

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	自治体名
		加古川市スマートシティ構想の推進	加古川市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	シン・カコガワの実現―「AR 技術 × デンディムによる市民の意見の見える化による主体的なまちづくりへの参画」―		

(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)	甲南大学経営学部 望月ゼミ		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 ドロップダウン選択→		2.学生
チームメンバー数(公開)	5 名		
代表者(公開)	中村勇士		
メンバー(公開)	前田幹太、青山倫也、鷲見颯太、逸見泰雅		

【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。

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。

(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。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

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＞

政策形成ツール Decidim を学生が参加しやすいものに変え、AR 技術を用いた 3D マップ上の未来の加古川の、カタチを可視化させ、「見える化」の推進により、市民主体の新たな政策形成スタイル(加古川スタイル)を確立する。

※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こと)が大切です。

＜提案するアイデアの内容＞

私たちが加古川市のスマートシティ構想の推進として提案させていただくアイデアは、シン・カコガワ「AR 技術 × デシディムによる市民の意見の見える化」です。このシステムは、まず市民が加古川市に対して不満や改善点、新しい意見を持った際 Decidim を通して気軽に意見を投稿できる仕組みを作ることになり立ちます。その上で、他の市民はその意見に対してグッドなどで反応します。ここまでの仕組みは現在ある Decidim で実現可能です。しかし、意見形成の多くは、パソコン上で行われるテキストデータが主となっています。これを、スマホ、ビジュアル、若者などをキーワードに変えていきたいと考えています。

甲南大学経営学部望月ゼミでは、2024 年度加古川知を結ぶプロジェクトへ参加し、「加古川駅周辺地域のエリアビジョン」を構想しています。これは、加古川市、神戸新聞、甲南大学が連携して行っている、学生による加古川市の活性化提案プロジェクトで、2016 年度から始まったもので、望月ゼミは、2020 年度から連続で参加し、2022 年度には準優勝、2023 年度には優勝を果たしました。

2024 年度の望月ゼミのターゲットは、現在、加古川市が進めている加古川駅周辺地域のエリアビジョンの策定支援です。私たちは、プロジェクトのゴールを、周辺地域をウォークラブルなまちへ変え、30～40 歳代の子育て世代から、圧倒的な支持を得るまちとすることに設定しています。

これは、加古川の 3 つのイノベーションを活用して、加古川の活性化を目指すものです。その 3 つのイノベーションとは、第 1 に、日本初の市民主導型意思決定モデル、Decidim の導入、第 2 に、日本における「かわまちづくり」の先導モデル、第 3 に、民間主導のユニークな「かわのまちマーケット」の 3 つです。今回の加古川のエリアビジョンは、加古川駅周辺地域に、中心性を取り戻す 50 年に 1 度のビックプロジェクトです(2024 年 12 月 1 日副市長発言)。

そして、今回の私たちの提案、「AR 技術 × デシディムによる市民の意見の見える化」は、このエリアビジョンをまとめるにあたり、デシディムをより使いやすい、若者にも支持を得やすいものに変え、AR 技術も活用し、「市民の意見の見える化」により、市民主導型で未来の加古川の姿を構想し、それにより、シン・カコガワを実現する試みです。

具体的には、グッドが多い意見等を加古川市行政が AR 技術を用いて実際に 3D マップ上に再現します。市民は再現されたアイデアに対して具体性の高いイメージを持つことができ、その上で市民は再度投票することができます。その上で、投票の多かったアイデアを加古川市に申請することができるというアイデアです。

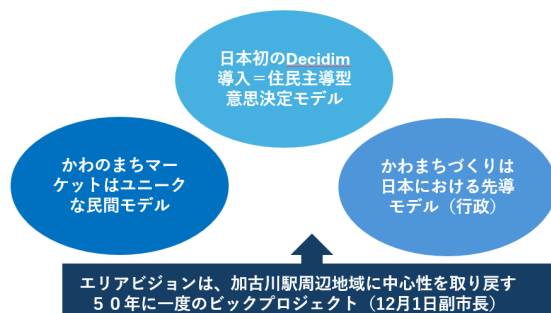
このシステムは常時使用することができ、市民が不満やアイデアを持った際いつでもどこでも加古川市に提案することができます。現代のネット版目安箱に AR 技術がプラスされ、わかりやすさが格段に UP するというアイデアです。

