

第4次亀岡市総合計画 ～夢ビジョン～

後期シンボルプロジェクト 報告書

令和4年4月

はじめに

平素から、亀岡市政の運営にご理解、ご協力をいただき、厚く御礼を申し上げます。

この報告書は、第 4 次亀岡市総合計画～夢ビジョン～後期基本計画に掲げた市民と行政の協働による取組であるシンボルプロジェクト 4 年間の活動をまとめたものです。4 年間の活動を終えるにあたって、実施したプロジェクトリーダー座談会なども掲載しています。

後期シンボルプロジェクトは、平成 30 年 6 月 9 日（土）のキックオフミーティングを皮切りに活動を開始しました。市民・団体・事業者・行政職員など多様な背景の総勢 80 名のメンバーが集まり、みんなが同じスタートラインに立って、一から企画内容を話し合っていました。

多様な背景のメンバーが一堂に会し、全くの白紙から企画・実行するというプロセスは容易な道のりではありませんでしたが、メンバー同士、意見を戦わせながらも少しずつ形にしていき、1 年間かけて企画構想を固め、市民参加型の発表会を経て、「奏」「タートル X」「Team D0 IT!!!」の 3 つのプロジェクトが生まれました。

令和元年度からは、この 3 つのプロジェクトが本格的に活動をスタートしました。途中コロナ禍において活動を中止せざるを得ない社会情勢においても、今できることは何かと日々模索しながら活動を前に進めていきました。

コロナに苦しめられた後期シンボルプロジェクトでしたが、この 4 年間という長期にわたる取組を無事終了することが出来たことは、プロジェクトメンバーのみなさま、各取組にご協力・アドバイスをいただきましたみなさま、イベントに参加いただいたみなさまのおかげです。この場をお借りして心から感謝を申し上げます。本当にありがとうございました。

令和 4 年 4 月

【目次】

はじめに

第1部 後期シンボルプロジェクトの活動実績	1
1. シンボルプロジェクトについて	2
2. これまでの取組	
(1) 奏	6
(2) タートル X	16
(3) Team D0 IT!!!	25
第2部 シンボルプロジェクトの総括と検証	43
1. シンボルプロジェクトを振り返って（リーダー座談会）	44
2. 取組の総括	49
おわりに ～メンバーの声～	51

第 1 部

後期シンボルプロジェクトの活動実績

【1. シンボルプロジェクトについて】

(1) シンボルプロジェクトの概要

シンボルプロジェクトは、第4次亀岡市総合計画～夢ビジョン～に掲げる「目指す都市像」を実現していくため、市民・団体・事業者・行政が同じスタートラインに立ち、検討するテーマについて「誰が、どこで、何をすべきか」をみんなで考え、「夢」や「希望」を持っていっしょに取り組むことで、今までとは違う意思決定の仕組みを構築する、まちぐるみの新しい挑戦です。

この仕組みを通じて、市民が亀岡市に住むことに喜びと誇りを感じ、その思いを広く発信でき、さらには企業や観光客にも「行ってみたい」「また訪れたい」「住みたい・進出したい」と思われるキラリと光るまち・かめおかをみんなで築いていきます。

プロジェクトの推進に向けては、みんなでいっしょに考えていく場をつくり、情報を共有し、メンバーの積極的な提案と主体的な行動を活かしながら、市民・事業者・行政の協働作業で夢と希望の実現に向けた取組を進めていきました。

みんなで考える初期の段階から知恵を出し合い、方向性を決定・共有し、最大限の効果を考えながら、それぞれの強みや得意なところを活かして実施に結びつけていく仕組みづくりとともに、新しいまちづくりを支え、担う人材の育成も目的としています。

平成30年度より総勢80名のメンバーでスタートした後期シンボルプロジェクトでは、令和2年2月に完成した「サンガスタジアム by KYOCERA」と京都・亀岡保津川公園を活かしたまちづくりをテーマに取組を進めていきました。

(2) 特長

シンボルプロジェクトがこれまでの取組と異なる点として、次の特長が挙げられます。

- ① 亀岡のまちづくりについて、市民が主体的に議論、企画・提案、実践・行動します。
- ② テーマに基づいて、白紙の段階から議論します。
- ③ 市民・団体・事業者との協働で、効果的・効率的な実践・行動を展開します。
- ④ 行政は市民の活動と協働し、必要な支援を行います。

(3) プロジェクトの選定方法

後期シンボルプロジェクトでは、1年目をプロジェクト創設期と位置づけ、メンバー同士が議論を重ね、亀岡の未来や、にぎわいづくりにつながる企画を煮詰めていった結果、7つのプロジェクトの構想が生まれました。そして、1年目の集大成として、市民向けにプロジェクト構想発表会を開催し、それぞれが考えた企画内容についてプレゼンテーションを行いました。プレゼンテーションを受け、来場者による投票により、本格的に実施していくプロジェクトを選定しました。

<構想発表プロジェクト一覧>



①シナジースタジアム

地域には面白い活動や人がたくさん存在していますが、点在していたり、表に出てこなかったり…

亀岡で活躍する人や団体が有機的につながることができれば、もっと面白い町になるんじゃないか？そんな想いから、人と団体がつながるネットワークづくりを検討しているチームです。



②奏 (かなで)

亀岡にはたくさんイベントがありますが、単発のものも多く、イベント当日はワッと人が集まりますが、そのあとはさっさと人がいなくなってしまう…。もっと日常的に楽しめるイベントが小さくてもいいので定期的にあったらいいのに…そんな想いから食と音楽を掛け合わせた festival で賑わいを作ろうと検討しているチームです。



③Yado Plan

スタジアムができることでサポーターや観光客など亀岡市内外からもたくさん人が来ることが予想されます。でも日帰りだと、亀岡の良さはなかなか伝わらない…。単なる宿泊所ではなく地域にある資源を使って何かできることがあるのでは？そんな想いからサポーターも観光客もゆっくり泊まれて亀岡を楽しんでもらえる仕組みを考えているチームです。



④まちライブラリー

亀岡をもっと愛着を持てるまちにしたい！
そんな想いから、一過性のものではなく、継続的に市民の交流の場が必要なのではないかと考え、関西を中心に少しずつ広がってきている「まちライブラリー」を亀岡でも作ることで、本を通じた市民同士の交流を生み出していきたいと考えているチームです。



⑤子どもがいきる亀岡

ふるさと教育の充実によって地元亀岡が大好きな子どもを地域全体で育てたい！そんな想いから立ち上げられたプロジェクトです。
約30年後、市民の半数以上が高齢者になると予想されている亀岡。地域の大人が力を合わせて地域の子どもの育てることで若者が亀岡に「住み続けたい」と思えるきっかけづくりはもちろん地域コミュニティの再形成、仕事と子育てを両立するお父さんお母さんの支援もしていきたいと考えているチームです。



⑥タートル X

スタジアムや保津川公園が整備されることを契機に、もっとスポーツが身近になるような仕組みが必要だと考え、観光にもなる新しいランニングロードの開発と自分たちで競技を創って遊ぶ新しいタイプの運動会を亀岡に根付かせたいと考えているチームです。



⑦Team Do It!!!

地域のコミュニティが希薄になってしまっている昨今。
人と人とが緩やかにつながり、顔の見える関係性を構築していきたいという想いから、サッカーに興味あるなしに関わらず、地元の人たちがサンガカラーである「紫色」を通じてコミュニティを形成していき、緩やかなつながりのある活気あふれる町にしたいと考えているチームです。

(4) 選定プログラムについて

市民による審査の結果、以下の３つのプロジェクトが選ばれました。

① 奏（かなで）

<プロジェクト概要>

亀岡にはたくさんのイベントがありますが、単発のものも多く、イベント当日はわっと人が集まるものの、そのあとはさ～っと人がいなくなってしまう…。もっと日常的に楽しめるイベントが小さくてもいいので定期的にあつたらしいのに…そんな想いから食と音楽を掛け合わせた festival でにぎわいを作ろうと検討しているグループです。



② タートルX

<プロジェクト概要>

スタジアムや保津川公園が整備されることを契機に、もっとスポーツが身近になるような仕組みが必要だと考え、観光にもなる新しいランニングロードの開発と自分たちで競技を創って遊ぶ新しいタイプの運動会を亀岡に根付かせたいと考えているグループです。



③ Team D0 IT !!!

