近畿情報通信協議会
近畿地域 IoT 実装推進連絡会

（令和 2 年 3 月 23 日）

令和元年度 次世代まちづくりワークショップ 取組概要

地域の活性化を目指し、地域の特徴や特性を活かし、データを利活用した次世代まちづくり「ICT スマートシティ」の構築に向けたコンセプトを創出するため、官民が連携して知恵を出し合い、考えるアイデアソン「次世代まちづくりワークショップ（アイデアソン)」を開催した。

テーマについては、西宮市が希望する「地域コミュニティ」、「健康寿命」、「防災」の 3 つとし、サービスデザイン思考の手法を取り入れ、検討するテーマから「目標」、「問題」、「課題」、「仮説」の検討・抽出にデータ検証を組み込むことで、単なるアイデア（発想）出しにとどまらない EBPM（証拠に基づく政策立案）によるところとし、最終回には課題解決案の発表を行った。

本取組について、他の地方公共団体の官民連携による地域活性化の取組の一助となるよう別添のとおり報告書を取り纏めた。

1. 開催場所

西宮市役所

2. 開催日

(1) 第 1 回：令和 2 年 7 月 24 日（水）
(2) 第 2 回：令和 2 年 8 月 27 日（火）
(3) 第 3 回：令和 2 年 10 月 1 日（火）

3. 参加団体

(1) 地方公共団体

西宮市

(2) 企業・団体

株式会社エヌ・ティ・ティ・データ関西、西日本電信電話株式会社、日本電気株式会社、阪急阪神ホールディングス株式会社、株式会社日立システムズ、富士通株式会社、古野電気株式会社、株式会社ベイ･コミュニケーションズ

(3) ファシリテーター

一般社団法人シビックテック・ラボ　市川 博之　氏

(4) グラフィックレコーダー

一般社団法人シビックテック・ラボ　市川 希美 氏

次世代まちづくりワークショップ報告書（概要編）

1.　テーマと課題

(1) テーマ１「地域コミュニティ」の課題

①　地域活動の担い手不足

②　地域コミュニティ活動の衰退

③　自治会等の従来の地域コミュニティ区域と学校区の不一致

(2) テーマ２「健康寿命」の課題

①　健康寿命と社会参加の関係性分析

②　高齢者の外出機会の拡充について

③　社会参加の促進

④　健康寿命に寄与する事業・サービスの効果測定

(3) テーマ３「防災」の課題

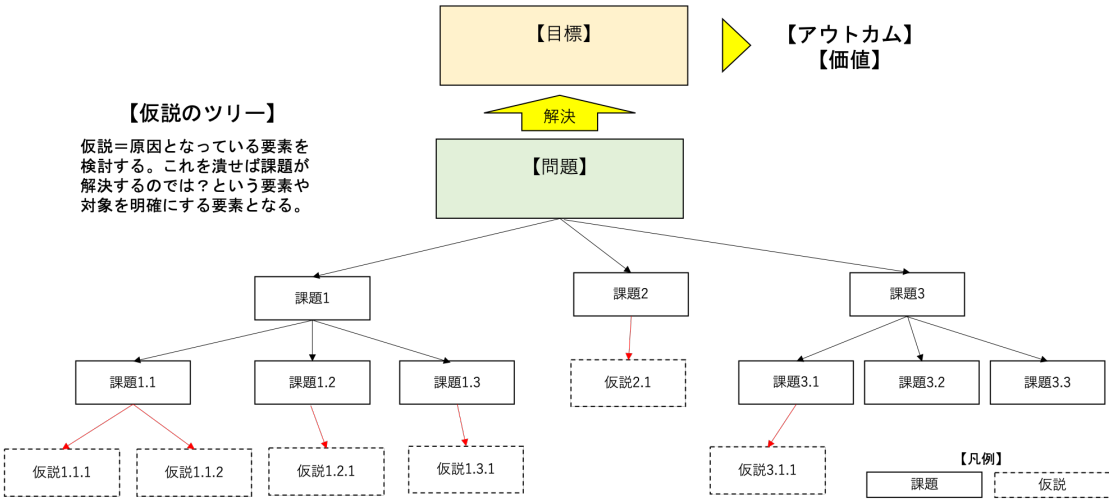
①　情報伝達

②　自主防災組織の形骸化

③　高齢者、障害者等災害弱者の避難生活の支援

2.　目標・問題・課題の整理と仮説の検討

最初に、事前に集めた課題とあるべき姿について、下記の「目標」「問題」「課題」「仮説」を連結したツリーを作成します。



(1)［目標・問題・課題］の整理

チームごとに、今回取り組む課題を選び、目標と目標を達成した時の価値、問題（現状とのギャップ）を確認します。課題については、複数の観点で粒度を揃えるために、「視点」「視野」「視座」を変えて課題を整え、課題のツリーを完成させます。

