

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
		適切な避難行動を実践することが県民の当たり前の文化になる。	広島県
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	防災アクション大作戦		

(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)	Spark Room		
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)	2 名		
代表者(公開)	加茂快		
メンバー(公開)	浅田萌夏		

【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。)

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

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。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＞

社会的な背景として、単独世帯や共働きをしている家族が増えており、生活は多様化している。図 1 は、国立社会保障・人口問題研究所の日本の世帯数の将来推計(全国推計)(令和 6(2024)年推計)を元に作成した、単独世帯数の推移を表したグラフである。図 1 より、単独世帯は増加傾向にある。また図 2 は、令和 3 年版厚生労働白書—新型コロナウイルス感染症と社会保障—の図表 1-1-3 共働き等世帯数の年次推移より作成した男性雇用者と無業の妻からなる世帯と雇用の共働き世帯の推移である。図 2 より共働きの世帯が増加傾向にある。防災の取り組みでマイタイムラインや個別避難計画がある。マイタイムラインは、多様な生活により作成率は低い。個別避難計画は、要援護者を担当する福祉専門職を対象に、個別避難計画の作成につき、報酬を与える仕組みである。作成数は増加傾向にあるが、報酬があるからこそ増加傾向にあると考えられる。そのため、より単純な方法で避難

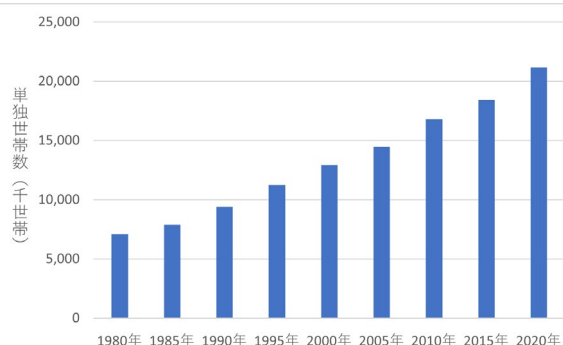


図 1

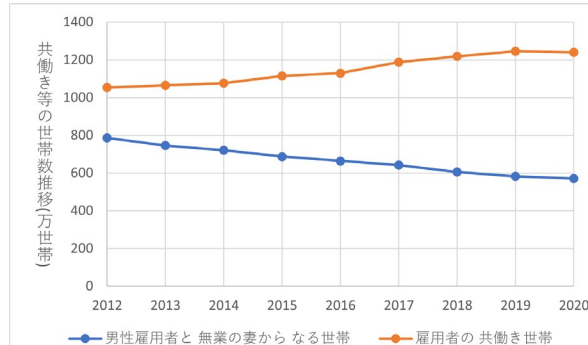


図 2

行動の定着を図りたい。

図 1 出典: 国立社会保障・人口問題研究所の日本の世帯数の将来推計(全国推計)(令和 6(2024)年推計)
<https://www.ipss.go.jp/pp-ajsetai/j/HPRJ2024/t-page.asp>

図 2 出典: 令和 3 年版厚生労働白書—新型コロナウイルス感染症と社会保障—の図表 1-1-3 共働き等世帯数の年次推移 <https://www.mhlw.go.jp/stf/wp/hakusyo/kousei/20/backdata/1-1-3.html>

※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＞

『何』をするアイデアか

多様化している生活の中で、避難行動のパターンを全て想定することは難しい。そのため、避難行動を定着させるべく、防災の歌を作成して流したり、ポーズを考えてもらったり、楽しみながら防災意識を持ってもらう。そして、県民が適切な避難行動を当たり前の文化にするアイデアである。

『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うか

広島県が防災の曲を作成し、県内の小学生に対して、各小学校の 2 時間目と 3 時間目の休憩時間と昼食時に校内放送で防災の曲を流す。

給食時間に流すことで、正しい避難行動を定着させる。また災害時には、思い出すことでできるようにするアイデアである。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

【工夫した点】

- 三分前後
 - 明るく覚えやすいメロディー
 - 擬音を取り入れている
 - 動きをつけている
 - 大人から子供まで口ずさめる内容かつ広島県の特徴に沿った内容の曲である
- 具体的な歌詞は以下の通りである。

(1 番)

毎日防災 チェックの日 ハザードマップ 見てみよう
準備できてる？ 見直そう 避難場所も 確認だ
非常食は 賞味期限 OK？ 災害来ても 慌てない
水や電池も 足りてる？ 災害対策大事だよ

(サビ)

