

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2019 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
	17_1/1_3	まちの課題を「ジブンゴト化」し、様々なことにチャレンジしたいと考える人を魅了するまちづくり	豊中市
アイデア名(注2) (公開)	中年独身男性主役の街「オジザニア」		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2019 サイトの中に記載してあるエントリー自治体(連合)が掲げる地域課題を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームが応募されるアイデアにつけるものです。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)	おじさんず		
チーム属性(公開)	<input type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input checked="" type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム		
メンバー数(公開)	5名		
代表者情報	杉本 隆成		
メンバー情報	氏名(公開)	井上 優	
		高 純蓮	
		半野 聡理	
		山上 あゆみ	

**(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 COG2019\_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 COG2019 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin\_padit\_cog2019@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、「3. 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」中も同様でお願いします。

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も結構です。

### (1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、課題解決のために、何をす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>

野田小学校跡地の利活用の具体案（跡地の活用は 2020 からの予定）

### <解決アイデアの内容>

#### <設定するペルソナ>

- ・男性（38 歳） 建築業 営業部長（年収 700 万～900 万）
- ・三国タワーマンション在住
- ・実家は札幌（都心ではなく郊外の方）
- ・バツ 1（妻の不倫）
- ・親権は妻
- ・あまりに淋しいので、それを紛らわせるためにそろそろペットでも飼おうかと思っている
- ・仕事は実績を上げ営業部長になれるほどには順調
- ・趣味は筋トレ
- ・今までは朝帰りとかザラだったが、最近辛くなってきた
- ・夜は友達と飲みに行くか、家に帰ってスーパーの惣菜を食べる（米は炊いてある）

#### <庄内オジザニアとは>

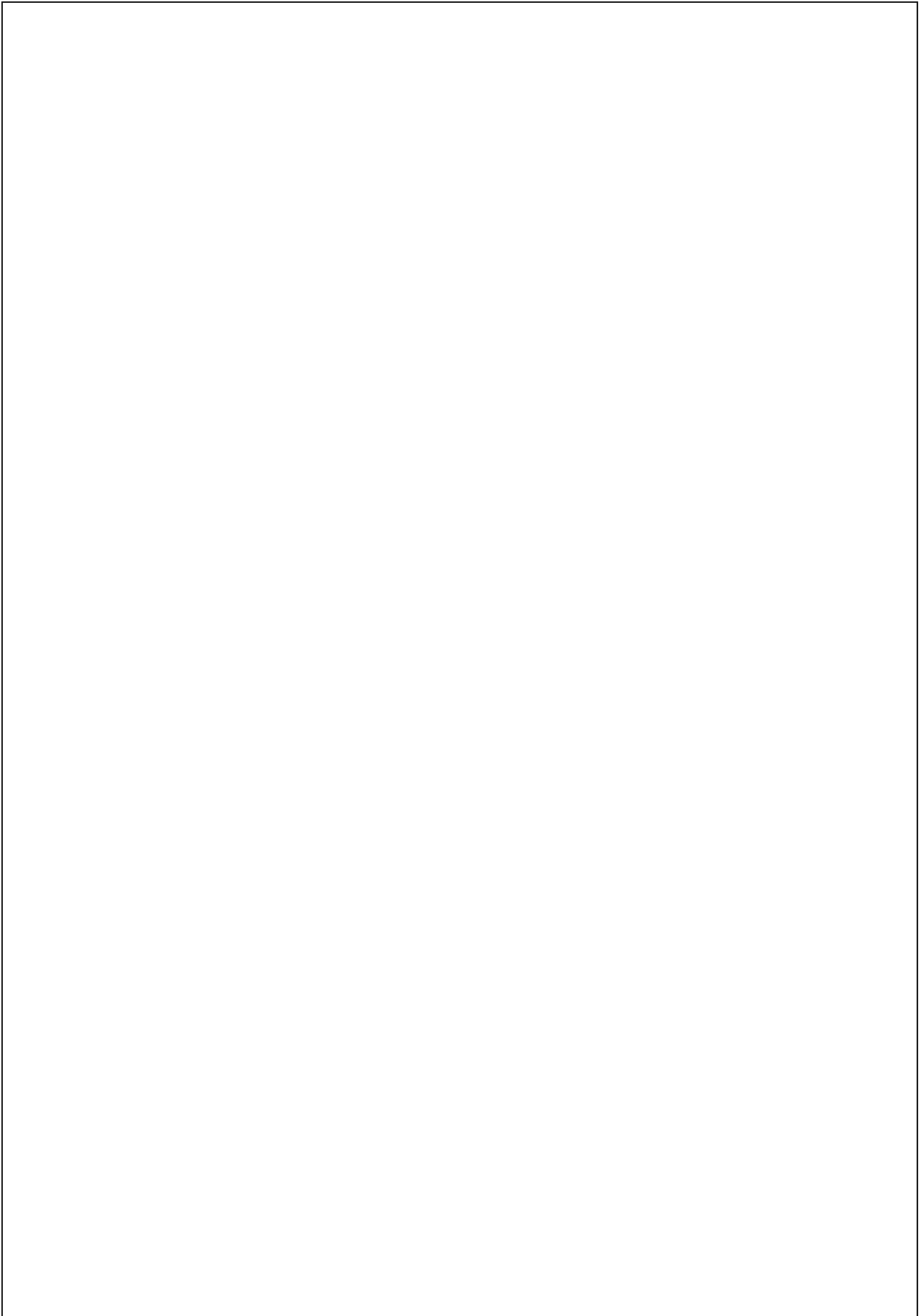
30 代～の独身男性を主な対象とした複合施設。この施設を建てることで、一人暮らしをする独身男性同士がコミュニケーションをとることや、女性との出会いの場になることを目的としている。

