

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	北海道・室蘭市
チームがつけたアイデア名 (公開)(注2)	むろらんスナッフ		

(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)	M&3M's		
チーム属性 (公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	<u>3</u>	
メンバー数 (公開)	3名		
代表者 (公開)	九鬼茉里奈		
メンバー (公開)	森亮真、永末真唯		

【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**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>

室蘭市に旅行に行くとなった際、インターネット上に情報が少なく、観光地を探しにくい。

<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>

観光で訪れた人が観光をする際によりたくさんの室蘭市の魅力に触れられるよう「むろらんスナップ」という室蘭市で撮影された写真を活用したアプリを提供する。

室蘭市内で撮影された問題写真を見て、行きたい観光地を選択する。**選択した行き先を写真やヒントから探し出し、実際に現地に向いて写真を撮影する**。問題とユーザが撮影した写真との一致率がポイントとして付与され、そのポイントを**ランキング形式で競うゲームアプリ**である。アプリユーザが撮った写真を問題として投稿し、他者から評価を受けることでもポイントは付与される。また、集めたポイントを使ってイベントを開催し、**ユーザどうしで対戦できるようなシステム**も提案したい。アプリ「むろらんスナップ」でのゲームの流れは以下の通りである。

[回答フェーズ]

- ・アプリ登録ポイントとして 100 ポイント付与。
- ・各ジャンルから問題を選択する(図 4)。問題は、ユーザから投稿された写真やアプリに既存の写真の中から出題される。
- ・問題の写真を見て、実際にその写真の場所へ行き、現地で写真を撮影、問題に対する回答をする。
- ・回答の写真と出題された問題写真との一致率の割合によってポイントが付与される。(図 5)
- ・回答の写真に対して他のユーザがフィードバック可能。(高評価、コメントなど)
- ・回答に使用した写真は問題として投稿可能であり、高評価数やコメント数に応じてポイントを付与。
- ・ポイント数をランキング化し、競い合う。

[問題出題フェーズ]

- ・室蘭市内で写真を撮り、その写真を用いて、他のユーザに対して問題を投稿する。
- ・出題する際はその写真のヒントと位置情報をつけて投稿する。
- ・問題は写真一覧(画像 6)から閲覧可能であり、人気順や新着順で並べ替え可能。
- ・問題の写真一覧から、他のユーザがフィードバックを行う。(高評価、コメントなど)
- ・高評価数やコメント数に応じてポイントを付与。

これらを表したものが図 1、図 2 である。

また、ゲームで貯めたポイントを使ったイベントも設けたい。そこで、イベント開催者が「今室蘭市内にいる人」に対して写真を使った問題を出題し、その問題への回答の時間と写真の精度を競い合うイベントを開催することができるようにすることで、よりゲームを楽しめるものにすることができるだろう。イベントの詳細は以下の通りである。

- ・イベントを開催するにはポイントが必要である。
 - ・イベントの開催者は室蘭の観光スポットの写真を 1 時間の時間制限付きの問題として出題。
 - ・開催されたイベントに参加するにもポイントが必要で、そのポイントは参加者が決定できる。
 - ・イベント参加者は出題された問題と同じ場所を 1 時間以内に探し出し、同じ画角での写真を撮って、回答を行う。(回答チャンスは 1 回)
 - ・1 時間以内に問題との一致率が 8 割以上の写真を撮れた場合、正解となる。正解者には、参加者全員の参加ポイントを均等に分配する。イベント開催者は正解者がかかった時間分のポイントと不正解者 × 60 ポイントが付与される。
- ※ランキングは全てのポイントの合計(アプリ登録ポイント、問題一致率ポイント、フィードバックポイント、イベントポイント)が多い順に記載される。

2. アイデアの説明(公開)

(1) アイデアの内容(公開)

※フィードバックや問題作成を促すため、フィードバック投稿、問題写真投稿時にも少しポイントを付与する。



図 1: 写真撮影を行う観光客

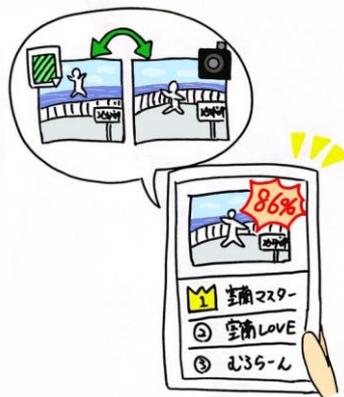


図 2: アプリ内の比較構図絵



図 3: 試作画面



図 4: イベント時、問題選択画面



図 5: 正答率評価画面



図 6: 人気順の問題写真一覧画面

(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>

[背景]

