

地域の将来像の検討

第1回・第2回住民ワークショップ（第3回の意見を一部追記）を踏まえ、地域の将来像及び将来像の方針を検討する。

（1）地域の将来像

第2回ワークショップで各班から上げられた将来像は以下の通りである。「水」、「にぎわい（観光）」、「自然」、「安らぎ」、「3世代」がキーワードとして挙げられている。

・ 水を使った観光交流・循環型地域（A班）

⇒キーワードとして、観光立地（水を使った）、持続可能、循環型、発電（水力、バイオマス）などが上げられたため、

・ 10年後は3世代が暮らせる町だったらいいな（B班）

・ 水と共にある町だったらいいな（B班）

・ 自然を生かした安らぎの町（C班）

⇒神埼市の総合計画の中で、癒やしゾーンってなっておりますので、自然を生かした安らぎの町ということで、これが将来像としている。

・ にぎわいのある町（D班）

⇒若い人たちが脊振の町に来て、子育てできるような環境をつくってほしいということで、にぎわいのある町

・ 地元資源の活用・発掘（E班）

・ 移住・定住・関係人口の増加（E班）

※第3回住民ワークショップでの追加意見

(2) 将来像の方針

1) 第2回ワークショップでの意見

第2回ワークショップで各班から上げられた将来像は以下の通りである。

班	意見（下線付きは第3回住民ワークショップでの意見を追加）
A	水を使った観光の活性化、小さな拠点づくり、特産品・農作物、雇用を生み出す、健康、人材育成
B	豊かな自然、誇れる文化・歴史、観光、情報発信、事業継承
C	活用できるよう自然保護、自然体験ができる場所の整備、人財の確保
D	賑わいのあるまち、若い人、子供が集まるまち、利便性・交通面がよい、雇用の場が充実している、 <u>昔を思い返す地域体験、自然観光</u>
E	物語(魅力をつなげる・脊振ならではの物語を作る)、ブランド作り、夢がある、自然 アクセス、定住（利便性（買い物や交通など生活面））、昼間の人口増加（昼間の人口増加（企業誘致など））、風通しの良いコミュニティ（官⇄民・民⇄民）今回のダムに関する情報不足の裏返し）、若い力（若い人のほうが考え方が柔軟）、地元の魅力×新しい魅力

2) 将来像の方針（案）

第2回ワークショップで各班から上げられた将来像及び魅力と課題を踏まえ、想定される将来像の方針（案）は以下の通りである。

NO	～方針～、キーワード
1	～豊かな自然環境の保全、水資源の活用～ ・豊かな自然、森林植生、景観などの保全、循環型地域、自然体験ができる場所の整備 ・城原川の河川、水資源（観光や水力発電等）での活用
2	～歴史資源を活かしたまちづくり・ネットワークの構築～ ・歴史資源等をつなげた観光振興（魅力をつなげる、物語を作る）、賑わいのあるまち ・文化の継承、水車の活用
3	～農・特産品の魅力創出、新たな魅力の発掘・開発～ ・農・特産品のブランドづくり ・新たな魅力（夢がある、地元の魅力×新しい魅力）
4	～まちの働く場づくり、安らぎある住環境の整備～ ・雇用の場の充実、昼間の人口増加（昼間の人口増加（企業誘致など））、人財の確保、人材育成 ・定住、健康、若い人、子供が集まるまち、利便性・交通面がよい
5	～3世代がわかりやすい情報発信、世代や地域を超えた上下流交流の促進～ ・風通しの良いコミュニティ（官⇄民・民⇄民）、若い力（若い人のほうが考え方が柔軟） ・下流受益地・住民への感謝の意識づけ、下流域も含めた地域振興の意識付け

