

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
		地域課題解決に向けた協働による新たな取り組みへのチャレンジ	那覇市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	ネットじんぶん Labo		

(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)	すいりんく		
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→	1.市民	
チームメンバー数(公開)	4名		
代表者情報	森田 翔子		
メンバー(公開)	平良 良竹、砂川 恵太、高良 空旺		

【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_具体的なチーム名_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で結構です。

(1) アイデアの内容(公開)

2. アイデアの説明（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、魅力的でワクワク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>

コミュニケーション不足の家庭や地域を再びつなぎ、オンラインを通じて新しい形のつながりを生み出す。子育て世代が地域と密接に関わり、子どもたちが地域の一員として成長する機会を提供する。また、次世代を支える担い手の育成に力を入れ、子どもたちの安心できる居場所を確保し、高齢者の買い物支援といった課題解決に取り組む。

※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』『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>

1・アイデアの概要(子どもたちは小学校4～6年生を想定)

地域、家庭内のコミュニケーション不足！

沖縄県那覇市首里は、歴史ある町であることから、「子育てを首里で！」と移住してくる方々も多い地域です。反面、沖縄県の自治会参加率は27%と全国平均71%と比較的低く、自治会メンバーの高齢化や、こども会が解散する等、地域資源の弱体化が進んでいます。そのため地域で行事を催しても、子育て世代の参加につながらず、地域住民のコミュニケーションを取る機会が失われつつあります。

コミュニケーション不足の問題は、地域だけではありません。家族間においても、子どもたちは、スマホに夢中で、動画の視聴や、ゲームばかりしているので、共通の話題が生まれにくく、家族であっても子どもたちが何に興味を持っているのかが分からないといった相談を耳にします。

子どもたち同士のコミュニケーションはオンラインで完結してしまうため、放課後や休日は、家にずっといるということは、珍しい話ではないのでしょうか。

また、DX 政策が進められていることで、世の中は便利になっていきますが、デジタルデバインド(情報格差)の広まりも感じます。アプリのダウンロード、オンラインでのみ受け付ける会員登録など、はじめの一步でつまずいてしまう人々を、地域はサポートできているでしょうか。

また、保護者においても、子どもたちが外で遊ばなくなった、ネット上のトラブルに巻き込まれるのではないかと、インターネットから生じる悩みは尽きません。

それらをまとめて解決するために、インターネットに慣れ親しんだデジタルネイティブの子どもたち世代と、インターネット初心者が出会えるコミュニティ「ネットじんぶん LABO」の開設を提案いたします。

「じんぶん」とは、沖縄の言葉で“生きるための知恵”という意味。

『ネットじんぶん LABO』は、4つの Quest を達成していくことで、年齢に関係なく、オンラインコミュニケーションと、リアルなコミュニケーションをつなげる知恵を出し合うコミュニティを目指します。

2・GOAL 子どもたちの、子どもたちによる、子どもたちのための『ネットじんぶん LABO』への道

Quest1 集まってゲームをしよう！

いつもは家でするゲームも、実際に一つの場に集まってプレイするだけで、コミュニケーションは生まれます。オンラインとリアルが地続きであるということを実感してもらうことを GOAL とします。

Quest2 子どもたちで決めるハウスルール

「ネットじんぶん LABO」では、それぞれの家庭で適用されるハウスルール作りのためのワークショップを開催します。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

子どもたちがルールを作り、自分たちで家族にプレゼンする。保護者も子どもたちも納得したルールを共有することで、ゲームやインターネットの決まりごとへの認識の齟齬を無くします。

ルール作りを通して、子どもたちはアイデアを出したり、発言する場を獲得し、保護者は子どもたちのゲームやインターネットについての考えを知ることが出来るようになるのが、GOAL です。

Quest3 子どもたちが地域のデジタルデバイドを解消

オンラインでの手続き、ネット通販の登録、自治会での SNS 開設などの困りごとを抱えている地域の人たちのために、子どもたちが『ネットじんぶん LABO』で培った“じんぶん”でサポートできる仕組みを構築します。子どもたちに、自分たちも地域の一員として、貢献できることを実感してもらうことが GOAL です。

