

日 時：令和2年2月22日（土）  
13：30～16：00  
会 場：阿賀町公民館 講堂

－わたしたちの行動が次の時代のまちをつくる－

# まちづくり会議 成果発表会



阿賀町まちづくり観光課まちづくり係

## 目 次

- まちづくり会議成果発表会開催状況・・・・・・・・・・・・・1
- まちづくり会議参加者アンケート・・・・・・・・・・・・・2
- プレゼン投票結果・・・・・・・・・・・・・3
- まちづくり会議成果発表 プロジェクト案概要・・・・・・4
  - ①津川商店街エリアイノベーションプロジェクト
  - ②磐越物語メモリアルギフトプロジェクト
  - ③阿賀町自然教室プロジェクト
  - ④生きてるだけで丸もうけプロジェクト
  - ⑤遊びつくせ!!阿賀町自然体験プロジェクト
  - ⑥「俺はここに住み続けたいんだよ!!」プロジェクト  
～阿賀町付加価値（町内GDP）向上プロジェクト～
- 振り返り・・・・・・・・・・・・・23



## ■ 成果発表会の開催状況

### ①まちづくり会議参加者

当初40名⇒最終34名（8名退会、2名追加）

黎明学舎に所属する高校生2名が参加

開催日	参加者数	備考
8月29日	40名	
9月26日	35名/39名	2名退会 1名追加 4名欠席
10月24日	30名/39名	1名追加 1名退会 9名欠席
11月28日	25名/34名	5名退会 4名欠席
12月12日	25名/34名	9名欠席

### ②結成チーム数 8チーム⇒6チーム

◎チーム数減となった理由

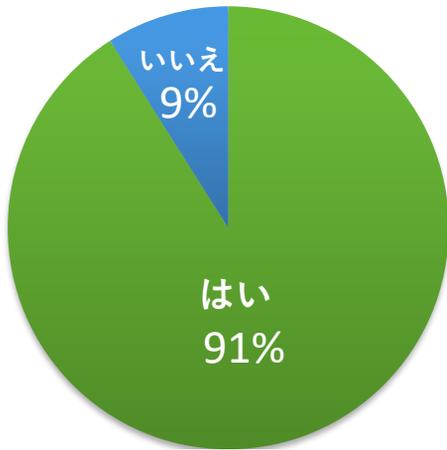
理由	数
参加が困難となり、チームメンバーが集まらずグループワークができなかった	1
目指すベクトルは一致しているが、具体的なプロジェクトの内容を調整しきれなかった	1

月1回 第3または第4木曜日（最終回のみ第2週）午後7時から2時間の会議を開催。当初40名集まったが、仕事の都合がつかない等の理由で退会が8名あった。

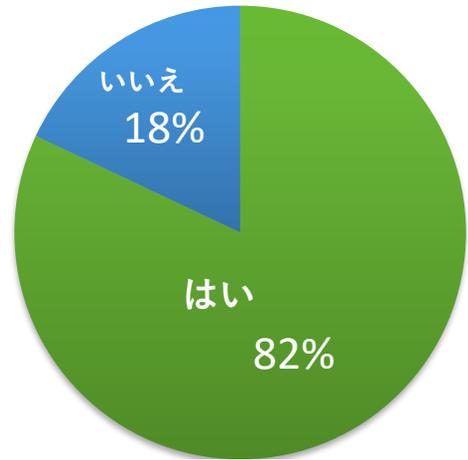
黎明学舎では学舎スタッフ全員が参加していることもあり、関心を持った生徒が2回目以降参加を希望し、退会者もいたこと、若者の積極的な参加を歓迎し、2名追加加入とした。

