

# シビックテックの取り組みと課題

Sayaka Ishizuka, Code for Japan

2024/12/13

# 自己紹介

石塚清香（いしづかさやか）

所属：一般社団法人コード・フォー・ジャパン

Govtech推進コンサルタント

総務省地域情報化アドバイザー/真鶴町CxO補佐官

豊橋市DXアドバイザー/神奈川県DXアドバイザー

経歴：横浜市役所勤務

→2022年末まで30年勤務

→デジタル専任職として改善事案を複数手掛ける

→2023年2月より現職



# オープンにつながり社会をアップデートする

## シビック(市民) × テック(技術)

市民・民間企業・教育機関や行政の垣根を越えてアイデアを出し合い、自身のスキルを生かしながら参加する。

- Who** 市民(Civic)
- What** 困りごと解決・アップデート
- Where** 暮らしているまちなど
- How** 技術(tech)を活用しながら

### シビックテックのアプローチ



### シビックテックの特徴



垣根を越えた  
オープンな繋がり



アイデアと  
ノウハウの蓄積・共有

# シビックテック=テクノロジーとコミュニティを通じて政府と市民の関係を変革する世界的なムーブメント

## 行政とのコラボレーション

### オープンガバメントの促進

- オープンデータ
- 政府とのハッカソン
- join.gov.tw (台湾)

### GovTechソリューション

- フェローシップ
- 人材育成・トレーニング
- アプリ開発
- 市民ユーザーによる検証



## 市民主導プロジェクトの促進

### 市民参加

- リビングラボ
- Decidim/vTaiwan
- 参加型予算

### 市民主導プロジェクト

- ハッカソン
- ブリゲードプログラム
- 社会プロジェクト
  - 男女平等
  - 情報弱者対策
  - 防災
  - 再生ツール

## デジタル公共財/インフラの創造

### オープンソース/データ

- オープンソース系ファンド
- My society、Decidim

### 政府によるオープンソース

- Public money, Public code

# Code for Japan の役割



## ビジョン：ともに考え、ともに創る社会

### 活動の3本柱

#### デジタル民主主義

- Decidim
- デジタルシチズンシップ

#### デジタル公共財

- 偽情報対策ツール
- カーボンフットプリント計算ツール
- スマートシティプラットフォーム (FIWARE)
- オープンデータ・ワークショップ

#### 市民主導プロジェクトの促進

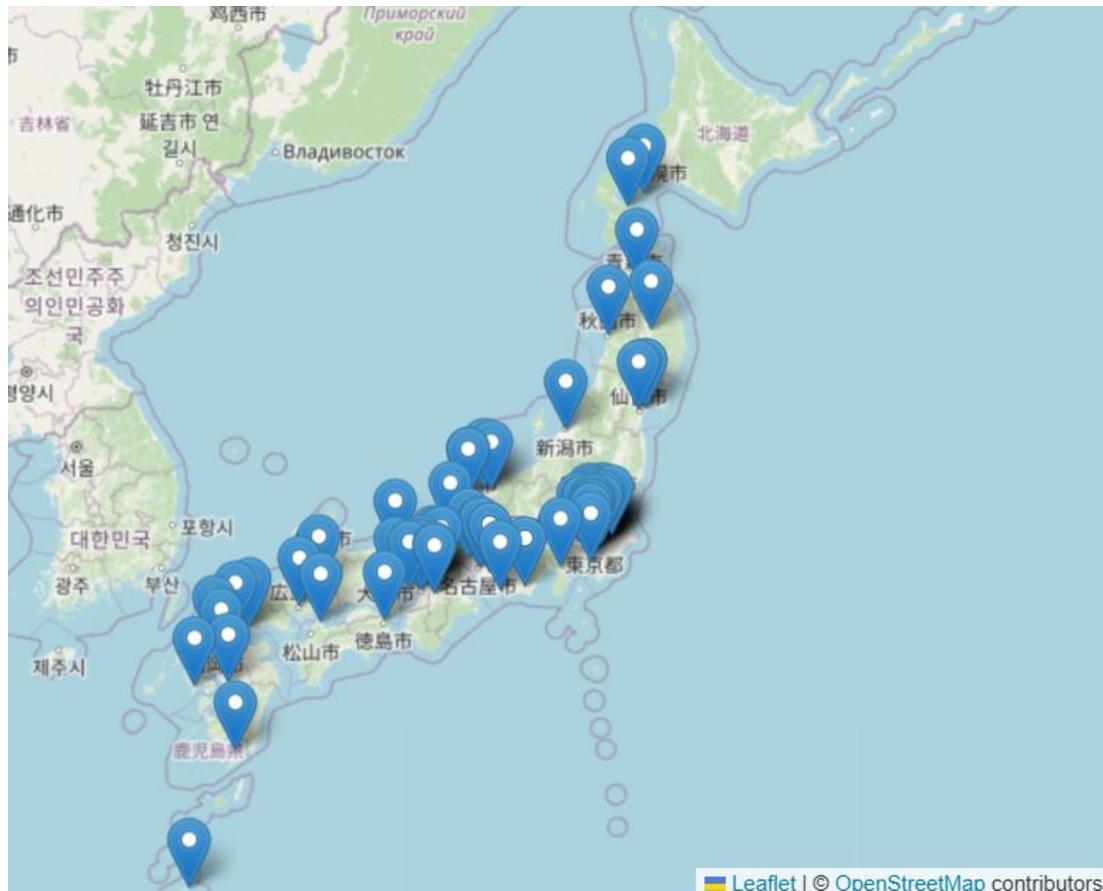
- 月例ハッカソン
- Code for Japanサミット
- Make our Cityプロジェクト
- 行政主催ハッカソン
- 国際協力

