

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. 33-22-4	タイトル ウェルビーポイントの歴史的遺産への応用	自治体名 兵庫県加古川市
チームがつけたアイデア名(注2)(公開)	陰陽師で永続的観光～陰陽師「蘆屋道満」のふるさと 兵庫県加古川市～		

(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)	兵庫県立加古川東高等学校STEAM特講 陰陽師ツーリズム班		
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)	櫻井 香織		
メンバー (公開)	倉重 成希 岡田 明依		

【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＞

- 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。
- 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/>)
- 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)
- 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＞

- 「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。
- 「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。

(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、何をやる社会的な活動(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、活用してみたいなる、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>

<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>

私たちは「**陰陽師**」×「**観光**」×「**ゲーム**」という魅力的な新しい観光の形を提案します。

(WHO)

私たち(3人)をふくめ、加古川市全体でこのサービスを実行し、まず、加古川市周辺地域の20~30代の女性観光客をターゲットとする。その後はアフターコロナに向け、全国各地からの観光客、および外国人観光客を集客したい。

(WHEN)

この、コロナ禍での観光業の復帰に向けて、そしてアフターコロナでの更なる発展に向けて

(WHERE)

加古川市をはじめその後、様々な地域にサービスを拡大していきたい。

(HOW)

(3)にて詳しく説明

【アイデアの具体的な内容】

コンセプトは、『観光客にアプリ上で「**陰陽師**」として加古川市の観光を楽しんでもらうこと』だ。

①ゲーム性

・加古川市の歴史的建造物を訪れると、アプリ上には悪霊(敵)が現れ、「陰陽師」としてMY式神(陰陽師が操る神様)を用いてバトルを楽しめる。

！！その場所に訪れないとバトルができないので、加古川市にある歴史的建造物同士の周遊性をもたせることが期待できる。

・加古川市の飲食店で食事をしたり、歩いた歩数により、自分のMY式神をレベルアップさせることができ、育成ゲームとしても楽しめる。

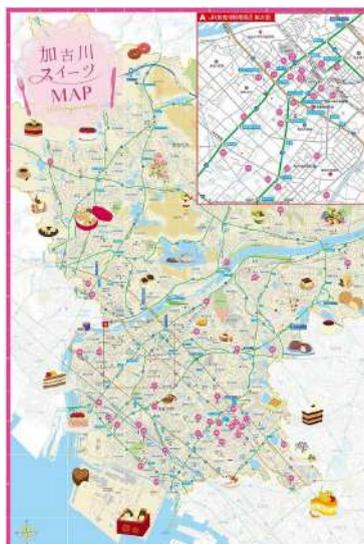
！！ゲームの一環として、コロナ禍で落ち込んだ加古川市の外食業にも貢献でき、観光客の舌をつかむことで何度も訪れてもらえるようになる。

(加古川市のグルメ一覧)

！！加古川市がすでに作っている「加古川市スイーツマップ」を利用し、女性観光客の舌をがっちりつかむ。

～加古川市にはおいしくて、かわいいインスタ映えスイーツがたくさん！！～

(実際のスイーツマップ)



出典: <https://kakogawa-cci.or.jp/4832-2.html> 出典: https://twitter.com/umisora_cafe/status/1216849581033476096?lang=gu
 ・バトルに勝ったり、スポットを訪れたりすることで、新しい式神(例えば、夜にだけ出現する式神)をゲットでき、コレクションして楽しむことができる。

！！加古川市には黒田官兵衛の妻・光姫をモチーフにしたキャラクター、光姫ちゃんや、ご当地グルメ・かつめしをモチーフとしたかつんとデミーちゃんなどのキャラクターも存在する。そのキャラクターをゲーム上に登場させることで知名度アップにもつなげる。

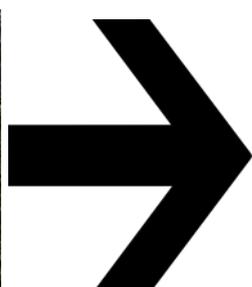
②学び性

ゲームのためだけに歴史的建造物を訪れるのはもったいない！
 そこでゲーム性に「**学び性**」を追加。

学び性とは？

歴史的建造物を訪れるとスマホのアプリ上にその建造物に関する「歴史」や「見どころ」などが動画などで表示され、ゲームを楽しみつつ、新たな学びを得られること。

！！従来の看板では、気付きにくい、読むのが面倒になる、説明が足りないなど、さまざまな問題がある。



出典: <https://kakogawa.goguy.net.jp/2019/01/12/shiroyama-hiking/>

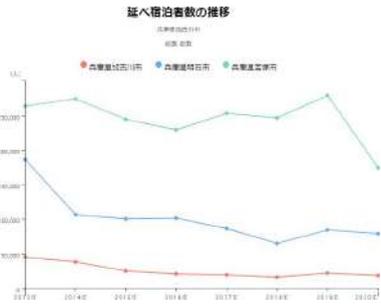
アプリ上で何度も見返すことができる！また、動画での説明で看板よりも情報が伝わりやすくなる！などのメリットがある。

