



Fujisawa Digital Promotion Office

Smart Fujisawa Project

令和6年4月1日策定



はじめに

これまで本市では、市政運営の総合指針に掲げている「8つの基本目標」に沿ってスマートシティに資する取組を進めてきました。今回、本市における主な取組を8つの分野に整理し、市民の皆様に周知するとともに、令和7年度までに重点的に実施するプロジェクトの取組内容を示すものです。

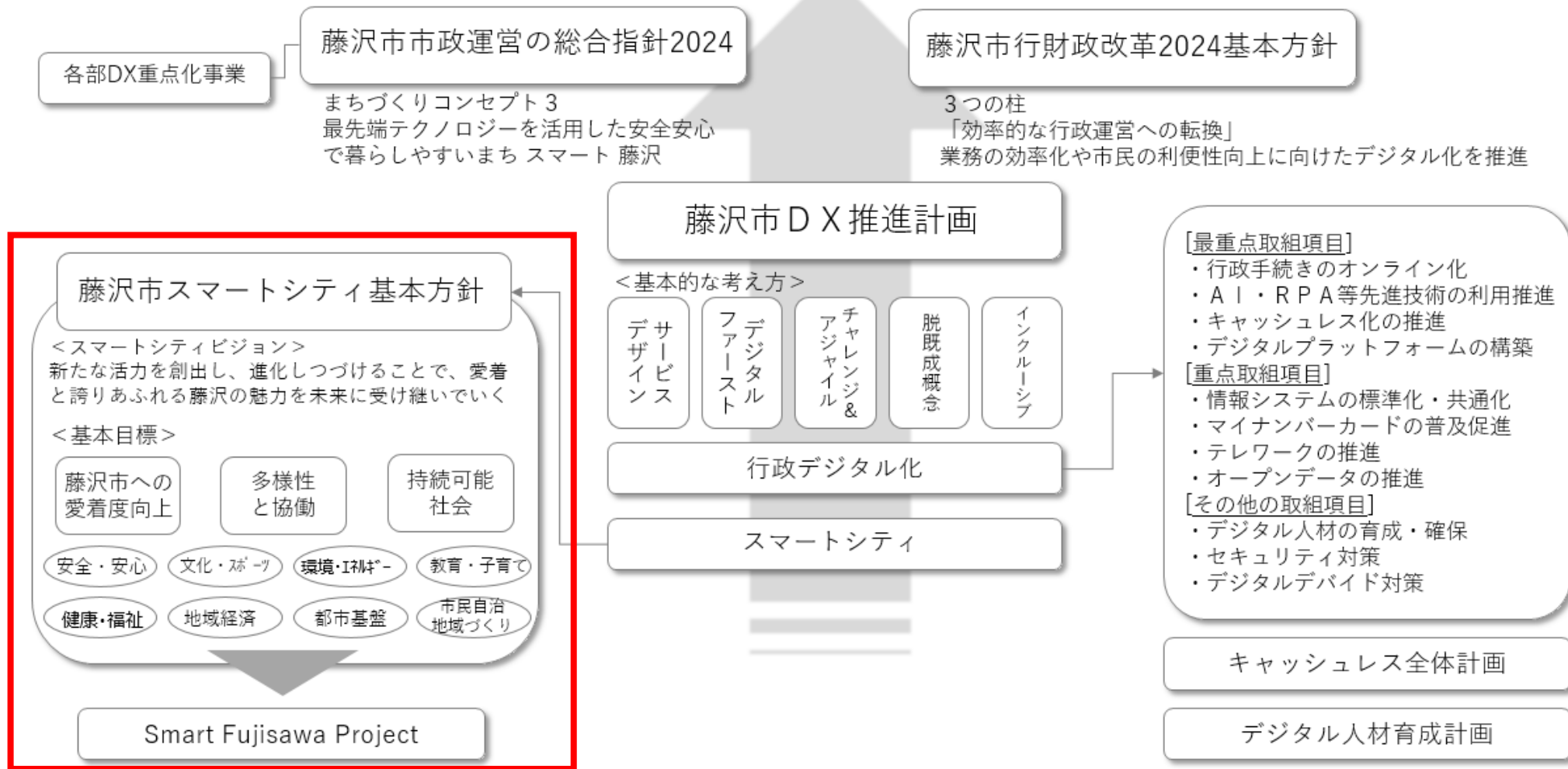
スマートシティ基本方針に定める「新たな活力を創出し、進化しつづけることで、愛着と誇りあふれる藤沢の魅力を未来に受け継いでいく」ことを取組の羅針盤として、コミュニティ、パートナーシップ、テクノロジーの要素を柔軟に組み合わせた取組を推進することにより、このまちで、暮らし、学び、働く、全ての皆様のウェルビーイングを高めていくことを目指してまいります。



