

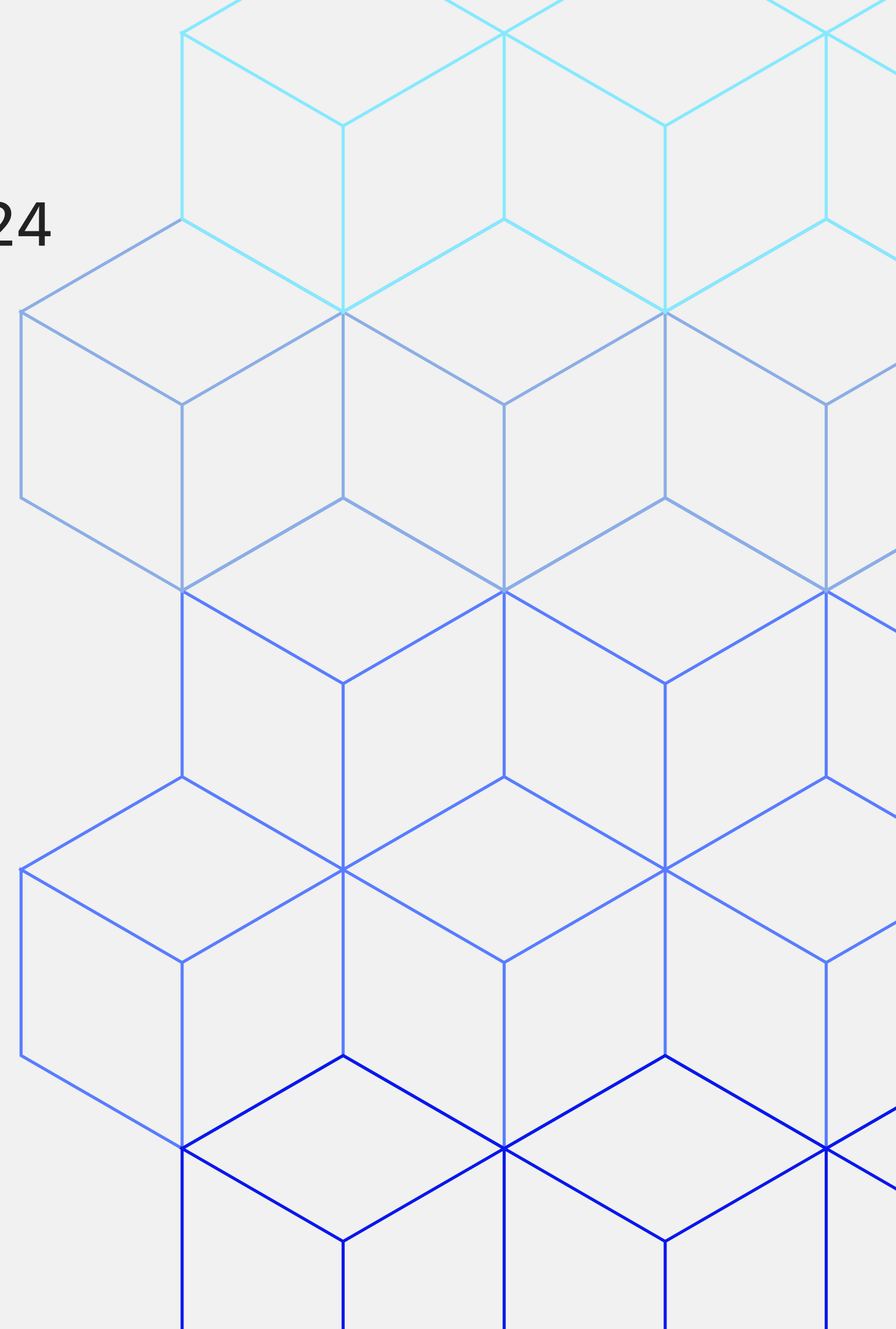
こおりやま広域圏チャレンジ「新発想」研究塾2024

こおりやま広域圏

『17』 QUEST

～萌やせ郷土愛（シビックプライド）～

研究塾2024 3班 2025.01.29（水）



※画像はイメージです。

メンバー紹介



佐久間 雄也
(班長／須賀川市)
特技
A型の立ち振舞い



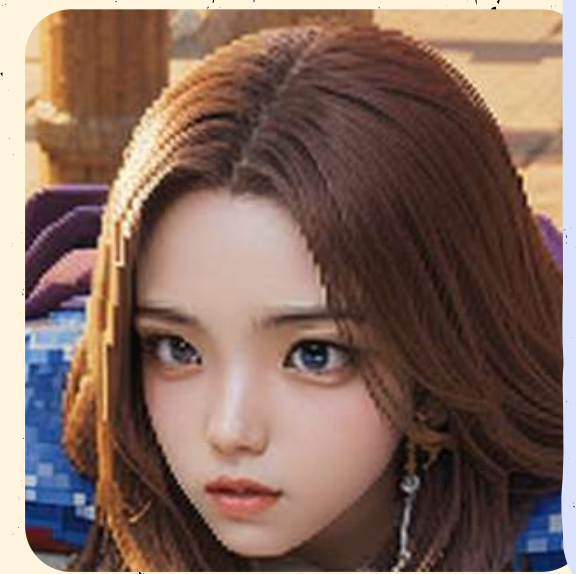
塩田 大
(副班長／二本松市)
特技
Lv35で解放



高久 雄生
(班員／玉川村)
特技
くしゃみ



藤橋 凧沙
(班員／三春町)
特技
滝桜正拳



尾崎 花穂里
(班員／田村市)
特技
週末Camp



次第

- 1 はじめに
- 2 課題と分析
- 3 仮説
- 4 新提言
- 5 目指す将来像
- 6 おわりに
- 7 付録 (appendix)