(2) 仮説の検討、検証データの確認

課題を起こしている仮説を立てます。仮説は、思いつきで出していくと偏るため、抜け漏れなく考えられるよう思考のフレームを作成しながら検討していきます。 また仮説を検証するのに必要となるデータを考え紐付けします。データの収集は、宿題として、自治体・民間企業間で分担し実施します。

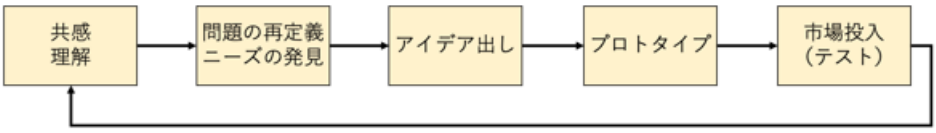
3. データ検証

集めてきたデータをもとに、どのような仮説に対して、どのデータを利用して、どのように表現するのかを、1 つの仮説につき、1 枚の分析シートを作成してデータ分析の準備をします。データ分析は、分析シートに従ってデータを用いた分析を行います。データ分析の際には確証バイアスの罠に注意し俯瞰的に進めます。

4. デザイン思考の実施（アイデア・ソリューション立案）

デザイン思考とは、

・ 利用者目線で仮説を作り、プロトタイプを作り、検証し、繰り返して改善を重ねながら具体化する創造的なプロセスです。



・ 内閣官房情報通信技術総合戦略室からも「サービスデザイン実装ガイドブック（β版）(2018.3.19)」が公開されています。
https://cio.go.jp/sites/default/files/uploads/documents/guidebook_servicedesign.pdf

今回のアイデア出しは、デザイン思考のプロセスを利用し進めます。

(1) デザイン思考 1 周目

- 共感理解

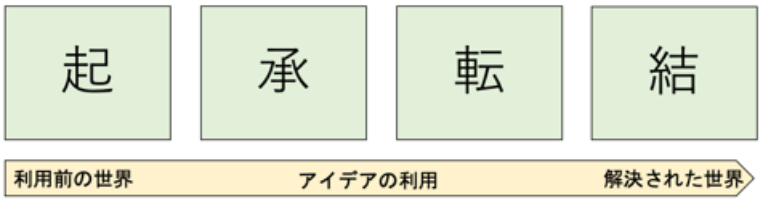
  課題に対して困っている人のペルソナ、課題ストーリーを各自作成し、チーム内で共有し、共感するポイントをまとめていきます。
- 問題の再定義/ニーズの発見

最初に作成した問題・課題が市民の感覚（ペルソナ）と合っていない場合には、ここで問題とニーズを再定義します。

- アイデア出し
  ニーズを満たす解決アイデアを考えます。
- 市場投入
  問題の再定義結果、アイデアをチーム発表行い、他の参加者からのフィードバックを受けます。
- 解決ソリューションの発想
  デザイン思考のフィードバックを含めた上で、解決ソリューションについて各自で考えます。
- デザイン思考のプロトタイプ・市場投入（実現性の検討）
  解決ソリューションが導入された世界では、どのように社会が変わるのか寸劇のスタイルで確認し、違和感がある点を炙り出します。

