

八王子市地域共創アイデアソン 実施報告書

2024/12/20

八王子市 総合経営部 経営計画課
(受託会社:京王観光株式会社 八王子支店)

《目次》

1	イベントの基本情報	2
➤	イベントの名称	2
➤	イベントの開催目的	2
➤	開催日と時間	2
➤	開催場所	2
➤	参加者の総数	2
➤	イベント概要	2
➤	会場の写真	3
2	イベントの詳細	4
➤	プログラム内容	4
➤	参加者	5
3	実施結果	6
➤	提案内容一覧	6
➤	共感ポイント集計・順位	6
➤	グループごとの提案内容	7
	●提案に至った背景・議論の経過	
	●提案詳細	
	●プロジェクトの目指す未来	
	●今後の課題	
	●他グループ参加者からのコメント	
4	全体講評	22
➤	東京都立大学法学部教授 大杉覚先生	22
➤	法政大学社会学部准教授 谷本有美子先生	23
➤	事業構想大学院大学客員准教授 中川悦宏先生	25
5	アンケート	27
➤	集計結果	27
➤	分析	34
6	当日の写真（グループ分け、開会、ウォーミングアップ、グループトーク、発表、表彰式、集合写真）	35

1. イベントの基本情報

➤ イベント名称

八王子市地域共創アイデアソン

➤ イベントの開催目的

本市は「地域づくり推進事業」の一環として、長房中学校区、川口中学校区、みなみ野中学校区、南大沢中学校区、恩方中学校区、加住中学校区において「地域づくり推進会議」を設置し、「八王子未来デザイン 2040」に基づく「地域自治」の考え方の共有・検討や住民等の活動支援を進めてきた。

地域づくり推進事業のさらなる充実を図るため、企業や大学生、地域住民等多様なプレイヤーが地域づくりに資する共創イノベーションを模索することを目的として「八王子市地域共創アイデアソン」を開催した。

➤ 開催日と時間

令和6年(2024年)11月15日(金) 13:00~17:00

➤ 開催場所

東京たま未来メッセ 第2会議室(八王子市明神町3丁目 19-2)

➤ 参加者の総数

29名(内訳は6ページ)

➤ イベント概要

地域の多様なプレイヤー(企業、大学生、地域住民、市職員)がバランスよく割り振られたグループで、市が提示したテーマの中から任意のテーマを1つ選び、そのテーマに対するアイデアを話し合い、各グループでまとめたアイデアについて、グループ代表者が全体の前で発表した。全体発表後は、ポスターセッション形式で各グループがブースを設け、参加者が自由に他のグループのブースを回り、内容を掘り下げて意見交換を行った。アイデア発表後には、参加者一人ひとりが「いいね!」と思った(=共感した)グループのアイデアに、一言コメントを添えたシールを貼った。このシールの枚数をポイント換算(=共感ポイント)し、ポイントの多い順に順位を決定して表彰を行った。

➤ 会場の写真（～全体発表）



東京たま未来メッセ 第2会議室会場

➤ 会場の写真（グループ発表）



2. イベントの詳細

➤ プログラム内容

時間	行程
13:00～13:10	開会
13:10～13:40	自己紹介、ウォーミングアップ
13:40～15:30	グループトーク、まとめ、発表準備
15:30～16:00	全体発表
16:00～16:30	グループ発表（前半・後半）
16:30～16:40	休憩
16:40～16:50	全体講評
16:50～16:55	結果発表、表彰
16:55～17:00	総括、閉会
17:00～17:30	アンケート、歓談

➤ 参加者 29名

モデレーター(総合司会)



事業構想大学院大学 客員准教授

中川 悦宏先生

元横浜市役所職員公民連携専門部署に従事
グローバル系コンサルティングファーム所属
株式会社ソーシャルエックス主任研究員

スペシャリスト(全体講評 等)



東京都立大学 法学部教授

大杉 覚先生



法政大学 社会学部准教授

谷本 有美子先生

グループトーク参加者

区分	男性	女性	合計
企業	7	3	10
大学生	4	3	7
地域住民	3	1	4
市職員	5	0	5
合計	19	7	26

3. 実施結果

➤ 提案内容一覧

グループ番号	グループ名	選択テーマ	アイデアのタイトル
1	シシマイ	A	はちプロに、おれはなる！BINGO
2	はちおうちーず	A	地元企業ファンづくりプロジェクト
3	大衆居酒屋たこの八っちゃん	B	気軽な一歩がつくる八っちゃん食堂
4	八王子ドジャース	A	若手インターンのメッカを目指すPJ
5	コンポタ祭り	C	お祭り情報サイト「ワッショイ八王子」

A：若い世代が生まれ育った地域に戻って来たい、地域でできるアイデア

B：地域ボランティアへの自発的な参加を増やすためのアイデア

C：地域のお祭りを若い世代に継承していくためのアイデア

➤ 共感ポイント集計・順位

順位	グループ番号	グループ名	合計点数	受賞
1位	1	シシマイ	26	共創イノベーション賞
2位	5	コンポタ祭り	18	地域づくり賞
3位	4	八王子ドジャース	16	アイデア賞
4位	3	大衆居酒屋たこの八っちゃん	14	アイデア賞
5位	2	はちおうちーず	4	アイデア賞

タイトル	はちプロに、おれはなる！BINGO	グループ	1
		グループ名	シシマイ
		選択テーマ	A: 若い世代が生まれ育った地域に戻ってきたいなる、地域のできるアイデア
		一言コメント	地域の愛着を“楽しんで！”育む！



● 提案に至った背景・議論の経過

私たちのグループが選定したテーマは「若い世代が戻りたくなるアイデア」です。このテーマ選定に至った背景には、地域に対する若者の帰属意識の低さや愛着の欠如といった現状の課題があります。グループメンバーの中には「地元に戻る気がしない」「地域への愛着があまりない」といった意見を持つ若者も存在し、これらの声に耳を傾ける必要性を感じました。

さらに、私たちの住む地域では特に西側において交通の不便さや高齢者の増加、担い手不足といった深刻な問題が顕在化しています。これらの課題を解決するためには、若い世代に地域への愛着を育み、将来的に地域活動に積極的に関与してもらう仕組みを構築することが不可欠です。幼少期から地域に対して特別な思い出や愛着を持てる体験を提供することで、若い世代が地元に戻りたいと感じる環境を整える必要があります。

このような背景の下、私たちは「はちプロに、おれはなる！BINGO」というアイデアを提案することに決定しました。このプロジェクトは、地域に対する愛着を育むための具体的な施策として、子どもたちが楽しみながら地域の魅力を体験できる仕組みを提供することを目的としています。

● 提案詳細

1. アイデアのタイトル

「はちプロに、おれはなる！ BINGO」

2. コンセプト

本プロジェクトのコンセプトは、幼少期から地域に愛着を持てる体験を積み重ねることで、将来的に地元に戻りたいと思えるような仕組みを構築することです。具体的には、地域の名所や文化体験を通じて子どもたちに地域への親しみを持ってもらい、その結果として若い世代が地域に戻りたくなる環境を作り出すことを目指します。

3. 具体的なアイデア

(1)ビンゴカードを活用した体験プログラム

内容: 出生届を提出した際に「八王子ビンゴカード」を配付します。このカードには八王子の名所や文化体験がリストアップされており、例えば高尾山、浅川、八王子まつりなどが含まれています。

目的: 子どもたちはビンゴカードをコンプリートすることで、楽しみながら八王子の魅力を体験できます。

対象: 0歳から義務教育終了までの子どもたち。

設計: 小さい頃から自然と地域に親しめるように設計されており、子どもたちが自発的に地域活動に参加する動機付けを行います。

(2)地域でのゲーム感覚の活動

内容: ゲームを通じて自主的に楽しく参加できる体験を提供します。具体例として、地域イベントに参加することでビンゴカードのマスを埋めていく仕組みを導入します。

目的: 楽しさを通じて地域への愛着を育み、参加型の体験を促進することです。

期待: 「八王子まつり」などの地域イベントを見るだけでなく、参加型の体験として位置付けることで、ゲーム感覚で取り組みやすくし、参加者による SNS での拡散を通じてさらに若い世代を巻き込むことが期待されます。

