

チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名 (注1)	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
	- (事務局用)	「室蘭が好き。」を増やして、みんなで済み続けたいマチを創る	室蘭
チームがつけたアイデア名 (公開) (注2)	シン・モ・ルエラン		

(注1) 地域課題名は、COG2022 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名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。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

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)	G19		
チーム属性 (公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	左の該当番号をここに記入 3	
メンバー数 (公開)	5名		
代表者 (公開)	片岡真穂		
メンバー (公開)	伊藤圭郷、可野伶奈、坂口荻平、伏見静恭		

【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>

- 応募の際は、ファイル名を COG2022_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 COG2022 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin_cog2022@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、公開審査後アト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」中も同様でお願いします。
- 「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>

室蘭市の人口減少が続いている。

まちがもっと住みやすくなれば室蘭に住み続ける人が増えるのではないか。

<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>

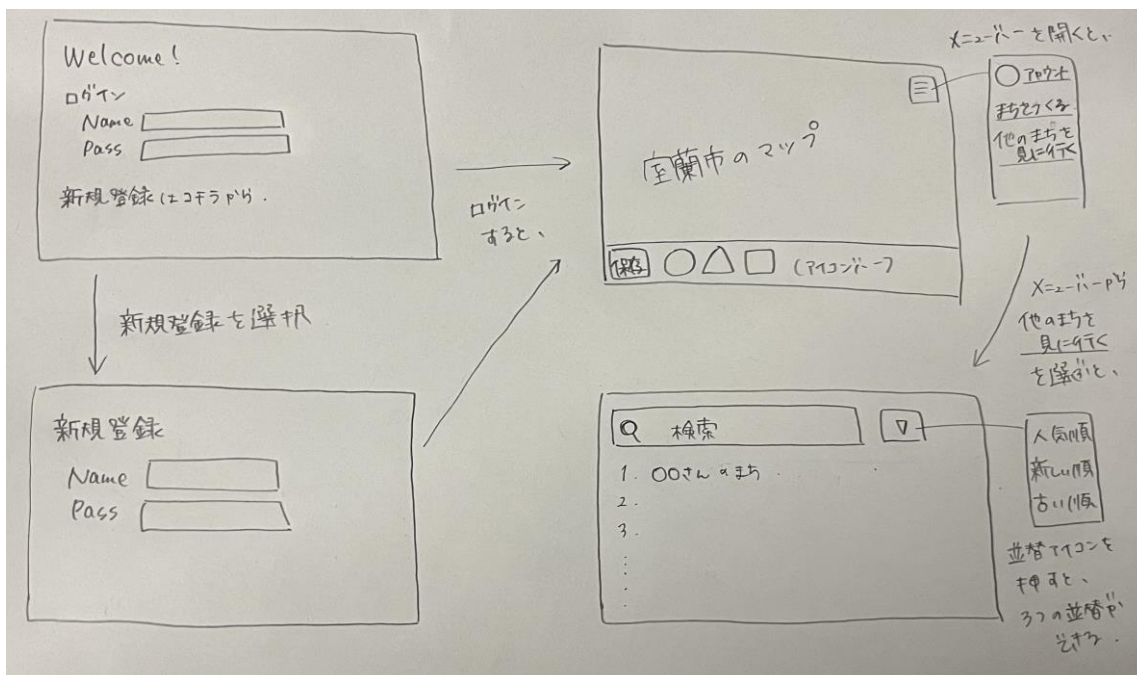
室蘭市の人をターゲットに、まちづくりをゲーム感覚とするものである。

誰でも、いつでも、どこでも、まちを自分の好きなように作っていくことができる。

このアプリは室蘭市をターゲットにしているため、室蘭市のマップ上に欲しい建物、施設を設置していく。

ひとりひとりで個人アカウントを作り、自分のマップに欲しい建物を追加して理想の室蘭市のまちを作る。作ったまちは共有され、いいね機能を用いた人気順や、作製の古い順、新しい順などでわけて並べる機能がついている。

画面遷移図は以下のようにになっている。



2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

室蘭市に生まれた人、または引っ越してきた人などで、「他のまちと違って室蘭市にはこんな施設が足りない、それなら将来は違うまちで過ごしたい。」このような考えを持った人が、学校の卒業や就職などの理由で室蘭市から出ていってしまう。それを食い止めるために、このアプリを使って室蘭市に住んでいる人が欲しいものを知る。

