

## 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.	タイトル	自治体名
	-（事務局用）	新型コロナを乗り越えるための大都市における新しい生活様式	横浜市
チームがつけたアイデア名（注2）（公開）	世代間連携でコロナ禍を乗り越える「地域スマホセンタータケヤマ」		

（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 赤字部分は削除して該当の番号を記入

チーム名（公開）	フェリス地域コミュニティ研究会		
チーム属性（公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	3	
メンバー数（公開）	2名		
代表者（公開）	米屋美雪		
メンバー（公開）	矢ヶ崎里沙		

#### **【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。

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

#### (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、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＞

新型コロナウイルスで失われた若者の雇用と、高齢者とのコミュニケーション、双方をつなげる新たな仕組みの創出。

＜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＞

《概要》

高齢化が進む横浜郊外の住宅団地を舞台とし、コロナ禍によって社会的に孤立しつつある高齢者を若者とつなぎ、団地を再生するための仕組みを創出する。サービス創発の起点として、病院が中心となって、保健医療を中心とした地域コミュニティの再構築に取り組む緑区竹山団地をフィールドにアイデアを実装する。なお竹山団地では、この12月から「一般社団法人 YOKOHAMA リビングラボサポートオフィス」が地域住民と共に、以下のアイデアの実装化に向けて取組を初めている。

#### (1) コミュニティ・ナースの育成

竹山病院に勤務する医師や看護師が中心となり、団地の高齢者に対し寄り添い型のケアを行う。

コミュニティ・ナースを育成する。なおコミュニティ・ナースは、竹山団地に関わる大学生や専門学校生によって組織され、当初はボランティアだが、幾ばかの賃金が得られる労働として成り立つよう工夫する。

#### (2) 「地域スマホセンター」の運営

コミュニティ・ナースが中心となり団地の商店街の空き店舗などを活用し、ICT を通じて、若者と高齢者が交流を図る「地域スマホセンター」を運営する。地域スマホセンターでは「高齢者向けのスマホ教室」などリアルなイベントも開催するが、主にオンラインでの交流プログラムの展開を想定する。

本チームは上記の取組に協力・連携すると共に、新たに下記のアイデアを提案するものである。

#### (3) 「ゲーミングプラットフォーム」の構築及びまちづくりゲームの開発

「地域スマホセンター」を拠点にして、E スポーツなどオンラインゲームを通じて、多世代がチームを形成して競い合う中で、交流し、コミュニティを形成する「ゲーミングプラットフォーム」を構築する。また、同時に現実の地図とバーチャル上の地図を連動させたまちづくりゲームを開発し、幅広い世代に地域活動の重要性を認知させる。

これらのアイデアを竹山団地で実装し、他の地域へと横展開することを通じて、コロナ禍を乗り越える持続可能な都市・横浜を創る。

《詳細》

#### (1) コミュニティ・ナースの育成

コミュニティ・ナースは、職業や資格ではなく『人とつながり、まちを元気にする』存在であり、実践のあり方である。地域の住民の身近な存在として『毎日の嬉しいや楽しい』を一緒につくり、『心と身体の健康と安心』をプロモーションすることを目指している。またコミュニティ・ナースの担い手は、それぞれの専門性を活かしながら、異なる専門性を持つ他者や企業、NPO などとチームを組み、連携しながら活動することを原則としている。竹山団地の場合は、竹山団地に居住する若者がコミュニティ・ナースとなり、高齢者の自宅に直接出向したり、オンラインを通じて、基本的には話し相手になる、買い物に付き合うなどの活動をしたりすることを想定している。原則としてボランティアではなく、高齢者からサービス料を受け取ることを前提に活動する。サービス内容によって時間が異なり、それに応じてサービス料も変化する。例

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

例えば、安否確認のみであれば、屋内点検だけで終わるので時間は 10 分程度、サービス料金も 500 円程度を想定している。

Uber Eats（ウーバーイーツ）のように気軽に利用できるサービスを目指す、若者の誰もがサービスを行えるようにすると、サービスの質の低下が気になるため、フィンランドのフードデリバリーサービス・Wolt（ウォルト）のように、サービス提供者の事前研修を行う形を取りたい。

