

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 |
| | 2-1-2 | 「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） | 室ワン～室蘭で遊ぶワン！～ | | |

（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） | natures | | |
| チーム属性（公開） | 1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 | 2 | |
| メンバー数（公開） | 6名 | | |
| 代表者（公開） | 谷口 蒼 | | |
| メンバー（公開） | 河原 有希 川原 弥々 織笠 由瑚 池端 咲紀 須藤 秀紹 | | |

【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。）

| | |
|--|----------|
| <b style="color: red;">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>

新型コロナウイルスの影響による旅客需要減のため、フェリーの需要低下、またシルバーフェリーの運航休止の阻止

<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>

私たちが提案する案は「室ワン～室蘭で遊ぶワン！～」である。この舞台は旧絵鞆小学校である。

具体的にこの案では、室蘭市民はもちろんのこと犬と旅行をしたい観光客に利用してもらうことを想定している。室蘭で犬と戯れたいときや、飼い犬とアジリティーの練習や競技会に参加したいときに利用してもらうことを想定している。

旧絵鞆小学校の体育館を「activity area」と名づけこは図 1 のように犬と遊べる施設を設けることで、犬が気軽に運動できるような設備が整っている。また、グラウンドも図 2 のように遊べる施設が整っている。

さらに、この体育館とグラウンドは普段犬の遊び場として運用するが必要に応じてアジリティー会場としても運用することができる。

アジリティーとは図 3 のような犬と飼い主が障害物を乗り越えそのタイムを競う競技である。

次に体育館の隣の校舎を「relaxation area」と名付ける。ここでは、1 階は図 4 のようにドッグカフェとし、2, 3 階は図 5 のように犬と泊まれるホテルとする。このように利用してもらうことで、普段制限されがちな犬との旅行も室蘭に来ることで泊まれる場所も提供できるため、解決できると考えた。

また、この「室ワン」は IC カードを用いて運用する。この IC カードには会員情報を記録し、その会員情報を利用し犬の遊び場だけでなく、ホテルも利用することができる。これにより 2 回目以降の遊び場を利用する際は受付をすることなく、IC カードの情報を読み取ることで利用でき、ホテルにチェックインする際も、手間を取ることなくチェックインすることができる。



図 1 activity area の遊び場

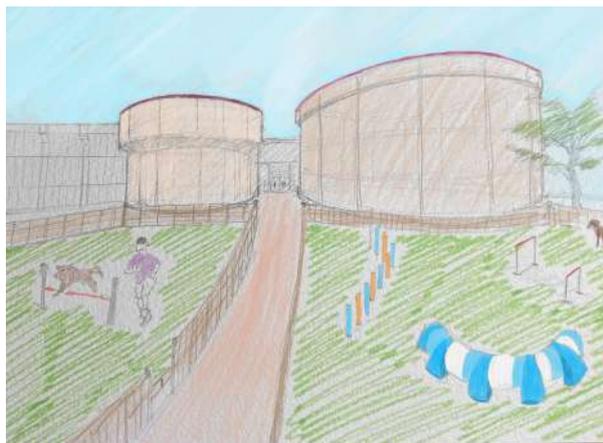


図 2 グラウンドの遊び場



図 3 アジリティーとは

出典:[アジリティーってどんな競技？アジリティーの競技内容を解説！ | mofmo](https://mofmo.jp/article/4490)

<https://mofmo.jp/article/4490>



図 4 relaxation area 1 階のドッグカフェ

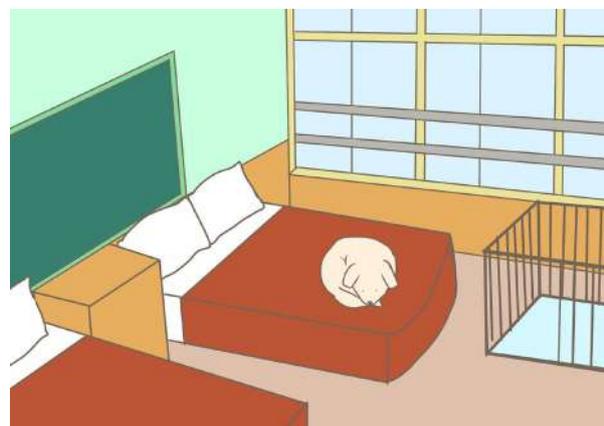


図 5 relaxation area 2,3 階のホテル

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）

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>

[背景]

平成 10 年から室蘭市の観光客は減少しており、さらに新型コロナウイルスの影響で観光客数が図 6 のように減少していることがわかる。また、シルバーフェリー公式 HP で宮古（八戸）－室蘭間のシルバーフェリーを休止に関する協議が開始されたことを発表した。

[経緯]

なぜこの「室ワン」が良いのかというと、フェリーの最大のメリットであるペットと一緒に移動できる点を大いに生かすことができるためである。

北海道外からの観光客数を見込むために、relaxation area の 2,3 階をホテルとした。室蘭港と旧絵鞆小学校は図 7 のような位置関係にあり車で、7 分で移動することができる。北海道内にある港の近くのペットと泊まれるホテルは複数あり、表 1 にまとめた。どのホテルも比較的港から遠い距離にあるが、旧絵鞆小学校の relaxation area の 2, 3 階をホテルとして運用することで、北海道内で港と距離が近いホテルになる。

