

モデル地域の事例

令和4年度にシビックテック活動に取り組んだ3つのモデル地域の事例

[3つのモデル地域]

国東市	2チーム	17名
津久見市	2チーム	17名
佐伯市	1チーム	11名

大分県

O I T A



02▶Tsukumi Aチーム



津久見市

基本情報

面積：79.48km²

人口：15,787人(2023年2月末時点)

産業：石灰石、みかん、マグロ

名所：四浦展望台
つくみイルカ島 など

大分県南東部沿岸
石灰鉱山とリアス式海岸

臼杵市

津久見市

テーマ

移住者支援

- ・ 地域情報提供
- ・ コミュニティ形成



コアメンター

宮井 智史

(株)ASO

年間300件以上の起業支援、
多様なネットワークで事業
化を支援。



地域メンター

高木 貴浩

津久見商工会議所

地域の小規模事業者の経営
支援全般に携わり、地
域の経営・起業等を下支
える。

02▶Tsukumi Aチーム

参加者の属性/人数

会社員、自営業、自治体職員、大学生など9名で構成。

主人公の設定

夫が鉱山企業に勤める 転勤族で社宅住まいの女性（37歳）

主人公の課題

津久見市に転入してきた時、ほしい情報が得られず、友人もおらず、幸せを感じにくい。

ありたい姿

主人公が「津久見に来てよかった！」と思う

解決策アイデア

主人公に友達ができ、「津久見に来てよかった！」と思ってもらうため、生の声を聞き、【ママが知りたい情報】【ママが知っている情報】のマップを作成。作成・運用を仲間を募りながら実施し、オープンデータとして、津久見の魅力をみんなで高めていく。



02▶Tsukumi Aチーム

津久見市の現状と課題

津久見市は、基幹産業であるセメント・石灰石に関連する鉱山企業がたくさんあり、津久見市に転勤してくると社宅に移り住む家族が多い。また、大型商業施設はないが地域の人は温かく、静かに暮らすにはいいところ。

しかし、「津久見の情報がどこに行けばあるのかわからない」、「いろいろなコミュニティがあっても途中から入れない」と感じている人がいるのではないかと考えた。

課題の絞り込み

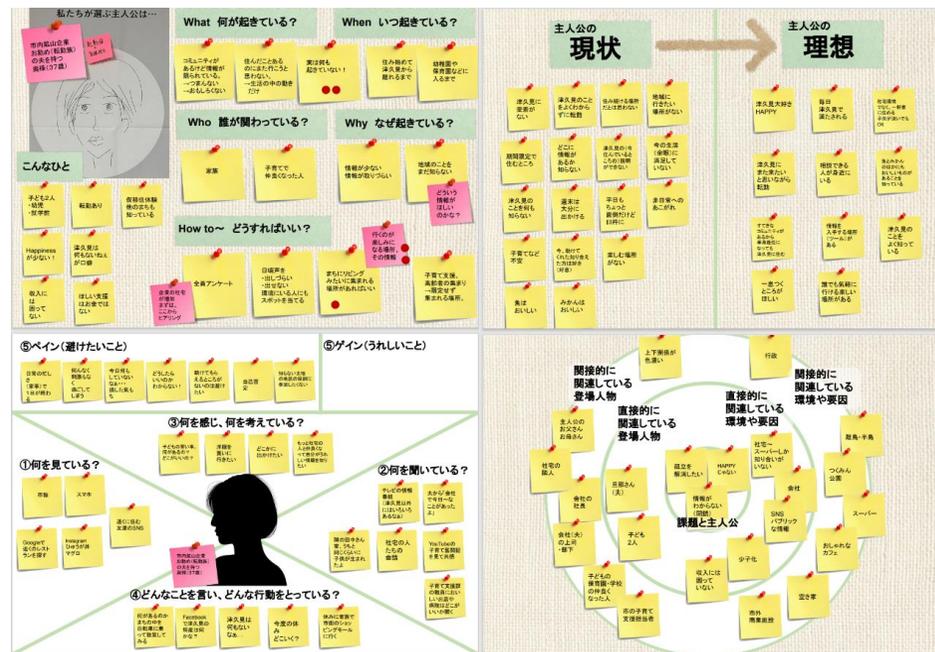
主人公（ペルソナ）に“社宅妻”を設定。

主人公：夫が鉱山企業に勤める転勤族で社宅住まいの女性（37歳）

主人公の課題：津久見市に転入してきた時、ほしい情報が得られず、友人もいないため、幸せを感じにくい。

ゴール：「“社宅妻”に友達を作る」こと

- ・主人公に友達を1人作るにはどうしたらいいか？



Point

- ・ペルソナ（仮想的な人物）を設定することで、具体的なイメージが生まれた。
- ・実際に課題を絞り込む中で、まずはゴールとして「“社宅妻”に友達を作る」ことを設定。
- ・設定に対して、どうアプローチすれば良いかをアイデアを出し合った。

02▶Tsukumi Aチーム

解決策（アイデア）

行きつけの店などができれば、友人を作るきっかけとなり、そこで情報を得ることで、津久見を知ってもらえるのでは?と考え、“社宅妻”が「友人を作り」「津久見のお役立ち情報」を得られやすくするために、“社宅妻”がほしい情報（子育てなど）を地図に落とし込み情報をマッピングすることにした。何の情報をどのように発信するか検討する。

調査

『知りたい情報は何か』インタビュー実施。

対象① メンバー知り合いの“社宅妻”

