

名草里山暮らしを活用した地域活性化

地域：栃木県足利市名草地域
 調整担当：足利市総合政策部 柏瀬誠氏
 パートナー：名草CRAFT 後藤芳枝氏

8班 コミュニティデザイン学科 石川すず 高嶋みさと
 建築都市デザイン学科 高橋一貴 福田圭吾
 社会基盤デザイン学科 横山進乃助
 教員 杉山央教授 藤原紀沙助教

1. 背景

- ・名草に若者が来てほしい。
- ・名草に若者が来てても継続的に訪れてはくれない。
- ・今までも大学生の合宿やゼミでの訪問はあったが、**継続的なものではなく一過性のものになっていた。**
- ・足利市の中で2番目に高齢化率が高い地区である。
- ・飲食店や遊んだり体験したりできる場も少なく、**若い人も来ない悪循環**になってしまっている。

2. 聞き取り調査から

- ・便利なところになってほしい
- ・若者が来て何かしてほしい
- ・閉鎖的な地域で受け入れてくれるか不安
- ・雇用が無い
- ・自然が豊富



名草地域の様子

住民もパートナーさんと同じような意見や課題意識を持っていることが分かった！

3. プロジェクトの目的

「**継続的に若者が訪れる名草にする**」

↓
 そのために...

- 名草地域における若者の関係人口を増やす
 里山で若者が活動できるきっかけづくりをすることで、
 「**若者が継続的に名草を訪れる方策**」とし、提案することを目指す。

4. 事例調査

- 調査の目的
 実際に名草のような地域にどのようなものや目的があれば、若者や人が来るのか知るため。
- 調査方法
 ・班員で調査地域を分担し、参考になる事例を探す。
 ・各自が調べた事例について班で共有しあう。

5. 事例調査の結果

「若者が活動の拠点になるような会員制農家」

- 対象
 茨城県常陸太田市里見ツーリズム研究会
- 内容
 空き家を会員制農家民宿として改修し、年間安い金額で契約していつでも使える民宿。
- 考察
 ・名草にも空き家があるため活用できないか。
 ・こういう拠点のような場所が地域にあれば、**若者も気軽に名草を訪れることができる。**



事例調査の結果

引用元：
<https://www.mlit.go.jp/kisha/kisha06/02/020707/03.pdf>

6. 活動の具体案作成

事例調査から名草の拠点については考えられたが、そもそも名草に若者が来なくては意味がないので、**名草と若者を結びつける活動**を考えたい。

- 「アスレチック製作」
 ・若者が地域と関わっていく上で、イワナパークに協力を求めアスレチック製作を通して関わりを作る。
 ・**イワナパークの資材と場所を利用して、アスレチックを製作する。**
- 「農業体験」
 ・名草地域では農地を利用して農業体験を行い、若者は農作業を通して**技術や経験を増やす場**とする。
 ・名草地域の人は若者の労働力を使えるようになり両者が利益を得られる。

7. 具体案の検討

名草には色々な活動を行える場があり、やりたいことを抱えている若者達に手を差し伸べられる環境があるため、**私たちが事例の1つになりたい**と考えた。

- 「アスレチック製作」
 ・イワナパークのオーナーが製作を検討していることが明らかになったため、**製作を試行することにした。** → ○
- 「農業体験」
 ・名草地区で実施されている田植え体験などの展開により対応可能と考えたため、**今回は試行しないこと**にした。 → ×

8. アスレチック製作

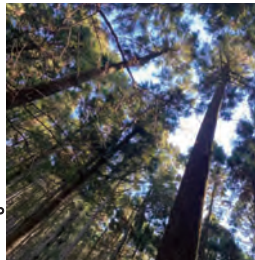
- 遊具の選定
 ・ブランコ
 ・ハンモック
- 遊具の選定理由
 ・簡単に製作、解体できるようにするため。
 ・遊具を残すには**保険加入が必要**だったので、今回は解体した。
- 材料
 ・大きな布（今回はカーテンを使用）
 ・ロープ
 ・**名草にあった木材!!**
- 所要時間
 ・1時間程度
- 参加者
 ・地域の方 3名
 ・宇大学生 5名
- 感想
 ・**地域の方が手伝ってくれたので、簡単に作る**ことができた。
 ・周りが自然に囲まれているのでブランコに乗ると景色が良くて、ハンモックで見上げる空は自然にあふれていて楽しかった。
 ・**手伝ってくれた地域の方も楽しんでくれた。**
- まとめ
 名草の自然と関わることのできる**継続的な活動**として手応えを感じた。



ブランコ製作の様子



遊具で遊ぶ様子



ハンモックで見上げる空

9. 最終的な提案

- 提案1：「アスレチックの今後」
 ・「こども達と作る公園プロジェクト」という事例を参考にイワナパークでアスレチックを製作する際に**ワークショップ**などを行い、若者を中心に多くの方が名草に来る機会を作る。
 ・イケア効果という一部分でも自分の手で作り上げるとその対象物に対して、不当な付加価値をつけ高く評価するという現象がある。こういった効果を利用し、**名草に足を運ぶ機会が多くなれば名草に若者が定期的に訪れる環境が自然とできあがる**のではないかと。



引用元：<https://100spoons.com/event/kidspark181121/>

- 提案2：「会員制農家民宿」
 様々な活動を行う若者が名草で増えれば、拠点となる場を求める人も増えてくる。そのため事例調査のような会員制農家民宿を**名草の空き家で行い若者の拠点の場**として使ってもらおう。

10. まとめ

今回のプロジェクトでは、若者が名草で行う活動の1つとして「アスレチック製作」を行ったが、**今回のような活動だけでなく、様々な活動を行う上での拠点に名草になることが、私たちが考える名草に若者を呼び込む方法だと考えている。**