

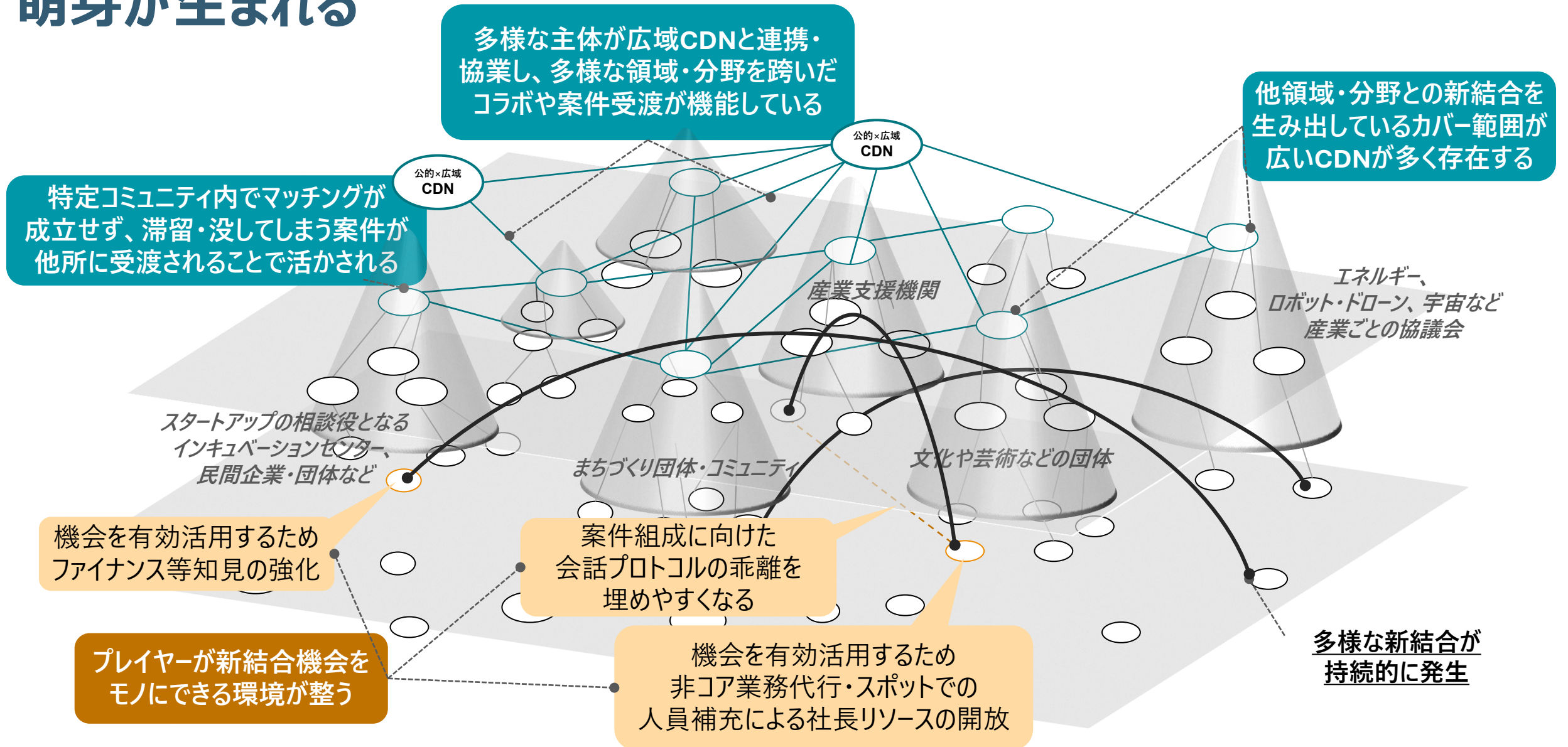
「新結合が持続的に創出される仕組みづくり及び実証」のご紹介

2026年6月11日

公益社団法人福島相双復興推進機構
(福島相双復興官民合同チーム)
産業創出グループ

1 本事業で目指す姿①

当機構はじめ領域横断的な主体もハブとなりつつコーディネーター間の連携を促進することで、新結合が生まれ、新たな価値・新たな産業の萌芽が生まれる



プレイヤー／CDN／地域住民のウェルビーイング増大に繋がる+呼び込みたい域外対象に対して響く形で伝わることで、企業や人が流入する

1 本事業で目指す姿②

特色あるプレイヤーが集積する地域特性を生かし、関係性の可視化/場づくり、事業者支援等の諸施策を講じ、新結合が持続的に生まれる土壌づくりを目指す

前提となる
状態

- イノベ構想の重点6分野の事業者、復興・まちづくりに関与する主体、特色あるプレイヤーが地域内に多数おり、地域や領域毎に夫々コミュニティを形成しているが、互いの認知や横のつながり、連携が少ない場合がある。
- 連携が少なく生じるであろう利益が得られていない可能性が考えられる。



