

鎌倉市スマートシティ構想(素案)

令和3年(2021年)12月 パブリックコメント実施用資料

- 1 構想の概要
- 2 鎌倉市を取り巻く環境の変化
- 3 基本理念・基本原則
- 4 推進体制
- 5 リーディングプロジェクト
- 6 既に動き出しているスマートシティの取組
- 7 住みやすさと幸福度の数値化・指標化

1 構想の概要

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

背景・目的

- 昨今の技術革新をめぐる世界的な潮流を背景に、日本でも「第4次産業革命*の技術革新を、あらゆる産業や社会生活に取り入れることにより、様々な社会課題を解決するSociety 5.0 *を世界に先駆けて実現する」という方向性が、政府から示されています。
- 国内では、先端技術やデータを活用し、都市や地域の機能やサービスを効率化・高度化し、人口減少・少子高齢化等の各種社会課題を克服して市民生活に快適性や利便性などの新たな価値を創出するまちづくり、「スマートシティ*」の構築が求められています。

SDGs*に示される社会課題



※鎌倉市は2018年に国のSDGs未来都市に選定

人にやさしいテクノロジー*

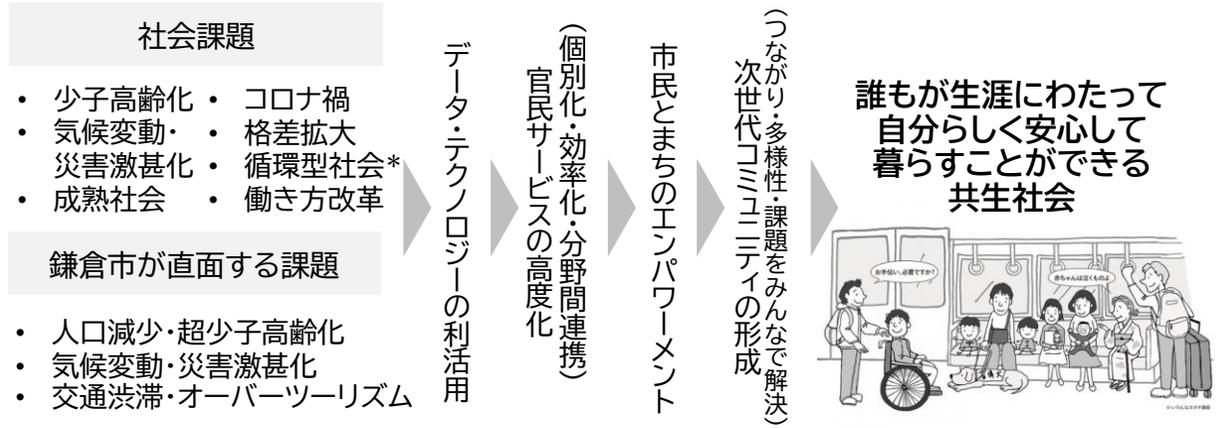


鎌倉市スマートシティの背景

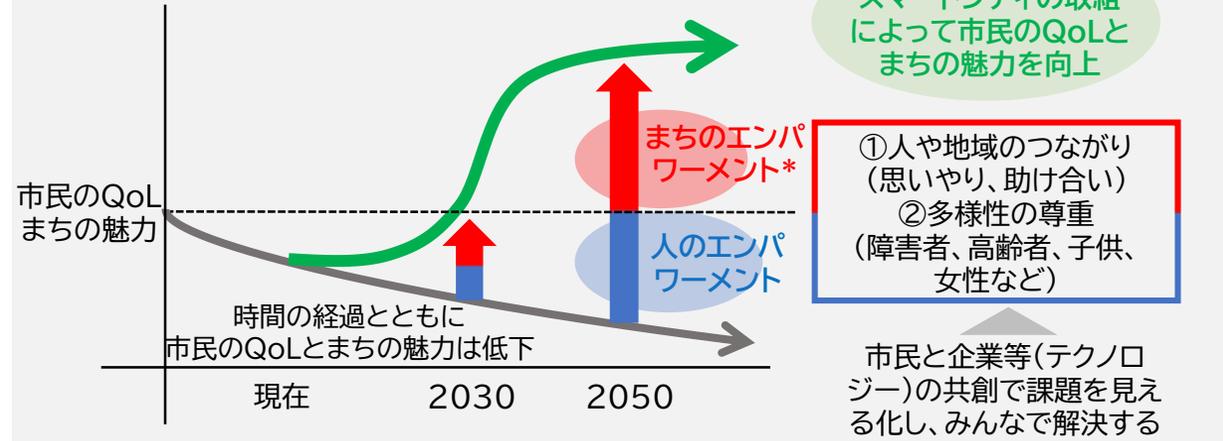
- 鎌倉市は、先人から連綿と受け継いできた歴史や文化、そして豊かな自然環境に恵まれた都市です。一方で、超少子高齢化*をはじめ、災害への脆弱性、オーバーツーリズム*や慢性的な交通渋滞といった課題が山積しています。
- これらの課題解決や、今後直面することになる様々な課題に対応できる仕組みや体制を構築するとともに、地域が自律的に成長する力を育て、市民のQoL*とまちの魅力向上を図るため、2020年4月に産官学民の共創によるスマートシティの取組に着手しました。

将来像

- 鎌倉のまち並みや、歴史・文化を大切にしながら、AI* やIoT*、ビッグデータ*など、人にやさしいテクノロジーを活用することによる市民参加型のスマートシティを目指し、誰もが生涯にわたって自分らしく安心して暮らすことができる共生社会*を築きます。



