

第19回 「まちづくりに関する提案」

アイデア

「行政」が抱える課題や地域への「訪問者」のニーズをつなげる場所として、企業等がプラットフォームを構築し、地域の魅力（公共配布カードやツーリズム等）を「訪問者」へ提供（下記参照）することで、人々の交流を生み出し、地域の活性化に繋がります。

（提供内容）

「公共カード（*1）」の配布情報や「ツーリズム（*2）」の体験内容に関する情報をプラットフォームで整理・管理し、WEBやアプリにて訪問者へ基本情報として無料で提供。また、収集カードや写真のアルバム機能、コミュニティ広場、ランキング情報等はオプション機能として有料で提供。また、各種集会や大会（*3）を通じて訪問者へ情報提供も実施

（*1）カード：ダム、トンネル、峠、棚田、マンホール、道の駅（スタンプ）、名水、港等

（*2）ツーリズム：インフラ、エコ、グリーン、ヘルス、サイクル、マイクロ等

（*3）<http://damnet.or.jp/dam-summit.pdf>
<http://www.ikedashi-suido.jp/oshirase/1550650310043.html>

背景

人口減少・少子高齢化・財政悪化等が要因で、地域格差は広がる一方であり、地方行政にとっては地域の活性化が喫緊の課題となっています。この課題に対し、行政は地域へ人を誘致することを目的に、施策の一つとして各種ツーリズムを企画（*4）しています。また、一方では、インフラへの理解促進を目的として各種公共施設のカード配布（*5）を行っています。このような状況下をヒントに本アイデアを思いつきました。

（*4）https://www.mlit.go.jp/kankocho/shisaku/kankochi/theme_betsu.html

（*5）<https://mlit.net/>

価値

◆訪問者

「公共配布カード」の収集と「ツーリズム」への参加に潜むコレクション欲求（*6）と知的欲求（*7）の両方をストレス無く満たす新たな価値（プラットフォーム）を生み出します。

また、このプラットフォームにて、「公共配布カード」や「ツーリズム」に関する基本情報（カード配布やツーリズムに関する場所や配布・見学時間、入手・参加条件を一元化した情報）や顧客の心を揺さぶり続けるオプション機能や新規コンテンツを提供し続けることで価値を向上させ続けます。

（*6）達成感、中断効果、愛着心、優越感（自慢）、競争心等

（*7）刺激性、文化見聞、現地交流、健康回復、自然体感、意外性等

◆行政

地域の人々と一緒に、地域の魅力を発信していくことで、地域の活性化に繋がり、更には雇用創出にも繋がっていくことが期待されます。また、訪問者の行動履歴（*8）を活用してまちづくりにも繋がることを期待されます。

（*8）<https://www.mlit.go.jp/common/001195208.pdf>

プラットフォームを構築し、地域が永遠に活性化し続けられるように地域ぐるみで改善（人・物・金・時間・情報の動きを収集・分析・評価）を繰り返し、プラットフォーム（Tsudoi）を活性化させ続けることが大事です。

これらの改善の積み重ねで蓄積した情報は、きっと、地域が抱える様々な課題（例えば、公的不動産地（PRE）や未低未利用の有効活用）にも結び付いてゆくはずで

参考

◆訪問者のニーズ

- ① 心理的要因（カードコレクション欲求、観光欲求、シェア）
- ② コレクションの価値（カード売買の実態）
- ③ 効率的な情報収集とルート計画（ストレスからの開放）
- ④ 知的好奇心をくすぐる教養娯楽番組の人気（ブラタモリ等）

