

# COG2017 スタート！！

チャレンジ!!オープンガバナンス

# COG

STEP1  
参加自治体  
募集中

応募締め切り  
8月31日

データを活用し、地域課題を解決するコンテスト

## 2017

- ・COG総合賞
- ・アイデア賞
- ・連携体制賞
- ・ACN学生賞

主催:東京大学公共政策大学院「情報通信技術と行政」研究プログラム (PadIT)  
共催:東京大学グローバル・クリエイティブ・リーダーシップ育成プログラム (GCL)  
連携:ハーバード大学 ケネディスクール アッシュセンター

- ・最終公開審査対象  
のフォローアップ
- ・1年後
- ・2年後

# 市民も変わる、行政も変わる!! オープンガバナンス

## COGのモットー

- 市民も変わる** : 地域の課題の解決に自分の問題として取り組む市民が増えていきます  
(Engaged citizen)
- 学生も変わる** : 市民参加型社会を担う未来の市民に自らを磨く学生が増えていきます  
(Next citizen)
- 行政も変わる** : 知識と経験を活かして市民参加型社会のプラットフォームとなります  
(Open government)

**COGはこうした未来志向の市民や学生と自治体に  
チャレンジの機会を提供する  
永遠のベータ版です！！**

# COG2016結果概観

このコンテストに参加した市町村の数 = 31

ソリューションのアイデアを求める地域問題の数 = 53

市民からアイデアを受け取った市町村の数 = 28

市民からのアイデアを受けた地域問題の数 = 40

## <応募者数とチーム構成>

市民 = 26

市民と学生（混在） = 17

学生 = 25

合計 = 68

## <審査結果>

最終公開審査対象（ファイナリスト） = 13

セミファイナリスト = 7

ポスター展対象 = 27

全体 = 68

# 2017年3月12日最終公開審査の13チームの皆さん

地域	チーム名	アイデア名	属性
室蘭市	U-18 おもてなし室蘭(ACN学生賞)	旅人と地元民の心をつなぐ「おもてなしサロン」へようこそ	学生
松戸市	AAI	「演劇」と「リフレクション」で自分と相手を理解する	市民
東京都中野区	チャレンジ中野！ Grow Happy Family & Community（オープンガバナンス総合賞）	地域とつながる「子育て」&「里親制度」～ママからファミサポへ、ファミサポから里親へ～	市民
神奈川県	FerriSat（Ferris Security equipment Application Toothbrush）	目指せ犯罪ゼロ！住みやすい街 緑園都市一緑園の犯罪被害0を目指し、市民の力で安心安全なまちづくりを目指すー	混成
神奈川県	Singular Perturbations	「数理的犯罪予測を用いた警察・自治体向けパトロール経路提案システム」	市民
横浜市	花のいずみ野沿線組	相鉄いずみ野線沿線におけるシビックプライドの醸成とシティプロモーション(仮称)	混成
川崎市宮前区	みやまえ子育て応援だん(アイデア賞+ハーバード特別イノベーション賞)	「子育てにやさしいまちの空気」をつくる！～市民による市民・行政・企業三方ハッピープロジェクト～	市民
新潟市	Code for Niigata + 新潟大学・大串ゼミ(連携体制賞)	もっと知りたい地域のこと～協働で進める地域の情報発信のあり方～	混成
牧之原市	カタハマ・エージェント	アクションリサーチによる片浜小学校利活用の実現	混成
近江八幡市	立命館大学+近江八幡商工会議所	近江八幡「世界の中心で学ぶ～子供たちの夏休み寺子屋教室」プロジェクト	混成
神戸市	震災タイムスリップウォーク	震災非経験世代による語り継ぎ教育の導入と震災関連アーカイブの再構築	混成
生駒市	NAIST-UBI ParmoSense Developers	ParmoSense：観光客の「楽しい」をシェアするプラットフォーム	学生
福岡市	中村学園大学流通科学部 浅岡14B(3年)・15B(2年)ゼミ	唐人町商店街(福岡市)の活性化案：2つのStageによる取り組み	学生

# アイデアの分類

## 社会的ソリューションかアプリ開発（利用）か

アイデアの分類	社会的ソリューション	アプリ開発（利用を含む）
A	○	-
B	○	△
C	○	○
D	△	○
E	-	○

# データの利用形態

利用形態分類	データ利用形態		
	課題分析に利用		アプリのイン プットに利用
	Thick Data利用	Thin Data利用	
a	○		
b	-	○	
c	○	○	

(注) Thick DataとThin Dataの意味

Thick Data : 人間の行動のなぜを知るデータ 人の行動観察 (エスノグラフィー)

Thin Data : 人間に限らず事実を知るデータ 統計やBig Dataなどから知る事実

# アイデア実現に向けての課題

- ① 実施体制      柔らかな市民グループのまとまりに必要なこと
- ② 資金的基礎      実現段階では避けて通れない基盤
- ③ アイデア磨き      「使っていいね」をさらによくする不断の努力
- ④ 制度の克服      ど真ん中のアイデアだけでなく周辺にも潜む
- ⑤ 以上を総合した持続的展開

# 連携体制

- 市民とどう手をつなげばよいのか vs 行政とどうつきあえばよいのか

---

できるところから両者のいいところ取りをし輪を広げる

---

- 組織文化の壁を破れるか

---

伝統的行政思考

---

---

デザイン思考

---

分業的

協働的

分析

統合

合理性重視

人の心重視

ロジカル

直観的

演繹的帰納的

仮説形成的

ソリューション

パラダイムシフト

法律/経済アプローチ

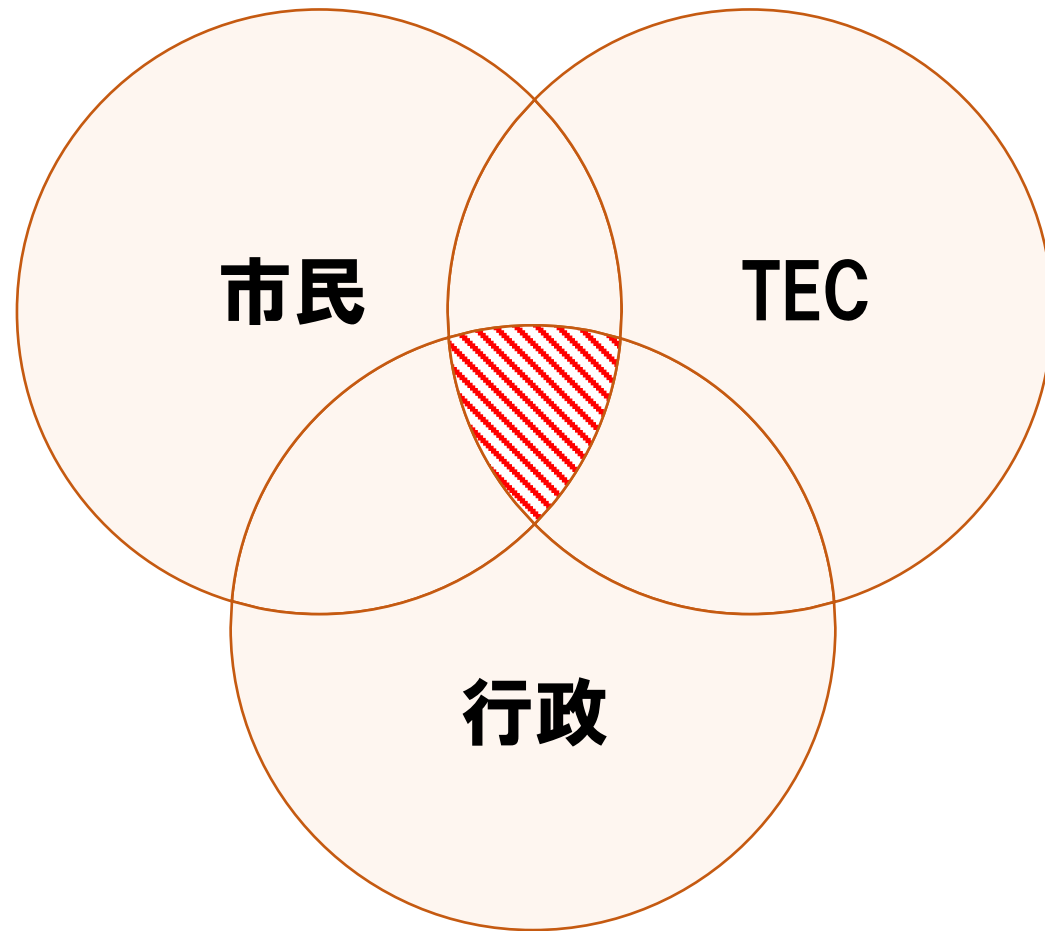
人間総合アプローチ

---

- 中央省庁との関係



# オープンガバナンスのプレイヤーたち



# COG2017

- COGのねらいやCOG2017の手順
- **COG2017の流れは基本的に昨年度と同じ**
- 新しくCOGのアイデアづくりに役立つ**デザイン思考**



**使っていいね思考**

# COGのステップ

## STEP1

### 自治体からの課題募集 (2017年6月～8月31日)

- 全国の地方自治体から、市民／学生に解決してほしい地域課題を募集します。
- データを活用した新しい課題の分析や解決策に期待を寄せている自治体の方はぜひご応募ください。
- 2016実績
- 応募自治体31、課題数53

