

## 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. -（事務局用）	タイトル ときw公園の観光施設としての魅力向上	自治体名 宇部市
チームがつけたアイデア名（注2）（公開）	ガチャときわ公園		

（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）	香川高等学校パソコン部		
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）	9名		
代表者（公開）	重村直子		
メンバー（公開）	重村優羽 松本莉奈 吉松千夏 村上貴紀 香田緒水 山田莉緒 藤井真由 村田日陽里		

#### 【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。）

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

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>

ときわ公園は宇部市を代表する癒しの場である。ときわ湖を中心に、遊園地、サルが中心の動物園、植物園、そして公園内は彫刻であふれています。しかし、交通の不便さや飲食店なども少ないことから、利用が少ない状況です。遊園地は絶叫系マシンなども少なく、中高生には物足りなさがあり、若者世代の利用における魅力が不足しています。中高生が行きたい！と思うようなゲーム感覚の要素を取り入れるべきです。

<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重要です>

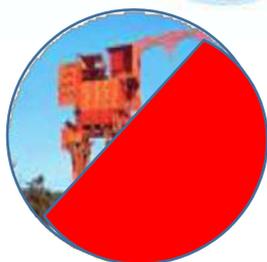
アイデア：「ガチャときわ公園」

誰が：中高生や 20～30 代の若者世代の利用促進

いつ：いつでも（開園時間中はいつでも利用可能）

どこで：ときわ公園の各所で実施

どのように：ときわ公園の魅力ある彫刻・建造物・動物・遊具などをガチャガチャにして、そのグッズを集めていく。  
コンプリートしたり集めたグッズで、自宅でもミニチュアのときわ公園をつくることができ、身近にときわ公園を感じることができる。



若者世代は「がちゃがちゃ」を好む人が多いです。リアルなものをミニチュア化させたグッズは飾ったり、キーホルダーとして持ち歩いたりなどさまざまな使い方がありま  
す。種類に合わせて、コンプリートしたりなどコレクター  
多いです。そこで宇部市の魅力を感じるときわ公園の素材  
をガチャの中身にするのです。公園内にはガチャにしたら  
かわいい素材がたくさんあります。

毎日でもときわ公園に行ってガチャをしたくなる仕組み  
を作ります。

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

#### 【ガチャときわ公園】

①



最近、ときわ公園に「ガチャ」ができたんだって。動物園の有名なサルや公園内の彫刻がモチーフなんだって。可愛くない？行ってみようよ！

②



「ガチャ」の中身は、ときわ公園内の市民に愛されているどうぶつや彫刻、構造物などをモチーフにして、「ときわ動物園シリーズ」「ときわミュージアムシリーズ」「彫刻シリーズ」などを主体としています。また季節のイベントとして、冬のイルミネーションでも有名な TOKIWA ファンタジアをイメージしたものなど、季節限定ガチャも準備し、1年を通して、また特別なイベントなどでも楽しめるガチャを提供します。

③ 自宅でも楽しめる工夫として

- ★各箇所に設置した入り口などに、その区画をイメージした「下敷き」を販売し、ガチャで出てきたモチーフを置くことで、自宅でもミニチュアときわ公園をつくることができます。
- ★ガチャはキーホルダーとして使えるように、金具もつけておき、ボールチェーンなどを使えば、いつでもどこにでも持ち出し可能となります。

④ 「レアガチャ」の出現



宇部市のキャラクター「チョコくん」

「レアガチャ」の出現で飽きのこないガチャにしていく。  
各ブースのガチャにはレアと呼ばれる特別なガチャをいれておき、集めるために公園に通うよう促していく。  
レアガチャは市民に親しみ深い「チョコくん」をモチーフとし、各ブースでのコラボや季節限定などのデザインにしている。

⑤ 料金体制

1回 200円：これは中高生でもガチャを楽しむ子どもが出せる金額ではないか。  
季節のイベントや公園、植物園などの利用や買い物などに応じて、ポイント制などにして、