官民連携の総力戦で課題解決に取り組む好循環モデルを創出

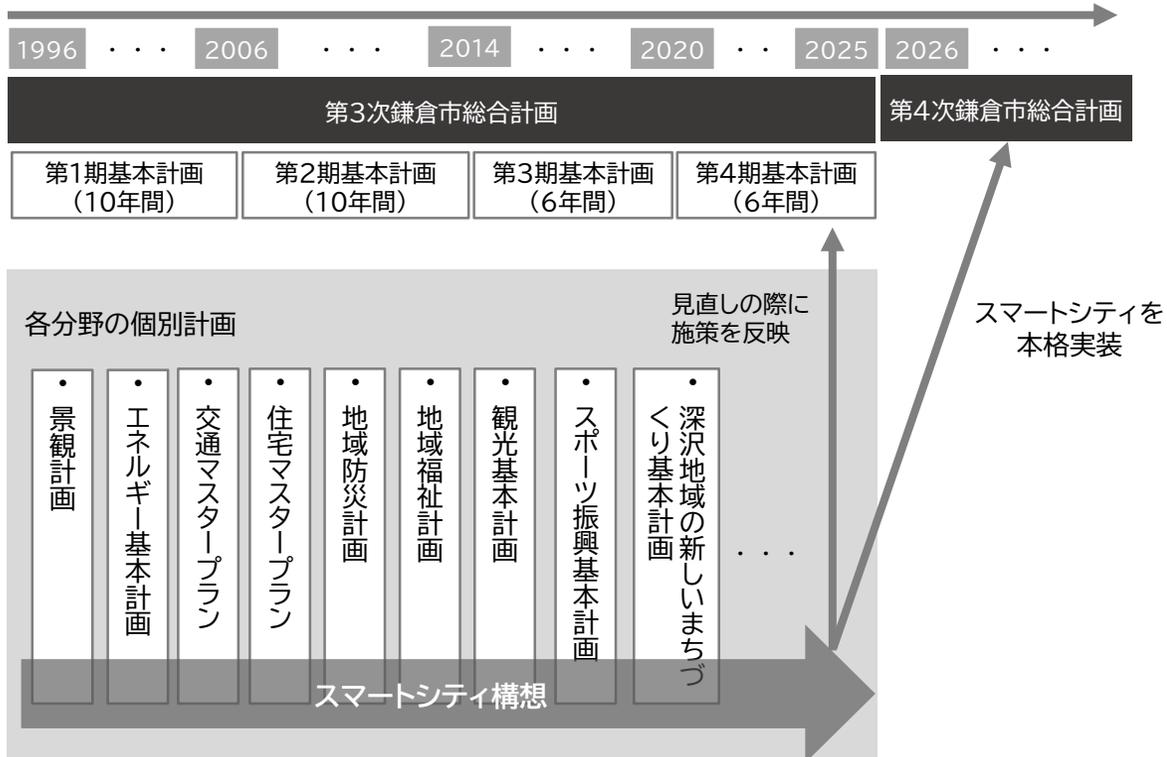


1 構想の概要

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

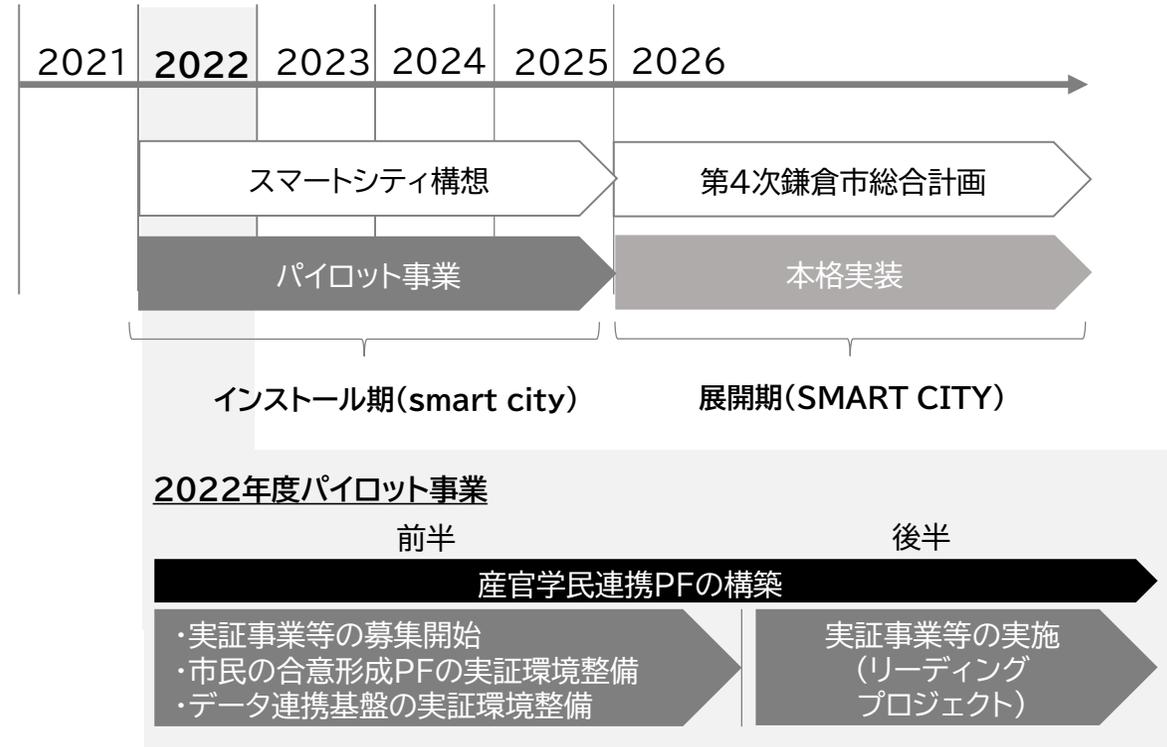
各計画との位置づけ

- スマートシティ構想は、本市のまちづくりを産官学民が連携してデータやテクノロジーを適切に活用し、各分野の個別計画に基づく施策を分野横断的に進めるスマートシティ政策の指針として策定します。
- 第3次鎌倉市総合計画 第4期基本計画 実施計画のローリング(見直し)時に構想に基づく施策を反映させ、さらに第4次鎌倉市総合計画ではスマートシティを本格実装します。



スケジュール

- 2022年度から2025年度までを鎌倉市スマートシティの「インストール期(導入期)」、2026年度以降を「展開期」とします。
- 2022年度のパイロット*事業として、「産官学民連携のプラットフォーム(以下「PF」)の構築」に注力し、前半は実証環境の整備、後半は第3次総合計画第4期基本計画を起点に市民対話やアンケート等をもとに設定したリーディングプロジェクト*の実証事業*等をスタートさせます。



1 構想の概要

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

対象区域

対象区域は「市全域」とし、既存の市街地やこれから新たなまちづくりが進む場所など、地域特性を活かし、互いに影響し合うような展開を目指します。

- 鎌倉のまちは、鎌倉駅周辺や谷戸地形などに代表される古くから住宅地や商店街として土地利用が進んできた場所、大船駅周辺などに代表される都市的土地利用が進む場所、さらに高度経済成長期に開発された大規模住宅地などの既存市街地①と、新たなまちづくりが進む場所②と性格の異なる2つの地域が存在します。

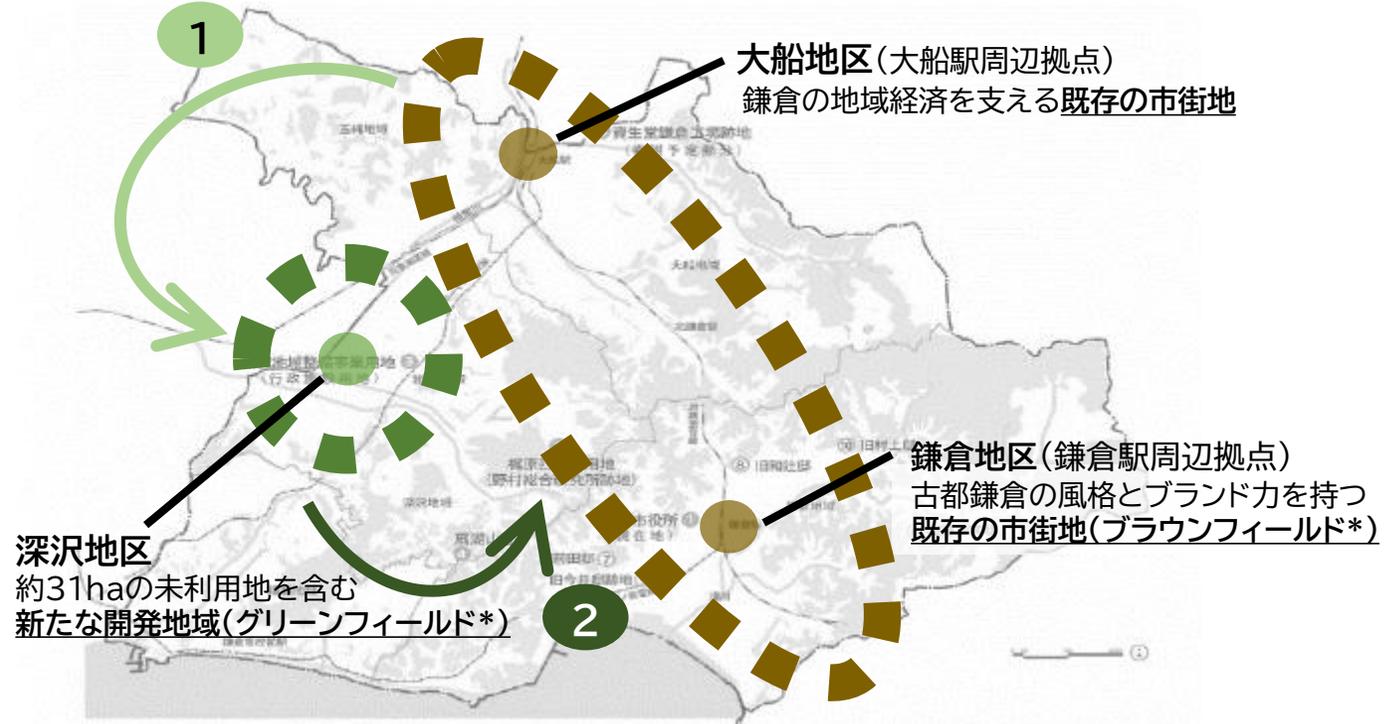
1

- 鎌倉地区や大船地区などの既存の市街地で発生している超少子高齢化、災害への脆弱性、オーバーツーリズムや慢性的な交通渋滞などの地域課題に対し、データやテクノロジーを活用して先行して取り組む