はじめに

現在の広域圏内には 様々な地域課題がある

- ・ 空き家対策
- ・ 地域交通
- ・ 担い手不足
- ・ 働き手不足

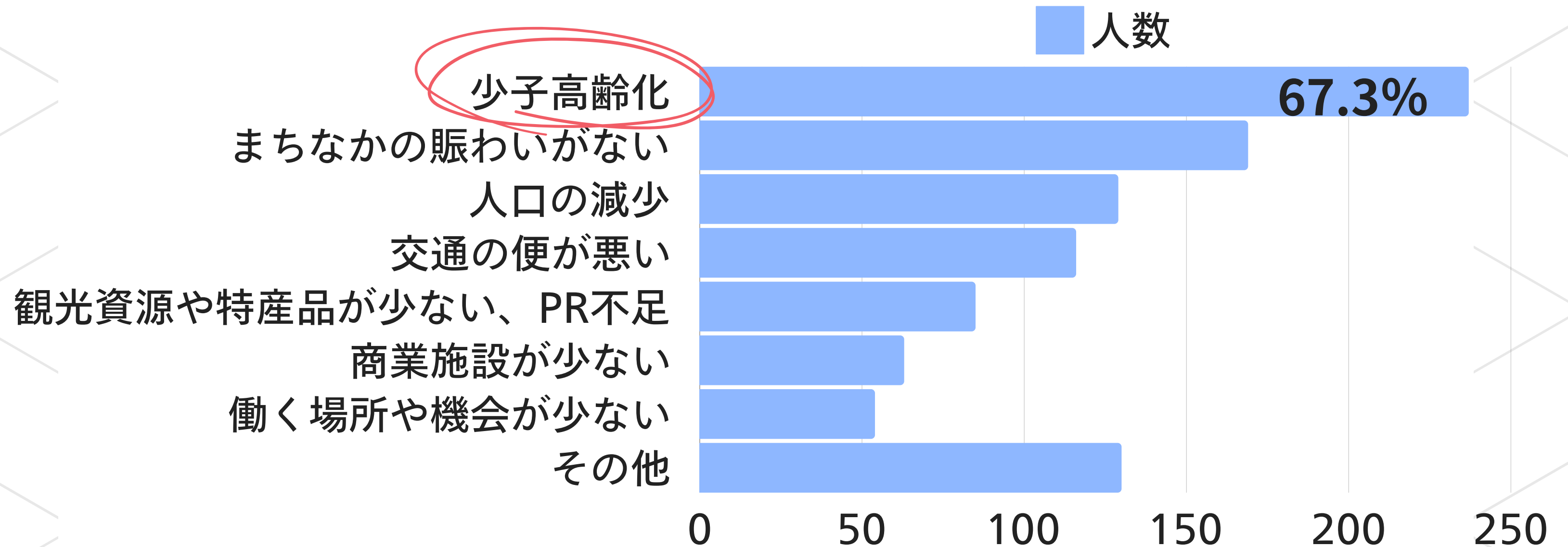
それぞれ独立した課題 ×

→ 影響・連鎖している

はじめに

こおりやま広域圏の住民も課題と感じている

Qこおりやま広域圏において「共通課題」と感じるものは？



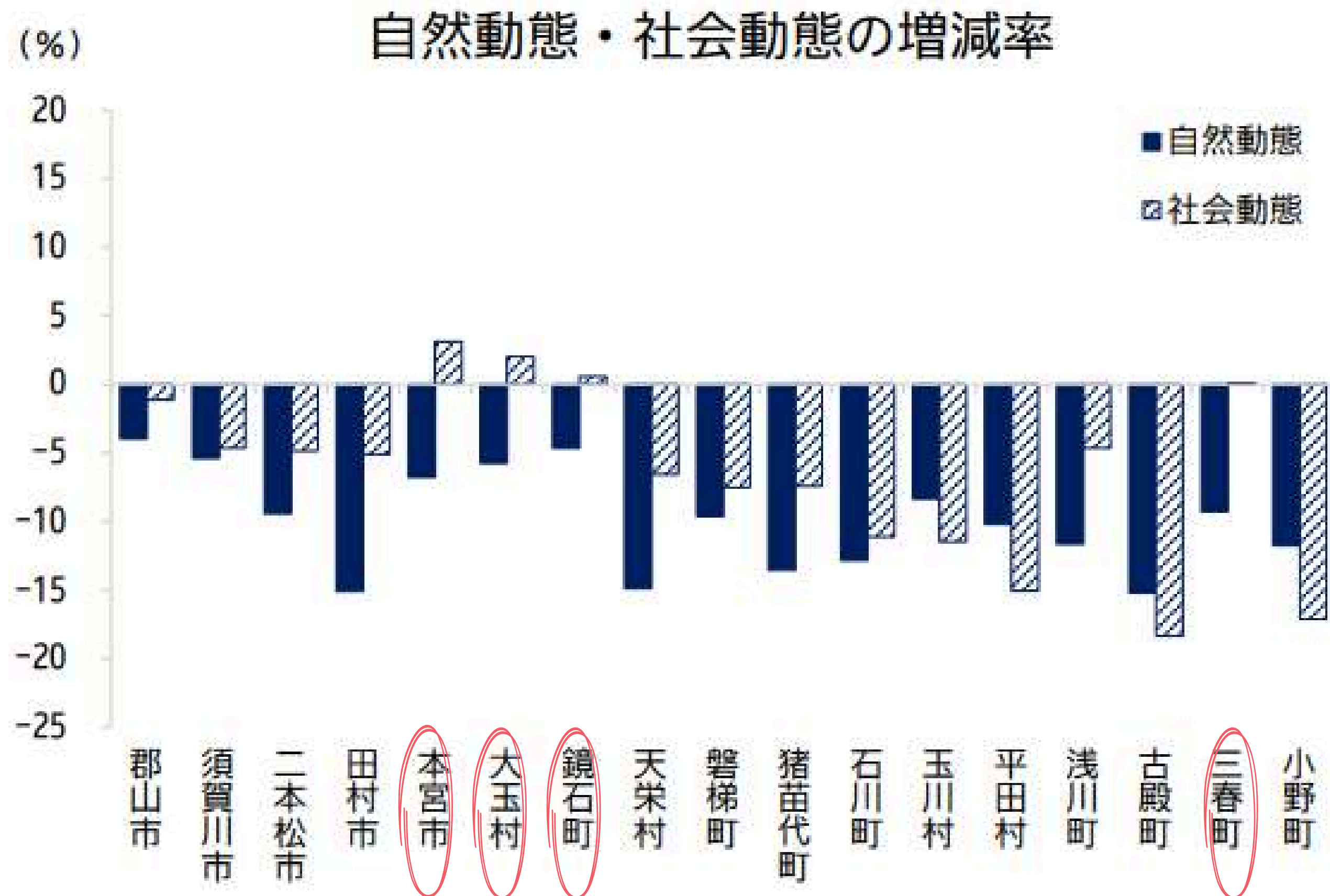
はじめに

行政も住民も共通の認識

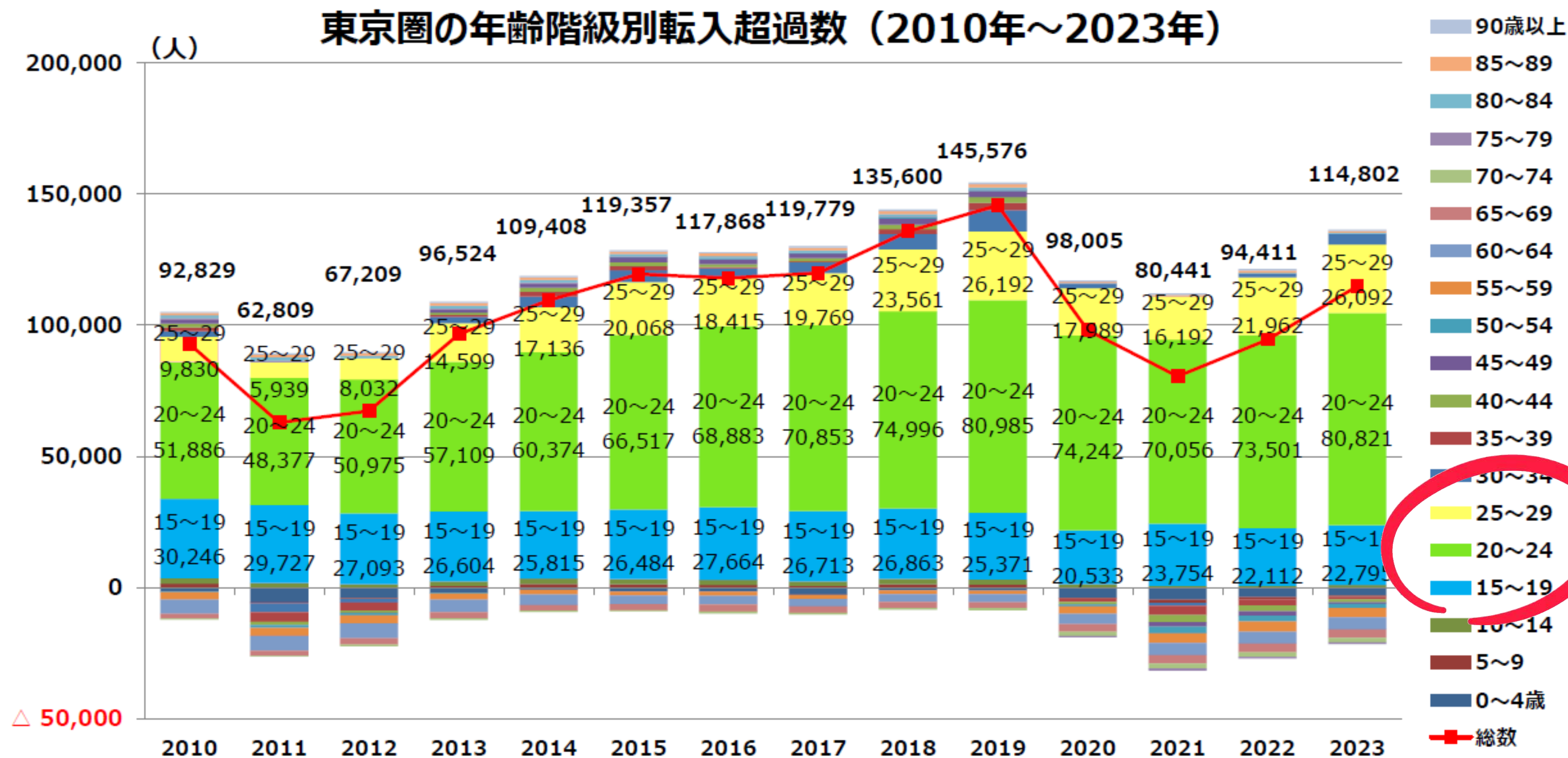


最優先で解決すべき課題である

はじめに



はじめに



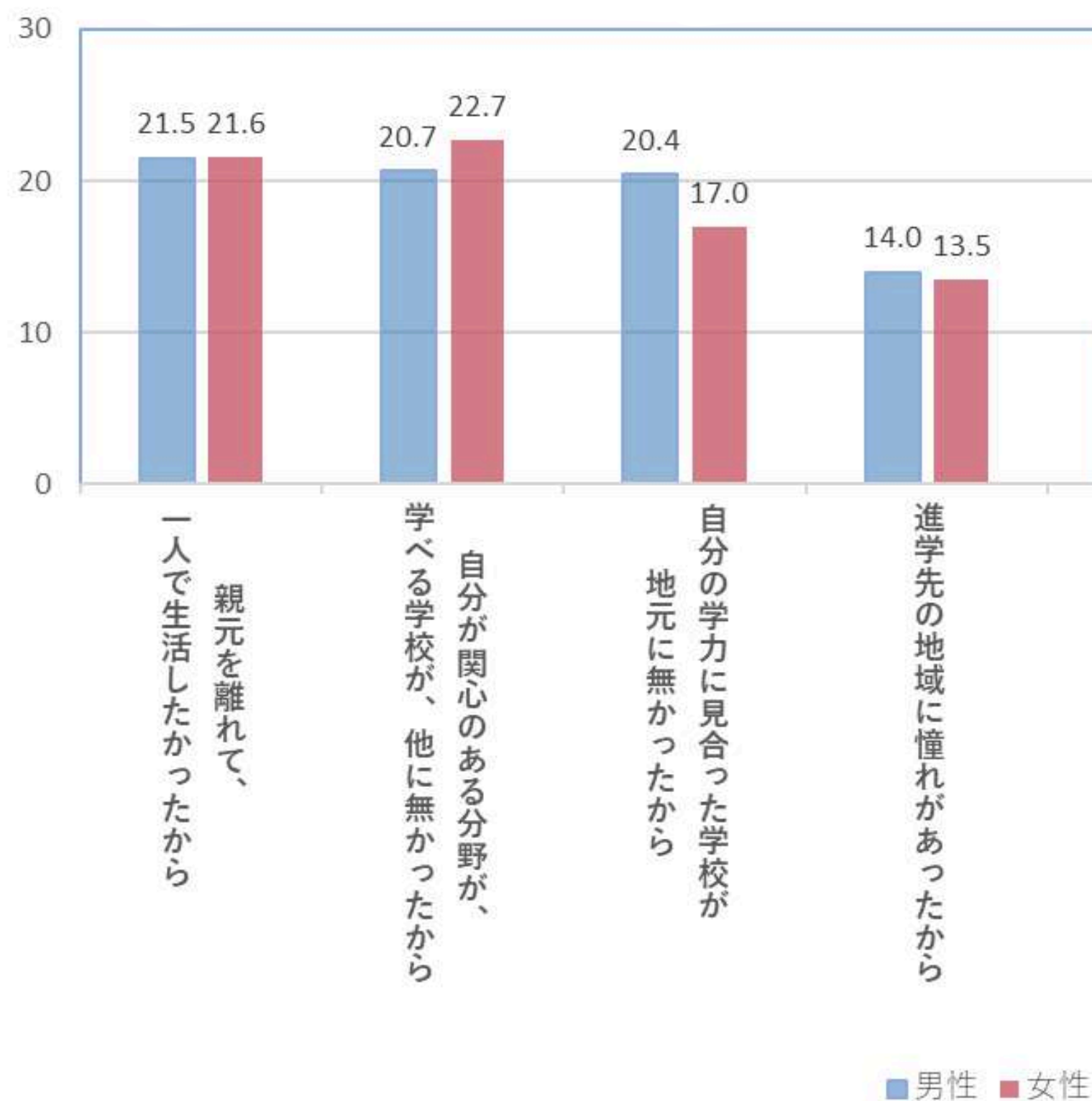
はじめに

若者世代にアプローチして 人口減少を食い止める！！

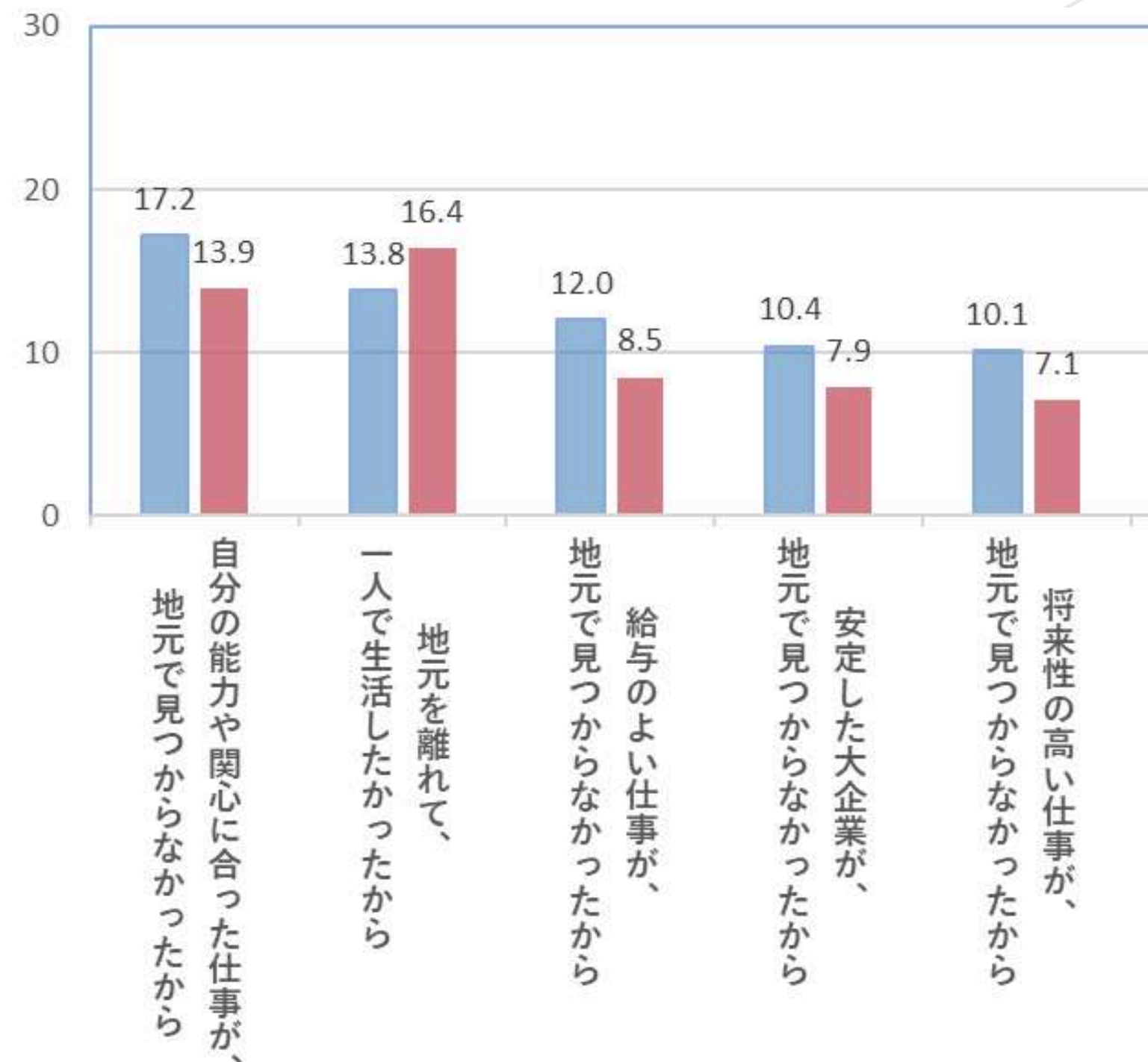
これが3班の目標である。

課題と分析

地元を離れて東京圏で進学した理由

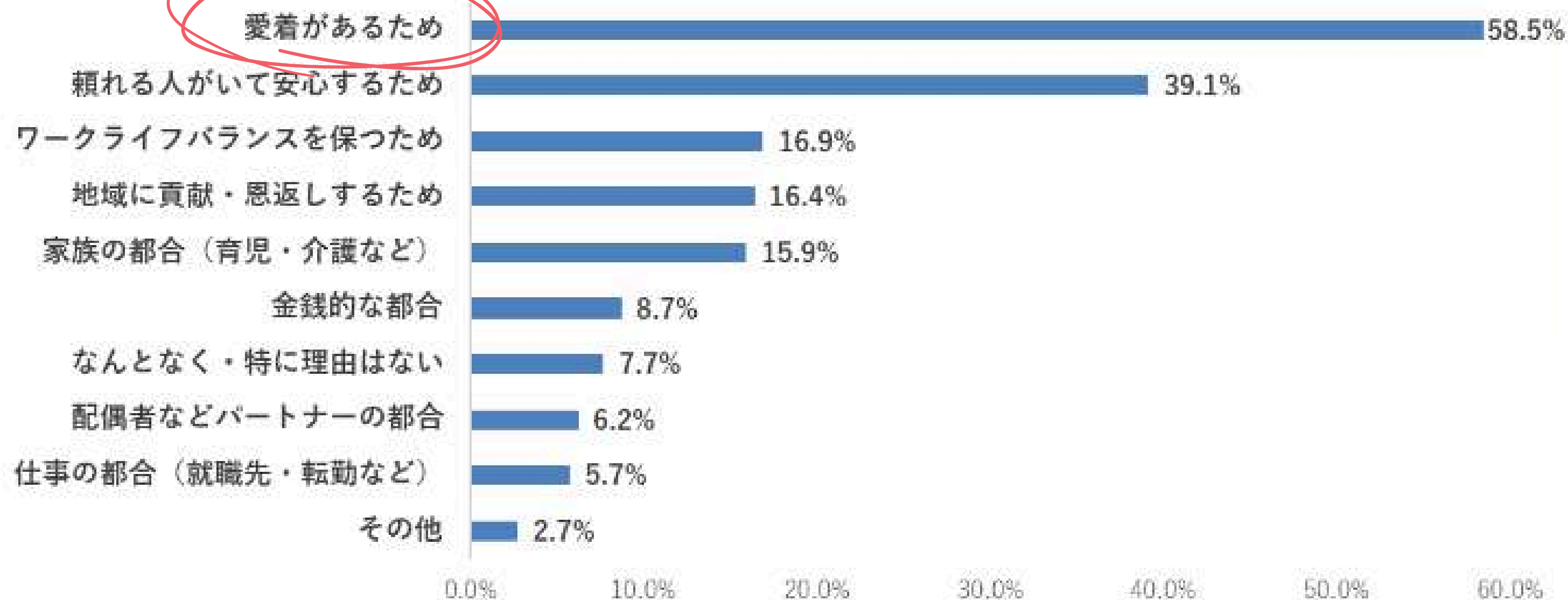


地元を離れて東京圏で転出した理由



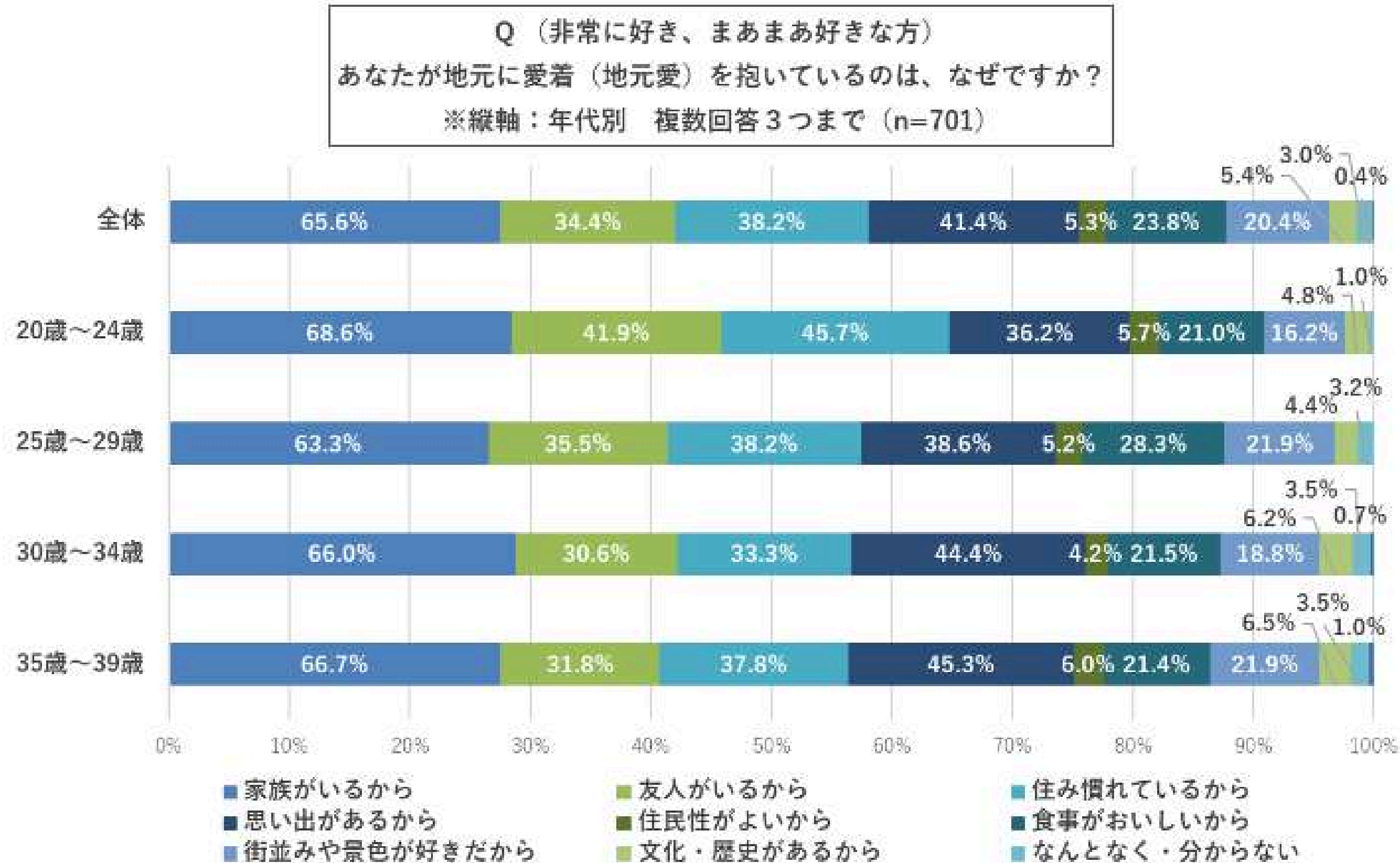
課題と分析 【地元に戻りたいと思う理由】

Q（非常にそう思う、ややそう思うと答えた人）
地元やその周辺に戻る・戻りたいと思う理由は何ですか？
※複数回答3つまで（n=402）



課題と分析

【地元にも愛着を抱く理由】



若者の

『郷土愛を育成する』ことで、

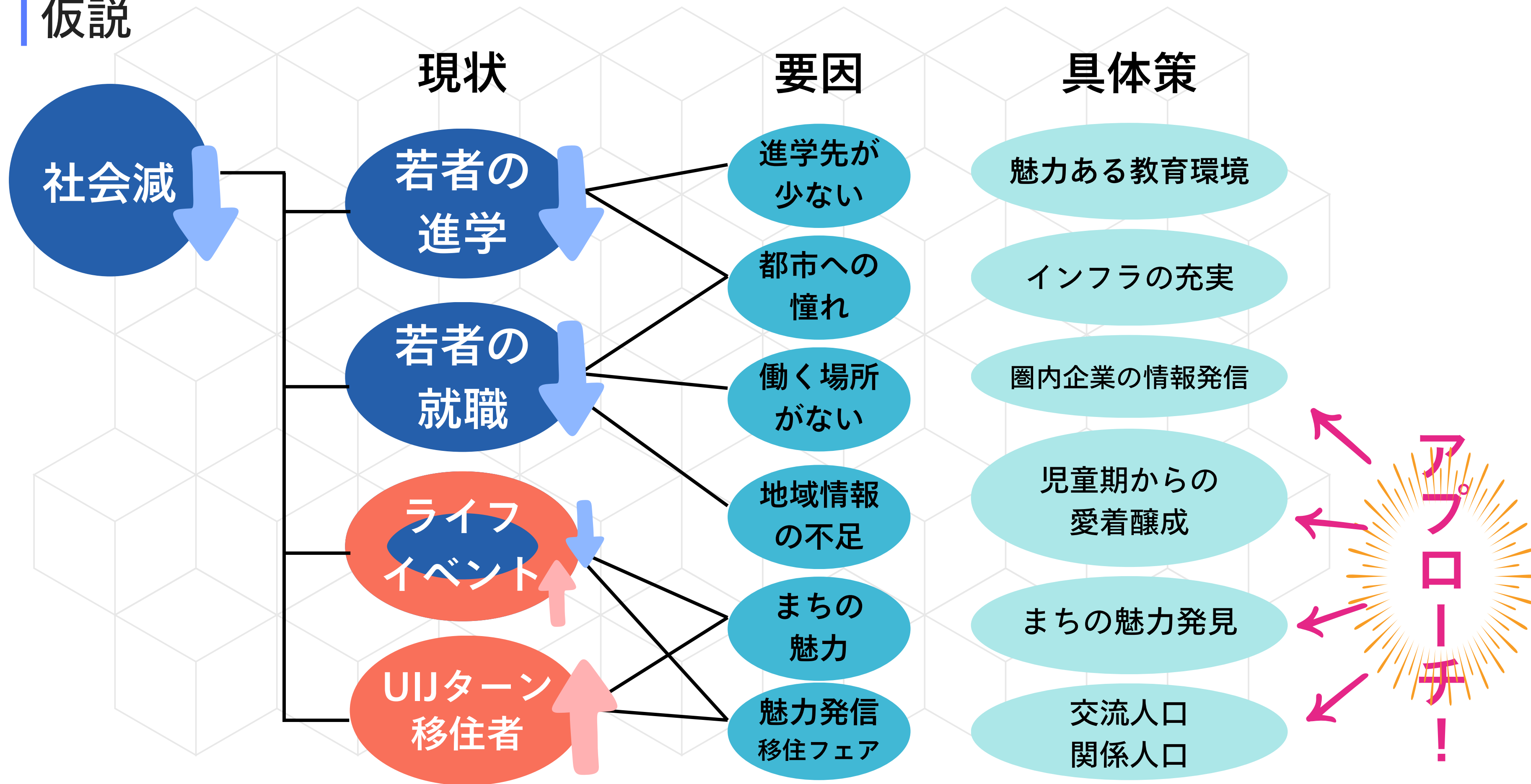
『転出の減少』や

『転出先での広域圏の展開』が

期待されるのでは？

人口減少対策：ロジックツリー（広域圏.ver）

仮説



仮説

転出せず
残るという
選択

郷土愛

転出先でも
広域圏を
活かすという
選択



広域圏でも実現できそうな転出 → **防ぐ**

広域圏の産業・企業を知ること、転出せずに広域圏に残るという選択が生まれる

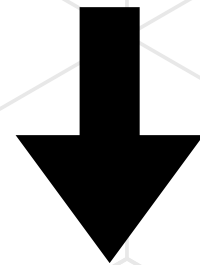
広域圏では実現できない転出 → **活かす**

溢れ出す郷土愛で、転出先でも広域圏を宣伝するだけでなく、広域圏の産業・企業・観光を活かした事業・イベントを展開し、広域圏に貢献するという選択が生まれる

仮説

若者世代 × 広域圏の情報

= 郷土愛の育成



「シビックプライド」



仮説

