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	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名		
題名 (注1)	- (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)	室蘭朱印帳				

- (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)	ロトシックスメン						
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)	6名						
代表者 (公開)	岡田千賢						
メンバー(公開)	小泉信郎、佐々木智哉、高田結衣、千葉瑞仁、野村爽太						

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

く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、「<u>自治体との連携」は、非公開</u>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得ます。

<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。)

١	7.	ノギ	アの	₩ AB	全体力	が出像は	年. 荽	<i>作</i> 接驾	を侵害	1.71	1446	ハアンノ	の確≣	刃	(
	"	IJ.	プ Wi	ホル	土144	广门海灯	隹' 11	TF作業表	Fでマ古	יט כי	ハゆん	اردر	火炬症	il CA	

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、<u>何をする社会的な活動(サービス)なのか</u>、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、<u>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</u>、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>

室蘭市の人口減少及び室蘭離れの歯止め

<<u>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</u>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。>

く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>

若者や他の地域から来た人などといった、室蘭の魅力に気づかず、室蘭市から離れてしまいがちな人々を主なターゲットとしたアプリケーションを提案する。室蘭市に住む人々が室蘭の様々な魅力に触れられるように、アプリが室蘭内のスポットを抽選し、そのスポットへユーザーがたどり着くと、御朱印帳巡りの様にそのスポット限定の「印」やオープンチャットへの URL をも受け取ることが可能、またそのスポットにコメント残すことのできるなどといった機能を実装した、室蘭内を冒険し、魅力に触れながら、人との交流を促進する。

誰が:アプリケーションの利用者

いつ:アプリケーションを利用とした外出、他の目的での外出時等を含めたいつでも

どこで:室蘭市内で

どのように: SNS の様に自由に且つ自ずと室蘭市内を探索といった冒険アプリのように活用概要機能は下記のような SNS に冒険要素を取り入れる。

① 特定の場所に訪れた際には称号やポイントによるランキング

予め名所やお店、またぜひ一度は行ってみてほしいなどといった制作側が室蘭市内の登録場所のうち、ランダムで一カ 所選別しその場に訪れた際に、掲示板や特殊なメッセージ作成の際のハンドルネームで使用することが出来る称号、 またポイントといった報酬が得られる機能。

掲示板やこれから紹介する機能のうちほとんどが匿名が前提である中、自身を主張するといった顕示欲と特別感を感じることが出来、サービス利用者への満足度を提供できるのではないかと考えた。また他の利用者がその称号やポイントを閲覧した際に自身もまたその称号が欲しいといった意欲から室蘭市に触れる機会が増え、魅力に気付くことが出来る機会を増やすことが期待できる。

② 位置情報を取得した特殊なメッセージ

分かりやすいイメージは絵馬といったその場でしか見ることが出来ない他者や自分のメッセージ、ゲーム上の探索における隠し要素である。またこのメッセージをその時自分のいる現在地で作成したり、また現在地付近の他者が作ったメッセージを閲覧することが出来たりする。

自由な場所で自身をささやかに主張することが出来ること、この自由性の高さは今現在にネット上で求められているものではないだろうか。あらゆるマップアプリには自身の良く利用する場所にピンをさすことで自身に利用しやすいマップを作成が可能、また学校の教育の一環では自身達の住んでいる街の調査として事故や事件などを収集し自分たちで作る安全マップなどが存在する。この機能はそういった自身達で作成するといった利用者の投稿によるメッセージで利用者によるマップ上に SNS を作成するといった機能である。

2.アイデアの説明(公開)

(1) アイデアの内容(公開)

- ③ 室蘭市に関連関係なく、①での報酬の称号などを利用できる掲示板。②のメッセージとは違い利用場所は限せず利用者が自由にスレッドを立てての利用者同士の交流を図る。朱印帳やスクラップブックのような機能現地での写真などを思い出として残せる、また写真やその場限定で取得した御朱印などをアプリに保存できるといった機能。写真はスマホのアルバムと分けることにより室蘭市での思い出といった形でより利用者の管理を容易にすることが目的である。
- 4 場所へのレビュー、評価

