

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)	室ミツケ！		

(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)	室蘭リノベーションズ		
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)	5名		
代表者 (公開)	芋毛宏太		
メンバー (公開)	佐々木良介、高木麻衣、数馬羽来也、SUN JIA		

【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、「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ザー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ください。)

<b style="color: red;">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>

「室蘭が好き。」を作りたい！

<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>

室蘭の意外と知られてない場所、隠れ家のような場所を「ウェブ上の情報交換アプリケーション」を介してみんなで共有して「室蘭が好き。」をつくる！

室蘭に住んでいる人、住んでいない人、が誰でも室蘭で印象に残った場所、飲食店に行ったとき、ほかの人にもこんな場所があると伝えられるように、場所をウェブアプリに乗せてそのウェブアプリを使っている人に知らせる。ウェブアプリ上で紹介してくれたユーザーにはお店（未定）で使えるポイントを付与。ポイントをどのように使えるか、ポイントのための財源をどう確保するかは未定である。

室蘭の中でおいしいご飯が食べたいときやきれいな景色が見たいとき、隠れ家のようなお店に行きたいときにこのウェブアプリを開くと、そのアプリを使っている人が素敵な場所をあげてくれているかもしれない。反対に、きれいな場所やおいしいご飯があるお店、印象に残るお店を見つけたときにほかの人にも行ってもらえるようにそのアプリに情報を載せる。

Blank area for content.

2. アイデアの説明（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」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>

自分の生まれ育った町、長く暮らしている街が好きな人は多いが、一回も暮らしたことのない街に魅力を持つのは難しいと考えている。なぜならば、その町の魅力的な部分を知らないからだ。魅力的な部分、好きだと思える部分が長い間暮らしていくことによって見えてくる。その結果、今住んでいる街が好きになるのだと思っている。

ときどき友人と話す際に「室蘭ってなにもないよね」と話すことがあるのだが、何もないのではなくまだ見つけていないのかもしれない考えるようになり、それが室蘭のいろいろな場所を探索するきっかけとなった。札幌などの町と比べれば新鮮なものはないかもしれないが、地域なじみのお店や人目につかない絶景など、探せばいくらでも室蘭が好きになる理由を見つけることができた。

これから室蘭に住む社会人や大学生、さびれた町だと思っている人たちにぜひ室蘭の隠れた魅力を届けたい、そしてみんなで共有したい、そんな動機からこの案を提案した。

Blank area for content.

(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。

Blank area for content.