

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2021 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題タイトル（注1）	No.	タイトル	自治体名
	4-1-4	「室蘭が好き。みんなで創る、住み続けたいまち」の実現へ！	室蘭市
チームがつけたアイデア名（注2）（公開）	ICT×ガチャガチャ×ボルタ		

（注1）地域課題タイトルは、COG2021 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題タイトル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。

### 1. 応募者情報 赤字部分は削除して該当の番号を記入

チーム名（公開）	Otoleap		
チーム属性（公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	<b>3</b>	
メンバー数（公開）	4名		
代表者（公開）	最上徹義		
メンバー（公開）	川上雄基 藤島美空 佐藤瑛		

#### **【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。**

<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 COG2021\_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 COG2021 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin\_cog2021@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. 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。
3. 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/>)
4. 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）
5. 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>

6. 「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。
7. 「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。）

**アイデアの説明全体が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認**

○

**(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。**

必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

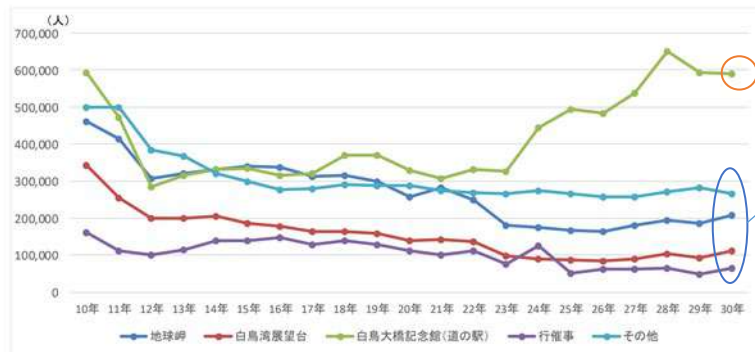
#### (1) アイデアの内容（公開）

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、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要点はこれ！をごく短く書いてください>

室蘭市の主要施設の入込客数が道の駅に偏っている。

なんとかして、道の駅にきたお客さんを、楽しみながら他のスポットを巡ってもらって、室蘭全体を活気づけたい！



出典：室蘭市経済部観光課

<こ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いきます> <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必要です>

IoT×ガチャガチャ×名産品で町巡りをしてもらえるアイデア「IoT×ガチャガチャ×ボルタ」!!

室蘭市は「鉄の街」といわれるほど鉄鋼業がさかんである。そこで、室蘭市で活動する市民団体「てつのまちぷろじえくと」(テツプロ)が企画し、ボルタという高さ5~6cmほどの鉄人形を作成し名産となっている。この名産を観光に用いることで室蘭市内の巡回する観光客を増やすことができないか考えた。

今回提案する「IoT×ガチャガチャ×ボルタ」は室蘭市の道の駅「みたら室蘭」をスタート地点とし、パーツを集めるために用いる「ボルタマップ」とIoTを用いたガチャガチャ(iガチャ)を活用しながら室蘭の街を巡ってもらい、ガチャガチャを回すことでジオラマのパーツを集め、ボルタをメインとするジオラマを作成するというものである。

