

「地方創生カレッジ in 枝幸」 実施成果のポイント

1. 地域課題・テーマ

「若者が住みたくなるまち、帰ってきたくなるまちを考える」

2. 現状と問題点

枝幸町は毛ガニやホタテなど、豊かな農林水産資源に恵まれているが、人口減少、労働力不足に悩まされている。また、町内には枝幸高校という公立高校があるが、大学進学時に都会に出て、町に戻ってこない若者も多い。こうした問題は、程度の差こそあれ、全国の他の地方自治体も共通して抱えている。

3. 目指すべき方向性・将来像と実現に向けた具体的施策

(1) 将来像

- ①地域にある高校の魅力を高めることで、クリエイティブ人材の育成、人口減の抑制、経済波及効果の向上等を実現する。また、他地域との連携を深め、課題や施策を共有することで、取り組みを加速する。
- ②地方は都市と真っ向勝負しても勝てないので、自身の魅力やリソース、課題等を分析し、1つの分野に絞って、“一点突破”主義で横展開していく。それをもとにして、最初は少数のクリエイティブ人材を集め、それを起点にして他のクリエイティブ人材も呼び込む好循環を生み出す。
- ③地方に欠けている利便性に関しては、最新技術を生かすことで確保していく。

(2) 具体的施策(以下は「バーチャル町長選挙in枝幸」で発表されたグループ別の公約で、その考え方は他地域に応用することが可能)

- ①まちの特産品を生かした「枝幸シチュー」を開発。町内に加工場も建設して、防災用のレトルトシチューも販売する。
- ②枝幸高校に水産科を作ってトップリーダーを育成。そのリーダーが全国で学んで枝幸に多様な技術を持ち帰り、水産業の最先端技術を生み出せる「好円社会」を実現する。
- ③最新技術を使って漁業、農業を発展させ、企業誘致を行い、高校生がワクワクできる場所をつくることによって、枝幸をスマートシティに変える。
- ④オホーツク海に浮かぶ、動く海上レストランをつくる。レストランでは料理教室も開催し、ゴミの海上投棄を防ぐ監視塔の役割も兼ねる。
- ⑤商店街を復活させ枝幸を“都会化”する。そのために、海の幸やジビエ料理を楽しめるレストランや、踊り、音楽を楽しめる大規模なホールをつくる。

「地方創生カレッジ in 枝幸」 実施成果のポイント

4. 今回の講演・プレゼンテーションやグループワークを通じて得た気づき

(1) 高校生を主体とする講座の運営

今回の講座は、「若者が住みたくなるまち、帰ってきたくなるまちを考える」というテーマを設定したため、当事者である高校生を中心に参加を呼びかけただけでなく、地域で独自の活動を展開している高校生に事例紹介のプレゼンテーションをしていただいた。「地方創生カレッジ」の講座としては、高校生主体で運営される初の試みである。

参加動機や問題意識は人によって様々であり、今後、大学への進学、さらには社会人になる過程で興味の対象も変わってくるであろうが、世代・在住地が分散するように運営されたグループワークでは活発な議論が展開され、将来を担う高校生に対して、自身が将来、地方創生に向けて“一歩踏み出す”ためのきっかけづくりを行うことができた。また、参加した大人からは、「高校生の発言が素晴らしかった」「高校生の勇気に助けられました」という声をいただき、大人に対しても良い刺激を与えることができた。

(2) オンライン開催による全国規模の参加者、ブレイクアウトルームによる少人数でのやりとり

コロナ禍が収束していないという状況を踏まえ、オンラインでの開催となり、参加者を全国から集めることができた。枝幸町が抱えている人口減少、労働力不足という問題は、地方にある自治体が抱える共通の課題である。各地の現状や魅力、リソースに違いはあるものの、枝幸町向けに考えられた施策は、その考え方を含めて、自分のまちに応用することができる。今後、「若者が住みたくなるまち、帰ってきたくなるまち」の施策を考える上で、参加者にヒントを与えることができた。

また、世代・在住地が異なる少数のメンバーでグループを組み(1グループ当たり5~6名)、全部で5グループに分かれて、同じ顔ぶれで2日間、濃密な議論を積み重ねていったので、世代間・地域間の事情や考え方の違いなどにも触れることができ、個々の参加者に新しい視点を提供することができた。

(3) 「バーチャル町長選挙in枝幸」の実施と枝幸町のまちづくりの公約を考えるという目標設定

今回の講座は、1)グループに分かれた参加者が、枝幸町を「若者が住みたくなるまち」に変えるための施策を議論すること、2)講座第2回の最後に、グループの代表者(高校生)が枝幸町長候補として公約を発表し、町長選挙を実施することも目標のひとつに設定した。枝幸町のまちづくり公約を考えるという実践的な課題を参加者に課すことで、単に講演、プレゼンテーションを聞くだけでは得られない参加者の能動性を喚起するためである。

まちづくりにおいては、それを“自分事”として捉えられる人をいかに増やしていくかも重要なポイントとなる。「バーチャル町長選挙」というゲーム性のある企画を実施することによって、2日間、参加者を飽きさせることなく、意識変革を行うことができた。実際、参加者からの評価は高く、「楽しい企画で、積極的に参加できた」「オンライン上でも自分のつくりたいまちの未来像を発表できて、とてもよかった」「リアルな問題解決策を考えることができ、非常に有意義でした」という声をいただいた。

「地方創生カレッジ in 枝幸」 実施成果のポイント

5. 成果スキーム図

