



アクアコイン アイデアコンテスト

歩く！稼ぐ！繋がる！
市民みんなで心も体も健康に

林 祐太

アジェンダ

- 自己紹介
- 今回のコンセプト
- アイデア紹介
 - ①AQUA PROJECT
 - ②AQUA CHECK
 - ③AQUA RANKING
- 木更津市への効果

自己紹介

はやし

林

ゆうた

祐太

所属

NTTデータ

入社年

2021年入社(2年目)

出身地

愛知県 名古屋市

趣味

- ・お酒：飲み会大好きです
- ・麻雀：仕事と飲み会以外の時間ほぼ麻雀してます
- ・ラーメン：特に二郎系が大好きで週半分くらい食べてます
- ・サウナ：毎日入ります
- ・映画：大学的时候半年で130本見ました

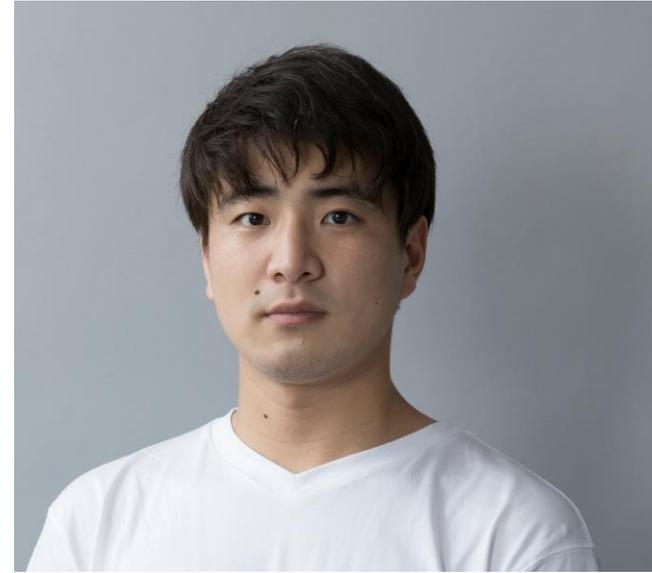
応募のきっかけ

新規事業企画の部署に在籍

テーマを模索する中、歩くことの必要性、ビジネス性に気づく
そしてらづFITを見つけ、アクアコインアイデアコンテストを知る

一言

ビジネスコンテストは初めてですがワクワクしています
よろしくお願いいたします！



今回のコンセプト





Q.市の活性化に必要なものは？



A.繋がり

社会との繋がりの希薄な人が増え、悪影響を与えている。



