



# 市原市旧高滝小学校を活用した 地域活性化プロジェクト

令和4年1月24日  
千葉県市原市

**SUSTAINABLE  
DEVELOPMENT GOALS**

市原市は千葉県内で初めて「SDGs未来都市」に選定されました。



市原市マスコットキャラクター  
オツサくん

# 市原市について



## 1. 定住人口に関する課題

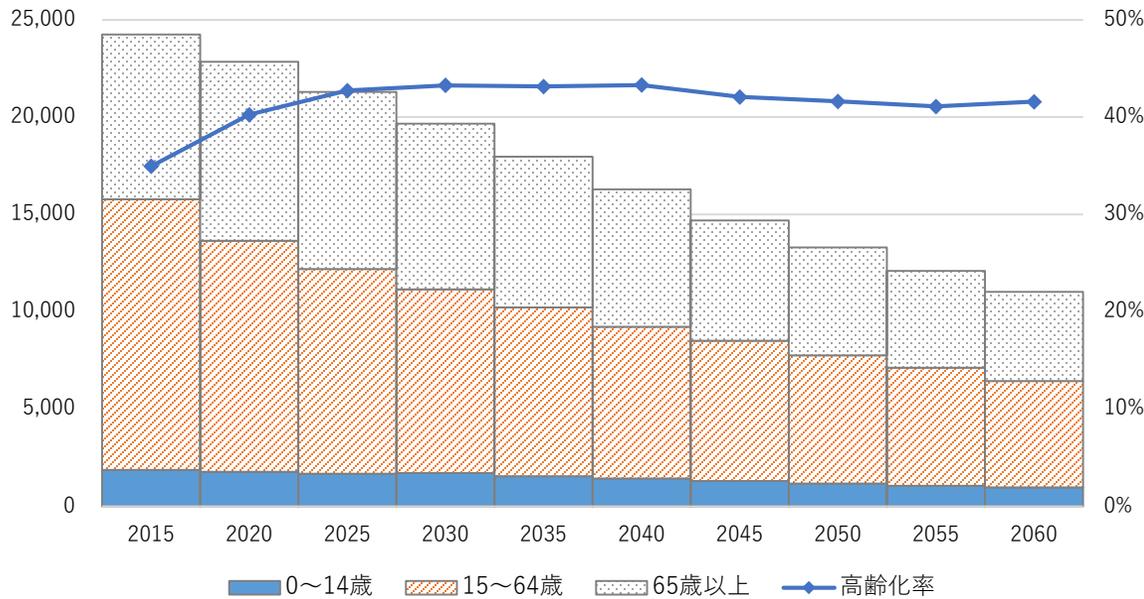
### ①超少子高齢社会の到来

市南部地域(南総地区・加茂地区)の高齢化率は40%超

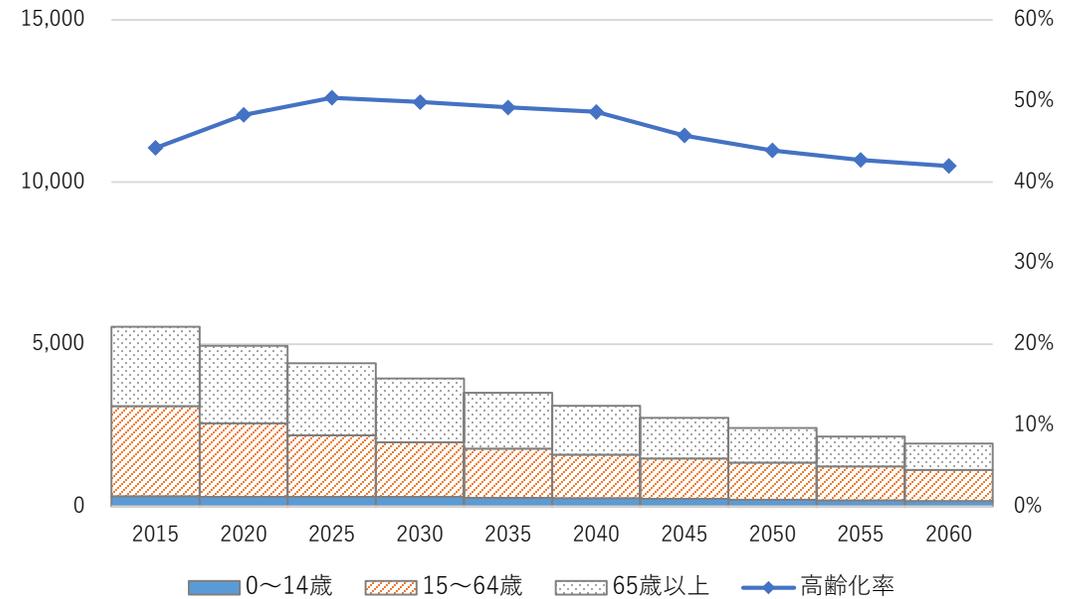
### ②若い世代の流出

若い世代、特に20代～30代女性の転出超過が顕著(市全域)