DX推進計画全体像

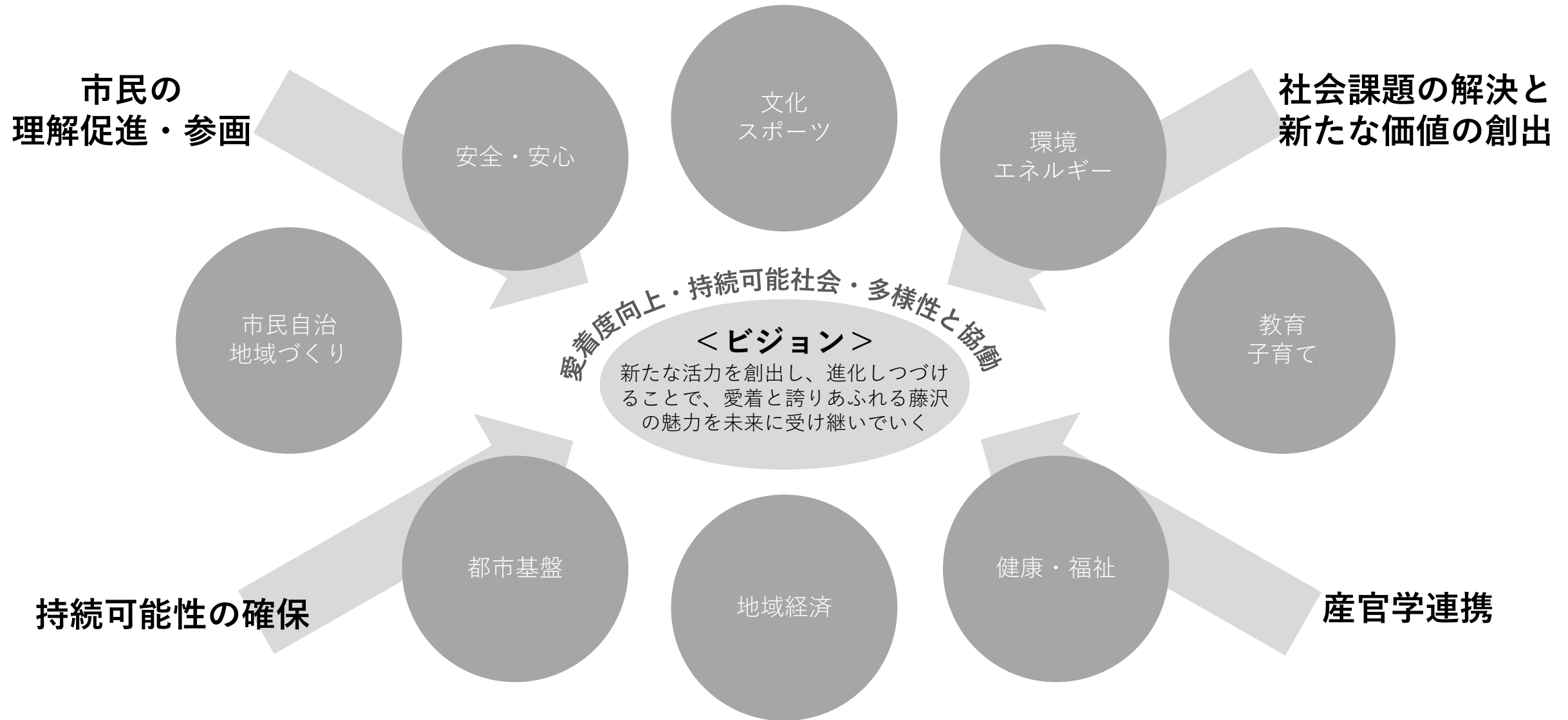
目指す都市像

郷土愛あふれる藤沢



スマートシティ基本方針

総合指針のめざす都市像を実現するための8つの取組分野において、スマートシティの観点でアプローチします。



8つの分野の取組

これまで実施している8つの分野におけるスマートシティの取組の中で、特に市民の利便性向上や生活の質向上に繋がる取組を紹介します。

1.安全・安心

- ・ スマホを活用した映像での119番通報「Live119」
- ・ 傷病者情報を医療機関にリアルタイムに共有
- ・ ドローン等を活用した火災現場映像の伝送
- ・ 防災アプリ「ハザードン」、避難場所等の混雑状況の可視化「VACAN」
- ・ 市内全避難所への緊急時通信環境の確保(地域BWA)
- ・ VR機能を備えた地震体験車による災害体験、VRを活用した防犯体験学習
- ・ 防犯カメラ付き自動販売機（みまもり自販機）

2.文化・スポーツ

- ・ 地域でのeスポーツイベント
- ・ いつでもどこでも貸出・閲覧・返却が可能「ふじさわ電子図書サービス」

3.環境・エネルギー

- ・ ごみ分別アプリ
- ・ 清掃車のIoT化によるゴミ情報の可視化(530プロジェクト)
- ・ 食品ロス削減に繋がるサービスアプリケーション「TABETE」

4.教育・子育て

- ・ アバターロボットを活用した遠隔体験
- ・ 地域やロボテラスでのプログラミング事業



8つの分野の取組

5.健康・福祉

- ・高齢者のフレイル予防に向けた習慣化アプリ「みんなチャレ」
- ・視覚障がい者向けのスマホ講座
- ・特別養護老人ホームへのロボット・ICT等の導入支援
- ・食生活支援アプリ「あすけん」実証

6.地域経済

- ・観光地での交通・施設チケット等の検索・予約・決済等を一括で行うサービス「EMot」
- ・観光地における人流データの分析
- ・江の島の混雑状況の可視化「ENOMAP」
- ・観光イベントのデジタル化（エノシマトレジャー、フジサワトレジャー、七福神めぐり）
- ・自治体マイナポイント×湘南の宝石スタンプラリー
- ・ロボット産業への参入支援「ロボテラス」

