

チャレンジ！！オープンガバナンス 2018 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
		シビックプライドの醸成	横浜市
アイデア名(注2) (公開)	困難を抱える市民がいきいき働く可能性を発掘するプラットフォーム		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2018 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)	都筑リビングラボ		
チーム属性(公開)	<input type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input checked="" type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム		
メンバー数(公開)	10名		
代表者情報			鈴木仁
メンバー情報	氏名(公開)	鈴木頼子、小池星多、向山義正、岩永敏朗、水谷裕子、武田英裕	

(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 COG2018_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 COG2018 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2018@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、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「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、「自治体との連携」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、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。「自治体との連携」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) アイデアの理由、(3) 実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、課題解決のために、何をやる社会的なサービス（活動）なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、魅力的で新規性があり、実践したり、活用したくなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなワクワク感のあるアイデアを期待します。2 ページ以内でご記入ください。

<応募チームとして解決したい課題>
都筑リビングラボ

障がい等の様々な困難によって一般企業等での就労が上手いかい
いが、既存の社会資源(作業所・就労移行支援・障害者雇用)の枠
範囲では、能力を持て余したり十分に活かしていない当事者の可能
を、自らが主体となり行政・大学・NPO・企業など多様な立場の方々と
に掘り起こし、無理なく活動出来る新たな働き方や枠組み、あるいは
しい技術やモノなど価値そのものを共創し開発しようという取組みです。
このラボの目的は、近年その増加が叫ばれている発達障がい等の困難
抱える当事者が中心となり、東京都市大学 小池情報デザイン研
究室の協力を受ける中、彼らの専門である情報デザインの手法
(IoTなどの電子工作やプログラミングなどのツールを利用し、モノや
システムをデザインするスキル)の協力を得ながら、困難を抱えてい
る当事者だからこその視点を利用してデザインしたり、「モノづくりやテ
クノロジー」への関心を軸とした強みを学びながら伸ばして行くこと
を目指しています。

な
の
性
共
新
を

<解決アイデアの内容>
3つの柱 (働き方マッチングツール ・ コミュニティ連携・ 共創によるクリエイティブな開発)

1: 働き方マッチングツール
<当事者側の利点>
このラボのアイデアの1つは、障がい当事者が経済的に自立することを目標
に、当事者を社会にある既存の仕事に当てはめるのではなく、「困難を抱える
当事者の能力を存分に発揮する為に、当事者目線の配慮を前提の上で新
たな働きを共に創造したい」という想いを持つ企業と当事者を上手にマッチン
グさせるプラットフォームを作ろうというものです。
その内容はマッチングサイトなどツールの開発をベースに、当事者と企業との顔
の見える関係の構築を目指すもので、困難を抱える当事者の声なき声をオー
プンにし、生活の課題や困難を見える化し、企業にとってわかりやすくする一方
で、企業側の理念やニーズを直接当事者に伝えられる環境を設けることで人
材発掘の可能性を高めるというもので、困難を抱える当事者が無理なく働けるエコシステムの構築を目指すものです。

企業側: 障がいに対する理解や理念、依頼したいお仕事の内容、報酬や労働条件等

当事者側: 得意分野・興味関心・資格など、症状・必要な配慮等の情報

サポート: 居場所サポート、サポートは有期ではなく地域資源として存在、問題を土台とした心のサポート

<企業側の利点>

雇用に当たっての課題は障害特性や能力が把握出来ず、適当な仕事を見つけることが出来ていない点が大きいです。

障がい者雇用率の達成が求められる中、障がい者の特性を理解し適切な配慮をしつつ、仕事を創り出すことは、一般の従業員の方々の方がより能力を発揮できる効率的な働き方を創造することにも繋がります。また、当事者の困難に関する生の声を聞き見識を深めることは、今や企業にとっての社会的責任でもあり、インクルーシブな視点を持つことで企業のイメージをアップさせることにも繋がります。

※働きの一例としては、企業や学校教育現場においてインクルーシブ教育の講師としての役割を開拓して行く可能性も構想しています。

2: コミュニティ連携

コミュニティカフェである「いのちの木」、傾聴を土台とした青少年若者支援を実践している「アーモンドコミュニティネットワーク」や当事者団体である「ピア活動」との繋がりを活用し、困難当事者の精神的なサポートや居場所機能を支援する連携を構築します。就労支援施設にありがちな有期のサポートではなく、必要がある限り永続的に頼ることができ、誰でも気軽にサポートを求められる環境があることが重要です。