<プロジェクト概要>

地域のコミュニティが希薄になっている昨今。人と人々が緩やかにつながり、顔の見える関係性を構築していきたいという想いから、サッカーに興味あるなしに関わらず、地元の人達がサンガカラーである「紫色」を通じてコミュニティを形成していき、緩やかなつながりのある活気あふれるまちにしたいと考えているグループです。



(5) 運営と話し合いのためのルール

このプロジェクトは、単なる話し合いや、行政の提案に対して意見を述べるこれまでの取組等とは異なり、みんなが参加し、みんなで活動するための行動計画をつくっていく取組です。

そこで、話し合いを円滑に進めるため、次のルールを守りました。

- ①聞くだけでなく、全員が参加する
- ②他人(ひと)の意見をさえぎらず、きちんと聞く
- ③他人(ひと)の意見を批判せず、尊重する
- ④自分の意見を他人(ひと)に押しつけない
- ⑤お互いに協力し合う
- ⑥雰囲気をよくすることに心がける
- ⑦合意形成に努める
- ⑧楽しく活動する
- ⑨与えられた時間を守る

(6) 議論の方向性

市民、事業者や団体、行政に提案するだけでなく、まず、自分たちでできること、あるいはやってみたいことを考え、自ら主体的に行動・実行しました。

なお、今のメンバーだけではできないこと、あるいは広く参加・参画を募りたいこと、呼びかけていきたいことについては、誰に、どんな風にアピールしていけばよいのかについても考えました。

また、シンボルプロジェクトでは、当初から行政のみによる実施を前提とした事業は検討の対象とはしていません。

- 1 自分たち(プロジェクトチーム)でやりたいこと、できることを考える。
- 2 自分たちでやってみる(モデルづくり)。
- 3 新たに参加者や協力者を募る場合、誰に、どの様に広報するのかを考え、投げかけていく。

【3. これまでの取組】

(1) 奏

プロジェクトの 目的	亀岡ににぎわいを作り出すことを目的としてスタート。食と音楽がテーマのイベントを通じて、亀岡の魅力を（再）発見してもらい、亀岡市内外からの人の流入を生む。そして、その参加者が次の担い手となり、イベントをつないでいく…という循環を生み、亀岡がにぎわっていくサイクルを生み出すことを目的とした。
プロジェクトの 主な活動内容	亀岡市や近郊で活躍されるアーティストや、飲食店を巻き込んだイベントを定期的に企画、運営する。

事業名	音楽と楽しむクラフトビアガーデン		
実施時期	令和元年 8 月 10 日	実施場所	南郷公園
内容	亀岡市内外から来場者を集め、真夏の「食×音楽」のフェスを楽しんでいただいた。400 名程度の集客となった。 ライブは、亀岡市内や近郊地域で活躍されている学生さん、ミュージシャン計 7 組に演奏いただいた。出店は亀岡料飲連合会会員の方を中心に、亀岡市の飲食店に出店いただいた。プロジェクトの運営は奏のメンバーのほか、京都先端科学大学の学生や市民ボランティアなど多世代メンバーで行った。また、環境に配慮したイベントと位置付けて実施。ビールはリユース容器を使用し、食品ブース出店事業者にも協力を仰いだ。 準備については、隔週～月 1 回程度のチーム内打ち合わせを実施。備品を借りる関係機関との調整（亀岡小学校、文化資料館など）、出演者や飲食店との交渉、南郷公園周辺住宅への挨拶回りなども実施した。		
成果や課題	●成果 400 名もの来場者に参加いただき、亀岡ににぎわいを作ることができた。多くの来場者から「またやって欲しい」「元気が出た」との反		

	響の声をいただき、アーティストの方々からも「またぜひ出演したい」という声もあり、次なるイベントへの期待も高まった。 開催にあたって、座席やテントなどの備品は小学校などに貸していただき、設営などについてはボランティアの協力をいただくことができた。その結果「自分もイベント作りに関わった」という実感をメンバー外の方々にも感じてもらうことができた。 また、ビールにリユース容器を使用したり、地域のお店に協力をいただくことで、亀岡市の環境保全活動の取組を発信したり、地域の魅力を PR する機会になった。 ●課題 準備段階で、メンバー間のコミュニケーションの難しさがあった。推進力のあるメンバーが中心となっていたため、テキパキと企画が進行したものの、ミーティングで意見を発しにくい空気が生まれたり、チーム内で衝突が起きてしまった。学生を中心とした若い世代とともにチームを作っていくことは、亀岡に愛着を持ってもらう上でとても大事な要素となるため、多世代での運営でも意見を言いやすい空気を作っていくことが、持続的な運営には必要であった。 またフェス当日は、出店いただいた飲食店の中に「売り上げが上がらなかった」と満足いただけない店舗もあった。フェスの開催時間が15時からだったので、ランチタイムのピーク時間を過ぎていたことなどが要因と考えられるが、準備の段階でプロジェクトメンバーだけでなく、店舗の意向なども交えて一緒にプロジェクトを進めることができれば、関係者すべてが納得できるイベント開催ができ、よりよい関係性が生まれてくると思われる。
--	--

<添付写真・資料など>





事業名	音楽が奏でる最高のひととき IN 亀岡		
実施時期	令和4年3月27日	実施場所	ガレリアかめおかコンベンションホール
内容	新型コロナウイルス感染症が流行し、リアルイベントが減る中、「音楽×食」のフェスを実施し、憩いの時間を楽しんでいただいた。300名程度の集客となった。 ライブは、亀岡市内や近郊地域で活躍されているアーティスト計8組に演奏いただいた（関係者の新型コロナウイルス感染により急遽2組が出演キャンセル）。キッチンカーは近郊で活躍されている4店を呼び、軽食を食べながら音楽を味わえるイベントとした。 感染症対策はイベント運営経験のある他団体のノウハウも借りながら、アナウンスでの呼びかけや、受付の徹底（個人情報の記入、検温、入場者の紙バンド等）、座席同士の距離をあけるなど十分に対応を行った。 準備の段階では、月1回の打ち合わせ（フェス直前は、毎週～隔週程度）を実施。また、霧の芸術祭などのイベント運営に関わる方を呼び、コロナ禍でのイベント開催の視点を学ぶ勉強会を実施した。他にも、SNS勉強会などの自主勉強会実施や、ジャズフェスティバル団体のボランティア参加などを通じてネットワークの拡充、ノウハウの獲得なども行った。結果、奏のフェスでもボランティアや出演者として力を借りるなど、交流も生まれた。		
成果や課題	●成果 新型コロナウイルスが流行しリアルイベントが減る中、亀岡ににぎわいを生むきっかけを作ることが出来た。お客さんの入れ替わりがありながら、200席程度の座席を準備していたが、6～8割程度は常に埋まっており、コロナ禍に、感染症対策を十分に実施したイベントを開催できたことは大きな成果だと言える。		

	アーティストには、令和元年度のフェスから関係を継続してきた方にも出演いただき、アーティストとのネットワークを継続、拡充することができた。今回のフェスに出演いただいた話花場さんには、『霧のテラス』という亀岡オリジナルソングを作っていただくなど、出演者の方もフェスを通じて亀岡を訪れる機会が増え、この場所を好きになってもらうきっかけになった。 前回反省点だった飲食の出店に関しては、開催時間の食事時との調整や、演奏転換時間にキッチンカーへのアナウンスを行うことで、売上げに貢献することができた。「またぜひ呼んでください」と喜びの声をいただき、次につながる手応えも感じられた。 ●課題 新型コロナウイルスの流行もあり、思うように令和2年度に企画を進められなくなったことは、大きな痛手となった。オンライン形式や小規模でのイベント開催を視野に検討したものの、先行き不透明な中で新しいやり方に着手していくことに抵抗が大きく、足踏みしてしまった感覚があった。具体的には、市役所地下の「開かれたアトリエ」での小規模開催や、舞鶴海上自衛隊音楽隊とのコラボフェスの計画もあり、亀岡の学生と連携して若者を巻き込んでいくチャンスだったが、メンバーや関係者の意向が合わず、断念することとなった。 また、企画が立ち上がった頃からメンバーの減少や、各々の状況の変化があり、役割分担の難しさが生じた。どのメンバーも本職を抱えながらの事業のため、メンバーによって関わる頻度が異なり、コミュニケーション不足が生じることもあった。その結果衝突もいくつかあったが、その都度コミュニケーションをとってきたことで、互いの個性を理解しあい、話し合って解決していけるように改善され、フェス当日は、役割分担や連携をととてもスムーズに行えた。
--	--

