

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	北海道 室蘭市
チームがつけたアイデア名（公開）（注２）	travelan		

（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）	KinKi Family		
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）	4 名		
代表者（公開）	糸谷友貴		
メンバー（公開）	紺谷麻衣、岡田大和、上村ひなた		

【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

○

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＞

室蘭は自然豊かであり、それを楽しみに訪れる観光客が多い。

しかし実際に訪れて初めて分かる注意点が多く、事前の旅行計画通りに楽しめないように感じる。

＜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＞

室蘭を訪れる卒業旅行生の多くは事前に旅行計画を立ててから訪れるが、実際に現地で行動する際には道中の坂道や交通の便などで戸惑うことが多くあるだろう。

このことは、我々学生がフィールドワークとして実際に室蘭に訪れたことで実感した。

卒業旅行生として1日の旅行計画を事前にインターネットの情報から立て、それに沿った行動を現地でとろうと試みたが、実際の坂の急さにより用意していた旅行計画で進行することが困難であった。

また、都市部と地方との交通の便の違いによる行動の取りづらさも感じた。

これにより、計画を立てる事前段階では知ることはできないが、室蘭を旅行する上で欠かせない情報があると考えた。

そこで、現地に不慣れである卒業旅行生を主な対象とし、本アイデアである現地で使える旅行の補助を行うアプリ「travelan」を用いることで、事前の旅行計画通りスムーズに旅を楽しめる状態にする。

「travelan」は室蘭に特化したマップアプリであり、以下の機能がある。

- ・地図
- ・ルート検索
- ・コメント
- ・坂道の勾配具合を表示

基本的な機能としては通常のマップアプリと変わらないものになるが、室蘭を旅行する際に必要な情報を多く提供している。

右図のように、ルートを検索するとそのルート的高低差が色分けされて表示される。これにより、室蘭の特徴であり旅行での問題点である坂の勾配を一目で把握することができる。

また、ルート上に多くの吹き出しが確認できる。



↑坂の勾配を検索ルート上に立体的に表示



2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

この吹き出しをタップすることで、そこに書かれているコメントや写真をはじめとした詳細情報を確認できる。

コメントと写真は「travelan」利用者が投稿できるようになっており、はじめのうちは現地住民だからこそわかる訪れる際の注意点がコメントとして表示されるようになる。※アプリリリース時点までのコメント収集については後述する。

そして、「travelan」を利用する旅行者は、このコメントを見て室蘭での注意点を知ることができ、それに備えることができる。

また、旅行者自身もコメントを残すことができるため、初めて室蘭を訪れる旅行者視点での注意点をレビューとして残すこともできる。

旅行者が問題点をコメントで残し、それに回答するという形式が出来上がれば、「travelan」は自然とアップデートされ続けられるだろう。

ここまでは旅行における注意点をコメントすると説明してきたが、もちろん注意点以外のコメントも用意したい。

現地住民が知る旅行のおすすめスポットや、旅行者がそのスポットに訪れた際のレビューなどがあると、旅行を補助するツールとして活用の幅も広がるだろう。

本アプリでは以下のような情報の提供が期待できる。

- ・坂の勾配
- ・お勧めの交通手段
- ・バス停の位置
- ・おすすめスポット
- ・スポットおすすめの時間帯
- ・現地住民ならではの注意点
- ・旅行者ならではの注意点



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＞

室蘭市ホームページに記載の「室蘭市観光振興計画（令和２年３月）」p.4 の図表 6 より、室蘭に旅行に来る目的の第一位が「自然の風景をみる」である点などから、多くの観光客が「自然目的」で室蘭を訪れていることがわかる。