## STEP2

### 市民／学生の解決アイデア募集 (2017年9月中旬～12月20日)

- 市民／学生の方々から、自治体からの課題に対する解決アイデアを募集します。
- データを活用して課題を掘り下げ、自分たちで解決策に取り組みたい方のご応募をお待ちしております。
- 応募アイデア数 68
  - 市民26、学生25、混成17

## STEP3

### 審査と改善アドバイス (2018年1月～4月)

- 応募アイデアそのものに加え、市民／学生と自治体の連携体制も加味して審査します。
- 最終公開審査(3月)まで残ったチームには、委員会からの改善アドバイスがあります。
- 最終公開審査 13
- ミニプレゼン 7
- ポスター 27
- 原則全てアイデア公開

- オープンガバナンス総合賞(アイデア+連携体制)
- アイデア賞(市民／学生)
- 連携体制賞(自治体)
- Accenture Citizen First Youth 賞(学生)

来年3月4日公開審査イベント

# STEP1

自治体が以下の大ぐりから課題選定

1. 高齢化・介護・医療・健康
2. 子育て・家族・教育
3. まちづくり・交通
4. 環境・エネルギー
5. 防災・防犯
6. 産業振興（一次、二次、三次）
7. 地域プロモーション
8. 観光
9. その他

詳しくはCOG2017サイトをどうぞ

- ・ 関連データは、自治体データベースに格納のものを利用します（紙文書指定でも可能）
- ・ オープンデータ形式に限定しません
- ・ 課題の担当部署が市民とともに積極的に課題を解決するオープンな行政スタイルを指向
- ・ 課題の担当部署の職員と課題関連データ担当部署の職員によるチームとして応募
- ・ 企画・広報・市民やデータ部門などの関連部署の職員が取りまとめ役として参加
  - ・ 自治体の状況によるので必然ではありませんが庁内の連携状況として評価
- ・ COG2016の応募自治体も募集できます

# STEP2

- 地域課題と関連データ（オープンデータに限定せず） 自治体（夏）

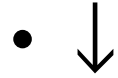


- **アイデアづくり 市民／学生チーム（秋）**

- **アイデア ①内容、②理由（データ<sup>1</sup>で裏付け）、③実現プロセス**

- **自治体連携状況 ①データ<sup>2</sup>提供、②知識提供、③コミュニケーション**

- **応募 市民／学生チーム**



- **公開審査（冬）**

データの種類 1 = Thick Data、2 = 主にThin Data  
Thick Data: 人間の行動のなぜを知るデータ  
人の行動観察(エスノグラフィー)  
Thin Data: 人間に限らず事実を知るデータ  
統計やBig Dataなどから知る事実

# 応募の市民／学生チーム

- 応募自治体に住む、あるいは通う、もしくは課題解決に強い熱意があるなどの何らかの形で地域に縁を持ち、
- 住民目線で地域課題の解決に貢献したいと考える市民や学生のチーム
- チームのリーダーは、応募自治体に住む、あるいは通う条件を満たしている必要があります

# 期待しているアイデア

- 課題解決につながる社会的な公共サービスのアイデア
- 公共サービスといっても陳情や行政への単なるつけまわしではなく自分ごととして取り組む公共サービスを期待

- データを利用するアプリが実現手段として含まれることはあり

アイデア分類	社会的ソリューション	アプリ開発（利用）
A	○	-
B	○	△
C	○	○
D	△	○
E	-	○

# (Thick Data)

人間の行動のなぜを知るデータ  
人の行動観察 (エスノグラフィー)

# (Thin Data)

事実を知るデータ  
統計やBig Dataなど

## COGアイデア考案から応募までのプロセス

デザイン  
思考

(Thick Data)

人間観察による  
動機の発見

共感

(Thin Data)

