

チャレンジ！！オープンガバナンス 2023 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名(注1)	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
	-(事務局用)	「室蘭が好き。」を増やして、みんなで住み続けたいマチを創る	室蘭市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	むろんだー		

(注1) 地域課題名は、COG2023 サイトの中に記載してある応募自治体提示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。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

1. 応募者情報 下の欄のうち赤字部分は削除して該当する番号を記入のこと

チーム名(公開)	国土無双		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	3	
メンバー数(公開)	5名		
代表者(公開)	筒井 宏太		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

＜応募内容の公開＞

1. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
2. 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/>)
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開いたしません)
4. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、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＞

5. 「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、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。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
6. 「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。)

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認 確認後 OK なら右に○印を記入⇒ ○

2. アイデアの説明(公開)

(1) アイデアの内容(公開)

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

必要に応じて説明の途中に図表を入れていただいて結構です。

(1) アイデアの内容(公開)

アイデアは、対象とする課題解決のために、何をやる社会的な活動(サービス)なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、魅力的で新規性があり、実践したくなり、活用してみたいなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなわくわく感のあるアイデアを期待します。2ページ以内でご記入ください。

<応募チームとして解決したい課題のポイントはこれです！をごく短く以下に書いてください>

<解決したい課題のポイント>

室蘭市や周辺地域の「今」の情報を共有できるようにする

<以上の課題解決のために「何を」するアイデアか、それを「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するかをわかりやすく書いてください> <アイデアが具体的に実行される場面を想定してください。>

<よいアイデアを生むには関連データの分析確認とデザイン思考によるアイデアを使う人への共感が原点です>

<提案するアイデアの内容>

1. アイデアの概要

室蘭市は人口減少という深刻な課題に直面しており、これが市の活気の低下とイベントへの参加機会の損失につながっている。市内で開催されるイベント情報が十分に市民や観光客、移住を考えている人々に届かず、地域の魅力が十分に伝わっていないと考えられる。この問題を解決し、まちの活気を取り戻すために、我々は**地域イベント情報の迅速な共有を可能にするプラットフォーム**を開発することを提案する。

このプラットフォームは、室蘭市内外の住民、観光客、移住希望者に向けて、24時間365日、インターネット環境のある場所であればどこからでもアクセス可能な共用カレンダーを通じてイベント情報を提供する。イベント情報は行政や事業者などの管理者が追加することができ、様々な種類の情報が集まることが期待される。本サービスにおけるイベントとは単に催し物という意味のイベントだけでなく、ごみ収集日やスーパーのセール情報など、人々の生活をより豊かにするための情報全般を指す。このカレンダーには、市内のイベントに関する日時、場所、内容をリアルタイムで更新し、利用者が簡単にイベントを検索し参加計画を立てられるように機能する。

室蘭工業大学の授業の課題として、このサービスの基盤となるプロトタイプを作成していく。将来的にこのアイデアが現実のものとなる際には、市民や観光協会、移住支援機関などの関係者と手を組み、利用者の使い勝手を重視したより洗練されたプラットフォームの開発に着手する。このプラットフォームでは、市民が主体となりイベント情報を発信することができるようになり、地域の商店や個人が開催する小規模なイベントの情報も一か所で確認できるため、情報が市全体に広がるようになる。

最終的には、このプラットフォームが室蘭市の活力の源となり、コミュニティ活動の活性化、市の魅力の再発見、そして地域経済の発展に貢献することを目指している。市内のあらゆるイベントがこのシステムを通じて注目を得ることで、室蘭市の文化と活力を再び盛り上げることができるだろう。

