

チャレンジ！！オープンガバナンス 2023 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名 （注1）	No. -（事務局用）	自治体提示の地域課題名 「地域の今」が見えるデータをポジティブに発掘して活用できる探究者求む！	自治体名 多摩市
チームがつけたアイデア名 （公開）（注2）	たま birth～メタバース上に集うひとがつくる多摩市の理想の空間！？～		

（注1）地域課題名は、COG2023 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名を記入してください。

（注2）アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

1. 応募者情報

チーム名 （公開）	聖っ子		
チーム属性 （公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	3	
メンバー数 （公開）	7名		
代表者 （公開）	中野 敬太		
メンバー （公開）	鈴木 契斗、藤波 咲空、當麻 充史、瀬沼 樹、酒井 春佑、石川 光希		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

<応募内容の公開>

1. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
2. 公開条件について：
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY（表示）4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC（表示—非営利）4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。
（具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>）
3. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。（例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公開いたしません）
4. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

<知的所有権等の取扱い>

5. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
6. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

<チームメンバー名簿>

チームメンバーに関する情報を最終ページに記載して提出してください。（2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。）

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認

○

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

(1) アイデアの内容、(2) アイデアの理由、(3) 実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

必要に応じて説明の途中に図表を入れていただいて結構です。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、対象とする課題解決のために、何をする社会的な活動（サービス）なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、魅力的で新規性があり、実践したくなり、活用してみたいなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなわくわく感のあるアイデアを期待します。**2ページ以内**でご記入ください。

<応募チームとして解決したい課題のポイント>はこれです！をごく短く以下に書いてください>

<解決したい課題のポイント>

「高校生がまちづくりに参加してみたら自分たちの成長に価値があった。こういった経験は世代を問わず有意義なものだと断言できる。ただし、①時間・場所などに制限されていて参加が限定的である。②まちづくりに参加する心理的ハードルが高く、若者に届く情報手段や取組みが限られる。」

・手段が限定的

・参加したい気持ちを育む広報や取組みが少ない

日本全体が少子高齢化や人口減少を問題としているいま、「多摩地域全体で 400 万人を超える人口が減少に転じ、高齢化の進展や大規模工場の撤退等も想定される。」と、東京都が平成 25 年 3 月に策定した「新たな多摩のビジョン」に記載されている。この問題を改善するためにはすべての世代が持続的に住みやすい街にしていけることが必要である。そのため多くの人が積極的に、まちづくりに参加していける機会を作りたいと考えた。私たちが去年から高校の授業で取り組む探究活動で多摩市のことを考えてきた。具体的に街の人たちと出会い、対話し実践すると街が良く見えてきて、価値があることを実感してきた。しかし、よくある市主催の会議室に集う形式のワークショップのみでは、時間や場所の問題により参加したい人も参加できていないのが現状である。

<以上の課題解決のために「何を」するアイデアか、それを「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するかをわかりやすく書いてください> <アイデアが具体的に実行される場面を想定してください。>

<よいアイデアを生むには関連データの分析確認とデザイン思考によるアイデアを使う人への共感が原点です>

<提案するアイデアの内容>

<・アイデア概要>

人が時間や場所を問わないため来る機会が増加し、知らない人とも楽しくコミュニケーションもできるだけでなく、自分のやりたいことや、やってみたいことが実験、体験できるような空間を作りたい。さらに言えば、その空間内に多摩市の 3D マップを作り出し、空間に来た人がここでこんなことをしたい！こんなものが欲しい！という理想を 3D マップ上に作成し、作成したのを見たときに、私もこれがやりたい！と思った人が多摩市役所とともに実現を目指すことを目的とする。「メタバースをつかって、新しい多摩市を生み出したい！」そこで、わたしたちはこのシステムを「たま birth」と名付けた。この新しい技術を用いてイベントなどの参加機会を増やすことで、高齢者も含めた全員が街づくりに積極的に参加していけると考えた。実際に実現させた探究者が「面白かったし達成感があったからまたやりたい！」などと拡散し、継続的に参加することで、探究者がネズミ算的に増加することを期待している。

・課題解決のための多摩市への提案

多摩市を再現したメタバース空間の導入、メタバースをすでに開発している企業との連携

・サービスの対象

対象範囲は主に多摩市民だが多摩市以外の街づくりに興味を持った探究者も含む、主なターゲットは以下の通りとする。

ワークショップなどに参加したいのに時間の都合上などで普段参加できていない人 /多摩市民

街に欲しいと思っているものを実際に作ってみたい人・実験及び体験に興味を持つ人 /多摩市民・探究者

からだに不自由なことによって、普段イベントや街歩きに参加できない人 /多摩市民

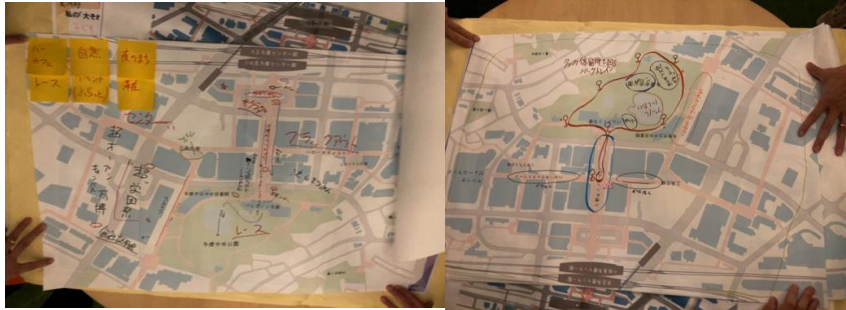
2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

・たま birth におけるアイデアの内容

たま birth とは以下の①～③の機能を持つ WEB またはアプリケーションサービスである。属性情報を登録し、メタバース上のアバターになって各機能を実行が可能だ

① たま birth 内でお手軽街歩き



↑平面での疑似街歩き & 街にある、まさるな場所でやりたいアイデアを描く等の実験を行った。

- ・アイデアが多く出た(ブラックアウトして大通りで寝るなど)
- ・足が不自由な人などが簡単に見たい景色を見に行くことができる。疑似街歩き。(思い出の場所など)
- ・多摩市マップをメタバース内で再現。

② たま birth 内でのアイデア建築・非現実的イベント・仮開催

・「ここにこんなのがあったり、こんなイベントここでしていたりしたら便利、面白いだろうな～」という普段、市民や探究者が思っているが提案したり声をあげたりできないものを実際に作れる機能。

・作られた建築を残すことにより、それを見た誰かが「私もこんな感じのことしたい！」と思い、作成者とコミュニケーションをとりながら多摩市役所と連携し実際に作る、やってみる。

下の写真は大きいブロックを使い理想のイスや建物を作ってみるイベントだ。子供の参加者が多かったが大人も楽しんでいて、ものを作るのは楽しめるかと考察できる。また、その上の写真では小さいブロックを使って理想の街を作る実験を行った。この実験では大人の参加者が多く、すべての人が楽しんでいた。そこで、すべての世代がモノをつくるのが楽しいと感じるだろうと考察している。



③ たま birth 内で過去のイベントの様子をみたり再現されていて実際に体験できたりするアーカイブ

- ・今までのイベントで「これまたやりたい！」「用事があったらいけない」「どんなことをしたのだろう」というのが見られる、体験できる空間。
- ・場所や日時という概念がないため行き逃すことなく、いつでも行くことができる

(2) アイデアの理由（公開）

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

次にアイデアを提案する理由（なぜ）について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

<このアイデアを提案する理由（なぜ）を書いていきます>

<先の（1）で書いた「何を」「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するというアイデアの内容を支えるための、「なぜ」このアイデアがいいのか実現したいのかの理由を上記のデータを示しつつわかりやすく書いていきます>

① 地域活動に参加したいが、時間がなくて参加できないという声にこたえたい

中央大学中村先生が多摩市東寺方小学区で538人を無作為抽出送付したアンケートの結果では、「地域活動に関心がある方は50%だが、現在参画しているのは10%である。住民同士でつながる場に参加したい方は26%であり、参加しない・できない方の45%が時間がないためだった。」という結果が出ている。このことからまちづくりなどのイベントに参加したくても時間などの都合上できない人がいるということが分かる。また、自分たちが独自に実施した地域活動に関するアンケートでは、「通勤通学している地域または在住している地域が異なっても、その地域に興味を持ち、発展させたいと思いますか。」に対し200人中186人がそう思うと答えている。そこで、場所や時間という概念にとらわれないメタバースを活用すれば多くの人をもっと地域活動に参加できるのではないかと考えた。また、「市のイベントや交流をすることは市の発展だけでなく自分自身の新たな学びが得られると思いますか。」という項目では200人中194人がそう思うと答えており、地域活動に価値があると考えている人が多いことがわかる。そこで、参画度をあげる入口を担い、一度地域活動に参加してもらうことにより、自分たちのように地域活動の価値の再確認や、参加することの楽しさを感じられるのではないかと考える。