2

- 既存の市街地での取組で得た知見を、今後開発が進む深沢地区の新たなまちづくりに生かす
- さらに、深沢のまちづくりの成果を既存の市街地にフィードバックし、新たなまちづくりと既存の市街地のまちづくりを立体的に進める



1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

2 鎌倉市を取り巻く環境の変化:特有の課題

超少子高齢化

- ✓ 今後、急速な人口減少や少子高齢化、そして生産年齢人口の減少傾向が続く
- ✓ 高度経済成長期に大量に造成された丘陵住宅地(人口密集地)が大規模なものだけでも6箇所存在し、都市型の超少子高齢化が市民生活の質の低下を招き、本市のあらゆる課題のベースとして影響を及ぼす
- ✓ 右肩上がりの高度経済成長期を前提にした現在の社会システムでは、この先の時代を乗り切ることができない
- ✓ 共生社会を実現するためには子供、障害者、高齢者等のいわゆる社会的弱者の「安全・安心」「健康」などを守ることがこれまで以上に求められる



気候変動と災害激甚化

- ✓ 三方を山に、一方が海に開けた豊かな自然景観に加え、多くの社寺をはじめとした文化的・歴史的遺産が特徴
- ✓ 近年、台風等の自然災害の激甚化により、鎌倉の地理的な脆さが露見
- ✓ 市民や観光客が密集する地域において、倒木・土砂崩れ・停電などが発生
- ✓ 貴重な文化財の毀損や高齢化地域の孤立などの被害も発生

観光・交通の適正化

- ✓ 年間2,000万人近い観光客*が来訪することにより、深刻な交通渋滞や緊急車両の到着遅延などが発生し、市民生活に不利益や不便、不安を与えている
- ✓ 外国人を含む多様な人の滞在により、ごみの減量や災害時対応など、様々な場面で観光客との共生が課題となっている
- ✓ さらに、ウィズ/アフターコロナ*を見据え、観光客と市民双方の安全・安心の確保がこれまで以上に求められる



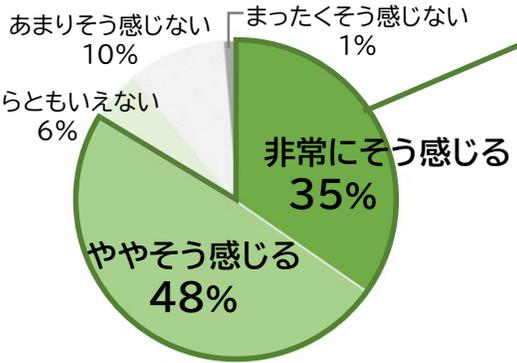
2 鎌倉市を取り巻く環境の変化:社会変化

新しい生活様式・ウィズ/アフターコロナ

強い感染力を持ち重篤な症状をもたらす COVID-19* が世界的に大流行

鎌倉市民の意識や生活様式が変化

ライフスタイルの変化

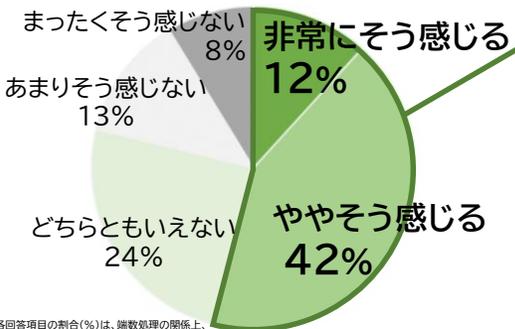


ライフスタイルの変化を実感した **83%**

困りごと・不安に思うこと	回答
外出時の感染リスク	78%
外出時の制限	70%
交流機会の減少	65%
文化芸術にふれる機会の減少	46%
運動・スポーツの機会の減少	45%
健康悪化(身体・精神)	28%

複数選択可

ICTツールへの自身の関心の高まり



ICTツールへの関心が高まった **54%**

新たに活用したICTツール	回答
ビデオ通話	42%
接触確認アプリcocoa	19%
店頭キャッシュレス支払	19%
スマホやタブレット	18%
ネットショッピング	16%

複数選択可

データ出典:鎌倉市「共生社会の実現に向けたスマートシティの推進に関する意識・価値観調査」

意識の変化やICTツール*への関心の高まり → ICTを活用した新しい生活様式が定着

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

政府・自治体のデジタル・トランスフォーメーション

デジタル社会*の実現に向けた改革の基本方針 (2020年12月)

デジタル社会の目指すビジョン

誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化

デジタル社会を形成するための基本原則

- ①オープン・透明
- ②公平・倫理
- ③安全・安心
- ④継続・安定・強靭
- ⑤社会課題の解決
- ⑥迅速・柔軟
- ⑦包摂・多様性
- ⑧浸透
- ⑨新たな価値の創造
- ⑩飛躍・国際貢献

デジタル社会形成基本法 (2021年5月公布)

デジタル社会形成の基本理念、デジタル庁*の設置等について定める

基本理念

- ・ゆとりと豊かさを実感できる国民生活の実現
- ・国民が安全で安心して暮らせる社会の実現
- ・利用の機会等の格差の是正
- ・個人及び法人の権利利益の保護等

自治体デジタル・トランスフォーメーション*(DX)推進計画 (2020年12月)

情報システムの標準化・共通化について自治体が重点的に取り組む内容を具体化

【重点取組事項】

- ・自治体の情報システムの標準化・共通化
- ・マイナンバーカードの普及促進
- ・自治体の行政手続きのオンライン化
- ・自治体のAI・RPA*の利用推進
- ・テレワーク*推進
- ・セキュリティ対策の徹底

【自治体DXとあわせて取り組む事項】

- ・地域社会のデジタル化
- ・デジタルバイド*対策

【その他取組事項】

- ・BPR*の取組の徹底
- ・オープンデータ*の推進
- ・官民データ利活用推進計画の推進

3 基本理念・基本原則

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

誰もが生涯にわたって、自分らしく安心して暮らすことのできる共生社会の実現を目指し、次の理念と原則に従い、人にやさしいデータやテクノロジーを活用したスマートシティの取組を推進します

基本理念

1

“市民起点“

市民ニーズや課題を起点に、人にやさしいデータやテクノロジーを課題解決の一つの手段として活用し、市民の生活の質の向上を目指す

2

“共生の精神“

市民力・地域力を活かし、自然をはじめまちに関わる全ての要素をつなげ、地域課題を解決し、まちの魅力を高める

3

“鎌倉らしさの継承“

古いものを大切にしながら、積極的に新しいものを取り入れ、新たな価値を築く

基本原則

1

公平性・包摂性 社会的影響

▼誰一人取り残さない共生社会を実現するために、デジタルデバイドの解消に取組み、希望する全ての市民*が等しく人にやさしいデータやテクノロジーに支えられたサービスを楽しむことができるように努めます。
▼鎌倉の文化や歴史を踏まえたWell-Being*を可視化し、定量的な評価を基に取組を継続的に進化させます。

2

プライバシー 保護・透明性

▼個人情報*保護の関連法令を遵守し、透明性の高いルールと手続きに従い、本人同意に基づいてのみ個人情報を取得、提供(オプトイン*)するなど、プライバシーの確保を徹底します。

3

相互運用性 ・オープン性

▼地域やシステム、分野の壁を越えたデータやサービスの連携により相互運用性を確保し、サービスの全体最適化と新たな価値の創出を図ります。

4

安全・安心 ・強靭性

▼激甚化する災害やCOVID-19等の感染症など予測困難な事態に直面した場合でも、最低限の都市機能や社会経済システムの継続性を維持しながら、早期に復旧できるレジリエント*な体制を確保します。

5

持続可能性

▼新たなサービスやソリューション*、事業の立ち上げにあたっては、社会実装を見据え受益者を意識した事業設計を行うことで、運用面・財政面の両側面から持続可能性を確保します。
▼生活様式の変化などをとらえ、地域に根差した新たなコミュニティ形成を進め、市民活動の活性化と持続可能なまちづくりを進めます。

6

対話・共創 ・主体性

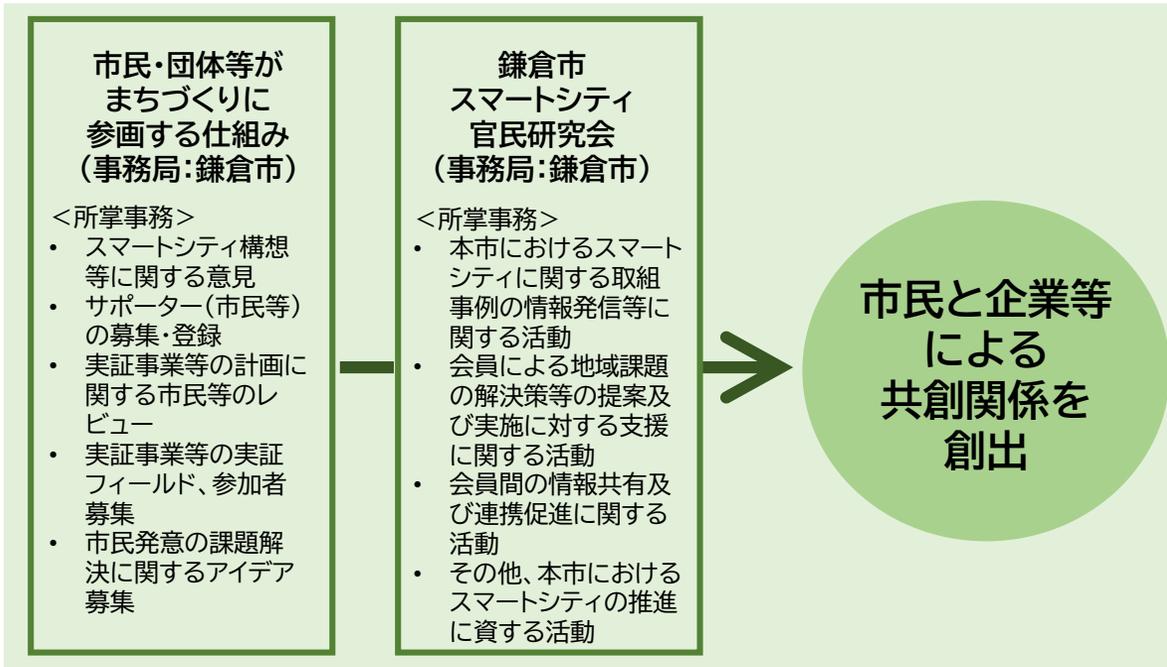
▼市民を中心に、産官学民のマルチステークホルダー*による主体的かつ能動的な対話と丁寧な合意形成を重視した取組を進めます。
▼合意形成にあたっては、データやテクノロジーの利活用に伴い発生するおそれのあるリスクや倫理的課題の明確化を徹底し、市民の理解と信頼に基づく運用に努めます。

4 推進体制

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

推進体制

- 鎌倉市スマートシティでは、市民のQoL・まちの魅力向上に向けて、まちづくりを担う市民・団体等と、先端技術・サービスの開発・提供を担う鎌倉市スマートシティ官民研究会との連携を促し、共創関係の創出により課題解決に取り組みます。



【共創を生み出す基盤構築】

- I 多くの市民が参加できる合意形成PFの構築
- II 産官学民によるオープンイノベーション*の環境の整備
- III データ連携基盤*の整備・オープンデータの拡充
- IV 戦略的広報、人材育成、調査・研究の推進

共創を生み出す基盤

I 多くの市民が参加できる合意形成PFの構築

- ①オンライン合意形成PFの構築
 - ・市民起点の実現と新たなコミュニティの形成
 - ・オンラインとオフラインを組合せ、誰もがオープンに参加可能な仕組みの構築
- ②データ利活用等と官民共創の取組との連動
 - ・プライバシー保護と透明性確保、リスクや倫理的課題の明確化の徹底

II 産官学民によるオープンイノベーションの環境の整備

- ①庁内推進体制の強化
 - ・外部人材の活用
 - ・縦割りの打破
- ②大学等との連携
 - ・共同研究の促進
- ③官民共創による推進体制の強化
 - ・鎌倉市スマートシティ官民研究会を活用した連携促進
 - ・市民と企業等の共創関係を創出する実証事業等の推進
 - ・新産業創出、神奈川県のパベンチャー支援との連携強化

III データ連携基盤の整備・オープンデータの拡充

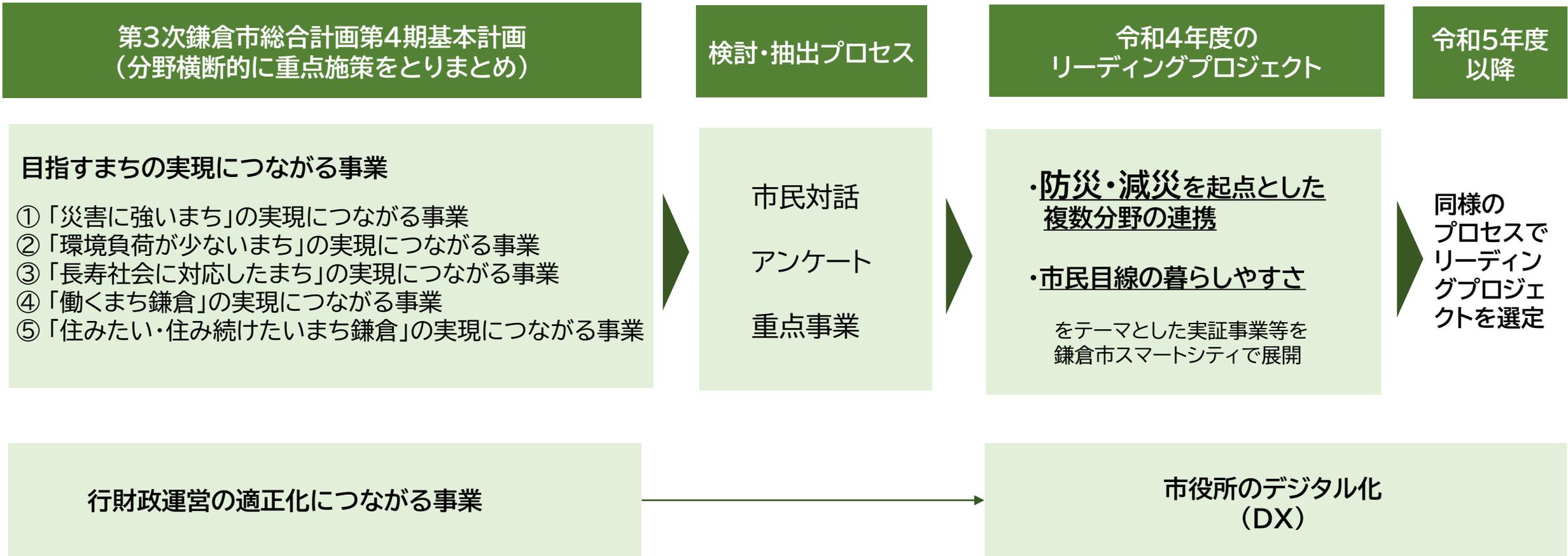
- ①官民によるデータ利活用の促進
 - ・ユースケース(事例)の創出
 - (行政や企業を対象としたアイデアソン*・ハッカソン*等の開催、EBPM*の推進、データ連携基盤の実証環境の整備等)
- ②行政データの整備
 - ・オープンデータの拡充
 - (紙データ等のデジタル化やデータのクレンジング*、一元化・標準化の実施)
- ③データ流通PFの構築(取引条件・仲介機能)
 - ・提供者の課題と利用者のニーズの把握
 - ・データ流通・利活用のケーススタディ*事業の実施やルールの整備
 - ・システム基盤の構築