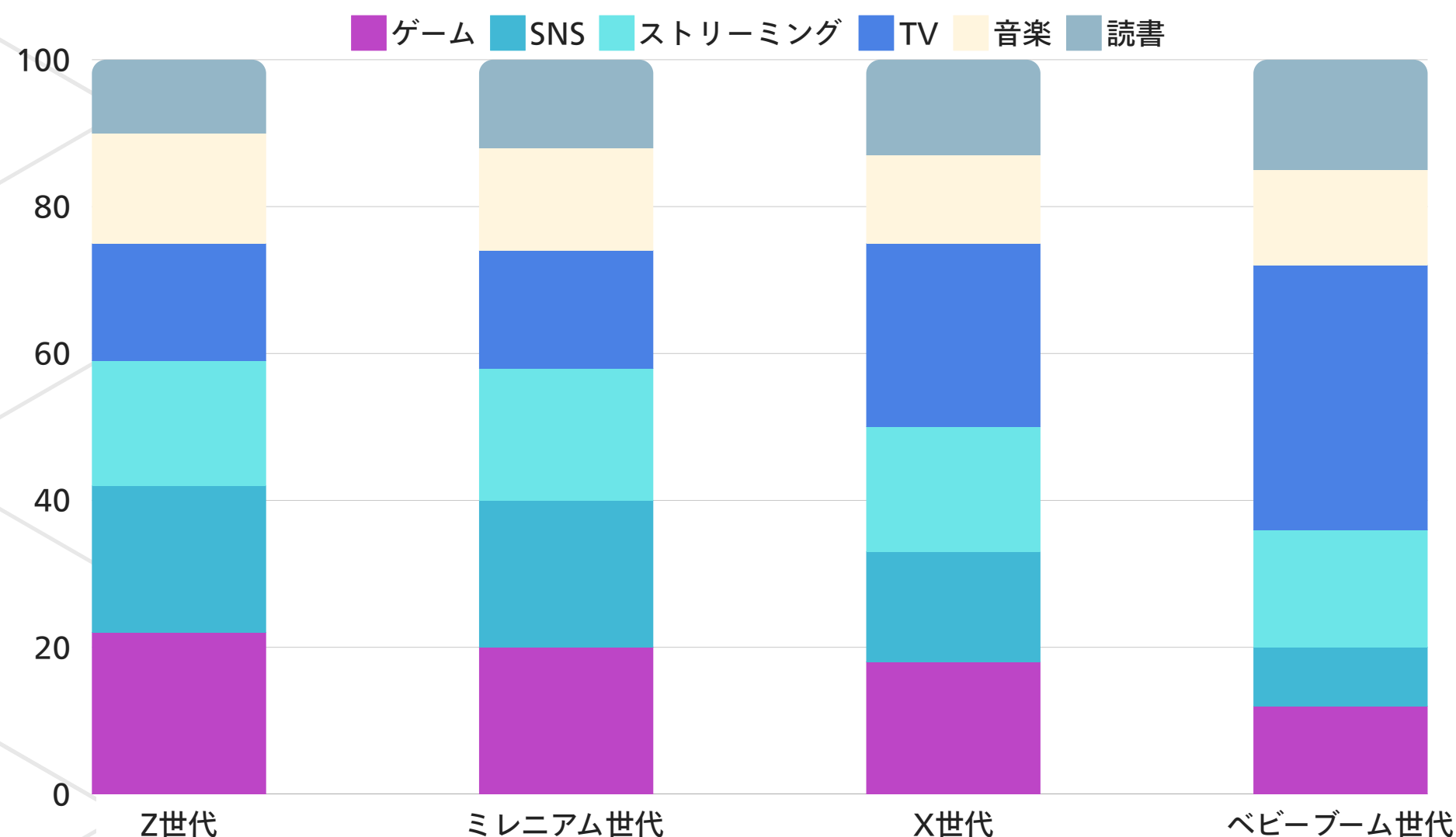
若者世代の
郷土愛にアプローチできれば
人口減少を食い止められる！！

これが3班の最終仮説である。

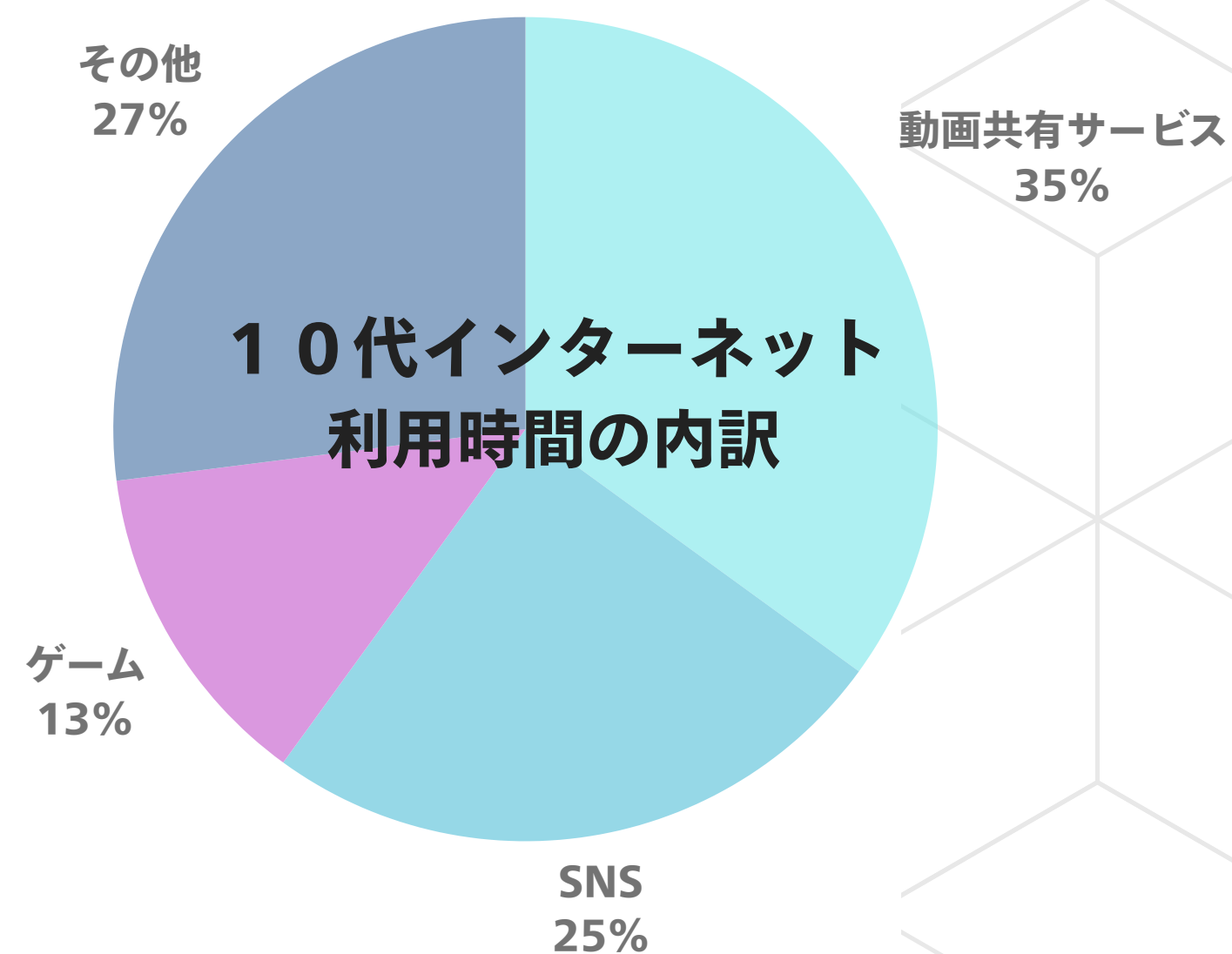
仮説

Z世代の可処分時間は「ゲーム」の割合が高い

また、Z世代の約8割がゲームを経験しているという結果も出ている



Z世代の可処分時間の構成割合



新提言

こおりやま広域圏

『17』QUEST

～萌やせ郷土愛（シビックプライド）～

新提言

主題

こおりやま広域圏 『17』QUEST

17 = 構成市町村数17
QUEST = 探し求めること

こおりやま広域圏を構成する17市町村が既に持っている魅力を知ってもらい、さらには自ら探求（QUEST）していくことで、広域圏が『やっぱりいいな～（17）』と思ってもらえるようにという思いを込めて

副題

萌やせ郷土愛

萌やせ = 造語（萌える＋燃やす）
現状地域との関係が希薄になっている若者たちの心に、郷土愛を芽生えさせ（萌える）、その炎をより大きなものに育てたい（燃やしたい）という願いを込めて

新提言



<https://www.konami.com/games/momotetsu/education/>

<https://www.itmedia.co.jp/business/articles/2409/09/news022.html>

**若者世代が
こおりやま広域圏を
深く知り・探求して
もっと好きになれる
ゲームの開発！！**

好き＝郷土愛。これが3班の新提言である。

新提言（事業案①）

事業案①

育成ゲーム

17市町村のゆるキャラのほか、地元
に伝わる伝説や歴史上の人物、
自然遺産などをモチーフにしたキ
ャラクターの育成ゲーム



ターゲット

小学生～中学生

GIGAスクール構想によって児童・
生徒に貸与されたタブレットでの
プレイを想定（ブラウザ版）

新提言（事業案①）

キャラクターは

特産品を
食べ

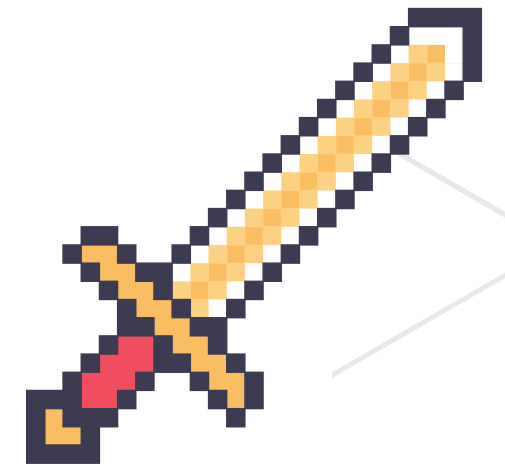
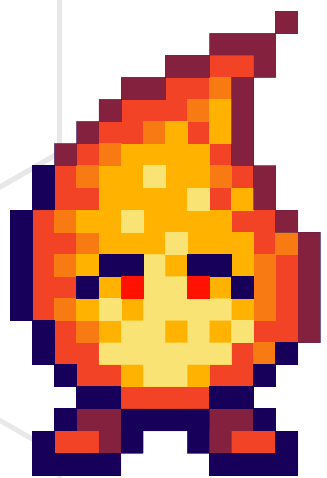
観光地で
遊び

クイズで
学び

敵と戦い

育ち、進化します

育て方で様々なキャラクターに進化



新提言（事業案①）

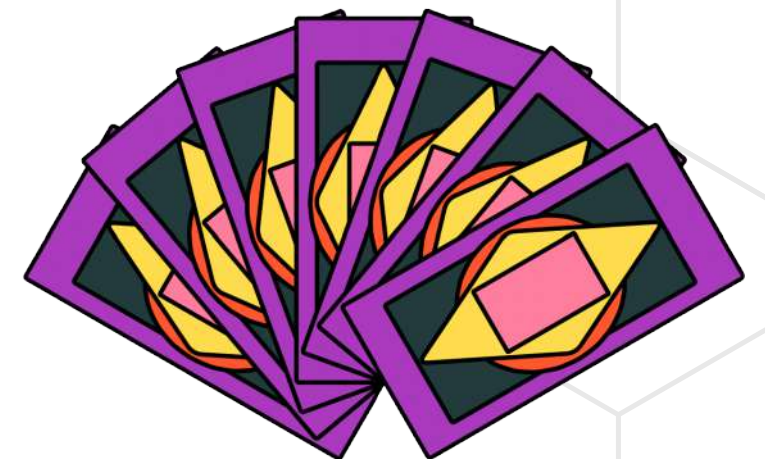
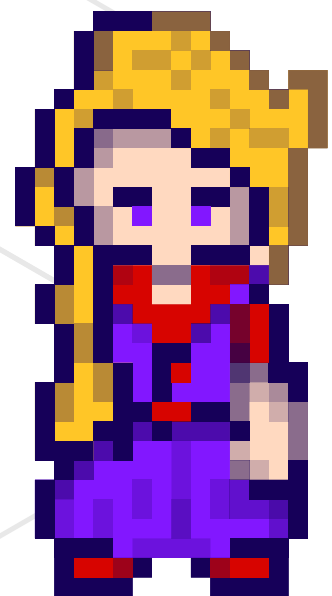
自分が育てたキャラクターは

