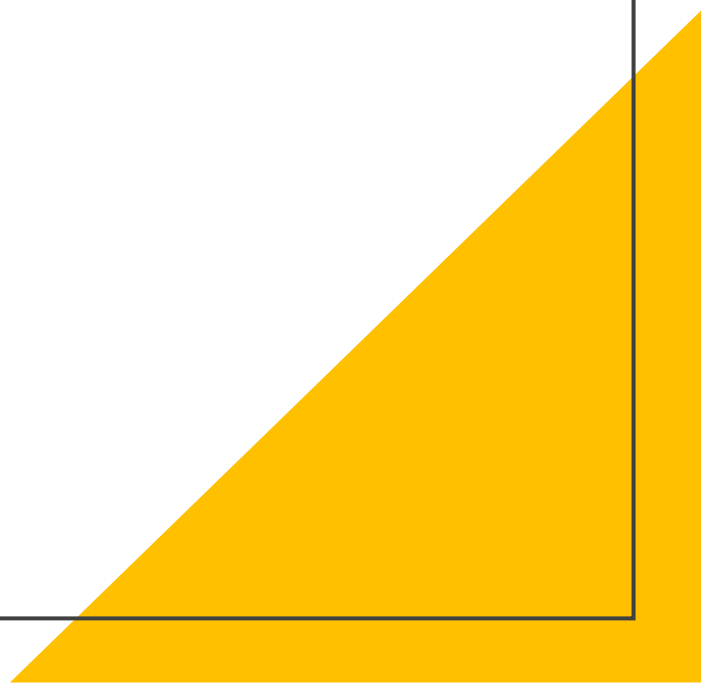


組織中心主義から市民中心主義への
政策過程パラダイムシフト

PXの進め方

- (一社)OGN代表理事 奥村裕一
 - (ベータ版)
- 

行政の変化ー地域のプラットフォーム

コントローラーから

- コントローラー：行政が一番良く知っているという信念のもとに行動
- 規制当局：法的なガイドラインや規制を施行
- 資金提供者：特定の取り組みに資源を提供
- サービスプロバイダー：社会に直接サービスを提供

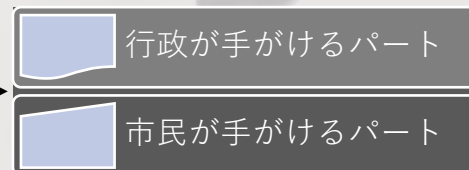


召集役へ

- 召集役：異なるグループをまとめ、課題に協働で取り組む
- ファシリテーター：グループの対立を解決し、コンセンサスに達するのをサポートする
- 触媒役：変化を実現する役割を目指す
- パートナー：行政のリソースを他者とうまく組み合わせる

行政はどこから手を付けるべきか

- 組織内で市民中心主義の政策過程のコンセンサスを作る
- 企画部門がリーダーとなって以下の仕掛けをつくる
- ①ある政策について以下を試行する
 - 課題設定や予算要求の際に市民中心主義で実行したことを確認する旨を事前に合意
＜市民中心主義で実行する内容＞
 - 政策をめぐって市民と共に熟議する場を持ち以下を行う→P7
 - PX型政策案形成フロー（P8～9）に沿って政策案を共につくる →
 - その際社会の実相についてデータ分析し市民と共有し意見交換する
 - 同時にデザイン思考のアプローチで全員が課題当事者の立ち場になって考えてみる
 - この流れと政策の実行にDXを有効に使う
- ②以上の成果を確認し修正を加えながらほかの政策分野にも広げる



市民の変化ー地域のことは自分ごと

顧客という待ちの姿勢から

- ・ 市民は行政に責任を求めがち
- ・ 市民は行政に任せきりになる
- ・ 他者との交流意識が弱い
- ・ 市民は解決活動をしなない
- ・ 市民は即時感覚で判断しがち



共に解決する姿勢に

- ・ 市民は責任を負うようになる
- ・ 市民は学習を続ける意欲がわく
- ・ 他者と交わる必要性が出てくる
- ・ 市民は解決活動をする
- ・ 経験を振り返るようになる

市民の変化の方向をさらに言いかえると

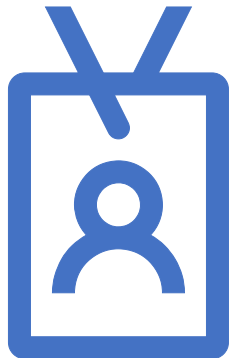
- よりスマートな市民をめざす
- ①短期的な利害にとらわれない、
- ②長期的な視点で自然的・社会的・経済的幸福度向上を考えぬく、
- ③このためみなで熟議をこらす、
 - 熟議(時間をかけて論議する データ、価値観、変化)
- の三点が重要



