

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
	39-26-1	『～持続的に成長し続ける都市～ スマートシティたかまつ』の実現にむけて	香川県 高松市
チームがつけたアイデア名（注2）（公開）	防災 JOIN		

（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）	河合勝彦ゼミ卒業制作チーム		
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）	3名		
代表者（公開）	貞方洋人		
メンバー（公開）	佐合美南 西川嘉菜		

【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も結構です。

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>

日ごろからの防災意識の向上
公開しているデータの利用率向上
地域住民参加型の防災を実現したい！
災害発生時に各地域ごと/リアルタイム/正確な情報を発信

<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>

防災アプリ：防災 join

<コンテンツの概要>

毎日見たい！使いたい！学べる！有事の際に情報が取れるアプリを目指す

→個人に合わせた防災情報の提供

1.現状の防災知識レベルを把握・防災レベルに応じて育つひよこ育成ゲーム

2.状況に応じ情報の提供

→メルマガはログイン画面左下から未読件数が表示される

→年齢や cookie によるおすすめは、お勧めの防災情報に表示

3.防災の今をつぶやく/災害時に情報を相互に受け取れるプラットフォーム

→たかまつの「今」をつぶやく

<登録時に必要なこと>

1.氏名

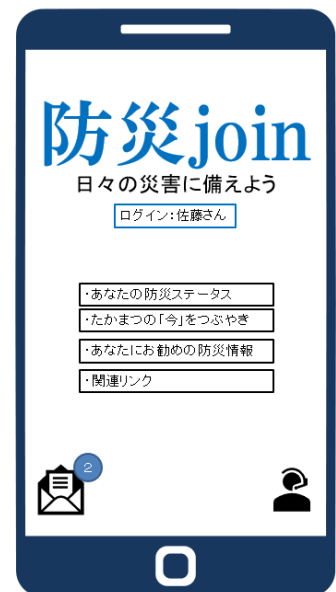
2.年齢

3.性別

4.住所

<料金>

無料





地域住民参加型の防災マップ

<このコンテンツでできること>

1.情報の発信と入手

避難する際に気を付けないといけない場所・避難ルートを通るときにの注意点・個人でできる防災知恵袋などを投稿したり読むことができる。

地図から検索して該当場所をさがすこと・該当ワードから検索することができる

<精度の高い情報を共有するためのシステム>

1.いいね評価

共感するものにはいいねを押すことができる。いいねの評価に応じてポイント（後述）をもらうことができる。投稿の促進や、精度の高い投稿内容を載せるきっかけづくりになる

2.通報制度

間違っている内容に対しては通報ボタンを押すことで違う情報が流れにくくなる

3.実名に紐づいた匿名投稿

個人情報に紐づくため、安易な偽情報の投稿を防ぐことができる。一方で、ハンドルネームで投稿することにより投稿の心理的ハードルを下げる

初回ログイン時に登録した

個人にあわせた情報提供

<このコンテンツでできること>

>

わせたメールマガジンの配信

・年齢や属性に合

・お勧め情

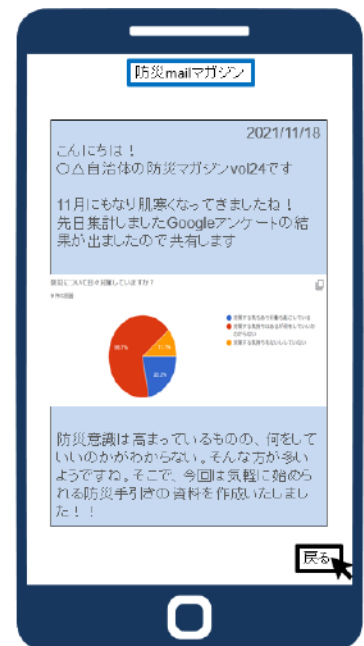
報アプリに cookie/登録されている属性から判断したおすすめの高松市のリンク情報などを掲載

