

## COG2025 応募内容確認書

ID	37-20-2
自治体名	大阪府東大阪市
自治体提示地域課題	スポーツツーリズムで東大阪市を活性化
チーム名	レスキュー東大阪HAKA
アイデア名	スポゴミ
チーム属性	学生：学生（ ）だけで構成されたチーム
チームメンバー数	6
代表者	達富 桂太
メンバー（公開）	達富 桂太

### 【確認事項】

- < 応募のPDFファイル名と送付先 > 確認しました。
- < 応募内容の公開 > 確認しました。
- < 知的所有権・肖像権 > 確認しました。問題ありません。

# COG2025 アイデア提案書

## 冒頭ページ（基本情報）

チーム名  
チーム東大阪HAKA

アイデア名  
スポゴミ in 東花園  
— スポーツの力で街をきれいにする参加型環境アクション —

該当する自治体名  
東大阪市

自治体提示の地域課題

- ・ イベント開催時におけるゴミ量の増加
- ・ 清掃活動への参加者不足
- ・ 若年層・来場者の環境意識の低下

## 1. アイデアの全体像（What）

### 1-1. 提案するアイデアのあらまし

東花園ラグビー場の施設利用ルールでは、①「近隣住民に支障のないよう騒音等に十分注意すること」や「ゴミは使用者が持ち帰る、もしくは業者に委託すること」など、来場者の行動に対する配慮が繰り返し明記されている。

これは、過去にゴミやマナーを巡るトラブル、あるいは近隣住民からの苦情が発生してきた背景を示していると言える。一方で、こうしたルールは施設側による「規制」としての役割は果たすものの、来場者一人ひとりの行動を細部まで管理・強制することには限界がある。特にイベント時には来場者数が急増し、ルールが存在していても「守られない」「意識されない」場面が生じやすい。

そこで本提案では、ルールによる抑止ではなく、来場者自身が進んでマナーを守りたくなる仕組みとして、ゴミ拾いをスポーツ競技として楽しめる参加型清掃イベント「スポゴミ in 東花園」を実施する。本施策では、参加者が制限時間内に会場周辺のゴミを拾い、その量や種類に応じてポイントを獲得し、個人戦またはチーム戦として競い合う。順位に応じた景品を用意することで、従来は「義務的で敬遠されがちだった清掃活動」を、「参加したくなる体験型イベント」へと転換することを目指す。

このように、施設側が課題として認識している「ゴミ問題」や「近隣配慮」を、来場者の行動変容を促すポジティブな体験へ置き換える点に、本提案の意義がある。

## 1-2. 提案するアイデアの内容 (5W1H)

### What (何を)

ゴミ拾いに競技性・得点制を取り入れた**清掃×スポーツイベント「スポゴミ」**。  
ゴミの大きさ・種類ごとにポイント差を設けることで、戦略性と楽しさを生み出す新しい地域清掃の形である。

### Who (誰が)

- ・スポーツ観戦に来る客

### When (いつ)

- ・ラグビー試合や地域イベント開催時

### Where (どこで)

- ・東花園ラグビー場周辺

場所が具体的に

### How (どのように)

- ・受付後、個人またはチームでゴミ拾いを開始

具体的に

下にはwhatルールなんで

(ルール)

1. 本イベントは、東花園ラグビー場周辺で実施する、ゴミ拾いを競技化した参加型イベントである。
2. 参加者は、ラグビーの試合や地域イベントの来場者を対象とし、個人またはチームで参加できる。年齢や事前申込の有無は問わない。
3. 参加者は受付後、指定されたエリア内でゴミ拾いを行う。  
実施エリアは、事前に安全が確認された東花園ラグビー場周辺の歩道・広場とする。
4. ゴミ拾いは制限時間内で行い、制限時間は**45分間**とする。  
時間内に回収したゴミのみを得点対象とする。
5. 回収したゴミは、以下の基準で得点化する。
  - ・小さなゴミ（紙くず、包装類など）：**1点**
  - ・中程度のゴミ（プラスチック容器など）：**3点**
  - ・飲料系容器（ペットボトル、缶など）：**5点**
  - ・大きなゴミ（袋、段ボールなど）：**10点**

