

チャレンジ！！オープンガバナンス 2017 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注1)	No.	タイトル	自治体名
	- (事務局用)	人口減少社会における公共交通の利活用の可能性について	八戸市
アイデア名 (注1) (公開)	はちすご！		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2017 サイトの中に記載してある応募自治体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。

1. 応募者情報

チーム名 (公開)	はちすご！制作委員会		
チーム属性 (公開)	<input type="radio"/> 1. 市民によるチーム	<input checked="" type="radio"/> 2. 学生によるチーム	<input type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム
メンバー数 (公開)	6 名		
代表者情報	氏名 (公開)	藤田大夢	

(注意書き) ※ 必ず応募前にご一読ください。

<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 COG2017_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 COG2017 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2017@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表いたしません)

5. この応募内容のうち、「審査項目自己評価」は、非公開です。なお、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、や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。「審査項目自己評価」中も同様をお願いします。

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。)

2. アイデアの説明（公開）

（1）アイデアの内容、（2）アイデアの論拠、（3）実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

（1）アイデアの内容（公開）

アイデアは、だれが、何を、どこで、いつ、どのように、する公共サービス（活動）なのか、これらの要素を入れて**内容そのもの**をわかりやすく示してください。**1 ページ以内**でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

私たちは、八戸の観光客を増やしつつ、八戸の人口減少に歯止めをかけるため、誰でも親しみやすく遊べる「すごろく」を制作し、バスの利用する機会を増やし地域活性化にも繋がると思いこのアプリを考えた。

私たちは、今年の 10 月に COG チャレンジのアイデアソンに参加し、八戸市のバスの利用者が少なく、赤字になっていることを知った。

そこで私たちは、市営バスの路線を使ったすごろくゲームのレコメンドアプリケーションはちすご！を開発することにした。このアプリを使うことによって、八戸の目的地に行くバスのルートをしミュレーションしながら、おすすめのお店を紹介することにより、バスを利用するきっかけを与え、八戸の経済も潤うのではないかと考えた。

アプリの具体的な内容はこれだ。

[マス目の種類]

- ・観光名所マス…八戸の観光名所（こどもの国・八食センターなど）をどんな場所か・開館と閉館の時間・簡単な歴史などを知ることができる。（必ず止まる）
- ・名所マス…地元の人しか知らない食べ物屋など
- ・ノーマルマス…止まってもなにも起きない
- ・前進マス…1～3 マス進む
- ・後進マス…1～3 マス戻る
- ・休みマス…最大 2 回休み
- ・アイテムマス…アイテムマスで獲得できるアイテムは、八戸の特産品や工芸品を使って有利にゲームを進めることができる。例：つるこまんじゅうを手に入れたらお金に変えることができ、そのお金をアイテム交換に使うことができる。また、アイテムを集めてアイテム覧をコンプリートさせることにより、さらにレアのアイテムを獲得することができるなど。）
- ・ミニゲームマス…ゲームの内容はランダムで決める

ゲームの内容は簡単でサクサクできるゲームを取り入れたいと考えている（例：神経衰弱、パズルゲームなど）

アイテムマスでは八戸の特産品、工芸品を獲得でき、アイテムマスで特産品や工芸品を紹介することによって、その魅力について知ってもらい、購入してもらえるのではないかと考えた。

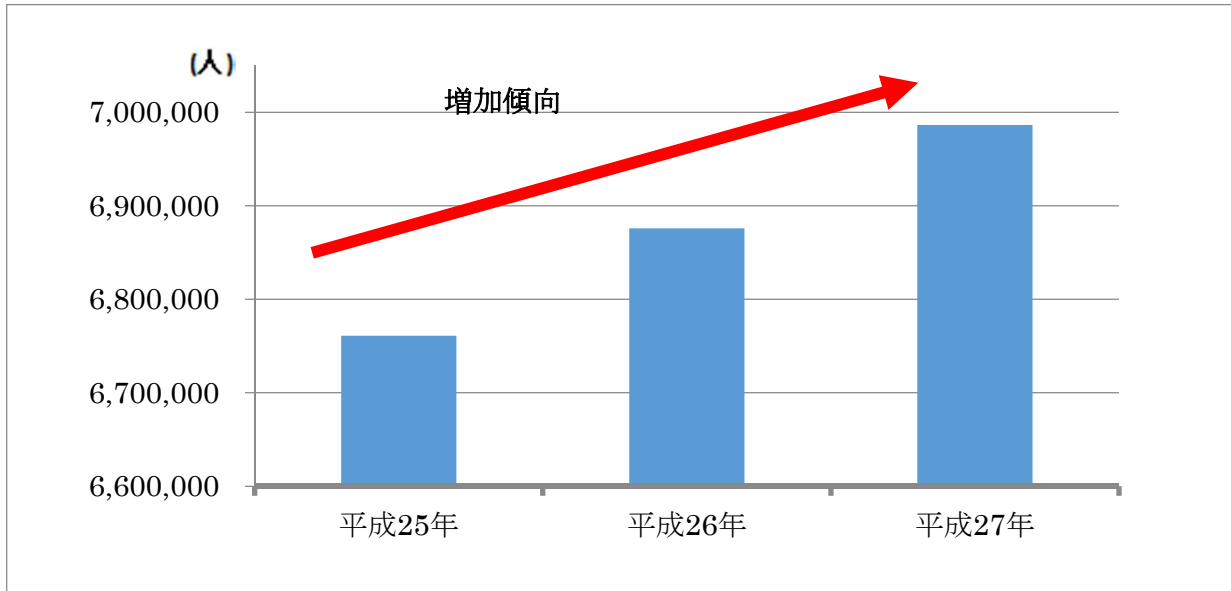
主人公である八戸のマスコットキャラクター「いかずきんズ」は男女どちらかを選択することができる。男女の選択ができることにより、男性でも女性でもだれでも気軽にゲームを楽しむことができると考えた。

