



チャレンジ！！オープンガバナンス2022
(COG2022)
その経験と期待

キックオフイベント

2022年6月11日

本日の流れ

<https://ogn.or.jp/cog/212/> 実際は少し延長しました

- 開会プログラム説明 13:00
 - 審査委員代表挨拶 本日の審査員紹介 協賛団体紹介(昨年実績)
 - COG2021振り返り
- 第一部 昨年のファイナリスト近況報告と意見交換 13:10-15:15
 - グループA <高校生+支援チーム> 13:10-13:40
 - 兵庫県立加古川東高校 STEAM特講 地場産業PR班:加古川市
 - Tea POD -Prevention Of Disaster-:文京区
 - Nexus Biwaichi:長浜市
 - 意見交換
 - グループB <行政との新たな連携> 13:40-14:00
 - 移住者人材バンク:豊橋市
 - bc-life鬼に金棒:草津市
 - 意見交換
- 休憩(10分)
- グループC <データ・DT活用> 14:10-14:40
- 横浜ユニバーサルツーリズムデスク:横浜市
- まちケアローリングストック研究会:倉敷市
- DIJI SHURI(デージ・シュリ):那覇市
- 意見交換
- グループD <まちのにぎわい> 14:40-15:10
- NAGAHAMA BLACKS:長浜市
- 地域内に”日々の楽しい”を作るチーム:近江八幡市
- チーム兵庫大学大学院BM:加古川市
- 意見交換
- 審査委員まとめ 15:10-15:15
- 休憩(5分)

第二部COG2022の進め方説明 15:20-15:55

事務局説明 質疑応答

夏のイベント紹介(①地域アゴラ②2020までの参加者近況)

次世代の 社会を目指すCOG



- モットー
- 市民も主役
 - 地域のことは自分ごと
- 行政も主役
 - 地域のプラットフォーム
- オープンガバナンス
 - 市民と行政のオープンな協働

永遠のベータ版

- アイデアに磨きをかける3D
- データ分析と見える化
 - 社会の実相の確認と裏付け
- デザイン思考
 - 当事者の心を知る共感が原点
- デジタル技術
 - 21世紀の起爆剤をうまく使う