### 主な指標

- 8,200人以上のSlackメンバー
- 20人以上のコアメンバー（有給スタッフ）
- 全国に67のブリゲード
- 11年間の活動
- 65以上の月例ハッカソンを開催
- 複数の行政機関とのパートナーシップ

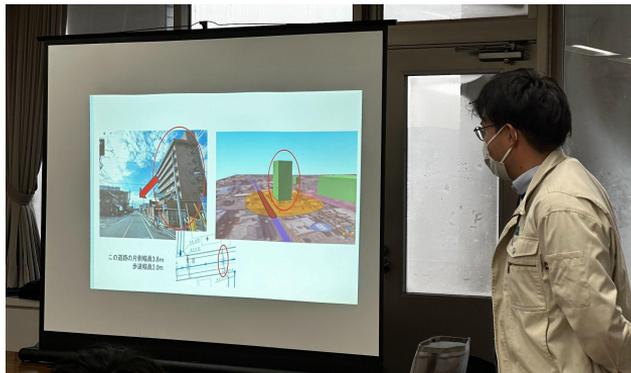
# 全国に広がるブリゲード・ネットワーク

全国で活動している「Code for X  
(地域名)」が全国に67団体。  
地域のCode forを私たちはブリ  
ゲードと呼び、Code for Japanは  
全国で活動するブリゲードとパー  
トナーシップを結び、緩やかな  
ネットワークで繋がっています。



# 人材育成の取組

国土交通省「PROJECT PLATEAU」が公開するCityGMLデータはじめ、様々なオープンデータを活用した研修を2023年、2024年合わせて全国15自治体で実施



参考 : <https://www.code4japan.org/news/event-20230629-plateau>

# 今後の課題

## 持続可能性と拡大

### 資金調達モデル

- 現状：行政の委託事業で得た利益を、コミュニティのために使う
- 持続可能なシビックテック・エコシステムの構築の課題
- ボランティアとプロの仕事の両立

### 成長の管理

- 規模を拡大しても品質を維持するには
- 80以上のブリゲードを効果的にサポートするには
- プロジェクト横断的な知識共有

## インパクトと適用

### 政府側の受け入れ体制

- オープンソースに対する官僚的抵抗
- 調達システム改革

### 市民参加の壁

- デジタルリテラシーの格差
- 包括的な参加
- 長期的なコミュニティへのコミットメントの難しさ

## 技術・社会

### テクノロジーの進化

- AIガバナンス
- プライバシー保護
- インフラ整備

### ソーシャル・ イノベーション

- 社会的インパクトを測定するには？
- グローバルなコラボレーション
- デジタル民主主義における信頼の構築

# ともに考え、ともにつくる社会



# Appendix

# 日本のシビックテック・エコシステムのステークホルダー

## 中央省庁

- 学生インターンシップ
- 青少年の市民参加
- 市民科学プロジェクトの実施

- 業務委託でサポート
- 委員会のメンバーになる
- 研究グループに参加する

## 学術機関

大学  
研究機関

## 民間セクター

テック企業  
ソーシャル/GovTechスタートアップ  
非営利

- 地域コミュニティを築く
- 一緒にイベントを開催する(例:ハッカソン)
- サービスの提供(例:デンディム)

- 資金提供を求める
- オープンソース/オープンデータの推進
- 共同作業

## 地方自治体

DXチーム  
CIO/CDO

Civic  
Tech

# 将来のトレンドと機会

## デジタル民主主義とAI

- 政策議論のためのLLM
  - Talk to the City, Polis など
- 参加型プラットフォームの強化
  - より良いフィードバック・ループ、ユーザー・インターフェース