つまり、アプリ内で作られたまちやアイデアは、理想の室蘭市、現実にはないもの、現実にあつたらなお良いものである。

そこで、このアプリから生まれたアイデアを室蘭市側で必要か不必要かを検討し、厳選されたものを室蘭市に建設していく。このアプリは次の例のようにも使うことができる。スーパーを建てようという案を室蘭市側が考えていたとして、どこに建てるかをアプリを参考に見たり、アプリ内である建物が欲しいというアイデアが多かった場合、室蘭市側が必要かを判断し、必要と判断されたとき建設に取り掛かったりすることができる。一つ目の例では室蘭市側が建設を決定する際にアプリを参考資料として使用できる。二つ目の例ではアプリを通して間接的に住んでいる人の意見を聞くことができる。

このアプリを作り使用することで次のようなメリットが増える。室蘭に住んでいる人はゲーム感覚でまちを作り現実にも適用するかもしれないというワクワク感を得ることができ、室蘭市側はみんなのほしいものをいつでも最新の情報として得ることができる。

よってこのアプリを実現することができれば、室蘭市はより住みやすくなり、室蘭に住み続ける人が増えるのではないかと考える。

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>

室蘭市の総人口は、1970 年の 16 万 2,059 人をピークに減少を続けている。このまま減少が続いていくと 2040 年には約 5 万 5 千人まで人口が減少すると予測されている。（下図：室蘭市の総人口推移）^[1]



資料：2015 年までは国勢調査、2020 年以降は社人研推計値による

若年層（15～24 歳）の人口は令和元年 8 月末時点で 7,419 人である。^[2] 住民票や年齢の誤差はあるが、このうち、室蘭工業大学の生徒数は、3,303 人である。^[3]

室蘭工業大学のアンケートで、次のように挙げられている。^[4]

問 12 で、168 人中 90 人が「地域に魅力がない」と回答している。

問 13 では、友人ができない理由として、「文化施設が少ない」、「遊ぶ場所が少ない」、「公共交通機関が不便」、「学生向きの店が少ない」というものが挙げられている。

このことから、室蘭工業大学の学生は室蘭市の施設に対して不満があることがわかる。

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

アマーバピグとは、自分にそっくりなアバター「ピグ」を作り、実際のまちを模した広場でチャットなどを行うことのできる、仮想空間アバターコミュニティサービスである。これは、2009年2月にサービスを開始し6月7日には400万人を突破している。^[5]

そこで、室蘭市を模したまちを自分で作っていくことで、室蘭市に興味を持ち始め、つくったまちが実現することができれば、おもしろさや楽しさも増え、このアプリの利用者も増えるのではないかと考える。

これに成功すれば、2040年まで人口減少が続いていくことを止めることや、逆に人口を増やすことができるかもしれない。

これらの理由から、まちを改善することで人口減少を防ぐようにできるのではないかと考えた。

[1] www.city.muroran.lg.jp/main/org2200/documents/4_r1-3shiryo1.pdf

[2] [室蘭市／年齢別の人口（令和元年8月末）（muroran.lg.jp）](http://muroran.lg.jp)

[3] [室蘭工業大学 | 大学ポートレート（niad.ac.jp）](http://niad.ac.jp)

[4] [学生生活実態調査報告書（案）2004（muroran-it.ac.jp）](http://muroran-it.ac.jp)

[5] [アマーバピグ、利用者数が400万人を突破 - CNET Japan](#)

(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

- ・アプリ
- ・建物をたてる

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

「アプリ」

- ・製作者
- ・パソコン
- ・人件費 + 開発費、約 665 万（ゲーム系：300~1000 万円、マップ対応：10~20 万円）^[1]

「建物をたてる」

- ・建築士
- ・建築に必要な材料
- ・人件費 + 建築費

3. 実現に至る時間軸を含むプロセス

アプリ作成

↓

利用者がまちを作る

↓

室蘭市で作る建物を決定

↓

建物完成

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

[1] [アプリ開発の平均費用と料金相場 | 早見表つき【2022 保存版】 | アイミツ \(imitsu.jp\)](#)