## ■まちづくり会議参加者アンケート

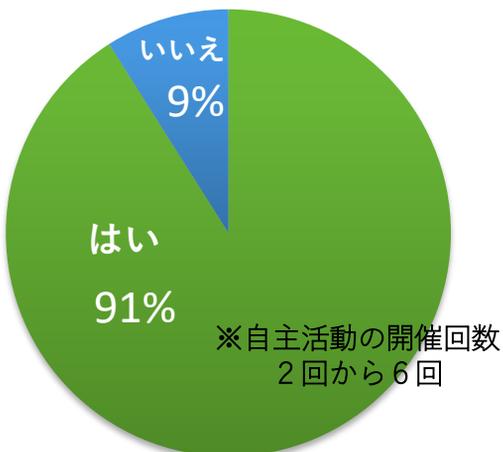
①まちづくり会議に参加して交流する人の範囲が広がりましたか？



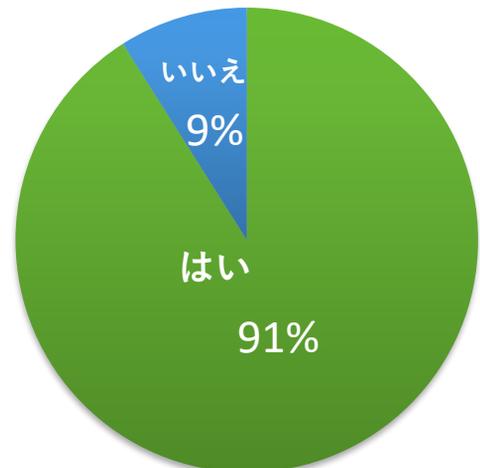
②新たな交友関係はまちづくり会議でなければ出会えなかった人でしたか？



③あなたのチームは自主活動をしましたか

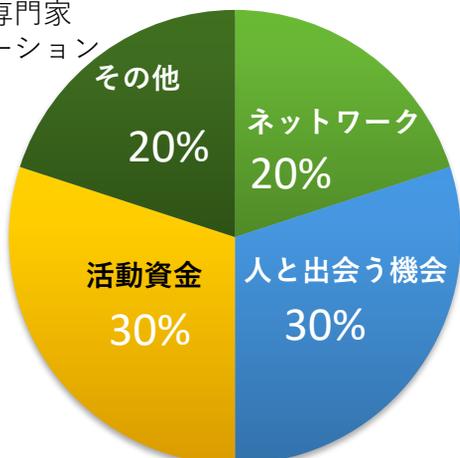


④今年度のまちづくり会議が終了しても継続的な自主活動を行いますか



⑥自主活動をしていくために、今後何が必要ですか

場所・専門家  
モチベーション



参加者アンケート

配布34名 回収 10名

### 【所見】

- ・第2回の開催以降、発表に至らなかったチームを含め6つのチームで自主活動が行われた。
- ・すでにアクションプランを実行したり、別のチームとタッグを組んで事業をしたいなど、この場をきっかけとして新たな動きが生まれつつあることが自由意見から読み取れた。
- ・今後の自主活動における資金については、会議の振り返り等でも課題とされ、相談を多く受けた。

## ■投票結果

各チームのプレゼン終了後、ポスターセッションを行い、参加者からの質問や感想を受け作戦会議ののち補足プレゼンテーションを実施。その後共感するプロジェクト、応援したいと思うプロジェクトに1人2チームまで投票。ただし参加者は自分のチームには投票しないルールで実施。

得票数	プロジェクト名
24	津川商店街エリアリノベーションプロジェクト
19	磐越物語メモリアルギフトプロジェクト
17	遊びつくせ!!阿賀町自然体験プロジェクト
17	俺はここに住み続けたいんだよ!! - 阿賀町付加価値（町内GDP）向上プロジェクト -
8	生きてるだけで丸もうけプロジェクト
5	阿賀町自然教室プロジェクト

投票は、最多得票数の事業を行政が事業として採用することを目的としたものではない。プレゼンテーションでこの企画で提供したい価値、企画の売りをきちんと相手に伝えられたかどうかを確認し、賛同を得られたのか確認するものである。

### 【所見】

プロジェクトの内容がよくできていたとしても、相手に伝わらなくては賛同者を集められない。賛同者が少なかった理由は何が原因だったのか、チーム内で振り返り、参加者からの質問や感想と合わせて考え、自分たちのプロジェクトに足りないこと、伝える際に何が不足していたかをもう一度振り返ってみるとよいのではないだろうか。

今後資金調達をするうえで、ビジネスコンペへの応募やクラウドファンディングなどを活用するのであれば、今回の「まちづくりの種シート」やプレゼンの内容以上のものを求められる。参加者からの感想、質問での指摘を批判と受け止めず、アドバイスととらえ、より一層プロジェクトの磨き上げていただければよいのではないかと思う。