防災防災 自分で守る
家族でできる 心の防災
いつも忘れず 確認しよう
備えあれば 安心だ！

(2 番)

大雨ザーザー 川が増水 雨雲レーダー チェックして
近づかないで 危ないぞ 危険な場所に 近寄るな
山から聞こえる ゴゴゴの音 命守る その行動が
土砂崩れが 迫ってる！ 明日をつなぐ 大事だよ

(サビ)

防災防災 特徴確認
自然を知れば 対策できる
一歩先行く 慎重な行動
備えあれば 安心だ！

(3 番)

警戒レベル 1！ 心構えを高めるポーズ
警戒レベル 2！ 避難場所はどこだっけのポーズ
警戒レベル 3！ おばあちゃん・おじいちゃん避難だよ！のポーズ
警戒レベル 4！ 僕たち・私たちも避難しようのポーズ
警戒レベル 5！ 安全確保！みんないるかな？のポーズ

(サビ)

防災防災 みんなで守る
警報聞いたら 動き出そう
家族みんなで 実践しよう
備えあれば 安心だ！

(アウトロ)

今日の準備が 明日をつなぐ
みんなで守ろう 大切な街
防災意識を 高めて進む
笑顔あふれる 未来へ Go！

※作曲はしていません。曲の雰囲気などは広島県が中心となって、県民にフォーム等で募集することを考えている。
募集の宣伝方法は、県のホームページで行う。

【歌詞の説明】

- 一番では家庭で行える防災の取り組みについて取り上げる。防災グッズや非常食の備えや賞味期限の確認を促す。その後ハザードマップ、避難所などの確認で自助としてできることをあげていく。
- 二番では広島県で起こりやすい大雨からによる洪水や氾濫、土砂崩れの災害に対する対策をあげていく。特に土砂崩れは広島県で多く発生する。災害から少しでも早く身を守る行動をするために大雨からの増水や土砂崩れの予兆である山鳴りを理解しておく必要がある。このような災害の特徴を二番では説明する。
- 三番では警戒レベルの簡単な説明をしていく。警戒レベル1～5でそれぞれ何をすべきなのか理解してもらうために自分たちで自由なポーズを考えてもらう。アクションを入れながら同時に、警戒レベルを知る機会にする。三番は一・二番とリズムを変えている。また、共助としてできることを考える構成になっている。

(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＞

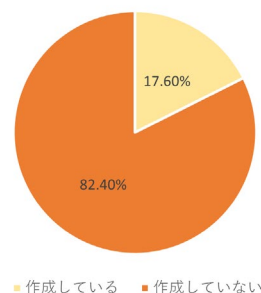
※根拠：このアイデアがなぜ必要であるか、またはなぜ有効だと考えるのか、その筋道を説明します。

※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）

根拠

近年、大規模な災害の発生件数が増加している。先述した通り、マイタイムラインの作成率は低い。図3は、令和5年度 防災・減災に関する県民意識調査結果を元に作成した、マイタイムラインの作成率を表すグラフである。8割以上の回答者が作成していないことが分かる。だからこそ、歌で避難行動の定着を図ることが有効だと考えた。

マイタイムラインの作成率



出典：令和5年度 防災・減災に関する県民意識調査結果

図 3

<https://www.pref.hiroshima.lg.jp/uploaded/attachment/584306.pdf>

裏付け①広島県の災害の特徴

図4は、国土数値情報ダウンロードサイトの土砂災害警戒区域のデータを元に、作成したものである。都道府県別で土砂災害警戒区域を表示しものであり、土砂災害警戒区域の数が多いほど、濃く塗りつぶされている。図より広島県は全国で比べてみても、土砂災害警戒区域が多い。そのため災害の特徴を理解し、予兆がある災害には正しい知識の元で避難の判断をすることが可能なのではないかと考える。例えば大雨から発生する災害は洪水や河川氾濫、土砂崩れが考えられる。大雨による増水はまず近寄らないという判断や土砂崩れ等の災害には山鳴りが予兆として現れる可能性がある。これらのポイントを事前に理解しておくことで災害への知識が増える。