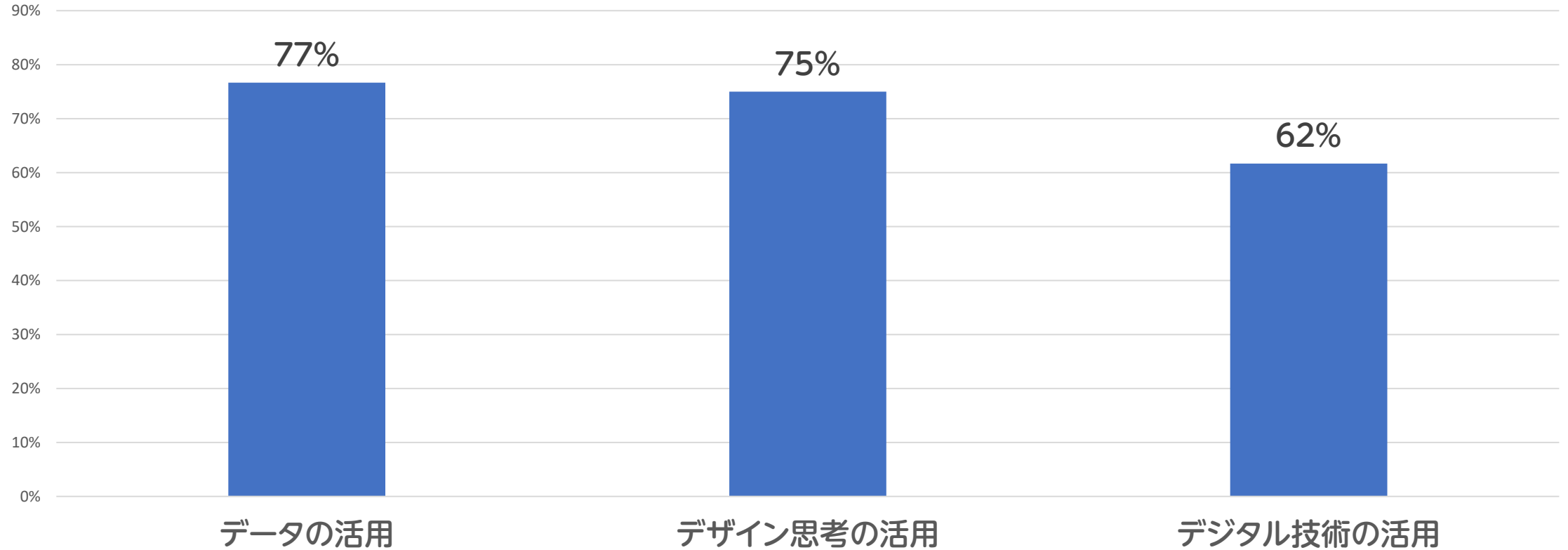
SDGsにも貢献

関心分野
データの活用
デザイン思考の活用
デジタル技術の活用

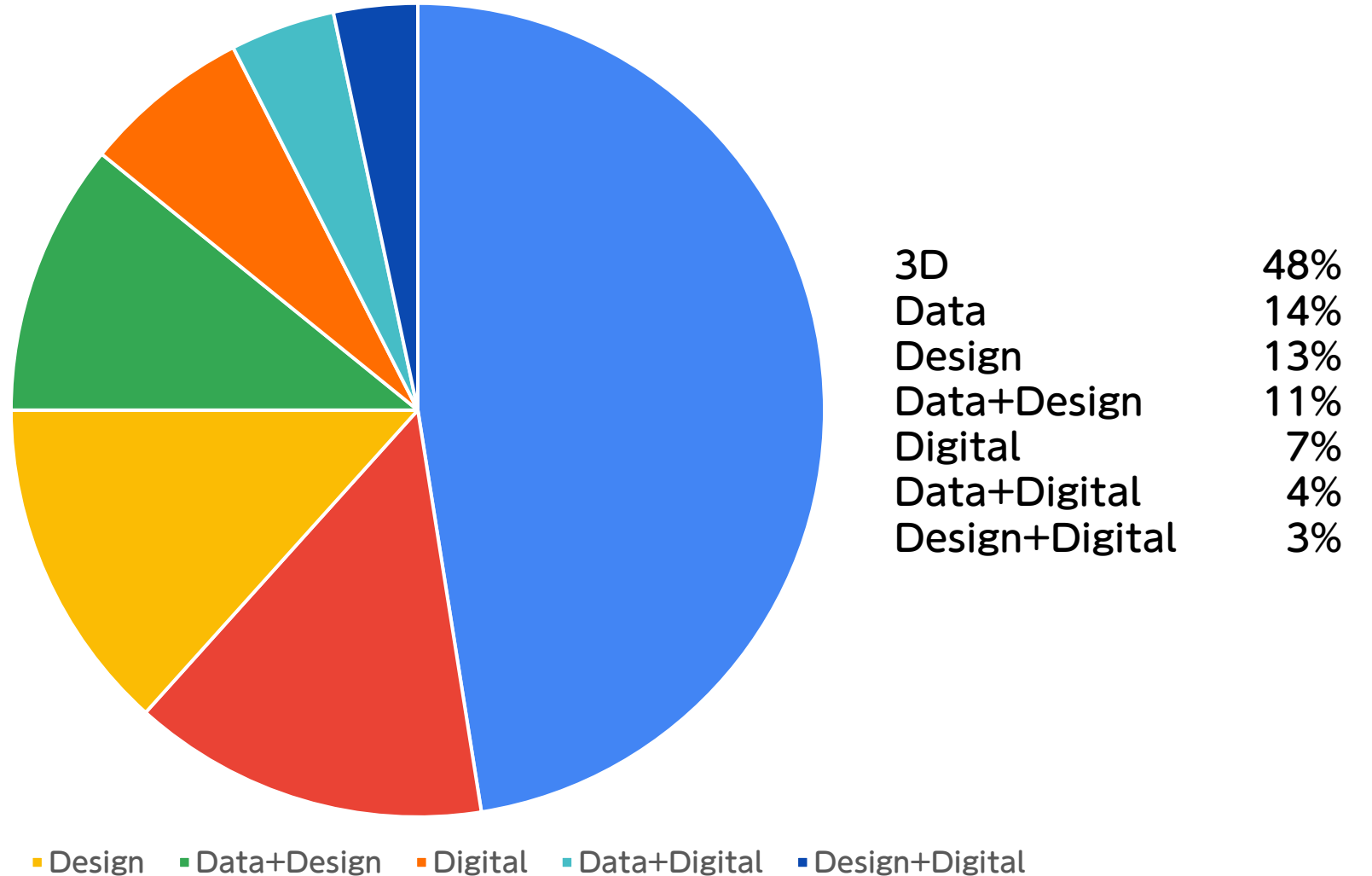
全体	自治体
77%	80%
75%	69%
62%	65%

・ 今回の視聴者アンケート(120名暫定集計)

3Dの関心分野



3Dのどの分野に関心あり？



今回の視聴者アンケート(120名暫定集計)

COGはこれまで6回

- 参加自治体はネットで69
- 市民・学生チームは328
- COG2022では？



参加自治体実績



1 札幌市	11 春日部市	21 世田谷区	31 鯖江市	41 長浜市	51 神戸市	61 松山市
2 室蘭市	12 深谷市	22 中野区	32 越前市	42 近江八幡市	52 姫路市(※)	62 八幡浜市
3 森町	13 松戸市	23 多摩市	33 静岡市	43 草津市	53 西宮市	63 土佐町
4 八戸市	14 茂原市	24 神奈川県	34 三島市	44 京都市	54 豊岡市	64 北九州市
5 仙台市	15 流山市	25 横浜市	35 掛川市	45 大阪府	55 加古川市	65 福岡市
6 鶴岡市	16 千代田区	26 横浜市金沢区	36 裾野市	46 大阪市	56 三田市	66 小城市
7 南陽市	17 港区	27 川崎市宮前区	37 菊川市	47 大阪市東住吉区	57 生駒市	67 玉名市
8 会津若松市	18 文京区	28 鎌倉市	38 牧之原市	48 大阪市住之江区	58 倉敷市	68 日南市
9 水戸市	19 品川区	29 新潟市	39 豊橋市	49 豊中市	59 宇部市	69 那覇市
10 熊谷市	20 目黒区	30 金沢市	40 大津市	50 枚方市	60 高松市	

備考:自治体コード順

(※)姫路市・福崎町・市川町・神河町・朝来市・養父市の地域
連合



COG2022のプロセス

STEP1 (いまここ)

自治体からの 課題募集

(2022年6月～8月)

COGによる協働の始まり
市民目線で課題を発掘し
関連の公開データと共に
地域の課題をエントリー

STEP2

市民／学生の 解決アイデア募集

(2022年9月～12月)

アイデアに磨きをかける3D
データで事実を知り
デザインで人を知り
デジタルを活用する

STEP3

最終公開審査と 改善アドバイス

(2023年1月～4月)

アイデアの実現目指して
小さい第一歩を踏み出す
持続と発展を視野に入れ
その基礎固めを手がける

COG審査委員会

審査委員長

城山 英明 (東京大学未来ビジョン研究センター長 公共政策大学院・大学院法学政治学研究科教授)

審査副委員長

坂井 修一 (東京大学副学長・附属図書館長 大学院情報理工学系研究科教授)

審査委員(五十音順)

宇野 重規 (東京大学社会科学研究所教授)

大橋 弘 (東京大学副学長 大学院経済学研究科教授)

川島 宏一 (筑波大学システム情報系社会工学域教授)

国谷 裕子 (東京芸術大学理事)

庄司 昌彦 (武蔵大学社会学部メディア社会学科教授)

関本 義秀 (東京大学空間情報科学研究センター教授)

林 千晶 ((株)ロフトワーク共同創設者)

渡辺 美智子 (立正大学データサイエンス学部教授)

運営コーディネーター

奥村 裕一 (社)OGN代表理事 元東京大学公共政策大学院客員教授



COGの枠組み

- 共催(共同主催)
- 東京大学公共政策大学院 科学技術イノベーション政策における「政策のための科学」教育・研究ユニット(STIG)
- 東京大学ソーシャルICTグローバル・クリエイティブリーダー育成プログラム(GCL)
- (一社)オープンガバナンスネットワーク(OGN)
- 連携
- Roy and Lila Ash Center for Democratic Governance (the Ash Center) at the John F. Kennedy School of Government at Harvard University (予定)
- 協賛
- LINE株式会社
- (一財)日本情報経済社会推進協会(JIPDEC)
- Tableau Software (昨年実績)
- 後援
- デジタル庁、内閣府(地方創生推進事務局)(申請中)、
- (一社)行政情報システム研究所、(一財)地域活性化センター、(一社)Code for Japan、(一社)オープン・ナレッジ・ファウンデーション・ジャパン、(一社)オープン・コーポレイツ・ジャパン、デンマーク大使館

COG2021の振り返り

- ・参加自治体:31
- ・市民・学生応募チーム:41
- ・参加者数:330
- ・市民チーム:5
- ・混成チーム:12
- ・学生チーム:24

新型コロナの影響?
学生増加→未来

1. 高齢化・介護・医療・健康	32%
2. 子育て・家族・教育	37%
3. まちづくり・交通	56%
4. 環境・エネルギー	17%
5. 防災・防犯	17%
6. 産業(一次、二次、三次)・働き方改革	27%
7. シビックプライド、観光	56%
8. スマートシティ・スマートシティズン(他の課題との組合せ可)	34%
9. 新型コロナが与える社会の変化を念頭においた課題(他の課題との組合せ可)	51%
10. その他(例:上の課題分類によらない取組)	10%

第一部：昨年のファイナリストの報告と意見交換

13:10-15:15

ファイナリスト11チーム

グループ	自治体名	応募チーム名	属性
グループA ＜高校生＋支援チーム＞	加古川市	兵庫県立加古川東高校 STEAM特講 地場産業PR班	学生
	文京区	Tea POD -Prevention Of Disaster-	学生
	長浜市	Nexus Biwaichi	学生
グループB ＜行政との新たな連携＞	豊橋市	移住者人材バンク	市民
	草津市	bc-life鬼に金棒	市民
グループC ＜データ・DT活用＞	横浜市	横浜ユニバーサルツーリズムデスク	混成
	倉敷市	まちケアローリングストック研究会	市民
	那覇市	DIJI SHURI(デージ・シュリ)	混成
グループD ＜まちのにぎわい＞	長浜市	NAGAHAMA BLACKS	学生
	近江八幡市	地域内に”日々の楽しい”を作るチーム	市民
	加古川市	チーム兵庫大学大学院BM	混成

基本ルール

- 各チーム発表5分
- A,B,C,Dグループごとにまとめて意見交換 10–15分
- 審査委員とのやり取りもあればチームどおしもあり
- 視聴者からの質問やコメントはsli.do
- 司会の太田垣恭子がファシリテート