また、activity area やグラウンドを犬との遊び場としたことで、室蘭市民が犬と遊びたいときにも利用することができる。令和 3 年 3 月時点での室蘭市の犬の所有世帯割合は図 8 に示した。

さらに、ここはアジリティ会場としても利用でき、北海道にはアジリティの大会を行える会場は千歳と恵庭の 2 会場しかなく、第 3 の道内のアジリティ会場となる。アジリティを行っている人に話を聞くと、「練習場が遠く大会に行ったときは車中泊することもあるため、車が必要になる」との意見を頂いた。そのため、ペットだけでなく車も運ぶことができるフェリーが適しており、室蘭でアジリティが行えるようになると交通の便がいいことから道外からの参加者も見込めると考えた。

舞台となる旧絵鞆小学校は図 9 のように全国に 2 か所しかない円形校舎が 2 棟並ぶ小学校である。しかし 2014 年に廃校になってしまい、現在解体の危機にある。この小学校を残そうと室蘭市民によるクラウドファンディングによって存続活動が行われている。

このホテルはペット同伴者限定ホテルではない。そのため、旧絵鞆小学校から徒歩 15 分で市立室蘭水族館や、道の駅みたら室蘭という観光名所に行くこともできる。

室蘭市民が残したいと思っている小学校を残すことができ、室蘭にとっても観光客増加が見込めるのであれば、旧絵鞆小学校をリノベーションするメリットが大いにある。

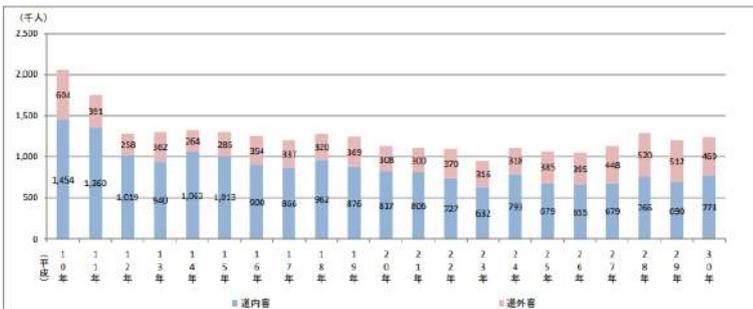


図 6 室蘭市の観光客数（道内、道外）



図 7 小学校と港の位置関係

表 1 北海道内の港の近くのペット可のホテル

| ホテル名 | 場所 | 距離 |
|--------------------------------|------|---------|
| HAKODATE 男爵倶楽部 HOTEL & RESORTS | 函館港 | 車で 20 分 |
| ビジネスホテル モトナカノ | 苫小牧港 | 車で 5 分 |
| 山水壮 | 釧路港 | 車で 50 分 |



図 8 室蘭市の犬所有世帯の割合



図 9 旧絵鞆小学校

[参考文献]

- ・ 室蘭市観光振興計画:

<https://www.city.muroran.lg.jp/main/org6400/documents/kankokeikakur2.pdf>

- ・ Google マップ

<https://www.google.co.jp/maps/?hl=ja>

- ・ 国内ホテル,旅館,宿の宿泊予約

https://www.jtb.co.jp/kokunai_hotel/

(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. 実現する主体は空蘭市である。
2. 実現に必要な資源は表 2 にまとめた
3. 実現にいたる時間軸を含むプロセスは表 3 にまとめた

表 2 実現に必要な資源

| 項目/資源 | ヒト | モノ | カネ |
|-----------|-------|-------------------|----------|
| 改修工事 | 建設作業員 | | 3300 万円 |
| 施設維持費 | 建設作業員 | | 300 万円 |
| 用具購入費 | 空蘭市 | アジリティーやホテルに使用する道具 | 300 万円 |
| IC カード導入費 | エンジニア | IC カード | 77 万円 |
| IC カード運用費 | エンジニア | | 7500 円/月 |

表 3 実現にいたる時間軸を含むプロセス

| カテゴリ | タスク | 担当 | 4月 | | 5月 | | 6月 | | 7月 | | 8月 | | 9月 | | 10月 | | 11月 | | 12月 | | 1月 | | 2月 | | 3月 | |
|------------|--------------|----------|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|-----|---|-----|---|-----|---|----|---|----|---|----|---|
| | | | 上 | 中 | 下 | 上 | 中 | 下 | 上 | 中 | 下 | 上 | 中 | 下 | 上 | 中 | 下 | 上 | 中 | 下 | 上 | 中 | 下 | 上 | 中 | 下 |
| 1 計画など | 活動計画書作成 | 空蘭市と建設会社 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 活動報告 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 見積もり | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ヒアリング | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 施設デザイン | 地元の建設会社と交渉 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | デザイナーと交渉 | 建設デザイナー | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 建物 外装(体育館側) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 建物 外装(教室側) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 建物 内装(体育館側) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 改修工事 | 建物 内装(教室側) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | グラウンド | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 内装材解体(以下体育館) | 建設作業員 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 撤去工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 設備工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 配管工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 配線工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 下地工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 造作工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 塗装工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 設備取付工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | フローリング貼り | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | タイル貼り(中) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 内装材解体(以下教室) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 撤去工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 設備工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 配管工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 配線工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 下地工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 造作工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 塗装工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 設備取付工事 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 人工費貼り | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| タイル貼り(中) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 草刈り(グラウンド) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 遊具撤去 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 街灯設置 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 テスト運用 | プレオープン | 空蘭市 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |