

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.	タイトル	自治体名
	(事務局用)	成熟した観光都市を目指す ～市民と観光客、あらゆる主体の共生～	鎌倉市
アイデア名 (公開)	鎌倉の日常と非日常の融合		

(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)	鎌倉一生の会		
チーム属性 (公開)	☐ 1. 市民によるチーム ☐ 2. 学生によるチーム ☒ 3. 市民、学生の混成によるチーム		
代表者情報	氏名 (公開)	四十万 浩	

※ 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）

年間 2,000 万人近く観光客が訪れる鎌倉において、観光客の比類ない経験と地域住民（市民）の穏やかなライフスタイルを創出する為に、“共生”をテーマとした、具体的な施策を講じる。

前提として、延べ観光客数の増減を企図するものではなく、現状維持を前提として、既存観光客導線（いざマイル鎌倉）を追加設計し、その効果として地域住民の穏やかな日常生活を確保すると共に、定性的には地域全体の質の向上を目指す。

■ 主体（誰がするのか）

- 市民と観光客双方の相互扶助と相互協働による
- 目的は鎌倉の日常を徹底的に理解・共有してもらうこと。

■ 具体的なアクション（何をするのか）

- 既存アプリを活用した観光・導線設計
- 広域分散観光と滞在時間マネジメントで回遊性を担保
- 鎌倉の日常をふんだんにアピールすることで観光客との接点を掘り出す

■ 主体的な場所（どこでするのか）

- 鎌倉市全域及び近隣地域（但し近隣地域における展開は仮説実証後とする）

■ 施策を実施する時間（いつするのか）

- 観光客の滞在時間全てを通じて共創施策を講じる
- 観光客・市民双方にとって、日常的な体験・経験としての時間（コト）消費に収斂

■ 施策の概要（どのようにするのか）

- 観光客に滞在している全ての時間を通じて、個々の豊かな経験を獲得してもらえるよう、「宝探し」の要素を挿入する。
- 「宝探し」とは、徹底的に鎌倉の“日常”を知ってもらう為のツアーを行う。
 - ◇ 四季を通じた市民提供による思い出深い風景写真を提供。
 - ⇒ 生憎の雨の日の観光も想定し、四季折々の風景写真等、
 - ◇ ファミリー層や学生層には、鎌倉リジナルのデジタル・キャラクターとまつわる情報を提供。
 - 鎌倉の歴史・文化を理解共有してもらえるようなデジタル・キャラクターの創出。
 - 加えてストレスの少ない情報を提供。
 - ◇ 海外観光客には、日本文化の分かり易さを高次に捉える意味で、漢字一字をデザインの上、その意味情報を提供。
 - ◇ 「宝探し」のゴールに到達した人には完走証やアーカイブからの特典を提供。
 - 既存アプリ（いざマイル鎌倉等）との融合
- 地域住民（市民）の参画を積極的に仰ぐ為に、各民家において軒先表示（玄関先等にバーコード表示等の協力を仰ぐ）することにより、観光客にとってきめ細やかな導線設計を支援。
 - ◇ きめ細やかな導線設計の作用により、効率的な観ルートの設定と適度な分散を実施。結果的に市民の frustration を解消。

ま(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。

■ 論拠

- ✓ 市民の安心・穏やかな生活と観光入込客の増加は本源的には利益相反がある。
 - * 観光とは非日常であり、地域の安心や穏やかさは日常である。
 - * 観光とは主体的な連続性ではなく、地域の安心や穏やかさは主体的な連続性である。
- ✓ 平成 25 年度研究成果報告書／観光客がもたらす経済効果調査等によって、一定の前提条件のもとでその経済効果は算定できるものの、特に地域住民（市民）にとっての心情的な効果は計測しがたい。

一次波及額	72,860	百万円	* 鎌倉草創塾・平成 25 年度研究成果報告書より
雇用者所得増分	18,853	〃	
二次波及効果	16,867	〃	
雇用者所得増分	4,101	〃	
総雇用者所得増分	22,954	〃	
雇用者増加人数	8,890	人	
個人市民税額	1,033	百万円	

