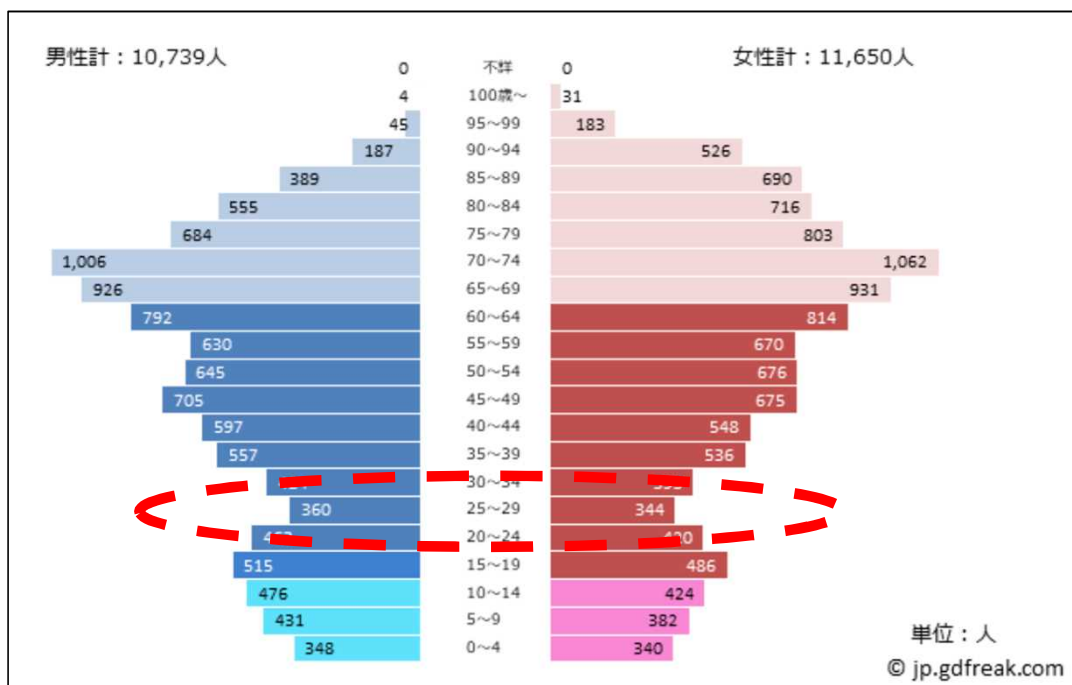


コネクトやぶ

2班 小藤由瞳 西川杏紗菜 水野真希 山本遼

対象地の背景～人口～

人口構成（2022年1月時点）



人口動態（2012年度～2014年度）

年度		24	25	26	24~26平均
転入	計(人)	424	567	494	495
	(人口千人当り)	16.2	22.0	19.5	19.2
転出	計(人)	663	691	661	672
	(人口千人当り)	25.3	26.8	26.1	26.0
社会増減 計		▲ 239	▲ 124	▲ 167	▲ 177

出典：養父市（2015）、「養父市地方創生のための養父市の人口推計暫定報告書」、p.4、ふるさと回帰総合政策研究所

20代後半にかけて人口が少なくなっている

転出が転入を上回っている

出典：GD Freak!（2023年8月20日時点）、「養父市(ヤブシ 兵庫県)の人口と世帯」、<https://jp.gdfreak.com/public/detail/jp010050000001028222/16>

対象地の課題

若年層人口の減少

2020年高齢化率の全国平均は28.00%となっており、市でも高齢化が深刻化している

	人口	高齢化率
1960年	44,884人	13.40%
2000年	30,110人	29.10%
2015年	24,288人	36.40%
2040年(推計)	15,790人	42.90%
2060年(推計)	9,876人	47.30%