IV 戦略的広報、人材育成、調査・研究の推進

- ・ターゲットに合わせたPFの構築(市のホームページ、note*、SNS*等の活用)
- ・継続的な情報発信(優れた取組の発信、イベント、インタビュー等)
- ・データ利活用に対する理解促進(市民データサイエンティスト*の養成、アイデアソンの開催等)
- ・シニア向けデジタル講座やFab Citizen*の育成等の充実
- ・住みやすさと幸福度の数値化・指標化(LWCI*)の調査・研究(P13参照)

5 リーディングプロジェクト:令和4年度に取り組むプロジェクトの対象領域

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説



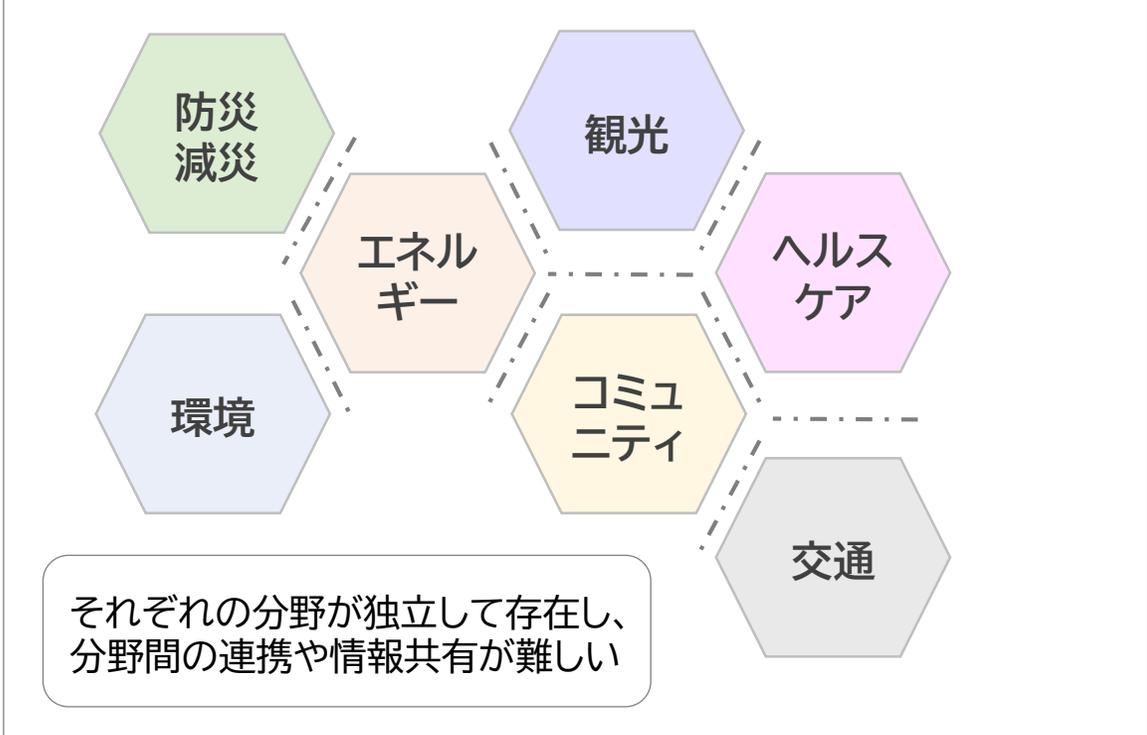
5 リーディングプロジェクト:防災・減災を起点とした複数分野の連携

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

これまでの取組:分野ごとの取組

- 各分野での課題解決に向けた取組が個別最適化
- 情報やデータも組織や分野ごとに独立してしまっており、複数分野が連携した新しいサービスの構築や課題に対する柔軟な解決策を打ち出しにくい

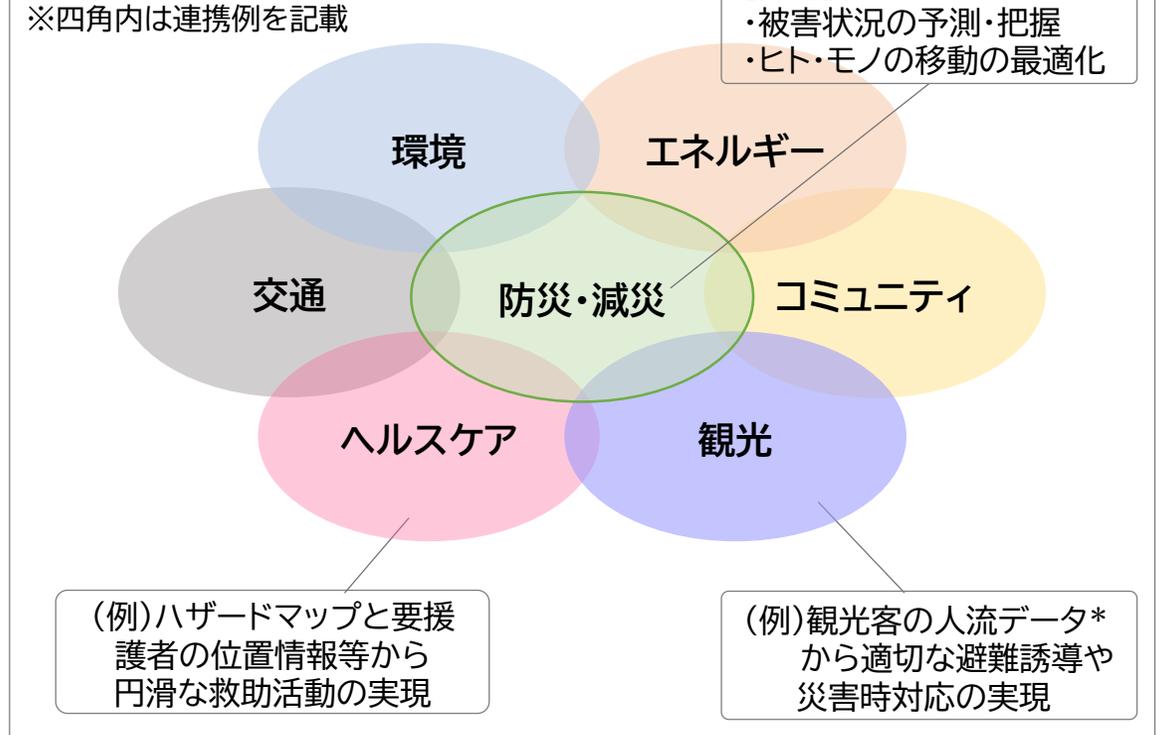
これまでの取組イメージ



これからの取組:分野間連携*による取組

- 防災・減災を起点として、ヘルスケアや観光などの複数分野が連携した新しいサービスを構築
- 複数の行政分野にまたがる課題や、これまでの対策では対応困難な課題に対して解決可能な高度なサービスの提供を目指す

分野間連携による取組イメージ



6 既に動き出しているスマートシティの取組

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

既に動き出しているスマートシティプロジェクトの一覧

スーパーシティ*への挑戦

- ✓ 鎌倉に関わる全ての人々のWell-Beingを高め、持続可能な共生社会の実現を目指す
- ✓ ロードプライシング*を起点とした交通需要マネジメントと域内の道路空間の改善に注力



渋滞解消・事故の解消、周遊環境の改善等に主に注力



公的不動産の利活用

- ✓ 市役所(現在地)や梶原四丁目用地(野村総合研究所跡地)、深沢地域整備事業用地(行政施設用地)などの主要な5つの公的不動産の利活用推進についての方針を策定
- ✓ 市役所(現在地)では、市民サービスの提供・公共施設再編と民間機能の導入による賑わいや憩いを創出するほか、公的不動産の利活用により、まちづくりにインパクト*を与え、新しい価値の創造を目指す