チーム内でアイデアを共有しながら次の作業をします。

・ 3 分間の寸劇で、利用前の世界が、アイデアを利用することでどのように解決された社会になるのか演じてください。準備時間は 15 分です。



・ 寸劇の結果、おかしいな？と思う点は、別のチームからフィードバックをもらいましょう。

(2) デザイン思考 2 週目

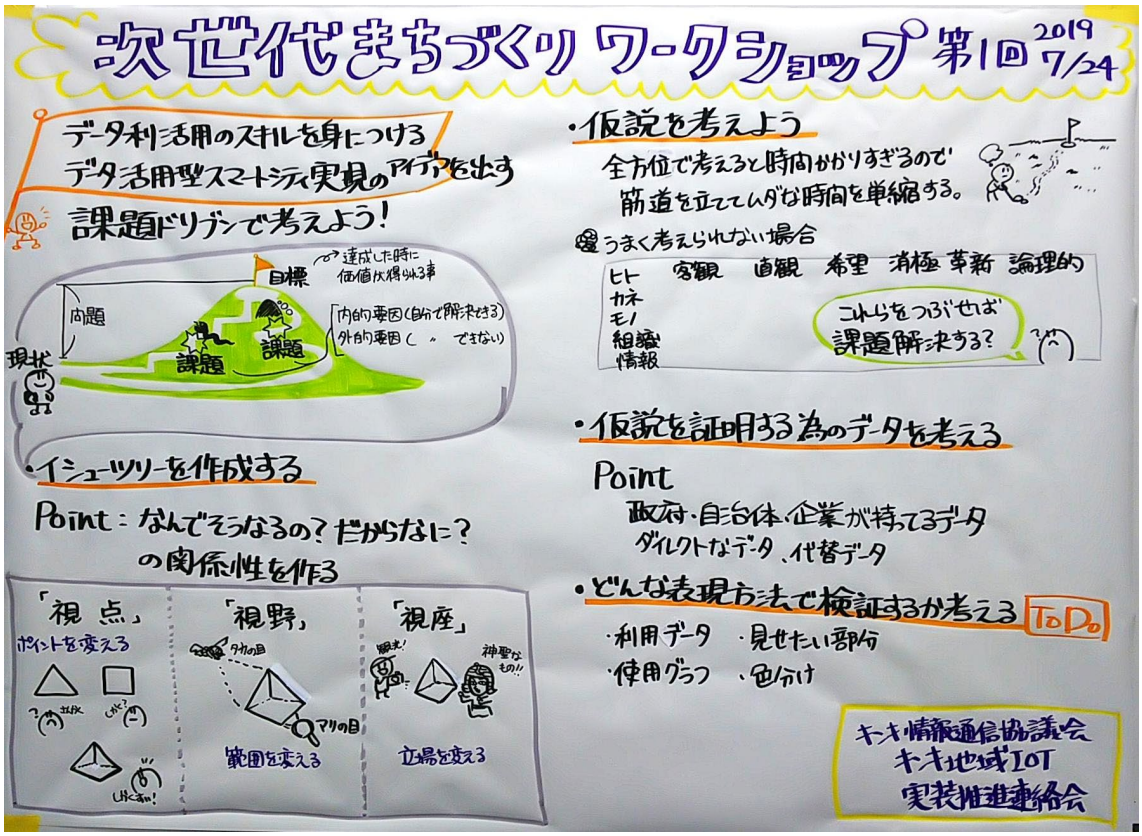
- ペルソナに欠けていた視点・観点を加え、問題の再定義をする。
- 企画書に「①検討した課題は何か」「②ターゲットは誰か」「③このサービスを一言で言うと何か」「④サービスの流れはどんなものか（ICT を含む）」「⑤お客さん・関係者への対話・告知・接触方法は何か？」を記載する。
- ブラッシュアップしたシナリオで再度寸劇し、フィードバックをもらう。
- 多角的な観点でブラッシュアップをするため、シックスハットシンキング法を利用しそれぞれの観点で意見をいう。
- フィードバックを踏まえて、企画書をブラッシュアップしながら、追加で「⑥どう効果・収益をだすか」「⑦どれだけお金がかかるのか」「⑧成功の評価基準」を検討し書き加えます。