図鑑に
記録

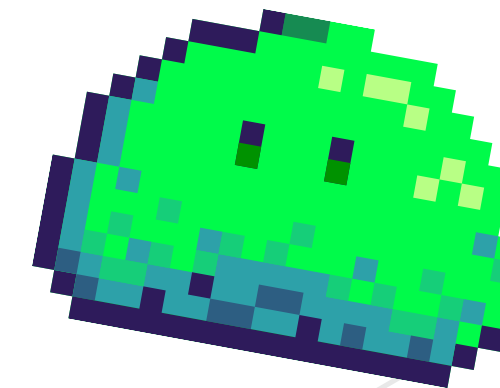
役場で
カードと
交換

カード
ゲーム
もできる

なんていうのはどうでしょう



新提言（事業案①）



ゲーム内のキャラクター等は

児童
生徒から
応募

地元の
住民から
応募

地元の
学生ので
デザイン化

さらに愛着がわきますよね
また、キャラクターが増えれば、
プレイも続きます



新提言（事業案①の効果）

1

遊びながら広域圏を学べる

ゲームをプレイ・遊んでいるうちに、地元詳しくなり、ゲームを楽しむために自ら広域圏を知ろうという「探求心」が得られ、郷土愛が育まれる。

2

デジタル教材としての活用

ゲームで重要なことは、「遊んでもらうこと」。地域学習のデジタル教材として活用できれば、行政はその壁をクリアすることができ、教育現場では、こどもたちが楽しみながら地元を学び、郷土愛を育成。まさにWin-Winの関係。

3

地元との密着

地元の伝説や特産品、クイズはマニアックなものを積極的に採用。そうすることで、親に聞き、祖父母に聞き、先生に聞き、地元の人に聞きと、コミュニティが広がり、最後には地元の温かさを知ることになり、郷土愛が育まれる。

新提言（事業案②）

事業案②

リアルワールド RPGゲーム

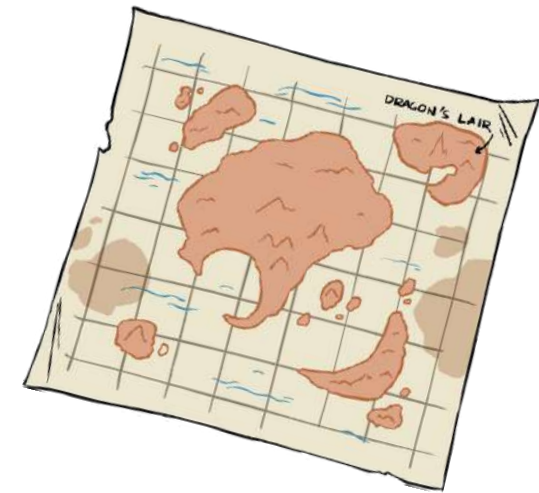
ロゲイニングをベースとして端末の位置情報を利用し、現実世界に設定されたチェックポイントを巡りながらポイントを集め、「ミッション」や「クエスト」に挑戦するゲーム



ターゲット

高校生～ （以上）

個人でスマートフォンなどの端末を持つようになり、行動範囲も広く、消費活動を伴う世代を対象とする。



新提言（事業案②）

チェックポイントは

観光地

グルメ

だけでなく

育成ゲームで
学んだ

特産品の
聖地

伝説の
由来の地

自然遺産
歴史資源

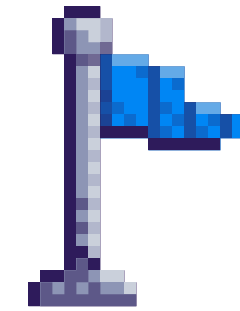
協力いただける

地元の
企業

地元の
職人

地元の
商店街

などなどスポット
は可能な限り多く
設置します



新提言（事業案②）

活用の可能性→ポイ活（ゲーム内通貨とポイントの連携）



スポットを
巡る

ポイントを
ためる

ポイントをつかう



ポイントは地元の協力店で利用可能にし
長期間のプレイの維持を見込みます

新提言（事業案②）



ポイントの
貯め方は
ほかにも

毎日
ログイン

クエスト
クリア

ミッション
達成

クエストやミッション
は行政が作成するほか

地元企業や
農家からの

職場体験
ミッション

収穫
クエスト

弟子入り
クエスト

といったものもあれば、
より地元を知るきっかけ
になる



新提言（事業案②の効果）

1 遊びながら広域圏を学べる

ゲームをプレイ・遊んでいるうちに、地元詳しくなり、自らの足で歩き、五感で「探求」することで地域をより身近に感じ、郷土愛が育まれる。

2 地元の魅力を再認識

ゲームを通して実際に地元の観光地やグルメスポットに出向き、訪れている人たちと触れ合うことで、地元の魅力を再認識し、郷土愛が育まれる。

3 地元企業等との触れ合い

ゲームを通して様々な企業や産業に触れ、クエストやミッションの中で簡易的な職場体験・インターンを経験することで、就職を考える上での材料となり、広域圏内への就職のきっかけとなる。

新提言

「知識」 「体験」 の両面から郷土愛を育む

事業案①
育成ゲーム

広域圏の
知識の取得

事業案②
リアルRPG

広域圏を
肌で感じる

郷土愛



広域圏博士の誕生！

補助金活用事例

新提言 新しい地方経済・生活環境創生交付金（デジタル実装型）

4. TYPEVの制度概要（要件）

★未定稿★

以下のいずれかに合致し、かつ総合評価が優れているものをTYPEVの対象として認め、地方公共団体のデータ利活用を促進する全国に先立つ取組として高補助率にて支援します。

■ 複数の自治体が必要なツールを共同で調達・利用する取組であって、

➤ デジタル庁が地方公共団体に提供又は推奨するシステム又はサービス（デジタル公共財）を活用して行われる取組

（データ連携基盤、デジタル認証アプリ、マイキープラットフォーム、公的個人認証（JPKI）、デジタル地方創生サービスカタログの掲載サービスの一部 など）を活用して行われる取組

又は

➤ 地方創生2.0の趣旨に則り、新技術等を活用したデジタル庁が先駆的と認める取組であること

（Web3.0手法を活用した取組、AIを用いて住民の行動変容を促すサービス又はマイナンバーカードの新規用途開拓など、将来的にデジタル公共財としてのポテンシャルを持つツール（新興型デジタル公共財）を活用した取組）

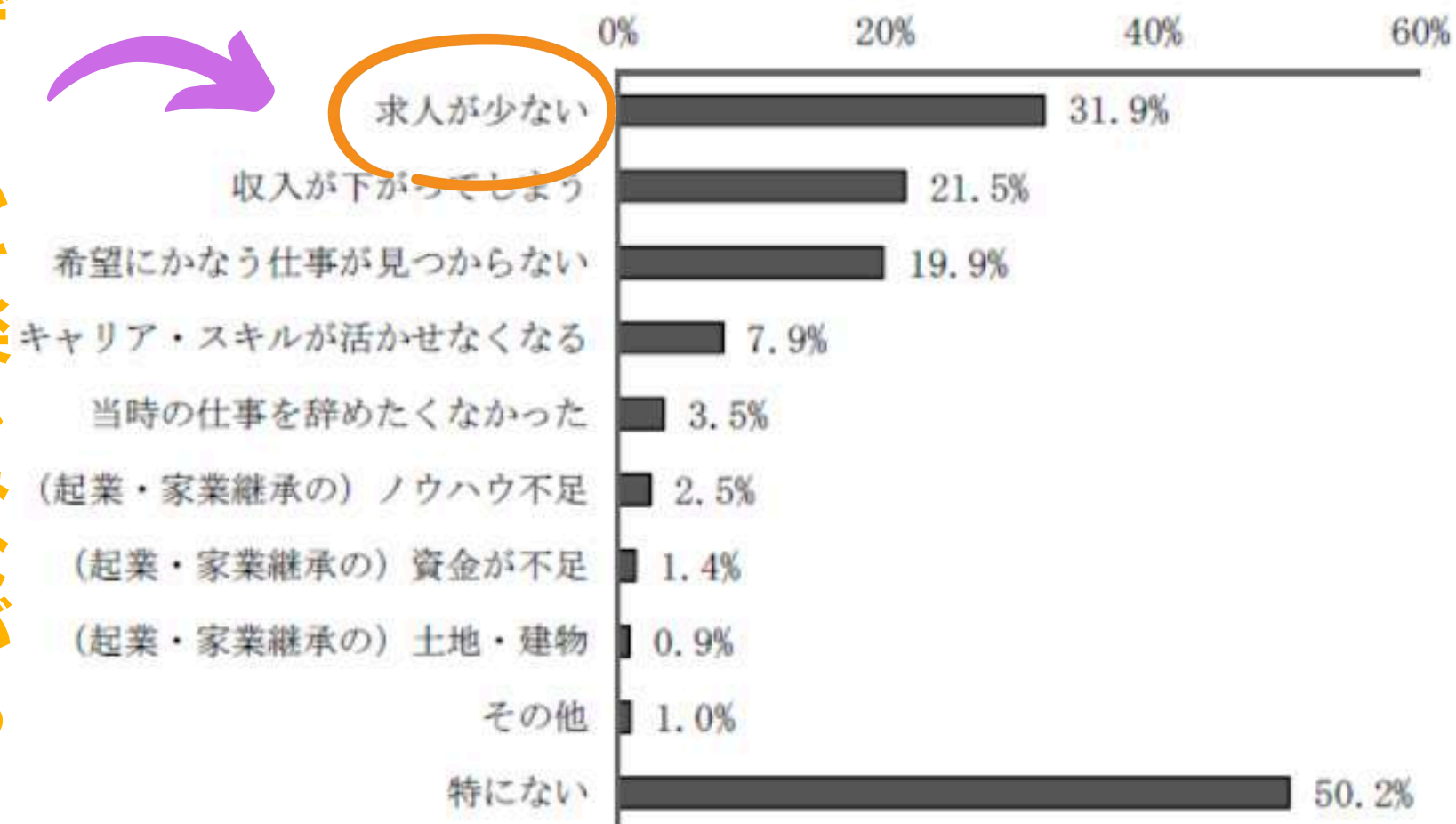
新提言

5-2 Uターンにあたっての気がかり-仕事面-

- Uターンにあたっての仕事面の気がかりをみると、「特にない」(50.2%)も多いものの、「求人が少ない」(31.9%)、「収入が下がってしまう」(21.5%)、「希望にかなう仕事が見つからない」(19.9%)といった気がかりも比較的多く回答されている(図表3-9)。

圏内のしごと情報をゲットしながらゲームを楽しみながら

図表3-9 Uターンにあたっての仕事面の気がかり(複数回答)
【出身県Uターン者】N=1467



資料) 独立行政法人労働政策研究・研修機構「若年層の地域移動に関する調査」(平成28年1月実施)

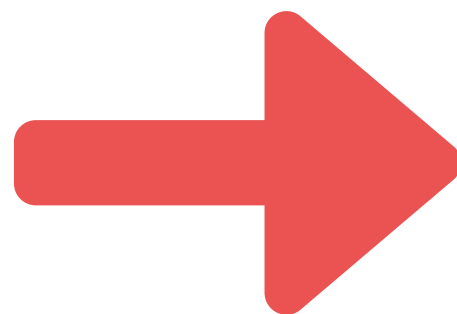


新提言

ゲーム内広告（インゲーム広告）事例



プロ野球中継時の看板広告



eBaseballパワフルプロ野球の看板広告 ©NPB



ゲーム内大型モニターに製品表示

- ・ログイン待機画面でのバナー広告の表示
- ・大型ディスプレイでの広告表示
- ・ゲーム内から製品ページへのリンク



製品紹介ページ

- ・登場する商品の認知度や購買意欲向上
- ・ハイパーリンクの添付
→企業情報への導線確保

【報告書】 令和3年度コンテンツ海外展開促進事業

https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/esportskoukokukatireport2022.pdf

※こちらはイメージです。

目指す将来像

事業案①
育成ゲーム

事業案②
リアルRPG

郷土愛を
萌やす

レペゼン広域圏の若者世代

広域圏博士の育成

※こちらはイメージです。

目指す将来像

広域圏博士



転出を

【防ぐ】

- ・ 広域圏内で就職
- ・ 生涯広域圏ライフ
- ・ 広域圏内での
交流の創出

転出を

【活かす】

- ・ 交流人口の創出
- ・ 関係人口の創出
- ・ 広域圏内外の架け橋



転出先から

【帰る】

- ・ Uターンの可能性大
- ・ 多様なスキル等の流入
→ 広域圏の
さらなる活性化

どう転がっても広域圏にメリットしかない！

※こちらはイメージです。

目指す将来像

転出を
【防ぐ】

転出を
【活かす】

転出先から
【帰る】

こおりやま広域圏が魅力あるまちになり、
人口減少に歯止めがかかる！

おわりに（視察でお世話になった方々）

群馬県

県庁地域創生部
文化振興課 世界・歴史遺産係



育成ゲームの先進事例である「群馬 HANI-アプリ」を視察。群馬の埴輪の魅力ぜひあなたも味わってみては。

愛知県

一般社団法人
フィールドディスカバリー協会



リアルワールドRPGゲームの先進事例である「フィールドディスカバリーゲーム」を視察。東海地方で人気沸騰中のゲームである。



こおりやま広域圏

「17」QUEST

～萌やせ郷土愛（シビックプライド）～

行政と広域圏博士たちによる
魔王（人口減少）との戦いの物語

COMING
SOON

彼らは郷土愛を萌やし、
シビックプライドを誇りに
魔王へ立ち向かっていく！

こおりやま広域圏チャレンジ「新発想」研究塾2024
(3班)

こおりやま広域圏

17QUEST

～萌やせ郷土愛（シビックプライド）～

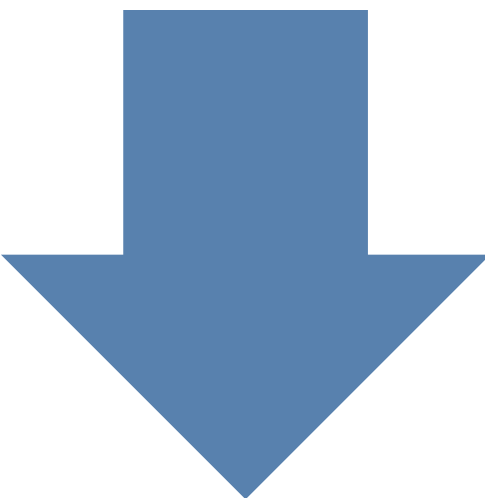
はじめから

つづきから

ふりかへ
(appendix)

appendix (人口割合)

