

- 終了時刻は、17：45頃を予定していますが前後する場合があります。
- お手洗いは、店内・新天地内（店外向かい側）・ハイトピア1階にあります。
- 会議終了後、懇親会（打ち上げ）を予定していますので、お時間に余裕のある方はぜひご参加ください。
- 本日は、若者会議メンバーに加え、市の若手職員4名が参加しています。

# 本日のアジェンダ

1

今年度活動のまとめ

2

来年度の活動方針について

3

3.23まちづくりラウンドテーブルについて

4

メンバーからの提案

5

交流タイム（企画会議）

6

テーブル発表

# 本日のアジェンダ

1

今年度活動のまとめ

2

来年度の活動方針について

3

3.23まちづくりラウンドテーブルについて

4

メンバーからの提案

5

交流タイム（企画会議）

6

テーブル発表

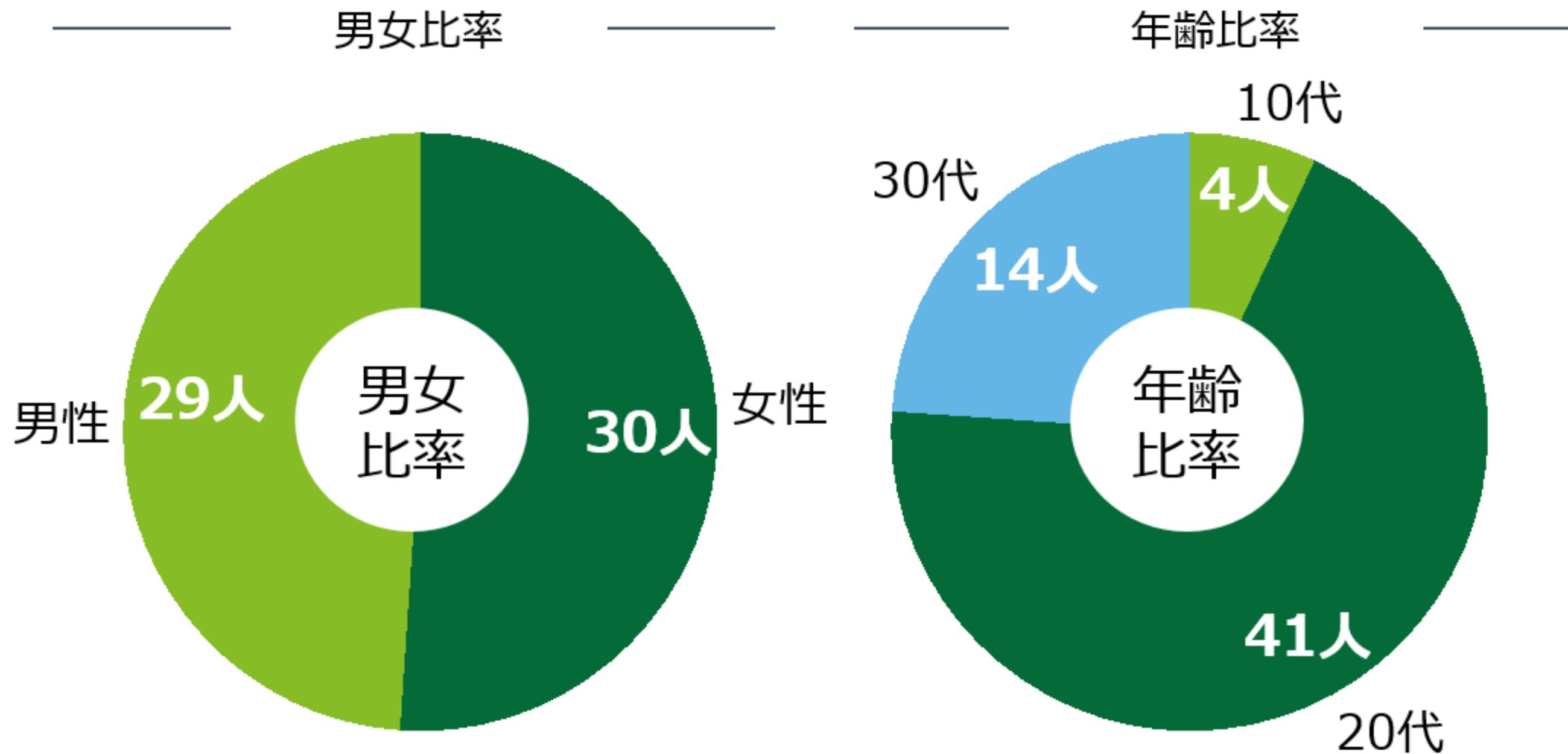
# 「伊賀市若者会議ってなに？」

そんな疑問にお答えするために、伊賀市若者会議の概要をまとめました！

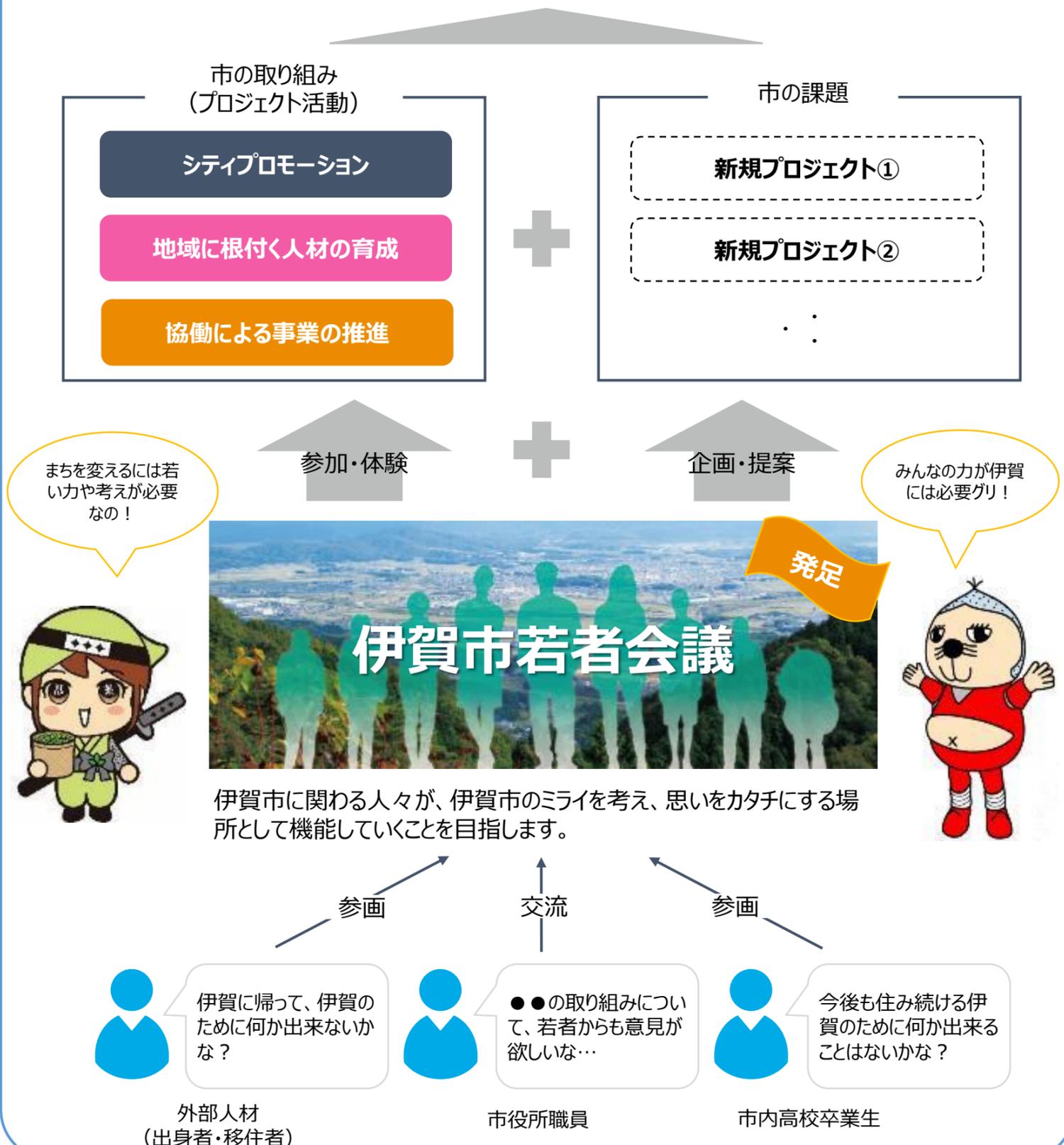


平成30年度活動概要

第1期生として、総勢 **59名** のメンバーに登録いただきました。



「来たい・住みたい・住み続けたい伊賀市」の実現



どのような活動をするの？

メンバーのみなさんには、大きく分けて2つの活動に参加していただけます。1つめは、皆さんが関わりたいと思う市のイベントや事業に参加していただき、PR活動などを行う「プロジェクト活動」です。2つめは、皆さんのアイデアや伊賀に対する思いをカタチにする「企画会議」です。

その1：プロジェクト活動への参加 (15~20ページ)

毎年度ごとに希望のプロジェクト活動に参加いただけます。

**プロモーション活動**

**体験** (experience)

市が実施する都市圏での忍者市プロモーション事業にメンバーの代表が同行し、イベントへの参画や来訪者へのアンケート調査等を実施します。

伊賀の魅力をとにかく広めたい、伝えたい人

**先輩授業**

**交流** (communication)

市内の県立高校が、市と連携し取り組んでいる「IGABITO育成プロジェクト事業」に関連する授業等に参加し、地域活性化につながるアイデアを高校生と一緒に検討します。

頑張る高校生たちを全力で応援したい人

**イベント企画**

**協働** (collaboration)

「まちづくりラウンドテーブル」など市が実施するイベントの企画や参加に協力します。

イベントを通じて、伊賀を盛り上げたい人

その2：企画会議への参加 (21ページ)

