

## チャレンジ!!オープンガバンス 2021 市民/学生応募用紙

自治体提示の地域課題タイトル（注1）	No.	タイトル	自治体名
	18-11-2	長期に亘るコロナ禍において横浜市民一人ひとりのウェルビーイングを実現する	神奈川県 横浜市
チームがつけたアイデア名（注2）（公開）	逃げるが勝ちだし役に立つ!?遊んで、学べる防災対策!!		

（注1）地域課題タイトルは、COG2021 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題タイトル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。

### 1. 応募者情報 赤字部分は削除して該当の番号を記入

チーム名（公開）	Enjoy Seekers		
チーム属性（公開）	1. 市民、2. 市民/学生混成、3. 学生		3. 学生
メンバー数（公開）	4名		
代表者（公開）	中川 智恵		
メンバー（公開）	上條 彩朱 葛原 志保 安藤 賢博		

#### **【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。**

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2021\_応募用紙\_具体的チーム名\_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2021 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin\_cog2021@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. 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。
3. 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/>）

4. 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）

5. 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>

6. 「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。
7. 「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。）

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

アイデアの説明全体が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認

○

(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要点はこれ!>をぐく短く書いてください>

コロナ禍に苦しむ横浜の臨海都心部の観光エリア（元町・中華街など）を対象にして、そこに暮らす住民とそこへの来訪者の災害への対応力を向上させ、エリア全体の安全・安心の確保に寄与する。

<こ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いきます> <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必要です>

#### ●概要

近年、気候変動による自然災害の頻発・甚大化によって、市民の災害に対する不安が高まり、自治体の防災・減災への取組が強く求められるようになってきている。しかし、コロナ禍による市民の生活様式の急激な変化などによって、これまで行政や地域が行ってきた防災訓練や避難所運営などでは、いざ、災害が発生した際に機能不全に陥ってしまう可能性が大きいと思われる。

すなわち災害から市民の命や暮らしを守るためには、防災・減災について、これまでにない発想で、新たな取組を考え、実行することが大切である。特にデジタルテクノロジーが急速に発展し、様々なエンターテインメントに溢れた現代においては、時代の先端を生きる子ども・若者の視点で、市民の多くが関心を持ち、参加するだけの魅力がある防災・減災の仕組み（アプリケーション）を開発する必要があるのではないか。

そこで、新しい防災・減災のアプリをつくるにあたって、子どもや若者を中心に世界中で人気となっているゲーム『フォートナイト』に着目し、このゲームが有しているプレイヤーがマップを作り、投稿できる機能を活用するアイデアを考えた。

それは、横浜市の中でも、観光地として知名度が高く、全国から人が集まる、臨海都心部の元町商店街や中華街を中心としたエリアをフォートナイトで再現し、災害に関する情報を取り入れたゲームマップとしての制作・公開することで、市民の誰もが楽しみながら防災について学ぶことができ、さらには防災・減災の取組に楽しく参加することを可能にするものである。

