

チャレンジ！！オープンガバナンス 2016 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注)	No. 26	タイトル 自主防犯活動に現役世代ができること	自治体名 神奈川県
アイデア名 (公開)	若者の自主防犯活動参加のモチベーション促進にポケモン GO を導入		

(注) 地域課題タイトルは、COG2016 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。

1. 応募者情報

チーム名 (公開)	関東学院大学中泉ゼミナール 2 年 A チーム		
チーム属性 (公開)	<input type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input checked="" type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム		
代表者情報	氏名 (公開)	グエン レ タイ フィ	

※ 公開条件について

次ページ以降の「2. アイデアの説明」でご記入いただく内容は、内容を確認した上で、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/>)

(注意書き)

<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 COG2016_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 COG2016 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin_padit_cog2016@pp.u-tokyo.ac.jp

<公開非公開など>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、代表者氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
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表いたしません)
4. 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ます。
5. 「アイデアの説明」中に、文章、写真、図画などで応募したチーム以外に知的所有権が属する箇所がある場合には、法令に従った引用や知的所有権者の許諾を得るなどをした旨をそれぞれ注として書いてください。「審査項目自己評価」中も同様をお願いします。

<チームメンバー名簿>

6. チームメンバーは別紙のエクセルファイル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 COG 事務局からは非公開です。詳細は別紙をご覧ください。)

2. アイデアの説明（公開）

データや資料を活用して課題の具体化とその解決につながるアイデア（公共サービス）のストーリーを語ってください。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、だれがする、何をする、どこでする、いつする、どのようにするものなのかを考えて、各要素を入れて内容を描きストーリーを整理していくとよいでしょう。以下の欄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）

若者に防犯活動の参加を促すのにポケモン go のスポットを利用する。

防犯活動のルートにポケモン Go のスポットを置く。これを利用して防犯活動をするこれを宣伝として若者の参加者を募る。

(2) アイデアの論拠（公開）

アイデアの論拠（なぜこのアイデアにするのか）を、それをサポートする数値データ（実績、統計やアンケートなど数字であらわされるもの）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）などを含めつつご記入ください。数値データや証拠は出所を明らかにしてください。以下の2ページの欄内におさまるようお願いします。

近年町内会の参加者の高齢化が深刻な問題となっている。高齢者が夜回りなどの防犯協力をする事自体は犯罪の抑止にはなるものの、万が一の場合には若者の参加が心強い。そのため、地域の夜回りに若者が参加しやすい環境をつくる事が喫緊の課題となっている。

若者が参加するためにスマホの普及率が84%以上あるため、スマホを使えば若者を呼び込みやすいと考えられる。その中でも、ポケモン go は夜回防犯活動のような地域のパトロールと親和性が強く、ポケモン go をしながらでも年齢層を防犯活動に呼び込むことができると考えられる。

Niantic は「スポンサード・ロケーション」というのは、出資した企業のレストランや小売店などの実店舗を「ポケストップ」や「ジム」として設定する予定があり、これを利用して防犯ルートにスポットをおけば若者も気楽に参加しやすいと思う。企業としては地域貢献ができ、また企業と地域が協力して治安を守るといった宣伝効果もあり、企業側としてもメリットがあるため実現する可能性は十分にあると考えた。

例えば、ポケモン Go をしながら参加しようとする若者の規模については、読売新聞によるとマクドナルドがポケモン Go のスポットになることで、と客数が7.9%増加する事をするため、防犯への参加者も増やすことができると期待される。