市のイベントに参加することは自分
の新たな学びになると思いますか

通勤通学・在住している地域ではなくとも興
味を持ち発展させたいと思いますか



■非常にそう思う ■そう思う ■ややそう思う ■あまりそう思わない
■非常にそう思う ■そう思う ■ややそう思う ■あまりそう思わない

② 非現実的なイベントを行いやすい、実験及び体験できる

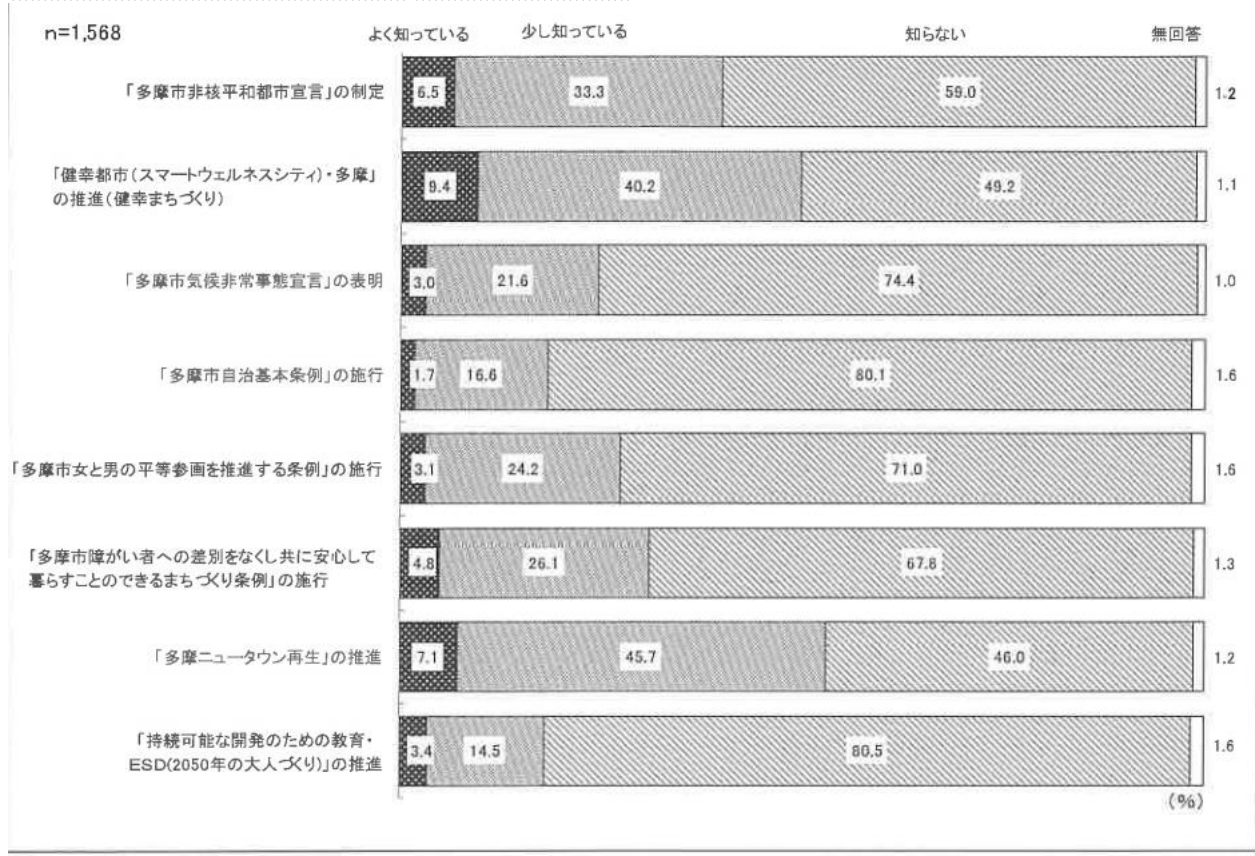
地域のヒアリング(下部の写真)から約120人がやりたいことを持っているが、すべて法律(申請・許可・制度)によって実現が難しい。つまり、やりたいことがあったとしても法律や近隣住民の苦情などからイベント、社会実験を行うことは難しくなっている。しかし、メタバース空間で多摩市を再現しながらそのようなイベントや社会実験を行えば、ものを壊すなどの行為も問題がなくなるためイベントの幅が広がるだけでなく非日常感を味わうことができ、誰もが楽しむことのできる空間となる。また、市民は「もしなんでもできる空間があるならこんなことしたい!」というものが多くある。



このようなアイデアはワークショップに参加したすべての人が書いたものである。つまり、「もし制限がないのであればやりた

いこと」というのは多くの市民が考えていることなのである。

③ 地域にむけた広報がいままでより楽に届けやすくなる



3000 人に無作為抽出で送ったアンケート、回答数は 1568。ここからわかるのは、アンケート回答率は 5 割となっている。またそのなかでも市政の取り組みへの認知度は多い項目でも、「よく知っている」と「少し知っている」を合わせた「知っている」は『「多摩ニュータウン再生」の推進』の 52.8%が最も高くなっている。つまり、広報できている割合は 2 割前後となっているということだ。そのため行政が市の取り組みなどに対する広報が上手くいっていないことがわかる。しかし、たま birth 内で自然につくられるであろう「小さなコミュニティ」はデジタル上でつくられるため行政が把握することができる。つまりコミュニティにむけた広報をすることで広報がより、楽に幅広く認知されやすくなるだろう。