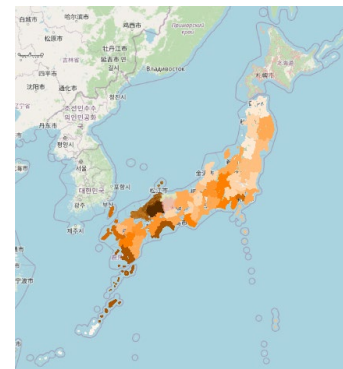


図 4

出典：国土数値情報ダウンロードサイト

<https://nlftp.mlit.go.jp/ksj/gml/datalist/KsjTmplt-A33-2023.html>

「国土数値情報（土砂災害警戒区域データ）」（国土交通省）

（<https://nlftp.mlit.go.jp/ksj/gml/datalist/KsjTmplt-A33-2023.html>）をもとに筆者作成

裏付け②子どもの生活の変化

図5は、21世紀出生児縦断調査（平成18年出生児）から21世紀出生児縦断調査（平成22年出生児）より作成した、習い事に関するグラフである。年々習い事をしている子どもは増えている。そのため、マイタイムラインで全てのパターンに対応することは限界がある。

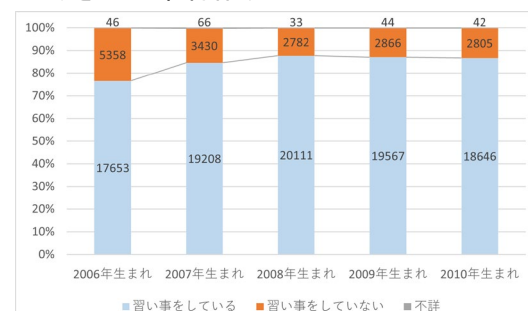


図 5

出典：

21 世紀出生児縦断調査（平成 22 年出生児） / 第 8 回 21 世紀出生児縦断調査（平成 30 年）閲覧公表分 https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?stat_infid=000031826416

21 世紀出生児縦断調査（平成 22 年出生児） / 第 9 回 21 世紀出生児縦断調査（令和元年）閲覧公表分 https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?stat_infid=000031943052

21 世紀出生児縦断調査（平成 22 年出生児） / 第 10 回 21 世紀出生児縦断調査（令和 2 年）閲覧公表分 https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?stat_infid=000032087019

21 世紀出生児縦断調査（平成 22 年出生児） / 第 11 回 21 世紀出生児縦断調査（令和 3 年）閲覧公表分 https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?stat_infid=000032195504

21 世紀出生児縦断調査（平成 22 年出生児） / 第 12 回 21 世紀出生児縦断調査（令和 4 年）閲覧公表分 https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?stat_infid=000040055155

裏付け③「ラジオ体操第一」の事例

ラジオ体操は国民の体力向上と健康の保持や増進を目的とした一般向けの体操である。ラジオ体操第一は 1951 年から現在まで子供から大人まで幅広い世代が認知しており、なおかつ全員が踊ることができる。ラジオ体操は第一から一般的に第三までである。しかし、一番普及しているのは第一である。なぜなら、地域や学校等で行う機会が多く、体に定着しているからだ。このようにラジオ体操の曲を聞く機会が多い程、曲を聞けば年をとっていても記憶に残ったままである。

裏付け④「広島カープの応援曲」の事例

広島カープの応援曲に「それ行けカープ～若き鯉たち～」がある。これはカープの応援曲の代表的な曲である。

1975 年に作曲され、熱血ファンはもちろんあまり球団を知らない人もこの曲は耳にしたことがあるだろう。広島カープ＝「それ行けカープ～若き鯉たち～」が根強くある。このように広島出身の人がみんな知っている曲を作り出すことは可能である。

裏付け⑤繰り返し学習の効果

繰り返し学習の効果事例として、図 6 に示すエビングハウスの忘却曲線が挙げられる。エビングハウスの忘却曲線とは、ドイツの心理学者であるヘルマン・エビングハウスが提唱した、特に中期記憶（長期記憶）に対する時間の経過と記憶の関係を表した曲線のことである。図 6 の縦軸である「節約率」とは、時間の経過によって「どのくらいの記憶が失われているか」といった記憶量の変化ではなく、その知識を再び学習する際に「どのくらい時間を節約することができるか」を指す。以下の公式で表すことができる。

$$\text{節約率} = \text{節約された時間} \div \text{初回覚えるのに要した時間}$$

もし災害が発生したとしても、毎日給食時間に聞いているため、節約率は高いことが考えられる。そのため、適切な避難行動をとることができる考えた。

出典：一般社団法人日本経営心理士協会「エビングハウスの忘却曲線」。

[https://keiei-](https://keiei-shinri.or.jp/word/%E3%82%A8%E3%83%93%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%83%8F%E3%82%A6%E3%82%B9%E3%81%AE%E5%BF%98%E5%8D%B4%E6%9B%B2%E7%B7%9A/)

