

公民館のギルド化による 地域活性化の提案



～地域の力を再編集する場として～

Eチーム：齋木皇明・水谷航・佐野佑樹・福住大喜

こんな公民館だったらいいな



"地域の力を再編集する場"としての可能性

地域課題の解決に



つながり



学び



実践

の場としての公民館

そのために必要なこと

1

地域内外の人の参画

2

自由に交流できる機会

3

従来の公民館イメージの転換



従来の公民館イメージ



建物や設備が古く、使いにくい



「イベント型」運営が中心

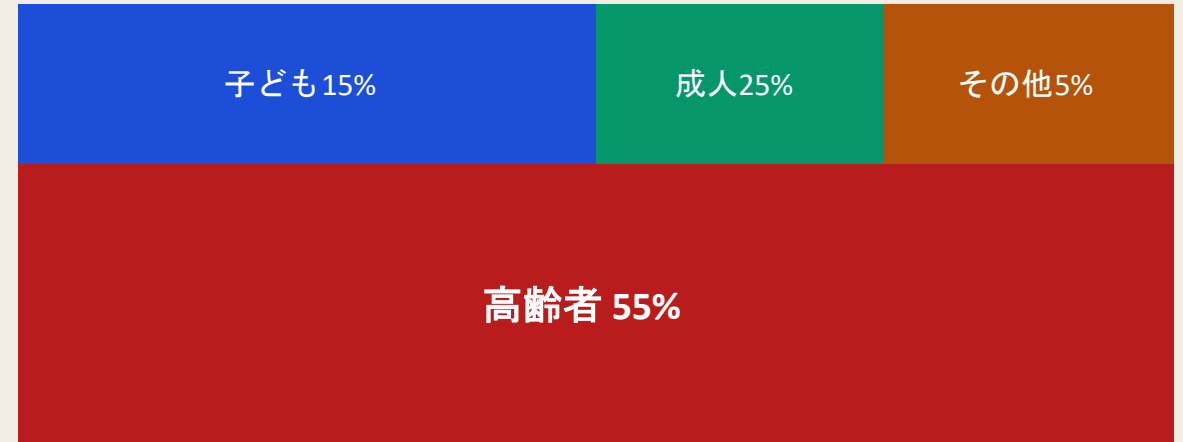


「貸館型」の利用が主流



多世代交流の機会が限定的

利用者の構成



子どもや高齢者が中心の利用構成

現状の課題



子どもや高齢者が中心の利用構成



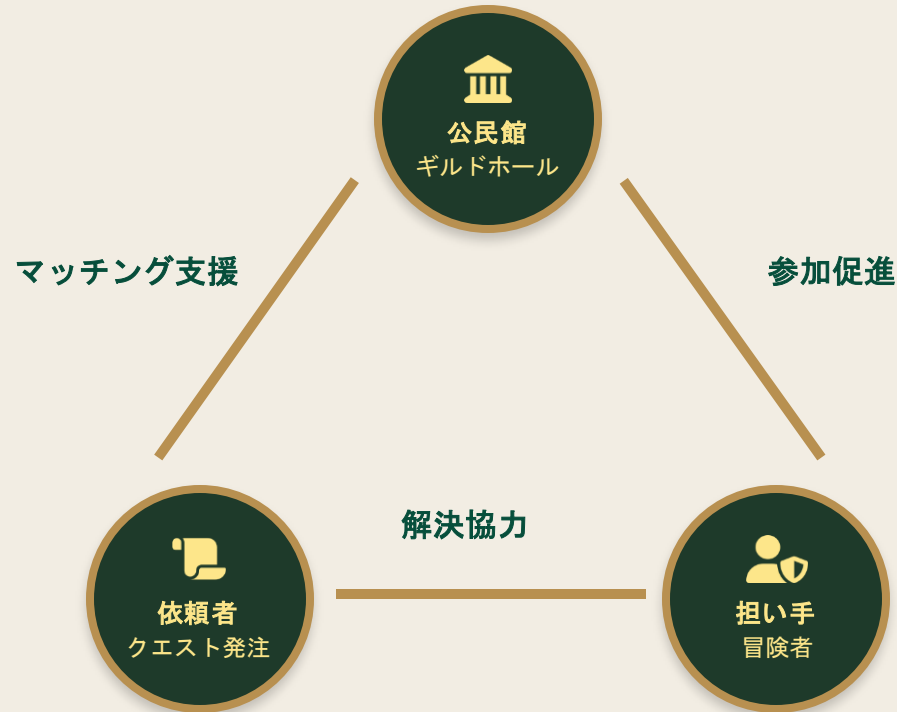
建物や設備が古く、使いにくい



多世代で気軽に利用できる仕組みが不足

グループの提案：公民館のギルド化

地域のギルド構造



公民館を「地域のギルド」として再定義

ギルドとは、地域課題を"クエスト"として共有し、参加者が協力して解決する仕組みです。

住民が「依頼者」でもあり「担い手」でもある相互扶助の共同体を目指します。

クエスト形式の課題解決

-  地域の課題を「クエスト」として可視化
-  個人のスキルと経験を活かした解決
-  活動の「見える化」と達成感の共有

ギルドとは

ギルド＝"地域の課題を共有し、共に解決に挑む集まり"