● プロジェクトの目指す未来

1. 地域への愛着を高め、地域に「戻りたい」「住み続けたい」と思える若者を増やす
2. 地域活動の担い手を育成し、高齢化社会への対応力を強化
3. 八王子の魅力を広め、地域全体の活性化につなげる

● 今後の課題

1. プログラムの実施と拡大

ビンゴカードを活用した体験プログラムやゲーム感覚の活動をどのように実施し、広げていくか。

2. 認知度向上と若者の巻き込み

活動の認知度を高め、若い世代を積極的に巻き込む方法の確立。

3. 地域イベントとの連携強化

「八王子まつり」など既存の地域イベントとの連携を強化し、参加型の体験を充実させる。

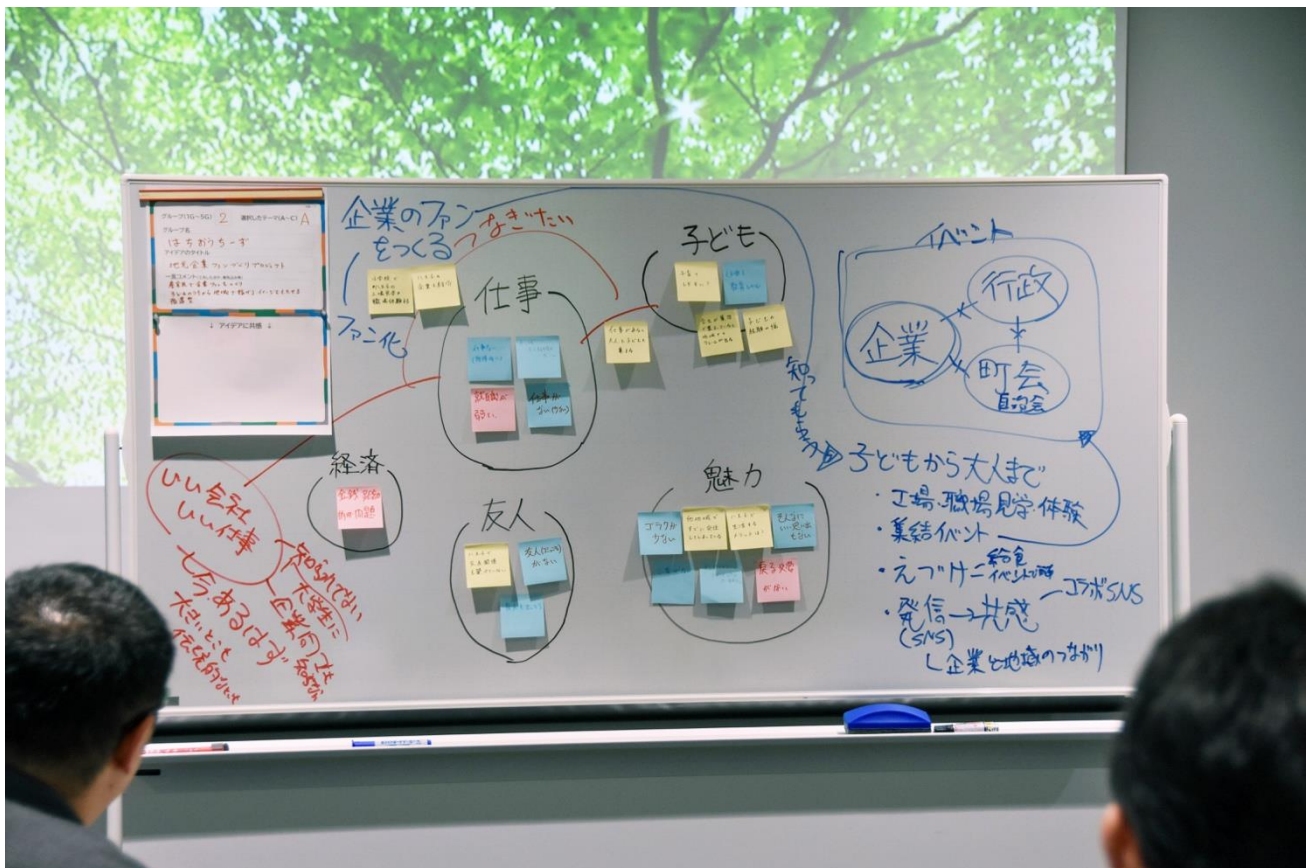
4. 持続可能な運営体制の構築

長期的にプログラムを維持し、継続的な活動を行うための資金や人材の確保。

● 他グループ参加者からのコメント

- ・思い出大切！！
- ・タイトルいいね！
- ・没入できるしかけ、いいですね
- ・可視化がわかりやすい
- ・具体的に行動しやすい
- ・八王子の魅力を知れる革新的なアイデア
- ・八王子を知れる
- ・長い期間楽しめる！
- ・地元愛が良いです
- ・子どもの巻き込み方がうまい
- ・BINGO とっつきやすい！
- ・楽しそう(2)
- ・エンタメ性があるって楽しそう！
- ・すぐにでも実現可能ですね！
- ・生まれた時にもらっていると始めやすいし、ゲーム感覚でおもしろい
- ・熱量を感じました

タイトル	地元企業ファンづくり プロジェクト	グループ	2
		グループ名	はちおうちーズ
		選択テーマ	A: 若い世代が生まれ育った地域に戻ってきたくなる、 地域でできるアイデア
		一言コメント	産官民で企業ファンを作り、子どものうちから地域で 稼げるイメージをもたせる循環型



● 提案に至った背景・議論の経過

私たちのグループでは、「地元企業ファンづくりプロジェクト」をテーマに話し合いを進めました。このテーマを選んだ理由は、議論を進める中で、他のテーマである「B(ボランティアの自発的参加)」や「C(祭りの継承)」についても自然と関わりが出てくるのではないかと考えたからです。

まず、私たちは「なぜ八王子から若い人が離れてしまい、戻ってこないのか？」について議論しました。その結果、交通の利便性に関しては悪くないという意見が多かったものの、仕事や子育てに関する課題が残っているのではないかと結論に至りました。具体的には、「八王子には企業が多く存在しているのに、地元の人々にそれが知られていない」という問題点が浮かび上がりました。オリンパスやニッスイ、明治などの大企業があるにも関わらず、「仕事がない」「やりたい仕事が見つからない」といった誤解が広がっている状況があるのではないかと考えました。

こうした背景の中で、私たちは「地元の企業に親しみを持ち、ファンになってもらう仕組みを作ることが重要だ」との結論に達しました。これにより、若い世代が地域に対する愛着を深め、将来的に地元に戻りたいと感じる環境を整えることを目指します。

● 提案詳細

1. アイデアのタイトル

「地元企業ファンづくりプロジェクト」

2. コンセプト

本プロジェクトのコンセプトは、地元企業に対する愛着と親しみを育むことで、若い世代が将来的に地元に戻りたいと感じるような仕組みを構築することです。具体的には、地域の企業との接点を増やし、地元企業の魅力を若者に伝えることで、地元への関心を高めます。

3. 具体的なアイデア

(1) 工場見学や職場体験

内容: 地域の子どもや住民が企業や工場を訪問し、実際の仕事や製品に触れる機会を設けます。また、企業側から地域に出向いて活動を紹介する場を作ることで、地元企業をより身近に感じてもらいます。

目的: 子どもたちが地元企業の仕事内容や魅力を理解し、将来のキャリア選択において地元企業を選ぶ動機付けを行います。

(2) 秋のイベントの開催

内容: 各企業が独自にイベントを開催するだけでは参加者が集まらない場合もあるため、行政や町会と連携して、地域全体で盛り上げられるイベントを企画します。具体的な内容はまだ詰められていませんが、八王子市役所の協力を仰ぎながら進めていきます。