グループA <高校生＋支援チーム>

13:10-13:40(うち発表は各5分)

1. 兵庫県立加古川東高校 STEAM特講 地場産業PR班 加古川市
 2. Tea POD -Prevention Of Disaster- 文京区
 3. Nexus Biwaichi 長浜市
- ・意見交換 15分



チーム名：兵庫県立
加古川東高校
STEAM特講 地場産
業PR班
自治体名：加古川市

- 発表（チームから）
- ①チームからの参加経験メッセージ
- ②アイデア進捗状況・予定と課題
- ③自治体からのCOG参加メッセージ

KAKOGAWA KUTSUSHITAプロジェクト

〈課題〉加古川の靴下の知名度が低いこと

- 原因1 市民の愛着が低い
- 原因2 企業のつながりが薄い→「加古川の靴下」イメージの低下
- 原因3 価格が高い→手に取りにくい

市民参加型で加古川の靴下をブランド化！！

- ✓市民参加型で市民の知名度・愛着アップ
- ✓企業同士のつながりを強化
- ✓ブランドという付加価値で価格問題を解消

ブランド化への三本の矢

ロゴ作成

加古川の靴下が目でわかる！
市民へのデザイン募集＆投票で決定で意識＆愛着アップ

贈答用靴下
ポータルサイト

「加古川の靴下＝ギフト」イメージで他商品と差別化
商品の簡単検索機能で消費アップ／効率的なマーケティング・開発

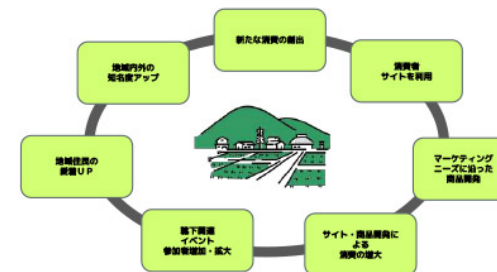
市民の
愛着向上企画

既存のくつしたまつりの規模・イベント性を拡大！一大イベント化
靴下のデザイン・商品アイデアコンペ開催



ブランド化した靴下×市民の愛着向上
＝知名度アップ＋地域活性化！！

永続的な開発と消費・地域活性化のサイクル発生！！



実現までのロードマップ

発足（三か月）	準備（半年）	開始（一年）	拡大・発展（以降）
ロゴ作成	ギフト靴下PR	ロゴの普及促進	イベント開催
企業の交流	ギフトセット開発		他業種コラボ
サイト制作	サイト試験運用	サイト本格運用	ニーズ分析/商品開発



チーム名：Tea POD -Prevention Of Disaster- 自治体名：文京区

- 発表（チームから）
- ①チームからの参加経験メッセージ
- ②アイデア進捗状況・予定と課題
- ③自治体からのCOG参加メッセージ

文京区民のための

PODchat

- ! 新型コロナウイルスの影響によって避難所不足が深刻化
- ! 住民の災害時の危機認識が低い。
- ! 自治体の災害への取り組みに対する住民の認知度が低い。
- ! 町内会に加入するメリットが感じられない人がいる。
顔の見える関係性が構築できない。

文京区と住民、住民同士のコミュニケーションの場を提供することで解決できるのではないかな？

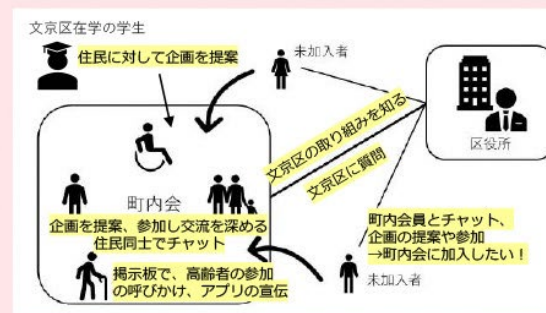


What?

文京区が開発した2つのアプリをまとめたもの。既にある機能に加えて、避難所の空き具合をリアルタイムで知れたり、区や他の住民とチャットのようにやり取りしたりできる！みんなでやりたい企画を提案することもできる！

How?

- チャットで区と住民、住民同士の関係性を強化
- 町内会単位で企画の提案をして交流を活発化
→ **町内会に入るメリット、顔の見える関係性**
- 区の取り組みを住民が知る
→ 避難所不足の深刻さ現状を認識
→ **区と住民の認識の一致**





チーム名：Nexus
Biwaichi
自治体名：長浜市

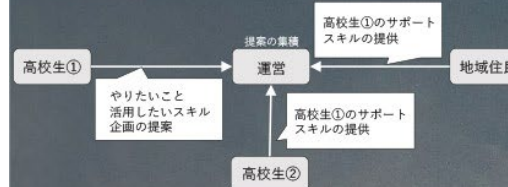
- 発表（チームから）
- ①チームからの参加経験メッセージ
- ②アイデア進捗状況・予定と課題
- ③自治体からのCOG参加メッセージ

TRUE

～高校生のやりたいを叶える～

高校生と地域住民を繋ぎ、高校生の
やりたいを叶えるプラット
フォーム
それが“TRUE”

①TRUE概略図



運営は市役所と大学生
オンライン上及びオフラインでの場所の提供や会員の
管理
ビジネスチャットを用いてコミュニティを形成
※今回はSlackを想定
Slackでは企画の進捗状況を公開
困りごとBOXを設け、課題に直面した時のプレイクス
ルーを促す

②やりたいを叶えるプロセス

1. 高校生①がSlackに投稿
 2. 地域住民や高校生②が投稿に反応する
 3. 高校生と地域住民が繋がる
 4. ミーティング
 5. 進捗状況の投稿、困りごとBOXへの投稿
 6. 実現！！
- ※4,5を繰り返す

③なぜこのアイデアなのか

高校生や大学生へのインタビューで、大人や大学生、他校の人と話す機会が欲しいという声や、自分たちの活動を地域でも披露したい、能力を発揮したいという元文化部員の発言などからオンラインサロンの仕組みをヒントに生み出された。高校生のニーズを地域の人々の力を使って満たしていくことで、高校生と地域の結びつきを一層強くし、地域づくりへの興味を引き出す。

④実現までの簡単な流れ

ヒト：すべて長浜に揃っている
参加してくれるように宣伝をする
モノ：場所は基本公営の施設を使用
Slackなどのビジネスチャット
カネ：企画にかかるお金
宣伝費用

- ◆市役所の方と場所、資金に関して相談
- ◆地域連携協議会に協力を仰ぎ、一定の「地域住民」を最初に確保する
- ◆プロトタイプで試してみる
→良ければ実現

グループB <行政との新たな連携> 13:40-14:00 (うち発表は各5分)