対象② 津久見市子育て支援課担当者

→インタビューから「大分県や津久見市の子育て支援は充実しているが、情報やコミュニティの実態がうまく伝わっていないことが見えてきた。



解決策のブラッシュアップ

育児や生活の困りごと、住みにくいと感ずる点などの内容を盛り込んだ情報（紙媒体・Web媒体）を発信する。

さらに、ママによるママのための情報マップ『M A²P u』の制作を通じたコミュニティ形成と地域への波及を目指す。

Point

- ・各関係者へのインタビューを経て、課題解決に対する様々なアイデアが生まれる際、都度、最初に設定した「社宅妻に友達をつくる」といった原点に立ち返る時間を設けた。
- ・話し合いに参加できなかったメンバーの想いの反映や合意形成を図るため、振り返りやアイデア募集など「LINEグループ」等のコミュニケーションツールを活用した。

02▶Tsukumi Aチーム

調査

社宅を持つ市内企業10社に協力をいただき、「社宅妻」に生活やコミュニティに関するアンケートを実施。アンケートには、QRコードを活用した。また、アンケートを通し、活動を認知と理解を目指した。

結果

「私たちと一緒に津久見を盛り上げたい」という思いが多くあることがわかった。また、津久見の魅力や楽しそうなイベントを調査することで今後の活動のヒントとなった。

将来

『HAPPYで楽しく 子育てができる 津久見を目指して』

MA²Pu 製作委員会を“ママファミ（マママップFamily）”と命名し、オープンデータとして、活用できる地図製作のアプリケーションを使用し情報マップを製作/運用の予定。将来的には、高齢者向けのアプリケーションなどの製作、社会福祉面や健康寿命の延伸活動への連動も期待できる。



01▶ Tsukumi Bチーム



津久見市

基本情報

面積：79.48km²

人口：15,787人(2023年2月末時点)

産業：石灰石、みかん、マグロ

名所：四浦展望台
つくみイルカ島 など

大分県南東部沿岸
石灰鉱山とリアス式海岸

臼杵市

津久見市

テーマ

地域活動の活性



コアメンター

宮井 智史

(株)ASO

年間300件以上の起業支援、
多様なネットワークで事業化を支援。



地域メンター

村谷 忠輝

鳥繁産業

製品設計・開発、製造、
販売、総務に携わり、多
角的な視点で事業成長に
取り組んでいる。

01▶Tsukumi Bチーム

参加者の属性/人数

経営者や会社員、自治体職員など8名で構成。

主人公の設定

将来の津久見に不安のある津久見が好きな20代後半から30代男性

主人公の課題

地域で活動する地域の“若手リーダー”の不足。

ありたい姿

主人公が“若手リーダー”となる

解決策アイデア

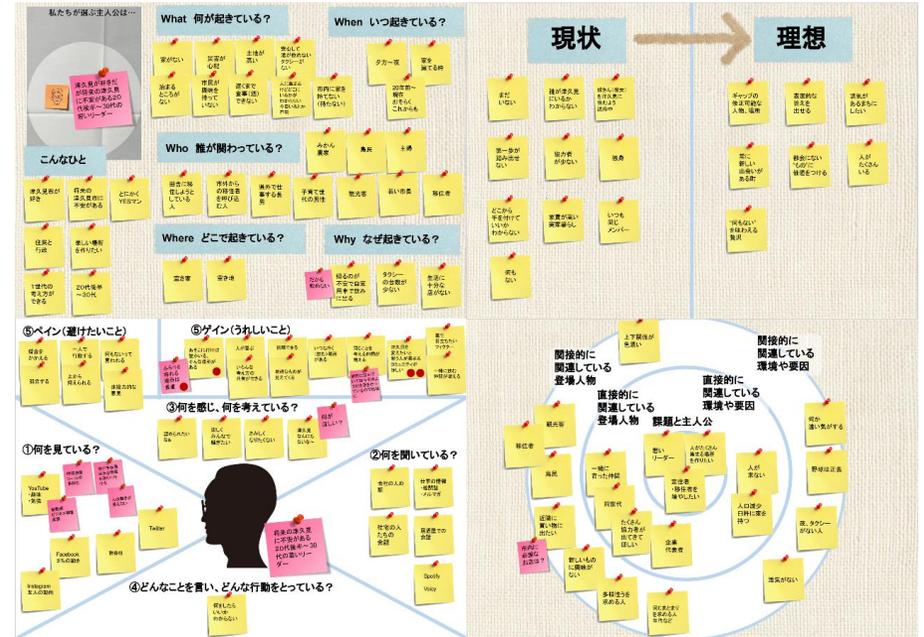
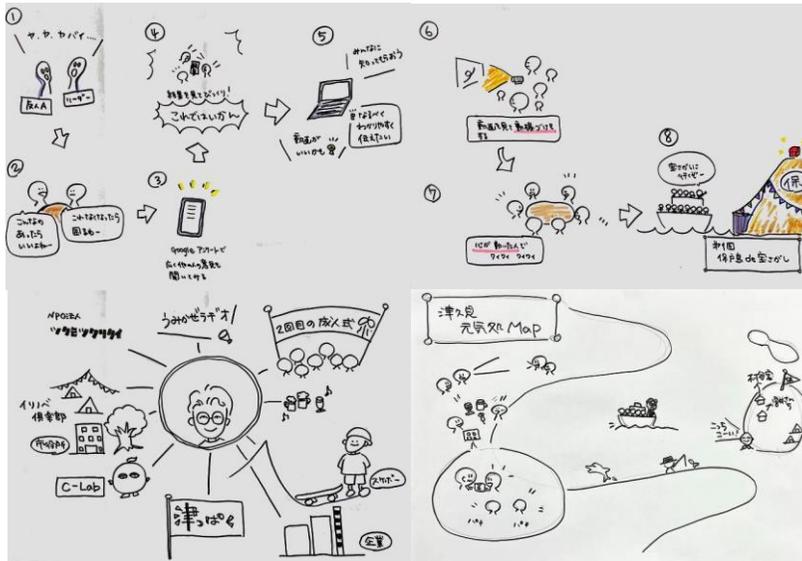
主人公が、地域課題を自分ごととして地域活動に参加し、「同じ思いを持った人とつながり」ながら「地域のために動く環境を作る」ため、津久見の地域課題を題材にした動画を制作する。