<添付写真・資料など>

話花場 11:45-
御美 ひろえ 12:30-
聖 13:05-
Clover 11:10-

音楽が奏でる

最高のひととき IN 亀岡

キッチンカーもくるよ～

3/27 日
11:00-17:00

Google Map


入場無料 ガレリアかめおか
コンベンションホール

Blenda 14:15-
風花 14:50-
内田あや 13:40-
天野興業 15:25-
Yas 16:00-

感染症対策の上 ご来場下さい
出演内容に変更がある場合がございます

● お問い合わせ ●
亀岡市シンボルプロジェクト奏
✉ kanade.kameoka@gmail.com
【後援】亀岡市

最新情報


デザイン制作・協力
自分史上最高の自分になる
TOCCO メンズOK 完全予約制
シミケア 脱毛 痩身 フェイシャル
ご予約お問合せ

Design by Tamako Kazuki



プロジェクトの全体的な成果のまとめについて

・つながりの土壌が生まれた

令和 2 年以降、新型コロナウイルス感染症の拡大でリモート環境が普及したことで、都市部との境界線がなくなり、魅力的なイベントや交流がよくも悪くも亀岡から楽しめてしまう状況になっている。それに伴って、市内での人間関係やプロジェクトでの連携も少なくなる危険性があると考えられる。このような環境の中、亀岡で活躍されるアーティストやキッチンカーを中心とした市民の方々と連携し、イベントをすることができたのはプラスになったのではないだろうか。実際、イベントを通してアーティストの方やキッチンカーの方から「また同じような機会があれば、ぜひ声をかけて欲しい」との声も多数あり、次なる場への期待が持てるイベント開催となった。今後の展望として、イベント開催の難しさやノウハウを引き継ぎ、新たな活動意欲のある方を巻き込んでいくことができれば、このフェスが入り口となって、更なるにぎわいにつなげることができるだろう。

・市民でプロジェクトを実施したというインパクト

実際にリアルな場でイベントを成功させることができたのは、大きなインパクトがあった。主催した奏のメンバーからは、シンボルプロジェクトを終えた後も「何かしらの形でこのフェスを続けたい」という声があり、本プロジェクトを通じて、自分たちでもにぎわいを作っていきたいというモチベーションが根付いてきたと言える。また既に成功体験があり、どのような難しさや突破口があるかを理解しているため、途中で挫折せず走り抜ける力も蓄積されているに違いない。

フェスに来場された方からは、今後のイベントの開催を希望する声や、どのように運営してきたか運営自体に関心があるという声もあった。「市民でも充実したイベントが実現できる」という手応えとともに、「自分でもできるかもしれない」というチャレンジ意欲を生むことが出来たと考えられる。

今後の展望を考えるにあたっては、今回のフェスをいかに継続的に実施していけるかが重要である。

新型コロナウイルス感染症の流行に大きな影響を受けたが、それでなくとも大きなイベントの実施には、時間も体力もかかってしまう。インパクトは大きく、一度にたくさん

の方に参加してもらうことは可能だが、長期的なにぎわいを作ることは困難である。今回のプロジェクトを通して、イベント運営のノウハウが蓄積できたので、少ない人数、短い時間でも小・中規模のイベントを開催することができれば、持続的なイベント運営にもつながるだろう。

また、長期的なにぎわいを生み出していくには、関わるメンバーの循環が重要になってくる。新しいメンバーを迎え入れていくにあたっては、「少しでも手伝いたい、参加したい」というメンバーを積極的に迎え入れていけるかが鍵になる。「気楽に関わる」受け皿を作り、その受け皿があることを参加者に伝えていくことができれば、「自分も関わりたい」というサイクルも生まれてくるのではないか。今回のフェスの中でも「面白い、気になる、関わってみたい」という声が来場者からあったので、そのような声を巻き込んでいけば、イベントを継続していくサイクルを作り出せると考えられる。

今回フェスを開催することで、来場者の方には「またやって欲しい」との声をたくさんいただいた。この満足度をさらに高めていくには、来場された方々同士の交流も生まれると良いだろう。音楽フェス実施という経験を活かして、例えば日頃音楽に触れない人が音楽に触れられる（作ったり演奏できたりする）ワークショップなど、参加者も主体的に関われるイベントを企画していくことができれば、参加者の満足度が上がり、「自分も関わってみたい」という意欲も増すと思われる。

このように、今回の事業を切り口に、持続的な運営体制や形式のアレンジを行っていくことができれば、徐々に話題になり、「亀岡に行けば何かある感」を醸成することができる。その結果、亀岡市外からの流入も増えてくるのではないだろうか。

(2) タートル X

プロジェクトの 目的	「からだを動かすことでみんなが笑顔になる、仲良しになる。亀岡をそういうまちにしよう。」そんな思いから、スポーツを通じたにぎわいづくりと人々の交流を生み出すことを目的として、このチームは出発した。
プロジェクトの 主な活動内容	既存の運動会ではなく、みんなで全く新しい種目を生み出し、その種目で遊ぶ「未来の運動会」と、サンガスタジアム by KYOCERA を核としたランニングロードの創設及びそのマップ作りを実施した。

事業名	かめおか未来の運動会		
実施時期	令和元年 12 月 15 日 令和元年 12 月 22 日	実施場所	京都先端科学大学 体育館
内容	未来の運動会とは、玉入れや綱引きなど、既存の種目を単に行うのではなく、その種目自体を参加者たち自身が立案し、計画・試作・実行までを行う、共創型の全く新しい運動会である。京都先端科学大学の学生たちが率先して企画運営を行い、大学の協力だけでなく、H 商店街、北町商店街、亀岡駅前商店街の 3 つの商店街より協賛をいただくなど、多様な方々の協力を得ながら活動を進めていった。 12 月 15 日は種目を考えるための「ハッカソン」を行い、25 名（スタッフ除く）の参加者とともに、アイデアを出し合いながら全く新しい種目のプロトタイプ作りを行なった。 アイデアは、200 個ほどあり、参加者同士でアイデア同士をまとめたり、取捨選択を行い、4 つほどの種目に絞っていった。 そして、15 日に完成した種目を、22 日の未来の運動会本番にてお披露出し、参加者に楽しんでもらった。本番当日は 45 名（スタッフ除く）の参加者があり、運動会を楽しんだ。プレイ中に、ハッカソン時には気づかなかった改善点が見え、その場でブラッシュアップが行われ、その場で改善点を盛り込んだ種目が実装されるなど、ハプニングも醍醐味の一つとなった。		

成果や課題	メンバーの京都先端科学大学の学生が、大学との交渉を率先して担ったことで、会場を提供していただくことができた。また、参加者への景品を、商店街の店舗から提供いただくなど、多様な主体との協働を実現することができた。 「未来の運動会」に対する知名度が高くなかったこともあり、市外からの参加者も見られたが、集客にはかなり苦戦し、結果的に、先端科学大学の学生と、大学周辺の地域のご家族と、メンバーの知り合いが参加してくれたものの、広報活動について課題が残る結果となったと感じている。
--------------	---

<添付写真・資料など>



事業名	かめおかランニングロード MAP 作成		
実施時期	平成 31 年～ 令和 4 年 1 月 5 日	実施場所	サンガスタジアム by KYOCERA 及び亀岡市内
内容	亀岡市は歴史的名所だけでなく、風光明媚な名所も多く、トレイルランニングを楽しまれる観光客などがいる。昨今のマラソン文化の盛り上がりも手伝って、ランニングを楽しまれる市民の方も増えている。 タートルXでは、このランナーや観光客に着目して、スタジアムを核としたランニング文化を定着させることでスタジアム周辺ににぎわいを持たせることを目的とした事業を行なった。 ランニングコースのホームページ「かめおかランニング三昧」を開設・公開してランニング仲間を募集し、ランニングを通じて地域の「にぎわい創出」に取り組んだ。		
成果や課題	3種類のランニングコースの設定を行い、そのコースを掲載した特設ホームページの開設を行うことができたことが成果として挙げられる。チームメンバーが実際に亀岡市内を走り、試行錯誤しながらも、フルマラソン・観光・トレイルランニングなど、目的に沿った内容のコース選定を行うことができた。 課題としては、この特設ホームページの認知度向上が挙げられる。地元以外の利用者拡大に向けた仕掛けづくりとして、亀岡駅前のホテルやスタジアムなどからの協賛、利用特典サービスなどの充実が必要だと考える。		

<添付写真・資料など>





コース1 (亀岡一周フルマラソン)

—保津橋—

サンガスタジアム前をスタート。JR線を潜って市内ふれあい通りを左折・東進、春日坂交差点を左折・北上して保津橋を快走…さあ42kmの壮大な“かめおか旅ラン”に出かけよう♪

(↑画像をクリックして走行動画と走行ルートを確認)



コース2 (亀山城址～保津川遊歩道)

—保津川下り—

サンガスタジアム前をスタート。ふれあい通りから春日坂の亀山城址を右に観て、ゆるやかな上り坂を過ぎればほとんど丹山酒造さんが…。R9号からトロコ駅にて保津川遊歩道をのんびりランニング！ 遠目にスタジアムを望みながら雄大な亀岡自然を満喫しよう♪
総行程約10km