2. アイデアの具体的なイメージ

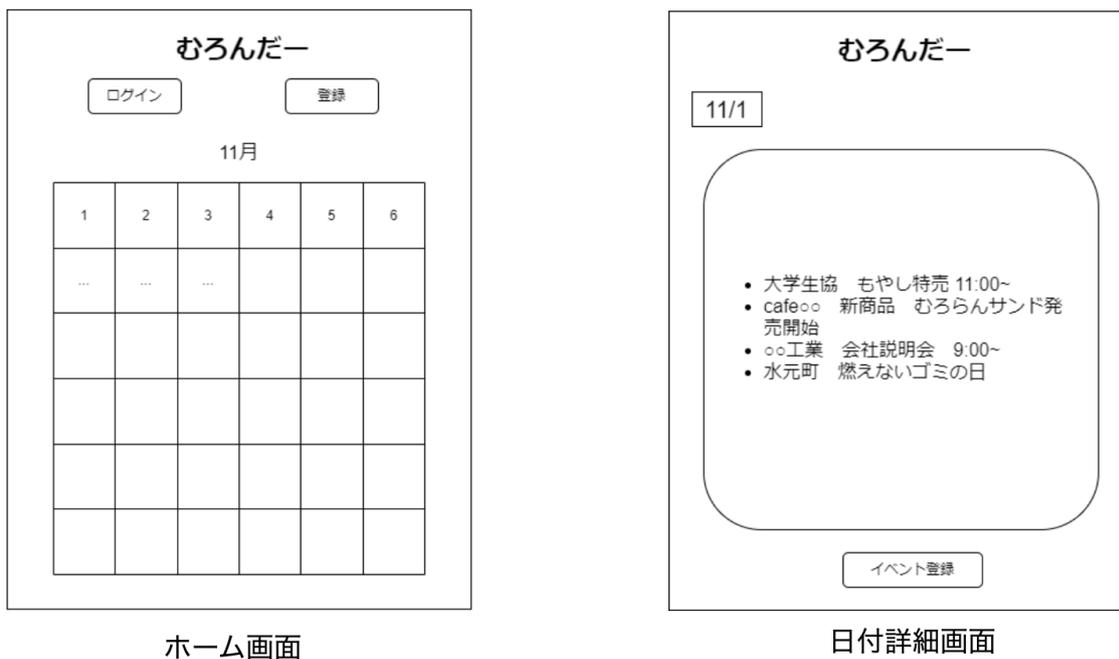


図 1 Web 上でのイメージ

図 1 は Web サービスとして実装した際のインターフェースの想定図である。このサービスにアクセスすると、ユーザーはまずカレンダーが表示されるホーム画面を目にする。このカレンダー上で特定の日付を選択すると、その日に予定されているイベントの詳細が一覧できる。

利用者は、登録ユーザーと管理人の二つのカテゴリーに分かれる。登録ユーザーはイベントの閲覧のみが許可されている。特定の日付を選択することでその日に予定されているイベントの詳細を閲覧できる。イベントの登録や削除は管理人が行う。ホーム画面に設置されたリンクから管理人登録画面へ遷移し、所定の操作を完了させることで、管理人としての権限が得られる。管理人は企業や事業者から登録を依頼されたイベントの追加やイベント内容の変更、イベントの削除などの機能を利用することができる。

2. アイデアの説明(公開)

(2) アイデアの理由(公開)

(2) アイデアの理由(公開)

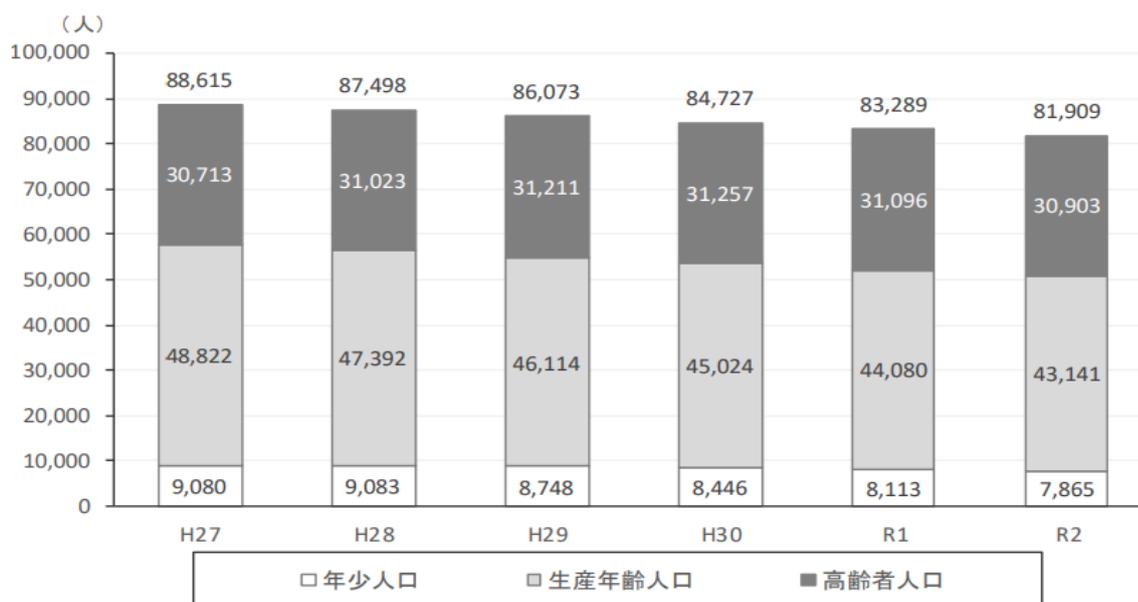
次にアイデアを提案する理由(なぜ)について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

<このアイデアを提案する理由(なぜ)を書いていきます>

<先の(1)で書いた「何を」「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するというアイデアの内容を支えるための、「なぜ」このアイデアがいいのか実現したいのかの理由を上記のデータを示しつつわかりやすく書いていきます>

