

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2023 市民／学生応募用紙

<b>自治体提示の地域課題名(注1)</b>	No.	<b>自治体提示の地域課題名</b>	<b>自治体名</b>
	-(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
<b>チームがつけたアイデア名(公開)(注2)</b>	「くじらん育成ゲーム」～室蘭をもりあげよう～		

(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

<b>チーム名(公開)</b>	室蘭もりあげ隊		
<b>チーム属性(公開)</b>	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	<u>3</u>	
<b>メンバー数(公開)</b>	5名		
<b>代表者(公開)</b>	高橋 皇貴		

**【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。)

<b style="color: red;">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</b>	<b style="color: red;">確認後 OK なら右に○印を記入⇒○</b>
--	---

## 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**する**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>

室蘭市に住む若者が室蘭市にあまり魅力を感じておらず、人口減少が激しいという課題

<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>

室蘭市のキャラクターである「くじらん」を主人公にした「くじらん育成ゲーム」のアプリ

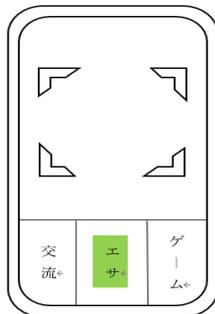
→アプリの実装方法としては大きく Unity を使った「ゲーム分野」と Django を使った「コミュニティ分野」の 2 つ

→大まかな機能概要として「エサ」「ゲーム」「交流」の 3 つ

① 「ゲーム分野」の「エサ」の内容→お店に行って QR コードを読み取り、エサをゲットしてくじらんを育成

→くじらんの成長に応じて室蘭市で使えるクーポンを獲得

図 2.クーポン



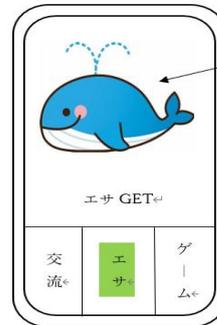
② 「ゲーム」分野の内容は「暇つぶし」と「クーポン GET」の 2 つゲーム

→



図 1.QR  
ン GET

分野」の「暇つぶし」で待ち



コード読み取り画面

「ゲーム」の内容→「暇つぶし」と「クーポン GET」の 2 つゲーム

(1)「暇つぶし」部分→「モグラたたき風ゲーム」と「組み立てゲーム」の 2 つ

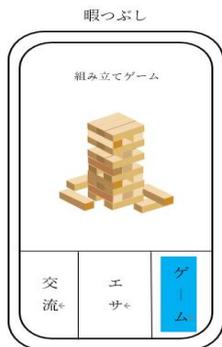
(2)「クーポン GET」部分→「4 択室蘭クイズ」

((2)のルール)1 食 1 回、エサを与えたらプレイ、制限時間を 20 秒に設定

→正解率が 8 割以上の利用者はクーポンを獲得

↓

「くじらん」や「室蘭名物」など室蘭を知ってもらう要素を導入して「室蘭が好き。」につなげる



じら

ん)た

3.モグラく  
きゲーム

図 4.組み立てゲーム(室蘭名物等)

図 5.室蘭クイズゲーム

③ 「コミュニティ分野」の「交流」の内容→機能は「お店の情報発信」と「DM」の2つ

(1)「お店の情報」部分→検索したお店の情報とともに来店者の口コミを表示

(2)「DM」部分→口コミを見て気になった人に直接連絡可能



若者が使い慣れている「SNS」風にすることで若者利用者の増加を促進



図 7.DM 画面

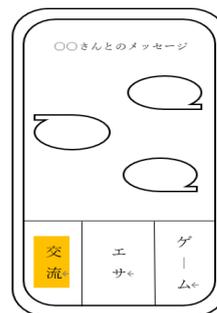


図 6.お店の

情報

このアプリを開発



・くじらんの育成や室蘭に関するミニゲームを楽しみながら室蘭を知ることができ、課題解決に大きく役立つ

・クーポン獲得など利用者にメリットもあり、アプリ利用のモチベーション向上

## 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＞

室蘭市における若者の人口流出の課題に対処するため、新たなアプローチを提案したいと考えた。室蘭市の魅力をより広く知らせ、地元の飲食店を活性化するため、このアプリケーションの開発を考えた。