1人ひとりのスキルや経験を活かす新しいコミュニティ形態

スライド1の理想像と関連



つながり
関係構築



学び
スキル共有



実践
課題解決

キーワード



つながり



信頼



役割

参加者の多様性



学生
IT知識、体力、新しい発想



社会人
専門知識、ネットワーク、実務経験



親子
子育て知識、多世代交流の架け橋



高齢者
豊富な経験、地域の歴史、伝統技能



地域のギルド：スキルと経験の共有の場

ギルドの仕組み（5W1H）

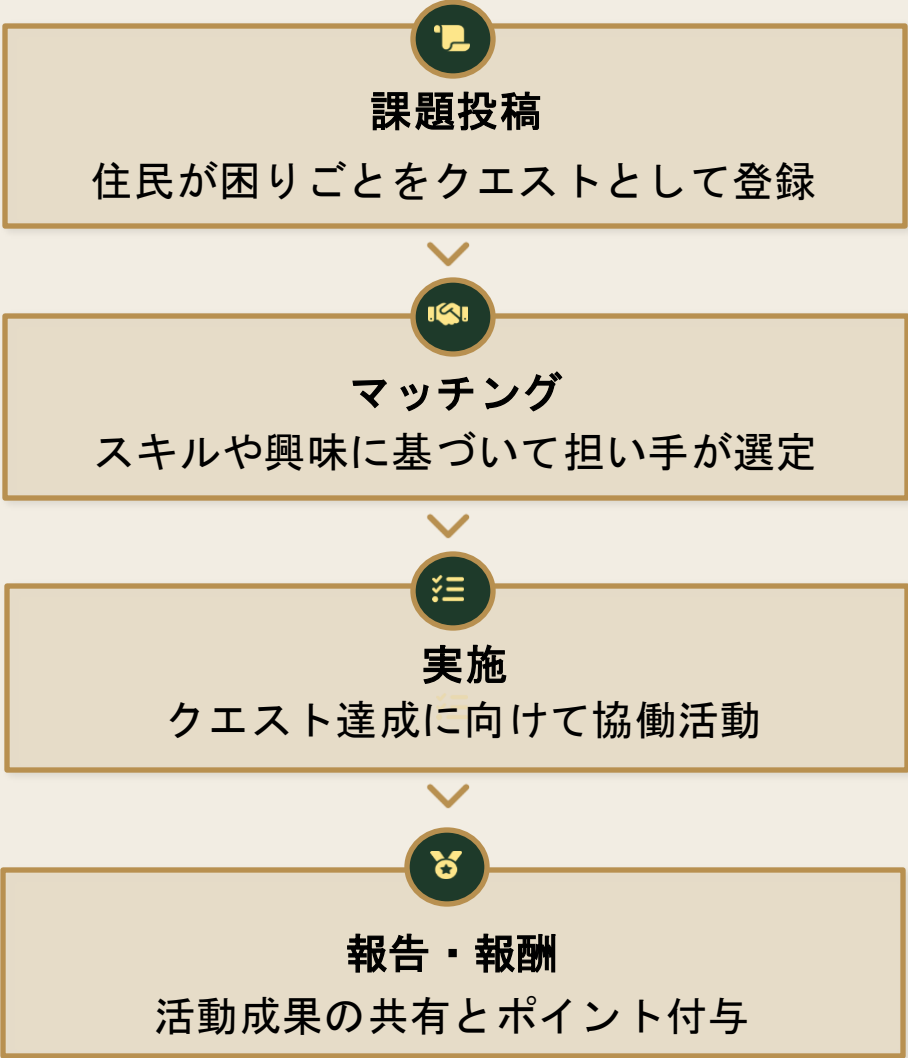
ギルド運営の要点

項目	内容
いつWhen	月1回など、定期的に活動
どこでWhere	公民館を拠点に、オンライン連携も可能
誰がWho	住民・職員・学生・NPOなどが協働
何をWhat	地域課題を「クエスト」として登録・解決
どのようにHow	クエスト登録→担い手が選択→解決
いくらでHow much	ポイント制・時間交換制（事例参照）

実現可能性

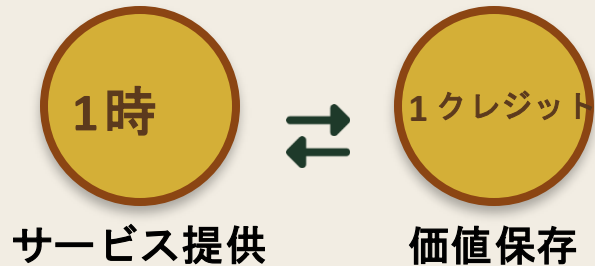
既存制度や地域人材の活用で
段階的導入が可能

クエスト処理の流れ



参考事例①：時間銀行

時間を媒介とする価値交換



金銭ではなく「時間」を媒介

お金の有無に関わらず、誰もが
等しく参加できるシステム



地域の信頼関係と相互扶助の再構築

かつての「結い」のような助
け合いを現代に蘇らせる

多様なスキルを活かす仕組み



スキルの見える化



家事支援（掃除・料理）



移動・送迎サポート



学習支援・知識共有



修理・DIYサポート



園芸・庭仕事の手伝い



IT・デジタルサポート



Give
(提供)



Receive
(受取)