私たちの考えるアプリを実施するにあたって課題が 1 つある。それは「バスの乗り方・降り方がわからない人にどうバスを利用してもらうか」だ。そこで私たちは、八戸広報の乗降の仕方を再現してもらったアニメーションを作ってもらえないかと考えた。そして、私たちが作るアプリに URL をはりそのアニメーションを見て、バスを利用してもらうのはどうかと考えた。これは、バスの利用者を増やすことと、八戸広報へのアクセス数も増え結果的に八戸を訪れる人が増えるのではないかと考えた。

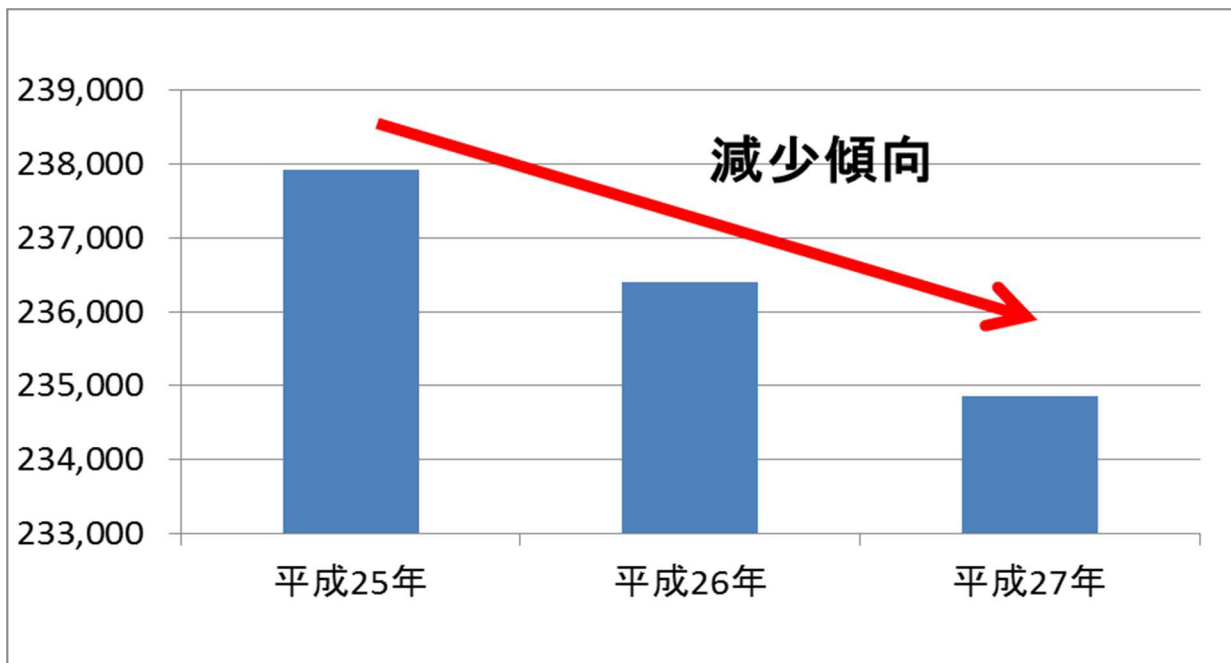
(2) アイデアの論拠（公開）

アイデアの論拠（なぜこのアイデアなのかの理由付け）について、それをサポートするデータ（統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの定性データ）や証拠（資料や計画、既存の施策など）（以下：総称して「データ類」といいます）などを含めつつ、**2 ページ以内**でご記入ください。データ類は出所を明らかにしてください。