【事務局 江川里加（まちづくり係）】

# まちづくり会議 成果発表

## プロジェクト案 概要

# 1チーム

## 津川商店街 エリアイノベーション プロジェクト



チーム構成メンバー

清野真也・増川裕基・瀬之口美奈・竹田恭子  
渡部一知・上田宏幸

## 【課題】

- ・商店街に新しい事業が起きていない・新規事業を行う環境にない
- ・経営者が一人暮らしで後継ぎがない・空き店舗が増加

なぜ津川商店街？

まちの中心が盛り上がらなければ、まちはずれに賑わいが戻ることはない

目指す  
未来

👉 津川商店街の賑わいをもう一度

## 【プロジェクトの内容】

### 「民間主導による公民連携リノベーションまちづくり事業」

- ・リノベーションスクールを開講して、空き店舗や空き家で新しい事業を起こす
- ・阿賀町で起業したい人を増やす

### 【民間資金によるリノベーションまちづくり】

新しい産業・空き家の活用で暮らしの質が上昇することで、まち経営を改善し、**土地の収益力を強化**。路線価の上昇や固定資産税が上昇し、家賃は上がるが、不動産事業の収益力の向上により建替・再開発が促され、さらに土地の収益力を強化していき、**地域の暮らしの質を向上させていく循環を生む**人口減少時代の新しい都市計画手法とする。

目指す  
未来

目的はリノベーションではない

まちづくりとは**まちのコンテンツづくり**

まちの**最大のコンテンツは人**

**新しい芽を見つけ、育てる変化の兆しをみつける**



## 【アクションプラン】

リノベーションまちづくりに必要なこと

- ①行政の協力ーリノベーションによるまちづくり計画を策定
- ②応援する人ー物件のオーナー・資金提供・事業のサポート  
実際に物件を確認
- ③実行する人ー事業を行う人・チャレンジする人
  - ・あがまち会議を毎月開催（3月27日(金)19：00から）
  - ・阿賀の朝活

依頼

実行中

企画

消費者ではなく、**当事者になり**

**住みたい町を自分たちでつくる人を発掘、協力者を探し、実行する**

### ③ 問題点

②にほるためには  
商店街が新しい業態を起さない  
建物  
・継ぎがない  
・後  
新規事業を行う環境がない

### ② 未来日記(2024)

①あしは④リノベーション78%  
のおかげで店を活用している  
交流が増え元気がよくなる

### ④ 津川商店街 エリアリノベーション70%プロジェクト

#### 4-1 70%プロジェクトの内容

- ・リノベーションスキルをして、空き店舗家で新しい事業を起こす。
- ・阿賀町で起業したいという人(ファン)を増やす

#### 4-2 70%プロジェクトの効果(成果)

- ・空き店舗家の利活用
- ・起業・新事業が増え物産者増 交流人口増

現在 2019

① 誰が  
あしさん(80)

↑この人への理由は?  
一人暮らし  
商店街で店をやっていた  
あとつぎいない  
店をどうしたらいいか  
悩んでいる

24

## リノベーションまちづくりとは

今あるものを活かし、新しい使い方をして  
時を受け継ぎ、共感の連鎖を生み出しながら  
まちを変えていくこと

解体撤去・新築型に比べて、  
スピードが速く、収益性が高い  
ことが特徴です

まちづくりとは

→まちのコンテンツづくり

### まちの最大のコンテンツは人

おもしろい人のまわりには、  
おもしろい人が集まってくる

新しい芽を見つけ、育てる  
変化の兆しを見つけよう

必要な3つのこと

- 1、行政の協力
- 2、応援する人
- 3、実行する人

あがまち会議

毎月開催

阿賀町のおもしろい人

阿賀の朝活  
はじめます

住みたいまちを  
自分たちで作る

# 2チーム

## 磐越物語 メモリアルギフト プロジェクト



チーム構成メンバー

杉崎哲久・伊藤竜也・長谷川浩一・木村涼司

## 【課題】

- ・阿賀町で新しい価値を生み出したい
- ・所得を上げたい
- ・JRと阿賀町に取り組みの理解と協力を得たい



## 【プロジェクト案】

### 「磐越物語メモリアルギフトプロジェクト」

- ・地域（地場）食材の活用（オニグルミ・えごま等）を使い、「石炭かりんとう」を商品化
- ・SLばんえつ号の運行日に販売
- ・温泉施設・高速SA等・阿賀の里等で販売