現在、室蘭市では地域社会の過疎化が深刻となっており、**地域社会・イベント行事に関する情報を得にくい状況**となつてしまっている。この現状に対して、地域がより情報発信をしやすい状況、イベント情報を室蘭市民が簡易的に収集できる状況を作る必要があると考えた。

【人口の推移】



資料：住民基本台帳（各年9月末）

図2 室蘭市の人口の推移(1)

過疎化が進行していることが1番分かりやすいのは人口の推移である。図2は、平成27年度から令和2年度間の室蘭市の人口の推移を表しているものである。令和2年の総人口は81,909人となっており、平成27年から減少が続いている。令和5年度現在では76,840人まで減少している。年齢区分別にみると、**年少人口(0~14歳)**と**生産年齢人口(15~64歳)**が明らかに減少傾向だが、高齢者人口(65歳以上)は平成30年まで増加傾向にあり、高齢化率も年々増加している。大学生・若者が都会に住み就職することの方が地方への就職より良いと考える傾向から、若者の減少や、過疎化の進行に関連していると考えられる。

また、過疎化が進行していることから、地域に関する情報が得にくくなっており、地域活動やイベント等への参加率が低下している。以下の図3・図4はそれぞれ地域活動への参加意欲、参加・協力しない理由がまとめられたグラフである。

■ 今後、地域活動に参加・協力したいと思うか

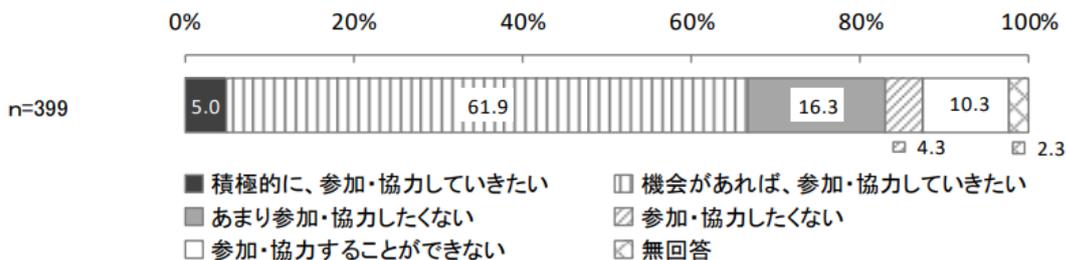


図3 地域活動への参加意欲について(1)

■ 地域活動に参加・協力していない理由 (複数回答)

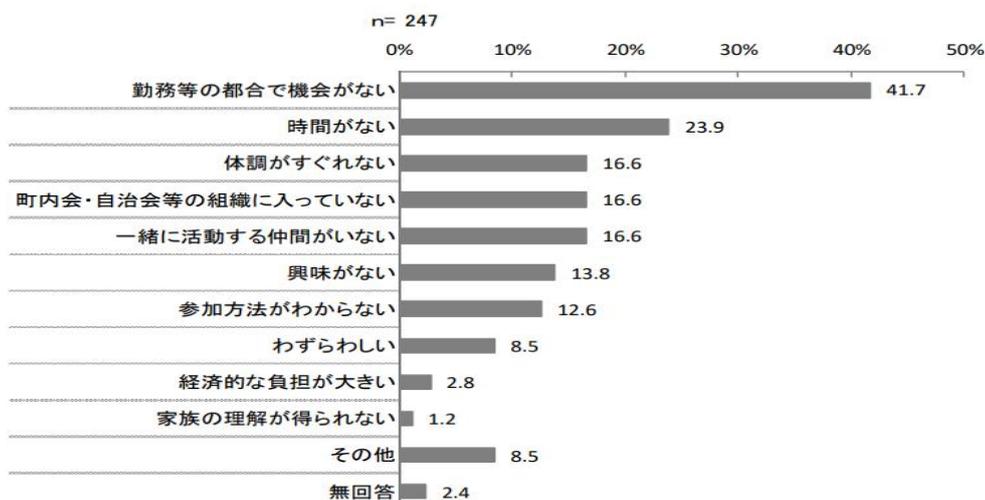


図4 地域活動に参加・協力していない理由(1)

グラフを見ると、地域活動に積極的に参加したい・機会があればという人々は全体の約 67%を占めているが、勤務等の都合や時間がない等の理由で参加することが出来ないという人々が多く存在していることが分かる。そこで、むろんだーという機能を利用することにより、**地域活動やイベントの情報をいち早く知ることができ、スケジュールリングの調整**をしてもらうことができるという特徴がある。むろんだーが実現すると、室蘭市周辺の人々が地域に関する情報を得やすくなることから、地域活動・イベント等への参加率の上昇が見込める。また、人々の出かける機会が増え、地域経済の活性化も得られると考える。地域活動・イベント等が盛り上がりを見せると、**室蘭をより好きになり**、地方で就職したいと考える大学生や若者が増加し、**市の人口も増加傾向**になると考えられる。

