

COG2025 応募内容確認書

ID	22-15-1
自治体名	山梨県市川三郷町
自治体提示地域課題	高校生と地域の交流による市街地の活性化
チーム名	ローカルマネジメントプロジェクト
アイデア名	YAMANASHI BASE
チーム属性	学生：学生（ ）だけで構成されたチーム
チームメンバー数	10
代表者	小林 海音
メンバー（公開）	小林 海音, 黒崎 未来, 雨宮 有良, 遠藤 晴彩

【確認事項】

- < 応募のPDFファイル名と送付先 > 確認しました。
- < 応募内容の公開 > 確認しました。
- < 知的所有権・肖像権 > 確認しました。問題ありません。

チーム名:

ローカルマネジメントプロジェクト

アイデア名: YAMANASHI BASE

該当する自治体名: 市川三郷町

自治体提示の地域課題:

高校生と地域の交流による市街地の活性化

1. アイデアの全体像(What)

1.1. 提案するアイデアのあらまし

本プロジェクトでは、山梨県市川三郷町の市川本町駅周辺に位置する空き家を改修し、中高生を主役とした複合型ローカルカフェ「YAMANASHI BASE」を提案する。

市川三郷町の中心部に位置する市川本町駅周辺には、町内の3校が統合して県内2位の生徒数を誇る青洲高校、商店街(特徴的なものとしては、銃砲店、氷屋)、和紙工場、行政機関(役場、商工会、猟友会)といった地域の核となる施設が徒歩圏内に密集している。

このエリアは、地域の課題に向き合うための拠点として非常に優れたポテンシャルを持っているにもかかわらず、生徒が往来する道沿いに滞在したり交流したりできる拠点が無い。現状では中高生が主役として安心して過ごし地域と関わることのできる拠点はほとんど存在していない。その結果、若者の生活動線は学校と家庭の往復に限定され、地域内で過ごす時間や消費行動が生まれにくい構造となっている。

YAMANASHI BASE は、単なる飲食店ではなく、かつてこの地で知と文化を育んだ「青洲文庫」の精神を現代版としてアップデートした拠点である。地産地消・サステナビリティを軸としたカフェ機能に加え、地域課題を学ぶプログラムや、中高生自身が運営に主体的に関わる仕組みを構築する。若者が地域の大人や大学生と交流し、実社会の課題に触れながら「遊ぶ・学ぶ・つながる・創る」を実践することで、地域の歴史と未来をつなぐ持続可能なコミュニティの形成を目指す(図1)。

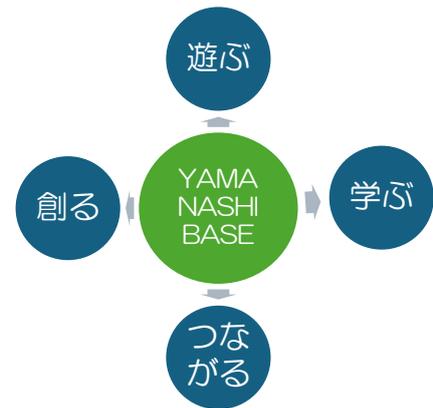


図1 YAMANASHI BASE の構造

1.2. 提案するアイデアの内容 (5W1H)

私たちローカルマネジメントプロジェクトは、これまで地域が抱える課題に向き合い、その解決につながるアイデアを数多く提案してきた。これらの取り組みは、ビジネスコンテスト等において評価され、複数の受賞実績を有するとともに、実際のプロジェクトとして地域での実装・継続へとつなげてきた経験がある。単なるアイデア提案にとどまらず、地域関係者との連携や運営体制の構築、継続的な活動へと発展させてきた点が、本プロジェクトの大きな強みである。こうした実践的な経験の中で培ってきた企画力や運営ノウハウ、そして地域資源を活かした以下の独自のコンテンツを基盤として、YAMANASHI BASE は、文化体験の場としての役割を組み込んだ。

- 甲州弁かるたを使った方言体験(第4回リアルファンディング in やまなしにて、グランプリ賞受賞。かるた作成済み)
- 鹿被害をテーマに、地域課題を学ぶ体験型プログラム(第5回リアルファンディング in やまなしにて、アイデア賞受賞)
- 廃棄食材を活用したものづくりワークショップ(第4回リアルファンディング in やまなしにて、アイデア賞受賞。とうもろこしの廃材で和紙作成済み。服飾材料としての利用を検討中。)

といった体験を通して、若者が楽しい感覚から地域文化や課題に触れられる仕組みを整える。

空間内には、上記に加えて、

- 音楽を自由に楽しめるスペース
- 一人で静かに勉強できる学習エリア
- 友人と語り合える談話スペース

を設け、カフェや図書館では難しい多様な過ごし方を受け止める場として気分や目的に応じて過ごし方を選べる環境をつくる。カフェでは、地元産の野菜や果物を使った料理やスイーツ、形が悪いなどの理由で廃棄される食材を活用したメニュー、郷土料理ほうとうを若者向けにアレンジした料理、季節の県産フルーツを使用したデザートなど、地域とサステナビリティを掛け合わせた食の体験を提供する。

運営には、中高生・大学生・地域住民が協働で関わり、メニュー開発、イベント企画、SNS 発信などを若者自身

が担う。大人は、安全管理や専門的サポートを行い、行政や学校とも連携しながら運営を支える。

このプロジェクトの核となるのは、関わる人々の多様性である。中高生は、新しいアイデアと感性を持ち寄り、大学生や地域住民は、その挑戦を支える役割を担う。地域事業者や伝統産業の職人たちは、実践的な学びの機会を提供し、行政や学校は土台となる制度やサポート体制を整える。こうした多層的な協働モデルが実現すれば、若者の視点と地域の力を掛け合わせた、持続可能な運営が可能となる。多くのニーズを抱える若者たちのための拠点として設計する。サブターゲットとして、地域の大学生や若手社会人、保護者、地域住民、観光客、さらには地元産業の関係者も想定しており、幅広い世代が自然に交流できることで、若者が多様な価値観に触れ、地域への愛着を育む循環が生まれる。

このプロジェクトの舞台となるのは、市川本町駅近くの空き家である。高校や商店街、和紙工場、町役場など、地域文化の中核が集まる環境は、若者の交流拠点をつくる上で理想的である。空き家を改修することで、過去と未来をつなぐ象徴的な空間として再生し、地域の歴史の中に新しい文化と生活が息づく拠点へと生まれ変わらせる。

市川三郷町には、かつて青洲文庫という甲州の旧家・渡邊家が三代にわたって収集してきた貴重な蔵書群が存在していた。和歌や国学、漢籍、歴史書、時代の文学など、時代ごとの多様な分野の書物が集められ、蔵書目録が個人の手によって作成されている点も特徴的である。これは、一家庭が主体となり学問や文化を大切に、知を蓄積してきた歴史を示すものであった。青洲文庫が示しているのは、特別な施設の中だけで完結する学びではなく、地域の暮らしや人の営みと地続きの文化である。

YAMANASHI BASE は、こうした地域に根ざした学びと文化のあり方を、現代の中高生にひらかれた形で再構築する拠点として構想している(表 1)。本拠点は、若者が安心して自分らしく過ごせる居場所であると同時に、地域の文化や自然に体験的に触れられる学びの場である。さらに、中高生自身が運営に主体的に関わり、地域資源を活かしたサステナブルな取り組みを実践することで、地域への理解と愛着を育むことを目指している。かつて青洲文庫が知と文化の集積点であったように、YAMANASHI BASE もまた、若者が日常の中で自然に学び、地域文化と出会い、次の担い手へと成長していくための現代的な拠点となることを目指す。市川三郷町の魅力を再発見し、人々が自然と集まり続ける持続可能なコミュニティを形成していくことが、本プロジェクトの大きな目標である。

表 1 提案のアイデアの構成

項目	内容
WHO (誰が)	運営主体：ローカルマネジメントプロジェクト（実績ある学生・地域混合チーム） 主体者：地域の中高生がメニュー開発や企画に 参画サポーター：大学生、地域住民、事業者、行政、学校関係者
WHEN (いつ)	放課後や休日を中心に、中高生が日常的に利用できる拠点として通年運営。
WHERE (どこで)	山梨県市川三郷町・市川本町駅至近の空き家をリノベーション。 学校・商店街・役場・工場が密集する文化的な中核エリア。
WHAT (何を)	①食の体験：地元産・廃棄食材を活用したサステナブルメニュー（若者向けほうとう等）②空間の提供：音楽・学習・談話など、目的別に過ごせる多機能スペース ③独自のコンテンツ：甲州弁かるた、鹿被害学習、廃棄食材ワークショップ等の文化体験
WHY (なぜ)	若者の生活動線が学校と家庭に閉じている現状を打破し、地域資源（青洲文庫の歴史、伝統産業等）と若者を接続することで、地域への愛着（シビックプライド）を醸成し、未来の担い手を育てるため。
HOW (どのように)	空き家を「過去と未来をつなぐ象徴」として再生。中高生・大学生・大人が多層的に協働する運営モデルを採用。行政や学校とも連携し、安全かつ創造的な「現代版青洲文庫」として持続可能な仕組みで運営する。

2. アイデアの理由 (Why)

2.1. 理由のポイント

山梨県市川三郷町に、若者主体の交流拠点「YAMANASHI BASE」をつくるべきだと考える理由は、以下の3点である。

- ① 若者の流出と地域コミュニティの空洞化への危機感
人口減少、特に生産年齢人口の流出とUターンしにくい構造が定着しており、このままでは地域の文化継承や運営を担う人材が完全に途絶えるリスクがあるため
- ② 地域経済循環の改善と資源の有効活用
若者が地域内で活動・消費する場がないために、膨大な経済価値が町外へ流出している。また、獣害や廃棄食材といった地域課題を「資源」と捉え直し、若者の手で価値化する仕組みが必要であるため
- ③ 「学校」と「地域」を接続するサードプレイスの欠如
若者が日常的に地域住民や事業者と関わり、挑戦できる「場」がないことが、地域への愛着形成を阻害している。空き家を活用した多世代協働の拠点をつくることにより、若者が町の未来に当事者意識を持つ環境を整えるため

2.2. 根拠と裏付け

本プロジェクトの必要性を裏付ける客観的データおよび現状の分析結果は以下の通りである。

① 人口動態と社会構造の課題 (図2,3)

● 人口減少の加速

総人口約 14,200 人に対し、0～14 歳の若年層および 15～64 歳の生産年齢人口が顕著に減少

● 社会減の定着：

20～30 代が進学・就職で町外へ流出した後、戻ってこない「一方通行の流出」が構造化している

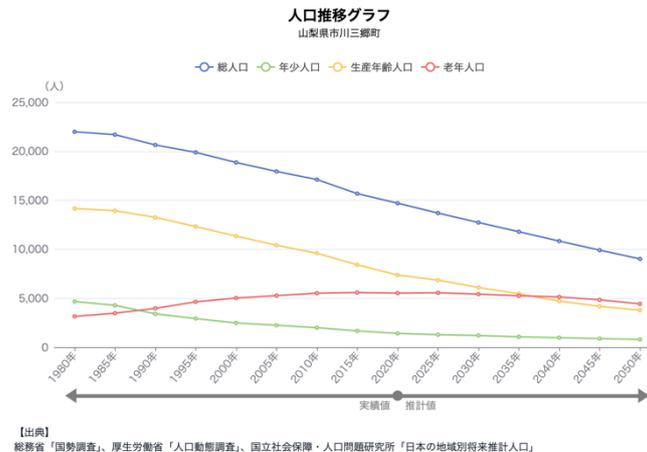


図 2 人口の推移

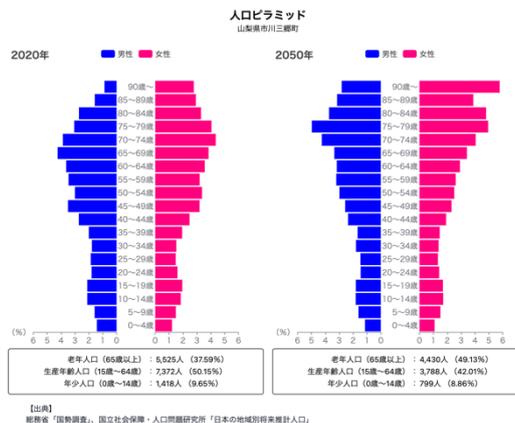


図 3 人口ピラミッド

② 経済的損失と地域資源の未活用 (図4)