県計よりZ世代の割合が高い！



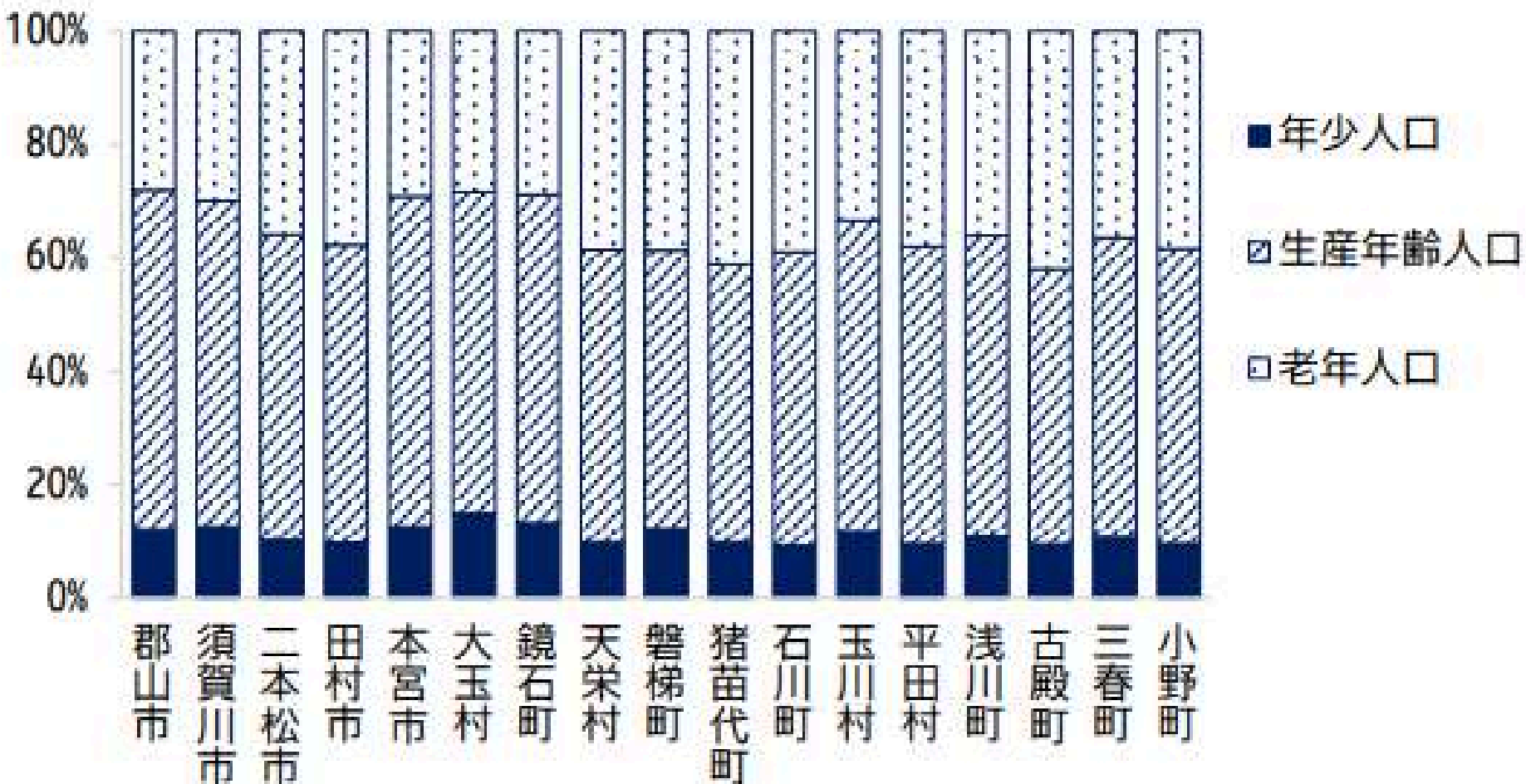
これからを担う
お宝世代



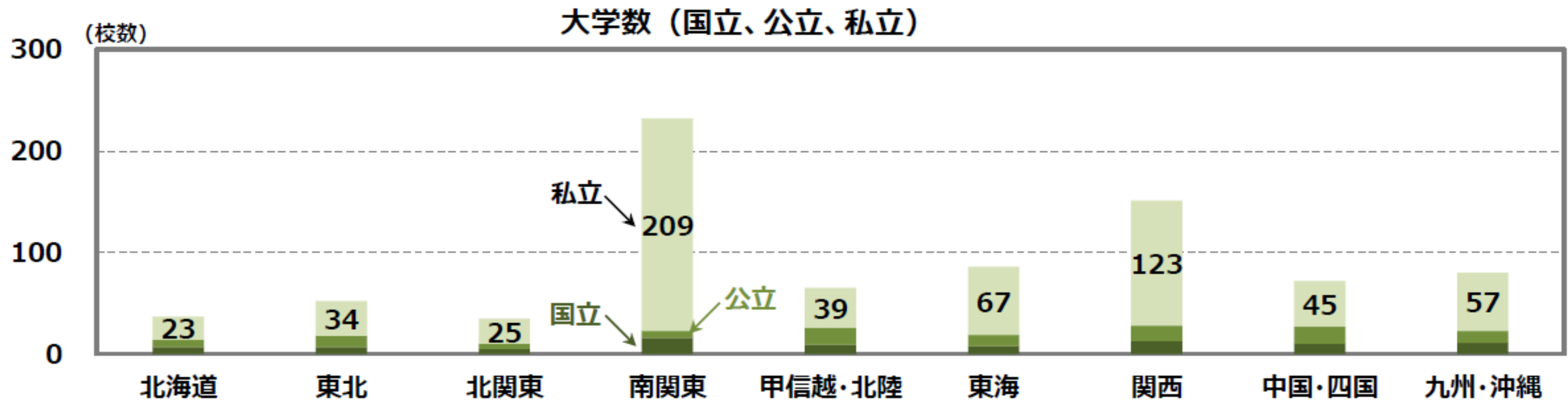
こおりやま広域圏連携中枢都市圏構成市町村データブックより

市町村名	(6) 年少人口 (15歳未満) 人	(7) 生産年齢人口 (15-64歳) 人	(8) 老年人口 (65歳以上) 人	(9) 年少人口 割合 %	(10) 生産年齢 人口割合 %	(11) 老年人口 割合 %
調査期日	令4.10.1	令4.10.1	令4.10.1	令4.10.1	令4.10.1	令4.10.1
県計	195,798	982,815	577,815	11.1	56.0	32.9
圏域計	70,928	348,152	188,250	11.5	56.3	30.5

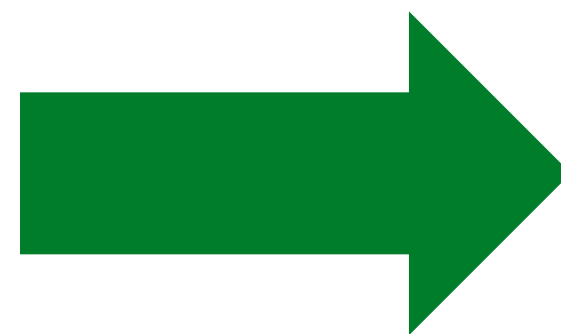
年齢3区分別人口割合



appendix (大学数分布)



南関東、関西圏が
圧倒的に多い

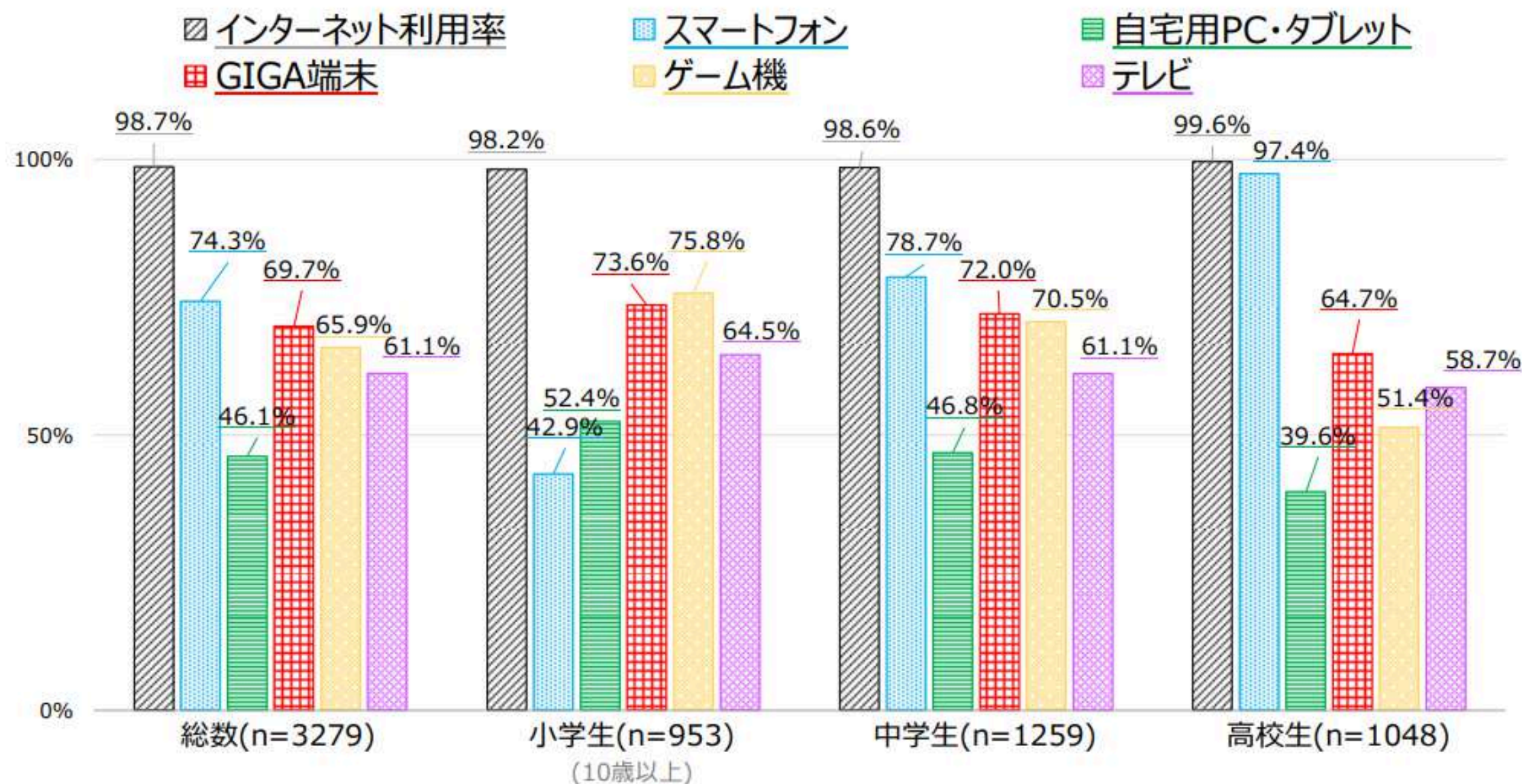


若者の転出も
納得、、、

appendix（学校種・端末別ネット利用率）

インターネット利用率（機器・学校種別）

○インターネットを利用している機器（n=3279）



スマートフォン	74.3 %
契約していないスマートフォン	15.1 %
携帯電話	6.3 %
自宅用のパソコンやタブレット等	46.1 %
学校から配布・指定されたパソコンやタブレット等(GIGA端末)	69.7 %
ゲーム機	65.9 %
テレビ (地上波、BS等は含まない)	61.1 %

子供の方がネットに詳しい時代が到来、、、

appendix (Z世代・ゲーム関心)



Z世代マーケティング (4)

「ソーシャルネイティブ」と呼ばれるZ世代は、テレビ視聴などコンテンツの受動的な消費だけでなく、コンテンツを中心に形成されるコミュニティを重要視する。

動画投稿サイト「ユーチューブ」などの動画配信サービスは、配信者と視聴者の間でコミュニケーションできるコメント機能、配信者を応援するスーパーチャット機能、コミュニティ内で交流できるメンバーシップ機能などを提供することでコミュニティ形成を支援している。

近年、ゲーム対戦競技「eスポーツ」やメタバース（仮想空間）が話題だが、いずれもコミュニティが形成されており、その中心にはZ世代が存在する。

では、Z世代に人気のコンテンツは何か。それはゲームだ。

オランダの調査会社ニューズーによると、Z世代の約8割がゲームを経験しており、1週間の平均プレー時間は7時間以上とされる。読書、音楽、テレビなど他の娯楽と比較しても、Z世代は可処分時間に占めるゲームに費やす時間が多く、他の世代と比べて顕著であるという結果もある。

特に、日本のZ世代は米国や韓国などのゲーム消費額が大きい主要国の中でも月平均の利用時間とセッション回数が多いという調査結果があり、ゲームに対するエンゲージメント（関わり）が非常に

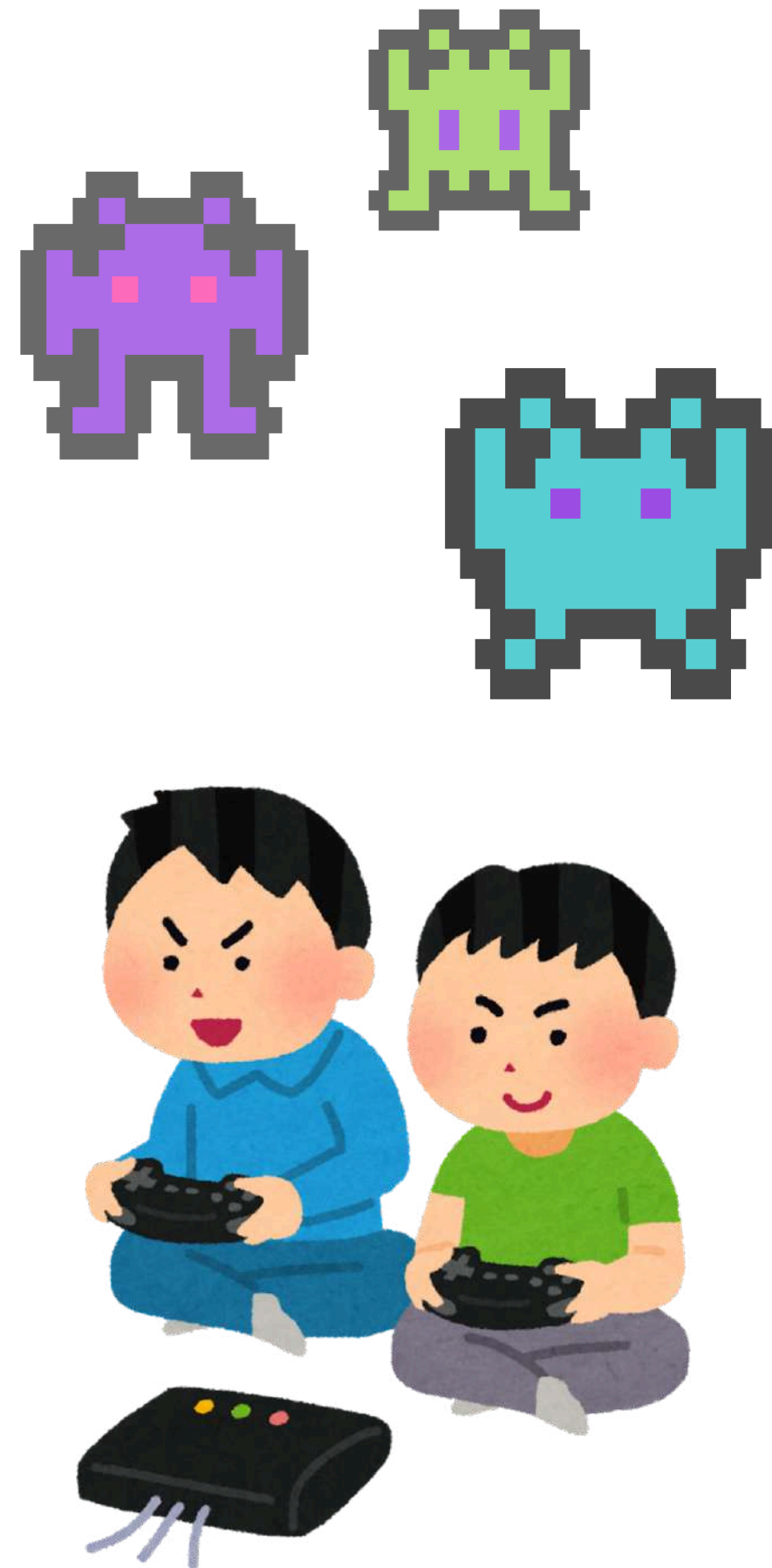
ゲームに関心、影響大きく

高い。自身でプレーするだけでなく、ゲーム視聴という点でもZ世代のエンゲージメントの高さが目立つ。

総務省によると、10代のインターネット利用時間の内訳は、動画共有サービス（35%）、SNS（交流サイト）（25%）、ゲーム（13%）となっている。動画共有サービスで10代・20代男性が好きなジャンルはいずれもゲーム実況が1位という調査結果もある。つまり、インターネット利用の多くがゲームをプレーしているか、視聴しているかなのだ。