7.都市基盤

- ・道路及び公園照明灯の一部IoT化(道路アンダーパスの冠水状況監視システム)
- ・3Dスキャナカメラによる公園樹木の把握
- ・内水氾濫のシミュレーション
- ・河川監視カメラ映像の公開
- ・シェアサイクル

8.市民自治・地域づくり

- ・ボランティア募集サイト「チームFUJISAWA2020」
- ・各市民センター・公民館における「スマホ何でも相談窓口」
- ・デジタル活用支援員及び各地区におけるスマホ講座
- ・地域団体等へのロボットレンタル事業
- ・自治会へのデジタル回覧板導入支援



事業内容

①119番通報を映像で把握「Live119」

通報現場の状況を通報者のスマートフォンで撮影し、その映像をリアルタイムに伝送することを実現した通報システムです。

通報者が撮影する映像から救急や災害現場等の詳しい状況を確認することが可能となり、音声による119番通報だけでは把握が困難な情報を収集することができるようになります。



②傷病者情報を医療機関にリアルタイムに共有

救急活動現場で隊員がタブレット端末を使用して、傷病者の情報や現場の画像等をクラウドを活用し、リアルタイムに医療機関と情報を共有することができます。



救急隊による現場での情報収集



医療機関との患者情報連携

担当課

- ①消防局 警防課通信指令担当
- ②消防局 救急救命課

背景・目的

①これまでの119番通報による情報収集は、音声によるものでした。この情報に基づいて救急現場及び災害現場の状況の把握に努めていましたが、災害実態の掌握に苦慮することがありました。このことから、リアルタイムな映像による的確な情報を収集する手段を確保し、より効果の高い救命処置や効率的な部隊活動に繋げることが課題となっていました。

②救急車で傷病者を医療機関に搬送するにあたり、傷病者の名前・生年月日・年齢などの情報や、いつ・何をしているときに・どこが痛くなったなど救急車を要請した経緯に加え、血圧などバイタルサインやケガの状態といった病態を医療機関へ伝える必要があります。これまでは、医療機関に伝えるべき情報をメモ等に手書きでまとめ、電話連絡により口頭で伝えていました。

担当者の思い

- ◆ ①突然、家族が心肺停止になり119番通報するケース等は、一生に一度あるかないかのことだと思います。Live119を活用し、通報者に正しい心肺蘇生法を指導することで、救える命を救っていきたいと考えています。
- ◆ ②救急隊員は、傷病者の方を一秒でも早く医療機関に搬送し、医師による診療につなげたいと思いながら救急活動を行っています。このシステムを活用することにより、今までよりいっそう迅速確実な救急活動が行えるのではないかと考えております。

事業内容

本市に拠点を持つ湘南エリア初のプロeスポーツチームと連携して、地域でのeスポーツイベントを実施しています。

- ・地域のお祭りでは、子どもから高齢者まで多くの世代が交流する場において、eスポーツによる多世代交流が生まれています。
- ・子どもたちがeスポーツプレイヤーと交流するイベントでは、チームワークやゲームに臨むマインドを学ぶことによって、子どもたちの可能性を広げるきっかけを提供しています。
- ・『健康』や『生きがい』をテーマにしたイベントにおいては、音楽ゲームを体験してもらうことによって、車椅子のままでも手だけ動かして参加することができ、フレイル予防にもつながります。



eスポーツプレイヤーとの交流イベント



地域でのeスポーツイベント

担当課

企画政策部デジタル推進室

背景・目的

新型コロナウイルス感染症の世界的流行を受け、文化芸術といったカルチャーも大きな影響を受けました。このような中、デジタル技術を活用した取組が急速に普及し、新たな文化としてeスポーツを活用する事例がみられています。

本市においても地域のイベントは、子どもから高齢者まで多くの世代が交流できる貴重な機会ですが、世代によって興味を持つコンテンツが異なることが課題でした。そこで子どもから高齢者まで、また障がい等の壁を越えて誰もが気軽に楽しめるeスポーツの特性を生かし、地域コミュニティや多世代交流の活性化を目指しています。

参加者の声

- ◆ eスポーツプレイヤーの貴重なお話が聞けたり、太鼓の達人大会も楽しかったです。<子ども>
- ◆ eスポーツのプロの話聞く事や、実際にゲームをしている所を子どもが見る事で、子どもが一つ新しい世界を見て、興味を持つことができとても良かったです。<保護者>
- ◆ 初めてゲームをしたけど、思ったよりも簡単で面白かった。世界が広がった。<シニア層>
- ◆ お年寄りから子どもまで幅広い年齢層と一緒に楽しめるイベントを今後も作って欲しい。<シニア層>

事業内容

ごみの分別や収集日程をお手元のスマートフォンで簡単・便利に確認できるスマートフォン用アプリ「藤沢市ごみ分別アプリ」を配信しています。

現在のごみカレンダー、分別、アラーム機能等に加え、今後については①大型ごみチャットボット予約・キャッシュレス決済②ごみ分別の画像認証機能③英語をはじめとした多言語表示④ごみに関する行政手続の電子申請⑤環境啓発教育機能、動画等の充実といった市民ニーズの高い機能を展開していく予定です。



