

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)	めざせ！10万回再生！#SDGs 大作戦	阿倍野区
チームがつけたアイデア名 (公開) (注2)	ビコーンを越えろ！#SDGs 大作戦		

(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)	滞在組		
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)	4名		
代表者 (公開)	赤井璃久		

【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>

大学生にアプローチすることで、阿倍野区のSDGsのPR動画を10万回再生させたい！

<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。>

<アイデア>

元の動画より面白い動画を投稿し、ランキング形式で競い合う企画を提案したい

「誰が」YouTube動画が好きな大学生が

「いつ」対象動画を視聴した時

「どこで」どの場所でもOK

「どのように」パロディ動画を作成し、SNSにハッシュタグをつけて投稿してもらう

<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>

阿倍野区のSDGsのPR動画は、お笑いとしては玄人向きであり、万人受けしない。このことから、対象動画の再生数が思わしく伸びていないと考えた。そこで、この動画を元にしたパロディ動画を視聴者に作成し、投稿してもらい、そのパロディ動画をランキング形式で競い合うアプリを提案する。

企画の内容として、まず、対象動画を視聴してもらい、視聴したユーザーにパロディ動画を撮影してもらう。

次に、撮影した動画をSNS等にアップロードしてもらう。この時、わかりやすいように#SDGS大作戦などのハッシュタグをつけてアップロードしてもらう。



2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

ハッシュタグをつけてアップロードした動画は、今回提案するランキングアプリに記載され、SNS の評価（YouTube なら高評価、インスタ、X であれば(いいね)等）で順位付けされる。また、このランキングには、本家 PR 動画も入っており、視聴者は、PR 動画とも競うことができるゲーム的要素もある。