1 階は、スナックやオカマバーなどが複数集まる“おっ 3 丁目横丁（おっさんちようめよこちょう）”をつくる。庄内はスナック文化が浸透しており、特に駅周辺は昔からスナックが多い地域とされており、現在も約 25 店舗以上が実際に営業している。そこで、スナック文化を継承し後世に伝えていくことを目的としている。

2 階は、食品アドバイザーが駐在するクッキングスタジオ“OGG（オージージー）クッキング”と、音楽スタジオ“スタジオ O G（スタジオジー）”をつくる。クッキングスタジオつくる理由として、以下の点をあげる。2018 年 3 月 26 日に日清オイリオグループ「生活科学研究課」が発表した、東京都と大阪府の 20～70 代単身男女を対象にした“単身者の中食・外食に関する意識調査”によると、大阪男性の 28%が毎日「中食」を利用している。このことから、多くの独身男性の食生活が健康的ではないと考えた。そこで、健康な食事が手軽に調理できるクッキングスタジオを開設することで健康な食生活を促すきっかけとなる。音楽スタジオは、南部地域の特性である「大阪音楽大学」と連携し、

3 階はジム“オジム”をつくる。

さらに、運動場にはフットサルコートを整備し、地域のフットサルチームをつくり交流関係が増えることを期待している。



## (2) アイデアの理由（公開）

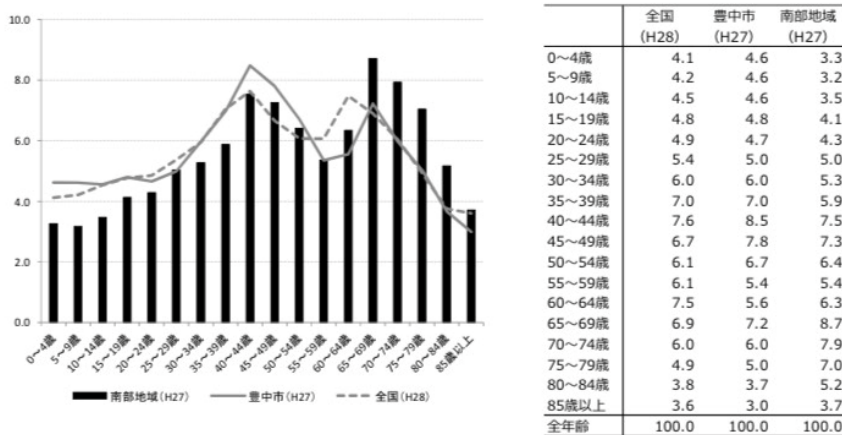
**このアイデアを提案する理由**について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ 2 ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの資料や関連の計画、既存の施策などの定性データのことを総称します。データは出所を明らかにしてください。

