

## 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、みんなで住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）	個人経営飲食店紹介アプリ		

(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）	エンゼルス	
チーム属性（公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	3. 学生
メンバー数（公開）	6 名	
代表者（公開）	三村 瑠郁	
メンバー（公開）	鈴木 伊織、深瀬 怜央、藤田 千紘、吉田 悠真、LI MENGYU	

#### 【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 COG2022\_応募用紙\_具体的なチーム名\_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＞

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」でご記入いただいた内容は、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」中も同様でお願いします。
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下さい。）

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

## 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、(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、活用してみたくなる、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＞

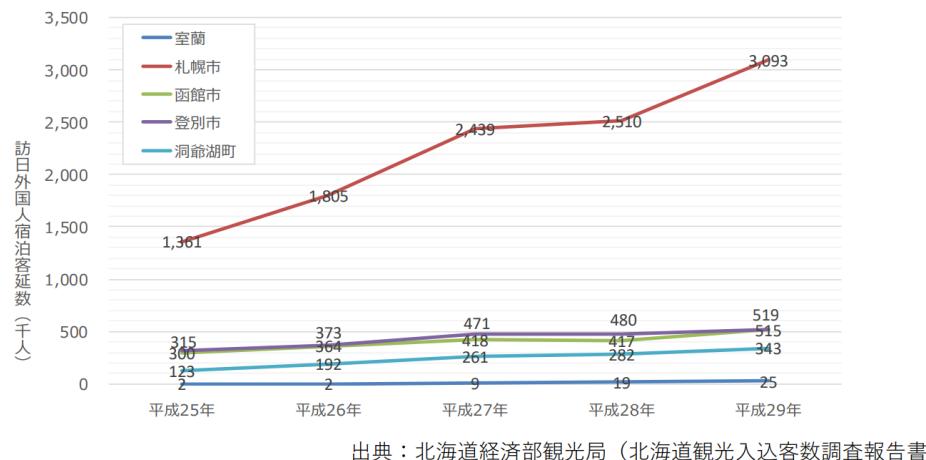
室蘭市民や観光客の方々に室蘭にある飲食店を広く知ってもらうことで、  
また来たい、ここに住み続けたいと思わせる。

＜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＞

室蘭市民、観光客といった室蘭にいる人たちが食事処を探す際に、  
その場で室蘭にある個人経営の飲食店を調べができるアプリケーションを提案します。  
現在 2022 年時点で胆振内の観光客数は少しずつ増えており、コロナ渦が終わりかけている中での復興の兆しが見えている。  
しかし隣の市の登別市は外国人観光客を例にとると、大幅に増えているのに対し、室蘭市は微々たる数しか増えていない。（図 1）

図表13. 室蘭市の訪日外国人の推移



出典：北海道経済部観光局（北海道観光入込客数調査報告書）

その中で室蘭市の良さをアピールするための案として飲食店を知ってもらい、観光客数を増やすというものである。

具体的には web アプリケーションを使用し、室蘭市内の飲食店と観光地を結び付けたデータを提供する。各店舗にも協力してもらい、クーポンやくじ引きなど様々な特典を付けることにより、道内外および外国人にもお得なサービスを提供することが出来る。そしてほかのグルメサイトとの差別化として室工生のおすすめランキングというものを作り、定期的に更新されるようなシステムを導入する。今年から本学に編入してきた有名 YouTuber の影響もあり、室工生に興味がある大人の人が増えてきたことも加味すると、このランキングは重要なものになると考え室蘭市のアピールポイントをより押し出した内容を見ることが出来る。

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

（例）飲食店に行きたいが、どのお店にするか決められない。その時にこのアプリケーションの機能を使って決めることが出来る。

## (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」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＞

室蘭の飲食店は年々減少しています(図1)が、室蘭工業大学や東室蘭駅、室蘭駅の周辺には個人経営の飲食店が数多くあるように感じられます。それらは室蘭に来ることでしか味わうことができないものであり、今回の課題である「室蘭が好き。」を増やして、みんなで住み続けたいマチを創る】を解決する糸口になるのではないかと考えました。それらを課題解決に活かすためには、まず室蘭にある個人経営の飲食店を多くの人に認知してもらう必要があります。それを達成する一手として、個人経営の飲食店に限定した食べログのアプリケーションを開発すればいいのではないかという考えに至りました。食べログという形にした理由としては、スマホがあればいつでもどこでもすぐに調べて店を訪れることが可能とするためです。近年、食べログの利用者数は減少傾向にありますが、会員数は維持できている(図2)ため、宣伝効力として十分に機能するのではないかと考えています。

