

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 データ・デジタル・デザインで支える地域の困りごとと解決力向上	自治体名 裾野市
チームがつけたアイデア名（注2）（公開）	地域の裾野まで届け！課題解決力向上の仕組み構築		

（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）	Code for SUSONO		
チーム属性（公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	1	
メンバー数（公開）	7名		
代表者（公開）	森直之		
メンバー（公開）	田中亮 田口建一 武田真	今野功一 中原義人 川上佳紀	

【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、公開審査後アドバイザー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	○
---------------------------------	---

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、(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の要点はこれ！をごく短く書いてください>

データ・デジタルを活用した地域の課題解決を推進するためには、地域全体の理解や多様な団体や市民が参画できる仕組みの構築が必要だが、現状は十分ではない。

<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>

【課題解決アイデアの内容】

アイデア # 1

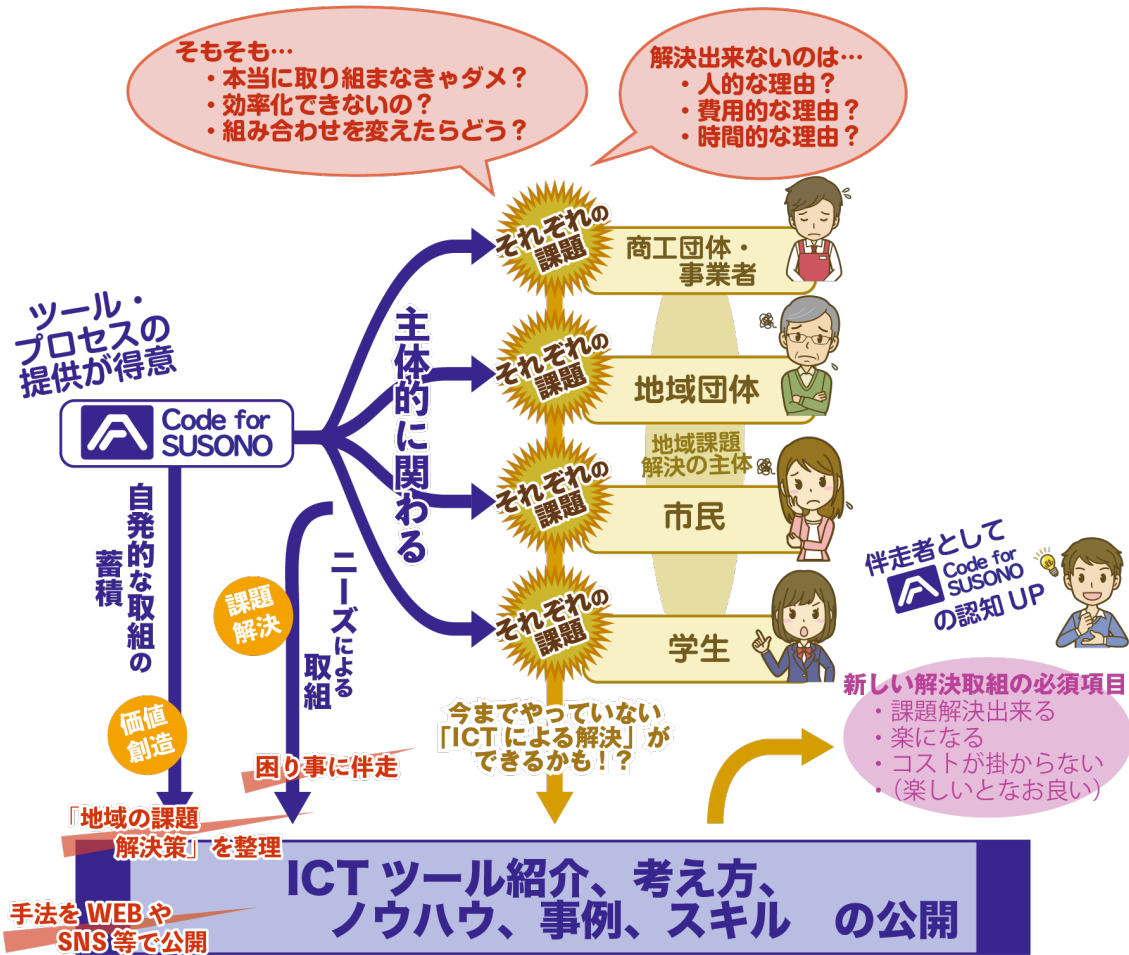
Code for SUSONO は、地域課題への取り組みを通じたノウハウやナレッジを持っている。そこで、このノウハウやナレッジを公開する。