1. 移住者人材バンク 豊橋市
2. bc-life鬼に金棒 草津市

• 意見交換 10分



チーム名：移住者 人材バンク 自治体名：豊橋市

- 発表（チームから）
- ①チームからの参加経験メッセージ
- ②アイデア進捗状況・予定と課題
- ③自治体からのCOG参加メッセージ



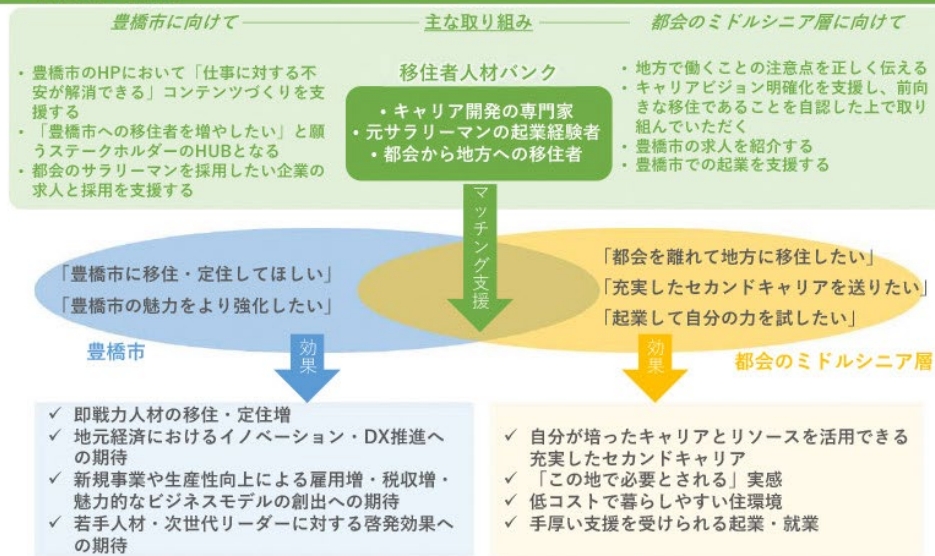
“移住者人材バンク”が実現したいこと

豊橋市の課題「移住、定住、関係人口を増やしたい！」と、
都会のミドルシニア層の願い「サポートや仕事があれば地方に移住したい！」を
同時に解決する

本提案のコンセプト

1. 「来てほしい」と「行きたい」という2つの課題（ニーズ）を組み合わせることで解決を目指す
2. 企画開発力も実行力も併せ持つ都会のミドルシニア層の移住を促進することにより、豊橋市にビジネス創出や
ビジネス改革をもたらし、若者にも魅力的なまちづくりを目指す
3. 都会のミドルシニア層にとって、移住が「逃げ/消去法」ではなく「前向きなチャレンジ」となることを目指す

本提案の概要



Design

首都圏在住のミドルシニア層（40代～60代）の方を対象に地方移住に関するアンケート調査を行ったところ、移住に踏み切るための条件として
「自分のキャリアが活かせる仕事がある」
「自分のできる仕事があり、生活が成り立つ程度の収入が得られる」
が最も大きい割合を占めた。
→豊橋市において「あなたが必要」な場づくりをデザインする仕組み
出典：移住者人材バンクが実施した調査結果(n=47)

Digital

IT化・デジタル化に関する取り組みは例えば以下の通り
• 都会のミドルシニア層との面談は原則としてオンラインで行い、心理的・金銭的負担を軽減する
• オンラインミーティングに慣れない豊橋市の企業に対してはレクチャー・代行を行う
• 豊橋市HPの移住者向けコンテンツのペルソナ設定を明確にして魅力的なものとする

Data

豊橋市の生産年齢人口はここ数年微減し続けている
https://www.city.toyohashi.lg.jp/secure/82988/zinnkousuikel2020_hosoku.pdf



チーム名：bc-life鬼
に金棒
自治体名：草津市

- 発表（チームから）
- ①チームからの参加経験メッセージ
- ②アイデア進捗状況・予定と課題
- ③自治体からのCOG参加メッセージ

チーム名：bc-life鬼に金棒

トルネード大作戦★すてきな輪の始まり

目指せ！けん診受診者2万人

草津市健康増進課『5つのお悩み』

- ①乳がん検診を受けない理由がわからない
- ②市役所が発信しているがん検診の内容を目にとめてもらえていない
- ③受診につながる啓発がわからない
- ④がんのイメージが悪すぎるのでイメージを変えたいけれど、どうしていいかわからない
- ⑤けん診の受診率アップをしたい。

協力・連携できることを提案し『健康くさつ21（第2次）』中間評価
目標値である受診率50%（2万人）を目指す

Stage1
初期 下準備 市民と行政 関係の構築（けん診7600人！）

Stage2
中期 活動の拡大（けん診15,000人）

Stage3
最終期 市民・行政それぞれが継続するための資金獲得と持続可能な活動の確立。
（けん診20,000人）

点と点がつながり、線になり、活動が継続していく
個人で始まった活動が、団体としての活動になり、行政との連携にむずびつく
その結果、持続可能な活動につながっていく
大切なのは、連携して続けること！



14:00~14:10休憩

グループC <データ・DT活用> 14:10-14:40 (うち発表は各5分)

1. 横浜ユニバーサルツーリズムデスク 横浜市
2. まちケアローリングストック研究会 倉敷市
3. DIJI SHURI(デージ・シュリ) 那覇市

• 意見交換 15分



チーム名：横浜ユニバーサルツーリズムデスク
自治体名：横浜市

横浜ユニバーサルツーリズムデスク

- 車椅子使用者・男女共用のトイレしか使えない人が多目的トイレのことで困る状況を少なくしたい。
- 旅行先・買い物での混雑具合をできれば事前に知って避けたい。



バリアフリー施設のデータ標準化を実施
多目的トイレ等のバリアフリー設備データを自治体に提供してもらい、Wikidataに登録！

- 発表（チームから）
- ①チームからの参加経験メッセージ
- ②アイデア進捗状況・予定と課題
- ③自治体からのCOG参加メッセージ



チーム名：まちケア ローリングストック 研究会 自治体名：倉敷市

- 発表（チームから）
- ①チームからの参加経験メッセージ
- ②アイデア進捗状況・予定と課題
- ③自治体からのCOG参加メッセージ

倉敷市「おやこ給食ログブック」

岡山県倉敷市× まちケアローリングストック研究会

倉敷市の課題

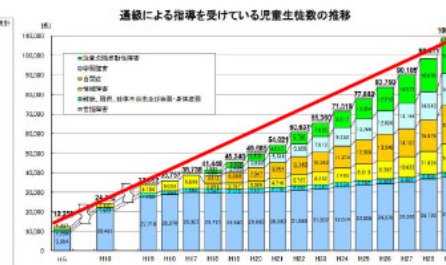
学校給食に親しむ取り組み

給食に興味がわく、給食が好きになる、あるいは毎日の食生活全体に役立つ、そんな給食に関するアイデアはありませんか？給食献立表をはじめとする倉敷市の給食の情報を見て、おもしろいアイデアを考えてみませんか？



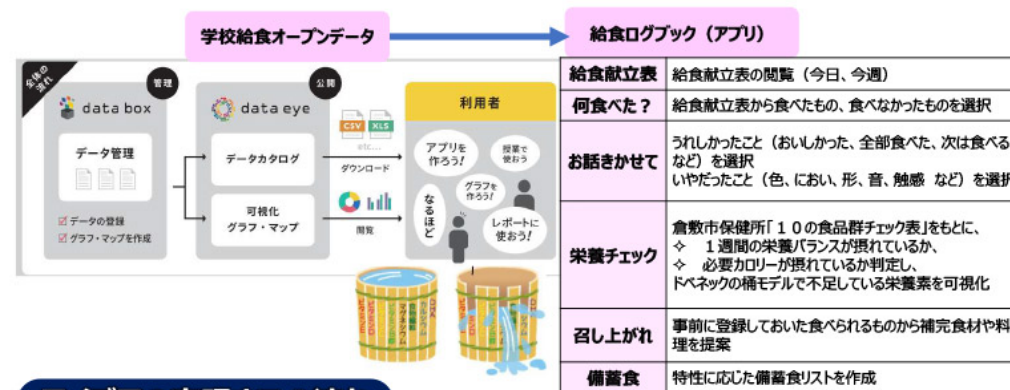
状況の確認

偏食傾向のある発達障がい児の増加



アイデアの内容

給食オープンデータを活用した「おやこ給食ログブック」で偏食で悩んでいる保護者を応援します。



アイデアの実現までの流れ

	ヒト	モノ	カネ
給食オープンデータづくり	テレワーカー	倉敷市オープンデータプラットフォーム活用	倉敷市オープンデータプラットフォーム運営費
給食ログブック制作	まちケア運用チーム	まちケアコモンズ https://machicare.com/ データキッズ http://data-kids.com/ プログラム活用	市民協働事業提案