孤独感と承認欲求を抱えたシルバーモンスターの増加により、65歳以上の「暴行・傷害」検挙数は20年前と比べ約**16倍**。

都市や郊外に住む8割以上の生活者は所属や貢献を感じられていない

当社実施のインタビューにおいて
近所づきあいや地域における
貢献意識が「ない・ほぼない」と答えた人

18

21

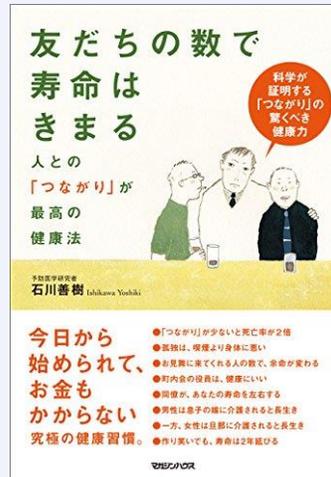
災害発生時のためにも繋がりが
あったほうが良いと思うけれど、



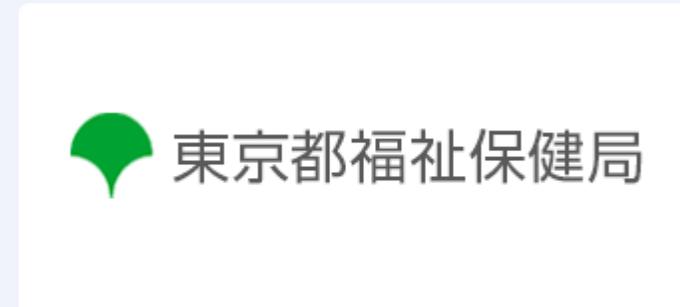
地域貢献をしている感覚はない



社会との繋がりは人を健康にする



タバコを吸わない、お酒を飲みすぎない、運動をする、太りすぎないといった項目よりも、「つながり」があることのほうが寿命を長くする影響力が高いという結論が導かれた



地域のつながりの強さは住む人の健康状態に関係する
スポーツの会やボランティアといった活動は健康への効果が高い



今回のコンセプト

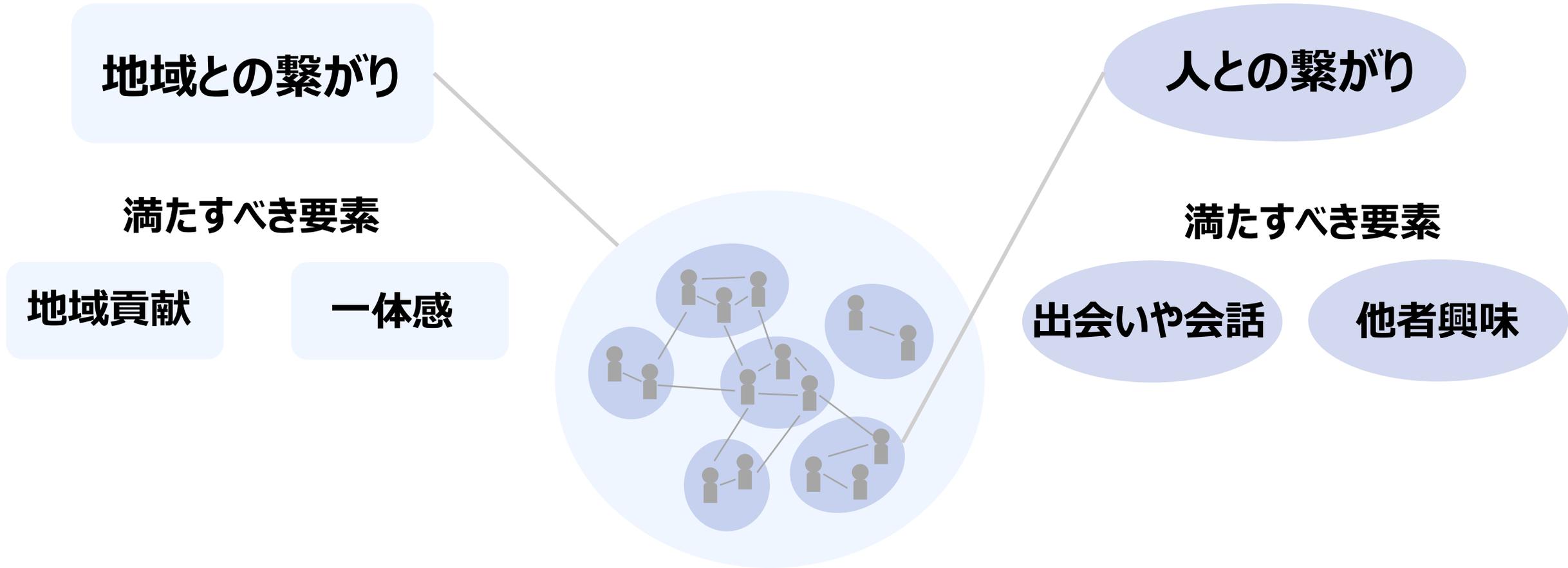
らづFITを通して
アクアコインを普及しながら
市の繋がりを深める
アイデアを3つ考案