アイデア # 2

しかし、Code for SUSONO の認知度が低いため、公開してもターゲットとする相手に届くかわからない。公開した情報を活かすためには、Code for SUSONO が課題を抱える団体や市民と主体的に関わる必要がある。

以上より、下図（取り組みイメージ）のような Code for SUSONO の活動を通して、地域の課題解決能力向上の仕組みを提案する。

COG2020 Code for SUSONO(裾野市) の取り組みイメージ



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」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>

【解決のアイデア # 1】「データ・デジタル利活用の取り組みイメージを掴んでもらうため、Code for SUSONO の持つノウハウを公開します」の提案理由

下記 2 つの理由 A,B から「データ・デジタル利活用の取り組みイメージを掴んでもらうため、Code for SUSONO の持つノウハウを公開する」とこととした。

（理由 A）裾野市は地域の課題解決にこれまで以上にデータ・デジタル利活用した取り組みが必要と考えているが、データ・デジタルの利活用は停滞しているため

裾野市は、平成 30 年度から市長を本部長とするデータ利活用推進本部を立ち上げ、データ利活用推進シティ宣言をするなど、データ利活用に関する取り組みを積極的に進めてきた(*1)。さらに、令和 2 年 3 月にあらゆる地域課題をデータやデジタルの力で解決する次世代型近未来都市を目指すことを、SDCC（Susono Digital Creative City）構想として発表している(*2)。同構想の中で、これからの Society5.0 時代に向けて、様々な主体とともに SDCC 構想具現化に取り組んでいく必要であると言及しており、裾野市が今後、データ・デジタル利活用によるまちづくりをさらに加速化させていく姿勢が現れている。

しかし、足元の地域を見てみると、現在、地域の課題解決に際して、データ・デジタル利活用による解決策を提示できる、もしくは実施している団体は、市内に Code for SUSONO 以外に存在しない状況になっている。（裾野市調べ）

（理由 B）データ・デジタルの利活用が停滞している理由は、データ・デジタル利活用の取り組みイメージが掴めていないため

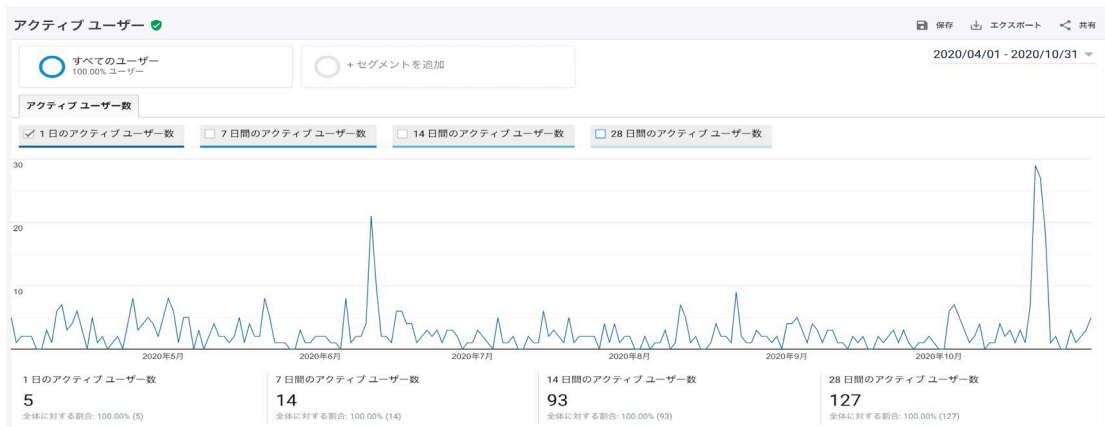
平成 29 年度版情報通信白書では、オープンデータに関する取り組みを進める上での課題として、「具体的な利用イメージやニーズの明確化」が一番の課題に挙げられている(*3)。データは公開されていても、それを利用した取り組みがイメージできず活用されていないことがうかがえる。ここから、「データ・デジタル利活用による地域課題解決の手段を知らないのではないか」「データ・デジタル利活用によってどういううれしいことが起こるのかが分からないのではないか」といった仮説を立てた。