6. 制限時間終了後、回収したゴミの合計ポイントを集計し、得点の高い個人またはチームを上位とする。
7. 競技中は安全を最優先とし、走る行為、危険物（割れ物・鋭利な物など）の回収は禁止する。  
また、指定エリア外への立ち入りは禁止とする。
8. ルールおよび注意事項は、競技開始前に説明を行い、参加者は内容を理解した上で競技に参加するものとする。

## 2. アイデアの理由（Why）

### 2-1. 理由のポイント

本アイデアは、イベント開催時に増加するゴミ問題に対し、東花園ラグビー場が「ゴミは持ち帰ること」と明確にルール化しているにもかかわらず、現状では十分な改善が進んでいない点に着目したものである。来場者に注意喚起を行うだけでは行動変容につながりにくく、特にイベント時にはマナーの徹底が難しいという課題がある。

そこで本提案では、清掃をただの義務として押し付けるのではなく、スポーツと掛け合わせることで“自ら参加したくなる行動”に転換することを目指す。スポーツが持つ楽しさや競争性を取り入れた「スポゴミ」によって、自然とゴミ拾いに参加できる環境を作り、結果として会場周辺の環境改善と来場者の意識向上を両立する点に価値がある。

### 2-2. 根拠と裏付け

イベントや観光地周辺でゴミの量が増加する主な要因として、以下が指摘されている。

第一に、①**来場者・観光客の増加**である。

イベント開催時には飲食や購買行動が活発になり、ゴミの排出量が急増する。観光地のゴミ問題に関する調査では、ゴミ増加の最大の要因は観光客数の増加であるとされている。

第二に、③④**使い捨て容器やペットボトルなどのプラスチック製品の多用**である。

スポーツ観戦やイベントでは、飲料容器や食品包装が大量に使用され、これらが廃棄物の大きな割合を占めている。

第三に、②**分別ルールやマナーの理解不足**が挙げられる。

来場者は地域固有の分別方法に慣れておらず、ポイ捨てや不適切な廃棄が発生しやすい。

また、③スポーツスタジアムを対象とした調査でも、観客の飲食に伴う容器・包装ごみが環境負荷の主要因として報告されている。

このような背景から、

「イベント来場者の増加 × 使い捨て容器の多用 × 行動変容を促す仕組み不足」が、東花園ラグビー場周辺におけるゴミ問題の構造であると考えられる。

スポゴミは、競技性と報酬を付与することで参加者の行動を変え、結果としてゴミ削減と環境意識向上を同時に実現する。

## 3. 実現までの流れ (How)

### 3-1. 実現する主体

- ・主催：東大阪市
- ・運営：イベント運営団体、大学生チーム
- ・協力：地元企業、ボランティア団体

### 3-2. 必要な資源と調達方法

ヒト

本イベントでは、「清掃ボランティアの募集」という形式ではなく、スポーツイベントの一部として誰でも参加できる仕組みを重視する。

#### ① 当日参加型の募集

試合観戦やイベント来場者が、QRコードを読み取るだけでその場で参加できるようにし、事前申込のハードルを下げる。

#### ② 大学との連携

地元大学の学生に対し、地域貢献活動として告知することで、若年層の参加を促進する。

#### ③ SNS・公式サイトでの告知

イベント告知と同時に「参加型企画」として紹介し、観戦目的の来場者にも自然に情報が届くようにする。

これらの取り組みにより、「特別な意識を持った人だけが集まるボランティア」ではなく、来場者自身が主役となって参加できる環境行動として定着させることを目指す。

モノ

- ・トング、ゴミ袋
  - ・受付テント、得点管理表
- 自治体備品、協賛提供

### 3-3. 実現までのプロセスと時間軸

ガントチャートみたいなのがあったらよし

1か月前：企画確定、関係者調整

2週間前：広報・参加者募集

当日：受付 → 実施 → 集計 → 表彰

終了後：振り返りと改善検討

### 3-3 実現までのプロセスと時間軸

工程 / 時期	1か月前	3週間前	2週間前	1週間前	当日	終了後
企画内容の確定	■	■				
関係者調整	■	■	■			
広報・参加者募集		■	■	■		
当日運営準備			■	■	■	
イベント実施					■	
結果集計・表彰					■	
振り返り・改善検討						■