[shinri.or.jp/word/%E3%82%A8%E3%83%93%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%83%8F%E3%82%A6%E3%82%B9%E3%81%AE%E5%BF%98%E5%8D%B4%E6%9B%B2%E7%B7%9A/](https://keiei-shinri.or.jp/word/%E3%82%A8%E3%83%93%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%83%8F%E3%82%A6%E3%82%B9%E3%81%AE%E5%BF%98%E5%8D%B4%E6%9B%B2%E7%B7%9A/)

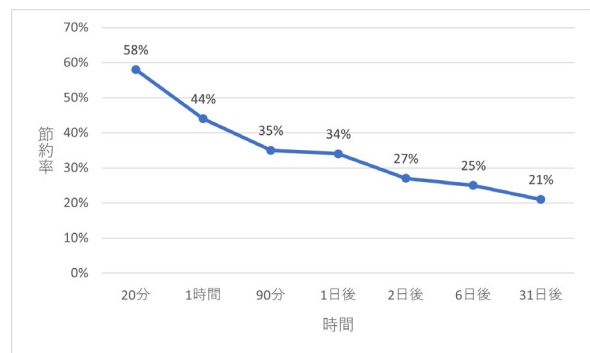


図 6

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. 実現する主体

広島県

2.1 実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の大まかな規模

ヒト：広島県職員、広島県の各市役所・区役所職員、作曲家・編曲家、動画クリエイター、web 制作会社、各小学校の先生、教育委員会。

モノ：音源と動画。加えて、音源と動画の公開先・web サイトが必要。

カネ：作曲家・編曲家・動画クリエイター・web 制作会社などの人件費と設備使用料等の外注費がかかる。楽曲制作にかかる相場は以下の通りである。他にも音源・動画の公開先の制作費・管理費がかかる。

種類	相場
クラウドソーシングサイト	1～5 万
SNS	1～10 万
作曲会社	15～50 万

Wellen. 楽曲制作の相場は？依頼できる3つの相場と依頼する際の3つの注意点.

<https://wellen.jp/music-production/musicmarket-price/#652986529427005263542104620316123983045622580>

2.2 実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の現実的な調達方法

ヒト：広島県が各市役所・区役所や教育委員会、作曲家・編曲家・動画クリエイター・web 制作会社等と連携をとって「防災アクション大作戦制作委員会」を組む。

モノ：防災アクション大作戦の公式ホームページを設けて、音源と動画を公開する。

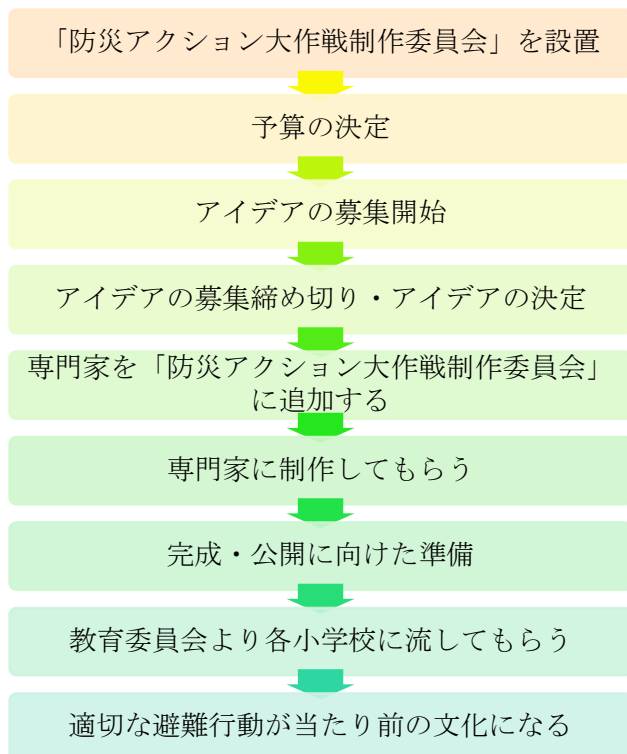
カネ：危機管理監の「広島県「みんなで減災」県民総ぐるみ運動」推進事業の予算に組み込む。

広島県. 県の財産・予算. 令和6年度当初予算事業. 一般会計. 危機管理監 (PDF ファイル)

<https://www.pref.hiroshima.lg.jp/uploaded/attachment/568351.pdf>

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

全体のプロセス



広島県のみが行うプロセス