データによる  
事実の発見

・アイデア出し  
・行き詰まったら  
ループバック

アイデア組立

あるといいね思考

● <分析と合成と>

● <分析と合成と>

問題を定義

内容・理由・実現プロセス整理  
ストーリーに仕上げる

・行き詰まったら  
ループバック

論理思考

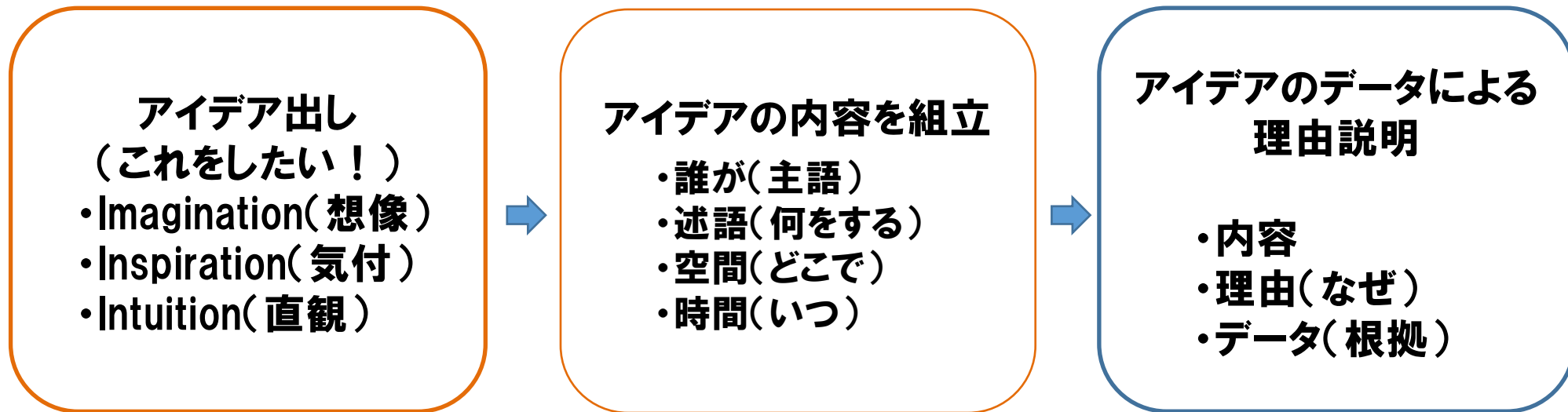
応募

両Dataで理由を語る

実現性チェック  
制度と資金・体制



# 最初のアイデア出しは 3 I で！！



Thinking Fast

< Kahneman >

Thinking Slow

Thicker

Data

Thinner

# Thick Data vs Thin Data

## Thick Data analog

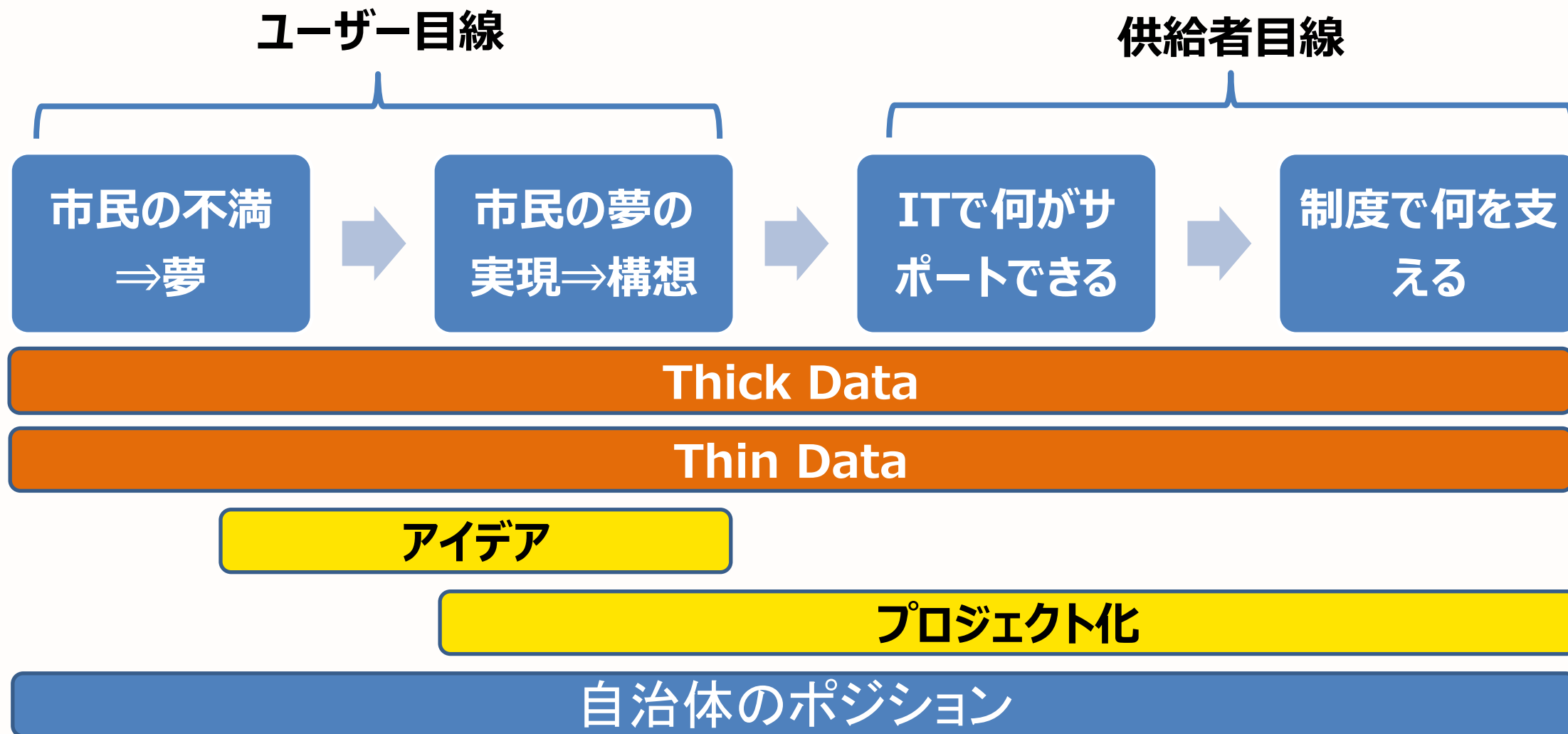
- 人間の行動の背景を知る
- ↑
- Thick description(1973)
  - C. Geertz
- 文化人類学
  - 文脈の中でデータが意味をもつ
  - ストーリーを語る



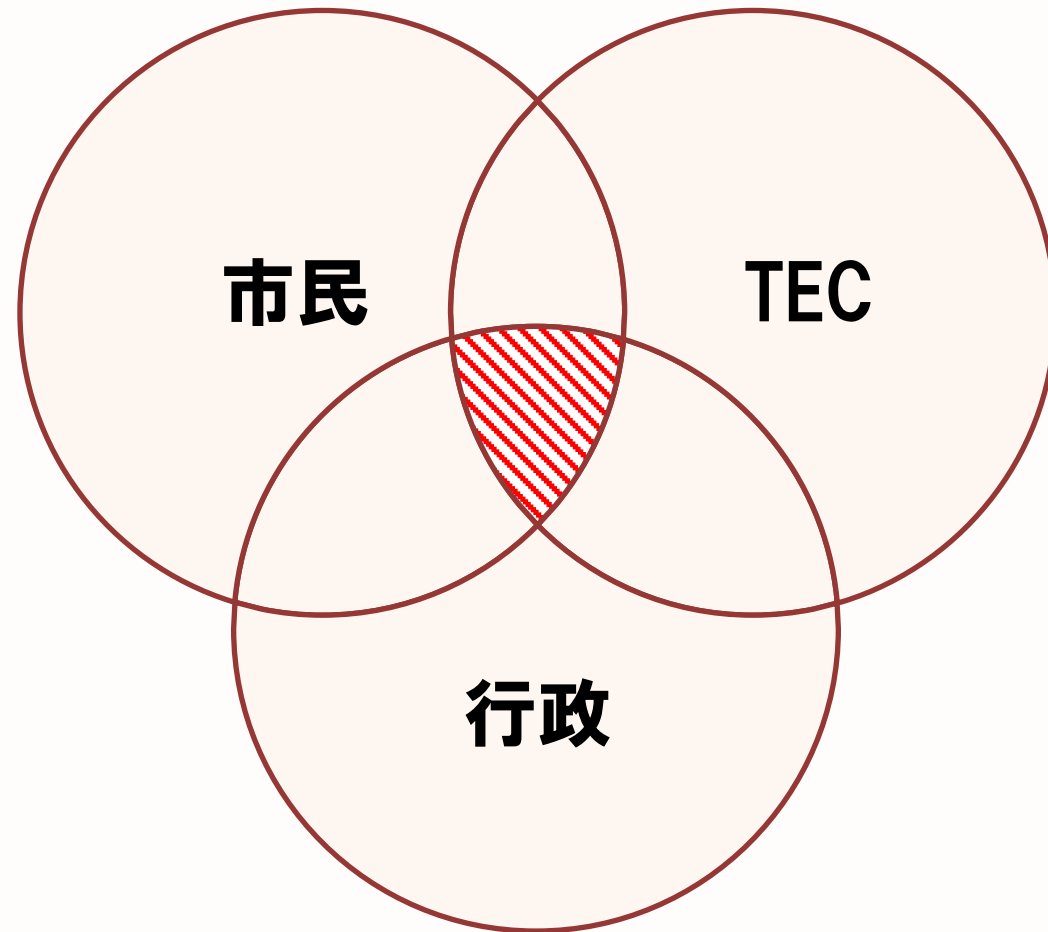
## Thin Data(Statistics, Big Data)

- 人間の行動の結果を知る

# 市民自身で解決 専門家 自治体がサポートする



# オープンガバナンスのプレイヤーたち



# STEP3

## アイデアの審査

- **アイデアの応募提出書類**
  - アイデアの説明（内容、データを用いた論拠、実現プロセスなど）を重視
  - そのほか①焦点、②効果、③新規性、④展開性などについてもごく簡潔にアピール
  - 詳細は9月に公開する市民／学生の応募用紙で確認
- **最終公開審査での発表（市民／学生チーム ポワーポイント使用）**

## 連携体制の審査

- 課題関連データ公開提供（問い合わせへの対応なども含む）
- アイデアが形成される際の、自治体による市民／学生の主体的な取り組みへのサポート
- アイデアが成熟し、実施に移行する際、自治体が市民／学生らとの協働
- アイデアをめぐって、市民／学生と自治体の間でオープンなコミュニケーションの場の活用の状況
  
- <最終公開審査対象チーム>
- 市民／学生とその自治体を対象に追加調査
- 最終公開審査での発表（関係自治体 ポワーポイント使用）

# 最終公開審査対象のフォローアップ

- **最終公開審査対象となったアイデア（連携が進んでいる場合はその状況も含みます）については、それが実り、地域の課題解決への貢献を期待**
- **このため、一年後、二年後にその進化のプロセス、実施のプロセスの報告と公開**
- **適宜伴走も視野**