01▶Tsukumi Bチーム

津久見の課題

チームで合意形成していくうちにこれからの津久見市が不安、どんどん廃れていくのでは？という問題と、住んでいくうえで活気のある楽しい街にしたい！！という想いが集まった。



課題の絞り込み

主人公：「若きリーダーが必要じゃないのか？」と、津久見が大好きな20～30歳の男性を主人公（ペルソナ）に設定。
 主人公の課題：津久見のために何かをしたいが、一人ではなにをしたらいいのかわからないという思いを持っている。

Point

- ・ LINEグループ：セミナー後もみんなで意見を交わし、満場一致で決定していく。
- ・ 出たアイデアは、図を作成し、見える化することが重要。

01▶Tsukumi Bチーム

調査

地域の人たちの気持ちを知りたいと考え、津久見市民を対象にアンケートを実施。

デジタルツール（Googleフォーム）を使ってインターネット上で回答してもらう。幅広くアンケートの参加を呼びかけるため、SNS発信だけではなく、お祭りの来場者への声かけや駅に掲示を行うなどした。

調査結果

「私たちと一緒に津久見を盛り上げたい」という多くの回答があった。また、津久見の魅力や楽しそうなイベントを調査することで、今後の活動のヒントとなった。

Point

- ・途中で、初回以来参加できていなかったメンバーが話し合いに再加入することにより、流れを伝えることで、考えや思いを振り返り、組み立ての整理ができた。

② 市民の声を集めよう(アンケート調査)

- 10年後、20年後 不安？
- 市が盛り上がって欲しい？

88%

94%

- 私たちと一緒に
津久見を盛り上げたい？

70%

団体設立

「みんなの小さな力がまとまっていくように、みんな平等」という想いをこめ、Bチームから団体『craft tsukumi』を設立。さらにInstagram、Youtubeで発信し、共感者を増やすことを目指す。

01▶Tsukumi Bチーム

解決策（アイデア）

「まちの衰退を阻止」から津久見の地域の人々へ共感を得るための「メッセージを込めた動画」を作成することにした。地域の人が地域課題に対して、自分ごととして動くために、津久見の課題や現状、将来のバッドエンドストーリー等を動画で伝えられないかを検討。

試しに短編動画を作成し、成果報告会で上映した。



将来

動画制作についてアドバイスを頂いた別府の映画製作者に津久見の映画撮影を提案されたことから、“将来の津久見に不安がある若者”が、「同じ思いを持った人とつながり」「地域のために動く環境を作る」ため、津久見の地域課題の短編映画制作を目指す。

短編映画プロジェクトを立上げ、津久見市や商工会議所、地域の企業、青年部など映画制作へ向けて働きかけていく。

THE FIRST
craft
tsukumi
～短編映画プロジェクト編～
2023.1.14 発表
シビックテック推進事業
Craft Local 成果発表

ct 今村祐美 江藤健 上園伶史
craft tsukumi 吉良由花 坂爪百合子
B team 鳥越基克 中村聖夜 村谷忠輝

03▶ Saikiチーム



佐伯市

基本情報

面積：903.14km²

人口：66,876人(2023年2月末時点)

名所：佐伯城跡、藤河内溪谷 など

日本有数のリアス式海岸地帯
九州の市町村の中で最大の面積



テーマ

若者のUターン増加



コアメンター

西田 稔彦

(株)地域科学研究所
公共不動産の活用を通して
全国のプロジェクトに関わる。



地域メンター

浅利 善然



地域メンター

曾根田 敏治

03▶ Saikiチーム

参加者の属性/人数

佐伯市民を中心に会社員、大学生、自治体職員を含めた11名で構成。

主人公の設定

佐伯市内の高校に通う「佐伯には、何もない、面白いものがない」と思っている高校1、2年生

主人公の課題

佐伯の暮らしにわくわくしていない

ありたい姿

主人公が佐伯を離れる時、“また佐伯に戻ってきたいな”と思う

解決策アイデア

もっと、高校生と大人の接点を作りたい(面白い大人と関わる楽しさを知ってほしい)。日本文理大学附属高校ユーチューブ部と共に動画配信することで佐伯市内の高校生に、「面白いオトナ」を発信。



