

シェアエコ2.0 beyond community 創出事業

基本計画

令和8年3月

伊那市

本基本計画は、「シェアエコ2.0 beyond community 創出事業」における事業背景や位置づけ、実施施策の基本的な方向性を示すものである。国の地域未来交付金を活用し、令和7年度から令和9年度までの3か年で施設整備および事業開始を行うとともに、交付金終了後を見据えた持続可能な事業運営の方向性を整理するものである。

目次

第1章 事業の背景

1. 伊那市を取り巻く状況
2. 課題の整理
3. 求められる事業の姿
4. 事業効果の指標

第2章 地域資源の棚卸し

1. 地域資源の収集
2. 地域資源の精査
3. 地域資源の活用に向けた分析

第3章 計画の骨子

1. 事業の位置づけ
2. シェアエコ2.0を支える2つのサイクル
3. 実現に向けた拠点・人財・組織のあり方
4. 「拠点」のあり方
5. 偶発性を活かした空間構成

6. 「人財」のあり方

7. 「めぐりあい」の質を高める人財の適用

8. 持続を可能にする「組織」の検討

9. デジタルの使いどころ

第4章 施設計画

1. 設置場所の概要
2. 配置計画（案）

第5章 市民参画によるワーキング

1. ワーキングの概要
2. ワーキングの実施状況（写真）
3. ワーキングの実施報告（意見集約）

第6章 次段階の方針

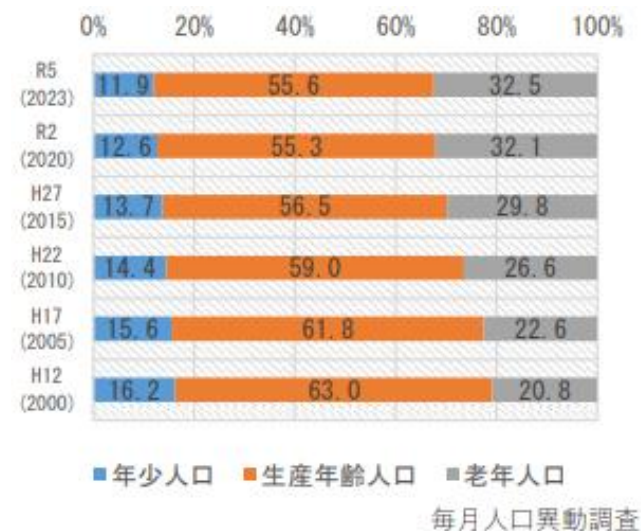
1. 事業スケジュール（案）

第1章 事業の背景

第1章 事業の背景

1. 伊那市を取り巻く状況

伊那市では、平成7年（1995年）の72,321人をピークに、人口減少が進行しており、ピーク時と比較して令和5年度時点で64,211人と1割以上（11.2%）の人口が減少している。現状のまま推移した場合、25年後の令和32年には46,059人まで減少することが見込まれている。また、年齢区分別の人口構成をみると、生産年齢人口割合が大きく減少（令和5年度時点で平成12年度から7.4%減少）し、経済活動の担い手が減ることで、地域経済や福祉、教育などの地域基盤の弱体化が見込まれる。特に若年層（10～20代）の減少が大きく、平成22年（2010年）～令和2年（2020年）の11年間の社会減人口の内、9割を若年層が占めている。若年層が進学・就職を機に都市部へ流出し、進学を機に地域との関わりが途切れてしまい、その後地域へ戻ってこないことが、生産年齢人口減少の大きな要因であり、そのことが構造的な課題として地域の持続可能性を脅かしている。若年層の地域へのUターンを妨げている要因としては、地域に対する「帰属意識」や「地域での将来の展望」が希薄であることが挙げられる。



※年少人口は0～14歳、生産年齢人口は15歳～64歳、老年人口は65歳以上

第1章 事業の背景

2. 課題の整理

課題①：地域でやりたいことを実現するコミュニティの不足

地域の大人と関わり、仕事や地域の未来を考える「伊那市中学生キャリアフェス」や、令和6年度に初めて開催された高校生の発案による「17とりどり祭」のほか、高校ごとに取り組んでいる「探求的な学習の時間」や、高校生が主体的に地域での居場所作りに取り組む「いなまちたしゅうしつ」など、若年層と地域が関わる機会は近年増えていることから、地域基盤の強化の原動力となり得るが、まだまだ全体としては若年層が地域と関わる機会は少なく、既存コミュニティのみでは、若者層のポテンシャルを活かす場が不足している。地域でやりたいことを実現したい人をサポートする「伊那市ローカル人材育成事業」での参加者アンケート（20～40代）では、やりたいことを実現するためのコミュニティへ所属したいとの意見が92.6%となっている。



解決の方向性

地域内で学び合い、成長し合うコミュニティの形成

第1章 事業の背景

2. 課題の整理

課題②：将来の選択肢が限定的に見え期待感が得られない

都市部とのアクセスがよく、若者が就職・進学を機に地域の外へ出て、様々な知見や関係性の広がりを得ることができることは、地域にとっては貴重な資源（知見や人的リソースなど）を得られるメリットと捉えることができる。一方で、県外で働く地元出身者（20～35歳）を対象としたアンケートでは、Uターンの障害として地元でのキャリアイメージを描けないとしている人が47%と半数近くを占めている。また、地元高校生を対象としたアンケートにおいても、大学卒業後の希望就職場所として選択しているのが「都会」28.7%、「県内（地元以外）」24.1%、「地元」13.3%との結果であり、「都会」を希望している理由として、「都会で働きたい仕事があり、地元には働きたい職種がなさそうだから」、「地元は遊ぶ場所がなく、都会の方が好きだから」との理由が挙げられている。このことから、地元での職業や進路が限定的で、自らの力を発揮できる期待感が得られないことに課題があるといえる。



解決の方向性

自らの力を発揮できる期待感の醸成

第1章 事業の背景

2. 課題の整理

課題③：地域の魅力が可視化されていない

県外で働く地元出身者を対象としたアンケートにおいて、Uターンの障害となっているものとしては、地元では遊ぶ場所や、娯楽施設がないなどの生活環境に関する意見が38%と多数を占めており、自己主観に基づく「衰退していく場所」という印象を持ちやすい状況にある。このことは、地元での暮らしの魅力や良さが若年層に適切に伝わっていないことの裏返しであると伺える。現代社会においては、メディアやSNSを通じて、都市部の生活スタイルや成功モデルがクローズアップし、理想化されやすい状況にある。外部からの影響を特に受けやすい若年層においては、地元ではやりたいことが実現できず「成功＝都会で活躍すること」という価値観が無意識に刷り込まれている状況を踏まえて、地域資源を活かした暮らしや仕事の魅力における、発信力を強めることにより、世代を超えてどう可視化し共有していくかが課題である。



解決の方向性

世代を超えて共有するしくみ

第1章 事業の背景

2. 課題の整理

課題④：若者と地域をつなぐコミュニティの不足

前段の課題でも述べているとおり、この地域では若者世代がやりたいことを実現できないという印象を抱いている一方で、県外で働く地元出身者を対象としたアンケートでは、89%が地元に対して愛着があると回答しており、進学・就職を機に地元を離れても愛着を持った若者が多くいることが分かる。しかし、この地域のWell-Being指標での幸福度と「コミュニティ活動が盛んである」との項目の相関が、0.13と低い数字を示しており、地域内でのコミュニティ活動が盛んでないことが推察される。また、若い人が活躍しやすいという項目についても0.33と低い相関を示している。このことから、若者が地域に対して愛着を持って期待感を抱きたい一方で、地域がそのことに応えられていない状況にある。若者と地域の活動を繋ぐコミュニティの存在が欠如していることで、新しいアイデアや挑戦が受け入れられにくく、「戻ってもやりたいことが実現できない」と感じてしまうきっかけとなっているため、地域の中で若者が関わりにくい構造も、帰属意識を育みづらくする要因である