若者会議メンバーが定期的に集まり、交流する場として、企画会議を開催します。皆さんのアイデアや思いをメンバーに伝えてもらう時間と、みんなでそのアイデアを考えてもらう時間を用意しています。

マーケティングの視点！

伊賀への想い！

観光で盛り上げたい！

鍵屋の辻でブームを！

外国人を呼びたい！

郷土愛が必要！

おいしいものがたくさん！

忍者は最強のコンテンツ！

会議といっても、みんな楽しんで場なんだグリ！

みなさんのアツイ思いをシェア！

メンバーに伝えよう！「プレゼンテーション」

メンバーで考えよう！「ディスカッション」

# PR 活動

# イベント企画

どのような活動をするの？

掛け持ちOK!

## その1：プロジェクト活動への参加

みなさんには、参加したいプロジェクトを選んでいただき、プロジェクトメンバーとして高校生をはじめとした市民の方々と都心などにお住まいの市外住民の方々との交流などをさせていただきます。

活動頻度：3回～4回程度/1プロジェクト 活動場所：市内外各所 活動時間：2時間～/1回

平成30年度 若者会議参画プロジェクト一覧 (詳細は次ページ以降参照)  
 プロモーション

### PR 1 伊賀上野NINJAフェスタ in上野恩賜公園



実施日：11月24日  
 首都圏の大半の人たちは、伊賀のことを名前しか知りません。伊賀の魅力と一緒にもっともって知ってもらいませんか？

### PR 2 伊賀上野NINJAフェスタ in天神橋筋商店街



実施日：3月予定  
 伊賀を知っている人が多い大阪の人たちが伊賀に来てもらえるためには？そんなことを考えながら、一緒にPRしませんか？

### PR 3 江戸忍者百人衆



実施日：11月24日  
 忍者姿に変身して、江戸の忍者にまつわるまちを100人で巡るイベントです。忍者になって、忍者=伊賀をPRしませんか？

## 先輩授業

### 先輩授業 1 上野高校 みらい学 地域プロデュース



実施日：1月予定  
 ふるさとの課題や解決策を高校生と一緒に考えませんか？皆さんの参加は高校生の学びに繋がります！

### 先輩授業 2 伊賀白鳳高校 伊賀のお土産プロデュース



実施日：3月予定  
 ふるさとの産品を活用し、ふるさとで愛されるお土産を試行錯誤しながら、創作する高校生と一緒に応援しませんか？

### 先輩授業 3 あけぼの学園高校 美容関連の商品開発等



実施日：未定  
 伊賀ならではの美容に関連する商品を一生懸命考え作る高校生を応援しませんか？その他授業への参加も予定しています

# 先輩授業

## イベント企画

### イベント 1 シティマラソン×忍者RUN



実施日：11月25日  
 シティマラソンと昨年度の上高みらい学地域プロデュースの最終発表で優勝したアイデア「忍者RUN」を組み合わせ世界で唯一のイベントを企画しませんか？