第4章 神崎市のまちづくりの基本理念

神崎市のまちづくりを進めていく上で、人口減少、少子高齢化及び地域経済縮小などが喫緊の課題として取上げられます。

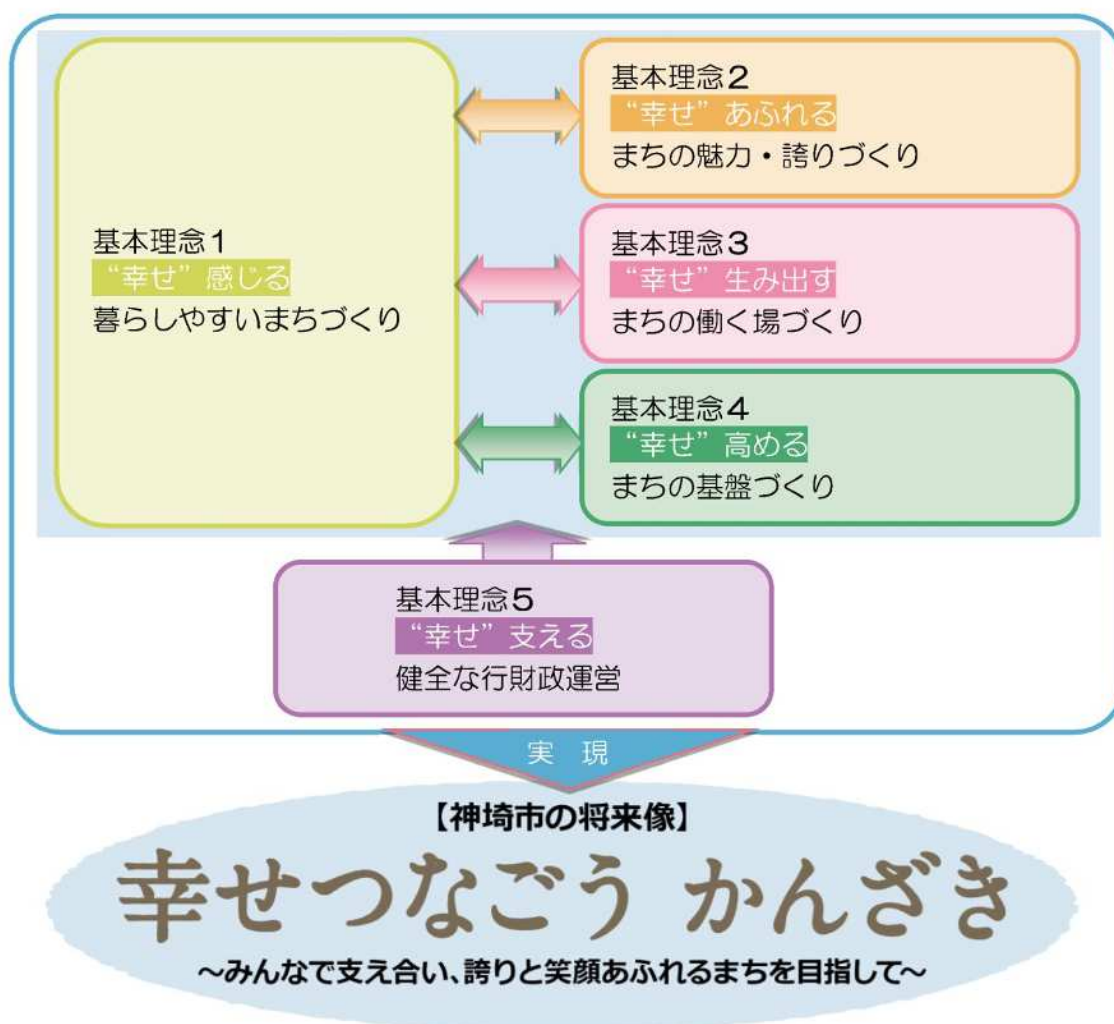
この課題に対応し、前述の人口目標を達成するためには、市民まちづくりアンケートの結果等により市民が共通して感じている「暮らしやすさ」を伸ばしながら、その暮らしを支える「働く場」と「まちの基盤」を今後も維持、強化するとともに、市民一人ひとりが本市で暮らしていることに誇りを持ち、その「神崎らしい魅力」を活かしていくことが必要です。

それらを行うためにも、市の規模や特性に応じた健全な行財政運営は、まちづくりにおける重要な要素として求められています。

以上を踏まえ、今後10年の神崎市のまちづくりの考え方として、5つの基本理念を掲げます。

これらの基本理念を連動させてまちづくりを進めることにより、市民一人ひとりが神崎市で暮らすことの“幸せ”を実感できるように、将来像の実現を目指します。

■神崎市のまちづくりの基本理念の位置づけ



第5章 神埼市のまちづくりの基本方針

第4章に位置づけた5つの基本理念に基づき、これからの神埼市のまちづくりを進める上で12の基本方針を掲げます。

■神埼市のまちづくりの基本方針の体系