以下は、具体的なアプリの内容を利用者の動きを踏まえながらの説明であり、○はアプリで行う手順であり、●はそれ以外の手順である。

I



① アプリをダウンロードしジオラマの台を手に入れる画面を表示

① アプリをガチャ台にかざしお金を入れ、ジオラマ用の土台を get

## II



② アプリ内のマップ機能を使い周りのガチャ台がある場所を表示

② マップを見て自分の欲しいアイテムが出るガチャ台に向かう

III



- ③ アプリ内のガチャ画面を表示
- ③ スマホをガチャ台へかざしガチャを回す
- ④ アプリ内にポイントがたまる

II ~ IIIを繰り返しジオラマのパーツを集めていく

IV



パーツをある程度集め終わったら

- ⑤ アプリ内のマップ機能を使い集めたポイントとボルタを交換できるガチャ台の場所を探す
- ④ ボルタ交換台まで行く

V

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）



⑥ ポイント画面を出す

⑤ スマホをボルタ交換台にかざしポイントに応じたボルタを get

VI



⑥ 今までのパーツと組み合わせジオラマ完成

## (2) アイデアの理由（公開）

この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。



## 2. アイデアの説明（公開）

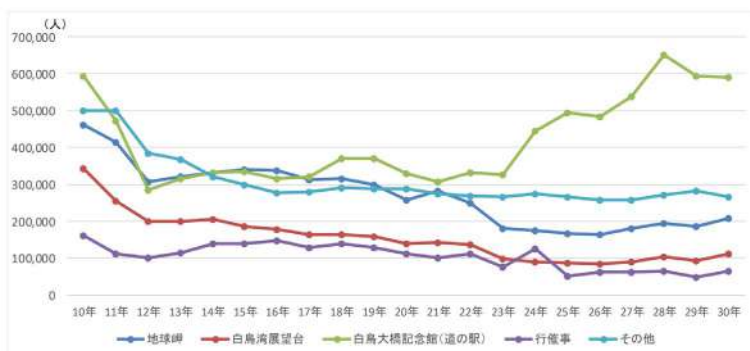
## (2) アイデアの理由（公開）

<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」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を上記のデータを示しつつ書いていきます>

### 1. 室蘭市内の主要施設の入込客数

図1のグラフは市内の主要施設（「地球岬」、「白鳥湾展望台」、「白鳥大橋記念館（道の駅）」、「行催事」、「その他」）の入込客数の遷移を示している。平成23年以降、道の駅の入込客数とそれ以外とは差ができています。



出典：室蘭市経済部観光課

図1 室蘭市内の主要施設の入込客数[1]

### 2. 道の駅「みたら室蘭」のデータ

図2のグラフは道の駅「みたら室蘭」の利用者層を示すデータになっている。データからは女性・若年層が多いことが判明わかる。

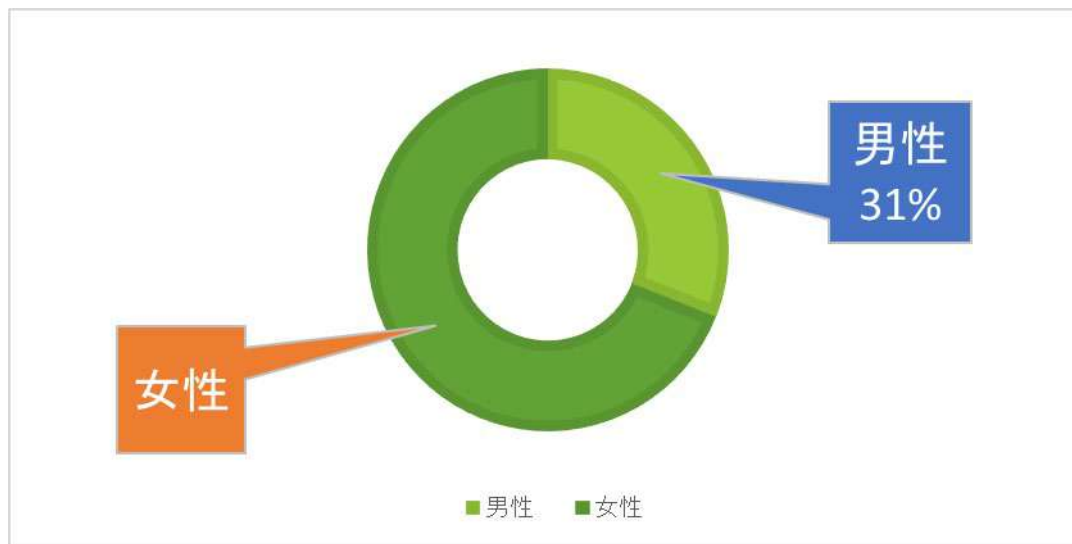


図2 みたら室蘭を訪れる人の男女比[2]