### イベント 2 第4回まちづくり ラウンドテーブル



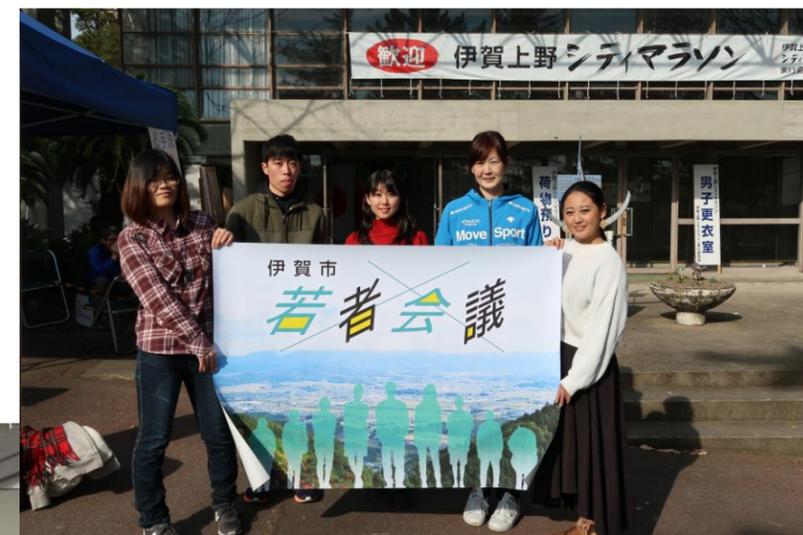
実施日：2月予定  
 若者会議メンバーも含めた市民およそ100人が集まるイベントと一緒に考えませんか？伊賀にゆかりのある有名人にも会えるかも！

## 活動の進め方 (全プロジェクト共通)

各プロジェクトは基本的に3回の活動で構成されます。可能な限り、すべての活動にご参加ください。



- 1 事前準備
  - プロジェクトの内容や皆さんに協力頂きたいことを学んで頂きます
- 2 実施・参加
  - 各プロジェクトのイベントや授業等に参加して頂きます
- 3 フォロー
  - 実施・参加を受けて、改善等の観点から振り返りを行います (参加方法は22ページ)



# 約4か月間で、11回の活動を行いました。

←このあと、参加した感想をお聞かせください

延べ107人

日付	イベント名	参加人数	コース
① 9/29	キックオフ	32	全体
② 10/11	忍者RUN×シティマラソン事前①	2	イベント企画
③ 10/23	忍者RUN×シティマラソン事前②	5	イベント企画
④ 10/30	忍者フェスタ事前	8	PR
⑤ 11/4	3回まちづくりラウンドテーブル	16	全体
⑥ 11/24	忍者フェスタ IN 上野恩賜公園	10	PR
⑦ 11/25	忍者RUN×シティマラソン	5	イベント企画
⑧ 12/8	フォロー会議	13	PR
⑨ 1/16	上高みらい学①	5	先輩授業
⑩ 1/23	上高みらい学②	5	先輩授業
⑪ 2/4	あけぼの学園	6	先輩授業



