

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2020 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題タイトル（注1）	No. -（事務局用）	タイトル 「真のワーク・ライフ・バランス」の推進における男性の家庭参画の促進について	自治体名 京都市
チームがつけたアイデア名（注2）（公開）	HANKEI 3m ～身近な人と本音を言い合える関係へ～		

（注1）地域課題タイトルは、COG2020 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題タイトル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）	fromHANKEI3m		
チーム属性（公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生		2
メンバー数（公開）	9名		
代表者（公開）	藤本 まり		
メンバー（公開）	大西 栄樹 川中 一樹 伊藤 圭之		

#### **【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。**

<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 COG2020\_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 COG2020 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin\_cog2020@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開いたしません）
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アト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。）

アイデアの説明全体が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認

○

**（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、これこれの課題解決のために、何をやる社会的な活動（サービス）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、実践したくなり、活用してみたいなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなわくわく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の要点はこれ！をごく短く書いてください>

ワーク・ライフ・バランスには正解がありません。夫婦やカップルの数だけ考え方は違いますが、ライフステージによってもそのバランスは変わってきます。真の課題は、夫婦やカップルの中で意識や気持ちのずれ違いが起こっていることです。忙しさや照れくささもあり、意外と夫婦はお互い本当に話したいことを話し合えていないというデータもあります。

我々は、この夫婦やカップルの間の意識や気持ちのずれ違いを減らして、お互いの本音をスムーズに話し合える関係を構築するお手伝いをするところこそが、真のワーク・ライフ・バランスの推進につながると考えています。

### <この課題解決のためのアイデアが具体的に実行される場面を想定してください。そこで・・・>

<「何を」するアイデアか、それを「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するかをわかりやすく書いていきます>

<よいアイデアを生むには関連データの分析確認とデザイン思考によるアイデアを使う人への共感が必要です>

### ターゲット（ペルソナ）

桂さん夫婦（35歳同士、結婚5年目、子ども一人、共働き）／それぞれの両親は関西と四国に健在。  
世帯年収800万円（夫500万円/妻300万円（派遣））／賃貸：月10万円（京都市西京区在住）  
平日の過ごし方：朝に交代制で保育園に子どもをあずける。迎えも行ける方が迎えにいくが、妻の割合が高い。

休日の過ごし方：公園や図書館に行く。大型スーパーで買物。外食はファミレスなどが中心。

お金の使い方：子どものために使うことが中心。半年に一回程度の旅行に使う。普段はあまり贅沢しない。

悩み：

（夫）現在の仕事は残業も多く転職を考えたいが、子どもも小さくふんぎりがつかない。妻には切り出せていない。田舎の両親も今は元気だが既往症もあり気にかかる。たまには妻と二人で出かけたいが無理だとあきらめている。

（妻）仕事と子育てに追われ時間がなく、いつも気持ちに余裕がない。夫にもう少し家事をやってほしいが忙しそうなので言いにくい。そろそろ二人目の子どもや、家の購入も考えたいが、家計への影響も不安。

### ターゲットインサイト

- ・子どもが生まれてから子ども中心になってしまい、夫婦の関係性が薄れてしまった。
- ・お互いにもう少し向き合って関係をよくしたい。
- ・けれど、その時間的、体力的余裕もない。
- ・気持ちはあるけど、きっかけもなくてつい後回しになってしまっている。

### 本アイデアの提供価値

#### <提供価値>

- ・自然と会話を促し、関係性が深まる。
- ・自然なきっかけで取り組みやすい。（ハードルを下げる提供シーン）※後述
- ・家族やふたりの将来について考えるきっかけになる。（きっかけとつながった提供シーン）※後述

### アイデア

カードゲーム（並行してアプリ化も検討中）

- ① 関係性を深める問いの設定

② 自然な形で取り組めるように日常のシーン中で使いやすい設計

## カードゲームの遊び方



## 問いカードの内容

その人を深く知ることができる4タイプの問いを「全52問」用意

No.	過去の問い	現在の問い	未来の問い	価値観の問い
1	出会ったときの相手の第一印象は？	OO (パートナー・子ども・親) の良いところ・好きなところを教えてください。	どんなOO (夢・目標・理想・自分) でありたいですか？	あなたにとって家族とは何ですか？
2	結婚の			
3	今まで			
4	思い出			
5	どんな			
6	これ			
7	どんな			か？
8	子ども			か？
9	今まで			
10	今まで			(本人) と
11	今だけ			
12	今まで			とは何で
13	過去に時間を戻せるなら、何をしますか？	生活の中で楽しいと思う時はどんな時ですか？	未来に行けるとしたら、何をしますか？	あなたにとって人生とは何ですか？