【解決のアイデア # 2】「Code for SUSONO の公開したノウハウを数ある情報の 1 つにしないため、Code for SUSONO への認知を上げる活動をします」の提案理由

下記の理由 C より、「Code for SUSONO の公開したノウハウを数ある情報の 1 つにしないため、Code for SUSONO への認知を上げる活動をする」とこととした。

（理由 C） Code for SUSONO の認知度が低いため、Code for SUSONO がノウハウを公開しても、そのような情報はインターネット上に数多くある情報に埋もれてしまい、現状のままでは情報を見てほしい人に届かないため

Code for SUSONO のウェブサイト閲覧数は、次のグラフの通り、さほど閲覧されていないことが分かった。原因として、Code for SUSONO 自体が認知されていないことが挙げられ、仮にノウハウをウェブサイト等で公開しても、数多くのノウハウ集と何ら変わらない（もしくは、より情報が少ない）ことが推察できる。



そこで、ノウハウの公開と並行して、「市役所や地域団体と連携をはかることで、地域の困りごとを捉える機会が必要ではないか」、「困りごとがあった時に頼れる存在であることを示す必要があるのではないか」「Code for SUSONO 自体の認知度を上げる必要があるのではないか」といった仮説を立てた。

【解決のアイデア # 1、# 2 を実現する具体的方策】

上記アイデアを実現する具体的な打ち手（方策）として、以下の点考えた。

- ① **地域の身近な団体である、我々がこれまで取り組んできた「地域の課題解決策」を整理し、ノウハウとして Web サイト等で公開すること**
- ② **地域の困りごとに対して、我々が主体として入り込み伴走して取り組み、さらにそのノウハウも公開すること**
- ③ **Code for SUSONO やデータ・デジタルを活用した地域課題の解決のイメージを持ってもらうために、SNS（主に Facebook、YouTube）で定期的に情報発信を実施すること**

Web サイト <https://code4susono.jpn.org/>

GitHub <https://github.com/CodeforSusono>

Facebook <https://www.facebook.com/codeforsusono/>

YouTube <https://www.youtube.com/channel/UCDMpXWgrxF0URVLe-AIB8TA>

【出典】

*1：裾野市ウェブサイト「データ利活用の推進」（裾野市） http://www.city.susono.shizuoka.jp/soshiki/3/1/7/deta_utilization/index.html

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

- *2：裾野市ウェブサイト「SDCC 構想」（裾野市） <http://www.city.susono.shizuoka.jp/jigyosha/13802.html>
- *3 「平成 29 年版情報通信白書」オープンデータに関する取組を進める上での課題 <https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h29/pdf/n2200000.pdf>

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づ>

裾野市役所と本チームで実現可能である。本チームは、平成 30 年度から一貫して地域の困りごとを持つ主体に伴走する形で様々なノウハウを蓄積してきた実績があり、その技術をノウハウとして整理する。裾野市役所は、地域団体との橋渡しなどで協力する。

【資源の規模】

- ・ヒト：Code for SUSONO、地域団体
- ・モノ：Code for SUSONO のノウハウ
ノウハウを公開する Web サイトや SNS 等
(メンバーが利用しているレンタルサーバで対応)
- ・カネ：サーバ運用費

