

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

<b>自治体提示の地域課題名(注1)</b>	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
		スポーツツーリズムで東大阪市を活性化	東大阪市
<b>チームがつけたアイデア名(公開)(注2)</b>	ラグビーカードコレクションの位置情報ゲームで東大阪を活性化！		

(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)	Unity Force		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 <span style="color: red;">ドロップダウン選択→</span>	2. 学生	
チームメンバー数(公開)	6名		
代表者(公開)	荒川胡南		
メンバー(公開)	佐々木諒、山口結衣、松井翔哉、飯間翔大、朝田杏		

**【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\_具体的なチーム名\_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を行います。(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。

※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>

東花園ラグビー場にきた十代、二十代の観戦者が市内滞在時間の延長及び消費単価の増加を目指し、ラグビー場周辺から市内全域へ、ニーズに沿った満足度の向上をどのようにして図るか。

※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こと)が大切です。

<提案するアイデアの内容>

**何をするアイデアなのか?**

花園近鉄ライナーズの選手カードを獲得することができる位置情報ゲーム(スマホゲーム)を作り、滞在時間の延長及び消費単価の増加を促す。

**誰が誰に対して?**

近畿大学の須藤ゼミと田口ゼミと東大阪市が、花園近鉄ライナーズの 10,20 代のファンに対して

**いつ?**

Dリーグ(ラグビーのプロリーグ)のシーズン中に

**どこで?**

東大阪市花園ラグビー場で

**どのように?**

アプリユーザーは、東大阪市にある飲食店や観光名所に設置したスポットに行くことによって、選手カードをスマホ上で獲得することができる。スポットでは、花園近鉄ライナーズの選手と共に、トライやスクラム、選手のクイズなどの様々なミニゲームをクリアすることによって、選手カードを獲得することができる。またスポット各地では、そのスポットならではのアイテムをアプリ上で獲得することができる。例えばラグビースイカ、地元飲食店のおすすめメニュー、お守りなど。

**アプリの利用手順**

- ① 東花園ラグビー場に試合を観戦しにくる。
- ② アプリをインストールする。
- ③ 東大阪市の飲食店や観光地各地の選手カード獲得スポットに向かう。
- ④ ラグビーに関するミニゲームを行う。
- ⑤ クリアすると、選手カードとアイテムを獲得できる。

**アプリの詳細**

**1,アプリのインストール**

アプリは、いつでも、全国どこでもインストールできるようにする。

カードを獲得できるのは、東大阪市だけである。しかし獲得したカードは、いつでもどこでも見ることができる。

**2,スポットの配置範囲**

東大阪全域に間隔を空けて配置。多くのスポットに行ってほしいため、幅広く配置。

スタメンを幅広く配置することによって、より多くのスポットに行ってもらおう。

**3,スポット場所**

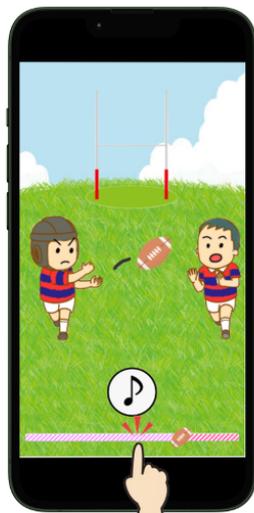
吉田春日神社、枚岡神社、JA グリーン大阪英田支店、東大阪市役所、スクラムロード花園、ラグビーの森など。

#### 4,ミニゲーム

トライでリズム、クイズでスクラムの主に2つ。

##### ① リズムでトライ

花園近鉄ライナーズの選手とパスを繋いでトライを目指す。リズムゲームでBGMとリズムバーに合わせて音符のアイコンをタップすると、パスが成功し、トライをするゲームである。トライできるとクリアとなる。



アプリ画面

##### ① リズムでトライ

選手とパスを繋いで  
トライを目指そう！  
リズムゲームでBGMと  
リズムバーに合わせて  
音符のアイコンをタップすると、  
パスが成功し  
トライの確率がアップ。

ゲームクリア後



##### ② クイズでスクラム

ラグビーに関するクイズを出題する。4問のクイズを出す。正解すると、自分のチームが押し込むことができる。3問以上正解すると、スクラム成功。つまりクリアとなる。



アプリ画面

##### ② クイズでスクラム

ラグビーに関するクイズに挑戦！  
4問のクイズに答えて  
正解するたびに自分のチーム  
が前に進みます。3問以上  
正解すると、スクラム成功で  
ゲームクリア！ラグビーの知識を  
試して、スクラムを突破しよう！