# その他の活動

## ・ オフサイト（非公式）の活動

←このあとお聞かせください。

メンバー間での会話・コミュニケーションは十分でしたか？



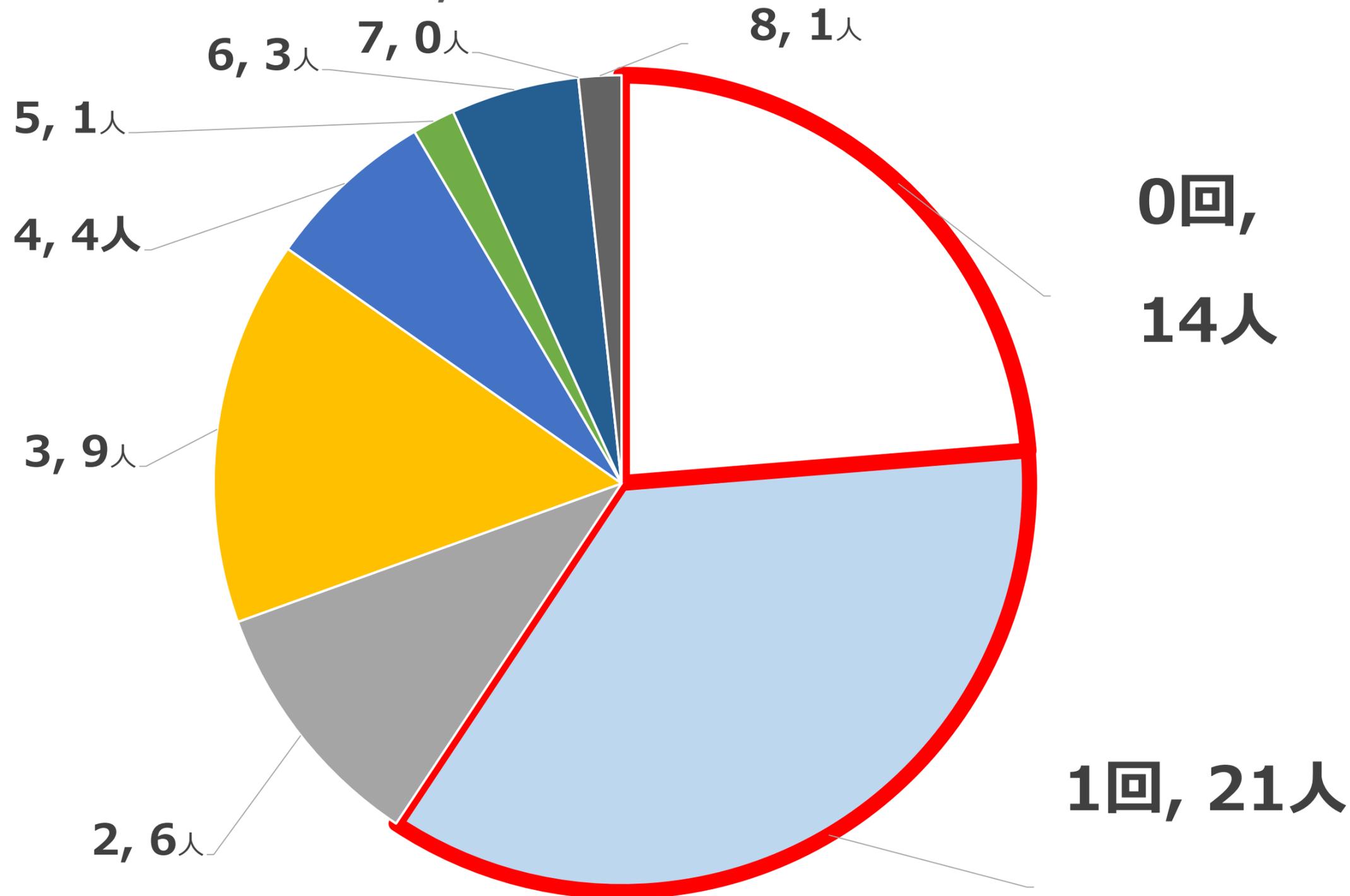
0次会  
12/8

メンバー懇親会  
12/8

意見交換  
1/28.29<sup>11</sup>

約60%（35名）メンバーが0回または1回の参加に留まっています。

参加回数の分布（回数, 人数）



←まだ来ていないメンバーが来れるには？

←もっと参加・交流しやすくなる活動方法、会議の開催方法は？

## 本日のアジェンダ

1

今年度活動のまとめ

2

来年度の活動方針について

3

3.23まちづくりラウンドテーブルについて

4

メンバーからの提案

5

交流タイム（企画会議）

6

テーブル発表

# 若者会議の活動コンセプト

---

方向性検討1

メンバーの意見・考えから

# メンバーの意向、期待、志向

(参加動機、会議・WSでの発言から)

発言1 若者会議でやりたいこと	発言2 現状課題	着目コンテンツ 自身のスキル・趣味	興味のあるジャンル	テーマ、スタイル、バック ボーン	キャッチコピー
もっと伊賀の良さを知って もらいたい	伊賀の良さは若いころには わからない	インスタグラム、カメラ	観光	関西方面とのジョイント	ええやん伊賀で
賑わいを創りたい	転勤族にとって住みにくい (家賃、コミュニティ)	地域メディア	建築	大学(生)との融合	悦忍者市
楽しいことをしたい		外国語	食	忍者	
困っている人に寄り添いた い		バイク	鉄道交通	居場所づくり	
		俳句・芭蕉	子育て	ソーシャルビジネス	
		組紐	教育	スローライフ	
		ゲストハウス	介護福祉		
		デザイン	国際交流		
		空家	自然・農業		
		建築物(日本家屋)	外国人住民(多文化共生)		
			歴史		

**建築物(家屋)に関する興味関心が高い。学生は京都・大阪在住が多く学びの場として期待する声も多い**

# メンバー発信による活動プロジェクトの検討例

着目コンテンツ 自身のスキル・趣味	興味のあるジャンル	テーマ、スタイル、バック ボーン
インスタグラム、カメラ	観光	関西方面とのジョイント
地域メディア	建築	大学（生）との融合
外国語	食	忍者
バイク	鉄道交通	居場所づくり
俳句・芭蕉	子育て	ソーシャルビジネス
組紐	教育	スローライフ
ゲストハウス	介護福祉	
デザイン	国際交流	
空家	自然・農業	
建築物（日本家屋）	外国人住民（多文化共生）	
	歴史	

- 現メンバーが持っているスキルや知識、趣味や志向は様々で、それらをうまく組み合わせる事により、観光など特定の分野にこだわることなく、様々なプロジェクトを行っていくことができると考えています。

## 組み合わせ無限

→ 特定のジャンルを設定しなくても、メンバーのスキルや趣味を生かし、様々な活動を行うことが可能

- 課題としては、「メンバー間の情報共有（誰がどんなスキルや知識を持っているか）」や「活動頻度（気軽に集まれる環境づくりや遠隔メンバーとのコミュニケーション）」などがあります。

# 具体的活動イメージ

	① 着目コンテンツ 自身のスキル・趣味	×	② 興味のあるジャンル	×	③ テーマ、スタイル、 バックボーン
	↳ =実現手段		↳ =課題 (対象)		↳ =エッセンス
例 1	組紐を使った		国際交流		忍者
例 2	バイクを使った		外国人住民 (多文化共生)		近大 バイク同好会
例 3	空家を使った		教育		高校生・若者の居場所づくり
若者会議として「しくみ化」すると…					
若者会議が	自分たちの知識やスキルで		地域の課題に対し		「伊賀らしさ」を加えた 解決策を提案します！

課題 (ジャンル) に対し、各メンバーの興味やスキルを活用することで解決するしくみ (①×②) に加え、「伊賀らしさ」や「若者会議らしさ」=テーマ性③を加えることで、若者会議が活動すべきプロジェクトとなります