参考事例②：Meets Community

 対話の場


アート交流


農業体験


DIY講座



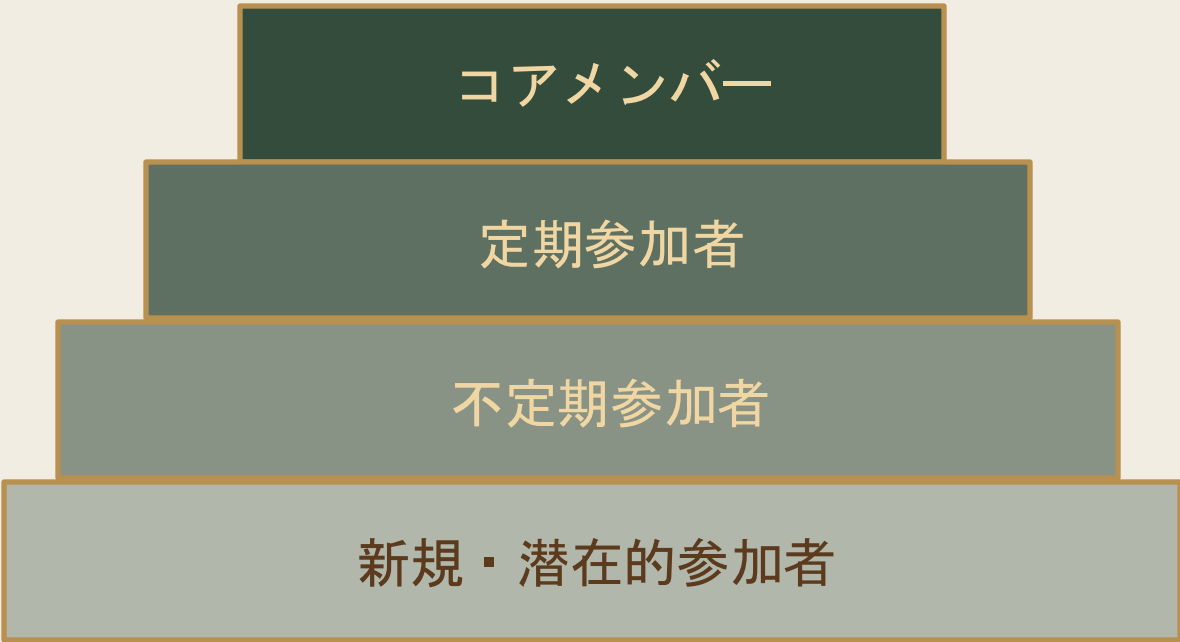
地域内外の人が出会う
プラットフォーム

-  イベントや趣味活動を通じた
自然なつながりづくり
-  参加のハードルが低く
多様な人が関われる
-  公民館の"開かれた場"への
転換に活用できる

多様なつながりの創出

テーマに沿って出会い、自然な
交流が生まれる

参加者属性ピラミッド




学生


社会人


親子


高齢者


地域外

参考事例③：まちのコイン

地域活動参加の可視化



地域活動への参加を"コイン"で可視化



