

# プロジェクトシートの検討・整理

グループで検討したロードマップの整理を踏まえて、短期の取組にフォーカスして、プロジェクトとして整理しました。

|                     |   |  |  |            |               |                  |
|---------------------|---|--|--|------------|---------------|------------------|
| プロジェクト名             | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ サステナブルなライフスタイルの体験・提案</li> <li>■ まちそのものがリビルド/リビルディングタウン (キーワード:リビルド/循環)</li> </ul>  |  |  |            |               | のんびり、風のかでゆっくり進む。 |
| 解決したい課題             | 空き家の活用  | にぎわいの創出  | 観光資源の創出  | 歴史的まち並みの活用 | 若者や学生向けの魅力づくり | マネタイズ            |
| 取組の目指す方向性・ビジョン (概要) | 移住者を含めそこに住んでもらう   |  | 観光客にそこを目指してきてもらう   |            | 目玉商品を生みだす     |                  |
| 取組の具体的な内容           | リビルド・リメイクに関する取組   |  | 道案内等   |            |               |                  |
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>旧庁舎にてリメイク品販売</li> <li>若いアーティストを巻き込むリメイク工房を定義</li> <li>オープンファクトリーの実施</li> <li>アーティスト・イン・レジデンス等につなげる</li> <li>着物のリメイク&amp;街歩き路地散歩</li> <li>ヘアアレンジ&amp;着付け(リメイク)</li> <li>モデルコースの造成(道の駅(ヘアアレンジ、着付け) ⇒ 尾崎放哉のお参り⇒エンジェルロード)</li> </ul> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>道案内等ができるARの活用。(迷いたくない人向け)</li> <li>ARで看板や矢印なくてもOK</li> </ul>  |            |               |                  |
| 取組を通じて見込む成果・効果      | 空家の活用   |  | 学生や若者を交えた取組  |            |               |                  |
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>アーティストに短期滞在してもらい、その人が講師となって、指導したりして講師代を稼いでもらいながら、ライフスタイルを確立してもらう。(サステナブルをテーマにした宿泊体験)</li> <li>空家を高木さんの家(漫画に登場する家)をモデル的に再現する。</li> </ul>  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>若者、学生と一緒に定期イベントやコンペの開催</li> <li>コンペとして、休憩所を一緒につくる等</li> </ul> |            |               |                  |
| 取組を通じて見込む成果・効果      | 移住者増加   | 関係人口増加   | 観光客増加  | 地域内外を巻き込む  | ふるさと納税増加      |                  |
| 誰が                  | まちへの愛着(まちが好きな人)が増す  |  | 新しい特産品ができる   |            |               |                  |
| 誰と                  | 行政  | 町民・団体  | 企業・事業者   |            |               |                  |
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>土庄町</li> <li>とのたる館</li> <li>※とのたる館はオープンファクトリー的にできると良い</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>自治会まちづくり委員会</li> <li>せとうち観光専門職短期大学、</li> <li>香川大学</li> <li>中央高校</li> <li>商工会</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>MeiPAM</li> <li>リメイクする・できる人(島内)</li> <li>あなぶき</li> </ul>      |            |               |                  |

既に着物の譲渡会もやっている。

迷路のまちの範囲はイオンモールよりはせまい。楽しみながら、新しい発見があるようにできると良い。ここに集中しているの、楽しい空間ができると良い

リメイク等を通じて、何か手を加えることで愛や興味が湧く、その人たちに住んでもらいたい

2026年1月  
No.03

土庄町役場 建設課  
TEL:0879-62-7006  
FAX:0879-62-2400

# 土庄町まちなかエリア プラットフォーム検討会ニュース



## 第3回では、前回の結果を踏まえた取組の具体化やプロジェクト等について検討しました!

土庄町は現在、少子高齢化、人口減少、経済の停滞、厳しい財政状況などに直面するとともに、旧庁舎をはじめとした公有地の利活用や災害対策等を含めた持続可能なまちづくりの実現を求められています。

そのような中で、令和6年3月に策定した「立地適正化計画」内で示した方向性やエリアを中心に、土庄港からエンジェルロードまでの区間の活性化に向けて取り組んでおり、今年度は、国の官民連携まちなか再生推進事業を通じて、官民を問わない様々な主体が将来像を共有し、その実現にむけて取り組む方向性や指針の検討及びプラットフォーム(活動組織)の構築に向けて検討を行っています。

令和8年1月13日に第3回目の土庄町まちなかエリアプラットフォーム検討会議を開催しました。各分野から5名の方に参加いただき、前回の結果を踏まえ『取組の具体化やプロジェクトの整理』をテーマに検討を行いました。

### 検討会等の予定

第1回 事業概要の説明  
事業概要等について (9月10日)