## 2. 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>

#### ① ときわ公園の利用について

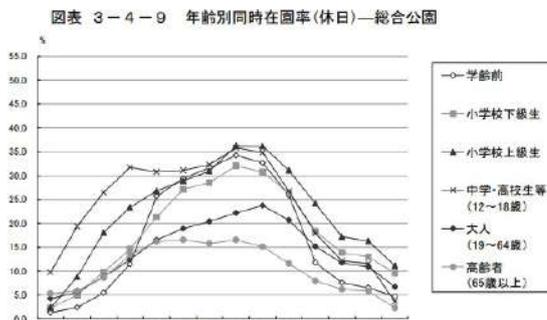
### 6 2 ときわ公園 観光客数

(単位 人) 県観光政策課「山口県の宿泊者及び観光客の動向」

年	総 数	県 外	県 内
平成 25 年	213 400	45 882	167 518
26	312 650	67 218	245 432
27	588 000	82 174	505 826
28	704 000	98 385	605 615
29	684 000	95 590	588 410

★観光客数は多いとは言えない。

★

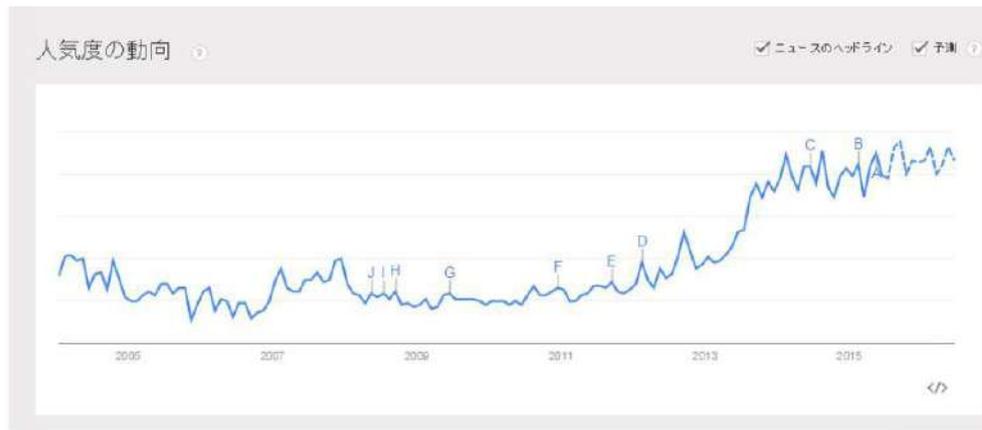


平成 26 年度 都市公園利用実態調査報告書のデータをみても、中高生の来園人数は多いとは言えない状況である。

「ときわ公園」は宇部市民および近隣の市町では知らない人がいないくらい有名な公園ではあるが、遊園地はマシンの老朽化などにともない、若者が楽しめる絶叫系などは少なく、乳幼児向けのものが多くなり、若者世代が遊園地で遊ぶ目的で訪れてはいない可能性が高い。動物園は「世界のサル」を中心として、かわいらしい動物が多いのが特徴ではあるので人気は高い。植物園も珍しい植物などがあり魅力的ではあるが、来園者は大人の方が多く感じている。

校内で高校生に公園をあまり利用しない理由を聞くと、「アトラクションが少ない」「交通が不便」「飲食店が少ない」「広すぎて移動が大変」などがあったが、「季節のイベントでは面白いことをしているので利用する」との声もあがった。

そこで、若者が好きな「ガチャ」を地域限定で設置することで、興味関心をひくのではないかと考えた。



「ガチャガチャ専門店あみューズ」より人気度の動向のデータ

#### 【あみューズさんの見解】（HP 記事より転載）

ここ数年は

- ・大人向けのガチャガチャ商品が増えたこと（メーカーがガチャ商品を続々投入、市場規模の拡大）
- ・子どもの頃させてもらえなかったガチャガチャが、大人になって自分のお金で好きなだけ出来る
- ・人気アニメの商品化
- ・リアルフィギュアの低価格ミニチュア
- ・ネットのガチャより、リアルのあの手動の感じ（なにができるか分からないドキドキ感）
- ・ソーシャルメディアの拡大により、情報の共有がより簡単になったこと

