

チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 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
		地球岬及び室蘭市全体の活性化	室蘭市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	くじらん		

(注1) 地域課題名は、COG2024 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 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

チーム名(公開)	KuDIRAN		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 ドロップダウン選択→	2. 学生	
チームメンバー数(公開)	3名		
代表者(公開)	明石 泰知		
メンバー(公開)	白石渚奈、藤木慎右		

【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 COG2024_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

＜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、代表者および公開に同意したメンバー氏名([メンバー一覧ページ](#)を参照)、「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＞

- 「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」中も同様をお願いします。
- 「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。

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことを確認してください。OKなら右欄の○を選択 →

OK

＜チームメンバー名簿:[メンバー一覧ページ](#)＞

チームメンバーに関する情報を該当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。)

アイデアの説明は(1)アイデアの内容(活動)、(2)アイデアの理由(なぜなら)、(3)実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。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、どのような社会的活動(サービス)を行うのかを具体的に示してください。将来実現した場合に、新規性があり、実践したくなり、魅力的でわくわくするようなアイデアを求めます。その結果、課題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。**2 ページ以内**でご記入ください。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

※応募チームとして解決したい課題のポイントを、以下にごく短く書いてください

<解決したい課題のポイント>

室蘭市が登別市にある地獄谷と洞爺湖の間にあり、観光スポットの通過点となっているため室蘭市目的で訪れる観光客が少ない。

地球岬に再度訪れる観光客が少ない。

※以上の課題解決のために『何』をするアイデアか、それを『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れてわかりやすく書いてください。アイデアが具体的に実行される場面を想定し、説明をお願いします。

(参考)よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感(使う人の立場になってみる)が大切です。

<提案するアイデアの内容>

・『何』をするアイデアか

私たちが考案する「くじらん」(以下、「本アプリ」とする)は、地球岬からの景色をスマートフォン越しで見ることによって、AR技術を用いた様々なオブジェクトと共に見ることができるというものです。ユーザーには設置期間が限られているクジラ、イルカのような生物を模したオブジェクトを購入してもらい、そのオブジェクトに対してメッセージや絵、写真を紐づけることによって初めてAR上に新規オブジェクトとして配置されます。オブジェクトを購入したユーザーが再度地球岬を訪れ、そのオブジェクトを発見したときに当時のことを思い出し、またオブジェクトに紐づけられた画像データやメッセージを閲覧して懐かしんでもらうということを軸に、観光客のリピート数を増やすことがこのアイデアを提案する目標です。

また、他のユーザーがそのオブジェクトをAR上で視認した際に閲覧でき、グッド機能や閲覧回数を記録するような小規模な地球岬限定でのSNSのような機能を持たせることで、自身のメッセージを不特定多数の地球岬を訪れたユーザーにアピールできたり、ある著名人が地球岬を訪れた際に購入したオブジェクトを見物しに行く、いわゆる「聖地巡礼」に近い状況になるといった、本アプリを導入することによって新たに地球岬を目的とする観光客の増加にも期待できるといったメリットがあります。

・『だれ』が『だれ』に対して

『だれ』が : 室蘭市自治体や市役所職員などの地域振興を担う組織。

『だれ』に対して : 地球岬を訪れる観光客、特にカップルや若年層夫婦をメインターゲットにしています。

・『いつ』

オブジェクトに対して設置期限があるため、特定のオブジェクト目的なら期間限定という要素はあるものの、基本的には24時間365日対象です。

・『どこで』

地球岬限定でARによるオブジェクトやそれに紐づいたメッセージや画像データを見ることが出来、またオブジェクトの購入も地球岬限定で購入できるシステムを想定しています。

・『どのように』

ユーザーが地球岬展望台上にてスマートフォン越しで景色を見ることによって、自他含む様々なユーザーが購入したオブジェクトをARで見ることが出来ます。そのオブジェクトをタップすると、そのオブジェクトの購入ユーザーが紐付けたメッセージや画像データを見ることが出来、それにグッドを押すことが出来ます。自身の購入したオブジェクトをタップすると上記機能の他に、購入した日付や他ユーザーのAR上にオブジェクトが表示された回数(いわゆる見つかった回数)やタップされた回数を見ることが出来る機能を想定しています。

※補足

秘匿性を保つためにオブジェクトに紐づけられた画像データやメッセージを一部、または全て他のユーザーに公開しない非公開機能(オブジェクト購入ユーザー側の設定)や、逆にオブジェクトを選択しても画像データやメッセージなどを一部閲覧しないプライバシー機能(オブジェクト閲覧ユーザー側の設定)なども想定しています。