目的: 地域全体で一体となって地元企業を応援し、若者の参加意欲を高めることで、地域活性化を図ります。

(3) 給食での地元企業製品の活用

内容: 明治のヨーグルトを学校給食で提供するなど、子どもたちが日常的に地元企業の製品に親しむ機会を作ることで、企業を知り、地元とのつながりを感じてもらいます。

目的: 日常生活の中で地元企業の存在を意識させることで、自然と地元企業への関心を高めま

(4) SNS での発信と共感の醸成

内容: 若い世代は情報収集に SNS を活用することが多いため、企業や地域が積極的に SNS を通じて情報を発信し、共感を得られるコンテンツを提供します。例えば、高校生や大学生が一度は八王子を離れても、「こんな素晴らしい企業が地元にある」という情報を目にすることで、再び戻ってくるきっかけになることを期待しています。

目的: SNS を活用して地元企業の魅力を広く発信し、若者とのコミュニケーションを図ることで、地元企業のファンを増やします。

● プロジェクトの目指す未来

1. 地元企業と住民のつながりを強化
2. 地元への関心が高まり、若い世代が地元に戻る動機が生まれる
3. 地域全体の活性化につながり、八王子の魅力がさらに広がる

● 今後の課題

1. 地元企業の認知度向上

地元には多くの企業が存在するにも関わらず、それが地域住民に十分知られていない状況を改善する必要がある。

2. 持続的な取り組みの仕組みづくり

工場見学や給食での地元企業製品の活用といった取り組みを一過性のものとせず、継続可能な仕組みを構築する必要がある。

3. SNS での拡散と若者の巻き込み

活動の認知度を高め、若い世代を積極的に巻き込む方法の確立。

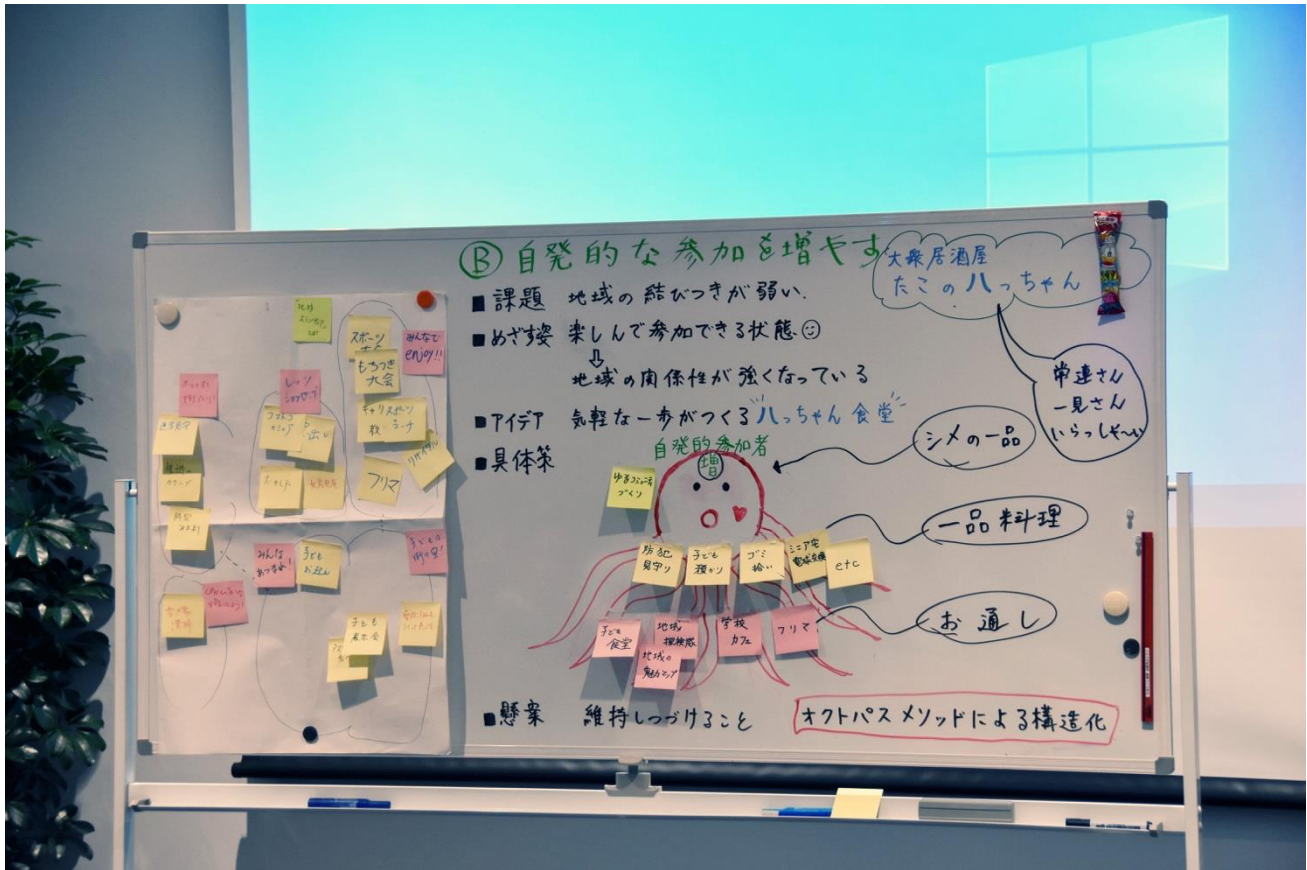
4. 地域全体の協力体制の構築

行政、企業、地域住民の連携を深め、各主体が主体的に取り組める協力体制を整える必要がある。

● 他グループ参加者からのコメント

- ・子ども大事
- ・給食食べたい
- ・企業の魅力が生かされる！
- ・企業を知れるのがいい

タイトル	<p>気軽な一歩がつくる</p> <p>八っちゃん食堂</p>	グループ	3
		グループ名	大衆居酒屋たこの八っちゃん
		選択テーマ	B: 地域ボランティアへの自発的な参加を増やすためのアイデア
		一言コメント	シンプルな構造化



● 提案に至った背景・議論の経過

私たちはテーマ B「ボランティアの活性化」を選び、議論を進めました。今回の課題として注目したのは、地域の結びつきが弱くなっていることに起因するボランティアへの参加者不足です。この現状に対し、私たちは地域の絆を強めるとともに、ボランティア活動を「楽しんで参加できるもの」にすることを目指しました。ボランティアが「楽しい」と感じられるようになれば、参加者を増やす鍵になると考えたからです。

特に、ボランティア活動が「義務感」や「負担」に感じられると、参加率が低下することが課題とされます。多くの人々は平日に仕事や家事、育児で忙しく、休日にはレジャーや家族との時間を優先する傾向があります。そこで、私たちは「ボランティア活動をレジャーの一部」として楽しめるような仕組みづくりを提案するに至りました。

● 提案詳細

1. アイデアのタイトル

「気軽な一歩がつくる八っちゃん食堂」

2. コンセプト

地域の絆を強めることを目的に、ボランティア活動を「楽しく気軽に参加できる」ものへと変革することを目指します。参加者が「楽しい」と感じられる活動を設計し、ボランティアに対する心理的ハードルを下げることで、持続可能な地域コミュニティを育てることが目標です。

3. 具体的なアイデア

(1) レジャー要素を取り入れたボランティア活動

内容:「子供食堂」では、食事を提供するだけでなく、来場するまでの道中でゴミ拾いを楽しむ企画を取り入れます。また、「地域の魅力を発見する探検ツアー」として、地元のおいしいお店や隠れた名所を巡る活動を実施し、参加者に「楽しさ」を提供します。

目的:レジャー感覚でボランティアに参加できる仕組みを通じて、参加者の意欲を高めます。

(2) 地域交流の場づくり

内容:地域の学校や公民館を活用して、高齢者と子どもたちが集えるカフェやフリーマーケットを開催します。これにより、地域内で顔見知りが増え、世代間の交流を深めます。

目的:地域内の絆を強化し、助け合いの精神を育む基盤を構築します。

(3) 「気軽さ」と「楽しさ」を軸にした参加型企画

内容:「ボランティアは大変」というイメージを払拭し、誰でも気軽に参加できる入口を提供します。最初は軽いレジャー感覚で参加し、徐々に本格的な地域活動へとつなげる仕組みを構築します。

