

チャレンジ！！オープンガバナンス 2016 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注)	No.	タイトル	自治体名
	7	Jリーグ・水戸ホーリーホックのホームゲーム開催時におけるモビリティ・マネジメントの試み ～かしこいアクセス, 楽しい観戦～	茨城県 水戸市
アイデア名 (公開)	サッカークラブの駐車場問題から始め育てる、市民・クラブ・行政がフラットに話し合い形にしていく地域コミュニティ醸成の試み		

(注) 地域課題タイトルは、COG2016 サイトの中に記載してある応募自治体の地域課題名を記入してください。

1. 応募者情報

チーム名 (公開)	Code for Ibaraki		
チーム属性 (公開)	<input checked="" type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム		
代表者情報	氏名 (公開)	井川 健一	

※ 公開条件について

次ページ以降の「2. アイデアの説明」でご記入いただく内容は、内容を確認した上で、クリエイティブ・コモンズの CC BY (表示) 4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC (表示—非営利) 4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。

(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)

(注意書き)

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2016_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2016 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2016@pp.u-tokyo.ac.jp

<公開非公開など>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、代表者氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公表いたしません)
4. この応募内容のうち、「審査項目自己評価」は、非公開です。なお、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。
5. 「アイデアの説明」中に、文章、写真、図画などで応募したチーム以外に知的所有権が属する箇所がある場合には、法令に従った引用や知的所有権者の許諾を得るなどをした旨をそれぞれ注として書いてください。「審査項目自己評価」中も同様をお願いします。

<チームメンバー名簿>

6. チームメンバーは別紙のエクセルファイルに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は COG 事務局からは非公開です。詳細は別紙をご覧ください。)

2. アイデアの説明（公開）

データや資料を活用して課題の具体化とその解決につながるアイデア（公共サービス）のストーリーを語ってください。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、だれがする、何を、どこでする、いつする、どのようにするものなのかを考えて、各要素を入れて内容を描きストーリーを整理していくとよいでしょう。以下の欄内でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

第3者的な立場であるグループ（Code for Ibaraki）がホストとなり、市民・クラブ・行政が会するイベントを行う。これにより、各者がフラットな立場で考えや状況を説明し、議論する場を提供する。このイベントを契機に、継続的に改善提案と試行を繰り返すループを回していくものである。

この問題の解決方法としては、様々なモビリティ・マネジメントを組み合わせた対策が必要と考えられるが、その前段階として、市民（サポーター）・クラブ・行政が意見を交わす場を作る事により、お互いの立場を説明し具体的な解決法を模索する事で、駐車場問題の解決と図ると共に、地域課題を共同で解決していくコミュニティの醸成を促したいと考えている。

(2) アイデアの論拠（公開）

アイデアの論拠（なぜこのアイデアにするのか）を、それをサポートする数値データ（実績、統計やアンケートなど数字であらわされるもの）や証拠（資料や計画、既存の施策など）（以下：総称して「データ類」といいます）などを含めつづぎ記入ください。数値データや証拠は出所を明らかにしてください。以下の2ページの欄内におさまるようお願いします。

水戸ホーリーホックの観客動員数は近年純増しており、今年度はホームゲームでの平均観客数が5000人と過去最高を記録した。（[ホーリーホックオフィシャルウェブサイト](#)）これに対して、[スタジアムの公式駐車場](#)は1200台、周辺の臨時駐車場を含めても6000人が限界と言われている。集客が5000人を超えた試合では、試合直後から出庫渋滞が始まり、苦情の電話がクラブに寄せられている。

この問題に対するクラブの対応としては、駐車場の出庫渋滞については駐車場内の誘導や止め方の工夫などで一定の効果はあったようだが、依然として苦情がなくなっていない。また、試合後のスタジアム滞留時間の引き伸ばすために、試合のハイライト映像をスクリーンで流したり、試合後イベントの実施、あるいは露店業者に対して試合後の値引き販売の依頼など、様々は工夫を重ねてきているが、思うような効果は上げていない。

行政としては、公共交通の利活用を促すような呼びかけや、路線バス運行会社との協力により、廉価な1Dayバスチケットの販売など、公共交通政策の面から施策を講じてきた。また、駐車場からの出庫時の渋滞が深刻であるため商工会議所から出入り口の増設などの要望があったが、費用の面で折り合いがつかず実現はできなかった。その他、近隣での用地借り上げなど検討や、自転車の利用促進なども検討しているが、あまり効果は見られていない。