また、オブジェクトの設置期限は購入する料金によりますが最低1年間を想定しており、その間は購入したユーザーでさえもメッセージや画像データを閲覧することができず、見つかった回数やタップされた回数のみ表示されると言った機能を持たせることで、ユーザー側の視点では購入した当時のことを懐かしむ気持ちが増幅すること、運営側の視点ではもう一度自身の購入したオブジェクトやメッセージをみたいというユーザーの気持ちから地球岬へのリピート率が高まることを期待しています。

カップルや若年層夫婦をメインターゲットにしている理由は、当時を思い出し懐かしんでもらうという本アプリの理念に基づいています。当時を思い出し懐かしむという行為が最も意味を成すパターンは対象者の当時と今とで何かしらの変化が起きた時であり、その変化が大きいほど懐かしむ気持ちが大きくなると私たちは考えています。そのため、カップルが結婚し夫婦となった時、夫婦の間に子供を授かった時、その子供が成長した時など、大人気と成長してから最も大きな変化といえる過程で本アプリを利用して欲しいと考えています。

ユーザー側の変化の他にオブジェクト側にも「成長」などの変化を持たせることで地球岬へのリピート率が高まると考えています。それに伴い「フォトモード」というオブジェクトと共に地球岬からの景色を撮る機能を実装することで、オブジェクトを購入した当時のフォトモードを利用した写真と全く同じ構図の写真をもう一度撮ることによって、ユーザーそしてオブジェクトの双方の変化を楽しんでもらうことを考えています。

本アプリの利点の一つとして、このアイデアを実現するにあたる機能が全て本アプリで完結しているため、かかる費用が本アプリの開発、運営費用のみであり実際の地球岬を改装する必要性がないことが挙げられます。また、AR上で完結するために機能のアップデートやオブジェクトの追加など、拡張性があることも魅力のポイントです。

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）

次に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。

※先に書いた『何を』『だれが』『だれに対して』『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に、『なぜ』このアイデアが有効で、実現する意味があるのか』を、上記のデータを使ってわかりやすく説明します。

<参考：以下のように理由を書いていきます>

※根拠：このアイデアがなぜ必要であるか、またはなぜ有効だと考えるのか、その筋道を説明します。

※裏付け：その根拠を支えるために、統計データや報告書、事例などを使って補強します。さらに具体的なアイデアの効果についても、何らかのデータを使うと説得力が増すでしょう。（定性データを含めて歓迎）

アイデアを提案する理由

根拠：

まず、私たちが地球岬のリポート率を上げることをテーマにしたのかというと、地球岬で景色を見て終わりが勿体無いと感じたからです。車で地球岬を訪れた際、駐車場で降りて展望台に歩いて景色を見て帰るという流れで行動したのですが、もちろん景色を見た時は絶景で綺麗だと感じたのですが、絶景に辿り着くまでの過程や体験が全くないことから思い出を作る場所としては薄いように思いました。室蘭市職員の方からのお話でも地球岬のリポート率が悪く、増やしていきたいということを拝聴していたので、このような方針となりました。

そこで考えたのが、現地に思い出を残して帰るという方法です。リポート率を増やすためには観光地での体験、経験が必要であると考えました。例で言うとタイムカプセルやフランスの愛の南京錠などが近いと思います。カプセルを再度開ける際にその中身を見て当時のことを思い出し、仲間と思い出話が膨らやすくなるという目的であるタイムカプセルは、まさにリポート率を上げる案として適していると考えました。

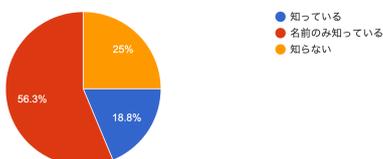
そのため、タイムカプセルの要素を含んだ制限時間付きのオブジェクトをAR上に配置するという案にすることで、時間の制限からくる催促、タイムカプセル要素、体験・経験の増加といった様々な面からリポート率が上がると考えました。

裏付け：

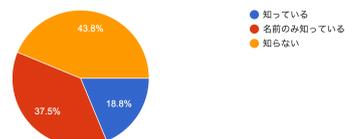
1.地球岬の認知度向上が必要

室蘭市の認知度は75.1%と高い一方で、地球岬の認知度は「知らない」が43.8%と低い結果が出ています。この差から、地球岬そのものの認知度向上を図る必要であることがわかります。本アプリを通じて、地球岬を訪れることで得られる体験価値を高め、記憶に残る観光地へと昇華させる狙いがあります。

北海道室蘭市を知っていますか
16件の回答



地球岬を知っていますか
16件の回答



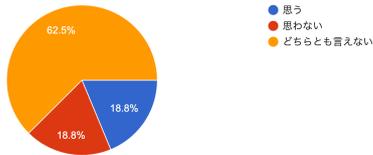
2.景色だけではリポート率が低い

「景色が有名な観光地にまた行きたい」と思う割合は18.8%にとどまり、「アトラクションが有名な観光地」にまた行きたい割合は68.8%と圧倒的に高いことが示されています。この結果から、地球岬には景色以外の付加価値を提供する必要があると考えました。本アプリでは、AR技術を活用したオブジェクトの導入により、観光客が「体験」を楽しめる新たな観光の形を提案します。