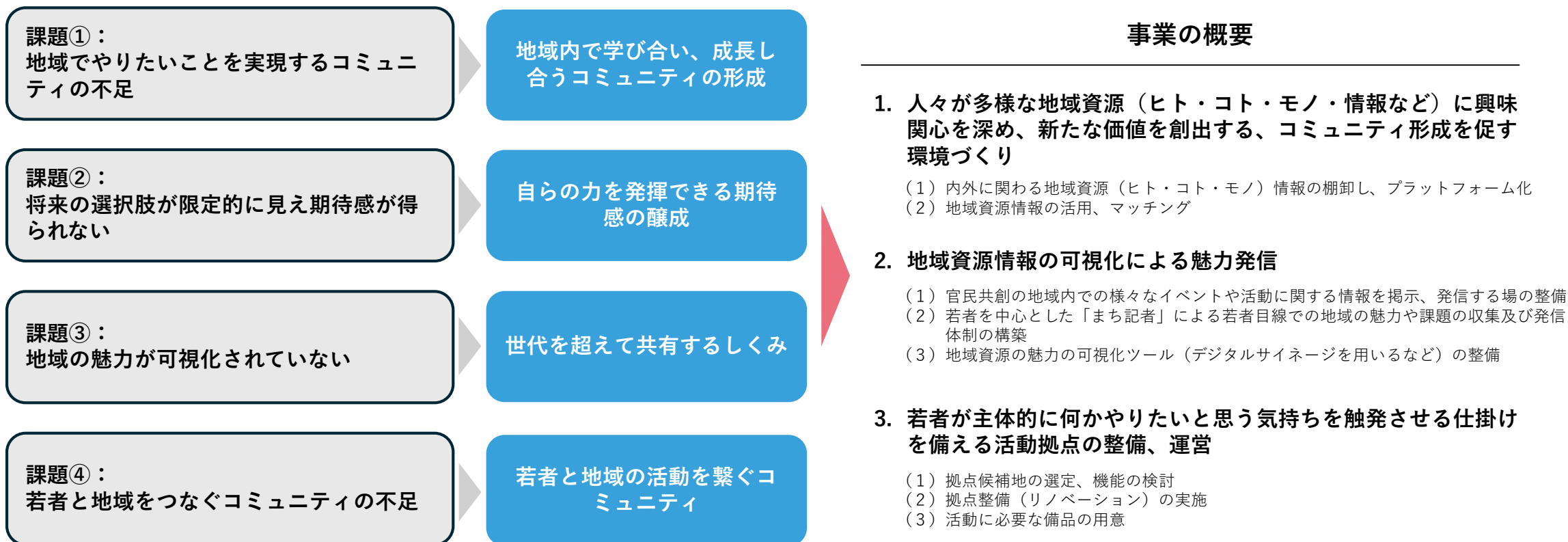
解決の方向性

若者と地域の活動を繋ぐコミュニティ

第1章 事業の背景

3. 求められる事業の姿

これら課題を解決し、市内外に住む若年層が地域との関わりを通じて、「自分が地域の一員である」という感覚を生じさせることで、市出身の若年層が地域に対する「帰属意識」や「地域での将来の展望」を高め、若年層の定着・回帰を促す。また、市出身でない市外在住の若年層に対しても、魅力の発信等を通して移住を促していく。



第1章 事業の背景

4. 事業効果の指標

(交付金申請資料より引用)

★KPI① (事業・施策の全体効果を示す 必須KPIを設定すること)	地域へのUIJターン数(移住者数、Uターン者数)	単位	人
KPI②	かみいなシゴトフェスへの出展事業所数	単位	事業所
KPI③	地域資源を活用した共助・共創・協働プロジェクトの創出件数	単位	件
KPI④	地域資源を活用した共助・共創・協働プロジェクトに関わる内外の若年層の数	単位	人

KPI①：新たなコミュニティを通じて地域との関係性を持ち、情報の発信によってUIJターンにどれだけつながるかを測る。

(計測手法) 企業等の担い手不足の解消及び地域課題の解決並びに移住の促進のための「UIJターン就業・創業移住支援事業補助金」及び若者の移住定住の促進と地域産業の担い手となる若者の人材確保のための「伊那市奨学金返還支援補助金」の申請数の合算に基づき計測する。

(目標値の根拠) H27-R2における若年層(10代後半～20代前半)の社会動態の減少分(△540)の半数程度(270)まで累計増加分を事業終了の翌年度までに増加することを目標とする。

KPI②：本事業を通じて、シゴトフェス(就活合同説明会)の参加企業が増えることで、地域企業にどれだけ意識変容をもたらせたかを測る。

(計測手法) シゴトフェスへの参加企業数を計測する。

(目標値の根拠) 当市で従業員数が多い上位3業種(製造業、卸売・小売業、医療福祉)の事業所(R3時点)1,247事業所の10%(120事業所)まで増加(現時点+KPI増加分)させることを目標とする。

KPI③：どれだけこの取組の中で地域資源を活用した共助・共創・協働プロジェクトを創出させることができるかを測る。

(計測手法) 事業を通して創出されたプロジェクト数を測る。

(目標値の根拠) 事業期間中はモデルケースを立ち上げていき、そこから波及させていく目標であるので、初年度は大学生向けに1つ、高校生向けに1つの合計2つを立ち上げていき、2年目以降は前年度から倍増して実施していき徐々に自然発生的に立ち上がることを目標とする。

KPI④：本事業を通じて、地域内外の若年層をどれだけ主体的に巻き込むことができたかを測る。

(計測手法) 共助・共創・協働プロジェクトへの内外の若年層のエントリー数から計測する。

(目標値の根拠) 1つのプロジェクトに対して関わる若年層を10名ほどと想定し、プロジェクト創出件数目標×10名で積算した数値を目標とする。


第2章 地域資源の棚卸し

第2章 地域資源の棚卸し

1. 地域資源の収集

収集する地域資源は、地域の人材やこれまでの伊那市の事業を通じて整理した情報・既存団体等の取り組みを対象とし、令和7年12月18日時点では、総計796件であった。他方、庁内各課から収集した情報の粒度は統一されておらず、重複した情報や団体以外にも施設名称のみの情報、生活支援サポーターなどの個人名簿も存在していた。

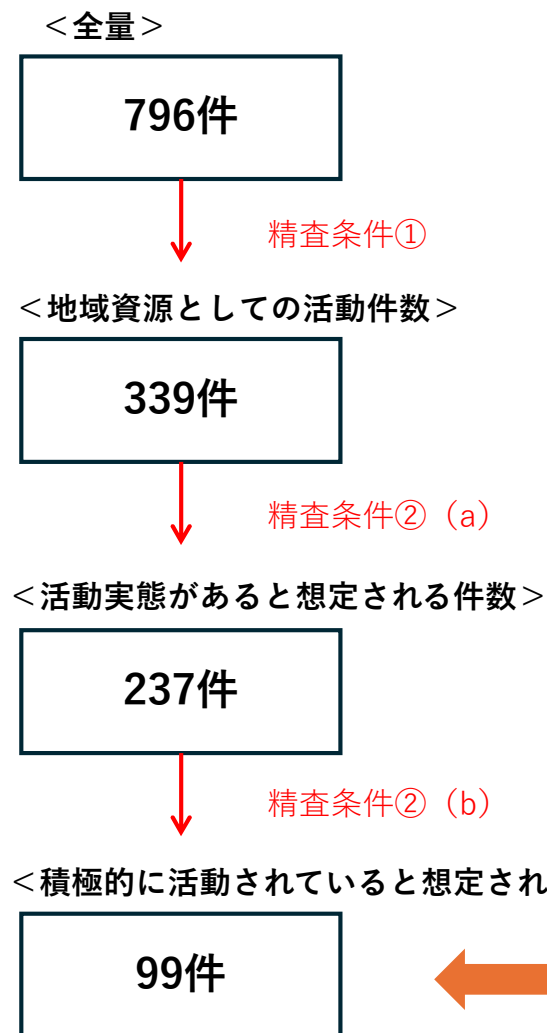
部	担当課	施設	オンライン コミュニティ	個人	事業者・企業	団体	その他	総計
総務部	総務課					1		1
企画部	企画政策課					3		3
	地域創造課	16	1		1	17	2	37
健康福祉部	スポーツ課	1				3		4
	福祉相談課(介護予防係)					54		54
	福祉相談課(社協)			197		302		499
こども部	子育てサポート課					2		2
農林部	50年の森林推進課	1			1	18		20
商工観光部	観光課				1	7		8
	商工振興課			1	3	9		13
建設部	管理課					2		2
	都市整備課					2		2
高遠町総合支所	高遠総務課			2		9	3	14
長谷総合支所	長谷総務課					1		1
教育委員会	生涯学習課			2		21	113	136
総計		18	1	202	6	451	118	796