目的:初心者でも参加しやすい環境を整えることで、ボランティアへの心理的ハードルを下げます。

● プロジェクトの目指す未来

1. ボランティア活動を「楽しめるレジャー」として再定義し、地域の絆を深める場を創出する
2. 緩やかなつながりのある地域コミュニティを目指す
3. ガチガチに縛られた関係ではなく、自然体で助け合える関係性を醸成
4. 「お互いに手を差し伸べられる」地域を実現

● 今後の課題

1. 初期運営の担当者の確保

ボランティア活動の初期運営を誰が担うのかが未確定です。

2. 持続可能な参加者の確保

一時的な参加ではなく、継続的に活動を行う参加者を確保する仕組みが必要です。

3. 地域交流の場の維持と発展

カフェやフリーマーケットのような地域交流の場を継続的に運営する体制が必要です。

4. プロジェクトの認知度向上

ボランティア活動への参加を促すため、効果的な広報戦略が必要です。

5. 成功事例の収集と共有

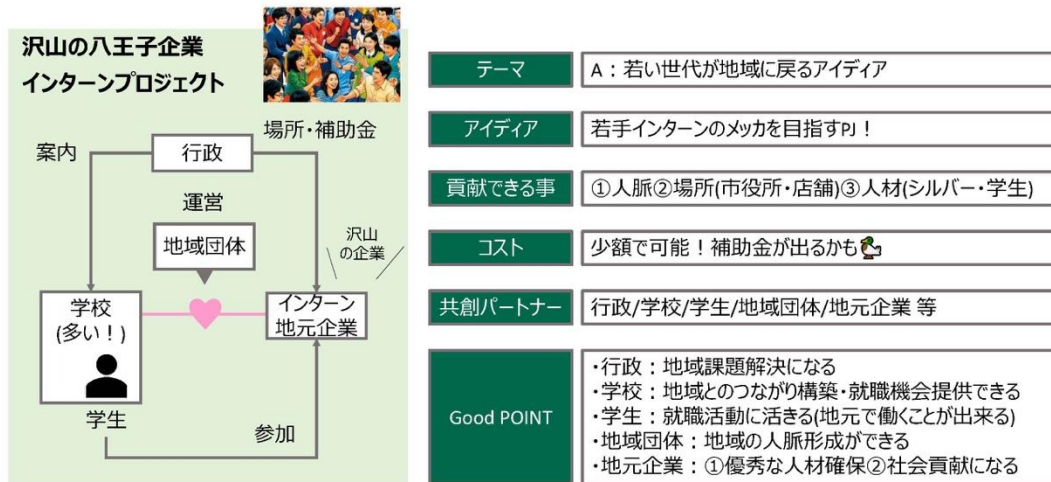
他地域の成功事例やデータを活用し、プロジェクトを改善・発展させる必要があります。

● 他グループ参加者からのコメント

- ・地域のつながり大事！
- ・ボランティアを促進の発想は面白い
- ・「楽しい」が大事
- ・気楽な一歩が大切と思いました。
- ・子どもが楽しめて地域のつながりも強くなると思った
- ・ハードルを下げるのが大事
- ・お通し→一品→しめ、いいですね
- ・学校カフェはうちの近くにもあります。いいですよ！
- ・ハードルが高なくてよいと思います
- ・“主体の意識”大事

タイトル	若手インターンの メッカを目指すPJ	グループ	4
		グループ名	八王子ドジャース
		選択テーマ	A: 若い世代が生まれ育った地域に戻ってきたいくなる、 地域のできるアイデア
		一言コメント	工夫した点 ・私たちそれぞれの強みを生かせる点 ・若い世代が地域に密着できる点 ・ビジュアル化した点

若手インターンのメッカを目指して！(八王子ドジャース)



● 提案に至った背景・議論の経過

私たちは、「若い世代が地域に戻る環境をどう作るか」というテーマに基づき、「学生インターンのメッカを目指して」というアイデアを提案しました。このアイデアは、短期的な解決策ではなく、長期的な視点で若者を地域に根付かせる仕組みづくりを目指しています。

現状、地域における「人脈」「場所」「人材」という3つの要素が十分に整備されていないため、これらを補完することが必要だと考えました。また、若者が地域に戻りたくなる環境を作るには、単なる支援策だけでなく、地域に深く関与できる基盤を整えることが重要であると議論しました。

● 提案詳細

1. アイデアのタイトル

「若手インターンのメッカを目指すPJ」

2. コンセプト

地域内外の若者を対象に、インターンシップを通じて「人脈」「場所」「人材」という3つの柱を築き、若い世代が地域に戻りたくなる環境を整備することを目標とします。この取り組みにより、若者が地域に関わるきっかけを増やし、地域の持続可能な発展に貢献する仕組みを構築します。

3. 具体的なアイデア

(1) コストと実現可能性

インターンシップを希望する学生や地域に関心を持つ人々を集めることで、低コストでの運営が可能です。さらに、市役所や東京都からの補助金を活用することで、プロジェクトの実現可能性を高めることができます。

(2) 共創のパートナー

このプロジェクトには、以下のような多様な関係者が関与することを想定しています。

- 行政(八王子市役所など)
- 学校(高校、大学など)
- 学生
- 地域団体
- 地元企業

4. 各関係者への価値の提供

• 行政

地域課題(子育て支援、空き家活用、人材確保など)の解決に繋がる。

地域全体の魅力を高め、「八王子は若者が働きやすい街」としてのブランディングを強化。

• 学校

学生が地域コミュニティとつながることで教育効果が向上し、長期的に地域への関与が期待できる。

• 学生

就職活動に役立つスキルを向上させる場を提供。

金銭的な支援(例:給料や奨励金)を通じて、負担を軽減しながら活動に参加可能。

• 地域団体

地域の知識やネットワークを学生に共有し、学びの場を提供。

活動を通じて地域全体の活性化に寄与。

- **地元企業**

優秀な人材の確保に繋がる。

地域貢献を果たすことで、企業イメージの向上や持続可能な経済の循環を促進。

さらに、このプロジェクトは「八王子は就活に困らない街」というブランド価値を高め、地域内外の若者を引きつける力を持つと考えています。

- **プロジェクトの目指す未来**

学生が「八王子に戻りたい」環境の創出

1. インターンを通じて得た経験や人脈が、卒業後の地元回帰を後押し
2. 若者が地域に戻りやすい環境を整備
3. 子育て支援や空き家活用の促進
4. 地域の人材不足の解消
5. 若者の地域流出を防止し、持続発展可能な地域の堅持

- **今後の課題**

1. **プロジェクトの具体的な設計**

プロジェクトの詳細な運営方法や参加学生のスケジュール管理、活動内容の具体化が必要です。

2. **金銭的な支援の確保**

学生が長期活動を行うためには金銭的支援が不可欠。

3. **参加者の動機付け**

学生や地元企業、地域団体が積極的に参加したくなる仕組みをどう作るか。

4. **プロジェクトの認知度向上**

地域内外にこの取り組みを広く知ってもらう必要があります。

5. **長期的な持続性の確保**

プロジェクトを長期的に運営し、効果を持続させる仕組みをどう作るか。

- **他グループ参加者からのコメント**

- ・三方よしでよいサイクルが生まれる！
- ・若い人がどこで働くかはとても大きいね！
- ・地学地就が増えるとよいですね
- ・地域活性化につなげてほしい
- ・着眼点がすてき！
- ・相性大事
- ・それぞれの力を合わせる点
- ・寄付で支える仕組みがあるとイイネ

タイトル	お祭り情報サイト 「ワッショイ八王子」	グループ	5
		グループ名	コンポタ祭り
		選択テーマ	C: 地域のお祭りを若い世代に継承していくためのアイデア
		一言コメント	親しみやすいアイデアを出すことを心がけました

ワッショイ八王子とは

八王子市内のお祭り企画情報を網羅したポータルサイト

①企画運営の募集

→部門ごとの詳しい仕事内容、参加期間を掲載しフォーム等で募集する

②コンテンツ募集フォームの設置

- 各お祭りに持ち込み企画を提案可能にする
- 特設ステージの情報を掲載(ダンス・アート等)