<精度の高い情報を届けるためのシステム>

1.登録された情報をもとに、年齢別にみられているサイトを分析する

2.メルマガの内容は住民参加型のアンケートを含む

→自らの現状や災害について考える機会の提供・また地域住民の悩みや現状を行政が把握することで次の施策を考えやすくする



2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）



防災レベルに応じて育つひよこ育成ゲーム

＜このコンテンツでできること＞

>

・ひよこの育成

遊び感覚でアプリを楽しむことができる

＜毎日見る面白さを高めるための仕組み＞

1. ログインと、投稿という2つからポイントが入る仕組みにする

→毎日アプリに入る習慣をつけること、投稿という能動的な動きを住民に促すことができる

2. ゲーム内コインでは、ひよこの育成だけでなく、ひよこの小物を買うこともできる

→“自分仕様”のアプリになる。また、溜めたコインから市と提携先のサービスに変えることもできるため、育成に興味がない層でも積極的に活用するきっかけづくりになる

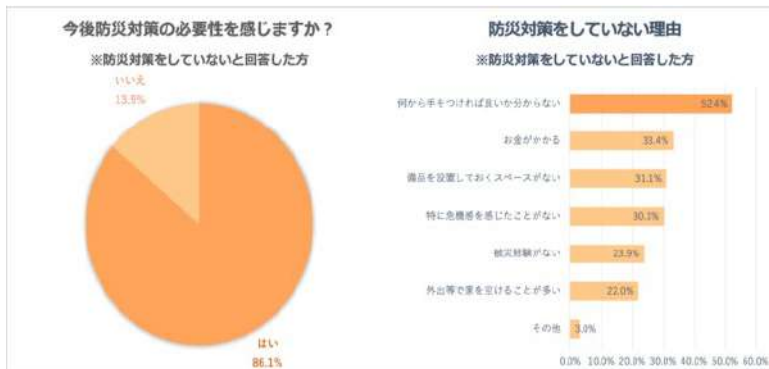
(2) アイデアの理由（公開）

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。

<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>

「契機」



左の図は、Job 総研による2021年防災意識調査実施の結果である。防災をしていない人に対して行われた調査で、現段階に取り組めていない人も、防災の必要性はあると感じており、しかし何から手をつけたらいいのかわかっていない人がほとんどであることがわかる。そのため、私

たちは、防災に関する情報を日頃から配信するアプリを作成し、より多くの人々が防災に取り組むことができるアプリ「防災 JOIN」を提案しようと考えた。資料1

1. 高松市内における防災における現状

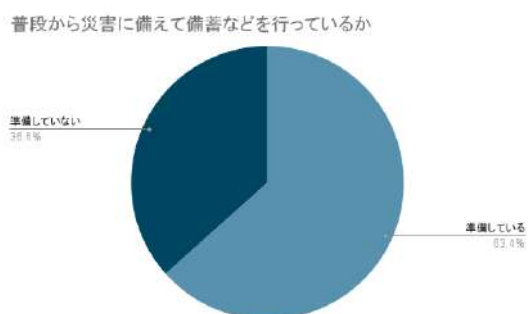
1.1 自治体で見る防災対策の現状

項目	○	△	×
指定避難所ごとに避難所運営訓練の実施状況を把握している	4 市町	7 市町	6 市町
避難所ごとの運営マニュアルを作成している	1 市町	11 市町	5 市町

資料2 防災対策の「課題と対応項目」自主点検結果の概要 香川県危機管理課 課題の対応状況

上記に示した表は、自治体ごとで実際の災害を想定した訓練や、被害程度を把握しているかなどについてのアンケート結果である。このことから、自治体ごとにおける防災に関する意識が低迷していることが読み取れる。