# 若者会議の活動コンセプト

---

## 方向性検討2

事務局として考える若者会議の方向性

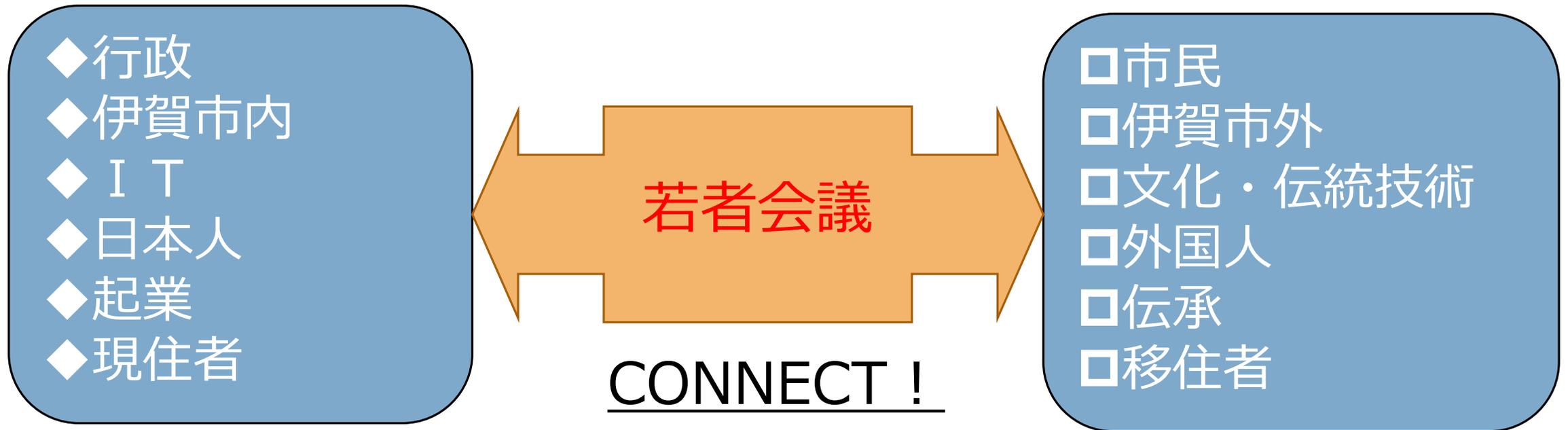
# 外部から寄せられた意見・指摘

	寄せられた意見・指摘	意見・質問の趣旨	方向性検討のポイント
1	何をするための会議なのか不明 何を目標しているのか不明	若者会議の目的は何か	<b>若者会議は誰のためにどんな活動するのか？</b> （市民・地域、メンバー、市役所）
2	自分たちがやっていることを 若者会議に手伝ってほしい	活動主体（他者）からの 「協力」依頼	<b>若者会議の主体性と参画協力の関係</b> 「手伝うこと」と「自分たちがやりたいこと」
3	活動報酬は適切か	参画目的は金銭なのか	<b>メンバーにとってのインセンティブ</b> （参加・活動動機）

メンバーや事務局の誰もが「若者会議は●●（こんなこと）をする組織（活動）です。」と  
答えられるよう、若者会議の活動目的やコンセプトをはっきりさせる必要があります