3: 共創によるクリエイティブな開発

このラボの重要なキーワードは「モノづくり・デザイン」であり、困難を抱える当事者が主体となり、そこに「誰一人置き去りにされることのない社会」という理念に共感する多様な市民が広く参加し、新しいモノや仕組みをデザインして行くことにあります。このスタイルは、参加者それぞれが傾聴と対話を尊重し、多様性を認め合う小さな共生社会という意味で、大変価値のあるものと自負しております。

その中で、多様な主体が共に強みを活かしアイデアを出し合い、「モノづくり・デザイン」をしようというものです。また、これは参加する学生さんにとって、多様な立場の方々と共に学ぶ絶好のアクティブラーニングの機会となることが想定されます。

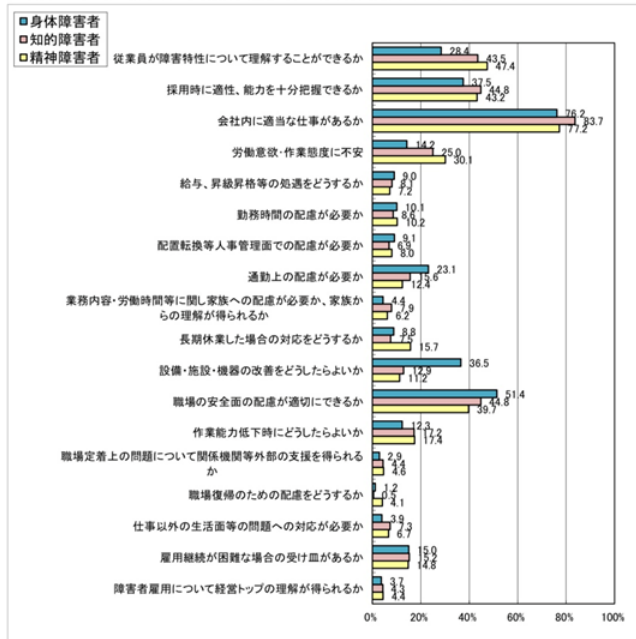
<アイデア 1>

精神疾患や発達障がいを抱える当事者は、生活のしづらさを抱えています。より精力的に働く為には先ず体調や生活のコントロールをサポートする手段が必要です。そういったサポートに特化したアプリを開発し、生活管理のしやすさの向上を目指すものです。それはより無理なく働けることへの一助に繋がります。

<アイデア 2>

当事者目線だからこそうまれる発想力を活かし、生活改善に利用できるアプリや IoT デバイスなどの開発をラボメンバー(特に情報デザインを専門とする東京都市大学 小池研究室)と共創する。

図 4-1 雇用するに当たっての課題 (複数回答: 4 つまで)



(2) アイデアの理由 (公開)

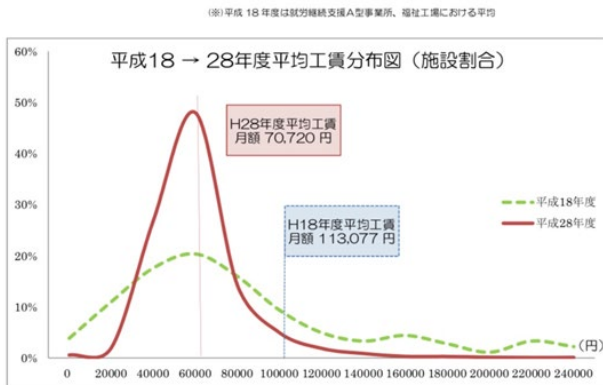
このアイデアを提案する理由について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの資料や関連の計画、既存の施策などの定性データのことを総称します。データは出所を明らかにしてください。

精神障がい者の就労や社会参加に関する現状

<就労環境>

現在、精神・発達障がい者をはじめ困難を抱える方々の社会参加は、福祉などの社会資源を中心となっており、一定の配慮がある一方、福祉的就労というあくまで福祉サービスを受ける利用者としての位置付けである為、利用者の労働に対する対価(工賃)はA・B型合わせて平均で1時間あたり345円と微々たるものになっている現状です。