5.　アイデア発表

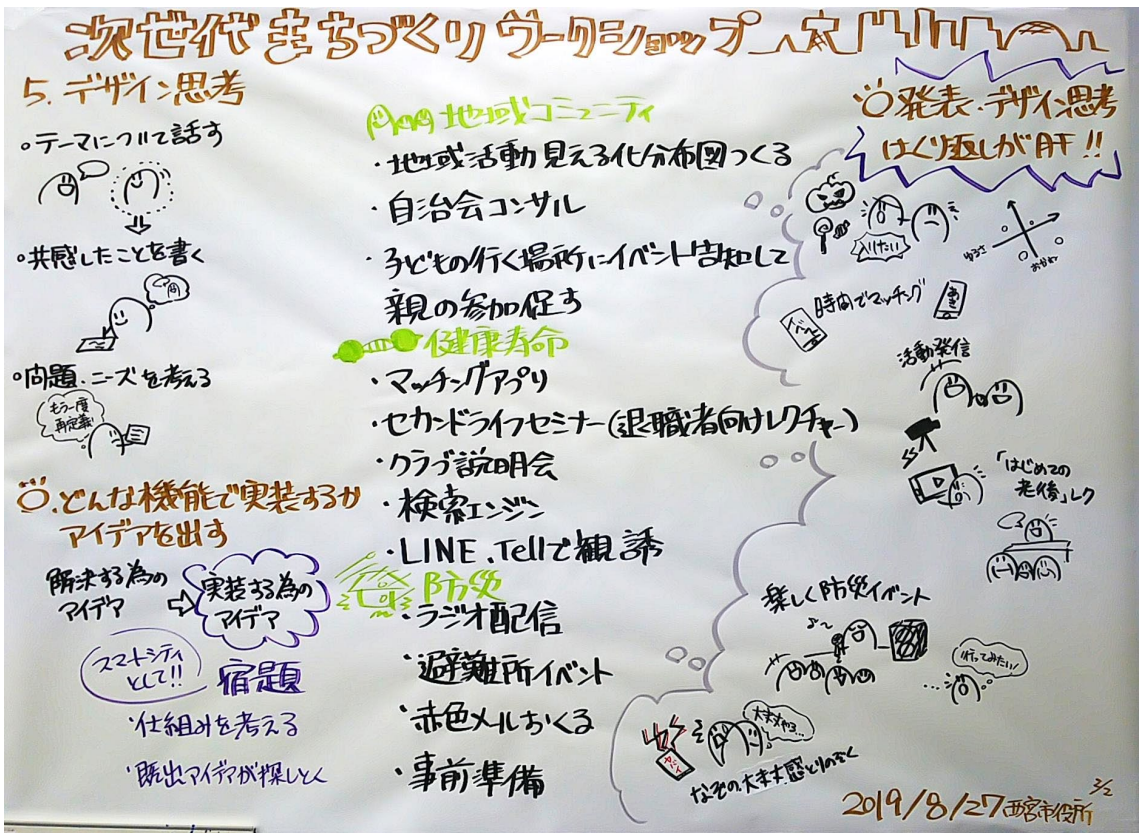
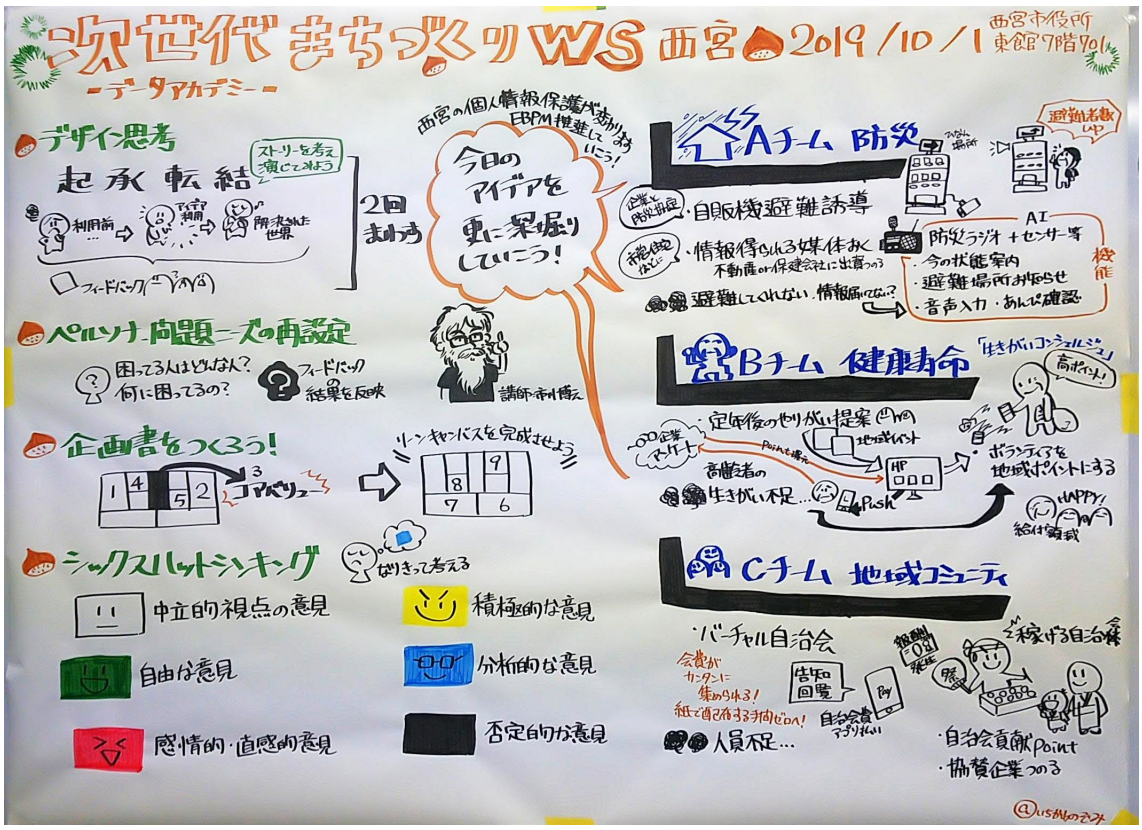
アイデア発表は、作成した企画書を利用して行います。企画書には、課題・解決策・価値・広げ方などが含まれており、この内容を①～⑧の順番で説明することで、聞き手側が、この仕組みが使えるかどうか、改善点の有無が判断できます。

6.　グラフィックレコーディング

（1）１回目　2019.7.24



（2）２回目　2019.8.27



(3) 3 回目　2019.10.1