本事業との連携の可能性を踏まえ、活動実態を把握するための精査を行う。

第2章 地域資源の棚卸し

2. 地域資源の精査



<精査条件①>

- ・重複する団体は1件としてカウントする。
- ・活動に紐づかない個人名簿は対象外とする。
(ex.生活支援サポーター、高齢者支援、社会福祉協議会名簿、広域に知られたくない名簿ほか)
- ・施設名称のみやWEBサイトは対象外とする。
(該当施設で各活動をしていると想定するが、棚卸しすべきは施設名ではなく活動であるため)
- ・施設と活動が一体となっているもの (ex.いなまちBASE、たしゅう室ほか) は、対象としている。

<精査条件②>

活動実態を把握するため、以下 (a) および (b) の精査を行う。

- a. 該当団体・活動における HPやSNS (Instagram,facebook,Xなど) や 紹介しているメディア記事がない場合は対象外とする。
- b. 自ら活動を発信している HPやSNS (Instagram,facebook,Xなど) がない場合は対象外とする。

← 自ら活動内容を発信している地域資源の数 (地域の応援者となる可能性)

第2章 地域資源の棚卸し

3. 地域資源の活用に向けた分析

行政として把握している地域資源は、団体に関する情報が中心であり、個人による活動（店舗運営や地域での多様なビジネスモデルを展開する事業者など）は限定的である。一方、本事業の運営においては、こうした個人の活動についても把握し、地域資源として位置づけることで、多方面に広がるあたたかなつながりの創出につながると考えられる。

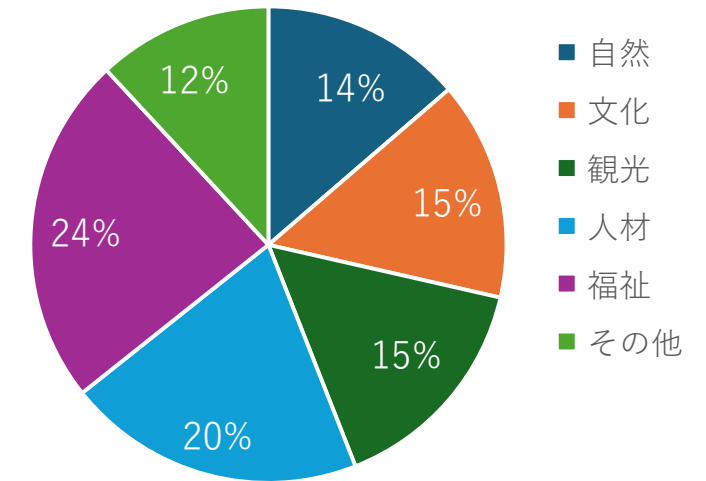
部	担当課	施設	オンライン コミュニティ	個人	事業者・企業	団体	その他	総計
企画部	企画政策課					2		2
	地域創造課	10			1	10	1	22
健康福祉部	スポーツ課					2		2
	福祉相談課(介護予防係)					1		1
	福祉相談課(社協)					25		25
こども部	子育てサポート課					1		1
農林部	50年の森林推進課				1	2		3
商工観光部	観光課					3		3
	商工振興課				2	3		5
建設部	管理課					1		1
高遠町総合支所	高遠総務課			1		4	1	6
長谷総合支所	長谷総務課					1		1
教育委員会	生涯学習課					4	23	27
総計		10	0	1	4	59	25	99

第2章 地域資源の棚卸し

3. 地域資源の活用に向けた分析

積極的に活動していると想定される99件の活動タイプを分析した結果、福祉に関する活動が一定数見られるものの、活動分野は比較的バランスよく分布していることが確認された。本事業において、さまざまな活動や世代・立場を超えた出会いを生み出していく上で、こうした多様な地域資源の存在は、伊那市の大きな強みである。

カテゴリ	タイプ	件数	内容
自然 (23件)	①自然の恵み	13件	農作物をはじめ、山や森、水辺などの自然の恵みを活かし、地域づくりに取り組んでいるもの
	②地域産品	10件	地域特性を生かした地域産品の研究や開発に取り組んでいるもの
文化 (25件)	③文化・芸術	16件	伊那の芸術文化の創造や伝承・保存により、地域の文化づくりに取り組んでいるもの
	④環境・景観	9件	生活環境の整備、自然・景観の保存、商店街の空き店舗活用等、良好な町並み形成等に取り組んでいるもの
観光 (26件)	⑤賑わい創出	14件	地域イメージの創造や地域イベントの開催等に取り組んでいるもの
	⑥観光	12件	地域の観光に役立つ活動を通して、地域の魅力向上に取り組んでいるもの
人材 (34件)	⑦居場所づくり	10件	児童の放課後の居場所として、場を提供し、地域による人材育成、学習支援に取り組んでいるもの
	⑧交流機会	24件	世代を超えた市民同士の交流や文化交流によるまちづくりに取り組んでいるもの
福祉 (40件)	⑨福祉・教育	33件	社会貢献活動やボランティア活動（福祉、青少年育成）に取り組んでいるもの
	⑩スポーツ・健康	7件	各種スポーツ、健康を通してのまちづくりに取り組んでいるもの
その他 (20件)	⑪ネットワーク	6件	地域づくり団体や地域リーダーの支援及びネットワーク化などに取り組んでいるもの
	⑫その他	14件	上記に属さない形式、もしくは複合的な形で、地域づくりに取り組んでいるもの



補足)
活動によっては単一のタイプではなく、複数のタイプを有しているものがあるため、合計値（母数）は99件ではない。

第3章 計画の骨子

第3章 計画の骨子

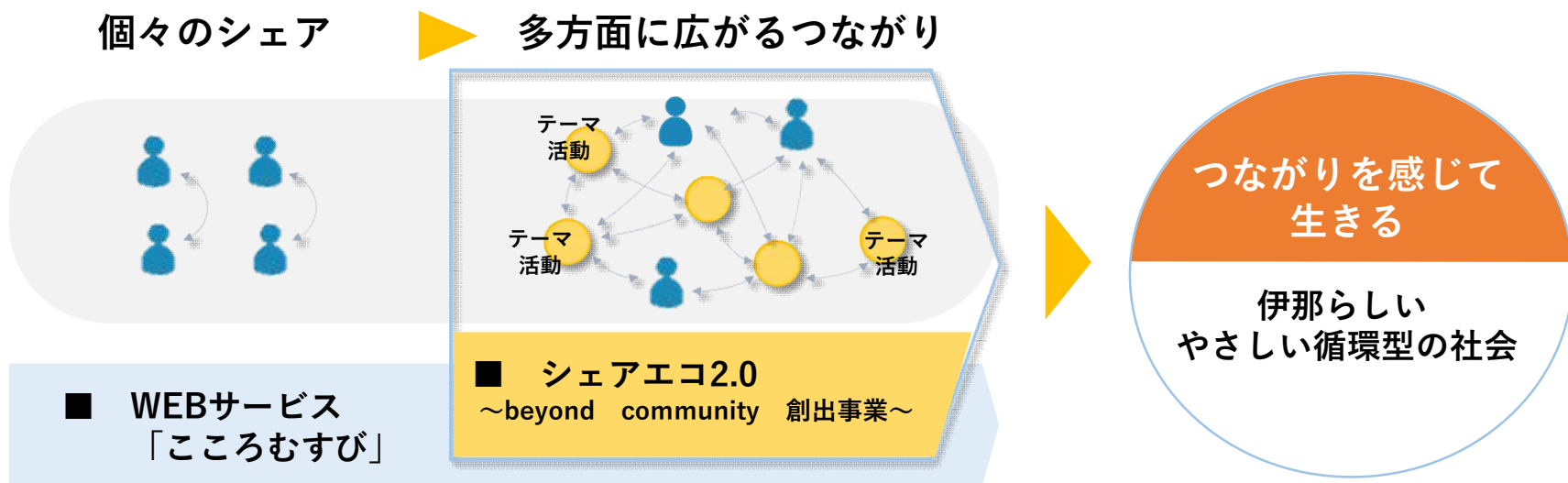
1. 事業の位置づけ

伊那市は、物やスキル、情報など、幅広くなんでもシェアできる、シェアリングエコノミーのWebサービス「こころむすび」を2022年より開始。クラウド上のサービスとして市民同士が出会い、助け合う「つながり」を数多く提供してきた。