03▶Saikiチーム

佐伯市の現状と課題

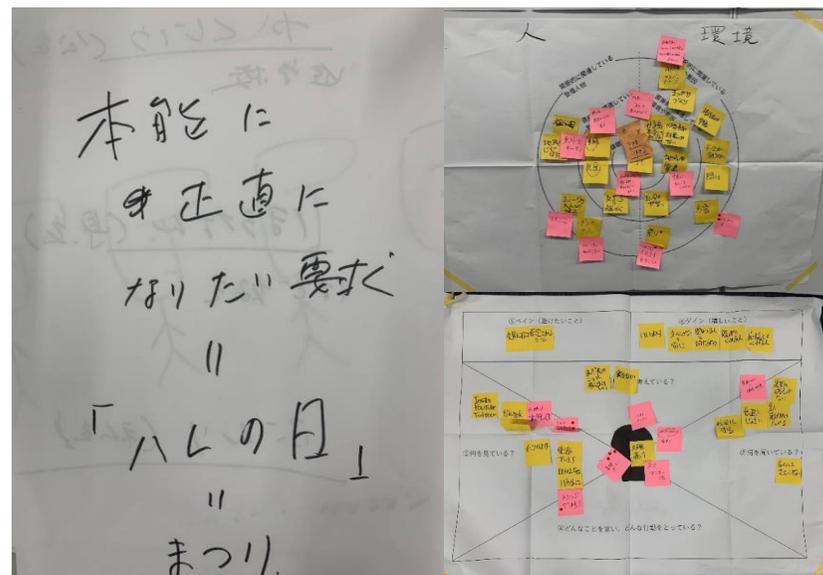
佐伯の課題として挙げたのは、人口減少。社会減の中でも、特に高校生が、高校卒業後市外に転出する。

なぜ転出した若者が佐伯に戻ってこないのかを考えたとき、若者が「佐伯には、何もない、面白いものがない」と思っているのではないかと考えた。一方、佐伯にはさまざまな分野で活動する”面白いオトナ”は多くいる。

課題の絞り込み

主人公（ペルソナ）：佐伯市内の高校に通う「佐伯には、何もない、面白いものがない」と思っている高校1、2年生

主人公の課題：佐伯の暮らしにわくわくしていない。本能的に、「正直になりたい気持ち」がある。



メンバーからのコメント

- ・打ち合わせが停滞したり、方向性を決めづらい時期があった。
- ・いろいろな境遇の人が同じ課題解決に向かって一つになれた。
- ・高校生と企画をすることが新鮮だった。
- ・佐伯が好きという点で、佐伯出身者と市外の人が協力できたことがよかった。

03▶ Saikiチーム

面白いオトナ＝ネオヤンキー

面白いオトナとは、「地元愛が強い/仲間思い/団結力がある/祭りやイベントが好き/親切」である。

ヤンキー＝まちや社会に対する悲観や絶望を胸に自分たちのありたい姿を“本能的”に表現する人たち

ネオヤンキー＝まちや社会に対する悲観や絶望を胸に、自分たちが求める暮らしを”戦略的“に表現する人たち

面白いオトナ = ネオヤンキー と定義した。



解決策（アイデア）

佐伯で若いうちから面白いオトナ（ネオヤンキー）と関わることで、もっと面白く暮らせる可能性があるのでは？と考えた。面白いオトナと高校生が繋がるアイデアを検討する。

調査

主人公の課題とアイデアの仮説検証をするため、佐伯市内の高校生にアンケートを実施した。

「佐伯の暮らしでワクワクできていますか？」

「ワクワクしている面白いオトナに興味はありますか？」

調査結果

- ・もっと高校生とオトナの接点を作りたい！！
 - ・面白いオトナと関わる楽しさを知ってほしい！！
- まず、高校生たちに活動を知ってもらうことが重要と考えた。

● メンターから

本質的な地域課題を明確にでき、アクションを繰り返すことで、主人公の高校生と一緒に企画をするところまでのプロセスはとても楽しく、高校生も佐伯のわくわくを知るきっかけになり、デジタルを使いつつ、地域課題を解決する地域課題解決型ヤンキー、サイキネオヤンキーという活動が面白いものになった。

03▶ Saikiチーム

行動

佐伯市内の日本文理大学附属高等学校の“ユーチュー部”との連携。ユーチュー部と共に、YouTubeへの動画配信をすることで、佐伯の高校生に「面白いオトナ」を発信する。

→ユーチュー部へ企画の提案・すり合わせを行った。

検証評価

●企画第一弾「みんなでやってみました」

YouTube撮影：高校生に合わせて自転車移動。大入島で釣り体験。一緒に捌いた魚、アジフライ、ごまだしうどんと一緒に食べた。お店の方々も巻き込んで面白いオトナとして協力していただいた。

●企画第二弾「一緒に考えてなにかやろう」

フォトログインニング：佐伯市内、仲町/新町/うまいもん通りを舞台に実施。

- ①高校生が当事者として企画・運営・構築
- ②高校生が街を舞台に散策。Webでの情報発信。
- ③地図アプリを活用し、フォトログインニング用アプリを準備。



手段

SNSとGoogleマップを軸にした高校生との継続的な接点

03▶ Saikiチーム

将来

- ・大手町、船頭町まで範囲を拡大し、ユーチュー部と再度、マッピングパーティーを実施。
- ・2月中旬「フォトロゲイニング（地域アーカイブ）」の実施。

まずは、活動資金の調達と知名度UPのため、『アーバンデータチャレンジ』への挑戦と、InstagramやYouTubeなどのSNSの開始を行う。

シビックテック推進事業 最終報告 ～SAIKI Local Tech & Punk～



高校生(ユー
チュー部)から
のコメント

- ・学校外でのロケははじめて、いい映像がとれた。大入島にこういうところがあったのか、人の良さを感じた。
- ・大人たちとの絡みをもっとすればよかった。心残り。釣り初めてした、楽しかった。大人との絡みよかった。
- ・釣りはじめてやってみて、将来の良い経験になった。
- ・緊張したけどいい経験。今後のユーチュー部の活動は学校だけでなく地元にも貢献できるような活動にしたい。
- ・地域の為に地元を盛り上げようとしているところに共感
- ・始めは大入島でやることないと思っていたが大入島を生かすアイデアが魅力だった。