(↑画像をクリックして走行動画と走行ルートを確認)



コース3 (丹波七福神めぐりラン)

—3番札所蔵宝寺案内板—

日本一早まわりの七福神といわれる「丹波七福神」をランニングで“超”日本一早まわりに挑戦！ 3番4番5番札所への上り下りはかなりのハード！ スタンプ台紙を持って福を授かるう。
総行程約15km



コース2（亀山城址～保津川遊歩道：約10km）

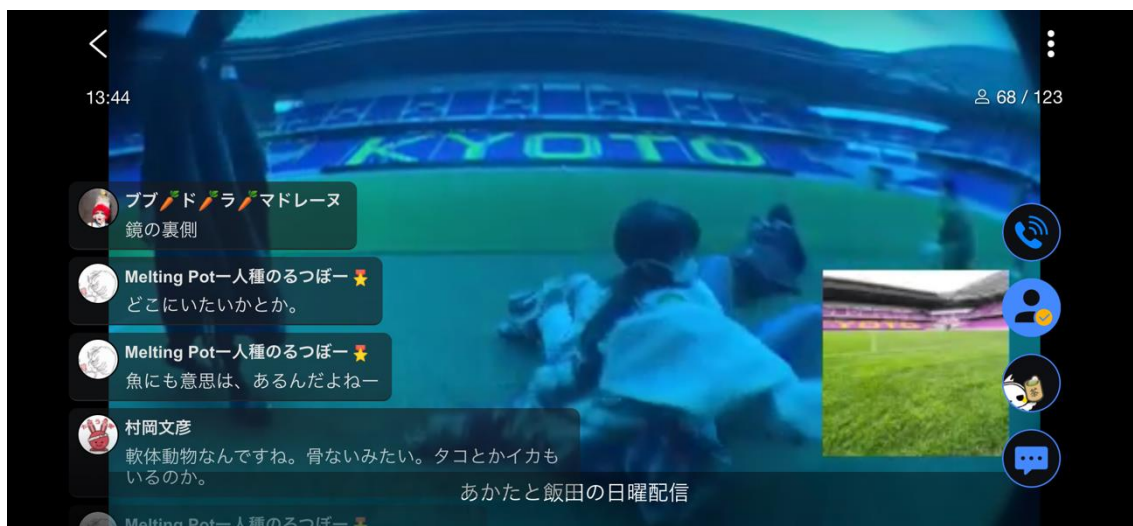


コース3（丹波七福神めぐり：約15km）



事業名	スタジウム 2022 京都サンガスタジアム		
実施時期	令和4年3月23日	実施場所	サンガスタジアム by KYOCERA
内容	『スタジウム』はアクアリウムとスタジアムを合成した造語。スタジアム内を深海に見立て、視聴者が指示を出して登場するダンサーやカメラマンを動かしたり、そこで行われるイベントを体験するインタラクティブな企画。無人のサッカースタジアムにダンサーが存在し、海底生物の神秘性を表現する。 当日はスマートフォンと「ツイキャス」を用い、ライブ配信で行った。ゲーム参加者は「ツイキャス」上でコメントすることでゲームに介入する形式とした。ジンバルやキックボードなどを用いた撮影を行い、SEやBGMを活用しながら、海中に存在する空想の「スタジアム」を散策した。		
成果や課題	当日の視聴者数は合計283名で、常時70名程度の視聴があった。これまでにない、全く新しいイベントだったこともあり、周知が難しいと考えていたが、非常に多くの方々に見て体感いただくことができた。 コメントも非常に多く寄せられ、全員で一つのゲームを作り上げたという一体感も感じることもできたのではないかと感じている。また、アフタートークという形で、企画側であるメンバーも配信に登場して、スタジアムやプロジェクトの趣旨などを説明することができたので、亀岡やスタジアムの認知度向上にも寄与することができたと感じている。 課題としては継続性が挙げられる。京都府の後援を受けた際に、担当者からは京都府下の寺社仏閣や観光名所でも横展開の可能性はあると前向きな話をいただけたが、横展開には費用もかかるので、会場のレンタル費やダンサー等演者への謝金など、費用をどう抑えて横展開していくかといった課題が残った。		

<添付写真・資料など>



プロジェクトの全体的な成果のまとめについて

・多様な世代、背景の市民の交流

タートル X は、スポーツを通じてまちのにぎわい・交流を生み出していこうと考えるメンバーが集まり、結成された。その中には、大学でスポーツを学んでいる方もいれば、社会人としてスポーツ企画を実施している方や日々ランニングを楽しまれている方など、背景も年齢も様々な方々が集まった。

未来の運動会は、参加者がお客さんで終わるのではなく、創り出す側に回ることができるので、その過程でお互いが交流せざるを得ない構造になっている。参加者の中には子どももいれば、高齢の方もおり、多様な背景の参加者同士がフラットな立場で話し合いを進めていくことになり、多様な世代・背景の市民の交流・連携を生み出すことができる企画だったと言える。

未来の運動会の企画自体は、市民協働のあり方を進めることにとても有用であることが確認できたが、対面を前提としている企画でもあったので、コロナ禍においてはその強みを発揮することができなかった。シンボルプロジェクト会期中には新型コロナウイルスの問題は解決しなかったため、企画の横展開は難しかったが、今後の課題として多様な場面で有効活用できる企画にしていくことが大事だと考える。

・スタジアムの新たな価値創造につなげていく

コロナ禍でなければスタジアムをもっと活用できたが、コロナ禍でも何かできることはないかと模索し、未来の運動会に代わる企画として「スタジウム」の考案につながった。オンラインでどう参加型の企画にしていくかという難しいこともあったが、結果的に283名の方々の参加を得ることができた。スタジアムと聞くと、サッカーやラグビーなどのスポーツのためだけの施設と思われがちであるが、「スタジウム」のようなインタラクティブなイベントも開催することができるという可能性を提供することができたのではないかと考える。

また、ランニングロードでは、スタジアムをハブとしたランナーのつながりの拠点となる可能性を示すことができた。このように、スタジアムの一般的なスポーツによる活用のみならず、それ以外の利活用の可能性の幅と価値創造にもつながったと感じている。

(3) Team D0 IT!!!

プロジェクトの 目的	「ムラサキ de ツナガル」を合言葉に、「紫色」を通じて人と人がつながるきっかけを提供することで、実際のスタジアムの中にあるコミュニティのような「応援しあえる文化」をまちのなかに創り出す。
プロジェクトの 主な活動内容	・ムラサキの横断幕プロジェクト 横断幕をつくって街頭に掲出し、街ゆく人たちに啓発を図るという活動。 ・パープルガーデンプロジェクト 亀岡の街を紫の花でいっぱいにしようという活動。 ・パープルスウィーツプロジェクト 自分たちで育てたムラサキイモを中心に、「食」をテーマに老若男女問わず多様な方々に新しい出会い・つながりをつくってもらうための活動。

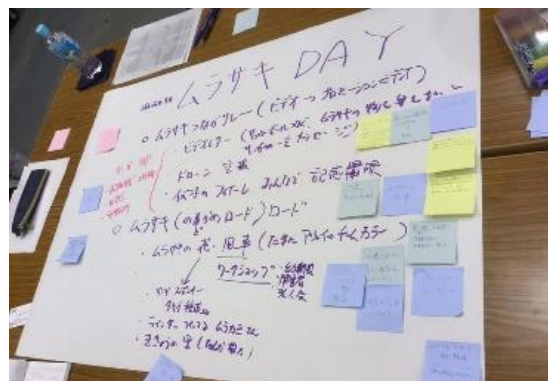
事業名	パープルガーデンプロジェクト		
実施時期	令和元年 8 月 11 日	実施場所	保津川河川敷
内容	京都サンガの担当者より相談を受け、保津川花火大会翌日の清掃活動に参加された方々を対象にムラサキ色の花の種を 137 名配布。		
成果や課題	京都サンガの担当者より相談を受けたのが 8 月 3 日と準備期間がほとんどない状況の中でも、ムラサキ色の花の種を配布するというムラサキの輪を広げていくために非常に効果的な取組を実施することができたことは非常に良かった。 課題としては、準備期間が短かったために致し方ないことではあるが、配布した種がどうなったのかという次のアクションにつながる取組を検討することができなかった。		