このアイデアの問題点として、現在加古川市民の Decidim 利用率が必ずしも高くないことが挙げられます。その要因として、実際に Decidim を利用した利用した人に意見を聞いて分かったのは、そもそもの加古川市民内で、まだあまり知られていないことと、さらには、Decidim 自体の操作性の悪さです。

Decidim の操作性の悪さとは、具体的に言うと登録までの操作が多くて面倒、アプリ版がないため開くまでに手間がかかる、コメントや行動までに毎回ログインが必須なので大変、ホームやできることを一瞥で見られるページがわかりづらい等が挙げられます。

これらの問題点を改善できれば、Decidim は市民の意見を募るのに最高のツールとなり得ます。その上で AR 技術

加古川の 3 つのイノベーション



2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

と掛け合わせれば、例えば、アニメの「ドラえもん」が作り出すようなワクワクする未来のイメージを市民一人一人が持つことができると私たちは考えます。

AR 技術自体は加古川市のワークショップで活用させていただいたことがあり、その際図面では曖昧であったイメージが霧が晴れるように具体性を増したと言う経験があります。これは他に参加していた加古川市民の方も同じだったようで口を揃えて実用化したい、と話していました。

(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。

2. アイデアの説明（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（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。

現在、加古川市が課題として取り上げている問題として、駅前エリア・駅北エリア、篠原西線とベルデモール・寺家町商店街エリア、及び、ニッケパークタウン付近の川まちエリアが有機的につながっておらず、回遊性の確保が必要であることである。つまり、エリア駅前エリア、かわまちエリア、寺家町エリアの3つを有機的につなげて、ウォークアブルまちづくりの視点から、加古川の自然を生かしたまちづくりが必要になります。

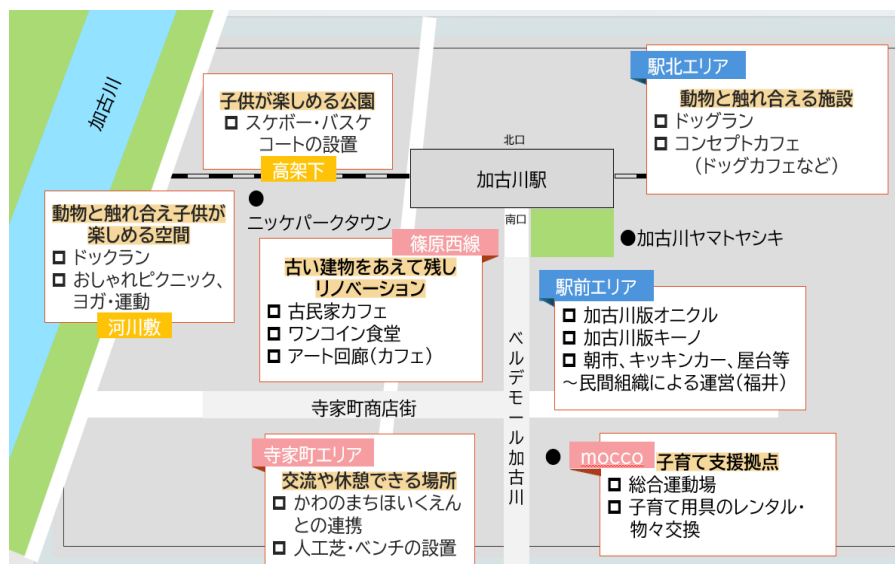
そういったまちづくりを行うには、前提として加古川市民が求める居心地の良い空間を作ることが必要であり、そのためには市民のアイデアを集められるプラットフォームを作成する必要があります。また、市が活発化するためには、市民の主体性と、加古川市民のシビックプライドの醸成が必要不可欠となります。

私たちがAR技術

×Decidimというアイデアを提案したのは、このアイデアこそ市民の主体性、シビックプライドの向上を図るに相応しいアイデアであると考えたからです。

市民が自分たちで主体性を持ち、自分たちのために動くには明確なビジョンが不可欠です。これに対して、AR技術を活用することで市民一人ひとりに、具体性のある将来像のイメージを持たせることが可能であり、それにより市民自体がシビックプライドを高く待ち理想に向けて動くことができるようになりますと考えます。

実際にAR技術を使用した加古川市民の声としてイメージが湧かなかったところがはっきりとした、自分の意見がどう反映されるかわかるので意見を出したいと思えた等の声をお聞きました。