室蘭市(北海道)

飲食店数  
推移グラフ(2009~2016年)  
(graphtochart.com作成)



図1:室蘭市の飲食店数(出典:総務省による統計ダッシュボード)

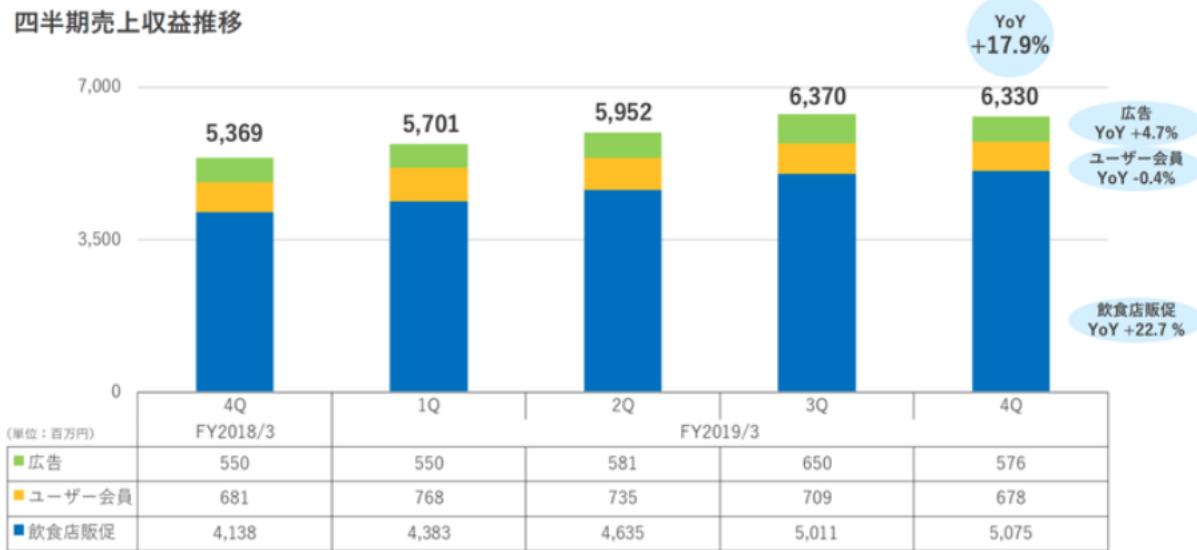


図 2:四半期売上収益推移とユーザー会員数等(引用:株式会社カカクコムの決算)

### (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きな流れについて、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す＞

＜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. 室蘭市役所役員、室蘭工業大学生

##### 2. ヒト

- ・アプリ開発者（室蘭工業大学生）：6人
- ・アプリ運営者（室蘭市役所）：3人
- ・アプリ内情報収集（室蘭市役所）：2人

##### モノ

- ・アプリ開発環境がある PC（6台）
- ・アプリ運営環境がある PC（3台）

##### カネ

- ・アプリ運営者、アプリ内情報収集者の人件費
- ・パンフレット等でアプリを知つもらうための広告宣伝費

##### 調達方法

- ・ヒト→市役所役員のため、市役所から選抜
- ・モノ→市役所内の PC を環境構築する
- ・カネ→市の予算から算出する

##### 3. 実現までの時間軸

食ログやぐるなびといった模範になる既存のグルメサイトの調査

↓

室蘭市内の個人経営飲食店調査

↓

アプリ開発（web アプリケーション）

↓

室蘭市内の各個人経営に情報記載の承諾をもらう

↓

室蘭市役所とアプリ運営、情報収集の引継ぎ

↓

室蘭工業大学生のおすすめランキング等を引き続き調査、アプリに更新