担当課

環境部環境事業センター

背景・目的

本市におけるごみの収集種類は「可燃ごみ」「ビン」「不燃ごみ」「本・雑がみ」「商品プラスチック」「カン・なべ類」「ペットボトル」「プラスチック製容器包装」「廃食用油」「特定処理品目」「その他資源」と多岐にわたります。これまでごみや資源の分別や収集日程を紙媒体のカレンダーを中心に案内をしていましたが、市民が自分で気軽に簡単に調べることができるごみ分別アプリを始めました。ごみ分別アプリの導入により、市民の利便性向上はもちろんのこと、カレンダーの製造数の削減や電話問い合わせの削減への寄与を目指しています。

利用者の声及び担当者の思い

【利用者の声】

- ◆ ごみの分別を手軽に調べることができるようになったことをきっかけに、環境問題について興味を持つようになった。
- ◆ 通知機能を設定したことで、ごみの出し忘れや出す品目の誤りが減った。
- ◆ ごみ関連の手続きや申込みについて、アプリを通して一括で行えるような機能が欲しい。
- ◆ 子どもたちがスマートフォンを利用する機会も増えているので、環境問題に関するクイズを設けるといった楽しく学べる要素があるとよいと思う。

【担当者の思い】

- ◆ アプリのダウンロード数は年々増え続けており、藤沢市民の皆様にとってこのアプリがより身近なものとなってきていると感じています。近年における行政のデジタル化の動向を踏まえつつ、ごみの問題に少しでも関心を向けてもらえるような機能の充実に取り組んでいきたいと考えています。

事業内容

- ① 子どもたちに美術に対する興味関心を高めてもらうため、美術に気軽に触れられる新たな取組として、アバターロボット『newme』を活用し、市内児童クラブとアートを結び、美術作品公募展に出品された美術作品の鑑賞機会等を提供する実証実験を行いました。
子どもたち自身が様々な角度や距離から作品を鑑賞し、作者に作品について感想を伝えたり、質疑を投げかけることによって、作品に対する理解をより深めることができました。
- ② 湘南台文化センターこども館のプラネタリウムにおける宇宙コンテンツと、アバターロボットを活用したJAXA種子島宇宙センターのリモート見学イベントを実施しました。



①アートスペースでの遠隔鑑賞体験



②こども館でのJAXA種子島宇宙センターリモート見学

担当課

企画政策部デジタル推進室

背景・目的

- ①本市のアートスペースでは、集団での見学対応が困難といった課題や気軽に芸術文化に触れる機会を提供したいという思いがありました。そこでアバターロボットを活用することで、遠隔地にいながらパソコン1台でロボットを自分で動かし、遠隔でも能動的な作品鑑賞ができるか実証しました。
- ②次世代を担う子供たちに向けて、デジタルテクノロジーを活用することで、普段行くことができない場所へ気軽に行くことができる体験を提供していき、小さなころからデジタル技術に触れてもらうことを目指しています。

参加者の声

- ◆ いろんなすごい人の作品をロボットを使って見られたので、いい体験をしたなと思いました。<子ども>
- ◆ コロナの中でいろんな所へ行けないので、これを使っていろんなところを見たいなと思いました。<子ども>
- ◆ とても素晴らしい取組だと思いました。子どもたちも興味深々で様々な思いや考えが膨らんで想像力に繋がると思います。
<保護者>
- ◆ 遊びの延長として学べるのが良いと思いました。テクノロジーを身近に感じられる良い機会になったと思います。<保護者>

事業内容

エーテンラボ株式会社が開発したスマートフォンアプリ「みんなチャレ」を活用して、高齢者同士が5人1組のチームを作り、ウォーキングを行うことで、外出を促します。開始時にアプリの使い方講座を2回実施し、3ヶ月間仲間とアプリ上で励まし合いながら取り組んでいます。慶應義塾大学と行った事業評価において、アンケート調査と活動量計調査から、参加者の運動・外出意欲の向上及び歩数と身体活動時間の増加が分かりました。さらにアプリの使い方講座を通じて、デジタルデバイドの解消に寄与しています。

背景・目的

本市では、社会保障費の適正化や持続可能な制度運用を目的として、高齢者の「フレイル予防」に取り組んでいます。そんな中、新型コロナウイルス感染拡大の影響で活動量が低下した高齢者に対し、外出のきっかけづくり、運動の習慣化、人との交流機会の提供が喫緊の課題となっていました。これまでオンラインでの講座などを開催し、交流促進を図りましたが、一方的な配信形式では、参加者同士の交流にはつながりませんでした。そこで、仲間と取り組むスマートフォンアプリ「みんなチャレ」の活用により、会えなくてもつながれる仲間づくり、運動習慣の獲得、デジタルデバイドの解消を目指しています。



講座受講の様子



プログラム終了会の様子

参加者の声

- ◆ 去年みんなチャレに参加して1年近く5人で続けている。正月に雪国に帰っても、仲間に報告するために雪の日も歩いた。チームの仲間と会いたいとなり、今ではチームで月1食事会をしている。（男性）
- ◆ 写真を共有しあうことが知的な刺激になる。これまでは写真を撮るといいう習慣がなかったが、今回写真を撮ることが苦にならなくなった。歩くことに関心を向けて、歩数を少し増やそうかなという気にもなり、良いことだらけだった。（女性）

担当課

福祉部高齢者支援課

事業内容

小田急電鉄株式会社が運営するMaaSアプリ「EMot」は電車やバスだけでなく、タクシーやシェアサイクルを移動手段に選べる乗り換え検索機能のほか、スマホの画面一つで観光地を周れるチケットなど、さまざまな移動・生活サービスの電子チケットをアプリ内で購入できる機能をもっています。また、Webサービス「EMotオンラインチケット」も運営しており、アプリをダウンロードせずに利用することも可能です。

