

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

|                      |                                           |                                           |                    |
|----------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------|--------------------|
| 自治体提示の地域課題名(注1)      | No.                                       | 自治体提示の地域課題名<br>ネガティブをポジティブに 町内会 リフレーミング!! | 自治体名<br>大阪府大阪市東淀川区 |
| チームがつけたアイデア名(公開)(注2) | 匿名性オープンチャットアプリ<br>「【仮名】MachiTalk (マチトーク)」 |                                           |                    |

(注1) 地域課題名は、COG2024 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 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

|              |                                                |  |       |
|--------------|------------------------------------------------|--|-------|
| チーム名(公開)     | OSU                                            |  |       |
| チーム属性(公開)    | 1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 <span>ドロップダウン選択→</span> |  | 2. 学生 |
| チームメンバー数(公開) | 3名                                             |  |       |
| 代表者(公開)      | 長陽 友輔                                          |  |       |
| メンバー(公開)     | 高柳 漣、有馬 圭吾                                     |  |       |

**【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 COG2024\_応募用紙\_具体的チーム名\_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

#### ＜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、代表者および公開に同意したメンバー氏名([メンバー一覧ページ](#)を参照)、「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スの段階で相談の上公開することがあり得ます。

#### ＜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。

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことを確認してください。OKなら右欄の○を選択 → OK

#### ＜チームメンバー名簿:[メンバー一覧ページ](#)＞

チームメンバーに関する情報を該当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。)

**アイデアの説明は(1)アイデアの内容(活動)、(2)アイデアの理由(なぜなら)、(3)実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。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、対象とする課題解決のために、どのような社会的活動（サービス）を行うのかを具体的に示してください。将来実現した場合に、新規性があり、実践したくなり、魅力的でわくわくするようなアイデアを求めます。その結果、課題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。**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ポイントを、以下にごく短く書いてください

＜解決したい課題のポイント＞

町内会での高齢者の意見の偏り

※以上の課題解決のために『何』をするアイデアか、それを『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れてわかりやすく書いてください。アイデアが具体的に実行される場面を想定し、説明をお願いします。

（参考）よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感（使う人の立場になってみる）が大切です。

＜提案するアイデアの内容＞

課題解決案：

東淀川区 匿名性オープンチャットアプリ

「【仮名】MachiTalk（マチトーク）」アプリの構想と実施シナリオ

1. 今回我々のチームが目指す町内会の理想像

「若者と高齢者が手を取り合って助け合う町内会」

2. 課題解決の具体策：5W1Hに基づく実装シナリオ（「このアプリは～使うの？／するの？」）

「誰が（WHO）」：町内会会議に普段関わらない（＝町内会の未加入者）・関われない（＝ライフスタイルの変化などにより、仕事などで会議に参加できない）東淀川区の住民

「いつ（WHEN）」：スマホを触れているときに（例、通勤時などのスマホを触っている空き時間）

「どこで（WHERE）」：インターネットのつながるところならどこでも

「何を（WHAT）」：町内会の会議で話し合われる議題に対しての意見を集約し、その意見をまとめ、町内会の会議へそのまとめた意見を提出する

「なぜ（WHY）」：町内会の加入者の高齢化により、意見が傾向化してしまう現状の改善と近年進んできている町内会と東淀川区の地域住人との関係希薄化の打開策のため

「どのように（HOW）」：まず、アプリをダウンロードし、アカウントを作成（アカウント作成時の個人情報（例、メールアドレス、電話番号、個人氏名）入力をどこまでさせるかはまだ協議中）、町内会役員が作成した自分の興味のある議題のオープンチャットへ参加して、匿名で意見を自由に交換する

「誰に対して（TO WHOM）」：一般的には受益者は“東淀川区の町内会”だが、アプリによる若者の意見の取り入れにより、地域の方々のニーズに沿った動きや活動を町内会ができるようになるため、“東淀川区に住まう住民全員”も受益者に当たる。そのため、このアプリは相互作用的なアプリといえる。