総再生数 30,000回

おもしろランキング

No1



タイトル：-----
名前：-----
1500回視聴・5ヶ月前

No2



タイトル：-----
名前：-----
1300回視聴・4ヶ月前

No3



タイトル：-----
名前：-----
1200回視聴・3ヶ月前

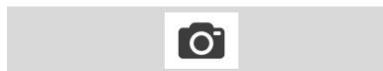


図 1:ランキング画面のイメージ

図 1 にランキング画面のイメージ画像を示す。

画面上部には、対象動画を配置し、画面中央部には、投稿された動画のランキングを示している。

画面下のカメラマークは、動画を投稿するボタンになっている。

対象動画の URL

<https://youtu.be/1pwmI-82FxE?si=npwYZqnHUHC6aGrC>

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>

大学生 10 人に対象のメインの動画(【大阪・関西万博】SDGs ってなんだ？ピコーン！の 17 ゴール珍道中！)を視聴してもらい、その後

認知度(ピコーン!を知っているか)、

面白さ(かなり面白い、面白い、どちらとも思わない、面白くない、まったく面白くない

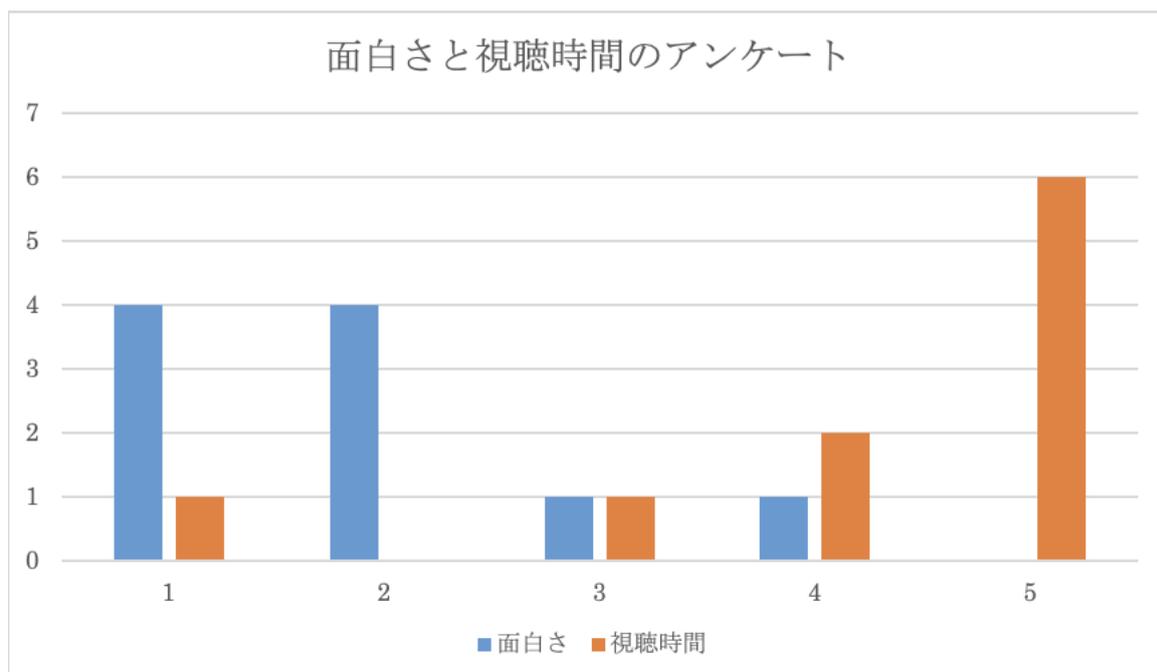
(5 がかなり面白い、1 がまったく面白くない)の 5 段階)、

動画の視聴時間(最低条件として 4 分までみる、その後 6 分、8 分、10 分、最後まで見た の 5 項目で

(1 が 4 分、5 が最後まで見た)の 5 段階)

の項目でアンケートをとったところ、以下のような結果になった

	ピコーン!を知っている	ピコーン!を知らない
人数	2	8



2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

このように対象の動画だけでは人を選ぶ可能性が高く、この動画だけで 10 万再生を目指すのはかなり難しいと考えた。

また対象のメインの動画である【大阪・関西万博】SDGs ってなんだ？ピコーン！の 17 ゴール珍道中！の再生数は下記の通り、12 月 13 日現在で 2220 回再生と程遠いものとなっている。また予算も見込めないため、視聴者自身が見たくなるような施策が必要となる。ここで先ほど挙げたアイデアを用いることで、元の動画を比較した上で新しくネタを考えるため、何度も動画を見返すように促せる。また**ゲーミフィケーション**である**ランキング形式**を用いることで動画クリエイター間で競争性を産ませ、さらに盛り上げていくことができる。

(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

- (1) Web アプリケーションの開発に携わるチーム
- (2) 企画に参加し、動画を投稿する挑戦者
- (3) 動画を視聴し、評価する視聴者

2. 実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）

(1) ヒト

Web アプリ開発者(1名)

(2) モノ

YouTubeの再生回数や高評価のデータ

(3) カネ

アプリを開発するための費用(6万円)

アプリを宣伝するための費用(0円、宣伝はプライベートで行う)

アプリを保守するための費用(その都度)等

アプリ開発をするにあたって、費用を抑えるために学生アルバイトを利用する。

開発にかかる時間がおおよそ20日(3週間(週休2日))として、時給1000円とする。一日4時間働くとする。

よって開発にかかる費用は $1000 \times 4 \times 5 \times 3 = 6$ 万

そのほかの宣伝費はSNSなどを使い費用を抑える。

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

- (1) 阿倍野区との協力 3日
- (2) 情報収集 6日
- (3) アプリの開発 20日
- (4) アプリの発表 1日
- (5) アプリの運用 発表以降

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

タスク名	必要な人材	必要な資源	費用	タイムスケジュール日程	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
阿倍野区との連携	阿倍野区関係者	zoom	0円		■									
情報収集	視聴者	Youtube	0円		■	■								
アプリの開発	開発者	開発ツール	6万円				■	■	■	■	■	■	■	
アプリの発表	開発者	SNS	0円										■	
アプリの運用	管理者	アプリ	その都度											■