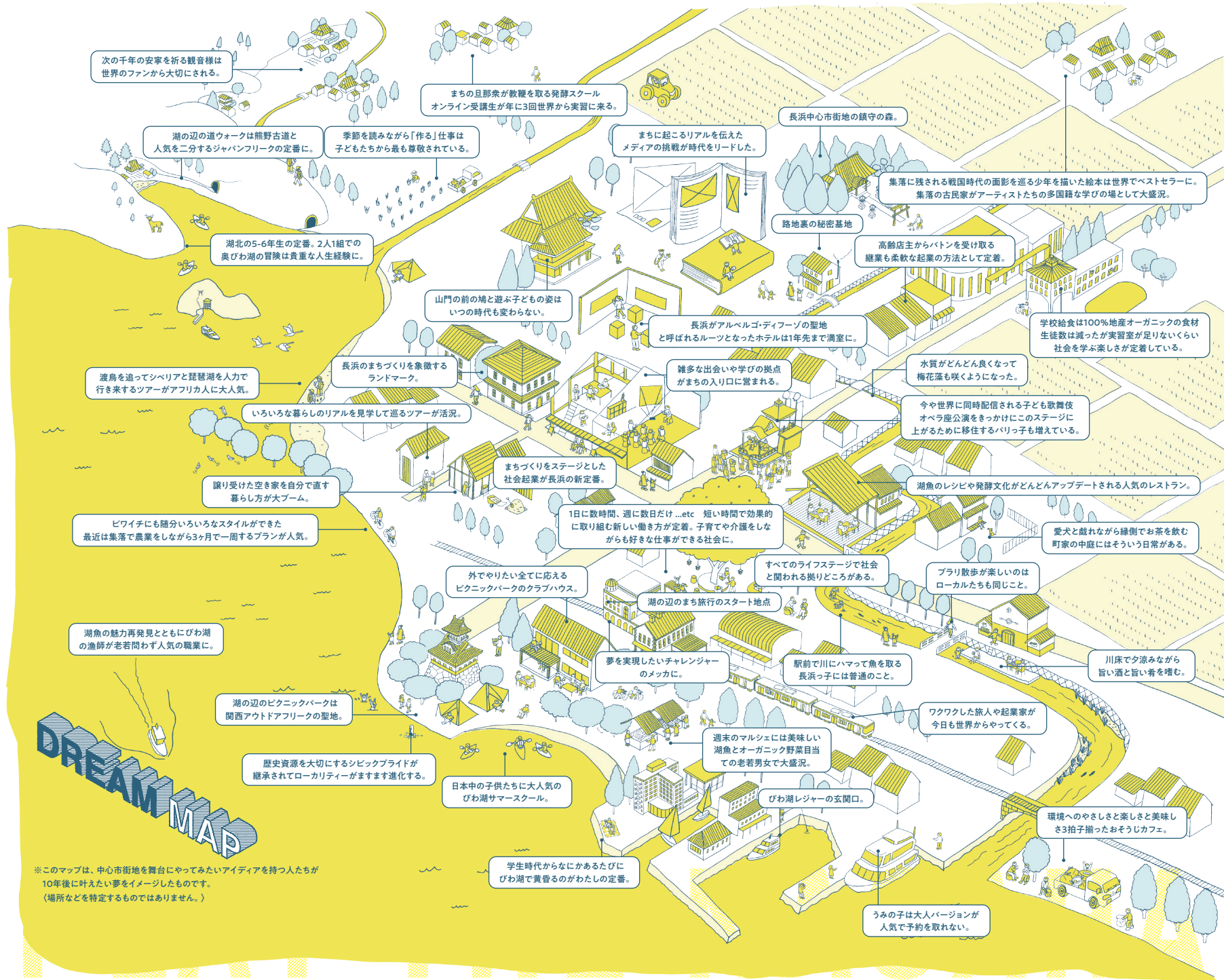


本章



**PLAY
THE
NAGAHAMA**

未来ビジョンの策定にあたり、中心市街地を舞台にやってみたいアイデアを持つ人が、10年後の長浜の夢の姿を思い描きました。それがこのDREAMMAPです。次のページには、10年後を起点に、中心市街地を取り巻く状況がどうなっているか、想像して描かれた未来新聞を掲載します。これを読む人々が、自分ならどんな理想を思い描くかを考え、まちづくりに関する第一歩のきっかけとなればとの思いが込められています。



未来新聞

OMI NAGAHAMA
FUTURE TIMES

#12



巻頭写真/
山本城址から望む葛籠尾崎
特集/
回顧 2020年 アフターコ
ロナの社会変化
付録date/

社会 テクノロジー
グローバル経済
働きかた 政治
教育 地域社会

2032.1.1

今年壬（みずのえ）の子（ね）年だ。「壬」は湖や海など大きな水辺を表す。湖国にとって善き年になるだろう。振り返れば一周前の子年は2020年、covid-19が猛威を振った「コロナ禍」がはじまった年である。リモートワークやオンラインミーティングといった言葉が広く浸透し、多くの企業だけでなく家庭生活においても「デジタル化」の必要性を強く実感させられた。また不要不急の外出を控える「自粛」の息苦しさが続く中で、親しい家族や友人と過ごす時間の大切さを改めて実感したり、それまでは疑いもなく浸ってきた消費生活や余暇の過ごし方を見直すきっかけにもなった。それから今日まで、いわゆる「アフターコロナ」を手探りの中で過ごしてきたわけだが、いま改めて、湖北・長浜のわたしたちが体験したこの12年を振り返りたい。