# 若者会議のコンセプト(案) 1

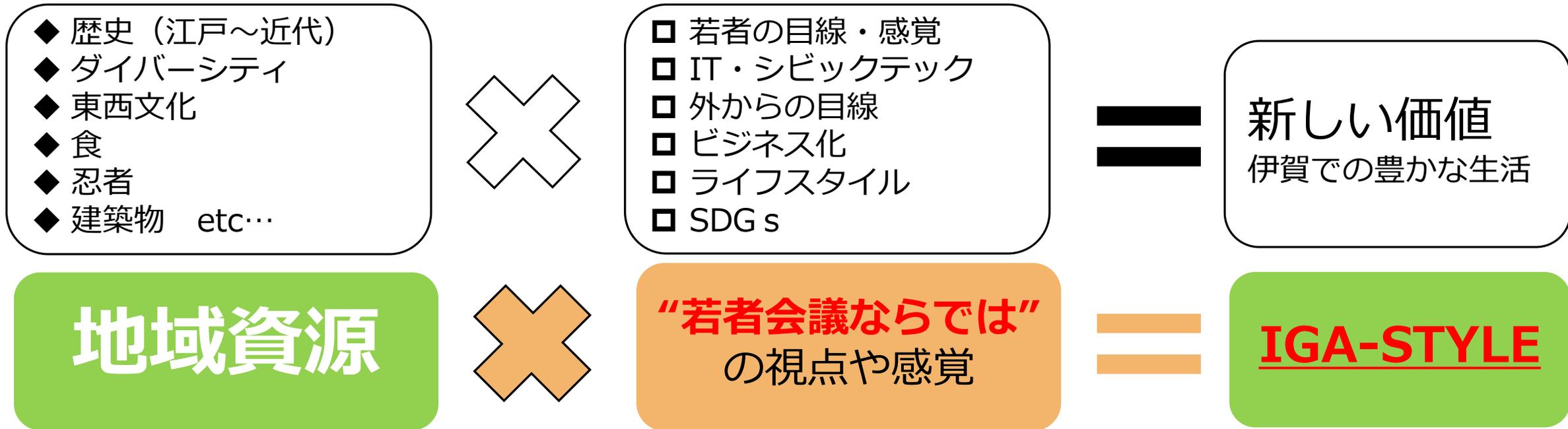
- 行政と市民、市内と市外などを「つなげる」



いろいろなスキル、趣味、背景をもったメンバーが集まる若者会議だからこそ  
あらゆる要素をつなげる「核（媒体・磁石）」となることができます。

# 若者会議のコンセプト(案)2

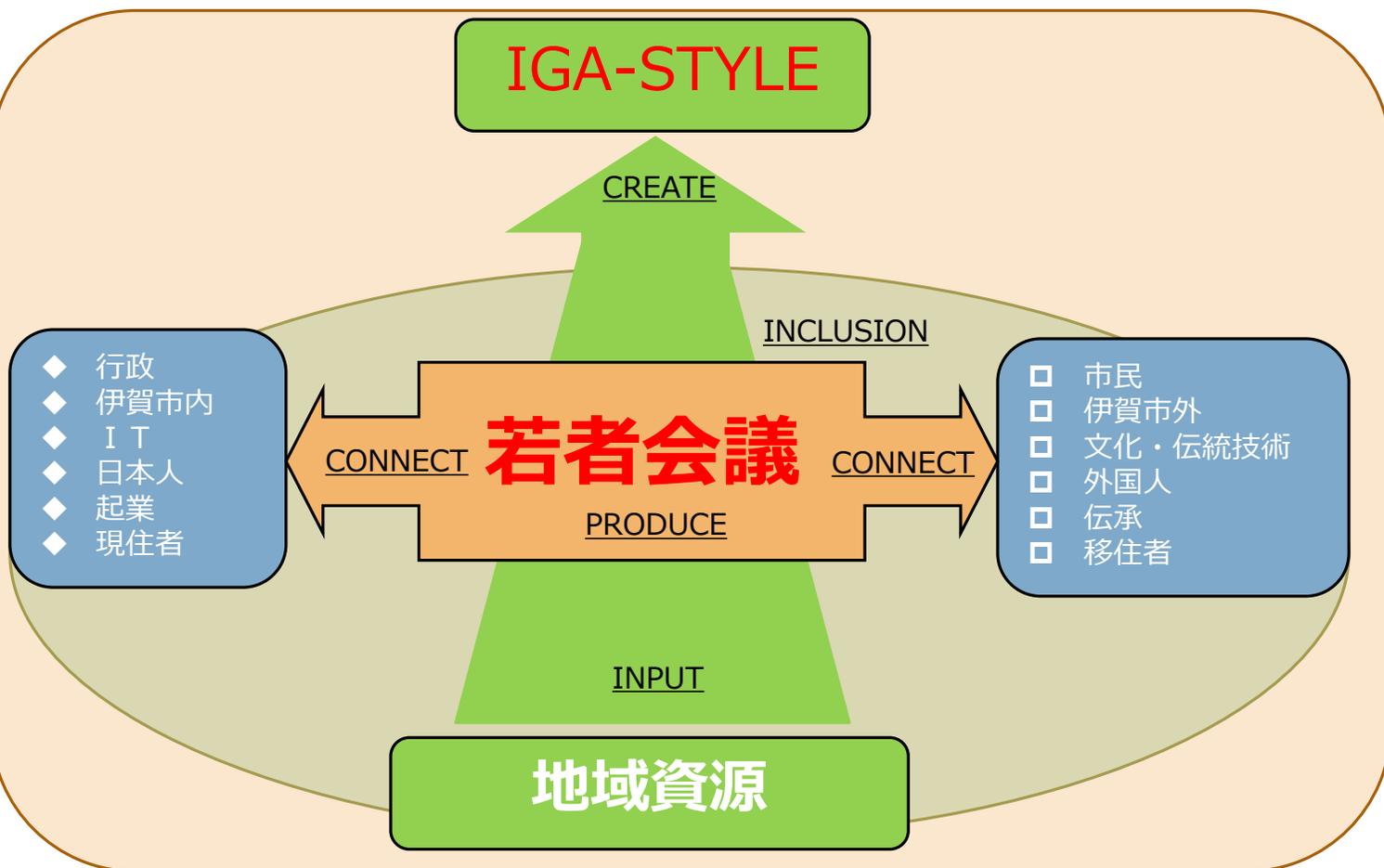
- 自分たちの視点や感覚により、まちに新たな価値を創造する



若者会議ならではの視点や感覚で、伊賀にある多くの地域資源をプロデュースすることで、大都市や他の地域では真似できない伊賀での豊かな暮らし方を提案・発信していきます

## まとめ②

# 若者会議の活動コンセプトイメージ



- 特定の分野や人に偏ることなく、自分たちを取り巻く様々な人や文化などを繋ぎます
- 伊賀にある様々な地域資源を、若者会議ならではの視点やセンスでプロデュースし、自分たちが考える伊賀での豊かな暮らし方＝「IGA-STYLE」を形にします。
- 個々のメンバーがより深く伊賀を知り、お互いが意見を交わすことで、若者会議が提案する「IGA-STYLE」がより洗練されていきます。

# まとめ③

---

## 活動理念（自分たちのアイデンティティ）

◆一言でいうと

「IGA-STYLE」の追求

◆具体的には

参画するメンバーが、自らのスキルやネットワークを生かしながら地域課題の解決に参画・協働することで、伊賀市の持つポテンシャルを再認識し、大都市や他地域にはない伊賀での豊かな暮らし方＝「IGA-STYLE」を提案・実践し、発信する。

→ CONNECT & PRODUCE = CREATE 「IGA-STYLE」

# まとめ④

---

## 活動方針（自分たちの約束・共通認識）

- ◆ 自分たちが「楽しい」「やりたい」「カッコいい」ということを実現する
- ◆ 自分たちが伊賀をより深く知り、より良くするための活動を行う
- ◆ 自分たちが将来の地域の主役となる意識を持つ

## 活動原則（他者との約束）

- やりきる アイデアの提供や提言だけでなく、アウトプットまでを活動範囲とする
- 若者目線 自分たちの感覚を大事にする
- 未来志向 前例や現状に拘らず、新しいことにチャレンジする
- 持続性 自分たちと連携主体との役割分担を明確にし、同じことは繰り返さない
- 自立性 自分たちでできることは自分たちでする

# 今後の必要な取り組み

(メンバーによるプロジェクト活動がより活発に行われるために)

取組		概要	検討内容
1	コンセプトブック作成	若者会議の活動理念、スキーム等を共有するためのコンセプトブック作成	伊賀市移住リーフレットを参考
2	居場所づくり	メンバーが仕事などに影響されることなく、自由に集い活動できる若者会議の活動・情報発信の拠点づくり	市有施設をベースに検討
3	メンバー間情報共有	メンバー同士がより深く関わることができるよう、メンバーのパーソナリティを共有できるリストの作成	民間会員制のサイト等またはSNS活用を検討
4	域外イベント	若者会議が主催する伊賀市外でのイベントを実施（東京、京都（大阪）を想定） メインターゲットはメンバー同世代の市外在住者	市外在住のメンバーが主役となった活動
5	伊賀を「知る」勉強会の開催	メンバーが伊賀をより深く知ることができるための勉強会（ワークショップ、講演会など）を開催する。講師・ゲストはメンバーが選定する。	開催頻度、毎回のテーマの検討方法
6	その他、メンバーからの意見、提案も積極的に取り入れます。		