【実行例】

① 町内会で「公園の遊具更新」に関する議題が持ち上がった。

② 町内会役員の1人がアプリに議題を投稿、匿名チャットルームが開設される。

③ 子育て世代の住民や、公園をよく利用する近隣住民、小学生等の子供の幅広い年齢層や立場の人々が、チャットルームで遊具の安全性やデザイン、種類について意見交換を行う。

④ 普段は会議に参加しにくい住民も、自分から気軽にアイデアや要望を書き込み、議論を盛り上げる。

⑤ 「公園の遊具更新」の議題に関するチャットでの議論が終了。

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

- ⑥ AI がチャット内の議論を要約、議題の重要ポイントをまとめた議事録を作成。
- ⑦ 町内会役員は議事録を町内会会議での会議資料として活用。
- ⑧ 町内会会議参加者は、この AI 議事録にまとめられた意見も取り上げて、建設的な議論を進める。



### 3. MachiTalk アプリの基本的な流れ 3 ステップ

- ① 東淀川区の住民へ意見を募る（集める）
- ② チャット内での意見をまとめる
- ③ そのまとめた意見を町内会会議へ提出する

### 4. MachiTalk アプリの4つの主なポイント（強調すべきアプリの特徴と機能）

#### ① 「匿名性（特徴1）」:

意見交換の活性化と匿名性悪用の防止を両立するため、発言しやすい環境を構築する。具体的には、立場や属性を問わず自由に意見を述べられる場を提供し、オープンチャットでの議論が地域生活に影響しないようにする。一方で、匿名性を悪用した誹謗中傷を防ぐため、利用規約の作成、注意喚起、不正行為対応マニュアルの整備を徹底する。

#### ② 「議題別オープンチャット（特徴2）」:

町内会会議で議論される予定の議題について、掲示板サイトである『2ちゃんねる』のスレッドのように、議題ごとに自由に意見交換できるチャットルームに参加できる。このチャットルームはスマホを使える町内会役員が作成する。しかし、チャット内で議論する地域住民も簡単にチャットルームを作成できてはいけない。そのため、チャットルームを作成するには2つの異なるパスワードの入力を必要とする、また、限定された人物だけがチャットルームを作成できるようなアプリを作る必要がある。

#### ③ 「AI 議事録（機能1）」:

チャットでの議論内容を AI が自動で要約し、議事録を作成する。意見を“議事録”として1つにまとめることにより、町内会役員の事務作業負担を軽減、町内会内の高齢者の意見の偏りをなくす。

#### 「ポイ活（ポイント活動）（機能2）」:

アプリの起動時、議題スレッドへの参加やチャット内での「いいね」でポイントを付与。ポイントは地域イベント（例、夏祭り等）や地域商店で利用可能にする。これにより、チャットの参加へのインセンティブを高める、毎日アプリを起動する習慣を促す。それだけでなく、地域全体の活性化にもつながる。しかし、チャット内での相手の発言・意見への「いいね」は1スレッド内で制限をしないと大量に不正に「いいね」が押されてしまう危険性がある。そのため、1スレッド内で相手の発言・意見への「いいね」は5回（仮に設定した数値であり、特に理由はない）に制限する。また、そのポイ活機能によるポイント付与・使用による予算としては町内会が出すのではなく、地活協（地域活動協議会）の組織に協力を求める予定である。

## (2) アイデアの理由（公開）

次に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 ページ以内で説明し

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

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。

※先に書いた『何を』『だれが』『だれに対して』『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に、『なぜ』このアイデアが有効で、実現する意味があるのかを、上記のデータを使ってわかりやすく説明します。

＜参考：以下のように理由を書いていきます＞

※根拠：このアイデアがなぜ必要であるか、またはなぜ有効だと考えるのか、その筋道を説明します。

※裏付け：その根拠を支えるために、統計データや報告書、事例などを使って補強します。さらに具体的なアイデアの効果についても、何らかのデータを使うと説得力が増すでしょう。（定性データを含めて歓迎）

### 【町内会の現状】

東淀川区の町内会は、現在、二つの大きな課題に直面しており、その解決が急務となっている。

#### ● 課題 1: 深刻化する町内会の高齢化

町内会が抱える課題として、最も深刻なのが町内会の「高齢化」である。我々が Google フォームで制作し、東淀川区が運営している SNS で回答を募り、実施した地域住民向けアンケート「町内会についてのアンケート」(回答者 99 名)の結果からも、この問題の深刻さがわかる。

図2は、アンケート回答者のうち、町内会に参加していると答えた人(40.4%)【図1】を対象に、「町内会等の活動を行う上で、課題は何だと考えますか？」という質問に対する回答を集計したものである。

#### 【裏付け】

この結果から明らかにように、「役員の高齢化」は、8 割を超える町内会参加者が問題視している。

あなたは町内会に参加していますか？  
99 件の回答

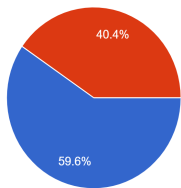


図 1. 「あなたは町内会に参加していますか？」(左)

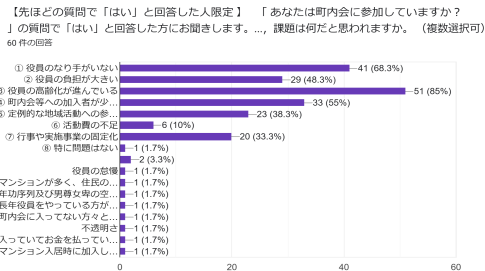


図 2. 「【町内会参加者限定】町内会等の活動を行う上で、課題は何だと考えますか？」(右)

#### ● 課題 2: 若者世代の町内会と地域住民の関係希薄化

もう一つの大きな課題が、「町内会と地域住民との関係の希薄化」である。この問題は、町内会未加入者の意見から浮き彫りになった。

図3は、アンケート回答者のうち、町内会に未参加と答えた人【図1】の内、20～40 代の回答者に焦点を向け、「参加していない理由は何ですか？」という質問に対する回答を集計したものである。

#### 【裏付け】

この結果からわかるように、若いどの年齢層でも「町内会への加入の仕方がわからない」と回答した人が最も多い結果となった。また、「その他」の選択肢にある自由記述の意見の中に「町内会が何をしているかわからない」「町内会があることすら知らない」といった声もあった。これらの結果から、町内会が若い地域住民に対して十分な情報を提供できておらず、結果として地域住民との関係が希薄になっている現状を示している。

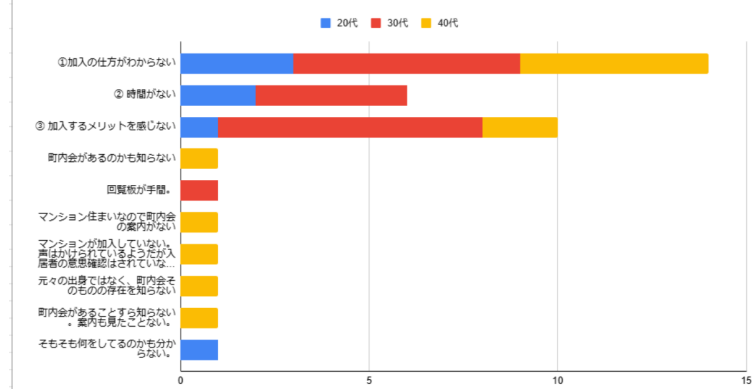


図 3. 「【町内会未参加者限定】参加していない理由は何ですか？（20 代・30 代・40 代の住民の回答）」

【アプリの根拠】

● 課題 1：深刻化する町内会の高齢化

- ① 「MachiTalk」アプリの導入により、若年層や普段町内会に関わりの少ない多様な住民の意見を気軽に集めることができる。議題別のオープンチャットでは、町内会の活動内容を具体的に知ってもらいやすく、若者たちの町内会の参加を促すきっかけとなることが期待される。
- ② 高齢者と若年層の意見交換を促進：「MachiTalk」による町内会会議への意見の提出により、町内会にいる高齢者の人も若者のニーズなどがわかるようになり、若者世代に柔軟な町内会が出来上がると考えている。