<添付写真・資料など>



事業名	紫でツナガルワークショップ		
実施時期	令和元年 8 月 27 日	実施場所	亀岡市役所 市民ホール
内容	市民、企業、行政が京都サンガと一緒に、サンガスタジアム by KYOCERA でのサンガの盛り上げ策や、J リーグ開催時の来場施策、サンガと地域の連携などについて話し合うためのワークショップを開催。		
成果や課題	成果としては、シンボルプロジェクトのテーマである「市民・団体、事業者・行政が同じスタートラインに立って取り組む」ということを体現することができた。また、ワークショップの前半で Team D0 IT!!! について紹介する機会を設けることができたので、チームの PR につながり、応援してくださる方々が見つかった。 課題としては、チームメンバーから事前に声をかけていた方々以外の一般申込みによる参加者が少なかったことがあげられる。ワークショップ後の振り返りのミーティングにて、積極的に市民の方々とつながり、情報発信に力を入れていくことを確認した。		

<添付写真・資料など>



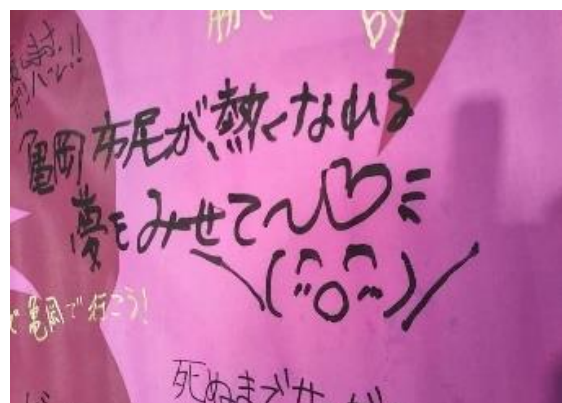
事業名	ムラサキの横断幕プロジェクト		
実施時期	令和元年 8 月 30 日	実施場所	亀岡保津川ライオンズクラブ
内容	サンガスタジアム by KYOCERA 建設のために日夜尽力されている建設作業員の方を応援するために横断幕を掲示した。		
成果や課題	作業員の方々に喜んでもらうとともに、スタジアムの公式 SNS から話題にしてもらうことができた。チームの認知度の向上につながり、またプロジェクトの目的である「応援しあえる文化」を実際にまちのなかに創り出すことができた。		

<添付写真・資料など>



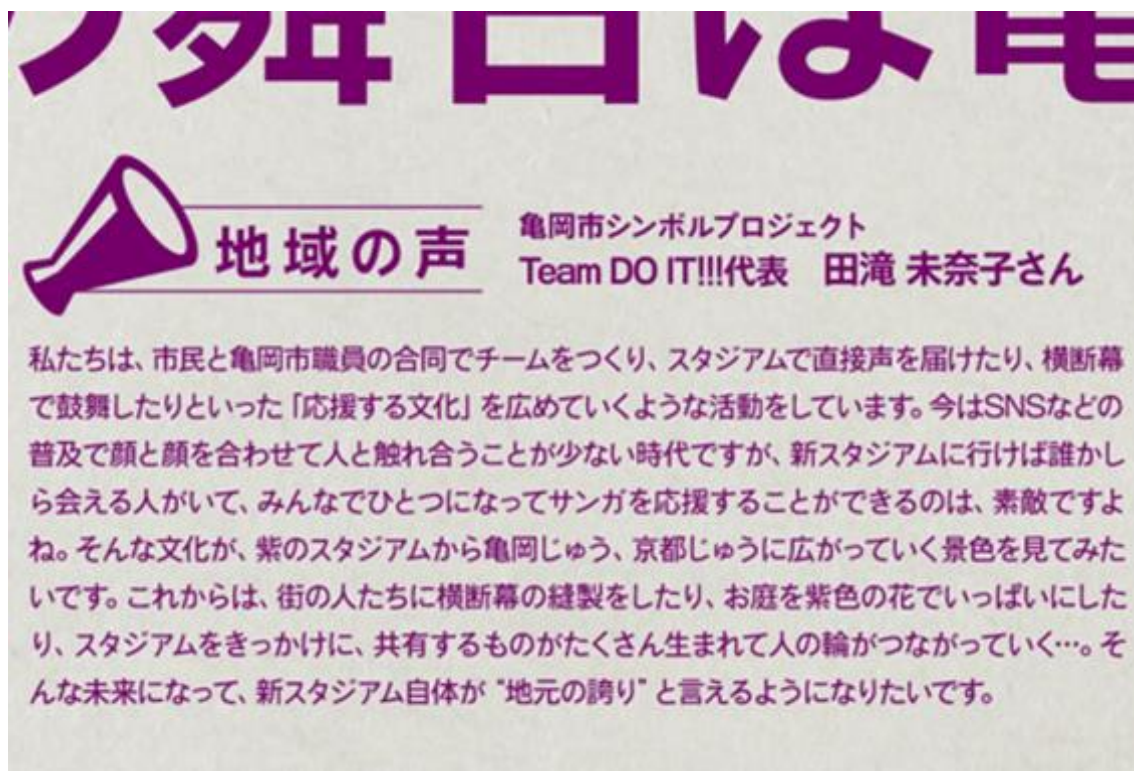
事業名	ムラサキの横断幕プロジェクト		
実施時期	令和元年 10 月 26 日	実施場所	イオン亀岡店
内容	イオン亀岡店のワークショップスペースを活用して、来店中のお客様に京都サンガのフラッグへ応援メッセージを記入していただくイベントを開催。		
成果や課題	イオンという全国的なチェーンと連携することができ、また京都サンガからも広報や備品の提供という形で協力があったため、市民・団体、事業者による協働を体現することができた。また、普段は別の店舗で買い物をしているが、このイベントをきっかけにイオンで買い物をしたというお客様もおられ、イオンの担当者からもとても喜んでいただけた。 課題としては、サンガに関心のない方々を巻き込むことができなかったこと。サンガを応援する企画なので難しい部分ではあるが、サンガに関心のない方に対しても「応援」を実感していただけるような取組を考えることができればよかった。		

<添付写真・資料など>



事業名	サンガタイムズにてリーダーのコメント掲載		
実施時期	令和元年 12 月 10 日	実施場所	京都サンガオフィシャル情報誌
内容	事業ではないが、京都サンガのオフィシャル情報誌「サンガタイムズ」にて、地域の声という形でリーダーのコメントが掲載された。		
成果や課題	チームの活動を通じて、京都サンガからの大きな期待を感じられるようになり、チームメンバー全員がビジョンに向かってアクションし続けることの重要性を肌で実感することができた。		

<添付写真・資料など>



事業名	タートルⅩ主催の「かめおか未来の運動会」の応援		
実施時期	令和元年 12 月 22 日	実施場所	京都先端科学大学体育館
内容	同じシンボルプロジェクトのタートルⅩの事業「かめおか未来の運動会」を応援するために、横断幕を持参し参加。		
成果や課題	チームとして大事にしている「応援」というものを体現することができてよかった。また、横断幕を掲示することにより、会場内の雰囲気の高まりに貢献することができた。		

<添付写真・資料など>



事業名	ムラサキの横断幕プロジェクト		
実施時期	令和2年2月1日	実施場所	ギャラリーかめおか
内容	公益財団法人亀岡市環境事業公社主催の「ふるさとLovers 2020 自然と文化の体験フェスタ」にオリジナルフラッグ作成体験と京都サンガのユニフォーム試着体験が出来るブースを出展。		
成果や課題	親子連れを中心にたくさん参加していただき、オリジナルフラッグの作成を通じて、その人にとって応援したい人に想いを馳せる機会を提供することができた。また、サッカーについて全く詳しくない高齢の方が、ユニフォームの試着をとても喜んでくださり、「スタジアムに行ってみたい」と仰っていただけたこともとても良かった。終了後には京都新聞の記事にもなり、チームのPRにもつながった。		

<添付写真・資料など>



事業名	チーム T シャツ作成		
実施時期	令和 2 年 3 月 12 日	実施場所	
内容	チームの団結力とモチベーション UP 及びイベント時に着用することで、チームの志である「ムラサキ de ツナガル亀岡」を亀岡市民のみなさんに認知してもらうことを目的に、チーム T シャツを作成		
成果や課題	T シャツ作成にあたり、亀岡市の企業である増田染型株式会社に作成を依頼したことで、新しいつながりをつくることができた。		

<添付写真・資料など>



事業名	パープルスイーツプロジェクト		
実施時期	令和3年7月17日	実施場所	農家民宿 Farmhouse NaNa
内容	午前中にムラサキイモの畑で農作業を体験し、午後からは保津そばとムラサキジャガイモをトッピングしたピザを食べ、パープルスイーツのアイデアソンを実施するというイベントを実施。		
成果や課題	パープルスイーツプロジェクトとして初めてのイベントであったにもかかわらず、満員御礼となる11名の方々に参加いただけた。京都市内から参加された方もあり、自然、食、交流を通じて亀岡の魅力を存分に感じていただくことができた。また、会場の提供など多大なご協力をいただいたNaNaさんより保津そばの成り立ちについてのお話をさせていただき、亀岡に住んでいてもなかなか知ることのできない歴史や文化について学ぶこともできた。体験と食を通して、子どもから大人までが楽しく交流できる機会を提供することで、多くのつながりが生まれた。		

