

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)	「働くまち鎌倉」「住みたい・住み続けたいまち鎌倉」を実現する	鎌倉市
アイデア名 (注1) (公開)	地域経済活性化のための ICO によるデジタルクーポンによるインバウンド観光客誘致事業		

(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)	チーム佐藤		
チーム属性 (公開)	1.市民によるチーム		
メンバー数 (公開)	2名		
代表者情報	氏名 (公開)	佐藤哲也	

(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得ます。

<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）

○ 解決する課題とその背景

Cog2017 で提示のある室蘭市や日南市の課題のように、日本のほとんどの自治体が観光客誘致を課題としている。一方で本提案先の鎌倉市のような観光都市では、観光産業のさらなる振興のために、観光需要の時間的・地理的平準化が求められている。特に今後増加が見込まれる訪日外国人によるインバウンド観光では、事前の観光先情報が不十分でないケースが多いことから、いわゆるゴールデンルートへの集中が発生しがちである。

○課題の解決方法

本提案では、インバウンド観光客に向けた旅行先選定オプションの市場化を提案する。特に、近年急速に普及しつつあるブロックチェーンテクノロジー（以下 BCT）の応用を検討する。分散的な信頼関係を構築しうる BTC は、国境や既存の信頼関係を超えたヒト・モノ・カネの取引に適した仕組みである。そのためインバウンド観光客のような直接顔の見えない関係性における適切な市場形成に適している。

○具体的に何をするか

地域 ICO によるデジタルクーポン（コイン）の発行とその二次市場の構築を行う。可能であれば、鎌倉以外の観光誘致を課題とする都市と連携して発行し、2 次市場で相互に交換・換金できることが望ましい。この場合鎌倉市のような観光需要の強い都市では冬場の閑散期や観光資源の非集中エリアでの利用を可能とすることになる。一方で観光客誘致が課題の自治体では、通年での発行や地域の特徴に合わせたデジタルクーポン（コイン）の形式も検討される。

○実施主体と想定される効果

観光 DMO または地域の観光事業者、又はその集合体による運営を想定する。

このデジタルクーポンマーケットが存在することによって、インバウンド旅行者にはマイナーな観光地でのお得な旅行体験を実現することになるため、地域内および日本全体での観光需要の平準化が期待される。

(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。

○ 「働くまち鎌倉」「住みたい・住み続けたいまち鎌倉」のための観光産業

本課題は産業活性化に伴う定住人口の確保を最終的な狙いとしているが、そのためには市内産業の成長ポテンシャルに注目した産業施策とそれによる雇用確保が肝要である。インバウンド観光客の増加が国策としてすすめられて行く中で、観光産業の活性化と課題解決が本市にとって最も望ましいことは言うまでもない。

○ 観光産業の経済的ポテンシャルと雇用誘発効果の推計

鎌倉市のような一般的な基礎自治体の域内総生産を推計することは困難であるため、近隣の横浜市が算出している「平成 26 年度横浜市の市民経済計算」(<http://www.city.yokohama.lg.jp/ex/stat/sna/>)を参考にしてみよう。

同報告によると平成 26 年度の横浜市の市内総生産（名目・以下同）は 1 2 兆 3 4 1 8 億円である。仮に経済構造が同一であるという仮定をおけば、横浜市との人口比（4%）を適用すると、鎌倉市の市内総生産は 5 6 2 4 億円と推計できる。（港湾部やみなとみらい地区のような CBD を擁する横浜市と同一の経済構造という仮定は非現実的であるため、過剰に推計していると思われる。）

一方で、観光による消費額の集計としては、神奈川県の実施している入込観光客調査がある。平成 27 年調査によると観光消費額は 1270 億円である。また、平成 25 年に市の職員のプロジェクチームの実施した観光による経済効果によると、一次波及効果を含めると 729 億円である。これらの 2 つの推計からすると、概ね鎌倉市の観光産業は 1000 億円規模で、市内経済の 2 割～3 割程度と考えられる。

