

チャレンジ！！オープンガバナンス 2017 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注1)	No. - (事務局用)	タイトル 新住民と旧住民の交流を 促進し、FACE to FACE の 関係へ	自治体名 文京区
アイデア名 (注1) (公開)	理想の町会の RE デザイン！		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2017 サイトの中に記載してある応募自治体の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。

1. 応募者情報

チーム名 (公開)	F to F		
チーム属性 (公開)	<input type="checkbox"/> 1. 市民によるチーム <input type="checkbox"/> 2. 学生によるチーム <input checked="" type="checkbox"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム		
メンバー数 (公開)	8 名		
代表者情報	氏名 (公開)	荒川清晟	
メンバー情報	氏名 (公開)	渡辺新、原田つぐみ、寺田悠希	

(注意書き) ※ 必ず応募前にご一読ください。

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2017_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2017 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2017@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について：

「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY (表示) 4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC (表示—非営利) 4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。

(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)

4. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公表いたしません)

5. この応募内容のうち、「審査項目自己評価」は、非公開です。なお、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあり得ます。

<知的所有権等の取扱い>

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、や知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「審査項目自己評価」中も同様をお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

<チームメンバー名簿>

チームメンバーに関する情報を最終ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

2. アイデアの説明（公開）

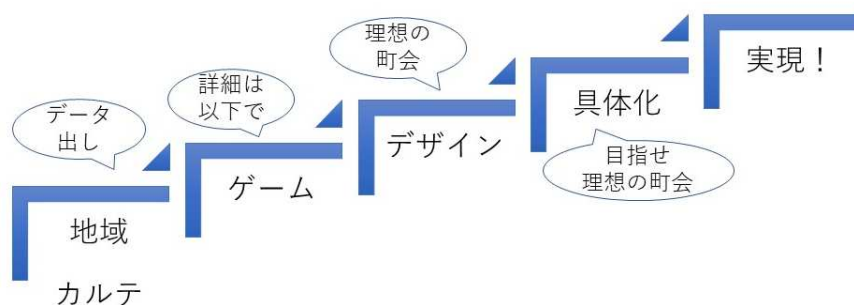
（1）アイデアの内容、（2）アイデアの論拠、（3）実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

（1）アイデアの内容（公開）

アイデアは、だれが、何を、どこで、いつ、どのように、する公共サービス（活動）なのか、これらの要素を入れて**内容そのもの**をわかりやすく示してください。**1 ページ以内**でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

チーム F to F は、「**理想の地域コミュニティ**」を**デザイン**するプロセスの構築によって、文京区の課題である**新旧住民の交流**を図ることに注力する。ここでは、地域のコミュニティー（組織）としての「**町会**」に着目しており、本アイデアでは、実現に向けた 5 つのプロセスを提案する（以下図）。

まずはじめに、①**行政・町会に関する情報をオープン化**、**市民・町会・行政が同じデータを共有するプロセス**によって現状の把握やお互いの状況の見える化に結び付け**地域カルテ**を作成する。そして、②**ゲーム**を通じた思考プロセスの実践の場を設ける。さらに、参加者が加入対象となる町会に対して、その町会の**サービス内容**や**地理的範囲**について考えることで、③**ギャップ**や**真に必要な機能（地域のニーズ）**を明らかにし、④「**理想の町会（地域コミュニティ）**」をデザインしていくこととする。これらの過程ではすでに、ゲームを通じた新旧住民の交流が生まれているとともに、最終的には、⑤**デザイン思考のアウトプット**として**実現可能**となる「**理想の地域コミュニティ**」が完成されることで、**新旧住民の交流**（コミュニティへの参加）が本来的な役割として地域に組み込まれることが期待される。



このアイデアのポイントは、「**ゲーム**」である。ゲームを通して、町会のサービス内容がどの世代に適しているのかを**定量化**でき、若い世代でも**楽しく町会の事を話し合える場**を作ることができる。

ゲーム（「理想の町会を作ろうゲーム」）の概要は以下の通りである。

①世代ごとに分かれ（ロールプレイ可）、各機能毎に**受益と負担の得点**を（主観的に）

記入する。そして、機能べつに**損得ポイント（＝受益＋負担）**を記入する。

防犯パトロール

【表の記入方法】
それぞれの世帯がその活動から受益する場合
→受益度大＝＋2、受益度小＝＋1
それぞれの世帯がその活動のために負担する場合
→負担度大＝－2、負担度小＝－1
その活動がその世帯と関係ない場合は「0」