藤沢市MaaS 基盤強化事業にて①公共交通のデジタルチケットと市内の観光施設などと連携した電子チケットの造成②タクシーやシェアサイクルなどの二次交通を含む電子チケットの造成③デジタルスタンプラリー機能④インバウンド対応（繁体字・簡体字対応）などを実装し、利用者の利便性向上を図っています。

背景・目的

新型コロナウイルス感染症拡大に伴い、本市の観光関連産業は大きな影響を受けました。このような中、既存のMaaSアプリ※に観光需要を喚起するコンテンツを実装することにより、交通事業者や観光事業者を支援するとともに、本市が掲げるDXや脱炭素社会に資する取組の推進を目指しています。

※ MaaSアプリとは

公共交通などの移動サービスを最適に組み合わせて検索、予約、決済を一括で行うサービス



▼スマホアプリ「EMot」の画面イメージ

担当者の思い

- ◆ MaaSは移動手段における活用が主ですが、観光需要喚起型MaaSとして、コロナ禍から一刻も早い回復と、今後に向けての準備としての観点も含め取り組みました。このコンテンツの強みや課題も整理されたところですので、今後の「スマートツーリズム」の推進に向けた参考となる取組となりました。観光客には土地勘のない人も多いので、MaaSを通じて広域周遊や非接触型の推進など、従来の観光課題を解決する一助になればと思います。

担当課

経済部観光課

事業内容

道路冠水が想定されるアンダーパスにおいて、道路照明灯にスマートライトを導入し、カメラや水位計等のセンサーと連動させることで、インターネットを通じて冠水状況が確認できるシステムを構築します。市内のアンダーパス5箇所を監視します。

スマートライト カメラ（高架側に向ける）



冠水センサー



担当課

道路河川部道路維持課

背景・目的

近年、台風による大雨やゲリラ豪雨などにより、市内のアンダーパスでは一時的な冠水が発生しており、道路利用者の更なる安全確保が求められています。そのため、注意喚起の電光掲示板や水位計等の冠水対策機器の更新を進めることに加えて、令和5年度に市内の道路照明灯を一齐にLED化する事業の一環としてアンダーパスの入り口付近の道路照明灯にスマートライトを導入し、カメラや各種センサーを連動させることで現地の監視と詳細状況を速やかに把握し、道路利用者の安全確保を目指します。

◆スマートライトとは

灯具がインターネットに通じており、遠隔操作で光量調整、点灯状況、消費電力情報のモニタリングができる。また各種センサーなどと組み合わせることで様々なデータを収集することができる照明灯。



担当者の思い

- ◆ 従来は、冠水を検知して電光掲示板で注意喚起を行い、その後、職員が現地を確認して現場対応を行っていました。スマートライトを利用することで、冠水状況を市役所側でリアルタイムに把握することが可能となり、より迅速な現場対応に繋がると考えております。

事業内容

「チームFUJISAWA2020」とは、ボランティア活動がもっと身近になるように、専用ポータルサイトにて、さまざまな分野の活動情報を掲載し、気軽に応募ができる仕組みです。観光、スポーツ、まちづくりなど、多くの分野に数多くあるボランティア活動を、もっと身近に感じてもらえるように、そしてもっと気軽に参加ができるように、興味がある分野に興味がある方に、ピッタリの情報をお届けしています。

▼専用ポータルサイト
(<https://team-fujisawa2020.jp/>)



▼ボランティア募集がされた事業の例



担当課

市民自治部市民自治推進課

背景・目的

東京2020大会を契機としたボランティア等の市民参加の盛り上がりや経験を、レガシーとして次世代へ確実につないでいくため、ポータルサイトを活用したボランティアネットワークである「チームFUJISAWA2020」を立ち上げ、いつでも、気軽に、より身近にボランティア活動を続けていく環境を整えることで、市民が主体的に地域課題を解決する協働のまちづくりを進めていきます。

参加者の声

- ◆ 会社を定年退職後、忙しかった日々からのギャップで心の空白を埋めることが出来ず不規則な毎日でした。生活スタイルを改善しようと思いボランティア情報を探していたところチームFUJISAWA2020に出会い、早速登録してみました。
- ◆ 江の島フィッシャーメンズマルシェ運営ボランティアに参加しました。チームFUJISAWA2020は気軽に応募できるのでとてもいいと思います。この活動に参加した際も急に空いたため応募しました。地域でこういった盛り上がりがあるのだという気づきもありました。

重点プロジェクトの設定について

この間の取組・調査等を踏まえ、藤沢市におけるスマートシティの取組を、「Human Smart」「Life Smart」「City Smart」の3つの方向性に整理しました。
令和6年度、7年度は、重点プロジェクトとして、3つの方向性にもとづく取組を推進していきます。