SLからイメージ  
される商品を開発



ネット通販を活用して商圏が日本になり、阿賀町のPRに成功  
経済効果 年商 3600万円

商品化にあたり、ギフトボックスは高齢者に作業を依頼し、就労の場や生きがいづくりも創出したい



目指す  
未来

福祉×事業者



## 【アクションプラン】

### ①実施

試作品づくり2回実施済み→試作を今後も重ねる（改善が必要）  
作業分担を検討する必要あり  
販売価格は1,000円を目途に原価を算出

### ②2020年5月GWまでにやること

- ・ばんえつ号の運行日に合わせた販売や車内販売ができるかなどJRと協議する。
- ・JRとの協議の際は、行政に協力を依頼し、官民連携で事業を進めていく
- ・品名の選定
- ・包装の仕方
- ・ネット通販できるかを確認

商品化に向けて  
現在開発中



# 3チーム

## 阿賀町 自然教室プロジェクト



チーム構成メンバー  
渡部通・五十嵐洋祐・石川拓真

### 【課題】

- ・親子が自然に触れ合う機会がない
- ・子供たちが遊び方を知らなくなった



### 【プロジェクト案】

#### 「阿賀町自然教室プロジェクト」

自然体験の機会を提供し、自然に親しむ親子を増やす

- ・体験を通じて阿賀町の自然の良さを知ることができる
- ・子供達には自然の中で実践力・実行力を身につける

### 【自然教室の内容】

年間を通したアクティビティを提供



- ・ 自然の中での実践力・実行力を身につける
- ・ 阿賀町の良さを発信し、PR



目指す  
未来

### 【アクションプラン】

#### ①準備等

- ・サポート人員の確保
- ・レスキュー体制の確認・確保・役割分担を明確にする
- ・イベント等のスケジュールを決定する
- ・全国のイベントスケジュールを考慮する
- ・プログラムの内容を定める
- ・対象年齢を決める
- ・川などフィールドとなる場所を確認する

実行は  
これから



#### ② 振り返り等

- ・運営の評価をする
- ・参加者アンケートをとる
- ・今回の反省点を次回につなげる

### ③ 問題点

- ② になるためには  
 親子が <sup>自然にふれあう</sup> ~~機会~~ <sup>機会</sup> ~~がない~~
- ① 子供たちが <sup>遊ぶ</sup> ~~遊ぶ~~ <sup>方法が</sup> ~~わからない~~

### ② 未来ビジョン(2024)

- 5年後にプロジェクトを用いて自然教室プロジェクト
- ① 五十嵐洋祐 <sup>78%</sup>
- のあかりで <sup>自然に親むかえを身につける</sup> ~~自然に~~
- 親子が培ってきた ~~経験~~

### ④ 阿曽町 自然教室 700シゴ

#### 4-1 700シゴの内容

さまざまな自然体験の機会を提供

#### 4-2 700シゴの交媒(成果)

体験を通して阿曽町の自然の  
 良さを知ることができ  
 自然の実践力・実行力

### 現在 2019

#### ① 誰が 五十嵐洋祐

↑この人への理由は?  
 阿曽町の自然の素晴らしさの個人  
 が多い。場所と共有は阿曽町の表  
 象性・PRに行きたい。  
 五十嵐洋祐

#### ⑤

## アクションプランを考えよう

実

- ① 落着き砲 決意
- ② どの川の 下調べが どの状態 あり
- ③ 甘本個人の 破綻 ④ 日程が 決まる
- ⑤ VRを 体験 甘本体験 色い破綻
- ⑥ 仮に合担 色明後日に 決
- ⑦ 師不足に いか! 何か DRをいかに 査定する
- ⑧ 今回の代外 尋常な状況 状況がある
- ⑨ 参加者の 受け手を取

- 誰が? 五十嵐
- 何を 洋祐
- どこで 体験就
- いつまで 1
- に? 外 ~8月 旬 (自然体入りの)

- 誰が? 渡新通
- どこで 五十嵐洋祐
- いつま 旬
- に 自然体入る 7月中旬旬 8月上旬まで

- 誰が?
- どこで?
- いつまで 現地
- に 常流川 9月上旬旬

# 4 チーム

## 生きてるだけで丸もうけ プロジェクト



チーム構成メンバー

丹羽貴一・桑原貞行・伊藤光子・清野洋平

精神的に元気  
になってほしい

抱えているものを  
分かち合いたい

### 【課題】

引きこもりになっている人を支援したい

- ・ 場所やプログラムが整っていない
- ・ 利用したい人が話す場所がない
- ・ 利用したい人が支援の場に来るための気持ちのハードルが高い
- ・ サポートする側も困っている人とのつながり、ツテがない