#### (2) 「地域スマホセンター」の運営

高齢者向けのスマホ教室などを通じて、若者と高齢者がオンラインで交流し、つながるための拠点を竹山団地内に作ります。竹山団地は Wi-Fi 環境が未整備なため、まず NTT やソフトバンクなどの通信キャリアと相談し、地区内全体の通信環境を整えると共に、スマホセンターとなる団地内の拠点施設（コミュニティカフェ等）については、重点的に Wi-Fi 環境を整備する。「地域スマホセンター」の運営はコミュニティ・ナースが担い、『心と身体の健康と安心』をプロモーションするためのイベントを地域に広く展開する。

#### (3) 「ゲーミングプラットフォーム」の構築及びまちづくりゲームの開発

〈ゲーミングプラットフォーム〉

地域でオンラインゲームのコミュニティを築き、他自治会との対戦や地域内大会を行う。地域に住むすべての人をターゲットとするが、普段あまり地域活動に参加しない中高生や大人に有効なアイデアだと考えている。バーチャル上で築いた関係を現実のコミュニティに対応させることを目標とする。具体的な内容、運用に当たっての大会想定事例は以下の通りである。

- ・シミュレーションゲーム、FPS、RPG、将棋・囲碁・麻雀等の対戦ゲームなど多様なジャンルのゲームをプラットフォームに入れ込む。
- ・QRコードでダウンロードできるように、Twitter、広報紙、Facebook に情報を掲載する。
- ・既存のゲームプラットフォームと違い、同地域であることに重きを置く。地域内でゲームチームを結成し、地域の情報についてプラットフォームのチャット内で話せるよう、セキュリティを厳重にかける。
- ・自治会内対戦 例：白山 1 丁目自治会の中で競う
- ・自治会対抗大会 例：白山 1 丁目自治会チーム VS 鴨居 5 丁目チーム

〈まちづくりゲーム〉

リアルマップをゲーム上に反映させた、仮想空間・位置情報街歩きゲームを開発する。要素としては

①街歩き②街づくり③仕事④学習

の 4 つを含んだものである。

位置情報の反映によって現実にある店・施設とバーチャル上の施設を連動させる。ユーザーはバーチャル上で好きな店・施設に就職したりものづくりをしたりしてお金を稼ぎ、生活するほか、下記の表のように様々なサービスを受けられるようにする。

現実	バーチャル
学校	中に入るとプログラミング教室や PC 講座など大人から子供まで使える様々な学習コンテンツを受講できる。
公民館	中に入ると実際の公民館の予定が掲示されている。オンラインの相談窓口も使える。
病院	中に入ると病気のセルフチェックができる。
ジム	中に入ると運動メニューが提案され、仲間と共に運動できる。
商店	ゲーム上で注文すると実際に商品を届けてくれる。

これは一部の例であり、運用の際は企画に賛同した店側と話し合い、多様な店から店特有の要素をピックアップした配信コンテンツを決定する。将来的には小学校の総合学習でゲームを活用し、町探検等で作成した地域マップをゲーム上に反映したり、ゲーム上で防災情報の共有を行ったりしたい。

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

### (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」する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〉

新型コロナウイルスにより若者の雇用が失われた。そして同じく新型コロナウイルスにより高齢者との直接的なコミュニケーションがコロナ禍以前よりも避けられるようになった。その双方をつなぎ合わせ、(1)(2)で仲介の役割をしたいと考えている。そして(3)ではコロナ禍でより希薄になった地域の繋がりを、オンラインゲームのコミュニティを築くことによって再構築させたいと思っている。

