

飯山市基本構想 用語集

令和4年10月

【五十音順】

アクティビティ

活動、体を使った遊び。観光分野では、日帰り旅行・外遊び・アウトドアスポーツなどを通して、体の一部を利用して楽しんだり、ネット上で学んだりする活動のこと。

新たな時代に挑む

人口減少、デジタル技術の進化、コロナウイルスの影響によるライフスタイルの変化などの時代の変化に対して、課題解決に向けて果敢に挑戦し、まちの魅力を高めたり、飯山のブランド化につなげたりすること。

インバウンド

外国人が訪れてくる旅行のこと。

関係人口

移住してきた「定住人口」でも、観光にきた「交流人口」でもない、地域や地域の人々と多様に関わる人々のこと。

共育のまち

この計画では、子どもが成長に必要なことを学ぶだけでなく、子どもと接している親も一緒に学び、成長すること、さらに、多様な立場や領域の人や組織が連携して教育を担うこと、地域が教育を担うこと。

クリエイティブ

創造的な、創作的な、独創的な、工夫して作る、編み出される、などのこと。

クリエイトするまち

この計画では、地域資源を活用し、飯山ならではの創造的、創作的、独創的なまちづくりを進めること。

交流人口

通勤・通学、文化、スポーツ、買物、観光な

どによって、その地域に訪れる人々のこと。

コミュニティ

居住地域を同じくし、利害をともにする共同体。生産・自治・風俗・習慣などで深い結びつきをもつ共同体のこと。

コンテンツ

元々の意味は内容、中身のことで、観光分野では幅広い定義として、宿泊施設、観光地、アクティビティ、グルメのこと。

再生可能エネルギー

太陽光・風力・水力・地熱・太陽熱など、自然界に存在し、持続的な利用が可能と考えられるエネルギーのこと。

里山

一般には、人里近くにある、生活に結びついた山や森林のことをいうが、この計画では、世界から見て、恵まれている自然環境があり、自然と人が共生している飯山市全体のこと。

スタートアップ

今までの常識を覆すような革新的なアイデア・価値観で、今までに例のない新しいビジネスを創出すること。

スマート化

ロボット技術や情報通信技術（ICT=Information and Communication Technology）を活用して、省力化・精密化や高品質生産を実現すること。

先端産業

先端技術を活用・駆使する産業分野のこと。

ダイバーシティ

集団において年齢、性別、人種、宗教、趣味

嗜好などさまざまな属性の人が集まった状態のこと。

多極ネットワーク型コンパクトシティ

将来にわたって都市機能を維持・集約する「拠点」、公共交通と道路のネットワークによって広域間及び拠点間を結びつける「連携軸」、土地利用の骨格区分となる「区域」を設定し、中心拠点と周辺集落がしっかり結ばれるようにすること。

脱炭素社会

地球温暖化対策のため、二酸化炭素の排出を低減していく社会のこと。

適応策

渇水対策、熱中症予防、感染症対策、農作物の高温障害対策、生態系保全など、気候変動による悪影響への備えを行い、新しい気候条件を利用すること。

デジタル技術

現実世界の「ものごと」や「できごと」をコンピュータで扱える形（デジタル）で表現し直し（デジタル化）、活用する技術のこと。

デバイス

パソコン・タブレット・スマートフォンや、それらと接続して使う装置の総称のこと。

テレワーク

Tele（離れて）と Work（仕事）を組み合わせた造語。ICT を活用した時間や場所を有効に活用できる柔軟な働き方のこと。

ハザードマップ

地域住民などが迅速・安全に避難するために、災害危険箇所や避難場所などの情報を明示した地図のこと。

ブレジャー

Business（ビジネス）と Leisure（レジャー）を

組み合わせた造語。出張等の機会を活用し、出張先等で滞在を延長するなどして余暇を楽しむこと。

プロモーション

ここでは、地方自治体によって行われる、地域のイメージを向上させるために行われる活動の総称のこと。

ライフスタイルの変化・多様化

事業所へ出社するスタイルだけでなくテレワークするスタイル、一か所での居住だけでなく多地域居住や特定の居住地を持たないスタイルなど、個人の生活様式（ライフスタイル・営み方）が、時代の潮流により変化・多様化すること。

リカレント教育

学校教育から一旦離れた後も、それぞれのタイミングで学び直し、仕事で求められる能力を磨き続けていくことがますます重要になっており、このための大人の学びのこと。

ワーケーション

Work（仕事）と Vacation（休暇）を組み合わせた造語で、余暇主体と仕事主体の2つのパターンがあり、いずれもテレワーク等を活用し、普段の職場や自宅とは異なる場所で仕事をしつつ、自分の時間も過ごすこと。

【英数字】

DX（ディーエックス）

Digital Transformation（デジタル・トランスフォーメーション）の略。進化したデジタル技術の浸透が、人々の生活をあらゆる面でより良い方向に変化させること。

ICT（アイシーティー）

Information and Communication Technologyの略。情報通信技術のこと。

SDGs（エスディージーズ）

Sustainable Development Goalsの略。2015年9月の国連サミットで採択された、17のゴール、169のターゲットで構成されている「国際社会における2030年までの開発目標」のこと。

STEAM教育（スティームきょういく）

Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学・ものづくり）、Art（芸術・リベラルアーツ）、Mathematics（数学）の5つの単語の頭文字を組み合わせた教育概念のこと。

STEM教育（ステムきょういく）

Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学・ものづくり）、Mathematics（数学）の4つの単語の頭文字を組み合わせた教育概念のこと。

2050年カーボンニュートラル

2050年までに、温室効果ガス（二酸化炭素、メタン、一酸化二窒素、フロンガス）の排出を全体としてゼロにする（排出量から吸収量と除去量を差し引いた合計をゼロにする）こと。