市民は何をすべきか

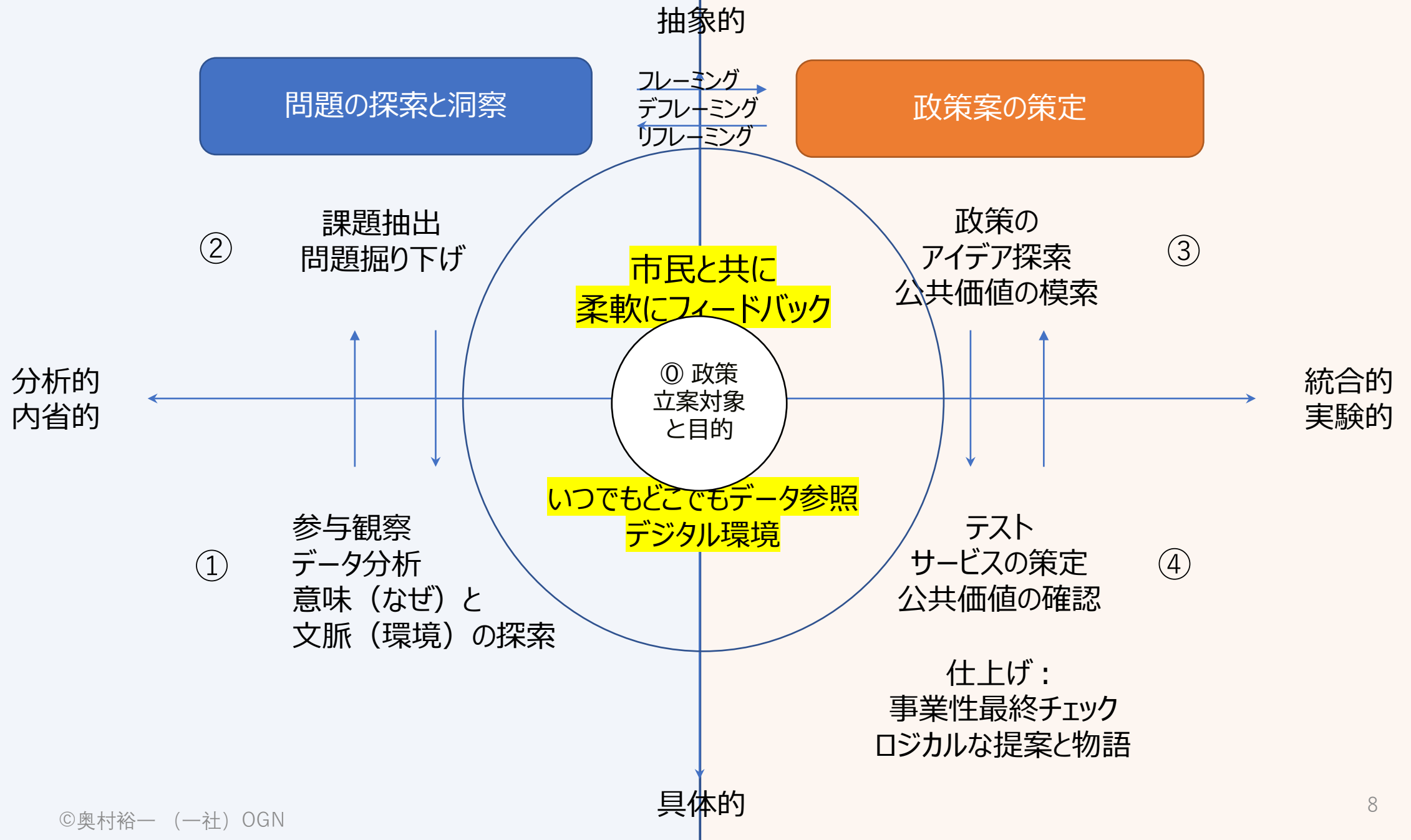
- 公共問題に取り組む時間をつくる
 - 仕事や私生活で手一杯の一般市民からの脱却を目指す
 - ワークライフバランスからワークライフソーシャルバランスへ社会として取り組む
- 熟議ができる場＝地域アゴラにできるだけ参加する
- リアルの場（小人数でよい）とバーチャルの場（多数）の連携を図る
- 個々の利害から公共の利益に昇華する（経験がものをいう）
 - 市民も公共サービスの実践（一部を担う）から感じ取る
 - そうしてシビリティ（礼節・民度）を自然に身につける

政策のための市民と行政の熟議の場をつくる



- 参加者 行政 市民
- 召集役を決める
- 対象分野を決める
- 課題と解決策をめぐってワークショップを行う(中立的なファシリテータをおく)
 - データ分析をする
 - 課題当事者の立場に全員がまず立つ
 - デジタル技術を活用する
- ➡試行する自治体と召集役を模索中
- ➡NIRA日本と世界の課題2024「地域アゴラを推進する」参照
 - <https://www.nira.or.jp/paper/my-vision/2024/issues24.htm>

PX型政策案形成フロー



ステップ	説明	進め方
0	分野特定	ワークショップによるブレインストーミングで多様な見方、意見を出し合いながら進める。 少数の見方、意見も排除しない。
1	問題探索	
2	問題の本質追及とニーズへの転換	
3	政策案のアイデア探索と絞り込み（行政と市民の分担を意識）	
4	政策案のテスト	ワークショップを含むテスト、第三者の反応
※ 0 ➡ 4と機械的に進めるより、途中で違和感あれば戻って再検討		
※ メンバーは課題当事者、市民、利害関係者、行政職員		
※ 課題当事者の目線になって進める		
※ 利害関係者、行政職員による供給者目線は3以降の段階で加えていく。		