## ■ 南部地域の人口推移

豊中市庄内地域はかつて 高度経済成長期の地方から都市部への大規模な人口流入を背景に、長屋 住宅・文化住宅など手頃な価格帯の木造賃貸住宅が多く供給されたことに加え、大阪市と隣接した立地特性等により人口が急増した。しかし、地方から都市部への人口流入の鈍化や、郊外に多くの良質な住宅が供給されたことなどにより、昭和 45 年(1970 年)をピークに、人口は減少に転じた。

それに伴い、平成 27 年度時点での庄内地域の人口構成は 65 歳以上の高齢者に大きく偏っており、40 歳未満の年齢層が相対的に少なくなっていることが下の図からわかる。

図表2-27 南部地域 5歳階級別人口比率の市全域・全国との比較 (H27・H28)

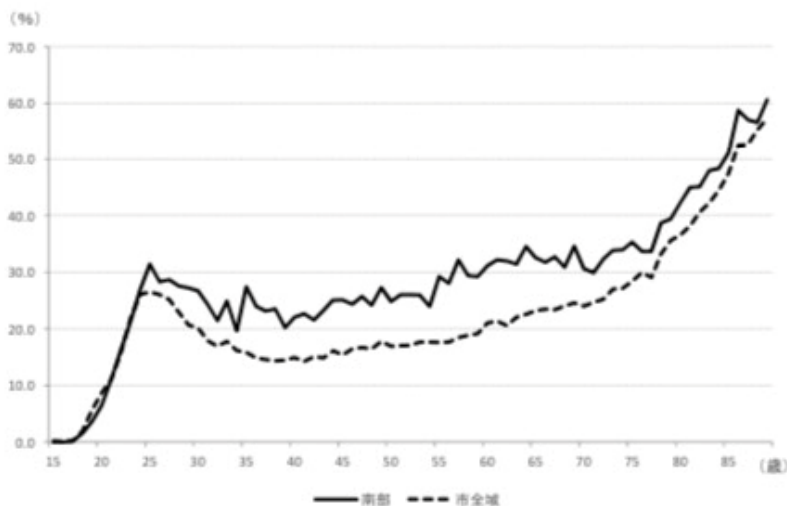


資料：豊中市…住民基本台帳（平成27年12月末現在）、全国…人口推計（平成28年1月1日現在）

(公開データ5.南部地域の活性化に向けた調査研究 I P.24 より)

また、下の図は市全域・南部地域 年齢別の単身者比率を表している。

図表2-33 市全域・南部地域 年齢別の単身者比率 (H27)



資料：住民基本台帳（平成27年12月末現在）

(公開データ5.南部地域の活性化に向けた調査研究 I P.28 より)

このデータより、20歳代前半ならびに75歳以上では、市全域と南部地域の単身者比率はほぼ同じか南部地域が若干高い程度となっている。しかし、特に30~60歳代において、南部地域の単身者の比率が市全域よりも明確に高くなっていることがわかる。

