

会議録

会議名	平成 29 年度 第 3 回みのかも定住自立圏構想共生ビジョン懇談会
日時	平成 30 年 2 月 22 日 (木) 午後 1 時 30 分～午後 3 時 30 分
会場	美濃加茂市加茂野交流センター (あまちの森)

●参加者 (敬称略)

<ビジョン懇談会委員・アドバイザー>

- ・加藤武志 (会長)
- ・高嶋 舞 (副会長)
- ・岸田真代
- ・林 尚史
- ・加藤慎康 (美濃加茂市まちづくりコーディネーター)

<美濃加茂市・みのかも定住自立圏推進本部>

- ・【美濃加茂市】美濃加茂市長 伊藤誠一
- ・【みのかも定住自立圏推進室本部 (美濃加茂市市民協働部長)】大畑英樹 (本部長)
- ・【定住自立圏推進室】渡辺春文 (室長)、佐合芳文 (係長)、村雲洸佑、川上明里

- ## ●議 題
1. 開会 (部長あいさつ)
 2. 懇談会
前半：第 2 次共生ビジョンの振り返り
後半：今後の展望について意見交換
 3. 市長あいさつ
 4. 閉会



意見交換内容の概要

今回のビジョン懇談会は、初の懇談会委員と市長だけの会となり、「第2次共生ビジョンの振り返り」と「今後の展望について」の2点について意見交換を行いました。

<第2次共生ビジョンの振り返り>

【成果・手ごたえ】

- * 全体の成果は平均 62～3 点。個別に見ていくと、80 点を付けられるような良い事業もある。
- * コンテンツ事業は、圏域外への広がりにつながった。
- * 一緒に事業を実施し、何度も顔を合わせることで、今まで無かった市町村の行政や住民、参加者同士（ビジョン懇談会委員含む）のつながりが生まれた。
- * 一部の事業では、住民が自ら進んで参加するなど、住民主体で事業が進んでいる。
- * オフで話し合う機会を設けたことで、事業に対する盛り上がりを作ることができた。

【課題】

- * 評価軸が不明で、委員が適切な評価が出来ない。
- * 事業フェーズやターゲットが分からない。
- * 「定住自立」にどうつながっているのか不明な事業がある。今後の「画」が必要。
- * 市町村で考え方が違っており、お互い理解不足を感じる。
- * 事業間の連携が不足している。同じ定住自立の事業であるのに勿体ない。
- * 委員からの意見が反映されていないように思う。
- * 関係者が固定している。

<課題をもとにした主な改善案>

- * 事業ごとに事業フェーズを決め、適切な K P I 設定をしてはどうか？（第3次に向け、第2次の着陸点を決める）

事業フェーズの例	K P I の例
①知ってもらう	サイトのレビュー数 等
②関心をもってもらう	都市部イベントの参加数 等
③アクションを起こしてもらう	圏域への訪問者数 等
④地元と交流してもらう	リピーター数 等
⑤移住を検討してもらう	移住定住者数 等
⑥定住するためのソフト面を充実させる	

- * 場合によっては、事務局サイドが事業フェーズや K P I の設定、事業の連携案を示してはどうか？
- * 各市町村から事業を出してから連携先を決めるのではなく、テーマを決め、そのテーマに賛成する市町村同士で連携してはどうか？ その際、20～30 代の若い人に事業へ参画してもらうことで、人材の固定化を防げるのでは？
- * まちづくりコーディネーターの加藤慎康氏を活用し、移住希望者等に対し中間コーディネートしてもらってはどうか？

- 第3次につなげられるよう、第2次のゴールを定める必要がある。

■ 第 2 次の反省を踏まえ、第 3 次をどうはじめるかについて考えていく必要がある。

⇒キーワードは「当事者化」。「Want To (やりたい)」にさせる工夫が必要。10 年度の未来について考える場を実施してみる。

⇒仕掛ける側がコーディネート能力や介入する能力を高めていく工夫が必要。

⇒「この街に住めるのか」という内発的な部分の理解と、その上での情報提供が大切。

■ 第 3 次推進に当たって必要な要素とはなにか？

1. テーマ（課題）と目的を繋げ、事業フェーズと K P I を適切に定める。

⇒テーマと目的が繋がれば、情報発信力も強化できる。

⇒人材のクオリティを一定にすること。主催側である自治体の実施者を精査し、目的に沿って進捗するよう、事業に対して意見を出していくべきである。

2. 事業によって、自立を目指す種類と地域のボトムアップ^oをする事業に分けて考えていく必要がある。

A. ビジネスモデルを目指す事業（自立を目指す事業）

B. 地域に必要なことを実施する事業（地域のボトムアップやクオリティを上げる事業）

⇒衣食住や職等の要素をどう取り入れながらテーマ化するかを考える必要性がある。

⇒ボトムアップ型の事業は、地域住民の理解が不可欠である。ビジョンに近づけるにはどうしたらよいか、お試し（トライアル）で事業化できる仕組みがあると良い。

3. 若い世代を参画させること。

⇒事業実施業者の選定時に、若い人を参加させる条件を付けることや、PR をするときにデジタルの感覚に強い 10 代 20 代の意見を取り入れる等の工夫が大切。

⇒このオンラインの時代においては、デジタル化の感覚と圏域とを、直接的に結びつける意識を持って推進していくべきである。若い世代はこの感覚が鋭い。

4. プレイヤーを育てる制度設計を同時に行う必要がある。

⇒プレイヤーがいなければ担い手がなくなる。ビジョンの途中で事業化できるような仕組み作りが必要。

5. 共同性について、真の理解が必要である。

⇒共同を掲げるならば、お互いにどれだけ成長できたか（経済、思考面含めて）を感じる事が出来るよう、「何が足りないと感じていて、自分がどんなことを提供できるか」ということを、常に考えて実行していく必要がある。