### 3-4. 想定リスクとその対応策

・参加者が集まらない

→ SNS告知、景品内容の明確化

・安全面の懸念

→ 危険エリアの事前設定、注意喚起の徹底

## 3-5. ITを活用したアプローチ

本イベントでは、参加者がより楽しみながら清掃活動に参加できるよう、スマートフォンとQRコードを活用したデジタル要素を取り入れる。東花園ラグビー場周辺に設置されたQRコードを読み取ると、その場で「今日自分が戦うチーム」を選択でき、参加者はゲーム感覚でイベントに参加できる。さらに専用画面では、

- 自チームが集めたゴミ量
- 相手チームの現在の状況
- 残り時間

といった情報をリアルタイムで確認できるため、競技としての臨場感や戦略性が高まり、清掃活動を自然と楽しめる体験へと変化させる。デジタルによる可視化はイベント全体を盛り上げ、特にスマホに馴染みのある若年層にとって参加しやすい仕組みとなる。

## 参考文献案（COG2025用）

文章中にどこから持ってきた資料か考えてください

### ① 観光客増加・オーバーツーリズムとごみ問題

- 環境省 廃棄物適正処理推進課  
「観光地におけるごみのポイ捨て・発生抑制対策実績と改善の事例集」  
2025年1月, 環境省  
<https://www.env.go.jp/content/000303370.pdf> 環境省
- ORIGINAL Inc.  
「観光地のゴミ問題対策とは？データ・グラフからみる現状・原因・対策」  
2025年5月7日  
[https://original-goods.com/user\\_data/column/theme/garbage-problem](https://original-goods.com/user_data/column/theme/garbage-problem)  
[original-goods.com](https://original-goods.com)

### ② 観光客の分別ルール・マナーの理解不足

- 荒木 ほか  
「都市観光における訪日外国人観光客のごみ分別意識に関する研究」  
『廃棄物資源循環学会研究発表会講演集』第35巻, 2024年  
[https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsmcwm/35/0/35\\_11/\\_pdf/-char/ja](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsmcwm/35/0/35_11/_pdf/-char/ja) J-STAGE
- エルコム株式会社  
「観光地が抱えるごみ問題と人手不足の現状。IoTスマートごみ箱で解決」

2024年11月22日

[https://blog.elcom-jp.com/garbage\\_problem/](https://blog.elcom-jp.com/garbage_problem/) [blog.elcom-jp.com](https://blog.elcom-jp.com)

### ③ スポーツイベント・スタジアムと容器・包装ごみ

- 松岡 宗浩 ほか  
「プロスポーツのスタジアムにおけるごみ排出の実態把握と削減策」  
金谷研究室報告, 2020年  
<https://kanayalab.qcweb.jp/2019PDF/2019matsuoka.pdf> [kanayalab.qcweb.jp](https://kanayalab.qcweb.jp)
- 公益財団法人 日本環境協会  
「リユースカップ等のリユース食器に関する調査について」  
環境省受託調査, 2008年  
<https://www.env.go.jp/recycle/info/reusecup/index.html> [環境省](https://www.env.go.jp)
- 日本財団  
「高校生がプロサッカーチームに提言！スポーツの試合でプラスチックごみをどう減らす？」  
2024年9月19日  
<https://www.nippon-foundation.or.jp/what/projects/activity/104067> [日本財団](https://www.nippon-foundation.or.jp)

### ④ 使い捨てプラスチックごみ対策・イベント会場での課題

- 大阪府  
「イベントにおけるリユース容器の導入促進事業」  
2023年度, 大阪府環境農林水産部  
<https://www.pref.osaka.lg.jp/o120050/shigenjunkan/recycle/event-reuse.html> [大阪府公式サイト](https://www.pref.osaka.lg.jp)
- 環境省  
「ごみのポイ捨て・発生抑制対策等モデル事業（観光庁連携事業）」  
環境省ホームページ  
<https://www.env.go.jp/recycle/waste/poisute/index.html> [環境省](https://www.env.go.jp)