サポーターの対応としては乗合に協力的で、乗車率2.2-2.3人はJリーグのクラブの中でも高い値である。（[クラブからのヒアリング報告書](#)）試合後のスタンドやピッチ清掃などで、駐車場からの出庫渋滞の緩和などに協力しているが、コアなサポーターに限られる為、その効果は限定的である。その他、サポーターに対するヒアリングをしてみると、それぞれ要望や、改善策などを聞かせてくれるが、その意見をクラブ、あるいは行政に対して届けているケースはあまり多くはなさそうである。

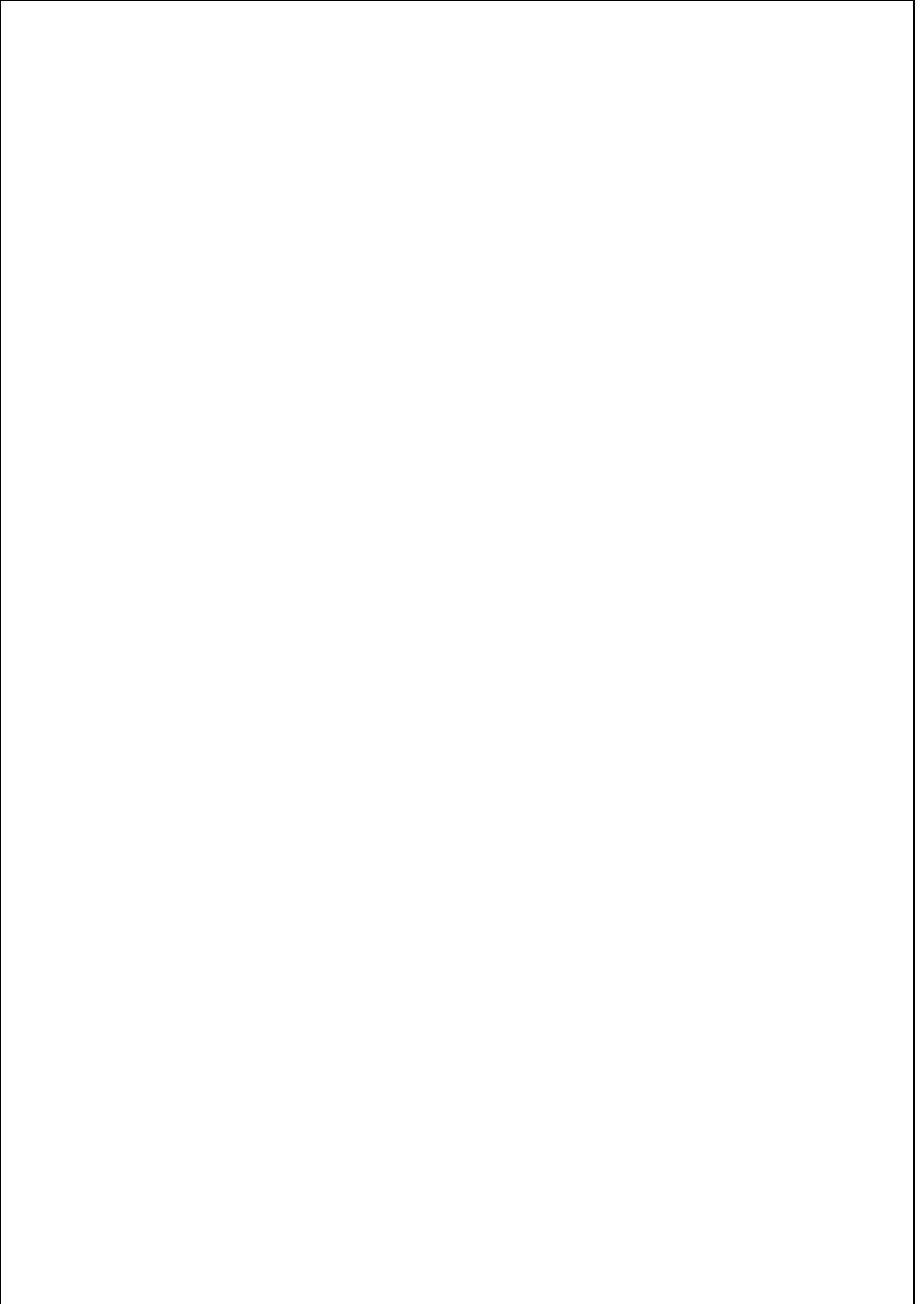
この問題に対して、これまでは市民・クラブ・行政がそれぞれ対策を講じてきているが、問題の解決あるいはクラブに寄せられる苦情の電話が減るような効果は見られていない。公式駐車場がおよそ4000人で満車になる状況に加えて、近年の観客動員数の伸び、更には、スタジアムの収容人数が1万人であることを考えると、今後ますます大きな問題となっている事は明白である。