頻度	年に1回? 毎月? 毎週?	想定する世帯像	20-34 (20-34歳)	35-44 (35-44歳)	45-54 (45-54歳)	55歳以上 (55歳以上)
受益						
負担						
損得ポイント						

お祭り

【表の記入方法】
それぞれの世帯がその活動から受益する場合
→受益度大＝＋2、受益度小＝＋1
それぞれの世帯がその活動のために負担する場合
→負担度大＝－2、負担度小＝－1
その活動がその世帯と関係ない場合は「0」

頻度	年に1回? 毎月? 毎週?	想定する世帯像	20-34 (20-34歳)	35-44 (35-44歳)	45-54 (45-54歳)	55歳以上 (55歳以上)
受益						
負担						
損得ポイント						

得点計算シート

どの立場の世帯も満足?

活動名記入						
合計得点						

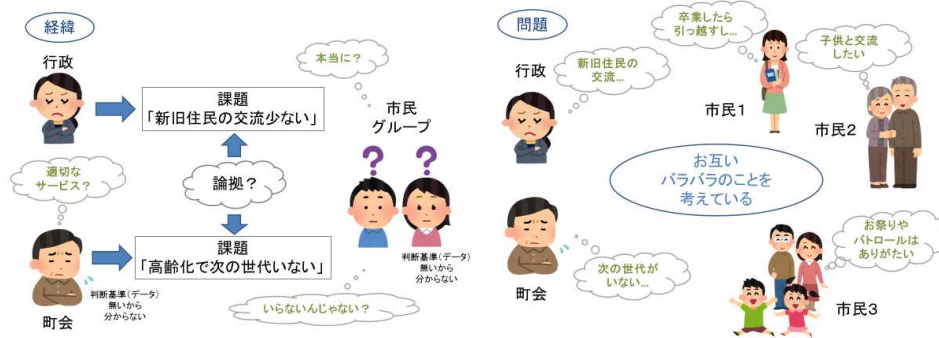
②得点計算シートに、機能別に出した**損得ポイント**を各世代毎に合計して**合計得点**を出す（頻度や規模等の重みづけは話し合いで決めてもらう）。

③得点計算シートをもとに、どの世代に**負担が集中しているのか**（逆にどの世代が大きな**利益**を享受しているのか）を発見する。また各機能について各世代がなぜその**損得勘定**をしたのか**意見**を出し合う（その後の活用については（3）アイデア実現までの流れ、参照）

(2) アイデアの論拠（公開）

アイデアの論拠（なぜこのアイデアなのかの理由付け）について、それをサポートするデータ（統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの定性データ）や証拠（資料や計画、既存の施策など）（以下：総称して「データ類」といいます）などを含めつつ、2 ページ以内でご記入ください。データ類は出所を明らかにしてください。

本アイデアは、年代や立場によって、求める町会やその課題が違うところを発見したことから着想を得ている。インタビューやグループ内でのディスカッションにより市民と町会、そして行政が考えていることが互いにバラバラであることがわかった（行政の考えていることは COG2017 の課題より「新旧住民の交流」）。



・若者が町会に加入しない理由は何か? というインタビューを文京区内の学生に対し行い、以下の回答を得た。

	男子大学生① アパート暮らし 町内会不参加	男子大学生② アパート暮らし 町内会不参加	男子大学生③ アパート暮らし 町内会不参加
町内会のイメージ	文京区に転居する時にほぼ接触がなかった。	祭り。年配の人が子供の見守り。	祭り。子供会。おじいちゃん。おばあちゃん。手すきの主婦。
文京区の町内会がやっていること	祭り。簡易銭湯。夜のパトロール。火の用心の声掛け。	祭り。年配の人が子供の見守り。	祭り。ゴミ置き場の管理。
町内会に入るメリット* A 知り合いができる B 祭りやイベントを楽しめる C 災害の時助かる	・地域住民との関わり ・その地域を知れる 【A既出 B既出 C×(大学が近い)】	・一軒家なら近所付き合いの場としてメリットを感じる。 【AO BO C×(災害は国の仕事)】	・知り合いが増えて安心 【A既出 BO CO】
町内会に入るデメリット* A 時間を取られる B 仕事をさせられる C 強制的に役をさせられる	・時間を取られる ・面倒な人間関係 ・若い人はいやいや働かされる。 【A既出 B既出 C既出】	・仕事を割り振られる・忙しい ・忙しくて出来ないし冷遇 ・若い人は働かされる 【A既出 B既出 CO(無言の圧力がかかる)】	・嫌な人とも付き合う必要性 ・変な場が流れそう ・仕事を強制的にやらされそう 【A既出 B既出 C既出】
町内会がどうなったら自分や周りの若者が入ると思うか?	町内会の人と知り合う機会があるなら。	自分は二年間しかないからいずれにしても入らない。強いてはサークル的雰囲気ならあるかも。	同世代がいたら。報酬があったら。強制的な雰囲気じゃなくて楽しいなら。
文京区の住民との交流できる会に参加したいか?	暇がある日曜日なら行って面白い話を聞きたい。	近所付き合いが発生していないので行かない	同世代がいて、かつSNSとかで知る機会があったら