出典：養父市（2019）、「国家戦略特区と地方創生 養父市の挑戦」、p.1

まち歩きで感じた課題

空き家の存在

跡地周辺に空き家が存在している

オープンスペースが少ない

地域住民が日常的に利用できるオープンスペースが少ない

地域の衰退

経済の衰退、新たな企業立地が少ない、人通りが少ない

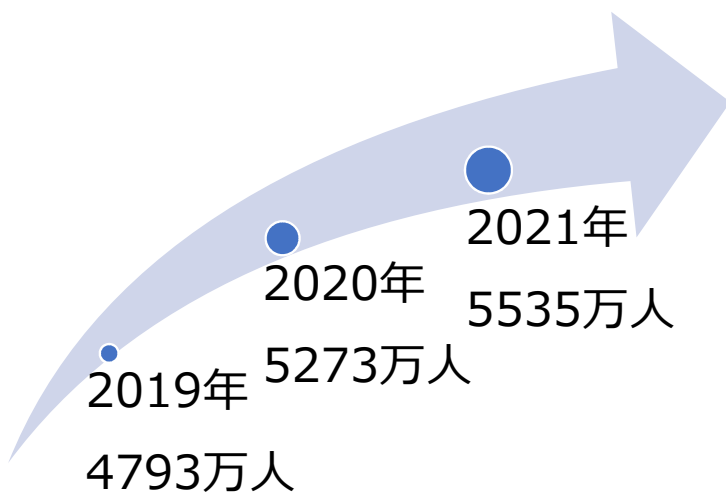


グンゼで栄えた時代から、今後は新たな地場産業を築く必要がある

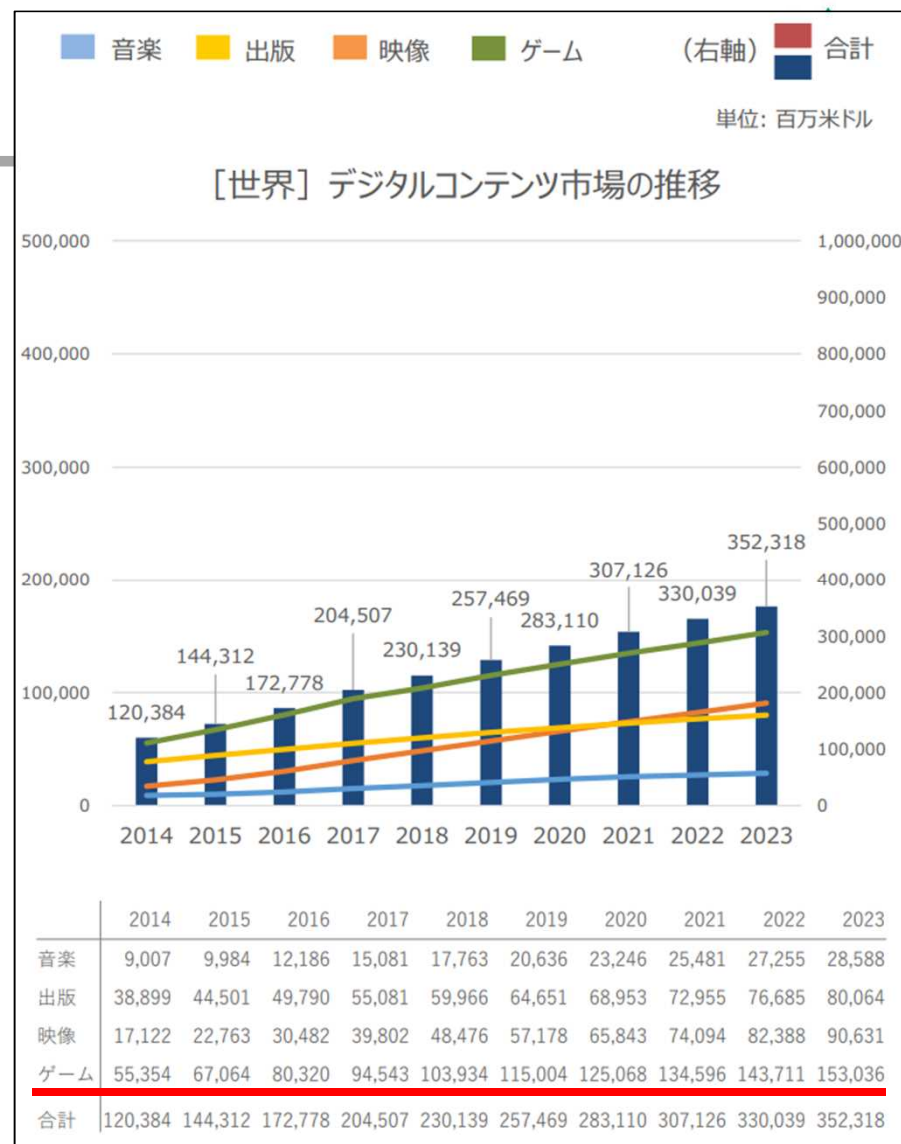
「時代の先端を行く“流れ”」

➡ゲーム業界の誘致

- ゲーム業界は右肩上がりに成長し続けている (右図)
- 国内ゲームユーザー (家庭用、PC、アプリ含む) 数は増加し続けている



出典：ファミ通ゲーム白書 2020、2021、2022

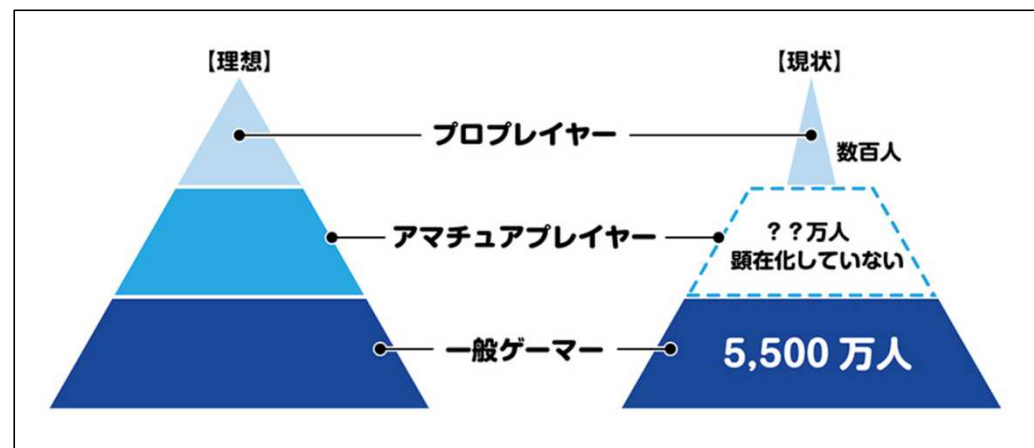


出典：経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 (2020)、「コンテンツの世界市場・日本市場の概観」、p.7

ゲーム業界について

eスポーツ

- ➡経済産業省が成長産業として推進
- ➡海外では既に大型の大会が多数開催
- ➡大型の大会だと、大会視聴者は700万人以上に達することもある



出典：Discover DNP（2023年1月16日）、「世界で、日本で急成長している「eスポーツ」ってなんだ?」、https://www.dnp.co.jp/media/detail/20168780_1563.html

業界の課題

- 一過性のイベント・興行ではなく、**持続的な成長につなげる必要がある**
- eスポーツは、「プロ」になる明確な規定が十分に整っておらず、一般のゲーマーからアマチュアプレイヤー、そしてプロプレイヤーへと**育つ環境**がまだ整っていない（右上図）