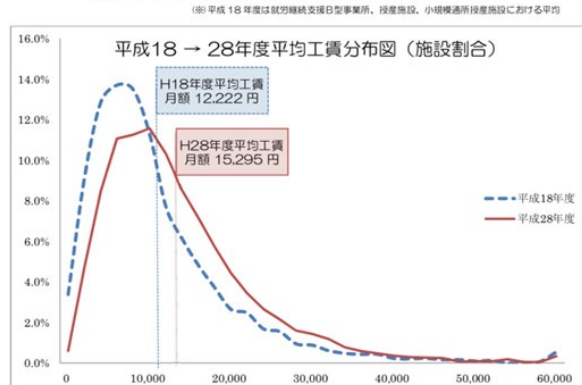
平成18・28年度平均賃金分布図 (就労継続支援A型事業所)



平成28年度平均工賃(賃金)

施設種別	平均工賃(賃金)		施設数(箇所)	平成27年度(参考)	
	月額	時給額		月額	時給額
就労継続支援B型事業所(対前年比)	15,295円(101.7%)	199円(103.1%)	10,434	15,033円	193円
就労継続支援A型事業所(対前年比)	70,720円(104.3%)	795円(103.4%)	3,385	67,795円	769円

平成18・28年度平均賃金分布図 (就労継続支援B型事業所)



また、障害者雇用については雇用率に算定するには最低でも週20時間の労働時間が必須となるなど、多様な困難に対応できていない側面があります。さらに、労働の内容や待遇・環境に関する問題が最も大きく、なぜか障がい者は「一樣に能力が低いに違いない」という決め付けのもと、清掃や軽作業など、社会にとって都合よく切り出した単純労働の担い手としてしか活用出来ていない現状があります。

図3-6 精神障害者の職業

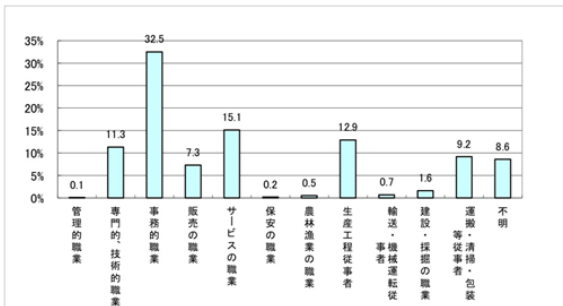
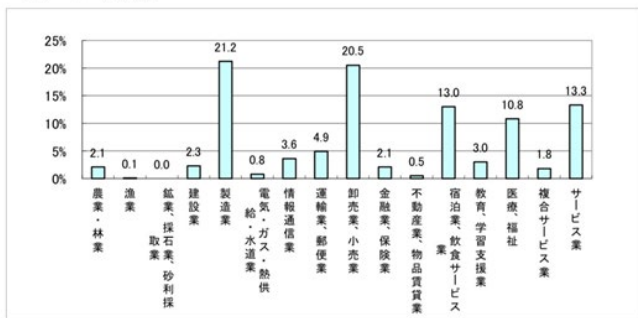
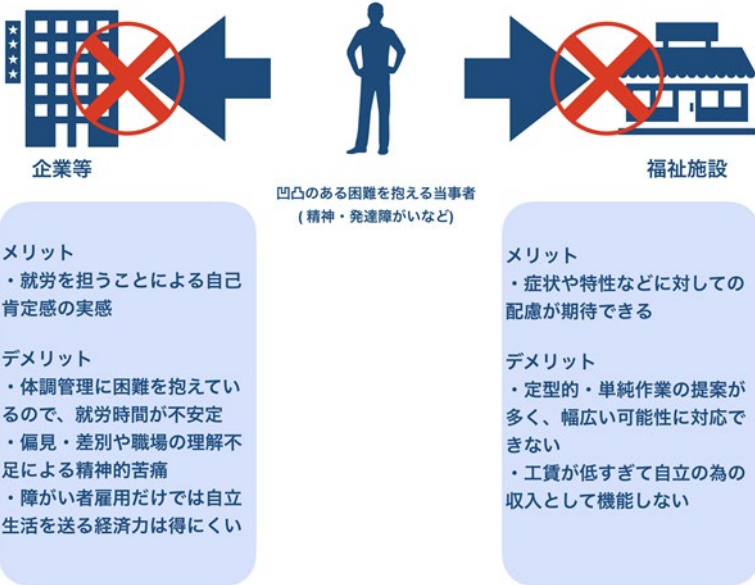


図3-1 産業別



しかし実際は、逆に単純労働が苦手、体調が不安定、コミュニケーションが苦手、場の空気に過敏、こだわりが強いなど、様々な困難がある一方で、秀でた能力や可能性を持つ存在も少なくありません。社会の枠に当てはめず、それぞれの強みを発揮出来る環境を用意し、そんな能力を活かすことが出来れば巡り巡って社会にとっての利益を増やすことにも繋がると考えています。