南総地区人口推計



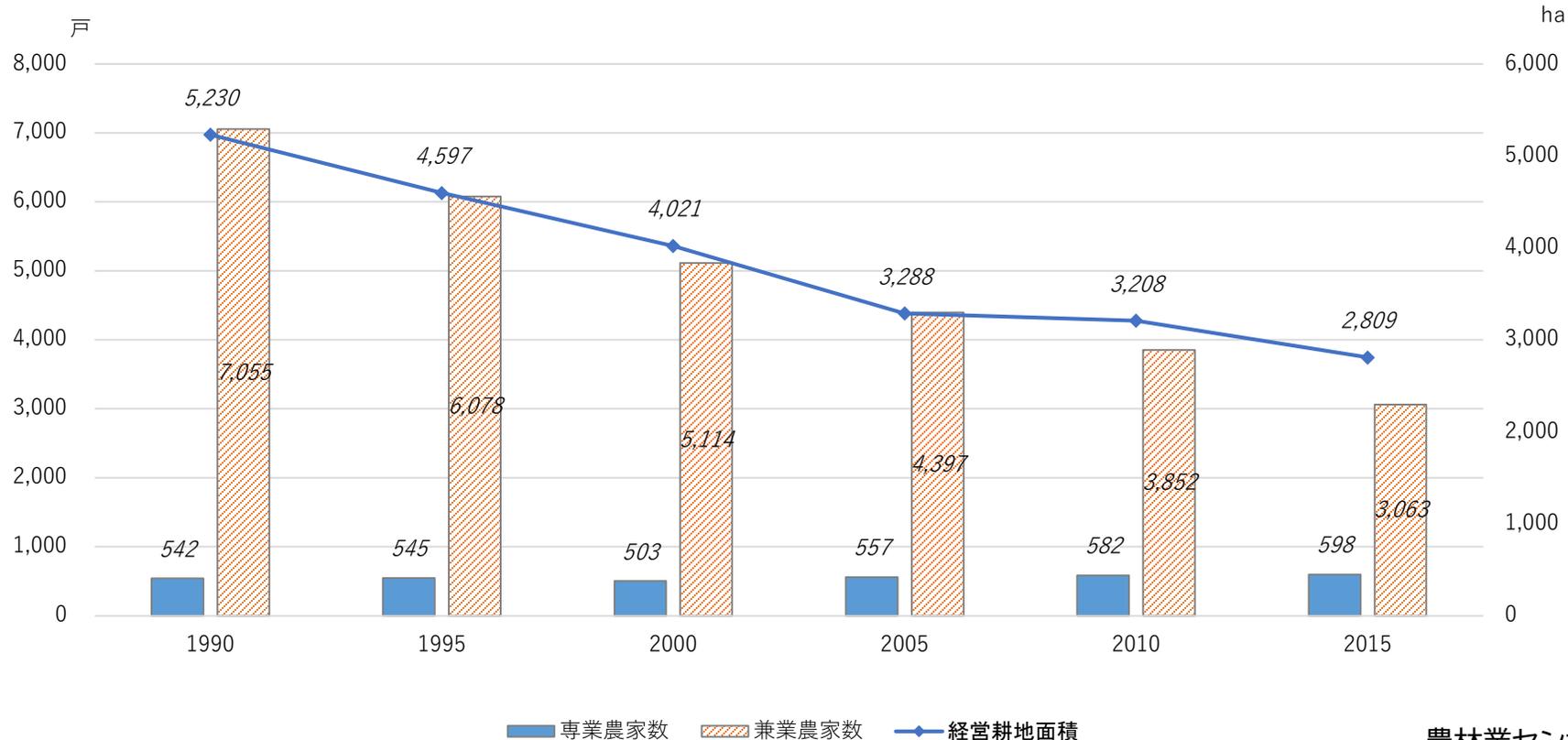
加茂地区人口推計



## 1. 定住人口に関する課題

### ③ 地域に産業が少ない

主要産業である農業の担い手が減少し、耕作放棄地が増加

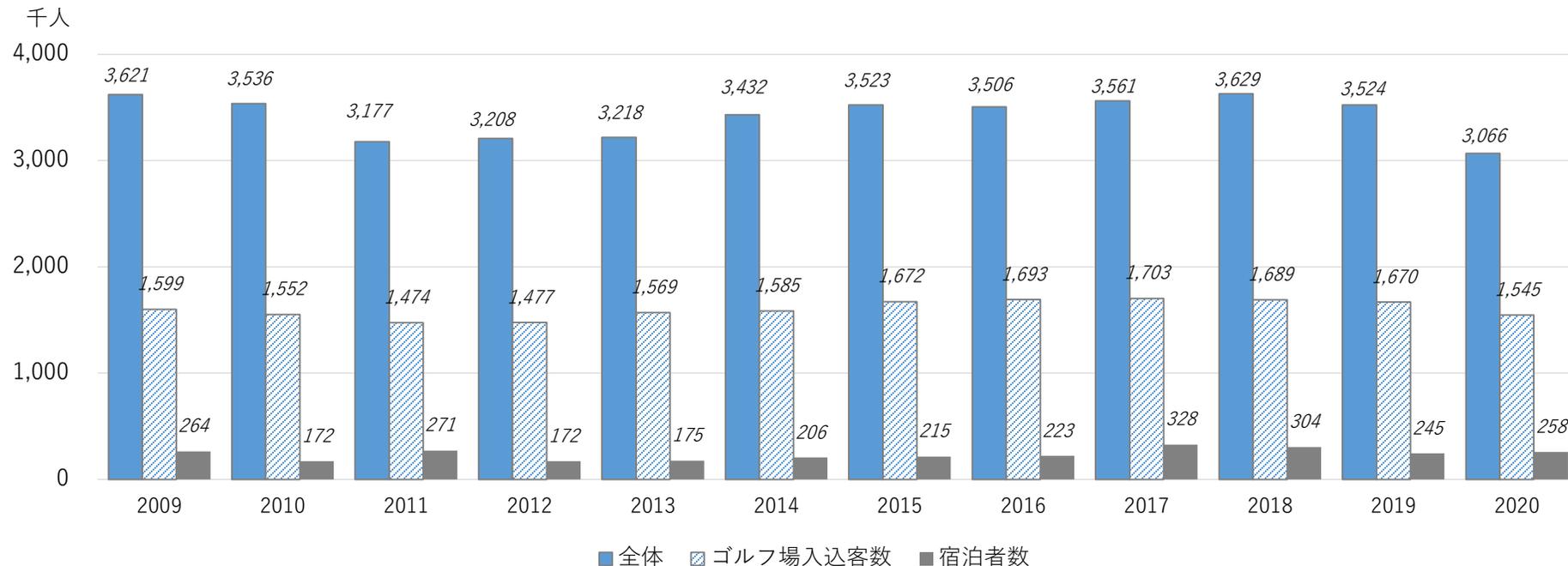


## 2. 交流人口に関する課題

### ①観光客の滞在時間が短く、経済効果が低い

市原市の観光客の約半数はゴルフ場利用者、その他も日帰りがメイン  
宿泊施設が少ないため滞在時間が短く、地域での消費につなげていない

### ②コロナ禍においても持続的に集客できる観光コンテンツが少ない



## 3. 解決策

- ① 魅力ある産業を創出して「まち・ひと・しごと」の好循環を生み出す
- ② 滞在期間の長期化による観光消費の拡大
- ③ 新しい生活様式に沿った魅力的なコンテンツの形成



旧高滝小学校を活用したグランピング事業



# プロジェクト立ち上げまでの経緯

- 2013年3月 少子化に伴う学校の統廃合  
加茂地区の高滝小学校など4校が閉校  
2013年4月から小中一貫校「加茂学園」へ統合
- 2018年9月～ 廃校利用に向けた民間事業者向けサウンディング調査の実施  
旧高滝小学校は利活用ニーズが高いことを確認
- 2019年10月～ 旧高滝小学校の利活用に係る公募型プロポーザルの実施  
グランバー東京ラスクグループの提案を採択  
「2つの観光施設としての活用提案」  
①グラウンドと校舎をグランピング施設として活用  
②洋菓子工房を併設
- 2020年4月～ 旧高滝小学校をグランバー東京ラスクへ貸付  
(土地:賃貸借、建物:使用貸借)
- 2020年11月 ローカル10,000プロジェクト採択
- 2021年4月 高滝湖グランピングリゾート オープン