● 課題 2：町内会と地域住民の関係希薄化

匿名チャットを通して、町内会の活動内容を知り、議論に参加することで、町内会への関心が高まる。地域の問題を共に考える機会を提供することで、住民の当事者意識を高め、地域活動への主体的な参加を促すことができる。

【アプリの裏付け】

この図4と図5は、町内会で「MachiTalk」のようなオンラインコミュニティアプリの導入について、住民の意見を調査し、その調査結果から 20 代・30 代・40 代の住民の意見を集計した結果をまとめたものである。調査結果によると、若い世代の住民の約 9 割がオンラインコミュニティに肯定的な意見を、匿名性の利用についても約 7 割が肯定的な意見を持っていることが分かる。そのため、このアプリの導入は若い世代住民と町内会との関係希薄化解消のカギとなる可能性が高いと結論付けられる。

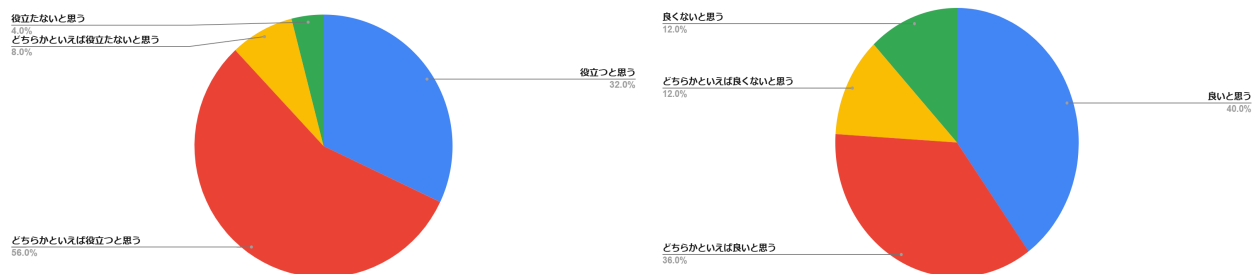


図 4. 「（20 代・30 代・40 代の住民の回答）オンラインコミュニティ（例えば、オープンチャット）の町内会での利用について、どのように思いますか？」（左）

図 5. 「（20 代・30 代・40 代の住民の回答）町内会でオンラインコミュニティを使用する場合、匿名性についてどのように思いますか？」（右）

### (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を含め、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**

地域活性化アプリ「つながる」実現に向けたプロセス

#### 1. 実現する主体: 多様な専門性を持つ連携チーム

- **東淀川区役所:**
  - プロジェクト全体の統括、地域資源の活用、広報活動の支援
  - 地域住民との連携、行政手続きのサポート
- **大阪成蹊大学データサイエンス学部:**
  - アプリの企画・設計、効果的な広告を打つためのデータ分析
  - 「地域密着型 PR 作戦(⇒東淀川区の小中学校と連携し、SE・ロゴ・アプリネームの公募開始【できるならばそれらの作成の授業を行う】)」
- **地域町内会:**
  - 地域ニーズの把握、アプリの改善提案、地域住民への周知(⇒アプリのチラシを回覧板で回す・アプリを入手するための QR コードを回覧板で回す)
  - 地域イベントでの PR、地域商店との「ポイ活」機能での連携
- **地域住民:**
  - アプリの利用、意見・要望の提供
- **東淀川区の公立小中学校:**
  - 「地域密着型 PR 作戦」での協力

#### 2. 実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)とその調達方法

##### (1) ヒト: 専門性を持つ人材の確保

- **プロジェクトマネージャー:**
  - プロジェクト全体の進捗管理、各主体の連携調整
  - 東淀川区役所職員、または外部委託
- **アプリ開発エンジニア:**
  - アプリの設計、開発、テスト、保守運用
  - 外部委託
- **デザイナー:**
  - アプリの UI/UX デザイン、ロゴ作成、広報素材の作成
  - 「地域密着型 PR 作戦」での子供たち
- **広報担当:**
  - PR 戦略の立案、広報活動の実施
  - 東淀川区役所職員、大阪成蹊大学データサイエンス学部、または外部委託
- **地域コーディネーター:**
  - 地域住民とのコミュニケーション、地域ニーズの把握
  - 東淀川区役所職員、大阪成蹊大学データサイエンス学部
- **AI 専門家:**
  - AI 議事録機能の設計、開発、精度向上
  - 大阪成蹊大学データサイエンス学部の教員、外部委託