デジタルガバメント*の推進

- ✓ デジタルガバメントの推進による公共サービス(窓口のオンライン化や電子申請等)の利便性向上、社会インフラ*の適正な維持管理を目指す



新たな観光の推進

- ✓ 2022年放送の大河ドラマ「鎌倉殿の13人」を通じて、鎌倉の知られざる歴史文化を広く発信するとともに、人流の可視化や誘導など、分散型観光への新たな取組を推進
- ✓ 大河ドラマを活用した賑わい創出に官民一体となって取り組み、コロナ禍で疲弊した鎌倉のまちの活性化を図る



共創による取組(官民連携など)

- ✓ 企業や大学等が持つ技術やノウハウをベースに、対話を重ねる中で、新しい価値を共に創り出していき、適切な市民サービスの提供や、個性豊かで活力のある持続可能な都市経営を推進



共創の場形成支援プログラム(COI-NEXT*)

- ✓ 「ゼロ・ウェイストかまくら」実現を目指し、慶應義塾大学と連携してデジタルPF・IoT・3D製造技術*を活用したプラスチックの減量や資源化を推進
- ✓ SIB*等の調査・研究



「プラスチック地捨地消」デジタルPFのイメージ

深沢地域のまちづくり

- ✓ 鎌倉、大船に続く第3の都市拠点形成を目指すとともに、まちづくりのテーマ「ウェルネス*」を実現するため、居心地がよく、歩きたくなるウォーカブル*なまちづくりを目指す

- ・ ここからからだの健康を育むまち
- ・ イノベーションを生み出すまち
- ・ あらゆる人と環境にやさしいまち



GIGAスクール

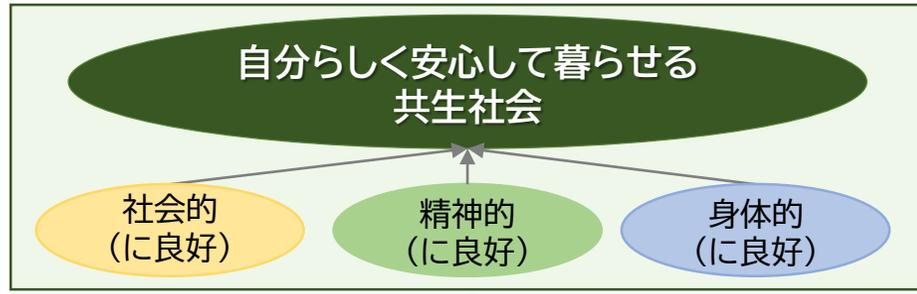
- ✓ 2020年度は「GIGAスクール構想*」により、小・中学校の各教室にインターネット環境を整備し、全ての児童・生徒へ端末を配布
- ✓ 今後は2021年度に導入した習熟度や苦手なポイントを分析し、適切な問題を提案するAIドリル*の授業での活用や、デジタル教科書を電子黒板*に映すなど分かりやすい授業づくりを推進



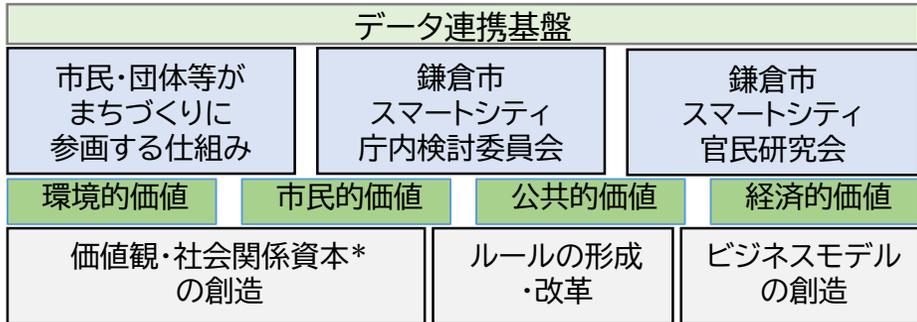
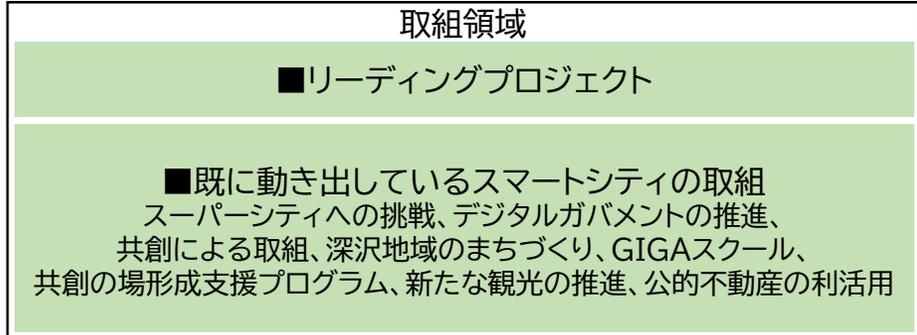
7 住みやすさと幸福度の数値化・指標化

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

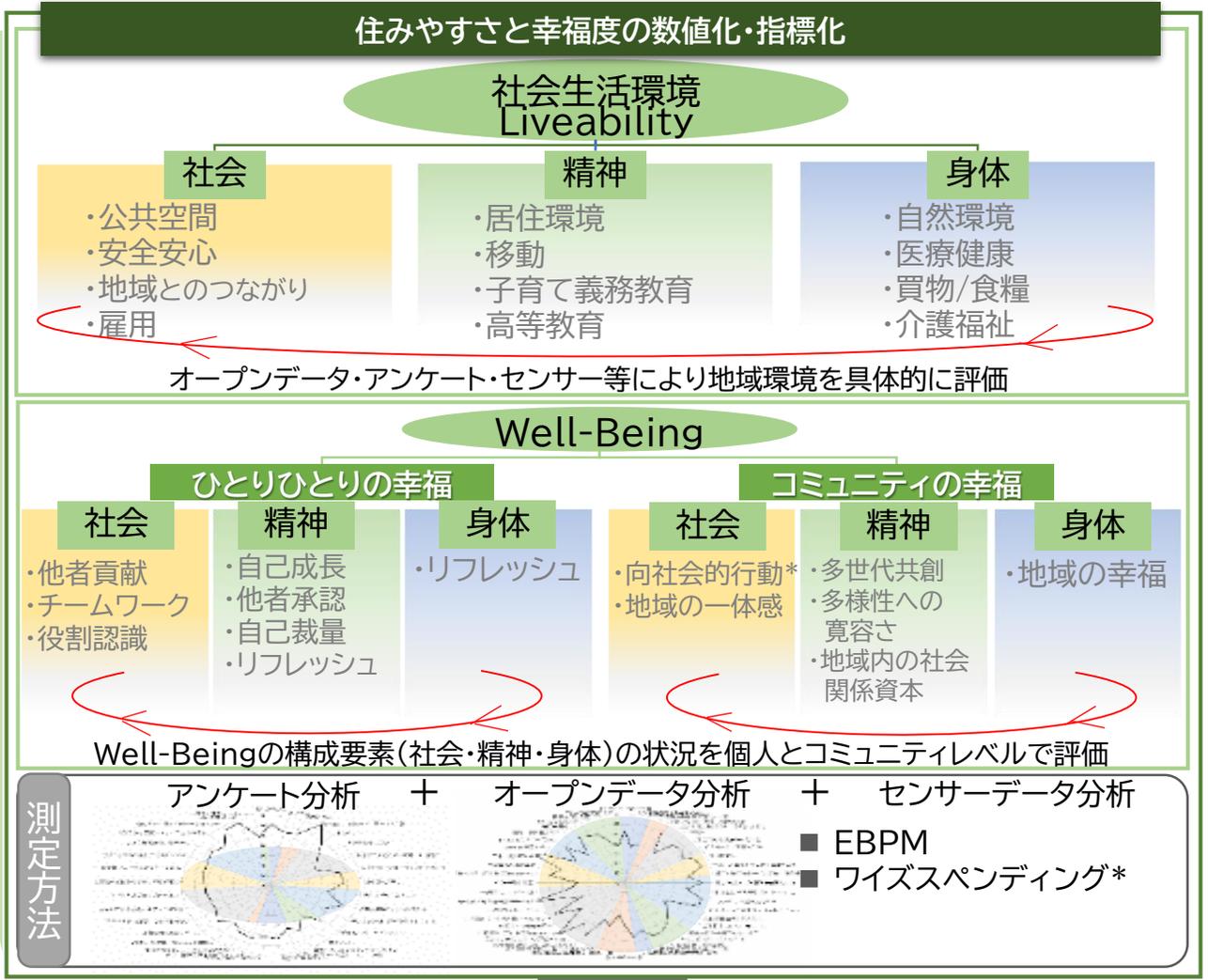
鎌倉の文化や歴史を踏まえた幸福のあり方を可視化し、定量的な評価を基にスマートシティを継続的に進化