ただし、防犯上、パトロール参加者全員がポケモン GO をすることは避けるべきなので、あくまで参加者の一部が行うことを想定している。

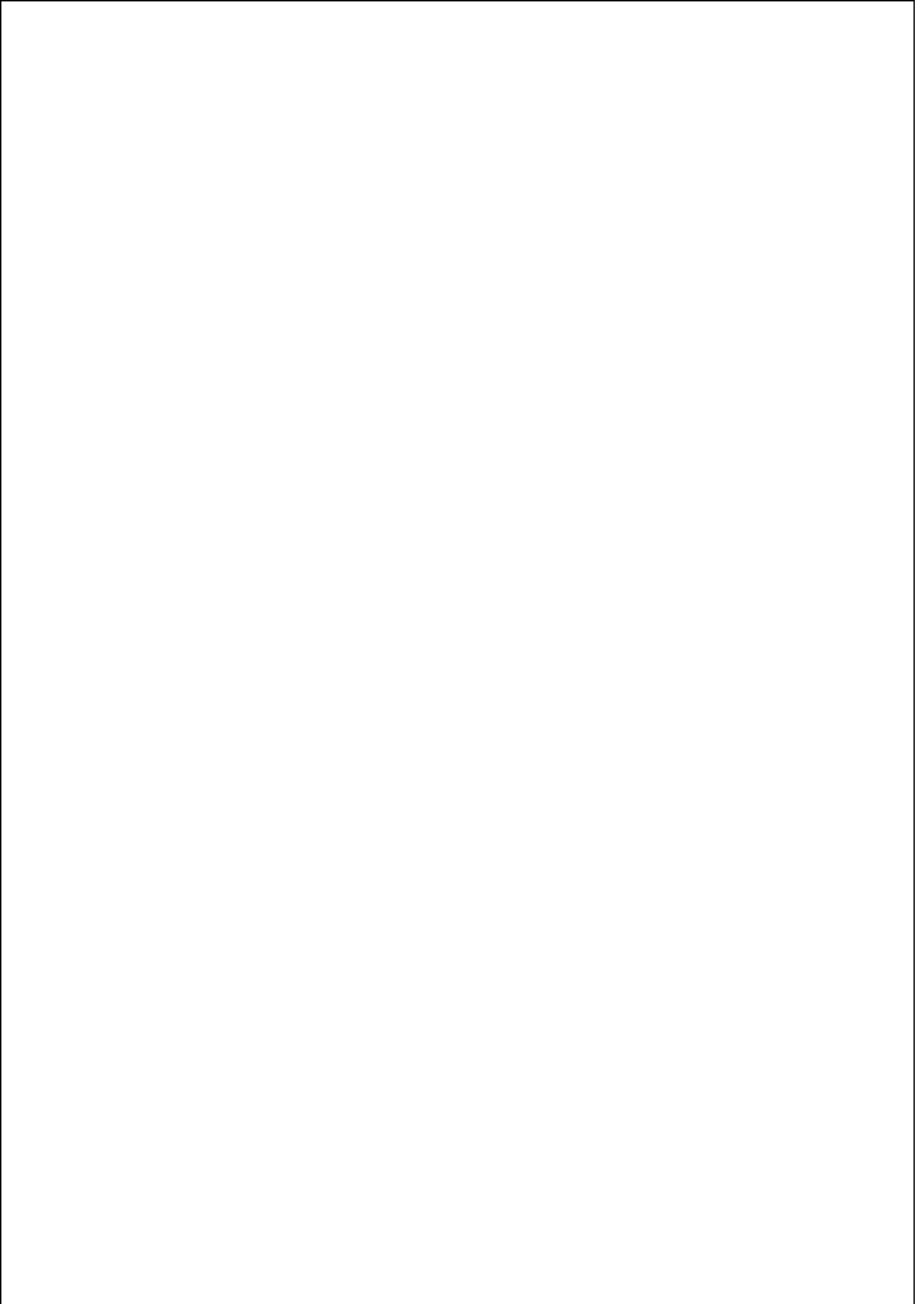
データの出展

2016年7月年代別スマホ利用率

<https://marketing-rc.com/wp-content/uploads/2016/08/06.png>

日経新聞電子版 2016/9/6 16:21「マックに「ポケモンGO」効果、8月売上高15%増」

http://www.nikkei.com/article/DGXLASDZ06HH7_W6A900C100000/



(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まかな流れについて、以下の欄内におさまるよう、簡潔にご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

ポケモン go のスポンサーになれるか自治体に相談。許可を得ればポケモン go のスポンサーに立候補する。これができると地域にスポットがおけるためこれを利用して防犯ルートにスポットを置く。

また、ポケモン Go を運営している Niantic にもこういった地域の活動には無償、もしくは安くスポットを提供してもらえるように交渉する。

次に宣伝として若者に防犯活動しながらポケモン go を使えることをアピールし若者が参加しやすくなるようにできれば参加者が増えポケモン go のみならず、地域のために貢献する若者が出てくる可能性がある。

(4) そのほか（公開）

アイデアのアピールポイントや、アイデア実現に当たっての制約があればそれとその当面の解決方法、さらに将来の発展可能性（例えば「将来的に xx という制約をクリアできれば、追加で○○ということが実現できる」など）について、以下の欄内におさまるよう、簡潔にご記入ください。