「シェアエコ2.0」では、様々な活動や世代や立場を超えた出会いを通じて、一人ひとりが、伊那らしい「あたたかさ」にめぐりあい、それぞれの「やってみたい」という想いや挑戦を育み、また「やってあげたい」という応援する気持ちが、多方面に広がるあたたかいつながりを創出する。

そこで生まれる人と活動、人と人、活動と活動のつながりや想いが、地域に網の目のように広がる新しい関係性をめぐりあうことで、温もりや相互のつながりが常を感じられる、伊那らしいやさしい循環型の地域を実現していく。

シェアエコ2.0とは、伊那らしいやさしい循環型の地域を実現する、あたたかさの「めぐりあい」

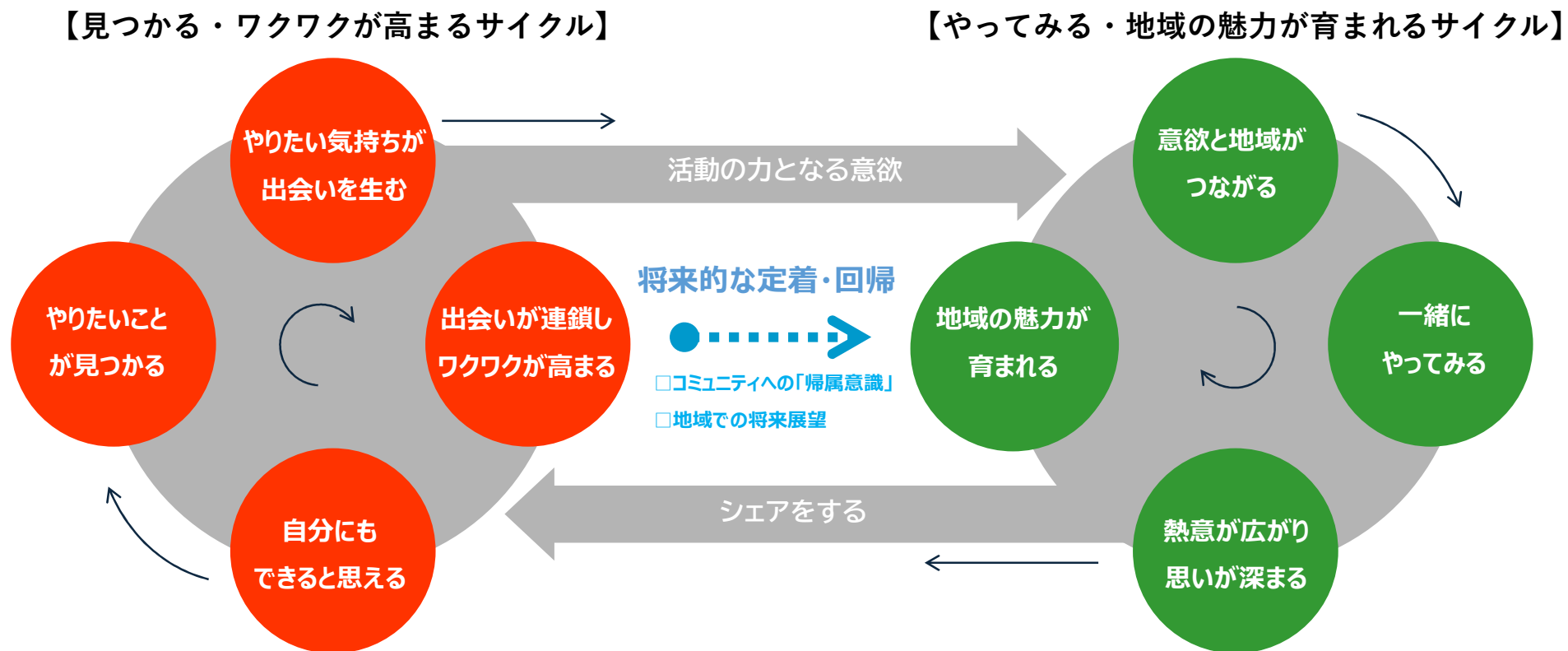


第3章 計画の骨子

2. シェアエコ2.0を支える2つのサイクル

「シェアエコ2.0」では、【**見つける・ワクワクが高まるサイクル**】と【**やってみる・地域の魅力が育まれるサイクル**】という2つのサイクルが相互に作用し、両立する姿を目指す。【**見つける・ワクワクが高まるサイクル**】の中で醸成された一歩踏み出す原動力が、【**やってみる・地域の魅力が育まれるサイクル**】の中で地域とつながり、一緒に取り組むことで思いや熱意が深まり、それが再び新しい一歩を導き、同時に地域の魅力が育まれていく。

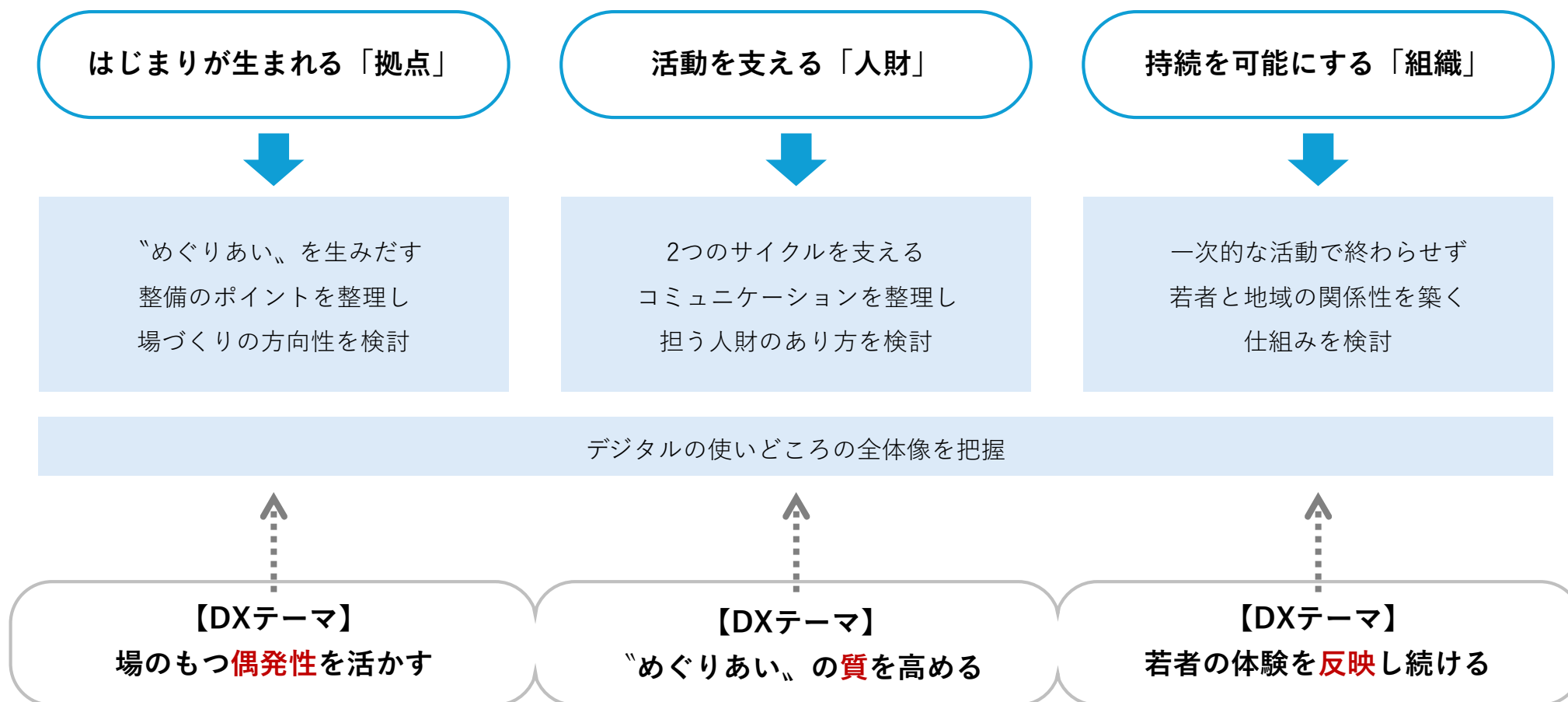
この好循環が、伊那らしい やさしい循環型の地域を実現するあたたかさの“めぐりあい”を生み出し、コミュニティへの「帰属意識」や地域での「将来展望」を高めることで、将来的な定着や回帰を促していく。