市民のWell-Beingと Liveabilityの向上



可視化



フィードバック (Well-Being向上のために解決すべき課題の提示)

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

用語	解説
RPA (アール・ピー・エー)	Robotic Process Automation の略称。これまで人間のみが対応可能と想定されていた作業、もしくはより高度な作業を、人間に代わって実施できるルールエンジンやAI、機械学習等を含む認知技術を活用して代行・代替する取組。
IoT (アイ・オー・ティー)	Internet of Things の略称。あらゆるモノがインターネットにつながり、情報のやり取りをすることで、モノのデータ化やそれに基づく自動化等が進展し、新たな付加価値を生み出すというもの。
ICTツール (アイ・シー・ティー・ツール)	Information and Communication Technology(情報通信技術)ツールの略称。コンピュータなどの情報技術(IT)に加えて、インターネットのような通信技術を含む技術を実装したソフトウェア例:テレビ・WEB会議システム、チャットツール、ナレッジ共有ツール、ファイル共有ツールなど。
アイデアソン	「アイデア」と「マラソン」を組み合わせた造語で、アイデアの創出を目的としたイベント。
EBPM(イー・ビー・ピーエム)	Evidence Based Policy Making(証拠に基づく政策立案)の略称。統計データや各種指標など、客観的エビデンス(根拠や証拠)を基にして、政策の決定や実行を効果的・効率的に行うこと。
インパクト	短期、長期の変化を含め、事業や活動の結果として生じた社会的、環境的な変化、便益、成果(アウトカム)。
ウィズ/アフターコロナ	本構想においては、COVID-19(新型コロナウイルス感染症)の世界的大流行によって市民の意識やライフスタイルが変わったこれからの社会を示す言葉。
ウェルネス	「健康な心身を維持・発展させる生活行動」の実現。
Well-Being (ウェルビーイング)	個人の権利や自己実現が保障され、身体的、精神的、社会的に良好な状態にあることを意味する概念。
ウォークアブル	「歩く」を意味する「walk」と「できる」の「able」を組み合わせた造語。「歩きやすい」「歩きたくなる」「歩くのが楽しい」といった語感を持つ。
AI(エー・アイ)	Artificial Intelligence の略称。人間の思考プロセスと同じような形で動作するプログラム、あるいは人間が知的と感じる情報処理・技術といった広い概念。
AIドリル	教材にAIを導入し、児童生徒の理解度に応じて復習問題を反復、または自動選択で表示する等の機能を持たせたもの。
SIB(エス・アイ・ビー)	Social Impact Bondの略称。地方公共団体等が、民間事業者等に委託する事業であり、解決すべき行政課題に対応した成果指標を設定し、支払額等を当該成果指標の改善状況に連動させるPFS(成果連動型民間委託)のうち、民間事業者が資金提供者から資金を調達し、地方公共団体等から受けた支払に応じて返済等を行うもの。

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

用語	解説
SNS(エス・エヌ・エス)	Social Networking Serviceの略称。友人・知人等の社会的ネットワークをインターネット上で提供することを目的とするコミュニティ型のサービスのこと。
SDGs(エス・ディー・ジーズ)	Sustainable Development Goals(持続可能な開発目標)の略称。2015年9月の国連サミットで採択された「持続可能な開発のための2030アジェンダ」にて記載された2016年から2030年までの国際目標。17のゴールと169のターゲットから構成され、地球上の誰一人として取り残さないことを誓っている。
LWCI(エル・ダブル・シー・アイ)	Liveable Well-Being City Indicatorの略称。一般社団法人スマートシティ・インスティテュートが研究している住みやすさと幸福度の指標。
エンパワーメント	力をつけること。また、自ら主体的に行動することによって状況を変えていこうとする考え方のこと。
オーバーツーリズム	特定の観光地において、訪問客の著しい増加等が、地域住民の生活や自然環境、景観等に対して受忍限度を超える負の影響をもたらしたり、観光客の満足度を著しく低下させるような状況。
オープンイノベーション	自社だけでなく他社や大学、地方自治体、社会起業家など異業種、異分野が持つ技術やアイデア、サービス、ノウハウ、データ、知識などを組み合わせ、革新的なビジネスモデル、研究成果、製品開発、サービス開発、組織改革、行政改革、地域活性化、ソーシャルイノベーション、国際化、プロセス改善等につなげるイノベーションの方法。
オープンデータ	官民データのうち、誰もがインターネット等を通じて容易かつ無償で利用できるように、公開されたデータのこと。
オプトイン	取得・活用するデータの種類、利用目的、利用先等を明示し、提供者の同意を得た上で、データを取得・活用すること。
観光客	神奈川県入込観光客調査による延入込観光客数。平成25年に2,000万人を超え、その後令和元年まで平均して2,000万人近い観光客が鎌倉市を来訪。令和2年は、COVID-19(新型コロナウイルス感染症)の影響により、738万人まで減少。
GIGAスクール(ギガスクール)構想	文部科学省が提唱する構想。一人一台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備することで、特別な支援を必要とする子供を含め、子供の資質・能力が一層確実に育成できる教育ICT環境を実現すること。
QoL(キュー・オー・エル)	Quality of Lifeの略称。人々の幸福感など、社会の豊かさや生活の質のこと。
共生社会	多くの人にとっての「ふつう」や「当たり前」を前提にした社会に生きにくさや生き心地の悪さを感じる人がいることから、自分らしく生き、自分の望むかたちで社会に参加できるように、多様性を認め、互いを思い、安心して自分らしく暮らせるまちを意味する。
グリーンフィールド/ブラウンフィールド	「グリーンフィールド」は、埋立地や工場跡地などの更地を新規に開発し、そこに新たに住民を集める新規開発型の手法。一方、既存の街区における再開発等を「ブラウンフィールド」という。

