

課題
認識

目的

データ利活用社会（市民便益の向上と繁栄）

市民自らが課題解決のためのアプリを
造ることのできる社会の実現

KPI: アプリ本数、コミュニ
ティ参加人数、データ数
KFS: ・コミュニティへの
信頼、・参加することで得
ることのできる「ゲーム」
感覚の楽しさ

Phase1:
信頼醸成、
データ収集、
ゲームの仕組み



Phase2:
事例「こんなアプ
リを私が創りまし
た」



Phase3:
新市場の萌芽
（ベンチャー企業誕
生）（※1）

（1）データ利活用に関する合意形成

- ・データ利用・流通、連携に関するリテラシー向上

（2）信頼基盤の構築

- ・地域への貢献
- ・データ提供者との信頼関係の樹立、（※2）

（3）体験

- ・「自分ごと」のデータを利用する（→「データの地産地消」）
- ・PDAは、課題解決を支援するための場を提供する

（4）経済的循環

- ・楽しさファースト
→ゲーム化、ポイント・マイレージ、地域トークン、
→アプリ成果物の認知・承認制度、交換制度、

（5）企業からの課題 and/or データの投げかけ

- ・企業主催のリバーズピッチ、コンテスト（正会員の特典）
- ・課題とデータが流入してくる

※1: アドインテ、スマートバリューは、**リアルデータ**を用いた新しい事業を展開し上場している。

WEB技術が、Googleを中心としたWEBマーケティング産業を生み出したように、リアルデータが新しい産業を生み出す。

※2:現状は、組織対組織でのデータ提供・利用関係ができていない。