

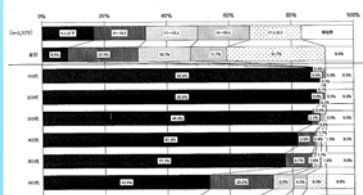
COG2016 最終公開審査+並行イベント@東京大学武田ホール

若者の自主防犯活動参加のモチベーション促進にポケモンGOを導入・地域課題：自主防犯活動に現役世代ができること・神奈川県 関東学院大学経済学部・中泉ゼミナール2年Aチーム

秋本勇人 グエンレタイフィ

- ・自主防犯活動のメリット: 犯罪の抑止、地域の交流促進など
- ・問題点: 最も大きな問題点として、防犯活動の参加者の高齢化が挙げられる。

40代以下の参加者が5人以下が80%以上(神奈川県自主防犯活動団体実態調査 2015より)



若者の参加を促す何らかの対策が期待される。また、それにより、犯罪の抑止効果が高まるのに加え、地域の高齢者とのコミュニケーションの契機にもなる。

ポケモンGOが3か月でユーザー半減の衝撃 続いているのは意外な人たち 2016/11/01 D2C5
 マイル <https://www.webprofessional.jp/looked-about-the-game-application-201609/>
 ■ 性別年代別 Pokémon GO 利用状況 (2016年9月)

	訪問者数 【000】	リーチ (アクティブ) (%)	一人あたりの セッション数 (回)	一人あたりの訪問頻度 (回/月)
全体 (18歳以上男女)	14,197	24.6	51.7	13:51:05
男性18-29歳	2,999	31.1	34.4	7:47:08
男性30-39歳	1,474	22.1	32.2	15:37:28
男性40-49歳	1,703	24.7	61.1	17:06:20
男性50歳以上	2,066	24.5	70.3	22:19:17
女性18-29歳	2,651	38.2	32.6	7:04:30
女性30-39歳	1,517	22.4	49.7	17:00:43
女性40-49歳	1,395	19.7	70.7	20:44:25
女性50歳以上	1,292	16.3	58.7	12:28:29

出典: Niantic Mobile NotView 2016年9月調査データ © 2016 Niantic
 Pokémon GO (App Annie) の調査
 ※10才 (10才以上) : 1日1回以上プレイしたプレイヤーの10才以上のプレイヤーの割合を示す

提案：防犯活動にポケモンGOを導入（若者のスマホゲームの利用の高さに着目）。

・ 東村山市でのイングレスの事例

Ingressで防犯/パトロール “不審者扱い”一転、地域見守る存在に (2015/02/19)
<http://archive.fo/3YaHv#selection-321.0-398.0>

・ イングレスを導入した際の問題点

Ingressは青 (Resistance) と緑 (Enlightened) のチームに分かれるため、敵チームに悪質なプレイヤーがいることを恐れ個人情報を市に教えるのに抵抗を感じる。
 →ポケモンGOならこの問題は生じにくい。また、町内会なら登録も最小限で済む。

・ 提案

夜回りのコースにポケモンGOのポータルを設置することをNianticに交渉する。
 地域防犯への貢献が評価されれば、ポータルの設置が低コストで実現する可能性