第3章 計画の骨子

3. 実現に向けた拠点・人財・組織のあり方

2つのサイクルを実現するための「拠点」の場づくりをはじめ、その場を運営しながら、若者を中心とした利用者に伴走する「人財」、そして「シェアエコ2.0」を持続的な事業とするための「組織」のあり方を検討。さらに各々にDXテーマによる、デジタルの使いどころを探索し、全体像を捉えることで、より効果的、且つ、拡張性の高い事業とするための指針とした。



第3章 計画の骨子

4. 「拠点」のあり方

【見つかる・ワクワクが高まるサイクル】

きっかけを育み、寄り添う

整備のポイント

- 若者の生活サイクルの中にあり、日常的に使われるような場にする
- 特定の人たちのたまり場とせず、誰もが過ごしやすい雰囲気を大事にする
- 積極的に情報発信がされるより、気づけばそこに情報があるという距離感
- 偶発的な出会いがおきる仕掛けと、呼び水となるコンテンツがある
- 若者だけでなく、幅広い世代が集える設えや運営形態を想定する

日々、地域の様々な活動や情報とめぐりあう、身近な場

学校と家との間にある
居場所

「興味・関心」で集まる
みんなのテーブル

【やってみる・地域の魅力が育まれるサイクル】

やりたい気持ちを育て、応援する

整備のポイント

- やりたい気持ちで、少し手を伸ばせば、応援者につながる場にする
- 繋がりから深まるあたたかい「めぐりあい」を大事にする
- やりたい気持ちや、考える過程、地域との繋がりそのものが見える空間
- その場で考えたり、すぐに試せる余白の空間がある
- 応援する側に寄り添い、応援者を応援する運営を想定する

踏み出した一歩の先にある「めぐりあい」の総合窓口

ニーズと繋がる
地域の資源

つながりを深める
「めぐりあい」の広場

第3章 計画の骨子

5. 偶発性を活かした空間構成

4つのゾーンで拠点施設を構成。什器等で、それぞれがゆるやかに仕切られ、視線の先で人と人がつながることで偶発的な出会いを促す空間とする。

「興味・関心」で集まる
みんなのテーブル

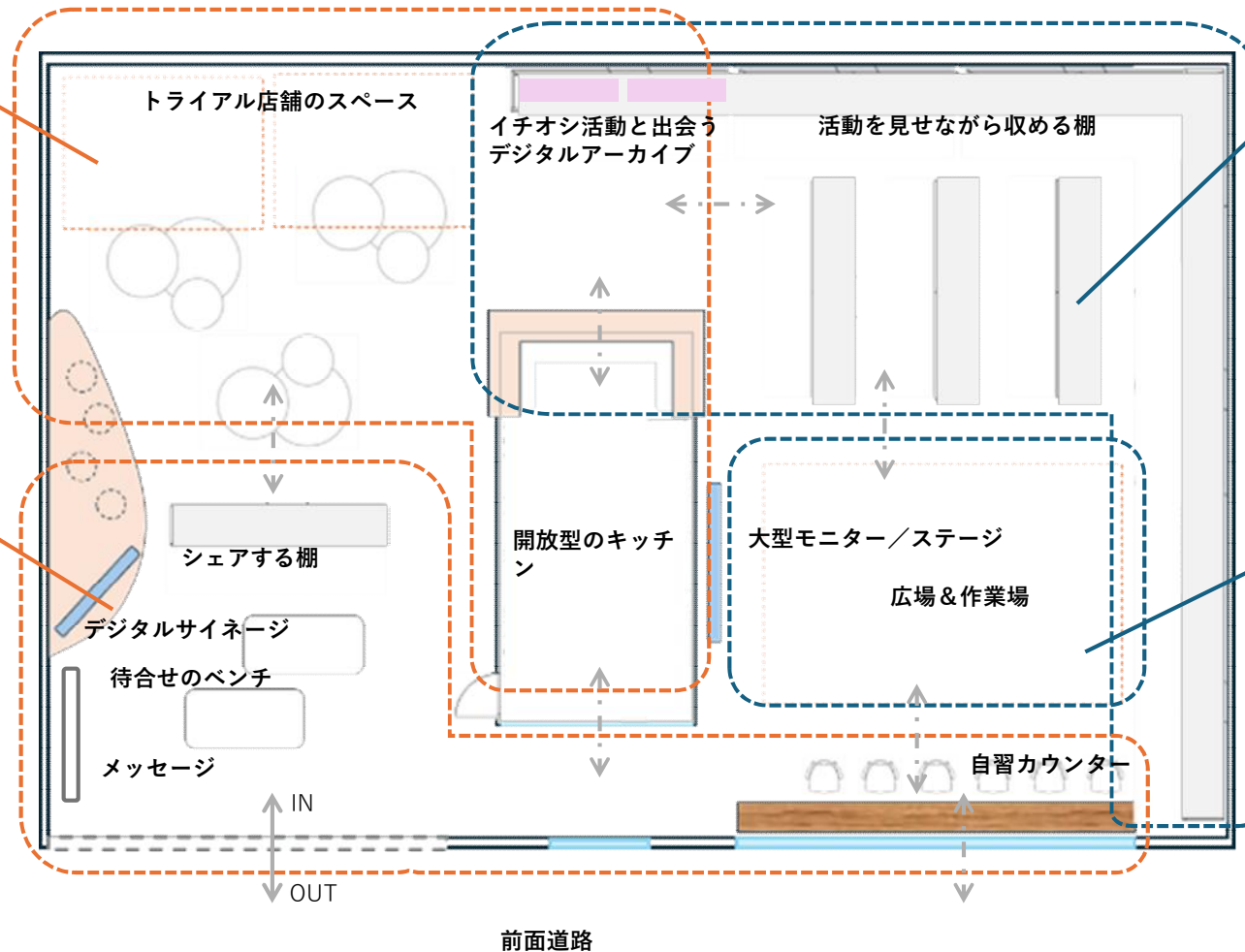


オープンキッチンやトライアル店舗等、テーブルを囲いながら、地域の資源出会い、その1歩を踏み出すきっかけに出会う

学校と家との間にある居場所



学校帰りなどの余白の時間に気軽に入館。待合せや自習に利用しながら、少しずつ関心を向ける。施設のメッセージやデジタルサイネージさらに奥で活動するトライアル垣間見ることができる。



ニーズと繋がる地域の資源



「やりたいこと」の企画書やリポート、あるいは地域資源の側からの紹介等が見通しの良いラックにおさまり、ワクワクするギャラリー空間として活用する。

つながりを深める
「めぐりあい」の広場



「大型モニター」を備えた広場兼作業場。まずやってみる場所として、さまざまな利用形態。に対応し、多様なヒト・モノ・コトと繋がる場となる

第3章 計画の骨子

6. 「人財」のあり方

拠点でのコーディネーター等の担い手が、利用者と地域とのハブとして機能することで、「シェアエコ2.0を支える2つのサイクル」を実現し、人と活動、人と人、活動と活動が多方面に広がるあたたかいつながりを創出する。



適切な人や場につなぎ、伴走・協働

拠点の運営

利用者に寄り添う
(コンシェルジュ)

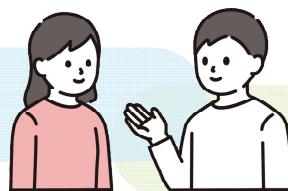
場を「安全・快適」に保つ

- ・施設の維持管理（清掃、設備点検、備品等）
- ・利用ルールの整備・周知
- ・安全管理（事故防止、防災・防犯対応）
- ・公平・中立で開かれた利用環境の確保
- ・問題が発生した際の調整役

利用者の声を集め、把握する

- ・日常的な会話から興味関心を把握
- ・声なき声を拾う（意思が顕在化していない）
- ・強制でない雰囲気づくり・余白を残す

「誰でも安心して使える場所」であることがすべての活動の土台



活動を編集し、意味ある形で紹介する

マッチング・協働

やりたい気持ちを叶える
(コーディネーター)