● 地域経済循環率 63.2%

総支出の約半分にあたる年間 348 億円が地域外へ流出。若者の消費を町内に留める受け皿が存在しない

● 未利用資源の放置

深刻な鹿による獣害や廃棄食材、活用されない空き家など、解決すべき課題が「資源」として活用されず、経済・社会的コストとしてのみ存在している

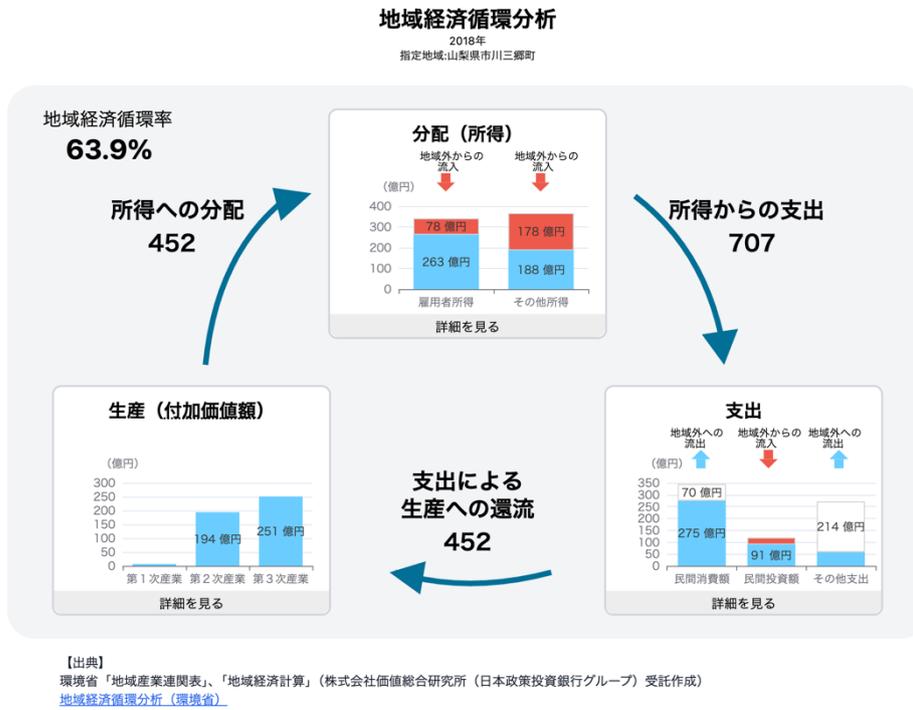


図4 地域経済循環分析

③ 若者の意識と環境のミスマッチ

● 生活動線の分断

中高生の活動範囲が「学校と家庭の往復」に限定されており、地域の大人や伝統産業(和紙・花火・印章等)と接点を持つ機会が構造的に欠如している

● 挑戦の場の不在

若者のクリエイティビティや企画力を受け止める制度や場所がなく、地域内での創業意欲や就業意欲を高める土壌が育っていない

3. 実現までの流れ (How)

3.1. 実現する主体

YAMANASHI BASE の運営主体は、実績ある学生・地域の人材で構成された混合チームのローカルマネジメントプロジェクトであるが、最も中心となるのは、市川三郷町および周辺地域の中高生や大学生で構成される運営チームであり、彼らが日々の企画や発信、カフェの現場運営を担う。

特に、SNS での情報発信や店内演出、体験イベントの企画などは、中高生の感性や創造力が大きく発揮される領域であり、若者が主役となって地域の魅力を再編集していく原動力となる。また、商店街、自治会などのサポートによって、飲食運営の基礎知識、安全管理、食材の調達、空き家整備のノウハウなど、専門性が求められる領域を支える。これにより、若者主体の自由な創造性を最大限生かしつつ、安全性・持続性・専門性を担保する体制が整えられる。

3.2. 必要な資源と調達方法

プロジェクトの実現には、ヒト・モノ・カネという三種類の資源が必要となる。

ヒトの資源としては、ローカルマネジメントプロジェクトが運営主体となり、運営チームとして参加する若者たちを募る。これに加え、飲食経験者や伝統産業の職人、安全管理専門家、地域で活動する大人など、多様な人材の協力が不可欠である。若者たちは、学校や SNS、説明会を通じて公募し、主体的に企画運営へ関わる仲間を募る。一方で、大人たちは裏方として衛生管理や会計補助、設備保全などを支え、若者の挑戦を安全に実現できるよう後方支援に徹する。また、大学や NPO など外部機関からは継続的な技術支援や研究協力を得ることで、単発のイベントにとどまらず、学術的・社会的な価値をもったプロジェクトとして展開する基盤を整える。

