

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.	タイトル	自治体名
	- (事務局用)	グローバル都市 NAKANO の創造	東京都中野区
アイデア名 (注1) (公開)	中野区の今を残そう！ 地域への思いを世界へ発信 地域文化のデータ作成をきっかけとしたシビックプライド醸成のしくみづくり		

(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)	Code for 中野		
チーム属性 (公開)	<input checked="" type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム		
メンバー数 (公開)	3名		
代表者情報	氏名 (公開)	飯沢 邦之	
メンバー情報	氏名 (公開)	千種芳幸、井上研一	

(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）

【プロジェクトの概要】

- 1) 2022 年に閉館が予定されている中野サンプラザをデジタルアーカイブとして残す活動を行う。地域のシニア向けに IT 講習を通じて参加してもらい、地域参加へのやりがいを得られる場を提供する。
- 2) 中野区はサブカルチャーの聖地として知られている。漫画、アニメ、フィギュアを中心としたコンテンツや祭り等のイベント情報を区民主体でオープンデータの形式として配信・更新が可能なしくみをつくる。
- 3) テーマに沿った街歩き企画運営を行い、訪日外国人や地域住民へ中野区の魅力を再発見してもらう。また街歩き後にインタビューなどを行い、中野区の魅力を探求し、アプリ制作に利用する。
- 4) 1 から 3 の成果を元に地域アプリ（仮称）を作成する。制作後はアプリ利用データをもとにコンテンツの改善を行う。

【プロジェクトの詳細】

1) 中野サンプラザのデジタルアーカイブ化について

中野区役所と中野サンプラザ一帯再整備の基本方針が 2016 年に発表され、中野区駅前には再開発が行われる。中野サンプラザは、近年ではアイドルグループのコンサート会場としてもよく使われている。「アイドルの聖地」としても知られていて、取り壊しには惜しまれる声も多く寄せられている。移りゆく街の景観を残す活動として、駅周辺地域の街歩きや中野サンプラザの撮影会を行い、VR（バーチャルリアリティ）で提供可能な状態にする。ワークショップには地域のシニアにも参加してもらい、昔からの中野の魅力を今の若い世代に中野の歴史を伝えてもらう。デジタルコンテンツ作成を通じて、若い世代との交流や老後のやりがいを感じてもらい狙いがある。

2) 区民主体のオープンデータ作成・更新の仕組みづくりについて

区報や活動ブログを通じて区民参加を呼びかけ、区民の手で配信コンテンツを作り上げる。イベントは一般社団法人 中野区産業進行推進機構(ICTCO)の協力を得て、定期的実施する。中野区では区民向けのイベントは多く開催されており、各イベントにも協力を呼びかけ、中野文化のアーカイブ化を行う。またコンテンツは多言語化を行い、訪日外国人向けにも対応する。

3) 中野区の街歩きの実施について

中野区の魅力を再発見してもらいきっかけとして、各コンテンツのテーマに沿った街歩きを行う。中野区の街の気づきをフォト KA 法やインタビューなどの UX 調査を用いて中野区の価値を掘り起こし、ユーザー体験をストーリーとしてまとめ上げ、4 のアプリ制作に利用する。

4) 地域アプリについて

3 で得られた UX 調査のアウトプットを元にアプリの計画を行い、区民主体で作成したオープンデータを用いて地域アプリの制作を行う。中野区のイベント情報、文化、商業店舗の紹介もアプリから同時に配信を行い、地域活性に貢献をする。

(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。

【中野区の課題と解決案について】

オープンデータ作成をきっかけとしたシビックプライドの醸成

自治体と区民の間間的な役割を Code for 中野が担い、イベントの企画運営を行う。区民が自ら魅力的なデータづくりに参加し、自ら作成したコンテンツが配信されることで区民の地域に対する思いを高め、シビックプライドを醸成することが本プロジェクトの間間的な目標である。

主な課題

- ・中野駅周辺地域再開発における街の将来像の共有。
- ・観光地として認知されていない。サブカルやコンサート目的の来街者が多い。
- ・歴史・文化や街並み、地域交流など既存コンテンツでの誘致の期待。

街の将来像の共有

中野区の働く世代にもシニア世代との交流を通じて、中野区の魅力をより知ってもらい、変わっていく街の様子を区民が共有することで、街に対する愛着と中野区をより知ってもらうきっかけを作ることが狙いである。