### 【プロジェクト案】

#### 「生きてるだけで丸もうけプロジェクト」

- ・ 年齢は30歳くらいまでを想定
- ・ 月1回無料の居場所の提供  
自由に入出入りOK・居るだけでOK・おしゃべりもOK
- ・ やれることメニュー（民謡講座・室谷青年会・英語の会など）  
ひきこもりの人が居場所を見つけ、その次のステップとして選択肢を提供する

ひきこもりの支援を受けている人が「**生きているだけで丸もうけ**」と  
思えるようになる

目指す  
未来

### 【活動方針】

“居るだけ”を認める場にする⇒「相談会」に来るエネルギーのない人にも来てほしい  
「プロジェクトが続くこと」が大事⇒1年後にまた来たくなることもあるから

### 【アクションプラン】

具体的なアクションプランの作成は、発表までに時間が足りず、  
できなかった。今後も継続して検討する



アクション  
プランの検討は  
これから

### ③ 問題点

②になるためには  
場所や時間が「整っ」ていない

- ・利用したい人が 話す場所がない
- ・ " 支援の場に行く人の気持ちのハードルが高い
- ・サポート側も、困っている人のつながりがない
- ・Hさんの場合、たまたま役場でチラシを見て、「来た！」と来てくれた

### 現在 2019

#### ① 誰が

引き出し支援「モザ」の利用者 Hさん (20代前半)

↑  
この人への理由は?

支援する中で、

- ・Hさんにも精神的に元気になるほしい。
- ・Hさんが抱えていることをわかってほしい。

と感じるようになったから



### ② 未来日記 (2024)

① Hさん は ④ 生きてるだけでいい! 78% のおかげで 生きてるだけでいい! と感じるようになった

#### ④ 生きてるだけでいい! 70% 以上

#### 4-1. 700シートの内容

**活動方針**

- ・居るだけ認める場にする → 「相談会」に来るエネルギーが低い (理由)
- ・「プロジェクトが続くこと」が大事 → 1年後に、新たに集まることあるから

**内容特徴**

- ・30歳くらいを想定 → 自由に出かけOK、居るだけでOK、おしゃべりOK

理想は週2-5  
 ・月1回、無料の居場所の提供 三郷小、清川高原、休校日

次のイベントの提供  
 ・やれることメニューがある (たとえば...)

#### 4-2 700シートの効果(成果)

理想は「②未来日記」の状態に利用した人がなる事。

↓  
でもちゃんと測れない... 運営側の自己満足は可

告知は、チラシ、電話で

開始 半年後、1年後に、アンケート取る。

この場があつて良かったですか?  
 [お礼が来た事がある、お礼がない、お礼  
 自己肯定感は高くなりましたか?]

# 5 チーム

## 遊びつくせ!! 阿賀町自然体験 プロジェクト



チーム構成メンバー

宮澤直子・波田野かほり・森川めい・江川青  
及川真央・宮澤敦・相野谷元気

## 【課題】

自分がいる場所に自信が持てない  
⇒自分に自信が持てない

- ・まちの魅力について話をする機会・場所の不足
- ・一緒に体験する仲間がない
- ・まちの中で学べる事体験できることを知らない

ふるさとの体験を  
糧に広い世界へ

ふるさとを大切に  
できる大人に  
なってほしい

## 【プロジェクト案】

### 「遊びつくせ!!阿賀町自然体験プロジェクト」

- ・町民が体験したくなるような企画を**中高生と一緒に立案・実施**する
- ・世代を超えて集まった人たちが交流できるイベントを企画
- ・町の魅力を伝える講師を招く
- ・小学生へのアンケートなどを経て、企画を計画していく

企画終了後に達成感が生まれ  
て**楽しい阿賀町での体験**  
につながる

中・高生  
による企画

企画を考えるうえで必要なこと  
(協力してくれる人との関わり  
方など)

⇒社会の仕組みを学ぶ

未来へつながる

阿賀町での思い出ができる

小学生への  
アンケート・発案

町民も参加する  
イベントの実施

様々な大人と考え、意見を出し合うことで  
自己表現や考えを実行していく力をつける  
(社会に役立つ力)