04▶Kunisaki Aチーム



国東市

基本情報

面積：318.1km²

人口：26,117人（令和5年2月末現在）

名所：世界農業遺産/両子寺 など

大分空港を有する大分の空の玄関口
六郷満山文化が色濃く残る
現代アートとため池が点在



テーマ

交流人口、移住定住の増加



コアメンター
福田 まや

星庭
耶馬溪のアートディレクター。地域課題に取り組む実践者。



地域メンター
谷 知英

WARASHIBE PICTURES
国東半島のローカルフォトグラファー。地域支援を通じて故郷をアップデート。

04▶Kunisaki Aチーム

参加者の属性/人数

国東市旭日地区の市民、観光を担当する市役所職員やボランティアガイド、地域に伝わる工芸の職人など7名

主人公の設定

発信力のある若い女性

主人公の課題

主人公にとって旭日地区を訪れるきっかけがない

ありたい姿

主人公が旭日地区を訪れ、旭日地区の魅力を発信する

解決策アイデア

旭日地区の自然環境や文化財を生かし、主人公にとって魅力的なツアーを企画。



04▶Kunisaki Aチーム

国東市旭日地区の現状と課題

- ・人口の減少（小学生26名）

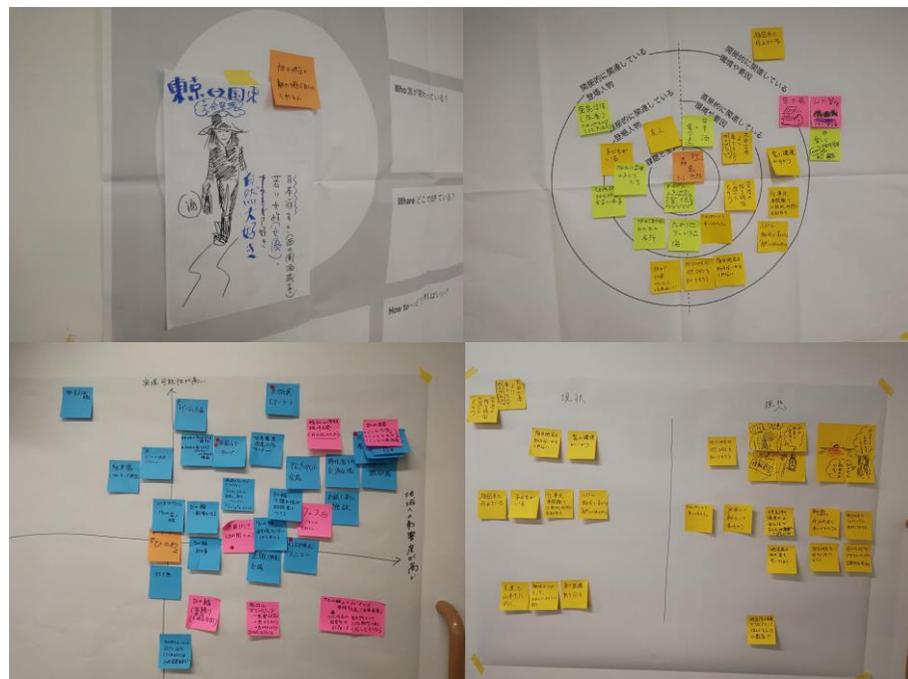
旭日地区の魅力

- ・初日の出の名所
- ・西の関の酒造
- ・世界農業遺産の認定
- ・現代アート作品 など

世界農業遺産やアート作品などの文化財があるにも関わらず、情報発信が上手くできていないことに悩まされていた。地域の力になっている60～70代の住民が若い世代に向けて情報を発信していくことは困難な現実。

ありたい姿

地域の活性化には、人口減少に歯止めをかけ、若い世代が住む活力ある地域をつくることが重要。世界農業遺産認定からアクションが起こり、新たなコンテンツが次々と生まれている。このコンテンツをうまく活用して交流人口を増やしていき、旭日地区の活性化へと繋げていくことが目標。



解決策（アイデア）

発信力のある人を旭日地区に招くことで交流人口を増やし、移住者の定住を目指す。

移住のきっかけとなるように、一度でも旭日地区に来てもらうために、旭日地区の魅力がたくさん詰まった『あさひオリジナルツアー』を企画する。

04▶Kunisaki Aチーム

課題の絞り込み

旭日地区は大分空港に近いので、ターゲットを首都圏の人に向けた。その中でも、将来、国東ファンになってもらう移住しそうな若い女性をペルソナに設定。興味のあるようなもの、要素を考えた。

- ・農業体験・アート・吟醸酒やその酒蔵の見学・自然体験
- ・トレンドのクラフト工芸のワークショップ・おいしい食事 など

さらに、世界農業遺産のある地域環境やアート作品を巡りながら、住民との交流や食文化を通じて地域との交流を行い、地域活力の向上や多世代交流につなげる。結果的にツアー参加者による情報の拡散や自主財源の確保、移住促進に活用したい。