以上の理由から、私たちは室蘭市に関する情報を一目で確認、共有出来るような特徴を有したカレンダーである、「むろんだー」を提案する。

図の参照元 室蘭市ホームページより「第2章 室蘭市における現状と課題」

https://www.city.muroran.lg.jp/main/org4200/documents/dai2syou_murorannshiniokerugenjoutokadai.pdf

(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、アイデアの**実現にいたる時間軸を含むプロセス**、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、**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。ここでは実現可能性を確認します。

<アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきます>

<以下のように分けて書いていきます>

1. **実現する主体**
2. **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
3. **実現にいたる時間軸を含むプロセス**

1. 実現する主体

チーム国土無双の5人(加藤花、後藤駿太、塚田亮貴、筒井宏太、藤澤勇輝)が主体となって実現することを想定している。

実装方法

Webアプリケーションで実装することを想定する。Javaで実装することも考えたが、Webアプリケーションの方がより多くの人アクセスしやすい。また、開発者側としても取り扱いに慣れているという理由である。

2. 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

ヒト

開発者 → チーム国土無双のメンバー

利用者(情報発信者) → 室蘭市、イベントの管理人、店の経営者など室蘭市に関するイベントの宣伝・集客をしたい人。また、ゴミ出し日や選挙の日など室蘭市での生活に関する情報を伝えたい人。特売日など個人の飲食店やお店のイベントやお得な情報を伝えたい人などを想定している。登録したい内容を管理人に伝えて、登録してもらう。

利用者(情報受信者) → 室蘭市の市民や観光客、室蘭市周辺の住人など。特に、室蘭に来たばかりの室蘭工業大学の学生。アプリを通して情報を得る。

管理人 → 利用者(情報発信者)から登録したいイベントの内容や日付などの詳細を受け取り、登録する。この時点で、倫理的に登録できる内容か確認を行う。また、イベントの時間や場所の変更があったり、中止になった場合は、登録内容を変更したり、登録されているイベントを削除するなどが主な業務となっている。また、システムの維持、保守管理、改善などを行うことも想定にアンケートや調査を行う。利用者の声から改善点を変更したりすることでより利用しやすいwebアプリの実現を目指す。初期段階はチーム国土無双のメンバーが管理者となるが、このアプリを本格的に実装する場合は室蘭市の職員の方が管理人となることを想定している。

モノ

開発者 → パソコン

制作者(情報発信者) → 発信したい情報

パソコンは既に所持している。また、発信したい情報はこちらが調達しに行かなくとも情報発信者側が管理人に送信し、管理人が書き込めばよい。**調達する際のコストも必要としないため非常に現実的な案だと考える。**

カネ

数十万～数百万円を想定している。

実装する具体的な機能やデザインが現状では確定していないため具体的な数字を記載することは難しいが、数十万～数百万円を想定している。サーバー、データベースなどのインフラストラクチャにかかる費用も考慮する必要があり、これらの費用の想定は学生の私達には難しいので想定額を記載している。

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

実現に至るまでのプロセスは下記の表を想定している。○はその期間にそのプロジェクトを行うことを意味する。10月はアイデアの具体化や設計を行い、発表をして大学の教授からアドバイスをもらう。そのアドバイスや自分たちで調べた先行事例を参考にしながら11月から1月にかけて開発を行い、1月後半には完成することを想定している。完成後は、市などの大きなイベントの情報を管理者に伝えてもらい、管理者が登録を行う。それがうまくいけば、個人店や小規模なイベントなども登録していく。徐々に規模を拡大させていくことを想定している。アプリとして上手く機能し、安定してサービスを提供できるようになれば、それを維持し、保守管理できるようにする。また、利用者からアンケートなどを通して意見や問題点を聞き、改善していくことも考えている。大学生5人が半年で考える企画なので、問題点や足りない機能は多くあると考える。室蘭市や市民の意見を取り入れながら、地域に愛されるアプリになるように改善していく必要があるため、1月以降の維持や保守管理、改善は長期的に取り組む重要なプロセスになると考える。管理人に関しては実装初期は私達チーム国土無双の5人が管理人となるが、1月以降の市が本格的に参入するタイミングで引き継ぎを行い、市の担当者様が管理人となることも想定している。

プロジェクト名	10月	11月	12月	1月	その後
アイデアの出し合い	○				
アイデアの具体化	○	○			
アイデアの設計	○	○			
アイデアの中間発表		○			
詳細設計・開発		○	○	○	
維持・保守管理・改善					○