第2回 対象エリアにおける取組やアイデアについて  
対象エリアの今後の方向性や取組等を検討 (12月23日)

第3回 取組の具体化、プロジェクトの整理  
2回目の結果を踏まえて、具体策や体制を検討 (1月13日)

第4回 対象エリアの目指す方向性や取組等の確認  
対象エリアの方向性や取組の案について確認 (2月予定)

プラットフォーム構築や未来ビジョン(案)に反映

～次第～

1. 開会・あいさつ
2. 前回の振り返りと本日の趣旨
3. 意見交換(ワークショップ)  
・取組の優先順位・ロードマップ等の整理  
・プロジェクトシートへの整理・検討  
・まとめ、共有
6. 閉会

次回

## 第4回 対象エリアの目指す方向性や取組等の確認

日時: 2月実施予定。これまでの検討結果を踏まえて、今後の方向性や取組等の確認・検討

# 3回目は「取組の具体化・プロジェクトの整理」等をテーマに、検討を行いました！

## 取組の優先順位・ロードマップ等の整理

前回結果を踏まえて、取組の優先順位を整理（特に必要と思う取組の絞り込み）するとともに、その取組における方向性や実現に向けたおおまかな流れ（スケジュール）を検討しました。人数の関係で、今回は、迷路のまちの周辺エリアに絞って、検討を行いました。

| 特に必要と思う取組   | 取組の方向性  | 取組の大まかな流れ(スケジュール)  |   |           |
|---|---|--|---|-----------|
|   |   | 短期   | 中期  | 長期        |
| <p>迷路のまちのエリアを<b>明確化する</b>！</p> <p>エリアがどこからどこまでかわからない。<br/>ある程度明確化できれば、協議会等も稼働しやすいのでは。</p> | <p>迷路のまちの入口、出口をわかりやすく</p> <p>迷路のまちに入ったことがわかるようにしたい<br/>⇒AR、外灯、提灯、タペストリー等</p> <p>カラー舗装できると良い<br/>⇒道に色をつける<br/>⇒エリア全部は珍しい<br/>⇒でも、コストがかかる</p>   | <p>短期</p> <p>エリアの確認<br/>自治会等に話をする</p> <p>目印を設置<br/>例)街灯を提灯にする<br/>アーチをつくる<br/>小さな旗を指す<br/>暖簾</p> <p>フラッグ</p> <p>迷路のまち</p> <p>まちあるきの目印にする</p> <p>自治会単位で区分けするか？</p> <p>検討会②で出されたエリアで概ね合致</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● メインロードがあったら特別感がある。演出的にも良い</li> <li>● 迷路のに入って迷いたいけど、迷うだけだとストレスになる</li> <li>● メインロードには目印があって、戻ってきたことがわかるようにしたい</li> <li>● 写真映えするスポットもつくりたい</li> </ul>  | <p>中期</p> <p>道をカラー舗装</p> <p>昔のお遍路道は盛り込みたい</p> | <p>長期</p> |
| <p>空家を活用したレンタルスペースを整備</p> <p>お試しやチャレンジができる空家を活用したレンタルスペースみたいなものを、探してつくる</p>               | <p>何かに挑戦したい人たちがここに来たら、様々なことにチャレンジできるようにする。</p> <p>リノベした空き店舗、空家にトリアルで人を誘致する。<br/>例)アートで言えば、若いアーティストが2階に住んでいて、1階がギャラリー兼雑貨、お茶が飲めるスペースがある。同じような店があちこちにある、それを探しながら歩いて楽しい。</p> <p>アーティスト・イン・レジデンス</p> <p>ハブをつくる(観光センター等)</p> <p>旧庁舎との連携</p> <p>旧庁舎に目玉となるコンテンツが必要。</p> <p>例)旧庁舎をモデルハウスやショールームの扱いとして、リメイクした商品や作品等を展示・販売。それを現地で見学したり、体験できると良い。</p> | <p>短期</p> <p>物件さがし</p> <p>物件取得</p> <p>リノベ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 格安で住める(物件貸与) 代わりに、作品をつくってもら。</li> <li>● 他所では陶芸等があったが、石だどこまでできるか？</li> <li>● その他、竹材、漆・・・島ならではの良さを活かせると良い。</li> </ul> <p>物件の使い方、イメージ</p> <p>ReBuilding Centerのように空家の古材、小物などを上手く活かす・リメイクする</p> <p>リメイク古材、古い食器等を“金つぎ”できたり、職人等に教えてもらう</p> <p>空家の古道具、食器等をリメイク。アーティストにやってもらうのも良い。サスティナブルにもつながる</p> <p>島の移住者等は古いもの・リメイクに興味をもっている人も多い。</p> <p>体験できたり、教えてもらえる場があると良い。</p> | <p>中期</p>                                     | <p>長期</p> |