養父市と新時代を紡ぐ



若年人口の減少

空き家

オープンスペース
少ない

地域の衰退



通信環境を整え、中山間地域においても事業を行えるようにすることで、

ゲーム関連企業を集積する

プロレベルの機材を揃え、**最先端の技術**を利用できる環境を整える



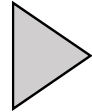
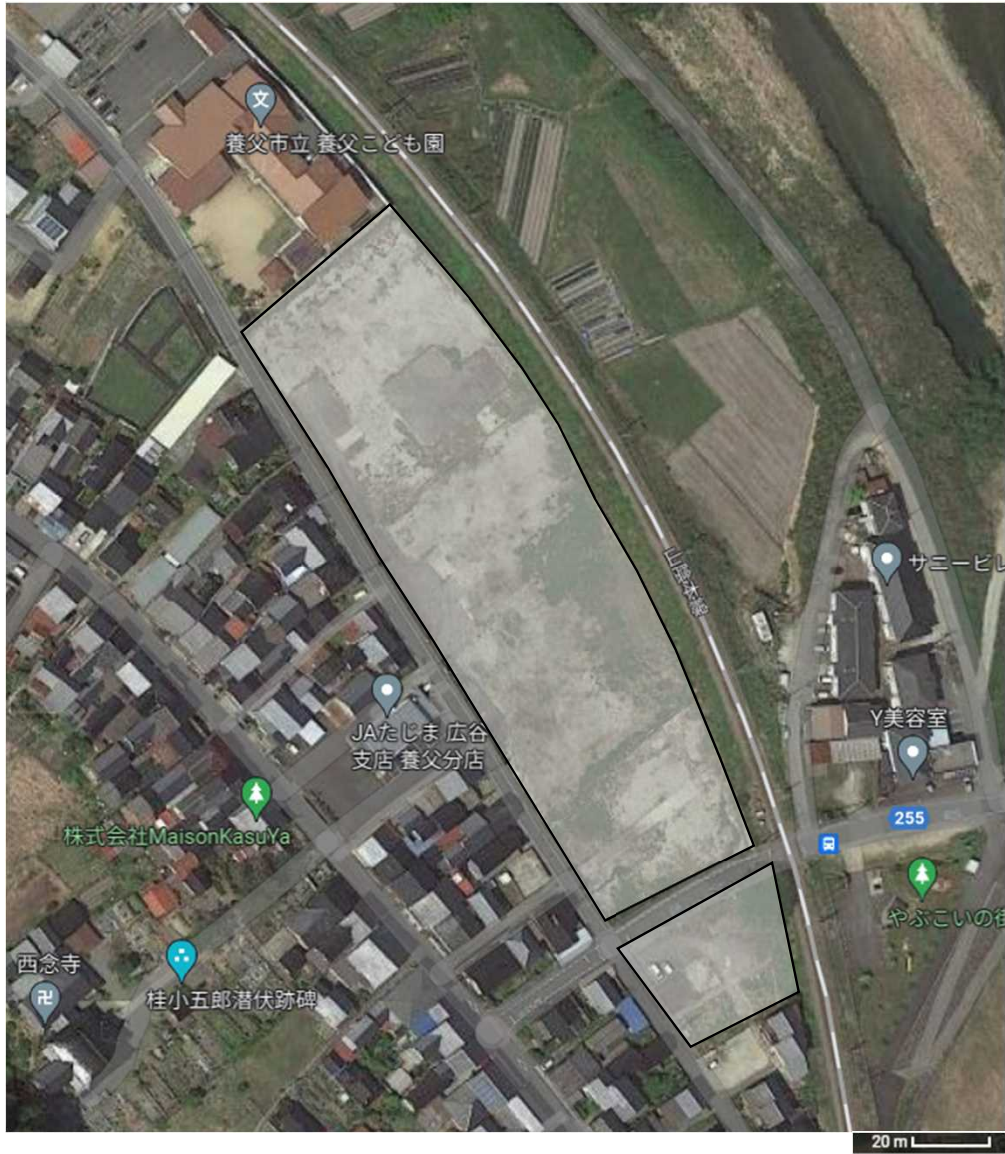
“ゲームのまち養父”として、若年層で賑わうまちへ