● 提案に至った背景・議論の経過

私たちのグループでは、テーマ C「祭りの継承」を選びました。ABC どのテーマも魅力的でしたが、テーマ C が最も包括的で、グループ内でも賛成意見が多かったため選定しました。私たちが提案するアイデアは「お祭り情報サイト『ワッショイ八王子』を設置する」というものです。

まず、「お祭りが継承されない原因は何か」を議論した結果、以下の 3 つの課題が浮かび上がりました。

1. 時間がない

若い世代は仕事や勉強で忙しく、祭りの企画や運営に割く時間が取れない。

2. 関心が薄い

娯楽が多様化し、祭りが必ずしも必要とされない環境になっている。

3. 運営方法が見えない

祭りの運営や企画の詳細が若い世代に伝わらず、どう関われば良いかわからない。

特に3つ目の「運営方法が見えない」という点が重要であり、この課題に対処するための解決策として、お祭り情報サイト『ワッショイ八王子』の設置を提案しました。

● 提案詳細

1. アイデアのタイトル

お祭り情報サイト『ワッショイ八王子』

2. コンセプト

地域のお祭りに関する情報を「見える化」することで、若者を含む地域住民が気軽に企画や運営に参加できる環境を整え、祭りの継承を促進します。

3. 具体的なアイデア

『ワッショイ八王子』は、八王子市内のお祭り情報を網羅したポータルサイトであり、以下の機能を備えています。

(1) 企画運営の募集フォーム

若い世代が直接祭りに関われるよう、部門ごとに募集を行います。

「だしを引く担当」「模擬店の運営」など、役割を明確に分けることで参加しやすい仕組みを構築。

(2) 参加期間の案内

準備期間や参加スケジュールを明確に提示し、「時間があるときに参加してみよう」と思わせる呼びかけを行います。

(3) コンテンツ募集フォーム

若者が関心を持てるオリジナル企画を募集。

特設ステージでのダンスパフォーマンスやアート展示など、多様な活動を取り入れることを検討。

4. 期待される効果

(1) 参加のハードルが下がる

誰もが気軽に祭りに関われる仕組みができることで、祭りがより身近になります。

(2) 若者の関与が高まる

企画や運営に携わることで、若者が祭りの継承に積極的に参加できる環境が整います。

(3) 若者が関心を持てるまちづくり

若い世代が興味を持てる内容を取り入れることで、祭りが次世代に引き継がれ、持続可能な地域文化の発展が期待されます。

● プロジェクトの目指す未来

1. 世代を超えたつながりを生み出す
2. 若者たちの地域に対する愛着と誇りの醸成

● 今後の課題

1. サイト構築のコストと運営体制の確保

サイト構築および運営に必要なコストをどう捻出するか。

2. 参加者の動機付け

若者や地域住民にサイトを利用してもらい、祭りに関わる動機をどう高めるか。

3. 地域全体での協力体制の構築

住民や団体が一体となって祭りを支える仕組みをどう作るか。

4. コンテンツの充実と継続性の確保

サイトの情報を常に最新かつ魅力的に保つための体制をどう構築するか。

5. 長期的な影響の測定と改善

サイト運営による祭りの継承や地域活性化への影響をどう測定するか。

● 他グループ参加者からのコメント

- ・継承性
- ・地域課題に若者目線の解決案！
- ・見える化というキーワードが大切
- ・持ち込み企画ありがイネ！
- ・地域に役立つ
- ・実現可能性が高い
- ・お祭りに参加したい！
- ・若者主体がよい！
- ・地域を知る&入るきっかけに！
- ・やってほしい
- ・わかりやすい！
- ・使わせてもらいます！
- ・地域のイベントは大切

4. 全体講評

➤ 東京都立大学法学部教授 大杉覚先生

4時間に及ぶアイデアソンも、いよいよ終了の時間が近づいてまいりました。皆さん、楽しんでいただけましたでしょうか？私は、皆さんの議論の輪に直接入ることはできませんでしたが、外から見守りながら、皆さんが楽しんで取り組んでいる様子を感じ取ることができ、とても嬉しく思います。

今回、私が非常に悩んだのは「共感ポイント」の評価です。正直に言って、甲乙つけがたいアイデアばかりで、本当に困りました。それでも、一応結果を出すためにポイントをつけさせていただきましたが、どのグループの発表も素晴らしく、レベルが高かったと感じています。

評価する際に特に重視したポイントが三つあります。

1. 自主性と仕掛けづくり

アイデアソンでは、市からの要望や困りごとを受けて考えるだけでなく、自分たちが主体的にできる仕組みや仕掛けをしっかりと考えられていた点が大変素晴らしいと思いました。これをどのグループも実現しており、簡単なことではありませんが、皆さんがしっかりと取り組まれた成果だと感じています。

2. 楽しさを重視したアイデア

各グループのアイデアには「楽しさ」がしっかりと組み込まれていました。参加する人が没入できる仕掛けを取り入れることで、地域活動への関与を自然と促せるアイデアが多く、とても関心しました。

3. 誘い込みから誘い合いへ

地域活動において「巻き込む」という表現を使いがちですが、私は「誘い込む」「誘い出す」さらには「誘い合わせる」というアプローチを大事にしています。必ずしも最初から関心の高い人ばかりではない状況で、どうやって人々を関与させ、参加を促すか。この視点をどのグループも意識されていたのが印象的でした。

今回のテーマ設定は、事務局の方々の工夫もあり、どのテーマからスタートしても八王子の未来を考えるための良い議論ができるようになっていたと思います。そして、皆さんの没入度の高さや発表の質の高さからも、それが成功していることが伺えました。

また、今回の発表では、それぞれのグループのアイデアを掛け合わせることで、さらに面白い取り組みに発展させられる可能性も感じました。例えば、世田谷区のボランティア団体などが連携して

チャレンジしているように、「ビンゴゲーム」と「ボランティアツアー」を組み合わせたアイデアでは、地域を巡りながらボランティア体験を楽しむ仕組みが生まれるかもしれません。こういったアイデアは、地域の課題解決や人材育成にも繋がっていくと思います。

このアイデアソンは、八王子の未来を考えるための大きな第一歩です。今日ここで生まれたアイデアをもとに、これからさらに広がりを持たせ、次の世代や他の参加者を「誘い合わせて」いろいろな場面で展開していただければと思います。

私からの講評は以上です。本日は本当にお疲れさまでした。そして、素晴らしいアイデアをありがとうございました。

➤ 法政大学社会学部准教授 谷本有美子先生

皆さん、こんにちは。谷本です。本日は長時間にわたりお疲れさまでした。私も皆さんの活動を拝見し、たくさん笑わせていただき、とても楽しませていただきました。この後の懇親会にも備えていらっしゃると思いますよね？(笑)

少しだけお時間をいただきます。皆さんのグループ活動を拝見し、発表を聞きながら「私もこのグループに入りたい。」と思う場面が何度もありましたが、今日は客観的な立場で外から見守らせていただきました。

さて、私が審査をする際に大事にしたポイントをお話しします。それは「この活動に自分が共感し、寄付したいと思えるか」という視点です。地域活動において、様々な方の支えが大事になります。その支援が次の世代や未来へ広がりを持つかどうか、というところに注目して評価しました。その結果、どのグループも素晴らしく、選ぶのが本当に難しかったです。

印象的だったアイデア

各グループの発表について、一言ずつ感想を述べさせていただきます。

1グループ ビンゴのアイデア

ビンゴを使った発想が新鮮で、私自身にはなかったアイデアです。行政の場では出てこない言葉選びもユニークで、面白かったです。

2グループ 餌付けという表現

「餌付け」という言葉、行政会議ではまず使われませんよね。でも、心に残る表現で、実際に若者を集める際にお弁当を用意するなどの工夫を思い出しました。実用的で大切な視点だと思います。