人と人をつなぐ「コーディネーター」

- ・やりたい気持ちと応援する気持ちのマッチング
- ・世代・立場・関心の異なる人たちをつなぐ
- ・利用者同士の紹介・橋渡し

活動を生み、育てる「伴走者」

- ・小さなアイデアや相談を受け止める
- ・イベント・企画立ち上げのサポート
- ・継続に向けたアドバイス
- ・失敗しても挑戦できる雰囲気づくり

フィジカルな拠点があることで、偶然の出会いと協働が生まれる状態を創出



地域の魅力発掘・発信

やりたい気持ちを引き出す
(キュレーター)

利用者の声を集め、地域資源を可視化する

- ・地域事業者の活動やイベント等を掲示する
- ・利用者の関心や声を拾い、見える形で共有する

地域の魅力ある活動・応援者の発掘

- ・やりたい気持ちを応援するプレイヤーの発掘
- ・地域資源（人・活動・場）のリスト化

地域の魅力情報や活動記の発信

- ・地域内のイベントや日常の活動記を発信する（ブログ、SNS、ニュースレター等）

情報の発信が行動の入口、拠点が地域のアーカイブ（記録が地域に蓄積）になる

第3章 計画の骨子

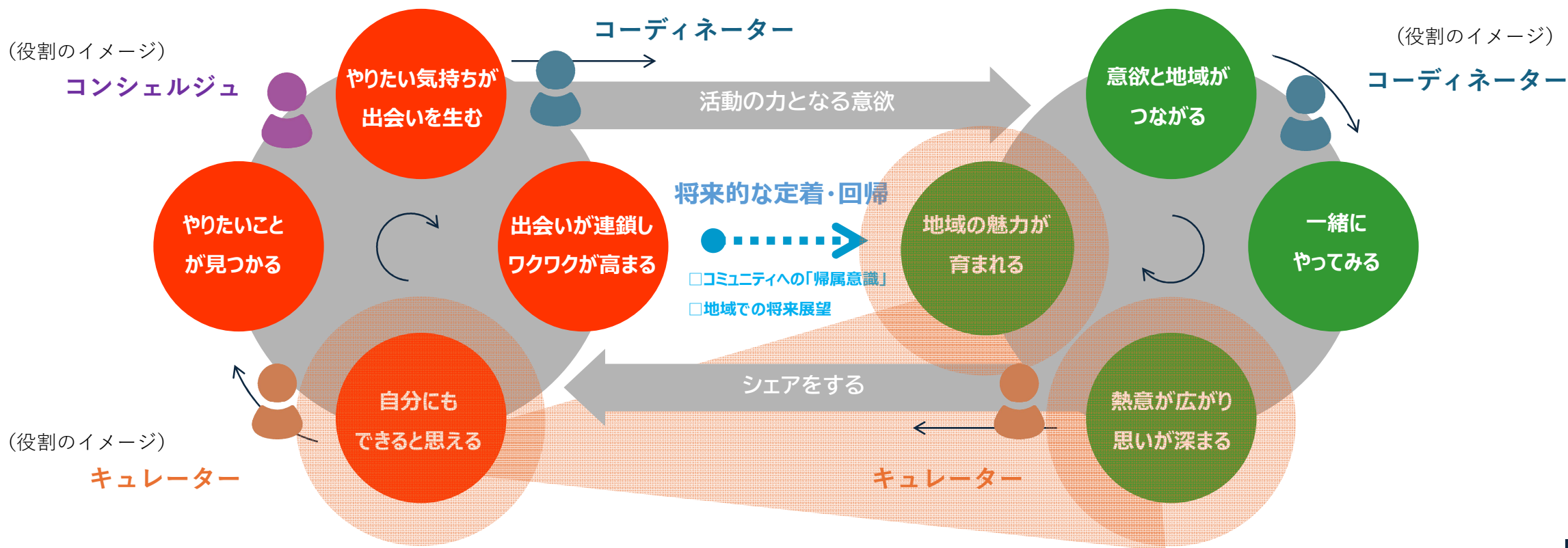
7. “めぐりあい”の質を高める人財の適用

若者を中心とした利用者のやりたい気持ちは、地域資源の魅力的な姿に触れることをきっかけに生まれる。

そのため、拠点の担い手には、地域資源の魅力を発掘・編集し、その価値を利用者に伝えるキュレーターとしてのスキルを有する人財を適用することが望ましい。こうした人財の関与により、場の世界観が醸成され、利用者の主体的な関わりや新たな活動の創出につながることを期待される。

【見つかる・ワクワクが高まるサイクル】

【やってみる・地域の魅力が育まれるサイクル】



第3章 計画の骨子

8. 持続を可能にする「組織」の検討

◆若者の声を反映し、“原動力、へと成長を促す仕組み

シェアエコ2.0の「拠点」は、学校と家との間にある居場所であり、日常の中で安心して地域を知り、繋がっていく「入り口」となる。ここでは、何かに挑戦し、関わりを深めるなかで、「参加 → 運営 → 裁量」という学びにプロセスの触れ、無理なく段階的な成長を促す仕組みを検討していく。

1 参加

若者が「使われる」ことなく
地域の関係人口となる

(活動例)

- ・ワーク企画提案 (失敗OK)
- ・イベントショップへの参加
- ・小さなサポート役 など

- ▶ 成果より経験量
- ▶ 「やってもいい場所」という安心感

(学びのプロセス例)

- ◆ 地域を知る
 - ・ 地域課題・資源・人の存在を知る
- ◆ 自分を知る
 - ・ 興味・得意・やりたいことの言語化
- ◆ 関係を知る
 - ・ 大人・企業・行政との距離感

2 運営

「希望だけ言う人」から
「実践する人」への成長

(活動例)

- ・ 拠点の一部に運営する場をもつ
- ・ 店先対応・場をまわす体験
- ・ 簡単な予算管理 (伴走支援) など

- ▶ 成功や失敗を他者と共有する
- ▶ 若者が“運営目線”を持ち始める

(学びのプロセス例)

- ◆ 運営を知る
 - ・ 準備・段取り・振り返り
- ◆ チームで動くを知る
 - ・ 役割分担・調整・合意
- ◆ お金と責任の感覚を知る
 - ・ 小額予算のコントロール

3 裁量

若者を「参加者」から
対等に考える存在へ

(活動例)

- ・ 若者向け事業の責任のあり方
- ・ 次世代若者の受け入れと育成
- ・ 大人側 (行政・団体) との協議 など

- ▶ 「自由」ではなく「裁量」
- ▶ 判断の理由を明解する経験
- ▶ 若者自身が“内部の人”になる

(学びのプロセス例)

- ◆ 判断するとは何か
 - ・ 優先順位・トレードオフ
- ◆ 公共性とは何か
 - ・ 誰のための事業か
- ◆ 継続性の考え方
 - ・ 人・お金・仕組み