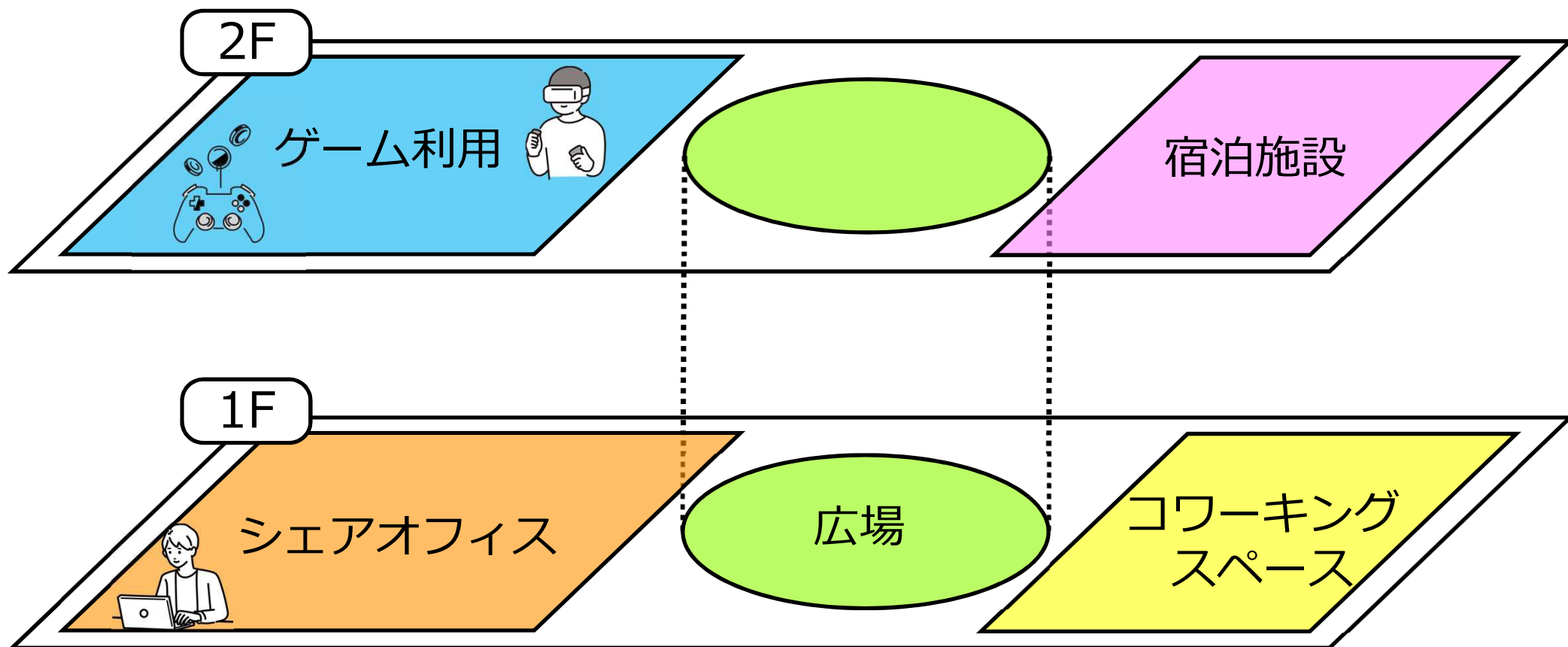
コネクトやぶ

ゲームが生み出す新たなカタチ





フロアマップ



跡地活用（ゲーム利用）



コンセプト

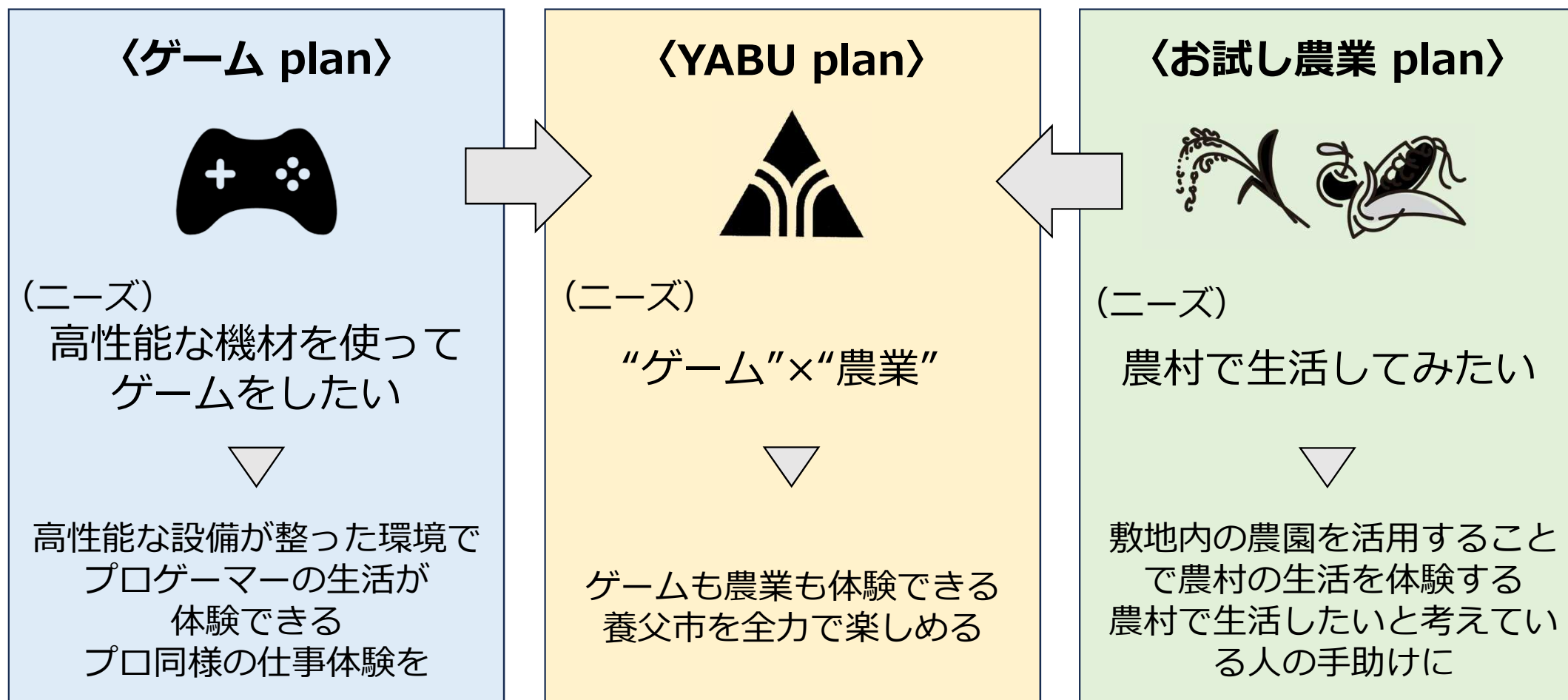
最新のゲームを体験できる空間を創出し
プロゲーマーから初心者まで多様な人が利用できる空間を整備する

