資金調達

#### 3. 実現に至るプロセス

2024 年 9 月 フェリス女学院大学 授業にて COG 提案作成スタート

10 月 地元チーム組成開始

11 月 フェリス女学院大学学生による真鶴フィールドワーク、真鶴地元チームと交流

12 月 提案完成 + アプリのプロトタイプ開発 + Code for Manazuru 設立

2025 年 1 月 ~ アプリの改善

2 月 アプリ改善に向けた住民とのワークショップの開催

以降、コンテンツの充実、試行・改善

6 月 実証フェーズの検証

↓

本格稼働に向けた事業の構築

①コンテンツの完成

②推進体制の構築(行政・企業との連携の形を決定)

↓

事業の本格稼働