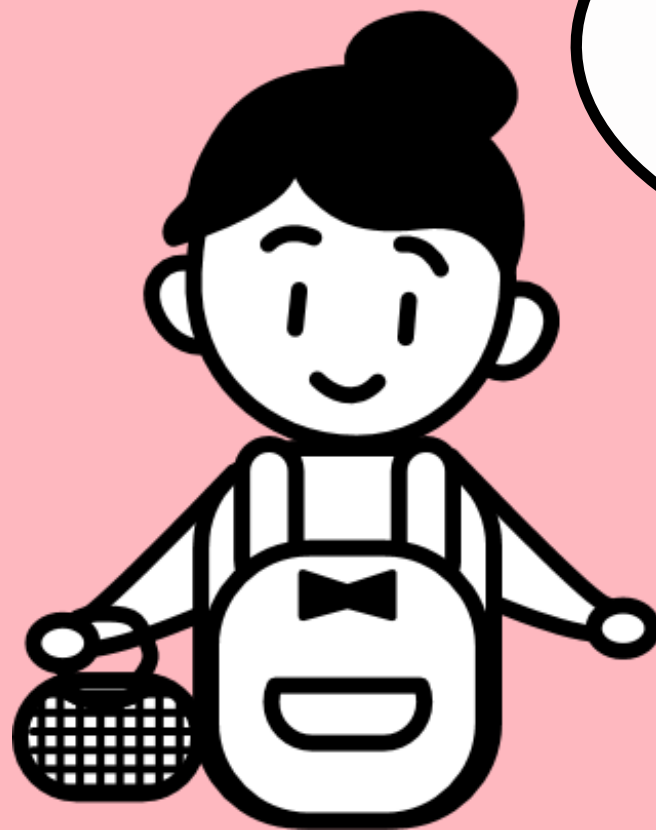


# 母ちゃん立ち上がる！

普通の母ちゃんがどのようにして  
Engaged citizenになったのか？  
(なったのか？)

チャレンジ中野！ Grow Happy Family & Community  
代表 齋藤直巨

きっかけは  
「母」としての願い

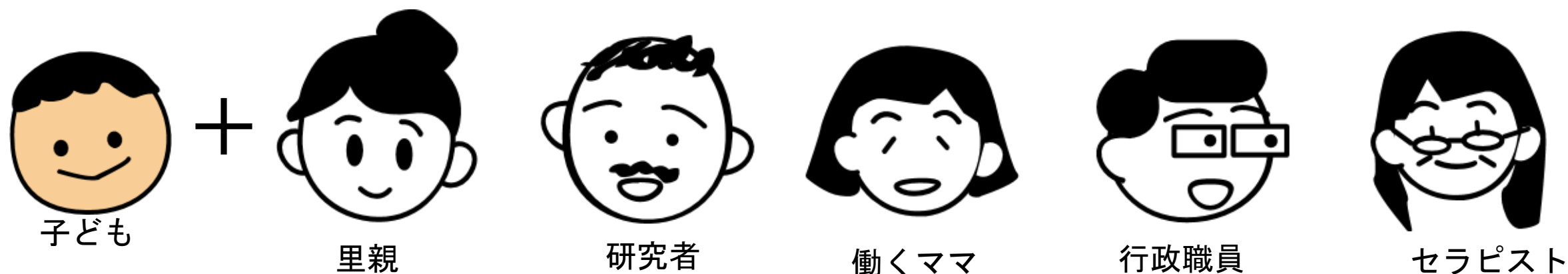


子どもはしあわせに  
育ててほしい！！

「里親を子育て支援の担い手」になってもらい、  
地域で子どもサポート出来れば、安心の子育て環境を実現！



「こんなのがあったらいいのにな！」という妄想を、  
様々な立場の人に率直に相談したら



同じ「願い」を持った仲間に出会えた

# 人の行動観察データ (Thick Data) をどう捉えたか？

人の行動観察データ (Thick Data) から見る在り方の違い

## 施設

- 専門的・多面的なケア
- チーム養育
- 常にブラッシュアップしている
  
- 家庭のロールモデルを持たない
- 自立後に頼りにくい  
→ 職員退職など

## 里親

- 個別ケア
- 家庭人としてのロールモデル
- 常に同じ人が傍にいる安心感
- 自立後もつながっている
  
- 孤立養育 (密室・虐待)  
→ 孤立を防ぐ里親サロン
- 育てる側のケア不足

# Thick DATA

データをどう捉えたか？

子どもから聞こえてきた声は、

私はいない子なのかな？

親との分離で自分の存在を否定された感覚  
自己肯定感を持ってない。



お母さんに会いたい！  
実の親への思い

親との分離は深い心の傷になっている

# 統計データ (Thin Data) をどう捉えたか？

社会的養護の元に育つ子ども達：4万6000人（施設養育85%、家庭養育15%）

## 施設

- 年間360万～680万円／1人  
施設退所後、
- 1年未満の離職率：40.6%
- 専門・大学の中退者：20%



専門的ケアやチーム養育など  
良い点もあるが、自立後、  
子どもが孤立してしまう現実

## 里親

- 年間180万円／1人
- 里親委託率：37%  
里親登録数：9,949家庭  
中野区里親：12家庭



家庭的、自立後のつながりなど  
良い点もあるが、委託する側が  
不安を感じている現実

# データをどう捉えたか？

データから見えてきたこと、

- 親子分離を最低限にとどめる事が子どもの利益になる  
→地域で子育てを支える支援者増やそう、輪を作ろう！
- 安心・安全な家庭で育つ事で、子どもは自己肯定感を持つ  
→子育て研修で、適切な子育て文化を地域に醸成する。
- 子育て中の「孤立」を防止しよう！  
→「助けて」の言える関係は、ヘルシーな子育てを守る
- 里親サロンでのサポートは、全ての子育て世代にとって有益  
→共感を持った仲間の支えが力強い！

# データをどう捉えたか？

重要なのは、

- 子育てを支える支援  
→ 親子分離・虐待を防止
- 子育て支援者を増やす  
→ 里親へ成長できる仕組み
- 地域で顔の見えるコミュニティ  
→ 安全なサポート環境整備



# 苦勞したこと

- やりたい事はあるが、どうすれば良いのか分からない！  
→ 誰にどんなことを頼めばいいのか、手探りでうまくいか
- みんな忙しい
- データを使いこなせない（どうすればいい）
- いちいち緊張する



# 学んだこと

- 仲間を集める方法
- 妄想は大切！
- 中野区は素敵！
- データがあるからこそ、理解・共感しやす  
→「ジブンゴト」に出来る環境を整える
- 足りない情報の補い方





# 今後の目標（妄想）

「助けて！」は「マネージメント」と考える社会へ  
キャンペーン

■PRしたいこと 「里親も力になります！」

★力になる仲間のネットワーク作り

■ロードマップ作りの勉強会

・実施体制の基礎となってくる人材も巻き込みながら、アイデア磨き

■助成金申請



子育てのワンストップアプリを開発したい！

# シンプルな願いを

- 社会のみんなで解決しよう！
- 今よりもっと素敵な世界に！  
チャンスはいくらでもあるはず
- 大人が希望をもって、  
社会の力になっていこう！



# COG 2016で中野区からの提供データ

COGのページに公開したもの

- 中野区の統計の総合ページ

最初に提供したデータ

- 東京都保健福祉局児童相談所事業概要のリンク（東京都HPのショートカット）

追加で提供したデータ

- ファミリーサポートセンターの協力会員、利用会員数

# 子育て中のママ達が主役！ 依頼や陳情から‘提案’へ

市民  
(ママ)

ハッピー!

(市民) 参加して楽しく支援!  
(ママ) 子育てにやさしい情報を知る!  
みんなに支えられ元気になり心地よい!

ハッピー!

市民や地元企業と一緒にママ達の  
‘心’を応援!  
地域の活性化と魅力  
発信!

行政

## みやまえ子育て応援だん

- ・子育て中のママ達を中心に、ボランティアで企画運営
- ・ママだからこそわかる困りごとを‘提案’し子育て支援を実現
- ・三方をつないでみんなハッピー!

企業  
店舗

ハッピー!

既にやっている子育て支援を  
見える化!  
ママ達の口コミで  
信用度が増す!