- ✓ 心情的な効果を間接的ながらもより実感の湧く形で、市民に還元できる事実を追求すべきと考える。
- ✓ これらを踏まえて、以下の目標を具体化する。
 - 《市民側からの目線での目標》
 - ◇ 迷惑ゴミの削減目標を立て、その事実を継続的に公開・公表する。
 - ◇ 導線設計の有効性・効果を計測し、その事実を継続的に公開・公表する。
 - 《観光客側からの目線での目標》
 - ◇ 8 割がリピーターとは言え、観光こそ外部要件（天候、気温等）にその心象を大きく左右されることから、効果的、且つ印象的な時間消費を演出する。
 - ◇ 結果、地域への帰属意識も高まり、将来的な高齢者世代との新陳代謝を促す。
- ✓ 双方の目標がより具現化した時に、地域における日常性への理解は双方により深まり、“暮らしてみたい”、“また訪れてみたい”という断続的な欲求が高まる筈。

観光客と地域市民の安心・穏やかな生活との共創

全ての観光客



地域の市民

正しい地域文化への理解と観光の深度を掘り下げることと同時に、市民の協力・参画による安心・穏やかな生活を確保するための共創活動を豊かで楽しいコミュニケーションを通じて実践していく。

観光客にも鎌倉の日常的な豊かな資質を理解・共有してもらうことで観光客と市民による新たなライフスタイルを構築

既存アプリを活用した観光誘導と地域の安心・安全の両立



*掲載写真は自作。

*画像類はマイクロソフト・クリップアートにより作成

(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）

施策のマイルストーン**Phase 1（1年間）**

- STEP 1 アプリの追加開発（既存アプリの活用を前提）調査（開発コスト、期間の算定）
 ＊現状の観光客導線の把握、及び推奨ルートのアルゴリズム（ルートのバリエーションを担保）の開発
 ＊主要観光地を主眼とした設計
- STEP 2 バーコードの開発（デザイン性も重視）（導線誘導、情報収集機能、情報提供機能等仕様設計の調査）
- STEP 3 市民参画者の意見募集及び意見ヒアリング
- ① 導線設計による軒先バーコード表示の承諾
 - ② 市民参画型のデジタルアーカイブの作成（デジタルフォト）
 ＊季節ごと、或いは地域住民だからこそ知るベストフォト等
 ＊無料 Wi-Fi、ルータの設置等の計画起案
 - ③ デジタル・キャラクターの設定
 ＊既存キャラクターの活用や権利関係等の査収も含む
 - ④ 「宝探し」ゲームストーリーの設定
 ＊過度に動的なゲーム設定にはしない
 ＊鎌倉の日常をテーマとする
 ＊紙メディア（観光地図等）との融合・連動
- STEP 4 実証実験・仮説検証の結果考証

Phase 2（Phase1 無事終了後実施時間設定）

- STEP 5 関係者一同による、最終編集会の開催
- STEP 6 市民ボランティアへの説明会の開催
- STEP 7 協議会の立ち上げ
- STEP 8 鎌倉市内対象地域の拡張
- STEP 9 広域連携計画（逗子市、藤沢市、葉山町等）
- STEP10 広域連携の検証
- STEP11 広域連携、協議会の拡大

(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。

アピールポイント

- あくまでも鎌倉の日常をテーマとすること
- 導線設計による、観光客マネジメント
- 市民参画型のインタラクティブ・コミュニケーションの端緒を実践（軒先バーコードの表示やアーカイブへの参加）
- 地域ならではのおもてなしについては、現実的な方法論として、対面型（実際の会話型）の多言語コミュニケーションを可能な限り回避することで、市民側のフラストレーションを解消し、おもてなし思考からは、観光客への親切さの提供（視認できるもの（バーコードによる表示）、聴取できるもの（音声情報））とする

制約

- コンテンツの充実と著作権等のバランス
- 滞在時間コントロールと危機管理の連動・連携
- 再現性の確保（他地域への拡充可能性）
- 経済効果の検証
- 有効性・効果性の検証
- 原資の確保と全ての参加者への還元方法の設定