らづFITとは

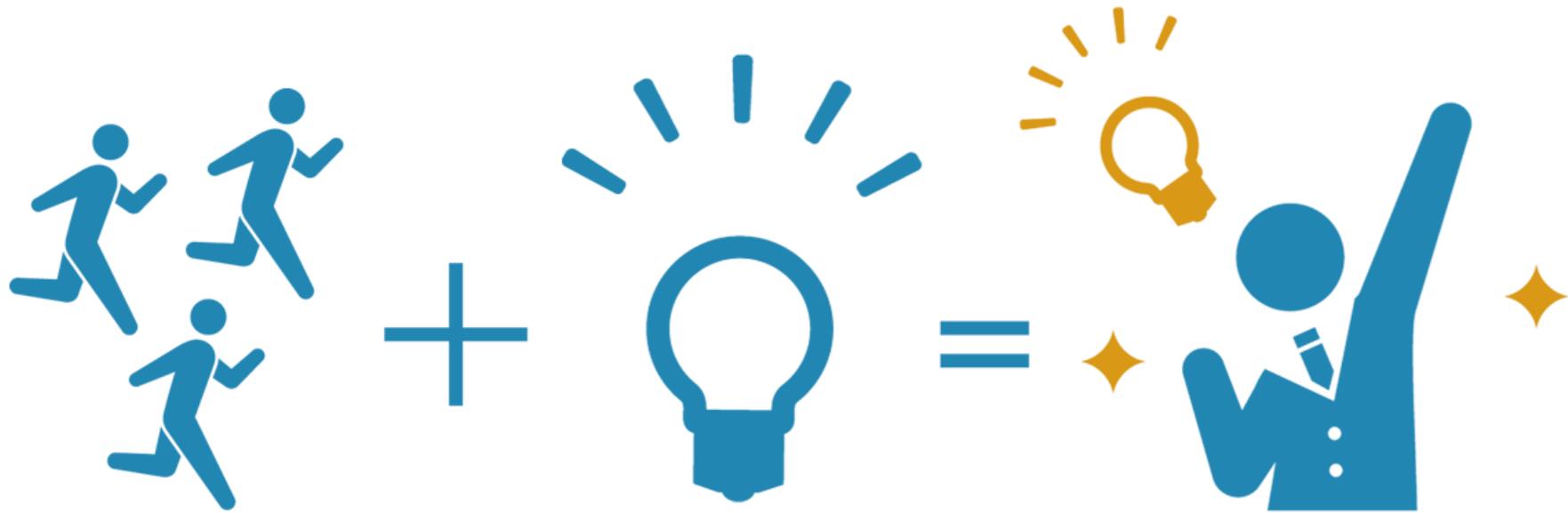
歩くことで「らづポイント」が付与されるアプリ内の機能
1日あたり8000歩を超えると5ポイントが付与される

1らづポイント=1アクアコイン

地域、人、それぞれとの繋がり創出を狙う



アイデア紹介



① AQUA PROJECT

地域貢献

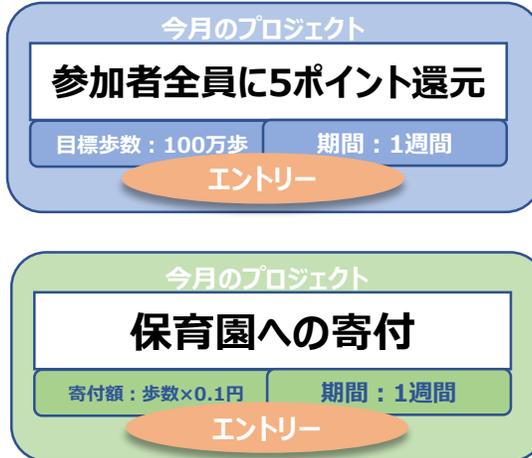
一体感

目標達成を目指すプロジェクトに取り組み、達成でポイントが付与される

らづFitを開く



プロジェクトを選択



ウォーキング



現在の歩数

643591

達成まで
64%

ポイント付与



■ 導入例(参考)

- 1 : 達成の報酬は自由に設定できるため、様々な目的に対して一丸となって取り組める
- 2 : 参加人数が多いほど達成されやすいプロジェクトにすることで利用者が周りに参加を勧めるという流れを生みだせる

② AQUA RANKING

一体感

他者興味

個人やグループ（地域、学校など）の**歩数のランキング**を掲載する

らづFitを開く



ユーザ情報設定、歩数計測

ユーザ名

たろう

グループ（地域）

富士見

今月の歩数

35560

ランキング反映

個人ランキング

月間合計歩数

🏆1 たろう 35560

🏆2 はなこ 32330

🏆3 けんじ 31500

様々なジャンルで
ランキングを測定

グループランキング

個人ランキング

月間合計歩数

目標達成率

■ 導入例(参考)