実際に室蘭市に行く前に、現地での行動プランを考えたが、情報が少なくプランを立てることが大変であった。その時、現地の方から観光ガイドやネット上にはのっていないおすすめスポットを教えていただいたり、映画の撮影地の案内もしてもらったりした。しかし、旅行者全員が室蘭市の方にガイドを頼むことが難しい。

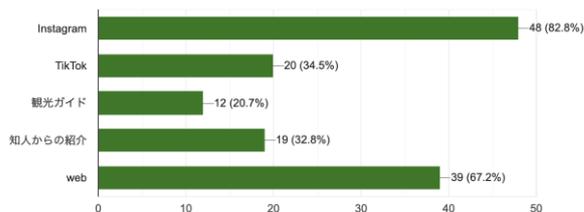
さらに、実際に室蘭市を訪れたことで、室蘭市が一周しやすいこと、有名な白鳥大橋・地球岬・道の駅以外にもたくさんの景色やグルメ、レジャースポットが楽しめることを発見した。このことを知ってもらいたいという思いで、ゲームをしながら室蘭市を一周できる上記のアイデアを考えた。

なぜ、写真を生かしたゲームに焦点を当てたかという、現在学生は観光地を調べるにあたって、写真から観光地を探すことが多く、SNSでの拡散率も高いと考えたからである。また、室蘭市は写真撮影にぴったりの観光スポットが多く存在するため、写真を活用したいと考えた。

まず初めに旅行に行く際、観光地を調べる媒体について、旅行後のSNSを用いた拡散について調査を行った。今回、私たちは「卒業旅行に室蘭市を考えている人」をターゲットにしているため、大学生58名に以下のアンケートを取った。

観光地を調べる際にどの媒体を使用して調べますか。

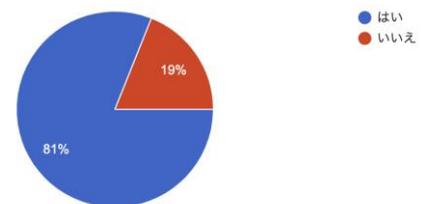
58件の回答



グラフ1：観光地を探す際に使用する媒体の調査結果

コピー 観光地で撮った写真をSNSに投稿したことがありますか

58件の回答



グラフ2：SNSにおける観光地の写真投稿についての調査結果

写真左は、観光地について調べるにあたって用いられる媒体について調査(複数回答可能)を行った結果である。この結果から一番Instagramを用いて観光地を調べていることがわかる。写真を見る、投稿するがメインのSNSであるInstagramが選ばれていることから、視覚的に楽しめる観光地が選ばれているのではないかと考えた。

写真右は観光地で撮った写真をSNS上にアップロードしたことがあるかという調査を行った結果である。約80%の人がSNS上に写真を投稿し、現地の情報を拡散していることがわかる。

上記のことから、写真投稿ができるようなアプリを考えた。また、ゲーム性を持たせ、競争性があることで、室蘭市全土への観光を促し、さまざまなスポットの写真を投稿してもらうことを考えた。

[アイデアの効果]