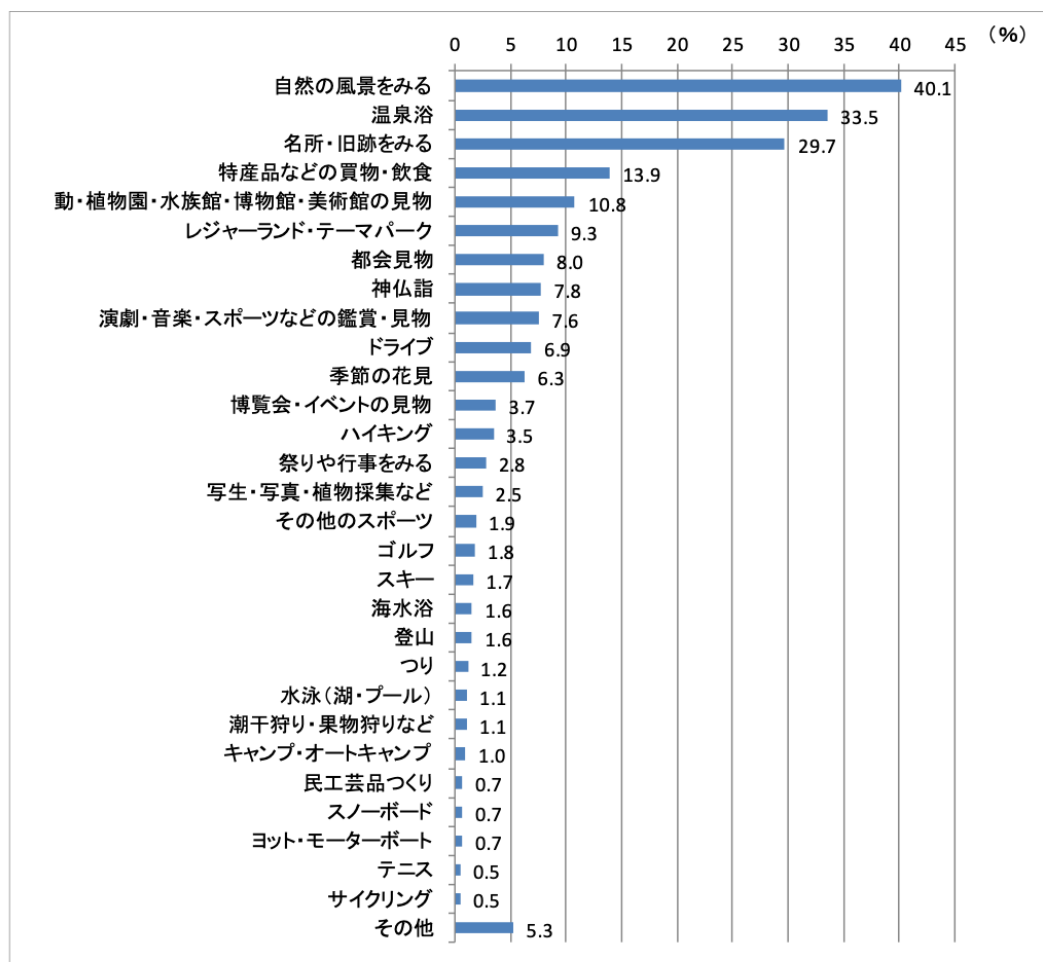
しかし、室蘭の特徴として坂道が多いという点があり、観光地である自然のほぼ全てで急な坂道を通ることになる。