見 本

### 問いカードの内容例

その人のことを深く知ることができる4タイプの問いを「全52問」用意しています。

過去の問い：出会った時の愛での第一印象は？／現在の問い：パートナーにお願いしたいことは何ですか？／  
 未来の問い：パートナーのために、これからできることは何ですか？／価値観の問い：あなたにとって家族とは何ですか？

提供シーン ※手軽なゲーム形式にすることで様々な場面で使用してもらいやすくなります。

① ハードルを下げる提供シーン <何か楽しいことをするタイミングで遊び感覚で使用してもらいます。>

レストランで食事しながら… (家族会議レストラン)、キャンプの夜にたき火を囲み… (家族会議キャンプ)

カフェでお茶しながら…（家族会議カフェ）、家族でドライブしながら…（家族会議ドライブ）

② きっかけとつながった提供シーン <大事なことを考えるべきタイミングで考えるきっかけを提供します。>

保険の窓口や住宅展示場、転職など、家族の将来を考える場所です。使ってもらい、将来設計を考えるきっかけに！  
ケアマネやケースワーカー等家族のサポートをする仕事の方に使ってもらい、家族の課題をクリアにするきっかけに！  
企業等の福利厚生の一環として、ワーク・ライフ・バランスを考えるセミナー等で使ってもらい考えるきっかけに！

## (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、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

<このアイデアを提案する理由（なぜ）を書いていきます>

<先の（1）で書いた「何を」「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」というアイデアの内容を支えるための、「なぜ」これをやりたいのかの思いを上記のデータを示しつつ書いていきます>

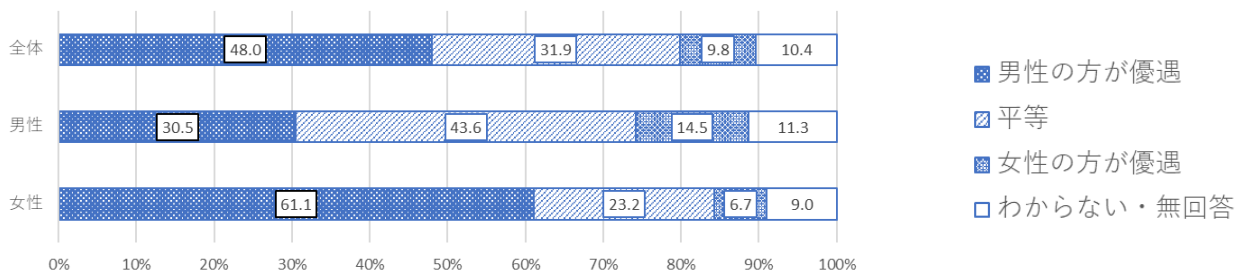
ワーク・ライフ・バランスの推進には明確な正解や定量的なゴールはありません。「男性の家庭への参画」と「女性の社会進出」は表裏一体の問題ですが、理想の家庭像は個々の家庭によります。

では、各家庭において、ワーク・ライフ・バランスについてきちんと最適化は図られているのでしょうか。様々な調査を確認する中で男女の意識にズレ【課題 1】があることがわかってきました。この意識のズレこそが、ワーク・ライフ・バランスの推進を妨げているのではないか、そしてその意識のズレの原因は夫婦間での本音の対話不足【課題 2】ではないか、というのが我々の仮説で、この仮説を実証するために本事業を企画し、運営しています。