3グループ ボランティアを料理メニューに例える発想

「一品料理」「締めメニュー」といった表現でボランティア活動を語る発想に感心しました。楽しみながら段階的に関わる仕組みが見えてきました。

4グループ 実現可能性を考慮したプラン

貢献できる価値や経済面をしっかりと押さえた点が印象的でした。現実的な視点が組み込まれており、持続可能な仕組みを感じました。

5グループ 持ち込み企画

持ち込み企画の提案は、新たな広がりや可能性を感じさせるものでした。柔軟にアイデアを受け入れる姿勢が素晴らしいと思いました。

全体の講評

今回、私が感じた大きなポイントを三つ挙げさせていただきます。

1.「楽しむ力」の大切さ

皆さんが楽しみながら活動されていたことが印象的でした。グループ名のユニークさや、楽しむ余裕のある発想が随所に見られました。地域課題の解決には、楽しむ気持ちや余裕が欠かせないと改めて感じました。

2.世代間・異業種交流の場としての価値

この場は、世代や業種を超えた貴重な交流の機会になったと思います。直接顔を合わせてじっくり話し合うことで、オンラインでは得られない深い繋がりが生まれていたように思います。

3.役割の自然な交代

話し合いの中で、進行役や役割分担が自然に移り変わる様子がとても印象的でした。地域活動でも、このように役割を柔軟に交代しながら進めることが長続きの秘訣ではないかと感じました。

最後に、30年ほど前に私が地域で新しいお祭りを立ち上げた経験を少しお話します。当時、世代を超えた実行委員会を作り活動しましたが、世代交代がスムーズに進んだおかげで、現在もそのお祭りは形を変えながら続いています。同じメンバーがずっと続けるのではなく、次々に新しい人たちが参加し、新しいアイデアを取り入れたことが成功の鍵でした。

今日この場で生まれた繋がりが、未来に向けてどのように形を変えながら広がっていくのか、非常に楽しみです。この出会いが、八王子の未来を明るく楽しいものにしていく力になることを心から願っています。

本日は、本当にありがとうございました。

➤ 事業構想大学院大学客員准教授 中川悦宏先生

改めまして、皆さん本当にお疲れ様でした。皆さんが笑顔で楽しんでいる様子を拝見し、今回のアイデアソンが「共創」の第一歩として大成功だったと感じています。

「共創」という言葉は、最近よく耳にするようになりましたが、その本質は「新しい価値を共に創る」ということです。約20年前、経営学者のC.K.プラハラードが「コ・クリエーション」という言葉を広めたことがきっかけとも言われています。この難しい話はさておき、重要なのは「経験を共有し、それを基に新しい形を作り上げる」ことです。

今回のワークショップでは、まさにその経験の共有が行われました。皆さんそれぞれの経験やアイデアが一つにまとまり、全体としての「新しい経験」が生まれたことは、非常に価値があると思います。この経験が、次のステップを踏み出す糧になることを期待しています。

アイデアの活用について

今回出されたアイデアは、法務的な整理や現実化のプロセスを通して、より具体的な形にしていくことが重要です。また、どのアイデアも他の課題や文脈に応用できる可能性を秘めています。これをきっかけに、新たな場面で活用したり、別のプロジェクトで応用したりと、ぜひ柔軟に展開していただければと思います。

ただし、事業化していくプロセスでは、多くの困難や課題が伴います。特に、新しい試みに挑戦するには、熱意や強いモチベーションが欠かせません。形にすること自体が難しいからこそ、最初の「熱量」を大切にしてください。その熱意が、未来を切り拓く大きな原動力となります。

共創における3つのポイント

共創を成功させるためのポイントとして、次の3つをお伝えしたいと思います。

1. 共感の種類

共感には「シンパシー(感情的な共感)」と「エンパシー(理解を伴う共感)」があります。どちらも大切ですが、本当に人を巻き込む力を持つのは、エンパシーに基づく共感です。相手の立場に立ち、共に問題を解決したいと思わせる強い共感を生むことが重要です。

2. 本音と建前のバランス

企業や組織がプロジェクトに参加する際には、表向きの理由(建前)と、内部的な事情や利益(本音)が存在します。この本音と建前をうまく引き出し、バランスを取ることが成功の鍵です。信頼関係がなければ、本音を聞き出すことは難しいため、まずは個人同士の繋がりを築くことが大切です。

3. 一歩踏み出す勇気

新しい試みには、未知への不安やリスクがつきものです。しかし、その一歩を踏み出す「謎の勇気」や「好奇心」が、イノベーションを生み出す原動力になります。非連続的な成長を目指すには、予定調和に囚われず、予想外の繋がりや動きを大事にすることが必要です。

最後に今日のような場が作られたこと自体、皆さんが素晴らしい繋がりを築き、共創の可能性を広げた証だと思います。この繋がりを活かして、ぜひ今後も新しい挑戦に取り組んでください。

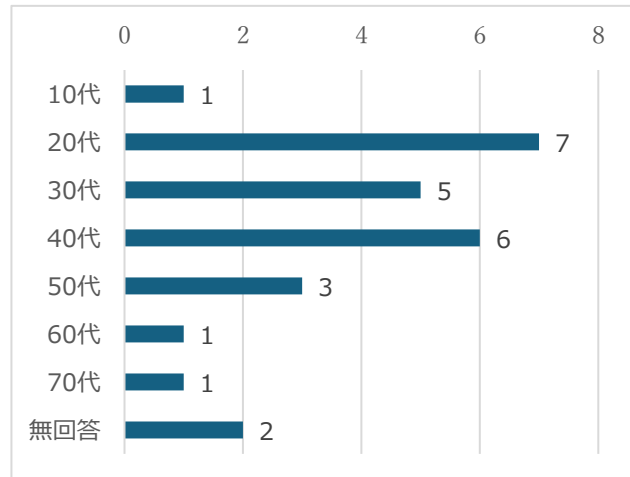
本日は、本当にありがとうございました。またどこかでお会いできる日を楽しみにしております。

5. アンケート

➤ 集計結果

● 年齢

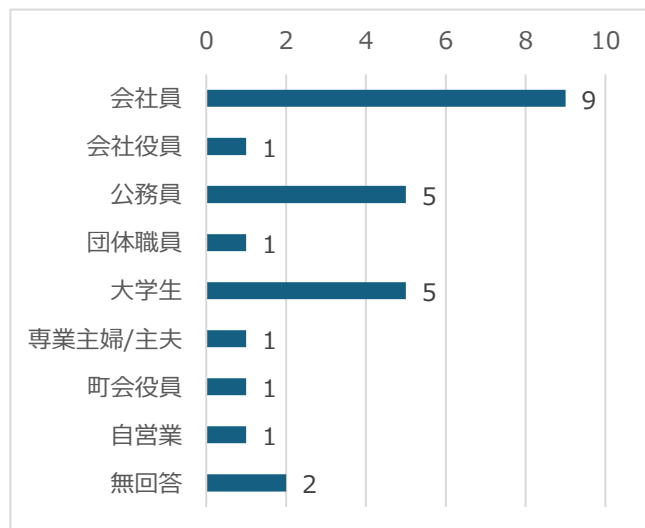
年代	人数	割合 (%)
10代	1	3.8%
20代	7	26.9%
30代	5	19.2%
40代	6	23.1%
50代	3	11.5%
60代	1	3.8%
70代	1	3.8%
無回答	2	7.7%
計	26	100.0%



20代(26.9%)が最も多く、次いで40代(23.1%)と30代(19.2%)が続いている。この結果から、若い世代(20代~40代)が全体の約70%を占めた。

● 職業等

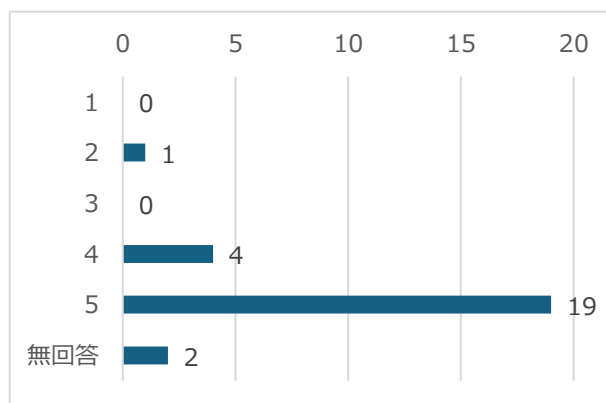
職業等	人数	割合 (%)
会社員	9	34.6%
会社役員	1	3.8%
公務員	5	19.2%
団体職員	1	3.8%
大学生	5	19.2%
専業主婦/主夫	1	3.8%
町会役員	1	3.8%
自営業	1	3.8%
無回答	2	7.7%
計	26	100.0%



会社員が全体の34.6%を占め、最も多く、次いで公務員と大学生がそれぞれ19.2%であった。

● 全体として、今日のイベントにはどの程度満足ですか(必須)

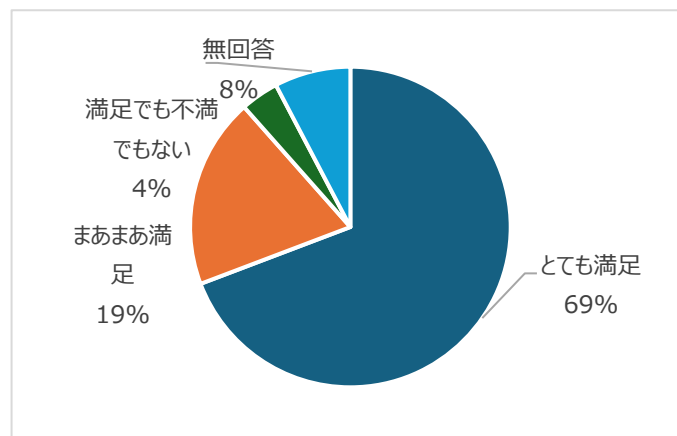
満足度スコア	人数	割合 (%)
1	0	0.0%
2	1	3.8%
3	0	0.0%
4	4	15.4%
5	19	73.1%
無回答	2	7.7%
計	26	100.0%



満足度スコア「5」が 73.1%を占めており、圧倒的多数の参加者がイベントに非常に満足していることが分かる。スコア「4」の割合が 15.4%となっており、この層も概ね満足していることを示している。

● イベントの流れについて、どの程度満足していますか(必須)

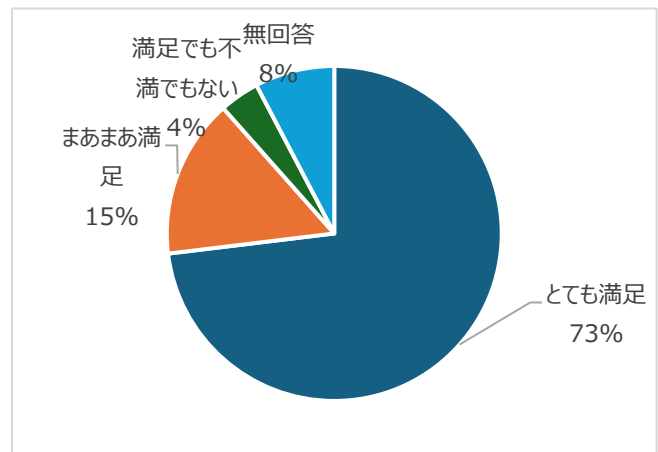
満足度	人数	割合 (%)
とても満足	18	69.2%
まあまあ満足	5	19.2%
満足でも不満でもない	1	3.8%
無回答	2	7.7%
計	26	100.0%



「とても満足」と回答した人が全体の 69.2%を占め、「まあまあ満足」と回答した 19.2%、「とても満足」と「まあまあ満足」を合わせると 88.4%となり、イベントの流れについて多くの参加者が満足していること示している。

• 資料の内容について、どの程度満足していますか(必須)

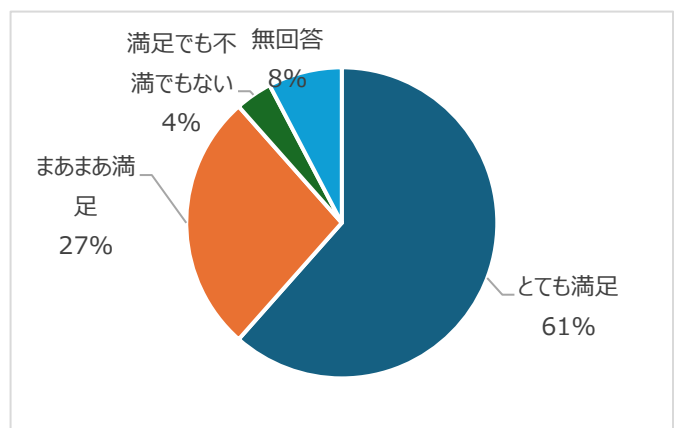
満足度	人数	割合 (%)
とても満足	19	73.1%
まあまあ満足	4	15.4%
満足でも不満でもない	1	3.8%
無回答	2	7.7%
計	26	100.0%



「とても満足」と回答した人が全体の 73.1 %を占め、「まあまあ満足」(15.4%)と合わせると 88.5%となり、資料の内容について多くの参加者が満足していることを示している。

• テーマ設定について、どの程度満足していますか(必須)

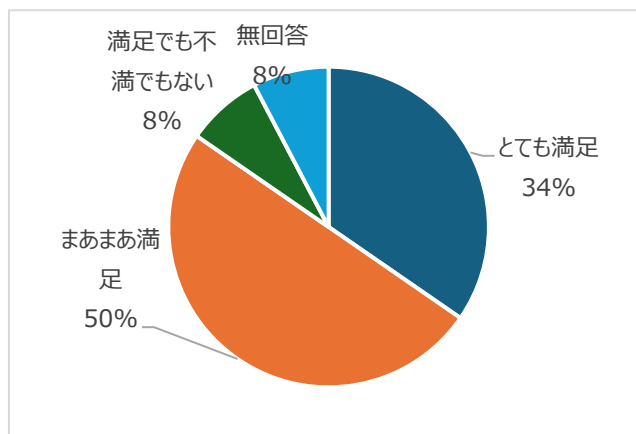
満足度	人数	割合 (%)
とても満足	16	61.5%
まあまあ満足	7	26.9%
満足でも不満でもない	1	3.8%
無回答	2	7.7%
計	26	100.0%



「とても満足」と回答した人が全体の 61.5%を占め、「まあまあ満足」と回答した約 26.9%と合わせると 88.4%となり、テーマ設定について多くの参加者が満足していることを示している。

• 発表方法について、どの程度満足していますか(必須)

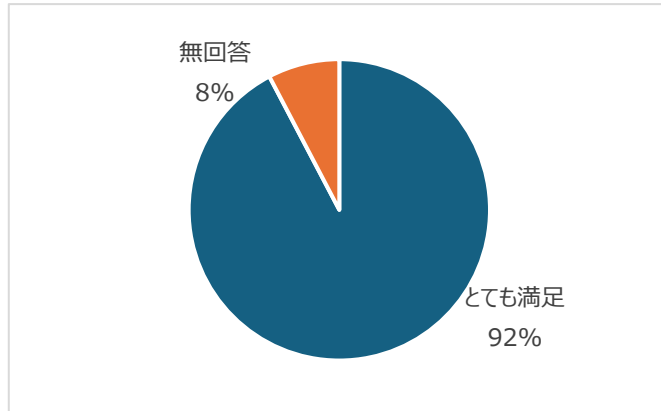
満足度	人数	割合 (%)
とても満足	9	34.6%
まあまあ満足	13	50.0%
満足でも不満でもない	2	7.7%
無回答	2	7.7%
計	26	100.0%



「とても満足」と回答した割合が 37.50%、「まあまあ満足」が 54.17%、「満足でも不満でもない」が 8.33%であった。

• 会場の雰囲気について、どの程度満足していますか(必須)

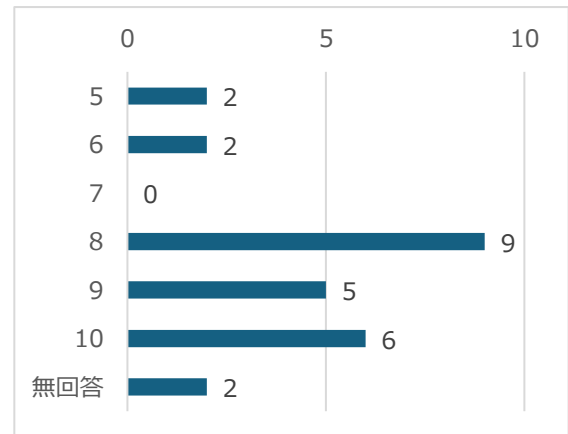
満足度	人数	割合 (%)
とても満足	24	92.3%
無回答	2	7.7%
計	26	100.0%



有効回答の全員が「とても満足」と回答しており、非常に高い評価となった。

- このイベントを友人や同僚に勧める可能性はどの程度ですか(必須)

スコア	人数	割合 (%)
5	2	7.7%
6	2	7.7%
7	0	0.0%
8	9	34.6%
9	5	19.2%
10	6	23.1%
無回答	2	7.7%
計	26	100.0%



スコアが「8」以上の割合が 76.9%に達し、「5」や「6」の回答はそれぞれ 7.7%あった。

• イベントについて最も良かった点は何ですか(任意)

1. 会場・雰囲気(5件)

- 役所主催とは思えない雰囲気
- 服装が自由で、会議室らしさが無い会場の雰囲気が自由に話すきっかけになった点
- 観葉植物があったこと
- 環境づくりが良かった
- いろんな発想をしていいんだと思える柔らかで楽しい会場の雰囲気

2. 多様性・参加者構成(5件)

- いろいろな世代がバランスよく混じっている点
- 学生を含め、様々な職種の方が参加し議論ができた点
- 異業種の皆さんとの交流を深められたこと
- 異なる属性のメンバーで構成されていたこと
- 業種や年代が幅広く、多様な考え方を持つ方々とコミュニケーションできた点

3. 進行・運営(5件)

- モデレーター、専門家、市役所の方も含めた会場の雰囲気がとても良かった
- オープンディスカッションがしやすい雰囲気づくり
- 少人数のグループで、ファシリテーターが決まっていたため、スムーズに話し合いが進み、プレゼンまでまとめられたことが良かった
- グループトークや各発表に対するモデレーターのコメント
- 参加者が積極的に話していたこと

4. アイスブレイク・ツール(3件)

- ハテナソンカードを使ってアイデアを出し合うアイスブレイクを行った後、グループワークに入ったことで、アイデアが出しやすい環境で課題に取り組めた点
- ハテナソンのアイスブレイクでグループの緊張がほぐれた点
- グループワークの前にアイデア出しの工夫がされた点

5. 学び・モチベーション(2件)

- 色々な考え方があり、とても参考になった
- 多世代でこういった会に参加する人のモチベーションの高さを知ることができた

• イベントの感想や改善点があればご記入ください(任意)

1. 会場・雰囲気(5件)

- リラックスできる雰囲気や飲み物・軽食の提供が良かった。
- 会議の雰囲気づくりが良かった。
- 植栽が雰囲気づくりに効果的だった。
- 発表方法や進行が多様性に富んでいた。
- 全体の会議環境が楽しめるものだった。

2. 多様性・交流(5件)

- 様々な所属や職種の人と交流できた。
- 属性の異なる人々とアイデアを出し合い、刺激を受けた。
- 学生の積極的な参加が評価された。
- 八王子市外の参加者を増やすことで多様な意見が期待できる。
- 継続していくことで、幅広い関係が築けると期待されている。

3. 進行・運営(6件)

- スムーズな進行が評価された。
- 細かい時間配分やアイデア出しの時間確保が求められる。
- ファシリテーターの存在が議論を楽しくする助けになった。
- 平日の午後開催が一部参加者には難しいという指摘。
- 発表後のフィードバック機会が有効だった。
- 規模を小さくして議論を深め、政策提言につなげる枠組みが提案された。

4. 学び・成長(6件)

- 貴重な機会であり、視野が広がった。
- 多様な意見に触れ、勉強になった。
- 大学生など若い世代からの意見をもっと引き出すべきという提案。
- 八王子市の「変わる」熱意が伝わった。
- このような機会が少なく、とても勉強になった。
- 継続することでさらに効果が期待できる。

5. アイデア・発展の可能性(4件)

- アイデアを何かに活かせる機会が求められる。
- アイデアが生まれるプロセスを深める時間が必要。
- イベント単体で終わらず、アイデア実行やコミュニティ形成が重要。
- 外部視点(八王子市外)を取り入れることが新しいアイデアのヒントになる。

➤ 分析

1. 年齢構成

20代が最も多く(26.9%)、次いで40代(23.1%)、30代(19.2%)と続いた。

若い世代(20代~40代)が全体の約70%を占めており、このイベントのボリューム層が若年層であった。

2. 職業構成

会社員が最も多く(34.6%)、次いで公務員と大学生が同率で(19.2%)となった。

社会人や学業に従事する若い世代が主な参加者であった。

3. イベント全体満足度

「非常に満足(スコア5)」が73.1%と非常に高い割合を占めており、イベント全体としては成功といえる。

「概ね満足(スコア4)」が15.4%と続いており、この層も満足度の高い層であるといえる。

一方で「スコア2」が3.8%存在した。

4. イベントの各項目別満足度

(1) イベントの流れ

「とても満足」が69.2%、「まあまあ満足」が19.2%と高評価が多い。

少数ながら「満足でも不満でもない」(3.8%)もあった。

(2) 資料の内容

「とても満足」が73.1%と非常に高評価である。

資料内容には概ね問題がないと考えられる。

(3) テーマ設定

「とても満足」が61.5%でやや他項目より低く、「まあまあ満足」が26.9%という結果となった。

(4) 発表方法

「まあまあ満足」が50.0%と最も多く、次いで「とても満足」が34.6%となった。

(5) 会場の雰囲気

「まあまあ満足」が50.0%と最も多く、次いで「とても満足」が34.6%となった。

5. 推薦意向

スコア「8」以上が約77%と高く、参加者の多くが友人や同僚にイベントを勧める可能性が高いといえる。

6. 当日の写真

(1) グループ分け



受付でのくじ引き(棒の型をした駄菓子)による班決めの様子1



受付でのくじ引きによる班決めの様子2

(2) 開会



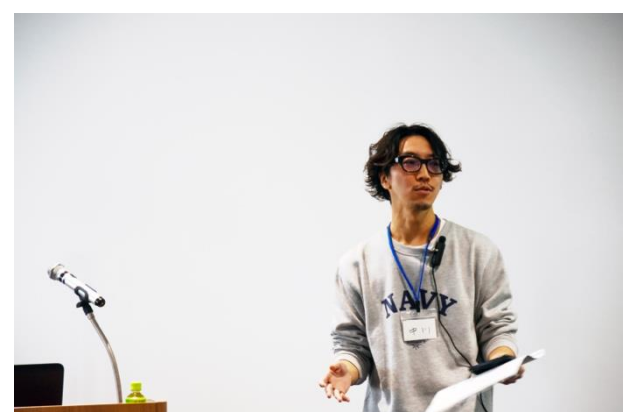
八王子市地域づくり担当部長の挨拶



モデレーター、スペシャリスト席



モデレーター中川悦宏先生による挨拶1



モデレーター中川悦宏先生による挨拶2

(3)ウォーミングアップ



問いつくりのウォーミングアップとして活用されたハテナソクカード



ハテナソクカードを使った議論の様子

(4)グループトーク



グループトークの様子(グループ 1)



グループトークの様子(グループ 2)



グループトークの様子(グループ 3)



グループトークの様子(グループ 4)



グループトークの様子(グループ 5)



ドリンクテーブルの様子

(5) 発表



発表の様子(グループ1)



発表の様子(グループ2)



発表の様子(グループ3)



発表の様子(グループ4)



発表の様子(グループ5)



グループ発表の様子(各コーナーに集まった参加者)

(6)表彰式



スペシャリストによる講評
(東京都立大学法学部 教授 大杉 寛先生)



スペシャリストによる講評
法政大学社会学部 准教授 谷本 有美子先生



表彰式 1st Place 共創イノベーション賞 シシマイ



表彰式 2nd Place 地域づくり賞 コンボタ祭り



3rd Place アイデア賞 八王子ドジャース、
大衆居酒屋たこの八っちゃん、
はちおうちーず



モデレーターによる講評
(事業構想大学院大学 客員准教授 中川 悦宏先生)

(7) 集合写真