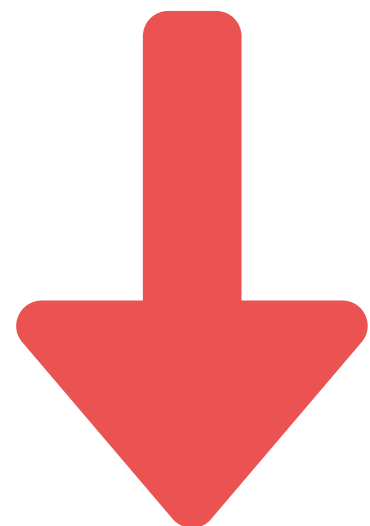
ゲーム会社もゲームファンのコミュニティ形成を支援している。ゲーム内でユーザー同士が会話できる音声通話機能、仲良くなったユーザーをリスト登録できるフレンド機能、グループ単位でコミュニケーションできるグループ機能などを用意している。また、ゲーム以外にもユーザーのコミュニティ形成を支援するツールが開発・利用されている。ゲーム利用者向けSNSの「ディスコード」などだ。Z世代はこうした機能やツールを積極的に利用し、ゲームを通じてコミュニティを形成している。

日本産業新聞
2023年9月26日の記事より

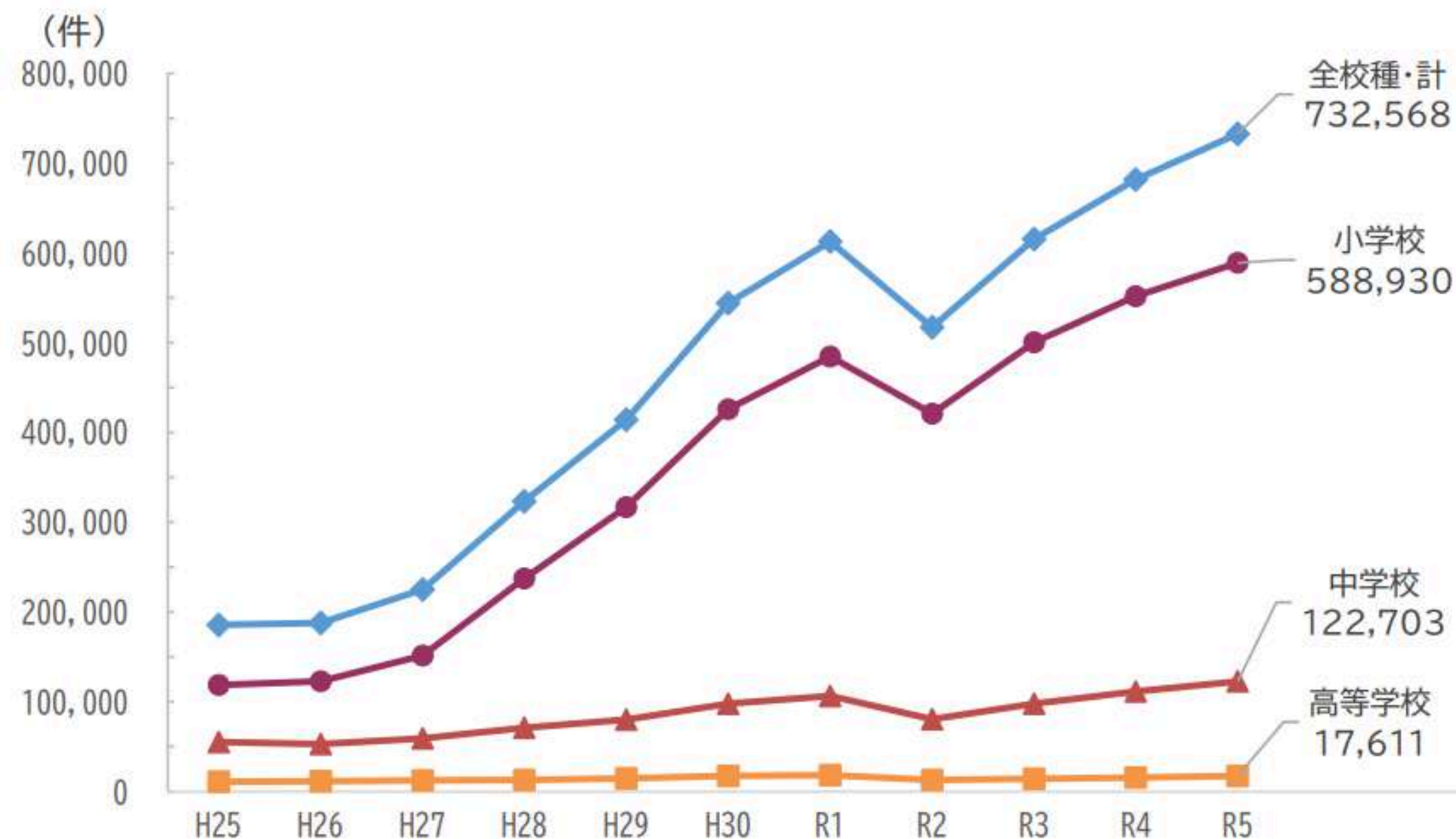


appendix（各年度・学校種別いじめ件数）

小学校で多い



どんないじめが多いのか、、、



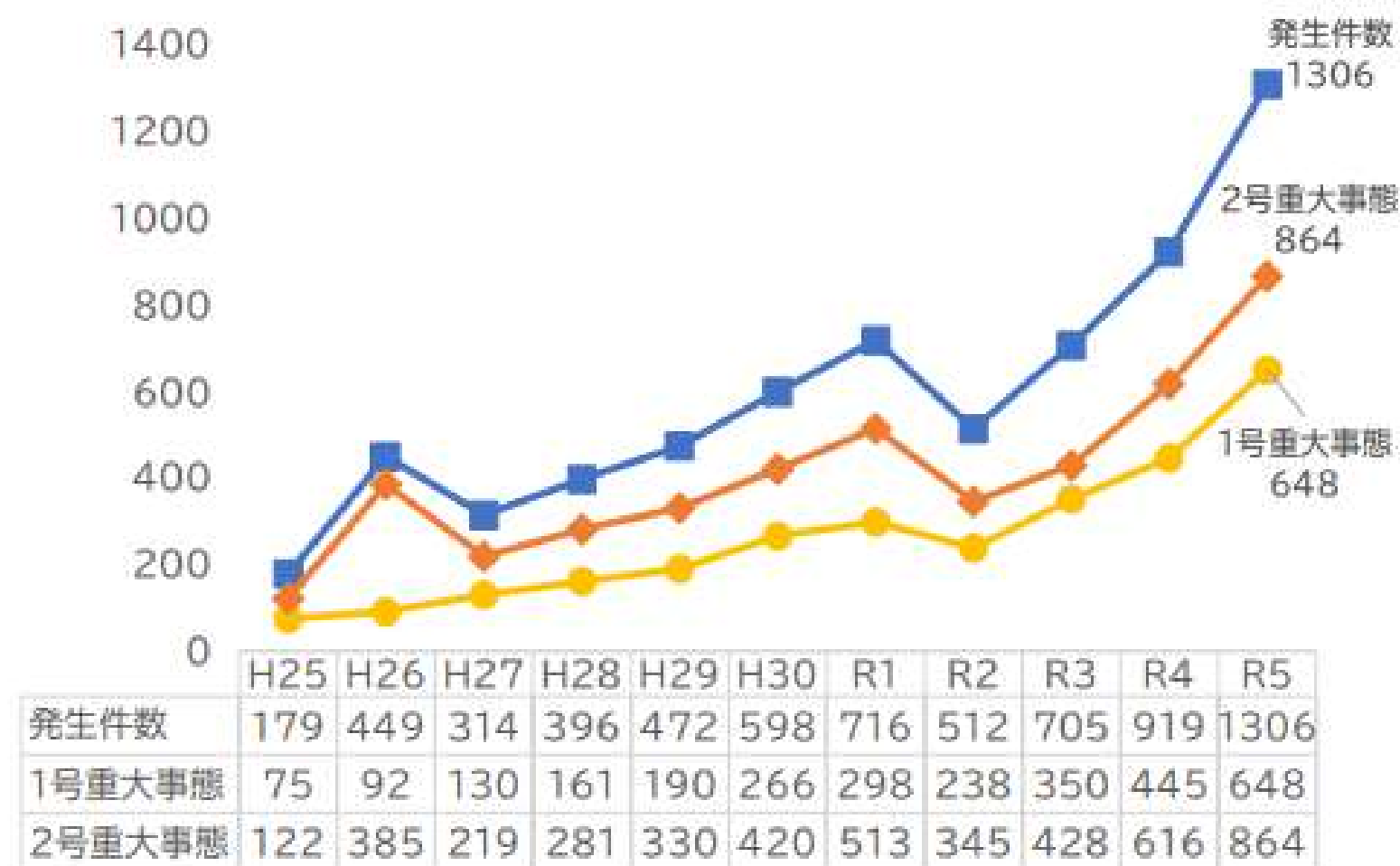
appendix（いじめの態様別状況）

インターネット環境
での件数↑↑



appendix（重大事態の発生件数）

いじめ防止対策推進法第28条第1項に規定する「重大事態」の発生件数



重大事態の発生件数↑↑

	小学校	中学校	高等学校	特別支援学校	合計
重大事態発生校数(校)	506	444	227	8	1185
重大事態発生件数(件)	548	491	259	8	1306
うち、第1号	238	245	162	3	648
生命	17	43	15	0	75
身体	49	44	24	0	117
精神	153	134	117	2	406
金品等	19	24	6	1	50
うち、第2号	391	320	148	5	864

精神の件数が
ダントツ多い、、、

appendix（学習指導要領）

学習指導要領のポイント（情報活用能力の育成・I C T活用）

- 平成29年3月に小学校及び中学校、平成30年3月に高等学校の学習指導要領を公示
- 学習指導要領を小学校は令和2年度、中学校は令和3年度から全面実施、高等学校は令和4年度から学年進行で実施

小・中・高等学校共通のポイント（総則）

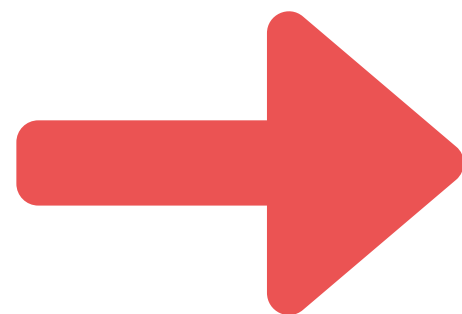
- **情報活用能力**を、言語能力と同様に「**学習の基盤となる資質・能力**」と位置付け

総則において、児童生徒の発達の段階を考慮し、言語能力、**情報活用能力（情報モラルを含む。）**等の学習の基盤となる資質・能力を育成するため、各教科等の特性を生かし、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図るものとすることを明記。【総則】

- 学校のI C T環境整備とI C Tを活用した学習活動の充実に配慮

総則において、情報活用能力の育成を図るため、各学校において、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を活用するために必要な環境を整え、これらを適切に活用した学習活動の充実に配慮することを明記。【総則】

ゲームを教材として
活用



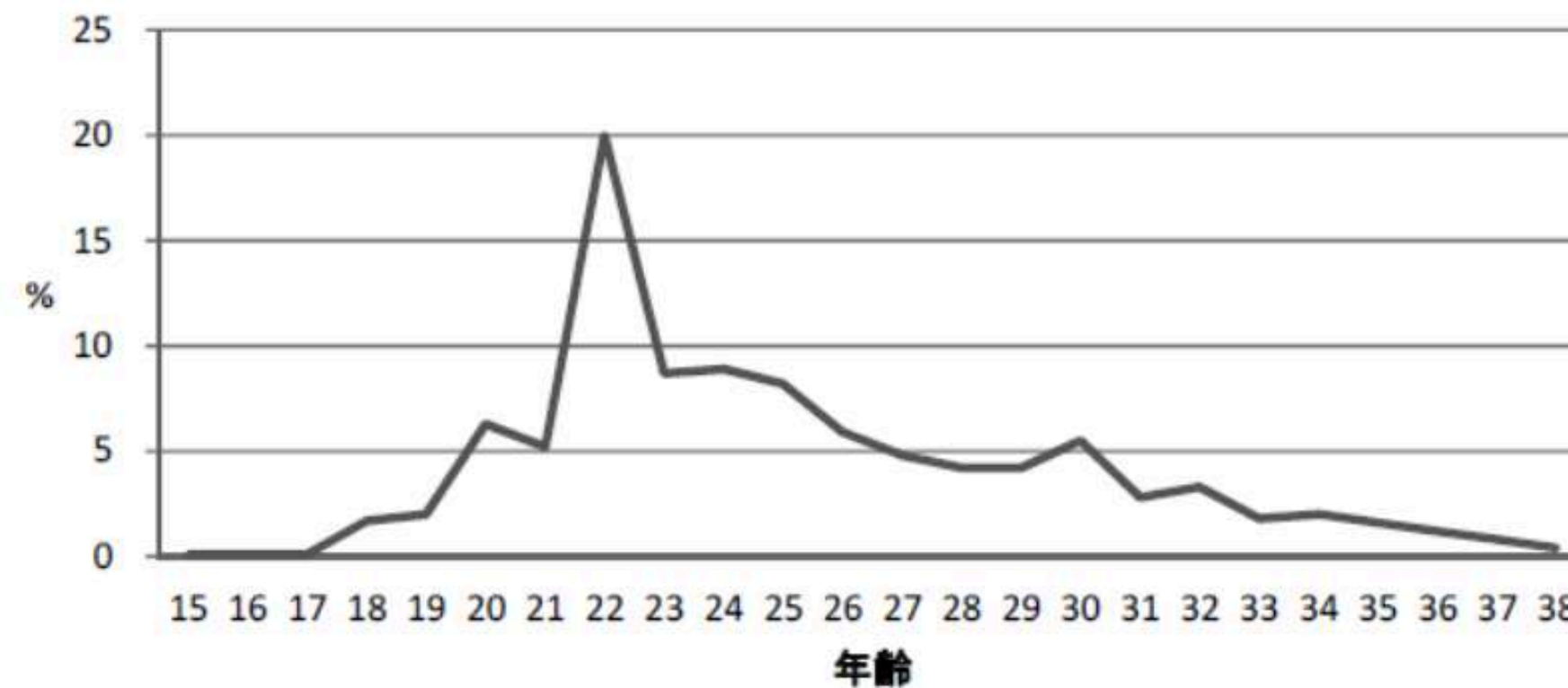
- ・ ネットリテラシーの教育ができる
- ・ 学習意欲を最大限に引き出せる
- ・ 精神的ないじめを抑制

appendix (Uターン・年齢)

4-3 出身県へのUターン年齢の分布

- Uターン年齢の分布をみると、**Uターン年齢のピークは22歳にある(20.0%)**。
25歳程度までがUターンの多い年齢層と言えるものの、20代半ば～30歳頃までは一定程度のUターンが続く(図表3-3)。