* 「町内会に入るメリット」と「町内会に入るデメリット」の質問はまず自由回答で回答者の思っていることをまず聞いてから、それぞれABCの定型質問を実施。【O=「そう思う」×=「そう思わない」既出=自由回答で既出】

市民（若者）は町会にどのような機能があるか、特に自分にとって効用がある機能があるか（逆に負担になることがないか）という観点から考えていると推測される。

・町会役員へのインタビューにより、町会の課題として右記の回答を得た。

町会へのヒアリング概要 (240/300世帯加入の町会)

- ・ 役員に70歳以下はいない
- ・ マンション住民の町会費について、建設後にもめることもある
- ・ 大変な業務は行政からくる印刷物の配布(人力)やお祭り(多町会との連携も)、集金など
- ・ 町会の役割として、行政へ意見を提出することを挙げる
- ・ 困っていることは高齢化

すなわち、本事例では、行政は「新旧住民の交流の少なさ」を課題とし、町会が高齢化を課題とし、市民はそもそも機能ベースで考えており、それぞれの認識の焦点が異なっている。(また、これら認識の違いは行政及び町会が市民に向けてデータを出していないことにも起因していると考えられる。)

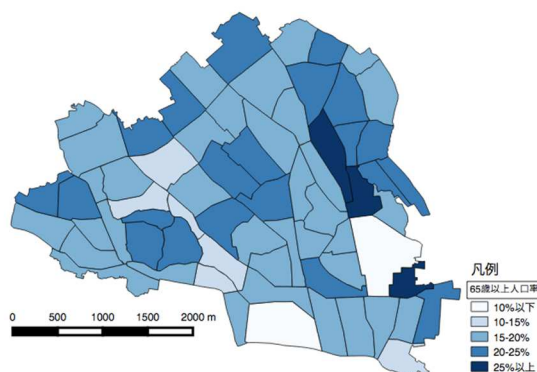
一方で、文京区の統計に目を移してみると、文京区は1960年から1995年まで一貫して人口が減少した後、人口増加に転じている(第49回文京の統計平成28年、P49)。そのため、徐々に人口が増加してきた自治体と比べると、長く住んでいる旧住民とバブル崩壊以降に文京区に移住した新住民との違いが明瞭に際立っている可能性がある。さらに、「文京区での町会、自治会への加入率は加入している」が65%、「加入していない」が32.5%で、高い加入率のように見えるが、賃貸マンションやアパート居住者は71%の住民が町会へ加入していない(第23回文京区政に関する世論調査報告書、P87)。そのため、新住民を短期・中期居住者と捉えそのほとんどがマンションやアパートに居住しているとすると、新住民の70%近くと旧住民は交流が取れていないことになる。

ところが、分譲マンションの中にも町会へ参加意思がある住民は45%近くいる(第23回文京区政に関する世論調査報告書、P93)。そのため、参加意思がある住民がいるがその人たちが町会に入っていないということは、新住民が求める「町会」ができていないということではないか、また、賃貸マンションやアパートの居住者にも、求める「町会」さえあれば加入率ひいては新旧住民の交流も増えるのではないかと考えた。そこで、現在の町会の運営ではその住人に対するアプローチや従来のサービス、構成を引き継いで来た為、新住民が求める「町会」ができていないと仮定し、「理想の町会」をデザインすることを目指すことにした。

ここで、その「理想の町会」は行政が上から提示するものではなく、市民・町会・行政の話し合いから、その地域に応じて創り上げられるものである。

例えば、町会ごとに人口構成が異なるため(下図参照)、本来であればその町会に見合った機能を持つのが良い。

文京区の町丁目別高齢化率マップ
(平成27年国勢調査よりQGISにてメンバー作成)