さらには、事前にインターネットなどで調べられる情報の中でその勾配具合がわからない。

また、自然目的で訪れる観光客は、普段は都会暮らしである割合が多いとも考えられる。

そのため、都会とは違う地方都市ならではの注意点（主に交通機関について）を知る必要を感じた。

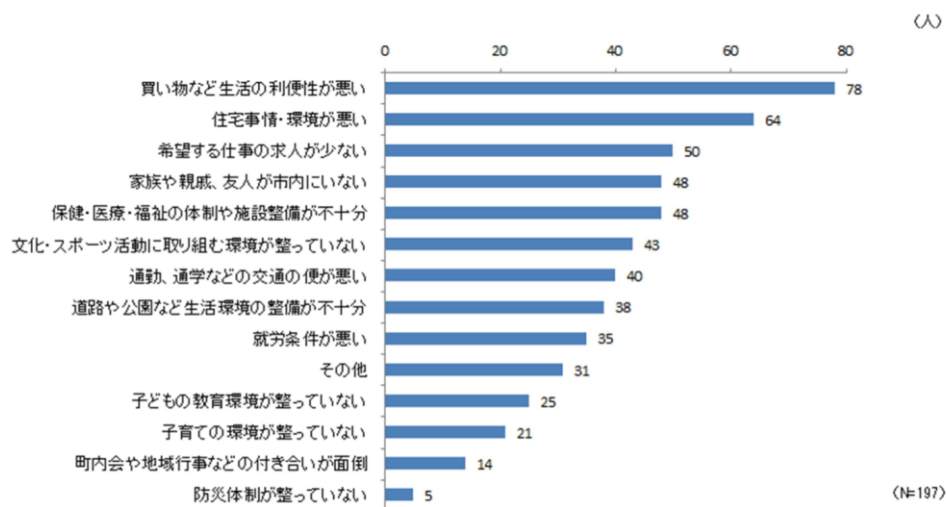
図表6. 宿泊観光の旅先での行動



出典：日本観光振興協会「観光の実態と志向（平成 30 年版）」

【室蘭市に住み続けたくない理由の比較】

H30

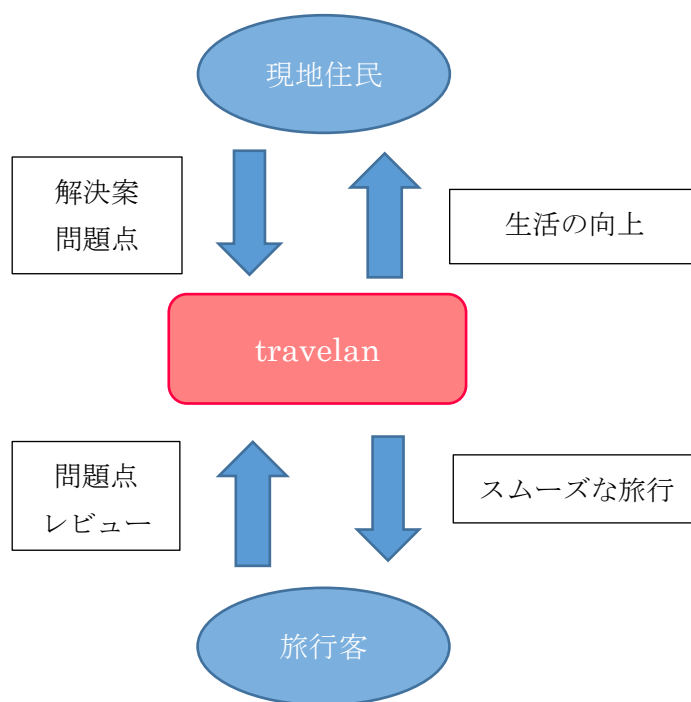


また、「第 6 次室蘭市総合計画(全編)」p124、資料 2 市民アンケート調査より、現地の人のなかでも室蘭に生活の利便性の悪さを感じている人は多くいることがわかる。

「travelan」はそのような現地の人が普段感じている問題点を書き込む場になることもできる。

その問題を書き込んでもらうことでまちが抱える問題の見える化につながり、「travelan」利用者がそれらの解決案を出してもらえれば問題も次第に減っていくだろう。

また、「travelan」内で問題の解答者が現れず解決しなかった問題があった場合は、そのデータを自治体などに提供することで、更なる街の発展につながるとも考えられる。



(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. 実現する主体

- ・アプリに情報を提供するアプリ利用者（現地住民，旅行者）
- ・アプリ開発に携わるチーム（市の職員，エンジニア）

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

① ヒト

- ・アプリに情報提供（アンケートやコメント）してくれる現地住民
- ・アプリを利用、フィードバックしてくれる旅行者
- ・テストやアンケートに携わる市の職員
- ・アプリ開発者に携わるエンジニア

アプリはエンジニア 3～5 名が共同で開発することになると想定している。

アンケートやテストにて住民との連携が必要な場合には市の職員の協力が必要となるだろう。

② モノ

- ・室蘭の地図情報（特に坂の勾配、バス停の位置）
- ・利用者のコメント

③ カネ

- | | |
|---------------------|----------------------|
| ・エンジニア人件費 | (一人当たり 60～100 万円/月) |
| ・アプリリリース前のアンケート作成費用 | (5 万円) |
| ・アプリ開発費用 | (検索機能付システムの相場 80 万円) |
| ・アプリの保守管理費用 | (開発費用の 15%(12 万円)/月) |

$$60[\text{万円}] \times 9[\text{ヶ月}] \times 3[\text{人}] + 5[\text{万円}] + 80[\text{万円}] + 12[\text{万円}] \times n[\text{ヶ月}] = 12n + 1705 [\text{万円}]$$

アプリリリースまでに最低で 1705 万円

アプリの運用に毎月 12 万円

(2) アイデアの理由（公開）