<添付写真・資料など>



事業名	パープルスイーツプロジェクト		
実施時期	令和3年10月3日	実施場所	農家民宿 Farmhouse NaNa
内容	7月17日に実施したパープルスイーツプロジェクトに参加していただいた方限定で、ムラサキおにぎりをつくろうというイベントを開催。		
成果や課題	7月17日に参加していただいた方が再会する機会をつくることで、ゲスト同士のつながりがより密になった。また、パープルスイーツプロジェクトに参加したことをきっかけに、家庭菜園を始めた方もあり、参加してくださった方々に新しいきっかけを提供することができた。		

<添付写真・資料など>



事業名	パープルスイーツプロジェクト		
実施時期	令和3年10月24日	実施場所	農家民宿 Farmhouse NaNa
内容	ムラサキイモの収穫体験をし、実際に収穫したイモを使った炊き込みご飯を食べようというイベントを実施。		
成果や課題	今回のパープルスイーツプロジェクトでは、参加者の方々により紫を感じていただくためにサンガのユニフォームをお貸しし、ユニフォームを着用して参加していただいた。普段、サッカーやサンガの試合を観戦しない方からすると、日常でサッカーのユニフォームを着ることがないので、非常に喜んでいただけた。また、子どもたちが収穫体験の中で色々な虫や大きなミミズを見つけて大興奮するなど、日常ではなかなか体験することのできない機会を提供することができた。		

<添付写真・資料など>



事業名	パープルガーデンプロジェクト		
実施時期	令和3年11月28日	実施場所	旧スタジアム建設予定地の畑
内容	令和4年春に畑に紫の花を咲かせて、【J1】の花文字を作るために、球根植えのワークショップを実施。		
成果や課題	市内外から多くの家族連れが参加してくださり、球根植えを通じて交流を楽しんだ。また、球根植えの作業が非常にハードであったが、参加者全員でサポートし合いながらやり遂げることができた。球根植えという体験を通じて、応援し合う、サポートし合う大切さを感じていただくことができてよかった。イベントについては京都新聞の記事にもなり、チームのPRにもつながった。		

<添付写真・資料など>



事業名	パープルスイーツプロジェクト		
実施時期	令和4年1月30日	実施場所	農家民宿 Farmhouse NaNa
内容	ビニール袋をつかった凧づくりと、亀岡市内の洋菓子店パティスリーパールさんの本格スイーツづくりを体験できるイベントを実施。		
成果や課題	凧づくりでは、凧揚げ自体を初めて体験するという子どももいて非常に楽しんでくれた。本格スイーツづくりでは、洋菓子店で使用されているケーキを作るための機材に触れることができ、子どもだけでなく大人も非常に喜んでいただいた。また、イベント終了後には、京都新聞でも紹介された。		

<添付写真・資料など>



事業名	パープルスイーツプロジェクト		
実施時期	令和4年2月13日	実施場所	旧スタジアム建設予定地の畑
内容	前回1月30日に開催したパープルスイーツプロジェクトで作成した凧を広大な畑で揚げて、焚き火をしながらムラサキサツマイモの焼き芋を味わうイベントを実施。		
成果や課題	広大な畑で実施したことにより、電線や車などを気にせずに思う存分に凧揚げを楽しんでもらうことができた。コロナウイルスの感染再拡大により、子どもたちが思いっきり遊ぶ機会が減っている状況において、保護者の方々も非常に喜んでいただけた。また、焚き火で焼き芋をつくるということも好評で、「今度、家族だけでもやってみます」という声も聞かれた。また、焚き火を囲みながら話すとどんどん話が弾み、深いつながりをつくることができた。		

<添付写真・資料など>



プロジェクトの全体的な成果のまとめについて

Team D0 IT!!!は、「紫色」を通じて人と人がつながるきっかけを提供することで、「応援しあえる文化」をまちのなかに創り出すことを目的に、「ムラサキの横断幕プロジェクト」、「パープルガーデンプロジェクト」、「パープルスイーツプロジェクト」の3つを軸に取り組み、目的を達成することができたのではないかと考える。また、「市民・団体・事業者・行政が同じスタートラインに立ち、みんなで考え、夢や希望を持って一緒に取り組み、具現化していく」というシンボルプロジェクトのコンセプトについても、「ムラサキ de ツナガル」を合言葉に各領域の垣根を越えて、また、老若男女問わず誰もが参加できる機会をつくることで、体現することができた。

Team D0 IT!!!の取組は、「応援しあえる文化をまちのなかに創り出すことで、亀岡に住む一人ひとりの方々が地元である亀岡に対して誇りをもってもらう」というマインドに働きかけるものであったので、何十人、何百人と多くの人を対象にイベントを実施することはできなかったが、しっかりとチームの活動に共感してくれる方、興味をもってくださった方一人ひとりと丁寧に向き合うことで、「応援しあえる文化」の醸成に貢献することができた。

実際に「ムラサキの横断幕プロジェクト」では、まずは自分たちで勝手に、スタジアムを建設されている作業員の方を応援しようという形でスタートしたが、イオンという全国的なチェーンや公益財団法人亀岡市環境事業公社との協働で応援フラッグづくりのワークショップを開催したり、スタジアム開業に向けてのお披露目会にて横断幕の活用を要望いただいたりと、多くの人たちを巻き込むことができた。

「パープルガーデンプロジェクト」については、京都サンガのJ1昇格を祝して、畑に紫の花を咲かせて「J1」の花文字をつくるという取組が現在進行中ではあるが、土づくり及び球根植えの作業をワークショップという形で開催することで、多くの方々に新しいつながりをつくることができている。また、市民の方々と一緒に育てた花が咲く時には、きっと大きな感動と誇りを抱いていただけるのではないかと考えている。また、チームメンバーの多くがサンガのサポーターということもあり、サンガから声をかけてもらい、清掃ボランティアの方々に紫の花の種を配布するという取組も、応援しているサンガと何か一緒にするということを夢にも思っていなかったメンバーに対して、「想いは叶う」、「自分たちの実現したい社会は自分たちでつくることができる」ということを感じてもらうことにつながった。

「パープルスイーツプロジェクト」では、農業と食という老若男女問わず誰もが参加しやすいイベントを実施することで、子どもから大人までが楽しく交流する機会を設ける

ことができた。特にコロナ禍で外出もままならずストレスがたまっている子どもたちに、農業体験を通じて身体を動かす機会、実際に土を触ることによる様々な昆虫との出会い、日常では出会わない人との出会いなどの経験を提供できたことは本当に良かった。また、活動の主眼に置いてはいなかったが、京都市から参加してくださった一組のご家族が「パープルスイーツプロジェクト」をきっかけに亀岡市に移住されたということも非常に大きな成果ではないかと思う。そのご家族はもともと亀岡に興味をお持ちであったようであるが、「パープルスイーツプロジェクト」に参加して実際に亀岡市に暮らす市民の方々と一緒に汗を流し、美味しいご飯を食べ、心と心で交流を図ることができ、より亀岡市のことが好きになり、移住を決意されたとのことであった。この結果は、後期基本計画の重点テーマのひとつである「定住促進・少子化対策」の大きなヒントになるのではないかと思う。

Team D0 IT!!!の取組において、特筆すべき点は2点ある。1点目は、自分たちのやりたいこと、取り組みたいことだけに主眼を置くのではなく、まず、まちの困りごとを解決するためのアクションを4年間継続してきたことである。保津川クリーン作戦や保津川エコウォーク、かめきたサンガ広場の花壇の植栽など、たくさんのボランティア活動やイベント活動に参加し、自分たちの想いが本気であることを発信することで、人的なネットワークを形成してきた。実際に「パープルスイーツプロジェクト」を中心に会場の提供などで全面的に支援してくださった農家民宿 Farmhouse NaNa の豊田さんにお話をお伺いすると、「まずは自分たちがまちのために貢献する」という姿勢に感銘を受け、協力したいと思ったとのことであった。プロジェクトが発足すると、どうしても自分たちの活動のことでいっぱいになってしまいう中で、最後まで自らまちのなかに出向き、まちの困りごとに向き合ってきたことは、市民協働を進めていくうえでの大きなヒントであり、称賛に値すべきことである。