活動

ツアー作りに関しては、まずは実施場所を直に視察し、そこで感じた感想を元にwebやSNSでリサーチを行ったり、旅行代理店の担当者とZOOM会議をしたりしながら、ツアープランのブラッシュアップを行った。連絡調整はLINEを使用し、高齢者の方も上手に使いこなすことができていた。今回の資料は最高齢（70代）のメンバーが作成。デジタルとアナログを活かした温かみのある資料が完成した。苦労した点としては、様々な年齢のメンバーがいる中で意見の整理ができるかどうか不安はあったが、魅力的なツアーを作って地域を盛り上げて旭日を知ってほしい！という共通の目標があったからこそ、魅力的なツアープランができた。



● Point

ツアー予定地を実際に歩き、みて感じたことを異年齢メンバーで共有。魅力的なツアーとは何かをデジタルツールを活かしながら、改めて地域の魅力・人材を発見することができた。

04▶Kunisaki Aチーム

メンバーの動き

旭日地区の魅力を詰め込んだ

『あさひオリジナルツアー』の日程表が完成した。

将来

ツアー企画を作成しても、旅行業の資格はないが、国東観光協会に企画を持ち込み、デスティネーションキャンペーンへの活動を提案する。採用となれば、ツアー自体が現実となり、地元ガイドも力になると予測。多くの人々が旭日地区に訪れることがチームの夢となった。国東Bチームとも協力し、多くの方が訪れる地域にするための活動を継続的にしていく。また、名所であるため池などの農業施設の環境整備や新たな観光コンテンツ（河津桜街道、ウミガメ産卵上陸）造成、SNSによる情報発信の取組や、旭日地区を担う次世代の育成にも努めていく。



この企画 いったいどう活用するんですか



ツアー企画提案書

世界農業遺産と現在アートをメグル旅 計画書

国東市観光協会
TEL 0978-72-5168

団体名	東京グルメ女子御一行様	代表者	酒野 好子様	行先	大分県 国東半島 方面	人員	大人 15名 小人 8名	作成月日	令和4年11月2日	作成担当者	清原正義				
連絡先	033-123-4567	連絡先	033-123-4567	連絡先	033-123-4567	連絡先	033-123-4567	連絡先	033-123-4567	連絡先	033-123-4567				
日 期	11月12日 <th>曜 日</th> <td>土 <th>行 程</th> <td colspan="7"> 10:00 宇宙空港お出迎え === あさひテラスひのわ === 旭日小学校 === 美池〜〜南園出口 === 子育地蔵 *専用バスお出迎え *世界農業遺産他レクチャー 11:10 小俣遺園地 === 竹林の道 === 紙園山頂 === 石段のない参道 === 紙園山では現在アート鑑賞・眼下に広がる眺望をご堪能下さい 12:30〜13:00 13:20〜14:50 あさひテラスひのわ(昼食) === 西の関釜島環遊酒蔵見学(試飲) === *特製お弁当 *この日のために作られた限定酒乙女の祈りご試飲下さい 15:00〜16:40 17:00〜19:00 レンタサイクルで巡る黒津崎周辺 === 日本酒に合うイタリアン エスポワール === ホテルへイランド*チェックイン (雨天時 七島イワークラフ) *夕食 限定酒とイタリアン料理をご堪能下さい 2日目 11月13日 日 6:20 6:30 6:50 ホテル === 旭日地区公民館駐車場 === 石段のない参道 === 紙園山頂(自由参加) *光の道鑑賞会(愛媛県半島から昇る朝日が海上から参道と一直線になる様をご堪能下さい) 9:00〜12:00 12:20〜15:00 ホテル === 自転車で巡る輪川プロジェクト === 道の駅国東(昼食)お土産お買い物 *国産名物太刀魚料理 15:30/17:00 18:30 === 宇宙空港お見送り === 羽田空港 </td> <th>宿 泊 地</th> <td>ホテルへイランド* 0978-72-4111 (定員利用) 1泊1食</td> <th>備 考</th> <td></td> </td>	曜 日	土 <th>行 程</th> <td colspan="7"> 10:00 宇宙空港お出迎え === あさひテラスひのわ === 旭日小学校 === 美池〜〜南園出口 === 子育地蔵 *専用バスお出迎え *世界農業遺産他レクチャー 11:10 小俣遺園地 === 竹林の道 === 紙園山頂 === 石段のない参道 === 紙園山では現在アート鑑賞・眼下に広がる眺望をご堪能下さい 12:30〜13:00 13:20〜14:50 あさひテラスひのわ(昼食) === 西の関釜島環遊酒蔵見学(試飲) === *特製お弁当 *この日のために作られた限定酒乙女の祈りご試飲下さい 15:00〜16:40 17:00〜19:00 レンタサイクルで巡る黒津崎周辺 === 日本酒に合うイタリアン エスポワール === ホテルへイランド*チェックイン (雨天時 七島イワークラフ) *夕食 限定酒とイタリアン料理をご堪能下さい 2日目 11月13日 日 6:20 6:30 6:50 ホテル === 旭日地区公民館駐車場 === 石段のない参道 === 紙園山頂(自由参加) *光の道鑑賞会(愛媛県半島から昇る朝日が海上から参道と一直線になる様をご堪能下さい) 9:00〜12:00 12:20〜15:00 ホテル === 自転車で巡る輪川プロジェクト === 道の駅国東(昼食)お土産お買い物 *国産名物太刀魚料理 15:30/17:00 18:30 === 宇宙空港お見送り === 羽田空港 </td> <th>宿 泊 地</th> <td>ホテルへイランド* 0978-72-4111 (定員利用) 1泊1食</td> <th>備 考</th> <td></td>	行 程	10:00 宇宙空港お出迎え === あさひテラスひのわ === 旭日小学校 === 美池〜〜南園出口 === 子育地蔵 *専用バスお出迎え *世界農業遺産他レクチャー 11:10 小俣遺園地 === 竹林の道 === 紙園山頂 === 石段のない参道 === 紙園山では現在アート鑑賞・眼下に広がる眺望をご堪能下さい 12:30〜13:00 13:20〜14:50 あさひテラスひのわ(昼食) === 西の関釜島環遊酒蔵見学(試飲) === *特製お弁当 *この日のために作られた限定酒乙女の祈りご試飲下さい 15:00〜16:40 17:00〜19:00 レンタサイクルで巡る黒津崎周辺 === 日本酒に合うイタリアン エスポワール === ホテルへイランド*チェックイン (雨天時 七島イワークラフ) *夕食 限定酒とイタリアン料理をご堪能下さい 2日目 11月13日 日 6:20 6:30 6:50 ホテル === 旭日地区公民館駐車場 === 石段のない参道 === 紙園山頂(自由参加) *光の道鑑賞会(愛媛県半島から昇る朝日が海上から参道と一直線になる様をご堪能下さい) 9:00〜12:00 12:20〜15:00 ホテル === 自転車で巡る輪川プロジェクト === 道の駅国東(昼食)お土産お買い物 *国産名物太刀魚料理 15:30/17:00 18:30 === 宇宙空港お見送り === 羽田空港							宿 泊 地	ホテルへイランド* 0978-72-4111 (定員利用) 1泊1食	備 考	