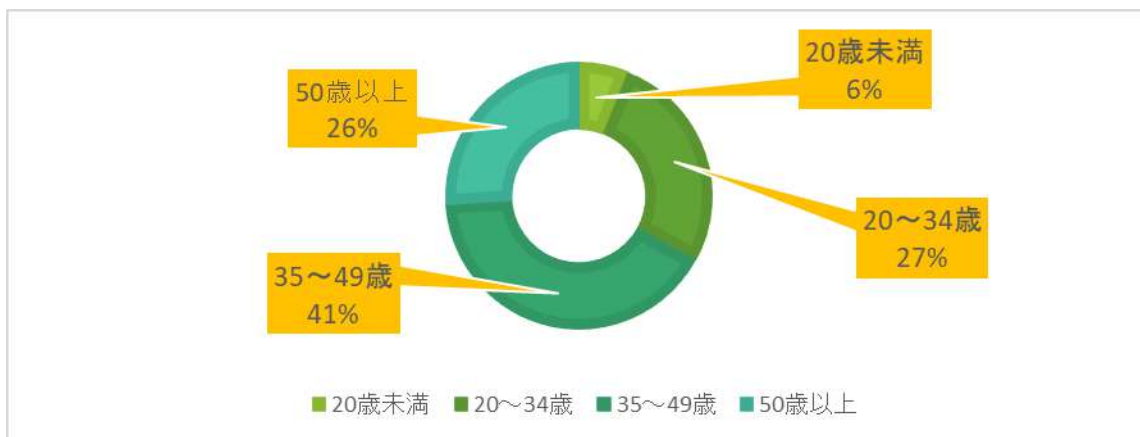


図 3 みたら室蘭を訪れる人の年齢[3]

3. ボルタのデータ

図 4 はボルタの形状収益合計を示す。2020 年はおそらくコロナウイルスの影響で下がっているが、4 年とも高い値になっている。

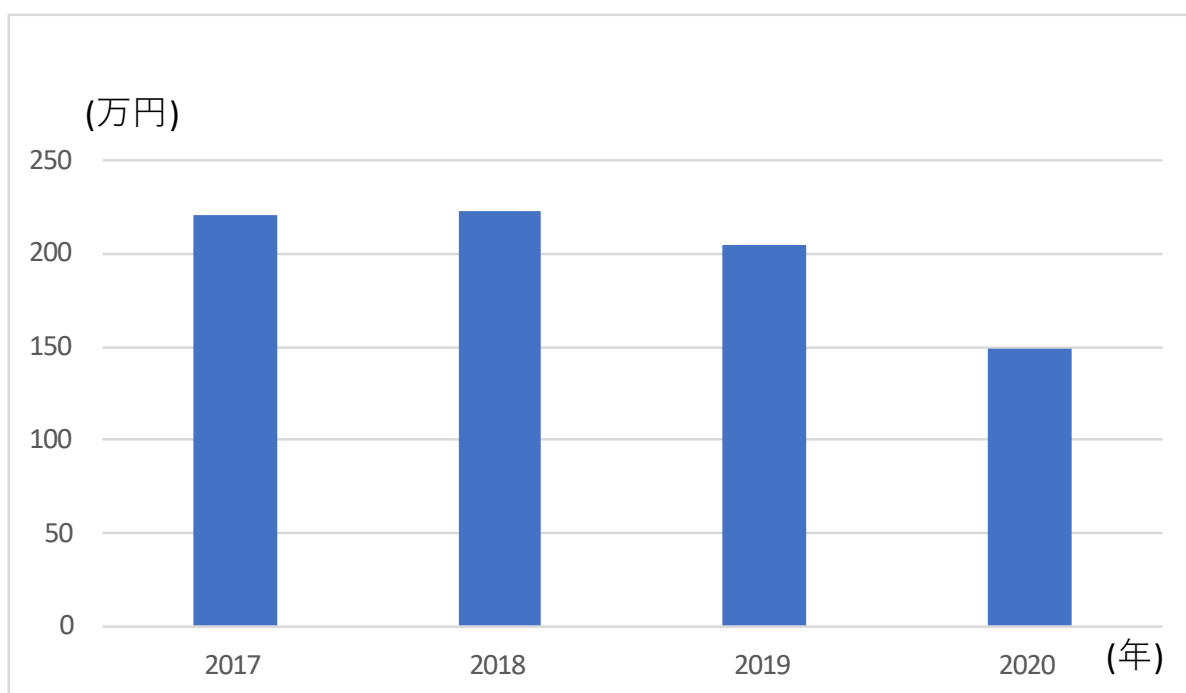


図 4 ボルタの経常収益合計[4]

また、室蘭市でフィールドワークを行った結果図 5～図 10 のように町全体でボルタを推していることが分かった。

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）



図 5 東室蘭駅に展示されていたボルタ



図 6 旧室蘭駅に展示されていたボルタ



図 7 道の駅で売られていたボルタ



図 8 道の駅のボルタがデザインされたマット



図 9 室蘭市のホテル（ドーミン東室蘭）の机





図 10 道の駅に貼られていたポスター

## 4. ガチャガチャのデータ

図 11 はガチャガチャの売り上げのデータを示す。2019 年度のガチャガチャの売り上げはおよそ 400 億円である。また、2019 年から現在はガチャガチャ第 3 次ブームと呼ばれていて、ガチャガチャの需要が高いことがわかる。

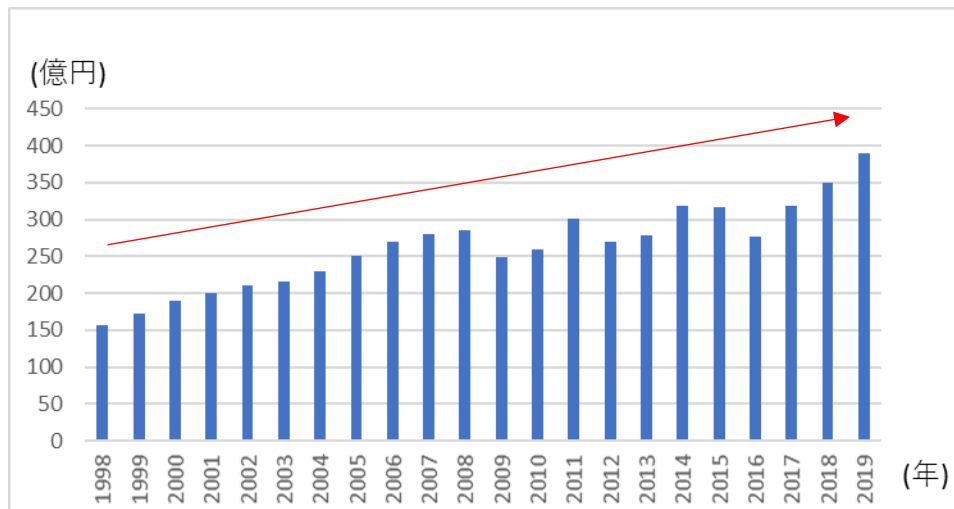


図 11 ガチャガチャの売り上げデータ [5]

図 5 はガチャガチャの男女のアンケート結果になっている。ガチャガチャをやる割合は女性の方が多くことがわかる。このことから、女性の利用者の方が多い「みたら室蘭」でガチャガチャアプリを宣伝するのは効果的だと考えられる。