目指す姿

多様な新プレイヤーが増える中でも新結合が持続的に生まれ、イノベーションが創出されることで、地域全体の競争力や魅力が高まる

2 お願いしたいこと

新結合が持続的に生まれる土壌づくりに向け、ご協力賜れますと幸いです

目的

“課題解決ニーズはあるが繋がっていないプレイヤー同士を繋げる”
挑戦回数・実績を増やして関係性の定着に繋げていきたい



1

課題解決を希望するスタートアップ等企業とのマッチングにご関心がございましたら、まず相双機構までご一報ください。

目的

コーディネーター的な振舞いをされる方々同士を繋げ、
異領域・異エリアの案件接続が円滑な地域を目指したい



相双機構太田までご連絡をお願いします
(メールアドレス、電話番号)

2

コーディネーター的な振舞いをされている方がいらっしゃいましたら、
情報共有をいただくと幸いです。

3 本事業の取り組み

1. 新結合挑戦回数増加・蓄積

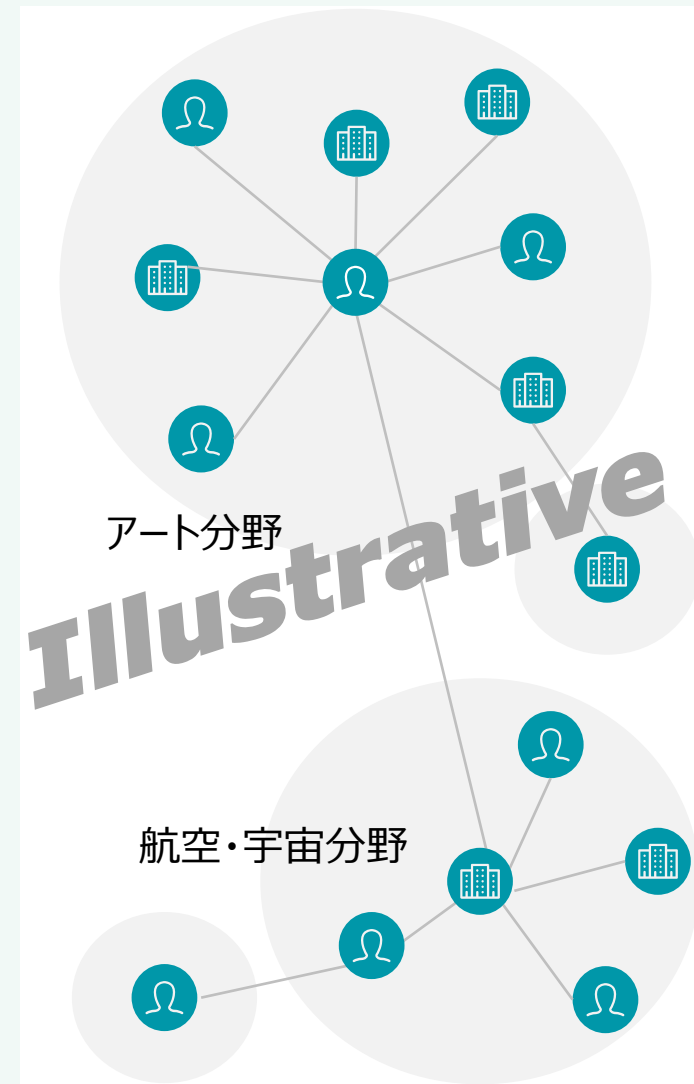
- ①コーディネーターの発掘・可視化
- ②コーディネーターの連携促進に向けた働きかけ
- ③業務ファシリテーションの機能の試行・検討（説明省略）

2. Well-being創出への取組

3-1 ①コーディネーターの発掘・可視化

コーディネーターのネットワーク保有状況を一覧的に把握することができるリストやマップを作製

#	基礎情報				接続・紹介の得意分野		取組みの特徴
	主体名	所属先	その他肩書(あれば)	連絡先	分野・業種	活動エリア	
①	XX氏	aa会社	dd産業委員会理事	電話番号/メールアドレス	航空・宇宙	南相馬市	地域内でのロボット分野の活性化に資する案件であれば案件紹介や連携協力を実施している
②	YY氏	bb機構		メールアドレス	エネルギー	福島県全域	再エネ分野の共同プロジェクトの推進や事業化実現を目指す会員企業を支援している
③	ZZ氏	cc団体	ee協議会会長	電話番号	医療×福祉	郡山市	域内外に広いネットワークを持ち、地域活性に繋がる取組みを応援している



<[仮称] 福島コーディネーターネットワークマップの使い道>

継続的にアップデートされながら、取組みにご協力いただける事業者やコーディネーター、支援機関同士等で共有されることを想定しております
 なお、事業者向けに一般公開するものは掲載情報を一部限定する想定です

3 - 1 ②コーディネーターの連携促進に向けた働きかけ

コーディネーター同士の関係性把握を行う可視化と、関係性構築のための場づくりを互いに補完し合いながら行うことで、新結合が生まれやすい状態へと繋げる

場づくり・可視化の取組同士の関係性

コーディネーター兄貴分レイヤー同士の関係性構築の場づくり

- 可視化だけでは連携促進に至らないため、実際に交流し空気感を把握しあう機会を創出
- 新たなリレーションの構築・新結合の創出等に関係性のアップデートを把握し反映する