(住職さんなどの関係者の方に動画に出演していただき、より詳しい説明が聞ける！)

(2) アイデアの理由(公開)

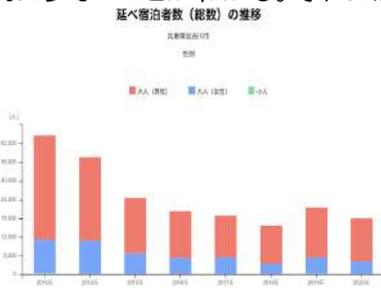
このアイデアを提案する理由(なぜ)について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

<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」するというアイデアの内容を支えるための、「なぜに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>
 人口規模が近い加古川市、明石市、宝塚市での3都市間比較では、加古川市の宿泊者数が圧倒的に少ない。



(RESAS)

つまり、観光業が栄えれば地域の活性化に貢献できるといえる。観光客の内訳をみると女性観光客が圧倒的に少ないことがわかる。それに加えて、外国人観光客も少なくなっている。



(RESAS 外国人滞在分析)

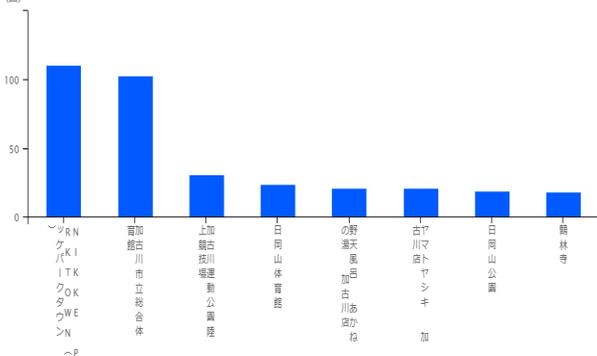
(RESAS)

しかし、加古川市にはその双方に需要のある観光資源がある。それは、歴史的建造物だ。

加古川市の歴史的建造物

- 国宝 2件
- 国指定文化財・史跡 21件
- 国登録有形文化財 9件
- 指定文化財 33件
- 市指定文化財 67件

だが、目的地分析では歴史的建造物が上位に入っていない。



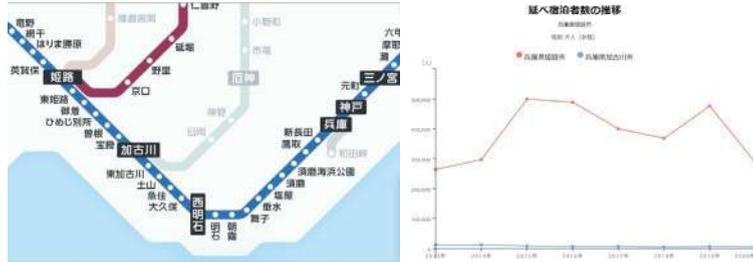
(RESAS)



(歴史・文化観光に関する国内旅行市場調査) (観光庁)
 左上のグラフからわかるように、女性の国内旅行では歴史的建造物に対する関心が高い。
 また、右上のグラフからは、女性観光客は観光での消費単価が高いことがわかる。

→勝機は女性!!

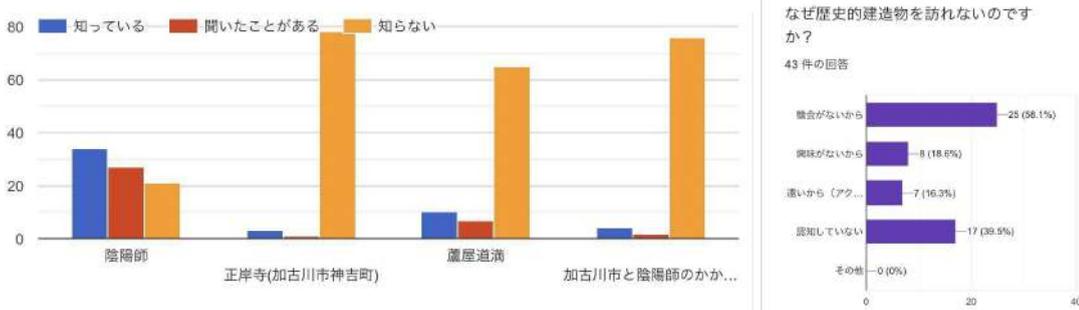
そこで女性観光客を集客する方法として、女性観光客が多く来訪する周辺地域に目を向けた。
 特に、隣接する姫路市は女性観光客が非常に多く、加古川市までは新快速で9分と移動時間が短いため加古川市への集客が可能である。



(JRおでかけネット) (RESAS)

- ~校内アンケート結果~
 高校生に人気のゲームアプリランキング
- 1位 音楽ゲーム(30.5%)
 - 2位 パズルゲーム(26.8%)
 - 3位 育成ゲーム(19.5%)
 - 4位 バトルゲーム(18.3%)