1.2 住民の防災に関する意識



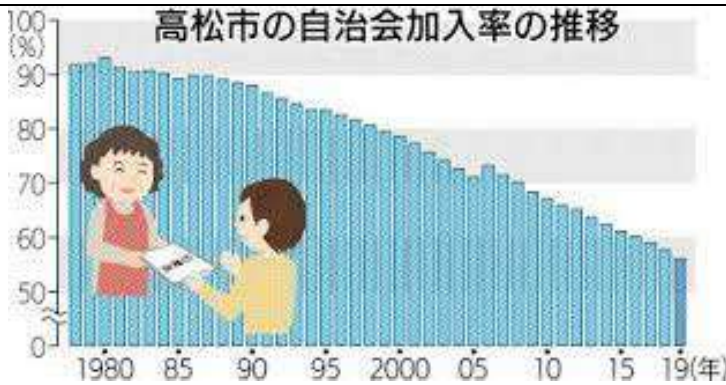
左の表は、住民336人が回答した防災に関するアンケートで、そのうちの36.6%の人が災害に対する備えをしていないと答えている。以上の2つのデータを元に、私たちは、高松市では、防災に関する意識が低下している傾向にあると感じた。個人の防災に対する意識を高めるために、自治体ごとに意識を高める必要性もあると考えたが、高松市では、年々自治体に加入する人口も減ってきている。

資料3

1.3 地域の住民同士のつながり

2. アイデアの説明（公開）

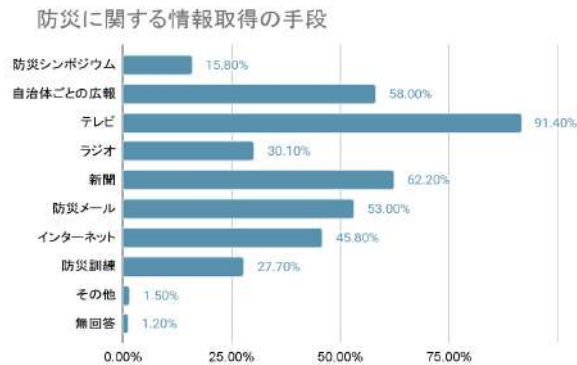
(2) アイデアの理由（公開）



左の図は、2019の四国新聞に掲載された、画像である。高松市の自治会加入率は、年々低下していることがわかる。そのため、私たちは、防災に関する情報を、自治体ではなく、現在最も私たちの生活に身近なインターネットで配信を行うことに決めた。

資料4

1.4 住民が防災に関してどのような手段で情報を得ているのか



左に記した画像は、防災に関する情報をどのように入手しているかについての質問に対する回答である。テレビで情報を習得する人が一番多いものの、インターネットや防災メールなど、携帯を使用して情報を得ている人がいることが見受けられる。そのため、テレビ離れが進み、スマホから情報を得ることが当たり前になっている現在、手頃に利用することができるアプリを用いて、高松市に居住する住民に対して、情報配信を行う。

資料1

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000058.000013597.html>

資料2 <https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/3912/summary.pdf>

資料3 https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/5126/w0gj20180727105031_f08.pdf

資料4 https://shikoku-np.co.jp/bl/digital_news/photo.aspx?id=K2019100500000017300

資料5 https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/5126/w0gj20180727105031_f08.pdf

防災アプリである理由はスマートシティたかまつに親しんでもらうためまずはスマホなどの IT 機器に親しんでもらうためである。

また高齢者などに使用に抵抗があったとしても若者などに利用方法を教えてもらうことで利用の抵抗が減るため活用が進むと考えられ高齢者がスマートシティたかまつに親しむきっかけとなりうる。

『災害時支援システム“あかりマップ”の地域住民による防災マップ作成への適用』によると

- ①「高齢者はスマートフォン端末の利用に抵抗を感じていても、慣れている人と協同でシステムを利用することで、スマートフォン端末への抵抗感が低下する。」
- ②「知り合いである他の利用者のポイント獲得状況が把握できることは、システムの利用を促進できる可能性がある」
- ③「地域住民が防災マップを作ることで、地域住民にしか気づけない避難者支援情報が登録され、地域内外の人に役立つ防災マップが作成可能である。」

とある

- ①を踏まえるとこのアプリに高齢者とスマートフォンに慣れた人を結び付けるシステムを導入することにより、高齢者などに IT 機器に親しんでもらうことにつながる。
- ②を踏まえるとゲーミフィケーション要素を入れることにより防災アプリの利用率が向上し、防災意識が高まることにも結び付くといえる。
- ③を踏まえると、住民の情報投稿システムによって地域住民しか気づけない事の発見につながるため防災情報の精度が上がると考えられる。