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

用語	解説
ケーススタディ	過去の成功例や失敗例・実例を詳しく分析し、問題解決のために必要な一般法則や原理を導き出すこと。
向社会的行動	地域内外の他者へのサポート、主体的な発案、地域への貢献行動。
個人情報	個人情報保護法に定義された「生存する個人に関する情報であつて、氏名や生年月日等により特定の個人を識別できるもの」。
COVID-19(コビッド・ナインティーン)	Coronavirus Disease 2019の略称。2019年に発生した新型コロナウイルス感染症のこと。
COI-NEXT(シー・オー・アイ・ネクスト)	SDGsに基づく未来のありたい社会像の実現に向けたバックキャスト型研究開発と、産学官共創システムの構築を一体的に推進するプログラムとして、2020年度に発足し、「共創分野」「政策重点分野(量子技術分野・環境エネルギー分野・バイオ分野)」で国立研究開発法人科学技術振興機構(JST)に採択された18のプロジェクトのこと。鎌倉市では慶應義塾大学が有するデジタルプラットフォーム・IoT・3D製造技術を廃プラスチックの資源化策に導入し、産官学民が連携して、市内で排出される製品プラスチックをより付加価値のあるものに再商品化し、地域に還元することで循環型社会の構築を目指している。
実証事業	事業の実証からサービスの実装に至る段階にある先端技術・サービスを実地において試験し、その有効性や経済性などを確認すること。
市民	鎌倉市共生社会の実現を目指す条例の前文では、年齢、性別、性的指向や性自認、障害及び病気の有無、家族のかたち、職業、経済状況、国籍、文化的背景などが異なる多様な人々が記載されている。本市のスマートシティの取組では、こうした多様な人々を市民としてとらえ、誰もが生涯にわたって自分らしく安心して暮らすことができる共生社会の実現を目指す。
市民データサイエンティスト	統計学や分析手法など分析の専門知識をもたない市民であっても、分析ツールの利用や教育、市民同士の協業などの仕組みによって、データから有益な情報を得ることができること。
社会インフラ	社会や生活を支える公共的な基盤や仕組み。
社会関係資本	ソーシャルキャピタル。人々の協調行動を活発にすることによって、社会の効率性を高めることのできる、「信頼」「規範」「ネットワーク」といった社会組織の特徴。物的資本(Physical Capital)や人的資本(Human Capital)などと並ぶ新しい概念。(アメリカの政治学者、ロバート・パットナムの定義)
循環型社会	従来の「大量生産・大量消費・大量廃棄」の「線形経済」に代わる、製品と資源の価値を可能な限り長く保全・維持し、廃棄物の発生を最小化した経済。
人流データ	携帯電話の位置情報などから取得した「人がいつ、どこに、何人いるのか」を把握できるデータ。防災やまちづくり、観光などの様々な分野における地域課題解決への活用が期待されている。
スーパーシティ	2018年に内閣府が打ち出したスマートシティの一類型。住民が参画し、住民目線で、2030年頃の実現する未来社会を先行実現することを目指す構想。国家戦略特別区域法に基づき、①生活全般にまたがる複数分野の先端的サービスの提供、②複数分野間でのデータ連携、③大胆な規制改革、を主なポイントとしている。

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

用語	解説
スマートシティ	ICT等の新技術を活用しつつ、マネジメント(計画、整備、管理・運営等)の高度化により、都市や地域の抱える諸課題の解決を行い、また新たな価値を創出し続ける、持続可能な都市や地域であり、Society 5.0の先行的な実現の場。
3D製造技術	3次元(3D)のデータをもとにコンピュータで薄い断面の形状を計算し、この計算結果をもとに材料を積層して3次元の造形物を得る技術。
Society5.0(ソサエティ5.0)	サイバー空間(仮想空間)とフィジカル空間(現実空間)を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会(Society)。狩猟社会(Society 1.0)、農耕社会(Society 2.0)、工業社会(Society 3.0)、情報社会(Society 4.0)に続く、新たな社会を指すもので、第5期科学技術基本計画において我が国が目指すべき未来社会の姿として初めて提唱されたもの。
ソリューション	課題を解決することや、そのために提供されるシステム。
第4次産業革命	第4次産業革命とは、18世紀末以降の水力や蒸気機関による工場の機械化である第1次産業革命、20世紀初頭の分業に基づく電力を用いた大量生産である第2次産業革命、1970年代初頭からの電子工学や情報技術を用いた一層のオートメーション化である第3次産業革命に続くもので、IoT(モノのインターネット)やAI(人工知能)、ビッグデータを用いた技術革新のこと。
超少子高齢化	人口に占める高齢者の割合が増加する「高齢化」と、出生率の低下により若年者人口が減少する「少子化」が同時に進行する状態を「少子高齢化」といい、さらに高齢化率(総人口に占める65歳以上人口の割合)が一段と高い状態(3割程度)を「超高齢化」ということから、本市の高齢化率の状況(令和3年9月現在約30.4%)に鑑み、超少子高齢化という。
データのクレンジング	データを分析したり活用したりするために、データベースなどに保存されているデータの中から、重複や誤記、表記の揺れなどを探し出し、削除や修正、正規化などを行ってデータの品質を高めること。
データ連携基盤	複数のシステムに蓄積されたデータをつないで、各システム等で利用できるようにするための仕組み。これにより1対1で結合されていたシステム・サービスの壁を越えて、様々なデータを様々なシステム・サービスで利活用することが可能になる。なお、求められる機能は大きくは①相互運用(つながる)、②データ流通(ながれる)、③拡張容易(つづけられる)。
テクノロジー	第4次産業革命やSociety5.0と呼ばれる社会的な変化がデジタル技術を中心に起こっていることから、本構想においては、テクノロジーとして「デジタル技術」を中心に取扱う。
デジタルガバメント	デジタル技術の徹底活用と、官民協働を軸として、全体最適を妨げる行政機関の縦割りや、国と地方、官と民という枠を超えて行政サービスを見直すことにより、行政の在り方そのものを変革していくこと。
デジタル社会	デジタルの活用により、一人ひとりのニーズに合ったサービスを選ぶことができ、多様な幸せが実現できる社会。
デジタル庁	2021年9月1日に内閣府に発足。デジタル社会形成の司令塔として、未来志向のDX(デジタル・トランスフォーメーション)を大胆に推進し、デジタル時代の官民のインフラを今後5年で一気に作り上げることを目指し、デジタル社会の形成に関する施策を迅速かつ重点的に推進する。

1 構想の概要	2 環境の変化	3 理念・原則	4 推進体制
5 リーディングプロジェクト	6 動き出している取組	7 住みやすさと幸福度	用語解説

用語	解説
デジタルデバイド	インターネット等の情報通信技術を利用できる者と利用できない者との間にもたらされる格差。
デジタル・トランスフォーメーション(DX)	データとデジタル技術を活用して、組織や仕組み等を抜本的に変革するとともに、ICTの浸透が人々の生活をあらゆる面でより良い方向に変革させること。
テレワーク	ICT（情報通信技術）を利用し、時間や場所を有効に活用できる柔軟な働き方。主な形態として、在宅勤務、モバイルワーク、施設利用型勤務などがある。
電子黒板	パソコンの画面に表示した資料や写真などを投影するディスプレイモニター、もしくはプロジェクターのこと。
note(ノート)	クリエイターが文章や画像、音声、動画を投稿して、ユーザー(利用者)がそのコンテンツを楽しんで応援できるメディアプラットフォーム。
パイロット	試験的に行うもの、先行するもの。パイロット運用を行うことによって、導入についてのメリットを確認することができ、その後の本格実装に繋がる。
ハッカソン	「ハック(プログラムの改良)」と「マラソン」を組み合わせた造語で、ソフトウェア開発に関わる人々が集まって、集中的にプログラムやサービスの開発を行うイベント。
BPR(ビー・ピー・アール)	Business Process Re-engineeringの略称。現在の業務内容やフロー、組織の構造などを根本的に見直し、再設計すること。
ビッグデータ	デジタル化の更なる進展やネットワークの高度化、またスマートフォンやセンサー等IoT関連機器の小型化・低コスト化によるIoTの進展により、スマートフォン等を通じた位置情報や行動履歴、インターネットやテレビでの視聴・消費行動等に関する情報、また小型化したセンサー等から得られる膨大なデータ。
Fab Citizen (ファブ・シティズン)	3Dプリンターやレーザーカッター等のデジタル機器の工作ツールを備えた地域工房において、気軽にテクノロジーを活用し、自身や地域の課題を解決ができる市民のこと。
分野間連携	分野や組織の垣根を超えてデータを活用することで、地域の課題解決につながる高度なサービスの提供を可能にすること。
マルチステークホルダー	地域の課題解決の鍵を握る3者以上の関係者(市民、企業、大学、行政など)。
リーディングプロジェクト	本構想に基づくスマートシティの取組全体の核となり、「共創を生み出す基盤整備」を推進する先導的な役割を果たすプロジェクト(実証事業等)のこと。
レジリエント(レジリエンス)	何らかのリスクや危機を乗り越える力、強靱性のこと。①致命傷を受けない(致命傷回避)、②被害を最小化する(被害最小化)、③すぐに回復する(回復迅速性)ことが求められる。
ロードプライシング	特定の道路や地域、時間帯における自動車利用者に対して課金することにより、自動車利用の合理化や交通行動の転換を促し、自動車交通量の抑制を図る取組。
ワイズスペンディング	政策効果が乏しい歳出を徹底して削減し、政策効果の高い歳出に転換すること。