

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2017 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注1)	No.	タイトル	自治体名
	- (事務局用)	データ活用による八戸市のプロモーションについて	八戸市
アイデア名 (注1) (公開)	はちやふる		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2017 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。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。

### 1. 応募者情報

チーム名 (公開)	はちやふる project.		
チーム属性 (公開)	<input type="checkbox"/> 1. 市民によるチーム	<input checked="" type="checkbox"/> 2. 学生によるチーム	<input type="checkbox"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム
メンバー数 (公開)	5名		
代表者情報	氏名 (公開)	大澤丞美	
メンバー情報	氏名 (公開)	鳴海愛瞳、滝田亜未、佐々木優香 出町翼	

**(注意書き) ※ 必ず応募前にご一読ください。**

<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 COG2017\_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 COG2017 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin\_padit\_cog2017@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について：  
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、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/>)
4. 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)
5. 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。

<知的所有権等の取扱い>

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、や知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「審査項目自己評価」中も同様をお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

<チームメンバー名簿>

チームメンバーに関する情報を最終ページ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本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

## 2. アイデアの説明（公開）

（1）アイデアの内容、（2）アイデアの論拠、（3）実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

### （1）アイデアの内容（公開）

アイデアは、だれが、何を、どこで、いつ、どのように、する公共サービス（活動）なのか、これらの要素を入れて**内容そのもの**をわかりやすく示してください。**1 ページ以内**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）

私たちは、八戸の観光地点別観光客数について調べた際、歴史に関連する観光地の観光客が少ないことを知った。これは八戸の歴史に関する興味や知識があまりないからだと言えるだろう。八戸の歴史に関することを学べ、かつ、楽しめるアプリを作りたいと考えた。そこで、楽しみながら歴史を学べるものとして昔ながらの遊びである八戸郷土かるたに着目した。かるたは私たち高校生にもなじみがあり、一度は遊んだことがあるのではないだろうか。だからこそ、若い人からお年寄りまで老若男女問わずでき、また、親子・友人などと遊ぶことができる「かるた」をアプリにし、八戸をアピールしたいと思った。

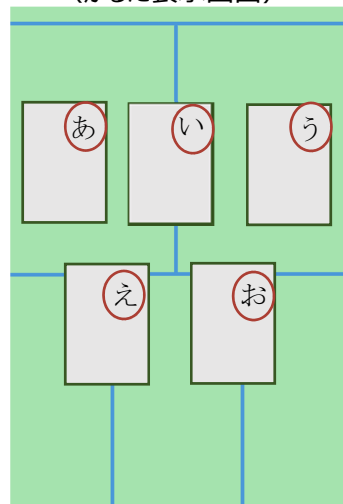
そこで私たちは、オリジナル八戸かるたをスマートフォンやタブレットを使いどこでも遊べるアプリを開発したいと考えた。アプリの内容は画面にかるたを表示し、同時に読み札を右下に表示し、一人でもかるたを楽しむことができるという内容にしたいと考えている。また、一人だけでなく、複数人で遊ぶことができるようにもしたい。具体的には、複数人のスマートフォンやタブレットをつなぎ自分の取ったかるたの枚数を競ったり、読み札を暗記したりして遊ぶ機能も搭載したいと考えている。そうして、八戸かるたをやることで八戸の歴史や食文化について自然と身につくのではないだろうか。さらに私たちはかるたに新しい読み札を追加していきたいと考えている。例えば、八戸郷土かるたには、最近できたはっちはかるたに含まれていない。だがはっちは八戸の大きなアピールポイントだと思う。その他にもまだまだかるたに無いアピールポイントを探し、八戸をアピールしていきたいと考えている。また、かるたを、歴史・食・観光地・行事などジャンル別にし、見たい分野を見たいときに調べられるような機能をつけたいと思っている。また、一度遊ぶだけで終わってしまうことのないようにゲームのクリア時間を表示したり、その時間を競えるようにする機能も搭載したいと考えている。

このアプリを使うことによって、八戸のよりよい観光スポットや食文化を八戸を知る人だけでなく、地元内外の人にも楽しんで知ってもらえるのではないだろうか。かるたアプリというのはアプリの中でも珍しく、あまり、かるたというジャンルのアプリがないのでそこを生かし、アプリでかるたを遊ぶことができる楽しさも沢山のの人に伝えたいと考えている。このアプリが普及することで、まだ知られていない観光地へ足を運ぼうという観光客も増えると考えられる。また、かるたへの新しいイラストを募集したいとも考えている。イラストを新しくすることで新たな発見をすることも考えられる。これらのことから八戸郷土かるたにはこれからの八戸の発展に大きく関わることができる。まだ発見されていない八戸の魅力を私たちが作ったオリジナル八戸かるたのアプリという新たなジャンルを通して発信していきたいと思う。