ゲームクリア後



①と②でクリアすると、選手カードとそのスポットならではのアイテムを獲得することができる。

#### 5,獲得できる選手とご当地アイテム

花園近鉄ライナーズの選手 50 名以上と、ラグビースイカ、ラグビー饅頭、神社のお守りなどの名物アイテム。

#### (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

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

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。

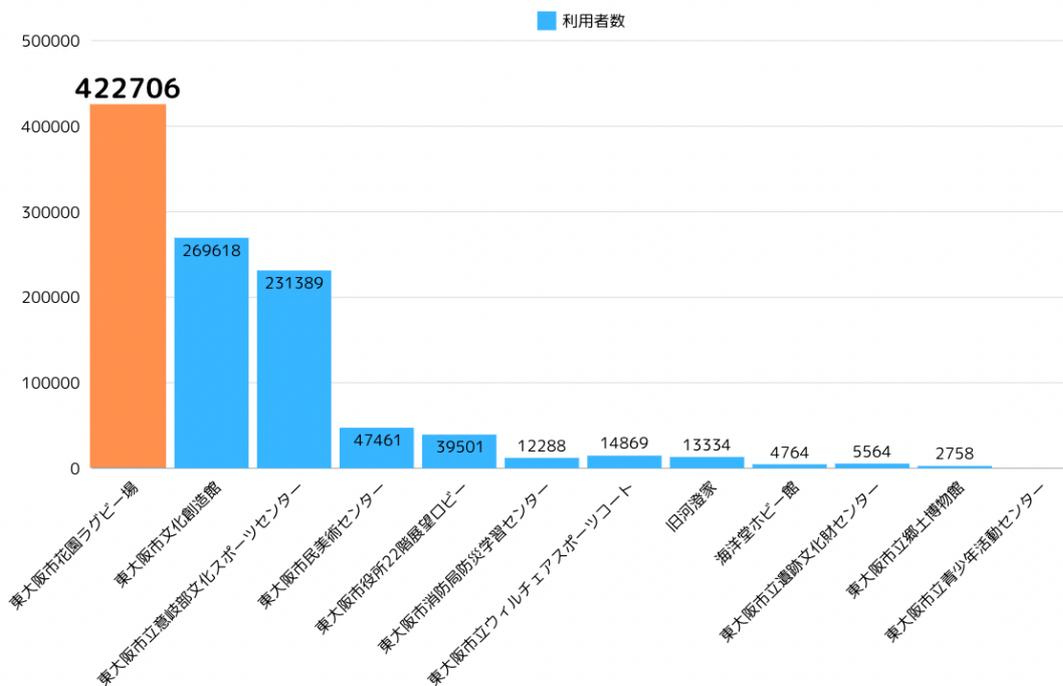
※裏付け：その根拠を支えるために、統計データや報告書、事例などを使って補強します。さらに具体的なアイデアの効果についても、何らかのデータを使うと説得力が増すでしょう。（定性データを含めて歓迎）

私たちは東大阪市の地域課題の中で、下記の二つに注目した。

・「東大阪市花園ラグビー場」の年間来場者数の増加

・試合の観戦者や大会関係者を市内飲食店や宿泊施設へ誘導したり、ニーズに沿った情報の提供やサポートを行うことで市内滞在時間の延長と消費額単価の向上を図る

東大阪市内には、花園ラグビー場をはじめ、コンサートホールや子供向け施設、美術センターや文化創造館などの文化施設やキャンプのできるアクティビティ移設など、様々な施設がある。



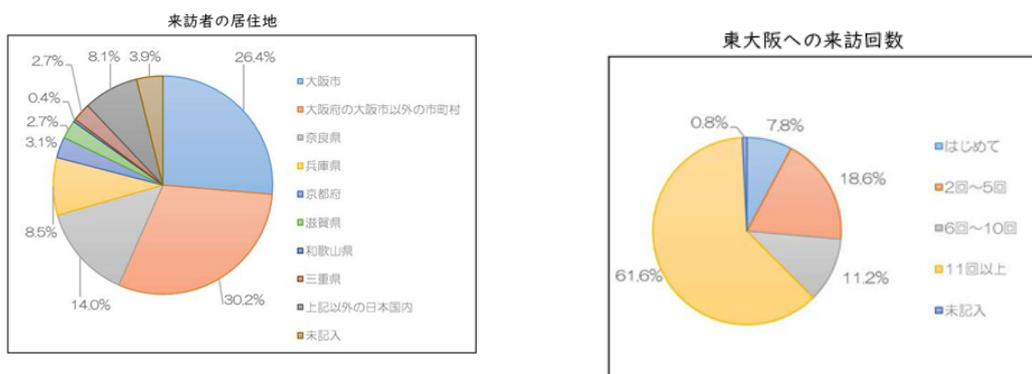
出典：東大阪市の「東大阪市観光振興計画」より抜粋し筆者作成

私たちはこのグラフから、東大阪市内の中でも、特に利用者が多い花園ラグビー場から市内全域に人々を誘導できれば、より効果的に東大阪市内を活性化できるのではないかと考えた。READ RUGBYによると、東大阪を中心に活動する花園近鉄ライナーズは、2023-24 シーズンの中で、一試合の平均来場者数が6265人も存在している。これはホーム・アウェイを問わない数字で、熱心なファンが多く存在していることを証明している。そのため、花園近鉄ライナーズファンが惹かれ、市内を回りたくくなるようなアイデアがあれば、市内の活性化に大きな影響を及ぼせると私たちは考えた。