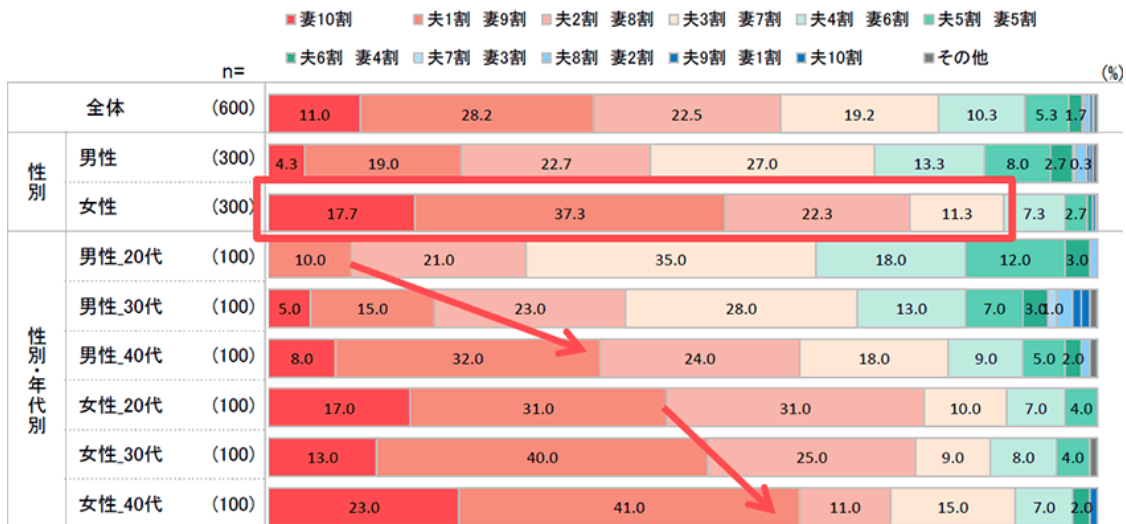
課題 1：男女間での意識のズレ

以下は、京都市で令和元年 12 月に実施された「男女共同参画に関するアンケート」の結果（抜粋）です。「家庭生活」について、男女のどちらが優遇されていると感じるかを回答しています。

半数近くの男性が男女間では差がなく平等であると感じているのに対し、同じように平等と感じる女性は約 2 割に過ぎず、6 割以上の女性が男性優遇と感じています。



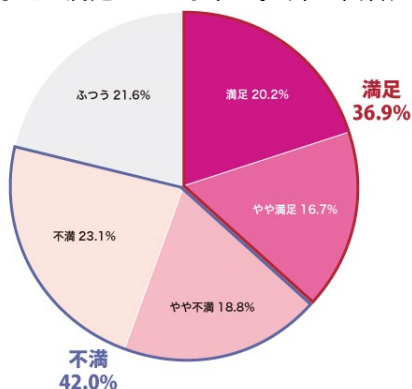
次に、大和ハウス社が平成 29 年 4 月に実施した「20 代から 40 代の共働き夫婦の“家事”に関する意識調査」では、9 割近くの妻が、「自分の家事負担が 7 割以上」と答えたのに対し、妻の家事負担が 7 割以上と認識している夫は 7 割程度ということがわかりました。



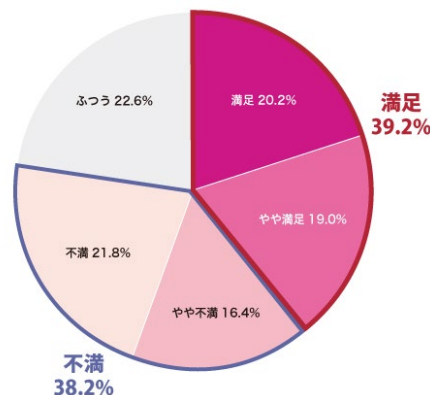
## 課題 2：夫婦の対話不足

以下のグラフは江崎グリコ社が令和元年 11 月に実施した「夫婦の会話量調査」からの抜粋です。

今のご夫婦の**会話**について、  
あなたは満足していますか。(単一回答)



今のご夫婦の**関係**について、  
あなたは満足していますか。(単一回答)