# 私たちの今まで

自分の困りごとを、  
どうやって  
身近な地域で  
解決するか？

まず身近なお店に  
お願いして  
始めてみた！

お店や他団体に協  
力してもらって、  
ママ向けリフレッ  
シュイベントを  
開催！

2015年5月～  
2016年3月

2016年7月

2016年  
12月  
COG2016へ  
応募

2017年2月  
初のイベント開催

2017年3月  
COG2016で  
ダブル受賞！

福田紀彦 川崎市長を  
表敬訪問し活動を  
本格開始！

ステッカーをお店  
に貼ってもらって、  
みんなにわかりや  
すくしよう！

活動を振り返って、  
自分たちの目標や意  
義など、活動の軸を  
再確認、再構築





## COG前

団体メンバーの経験・実感から  
様々な課題出し

バラバラな課題の中から、  
共通点や関連しそうなテーマを  
つなぎ合わせ、アイデアに昇華

定性データが  
もっとあればいいのに・・・

## COG応募

区役所からは定量データ提示  
→「ママたちの実感」までは見  
えてこない

COG2016に参加  
して一番苦労し  
たところ！！

すでに一般公開されている民間  
や内閣府などのデータから、  
実感を示すものを見つける

# (参考) 使用したデータ

【宮前区の人口データ】 区役所から提供 (定量データ)

提供されたものや、  
見つかったデータは、  
ほとんど定量データ

## 独自に探したデータ

【ママのメンタル面のエビデンスデータ】 民間企業の研究所サイトより (許可済)

【宮前区の商店データ】 川崎市発表のデータ

【地域での子育て支援についてのデータ】 内閣府発表のH25意識調査

【宇多田ヒカルの発言】

定性データはもっと欲しい  
でも、データだけでは  
アイデアは生まれ難い

地域に暮らす人々の、日常の困りごと、  
「もっとこうだったらいいのに」  
の中からアイデアが生まれ、  
その裏付けとなるデータがあると、  
アイデアに実行パワーが付加される

## COGに参加して良かったこと



**なんとなく、自分たちの感じていたことが、  
データで裏付けられた**

自分たちは  
このまま進ん  
でいいんだ！



**自分たちの育ててきたアイデアが、  
地域社会にどんな意味があるのか、  
自分たちの目標や活動の軸を  
再確認、再構築することができた**

受賞できたことで、  
活動を進める自信  
がついた！！



更に！

## COGに参加して良かったこと

お店や施設をつなぐ活動そのものが、オープンデータに繋がっていることがわかった！

(私たちのつながりそのものが地域資源)

応募された団体との新しいつながりができた

オープン川崎  
の皆さんと  
連携開始！



# 2017年4月25日に川崎市長を再訪問 COG2016受賞をご報告

おめでとう  
ございます！

ぜひ行政として連携  
を続けて行きたい

市民の実感データ  
を調査することも  
考えている

どんなオープンデータ  
があればいいか、市民  
の皆さんから提案いた  
だけるとうれしい



# これから

協力店リストをオープンデータにして、地域の資源にしていこう！

つながったお店や施設、自分たちの活動をウェブやマップでわかりやすくしよう！

## 協力店・施設の拡大

つながるお店をもっと増やそう！！

## お店や活動の見える化

みやまえ子育て応援だん

## 区役所との連携

子育てを切り口に、地域の他の人々の暮らしやすさに広がる企画も考えてみよう！

## 子育てを切り口にした企画

どんな連携ができるかこれからも一緒に考えていこう！

# あるといいね使っていいね デザイン思考

奥村 裕一

東京大学公共政策大学院

# デザイン思考の基盤 (COG版)

ユーザー目線

1. 人間を観察する (課題を深堀する)
  - ・ ユーザーに徹底的に焦点・共感 市民主役はこちら
2. 将来こうありたい・したい (仮説を立てて創造)
  - ・ 課題解決のアイデアをいろいろ考える

提供者目線

3. アイデアを提供する側の視点での課題に挑戦
  - ・ お金はまわる？ 体制は？ できるだけ自分でやる！

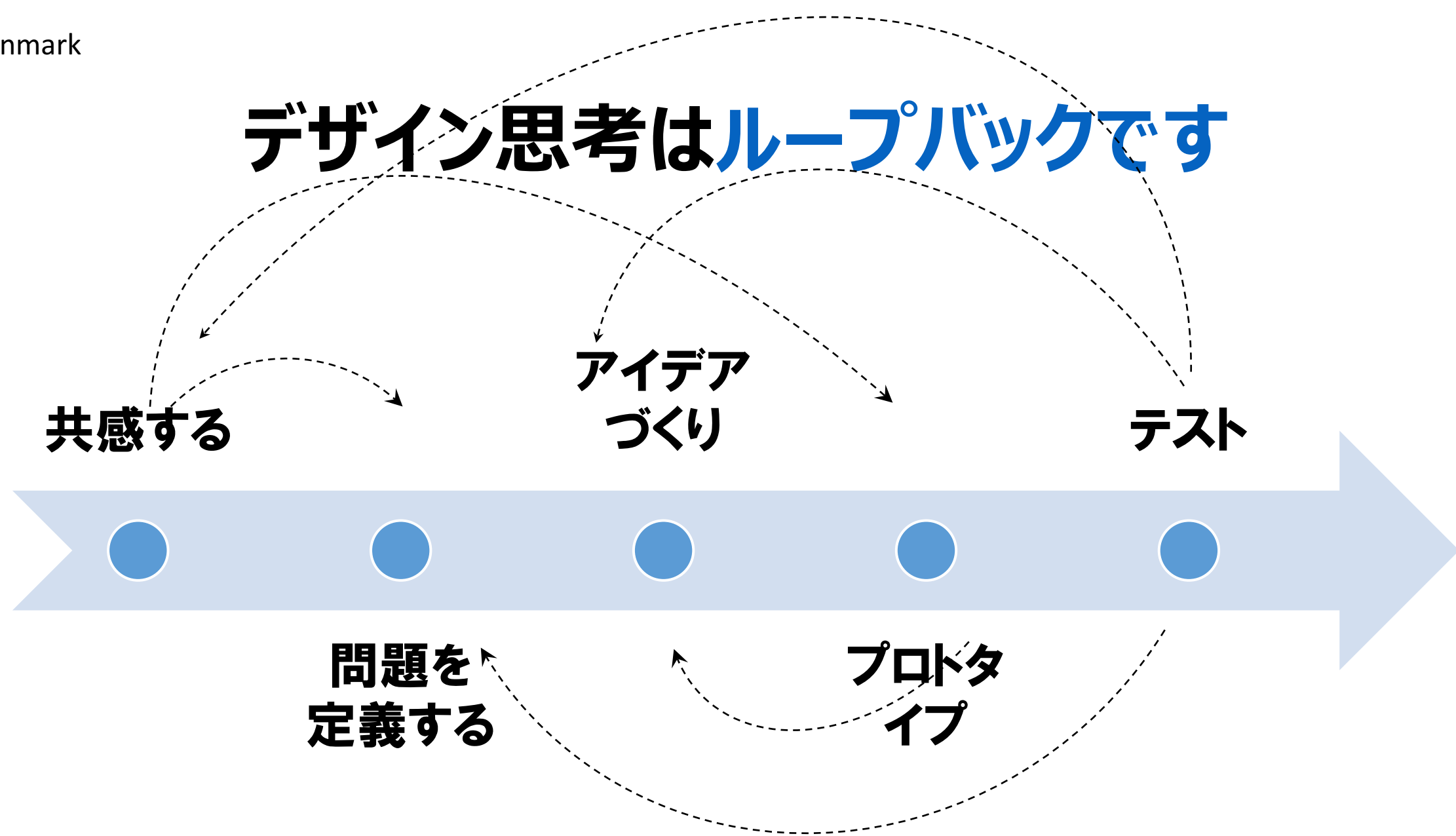
4. 繰り返していい
5. 一緒に、、する (CO-)