他のマップアプリや web サイトのようなイメージであるが、違いは室蘭市内に限定する点である。また公園や他の図書館などの施設などを評価対象にする。

現在でのネット上大手マップアプリや web サイトでは利用者が多いが故に室蘭市外の検索結果などが一気に検出できる。それ故に室蘭市内の店舗や施設といった場所にスポットが当たりづらくなっている、室蘭市内の施設の検索に手間がかかるといった問題点がある。この問題点を解決するためにマップを限定することで解決を目指す。これにより室蘭市の名所や隠れている知る人ぞ知る場所がスポットに当たることを期待する。

⑤ 上記の称号を利用した自由に活用できる掲示板

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。

く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、「<u>な</u>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>

まず室蘭市の抱える問題のうち人口問題について着目した。

室蘭市の人口推移



図 1:室蘭市の人口推移(引用文献1)

(図 1 参照)室蘭市の人口推移の特徴として一つは深刻な人口減少、その中でも 65 歳以上の増加や 0 歳から 14 歳の減少傾向より 15 歳から 64 歳の減少が一番目立つこと。以上の特徴より室蘭市の人口問題は若者の室蘭離れが一番の要因だと考えられる。しかし単なる若者の室蘭離れなのか、室蘭市には地球岬見応えのある白鳥大橋、サーフィンができるイタンキ浜などがある中室蘭に訪れる人々はいないのだろうかといった疑問が浮かぶ。

1つの一例として室蘭工業大学の入学者を挙げる。令和4年室蘭工業大学の入学者のうち、およそ35%の入学者は県外からであり、他の入学者もまた室蘭市外からの入学者が多くいる。このことから実際に室蘭市に一時的にも転入者がいる事は確実である。(参考文献2)

それでも尚減少する人口から室蘭市の若者層(15歳から 64歳)が室蘭市に住み続けなくなってしまうといった定住率が低いことが挙げられる。この人口問題の解決の1つに若者層の転入者含めた定住率を高めることが有効だと考えた。

また現在継続してなお室蘭市は地方創生に励んでいる。売り上げが大きく減少した市内の小規模事業者等を対象に給付金を支給する小規模事業者等緊急支援給付金給付事業や「#室蘭エール飯」飲食店応援チケット発行事業といった産業面からの地方創生の事業がみられる。しかし企業との協力により就職転入者が増えたとしても、定住率が低いことには人口減少を食い止めることができないのではないだろう。(参考文献3)

室蘭市の定住率を高める為に必要なことは

- ① 室蘭市に長く居たいと思えるコミュニティの作成
- ② 室蘭市の長所、魅力を知る機会の増加

2. アイデアの説明(公開)

(2) アイデアの理由(公開)

上記 2 つを実現することで室蘭の定住率の増加、また室蘭市を一度離れた人々の U ターンといった事が期待できる。そしてこのアイデアは上記の 2 つを促進する手助けになることが期待できる。概要機能で述べた通り SNS に冒険要素を取り入れる。単なる広告としてポスターやクーポン等配布など利用者が基本受動的な室蘭の宣伝方法ではなく、自身達から室蘭に触れるといった能動的な行動の手助けにより室蘭の宣伝をする。また創り上げていく地図上のSNS といった他の SNS と違う時系列に投稿を見る画面から位置情報を知るのではなく、位置情報から投稿を見るといったアプリで利用者から好評を受けるのではないだろうか。

こういったスマートフォンの GPS 機能と連携して遊ぶゲームは通称位置ゲーアプリと呼ばれる。中でも有名なものはナイアンティックと株式会社ポケモンが開発した Pokemon GO だろう。このゲームは位置情報取得時に自身周辺にポケモンという生き物が出現、そのポケモンを捕まえるのが基本的な目的のゲームである。注目すべき点はその Pokemon GO の経済的効果と地域活性に繋がったことだ。ポケモンを捕まえる際に自身のモンスターボールなど、ポケモンを捕まえやすくするアイテムがある。これは予め設置されたスポットに赴き、入手しなければならない。この機能により人々はポケモンを捕まえに、またはアイテムを入手に自ら外出しそのゲームを立ち上げ街中を歩くのである。