全て参考:吉野孝 濱村朱里 福島拓 江種伸之 (2017)「災害時支援システム“あかりマップ”の地域住民による防災マップ作成への適用」『情報処理学会論文誌』58(1) pp215-224

(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>

【実現主体】

- ・名古屋市立大学河合勝彦ゼミチーム

【提携】

- ・高松市
- ・高松市内の自治会などの自治組織

【アイデアの実現に必要な資源】

1. ヒト

1.1. 名古屋市立大学河合勝彦ゼミチーム

1.1.1. アプリ制作のため

1.2. 地域住民

1.2.1. アプリ運用前のテスター

1.3. 自治組織の方々

1.3.1. 情報投稿システムなどの精査

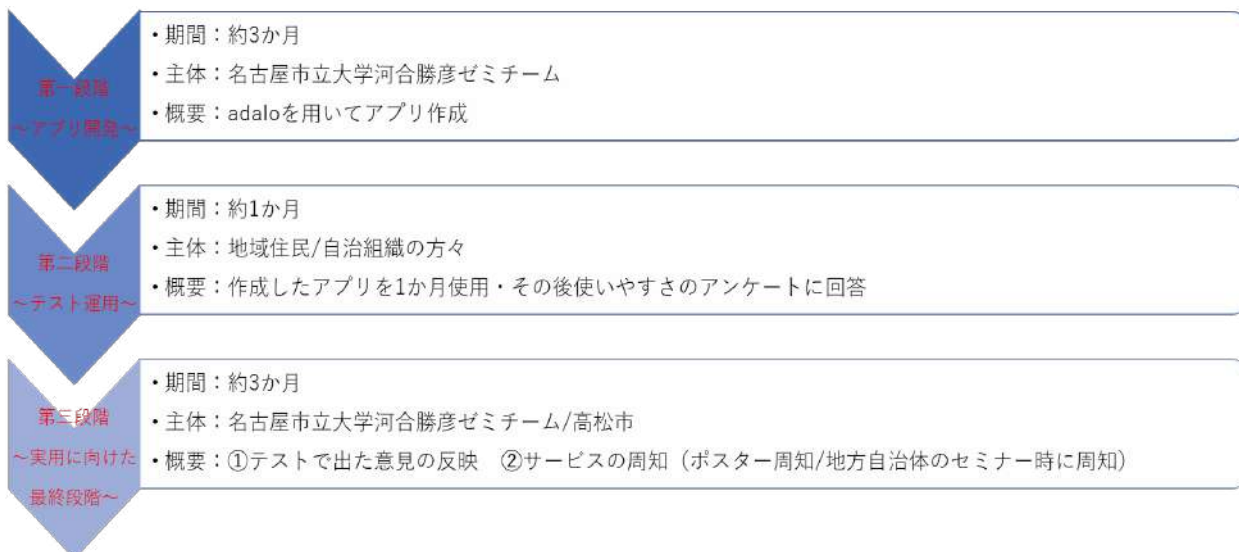
2. モノ

2.1. Adalo を利用(DB などはクラウドなどを活用し必要なものは特になし)

3. カネ

3.1. 5000~20000 円/月 Adalo の Pro プランを利用した場合ひと月当たり約 5000 円、必要に応じて Business プランに切り替え、その場合はひと月当たり約 20000 円

【アイデア実現の時間軸を含むプロセス】



【サービスの周知方法】

1. ポスター周知

1.1. 公民館・市役所などに、ポスターで周知する

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

2. 自治組織で行われるセミナー時に周知・登録
 - 2.1. 地方自治体のセミナー時に周知・アプリ登録まで行う
3. 協力店舗を探す
 - 3.1. 美容院など、上記 2 つで漏れてしまいやすい若年層を網羅できそうなお店を中心に協力を仰ぐ