

チャレンジ！！オープンガバナンス 2019 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注1)	No. 1_1/2_5	タイトル 室蘭に新たな観光客を呼び込むためのアイデア	自治体名 室蘭市
アイデア名(注2) (公開)	みんなで創る“鉄のまち” サントリー二島から学ぶ空き家活用方法と観光客参加型・地域ブランディングの提案		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2019 サイトの中に記載してあるエントリー自治体(連合)が掲げる地域課題を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームが応募されるアイデアにつけるものです。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)	ムロー二		
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)	7名		
代表者情報	山中真志		
メンバー情報	氏名(公開)	横川舜介	
		太田凧	
		高野美思	
		大堀未来乃	
		小島祐輝	
		須藤秀紹	

(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 COG2019_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 COG2019 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2019@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表いたしません)
5. この応募内容のうち、「3. 自治体との連携」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得ます。

<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、課題解決のために、何をやる社会的なサービス（活動）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、実践したり、活用したくなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなワクワク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>

- ・室蘭に点在する空き家を何とかしたい
- ・室蘭の観光を活性化させたい

<解決アイデアの内容>

■最近の観光事情

商品（モノ） < 体験（コト）
目に見えない価値が重視される



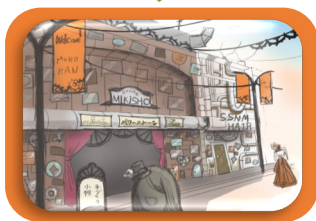
体験型観光の提案として…
「みんなで創る“鉄の街”」 というプロジェクト



Before



閑散とした
アーケード街が…



After!



鉄の街らしく
生まれかわる！！

作る

“鉄”を加工し
“モノ”を作る



刻む

“モノ”にメッセージ
を刻み込む



飾る

空き家の壁に好きなよう
に飾り付ける

室蘭に来るだけで、“鉄”を感じられる観光客
参加型まちづくりプロジェクト!

刻む

“モノ”にメッセージ
を刻み込む

直接メッセージを鉄に刻む

AR機能を用いてスマホ上で
メッセージを表示

プロジェクトの特徴

1. 自分の作品が街の一部になる

- ・街づくりの一員になれる
- ・作りてになれる楽しさ

2. どんどん街が完成に近づく面白さ

- ・もう一度、来たくなる
- ・自分の作った作品が残っていると嬉しい



上の図は、アプリを開き実際に作品をかざしたときのイメージ図です。作者の名前と、その作品に込められたメッセージを閲覧できます。また、ハートマークをタッチすることで、いいねをすることができます。このアプリは、カメラ機能とAR機能を用いて実装します。



(2) アイデアの理由（公開）

このアイデアを提案する理由について、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、統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの資料や関連の計画、既存の施策などの定性データのことを総称します。データは出所を明らかにしてください。



東洋のサントリーニを目指すプロジェクト

サントリーニ島

40年ほど前まで過疎化に苦しみ荒廃しきっていたという過去がある。伝統的の家屋を修復・復元することによって活気を取り戻していった。

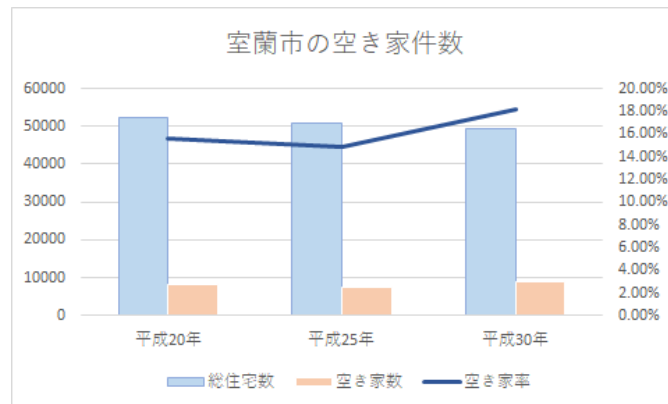


Before

After

参考文献： <https://www.i-repository.net/contents/outemon/ir/604/604180309.pdf>

室蘭市



← 室蘭市中央町のアーケード街の様子

上のグラフから室蘭市の総住宅数は減少しているが
空き家は増加していることがわかる



**サントリーニ島プロジェクトの一環として
空き家を観光に利用することは出来ないだろうか？**

参考文献： <http://www.stat.go.jp/data/jyutaku/index.html>

(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。

実現までにかかる費用					
	説明	単位	個数	値段	総合(JPY)
1	人員				
	1.1 アプリの管理者	1 ヶ月間	12	150,000	1,800,000
	1.2 観光地の管理者	1 ヶ月間	12	150,000	1,800,000
2	諸費用				
	2.1 空き家	軒	10	250,000	2,500,000
	2.2 工具類	個	3	20,000	60,000
	2.3 熱延鋼板	枚	1	90,000	90,000
3	アプリ開発	価格	1	2,000,000	2,000,000
初期総費用(JPY)		8,250,000			

上の表は、初期費用をまとめたものです。人員にかかる費用は3,600,000円で、空き家や工具など諸費用は2,650,000円で、アプリ開発にかかる費用は、2,000,000円と見込んでいます。市に負担してもらうか、クラウドファンディングで賄う予定です。

実現までのスケジュール

活動	1ヶ月目				2ヶ月目				3ヶ月目				4 - 12ヶ月			
	第1週	第2週	第3週	第4週	第1週	第2週	第3週	第4週	第1週	第2週	第3週	第4週	第1週～			
空き家の調査	■	■														
周辺住民への聞き込み	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
空き家の購入			■	■	■											
アプリ開発	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
地域住民への協力要請・説明									■	■	■	■	■			
参加者（観光客）向けのマニュアル	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
工具類の準備														■	■	■
実際に観光客を想定しテスト	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

上の表は、一年目における活動スケジュールです。