Quest4 大人を巻き込む！オーバー30 e スポーツ大会！！

子どもたちが、チームを組んでオトナプレイヤーを育成！オトナプレイヤーは Over30であれば、保護者でも、祖父母でも、ご近所さんでも大丈夫。子どもたちが今プレイしているゲームの遊び方を伝授して、オトナプレイヤーを育てます。

そうして鍛えられたオトナプレイヤーのための、e スポーツ大会を開催します。

ゲームを通して、多世代間の交流を生み出すことが GOAL です。

3・期待される効果

①子どもたちが地域につながる

子どもたちのゲームへの“好き”や“興味”を、外に出る、集まる楽しさ、地域に関わる喜びのきっかけに変えます。

②子育て世代が、子どもたちの遊びを通じて地域に関心を持つ

「ネットじんぶん LABO」の活動に参加してもらったり、オープンチャットなどの SNS を通じて、子どもたちのゲームやインターネットへの向き合い方を共有します。情報を共有するなかで、アンケートや意見交換の機会を設け、地域とのつながりを感じてもらいます。

③地域活性化の次世代の担い手の育成

子どもたち自身で、楽しくゲームが出来る環境を作ったり、オトナプレイヤーを育成するなかで、自発的に考える力が養われます。そうすることで、他人の困りごと、じぶんごととして捉えてくれる子に育ちます。成長した子どもたちは、さらに地域へ関わってくれることを期待します。

④デジタルデバイドの解消

DX 政策が推進されるなかで、民間や行政の支援が行き届かないまま取り残されてしまう人々のデジタルな困りごとを、地域に関わるようになった子どもたちが拾い上げ、サポートしていくことで、デジタルデバイドの解消に貢献できます。

4.今後の構想

成長していく子どもたちと『ネットじんぶん LABO』

小学校を卒業し、中学生以上となった子どもたちにも、『ネットじんぶん LABO』の活動を継続してもらうために、『ネットじんぶん LABOSUPER』の開設も考えています。『ネットじんぶん LABO』のワークショップの司会進行や、お出かけ講座など、レベルアップした活動にスライド出来ることを考えています。

--

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）

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。

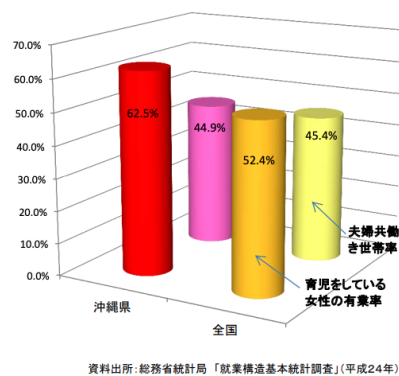
<参考: 以下のように理由を書いていきます>

※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)

1・子育て世帯 + 働き盛り = 地域イベント参加率の低下

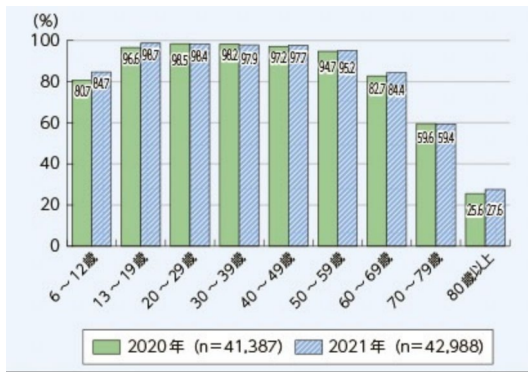
沖縄は夫婦共働き世帯率、育児休業をしている女性の有業率が全国よりも10%程高くなっています。このデータや周りの困りごとから、仕事と子育てで手一杯であることが見えてきます。「休みの日はだらだらしたい」「夫婦揃っての休みがなかなか揃わない」などの理由から、地域のイベントがあっても家族で参加することが難しい状況にあることが想定されます。子どもたちは、外に出掛けずに家で過ごしたり、友達の家を集まっても保護者がいない。子どもたちの「遊び」が、大人の目の届く範囲から飛び出してしまっています。



2・デジタルデバイドの広まり

高齢者はスマートフォンを持っているけれども、電話をかけたりとったりするくらいにしか活用できていない。また、使いこなしたい意識はあっても、民間企業によるスマホ教室はいつも満員で予約が取れないという問題があります。