# デザイン思考の本質

- なぜユーザーの人間観察をするのか ➡
- なぜ将来を考えるのか ➡
- なぜ繰り返すのか ➡
- なぜ一緒にするのか ➡



# デザイン思考は**ループバック**です



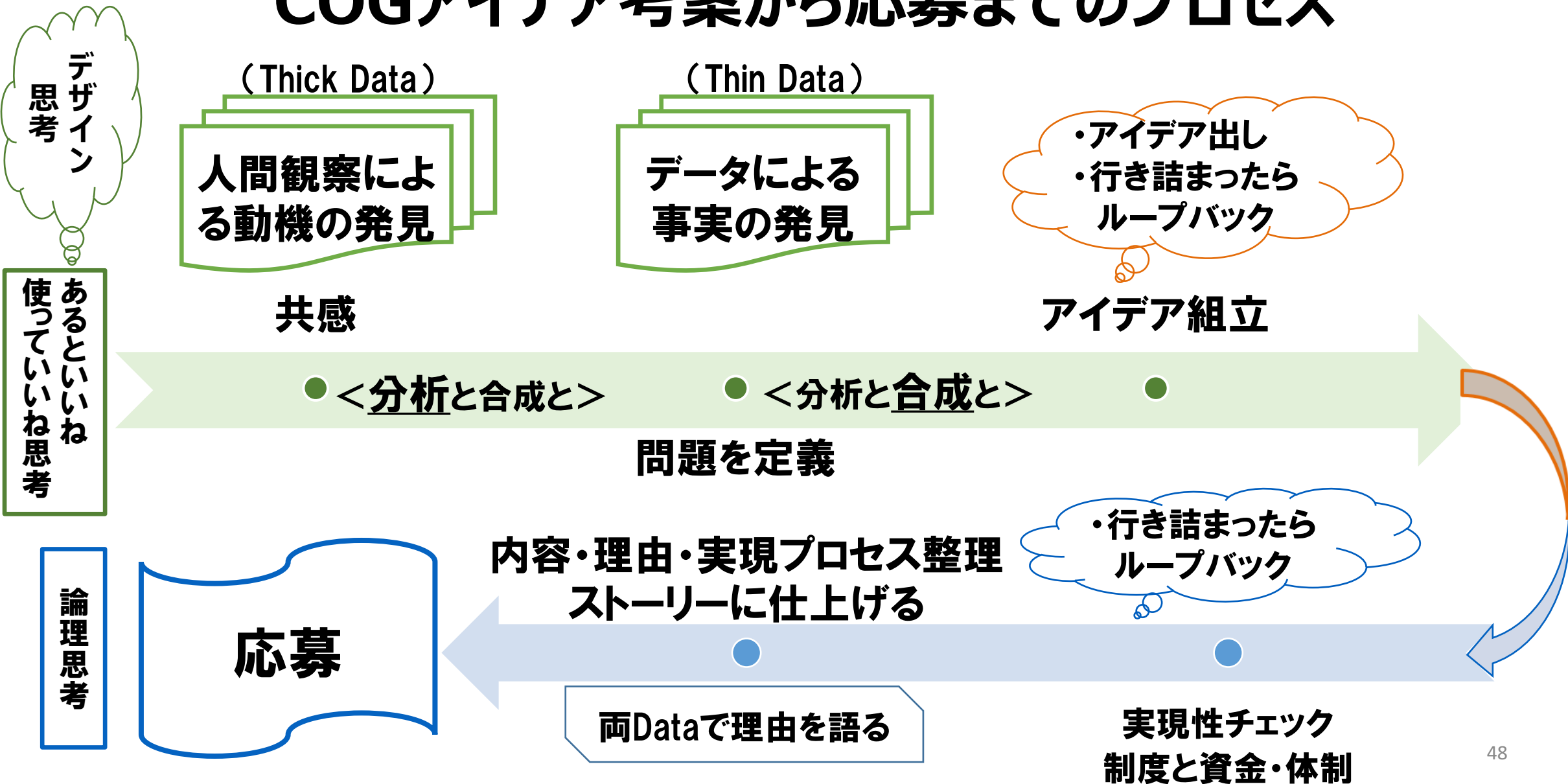
# (Thick Data)

人間の行動のなぜを知るデータ  
人の行動観察 (エスノグラフィー)

# (Thin Data)

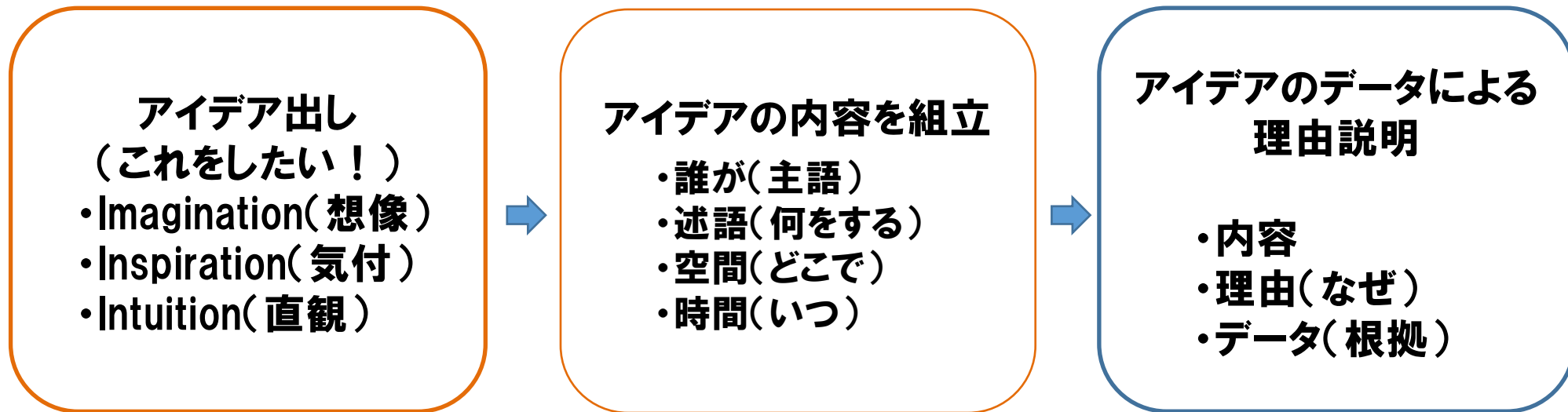
事実を知るデータ  
統計やBig Dataなど

## COGアイデア考案から応募までのプロセス





# 最初のアイデア出しは3Iで！！



Thinking Fast

< Kahneman >

Thinking Slow

Thicker

Data

Thinner

# Thick Data vs Thin Data

## Thick Data analog

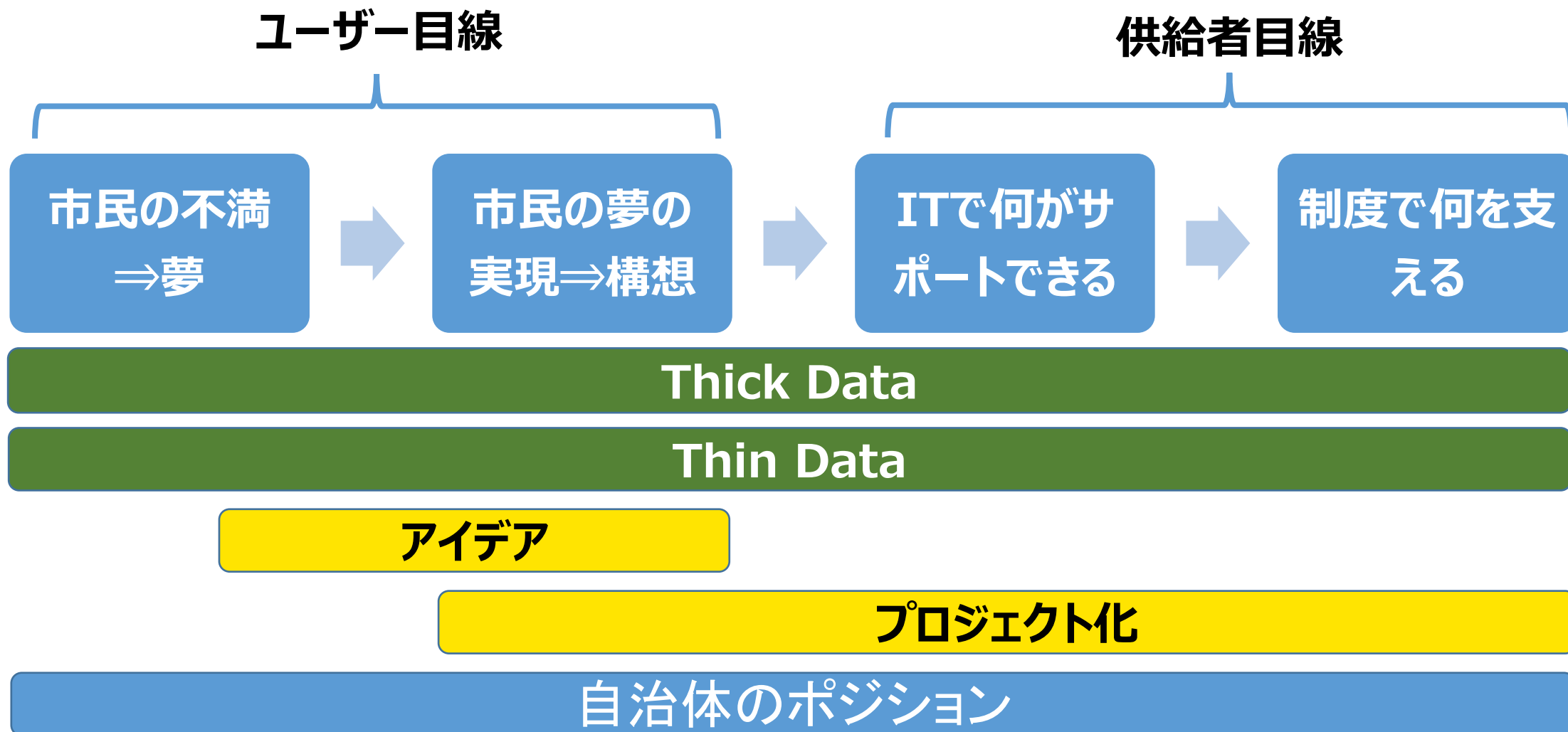
- 人間の行動の背景を知る
- ↑
- Thick description(1973)
  - C. Geertz
- 文化人類学
  - 文脈の中でデータが意味をもつ
  - ストーリーを語る