コーディネーター兄貴分レイヤー情報の可視化

- 相談先が一覧で把握できるようになり、自分が繋がっていないコーディネーターに繋がるためのパスのヒントを得る



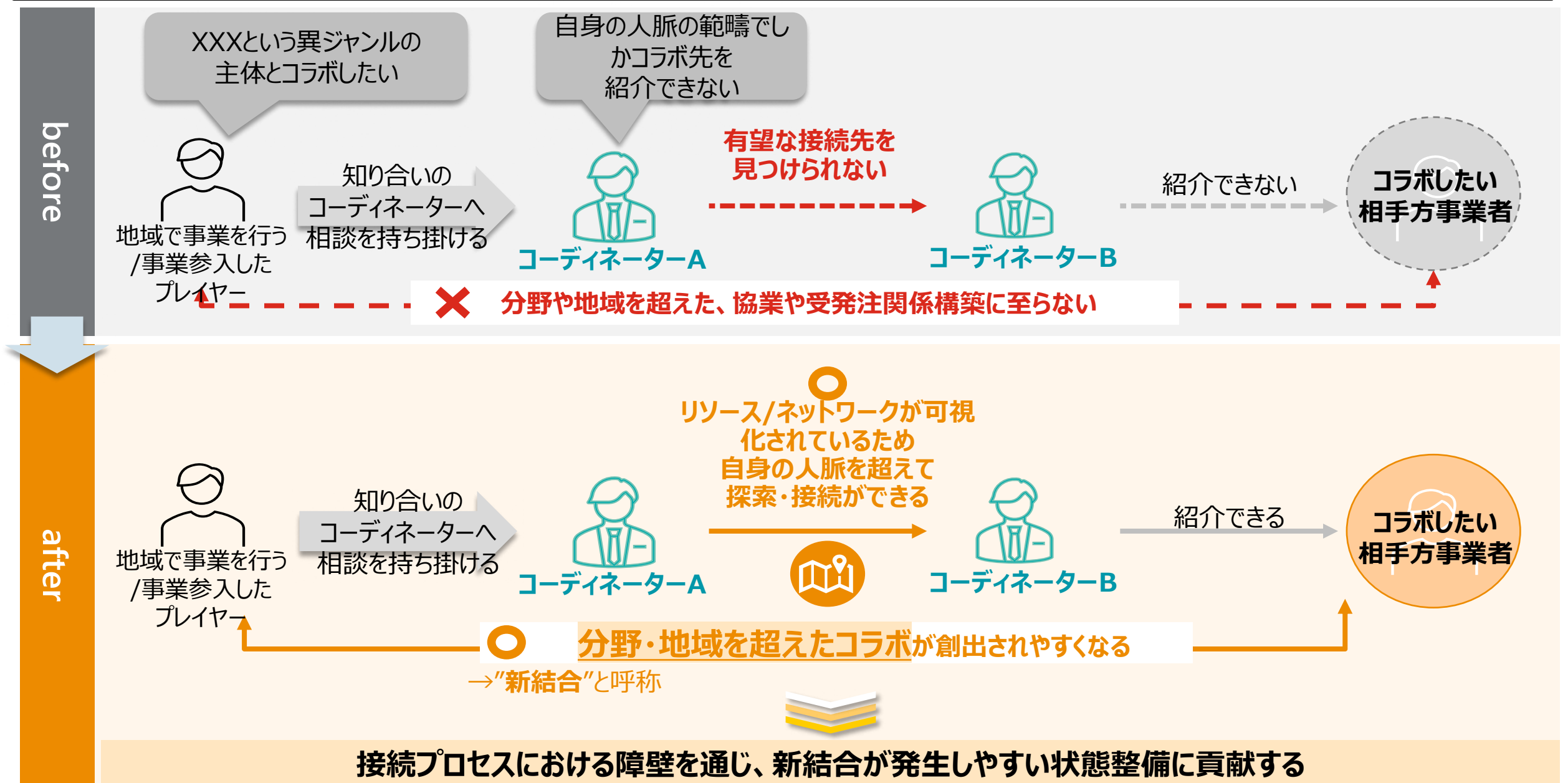
新規情報を仕入れ
リストの更新に活用

関係性が薄い
領域を特定・意図的に
コラボ機会を創出

3-1 コーディネーターの発掘、可視化および連携の効果

域内のコーディネーターの役割・スキルや知識、他コーディネーターとのつながりを明らかにすることで、分野を超えたパスの把握を円滑化する

地域内のコーディネーター（＝つなぎ役）の存在を把握するための可視化リストの作成効果



3 - 2 Well-being創出への取組

プレイヤーのWell-being向上に寄与するか聴取し、またプレイヤーのみならず支援者/住民等三方に裨益させるために必要な事項を検討

Well-being創出に繋がる支援

目的

50名へのヒアリングを通じて、各人のウェルビーイングの現状、影響要因、更に向上させるためにイノベ構想は貢献しうるか、外部にどう発信すべきか、などを探索し、試行に繋げる

事業者/支援者/住民三方のWell-being創出に繋がる取組の在り方 (イメージ仮説)