高性能な機材を揃え、ゲームの環境を整えることで
地域内外から若年層を呼び込む
利用者ニーズに応じた多様なプランを設ける
ゲームに精通する高度な人材を誘致する



体験から人材の育成までを行える**ゲームの拠点**として整備することで
地域に若年層を呼び込み、時代の先端を行く“流れ”を創造する

跡地活用（プラン提案）



跡地活用（ゲーム利用イメージ）



室内で快適にゲームができるブースを設ける

跡地活用（オフィス系）



コンセプト

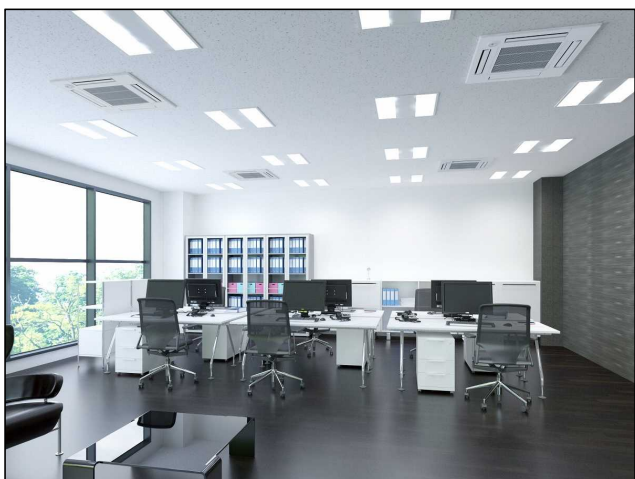
企業人や一般人などが交流する場と企業向けスペースを併せて整備することで
知的創造・交流が新たに生まれる空間を提供する

低賃料で事業スペースの貸出しを行い、
IT企業やゲーム関連企業を中心とした新規事業を支援する
地域内外の人が利用できるコワーキングスペースやシェアオフィスを整備する