コインは地域内で使える（交流・商品・体験）



参加意欲と循環を促す"地域内経済"モデル



ギルド内の活動報酬や参加促進に応用可能

コインの流れ図



参加・活動
地域活動やボランティアに参加する



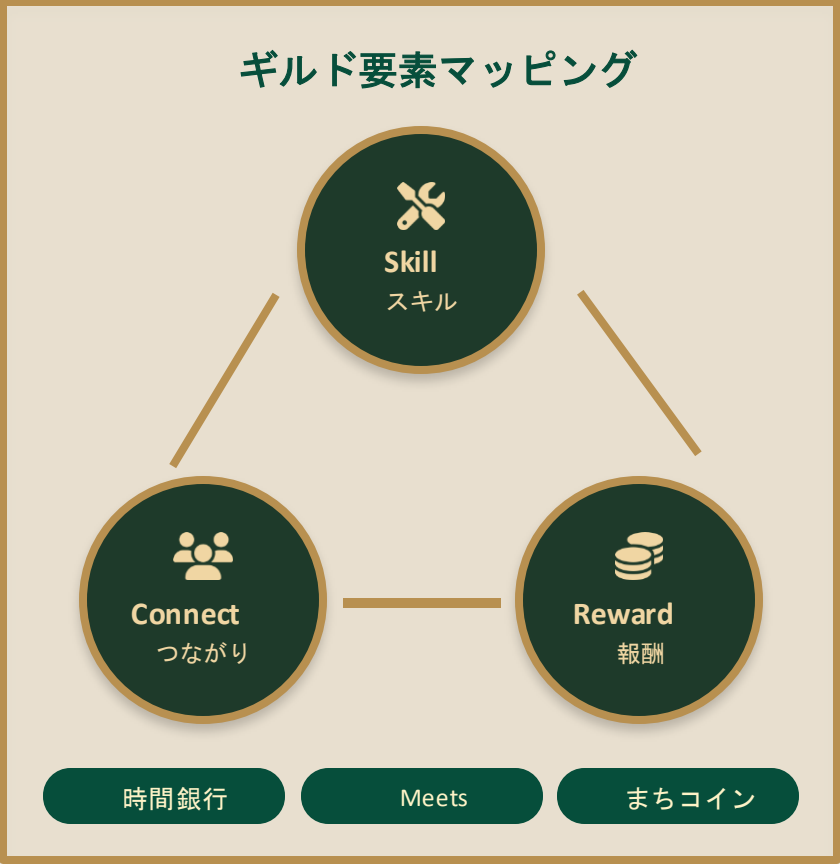
報酬獲得
活動に応じてコインを獲得する



地域で利用
地域内のお店やサービスで活用する

地域内で循環する経済モデル

観点	時間銀行	Meets Community	まちのコイン
主な目的	スキル共有	交流促進	動機づけ
価値の媒介	時間	関係性	コイン（地域通貨）
公民館との親和性	★★★★	★★★★	★★★☆☆
応用点	担い手登録	イベント設計	報酬設計