スマートシティの「3本の矢」

Human Smart

デジタルの普及啓発や講座等を通して、デジタル技術を活用したい「ひと」を応援します。

- ・次世代を担う子どもたちに向けたプログラミング事業
- ・地域コミュニティにおけるデジタルデバインド対策事業

Life Smart

普段の「暮らし」にデジタル技術を生かすことで、健康や楽しみ、便利な暮らしにつなげます。

- ・健康アプリを活用した健康状態の見える化
- ・電子回覧板の普及支援

City Smart

「まち」においてデジタル技術を活用し、安全・安心や、利便性の向上につなげます。

- ・メタバース上における災害時の人流や浸水状況の予測・試行
- ・センサーを活用したまちのデータの可視化

藤沢市のめざす
スマートシティへ

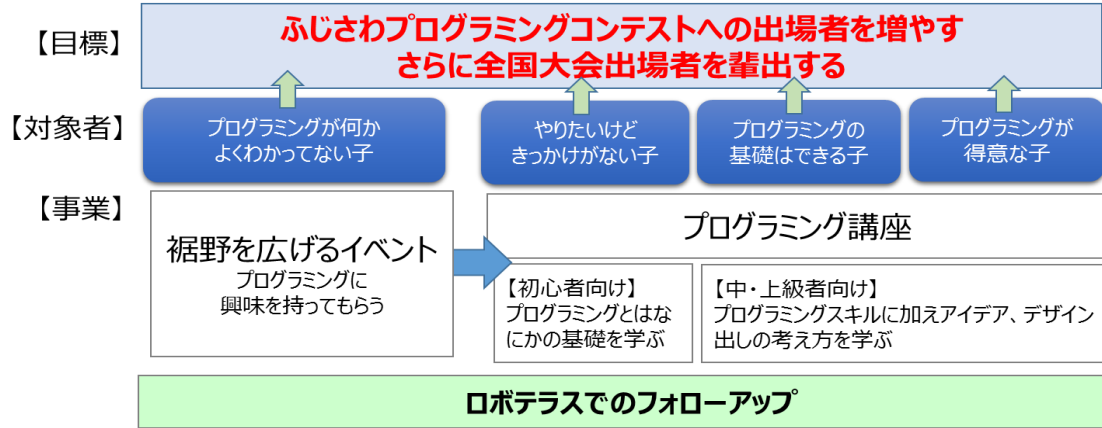


新たな活力を創出し、進化しつづけることで、愛着と誇りあふれる藤沢の魅力を未来に受け継いでいく

重点プロジェクト 1 Human Smart =誰もがデジタル技術を活用できる

①次世代を担う子どもたちに向けたプログラミング事業

次世代を担う子どもたちが将来どのような職業に就いたとしても、時代を超えて普遍的に求められる「プログラミング的思考」を育むことを目的として体系的にプログラミング事業を展開していきます。



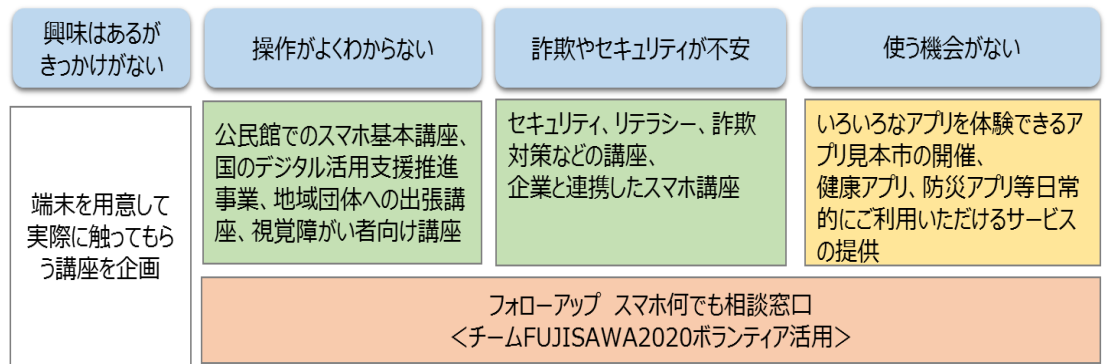
プログラミングイベント



ロボテラス
プログラミングエリア

②スマホに不慣れな方へのデジタル活用支援事業

デジタル化の進展による恩恵を誰もが受けられるように、身近な場所で気軽に学べる、相談できる、人にやさしいデジタル社会をめざしていきます。



『ふじさわデジタルアンバサダー』若宮正子氏による講演会や広報ふじさわ等による啓発活動



若宮正子氏が『ふじ
さわデジタルアンバ
サダー』に就任



公民館での講座



スマホ何でも相談窓口

ロードマップ

1

令和6年度
プログラミング事業の構築、実施

2

令和7年度
プログラミング事業の実施、全国大会出場者輩出

重点プロジェクト 2 Life Smart = デジタル技術を活用した生活の質の向上の取組

①健康アプリ等を活用した市民の健康習慣化事業

自分の健康状態を「知り」、どこに課題があるか「気づき」、行動を「変える」ことを目的として、「運動」に加えて「食事」を管理できるアプリを使い、デジタルを活用した健康づくりを始めるきっかけをつくります。特に、健康に課題があってもアプローチが比較的難しい若年層、壮年層にアプローチします。

令和5年度は、食事管理アプリ「あすけん」を活用し、健康習慣を身につけたい方を対象に、測定会と、日々の生活におけるアプリ利用をセットにした事業を展開しました。

令和6年度、令和7年度には、令和5年度の実証事業を踏まえ、更に取組を推進していきます。

参加費無料・要申込

食生活が不規則になってきたなあ

鏡を見るたびにちょっと感動

そんな私の「食べる」健康習慣づくりから心が変わる！これからが変わる！

「あすけん」アプリdeヘルスケア

食事管理アプリ「あすけん」を使って健康生活を習慣化しよう！

アプリ使用期間：2024年1月17日（水）～3月31日（日）
対象者：日常生活にスマホを使っている市民の方（50人程度）
※なお、参加には「説明会」への出席が必要です！