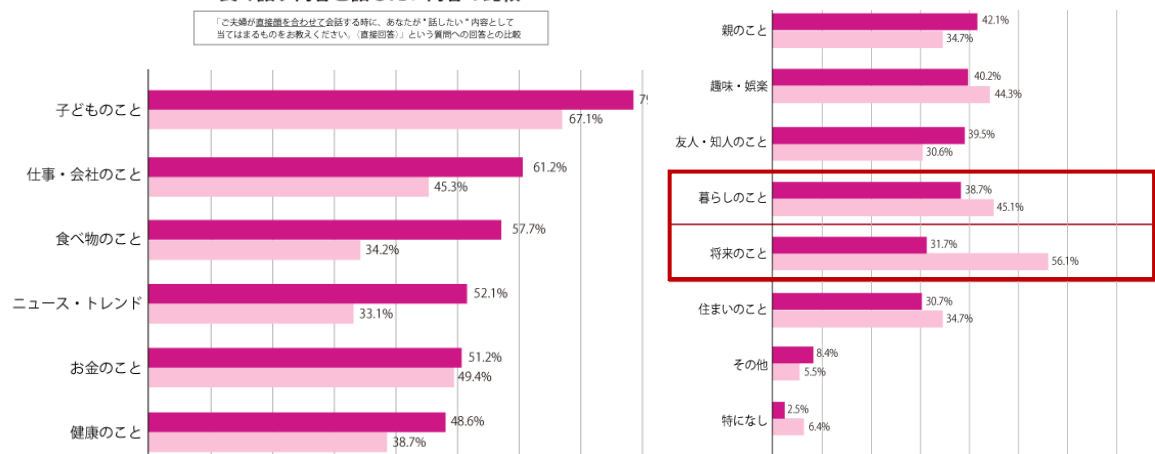


現在の夫婦の会話に満足していると答えた夫婦より不満と答えた夫婦の方が多く 4 割を超えています。また、夫婦関係についても会話の満足度と相関的な結果が出ています。

次に良く話す内容と話したい内容の比較の調査結果（抜粋）を紹介します。

### 良く話す内容と話したい内容の比較

「ご夫婦が直接顔を合わせて会話する時に、あなたが「話したい」内容として当てはまるものをお答えください。」「直接回答」という質問への回答との比較



夫婦の間で話したいが話せていない項目（薄いピンクが濃いピンクよりも多い）の中で、特に乖離幅が大きいのは、「将来のこと」、「暮らしのこと」でした。

以上より、我々の「家族会議ファシリテーションゲーム」は、夫婦が話したいけど話せていない話題について、ゲームという気軽さや、使用シチュエーションと組み合わせて会話することを促進し、課題 2 で上げたような会話の不満を減らし、それが夫婦の関係の向上、そして、課題 1 で挙げた男女間の意識のズレの軽減につながれると考えます。

なお、本課題を提出いただいた京都市共生社会推進室担当者や、オープンデータを推進する情報化推進室と意見交換する中で、社会的な調査において、現代の夫婦やカップルのリアルな暮らし、夫婦関係に関する声は、行政としても情報が不足しているとのことだったため、共生社会推進室と連携した本ゲームを使った夫婦向けイベントの開催や、そこで得られた感想や個人情報を含まないデータについて、オープンデータ化すること等も検討しています。



### (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。

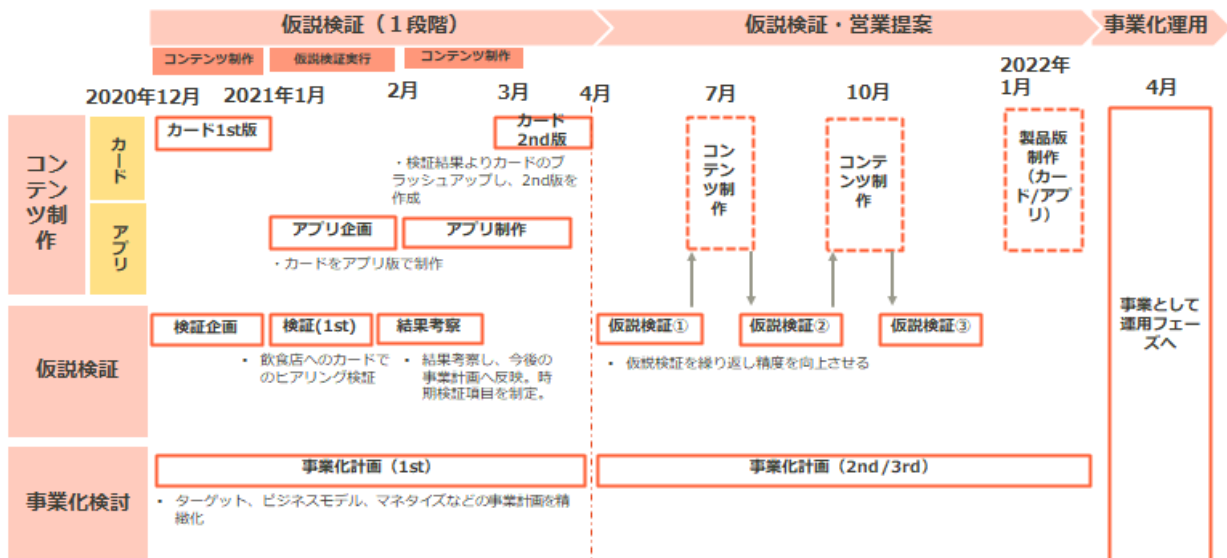
＜アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきまづ＞