そうであるとすれば、行政、市民、町会それぞれの考えている事やデータを共有する場やツールを作ることが必要であると考えられる。現在、行政や町会からの課題を提出されてもデータがない為、市民は自己の基準で判断するしかない。そして、求める町会といっても現状ではデータが無いため、所与の機能について市民は自己判断するしかない。逆に、町会や行政側も市民にとって適切なサービスが何かということが分からないので、前例踏襲的な機能にとどまってしまう。

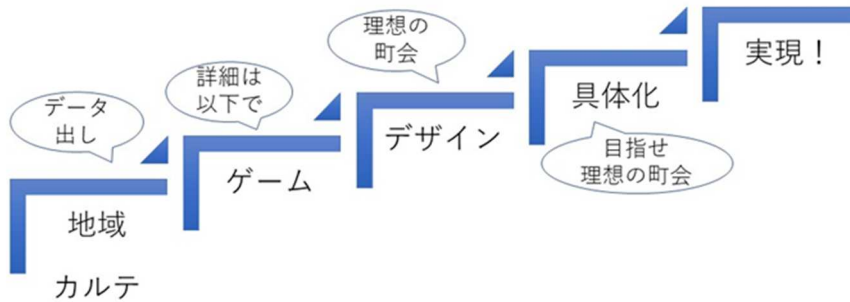
こうして、我々は客観的なデータを提示し話し合いの共通の土俵を提供する地域カルテ、そしてゲーミフィケーションを使い楽しみながら議論できる「理想の町会を作ろうゲーム」を作成し、理想の町会を目指すプロセスを提案する。

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

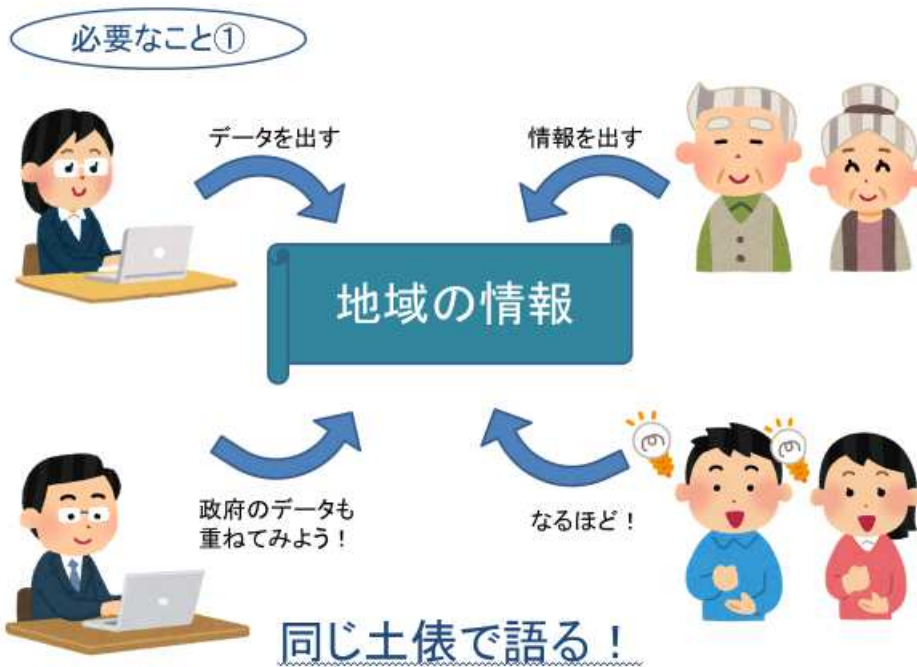
アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大まかな規模とその現実的な調達方法（制約がある場合にはその解決策を含む）、アイデアの**実現にいたるプロセスとマイルストーン**等、アイデア実現までの大まかな流れについて、**2 ページ以内**でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