**ゲームを中心に多様な人々が集い交流する場を整備することで
新しい価値を生み出す空間を創出する**

跡地活用（オフィス系イメージ）



企業スペースと併せて交流スペースを設ける

跡地活用（広場、田畑）

コンセプト

養父の自然や風情を活かし、
地元住民や来街者など多様な人が集う空間を創出する

地元住民の交流スペースとして整備し、
来街者利用できる交流拠点として日常的な活用を進める
地元住民と協力しながら農業を体験できる田畑を整備する



多様な人々の交流が生まれる場を整備することで
地域の交流拠点となる空間を創出する



跡地活用（広場、田畑イメージ）



地元住民の交流スペースとして整備し
地域内外を紡ぐ交流拠点として日常的な活用を進める

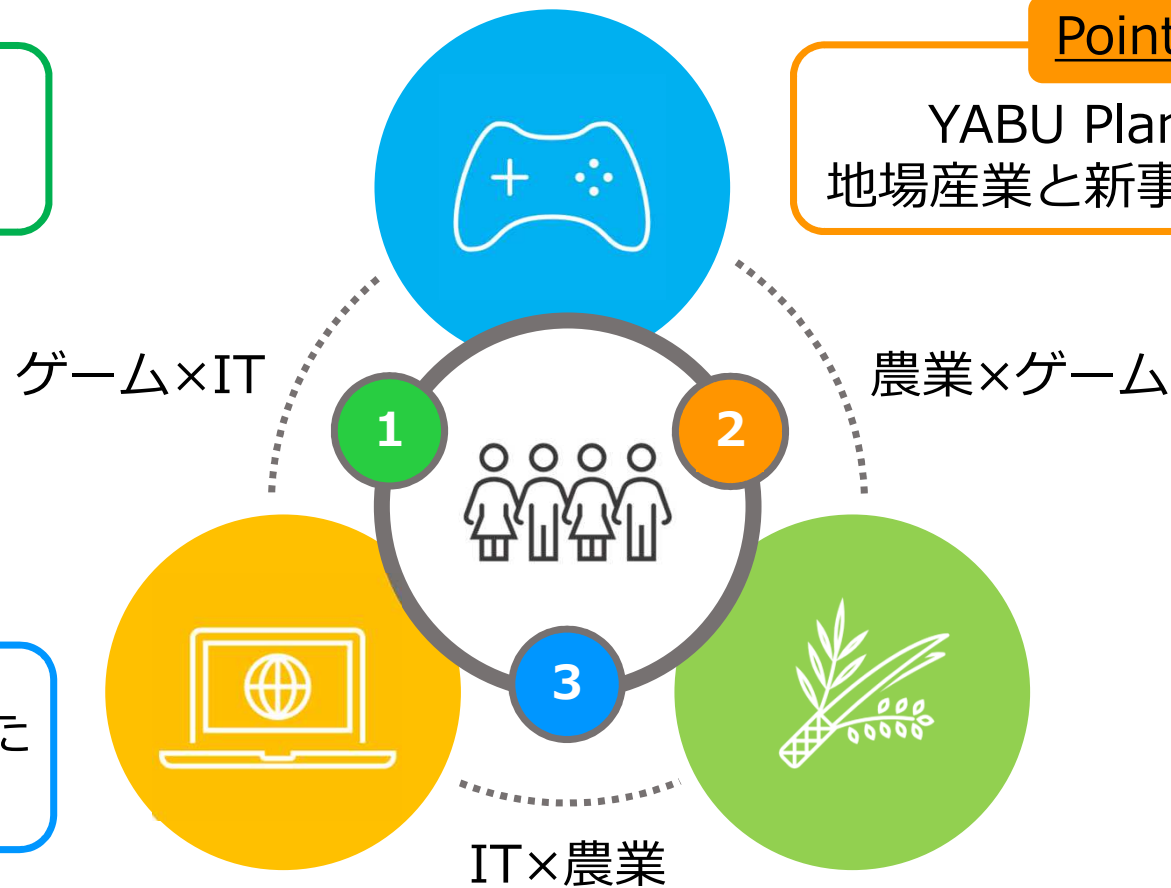
跡地活用関係図

Point1

双方の強みを活かした
技術発信

Point2

YABU Planを通して
地場産業と新事業をコネク



Point3

スマート農業促進に向けた
技術開発

水路の整備

現在

- 水路は地域の特徴の1つである
- 物寂しく、歩きたくなる道ではない
- 水路の整備が不十分



提案

- 石畳舗装を行う
- 建物と水路が調和する規制を設ける



**水路を活かした
まちの魅力を創出する**

建物と水路の調和を目指した規制

補助金の交付

条件

- 水路に植栽を施す
- 道路や水路を石畳舗装とする
- ファサード、塀に木材を使用する
- 定期的に掃除を行い、水をきれいに保つ



建物と水路が調和したまち並みを創出

◎ 対象区域



空き家の利活用

コンセプト

空き家を活用して、まちに商いや賑わいを生むシェアスペースを整備し
地域との接点を創出する

週2日は地元住民が運営するカフェとすることで地域住民の交流拠点とする
それ以外の日には移住体験者が自給自足体験スペースやイベントスペースなど
誰もが自由に使えるスペースとする