自治体オープンデータの取り組みの現状と背景

自治体オープンデータ公開と利用には多くの課題があるのが現状である。公開が進んでいる自治体でも公共施設の提供などに留まっているケースも多い。維持更新にも課題を残している。

コンテンツの課題	課題解決の提案
コンテンツへ物語性を持たせ、商品として発信していくことが必要である	① 地域住民参加型のイベントの実施とユーザー中心設計によるブランディング化の支援
観光やイベントなどの情報の一元化を行い、効果的に発信していく仕組みが必要	② KPI 設定と改善手法の効率化

① 中野サンプラザデジタルアーカイブ作成をきっかけとしたシニアの地域参加の呼びかけ（データ作成）

シニア世代に若者との交流の場の機会を持ってもらう。活動に参加することで、中野の歴史を若い世代に伝え、地域貢献へのやりがいを感じてもらう。また同時に、IT リテラシー・パソコンでの編集作業などの技術習得を支援する。

② 地域住民参加型のイベントの実施とユーザー中心設計によるブランド化の支援（データ作成）

公共空間・店舗の案内表示多言語化、デジタルサイネージの運用を含んでおり、観光コンテンツの発掘・開発を必要としている。区民が普段気づいていない中野区の魅力を街歩き等のワークショップを通じて発見をする機会を提供する。ワークショップを通じて街の魅力を洞察し、魅力を掘り起こすことで地域ブランド化に役立てる。

一連のマーケティング活動には HCD（ユーザー中心設計）を軸に据えることで、コンテンツの作成、サービス改善を支援する。定期的実施するイベントやワークショップで蓄積されたコンテンツはオープンデータとして配信可能な形式にして提供を行う。アプリ内でコンテンツと地域情報を連動して配信を行い、誘致のきっかけとする。

③ KPI 設定と改善手法の効率化（コンテンツ維持、管理）

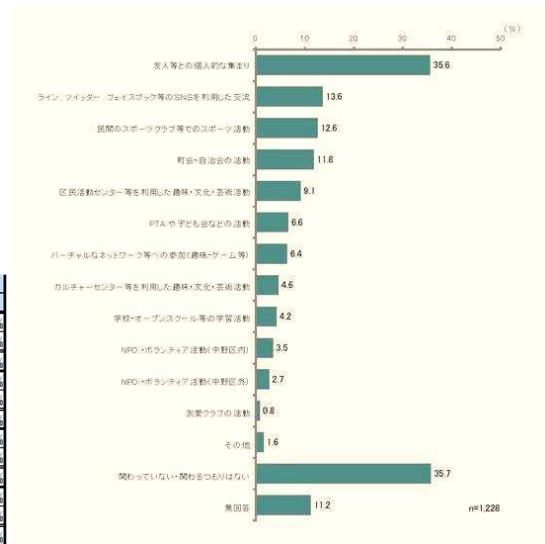
中野区の観光地域づくりの指標（中野区ワーキンググループ最終報告を参照）を KPI とし、PDCA 実施を支援するために HCD（ユーザー中心設計）プロセスを用いる。データ公開後はアプリの利用データを元に改善を行う。

コンテンツの管理はオープンソースのプロジェクトとする。データ作成後も利用者にとって有益なコンテンツが提供し続けられるように維持管理するしくみづくりを行う。



写真:中野駅周辺地域と中野サンプラザ

回答	男女年度比較	5歳ごとの調査結果集計						計	
		70～74歳	75～79歳	80～84歳	85～89歳	90～94歳	95歳～		
交流や近所づきあいはほとんどない	H27	男	23.7%	18.6%	14.2%	6.0%	4.9%	0.0%	17.9%
		女	4.4%	3.8%	4.2%	4.1%	5.2%	2.4%	4.2%
		全体	12.7%	8.3%	6.2%	4.4%	5.2%	2.0%	8.1%
	H22	男	20.7%	15.6%	11.0%	13.7%	8.1%	9.1%	16.7%
		女	6.9%	5.8%	4.4%	4.6%	6.4%	9.1%	5.6%
		全体	11.7%	8.1%	5.5%	6.0%	6.7%	9.1%	8.2%
うち、交流のある別居親族がいる	H27	男	42.8%	47.9%	59.5%	75.2%	79.0%	88.9%	52.1%
		女	68.6%	67.9%	71.8%	73.0%	71.6%	71.4%	70.3%
		全体	57.5%	61.9%	69.3%	73.4%	73.0%	74.5%	65.1%
	H22	男	32.3%	34.1%	48.7%	52.7%	62.2%	72.7%	38.3%
		女	51.9%	50.1%	52.7%	59.8%	57.3%	63.6%	53.0%
		全体	45.1%	46.5%	52.1%	58.7%	58.0%	65.9%	49.6%



