

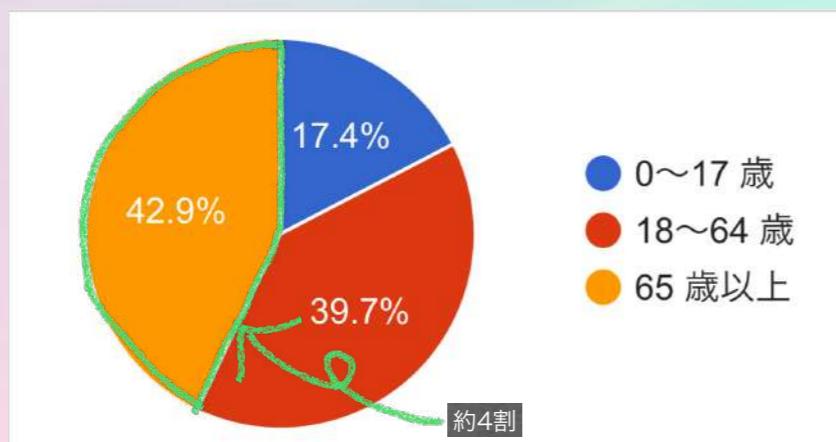
五ヶ瀬町を暮らしやすい町にして、
たくさん人を呼び込もう！

1

(1)五ヶ瀬町の現状

2

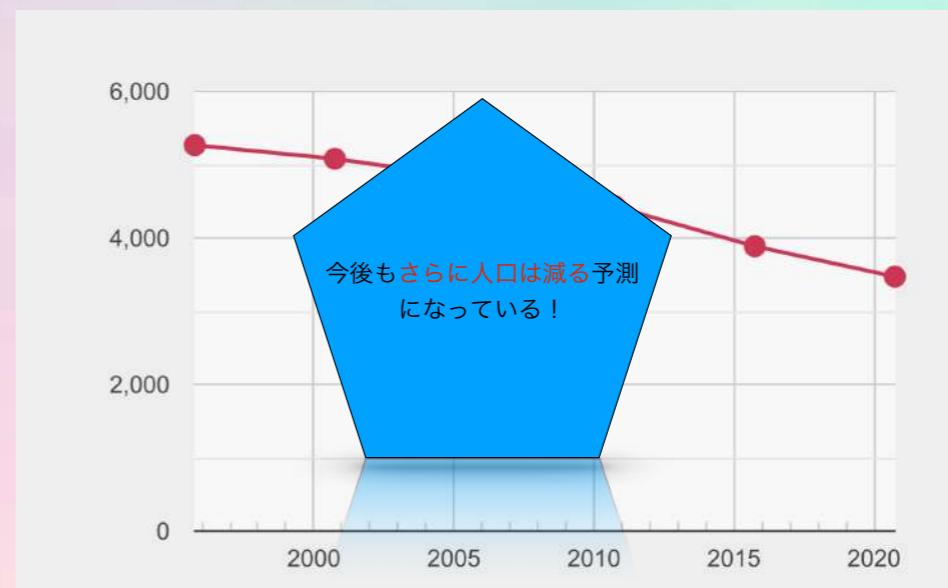
- ・五ヶ瀬の人口割合の内、65歳以上の高齢者が42.9%と約4割を占めている



2020年 総務省 国勢調査によるデータ

3

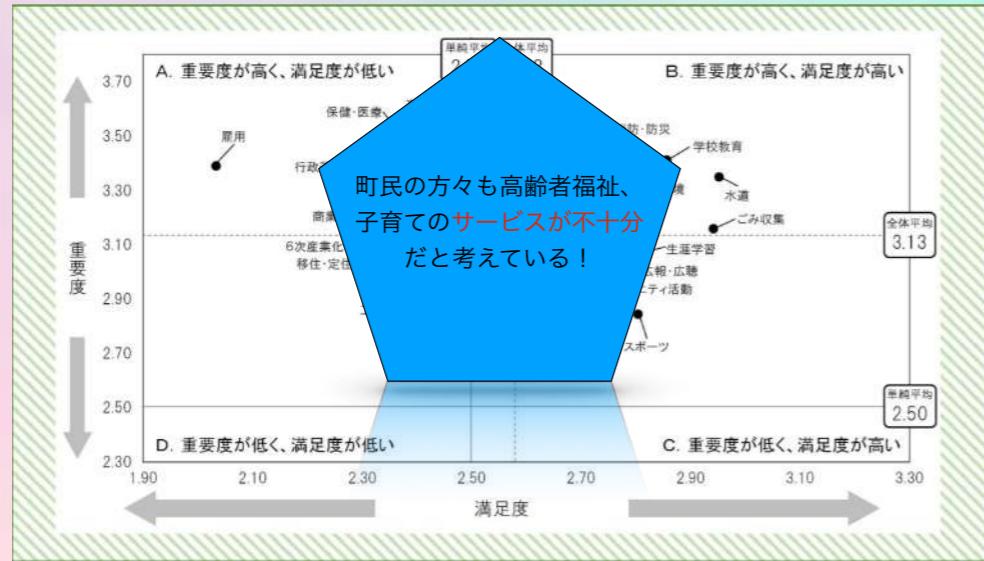
- ・人口が年々減少している



1995年~2020年 総務省 国勢調査によるデータ

4

- ・五ヶ瀬町の高齢者福祉、子育ての項目は、重要度が高いものの、満足度が高いとは言えない項目になっている



五ヶ瀬町 第6次総合計画より

5

(2)仮説

○仮説

- ・五ヶ瀬町を暮らしやすい町にすれば、県内外から移住してくる人が増えて、五ヶ瀬町が活性化するだろう

仮説による狙い①

- ・いろんな人が暮らしやすい町になる

↓
県内外から多くの人の移住が期待できる



7

8

仮説による狙い②

- ・移住者に加えて、取り組みによって現在町内に多い高齢者も暮らしやすくなる



暮らし・生活に対する満足度が上がり、町全体の活性化につながるのではないか



9

仮説による最終目標

11

住み続けられる
まちづくりを



10

どのような効果があるか

11-3

2030年までに、だれも取り残さない持続可能なまちづくりをすすめる。すべての国で、だれもが参加できる形で持続可能なまちづくりを計画し実行できるような能力を高める。