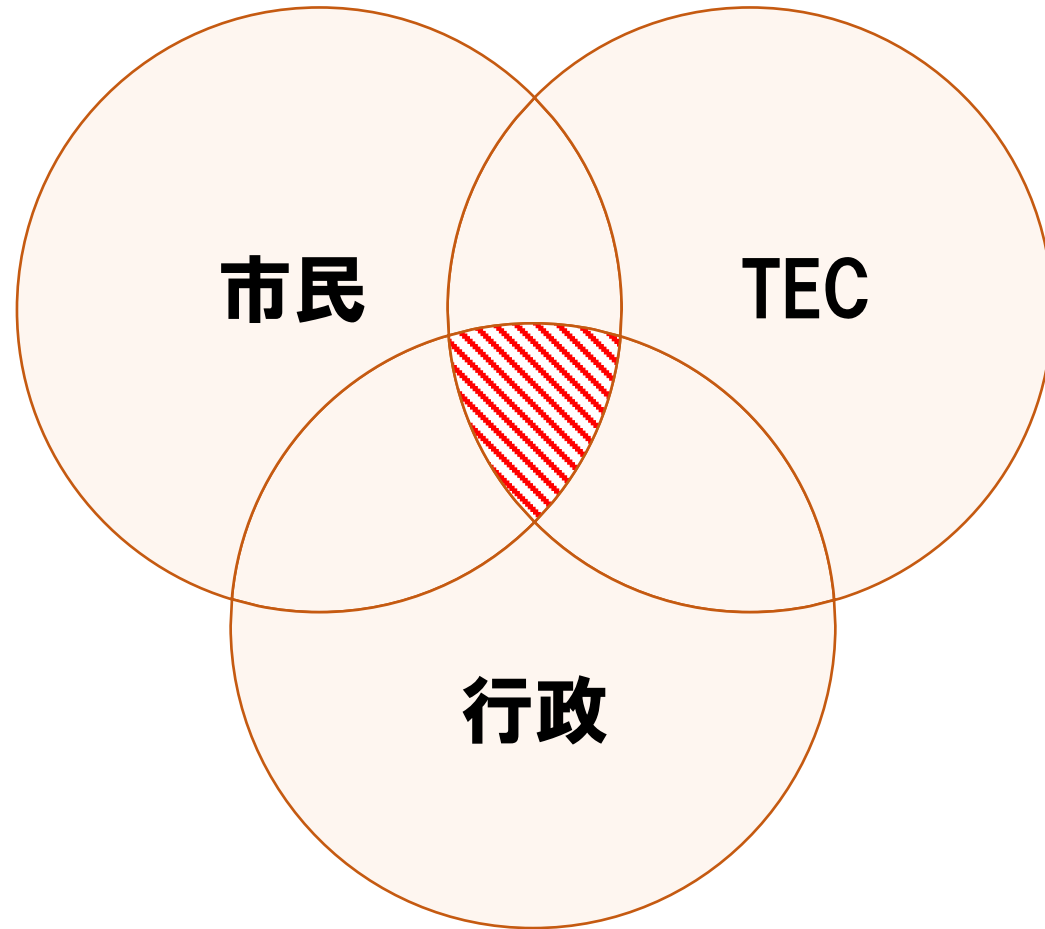
## Thin Data(Statistics, Big Data)

- 人間の行動の結果を知る

# 市民自身で解決 専門家 自治体がサポートする



# オープンガバナンスのプレイヤーたち



**いろいろあるデザイン思考プロセス  
でも本質は共通です**

# デザイン思考プロセス各種

デザインプロセス	ウィキペディア / ハート・サイモン	IDEOツールキット	ティムブラウン (IDEO)	d.school / D-School(HPI)	d.schoolの Bootcamp Bootleg (HPI) - モード	Baeck & Gremett(2011)	Mark Dziersk(ファストカンパニー)	Open Policy Making toolkit, UK
問題を理解する	定義する	発見	インスピレーション	理解する	共感する: 観察し、関わり、浸る	解決する問題を定義する	(1)問題を定義する	1.診断: 政策問題を発見する
ユーザーを観察する	リサーチ			観察する		インスピレーションを探求する		
結果を解釈する	解釈			視点を定義		定義する(問題宣言)		
アイデアを生成する (Ideate)	アイデア生成	アイデア生成	アイデア生成	アイデア生成	アイデア生成	複数のアイデアを生成する	(2)多くのオプションを作成し、検討する	3.開発: アイデアを生み出す
プロトタイプ、実験	プロトタイプ	実験	実装	プロトタイプ	プロトタイプ	プロトタイプを生成する	(3)選択した方向を絞り込む(3.5)繰り返し(オプション手順2と3)	4.納品: プロトタイプとアイデアの改善をする
テスト、実装、改善	目標/ 選択する、実装する 学ぶ	進化		テスト	テスト(洗練されたソリューションを含む)	ユーザーのフィードバックを求める	(4)勝者を選び、実行する	

# デザイン思考の三つのスペース

## ティム・ブラウン

- デザイン思考プロセスは、一連の秩序立ったステップではなく、重なり合った3つのスペースで考えられます。
- インスピレーション： 解決策探索の動機となる問題または機会
  - ニーズを探ります。ニーズを探るためにユーザーになりきります
- アイデア： アイデアの生成、開発、テストのプロセス
  - できるだけ多くのアイデアを出します。絞らないでください。
- 実装： プロジェクトの段階から人々の生活につなげる道筋
  - プロトタイプで試していきます。