公共配布カードの数が年々増加（1,000枚以上）（*9）

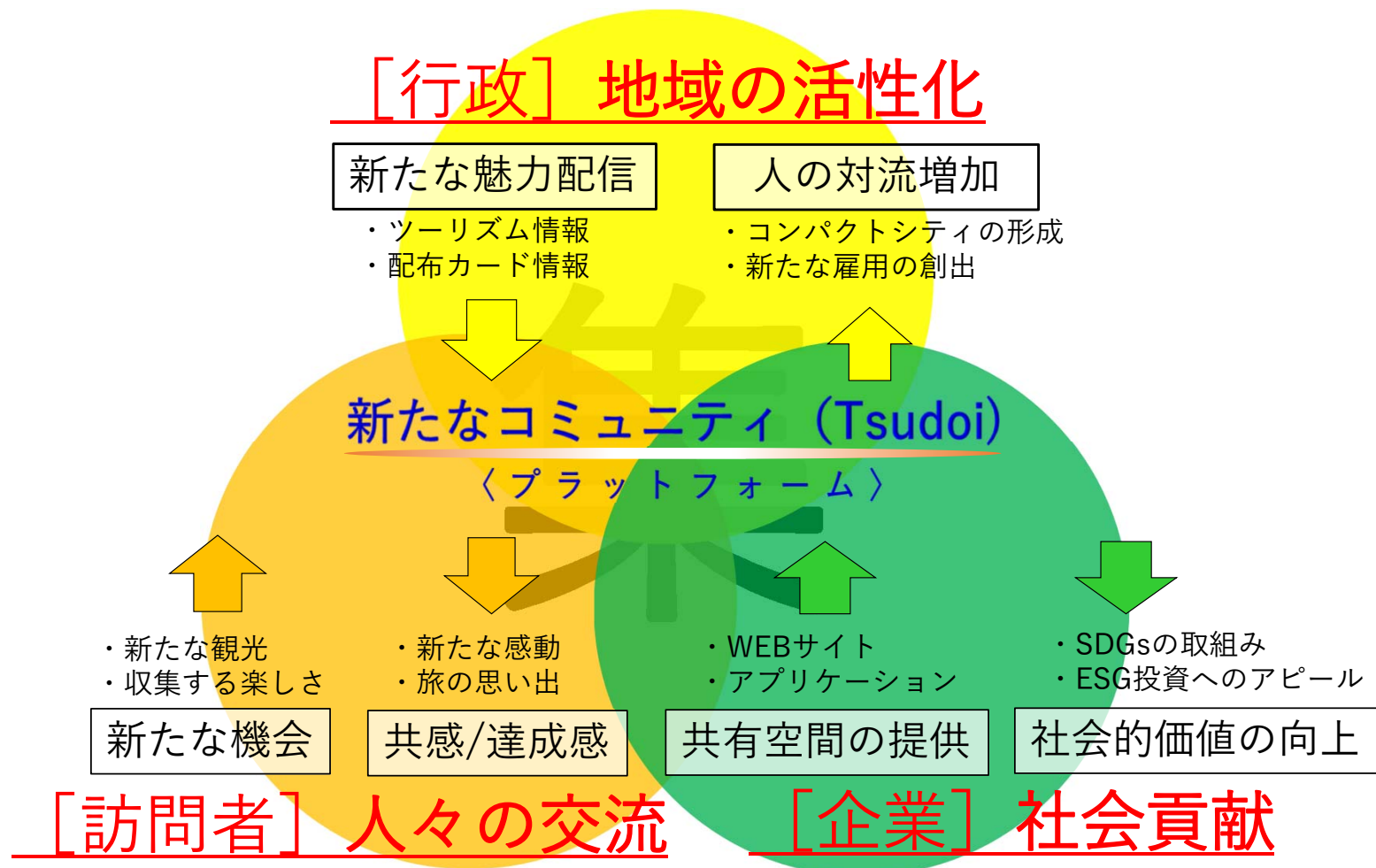
（*9） <https://www.mapple.co.jp/blog/1369/>

配布カード情報のHP来訪者（約6.4万人）、「観光」は趣味上位
インフラツーリズム来訪者（50万人（'17））
マンホールサミットin池田（参加者：4,500名）

◆行政のニーズ

- ① 地域への来訪者の長時間滞在
- ② 地域の新たな魅力や雇用の創出
- ③ 地域の新たな土地活用（コンパクトシティに向けた情報収集）

～ 3つをつなげるプラットフォームの創出 ～



企業のビジネスモデル