2点目は、プロジェクトを立ち上げてから常にブレることなくコンセプトを発信し続けてきたということである。プロジェクトを進めていくとどうしても自分たちの思い通りにならないことや、新型コロナウイルス感染症のような思いがけない困難に見舞われることがあるが、そのような場合はどうしても自分たちのコンセプトや軸がブレてしまいがちになってしまう。しかし Team D0 IT!!!に関しては一貫してコンセプトを起点に物事を考え、議論してきた。新型コロナウイルス感染症が発生し、一切の活動が止まってしまった令和2年度はチームとして事業を実施することができなかったが、そのような状況においても自分たちのコンセプトを発信しながら様々な市民の方々とのネットワークを広げられたからこそ、令和3年度から事業を開始した「パープルスイーツプロジェクト」の成功につながった。

一方、課題としてはチームビルディングが挙げられる。チームビルディングに関しては、もともと10名でスタートをしたが、最終年度の令和3年度において活動に取り組むことができたのが3名で、リーダー代行である岡本さんの負担が大きくなってしまった。新型コロナウイルス感染症による活動自粛期間の延長、転居を伴う異動、体調不良など致し方ない事情もあったが、メンバーのモチベーション維持、高揚の取組、メンバー一人ひとりのシンボルプロジェクトの参加目的を踏まえた上での活動方法、最適な関わり方について検討する必要がある。同じ想い、目的を共有していても一人ひとりに仕事、家庭、キャリアビジョンなどがあり、注力できる時間や情熱が異なる中でどのようにチームビルディングを図っていくのかということは、今後、市民協働を進めていく上で非常に大きなポイントになってくるのではないかと考える。

最後に、シンボルプロジェクト終了後のTeam D0 IT!!!の活動は未定の状況であるが、リーダー代行である岡本さんを中心に自分たちが活動を通じて得た経験、人的ネットワークを次世代のまちづくりの担い手や夢や希望を抱いている市民の方々に対して惜しみなく伝えていきたいと考えている。全くの白紙から議論をスタートし、まちづくりの経験のないチームメンバーで創意工夫を重ねながら取り組んできた4年間の経験というのは、これからの亀岡市を担っていく市民の方々にとって大きなヒントになると確信している。「応援しあえる文化」をまちのなかに創り出すために尽力し、シンボルプロジェクトを通じて得た経験を惜しみなく次の担い手に継承していこうとしている姿勢、そのスピリット自体がまさしく「まちのシンボル」なのではないだろうか。

第 2 部

シンボルプロジェクトの総括と検証

【1. シンボルプロジェクトを振り返って（リーダー座談会）】

日 時：令和4年1月14日（金）19時～21時

場 所：オンライン（zoom）

出席者：「奏」高橋 昭人リーダー

「Team DO IT!!!」岡本 祐一代表代行

「タートルX」村岡 文彦リーダー

ファシリテーター 岡本 卓也（司会）

大野 丈

橋野 貴洋

—お忙しい中、ありがとうございます。本日は第4次亀岡市総合計画～夢ビジョン～の後期基本計画に位置付けられておりますシンボルプロジェクトにおいて、4年間という長きにわたって3つのプロジェクトチームを引っ張っていただいた御三方にお集まりいただきました。

4年間の取組を総括するにあたって、実践した立場から率直なご意見・ご感想をいただきたいと思いますので、よろしくお願いします。

—まず、皆さんにご質問ですが、シンボルプロジェクトに参加されて、得られたことはありますか？

村岡リーダー

シンボルプロジェクトは仕事とは違い、営利目的ではない。営利目的ではないので、売り上げを上げるなどの共通・暗黙の目的ってないんですよね。会社ではないので、みんな同じ目標って作りづらいんですよね。しかも、今回は最初学生さんと組んだということもあり、また私自身が亀岡在住でもないこともあり、まちのこともあまり知らないということもある中で…。最初どう動けばいいのか、どう動かしていけばいいか本当に悩みました。今思えば、企画力が上がったんじゃないかな。とても良い経験させてもらいました。すごい頭使ったな～。

—村岡さんは元々、「未来の運動会を亀岡で実施したい」という具体的な想いがありなところから入られたんですよね。

村岡リーダー

そうなんです。もっと簡単にいくな～と思ってたんですが、難しかったですね。いろんなことがありましたし…。場所や規模が変わると全然思い通りにはいかないですね。

岡本代表代行

私たちのチームのテーマが「紫でつながる」なので、いろいろな方とつながれたことが私にとってはよかったことだと感じています。

おかげさまでいろいろなことをやらせてもらえて、活動の取り組み方とかまちづくり的な活動を知ることができたのは大きかった。

みんなの熱量がそれぞれ違うので、同じことを言ってもなかなか同じようには動けないことも多々あり、最初のコンセンサスを得るところが難しかった。とはいえ、当初の計画で立案していた内容については素人なりに形にすることはできたなと感じています。思い返せば4年前、私自身がこんなことをするとは思っていませんでした。誰かについていくんだらうな…とは思っていましたが、まさか私自身が代表代行としてチームを牽引していくことになるとは…。新聞に活動が取り上げられたり、いろいろな方に影響を与えるような活動ができたことが、自分の財産になったなと感じています。

ーシンボルに入るまではこういった活動はされてなかったんですか？

岡本代表代行

やってなかったですね。サンガのサポーターグループをやっていた時に、ファンを引き込むような活動はしていましたが…。その続き版みたいな活動を今やっているということでもあるのかもしれませんが、まちづくりというところまでは考えてなかったですね。本当にシンボルプロジェクトで自分が活躍するなんて思ってなくて、最初は亀岡市が引っ張ってってくれるんだらうなって程度にしか思ってませんでした。

そういう意味でも、自分的にちょっとは成長できたのかなと感じています。

大野ファシリテーター

シンボルプロジェクトの難しいところの一つでもあります。いろいろなモチベーション・動機の方がいらっしゃるという側面があり、プライベートや学業やお仕事などがある中で、どうしても参加者の中には熱量の差が出てしまうところがある。そんな中、岡本さんが引っ張ってくださっていました。関わってくださった方々も、岡本さんだからこそ一緒にやっていこうとなったんじゃないかと思います。岡本さんがシンボルプロジェクト外でのつながりをご自身で積極的に作られて、それがこの1年に花開いて、いろいろな活動につながっていったんじゃないかなと思います。

リーダーの皆さんが経験されて培った財産は、これから色々なところで皆さんが活躍する時に、そこで関わられる方々にきっといい影響を与えていくんじゃないかと感じています。

高橋リーダー

3月27日のイベントの準備を今まさに進めているところなのですが、大変な4年間でしたね。会議するたびに脱線ではないですが、色々な意見が飛び交い、混乱することが多々あったんです。そういう時はどうすればいいのか本当に悩ましかったです。議題にそぐわないことを急に言われたりとか…。

橋野ファシリテーター

高橋さんは、順序立てて話を進めていきたいタイプ。でも、メンバーの中には思いついたことをその場でバツと発言する方もいらっしゃる。優先順位をつけてこちらの議題から話しましょうと伝えても、その方の中ではもうそっちの方で頭がいっぱいになっていたりとか…。

村岡リーダー

難しいですよ…。ビジネスですと会議で決まったことはそうそう覆すことはできないですし、横槍を入れるとかってなかなかマナーとして難しいところがあるんですけど、こう言った市民の活動ってそういうことが往々にあるんですよ。かといって、ビジネスのように会議を進めちゃうものすごくビジネスライクになってしまって楽しくないんですよ。私もすごく悩みました。特に学生さんと一緒にやるプロジェクトだったので…。

実は今我々のチームで取り掛かっている企画は、ゲームプロデューサーさんとかスタジアムの施設長さんなどと一緒に話し合いを進めていっていますので、ビジネスライクに話を進めていっても問題ない関係性になっているんです。なので、会議が毎回スムーズに終わることが多いんです。こういうメンバーで構成されていたら楽ですが、奏さんのように、多様な方々で構成されているチームだと本当に難しいですよ。そう言った意味で、リーダーは孤独なところもありますが、役割をどんどん振っていくなどしていくといいかもしれないですね。

橋野ファシリテーター

みなさんの温度感が異なっていたりするので、想いが強すぎる方もいらっしゃるし、よりビジネスライクを好まれる方もいらっしゃる。目的などもしっかりと話し合っただけでいって行く先が変わるということも本当に多かった。この辺りは本当に難しさだなと感じています。

—こういう市民参画の場って、慣れている人と慣れてない人の違いは如実に現れてしまうところがありますね。今回初めてこういった場に来られた方はビジネス的な手法での話し合いの場しかご存じないので、その手法が当たり前だと思って、会社などでされていることと同じように動かない人に憤慨したり…。こういう違いを体感することができたということだけでも成果の一つになりうるのかなと思います。