(3)提言

11

12

提言

①日用品、食料品などの宅配サービスを作る



②五ヶ瀬町のアプリを作り、様々な特典がつくようする



13

宅配サービスとは？



14

提言1を行うメリット①

・宅配サービスにより高齢者が車を運転することが減り、ほとんど使わないのであれば免許返納をして特典を得られる



高齢者による事故なども減り、安全な町になる



15

免許返納によって得られる特典の例（宮崎県）

- ・タクシー運賃の割引
- ・自転車や電動車椅子の割引
- ・メガネ、サングラス、補聴器などの割引

Etc,,,



16

提言1を行うメリット②

- ・子育てや共働きで時間がない人、高齢でたくさん体を動かす事が辛い人でも簡単に買い物ができる



→高齢者だけでなく移住者にもありがたい制度になる



17

提言1を行う上での課題点①

- ・どこが主体で宅配サービスを行うか

→町に主体で管理を行ってもらい、地域のスーパー・マーケットなどが提携し、日用品や食料品をカバーできるようにする



18

提言1を行う上での課題点②

- ・どこのお店の商品を販売するかと、注文方法をどうするか



- ・五ヶ瀬町内のスーパーなどに協力をお願いして、提言2のスマホアプリで注文と決済ができるようにすれば良いのではないか



19

宅配サービスについての構想



20

地域の人との交流も図れる移動販売にしよう！



21

現在の町内での取り組み

五ヶ瀬マルシェ号による移動販売



<https://gokase-kuraoka.com/>より引用

22

五ヶ瀬町のアプリについて



23

提言2を行うメリット①

- ・歩数などに特典を付けることで、運動を自発的に行ってもらう



高齢者の方や仕事で体を動かす機会がない方々の健康志向を高め、健康寿命をのばすことができる



24

提言2を行うメリット②

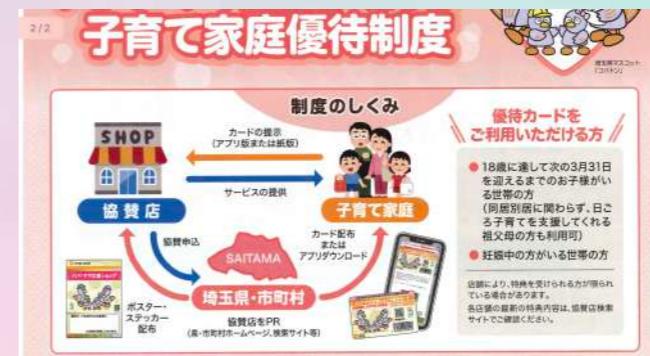
- 五ヶ瀬町在住の人限定のクーポンなどをアプリ内で配布できる

どこでもされている取り組みではないので、県内の他の市町村に先駆けて移住者を誘致できる



25

2つ目の提言の実践例



26

提言2を行うまでの課題点①

- 高齢者にアプリを入れて、使い方を理解してもらわないといけない



↓
テレビ、広報などでアプリを紹介し、使い方などの情報も記載すれば良いのではないか

27

高齢者のスマホ普及について

- 高齢者の方々が、そもそもスマホを使っていないかもしれない



- 他の県で行われている、スマホの普及率を増やす取り組みを参考にしよう

28

高知県日高村の取り組み

- 高知県日高村では、まるごとデジタルみらくるプロジェクトと称し、地域のスマホ普及のために様々な取り組みを行っている



・取り組みの例

スマホ教室、高齢者に向けたデジタル活用支援、地域通貨、デジタルデバイド対策

スマホよろず相談所

相談件数	100件程度/月
スマホ教室参加者	10人～15人程度/回

29

取り組みによる効果

スマートフォン普及率

年代	令和2年5月時点	令和3年10月時点	令和4年6月時点
全体	65.4%	75.7%	79.7%
年代別	60代	69.4%	84.2%
	70代	40.4%	68.1%
	80代	10.9%	28.1%

※事業実施期間約12ヶ月の成果として、普及率が15%以上向上。国のスマホ普及率の向上が年1～3%（引用：情報通信白書）と比較しても成果があった。

https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/digitaldenen/menubook/2022_summer/0131.html#section_1より引用

30

提言2を行うまでの課題点②

- アプリ開発が必要になること



31

アプリ開発にかかる費用

アプリ開発の平均費用相場	250万円～	通話・メッセージアプリ系	100万～500万円
ショッピングカート系	100万～300万円	ツール系	50万～300万円
カタログ・フリーペーパー系	50万～100万円	ゲーム系	300万～1,000万円
通話・メッセージアプリ系	100万～500万円	SNS位置情報系	500万～1,000万円
ツール系	50万～300万円	アプリ内課金／多言語／マップ対応	各10万～20万円
ゲーム系	300万～1,000万円	SNS連携／アクセセス解析	各5万円
SNS位置情報系	500万～1,000万円	学習アプリ系	50万円～300万円

32

アプリ開発に関する案

高校生と一緒にアプリを開発しよう！



33

高校生に依頼しようと思ったきっかけ



アプリ甲子園公式アカウントより

34

日本でアプリ開発に対する中高生の動きが活発になっている！



アプリ甲子園 公式ホームページより

35

県内でICTに関する学科がある高校



<https://www.m-nichidai.com/highschool/course/ict/>・ <https://cms.miyazaki-c.ed.jp/6034/wysiwyg/file/download/1/2715>から引用

36

アプリ開発を高校生に頼むメリット

高校生が実際の現場を体験できる



高校生にとってもいい学習、経験の機会になる



37

懸念点・課題点について

- ・アプリは委託会社でもチームを組んで作ることがほとんど



高校生に作るのは難しいのでは？

38

僕の考えるアプリ開発の流れ



39

ご清聴ありがとうございました。

40