※3つの事例は相互補完的な関係にあり、ギルド化構想において組み合わせて活用できます。
時間銀行の「スキル評価」、Meetsの「つながり創出」、まちのコインの「報酬設計」を公民館ギルドに応用することで
より持続可能な地域活動の基盤を構築できます。

今後の検討課題

「スキルの見える化」をどう行うか

 住民が自分の得意やできることを登録

 活動メニュー・クエスー一覧の作成

協力してくれる人をどう増やすか

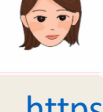
 参加動機・報酬設計の工夫

 認知拡大・広報戦略

連携体制づくり

 公民館職員・地域団体・学生との関係構築

スキルの見える化

	おなまえ	できること	対応できる時間	やってほしいこと	趣味	やってみたいこと	しりたいこと
	ゆりぴー	子育てサポート 話し相手	平日日中 土日祝日 要相談	子育てサポート ご飯を作ってほしい	山登り ご飯を食べること スポーツ観戦	釣り パラグライダー 世界一周	犬を飼いたいので子 犬が産まれたなどの 情報 おいしいごはん情報 お金のこと
	ゆりた	子育てサポート 裁縫	平日10時00分から15 時30分	英語を教えてほしい マッサージ	裁縫、カラオケ	サップ	
	めぐみ	子育てサポート、車 の運転 動物の世話、話し相 手 筆文字、トラックの 運転（3トン）	要相談	子育てサポート 子どもに色々（外国 語など）を教えてほ しい	切手集め、献血、庭 いじり、裁縫（母 が） 温泉、動物	海外旅行 畑	麻績のこと 食育
	みやがわ	パソコン操作説明 経理相談 傘修理	平日21:00 - 23:00	子供達の遊び相手 英語を教えてほしい	スキー PC関係	海外旅行	
	さーさん	子育て支援全般	要相談	お店のお留守番	山登り、大型バイク 庭いじり、陶器あつ め	日本一周、放浪の旅 山巡り	
	ナオコッコ	子育てサポート グリーンケア 話し相手		子育てサポート	絵を描く	洋服作り	
	ままみ	パソコンで書類作成 イラスト 経理	土日、要相談	ごはんを作ってほし い	編み物 昼寝	刺繍	宇宙のこと

<https://wakuwakubeta.v2005.coreserver.jp>

事例として国内版時間銀行のメンバー表を挙げる。これを参考にし、自分が提供できるもの、チャレンジしたいことを予め明記する。

協力してくれる人をどう増やすか

ペルソナAはゲームが好きな大学生。マイペースで何かをするときは大抵腰が重い。
人には極力好かれない（八方美人でいたい）。



AIDMA分析を行う

	Attention (注意)	Interest (興味)	Desire (欲求)	Memory (記憶)	Action (行動)
公民館側の <u>仕掛け</u>	ゲームを現実 に落とし込む	全部参加しな くてもよい	「ありがとう」 という感謝の言 葉が貰える	何かを成し遂げ た記録が残る	登録するだけ でも良い
ペルソナAの <u>興味</u>	ゲームが好き なので気になる	マイペースで 参加できそう	人には極力好 かれないため嬉 しい	思い出に残る ・達成感がある	最初のハード ルが低いと始め やすい

まとめ：地域の力をつなぐ新しい公民館

公民館を「地域のギルド」として再構築

-  住民のスキルを活かし、支え合いを可視化する
-  地域課題をクエストとして共有し、協力して解決
-  参加者が依頼者でもあり担い手でもある
循環型システム
-  事例を参考に、スキル見える化から段階的に導入

今後は「実証」と「協働の仕組みづくり」へ

ギルド活動の発展段階



実践

地域課題の協働解決



交流

多様な参加者との対話と信頼構築



スキル共有

能力と得意分野の見える化と登録

「地域の力」は既にここにある
必要なのはつなぐ仕組みだけ