先でも述べたように、八戸では公共交通の利用者が少ない。そこで私たちは、利用者の増加に努めようと思いこのアイデアにした。このアプリのターゲットは観光客である。なぜ観光客かというと、八戸への観光客が年々増えているからである。



参考文献 1)



参考文献 2)

観光客が増えているのにもかかわらず、バスの利用者が少ないのは、その観光客がバスの使い方が分からないという声があるからだ。そこで私たちは、バスの乗り方や観光地までのサポートをしたいということで、ゲーム感覚で遊べるすごろくという形式を採用した。また、八戸市の人口は減っているため、バスの利用者も減ると推測される。

すごろくゲームを選んだ理由は

- ・ルールが簡単で、誰でも遊べるということ
- ・ローカルルールが少なく、説明がぱっとできるから
- ・八戸のマップを利用でき、八戸の地形を知ってもらえることができるから
- ・バスの利用者を増やすため、バス停が利用できると考えたから
- ・アイテムマスを設定することで八戸の特産品や工芸品を知ってもらえると思ったから
- ・観光地をゴールにしてすごろく形式にすることで、楽しみながらわかりやすく、目的地までのシミュレーションができるのではないかと考えたから
- ・インターネットで情報発信している店舗に限られ、飲食店の口コミ情報も少ないので、名所マスを設定することで、八戸のお店も知ってもらえると考えたから。

<参考文献>

1) 八戸市 広報統計課. 月別人口・世帯数.

<<https://www.city.hachinohe.aomori.jp/index.cfm/8,98264,35,516,html>>

2) 八戸市 広報統計課. 八戸市統計情報（教育・文化・観光）観光入込客数（延べ人数）.

<<http://www.city.hachinohe.aomori.jp/index.cfm/8,108129,35,199,html>>

2) 青森県観光国際戦略局. 平成 25 年青森県観光入込客統計.

<http://www.aptnet.jp/optional_image/optimg_00000004/UNIQ_f9ed587d33f87f4c8345b2e6ad2d3d93.pdf>

(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）**の大きき規模とその現実的な調達方法（制約がある場合にはその解決策を含む）、アイデアの**実現にいたるプロセスとマイルストーン**等、アイデア実現までの大きき流れについて、**2 ページ以内**でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

八戸商業高等学校の情報処理科の課題研究で『はちすご！制作委員会』の6人が八戸を舞台としたすごろくゲーム「はちすご！」を制作する。

アイデア実現のために、まず、すごろくのマスとなる観光名所やバス停の場所を探る。観光名所の中に、地元の人しか知らない名所などを組み込んでいく方向で、身近な人や地元の人にアンケート調査を行いたい。また、八戸に来た観光客を対象に市営バスを利用したことはあるかなどのアンケート調査も行いたいと考えている。

アンケート調査を元にゲームでどのように紹介していくか考える。

次に、すごろくで紹介する名所の店舗情報や写真の掲載許可を取る。許可が取れたところからゲームに取込み、マップを作っていく。すごろくのマップは、手書きにするか Google マップを使用するかを開発しながら検討する。

すごろくで市営バスにいかずきんズを乗せたものを使用するための市営バスのデザインと、交通部で取り扱われているバス停交通情報の使用許可を取る。掲載許可が取れたら、いかずきんズや市営バスのデザインを描画し、キャラクターやバスを動かすプログラムを組んでいく。

このすごろくゲームの中で使うミニゲームは、既存で開発をしていた戸クエ8というアプリからゲームのソースコードをお借りしてミニゲームを追加したいと考えている。（例：神経衰弱や発掘ゲームなど）

ゲーム内で登場するアイテムマスに止まることで手に入れられるアイテムは八戸の工芸品や特産物を使ったものであり、掲載許可やイラストの制作を行ったうえで八戸の工芸品と特産物の魅力を伝えていきたい。

バスの利用方法を動画でわかりやすく説明できるよう、バス会社の方々にお願いし動画を制作したい。もし可能なら、URL をアプリに掲載しそこから観光客の方によりバスを利用してもらえるようにしたい。

アプリ制作にあたって、プログラムのフローチャートを大ききに考え、参考書や web を参考にししてプログラムを android studio で作成する。

プログラム、イラストともに時間を掛けて作成したい。

アプリが完成したら、認知度を上げるためポスター作成や、ウェブサイトに掲載してもらう許可を取り全面的な広報活動を行いたい。