（アプリスタート画面）



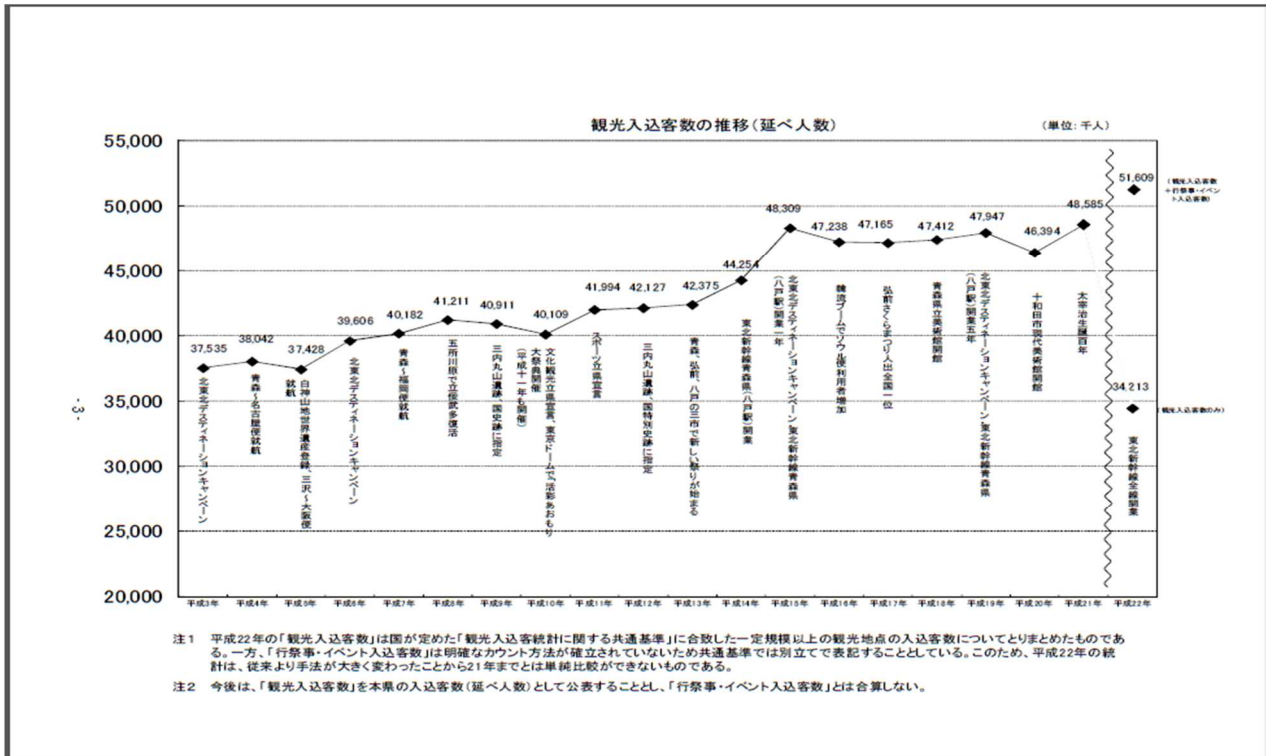
（かるた表示画面）



## (2) アイデアの論拠（公開）

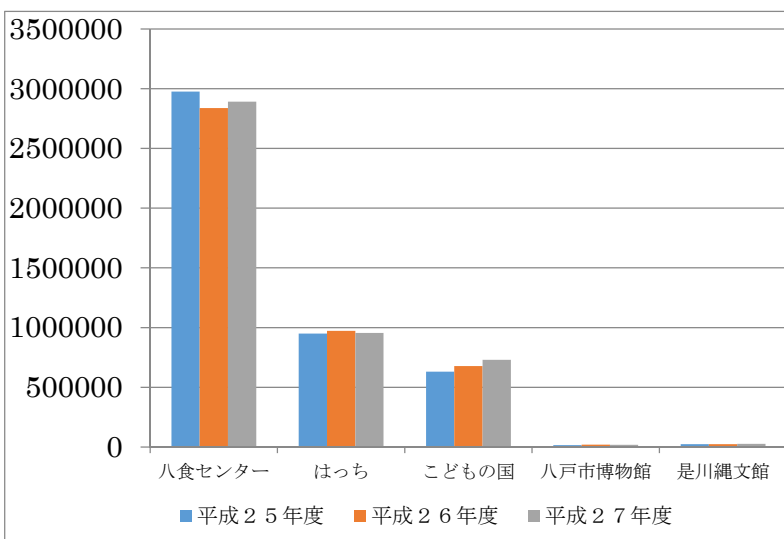
アイデアの論拠（なぜこのアイデアなのかの理由付け）について、それをサポートするデータ（統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの定性データ）や証拠（資料や計画、既存の施策など）（以下：総称して「データ類」といいます）などを含めつつ、2 ページ以内でご記入ください。データ類は出所を明らかにしてください。

八戸市の観光客は、年々増加しています。図 1 は、平成 3 から 22 年度までの八戸市における観光客の推移を示している。市全体では、観光客は増加している。[ 1 ]