ちなみに、観光庁実施の旅行・観光消費動向調査に基づく 2015 年の経済波及効果の推計

(<http://www.mlit.go.jp/kankocho/siryoutoukei/kouka.html>)によると、観光消費 1 億円あたりの雇用誘発効果（波及効果含む）は 17.25 人となる。仮に観光産業の経済規模が 10%（100 億円）増加すると、域内雇用が 1725 人（市内人口の約 1%）程度増加することになる。2010 年国勢調査では、鎌倉市内の従業者約 6.5 万人のうち宿泊業、飲食サービス業が約 6 千人であることを考えると、これは地域経済にとって大変インパクトのある効果である。

○ 鎌倉市の観光需要の地理的・地域的偏在について

鎌倉市観光計画（第三次）や、DMO 設立のための検討資料でもしばしば指摘されているように、鎌倉市の観光需要は地理的・時期的偏在が無視できない。

例えば、平成 27 年神奈川県入込観光客調査における、④第 3 表 市町村別・月別・入込観光客数及び観光客消費額によると、初詣シーズンの 1 月が 26.5%とも最も多く、ついで初夏の 6 月が需要期であることがわかる。一方、最も少ない 2 月は 82 万人程度の需要にとどまっており、初夏のピークの約 4 分の一である。鎌倉市版観光 DMO 設立に向けた方向性の検討資料でも来訪者のアンケートから同様の結果が確認できる。閑散期の需要喚起に成功すれば、現在の層入込観光客数 2292 万人の 5～10%である約 100～200 万人の積み上げは現実的である。

一方、地理的偏在については、右にモバイル端末の GPS 情報を利用した観光客の周遊分析報告書の地図を引用したように、鎌倉市内の観光流動は市内の東南部である、旧鎌倉町エリアに偏っており、深沢エリアや大船エリアなどの観光資源開発が必要であることがわかる。このことは、鎌倉の政策見直し資料である、進行管理状況評価報告書（平成 27 年度版）でも、『これまで比較的脚光を浴びてこなかった隠れた観光スポット、回遊コースを紹介するような取組が求められてきます。』といった記述があることから明らかである。



○ ICO による経済活性化の可能性について

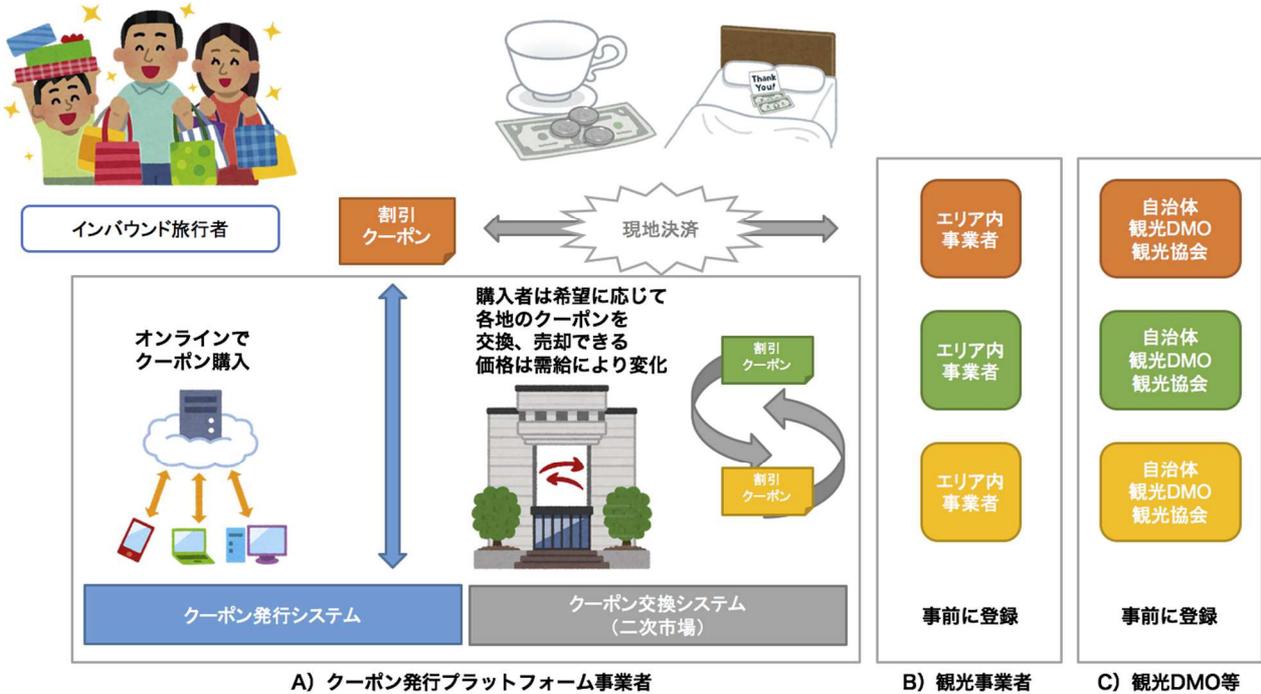
ICO（Initial Coin Offering）による資金調達、サービス提供は 2017 年に急速に普及したブロックチェーン・デジタルエコノミーの一現象であり、必ずしも確固たる評価があるとはいえない。しかし、これまで OECD 諸国に代表される先進国の金融・信用ネットワークから疎外されてきた経済主体を中心として、これまで可視化されてこなかった経済行動がブロックチェーンエコノミーでは急速に顕在化されつつある。実際に 2017 年には 100 億円以上の巨額の資金調達に成功したプロジェクトが複数確認されている。今後も ICO を利用した経済活性化や今後の有用なサービスが期待されている中で、特に本提案のようなインバウンド観光分野では、遠方からの顔の見えない関係性における消費が行われるという点で親和性が高いものと考えられる。