*専属ガイドが二日間ご案内させていただきます。

05▶Kunisaki Bチーム

国東市

基本情報

面積：318.1km²

人口：26,117人（令和5年2月末現在）

名所：世界農業遺産/両子寺 など

大分空港を有する大分の空の玄関口
六郷満山文化が色濃く残る
現代アートとため池が点在



テーマ

世代間交流と

持続可能な地域社会づくり



コアメンター
地域メンター

福田 まや

星庭

耶馬溪のアートディレクター。地域課題に取り組む実践者。

04▶Kunisaki Bチーム

参加者の属性/人数

地域活動を熱心におこなってきた60代の方や地域おこし協力隊、行政職員など10人

主人公の設定

旭日地区の将来の担い手である地域の子供たち

主人公の課題

多世代交流が少なく環境の中で、地域活動が継承されていない。

ありたい姿

主人公が、“自発的且つ主体的に動く子供たち”になる。

解決策アイデア

地域の子どもたちが地域の方と一緒に地域に残る伝承や昔話を収集し、「物語作りワークショップ」を通して、旭日地区の「新たな神話（物語）」をつくる。



05▶Kunisaki Bチーム

国東市旭日地区の現状と課題

大分空港より5分。2013年に世界農業遺産に認定され、徐々に観光客が訪れるようになった。しかし、旭日地区は、少子高齢化で後継者不足。青年団や婦人会も時代と共に消滅した。

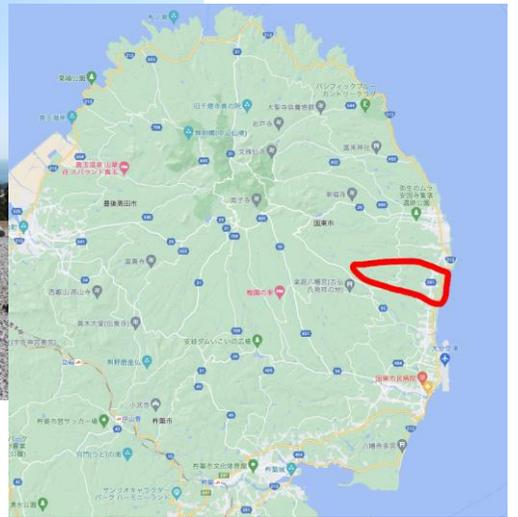
(社会的資産)

- ・大分空港
- ・現代美術品
- ・旭日テラス「ひのわ」

(文化的資産)

- ・世界農業遺産認定
- ・国東半島の歴史的遺産

過去30年以上、地域での文化活動が盛んだったことから、そのままスライドして、60～70代の住民の地域活動が盛んであり、地域の力になっている。しかし、なかなか次の世代へ活動をつなげることができていない。次世代へ活動をつなげていくために、多世代交流をどのようにしているか困っている。



課題の絞り込み

旭日地区の将来に目を目を向けて、子供たち（小学生）をペルソナとした。旭日地区には、伝説や言い伝えなどの昔話が生活に溶け込んでいる。その中で、「こそだて地蔵さま」という子供たちの成長を願う昔話に注目した。多世代で興味を持ってもらえるものとして、地域の昔話をアイテムとして考えていくことになった。

Point

活動メンバーやペルソナとなる子供たちだけではなく、構成に必要な小学校の協力はもちろん、複数の専門家たち、そしてなにより、生活に溶け込んでいるものがたりを引き出すために、旭日地区に住む地域の方々も参加するということが、町全体を巻き込む大きなイベントとなる。