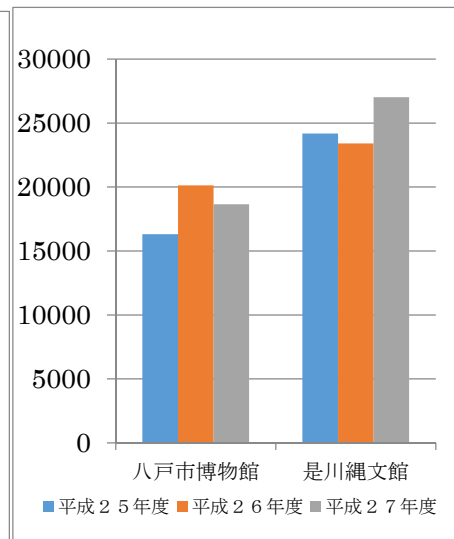


(図 1) 八戸市の観光客の推移

図 2 は、八戸市の施設別観光客の推移を示している。八食センターやはっちなどを訪れる観光客は大勢いるが、八戸市博物館や是川縄文館などの八戸市の歴史に関する観光施設には大きい変化は見られない。[ 1 ]



(図 2) 八戸市施設別観光客の推移



(図 3) 八戸市博物館・是川縄文館  
拡大図

そこで、私たちが注目したのは八戸の歴史を知ってもらうことで、八戸の歴史に関する施設に訪れる観光客が増加するのではないかと考えた。八戸市には、八戸市博物館や是川縄文館などの観光スポットがたくさんあるが、観光客が少ないということはそれらの建物を知らないのではと考えた。八戸市の歴史を私たちが紹介することで、興味がわいておのずと観光客が増加するのではないかと考えた。

これらのことから、八戸市の歴史をもっと知ってもらうために、私たちは小さい子どもから若者世代をターゲットにして、八戸郷土かるたとは違った私たちのオリジナルのかるたをアプリとして開発することにした。

なぜ「かるた」というと、歴史を覚える際に、文字などで勉強して覚えようとするとおもしろくない、つまらないと思う。しかし、かるたは絵が多く、遊びとして覚えられ、楽しく歴史を知ることができると思う。さらに、親子で楽しく遊んだり、友達と競い合ったりして、大人数でプレイことができると考えた。かるたをとっかかりとして、八戸に興味・関心をもってくれたら、八戸の歴史を知ることができるという利点がある反面、八戸を訪れてみたいと思い観光客増加を促すことができ、問題が解決できると考えた。

#### 出典

図1：青森県庁ホームページ 青森県観光国際戦略局観光企画課

<https://www.pref.aomori.lg.jp/soshiki/kkokusai/kanko/files/H27toukei.pdf> 「平成22年青森県観光入込客統計」 p3

図2、図3：青森県庁ホームページ 青森県観光国際戦略局観光企画課

<https://www.pref.aomori.lg.jp/soshiki/kkokusai/kanko/files/H27toukei.pdf> 「平成27年青森県観光入込客統計」 p9のデータを使用して作成

### (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**実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大まかな規模とその現実的な調達方法（制約がある場合にはその解決策を含む）、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、**2 ページ以内**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）

課題研究の時間を利用し、私たちがアプリを作成する。課題研究の授業時間を使いアプリの完成を目指す。

かるたを通して八戸の歴史について知った人や、八戸郷土かるたを遊んだことがある人がどのくらいいるのかについて、ラピアやはっち、八食センターなど、人の往来が激しいところでのアンケートを行う。そこで得られた情報をもとに、かるたアプリに組み込むことができるアイデアを探る。

かるたについて句と新しいイラストの内容について考える。また、アプリ用に新たなかるたのイラストを公募できないか許可を取ってみる。イラストの使用許可が下りない場合、または、新たなイラストの募集ができない場合、かるたに関する写真を撮影することにする。写真をアプリに使う場合、かるたに載せる八戸の観光地や施設の撮影許可・写真の使用許可を取る。また、撮影した写真を見やすくするために写真の加工をするソフトを探す。加工技術も必要になってくるため、加工技術についての勉強も行うようにする。

アプリを作るにあたって、プログラムをしていく上で必要になってくる大まかなプログラムのフローチャートについて考える。また、android studio で必要になりそうなプログラムが書かれている専門書、ホームページ、テキストなどを必要に応じて揃える。

フローチャートが出来上がり次第 android studio にてプログラムを作る。来年度中の完成を目指すため、フローチャートはなるべく時間を掛けずに行い、プログラミングに時間を掛けるようにする。

アプリが完成しだい、プレイストアにアップロードし、正常に起動するか確認を取る。

アップロード後、アプリに関するアンケートを行い、これからの活動をどうしていくかについての方針を立てる。ポスターや、学校のツイッターを使い、広報活動を行う。また、可能であるのならば、市内だけでなく県外にも情報発信をしていきたいと考えている。