2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

加えて、Decidim を市民共用のツールとすることで行政では出ないような先鋭的、漸進的であるアイデアを募ることが可能です。それによって加古川市を市民の満足のいく形で革新的に進展させることが可能となると考えました。

事実、バルセロナ市では Decidim の運用により 2016 年から 2019 年にかけて約 4 万人の市民が参加して、約 1500 の施策に落とし込まれました。また 2020 年からの第 2 期の取り組みでは、住民からの提案について議論され、2021 年 6 月に投票が行われました。これには、参加型予算として、市の予算のうち 3～5% に当たる使い方を、Decidim で得られた市民の意見をもとに決められました。

こういったデータからも Decidim の有用性は明らかです。さらに、加古川市からいただいたデータでは、現在 Decidim の登録者数は 3,921 人、意見投稿件数は 1,267 件と、まだ十分と言わないまでも、かなりの人が活用しており、受け皿としては、整いつつあります。

しかし、冒頭でもふれたように、意見形成の多くは、パソコン上で行われるテキストデータが主となっています。これを、スマホ、ビジュアル、若者などのキーワード操作性を改善していけば、意思形成ツールとしては、極めて有用なモデルへ昇華していくに違いありません。

このような Decidim の機能改善を図りつつ、更に AR でカタチをビジュアルなわかりやすくすれば、市民の理解度は格段に向上するでしょう。未来を担う若者に参加しやすい環境を整えることも重要になります。

こうして、これら一連の改造が実現すれば多くの市民の意見が反映された市民主体のまちづくりを行うことが可能となります。それは、加古川市にとどまらず他の市も波及可能なものとなるので、この加古川モデルの実現は、他都市にとっても福音となるに違いないと考えます。

それは、日本の様々な都市が、そこに住む住民たちの力で自分たちの住む場所に誇りを持ちより良い未来へと変える推進力になります。ひいては日本を良い未来へ日本国民が主体的に動かすという理想的な運動を起こすことができると考えました。

(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

1. 実現する順番として、まず 1 番に改善する必要があるのは Decidim の登録までの操作が多くて面倒、アプリ版がないため開くまでに手間がかかる、コメントや行動までに毎回ログインが必須なので大変、ホームやできることを一覧で見られるページがわかりづらい等の不便性です。

これは Decidim のサービス提供者である一般社団法人コード・フォー・ジャパンに提案することで改良を図ります。次に Decidim を活用する人数を増やすため、Decidim から施設の予約やイベントの企画等を開催できる仕組みを制作します。さらにその上で、Decidim を使用した参加型スタンプラリーを開催します。

このイベントは、Decidim 内で問題を出題し、それに関連のある場所に向かって答えを出せばスタンプを押すことができるというイベントです。それを行い Decidim を活用できる人数を増やした上で、最後に実際 AR×Decidim というチラシを制作して、Decidim 内で投票やイベントを開催します。

2. このアイデアを実現するにあたって Decidim の改善、AR 技術での 3D の作成は必須です。まず、前述した通り Decidim の改善に際しては、Decidim のサービス提供者である一般社団法人コード・フォー・ジャパンに提案することで改良を図ります。次に、AR のシステム開発者の確保は必須です。それには、ワークショップで実際に AR を作成していた日建設計総合研究所とホロラボ様の協力を仰ぎたいと考えています。これには、AR×Decidim のまちづくりの先行例となることで、日建設計総合研究所とホロラボ様にとってもこの企画自体が広告塔となるメリットがあると考えています。

加えて、イベントを企画し、実行するための人員として加古川市行政の方に協力していただくほか、商店街や飲食店を開いている人の協力も仰ぐ必要があります。民間企業の方々との接点は Decidim にコメントしていただく中で関係を築いていきたいと考えています。

また資金面に関しましては、国土交通省の「都市空間情報デジタル基盤支援事業」の「早期実装タイプ」10 分の 10（1000 万円）補助金に、2025 年度、加古川市からエントリーを想定しています。

3. 実現に至る時間軸を含むプロセス

- (1) 2025 年 4 月末まで デシディムの不便性の改善
- (2) 2025 年 5～6 月末 デシディム内の機能の増築
- (3) 2025 年末まで イベントの企画＋開催
- (4) 2026 年 1～2 月末まで実際に改善案を募るイベントを開催
- (5) 2026 年 3 月末まで (4) から投票されたものを 3D 化して再度投票する。
- (6) 2026 年 6 月末まで 行政の方へ提出して実際に実行する