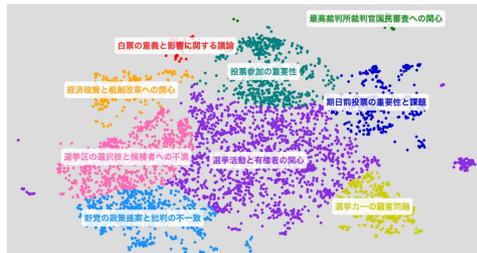
## デジタル公共財2.0

- Web3と公共財
  - 持続可能な資金調達モデル
  - DAOのインセンティブ・メカニズム
- 国境を越えた協力
  - 国際規格の整合
  - インフラの共同開発

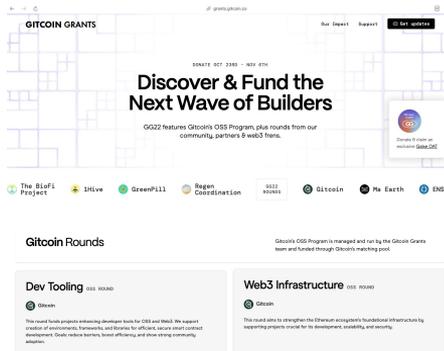
\*1:<https://note.com/annotakahiro24/n/ndd21a8ba3eec>

\*2:<https://japanchoice.jp/polis/digital>

\*3:<https://grants.gitcoin.co/>



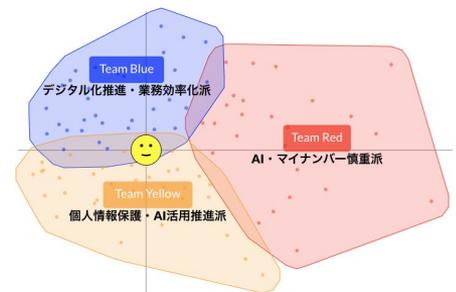
ブロードリスニングによる衆議院選挙の分析 (\*1)



GitCoinの助成金 (\*3)



「デジタル民主主義」についての意見集団の可視化(世論地図)



Japan Choice : ソーシャルオピニオンマップ(\*2)

# 「デジタル公共財」という考え方

2020年に国連が提唱した「[デジタル協力のためのロードマップ](#)」をきっかけに「デジタル公共財 (DPG)」が注目され、現在においてUNICEF等が参画しているネットワーク「Digital Public Goods Alliance (DPGA)」がDPGに関する一部の国際議論を率いている。

国連によると、デジタル公共財 (DPG) は「持続可能な開発に資するオープンソースのソフトウェア、オープンデータ、オープンAIモデル、オープンなデータ標準、オープンなコンテンツ」と定義されており、デジタル公共財とは非競争性かつ非排他性を持つデジタル材のことを指す。「Digital Public Goods Alliance (DPGA)」は、国連やUNICEF、ノルウェー、インド、ドイツなどが参加する産官学のネットワークであり、「DPG基準」を策定し、それによりDPGは「SDGsの推進の貢献し、オープンライセンスの活用、オーナーシップの明確化、プラットフォームからの独立性、ドキュメント化、データ抽出方法の確立、プライバシー等関連規制への遵従、害を及ぼさないようなデザイン」と定義されている。



## DPGAの参加/資金提供組織



BILL & MELINDA  
GATES foundation



その他150組織や国々

## DPGAによりDPGと認定されたプロダクト



その他165プロダクト

# Digital Public Goods 憲章

米国に本拠点を置く Digital Impact Alliance (DIAL)とDPGAが共同リーダーとして、2022年にDPG (Digital Public Goods) 憲章を発表

「各国が、安全で、信頼でき、包摂的な公共及び民間のサービスを大規模に提供するために必要な基礎的なデジタル公共インフラ及びデータ・システムを構築し、飢餓、パンデミック及び気候変動のような緊急の地球規模課題に協力して対処することができるよう、デジタル公共財へのアクセスを前進させる意図を有する」ことを提唱している。

DPG憲章は、プロダクト・キャパシティ・導入・セーフガードとインクルージョン・エコシステムの支援の5分野におけるアウトカムを目指している

# なぜ国連がデジタル公共財を推しているのか

デジタル公共財やデジタル公共インフラ（DPI: Digital Public Infrastructure）などのグローバル公共財（GPG）において開発されるプロダクトやサービスは、国境を越え他国にも影響を与えられることから、従来の「先進国/開発途上国」や「グローバルノース/グローバルサウス」等の二分法ではあらゆるプロセスや特徴が見落とされやすいとされている（Horner, 2020）。

**経済状況や地理的位置関係なくデジタル主権を提唱し、DPGやDPIの国際普及を狙う国々が登場すると言われている（OECD, 2021）。代表的な例として、インドによるIndiaStackが挙げられている。**

**この考え方は、日本において広がりつつある自治体間のデジタルサービス格差の解消にも繋がるのでは？**