年齢によるデジタルデバイス 利用動向調査



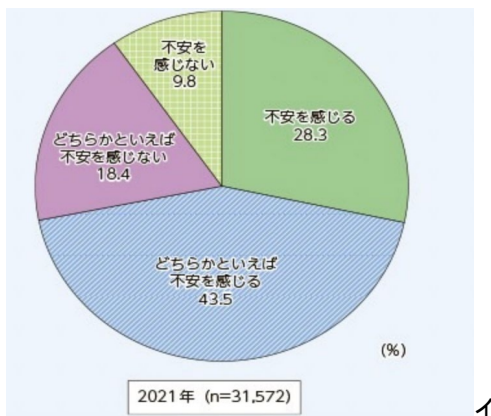
※令和4年度版 情報通信白書 デジタル活用における課題より

3・小学校の連携室にWi-Fiが設置されるから

那覇市は、各地域学校連携室において、施設機能の拡充を図るために、地域 BWA システム機器 (Wi-Fi モバイルルーター) を試験的に設置してます。この設置が本格的に進むと便利になる反面、活用できる人が限定的されまったり、ルールを逸脱してしまう人が出てくるなどの新しい課題が生じる可能性があります。

また、インターネットを利用している12歳以上の者の約75%がインターネットの利用時に何らかの不安を感じているという統計もあります。

※令和4年度版 情報通信白書 デジタル活用における課題より



「ネットじんぶんLABO」は、子どもたちの大好きなゲームを通して、地域における高齢者を中心としたデジタルデバイドの解消や、地域利用のインターネット環境の適切な利用方法のために有効だと考えます。

Blank area for content.

(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

主体となるチームは、すいりんくから、PTA、小学校の生徒のお父さんお母さんや、おじいちゃんおばあちゃんなど地域住民への広がりを想定しています。

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

(ヒト)

地域だけでなく、地域の外に飛び出して、連携出来るのが、このプロジェクトの強みでもあります。

- ・小学校の先生方
- ・PTA や小学校に通う子どもたちの保護者たち
- ・学童、放課後デイサービスや、デイサービス
- ・那覇市役所 生涯学習部 生涯学習課、企画財務部 企画調整課 DX 推進室
- ・地域のこども食堂
- ・なは市民協働大学院で出会った人たち(書道家、性教育の講師、アーティスト etc)

(モノ)

スタートは、ただただ、場所を確保し、Wi-Fi を準備するだけ。

Wi-fi の確保には、那覇市 生涯学習部 生涯学習課の以下の事業の活用を考えております。

那覇市「地域学校連携施設 Wi-Fi 環境整備事業」

市内の地域学校連携施設に Wi-Fi を導入し、利用者のデジタルデバインド(情報格差)解消及び、学校教員の負担軽減等の課題を解消するための環境整備を行う。

(カネ)

始まりは、集まった子どもたちを見守るだけなので、資金は不要です！！

必要に応じて、なは市民活動支援事業助成金の活用に向けます。

理念が広まっていけば、地域から、遊ばなくなったゲームや、ボードゲームなども募っていきます。

3・実現までのプロセス(案)

2025年1月 Labo の概要設計

2月 テストイベント計画

3月 発信用 SNS 開設・テストイベントの告知

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

- 4月 テストイベント開催(春休み)モニターアンケート
- 5月 Labo 開設 イベント1(ゴールデンウィーク)
- 6月 関係者機関へ説明会協力依頼及び Labo 生による SNS 講座
- 7月 イベント2 ハウスルール作り(夏休みはじめ)
- 8月 イベント3 ゲーム大会 小学生トーナメント ハウスルールフォローアップ
- 9月 オーバー30 e スポーツ大会 詳細設計・告知
- 10月 イベント4 e スポーツ大会募集・説明(秋休み) 関係機関へ説明会
- 12月 オーバー30e スポーツ大会開催(冬休み)アンケート参加者、関係者と意見交換

2026年1月 Labo 反省会・年間計画(長期休暇にイベントを実施予定)

- 2月 関係機関へ協力依頼

以降、年間計画に沿いながら参加者、保護者、関係者さんの意見を SNS やアンケートで集めながらイベントの定例化・定着を目指す。並行して、関係機関と連携をとりデジタルデバイドの解消につながる企画を設計し、実装を目指す。