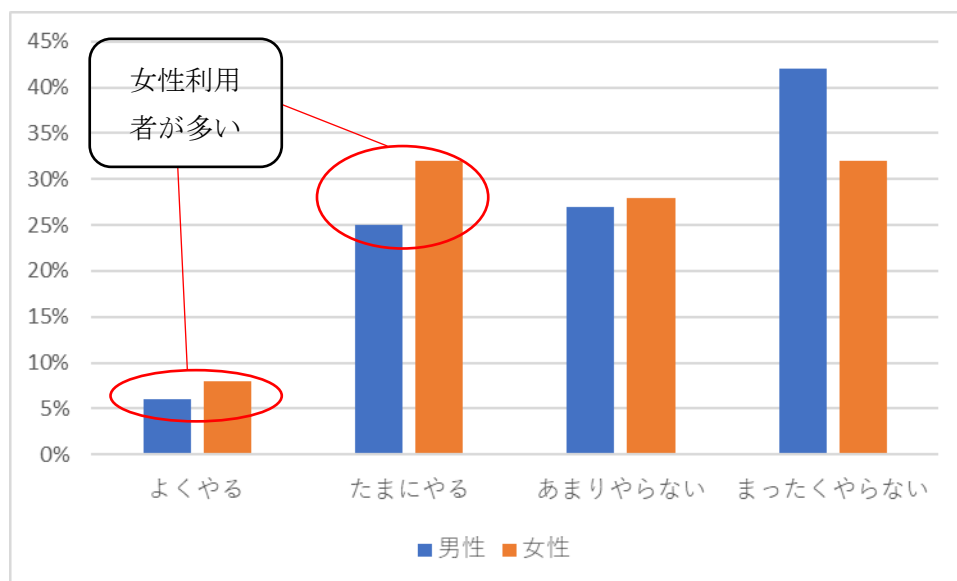


図 12 ガチャガチャの男女アンケート結果 [6]

[1] 室蘭市経済部観光課 :

<http://inbound-jp.info/wp-content/uploads/2016/06/06555669e46aee503fb4af69fc47714a4.pdf>

; 2021/12/17

[2] [3] Neural Pocket : 20200729\_室蘭市みたらデータ ; 2021/11/22

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

[4] 内閣府 NOP ホームページ：

<https://www.npo-homepage.go.jp/npoportal/detail/001001003>

;2021/12/17

[5] ガチャガチャラボ：

<https://japangachagachalab1965.com/2020/12/05/%E3%82%AC%E3%83%81%E3%83%A3%E3%82%AC%E3%83%81%E3%83%A3%E7%94%A3%E6%A5%AD%E3%81%AE%E5%B8%82%E5%A0%B4%E8%A6%8F%E6%A8%A1%E3%81%AE%E6%8E%A8%E7%A7%BB/>

;2021/12/17

[6] プレスリリース・ニュースリリース配信シェア No.1 | PRTIMES

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000003166.000001594.html>

;2021/12/17

**(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）**の大き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きな流れ**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づ＞

＜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）**の大き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**

**[実現に必要な資源]**

表 1 実現に必要なヒト、モノ、カネの表

	ヒト	モノ	カネ
ボルタ・ジオラマ関連	パーツ製作者	ボルタ ジオラマパーツ	ボルタ購入費(1 体につき 1000 円) ジオラマパーツ製作費(1 パーツにつき 300 円) 人件費(1 人につき月 20~25 万円)
ガチャガチャ関連	i ガチャ作成者	i ガチャ本体	i ガチャ製作費(1 台 10~15 万円) 人件費(1 人につき月 20~25 万円)
アプリ関連	アプリ開発者 アプリ運用者		アプリ開発費(300~500 万円) アプリ運用費(月 10~20 万円)
その他			宣伝費(月 10 万円)

**[実現にいたるプロセス]**

表 2 実現までのガントチャート

作業/期間(週)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ボルタの製作依頼															
ジオラマパーツの製作依頼															
i ガチャ作成依頼															
アプリ開発依頼															
i ガチャ設置															
運用テスト															
実装															