モノの資源としては、空き家をカフェ兼体験拠点として改修・運営するため、以下の設備が必要となる。

- カフェ・滞在空間の基盤設備
 - 厨房設備（調理台、冷蔵庫、加熱調理機器等）
 - 家具（テーブル、椅子、カウンター、収納）
 - 照明設備
 - Wi-Fi・電源環境
- 体験・学習コンテンツを支える設備(図5)
 - 甲州弁かるた体験用の展示・プレイスペース
 - 鹿をテーマにしたサバゲー体験用の安全装備・備品
 - 廃棄食材を再利用した繊維づくりのための工具・作業台
 - 音楽演奏スペース用の音響機材・楽器類



甲州弁かるた



とうもろこしの廃棄物から作成した紙

図5 これまでの活動で作成した制作物

- 多目的利用を可能にする環境整備
 - 可動式の什器・間仕切り
 - イベントやワークショップに対応できる空間設計

カネの資源としては、以下の資金が必要である。

- 空き家改修費
- 備品購入費

- 初期コンテンツの制作費
- 広報費

これらは、やまなし若者まちづくりチャレンジ協働事業費補助金制度や、クラウドファンディング、企業協賛、イベント収益とカフェ売上の複合的な財源を活用して賄う計画である。市川三郷町の抱える人口減少、空き家増加、伝統産業の後継者不足といった地域課題と本プロジェクトの目的は強く一致しており、行政支援を受けやすい点も財源確保において大きな追い風となるであろう。

3.3. 実現までのプロセスと時間軸

実現までのプロセスは、段階的に組み立てられている(表2)。

まず、準備期である最初の半年間では、空き家の調査と改修計画、安全管理体制の構築、地域事業者との連携協議、そして中高生メンバーの募集を進める。メニュー開発や体験プログラムの試作もこの段階で行われ、地域資源を活かした独自性の高いコンテンツづくりが始まる。

準備が整った段階で、半年から八ヶ月目にかけてプレオープン期間に入り、限定的なマルシェやワークショップなどによるカフェ営業を行いながら、甲州弁かるた体験会や鹿サバゲーの小規模実施、SNSを通じた発信を強化する。この期間は、本格稼働に向けた試行錯誤のフェーズであり、若者が運営に慣れ、地域との連携が深まる重要な時期となる。

八ヶ月以降から二年間の本格運営期には、カフェとしての営業と学習スペースの提供が安定し、毎月のワークショップや地域連携イベントが継続的に実施される。

二年目以降の発展期には、県内の若者交流事業や伝統産業との共同企画、サステナブルイベントなど、広域的な取り組みに発展し、地域を超えたネットワークを形成する拠点としての役割を果たす。

表2 プロジェクト実現までのプロセス

フェーズ	期間	主な活動内容
1. 準備期	0～6ヶ月	空き家の改修・制度対応。保健所・消防との協議、ローカルマネジメントプロジェクトによる運営体制の構築、中高生メンバー公募、カフェメニュー開発。
2. プレオープン期	6～8ヶ月	試行営業と発信。限定マルシェやWSを開催し、SNS発信を強化。運営オペレーションの改善と地域への認知向上。
3. 本格運営期	8ヶ月～2年	定常営業の確立。カフェ・学習スペースの安定運用。月例の地域連携イベントや課題解決プログラムの継続実施。
4. 発展期	2年以降	地域モデルの展開。伝統産業との共同開発、県内外の若者ネットワーク形成、持続可能な自走モデルの完成。

3.4. 想定リスクとその対応策

空き家を活用したカフェ運営や体験プログラムの実施には、いくつかの制度的制約が存在する。飲食店営業許可や衛生基準の遵守は必須であり、調理スペースの衛生管理や設備基準を満たす必要がある。この対策として、準備段階の早期から保健所や飲食経験者と協議し、必要最低限の設備投資で許可基準を満たす方法を検討する。また、鹿サバゲーは安全性の観点からリスク管理が求められるため、安全動線やルールを明確化する。さらに、空き家の利用には建築基準法や消防法の制約が伴うため、規模に応じて用途変更の必要性を慎重に判断し、消防署との協議を通じて避難経路や設備を整備する。