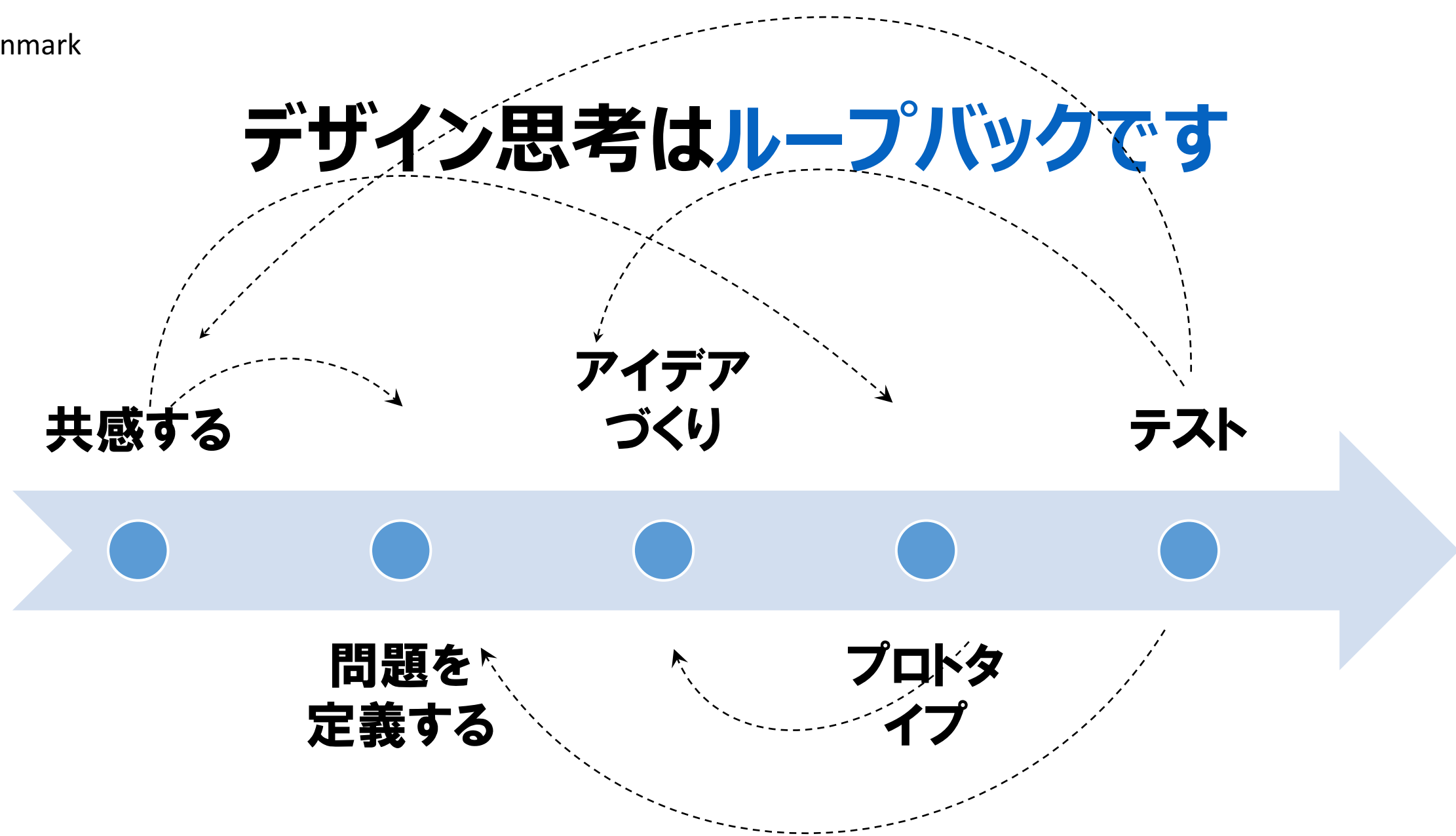


# 5段階デザイン思考プロセス





# デザイン思考は**ループバック**です



# 5段階の要点

## インスピレーション

1 共感	あなたのユーザーと同じ立場に立つ
2 定義	ユーザーのニーズ、問題、洞察をまとめる

## アイデア

3 アイデア	挑戦的な前提と革新的なソリューションのためのアイデアの創造
4 プロトタイプ	ソリューションの作成を開始する

## 実装

5 テスト	ソリューションに至る
-------	------------

# デザイン思考の特質

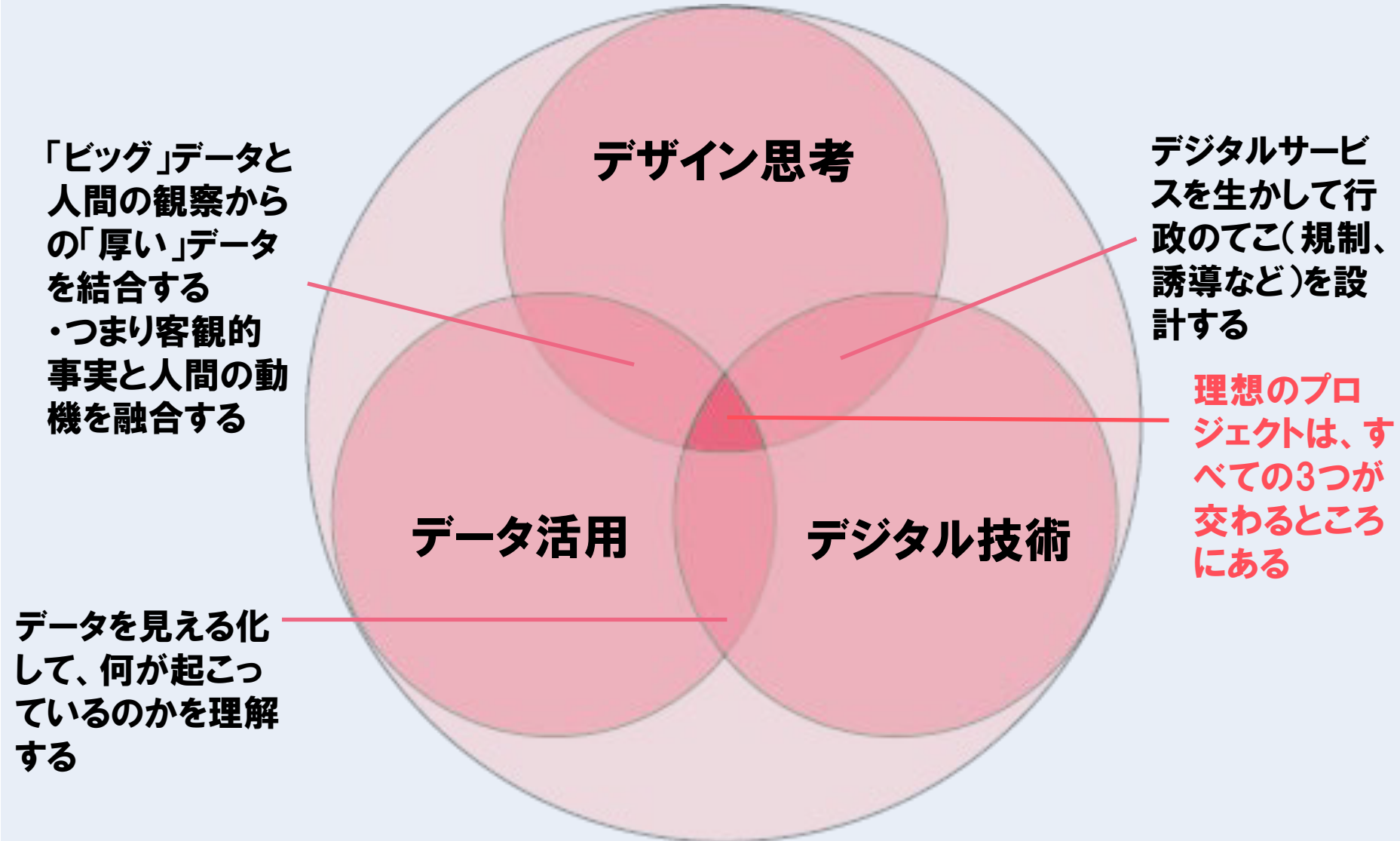
1	あいまいさが好き	不明なことがあるときや答えがわからないときは快適
2	協働	分野間の協働が好き
3	建設的	古いアイデアに基づいた新しいアイデアの作成
4	好奇心	理解していないことや新鮮な目で物事を知ることに関心を持つ
5	共感	顧客の視点からものを見て理解する
6	ホリスティック (Holistic)	ユーザーのより大きな文脈を見ていく
7	反復	段階に関係なくソリューションやアイデアを改善する循環的プロセス
8	決めつけない	アイデア・クリエイターやアイデアにとらわれずにアイデアを作成する

“Design Thinking: Expanding UX Methods Beyond Designers” by Aline Baeck and Peter Gremett Intuit®

## 2. 政策デザインラボ 政策デザイン推進の組織

ラボ名	国	ブリーフ
・ <a href="#">Mind Lab</a>	デンマーク	2002年設立 世界で最も古いラボの一つ。 三省で設立。中立の場の提供。市民・企業との接点。 18-20人のスタッフ。 デザイン思考中心。
・ <a href="#">Policy Lab</a>	英国	2014年設立。 行政改革の一環として財政節約で内閣に設立。3Dに特徴。 7人のスタッフ。
・ <a href="#">The Lab@OPM</a>	米国	2012年設立。 農務省食糧栄養局などと連携。 中立の場の提供。(奥村調査中)

# 政策形成の3D（接点）



# (参考)イノベーションの源泉



- ☆ 既存の制度・慣習からいったん自由になる(外部環境からの自由)
  - ・法令のような公式制度(法律、政令、省令、規則)
  - ・慣習のような非公式制度
  - ・利害関係者の範囲
- ☆ 自分の専門分野から自由になる(内部環境からの自由)
  - ・あらゆるコト・モノ・世界、手始めにユーザーに関心を持つ
- ☆ 技術の持つ潜在力と限界の認識