もともと、本提案のスキームの実施にあたり、ブロックチェーンテクノロジーが必須とはいえず、既存の金融・信頼ネットワークを利用しても同種のことは実現できる。しかしブロックチェーンを使うことで、クーポンの存在性とその二次市場での流動性はより確保できるようになることから、使うことが望ましいと現段階では考えている。

(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**実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大き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きな流れについて、**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）

○アイデアの概略



○アイデアを実現する主体とその役割について

A) クーポン発行プラットフォーム事業者

- デジタルクーポンを発行する（ブロックチェーンを利用することも検討）
- デジタルクーポン発行・交換システムを運用
- （観光先が変更になってもクーポンが無駄にならない仕組みづくり）
- クーポンの価格は需給により決定するものとする。
- 観光DMO、観光事業者等へのクーポン発行を促進（営業）

B) 観光事業者

- 店頭でのクーポンの決済を行う
- （商店街や単独事業者でも参加できるスキームにすることもありうる）

C) 観光DMO等

- 地域としてのクーポン事業への参加を決定・取りまとめ

○ 実施に必要な資源について

- クーポンプラットフォームシステムの開発・運用のための資金
- クーポンプラットフォームシステムのマーケティング費用
- 観光事業者／観光 DMO 等の参加を得るための営業リソース
- ブロックチェーンによるクーポン発行のための開発技術
- プレミアム商品券と同様の実施体制
- （決済スキームにより）クレジットカード発行事業者としての資格等

○ プロセス案と課題について

当初は一つの自治体でパイロット的に実施し、その後複数の自治体に展開する予定

プラットフォームシステム開発そのものは提案者を中心とした体制で実施が可能であるが、課題は自治体、観光 DMO、観光事業者の等関係者の協力が得られるかどうかである。

その際に重要になるのは観光事業者におけるクーポン利用決済の場合の事務コストである。

○ 都市タイプに応じたクーポン発行手法について

- 鎌倉市のような観光需要がある程度旺盛な都市の場合は、閑散期、および比較的観光客の少ないルート上に限定した事業者を対象にしたクーポン発行が有効である
- 一方、そもそもの観光需要が乏しい都市については、宿泊や飲食、お土産などの多目的に利用できるクーポン発行が望まれる。

○ クレジットカードの決済スキームについて

- 現場決済事務負担を抑えるためにクレジットカードを利用したクーポン（割引）処理を検討
- 特に本クーポン事業向けのプリペイド型クレジットカードの発行が可能になれば、どの旅行者がどの事業者（カード加盟店）で決済を行ったか把握しやすくなるため、現場の決済事務負担をなくすことも可能になると思われる。
- この具体的な決済手法については現在技術的可能性を引き続き検討している。