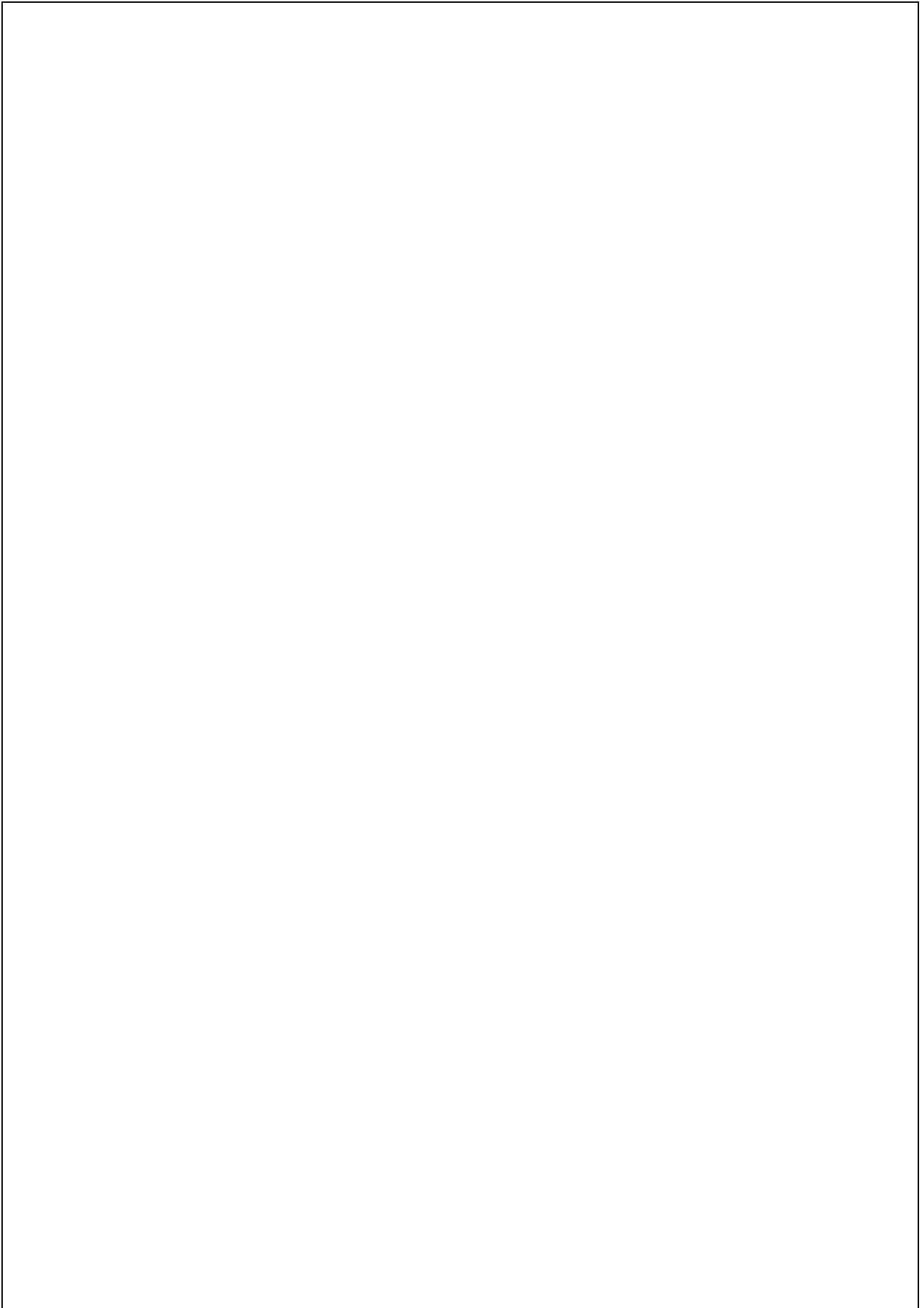
#### ■ 庄内地域の特徴

上記の人口推移のように、オーナーの高齢化や店舗の老朽化などにより、スナックをはじめとする小規模店舗は現在も減少している。しかし、駅周辺をかつての賑やかさをしのぶスナックが今もなお営業している。実際にフィールドワーク調査したところ、およそ25店舗以上の営業を確認した。



このことから、庄内地域にはスナック文化が今もなお根付いており、地域の活性化が期待される状況にある。





### **(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。

実際の小学校が廃校になるタイミングは2023年になる。

そのため、直近でできることは、比較的实现しやすい施設を選別し、期間を決めて実証実験を行うことになる。

ここでの実証実験とは、計画案を実際の場所とは別の場所で行い、実用化に向けての問題点を検証することである。

### 1. 既存店舗(スナック)の活用(モノの活用)

庄内にスナック文化が根付いていることから、実際に庄内にあるスナックを1店舗かりておじさんに向けたスナックをひらく。この場合、従来のサービスとしての恋愛相談のみならず、健康な食事が手軽に調理できるクッキングスタジオを開く。

### 2. 中年男性をどのように集めるか(ヒト)

現代における30代以降の中年男性の主な情報ツールはSNSが主流化してきている。そのため積極的にSNSで呼びかけ、宣伝する。