##### 調達方法:

- 大学との連携: 学生をインターンシップとして活用することで、人件費を抑えながら、高い専門性を持つ人材を確保。または、大学内の「自主ゼミ」として、志願制で人材を確保する。
- 外部委託: 高度な専門知識を要する部分については、信頼できる外部業者に委託する。

## (2) モノ：開発環境とツール

- 開発環境:
  - プログラミングに必要な PC、ソフトウェア
  - 大学の施設を利用、外部から調達
- サーバー:
  - アプリのデータ保存、運用に必要なサーバー
  - 外部のクラウドサービスを利用
- デザインツール:
  - UI/UX デザインに必要なデザインソフトウェア
  - 大学のライセンスを利用、またはフリーソフトを活用
- 広報ツール:
  - チラシ、ポスター、SNS アカウント、Web サイト
  - 大阪成蹊大学データサイエンス学部の学生がデータ収集を行い、効果的な広告の打ち方を考える（⇒ 外部委託するより人件費はかなり抑えられるが、効果が出るかどうかの懸念点もある）

## 調達方法:

- 無料ツールの活用: 可能な範囲で、無料のデザインツールや広報ツールを活用する。

## (3) カネ：資金調達計画

- 開発費:
  - アプリ開発費、サーバー費用、人件費、その他費用
  - ふるさと納税、クラウドファンディング、助成金
- 広報費:
  - 広報素材作成費、広告費用、イベント運営費
  - 企業協賛、ふるさと納税、クラウドファンディング
- 運用費:
  - サーバー維持費、人件費、メンテナンス費用
  - アプリ内広告、利用料、企業協賛

## 調達方法:

- ふるさと納税: どのようなアプリかを詳細に説明し、東淀川区の活性化を目的とした寄付を募る。
- クラウドファンディング: アプリ開発に共感する個人からの資金を集める。
- 助成金: 地方公共団体や NPO が実施する助成金制度を活用する。
- 企業協賛: 地域企業や、アプリに興味を持つ企業から協賛金を募る。

## 3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

以下の図を参考に、具体的なプロセスを説明します。

## 1. 準備段階

- プロジェクトチーム発足: 各主体の代表者を集め、プロジェクトチームを発足。
- アプリ企画の詳細設計: 地域ニーズ調査、機能要件定義を行う。
- 資金調達計画策定: ふるさと納税、クラウドファンディング、助成金申請準備を行う。

## 2. 設計段階

- 地域密着型 PR 作戦: 東淀川区の小中学校と連携し、SE・ロゴの公募を開始。
- アプリ設計・開発: 詳細設計に基づき、アプリのプロトタイプを作成し、テストを繰り返す。
- AI 議事録機能の開発: チャットログ解析、要約機能の設計、テストを行う。
- セキュリティ対策: 個人情報保護、不正アクセス対策などの考案・実行。

## 3. 広告段階

- 広報活動の実施: アプリの広報素材を作成、SNS や地域イベントで PR 活動を行う。
- 地域イベントでの PR: 地域のイベントにブース出展し、アプリのデモンストレーションを行う。
- 広告を実際に打つ: 地域メディアやインターネット広告を活用し、アプリの認知度を高める。

## 4. 完成段階

- 基本能力テスト開始: ユーザーテストを実施し、アプリの使いやすさ、機能性を検証。
- フィードバック収集と改善: テスト結果に基づき、アプリの改善を行。

## 5. リリース段階

- アプリ公開: App Store、Google Play Store でアプリを公開。
- アプリインストールの QR コードが書かれたチラシが入った回覧板を回す。