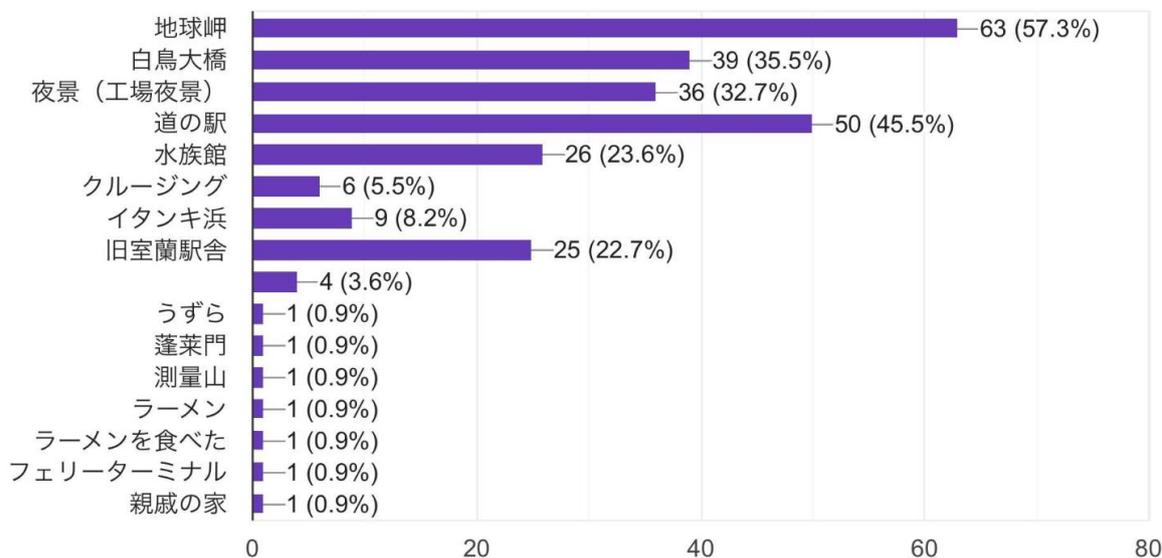
本アイデアは、課題に対して以下のようなアプローチで解決できると考える。

1. インターネットに情報が少ないという課題に対して
本アプリケーションでは、**ゲーム性とフィードバック**を与えることで問題作成を促し、情報の不足を補う。また、新たな観光地や飲食店ができた際にも、随時最新の写真を更新し、フィードバックを確認することができるため、現地の方からの情報提供も促す。
2. 観光地を探しにくい
室蘭市全域の問題が出題されるため、自身で調べていた観光地の他にも新たなスポットが問題として提供される。問題の選択が可能のため、旅プランの強制をされることはなく、それぞれの希望に沿ったスポットの提案も可能。また、問題に使用されている写真が一覧となって表示できる機能もあるため、そこから気になるスポットを探すことも可能。
3. ガイドのような存在を頼むことは難しいという課題に対して
本アプリケーションでは、問題をとくためのヒントが与えられる。そのヒントがガイドの役割を担うことができる。
4. 室蘭市を一周してもらい室蘭市全体の景色を堪能してもらいたい
ユーザの位置情報に合わせた問題を提供できるようにすることで、室蘭を一周するような行動プランを提供する。

また、以下のグラフは、室蘭市で観光したことを東京・埼玉で調査した結果である。この結果から、地球岬、道の駅という有名観光地に人が集中していることがわかる。他の場所以外にも、室蘭全域一周してもらえるようなアプリを提供したいと考える。

室蘭で観光（見る、遊ぶ等）したことは何ですか。（複数回答可）

110件の回答



(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**

室蘭市

2. **実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)**

(ヒト)

- ・アプリの開発者
- ・旅行者(実際に室蘭に訪れ、景色などの写真を撮影して、アプリのゲームに参加する)

(モノ)

- ・室蘭の自然、街並み、建造物などの景観(ゲームで使う写真を撮る)
- ・位置情報(近くのスポットを紹介するためのもの)

(カネ)

- ・アプリの開発費用
- ・アプリの維持費(保守・運用コスト、修正開発費など)

アプリの開設時点では、いくつかの写真の問題が用意されている。しかし、ユーザが新たに写真の問題を作成して出題することができたり、ユーザによって出題された写真へのフィードバック(高評価ボタンをおす等)を他のユーザが行ったり、とあるユーザが他のユーザ達に対して呼びかける形でイベントを開催するといったように、ユーザ達がアプリでゲームをすることで自動的にアプリの規模が大きくなっていく仕組みになっている。また、アプリに位置情報を導入することによって、現在地の近くにあるスポットの問題を表示することができるようになっている。位置情報は地図アプリを用いることによって取得する。

3. **実現にいたる時間軸を含むプロセス**

- ・ アプリの開発 4ヶ月
- ・ アプリの仮運用 2ヶ月
- ・ 室蘭市民への協力依頼(投稿された写真へのコメント、写真のスポットの観光をより楽しむための情報の提供等の依頼) 2ヶ月
- ・ アプリの実運用

2. アイデアの説明(公開)

(2) アイデアの理由(公開)

タスク名	タスクで使う人材	タスクに必要なモノ	費用	タイムスケジュール月	1	2	3	4	5	6	それ以降
アプリの開発	アプリケーションエンジニア(開発者)	アプリ開発ツール、現地情報	500万(人件費、開発費)		■	■	■	■			
アプリの仮運用	アプリ開発者、仮運用の対象の被験者		240万(人件費)						■	■	
室蘭市民への協力依頼、呼びかけ	アプリの告知をする人、室蘭市民	呼びかけポスター、チラシ、SNS	15万(人件費、告知費)						■	■	
アプリの実運用	アプリ開発者、アプリユーザ		15万/月(維持費)								■