05▶Kunisaki Bチーム

解決方法

子供たちと一緒に、地域に残る伝承や昔話を収集し、「ものがたり作りワークショップ」を開催。旭日地区の『新たな神話（ものがたり）』を産みだす。

→地域を活性化するためのカギとしても展開できる。

現状

すでに小学校では、地域を巡り、文化遺産に触れる、旭日を学ぶフィールドワークが行われているが、大人が子供に教え伝える一方的な方法。

メンバーの考え

子供たちが自発的に、かつ主体的に動くようにしたい。作成するものがたりのパーツも現代に合わせて、「スマホ」・「ロボット」・「AI」などを取り入れたい。



手段

①伝承・昔話・言い伝えの収集

→郷土史を参照。高齢者へのインタビューで録音、録画、文字起こし。

②データベースの構築・共有

→LINEやDISCORDを使ってクラウドストックする。どのトピックからでもアクセスできるゆるいデータベース構築。

③ものがたりワークショップの開催

→夏休み2時間5回程度のセッションを行う。子供たちからアイデアを引き出しながら、作家中心で作成。



Point

社会的資産・文化資産+高齢者・子供+地域のネットワーク(小学校)=地域の新しいものがたり

05▶Kunisaki Bチーム

メンバーの考え

『新しいものがたり』

作成後、

- ・紙芝居、演劇、絵本へ展開。
- ・粘土や紙工作などの立体化による美術教育。
- ・続編やサブストーリーの生成、他の物語との融合。
- ・商品化



→ 絵本の出版、キャラクター商品の開発。ものがたりにまつわる食品（メニュー）開発。ゲーム化、VR化、アプリ化をして、バーチャル空間で『あさひ村』をつくり仮想地域住人を募る。また、商品化したものは、旭日地区の新しい公民館的地域拠点である、「旭日テラスひのわ」で販売を行う。

将来

- ・子供たちを中心に、教育関係者、地域住民、クリエイティブ人材で旭日地区に、地域の新たなものがたりを創出する。
- ・次の学年、次の世代へと継承していけるものを創造する。
- ・旭日地区の移住者へ向けての窓口となると期待している。

最終段階は、キャラクターがバーチャル空間に入りweb3など最新デジタル技術を使いながら新たな交換を促し、現実の地域とVR空間の双方向で物語の再生産を行う仕組み。

少子高齢化が進む現代日本の問題も、この取り組みが解決のきっかけとなるかもしれない。全国で水平展開も可能と考え、旭日地区がそのモデル地域となるとも考えている。

Point

紙芝居や、地域の保存食づくりなどの多世代交流、SNSを使ってのイベントの告知や募集に活用することなど、将来へのイメージを無限に膨らませることができる。

” ありがたい姿 ” に 近 づ く ― 今 後 の 活 動 ―

津久見Aチーム

ママによるママのための情報マップ 『MA²P u 津久見』の作成

MA²P u (マママップ) 作成に向けた情報収集アンケートを市内で実施・MA²P u (マママップ) β版(試用版)の運用開始
市まちづくり推進事業補助金などの活用・MA²P u (マママップ) 正式リリース・その他コミュニティとの繋がり形成・コラボ

津久見Bチーム

短編映画製作プロジェクトを推進・映画のPR活動 / craft tsukumi活動

別府短編映画製作者と映画制作プロジェクトを推進・資金調達(補助金+企業協賛金+寄付金)・ロケハン場所選定・映画のストーリーアイデア出し(craft tsukumiの思い/核になる思い)・映画のPR活動(製作決定後)/craft tsukumiとしての活動・各種イベント企画(アンケートを参考に)・インスタグラムで津久見の魅力を発信・その他コミュニティとの繋がり形成・コラボ・外部講師との町おこしの勉強会

国東Aチーム

地域資源・人材を活かした『あさひオリジナルツアー』企画と情報発信

世界農業遺産のある地域環境やアート作品や地域住民との交流を入れたツアーを企画し、地域活力の向上や多世代交流につなげる。結果的にツアー参加者による情報の拡散や自主財源の確保、移住促進に活用するのが将来の目標。旅行業の資格がないため、国東市観光協会に企画を持ち込み、デスティネーションキャンペーンへの活動を提案。名所である農業施設の環境整備や新たな観光コンテンツの造成、SNSでの情報発信で旭日地区を担う次世代の育成にも努めていく。

国東Bチーム

旭日地区の新しいものがたり作り

小学校との調整、メンバー確認と運営組織・方法の確立。地域の伝承情報収集。「作家(アーティスト)・研究者」の選定。作家との打ち合わせ。夏休みを利用して週一回、2時間のワークショップの開催。(史跡巡り遠足等)ものがたりの初稿UP。キャラクター抽出、商品化作業。第一弾商品発売。プレリリース。

佐伯チーム

サイキネオヤンキー(地域課題解決が目的の団体)結成でまちをおもしろく

佐伯市内の日本文理大附属高等学校の“ユーチュー部”という部活動との連携。ユーチュー部と共に、YouTubeへの動画配信をする事で、佐伯の高校生に「面白いオトナ」を発信する。企画第二弾として、高校生が企画・運営・構築した地図アプリを活用したフォトロゲイニングを実施。今後は、大手町、船頭町まで範囲を拡大し、ユーチュー部とのマッピングパーティーや、「フォトロゲイニング(地域アーカイブ)」の実施。まずは、活動資金の調達と知名度UPのため、『アーバンデータチャレンジ』への挑戦と、InstagramやYouTubeなどのSNSの開始を行う。

大分県商工観光労働部

DX推進課

令和4年度シビックテック推進事業

委託事業者：株式会社ASO