図表3-3 出身県へのUターン年齢(年齢分布)
【出身県Uターン者】N=1467

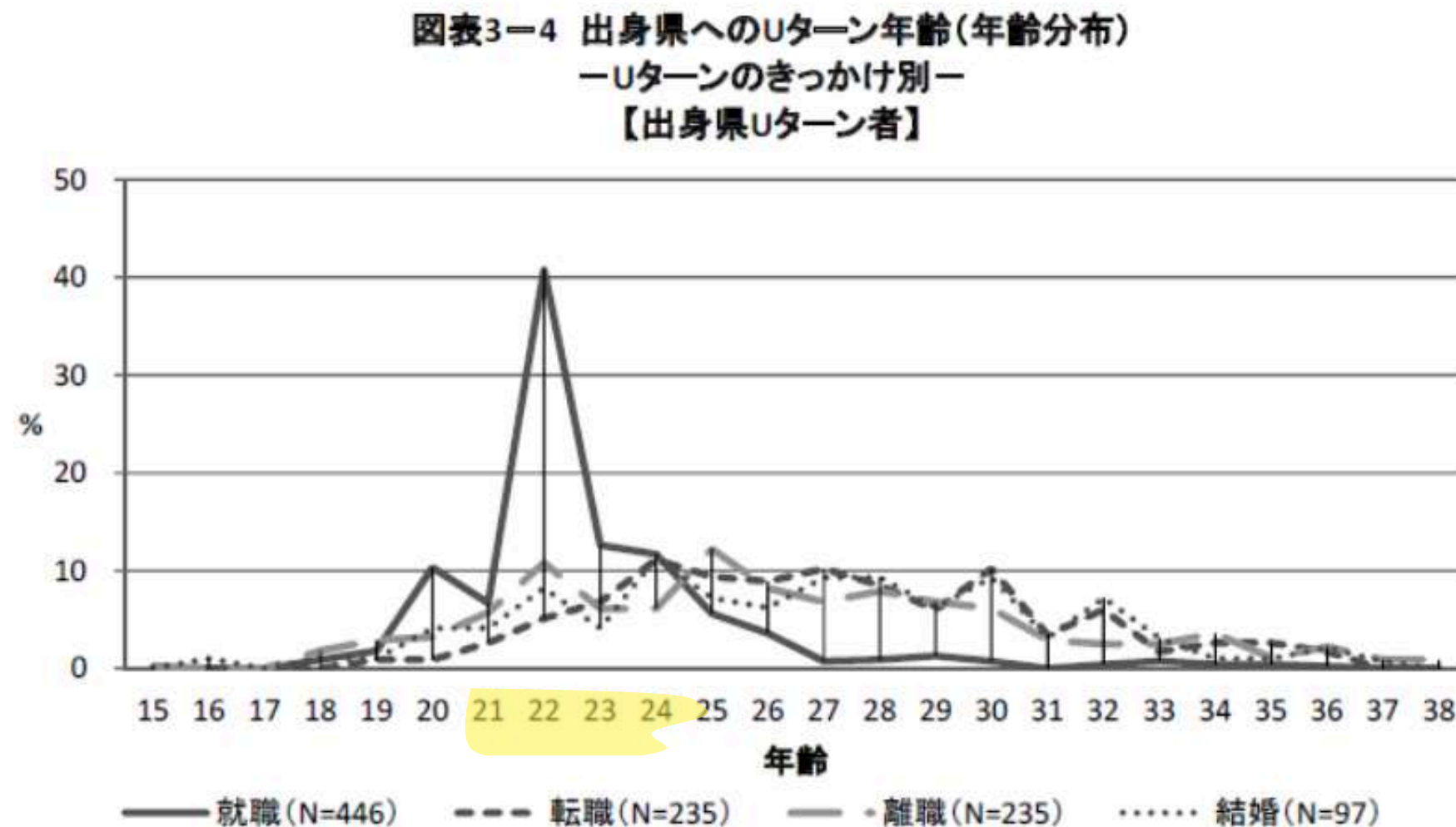


資料) 独立行政法人労働政策研究・研修機構「若年層の地域移動に関する調査」(平成28年1月実施)

appendix (Uターン・きっかけ別)

4-4 出身県へのUターン年齢の分布-Uターンのきっかけ別-

- Uターンのきっかけ別にUターン年齢分布をみると、「就職」を機としたUターンでは22歳時にその約4割が集中している。これに対し、「転職」「離職」「結婚」を機としたUターンは、20代半ば～30歳頃まで各年齢1割程度となっている（図表3-4）。



・ 就職、転職、離職、結婚の後に思い浮かぶ生活像……

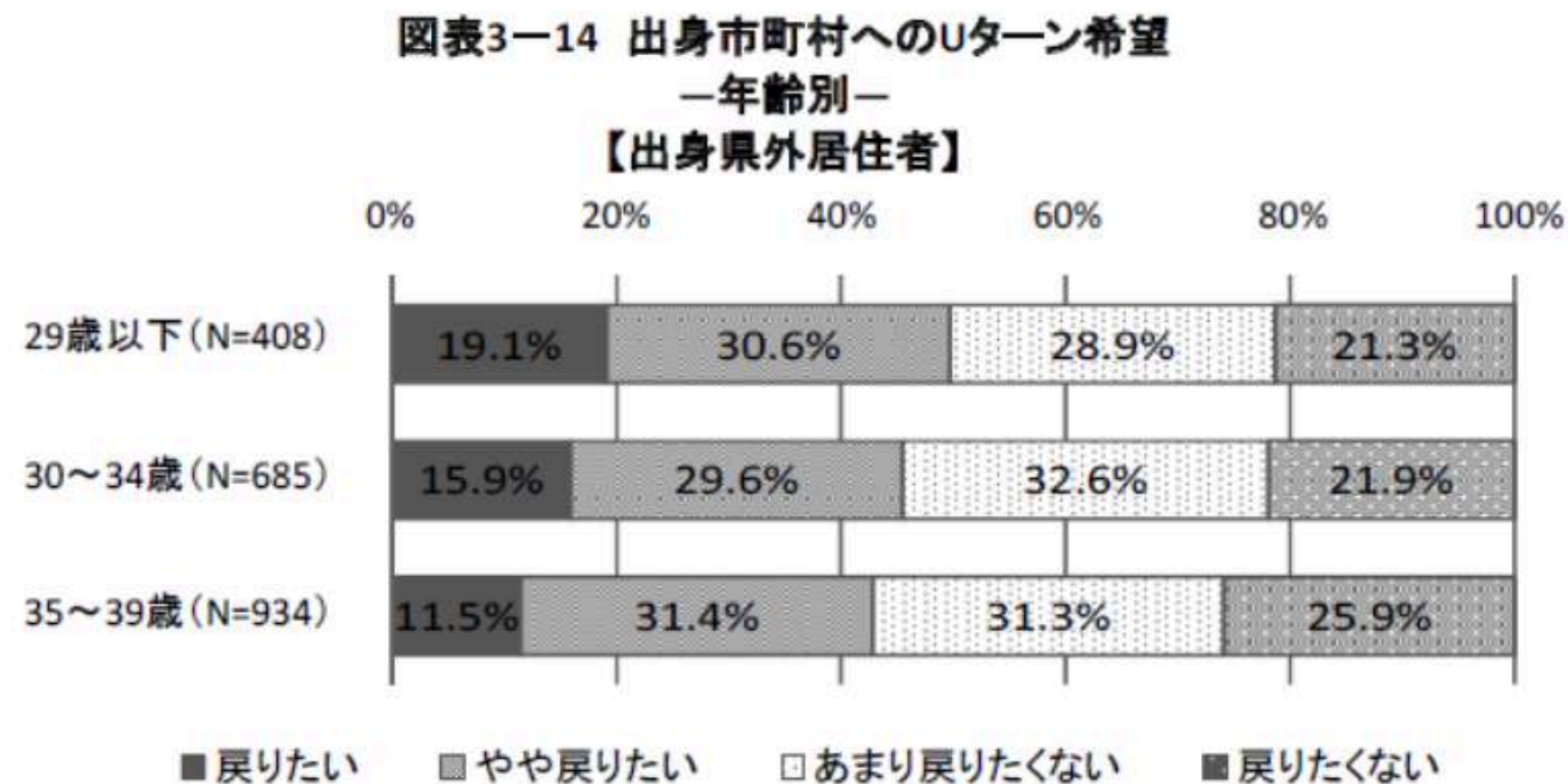


そこに「広域圏」が浮かんでいるかが勝負！

appendix (Uターン・希望年齢)

4-5 出身市町村へのUターン希望の年齢分布-出身県外居住者-

- 出身市町村へのUターン希望を年齢別に見ると、「29歳以下」の者では「30～34歳」「35～39歳」に比べて、「戻りたい」割合が高いなど（19.1%）、年齢が若い層ほど、潜在的なUターン希望をもっている（図表3-14）。



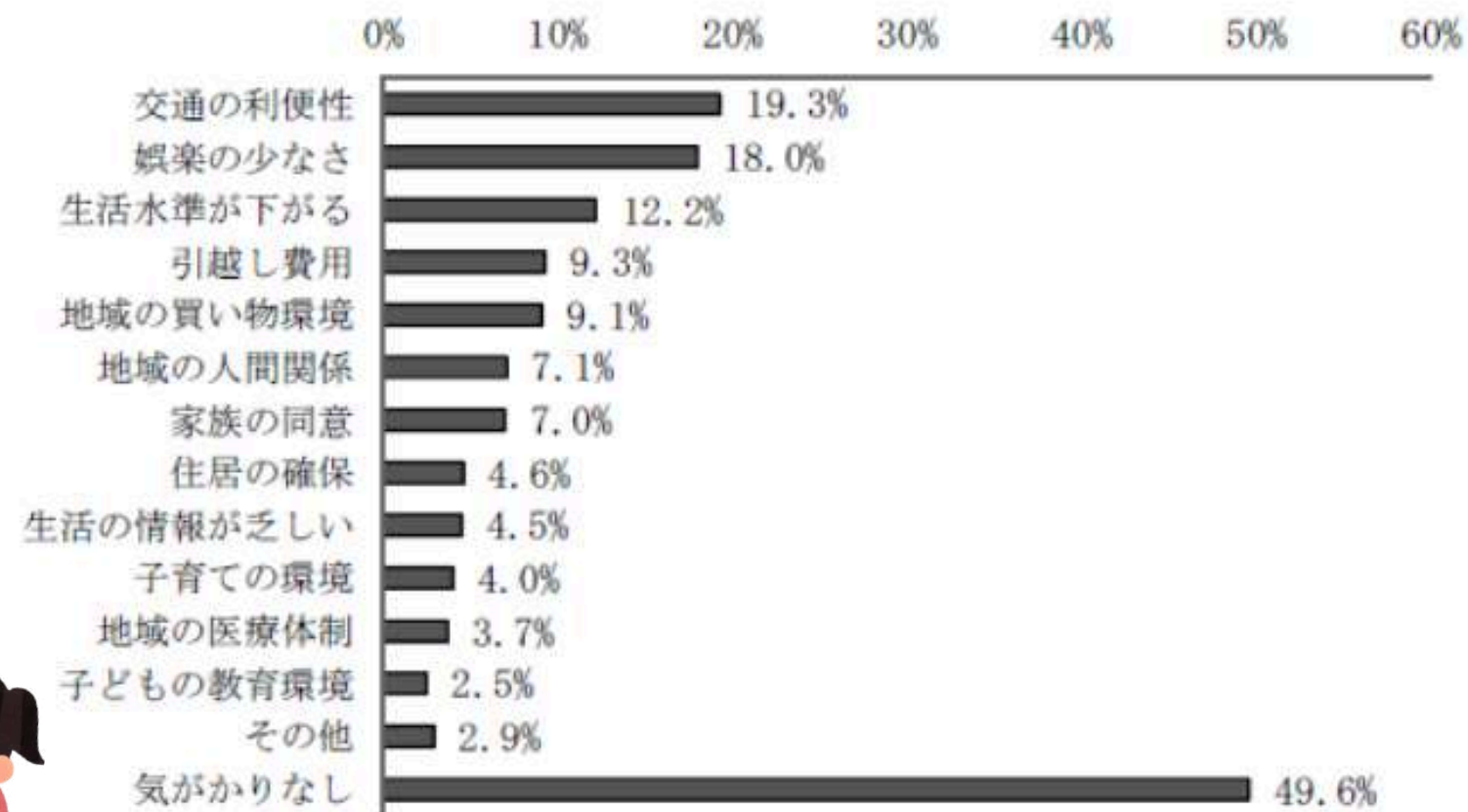
フットワークの軽さ
⇒若者世代
(メインターゲット)

appendix (Uターン・気がかり)

5-1 Uターンにあたっての気がかり-生活面-

- Uターンにあたっての生活面の気がかりについて、「気がかりなし」(49.6%)が多いものの、「交通の利便性」(19.3%)、「娯楽の少なさ」(18.0%)、「生活水準が下がる」(12.2%)といったものが気がかりとしてあげられる(図表3-8)。

図表3-8 Uターンにあたっての生活面の気がかり(複数回答)
【出身県Uターン者】N=1467



ゲームは
いかが？

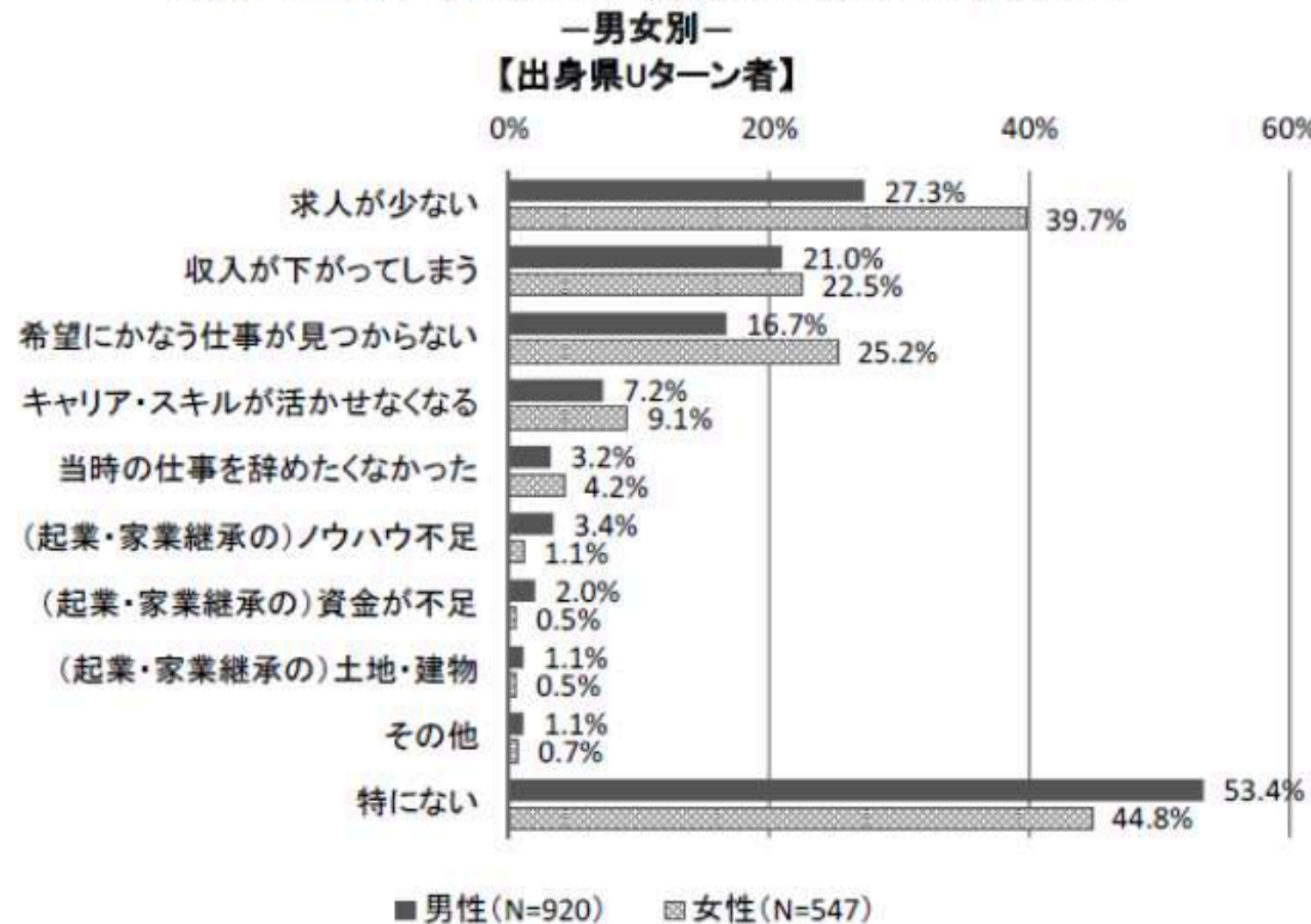


appendix（Uターン・気がかり）

5-3 Uターンにあたっての仕事面の気がかり-男女別-

- Uターンにあたっての仕事面の気がかりを男女別にみると、男性に比べて女性では、「求人が少ない」（男性27.3%、女性39.7%）、「希望にかなう仕事が見つからない」（男性16.7%、女性25.2%）といった気がかりが多く挙げられる（図表3-10）。

図表3-10 Uターンにあたっての仕事面の気がかり(複数回答)