現代の日本では、ほとんどの人がスマートフォンを所有している。そのため、スマートフォンアプリやゲームを活用すれば、多くの人に関心を持ってもらえるかもしれない。

そこで私たちは、ラグビーと位置情報ゲームの要素を組み合わせたアイデアを提案する。日本における位置情報ゲームの人気は凄まじく、SensorTower のデータによると、2023 年の日本におけるユーザーの年間消費額は六億ドル以上を記録している。位置情報ゲームは、プレイヤーに特定の地域を訪れることを促進し、ゲームの目的を達成するためにその場所へ足を運ぶ人が増加する。そのため、その地域での滞在時間を増やすことができ、飲食店や商店街などの地元経済に良い影響を与えることができる。

このアプリを使用することで、花園ラグビー場に訪れるファンは、楽しみながら市内各所を回るようになると考えられる。下図は、市外からの一般観光客へのアンケート結果で、左図が来訪者の居住地、右図が来訪回数をそれぞれ表している。東大阪に市外から訪れる人々は、多くが近隣からの観光客で、一度ではなく、何度も足を運んでいる。



出典：東大阪市の「東大阪市観光振興計画」より引用

このアプリでは、地元や通い慣れた土地でも、見逃しがちな隠れた名所や知らなかった魅力を再発見することができ、お気に入りのチームと東大阪について同時に学べる。アプリ内のミニゲームで選手と協力してクリアを目指すことで、ゲームを楽しみながら応援する気持ちも高まる。また、クリアして解放されるようになる選手のインタビューやハイライトを見る事で、一層チームやラグビーへ興味を持てるようになる。

そのため、さらに花園ラグビー場に訪れようと思う意思が強くなることで、年間来場者数の増加にもつながる。このアイデアを実現することで、私たちの注目した二つの課題を解決できると考える。

## 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

近畿大学経営学部田口ゼミと情報学部須藤ゼミの「Unity Force」

#### 2・資源

・ヒト: アプリ開発者、ミニゲーム作成者(ラグビー知識がある人材)、マーケティング担当(プロモーション戦略立案)、運営スタッフ(アプリ管理、バグの対応など)、東大阪市、地元店舗の方々

規模: 6人

調達方法: 田口ゼミ、須藤ゼミ(学生)、東大阪市

・モノ: スマホアプリの開発環境、各スポットに配置する看板やQRコード、デバイス(スマホ、パソコン)、サーバー、クラウドインフラ

・カネ

調達方法: クラウドファンディング(地域活性化プロジェクトとして共感を得る)、東大阪市

## 3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

現在：

東大阪市の「花園ラグビー場の年間来場者数の増加」という目標を達成するために近畿大学情報学部と経営学部の学生でチームを結成。

花園ラグビー場の視察や、東大阪職員さんに対してのヒアリングを実施し多くのアイデアから「ラグビーカードコレクションの位置情報ゲームで東大阪を活性化！」に決定。

現在から実現に向けての流れ：

今回のアイデアを形にするため、東大阪職員の方と打ち合わせを行い、このアイデアのフィードバックを行いよりよい形にするため要件定義を行う。

そして、今回のアプリの設計から開発、テストなどを行いプロトタイプを開発。このプロトタイプをもとに再度フィードバックを行い開発を再度要件定義から行う。

そして、完成したアプリは、実際に東大阪市の方と協力をして告知をしていく。

	1月'25	2月'25	3月'25	4月'25
<ul style="list-style-type: none"> <li>▼ KAN-22 打ち合わせ               <ul style="list-style-type: none"> <li>☑ KAN-23 東大阪職員の方と打ち合わせ TO DO</li> <li>☑ KAN-24 アプリの内容再度確認 TO DO</li> </ul> </li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▼ KAN-4 要件定義               <ul style="list-style-type: none"> <li>☑ KAN-5 開発内容の確認 TO DO</li> <li>☑ KAN-6 開発スケジュール見直し TO DO</li> <li>☑ KAN-7 機能確認 TO DO</li> </ul> </li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▼ KAN-8 アプリ設計               <ul style="list-style-type: none"> <li>☑ KAN-9 UIデザイン TO DO</li> <li>☑ KAN-10 アイコンデザイン TO DO</li> <li>☑ KAN-11 その他デザインなど TO DO</li> </ul> </li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▼ KAN-13 アプリ開発               <ul style="list-style-type: none"> <li>☑ KAN-14 現在地とマップの共有 TO DO</li> <li>☑ KAN-15 選手獲得のミニゲーム TO DO</li> <li>☑ KAN-16 獲得した選手保存機能 TO DO</li> <li>☑ KAN-17 その他 TO DO</li> </ul> </li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▼ KAN-18 テスト               <ul style="list-style-type: none"> <li>☑ KAN-19 単体テスト TO DO</li> <li>☑ KAN-20 結合テスト TO DO</li> <li>☑ KAN-21 総合テスト TO DO</li> </ul> </li> </ul>				

このアプリをきっかけに花園ラグビー場に訪れる観光客を増やしていくことが目標です。また、ラグビーというスポーツにも興味を持ってもらいたいと考えている。