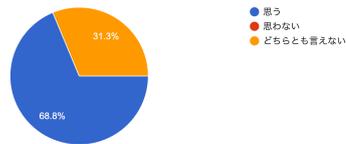
2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

景色が有名な観光地にまた行きたいと思いませんか
16件の回答



アトラクションが有名な観光地にまた行きたいと思いませんか
16件の回答



3. 思い出は観光地への再訪を促す

「思い出が残る観光地にまた行きたい」と答えた割合は 50%にのぼり、観光体験の中で思い出を作ることがリピート率向上の鍵といえます。本アプリでは、AR オブジェクトに個人のメッセージや写真を紐づける機能を提供し、ユーザー自身が「思い出を視覚化」できる仕組みを構築。これにより地球岬を「思い出の地」として再訪を促します。

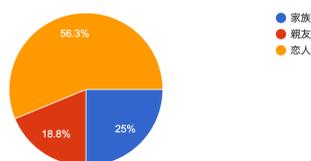
思い出が残る観光地にまた行きたいと思いませんか
16件の回答



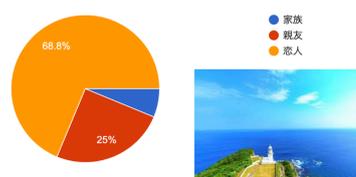
4. 恋人や家族と訪れる動機づけ

アンケートによると「思い出が残る場所に誰と来たいか」では恋人 56.3%、家族 25%という結果が得られました。また、「地球岬のような場所に誰と来たいか」では恋人が 68.8%とさらに増加。この結果を踏まえ、恋人や家族が地球岬を訪れたい特別な体験を提供することが重要です。本アプリでは、カップルや家族向けのオブジェクトやメッセージ機能を通じて、再訪を誘発する仕掛けを実現します。

思い出が残るような場所に誰と来たいですか
16件の回答



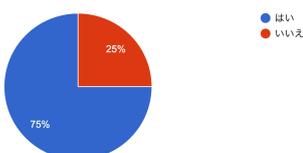
このような場所に誰と来たいですか
16件の回答



5. 限定感や期限が再訪意欲を高める

「3年後に消滅するタイムカプセルがあったら開けに行くか」という質問で、75%が「はい」と回答しており、限定感や期限の設定が観光客の再訪を促す有効な手段であることが分かりました。本アプリでは、AR オブジェクトの設置期限や成長要素を組み込み、再訪の動機付けを行います。

もし3年後に消滅するタイムカプセルがあったとすると、3年後までに開けに行きますか
16件の回答



2. アイデアの説明（公開）

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

(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を含め、**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

本アイデア提案グループ「KuDIRAN」、室蘭市職員

2. 実現に必要な資源

ヒト：本プロジェクトメンバー、アプリ開発者(3人以上)

調達方法：本プロジェクトメンバーが開発・運営する。

モノ：開発用パソコン、アプリ管理用サーバー、利用者のスマホ(同時接続テストのため10台程度)

調達方法：パソコンはプロジェクトメンバー各々のパソコン、レンタルサーバーを使用する。利用者のスマホはメンバー各自使用しているもの+友人などの協力を得たものを使う。Googleが提供しているサービスなどを利用してカネの使用量を減らす。

カネ：アプリ開発費・サーバー費用 100~500万程度

調達方法：クラウドファンディングで募集(リターン品は地球岬の特色が出る小物)、運用中に北海道内の企業からスポンサーを募集(リターンは広告を表示など)

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

最初の1ヶ月目で要件定義などを固め、1ヶ月でデザイン案などを決める。

クラウドファンディング期間は1ヶ月~3ヶ月を目安に行う。この期間に地球岬について知ってもらおうよう室蘭市公式Xなどと協力し協力の呼びかけを行う。

アプリ開発を6ヶ月~1年間と仮定し、開発におけるV字モデルを行う。

試運用期間を1ヶ月~3ヶ月設定し、この期間にアンケート共に試設置、アンケート結果と実際の設置結果から再開発・修正期間を3ヶ月とする。その後、本運用を開始する。

サービスのセキュリティに関して、セキュリティの専門家にレビューをしてもらい修正を繰り返すこととなる。

個人情報の取り扱いに関して、ユーザそれぞれに番号を振り分け匿名性を実現することで個人情報を保護する。

不適切な書き込みへの対策に関して、アプリ運営者が管理すると共に一部不適切な言葉を含むことができないようにすることなどで防ぐ。

プライバシーに関して、自分の投稿以外の目に入る数(AR上で表示される数)を制限することで過度に万人に見られると言った事象を防ぐ。

2. アイデアの説明（公開）

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

ガントチャートはこのようになっている。