大きな転機のひとつは2022年に掲げた未来ビジョンだった。第5派、第6派と繰り返すコロナ禍に翻弄されながら、それまでも縮小が危惧されていた「商業観光」の市場が急速に失われ、平成の初めから継続したまちづくりの大幅更新を余儀なくされた。今でこそ私たちは、社会の悩みをプロジェクトによって改善し、その結果がもたらす幾重もの循環が経済を動かすというサイクルを至極当然なものとして捉えているが、当時は遠い夢を語るようにこの状況を描いた。グローバル化の中で人口と経済の流出に悩みながら「観光立国」や「インバウンド市場」といった誘惑を我慢し、「SDGs」という世界的な転換の兆しの中で「サーキュラーエコノミー」や「環境経済」など自分たちの方針を見出すまでに時間を費やす中で、「今できることから着手する」「挑戦を持続・発展するためにビジネスサイクルを持つ」「行動の結果は短期の数値指標ではなく長期の社会変化に求める」といった基本姿勢を確かにすることができた。そして何よりも「当事者たちが楽しもう」というシンプルな姿勢が多くの共感の端緒となったことは間違い無いだろう。その後は社会全体が揺れ動く中で、見直しや停滞の時期もあった。しかしそうした中でもまちづくりが目指す明確な方針として揺るがなかった要因は、複数のスローガンに掲げた趣旨が明確であったことと、それらに基づく個別のプロジェクトについては随時の見直しやアップデートを前提として柔軟な枠組みを維持してきたことだろう。

今日の長浜というまちの魅力を一言で表現することは容易では無い。雄大なびわ湖の水際に接するような歴史都市は水や緑にあふれ、老若男女が思い思いに過ごす街角はどこをとっても絵になる美しさである。目に見える以上の価値は、そうした風景のひとつひとつは、社会課題に挑む多様な当事者たちによる挑戦の成果であること。そして数々のプロジェクトの現場で、次代を担う若き顔への代替わりが着々と進んでいることだろう。

社会 society

- 少子高齢化、人口減少が進行して財政が逼迫、様々な問題が深刻化した。
- 多様性が広がり、どのように成長し、学び、生活するか「個人」の選択の自由とともに、自己責任の領域が広がった。
- ピラミッド型と表現される旧態的な組織の枠組みの存在感は低下し、ネットワーク型のコミュニティが定着した。

テクノロジー technology

- 一次産業から三次産業まで、人の手による仕事の多くをAIが担い、単純作業はほぼなくなった。
- 遠隔地間のミーティングをはじめコミュニケーションシステムが進化。場所や時間を問わないワークスタイルが定着した。

グローバル経済 global economy

- 世界的に環境エネルギー投資が加速した。
- アメリカ、中国が牽引する中、インド、ベトナム、インドネシアなどアジア諸国の存在感が拡大した。
- アフリカの台頭による資源・食料問題が顕在化した。
- 相対的に日本の存在感は低下している。

働きかた way of working

- サラリーマンは場所と時間の呪縛から解放され、東京一極集中の是正が進んだ。
- 転職、副業、起業は当たり前となり、当然の如く学生の就職活動という概念は大きく変わった。
- 終身雇用を維持できる企業や、それを頼りにする被雇用者も減少が続いている。

政治 politics

- 特に地方で若者や女性の政治進出が進んだ。
- イメージよりも実績、実力をもとに投票される機運が高まった。
- 自動運転や遠隔医療など高度なテクノロジーを社会実装することを決断できる地域と、そうでない地域の違いが浮き彫りとなった。

教育 education

- 進路選択の多様性が大幅に拡大した。
- デジタル教材が普及した。同時に、実践の経験や熟練の職人から直接学ぶことができる数少ない機会へ、志願者が増加している。
- プログラミングが必修科目となり、ユニークな視点と高い技術を持って社会で活躍する児童・生徒が増加している。
- 大人のスキル教育、学び直しの機運も高まっている。

地域社会 local community

- 行動成長期から平成の時代まで続いてきた消費経済の成熟と転換によって、経済構造が大きく変化する中で人口減少が進み、財政的な課題等が浮き彫りとなった。同時にデジタル化が進み、企業や行政あるいは地域コミュニティにおける組織運営やコミュニケーションへの考え方が目まぐるしく変化した。
- 近代に積み上げてきた物事が失われる喪失感に苛まれるところであったが、時を同じく台頭した「関係人口」の考えによってこれは一転した。地域社会が直面する課題と可能性を広い世界に向かってオープンにすることによって、地域の垣根を超えて関心や共感を寄せる人や組織と出会い、そうした層と連携する機会を持つことによって困難な状況に対して積極的な挑戦を続ける新しいコミュニティが次々と誕生。かつて日本中に知られた「長浜のまちづくり」が第2ステージに突入することは、同種の社会課題に直面する世界各国から注目されながら加速し続けている。