#### ●ゲーム内容

##### ・概要

コンテンツ内容:『フォートナイト』内で遊ぶことのできるゲームマップ

ハード: Nintendo Switch, PS4, PS5, PC, Android

プレイ人数: 1人～16人

価格: 無料（フォートナイト自体が無料で遊べるゲームである）

##### ・コンテンツ内容

元町や中華街を中心とした横浜臨海都心部を再現したマップに、突如として強大な敵が現れ、災害を引き起こしてしまう。

プレイヤーは定期的に起こる地震、土砂崩れ、津波といった災害を避けながらマップ内を駆け巡り、敵を倒すための武

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

器を集めよう。

武器を集めたら、災害を引き起こしているボスを倒し、街に平和を取り戻そう！

以下では、実際に本コンテンツの利用が想定される状況とそれに伴うメリットについて記載する。

#### ●プレイシーン:コロナ禍の放課後（小学生）

- ① 感染防止対策として不必要な外出を控えなければならない状況であるが、放課後に遊びたい小学生のグループがある。
- ② 一箇所に集まって遊ぶことが出来ないため、小学校にいるうちに「今日はオンラインで遊ぼう」と話し合い、放課後はそれぞれの自宅に帰る。
- ③ それぞれが自宅で Nintendo Switch などのゲーム機を使い、フォートナイトを起動する。ゲームに備わったフレンド機能とボイスチャット機能を使い、友人と会話をしながら本ゲームマップを同時にプレイし、ゲームのクリアを目指す。
- ④ 土砂崩れに巻き込まれてゲームが失敗に終わってしまったため、「じゃあどこが土砂崩れの危険があるんだろう?」「土砂崩れが起きたらどこに逃げれば良いんだろう?」といった議論を行い、攻略情報を得るために中区の防災マップを活用する。
- ⑤ 防災マップを元にゲームに再チャレンジし、今度は土砂崩れに巻き込まれないように注意しながらプレイする。今度は友達と協力してボスを倒し、ゲームをクリアする。

メリット

- ・ゲームを攻略する、という遊びを楽しんでいく過程で、どこが危険なのか、どこが安全なのかを主体的に考えることができる。
- ・また、その情報を得るために実際に防災マップを活用することで、必要な情報を調べる能力も養うことができる。
- ・仲間と話し合いながら協力することでコロナ禍などでも楽しむことができ、防災と楽しかった思い出を結びつけることができる。

また、本コンテンツと並行して、コロナ禍によって疲弊する地元商店街の活性化を目的とした企画も行いたい。ゲーム内で、実在するフォトスポットと同じ場所にフォトスポットを設置する。プレイヤーはゲーム内のフォトスポットで写真を撮り、提携している店舗に見せると割引クーポンとして利用できるという企画だ。

具体的な使用例は以下の通りである。

- ① 横浜観光に興味のあるプレイヤーが本ゲームを遊び、ゲーム内のフォトスポットで写真を撮る。
- ② 観光に訪れた際にゲームと同じフォトスポットや、その周辺地域を散策する。
- ③ 提携している飲食店で写真をクーポンとして使い、お得に食事を楽しむ。
- ④ ゲーム内と同じフォトスポットで、同じポーズで写真を撮って楽しむ。

メリット

- ・地域住民以外もゲームの中で完結せず、実際に足を運んでもらうきっかけになる。
- ・ゲーム内写真が実際に使えるクーポンになることで、商店街の活性化に繋がる。
- ・現実とゲーム内のフォトスポットで、写真を撮って比較するといった再現されたものを使った楽しみが生まれる。
- ・対策することが難しい観光客視点での防災も、ゲームやクーポン、写真で楽しみながら行うことができる。

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

### (2) アイデアの理由（公開）

この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」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を上記のデータを示しつつ書いていきます＞

私たちがこのアイデアを提案する理由は、オンラインのバトルゲームを上手に活用することで、子どもや若者を中心とした多くの市民に対して防災への関心を高められるという点だ。

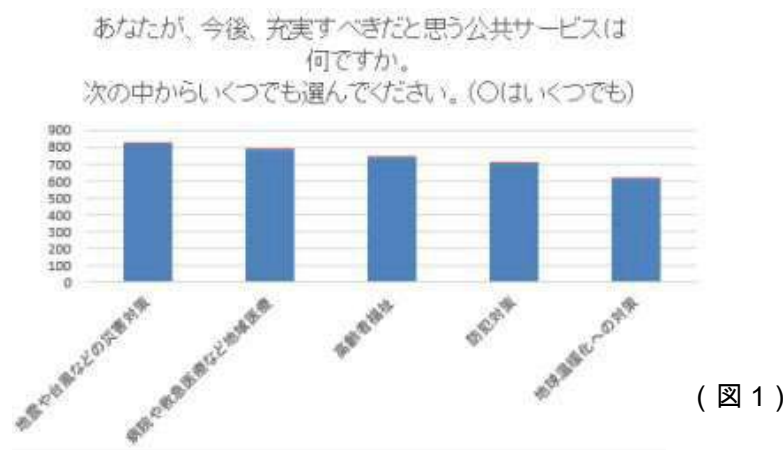
また、私たちは話し合いを進めていく中で、地域住民の話を直接聞きたいという話になった。そこで、小学校 PTA の大島朋子さん、中学校 PTA 会長の小菅佳美さん、石川町商店街協同組合 理事長の大島重信さんに協力をお願いした。これにより、PTA、商店街が以下のような問題を抱えていることが分かった。

