

■本実行計画の概要

- ・ 本事業では「健康をきっかけとした市民参加型のデータシステム」の構築を目指す
- ・ 市民の協力により得られたデータを積極的に活用しながら、健康行動や回遊行動を促進し、健康寿命延伸、まちのにぎわい創出を実現することを目標とする

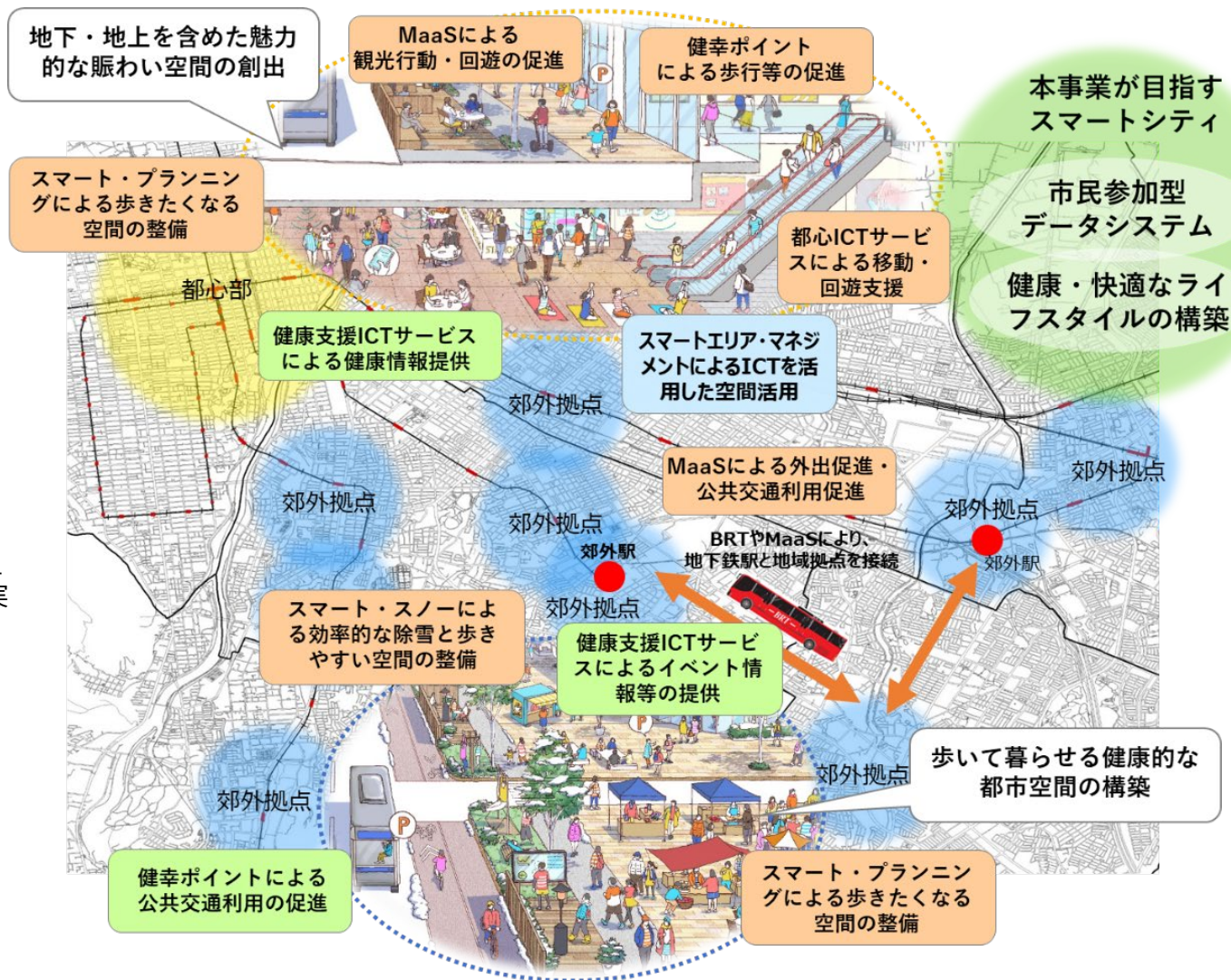
実施内容

都心部の「魅力的な賑わい空間の創出」、郊外の「歩いて暮らせる健康的な都市空間の構築」の実現を念頭に、ICTにより健康・快適を実現する市民参加型スマートシティをテーマとすることで、「健康をきっかけとした市民参加型のデータシステム」の構築を目指す。そして市民の協力により得られたデータを積極的に活用しながら、健康行動や回遊行動を促進し、健康寿命延伸、まちのにぎわい創出を実現することを目標とする。

取組メニュー

具体的には、下記10の取り組みメニューの実施を通して、目指す将来像の実現を目指す。

- ① 健幸ポイント事業
- ② 健康支援ICTサービス
- ③ 都心ICTサービス
- ④ 健幸スマート・プランニング
- ⑤ 札幌MaaS
- ⑥ スマート・スノー
- ⑦ スマート・エリアマネジメント
- ⑧ 市民向けアプリ
- ⑨ データ・プラットフォームの拡充
- ⑩ 施策効果可視化・共有システム



これまで実施した実証実験の概要

ICTにより健康・快適を実現する市民参加型スマートシティ

市民参加型アプリの開発・実証：市民参加型アプリを開発。アプリ上で地域内でカギを見つけるとポイントが付与されるイベント「まちなかクエスト」を実施し、市民へ歩くことを促す。この時アプリからイベント参加者の位置情報を取得し、データから当該イベントによる健康まちづくり及び賑わい形成への効果を検証した。

人流データ等の詳細分析と分析結果都市政策への適用可能性検証：国交省による「まちなかの居心地の良さを測る指標」を活用し、アプリのアンケート機能を活用し、札幌市内の広場の居心地の良さを市民評価を実施。市民評価の結果及びアプリで得られた人流データをまちづくりの観点から分析を行った。分析結果をまちづくり部局へ示しながらヒアリングを実施し、アプリから得られる各種データの都市政策への適用可能性を検証した。