活動したいメンバーが、より積極的に参画できるよう障壁となるものをクリアにしていく。

# モデル事業 (参考となる他自治体の事例)

## ① さがデザイン (佐賀県)



さがデザイン

さがをかえる しくみを考える

さがデザインは、県庁組織内の部署や情報を横断し、佐賀にゆかりのある多方面のクリエイターと協力しながら、ここちよいさを生み出す、新しい行政のしくみです。

総合計画2015の基本理念「人を大切に、世界に誇れる佐賀づくり」を実現するため、施策を推進する上で佐賀らしさを磨く視点の一つです。佐賀らしい「モノ」と「コト」をデザインの視点で磨き上げ、新たな価値を付与することにより、人のくらし、まち・地域を心地よくし、豊かなものにするをいいます。政策課さがデザイン担当では、外部のデザイナーやクリエイター、コンサルタント等とのネットワークを構築し、事業・施策の相談窓口として福祉、教育、産業などあらゆる部局にわたるプロジェクトにデザインの視点を導入しています。

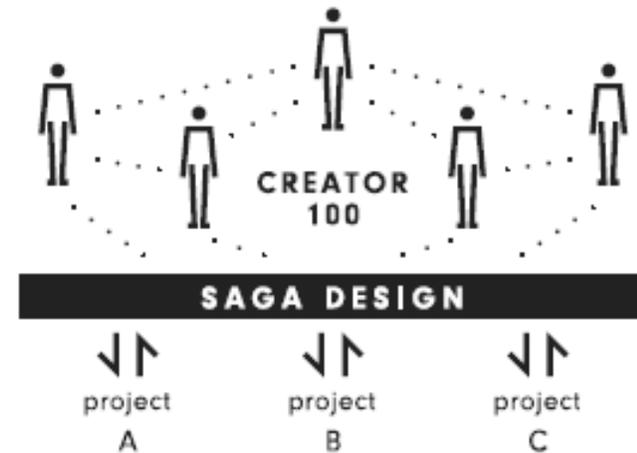


さがデザインHPより引用

かんがえ

しくみ

CONNECT & COMMIT



さがデザインHPより引用

# さがデザイン（佐賀県）

## 執務スペース ODORIBA



ODORIBAはさがデザインメンバーの執務室でありデザイナーやクリエイターの皆さんが集う場でもあります。県庁での打合せの前後の時間に作業したり休憩したり。ワークスペースもしっかり備えていますので、どうぞお気軽にお立ち寄りください。

OPEN 月-金  
TIME 9:00-17:00

さがデザインHPより引用

# モデル事業

(参考となる他自治体の事例)