今回のメンバーの一人が実際に身内を孤独死で亡くした。祖父が亡くなる前彼女が一度だけ入った部屋は、とても質素な部屋だったが、写真立ての写真が一際目を引いた。それは彼女の幼稚園の入園式で、家族全員が写った写真。十年間脳に腫瘍ができるまで、音沙汰もなかった祖父が、大切にしてくれていた写真立て。「写真を撮っておけば良かった」と後悔したのは祖父の死後だった。人の死がいつ訪れるかなんて誰にも分らない、そして誰だって死ぬときはひとりである。しかし、死ぬほんの一秒前に「幸せだったな」と思って逝ってほしい。それはただのエゴかもしれないが、そのために生きていく目的を作ってあげたいと思い、提案に至った。

厚生労働省が公表している各自治体の孤独死対策によると、見守りサービスや新聞配達、ヤクルトレディなどの人材を活用しているが、地方都市だけが行っている印象を受けた。

(参考資料)厚生労働省、孤独死防止取組事例一覧

<https://www.mhlw.go.jp/file/06-Seisakujouhou-12000000-Shakaiengokyo-Shakai/0000034191.pdf>

現状、看取られずに生涯を終える\_所謂孤独死に分類される亡くなり方は、東京23区内において年々増加傾向にある。

(参考資料)東京都福祉保健局東京監察医務院、「東京都23区内における一人暮らしの者の死亡者数の推移」

[https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2018/ht/ml/zenbun/img/z1\\_02\\_04\\_16.gif](https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2018/ht/ml/zenbun/img/z1_02_04_16.gif)

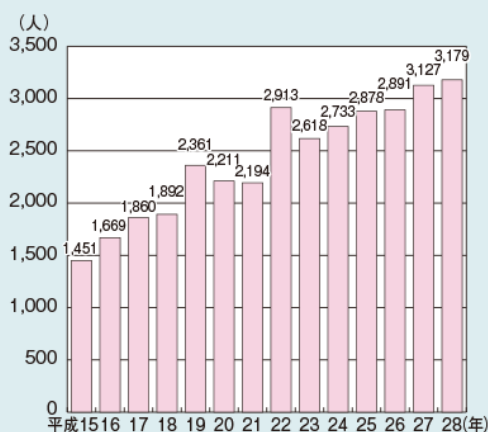
新型コロナウイルスにより、人々は高齢者との接触は控えるようになった。高齢者の方が重篤化するケースが多いからだ。コロナ禍以前は普段から帰省し、積極的にコミュニケーションを取っていたとしても、今年はそれが叶わないかもしれない。

一方若者もコロナの影響でアルバイトや派遣先をやむを得ず解雇や雇止めとなり、明日の働き口さえもなくなった人もいる。厚生労働省の資料によると、コロナの影響で解雇やそれに準ずる状態になった人は、神奈川県だけでも3000人以上、全国では76000人以上いる。

(参考資料)厚生労働省、新型コロナウイルス感染症に起因する雇用への影響に関する情報について

[https://www.mhlw.go.jp/content/11600000/00070515\\_7.pdf](https://www.mhlw.go.jp/content/11600000/00070515_7.pdf)

図1-2-4-16 東京23区内における一人暮らしで65歳以上の人の自宅で死亡者数



資料：東京都福祉保健局東京監察医務院「東京都23区内における一人暮らしの者の死亡者数の推移」

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

次に地域社会について示す。地域社会は簡単に失われていい物ではない。なぜなら地域は、①生活のリスクが高まる中でのセーフティネット②特定の課題（災害・公害・伝統文化等）対処のための記憶継承という役割を持っているからである。

また、直接の地域の役割とは言えないが、子供時代の様々な年齢層とのふれあい（親・学校の先生以外の大人）は、異なる価値観や考え方の出会いであり、社会性スキル向上に大きく影響していることも地域社会・活動参加の重要性を裏付けている。

（参考資料）Benesse 教育開発研究センター、「若者の仕事生活実態調査報告書—25～35の男女を中心に—」（2006年）

<https://berd.benesse.jp/koutou/research/detail1.php?id=3175>

資料によると、若者の「仕事における態度・能力に対する自信」は、子ども時代の体験や親とのかかわりと関連しており、なかでも、子ども（小中学校）時代に「親や学校の先生以外と話すこと」があった若者ほど、「仕事における態度・能力に自信を持っている」とされている。このほか「地域の行事に参加すること」も、仕事における自信の有無に対応していると言われており、子どもが地域に関わること・地域社会は子どもの生育にも重要だと言える。