【アイデア実現までのプロセス】

1. ノウハウの整理と公開場所の確定

- ・これまで取り組んできた課題解決策の整理を実施
- ・ノウハウを公開するためのウェブサイト等の場所をより分かりやすく整理

Web サイト <https://code4susono.jpn.org/>

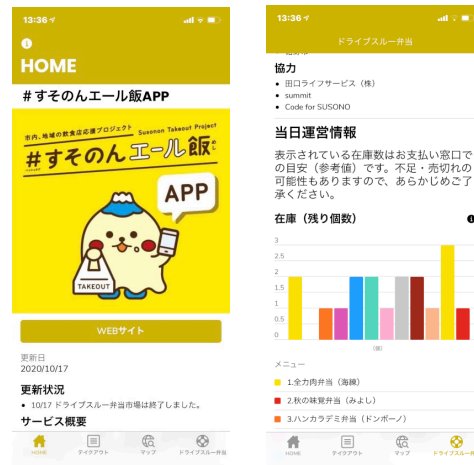
GitHub <https://github.com/CodeforSusono>

2. 地域の困りごとに伴走

- ・コロナ禍で影響を受けた市内飲食店を応援するために裾野市が行ったプロジェクト「#すそのんエール飯」に技術協力（ドライブスルーでの弁当販売イベントでの在庫お知らせシステムの開発）

#すそのんエール飯プロジェクト <http://www.city.susono.shizuoka.jp/susonon/13980.html>

#すそのんエール飯ドライブスルー弁当市場 <http://www.city.susono.shizuoka.jp/susonon/14359.html>



3.興味を持ってもらうための仕組み

・Code for SUSONO やデータ・デジタルを活用した地域課題の解決のイメージを持ってもらうために、SNS（主に Facebook、YouTube）で定期的に情報発信を実施。

Facebook <https://www.facebook.com/codeforsusono/>

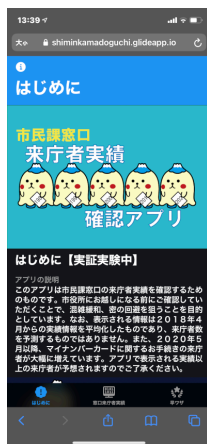
YouTube <https://www.youtube.com/channel/UCDMpXWgrxFOURVLe-AIB8TA>

上記 1.～3.までを同時並行的に進めることで、まずは一緒にやってみた上で、関心を持ってもらい、ノウハウを蓄積・公開することで、自ら課題解決に取り組む主体が増え、課題解決の裾野が広がる。

【効果】

1.ノウハウの共有によって・・・

Glide（PWA）を使った情報発信手法が、市役所職員によって応用された



市民課の取り組み



産業振興課の取り組み

2.地域課題への伴走によって・・・

弁当の順番待ちの車列が県道に渋滞を引き起こすため、主催団体と予約システムの検討を行った。最終的には ICT を使わない解決策（販売手順の最適化）に至り、渋滞は起きなくなった。困りごとを抱える団体と一緒に解決策を考えることでお互い信頼関係が深まり、一緒に課題を乗り越えることで成功体験を得ることができた。

3.情報発信によって・・・

現状では情報発信の直接的な効果は見えていない。引き続き取り組みと検証を続けていきたい。

【実際の作業日】

- 第 0 回：6 月 27 日 地域の課題出しワークショップ、ノウハウ整理の方針確認（団体としての課題整理）
- 第 1 回：8 月 19 日 市からの課題共有（市役所と調整）、進め方検討、アイデア出し
- 第 2 回：8 月 22 日 すそのんエール飯ドライブスルー弁当市場にて、在庫お知らせサービスの実施
- 第 3 回：9 月 10 日 進め方検討、実現イメージ・方向性確認
- 第 4 回：10 月 15 日 進捗確認
- 第 5 回：10 月 17 日 すそのんエール飯ドライブスルー弁当市場にて、在庫お知らせサービスの実施
- 第 6 回：11 月 11 日 進捗確認
- 第 7 回：12 月 11 日 アイデア最終調整

※上記の他、随時 slack を活用した意見交換の実施

※コロナ禍ということで、作業はオンラインとオフラインのハイブリッドで実施