

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

|                              |              |                              |      |
|------------------------------|--------------|------------------------------|------|
| <b>自治体提示の地域課題名</b> （注1）      | No.          | 自治体提示の地域課題名                  | 自治体名 |
|                              | -（事務局用）      | 子どもに優しいまちの推進 ～子どもの居場所を増やしたい～ | 熊谷市  |
| <b>チームがつけたアイデア名</b> （公開）（注2） | メタバース子どもの居場所 |                              |      |

（注1）地域課題名は、COG2022 サイトの中に記載してある応募自治体提示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。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

### 1. 応募者情報 赤字部分は削除して該当の番号を記入

|                   |                          |          |  |
|-------------------|--------------------------|----------|--|
| <b>チーム名</b> （公開）  | 東京福祉専門学校 IT 医療ソーシャルワーカー科 |          |  |
| <b>チーム属性</b> （公開） | 1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生   | <b>3</b> |  |
| <b>メンバー数</b> （公開） | 5 名                      |          |  |
| <b>代表者情報</b>      | 大濱舞妃                     |          |  |
| <b>メンバー</b> （公開）  | 伊藤稜司、井堀将希、春日隼、山之内響       |          |  |

#### **【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 COG2022\_応募用紙\_具体的なチーム名\_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 COG2022 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin\_cog2022@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、内容に優れた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」中も同様でお願いします。
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も結構です。

## 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、対象とする課題解決のために、何をする社会的な活動（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、活用してみたくなる、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>

子どもの居場所を増やしたいという課題に対して、メタバースの子どもの居場所を構築。『メタバース子どもの居場所』は、福祉・教育・保育の人材と、ICTに精通した人材により安心安全に運営。子どものための文化・芸術活動の促進を図りながら、子どもの居場所づくりに関わる関係機関と担当課が、広く分散している状況をメタバースで連携。連携を強化することで、居場所不足をはじめとする課題解決のスピードを向上する。

<この課題解決のために「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> <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。>

<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>

“子どもの居場所”が不足している課題は、何年もかけて解消するものではありません。

何年か経った頃には、保育園・幼稚園に通っていた子どもは、小学生へ。中高生へ。

保護者も、転勤・職務変更などに移住地や生活スタイルが変わることもあります。対応の迅速さがが必要です。

“子どもの居場所”とは、単に施設（場所、立地）のことを指しているのではないと考えます。営業時間と設備、

子どもの面倒を見るスタッフの人数、保育・教育に関するスタッフの技能、子ども興味をもって活動する内容、

居場所までの移動手段の確保、食事や活動に関わる費用、友達との関係性。

これらすべての条件が揃わないと利用することができません。

“子どもの居場所”を再定義。クラウド上に構築する子どもの居場所『メタバース子どもの居場所』によって、

多種多様な子どもの活動の一部の補完する機能を担うとともに、子どもの居場所づくりに関わる関係機関と

担当課が広く分散している状況を、メタバースで連携強化することで、子どもの居場所不足をはじめとする

課題解決のスピードを向上します。

#### (2) アイデアの理由（公開）

このアイデアを提案する理由（なぜ）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

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

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」このアイデアがいいのか実現したいのかを上記のデータを示しつつ書いていきます>

不登校数が過去最多、特別支援学校・学級の児童数最多、コロナ禍で登校意欲わきにくいなど、子どもの居場所が不足する課題のほか、人材不足や豊かな活動が提供されていない課題があります。

また、GIGA スクール構想で 1 人 1 台のタブレット端末が提供されていますが、授業での ICT 利活用は遅れており、十分にデジタルコンテンツ・ネットワークを活用した体験がなされていないものと考えます。

そこで、メタバース子どもの居場所を構築することにしました。私たちは自分たちの学科の授業にメタバース教室を構築して導入し、実証実験を行ってきました。これまでのメタバース教室でのノウハウをもとに本件の『メタバース子どもの居場所』を提案するものです。『メタバース子どもの居場所』は ICT 教育の一役を担い、不登校である場合（コロナ等をやむをえず欠席の場合も含む）にはオンラインで支援の継続ができます。

関係者（先生・保育士・ソーシャルワーカーなど）とも迅速に連携をとることができます。『メタバース子どもの居場所』には、プロテウス効果（背が高い人のアバターになると交渉で強気になれる実験結果が報告されている）があります。

自己肯定感の低い子どもも、『メタバース子どもの居場所』では自信をもって、活動ができるようです。メタバースのオブジェクトに記録が残ること（たとえば掲示スペースのポスターや、ホワイトボードのメモ）が、活動の活性化につながります。これはオンラインビデオ通話（Zoom など）にはない効果です。

（参考記事）

- 『小中学生の不登校、過去最多の 2 4 万 4 9 4 0 人…コロナ拡大で「登校意欲わきにくい状況」』  
参考：<https://www.yomiuri.co.jp/national/20221027-OYT1T50118/>
- 『20 年で倍増！急増し続ける特別支援学校の児童生徒 – 対応が追いつかず足りないものだらけで困惑する現場』  
参考：<https://eduwell.jp/article/special-needs-school-student-continue-increase-rapidly-doubling-20years-2014/>

## (3) アイデア実現までの流れ（公開）

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（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>

<以下のように分けて書いていきます>

1. 実現する主体
2. 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
3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

メタバース空間（主催：メタバース子どもの居場所運営委員会）の構築



素材提供：K's Factory

『メタバース子どもの居場所』を関係機関向けに使い方研修実施  
（主催：東京福祉専門学校 IT 医療ソーシャルワーカー科）

『メタバース子どもの居場所』を関係機関に広報

『メタバース子どもの居場所』内のイベント開催（それぞれ、多様な事業者・担当課が主催する）

- \* 個別のワークショップ・説明会などのイベントを担当する可能性のある課：健康づくり課・こども課・保育課・学校教育課・教育総務課・少年補導センター・教育研究所・社会教育課・熊谷図書館・スポーツ観光課・中央公民館・健康づくり課・母子健康センター・生活福祉課・人権政策課・商工業振興課・プラネタリウム館・環境政策課・営繕課・商工業振興課・長寿いきがい課・公園緑地課・維持課・安心安全課・保険年金課・資産税課・企画課・男女共同参画室・商工業振興課・障害福祉課
- \* 子ども向けワークショップや説明会を開催  
（ゲームイベントなど、興味をもつ内容で開催可能にして、当初は参加を促すきっかけにすることに注力する。）
- \* 子どもの居場所づくりに関わる大人も集結  
（支援者だけが集まる会議室も設置するなどメタバースの部屋割り・間取り・セキュリティを工夫）