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの**実現にいたる時間軸を含むプロセス**、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、**アイデア実現までの大まかな流れ**について、**2 ページ以内**でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。


<アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきまず>

<以下のように分けて書いていきます>

1. **実現する主体**
2. **実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大まかな規模とその現実的な調達方法
3. **実現にいたる時間軸を含むプロセス**

1. 実現する主体（誰がプラットフォームや、企業に協力を頼むのか）

多摩市役所が主体となる。

資源	要素	役割・理由
ヒト	多摩市民	やりたいアイデアを法律など考えずに提案する」…やりたいことを持っている人が多い 参加…街を活性化 楽しむ…たのしいとおもわないとたのしいまちは作れない 広報…参加者が友達を連れてくる連鎖
	探究者	実現に向け動く…実現することによって新たな多摩市を目指す
	市役所職員	メタバースを作成している会社に協力依頼…今あるものを使うことによって実用しやすい プラットフォームの運営…広報をすることができる
	メタバースの会社	プラットフォームの作成 運営
モノ	プラットフォーム	イベント、多摩市のマップ再現、アイデアを書く場所などがあるメタバース空間の土台 
	サイト・アプリ	どこからでも入れるように
	NFT 作品	資金確保のため
カネ	運営費	人件費、ランニングコストその他…メタバースを使用、維持するために必要な費用を含む。
	NFT 作成（依頼）費	運営資金獲得のための NFT 初期制作費用

3.時間を含むプロセス		
① 試験的な空間の設置、来客者データの収集	市役所、聖つこチーム、企業さん、探究者	0～3 か月
② 実験から得た情報をもとに拡大及びメタバース内多摩センターの作成開始	市役所、聖つこチーム、企業さん、探究者、	3～5 か月
③ 来客者数、NFT の価値増加に伴いメタバース内多摩センターの拡張	市役所、企業さん、探究者、	5～7 か月
④ 来客者数に伴いメタバース内多摩センターの拡張	市役所、企業さん、探究者、	7～9 か月
⑤ イベント		1 か月目から 2 か月ごとに開催
<p>基本的には NFT の価値や売買率によって機能を増やす。最終的には多摩すべて作ることが望ましい</p> <p><u>NFT による資金獲得方法</u></p> <p>・NFT を資金源として使う理由</p> <p>NFT の欠点としてデータ上の作品であるため、現実では飾ったりすることなどが難しい。しかし、メタバース空間であれば NFT のキャラクターなどを実際に動かすことなどが可能になる。つまり NFT×メタバースというのはとても相性がよいのである。</p> <p>・活用例</p> <p>多摩市の地元アーティストの方々に作ってもらったコンテンツ、アバターを売買する。</p> <p>・アバターの活用方法</p> <p>メタバース内でのアバターの使用</p> <p>二次利用の許可</p> <p>・メリットとしてはつぎのことが考えられる</p> <p>アーティスト・・・多摩市外への作品宣伝による知名度 up</p> <p>多摩市・・・資金獲得</p> <p>利用者・・・価値があがったときにドやれる</p> <p>・<u>CRIPT NINJA の活用</u></p> <p>CRIPT NINJA とは元々1 アバターあたり 200 円で売られていたものが現在の価値は 15 万にまで上がっておりアニメも行われているコンテンツである。</p> <p>これを開発した石澤さんが「CRIPT NINJA を活用することで、そのコミュニティが反応してこのプロジェクトを応援してくれるだけでなく、まだそこまでおおきなコミュニティではないため多摩市とこのようなプロジェクトが成功しただけでなく学生が起こしたプロジェクトという点で話題性につながるため CRIPT NINJA 側としてもメリットが発生する。」と私たちにむけて言ってくださった。そのため、初期段階から取り入れることで話題性や、資金調達により楽になると考察できる。取り入れ方としては NFT 及び CRIPT NINJA に使われているプラットフォームをもとに自分たち(高校生)でアバターを作り、それをたま birth 内で売る。また、アバターの売買が起きると利益(売買代金の一部)が運営に入るようにする。運営としては、価格があがり、活発に取引がされるような、アバターを保有して参加することが価値になるようなコミュニティ運営を行う。</p> <p>売買規模が拡大するごとに、たま birth 機能のバージョンアップをしていく。</p>		