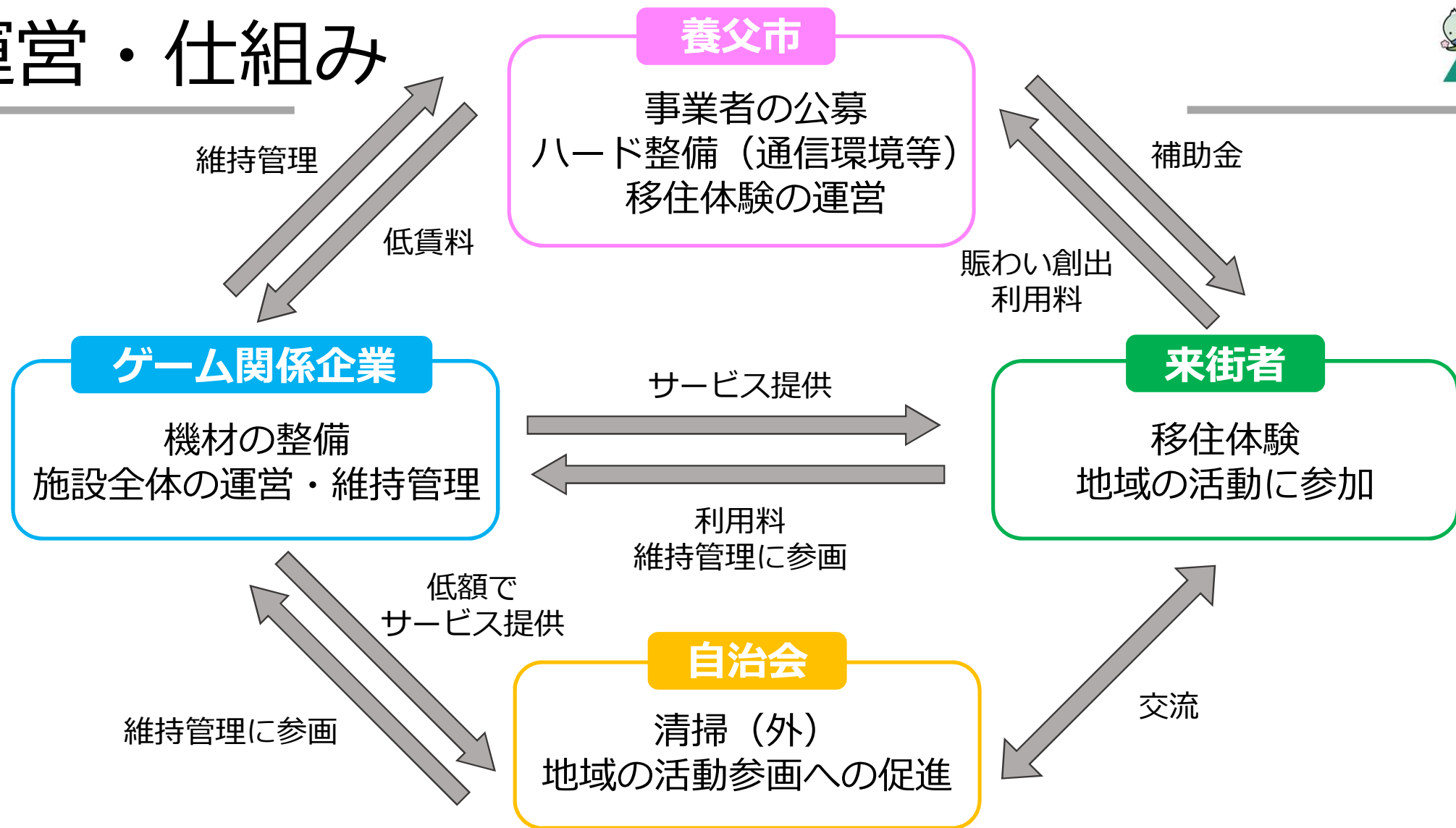
**住民から移住体験者まで多くの人を紡ぐ場を整備することで
遊休資産に新たな価値を創出する**

空き家の利活用（イメージ）



自給自足体験スペースやコミュニティカフェとして整備する

運営・仕組み



ご清聴ありがとうございました