女性のUターンは特に重要



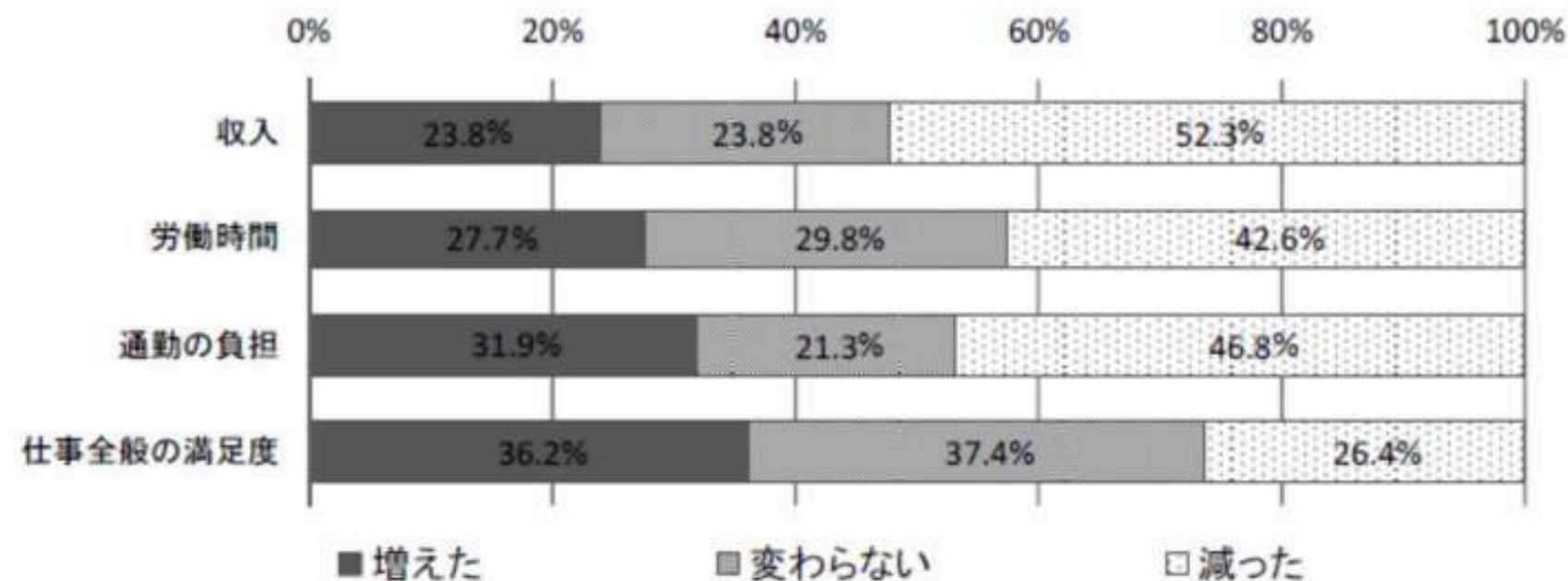
気がかりを解消して、
悩めるUターン予備軍の背中
を後押ししたい！

appendix (Uターン・仕事面)

6-1 Uターンによる変化-仕事面-

- Uターンによる仕事面の変化をみると、「収入」については「減った」(52.3%)が多く、「増えた」(23.8%)を大きく上回る(図表3-18)。
- 「労働時間」や「通勤の負担」についても、「減った」割合が最も高い。そして、「仕事全般の満足度」では、「変わらない」(37.4%)の割合が最も高いものの、「増えた」(36.2%)が「減った」(26.4%)を上回っている。

図表 3-18 Uターンによる仕事面の変化
【転職Uターン者】 N=235



変化：収入減少

⇒都市圏よりも生活コストが低いことを実感してほしい！

変化：労働時間、通勤の負担の減少

⇒ワークライフバランスの向上

通勤ストレスからの解消

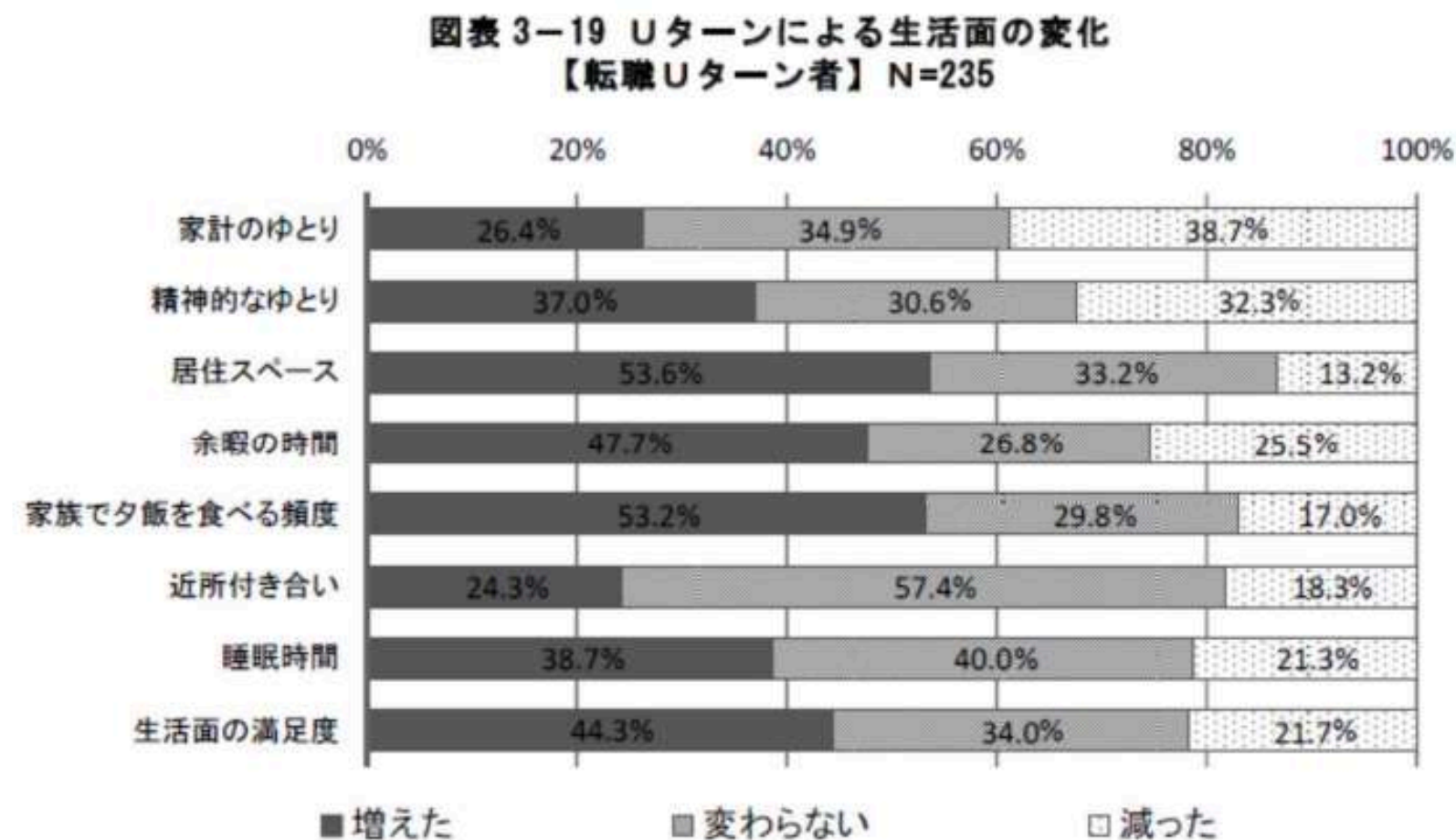
変化：仕事全般の満足度上昇

⇒故郷で地域の歯車として働くやりがいを感じてほしい！

appendix (Uターン・生活面)

6-2 Uターンによる変化-生活面-

- Uターンに伴う生活面の変化については、「家計のゆとり」については、「減った」(38.7%)が多い。
- 「居住スペース」「家族で夕飯を食べる頻度」「余暇の時間」などでは、「増えた」が約半数を占める。「精神的なゆとり」や「睡眠時間」も「増えた」割合が4割弱にのぼる。「生活面の満足度」は、「増えた」が44.3%と大きな割合を占めている(図表3-19)。



変化：家計のゆとりが減少
⇒精神的なゆとりや生活面の満足度は向上！

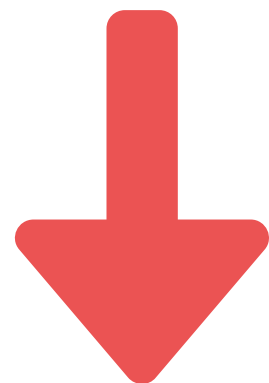
変化：家族で夕飯を食べる頻度向上
⇒脱核家族化、孤食回避
「ゆとりある家族生活の実現」

変化：近所付き合い変化なし
⇒都会の希薄さが好きだった方も案外心配ないよ！

| appendix

デジタル実装型【TYPEV】

連携基盤システムを
広域圏で共同調達・
利用



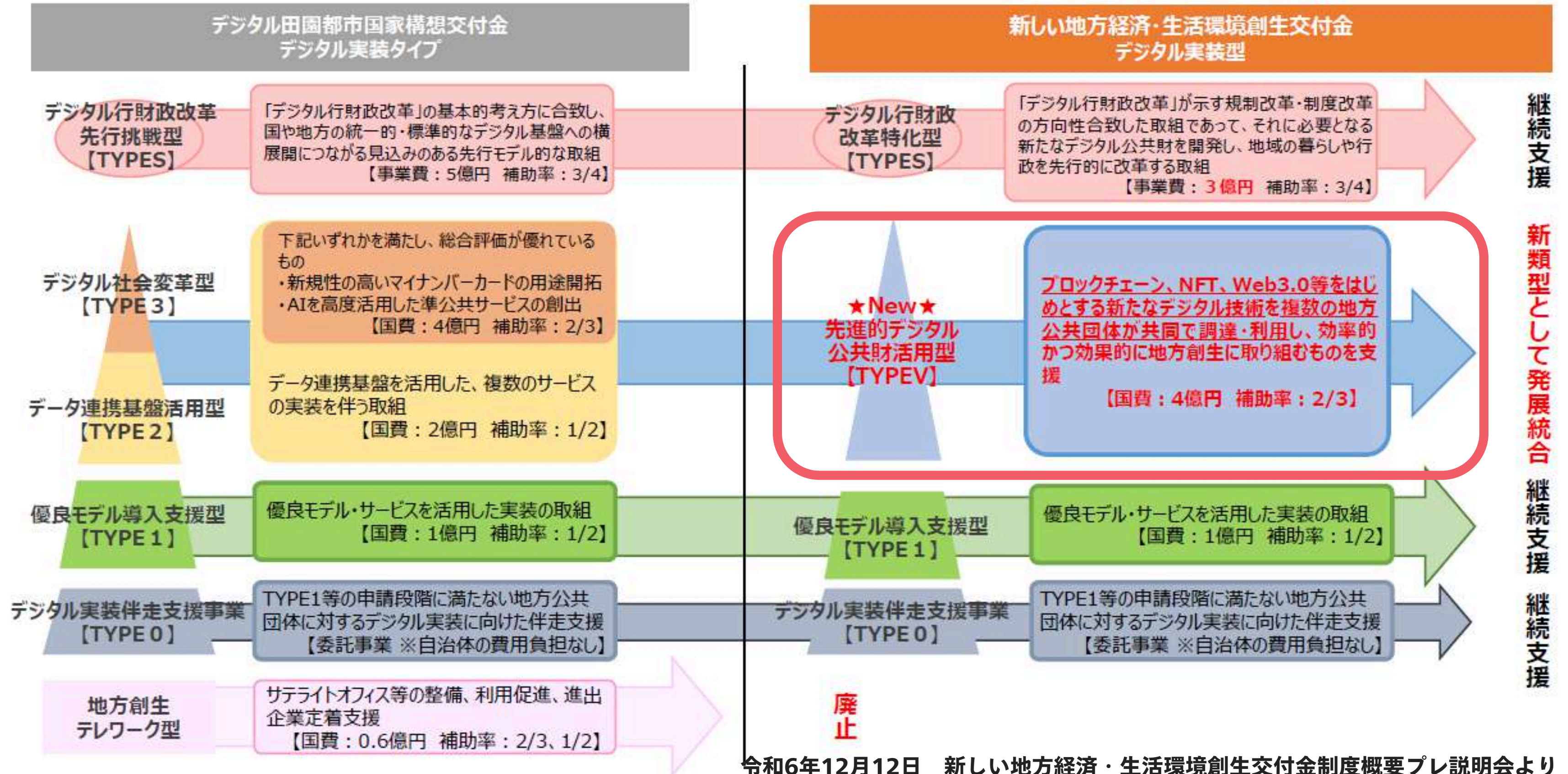
共通の行政課題に
アプローチできる！

< 広域連携事業のイメージ >
三重県多気町等



データ連携基盤を活用した周遊観光促進事業

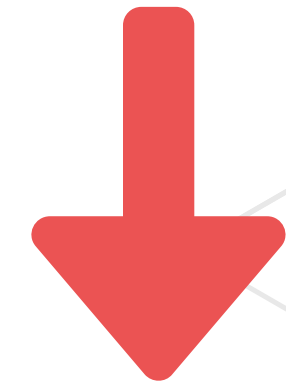
appendix デジタル実装型【TYPEV】



デジタル実装型【TYPEV】



アプリのセキュリティ
は大丈夫？



案1：デジタル認証アプリでオンライン本人確認！

案2：web3.0の技術を活用したECサイトを共同調達、共同利用！

| appendix

こおりやま広域連携中枢都市圏ビジョン -17 市町村連携都市圏ビジョン 2.0-

「広め合う、高め合う、助け合う」
～ 持続可能な圏域へ 連携の深化 ～
2024-2028



appendix

II 圏域の将来像と人口目標

1 こおりやま広域圏の将来像

こおりやま広域圏では、各市町村それぞれの広域的・国際的連携を視野に入れ、主体的なまちづくりの理念と課題に基づいて将来展望を実現するために、以下の5つの基本的な考え方により相互に資する取組を推進する。

① 広め合い、高め合い、助け合う関係を深化

GX(グリーン・トランスフォーメーション)、やDX(デジタル・トランスフォーメーション)の実現に向け、災害発生時はもとより、平時においてもお互いの強みを「広め合い、高め合い、助け合う」関係を深化させ、持続可能な圏域を目指す。

② 多様かつ高度な産業研究機能集積を生かした連携

圏域内の多様な産業や研究機関の連携を促進し、国際的な視野に立った広域産業圏の発展を目指す。また、デジタル技術の導入やグリーンエネルギーの活用を通じて、持続可能な経済成長と環境保護を両立させることを目指す。

③ 全世代参画型の将来展望と課題解決

全世代が主体的に参加し、協力と連携を通じて、持続可能な社会の実現に向けて課題解決に共に取り組む。

④ 先駆的な連携事業の推進と広域的貢献

圏域内で先進的な連携事業を進め、広域な発展に貢献するようデジタルを活用した先駆的な連携事業を推進する。

⑤ 団体自治と住民自治の連携

圏域内の各自治体が団体自治と住民自治の有機的連携・協力により本ビジョンの実現に取り組む。

基本的な目標の
④に合致！



appendix

Society5.0

II

仮想空間と現実空間を高度に融合させたシステム

ゲーム（仮想）空間でリアルと連携したイベントを展開！

圏域全体の生活関連機能サービスの向上

DX(デジタルトランスフォーメーション) 推進 プロジェクト



⇒ Society5.0社会の実現を目指してICTをフル活用、新たな社会・経済システムの創出を促進
(例) 働き方改革の推進
AI活用、RPAやウェブ会議システムの運用等により、業務効率を向上

チャレンジ・スタートアップ プロジェクト



⇒ 様々なチャレンジ・スタートアップを支援、圏域のフロンティア開拓を促進
(例) スモールスタート支援
まちづくりに取り組む事業者等を資金面、ノウハウ面で支援
わかものボーダレスプロジェクト
若者の視点による新しい発想による取り組み

住民の安全・安心 プロジェクト



⇒ 蓄積された情報・ノウハウを共有し、圏域全体の住民の安全・安心な生活を確保
(例) セーフコミュニティの推進
セーフコミュニティの活動、成果、ノウハウ等の情報を共有

ご清聴ありがとうございました

こおりやま広域圏

『17』QUEST

～萌やせ郷土愛（シビックプライド）～

Thank you for playing