

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
	(事務局用)	シティセールス	三田市
アイデア名 (公開)	ゲームを通じた学習と市民からの事業提案		

(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 Kobe		
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)	豊田 裕貴	

※ 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得ます。
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」中も同様でお願いします。

<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、何をやる、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）

SIM2030やフューチャーセッションを通して、市の将来を考える機会を作ること。その上で、自ら予算を使い事業を行うことを提案します。

ターゲットの中心は、高校生です。大学進学や就職をきっかけに街を離れていく人は多いと思います。しかし、その人たちが自分の街をよい街だと思ってくれたら、友達にいい街だよと宣伝してくれる、あるいはライブイベントの節目に戻ってくることを考えてくれるのではないのでしょうか。自分の街の将来について、真剣に考える機会を作る。その経験が市のことが、自分事になり、愛着が生まれることにつながります。ゲームを通じて街を考える行為が面白いと感じてもらえたら、その他の市民の方へ広げることできると思われれます。

具体的な流れとしては、最初の半年に概ね月1回のペースで、SIM2030などのゲームを通じて財政や街について学ぶ機会を作ります。その後、高校生が市に対して行った方がよいと思う事業を予算書として提案してもらいます。

大賞に選ばれた場合は、実際に予算を与え事業を行います。半年間かけて行い、成果を報告してもらいます。実際に事業を行うことで学ぶことも多いはずで、学生が市に対して何か提案する事業自体はどの市でも行っておりますが、実際に予算を与えて実践で学ぶ機会まで与えている場所はほとんどないはずで、

そのことだけでも、マスコミなどが取材に来てくれますし、教育に関心のある層に対してのアピールとなります。

(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）などを含めつつご記入ください。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。

シティセールスのためには、新たに人を呼び込むことも大切ですが、それよりも今住んでいる人が自分の街の魅力を知って自慢できるようにする、シビックプライドを高めていくことがより必要であると考えました。

例えば、「シティプロモーション」「シティセールス」としてPR動画がさかんに作成されています。一例として宮崎県小林市のPR動画はyoutubeで2015年8月に公開以来、200万回以上再生されていますが、人口推移を確認すると2015年8月に住基人口47,682人→2016年12月47,124人と残念ながら減少しております。動画が多くの人に興味をもたれ、問い合わせが増えているという情報がありますが、それにも拘わらず人口が減っているということは、外へ流出していく人口を上回るだけの効果があるのか疑問が残ります。

また、ゆるキャラブームやマラソン大会ブームのように一度流行ってしまうと数多くの自治体が真似するため、今後同様の取組をしても成功する可能性は極めて低いです。

安易に既に成功例がある外向けのPRを真似するよりも、我々はその土地に残ろうとする人を増やす「市内」に向けた施策に注力した方が効果が高いと考えました。

(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）

まずは、市職員を始めとした行政関係者と市民と一緒に SIM2030 を学ぶところからスタートします。この際には、すでに SIM2030 を経験している他自治体職員などに協力を仰ぐことになります。

その後、SIM2030 の三田バージョンの作成を行うことになります。将来の財政状況についてゲームとしてどれだけのリアリティを持たせるのか、行政職員が中心になってゲームの作成を行います。一度作って完成とするのではなく、一部の市民の方にゲームをやってもらい、ブラッシュアップを行っていきます。

SIM2030 の三田版が完成すれば、三田市に広め、浸透させていく段階になります。例えば、中・高等学校の授業として取り入れていくことが考えられます。その他にも、まちづくり協議会によるワークショップとして開催することも考えられます。

そして、SIM2030 やフューチャーセッションなどで学んだことを活かしながら、三田の街をよくするにはどうすればよいか、市民から行政に対して提案を行います。（提案に際して、ゲームを通じて学んでいることが絶対条件になります。）

予算として、どんな金額が何のために必要なのか、そしてどんな効果を期待しているのか、三田市に対して、プレゼンテーションを行ってもらい、大賞については三田市が予算をつけます。

その後、実際の実績報告の発表を選ばれたものは行います。

中心の一つに高校生を置いているため、学習→提案→成果発表のプロセスは一年間で行えることが望ましいです。

(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○○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。

学生が提案した事業がうまくいった場合、将来起業を行うこともあるかもしれません。今後、社会起業家が増えると予測されておりますので、社会起業家が育つ街というイメージがつけば将来的に発展する街になっていく可能性があります。