1.現在の町会の機能や問題点、自治体が町会に望む役割などをヒアリング（実行済み：(2)のアイデアの論拠参照）

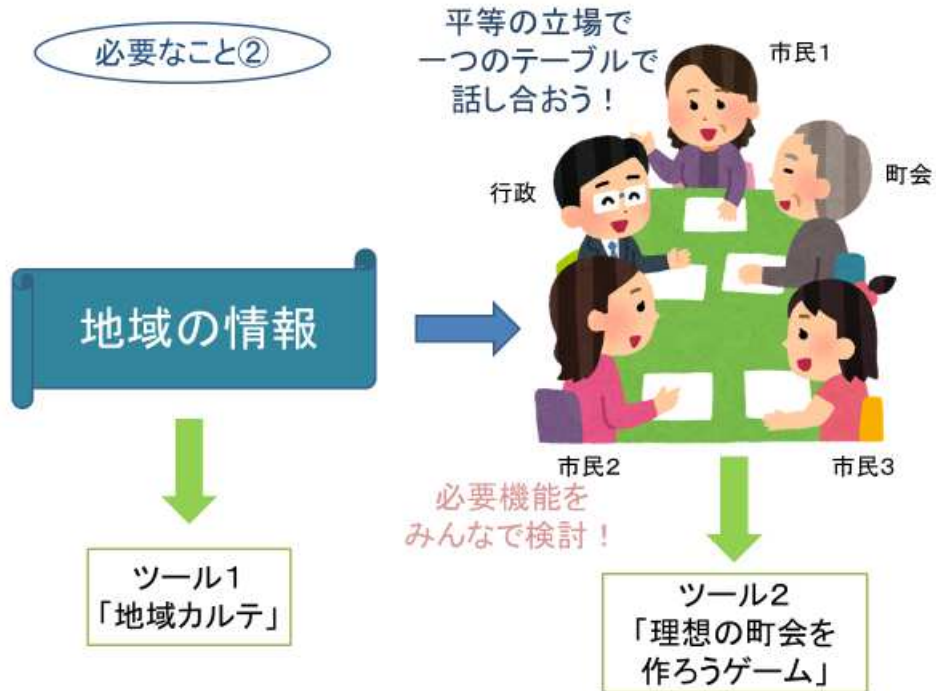
上記の分析をもとにアイデアを提案する（(1)、(2)参照）



2.行政、町会、市民が同じデータを共有する事で現状の把握とお互いの状況を見える化する地域カルテを作成する。

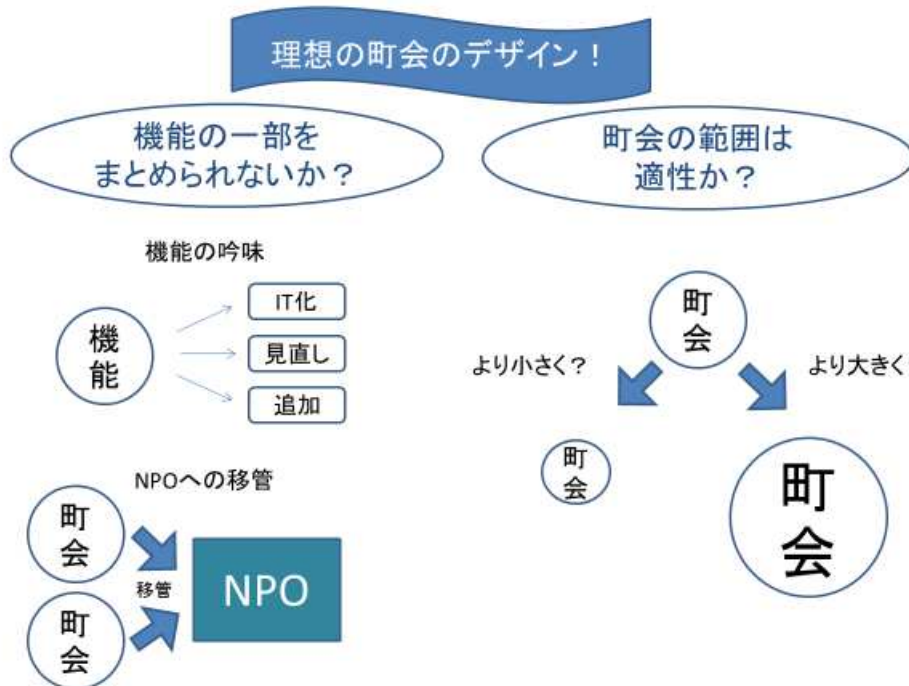


3.2 で作成した地域カルテを元に「理想の町会を作ろうゲーム」を作成、適宜地域カルテも見ながら行政、市民、町会が必要機能を検討。



4.3 で話し合った情報を元に地域が望む町会を作る。

すなわち、地域カルテや各機能ごとの得点シート、得点計算シートを使って機能（サービス）の必要不必要（アウトソーシングや IT 化も含めて）、またその規模、内容等を吟味し、理想の町会を機能的観点からデザインする。



5.4 で作成された「理想の町会」のデザインをもとに更なる話し合いをしていく中で市民と行政と町会が理想の町会の実現を目指す（実現可能性を加味した現実化の段階）。