説明会（参加必須）		3つのメリット	
日時	2024年1月17日（水） 10時～12時	① あすけん「有料プラン」（月額440円）が期間中（3月末まで）無料！	② 説明会時に体組成計で体の状態をチェック！終了時までの変化がわかる！
場所	藤沢市役所 本庁舎	③ 終了時の測定会（任意参加）では、「食生活レポート」をお渡し！	
内容	説明・ミニ講座・体組成計による測定		

藤沢市 健康づくりの課 デジタル推進室

2023年11月15日（金）～1月4日（水）
TEL: 電子申請（必要多数の場合はお問い合わせ）
TEL: 0466-50-8261

(令和5年度事業チラシ)

②電子回覧板普及支援事業

自治会・町内会（以下、「自治会」という）活動の負担軽減及び利便性向上のため、電子回覧板の導入を希望している自治会を支援します。

令和6年度、令和7年度に、特定非営利活動法人湘南ふじさわシニアネットとの協働により、導入希望の自治会に対して、伴走型の支援を実施する予定です。

【実施予定の内容】

- 1 電子回覧板に使用するアプリの研究と説明資料の作成
- 2 市民センター・公民館を会場として、電子回覧板の内容を説明
- 3 電子回覧板を実施しようとする自治会の個別相談会を実施
- 4 電子回覧板を実施する自治会への伴走支援
- 5 モデル自治会を取り上げた「電子回覧板導入手引き」の作成及び送付

ロードマップ

令和6年度

令和7年度

令和5年度事業を踏まえた、事業の推進

特定非営利活動法人湘南ふじさわシニアネットとの協働による、電子回覧板の推進・モデル自治会を取り上げた手引書の作成

重点プロジェクト 3 City Smart = デジタル技術を活用した街のスマート化

①Shonan Future Verse

この取組は、国立研究開発法人情報通信研究機構が実施している「Beyond 5G機能実現型プログラム」に、産官学で連携して提案・採択された事業で、未来像を起点としたバックキャスト指向での「現在都市の未来化」を作り上げることを目的としています。「実現したい未来像」または「実現を避けたい未来像」を視覚化することで、誰もが共有できる都市の未来像を作り、その未来像から、求められる施策を検討すると同時に、市民の行動変容を促します。

【藤沢市で取り組んでいる2つのプロジェクト】

①河川氾濫・内水氾濫シミュレーションによる災害状況予測

河川や下水道の情報をもとにシミュレーションを作製し、「実現を避けたい未来像」として、災害時の状況を具体的に視覚化することで、必要とされる施策を検討するとともに、広く市民周知することで、防災意識の向上と啓発に取り組めます。

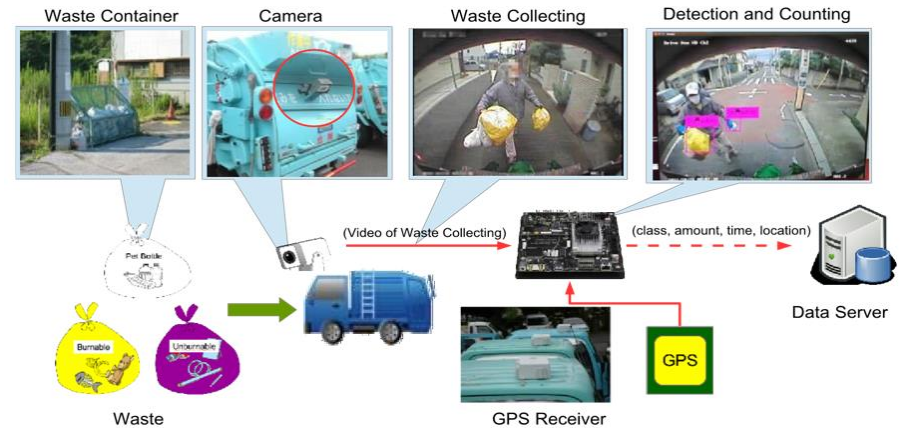
②交通・人流シミュレーションによる混雑予想

SNSの情報から1週間先までの人出を予想し、混雑予想を可視化することで、移動経路を変更したり、施設管理者やイベント主催者の事前対策に役立てます。

本取組は、国立研究開発法人情報通信研究機構（NICT（エヌアイシーティー））の委託（JPJ012368C05401）により活動しているプロジェクトです。

②530（ゴミゼロ）プロジェクト

この取組は、国立研究開発法人情報通信研究機構が実施している「令和4年度高度通信・放送研究開発委託研究」に、産官学で連携して提案・採択された事業で、清掃車にセンサーを取り付け、ごみ排出量データを収集することで、細粒度ごみ排出量センシング基盤を構築する試みです。ごみ排出量データに加え、地域・社会・環境の異分野データを連携して、ごみ排出量の推定と見える化を行い、ごみの管理・収集・減量のデジタル化推進に向け、有効性を検証しています。



本取組は、国立研究開発法人情報通信研究機構（NICT（エヌアイシーティー））の高度通信・放送研究開発委託研究（課題226 採択番号22610）の支援により活動しているプロジェクトです。

