

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2018 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注1)	No.	タイトル	自治体名
		「第四次宇部市総合計画 後期実行計画」の5つのまちづくりのテーマ (地域課題)の実現につながる地域課題解決のアイデア	山口県宇部市
アイデア名(注2) (公開)	地域伝統芸能文化の復活—若者が文化財に触れる機会を増やすアプリ開発		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2018 サイトの中に記載してある応募自治体の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。

### 1. 応募者情報

チーム名(公開)	宇部フロンティア大学附属香川高等学校・中学校		
チーム属性(公開)	<input type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input checked="" type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム		
メンバー数(公開)	11名		
代表者情報	重村直子		
メンバー情報	氏名(公開)	福田未来、佐竹倅太、河村百音、小林麗良、久保田夏代、大野佳帆、田口佳和、横山南、南野明日香、重村優羽	

**(注意書き) ※ 必ず応募前にご一読ください。**

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2018\_応募用紙\_具体的チーム名\_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2018 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin\_padit\_cog2018@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について：  
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY (表示) 4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC (表示—非営利) 4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。  
(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)
4. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公表いたしません)
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。なお、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

<知的所有権等の取扱い>

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

<チームメンバー名簿>

チームメンバーに関する情報を最終ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

## 2. アイデアの説明（公開）

（1）アイデアの内容、（2）アイデアの理由、（3）実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

### （1）アイデアの内容（公開）

アイデアは、課題解決のために、何をやる社会的なサービス（活動）なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、魅力的で新規性があり、実践したり、活用したくなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなワクワク感のあるアイデアを期待します。2ページ以内でご記入ください。

<応募チームとして解決したい課題>

地域に伝統芸能文化があり、その存続が危ぶまれているという新聞記事を読んだ。200年前に生まれたこの文化財は担い手不足の影響でなくなるかもしれない。自分たち自身もこのような文化財があることを知らずにいた。若い世代がこの文化の歴史を知り、活動しなくては、地域の財産が失われてしまう。

現代にあった情報発信を利用し、若者への理解の促進を促し、地域での人材確保につなげていけるアプリを活用することを促す。

<解決アイデアの内容>

このアイデアは、まず、地域にある文化財に若者が興味を持ってもらうことを一番の目的としている。特に、歴史ある伝統芸能文化「岩戸神楽舞」は衣装、面が魅力的であり、またその舞は若い人が興味を持つかもしれないダンスにもつながっている。岩戸神楽舞の情報を集約しつつ、他の文化財にも興味を持ってもらい、自分に合った文化財を探しつつ、携わっていき、興味を持っている人たちとつながるアプリの案としている。

このアイデアの核は、宇部市の文化財オープンデータを利用し、興味を持てるかもしれない文化財がアプリを利用することで簡単に検索できるところが魅力である。

私たちは伝統芸能文化財である「岩戸神楽舞」の復興にむけ、岩戸神楽舞復興委員会の委員にも加わることであった。情報発信アプリの開発を始め、衣装の製作、ポスターなどのフライヤー制作、キャラクターグッズ開発へと若者や地域に向けた活動も実施していく予定である。

また、宇部市では2020年市制100周年記念プロジェクトを計画しており、この復興はプロジェクトの1プログラムとしても協力していく。香川高等学校・中学校と、宇部市や岩戸神楽舞復興委員会などの協力で、現在プロジェクトは実行を進めている。

【実行内容と体制】

宇部フロンティア大学附属香川高等学校・中学校

生活デザイン科

CD コース：アプリ開発・ポスター、チラシ制作

ホームページ開発、キャラクターグッズ開発

FD コース：衣装製作・ショーの出演・宣伝活動

ワークショップの開催

学

岩戸神楽舞復興委員会

市民団体

解決に向けての資料提供

社会活動参加

民

連携

宇部市

・総合戦略局 ICT・地域イノベーション推進グループ

・万倉ふれあいセンター、北部総合支所

・総合戦略局政策企画グループ

官

・cocomu

プログラミング技術

産

## 【アイデアの概要】

**課題**

- ・文化財の理解促進
- ・担い手探し

**アイデア**

- ・情報発信  
アプリ開発・フライヤー制作
- ・衣装製作、宣伝活動、グッズ開発

**活動**

- ・地域の方とつながる
- ・学校での学びを生かす

**成果**

- ・地域文化に触れる機会の増加
- ・自分も参加したいという思いへ

**期待できる効果**

- ・いつでも、どこでもアプリの利用で文化財が身近になる
- ・参加してみたい、協力できるという人とつながっていく
- ・魅力的な文化財に囲まれた、活気あふれる宇部市へ

地域で活動を行いたいが、何をしたいかわからない。そんな若者も多いはず。それならば、消えつつある伝統芸能文化を担ってみてはどうだろうか。その活動を広めていくための宣伝や広告、情報発信、イベント企画・実施、衣装や構造物の制作などを、学校の授業で習っている知識や技術を用いて計画し、実行していく。