## 1. 本プロジェクトにより期待される効果

### ① 新たなコミュニティの形成

域内外の交流の創出 → 世代を超えた良質なコミュニティの形成 → 地域への愛着の醸成  
若者・女性、地域、行政の連携の場としての活用

### ② 働く場の創出

地域の女性(特に子育て世代)の雇用創出 → 職住近接による定住化

### ③ 地域への経済効果創出

地元農産品の利用、農家による直売の実施など → 生産者と消費者をつなぎ南部地域への経済効果を創出 → 持続可能な地域づくり

### ④ 交流人口・関係人口の拡大

観光、コミュニティ、産業など様々な情報の発信拠点 → 人と人、都市と里山をつなぎ、交流人口・関係人口の拡大を促進

## 2. 政策間連携による地域活力の向上

### ① いちはら未来創造プログラム「いちミラ」

市内外の企業・人材を呼び込み地域課題の解決につなげる  
オープンイノベーションを推進(2020年度～)

<https://ichimira.jp/>



### ② いちはらライフ&ワークコミッション

コロナ禍の地方回帰の動きを捉え、市南部地域への移住・  
企業誘致をワンストップで支援、空き家の利活用を推進  
(2020年度～)

<https://lifework-ichihara.com/>



高滝エリアを一体的にバックアップ  
周辺一帯の価値を高める

## 3. 企業間連携による地域活力の向上

グランピングリゾートのオープン、いちミラの展開、ライフ&ワークコミッションの活動等により、高滝湖周辺への注目度が高まり、企業集積が進む

市原DMOを中心に高滝湖企業連携PTが立ち上がる(2021年6月)  
現在21企業・団体が参画



ビジネスコミュニティによる民間主体のエコシステム構築を推進  
持続可能な地域へ

ご清聴ありがとうございました