まず、室蘭市の若者の流出が激しい背景には、そもそも室蘭についてよく知らず、地域の魅力はあるのに気づけていないという事が挙げられると考えた。図8に室蘭市人口ビジョン及び第二期室蘭市総合戦略からの年齢階級別に見た人口移動の状況を示す。10代では人口増加があるのに対し、20代での人口減少が激しいことが分かる。

[https://www.city.muroran.lg.jp/main/org2200/documents/vision\\_r2-senryaku\\_r2.pdf](https://www.city.muroran.lg.jp/main/org2200/documents/vision_r2-senryaku_r2.pdf)

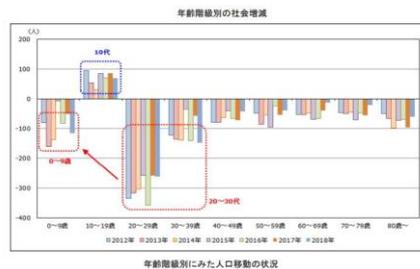


図8 年齢階級別に見た人口移動の状況

室蘭市には「白鳥大橋」や「地球岬」といった観光名所があり、「焼き鳥」や「カレーラーメン」などの名産品も多くある。特に名産品に焦点を当ててみると、「こんなお店があるのをしらなかった」と感じるがよくある。これらの魅力が若者に広く知られていないと感じられるのが現状である。そこでこの問題に対処すべく、地元の飲食店に焦点を当てたアプリを開発した。楽しみながら地元のお店に行くことができれば室蘭市をもっとよく知ることができると考え、その手助けを提供したいと考えた。

特に室蘭市では中島町がよく栄えていることから、室蘭市民は中島町の飲食店によく行くという、飲食店選びにおいて偏りが見られる。下の図9から室蘭観光協会による室蘭市のグルメマップを見ることができる。主要な駅ごとにグルメを紹介しているのだが、JR東室蘭駅・中島町周辺では20件の紹介に対して、輪西駅周辺では3件、室蘭駅周辺では6件と大きな差が出ている。

[http://muro-kanko.com/wp-content/themes/muro-kanko/pdf/muroran\\_gourmetmap.pdf](http://muro-kanko.com/wp-content/themes/muro-kanko/pdf/muroran_gourmetmap.pdf)



図9 室蘭グルメマップ

2. アイデアの説明(公開)

(2) アイデアの理由(公開)

私自身もそうだが、やはり中島町以外のお店のことをよく知らず、周りの友人の感想を聞いて初めて行ってみようという気持ちになることがある。株式会社カンリーによる Google ビジネスプロフィール活用に関する実態調査では、お店選びで参考にするインターネットの情報として、「マップサービス」79.3%で最多となっており、インターネットでお店探しをする際に重要視していることとして、「口コミの数や信ぴょう性」が 57.7%、店舗を決める際の決め手として、「口コミの数や信ぴょう性」が 51.4%、「店舗の評判」が 49.5%となっている。アンケート結果については図 9 に示す。

<https://manamina.valuesccg.com/articles/2497>

口コミなどの感想を聞いて初めて行きたい思うこともあるため、そのような感想や意見を共有するためのコミュニティ機能も搭載した。ダイレクトメッセージや口コミを通じて、地元の飲食店に対する良い情報の共有を促進できると考えた。