ひとり暮らし高齢者の交流状況から抜粋：70 から 74 歳、75 から 79 歳男性のシニアで交流のない方が 2 割を超えている

2016 年中野区区民意識調査・実態調査から抜粋：関わっていない・関わらざるを得ないが 3 割を超えている

参考資料：中野区ワーキンググループ最終報告 http://www.city.tokyo-nakano.lg.jp/dept/162000/d023772_d/fil/4.pdf

参考資料：中野区平成 27 年度高齢者実態把握事業実施結果について <http://kugikai-nakano.jp/shiryou/15129104515.pdf>

参考資料：2016 年度中野区区民・実態調査（社会や地域との関わり） <http://www.city.tokyo-nakano.lg.jp/dept/101500/d023889.html>

(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）

アイデア実現までの流れ

中野サンプラザデジタルアーカイブ作成、VR コンテンツ作成の実現までの流れ

中野サンプラザは 2022 年には閉館が予定されており、閉館の間までに他のコンテンツより優先してワークショップの開催を行う。一般社団法人 中野区産業推進機構の協力を得て、会場を提供や集客の支援をしてもらう。

区民の自主活動として運営を行うため、中野サンプラザのデジタルデータ作成については原資を特に必要としない。

2018 年の春からワークショップの開催を行い、閉館までの間に中野サンプラザの現状の撮影は終える。

再開発中についても定期的に撮影会を行い、再開発中の駅周辺地域の様子をデジタルコンテンツとして残す活動を行う。提供方法については VR を予定している。シニアの IT 活用支援の講習会と合わせて実施を行う。IT 活用を通じて、認知症の予防などの期待が持てる。

中野区街歩きイベントの実施

中野区の街歩きイベントを中野駅周辺地域の再開発前から実施を行う。中野文化のテーマ（アニメ、文化、歴史など）の文脈に沿って開催を行い、街の様子を撮影してもらう。撮影した写真や気づきは後のワークショップに活用する。費用に関してはイベントにかかる実費（1000 円程度まで）のみを参加者から頂く。街歩きイベントは再開発前から再開後も継続的に実施する。

中野コンテンツのオープンデータ作成について

MediaWiki や PukiWiki 等のオープンソースライセンスのウェブアプリケーションを利用してコンテンツのアーカイブ化を計画している。プロジェクト開始時点ではコンテンツ作成を優先して行い、後にコンテンツを配信するのに適した形式へ変換し、アプリ利用などに適した方法で提供する。

アプリ作成について

アプリ制作については、2 年後以降を予定している。アプリ制作の段階で助成金申請などを行い、中野区の事業者等に制作依頼をすることも検討している。アプリの公開後は運用データを元に KPI を設定し、サービスの改善に役立てていく。中野区の中小企業の参加も呼びかけ、コンテンツデータと合わせて街のお得情報などを一緒に配信する。コンテンツから街への誘致への課題解決をアプリによって実現する。中野区産業振興推進機構は地域の企業の交流の場ともなっており、地元中小企業の連携を取るには最適な場である。助成金申請の準備としては Code for 中野を法人化して、その後の運営を行なっていく。

プロジェクトのスケジュール

調査、データ作成

アプリ公開・運用

2018年 -

2019年 -

2020年

2021年 -

中野サンプラザアーカイブ化

イベント実施

VRコンテンツ利用開始

データ作成

VRコンテンツ作成

オープンデータ（コンテンツ）の作成

調査

イベント実施

アプリ仕様策定

アプリを使った街歩きの実施

データ作成

中野区コンテンツデータ作成

商業店のアプリ情報掲載企画

中野区イベント情報の掲載

オープンデータの利用

アプリ利用データ収集

オープンデータ利用

アプリ作成

利用データ収集

データ利用と改善

オープンデータの提供