などの、理由が挙げられると思います。

現在、地域の複合施設でも「ガチャの専門店」ブースが多数あり、いつも若者の利用が見られる。特に、リアルフィギュアが低価格で手に入るのは魅力的で、全種類を集めるために利用している人も多く見受けられている。

「私たちはガチャガチャをカプセルトイと言いません。コンテンツだと思っています。コロナ禍でもなぜそんなに勢いがあるのですか？とよく聞かれますが、ガチャガチャはモノ消費でなく体験を楽しむコト消費だからです。コロナでコト消費が制限されるなか、安心して手軽に楽しめる場として支持されているのだと思います。「モノ」から老若男女が楽しむ「カルチャー」へ、ガチャガチャは半世紀を経て進化した。多様な遊び心が、閉塞感漂う日常に小さな風穴を開ける。快進撃の理由はそこにある。」（AERA2021年1月11日号より）

AERA 2021年1月11日号の記事からも、現在のガチャガチャはただのおもちゃではなく、一つのコンテンツであり、「モノ」から「コト」消費へと変化をしています。新しい文化として、ガチャで引き当てる「モノ」の世界観を人々の「コト」として生活に受け入れ、楽しむカルチャーとなっていることがわかります。

「ときわ公園」はもともと市民の「コト」づくりの場でもあります。そこに、時代の流行に合わせた「ガチャ」文化を融合し、この文化を愛する世代の集客や利用促進に繋がることとなります。

## 2. アイデアの説明（公開）

## (3) アイデア実現までの流れ（公開）

### (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。と

<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

ときわ公園の彫刻や構造物は著作権があります。実際にカプセルの中に入れるミニチュアとする場合、その著作権がどこにあるのか、また商用利用は可能かどうかの課題があります。そこは、ときわ公園の所有者である宇部市と連携し、行政からの働きかけが必要となります。市民が愛している、だれもが知っているものだからこそ、身近に感じる存在になるべく、ミニチュア化させるための権利は行政で責任をもって確保してほしいです。

次にカプセルトイにするためには、国内の大手メーカーなどと連携する必要があります。また、各トイのデザインも必要となります。市内のデザイナーや地域の方々に協力してもらい、魅力的なデザインを制作する必要もあります。

2.

【初期導入に必要なもの】

- ①本体：1 台 1～4 万円
- ②付属品：設置の専用ラック、維持費などで 1 つあたり 1 万円程度で購入可能。
- ③カプセルトイ：テーマごと 50～100 個セット。1 つのガチャに 1 セット以上として原価率は 60～70%。

【維持費】

故障や損耗は少なく、2～3 年は普通に設置できる。維持費で最も負担があるのは、中身（カプセルトイ）ではあるが、売れた分だけ利益になる。

1 台を稼働できるまでにかかる費用は 2.5～4 万円。

（例）アクリルスタンドでグッズを作った場合

ロット 100 個単価 816 円～1000 個 506 円

グッズ製作はネットで受注できる。デザインなどについても相談に応じて作成可能。

#### 3. 実現にむけての時間軸

行政の著作権などに関わる問題の解決（半年～1 年）⇒グッズデザイン・決定（6 ヶ月）⇒  
製作者選定（1 ヶ月）⇒完成⇒設置

1 年の準備（課題がクリアすればもっと早い時期に実施可能）期間があれば十分設置・販売可能。  
設置に向けての宣伝は SNS や市のホームページなどでも掲載していく。

まとめ

ときわ公園のさまざまな場所で、ガチャを設置することで、公園内の利用促進に繋がる。また、季節などのイベントに併せて、イベントガチャも設置し、いつきても、飽きない内容としていく。コンプリートする楽しさや自宅で楽しんだり、持ち歩いたりなど、宇部市の魅力を常に感じることができるアイテムになることは間違いない。

実現に向けて、私たちデザインを学ぶ高校生もオリジナルでガチャの中身のデザインに加わり、「ときわ公園」でしか手に入らないレアアイテムとして、ときわ公園の魅力のひとつとしていきたい。