既存のシステム資源（倉敷市オープンデータプラットフォーム、まちケア、データキッズ）を活用し、テレワーカー、企業等のSDGsの取り組みとの連携など、多様な方々とのパートナーシップで実現を目指します。



チーム名：DIJI SHURI（デージ・ シュリ） 自治体名：那覇市

- 発表（チームから）
- ①チームからの参加経験メッセージ
- ②アイデア進捗状況・予定と課題
- ③自治体からのCOG参加メッセージ

DIJI SHURI XR  

未来都市首里 ～デージ・シュリ・エクスアール～

興南学園アクト部企画！デージ（沖縄の方言うちなーぐちで「ものすごい」の意味）な未来都市首里を、最新技術XRで実現させる、ワクワクデジタルプロジェクト

背景
数年前から首里城や首里地域への観光客が減りつつあったタイミングで首里城火災とコロナ禍に遭遇し、首里城への訪問者は10分の1に一気に落ち込んでしまい、首里を歩く人が目に見えて減ってしまった状況が今も続いています。火災を通じて元々あった首里の社会課題（若者世代の首里への関心離れ、伝統や文化の継承問題、首里城中心の観光施策）がより明確になり、未来に危機感を感じたわたしたちは、真剣に首里地域の活性化の課題を解決したいと思いました。

実現したこと
仮想と現実をつなぐ次世代技術XR（クロスリアリティ）を活用して、首里城火災とコロナ禍で経済的にも精神的にも落ち込んでしまった首里地域をデジタル未来都市「DAZ SHURI XR」にバージョンアップ、失われた首里城も先にデジタル復元させて、現地でも自宅でも首里街歩きができる無料DLアプリを開発します。SNSの力で、首里の魅力や文化をアプリと一緒に拡散します！

夢を実現させる体制づくり

このプロジェクトは、学生を社会人がサポートします。夢で終わらせないで、実現させることが目標

【興南学園アクト部】
①アプリ企画
④アプリ運用

【SUPPORT Shurijo】
②アプリ開発
⑤アプリ資金調達

【OUR Shurijo】
③3Dコンテンツ

主な参加団体

【興南学園アクト部】 

【OUR Shurijo】 

【SUPPORT Shurijo】 



グループD <まちのにぎわい> 14:40-15:10 (うち発表は各5分)

1. NAGAHAMA BLACKS 長浜市
2. 地域内に”日々の楽しい”を作るチーム 近江八幡市
3. チーム兵庫大学大学院BM 加古川市

・意見交換 15分



チーム名：
NAGAHAMA
BLACKS

自治体名：長浜市

• 発表（チームから）

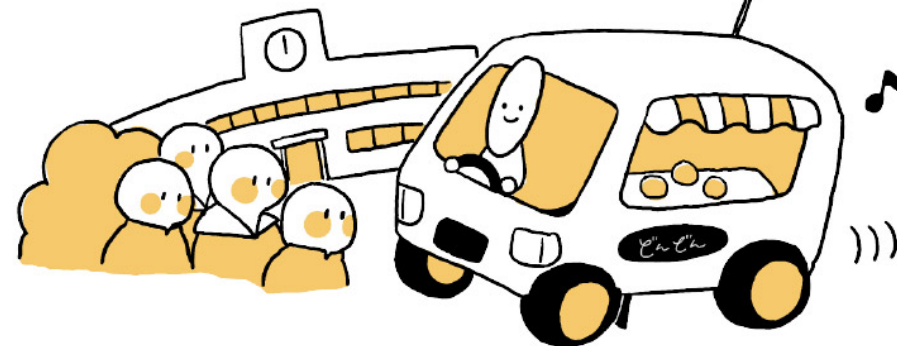
• ①チームからの参加経験メッセージ

• ②アイデア進捗状況・予定と課題

• ③自治体からのCOG参加メッセージ

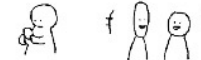
出張 どんどんプロジェクト

～お昼休みに「どんどんカー」がやってくる！～



どんどんカーがやってくる日

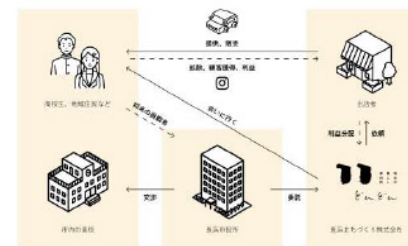
- ①各高校、所定の場所にどんどんカーが!
- ②高校生が商品を食べる、手にする
- ③拡散する、大人と交流が生まれる



アイデアコンセプト

積極的な人が無関心な大衆の生活圏に入り込む
高校生が大人との接点を持つ
若者が楽しく地域について知る

実現プロセス



なぜまちづくり会社が高校にやって来る?

大衆はまちづくりの活動に関心がない

知名度・認知度が低い

まちづくりを知らない現状

まちづくりに触れる機会が少ない

活動の面白さに気づかない

若者の転出超過

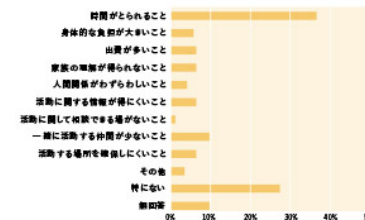
少子高齢化による人口減少

地元の高校生とまちづくり

地元への愛着がない。

まちづくりWSには

高校生は能動的に参加していない。



出典：令和元年度 長浜市調査 32号長浜市市民協会のまちづくりアンケート調査分析報告書 調査報告書、11頁

チーム名：地域内に
日々の楽しいを
作るチーム
自治体名：近江八
幡市

- 発表（チームから）
- ①チームからの参加経験メッセージ
- ②アイデア進捗状況・予定と課題
- ③自治体からのCOG参加メッセージ

課題：生活インフラへのアクセス確保

解決案！！
むしろインフラに来てもらう

[エリア]
滋賀県>近江八幡市>老蘇学区
人口：2,649人
面積：8.99㎢

地域内にインフラを受け入れる拠点を作る

拠点

インフラ
今回誘致するインフラ =
・飲食
・お買い物
・談話

誘致するインフラについて

課題の見直し
実は必要に迫られる移動は出てきている。
今回は必要に迫られず、気が付かないうちに減っている
日々の楽しいを誘致するインフラと位置付けます。

移動の理由に関するアンケート

移動の理由	必要に迫られる	必要に迫られない
買い物	約40%	約60%
仕事	約40%	約60%
友人に会う	約20%	約80%
趣味やスポーツ	約20%	約80%
遊びや食事	約20%	約80%

日々楽しいが不足している

日々の楽しいを実現するベンダーが必要

拠点 = 空き家を利用
住居が空いて行ける位置にあり、提供する飲食の調理場が近い空き家を利用。
テナントを借りたり拠点を新しく建てるよりも大幅にコストを抑える事が可能です。

ベンダー = 事業者見習い
企業や飲食店の経営者を誘致するのではなく、これから飲食店を始めたい方やネットで予約のみを販売されている方を誘致します。
本家は住居の為に業者を誘致してお金がかかるところですが、拠点をレンタルキッチンとして使用して頂く事でベンダーの実験場として拠点運営の収益に繋がります。



チーム名：チーム兵庫大学大学院 B M

まちなかダイバーシティ
加古川

自治体名：加古川市

• 発表（チームから）

• ①チームからの参加経験メッセージ

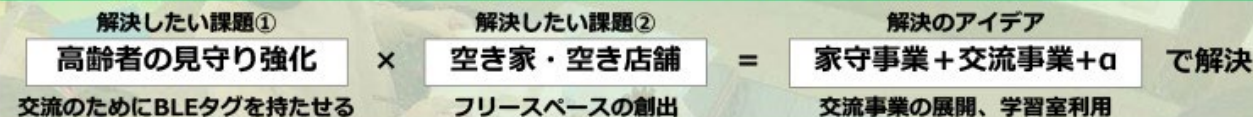
• ②アイデア進捗状況・予定と課題

• ③自治体からのCOG参加メッセージ

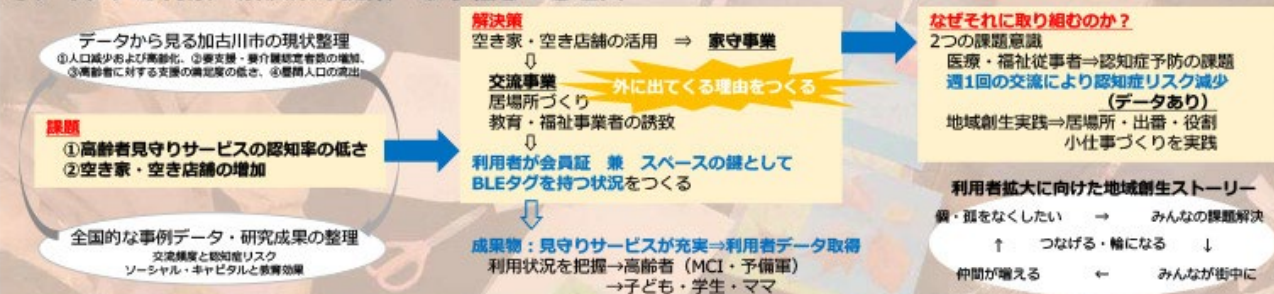
チーム名：チーム兵庫大学大学院 B M

提案先自治体：加古川市役所

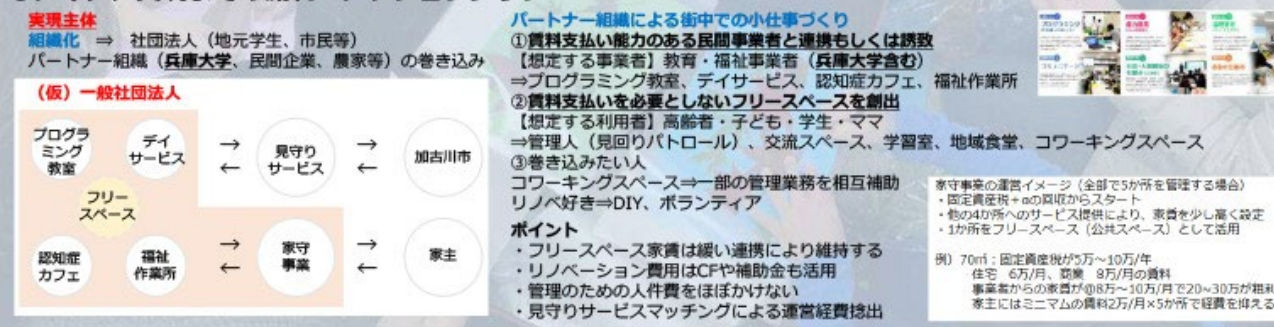
まちなかダイバーシティ加古川～高齢者の健康交流・子どもの学習環境カイゼン～



○アイデアの背景～解決策の提案～取り組むべき理由



○アイデア実現までの流れ～アクションプラン



審査委員まとめ

本日のグラレコ発表

第二部：COG2022の進め方

15:20-15:55

市民も変わる、行政も変わる オープンガバナンス！！

- 市民も変わる (Engaged citizen)
 - 地域課題の解決を自分ごととして、未来をつくる市民となります
 - 学生は経験を積んでこのような市民として育ちます
- 行政も変わる (Open government)
 - データや知識の共有で地域社会のプラットフォームとなります
 - オープンデータはデジタル時代のデータ共有形式です
- オープンガバナンス (Open governance)
 - 市民も行政も主役です。両者の新たな協働が始まります
 - 多様な関係者で課題をオープンにガバナンス(切り盛り)していきます

市民も行政も主役

- 市民も主役

- 課題解決の結果として恩恵を受ける立場ですが
- 結果だけではなく市民も課題解決にかかわります
- 市民は自分ごととして解決のアイデアを生み出し実行するのに最適

- 行政も主役

- 上のように市民がアイデアを生み出し実行するのを支援します
- データを公開(オープンデータ)するのはこの出発点



次世代の 社会を目指すCOG

- モットー
- 市民も主役
 - 地域のことは自分ごと
- 行政も主役
 - 地域のプラットフォーム
- オープンガバナンス
 - 市民と行政のオープンな協働
- アイデアに磨きをかける3D
- データ分析と見える化
 - 社会の実相の確認と裏付け
- デザイン思考
 - 当事者の心を知る共感が原点
- デジタル技術
 - 21世紀の起爆剤をうまく使う

永遠のベータ版

SDGsにも貢献



COG2022のプロセス

STEP1 (いまここ)

自治体からの 課題募集

(2022年6月～8月)

COGによる協働の始まり
市民目線で課題を発掘し
関連の公開データと共に
地域の課題をエントリー

STEP2

市民／学生の 解決アイデア募集

(2022年9月～12月)

> アイデアに磨きをかける3D
データで事実を知り
デザインで人を知り
デジタルを活用する

STEP3

最終公開審査と 改善アドバイス

(2023年1月～4月)

> アイデアの実現目指して
小さい第一歩を踏み出す
持続と発展を視野に入れ
その基礎固めを手がける

STEP1 自治体からの課題募集 8月末メ切 オープンガバナンスの第一歩

- 市民と行政の協働によるオープンガバナンスを視野にいて、
 - 市民も主役 地域の課題に自ら取り組む市民
 - 学生は未来の市民として経験をつみます
 - 行政も主役 このような市民・学生を支えるプラットフォーム役の行政
- その第一歩として自治体による地域課題のエントリーがあります
 - 自治体連合での応募も可能

STEP1 自治体からの課題募集 8月末メ切

- 課題の見つけかた
 - 市民目線で課題発掘 次のスライドをどうぞ
- どんなデータが必要か
 - 統計 調査結果 報告書 計画 など
 - 市民がアクセスできる公開データや情報
 - (オープンデータ形式以外も公開してあればOK)

市民目線で課題を見つけるとは

- しばしば役所内では気づいていない課題が多い
- この気づきのためには
 - 日頃関係のある市民グループからのヒヤリングやワークショップを開く フランクに本音を出せる信頼関係があればやりやすい
 - 自分自身が市民目線になってみる
 - 自分の担当部署で探しにくければほかの部署に聞いてみる

STEP1 自治体からの課題募集 続き

- 課題名
 - 30字以内 キャッチフレーズ
 - 課題分類 複数チェックOK
 - 問題意識
 - 500字以内 わかりやすく
- 担当課
 - COG担当課
 - デジタル系、市民系、
 - 企画系
 - 個別業務系
 - 課題担当の参加期待

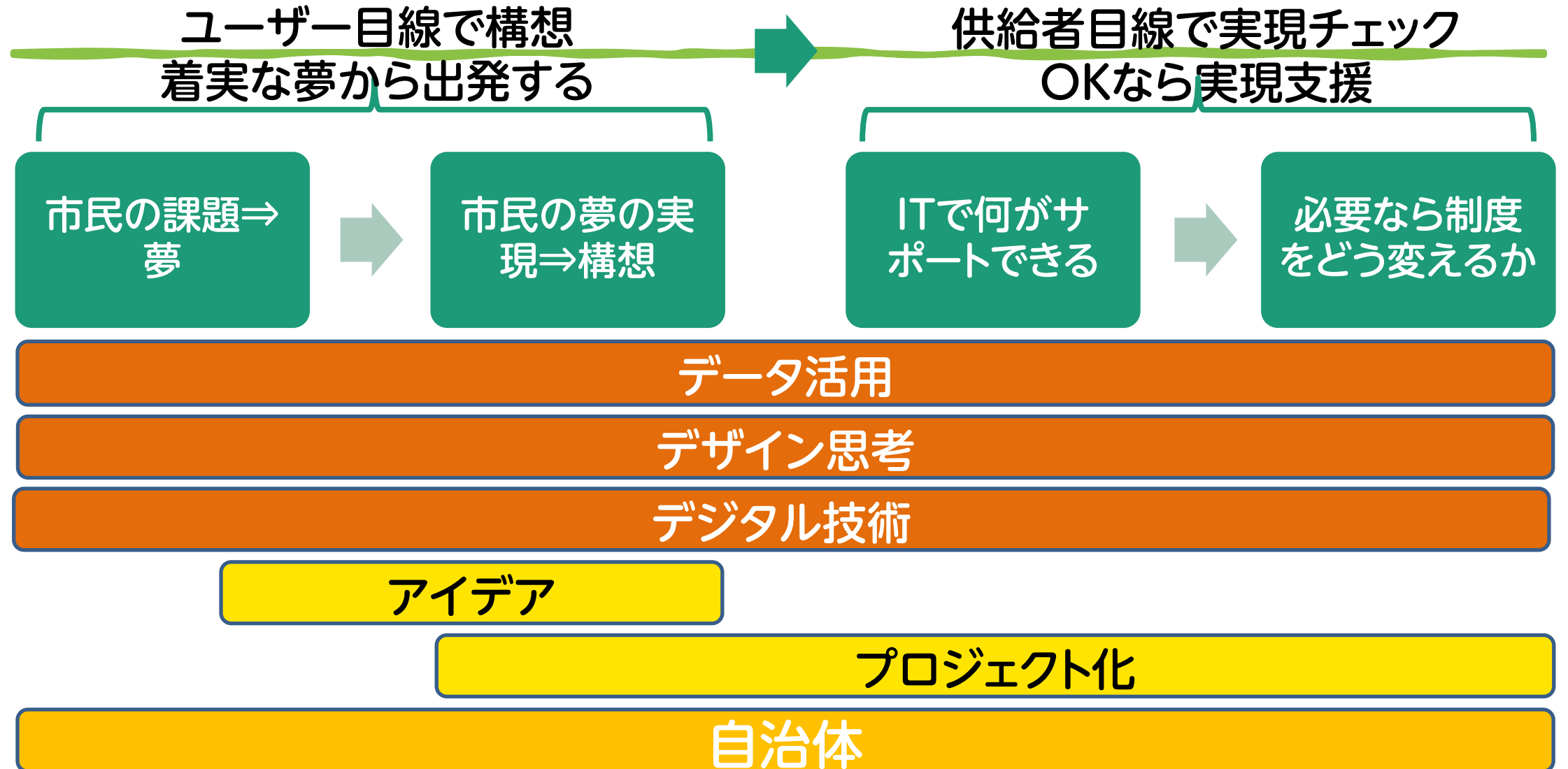
STEP2 市民・
学生からのア
イデア募集
12月20日メ
切

アイデア考案とデータ、
デザイン、デジタルの
三要素

市民・学生チームを適
宜支援

市民の目線での出発

専門家はサポート役



アイデアの分類

社会的ソリューション(活動) vs アプリ開発・利用

アイデアの分類	社会的ソリューション (活動)	アプリ開発・利用 (実現手段)
A	○	-
B	○	△
C	○	○
D	△	○

データを利用するアプリがアイデアに含まれることはありますが、単にアプリの開発や利用が目的ではありません。

市民・学生チームの要件

(1) チーム

住民目線(※)で地域課題の解決に貢献したいと考える市民／学生のチーム

※アイデアの受け手となる住民の目線

<一人での応募はできません>

(2) チームメンバー

応募自治体に、

A. 居住している人

B. 居住していないが通勤か通学をしている人

C. 上記に該当しなくても課題解決に強い熱意がある人

(3) チームリーダー

いずれかに該当する人

応募自治体に

A. 居住している人

B. 居住していないが通勤か通学をしている人

のほか、応募自治体のAかBに該当しかつ応募アイデアに関係する市民／学生の推薦を条件に、

C. 地域の元居住者

D. 地域での用務者(通勤までは要しない)

E. 勉学・研究対象者(過去でもよい)

(4) チーム編成

- 以下のいずれでも可
 - A.市民だけのチーム
 - B.市民と学生(※)の混成チーム
 - C.学生(※)だけのチーム
 - ※学生は高校生、専門学校生、大学生、大学院生
 - (子供目線が必要などの理由で市民／学生のチームに中学生以下を加えることは可能)
- (留意事項)過去の応募チームの扱い
 - 以下を除き制限はありません
 - COGで最終公開審査対象となったチームは、自治体が提示する地域課題がこれまでと同じであればご遠慮ください

アイデアを生み出すコツ

3D(データ、デザイン、デジタル)の活用

課題を自分ごととして取り組んでみる



課題はデータや新聞・聞き取りなどで確認する



課題を希望に変えて未来を作りたい



自分たちも希望の実現をめざす その一端を担う

課題をまず掘り下げてみる
それからアイデアにとり組む

- ☆事実を知るデータ
- ☆心を知るデザイン
- ☆未来を広げるデジタル

データをどう使う

- 事実を知るのに使う（分析）
 - 課題にまつわる社会の傾向を知る
 - そこから課題の仮説を立てる
 - 自治体提示の公開データのほか自分達で探しに行ったり新聞や聞き取りも有効
- アイデアの根拠としてデータを使う（理由付け）
 - こういうアイデアにしたがその根拠として関連データがあるとアイデアのストーリーに説得力が増す
 - 現状、対策のアイデア、効果をつなぐ
 - ここにデータが生きる
- データをアプリにインプットする（アプリ開発）

データを出発
点にデザイン
思考へ

データからの仮説を掘り下げたい

データの裏にある 見えていない
人の行動の原点を探る

行動の原点を探るには人間の深い
観察が欠かせない

共感のデザイン思考

人間観察には課題に直面している当事者になりきってみること

これがデザイン思考の共感

そうして当事者の根底の課題を探り当てる

根底の課題からニーズとアイデアに進む

根底の課題をニーズに転換

ニーズを実現するアイデアを考える

あれこれみんなでアイデアを探す

デジタルの力を課題分析とアイデア実現に活用する

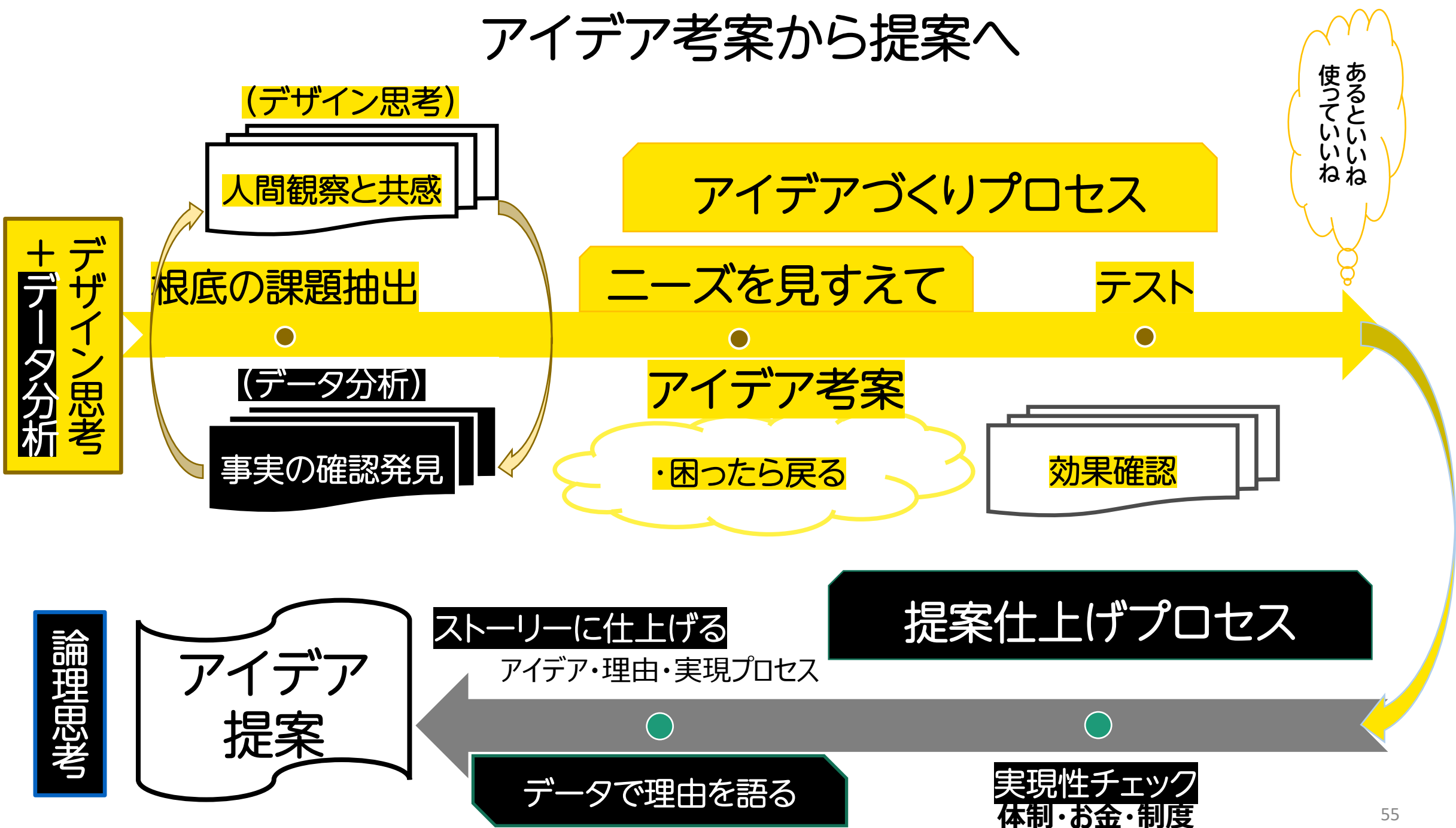
瞬時かつ大量のデータ分析と自動処理の力

時間と空間を越えたデータと人のつながりと集約の力

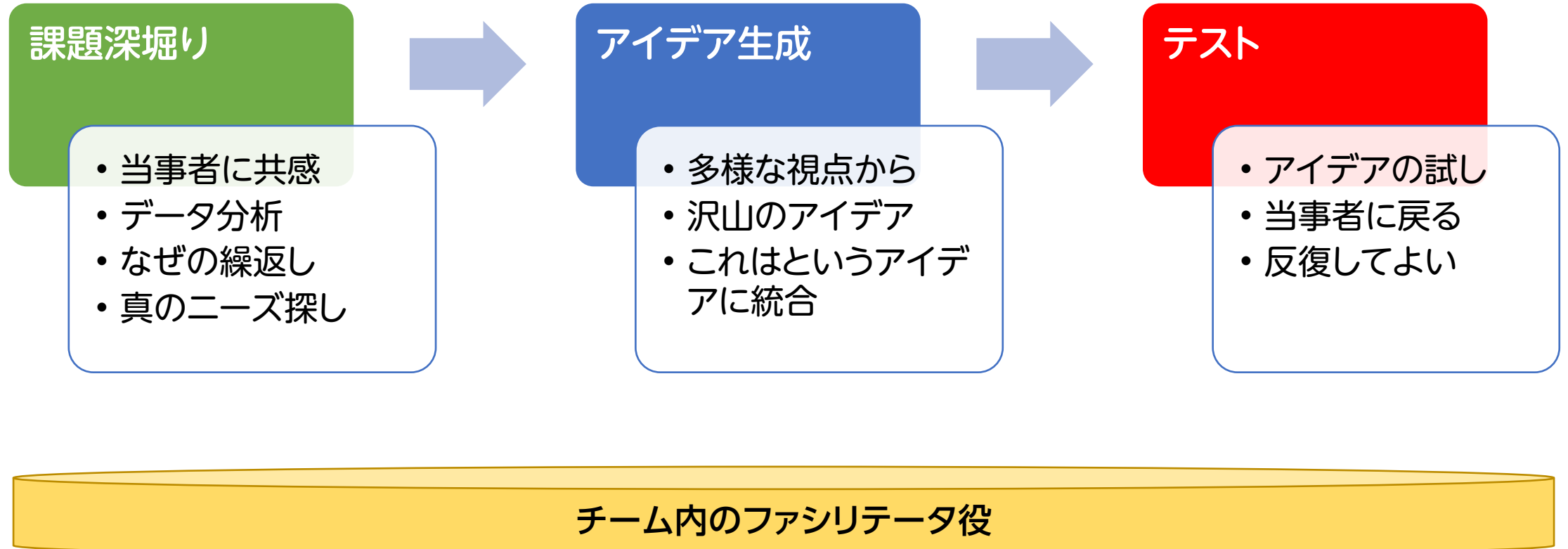
優れた見える化の力

人間の判断を補強する力

アイデア考案から提案へ



前半のアイデア考案プロセス





後半のアイデア提案プロセス 説得力が増すトゥールミンモデル



夏のイベント予告編

COG事務局

地域アゴラを語り合う

地域

アゴラ

公共圏を育む土壌としての 地域アゴラ

COGのコンテスト
ではありませんが、
各地で地域アゴラ
の具体例を探した
いと思っています



市民・学生と行政
の心理的な距離を
どう取り除いて立
場の違いを意識し
つつも、まずはか
みしもを脱いで
（肩書を一旦わき
において）、
地域社会のために
どう協働ができる
のかの契機にでき
ればと思います

実践の喜怒哀楽
COG2020までの
参加チーム + 自治体有志の
集い

お知らせ

1. データ分析講座 あと3回（月1）

- Tableauの使い方講座開始！
- 次回 6月29日（水）20時から

2. PX講座 秋開講検討中

- 市民中心主義の政策立案をめざす
- DXからPXへ

このまちをみんな
で作る COG!
アイデアから
実行へ!!