- 1 : 個人が簡単に市長などの市を代表する人とランキングで競えることで、その人を身近に感じることができる
- 2 : 団体での競争意識を促すことで、競争相手への意識を促すことができる。また、グループ内の結束にもつながる
- 3 : 期間限定でカレー派對シチュー派のようにグループ分けし、イベント的に歩数を競うこともできる

③ AQUA CHECK

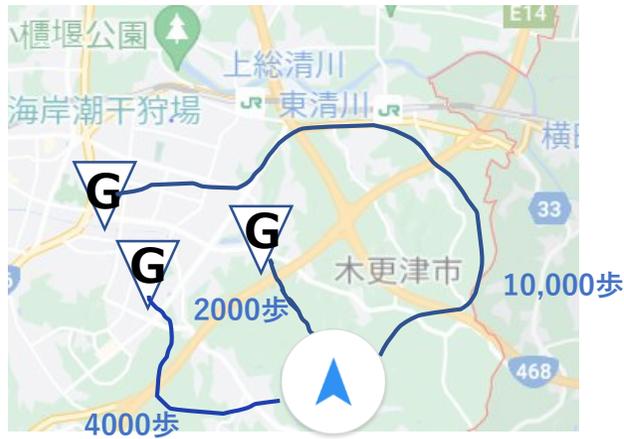
出会いや会話

目的地に到着するとポイントが付与される機能

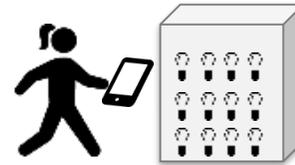
目的地が通知される



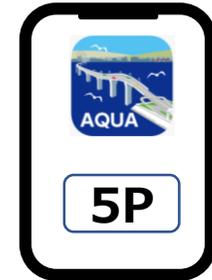
地図を開く



目的地まで移動



ポイント付与



■ 導入例(参考)

- 1 : 目的地に**店舗を指定**することでユーザーを店頭まで誘導できる
- 2 : 利用者の**セグメントごとに目的地を指定**することで交流のきっかけを生み出す
例 : 同日に同じ年齢に目的地G1を指定。目的地に着き、顔見知りの関係、友人関係に変化
- 3 : 目的地に**ゲーム要素のある仕掛け**を設置し交流を促す

木更津市への効果



木更津市民同士及び、木更津市と市民の**繋がり**を深め、市の活性化を狙う

実装機能

期待される効果

木更津市の活性化

AQUA CHECK

参加者同士の接点を用意し、
継続的にふれあいの機会を持ち続ける

出会いや会話の形成

そこに集う人たち同士が顔の見える関係になり、会えば自然と会話がうまれるようになる

AQUA PROJECT

市民で協力しそれぞれが主体的になってテーマに関わる

貢献と一体感の醸成

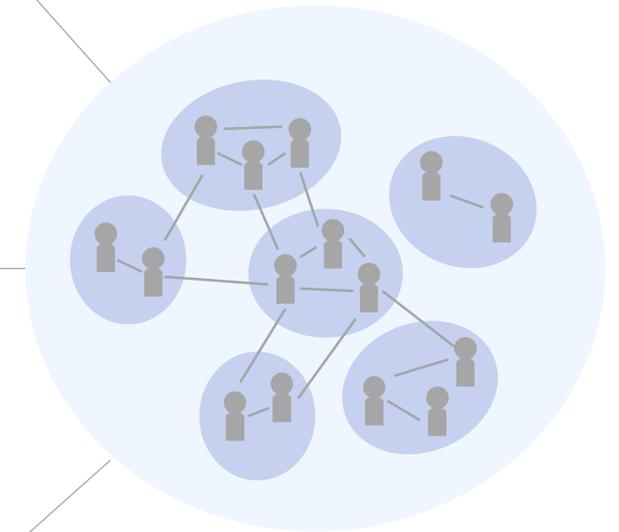
市や生活をもっと心地よいものにしていくための活動にかかわることで同じホームベースに所属している実感をもつ

AQUA RANKING

分かりやすい指標の順位を公開することで、お互いの競争心を生み出す

他者興味形成

指標をもとに他者を見ることで他者への意識をさせ、興味を促す



Finish