OMI NAGAHAMA FUTURE TIMES

キャッチフレーズ

プレイザナガハマ

PLAY THE NAGAHAMA

自分たちも訪れる人も、次代を担う子供たちも経験豊富な先達も、まちでの暮らしや仕事や学びの機会をとことん楽しんで未来をクリエイトする。そんな思いをこのキャッチコピーに示します。

PLAY THE NAGAHAMA

推進方針

ここからは、未来ビジョンの具体的な内容について示していきます。

未来ビジョンの推進方針として、まず初めに市全域を俯瞰的に捉えて中心市街地に求められている使命 **1.MISSION** を再確認します。これを前提とした上で、わたしたちが実現したいまちの姿 **2.VISION** を考え、みんなで共有します。

次に、わたしたちが目指しているまちづくりの進め方を示します。

地域内外の大小様々なコミュニティが、**2.VISION** を実現するために示した **3.CONCEPT** 「10+ αのつなぐ」のどれか1つに共鳴してアクションを起こし、複数の場所で同時多発的に生まれていく。これらが、まちのあちこちにある HUB（結節点）を介してゆるやかに接続することで、地域の創造性が増大する。これを何回も繰り返すことで継続的にイノベーションを創出する仕組みを生み、**2.VISION** の実現を目指します。

1.MISSION

中心市街地の使命

長浜の未来を創る結節点

アイデアの実践で社会を進展させる
未来への好奇心を育む
湖北一円の循環を支えるまちのエンジン

2.VISION

実現したいまちの姿

挑戦の先にある湖の辺のまちが賑わう心豊かな暮らし

環境共生

豊かな自然と
文化が暮らしに息づき
愛着を感じるまち

多様なかたち

いろいろなカタチの
心地よい暮らしが
あるまち

実践の機会

新しいアイデアが
次々と実現し
輝き続けるまち

3.CONCEPT

実現するための方針

10+αの「つなぐ」で未来をつくる

PLAY THE NAGAHAMA

CONCEPT 1

多様なかたち

CONCEPT

いろいろなカタチの心地よい暮らしがあるまち

1 暮らしとまちをつなぐ

- 起業、フルタイム、ショートタイムやリモートワークなど多様な新しい働くカタチを実現するとともに、企業と人材のマッチングを図る。
- 職住一体（近接）など多様な暮らしを支えるよりどころになるまちづくりを進める。
- 商店街エリアを観光消費の場＋生活の場へ。

2 好奇心を未来につなぐ

- 誰もがやりたいことに踏み出せる10+ α のコンセプトに基づくプロジェクトのプレゼンシステムを作る。（プレゼン→具体化→評価・検証）
- イキイキとした大人の姿が、次代を担う子供たちのワクワクする好奇心を育む。

3 風の人と土の人をつなぐ

- 関係人口、ワーケーション、サテライトオフィスや、都市間交流を促進するHUBを運営する。
- 多様な視点を重ね合わせていくことで新しい価値を生み出す。
異なる視点が関わり合うきっかけを用意し、刺激を受けながらまちの熟成を進める。
*風の人：地域の外からプロジェクトに参画する人
土の人：地域でまちづくりを支える人

PLAY THE NAGAHAMA

CONCEPT

豊かな自然と文化が暮らしに息づき愛着を感じるまち

4 びわ湖とまちをつなぐ

- 伸びやかな自然環境の恩恵を実感できるライフスタイルを可視化する。
- びわ湖とまちが近接する強みを最大限発揮し、まちに新たな価値を創造する。

5 公共空間と日常をつなぐ

- 水辺・公園・街路 などパブリックスペースの活用を通じてコミュニケーションを活発化する。

6 地域資源を未来につなぐ

- 長浜の文化や経験を象徴する町並みの魅力と可能性に磨きをかける。
- 空き町家などの既存ストックを積極的に活用するリノベーションを推進する。

PLAY THE NAGAHAMA

CONCEPT

新しいアイデアが次々と実現し輝き続けるまち

7 アイデアとアクションをつなぐ

- デザインを軸に集う人たちを混ぜ合わせながらアイデアをカタチにするクリエイティブ人材ネットワークをつくる。
- チャレンジ精神を歓迎し、アイデアの実践が次のアイデアを産むサイクルを育てる。

8 作り手とファンをつなぐ

- 伝統産業をリ・デザインして未来につなぐ。
- 発酵文化等を生産者から学ぶ機会を創出する。
- 生産者に出会えるフードツーリズムや流通を促進する。

9 生活文化と観光をつなぐ

- 内外に誇れる素敵な暮らしが訪れる人を魅了する「博物館都市構想」の原点回帰。歴史と文化を懐古趣味ではなく、創造的な未来への挑戦に活かす。
- まち全体をホテルに見立ててサービスを提供するネットワークシステムをつくる。

10 ローカルと世界をつなぐ

- 地域発の多様な事柄の価値・意味合いを伝えるために情報を編集して発信する。

PLAY THE NAGAHAMA