また、精神障がい者の平均勤続年数は4年3月と短いことから就労についての調整がまだまだ不十分である事が分かります。離職理由は個人的な理由が56.5%を占め、具体的には職場の雰囲気・人間関係、賃金・労働条件、体調の問題、仕事内容の不一致などがあげられます。

図8-2 前職の離職理由

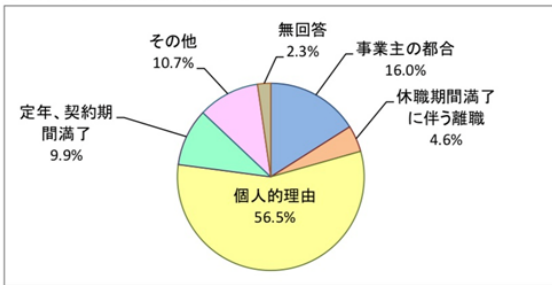
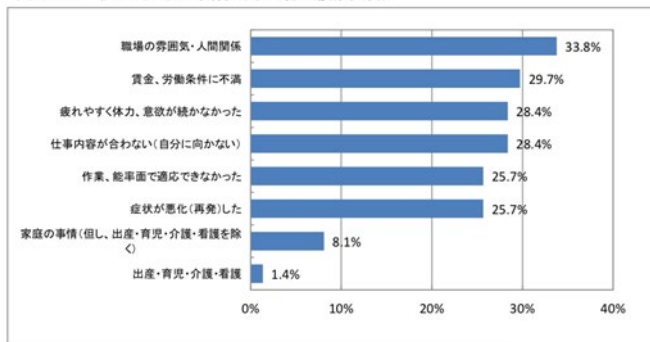


図8-3 個人的理由の具体的な内容(複数回答)



<生活環境>

障がい当事者は、生活支援を必要にしていることも多く、生活支援センターなどソーシャルワーカーによる相談支援だけでは改善しきれない面も多々あります。

また、情報収集に関して、就労支援施設などのフォーマルな社会資源から、居場所や当事者活動などインフォーマルなものまで、様々な情報が散らばっているため、元々情報収集に困難を抱えていることも多い当事者にとって、有益な情報入手し選択することは困難であり、必要な情報に辿り着いていない現状もあり、よりユーザーフレンドリーな情報検索手法の構築も求められます。

また、国の定める青少年支援の対象は～39歳までであるが、40歳になれば問題が解決するはずは当然なく、むしろ中高年において社会参加に繋がっていない方々の困難はより大きい傾向にあります。

データの出典

- 厚生労働省職業安定局 平成25年度障害者雇用実態調査結果
- 厚生労働省 障害者に対する就労支援系障害福祉サービスの概要 より
- 厚生労働省 平成28年度工賃(賃金)の実績について
- 平成28年生活のしづらさなどに関する調査(全国在宅障害児・者等実態調査)結果

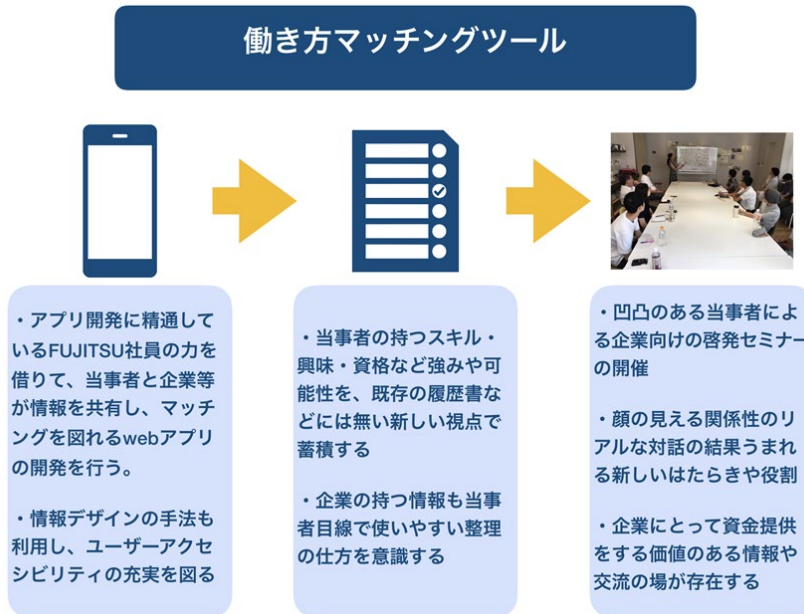
(3) アイデア実現までの流れ（公開）

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、アイデアの実現にいたる時間軸を含むプロセス、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、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。ここでは実現可能性を確認します。

