

## 第2回「ポケモン GO」などスマホの進化が地域社会・地域経済に与える影響に関する有識者会議

### テーマ「地域経済(観光・商業振興)」

#### 議事要旨

日時:平成 28 年 12 月 12 日(月)9:30~11:00

場所:市役所 1 号館 14 階 大会議室

#### 【自由討議】

##### ●濱口氏

- ・バーチャルの世界の利用については、シェアリングエコノミーの分野に属する議論になっている
- ・スマートフォンを活用したビジネスモデルとして、Uber(配車サービス)や Airbnb(民泊)などシェアリングエコノミーが注目されており、いずれも遊休資産を活用することで新しい消費、新しい価値を生み出していくという考え方である
- ・自分が働きたいときに需要に対してサービスを提供するという形で、仕事の仕方も変えるものになっており、デジタルマッチングビジネスとも言われている
- ・バーチャルな世界では、リアルな世界ではできない情報交換を、非常にスムーズに行うことができ、それがリアルな世界の出会いやビジネスに広がり、新しい価値や雇用を生んでいくという考え方である
- ・距離の制約を受けるリアルな世界と、距離が関係ないバーチャルな世界、この2つが融合することによって、今までと違う経済活動が生まれてくると思っている
- ・こういった分野の課題はコストであり、どのように持続的なものにしていくかという点である
- ・バーチャルなものはフリーで手に入ることが多く、どうやって受益者負担という形に転化していくかという点が、持続可能なものにしていくためにはキーになる
- ・一般的に今考えられている方法でいえば会員制、広告をつけて事業者負担という形が必要になってくる
- ・自治体で補助金を使って取り組むものは、ビジネスとして持続的・安定的なものになるところまで持っていくことが必要で、システムの信頼性を高める等、補助期間中に体制を強化することが大切である
- ・例えば、試験期間中はこういったサービスに抵抗の少ない若者を中心に実施し経験を積んで、本格実施の際にはより幅広い層を対象により充実したものを提供する、ということになると思う
- ・そういった補助期間中の評価システムのようなものが必要になっていくと思う

##### ●玉岡氏

- ・ポケモン GO の特徴は、まちなかをいつもより歩くようになること、それまで通り過ぎていた知らないものがあることを発見することであり、ポケモン GO によって地元の人が地元の中で新しいものを発見することができる
- ・ポケモン GO を活用したものとして、例えば、「ハーバーランドにミュウツー(非常に珍しいポケモン)を出現させる」など考えられるが、経済学の視点(=どれくらいのお金がどこに落ちるのか、どこに落ちるのが全体としていいのか)で考えると、企業誘致や移住促進でもそうだが、より高い収益が求めら

れるところにヒト・カネが流れるのが自然である

- ・経済効果の分析の際には「機会費用」という概念を念頭に置き、「産業連関分析」を活用してネットで地域に集まるお金を計算する必要がある
- ・補助金や減税で一時的にヒトやカネなどの生産要素は集まるが、一旦補助金が切れるとその要素は流出していくので、補助金でやるよりはむしろ自分たちで自力で稼げるものをいかにして作り上げるかが必要になってくる
- ・また、行政が何をやるのか、ということは、費用便益分析的に考えて、つまり、考えられるかぎりの直接・間接・波及効果を含む便益と費用を考慮して、行政にしかできないことは何かを判断することが必要である
- ・行政の事業としては、スマートフォンの技術を活かして、例えば見守り事業や三宮の再開発事業など、他の部局の事業と関連させてやっていくことが必要だと思う

#### ●山内氏

- ・(ASTEMのコスト構造と、ASTEMが成果として何が求められているのか、という横山委員の質問に対して)基本的には京都市の施策・行政目標に沿った形で動いているが、顧客の目標(例 公共交通利用を増加させる 等)を達成するためにはどうすればいいかという姿勢で取り組んでおり、後年度のコストをどう賄うかということは当然課題である
- ・広告モデルはすでにやっているがなかなか運用費を賄えていないので、今後の方向としては、京都市と相談しながら、サービスを運用する中で収集できたビッグデータを活用して資金を生み出すようなことを検討している

#### ●横山委員

- ・ポケモン GO などのサービスやアプリが成立するためには、インフラが必要で、インフラを維持して継続させていくためには、お金の流れとマッチしなくてはいけない
- ・どうやったら持続的、継続的な形になるのか、という点が重要である

#### ●橋本委員

- ・大衆化という点に興味があり、ポケモン GO についても、それによって今までスマートフォンを持っていなかった人がスマートフォンを持つようになったという点に注目している
- ・商売や公共的な何かとして成立するには一般に普及している(=大衆化している)という状態が前提であると思うが、どのくらいの人々がスマートフォンを持てば、人々はそのデバイスを頼れるようになったといえるのか

#### ●塚本委員

- ・ビデオカセットの規格競争でもそうだったように、普及するにはハードウェアとともにソフトウェア(内容)とサービスの相互作用が重要になってくる
- ・スマートフォンがないと動けないという状況にもなっているので、すでに一般大衆化したと思ってよいのではないかと

#### ●品田座長

- ・行政の役割を考えると、スマートフォン等の市民への普及状況をみながら、どういう情報がどう伝わっていくか、ということはひとつ重要な観点である
- ・市で事業を起こしていくのかどうか、市税を投入するのかどうか、という点も重要であり、継続費用をどうするかという点を中心に考えるべきである
- ・また、民間では、神戸の大企業が減る中で中小企業という視点も必要になってくる
- ・スマートフォンの便利さは否定できないが、「副作用」もどう減らしていくかということで、次回以降はその方面に注目をしたい
- ・ビッグデータをお金に変えるという点にも注目したいし、どうオープンデータにしていくかを考えていくことが重要である
- ・この有識者会議は年度いっぱい開催していくので、色々と提言していきたい

#### ●事務局

- ・スマートフォンの進化は新たな経済圏をつくりだす
- ・地方創生の観点からいうと、神戸市でも地域によって人口の増減に差がある。スマートフォンの活用によって、人口が減少している地域に人の流れをつくるという視点も必要である
- ・本日、初期投資やランニングコスト、インフラとしての整備、持続可能な取り組みにしていく必要性など様々な意見をいただいた
- ・今後、プロジェクトチームでそういった視点も含め議論していきたい
- ・実験的な取り組みはいろいろ行っているものの、実装につなげるのが難しい
- ・我々は活用面を考えるべき部署であると思うので、庁内のプロジェクトチームでもしっかり議論してフィードバックしていけたらと思う