- ・防災に関して生徒や若者たちにいかに関心を持ってもらうべきか悩んでいる。
- ・崖に囲まれた埋立地ある元町・中華街エリアは土砂崩れや浸水など、自然災害が起きやすい土地である。
- ・観光地であるため、災害が起きた時に来訪している観光客をうまく誘導できるか分からない。逃げ方を知ってほしい。

これらの問題を踏まえ、「1. 防災×ゲームにした理由・フォートナイトである理由」、「2. 地域設定の理由」の 2 点について説明する。

#### 1. 防災×ゲームにした理由・フォートナイトである理由

まず、COG に企画を提案するにあたって、令和 3 年度横浜市民意識調査<sup>1</sup>を見た。そこで、充実すべきだと思う公共サービスのアンケートの 1 位が災害対策であった（図 1 はアンケート上位 5 項目をグラフ化したもの）。コロナ禍で需要が増加していると考えられる地域医療よりも災害対策への要望が多いという結果から、災害をテーマにすることが横浜市民の要望とマッチするだろうと考え、防災をテーマに今回の企画を立案した。



しかし、チームで話し合う中で、防災はどこか堅苦しく、つまらないイメージがあるという意見が挙げられた。また、様々なエンターテインメントが溢れている現代において、私たちの関心は防災に向きにくい。また、そこで、防災に関する負のイメージを払しょくするため、「防災×ゲーム」というテーマが確立した。

また、この案を実現するにはフォートナイトを利用することが適していると考えた。それは以下の理由である。

フォートナイトは近年注目を集めているダイバーシティのプラットフォームの一つであり、2017年に公開され、2020年5月7日には登録プレイヤー数、3億5,000万人を突破した<sup>2</sup>人気のゲームである。また、バーチャルリアリティである。再現したマップは立体的になっており、平面的なゲームの中で移動するよりも現実性がある。これによりプレイヤーは土地勘を得ることができるため、実際の場所で災害が起こったとき、我々のプランが実行される前よりも冷静な対応が期待できる。

フォートナイトは、自由度の高い既存のコンテンツであり、一から自分たちでゲームを作るよりも、製作費・製作時間のコストが削減でき、さらには一度作ったマップを再利用して別のイベントが開催できるなど、発展性にも富んでいる。よって、フォートナイトを利用することは重要である。

以上のことから、フォートナイト人気、自由度を利用し、防災×ゲームの作成を提案することで、生徒の防災への興味のきっかけをつくるのが可能になる。

## 2. 地域設定の理由

横浜市中区元町の商店街を中心とした地域には、中華街や山下公園、横浜マリンタワーなど、地域住民だけでなく観光客も多く集まるスポットが存在する。また、中区は海と川、山、崖といった危険性のある地形が多く存在し、住宅街もあるため防災の重要性が非常に高いという話もお聞きした。事実、中区は神奈川県地震危険度ランキング 18位<sup>3</sup>。これは神奈川県が誇る観光地である、箱根（46位）、鎌倉（53位）よりも危険である。

商店街の方の懸念の通り、地元住民は避難訓練である程度どこにどう逃げれば良いか分かっていたとしても、観光客は分からず、混乱が生まれる危険性がある。よって横浜市の中でも災害危険度が高く、人が集まる本地域を舞台にすることは重要である。

実現に際しても、石川町商店街協同組合 理事長の大島さんのご協力により、元町及び横浜中華街への呼びかけが可能であり、各地域で活動する人の土地勘を活かした綿密な設計が可能だ。

本企画を実現することで、商店街の方の悩みである「観光名所でもあるため、災害が起きた時に大勢をうまく誘導できるか分からない。逃げ方を知っていてほしい。」に対し、観光客に対しても対象地域に関する知識や防災情報を知るきっかけを与えることができ、より多くの人の防災意識を高めることに繋がる。

