

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
	65	Project X	日南市
アイデア名 (公開)	俺の遊び場		

(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)	Project X		
チーム属性 (公開)	<input type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input checked="" 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)	池田 有輝	

※ 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>

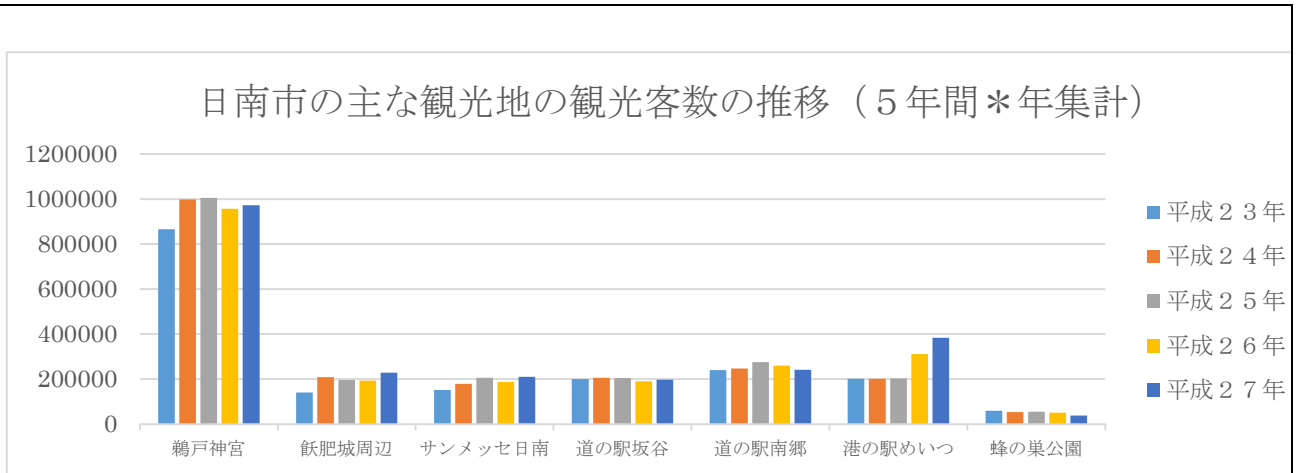
6. チームメンバーは別紙のエクセルファイルに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は COG 事務局からは非公開です。詳細は別紙をご覧ください。)

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、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）



この資料から、日南市の観光地の中で観光客数が極端に少ないのは蜂之巣公園です。

逆にいうと日南市は有り余る森林を観光に利用できていません。そこで僕たちの班は日南の森にフォーカスを当て、五感を楽しんでもらえる施設を建設することに決めました。

そのアイデアは北郷の坊主山に市が運営する「俺の遊び場」というレジャー施設をつくります。

内容は子供から大人まで遊ぶことができる森そのものの地形を活かした大自然のアスレチック場。アスレチック場の近くにサバイバルゲーム場を建設します。森の広大な土地を活かし、大規模なサバイバルゲーム場を建設します。サバイバルゲーム場の近くには休憩場も建設します。また、宿泊施設の運営も行います。

具体的にアスレチック場は県内の家族連れを対象とし運営を行います。中身は小さな子連れの家族にも楽しんでもらえる初心者コース。十歳以上の方を対象とした中級者コース。中高生でも手こずるような上級者コース。お年寄りの方でも楽しく体を動かすことができるストレッチコース。この4つのコースを作ります。また、安全面を考慮し、各コースに1人ずつインストラクターをつけます。

サバゲー場は全国のサバゲーファンから県内のサバゲーに興味がある初心者までを対象に運営を行います。広さ的には約2000坪の大きさを考えています。障害物は飢肥杉で作り、森に生えている木をある程度有効に使い、他では味わえないような大自然かつ大規模なものにします。また、初心者の方でも楽しく遊べるように備品の貸し出しも行い、トイレや更衣室も充実させます。

休憩場はアスレチックやサバゲーなどで疲れた体を癒す場所として運営します。休憩所全体に飢肥杉を使用し建設します。中身は、県内や市内の特産物を食べることができるカフェ。（チキン南蛮やカツオ炙り重）市内の道の駅とコラボし日南の特産物を販売できる直売所。そして、0～2歳までの子が遊べるスペースなどを計画しています。

宿泊施設は、俺の遊び場かつ日南市を観光しに来てくださった方を対象としています。この宿泊施設は北郷にある蜂の巣公園のコテージとします。また、アスレチック場やサバイバルゲーム場、休憩所などでこのコテージを宣伝し、蜂の巣公園に観光客を呼び込みます。

以上この4つの要素をもとに、日南市に更なる観光客を呼び込みます。日南市に魅力のある新し遊び場を作り、大自然の中で遊びながら森を感じてもらいます。そして、休憩所などで市内のグルメや特産物などを食べてもらいます。その中で、五感を刺激し、新鮮な感動を与えるというのが僕たちの班のアイデアです。

(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。

日南市民 50 人にアンケートをとったところ

- 自然を生かしきれていない
- 若者の雇用が少ない
- 遊び場所が少ない
- 宿泊施設の充実さがない

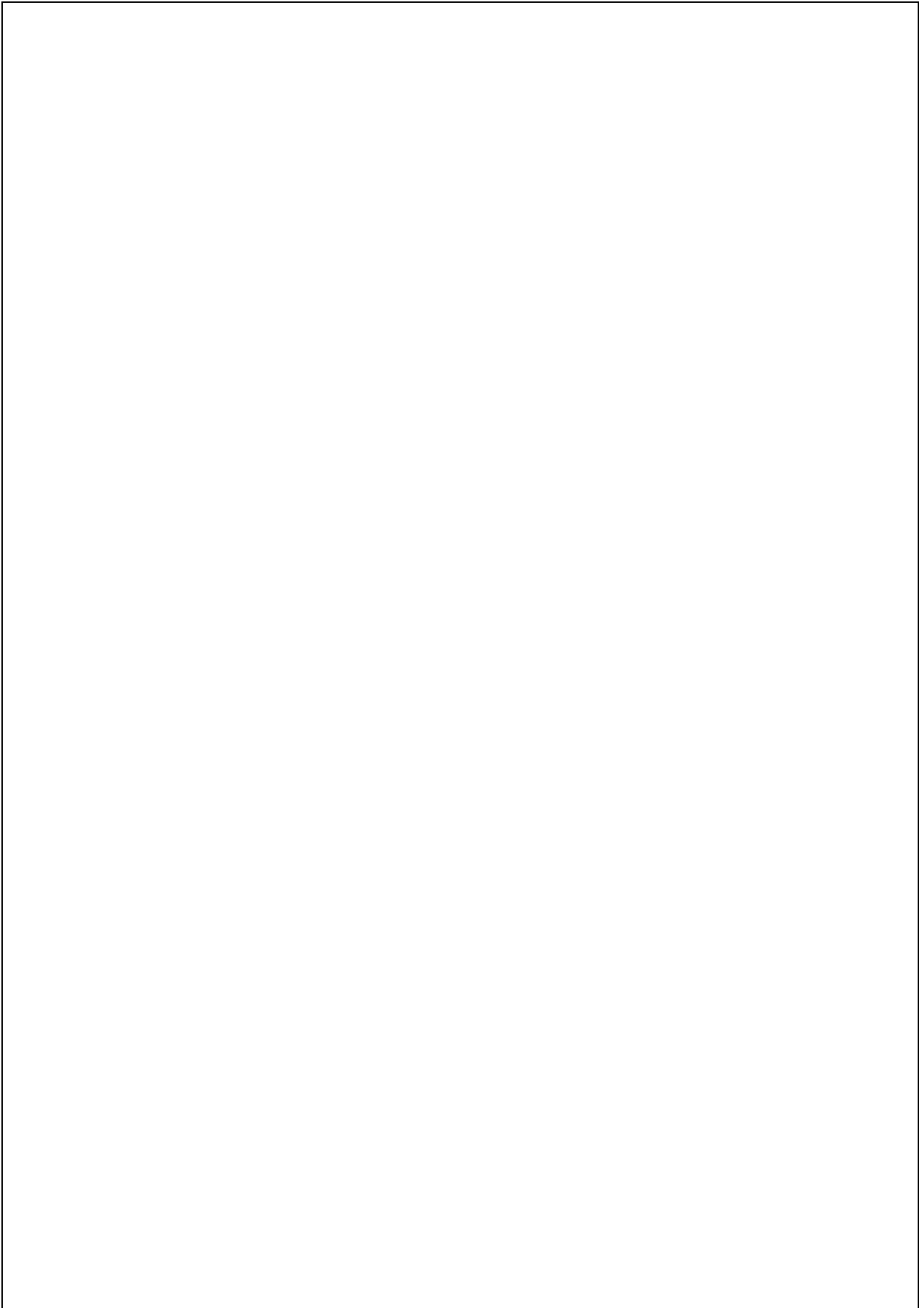
などの意見が多かった。

そこで僕たちは新しい観光スポットを作る。

現在、日南市の観光客数は年々増えてきているが、伸び幅は少なく、現状あまり観光客の人数は変わっていない。

そこで新しい宿泊施設を作りそこに自然を生かしたアスレチック場やサバイバルゲーム場を設置し、観光客に楽しんでもらう。そして観光客の増加を図る。観光客が増加することによって周りの宿泊施設なども活かせる。

また、餌肥の宿泊施設と連携することによって餌肥の観光客の増加も図ることができる。



(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. 市役所と連携し、より具体的かつ実現可能な案を作成
2. 資金集め、利益の回収率、設計図案について十分に吟味する
3. 2が十分に吟味されたのち、市から建設業者に委託
4. 約一年で施設が完成する
5. 運営を開始する

(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。