## ② 鎌倉リビング・ラボ (鎌倉市)



鎌倉市HPより引用

### ♥ リビング・ラボでは何を行うの？

これら全ての取組を企業、大学、行政等と共に住民主体で行います。



鎌倉市HPより引用

# 鎌倉リビング・ラボ（鎌倉市）

鎌倉市HPより引用

## 活動事例「分かりやすいパッケージづくり」（製薬会社からの依頼）



薬局に並んでいるお薬の箱、じっくり見たことはありますか？実は有効成分や用量など様々な情報が書いてあり、取り間違えには要注意です。

そこで11月に住民や薬剤師の方、企業、大学が集まって座談会を開き、製薬企業が開発中の新パッケージを触ったり、普段のお薬との関わりを話したりしました。

座談会での「生の声」を活かした、使いやすいパッケージの開発に期待です！



専門職の方

現場で使う人の意見が反映されるのはよい。今後に期待できる。



テストを依頼した企業の方

関わられる方全員が熱心で、円滑にプロジェクトをやり遂げてくださったことに感謝します。



## 活動に参加した方の声



住民の方

テストはちょっと悩みつつも楽しく出来ました。



運営を担う町内会/NPOのコメント



住民の方

他の参加者の話を聞いて参考になりました。

今回経験してみて「リビング・ラボ」の意義がよくわかりました。運営の仕方などを改善して盛り上げていきたいです。

# 本日のアジェンダ

1

今年度活動のまとめ

2

来年度の活動方針について

3

3.23まちづくりラウンドテーブルについて

4

メンバーからの提案

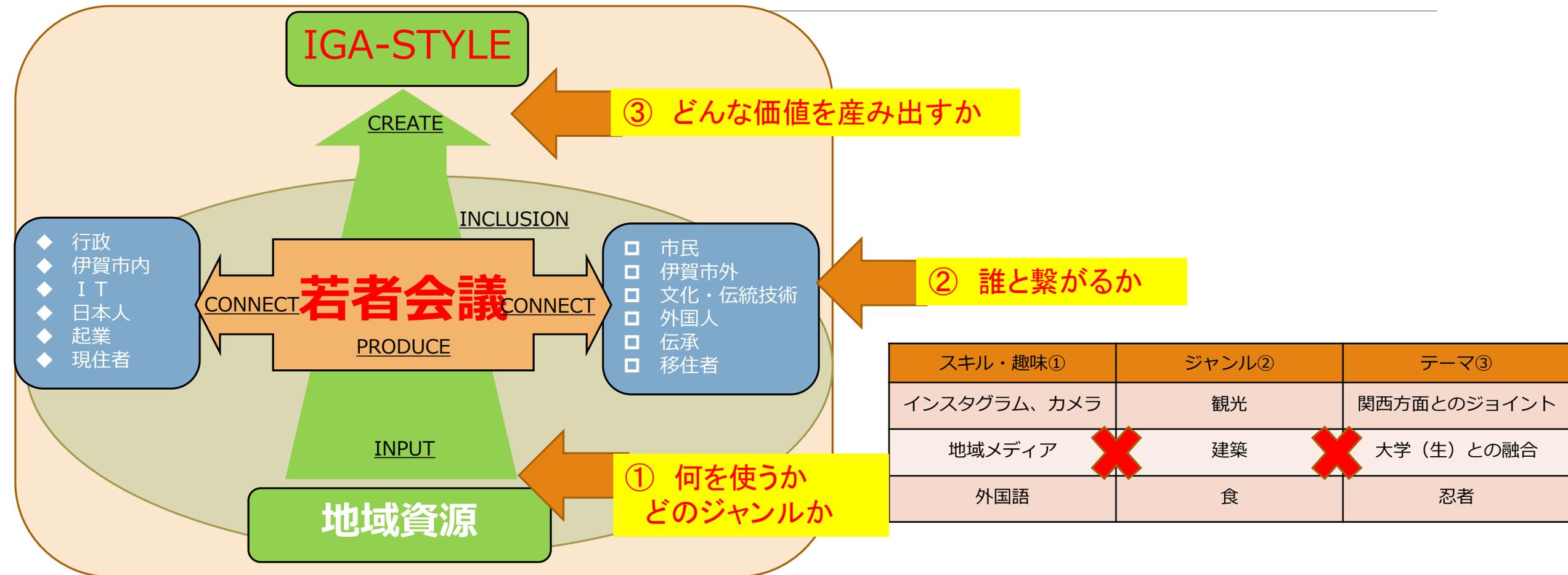
5

交流タイム（企画会議）

6

テーブル発表

# 「IGA-STYLE」をカタチにする方法＝来年度の具体的なプロジェクトを検討する必要があります。



スキル・趣味①	ジャンル②	テーマ③
Instagram、カメラ	観光	関西方面とのジョイント
地域メディア	✗ 建築	✗ 大学（生）との融合
外国語	食	忍者

# 来年度の具体的な活動プロジェクトは、①市や地域からの提案 ②メンバーからの提案により決定しようと思います。

①

市の担当課や地域・団体からのオファー

→ こんな事に一緒に取り組んでほしい

②

メンバーからの提案

→ こんな事がやってみたい

3月23日  
第4回まちづくり  
ラウンドテーブル

平成30年度 若者会議企画プロジェクト一覧 (詳細は次ページ以降参照)

プロモーション

PR 1 伊賀上野NINJAフェスタ in上野恩賜公園  
実施日: 11月24日  
首都圏の大半の人たちは、伊賀のことを名前しか知りません。伊賀の魅力を一緒にもっと知ってもらいませんか？

PR 2 伊賀上野NINJAフェスタ in天神橋筋商店街  
実施日: 3月予定  
伊賀を知っている人が多い大阪の人たちが伊賀に来てもらうためには？そんなことを考えながら、一緒にPRしませんか？

PR 3 江戸忍者百人衆  
実施日: 11月24日  
忍者姿に化身して、江戸の忍者にまつわる字を100人で巡るイベントです。忍者になって、忍者=伊賀をPRしませんか？

イベント企画

イベント 1 シティマラソン×忍者RUN  
実施日: 11月25日  
シティマラソンと昨年度の上高みらい学地域プロデュースの最終発表で優勝したアイデア「忍者RUN」を組み合わせて世界で唯一のイベントを企画しませんか？

先輩授業

先輩授業 1 上野高校 みらい学 地域プロデュース  
実施日: 1月予定  
ふるさとの課題や解決策を高校生と一緒に考えませんか？皆さんの参加は高校生の学びに繋がります！

先輩授業 2 伊賀白鳳高校 伊賀のお土産プロデュース  
実施日: 3月予定  
ふるさとの産品を活用し、ふるさとで愛されるお土産を試行錯誤しながら、創作する高校生と一緒に応接しませんか？

先輩授業 3 あけぼの学園高校 美容関連の商品開発等  
実施日: 未定  
伊賀ならではの美容に関連する商品を生み出す。命を懸けて作る高校生を応援しませんか？その想いを実現への参加も予定しています！

イベント 2 第4回まちづくりラウンドテーブル  
実施日: 2月予定  
若者会議メンバーも含めた市民およそ100人が集まるイベントを一緒に考えませんか？伊賀にゆかりのある有名人にも会えるかも！

提案

プレゼン

マッチング

来年度プロジェクト決定

# メンバーへのお願い

---

## 1. 来年度の活動プロジェクト（テーマ）を募集します。

- ① 他のメンバーや、市民・企業などと連携して取り組みたいテーマや事業がある方は、その企画やアイデアを提案できるよう準備を開始してください。
- ② 希望する方には、3月23日（土）に開催する「第4回まちづくりラウンドテーブル」でプレゼンテーションを行っていただきます。（個人、グループ問わず）※詳細は追って連絡します。
- ③ 事務局では、皆さんのアイデアをより良くするための相談を随時受け付けています。

## 本日のアジェンダ

1

今年度活動のまとめ

2

来年度の活動方針について

3

3.23まちづくりラウンドテーブルについて

4

メンバーからの提案

5

交流タイム（企画会議）

6

テーブル発表

# 本日のアジェンダ

1

今年度活動のまとめ

2

来年度の活動方針について

3

3.23まちづくりラウンドテーブルについて

4

メンバーからの提案

5

交流タイム（企画会議）

6

テーブル発表

# 交流タイム(企画会議)

---

今日の議題のなかで、気になった点や興味がある点についてディスカッションをお願いします。

(以下、ディスカッションのテーマの一例)

- ① 自分たちが考える「IGA-STYLE」のイメージ (IGA-STYLEってこんな感じ?)
- ② メンバーの参加率が高くなる方法 (こうやったほうが参加しやすいのでは?)
- ③ メンバー間の情報共有の方法 (メンバーのことがもっと知りたい)
- ④ プロジェクト活動の企画やテーマ (こんなプロジェクトならやってみたい)
- ⑤ 自分たちの仲間を増やす方法 など (若者会議はこんな人たちとコラボレーションできたらいい)

最後にテーブルごとに簡単にプレゼンをお願いします。(3分程度)