次世代に繋がる
担い手

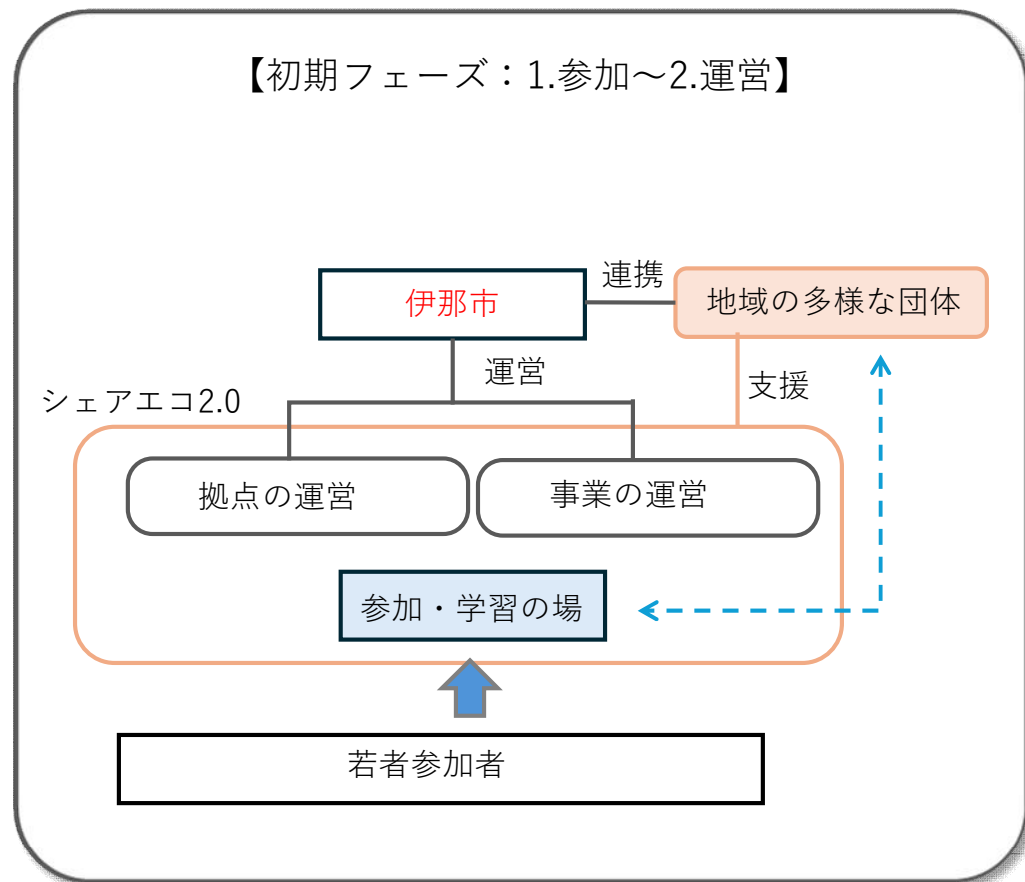
第3章 計画の骨子

8. 持続を可能にする「組織」の検討

◆事業フェーズに応じた組織の発展モデル（案）

シェアエコ2.0の普及・定着と若者と地域との「関係の質」を高めることを中心とした組織案。

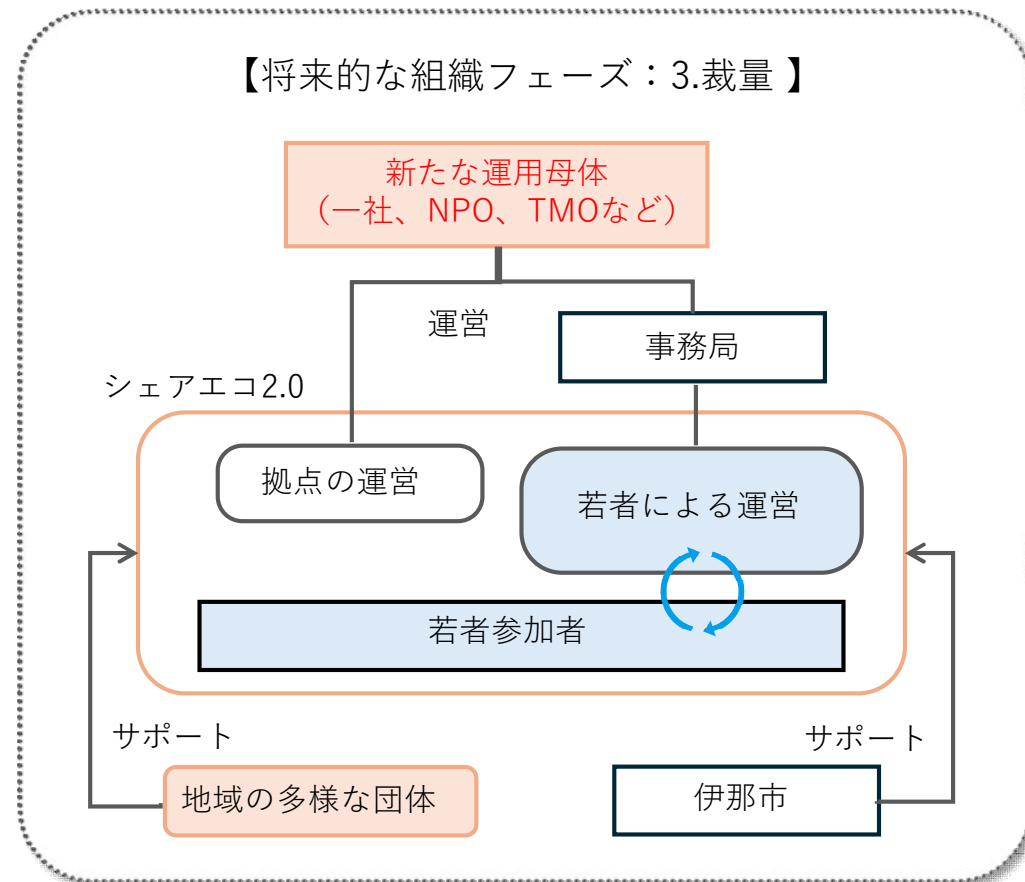
若者の成長を促す「1.参加～2.運営」を取り込んだ形態。



将来的な
移行も検討

持続可能性を最大限に取り込んだ将来的な組織案。

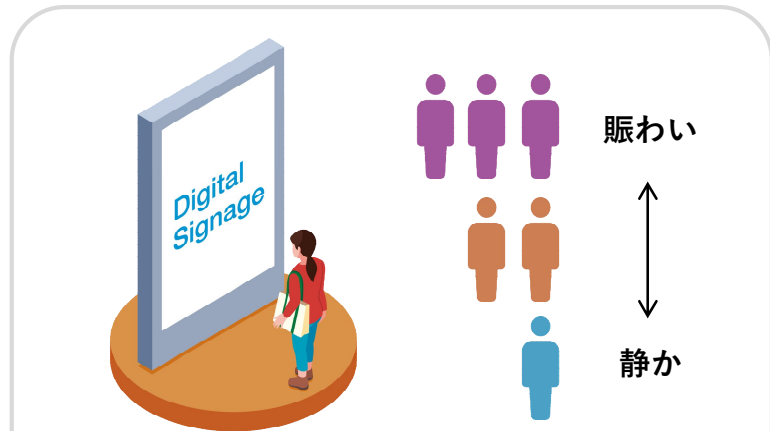
若者の成長を促す「3.裁量」をユース・カウンシルである「若者による運営」として取り込んだ形態。



第3章 計画の骨子

9. デジタルの使いどころ

DXテーマ：場のもつ**偶発性**を活かす



興味関心の「入口」づくり

- デジタルサイネージ／タッチディスプレイ
 - ・地域で活動する人、団体、イベントを表示
 - ・まちづくりの活動に関する活動記録を表示
 - ・シェアエコアプリ(仮称)で登録する興味関心のログや活動ログからインタラクティブな情報表示

安心・快適な居場所づくり

- シェアエコアプリ(仮称)／AIカメラ／センサ
 - ・賑わい／混雑状況の可視化
 - ・個人情報を取得しない形での来訪傾向把握

DXテーマ：“めぐりあい”の**質**を高める



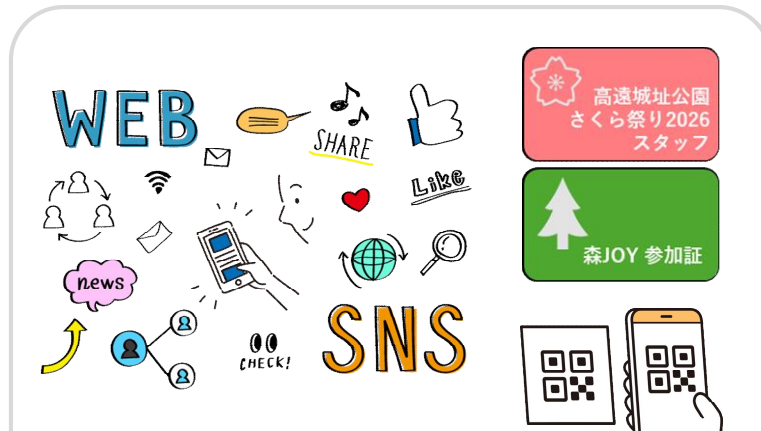
やりたい気持ちを行動につなげる

- シェアエコアプリ(仮称)
 - ・利用者が登録する興味関心のデータや活動ログから、個人情報を取得しない形で傾向を把握(声なき声を拾う)
 - ・傾向から関連するイベントをPUSH配信

地域資源のインフラ

- 地域人財、団体、活動のデータベース
 - ・活動背景／内容／ストーリーほか
 - ・活動アーカイブ(写真・動画・活動記)
 - ・地図情報と連動した活動マップ