講師から専門的な話を聞く機会  
⇒知識を増やすことができる

子供  
たち

阿賀町の魅力に気づく

自分や自分が育ったまちに誇りを持っている

阿賀町の魅力を伝える経験を活かし、  
就職活動の自己PRでそのことを話せるようになる

目指す  
未来

## 【アクションプラン】

第1回星空観察体験会（令和2年 8月12日（水））の開催

- |        |                              |       |            |
|--------|------------------------------|-------|------------|
| 1月～2月  | 星空観察体験の企画作成<br>案内チラシ・ポスターの作成 | 1月～1月 | 星空マップの作成   |
| 3月～4月  | 協力者の確保<br>高校生への呼びかけ          | 2月    | 星空マップのPR活動 |
| 5月～7月  | アンケートの作成・設置<br>案内ポスター・会場マップ  | 3月    | 次年度の計画作成   |
| 8月～10月 | 星空観測地の調査                     |       |            |

これから開催に  
向けて活動開始

### ③ 問題点

②になるためには  
が で

- 町の魅力について話を有機會・場所の不足
- 一緒に体験する仲間がいない
- 町の中で学べることを体験できることを知らない

自分がある場所に自信が持てない → 自分に自信が持てない

### ② 未来 2024

#### ① 江川青は

遊びつくせ 阿賀町自然体験 100% 100%

阿賀町の魅力を発信し、自分や自分が暮らす町に誇りをもち、阿賀町の魅力を伝える経験を生かし、統廃合活動で自己PRをすることを語ろう

#### ④ 遊びつくせ 阿賀町自然体験 100% 100%

#### 4-1 100%以外の内容

町民が体験しにくく参加しにくい企画を中高生と一緒に立案・実施する  
例: 流星群を見つけたら、星空マップ作り  
→ 江川青

進行を助けてきた人達が交わってきた企画の中で阿賀町の魅力を伝える企画を探そう

中高生が企画  
↓  
小学生へのサポート  
↓  
町民も参加するイベントの企画

店を使った企画は阿賀町。復元は、小学生のアンケートを参考に、体験する見学のアーカイブを取りたい企画したい

#### 4-2 100%以外の効果(成果)

① 企画段階から100%以外にも参加する企画の企画・実施・評価まで、阿賀町の魅力を伝えたい。阿賀町の魅力を伝える経験を生かし、統廃合活動で自己PRをすることを語ろう

② 企画段階から100%以外にも参加する企画の企画・実施・評価まで、阿賀町の魅力を伝えたい。阿賀町の魅力を伝える経験を生かし、統廃合活動で自己PRをすることを語ろう

③ 企画を進める上で必要事項(例えば、実施方法、協力していただける方、協力先など)を、阿賀町の魅力も伝える未来への思い、阿賀町の思い出、からできる。

④ 講師の方から専門的アドバイスを聞く機会が増え、知識を増やすことが出来る。

### 現在 2019

#### ① 誰か

江川青 (16)

この人への理由は?

阿賀町の魅力には気づいていない。大学は町外へ出て生活する。ゲーム大好き。教育の面で阿賀町に興味がある。ふるさとを体験し、世界へふるさとを大切にできる大人

### 第1回 遊びつくせ隊企画(星空観察)スケジュール

1月~2月	3月~4月	5月~7月	8月12日(水)
・ 星空観察体験の企画作成 ・ (仮)案内チラシ・ポスターの作成	・ 協力者の確保 ・ 高校生への呼びかけ	・ 案内ポスター、会場マップ、アンケートの作成・設置	・ 星空観察体験会

### 第1回 遊びつくせ隊企画(星空観察)スケジュール

8月~10月	11月~1月	2月	3月
・ 星空観測値の調査	・ 星空マップの作成	・ 星空マップのPR活動	・ 次年度の計画作成

### 阿賀町星空MAP

第1回星空観察会 2020年8月12日 17:30  
場所 向ノ島公園 3階席

星空観察の持ち物  
・ 懐中電灯、ヘッドライト  
・ コンパス(スマホアプリあり)  
・ レンズシート  
・ 星が映る双眼鏡

### 遊びつくせ 阿賀町自然体験隊

夏の阿賀町の自然を堪能して、楽しくバーベキュー!!  
その後は阿賀町で星空がよく見える場所で星空観察。一緒に阿賀町の星空を全監視しよう

日程  
2020年 8月12日(水)