■ 実証実験の内容

実証①：市民参加型アプリの開発・実証

市民参加型アプリ開発とデータ取得：オープンスペースへの誘導などを通して、市民に歩くことを促すアプリ構築を実施する。そして実際に市民にアプリを利用してもらうことで、移動データを取得する。

アプリ活用：アプリ上で様々な地点への移動を促す。利用者は密を回避しながら「まちなかクエスト」に参加しつつ、実験期間中は自由に行動をする。

歩けるまちづくりへの効果検証：取得された利用者の位置情報をはじめとしたパーソナルデータを活用したデータ分析を実施する。アプリの「密を避けた賑わい形成」及び「市民の健康増進」に対する効果をデータに基づいて定量的に把握。

事業スキームの検討：各事業者へのヒアリング、事業結果データ等に基づき、ポイントのインセンティブ付与、必要なコスト、得られる効果（健康まちづくりと賑わい形成）等を整理。持続可能な事業スキームについて検討する。

実証②： 人流データ等の詳細分析と結果の都市政策への適用可能性検証

まちづくり部局へのヒアリング結果に基づき、都市政策への適用における着眼点を抽出。抽出された着眼点から人流データ・アンケートデータをさらに分析。分析結果を確認しながら適用可能性について検証。

(1) **公開空地の居心地の良さ評価** アプリアンケートを通して「まちなかの居心地の良さを測る指標」に基づき、札幌市内の公開空地の評価可能性を検証

(2) **移動目的（特に観光）及び移動手段の把握** アプリアンケートを通して、各公開空地への来訪目的及び主な移動手段について尋ね、データの活用可能性を検証

(3) **公園内部の移動状況の把握** 公園内部の評価へのデータ活用について検証

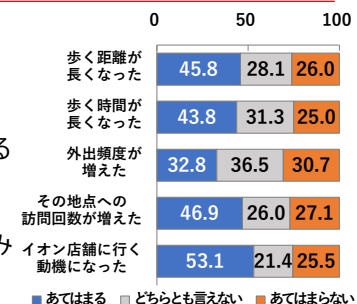


■ 実証実験で得られた成果・知見

実証① ・アプリを活用する人の属性は女性6割、就労層（30～50代）が中心であり、また、主観的健康度の低い人の参加割合が低く、健康無関心層の取り込みまでは至らなかった。今後、健康無関心層の取り込むためには、魅力的なインセンティブ制度を設けること、それを周知するための広報の見直しが必要となる。