DXテーマ：若者の体験を**反映**し続ける



「与えられる場」から「つくる場」へ

- 活動記録のメディア化(ブログ・SNS・動画)
 - ・簡易な制作環境
 - ・動画編集、デザイン、配信機材など
- シェアエココミュニティサイトの新設・運営

体験属性の蓄積

- シェアエコアプリ(仮称)
 - ・利用者の地域での活動や体験をデータとして蓄積することで、興味関心の傾向を把握。

第4章 施設計画

第4章 施設計画

1. 設置場所の概要

- 施設名称：伊那北地域活性化センター（通称「きたっせ」）
- 施設場所：伊那市山寺1972番地2
- 敷地面積：1234.25㎡
- 延べ床面積：571.85㎡
- 建物等の構造：鉄骨造、平屋建
- 開館時間：午前8時30分から午後10時まで
- 休館日：12月29日から翌年の1月3日まで



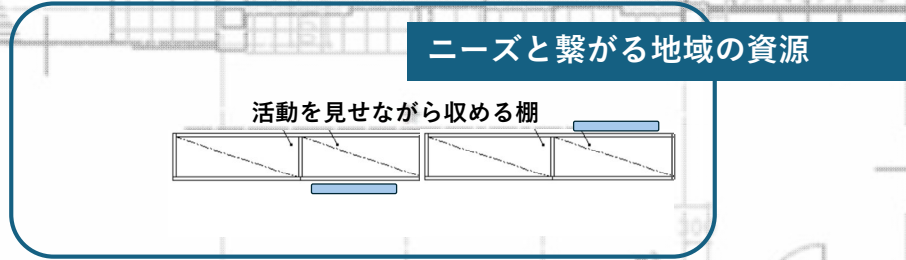
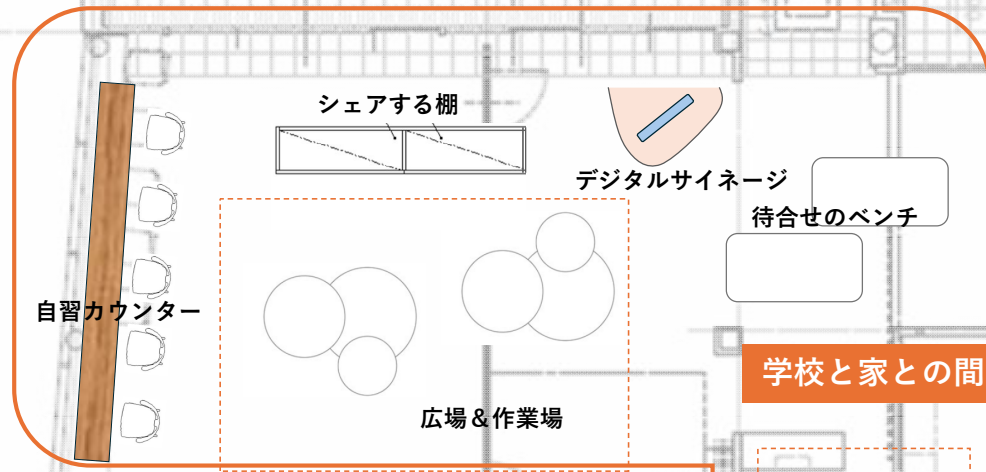
出典：Googleマップ,2026

第4章 施設計画

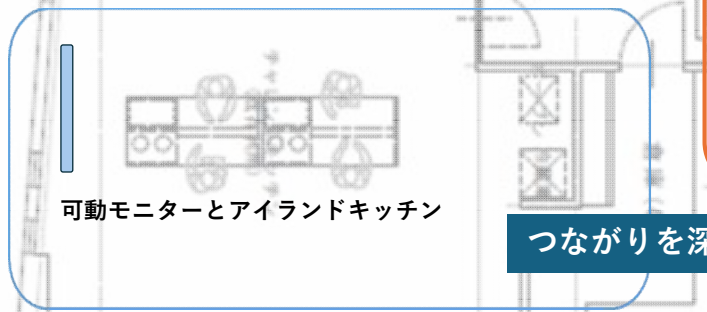
2. 配置計画 (案)

第3章「4. 「拠点」のあり方」に基づき、当該施設のゾーニングを計画。建築設計業務に対する与件とする。

「興味・関心」で集まるみんなのテーブル



学校と家との間にある居場所



つながりを深める「めぐりあい」の広場

第5章 市民参画ワーキング

第5章 市民参画ワーキング

1. ワーキングの概要

① 位置づけ

本事業における市民参画ワーキングは、広く利用者の意見を徴収し、要望が多かった設備や備品を導入していくという、ハード整備を目的としたものではなく、計画のプロセスから市民とともに創り上げていくなかで、相互に得られた気づきを計画に活かしていくとともに、その活動に興味を持つ人を増やし、将来的な担い手としても継続的な参画を促すものとする。

② 目的

シェアエコ2.0に対する市民の理解と当事者意識を深めることを目的に、「想像する」「体験する」という2段階のプロセスでの実施を計画する。

第1回「“シェアエコ2.0”を想像するカフェ」は、シェアエコ2.0の考え方を共有し、対話を通じて参加者自身がどのように関わられるかを想像する。

第2回「“シェアエコ2.0”体験ワークショップ」は、実際のプロセスを体験することで、想像を具体的な行動へとつなげ、新たな行動の可能性を発見する。

③ 実施日時・参加者

第1回 “シェアエコ2.0”を想像するカフェ

- 日時 : 2026年2月27日（金）18：30～20：00
- 開催場所 : 産業と若者が息づく拠点施設 allla
- 参加者 : 16人（一般：6人、市職員：5人、(株)インテック：5人）

第2回 “シェアエコ2.0”体験ワークショップ

- 日時 : 2026年3月7日（土）10：00～11：30
- 開催場所 : 産業と若者が息づく拠点施設 allla
- 参加者 : 20人（一般：10人、市職員：5人、(株)インテック：5人）

第5章 市民参画ワーキング

2. ワーキングの実施状況（写真）

第1回 “シェアエコ2.0”を想像するカフェ



第2回 “シェアエコ2.0”体験ワークショップ



第5章 市民参画ワーキング

3. ワーキングの実施報告（意見集約）

第1回 “シェアエコ2.0”を想像するカフェ

- 伊那には日常的な助け合いやおすそわけなど「おせっかい」が自然にある
- 若い世代により良い経験をさせてあげたいという思いを多くの人が持っている
- こうした伊那らしい人のあたたかさが市民の誇りや愛着となっている

第2回 “シェアエコ2.0”体験ワークショップ

- やりたいことを伝えることで、自然と新たなつながりや協力が生まれる
- 応援し合うことでやりたいことのイメージがふくらみ、一歩踏み出しやすくなる
- 応援する人・応援される人の双方が前向きな気持ちになれる



- 伊那にはもともと助け合いの土壌があり、その中であたたかな人と人のつながりが育まれている。
- 思いを共有し、応援し合う場があることでそのつながりが広がり、新たな一歩や前向きな気持ちが生まれていく。

第6章 次段階の方針

1. 事業のスケジュール（案）

	R8年度				R9年度	
	1Q	2Q	3Q	4Q	上期	下期
拠点構築	与件整理	詳細設計	改修工事		備品調達	拠点稼働
事業運営	事業運営組織の検討 <small>シェアエコ2.0の運営組織について検討する</small>			試行運用	運営準備	事業運営開始
デジタル活用	仕様整理・検討 <small>第3章「9. デジタルの使いどころ」に基づき、R9年度に実現するデジタル活用の仕様を整理・検討する</small>		システム開発		試行運用	本稼働

第6章 次段階の方針

1. 事業のスケジュール（案）

	R8年度				R9年度		R10年度以降	
	4～6月	7～9月	10～12月	1～3月	4～9月	10月～3月		
拠点構築	与件整理	詳細設計	改修工事		備品調達	拠点稼働		
事業運営	事業運営組織の検討 <small>シェアエコ2.0の運営組織について検討する</small>			試行運用	運営準備	事業運営開始		
デジタル活用	仕様整理・検討 <small>第3章「9. デジタルの使いどころ」に基づき、R9年度に実現するデジタル活用の仕様を整理・検討する</small>		システム開発		試行運用	本稼働		

END