場所  
向ノ島公園

第1部 バーベキュー	第2部 星空観察
---------------	-------------

※雨の場合は第2部中止する場合があります。

申込み  
お申し込みは、阿賀町自然体験隊事務局へ  
TEL  
主催 遊びつくせ隊

# 6 チーム

**「俺はここに住み続けたいんだよ!!」**

**－ 阿賀町付加価値（町内GDP）  
向上プロジェクト－**



チーム構成メンバー

八鳥嘉浩・澤野亮・柳沼陽介・泉大介・江花仁

## 【課題】

- ・ 素材/資源はGOODだが所得を得るアイデアがない
- ・ 生産者⇔加工業者⇔消費者との連携が少ない
- ・ 阿賀町といえば！これ！という品目がない！
- ・ かるうじて米のみ

農業を  
やりたい

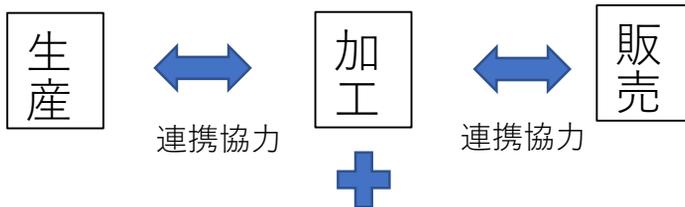
農業って儲から  
ないのかな？  
半信半疑

## 【プロジェクト案】

「俺はここに住み続けたいんだよ!!」

－阿賀町付加価値（町内GDP）向上プロジェクト－

阿賀町で住み続けるための所得確保を各分野と連携して総合的に考える



目指す  
未来

「阿賀町の魅力・阿賀町オリジナル商品開発で所得を得る！」

阿賀町で住み続けることができる！住んでいきたい！

- ・ 売れるものをつくり、効率的な販売方法を行う
- ・ 生産&加工（1次生産者・2次加工者）もどちらもウィンウィン！
- ・ 売れる⇔生産者も増える⇔新しいアイデア
- ・ 安定的な収入で「阿賀町に住み続けることができる」

## 【アクションプラン】

阿賀町で活用できる農産物  
2次加工につなげられるもの

➡ 「くるみ」を活用



- ① 「おにぐるみどうふ」の試作品をつくり試食
- ② アンケート調査を実施
- ③ アンケート結果をもとにより良い商品開発を目指す

役場にて  
実施

今後の  
活動



### ③問題点

②の未来日記を実現するためには、阿賀町ではこんな**問題点**がある。

- ・素材／資源はGoodだが所得を得るアイデアがない
- ・生産者⇄加工業者⇄消費者との連携が少ない
- ・阿賀町といえば！これ！という品目がない！  
かろうじて米のみ

### ②未来日記

EVAは『俺はここに住み続けたいんだよ！！プロジェクト』のおかげで、阿賀町に在住しながら農業で生活できるようになった。

現在 2019

①誰が

**EVA**

その人にした理由は？

- ・楽しみながら仕事をしがつている
- ・農業をやりがっている
- ・阿賀町でずっと暮らしたいと思っている
- ・農業って儲からないのかな？と半信半疑

### ④『俺はここに住み続けたいんだよ！！プロジェクト』

#### ④-1 プロジェクトの内容（目的）

- ・阿賀町で住み続けるための所得確保を各分野と連携して総合的に考える。

#### ④-2 プロジェクトの効果

- ・売れるものをつくり！効率的な販売方法を行う！
- ・生産&加工（1次生産者・2次加工者）もどちらもウィンウィン！
- ・売れる⇄生産者も増える⇄新しいアイデア
- ・安定的な収入で『阿賀町に住み続けることができる』

## 『俺はここに住み続けたいんだよ！！プロジェクト』

所得確保するために  
は・・・

各分野と連携???

??町のモノを商品にする???



??阿賀町オリジナルの付加価値を付けセールス???

??売れるものを！生産&加工（1次生産者・2次加工者）もどちらもウィンウィン!???