・「まちなかクエスト」を活用することで、歩く距離・時間、外出頻度が増加する傾向が示された。また、これまで行ったことのない地点への訪問も39%と高く、新たな行動の誘発効果も確認された。特に、運動への自己効力感が低い人において、アプリ利用率や活用頻度が高く、今後、健康無関心層を対象にサービスを拡充する可能性が示された。

・動画閲覧クエストはアプリ利用者の91%が活用しており、ポイント原資獲得に向けて有用な仕組みと判断できる。



実証② (1) レンガ館、アカブラ、創生スクエア内広場、時計台は、ほとんどの項目で半数を超える人がポジティブな回答をした。観光目的の人の方がポジティブな回答が多く、普段はついでに寄ると回答した人の方が厳しく評価をしていた。

(2) アカブラ、創生スクエア、時計台は半数超の人が公共交通で訪れていた。レンガ館も駅近にもかかわらず、自家用車での来訪者が他の3つの比較して多い。

(3) 大通り公園の西側で滞在している人の方が、全体の歩行経路長に対する公園内歩行経路長の割合が高く、公園内滞在が歩行のメインとなっていた。また、公園内での滞在時間が多い人を抽出すると、電車駅を経由してきており、わざわざ公園に訪れていることが推測できた。

● **アプリで得られる人流データ等の都市政策への適用可能性について**
アプリデータの都市政策への適用は、地域内各地の詳細な状況を確認する方向性があるだろう。この場合は、データ数についても現状で十分と捉えられる場合もある。各種アンケートデータと人流データとの突合せも可能であり、市販のビッグデータ活用だけでは得られない詳細な地域分析を可能とするのが本アプリによって得ることのできるデータの利点である。

今後の取り組み ICTにより健康・快適を実現する市民参加型スマートシティ

健幸まちづくりのさらなる促進と事業化：健康無関心層も含めて巻き込んでいけるような市民参加型の医療費抑制の事業モデルを構築し、アプリを活用しながら健幸まちづくりが広く市民へ浸透することを目指す。市民参加の促進から健康事業の活性化へと向かう好循環を生み出すことで、アプリ活用のメリットを高め、協賛企業を募り、持続可能な事業モデルへと発展させる。

ICT技術を活用した健幸まちづくりとまちづくり行政の同時促進：ICT技術を活用しながら市民個人にきっかけをつくり、意識啓発を行うことで市民の健康リテラシーを向上させる。すべての市民を巻き込んだ健幸まちづくりの“健康行政”と“まちづくり行政”の一体的なソリューションの実現を目指す。