ロードマップ

令和6年度

令和7年度

1

シミュレーションの構築

シミュレーションを活用した事業の展開

2

実証実験の実施・検証

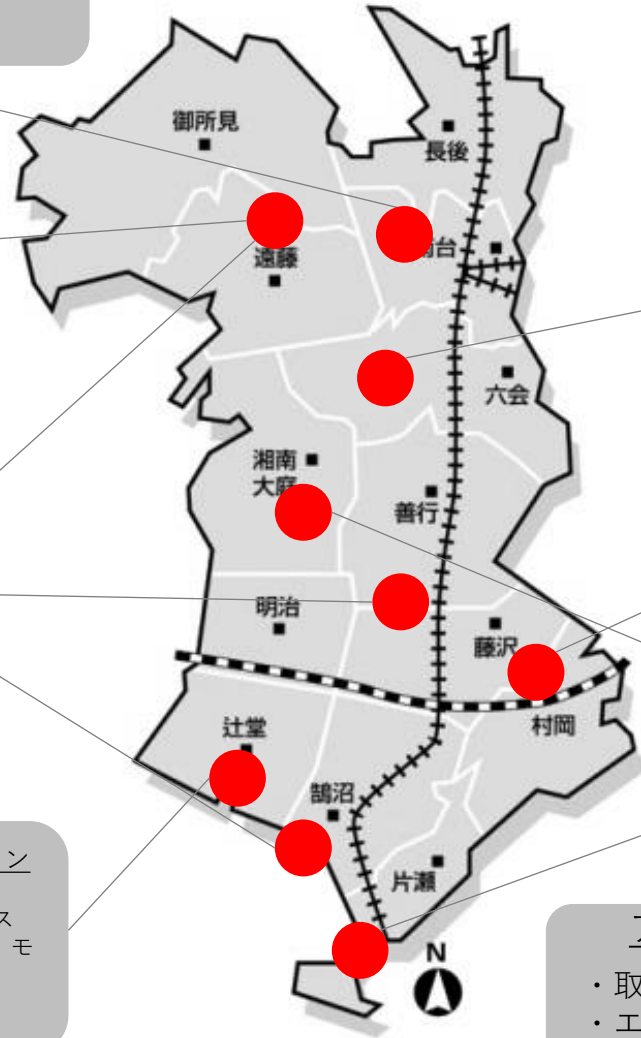
共創によるスマートシティの推進

アバターイン・JAXA
・取組内容：アバターロボットを活用した教育プログラム
・エリア：湘南台地区

デジタルツインキャンパス
コンソーシアム
・取組内容：自動運転、Private 5G
・エリア：SFCキャンパス周辺

「ShonanFutureVerse：仮想都市未来像にもとづく超解像度バックキャストCPS基盤」
[Beyond 5G 研究開発促進事業]
「Beyond 5G 機能実現型プログラム」(NICT)
研究機関：東日本電信電話株式会社（代表研究者）、学校法人慶應義塾、国立大学法人京都大学、国立大学法人東京大学、株式会社アイ・トランスポート・ラボ、カディンチェ株式会社、株式会社ゼンリンデータコム
・エリア：藤沢市、寒川町、横須賀市

Fujisawaサステナブル・スマートタウン
(Fujisawa SST)
・取組内容：タウンマネジメントを通じた5スマートサービス(エネルギー、セキュリティ、モビリティ、ウェルネス、コミュニティ)
自動配送ロボット等の先進サービス創出活動
・エリア：辻堂地区



「細粒度ごみ排出量データを活用した地域ごみ管理・収集・減量のデジタル推進基盤「ごみゼロ湘南」の研究開発」
[高度通信・放送研究開発委託研究](NICT)
提案者：学校法人慶應義塾（代表研究者）、学校法人廣池学園 麗澤大学
エリア：藤沢市、鎌倉市、横須賀市

Urban Technology Alliance
・取組内容：データ分析、可視化
・エリア：藤沢市南部

5者連携
・取組内容：PHR、ヘルスケアMaaS
・エリア：村岡地区

実証補助金事業
・取組内容：人流把握、AR、3D点群データ解析(公園)
・エリア：江の島周辺、湘南大庭地区

アイテック 阪急阪神
・取組内容：地域BWA
・エリア：市内全域



スマートシティの取組紹介・体感の創出

スマートシティを推進するうえで、取組を知ってもらう、デジタル技術に慣れ親しんでもらい、生活に取り入れていただくことで初めて生活の質の向上に繋がります。
そのきっかけとして、こどもから大人まで、誰もが様々なロボットやデジタル技術を気軽に体験できる場所『ロボテラス』を起点として取組を進めています。

多くの人・団体が集まる場、地域での普及啓発



<地域での体験イベント>

<市内ショッピングモールでのイベント>

ロボテラス内にスマートシティ紹介エリアを設置



まなべる。
Study.

この街で生まれたり 試したり 使われている
ちょっと未来な テクノロジーたち
あちこちで未来が
ちょっとずつ「今」になっている



スマートシティの
取り組み紹介

ブロック(アナログ)とメタバース(デジタル)で藤沢のまちを再現。まちに配置された2次元コードを読み込むことで藤沢で行われているスマートシティの取組を紹介。





みんなでつくる暮らしやすいまち
『スマート藤沢』をめざして