上の結果は我々の高校で行ったアンケートの結果である。この結果から、育成ゲームとバトルゲームの合算値は37.8%と数値が大きいため、両方の要素をもったゲームは観光振興に有効であることが読み取れる。



(校内アンケート)

また、上図から、陰陽師の知名度は半数以上に上るものの、蘆屋道満及び蘆屋道満の生誕の正岸寺の知名度はほとんどないことがわかる。さらに、興味がない、機会がない、認知していないという理由で歴史的建造物を訪れない人が多いこともわかる。しかし、わたしたちが提案するアプリを使用することによって、認知度の向上とともに興味が湧き、訪れる機会を増やすことにつながる。

(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

わたしたちが主体となってアプリ開発や観光に対する企画を行う。また、わたしたちだけで推し進めることのできない部分もあるため、加古川市様に協力していただきながら地域の観光の発展に取り組むと考えている。

2. 実現に必要な資源

①ヒト

アプリ開発の点において、開発と運営と広報の大きく4つの役割が必要となる。

(i)開発...NEC

この企画を行う上で、すでに協力依頼を受けていただいたNEC様とアプリ開発を進めていく。

(ii)運営...NEC、加古川市、アプリに登録する歴史的史跡を管理・運営している方、地元(加古川市)で店を営んでいる方

まず、アプリを継続して運営していくために、アプリを守っていくヒトが必要である。引き続きNEC様にお願いすることで、永続的な観光を実現していきたいと考える。また、経済的な面においての運営も必要不可欠だ。加古川市様に支援していただきたいと考えている。

そして、わたしたちの提案を広げていくためには、歴史的史跡を管理・運営している方と、地元で店を営んでいる方の協力も欠かせない。実際に先日蘆屋道満の生誕の地「正岸寺」に私たちのアイデアを提案しに行ったところ、「おもしろい！ぜひ協力したい。」とのお声をいただいた。また「わたしたちにはネットや電子機器などには疎いので若い世代の方がこうしてアプリを用いた活動をしてくれるのはありがたい」ともお声をいただいた。

歴史的史跡とご当地のお店を紹介するため、アプリに歴史的史跡と店を登録することの許可と、掲載する情報の確認をいただく必要がある。また、より連携して加古川市の観光を進めていくため、観光客への案内もより一層行っていたかなければならないと考えている。

(iii)広報...加古川市観光振興課

こちらもすでに協力のお話を受けていただけた。毎日多くの人を利用する加古川駅の、まち案内所にポスターなどの広告を置かせていただこうと考えている。

②モノ

現時点で、アプリ、ポスターが必要だと考える。

(i)アプリを利用した観光を提案するため、アプリの開発は第一に必要となる。

(ii)広報によって認知度を高め、アプリを広めていくために、ポスターの作成が必要である。

③カネ

必要となるのはアプリの運営・開発費用、ポスターの作成のための費用、人件費である。これらを調達するため、アプリに登録することで協賛企業となっていただき、提案を実現するための費用へあてたいと考える。

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

① アイデアの企画・立案

現時点で完成している。

② アイデアのブラッシュアップ

アプリ開発を専門にしている方(NEC様)や、観光を推進するために加古川市様、歴史的史跡を管理・運営されている方と店を経営している方などから、わたしたちの企画の実現するためのアドバイスをいただかなければならない。現時点までに加古川市様、加古川市観光振興課様、正岸寺様にインタビューや提案をお話をする機会をいただき改善を重ねてきた。しかし、実現するために不十分な部分はまだまだあると考えられるため、これからも改善していかなければ

③ アプリの構想を考える

12月22日(水)に、NEC様と第一回目のお話をする機会を設けていただいた。そこでわたしたちが大まかなアプリについてのイメージをお伝えし、お話を重ねて構想を練っていこうと考えている。イメージについてはデザインアプリを使用することで具体的にイメージを描いていくつもりだ。

④ 予算などの計画

加古川市様、NEC様と、実際にお話した上で、どのくらいの規模で実現できるのかを考えていく。

⑤ アプリ開発

NEC様のお力をお借りしながら、加古川市の歴史的史跡を活用した観光を進められるアプリを

実際に

⑥ アプリが完成

⑦ アプリの宣伝

加古川市観光振興課様に協力していただき、まち案内所にポスターを置かせていただき宣伝する。

⑧-1. アプリの利用開始

-2. アプリの運営

ユーザーが安全に利用できるように常時行う。

⑨ アプリの改善

歴史的史跡や地元のお店にどのくらい観光客が増えたのかなどのデータを集めたりアドバイスをいただきながら、継続してアプリをアップデートしていく。

※⑧-2と⑨を繰り返す

※持続的な観光を推進するため、随時イベントなどを企画する。

現時点では、指定された歴史的史跡やお店をまわることで割引を受けられたり、抽選でご当地の景品があたるなどのイベントを考えている。