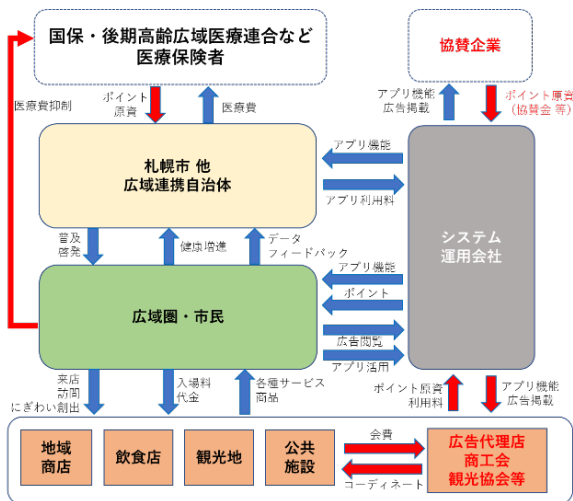
■ 実証実験で得られた課題

● アプリ活用による健幸まちづくりを促進における課題

- ・「まちなかクエスト」の課題として、**登録地点（スポット）が少ない**こと、そして、**ポイント原資を得るための「広告動画」の閲覧を必須とすること等を理由に、利用意欲が低減するという意見が39%**を示した。これらの課題を解決していくことがアプリの継続利用と今後の持続的運用につながる。
- ・アプリ全体を通じては**継続意欲が70%と高い割合**を示した。特に**ポイント獲得額が高い人ほどその傾向が高い**。アプリの継続利用意欲は、**ポイント付与額の満足度**が影響し、本実証において**400円/3か月以下であると満足度が半減した**。

● 事業スキームについて

- ・将来的には、右図の赤字及び赤字印を追加し、アプリのユーザー数を増やす。
 - 1) **インセンティブ設計**・ヘルスケア機能の拡充により、健康無関心層を取り込み、医療費抑制モデルを構築
 - 2) **アプリ活用によるメリット（行動誘導、広告宣伝、アンケート実施、人流データ取得等）による協賛企業を募る**
- これらの実現にむけて、目的別に機能拡張が可能なアプリを基盤としていく。



● アプリと連動した有効なデータ活用についての知見について

アプリの活用においては、市民、行政だけでなく、地元企業の参画も期待している。しかし、**多くの中小企業ではデータ活用になかなか手が届かない**との声があった。地元企業の参画を検討するには、本当に地元企業が使いやすいように、どういった使い方ができるのかユースケース・事例・使い方のオリエンテーション等が求められるだろう。

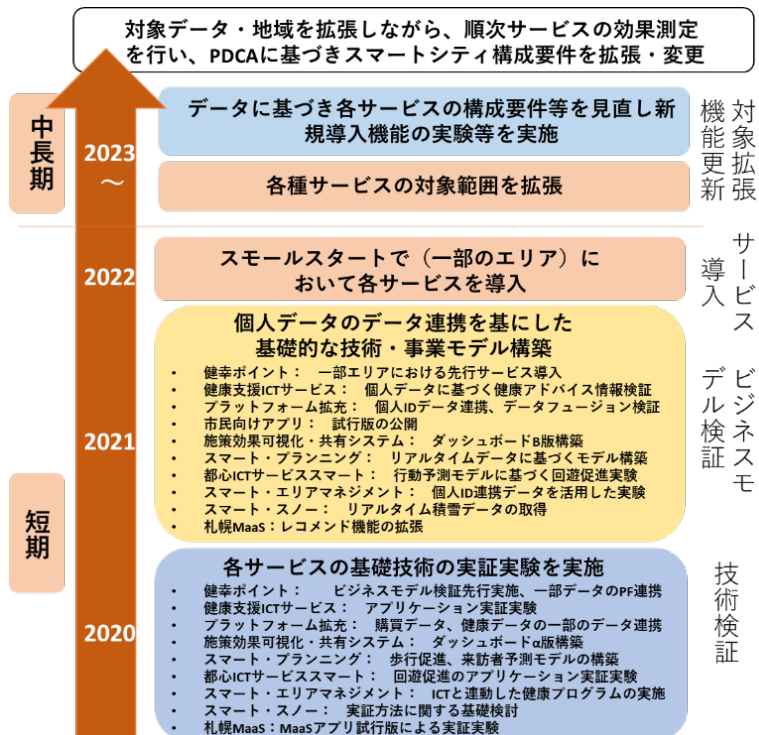
■ 今後の取組：スケジュール

● 短期の取組内容

- ・2021年度：ビジネスモデル検証（一部の費用に、民間資本等を活用した検証を実施）
- ・2022年度：サービス・システム実装（スモールスタートで実サービスを導入）を目指す

● 中長期の取組内容

- ・対象範囲を拡張、各サービスの構成要件等の見直し



対象範囲
更新
サービス
導入
ビジネス
モデル
検証
技術
検証