地域では、「高校生・中学生」に学びを与えてくれている。私たちはそれに答えるべく、地域課題へ取り組みたいと考えている。地域と連携することで、地域の良さを改めて認識できる利点もある。地域と強く結びつき、新たな人、世代とつながっていくことは大切な文化財を継承していくことにもつながると考えている。



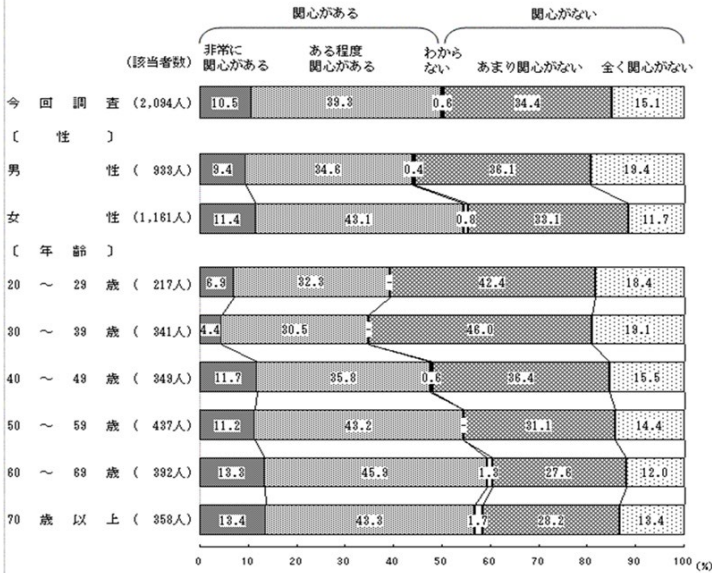
**(2) アイデアの理由 (公開)**

このアイデアを提案する理由について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの資料や関連の計画、既存の施策などの定性データのことを総称します。データは出所を明らかにしてください。

**伝統芸能への関心度**

(内閣府世論調査 5.文化財の保護 より)

図17 伝統芸能への関心度



「関心がある」とするものの割合が49.8%（非常に関心があるは10.5%、ある程度関心があるは39.3%）、「関心がない」とするものの割合が49.6%（あまり関心がないが34.4%、）全く関心がないが15.1%）都市規模別にみても、関心がないものの割合は町村で高くなっている。20～30代の若い世代で、特に高いといえる。

文化財の存在すら知らないのでは？

**会場での伝統芸能の直接鑑賞経験**

**直接鑑賞しなかった理由**

図18 会場での伝統芸能の直接鑑賞経験

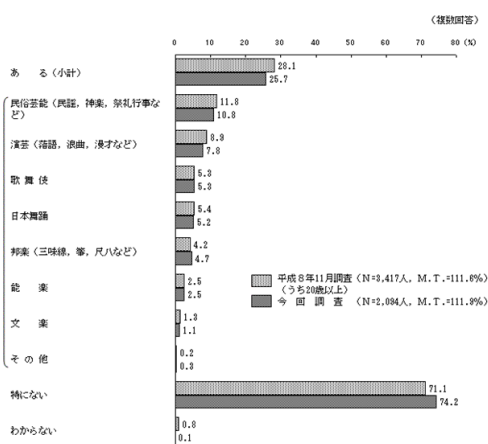
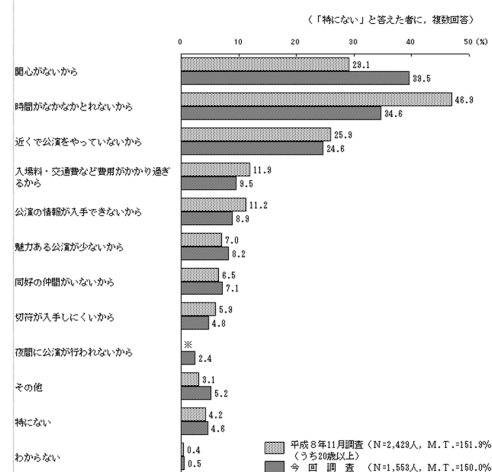


図19 会場で直接鑑賞しなかった理由



関心がない、時間がなかなかとれないという理由が多くを占めている。特に民族芸能では50歳以上では鑑賞経験があるがそれ以下は少ないのが現状。これでは、伝統芸能文化は衰退していくばかりでは？！

伝統芸能の保護に関する要望と有形文化財の保護に関する要望

図22 伝統芸能の保護に関する要望

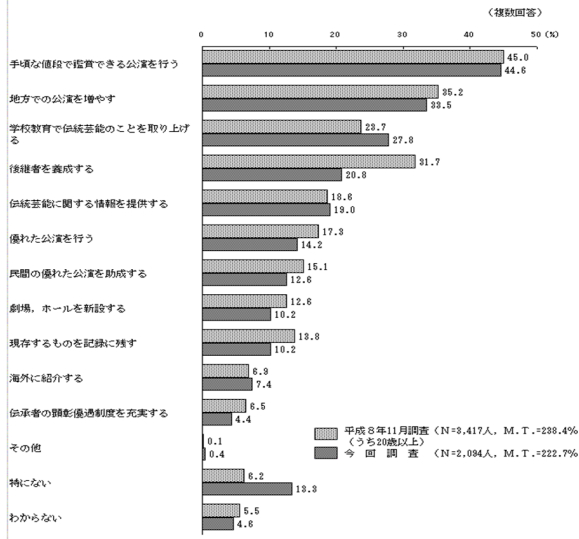
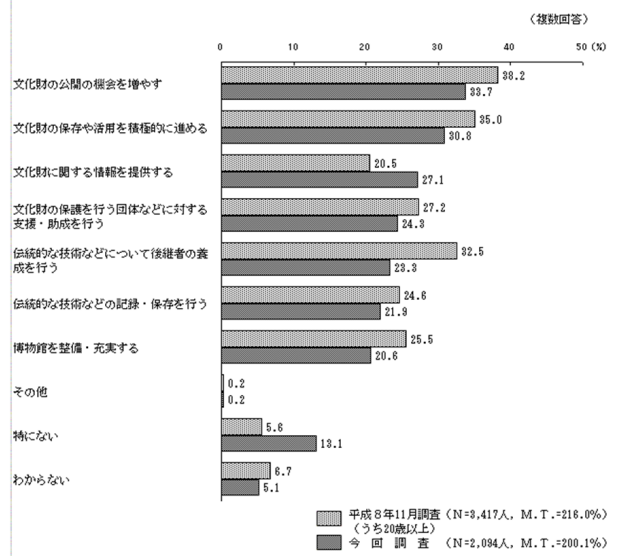


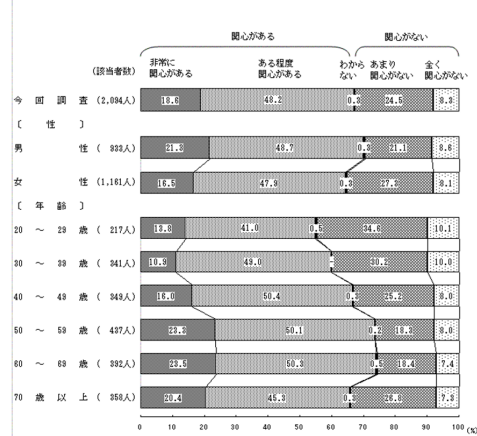
図24 有形文化財の保護に関する要望



関心がないという結果がありながらも、その保護に関しては「手頃な値段で鑑賞できる公演を行う」44.6%、「地方での公演を増やす」33.5%、「学校教育で伝統芸能の事を取り上げる」27.8%、「後継者を養成する」20.8%、「伝統芸能に関する情報を提供する」19.0%と失ってはいけない財産であるという認識はあるようだ。

有形文化財への関心度

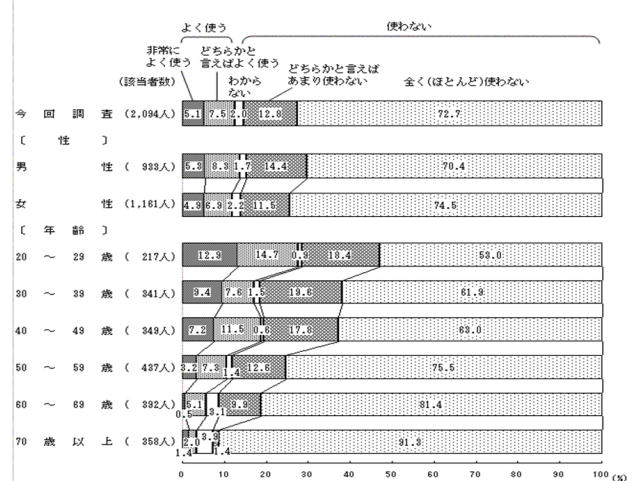
図23 有形文化財への関心度



ほとんどの年代が  
関心はあるのに・・・

文化財情報の入手におけるインターネットの利用度

図25 文化財情報の入手におけるインターネットの利用度



関心度が低い年代ほどインターネットで情報  
収集していることは明らか・・・それなら・・・

文化財を身近に感じることができるアプリがあれば、解決するのではないだろうか！！

### (3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを実現する主体、アイデアの実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの実現にいたる時間軸を含むプロセス、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、アイデア実現までの大まかな流れについて、2 ページ以内でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