この Pokemon GO により都会は勿論、地方でも絶大な人気を誇った。設置されたスポット付近にはスマホ片手に立ち止まる人々の姿はまさしくゲーム、ポケットモンスターシリーズの中にだけ存在したポケモントレーナーが現実に居るようだと誰もが思っただろう。この Pokemon GO により普段赴かない場所や外出をしない人々もまた街に触れ合う機会を増やした。この成功は位置ゲーといった外出を前提としたゲームでありながらそのバランス良いゲームの冒険要素を活かした面白さと、ポケットモンスターのポケモンの人気にあると考えた。またこの Pokemon GO から位置ゲーアプリで人々を突き動かすことは可能であり、中身が魅力的であれば人はスマホ片手にわざわざ外出することが分析できる。また利用者本人には街の魅力を知ろうといった意識が無くとも街に触れる機会を増やすことができるといった認識を改めるべきだろう。街の魅力を知ってもらってからの行動を期待するより、街に実際に触れてもらい魅力を地肌に感じ知ってもらうといった働きが必要とされているのかもしれない。

よってこのアイデアの冒険要素をとりいれつつ、SNS の交流といった機能を組み入れたアイデアは室蘭市に長く居たいと思えるコミュニティの作成と室蘭市の長所、魅力を知る機会の増加を期待でき定住率を高めることを期待できるアイデアである。

文献リスト

- [1] グラフで見る! 室蘭市(ムロランシ 北海道)の人口の推移(2000 年-2045 年) 【出所】総務省 国勢調査及び国立社会保障・人口問題研究所 将来推計人口、総務省 住民基本台帳に基づく人口、人口動態及び世帯数 (gdfreak.com)(更新日:2022/09/16 閲覧日:2022/11/28)
- [2] <u>出身所在地別調 | 室工大受験生サイト (muroran-it.ac.jp)</u> (更新日:2022/04/18 閲覧日:2022/11/28)
- [3] <u>北海道室蘭市 | 地方創生図鑑 (chihousousei-zukan.go.jp)</u> 更新日 2022/11/11 閲覧日 2022/11/28

(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

アイデアの主体としては web アプリケーションを用いてオープンデータ、web スクレイピングを用いてアイデアの肝である 位置情報取得を実現する。利用者使用媒体としてはスマートフォンを想定している。 Django を基盤とし GeoDjango または Google map API にて位置情報取得する。

実現に必要な資源は製作環境構築が終わっているパソコン、また利用者の使用を仮定したスマートフォンと業者から借りる有料共用レンタルサーバーまたドメイン代といった資金が必要になってくる。またアイデア上利用者がいる事が前提のものでため必要であれば開発者自身が使用するといった工夫を含めた利用者。初めのレンタルサーバーは最小規模のものをレンタルし、初期投資には出来るだけ抑えつつ後々の利用者増加また経済的効果を見込めると判断した際に規模を拡大する。

管理者側の人材にはアプリ実装に伴うデザイナー、開発者、考案者、情報収集を行う人を含めた人員。個人情報漏洩や不適切なメッセージの消去などといった管理とユーザー情報の管理、位置情報推移などといった情報保護といった実装後のサービス維持を担当する人員。またアプリ製作後に利用者を増やすためのイベント考案、またアプリ自体を広告する人員。総勢二桁を満たない人数で充分だと考えている。現在製作人員 6 人のため足りていると考えられる。後々規模拡大の際には人員補充をその都度検討するべきだ。この先規模の拡大によっては御朱印といった報酬に期間限定、また他企業や店舗単位でのコラボレーションなども検討できる。

これらの資源の現実的な調達方法は、実装後のレンタルサーバーは企業を通してのレンタル、実装後のサービス維持、イベント考案の人員は開発、実装メンバーで行う。アプリの広告は各々がSNS、また知人への呼びかけにより利用者を募ること。

実現にいたるまでの開発スケジュールは図2を参照。

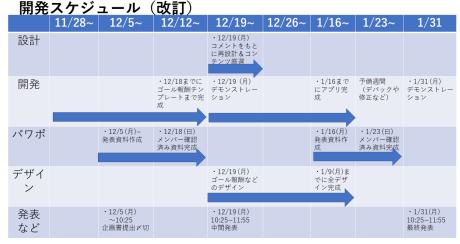


図 2:暫定開発スケジュール

実現には位置情報取得、またマップの表示、そして位置情報をマップに参照するといった技術が一番重要だと考え、

2. アイデアの説明(公開)

(2) アイデアの理由(公開)

Django による技術情報収集を行う。また情報に伴い実装を試みて作動することの確認、そしてその実装製作物に
他の機能を肉付けしていく形での開発を行う。