スタジアムの駐車場問題は以前より顕在化しており、商工会議所から市役所へ要望書が寄せられる、サポーターの間で議論される、行政としての対策を健闘する、あるいはクラブとしての独自の対応策を講じる等、それぞれの立場で改善・検討を行っていた。しかし、それぞれの意見要望は、各者の視点に立ったものであるため、実現性が低く、また投げかけられた意見に対して、明確な返答の場がないため一方通行になりやすく、各者の意識に齟齬が出やすい状況にあった。（これまでの状況についての、[クラブからのヒアリング報告書](#)）

現実の駐車場が不足している問題と同時に、それぞれが対策を行っているにも関わらず、その姿勢をお互いに十分理解しあえていない状況があることに、各者とのヒアリングで気づくことができた。行政やクラブをしては責任ある立場であるがために、市民や商工会議所からの意見に対して軽々に回答が行えていなかった。また、サポーター間においてもどんな意見がクラブや行政に対して届いているのかも知りえる手段がなく、そういった意見を届ける方法も明確ではないた

め、せっかくのアイデアが生かされていない状況だった。

この状況に対して、第3者的な立場のグループが発起人となることで、関係各社が参加しやすい場を提供することで円滑なコミュニケーションを促すことが可能であり、併せて、その場での議論の様子をSNS等を通じて記録・公開していくことで、より多くのステークホルダーを巻き込みながら、よりよい解決策を模索できるのではと考えた。



(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを実現する主体、アイデアの実現にいたるプロセスとマイルストーン等、アイデア実現までの大まかな流れについて、以下の欄内におさまるよう、簡潔にご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

1. 行政ヒアリング（実施済み）
2. クラブヒアリング（実施済み）
3. 駐車場問題、現場視察（実施済み）
4. 市民へのヒアリング（一部実施済み）

以下は、5,6を回していく予定

5. 意見交換イベントの実施・・・市民、クラブ、行政が一同に参加予定
（同時に SNS などを活用したイベントの集客及び広報活動を行う。）
6. 現地視察会の実施

(4) そのほか（公開）アイデアのアピールポイントや、アイデア実現に当たっての制約があればそれとその当面の解決方法、さらに将来の発展可能性（例えば「将来的に xx という制約をクリアできれば、追加で〇〇ということが実現できる」など）について、以下の欄内におさまるよう、簡潔にご記入ください。

既に実施した現地視察において、クラブが実施している試合後の観客の滞留時間を延ばすアプローチについて、あまりうまくいっていないように感じられた。この点については、リンクの報告書により詳細は記載してあるが、これに対する一つのアイデアとして、スマホアプリを使った宝さがしアプリを開発した。

アプリの概要としては、スマホの GPS を活用して歩き回り、隠れた宝箱を探して商品を手に入れるものである。このアプリは試合後に限定でイベントが発生し、コンプリートすると商品がもらえるため、試合後の滞留時間を延長できる可能性がある。また、アプリを通じて駐車場の混雑状況などを発信する事で、クラブからの情報伝達の手段としても利用できると考えている。

上記は、問題解決のための 1 アイデアに過ぎないが、多様な人間が集まるコミュニティの醸成は、多様な課題解決へのアイデアが生まれる基礎となりえると考え。地元のサッカーチームを応援しているという、共通項を持つ多様な人材をクラブの持つ課題に対する解決を模索しながら、成功体験を積み上げ、自分たち手動で行政等を巻き込みながら、より良い街づくりを進める雰囲気を作り出せるものと考えている。

以下はアプリの画面イメージ