また、当策を提案するに至ったきっかけである、現在の都市部の地域社会での問題についても併記する。以下、

（参考資料）総務省、「今後の都市部におけるコミュニティのあり方に関する研究会」報告書、平成26年

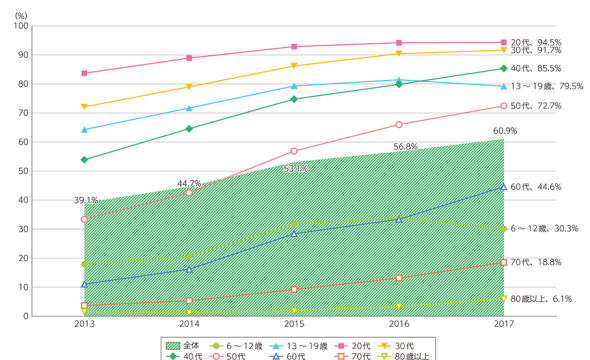
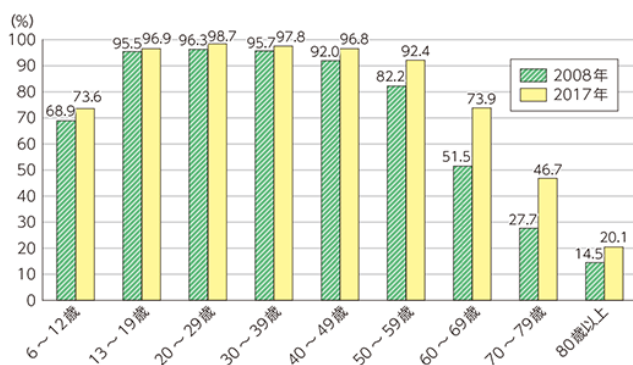
[https://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/kenkyu/tosi\\_community/02gyosei02\\_03000068.html](https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/kenkyu/tosi_community/02gyosei02_03000068.html)

から、都市部のコミュニティの現状と課題について一部抜粋する。

- ・若い世代、ひとり暮らしの世帯、居住年数が浅い世帯で自治会、町内会加入率が低い傾向にあり、未加入世帯ほど地域活動に関心がない傾向にある。
- ・サラリーマン世帯が多い都市部では、地域にいる時間が少ないため、近所付き合いの希薄化に繋がっている。
- ・自治会、町内会の役員の高齢化が進んでいる。役割が集中し、人も固定化する傾向にある。
- ・都市住民の防災に対する意識は高い傾向にある。防災力を高めることについてニーズが高い。
- ・東日本大震災時には、日頃から地域との付き合いがない人は、災害時の避難方法や避難先を知らないため、うまく避難できなかったり、避難先で協調できなかつたりする場合があった。

以上の理由から本施策が妥当であると判断した。

最後に、高齢者のインターネット利用率（図左）およびスマートフォン普及率（図右）についてまとめる。



（参考資料）総務省、「平成30年通信情報白書」

<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/html/nd142110.html>

資料によると高齢者のインターネット普及率は増加傾向にあるが、高齢者のスマートフォンの利用率は低い。しかしながら現在あるICT機器のうち、手軽にどこでも使え緊急時に有効活用しやすいものはスマートフォンである。高齢者が安全に暮らすためにも、スマートフォンが使用できるようになることが望ましいと考えている。

## 2. アイデアの説明（公開）

## (3) アイデア実現までの流れ（公開）

### (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す>

2020年  
11月～12月

恵生会 竹山病院とリビングラボサポートオフィス、横浜市政策局との事業内容についての協議・調整



2021年  
1月

「竹山未来先取り倶楽部」を中心とする竹山地区住民の方々との提案内容についての話し合い。



2021年  
2月～

「コミュニティ・ナースの育成」、「地域スマホセンターの運営」の実装化への協力



2021年  
4月～

「ゲーミングプラットフォーム」の構築及びまちづくりゲームの開発