

ゲーミフィケーションを活用した一般市民によるインフラデータの収集と人工知能を組み合わせた 脱炭素社会実現のための"ものさし"づくり

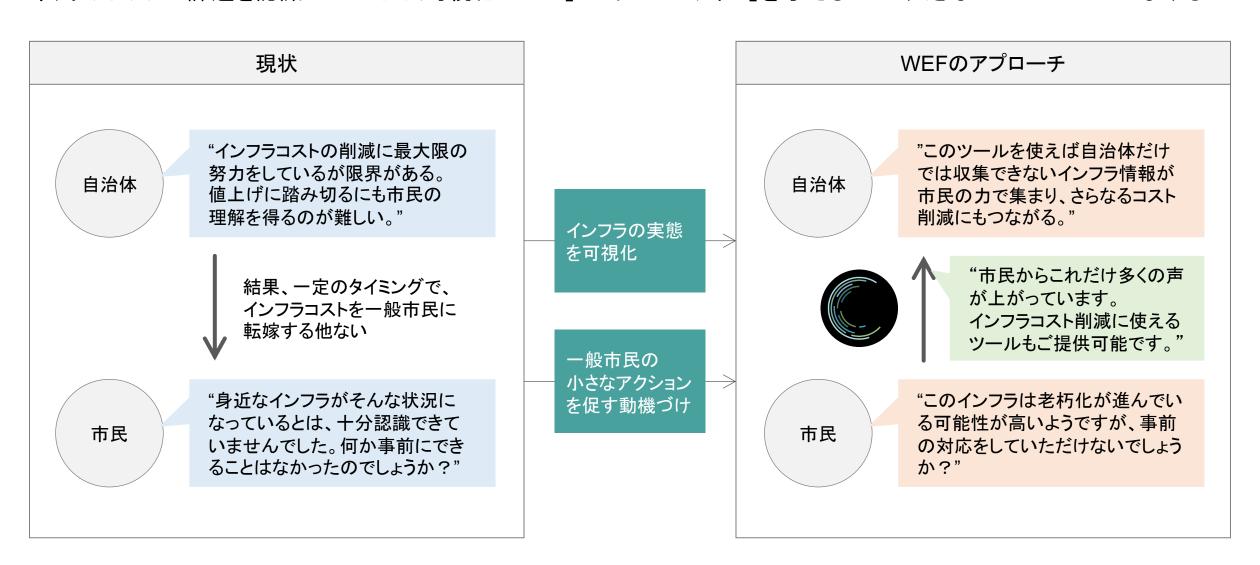
2021年07月30日

CEO

森山 大器 / Daiki Moriyama

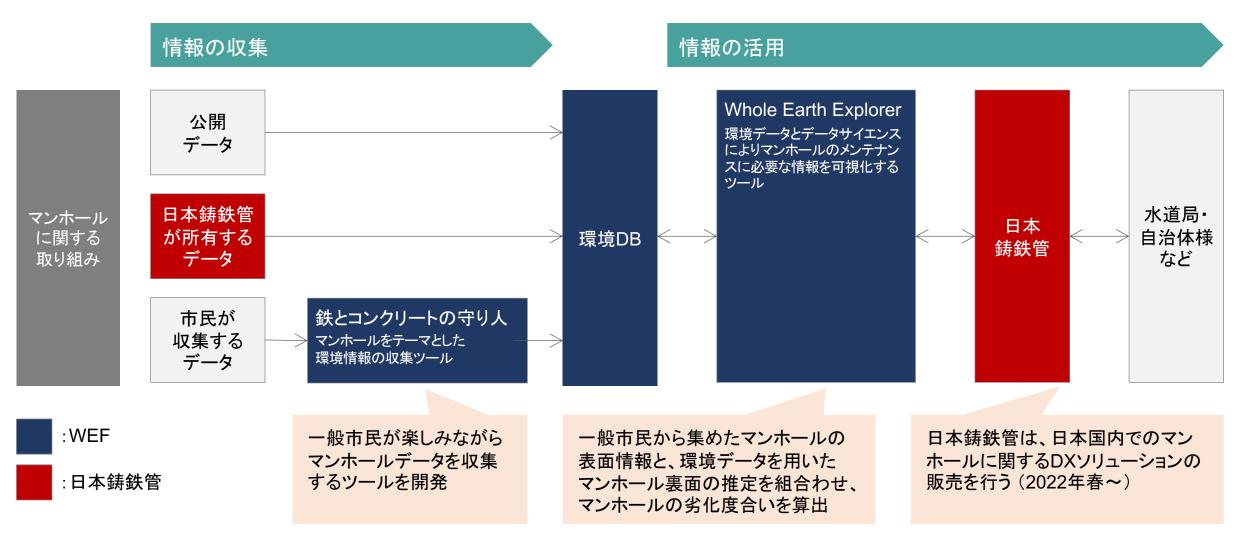
インフラの課題に、もっと一般市民が主体的に関わる形で、産業の革新を進めたい

市民1人1人に「課題を認識していただく可視化ツール」と「インセンティブ」を与えることで大きなムーブメントにつなげる



WEFと日本鋳鉄管との下水道マンホールにおける協業(2021年5月~)

一般市民に収集いただくデータをもとに、人工知能を使ってマンホールの劣化度合いを診断、最適な交換順序を導き出す



参考: PR Times / Whole Earth Foundationと日本鋳鉄管株式会社、環境インフラに関するデジタル情報基盤の整備を目的とした実証実験を開始



ゲームアプリを用いた下水道マンホール情報の収集

Pokemon GOのようなイメージで、一般市民が地図上を移動し、マンホールに関する情報をアップロードする

共同通信社(2021年7月20日 朝刊)

インフラ保守 草の根の力



スマホゲーム活用 市民の投稿を収集

@shibuyaTor Guardian 160 Points 35.6620° North 139.7038° East **RESERVE WITH 20 POINTS**

情報収集アプリ名: 「鉄とコンクリートの守り人」

日本にある全てのマンホールを「守り人」 (プレイヤー)が力をあわせて撮影・投稿 し、その実績を称えあえるアプリ。

陣取り合戦のゲーム性を取り入れ、 マンホール蓋の最初の投稿者が守り人 として登録されます。

守ったマンホールに応じて、その土地の 「守り人」→「守護聖人」→「守護天使」→ 「守護神」となります。

貢献度に応じて獲得したポイントは、 脱炭素に関連するモノやサービスと交換 できるようにする予定です。

ある自治体で8月に実証実験を行う。 正式リリースは2022年4月予定。

今後、連携させていただきたい切り口(いくつかの例)

WEFのアプローチはマンホール以外にも人々の生活の中に存在するあらゆる社会インフラで適用可能

災害の事前対応 (レジリエンス強化)

一般市民が日々感じている災害リスクを吸い上げ、 問題が起こる前に対処を行う

通信環境の改善

一般市民からの報告により、 通信状況が悪い場所をリアルタイムに特定

空き家の特定

生活インフラに関する情報から空き家がどこに 存在しているかを推定し、様々なビジネスに活用

都市計画のアップデート

現在の都市に適したあるべきインフラの姿を 環境データから推定し、都市計画をアップデート

インフラエネルギーの農業活用

下水熱の所在を可視化してエネルギー効率が高い グリーンな農耕に適した耕作地を特定

休耕地(になりそうな)場所の特定

複数のデータを組み合わせ、休耕地になりそうな 場所を推定し、様々なビジネスに活用

WHOLE EARTH FOUNDATION