—続きまして、今は皆さんが得られたこと・感じたことなどをお聞きしていきましました。今度はシンボルプロジェクトが亀岡市にどんな影響を与えることができたのかお聞きしてもいいでしょうか。

村岡リーダー

未来の運動会では、スタジアムから見て駅の反対側にお住まいの方々との関係性を持つことはできたかなと思っています。スタジアムができてからは線路を跨いで両方の行き来というのはなかなか難しかったのかなと。亀岡市全域に影響を及ぼすということはなかなかできなかったかなと思っています。

ただ、スタジアムを使って何かしたいということが私の最初の参加動機だったので、スタジアムだけでなく亀岡市さんと一緒に活動することについては、ここは果たすことができたので満足はしています。あとはこれをきっかけに亀岡市さんがつながりを利用して色々な活動に展開していただけたらすごく嬉しいかなと思っています。

高橋リーダー

駅の北側と南側ってどうしても分かれてしまう。私のチームとしては、北側と南側の両方で音楽フェスを行うことで両方の行き来を生み出すということを理想としていました。しかし、コロナでなかなかフェス自体ができなかった。亀岡市の住民としては、今後も引き続き駅の北側や南側で何らかの取組が行えたらかなと思っています。行政も市民も喜んでもらえるイベントができたらいいなと思いました。

岡本代表代行

我々も JR 亀岡駅前周辺の商店街さんとの連携の話も出てたんですが、色々な理由があって実現はできなかったんです。駅前のイオンさんとも連携してイベントを行うことができて、さあこれからだって時にコロナがきたんですよ。軒並み屋内でのイベントができなくなったり、色々な制限がかかったり、メンバーのモチベーションが下がったり…。何を残せたかと言われると、目指していたのがスタジアムに来る人を増やすということだったので、スタジアムが亀岡に来た意味を持たせようと…。そういう意味では今やっているスイーツプロジェクトとか、横断幕をずっと掲げ続けていたことが色んな人の興味を引い

たみたいなので、ちょっとではあるかもしれませんが、亀岡市にお住まいの方々に影響を与えることができたかなと感じています。導入の部分かもしれませんが…。

そして、私たちのチームの取組が京都サンガF.C.さんにも認知していただけるようにもなりましたし、次はサンガさんと市民がもうちょっとつながりを持てるようにしていくことがやるべきことかなと思っています。きっかけを作るということを目的として掲げていたので、目的は果たすことができたと感じています。

—皆さん、ありがとうございました。

【2. 取組の総括】

この4年間の活動は、まちづくりの新たな企画・計画立案や事業の実施を市民と行政の協働で白紙の状態から始めようという、本市にとっても大きな実験的事業でしたが、活動の中から様々な気づきや成果が得ることができました。各チームの具体的な活動については既に述べましたが、ここでは、各チームの活動報告やリーダー座談会などから見てきた後期シンボルプロジェクトの取組全体における成果をとりまとめるとともに、取組を通じて把握された課題を整理し、今後の市民と行政の協働の取組に活かしていきたいと思います。

(1) 活動によって得られた気づき・成果

・4年間にわたる継続活動

本来は3年間という期間でしたが、新型コロナウイルス感染症の影響を受けたことにより1年延長し、結果4年間という長期にわたるプロジェクトになりました。多様なメンバーが継続して活動を展開してくださり、それぞれのチームがかかげる目的に沿った取組を最後まで続けることができたことは、まちづくり・地域づくりに対する市民参画の機会の創出という面で効果があったと考えます。

・協働や自立に対する意識の高揚

今回、初めてまちづくり・地域づくりに携わったというメンバーの方も多かったこともあり、行政に頼りきりではなく、自分達のまちは自分達で作上げていくという機運と経験を持った市民の輩出に寄与できました。当初は行政が主導的に導いてくれるだろうと思っていたメンバーも、次第に自身で活動を牽引する人材になられたように、こういった経験を持つ市民が増えていくことは、本市にとっても大きな財産となり、これからの協働事業や自立した市民・団体活動の一層の進展が期待されると考えます。

・多様な人的ネットワークの構築

シンボルプロジェクトはその性質上、多様な方々との連携・協力を前提とした取組をせざるを得ないところがあります。参加メンバー同士はもちろん、現場視察や意見交換等を通じて関連団体・個人・施設などとのネットワークが広がりました。

また、メンバーの中に市職員も加わっていたことで、業務だけでは決して得ることができなかったネットワークや協働の取組の経験やノウハウの蓄積などが行えたと感じています。この経験やノウハウを、これからの市政の推進に活用していくことが必要だと感じています。

(2) 今後の展開への課題

・ウィズコロナ、アフターコロナにおける市民との協働によるプロジェクトのあり方

4年間の期間のうち、半分以上を新型コロナウイルス感染症への対応に悩まされた後期シンボルプロジェクトでした。対面での活動が憚られ、オンラインに移行しようにもそのやり方も初めてのことで手探りの中、できることを少しずつ見つけては試して改善させていくという、臨機応変さが求められたプロジェクト運営となりました。この経験は、本市にとって非常に大きな成果の一つだと言えます。後期シンボルプロジェクトは、今後のさらなる市民協働事業のあり方を模索するための試金石となったと感じています。

・適切な活動期間と活動内容の検証

前期シンボルプロジェクトの課題の中に、プロジェクト期間の長さがありました。前期は5年間と長期間だったこともあり、メンバーのモチベーションの維持に大きな課題がありました。そこで後期では期間を3年間に短縮し、より最後までモチベーションが続くように工夫しましたが、結果的に新型コロナウイルス感染症の影響を受けて1年間延長することとなり、期間としては前期とそこまで変わらない結果となりました。モチベーションの維持に関しては、1年単位などの短期的な活動設定を標準とし、成果の検証と見直しを行い、継続の意思がある場合に限り、必要ならば延長するという仕組みも考えられます。

また、活動内容について、今回は市民が立案した企画を、市民による投票で決定していくという実験的な手法をとりました。投票で決定した3つのプロジェクトのみ実行していく形になりましたが、選ばれなかった企画にも本市にとって有益となる活動に昇華する可能性がありますので、市民が自らのひらめきを気軽に活動へ移せる枠組を設けることも大事だと感じました。

・行政との協調・連携の機運の醸成

プロジェクトに参加した市職員メンバーに期待される役割として、行政との協調・連携の橋渡しが挙げられます。庁内で市民協働への理解・認知が深まることで、より一層活動が展開しやすく、また成果もより顕著となります。行政と市民との相互連携を深めていくために、庁内における市民協働の意識の共有と理解を進めつつ、参加する市職員の適正評価と活動がしやすくなるためのサポート体制づくりも重要となります。

おわりに ～メンバーの声～

報告会でいただいた参加メンバーの声を掲載いたします。

一部ではありますが、メンバーのみなさんの想いをお届けできればと思います。

本当に楽しい4年間でした！
みなさんありがとうございました！

亀岡のことをいっぱい知れました！
本当に参加して良かったです！

本当に有意義なプロジェクトだったなと思っています。悩みながらではありますが、本当に参加できて良かったです。

仕事ではないのにこんなに亀岡市のことを考えている方がいっぱいいて、すごいなと刺激をもらっていました。

この1年間、コロナにばかり悩まされっぱなしでしたが、最後集大成のイベントを無事行うことができてホッとしています。ありがとうございました！

リーダーがとても素敵な人柄の人だった。
ついていけば面白い事になるぞと思って…。
つながりを今後も活かしていきたいです。

自分自身が亀岡のことを知る良い機会になりましたし、おかげさまでサンガが地域に浸透していくきっかけ作れました。

こんなにアツい方々がたくさんいるなんて思い
ませんでした！
すごく新鮮で素敵な機会となりました。

亀岡を音楽でいっぱいの街にしたいという夢がありま
した。その第一歩が開けたなと思います。

自分自身、第二の人生を歩む年になり、少しでも
亀岡に役立てられたらなと思って活動していまし
た。

プロジェクトが始まった時はまだスタジアムもなく、でき
て「さあこれから！」というときにコロナで立ち行かなくな
りましたが、3 チームとも、ここまでやってこれてよかった
なと思います。

私たちにもできたことですので、ぜひ多くの方にも
ご自身の夢ビジョンの実現に向けて取り組んでい
ってもらいたいです。

色々な方と出会えて一緒に活動できたの
は本当に自分の財産となりました。

コロナがなければもっと色々なことができたと思う
と残念です。

令和 4 年 4 月
亀岡市政策企画部企画調整課