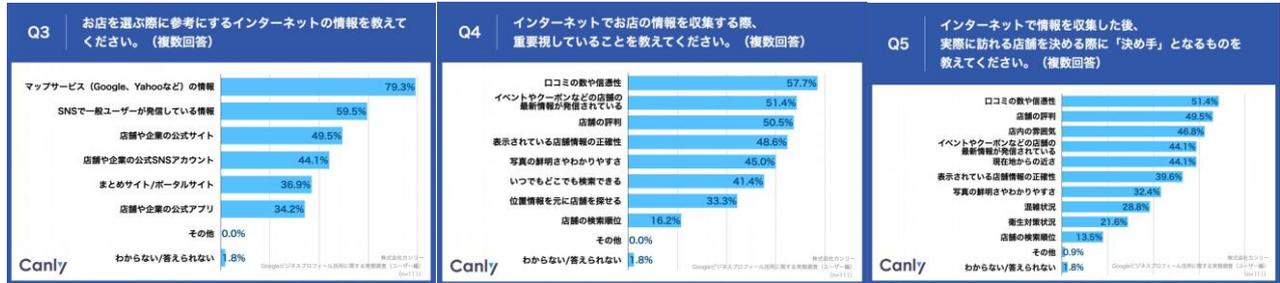


図 9 お店選びで参考にする情報

また、市民にもあまり知られていないお店にも協力を募り、QR コードを通じて、「育成ゲーム」を提供することを考えた。このゲームを通じて新しいお店を知る楽しさを味わいながら、室蘭市全体をより深く理解できるきっかけを作ることができればよいと考えた。

シチズン時計株式会社による待ち時間の意識調査によれば、過去五年間でイライラを感じるまでの時間が伸び、気長傾向にあると分かっている。図 10 に様々な場面・状況でイライラを感じるまでの限界時間を聞いた結果を示している。その中で特に飲食店でオーダーした料理が運ばれてくるまでの時間は、「15 分」がトップ、次いで「10 分」であった。15 分までに 6 割近くがいらいらし始めているが、18 年調査と比べ「20 分」以上の各時間が増えており、こちらも気長になっていることが分かる。SNS や動画、ゲーム、音楽などの配信コンテンツが充実したことで、待ち時間のスマートフォン利用が増えいらいら解消に役立っていると考えられる。

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000016.000056373.html>

そこで楽しさと学びが共存できるような、やきとりなどの室蘭名物が登場する「組み立てゲーム」や、「くじらんたたきゲーム」の開発を考え、待ち時間や暇な時間を有効活用しながら、室蘭市を知るきっかけを提供することができれば良いなと考えた。



図 10 オーダーした料理が運ばれてくるまでのイライラタイム

**(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ず>**

**<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

このアプリの開発には、室蘭市役所が主体となって進めていく。市役所は地域社会に深く根ざし、地域振興のためのイノベーションを推進できる立場にあると考えるため、市役所が主体となることで、地域の視点や課題に対する理解が深まり、アプリの実現性を高めることが期待されると考える。

2. 実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)

- 必要なヒト
  - ・「Unity」と「Django」に実際に触れたことのある開発者
  - ・室蘭についての調査を行う担当者
  - ・室蘭市役所の職員(プロジェクト管理、広報、運用サポート)
- 必要なモノ
  - ・開発者がプログラミングを行うための作業環境(コンピュータ、開発ツール)
- 必要なカネ
  - ・Django で作成した Web サイトを公開するためのサーバー構築(約 100,000 円)、維持費用(10,000 円/月)
  - ・室蘭市役所に運用してもらい、負担してもらうクーポン報酬の費用(約 20,000 円/月)

↓

合計:約 130,000 円

資金の調達方法

- ・サーバー構築・維持費用:室蘭市の予算から割り当て
  - ・クーポン報酬の費用:室蘭市と地元飲食店の共同出資、もしくは地元企業とのスポンサーシップ
- 予算確保に関しては、市の予算内で実現可能な範囲での開発を検討し、必要に応じて地元の企業や団体との協力体制を構築したいと考えている。

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

- ① 計画立案(1~2 週間)
  - ・アプリの目的や機能の詳細な検討
  - ・プロジェクトメンバーの選定

- ② 調査・検討フェーズ(1 か月)
  - ・室蘭の特徴や観光名所のリサーチ
  - ・開発者との打ち合わせ
- ③ 開発フェーズ(1 か月+2 週間)
  - ・Unity と Django を使用したアプリの開発
  - ・室蘭市内での実証実験
- ④ 運用開始(1 か月)
  - ・アプリの正式な運用開始
  - ・利用者からのフィードバックのモニタリング
- ⑤ 改善・拡充(ongoing)
  - ・利用者の声をもとにアプリの改善と新機能の追加

全体を 5 つの主要なフェーズに分け、それぞれのフェーズでの進歩や成果を確認しながら進めていくことが、スムーズかつ効果的なアイデアの実現につながると考えた。