って どんな感じか！  
実際に！やってみよう！

阿賀町で。  
活用できる農産物???  
2次加工につなげられる???  
なんだろう???  
『栗っていいんじゃない??』  
今、眠ってる栗を！！活用できないかな？  
僕たちは栗をやってみよう！



当麻栗案にてたい肥散布  
(現在：休園中)

## 『俺はここに住み続けたいんだよ！！プロジェクト』とは！



『阿賀町の魅力・阿賀町オリジナル商品開発で所得を得る！』

阿賀町で住み続けることができる！  
住んでいきたい！

## 『おにぐるみどうふ』アンケートの実施

町づくり会議

(チーム：ルイージと愉快的仲間たち)

町の協力により「おにぐるみの試作品を試食していただき」アンケート調査を実施しました。

次からは、アンケート結果です。

これらの結果をもとにより良い商品開発を目指します。

### 【成果発表について】

大勢の観覧者の方にも参加いただいたまちづくり会議成果発表会。会議参加者のみなさんは、およそ半年間にわたるワークショップを重ね、不足した対話の時間を自主活動で補い、対話を重ねてアイデアを創発。未来の私たちが「住み続けたいまち」と思える阿賀町であり続けるために「いま私たちができることは何か」を「プロジェクト」として考えてきた。

個々の発意からはじまり、異なる分野や価値観と交錯することでお互いを触発しあい、当初自分だけでは思いつかなかった新たなアイデアが生まれ、チーム内での紆余曲折を経て様々なプロジェクト案が生まれてきた。

目指すベクトルはおおむね一致しているが、具体的なプロジェクトの内容を調整しきれず、発表することを断念したチームもあったが、6つのチームからプロジェクト案、アクションプランをプレゼンテーションしていただいた。

どのチームの内容も、自ら実践者となるべくプロジェクトやアクションプランを考え、試作品の試食や今後の活動の参加者を募集する告知も行われるなど、具体的な活動がすでに動き始めている。

プレゼンテーションの後のポスターセッションでは、発表者と参加者が質問や批評をしたりと密度の濃い成果の共有をし、単にプレゼンで自分たちの思いを伝えるのではなく、この場にいる参加者とともに未来と一緒に描き、共鳴してくれる人に何らかの行動を促せる時間となったのではないかと考えている。

発表チームはこのセッションでの質問や感想を受け、自らの思いに共鳴しともに動き出す仲間を増やしながらか、プロジェクト案やアクションプランにさらに磨きをかけ、活動の実践に向かって進んでいく。

この成果発表はゴールではなく、ここからが実践活動に向けたスタートの日となる。運営スタッフ一同、今後このプロジェクトがどのように発展し、実践されていくのか期待し、応援していきたい。

最後に無報酬にもかかわらず、「まちをどうにかして変えたい」という思いで休息や余暇、家族団らんの時間を削り、勤務終了後午後7時から午後9時までの2時間、会議に参加してくださった参加者のみなさまに感謝とお礼を申し上げたい。

### 【会議運営全般を通して】

会議は8月下旬に始まり2月までの半年間にわたった。

しかし1回2時間の開催のため、取り組んだ時間数は10時間。年齢も職業も多様な方が自分なりの経験や考え、思いなどを持って参加するワークショップで、10時間という時間はまちづくり事業を考えるには十分ではなかった。自主活動で不足する時間を補っていただいた。

この短い時間の中で、自分の目指すベクトルと同じ人に出会い、目指すベクトルの微妙なズレを確認し、プロジェクトの内容を調整するプログラムは、参加者の皆さんに大変な苦勞を強いた。

不足していたのは、マインドセットの時間である。

「なぜ私はこの場にいるのか」

「なぜ私はまちづくりがしたいのか」

「なぜそれに取り組まなければならないと考えるのか」

「なぜ私たち自身に取り組まねばならないと考えるのか」

目指す未来（目的）を実現するためにどんなプロジェクト（手段）に取り組むのか。「未来を描く」ことよりも「やりたいこと」でプロジェクト案を進めてしまうチームもあり、このプロジェクトで地域にもたらす価値は何かを考える対話の時間が不足した。未来を考える時間を会議の前半で十分時間を確保できなかったことが、3回目以降でベクトルの不一致、プロジェクトの調整が困難になったことの一因であるように感じている。

今後同様の取り組みを実施する際には、この反省点を活かした内容のプログラムデザインを考えたい。

【文責：事務局 江川里加（まちづくり係）】