## 体制

	役割・担務	担当/関係者
事業化検討	事業計画の策定 ・ 事業課題仮説、ターゲット設定 ・ ビジネスモデルの検証と策定 ・ マネタイズモデルの検証と策定	from HANKEI3m アドバイザー (京都市市民サポーター)
コンテンツ制作 (体験フロー含)	カードコンテンツ ・ カードによるコンテンツの体験設計	from HANKEI3m
	アプリコンテンツ ・ アプリによるコンテンツの体験設計	from HANKEI3m 同志社大学学生 (協力)
価値検証	ターゲットに合わせた価値検証のデザインと実行 ・ 事業仮説でいたるターゲットへの価値提供の検証のデザイン ・ カードによるコンテンツ、アプリによるコンテンツの検証	from HANKEI3m
組織運営	経理 ・ 出納管理/経理処理 ・ 京都市スタートアップ補助金管理	from HANKEI3m 地域企業イノベーション推進室
	総務 (渉外、営業、広報 等) ・ 進捗管理/営業/関係者調整 等 ・ HP管理/メディア対応 等	from HANKEI3m

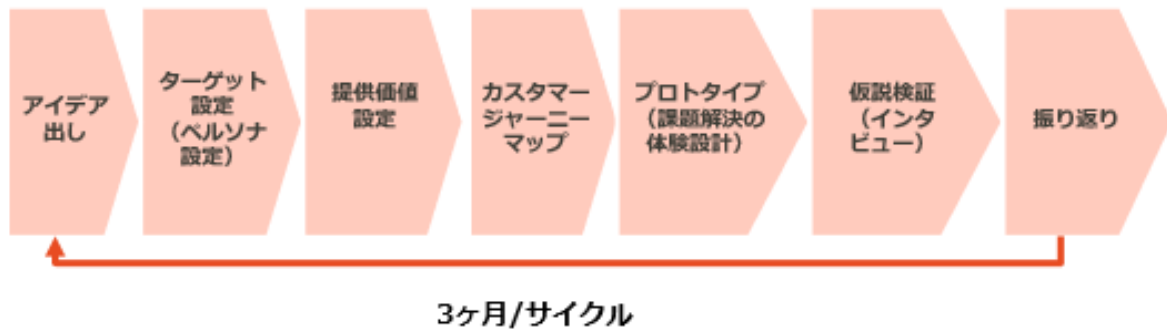
代表者藤本の届け出事業として編成。メンバーに副業としてかかわる3名を加えた4人体制をベースに、京都市の制度「市民サポーター派遣」を活用し、専門家によるビジネスアドバイスを受けるとともに、メンバーの一人が担当している同志社大学ゲーム開発PJT科目と連携する。

## スケジュール



実地調査、体験イベント、ヒアリング等を通じて、(2) であげた仮説の検証を進めながら、事業化をめざしていく。

## 事業化に向けた仮説検証の進め方



### 振り返りのポイント

- ・ターゲットは正しかったのか？
- ・カスタマージャーニーマップは正しいか？
- ・プロトタイプは想定 of 体験を与えるものだったか？
- ・仮説検証の方法は正しかったのか？

### 【その他支援体制について】

#### ① 京都市市民協働推進担当による活動支援

京都市市民協働推進担当による事業「まちづくり・お宝バンク」に登録し、登録団体向け支援メニュー「サポーター派遣」や市民協働コーディネーターによるサポートを受けている。

<https://tsukuru-kyoto.net/bank/365-2/>

#### ② 京都市地域企業イノベーション推進室による補助金交付

京都市及び（公財）京都高度技術研究所の実施する、新型コロナウイルス感染症の拡大により顕在化している社会課題の解決に挑戦するスタートアップの研究開発等に助成を行う「スタートアップによる新型コロナ課題解決事業」（補助率 9/10 最大 100 万円）に採択された。

<https://www.astem.or.jp/uploads/pressrelease20201023.pdf#page=3>

#### ③ 同志社大学ゲームデザインプロジェクトとの連携

同志社大学工学部教授下原勝憲氏及び同嘱託講師伊藤（本メンバー）が主催するプロジェクト型授業と連携し、ゲームの UX デザインやアプリ化について支援を受ける予定。

<https://www.doshisha.ac.jp/attach/news/OFFICIAL-NEWS-JA-7714/140439/file/theme.pdf>

### 【アイデア実現後の将来像】

本事業は、今回京都市から提案され、市内の課題当事者に近いメンバーが集まって考案しましたが、全国どこでも展開・共有可能なアイデアです。今後、アイデアが実現した暁には、我々は、全国の「家族」を支援したい自治体や団体、家族を大事にしたい企業、事業者等にこのゲームと、「自分と自分を取りまく半径 3m を大切に、豊かで満たしたい」という、from HANKEI3m の理念を普及させたいと考えております。