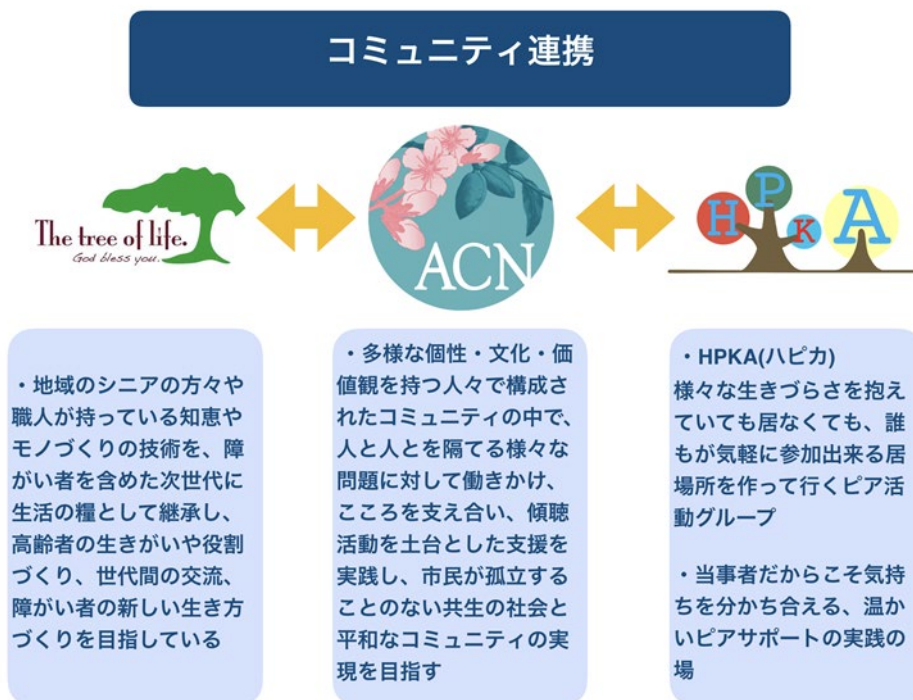
凹凸のある当事者がイキイキと働けるプラットフォームの構築

1: 働き方マッチングツール

この実践においては、FUJITSU 社員として参加されている方のノウハウとネットワークが重要である。その上で小さな実績を繰り返し積み重ねることで、より上質のネットワークを構築して行くことが求められます。



2: コミュニティ連携



3: 共創によるクリエイティブな開発

このスキームにおいては、情報デザインのノウハウを持つ東京都市大学小池研究室の協力が重要である。困難によって学びが不十分なまま停滞している当事者の可能性を、共創による学習を並行することで即戦力となるスキルの獲得、そして実践としてパーソナルアプリケーションやアプリ等の開発などを行うものである。成果物のみならずこのプロセスこそ価値があり、例えば教育・福祉分野に向けてお金の流れを作ることを想定している。

共創によるクリエイティブな開発

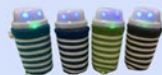


- ・まちづくりの視点からより良いコミュニティのあり方をデザインする

- ・インフォグラフィックス・ユーザーインターフェースに配慮したデザインでユーザーに分かりやすいデザインを

- ・Illustrator や3DCADソフトの Thinkercad や Fusion360 などデザインツールを使いこなし、3Dプリンターやレーザーカッターを活用したデジタルファブリケーションの実践

- ・ソーシャルロボット「Mugbot」「Shakebot」



- ・IoT 電子工作や3Dプリンター・プログラミングなどの技術を駆使し、プロダクトを自らデザインすることの大切さを学びながら、パーソナルガジェット等の製作を行う

- ・RaspberryPi Arduino などを使うと共に、初心者にも扱いやすいビジュアルプログラミングツールの

Node-RED
を活用



- ・生活しづらさの改善に役立つサポートアプリの開発 (全てのユーザーに対して有用なもの)

- ・将来的にはセンサー等のデバイスも連動させ、心や脳の状態を定量的に可視化する

- ・C Java Swift Ruby など幅広くプログラミング言語を活用し、アプリ開発力の向上を図る