以上の2点より、私たちは本企画の提案が地域住民、観光客共に防災への関心を高めることが出来る新しいきっかけになると考える。本企画が実現することで誰もが楽しみながら防災を学ぶことができ、横浜市の課題であるウェルビーイングの実現につながる。

[1] [横浜市民意識調査 横浜市 \(https://www.city.yokohama.lg.jp/city-info/seisaku/torikumi/shien/shiminisiki/ishiki2021.html\)](https://www.city.yokohama.lg.jp/city-info/seisaku/torikumi/shien/shiminisiki/ishiki2021.html) 2021/11/20 閲覧

[2] [「フォートナイト」の登録プレイヤー数が3億5,000万人を突破! - GAME Watch \(https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1251142.html\)](https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1251142.html) 2021/12/13 閲覧

[3] [神奈川県地震危険度ランキング!地震に強い地域はどこ?【2021年3月公表】 | 住所検索ハザードマップ \(https://address-hazardmap.com/earthquake-kanagawa/\)](https://address-hazardmap.com/earthquake-kanagawa/) 2021/12/17 閲覧



## 2. アイデアの説明（公開）

## (3) アイデア実現までの流れ（公開）

### (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**

#### ●実現する主体

主体:横浜防災フォートナイト制作チーム（中区元町・中華街エリアの地域住民、横浜市、本企画提案チームからなる合同チーム）

#### ●実現に必要な資源

・大まかな規模

ヒト

フォートナイトをプレイしており、ゲームマップ制作に興味のある地域住民

モノ

横浜市 3D 都市モデル（再現マップ作成時の参考データ、津波再現の際に使用する標高データ）

土砂災害が起こる危険性のある地域の情報（土砂崩れ再現の際に使用）

フォートナイト（プラットフォーム）

カネ

0 円（必要なし）

・現実的な調達方法

ヒト

地元小中学校や PTA と連携し、ゲームのメイン層である生徒を中心に募集する

モノ

横浜市 3D 都市モデル:国土交通省主導の 3D 都市モデルのオープンデータ化プロジェクトである

「PLATEAU」にて制作されたオープンデータを利用

(<https://www.geospatial.jp/ckan/dataset/plateau-14100-yokohama-city-2020>)

土砂災害が起こる危険性のある地域の情報:横浜市の土砂災害ハザードマップから参照

(<https://www.city.yokohama.lg.jp/business/bunyabetsu/kenchiku/bosai/gake/hmap.html>)

フォートナイト（プラットフォーム）:運営会社にメールで問い合わせ、ガイドラインに沿った利用であれば

可能というお返事を頂いているため利用可能

### ●実現にいたる時間軸を含むプロセス

フォートナイトのメイン層である生徒により多く遊んでもらうため、夏休みに合わせて公開することが最適だと考えた。実現のために必要なプロセスは以下の通りである。

2022年1月～2月（2ヶ月間）

実現に向けた打ち合わせ・仕様書作成

横浜市政策局共創推進課や商店街、中区の防災担当の方などに、改めて本企画のご提案を行い、実現に向けたスケジュールや必要なリソースの確保など情報を具体化する。

また、PTAの方にお力を借り、小中学生を中心にゲームマップ制作に興味のある地域住民を集め、対象エリアの範囲やゲームの内容について具体的な仕様をまとめた書類を作成する。

2022年3月～6月（4ヶ月間）

ゲームマップ制作

作成した仕様書・都市3Dモデル・防災マップなどのデータを活用し、地域住民が中心となって、中区のフォートナイト内での再現とゲームギミックの実装を行う。

2022年7月（1ヶ月間）

テストプレイと公開準備

作成したゲームが問題なく遊べるか、面白いものになっているかテストプレイを行い、問題点を修正する。

その後、フォートナイト内でゲームマップを公開するための応募手続きを行う。

2022年8月

公開・連携

完成したゲームマップをフォートナイト内で投稿・公開する。

また、商店街と連携してクーポンとして活用し、商店街の活性化も行う。

2022年9月以降

発展

今回の事例を元に、横浜市が主体となって他の地区でも同様のプロジェクトを行うことが可能になる。

また、再現されたマップを用いて、観光や歴史など、様々な要素を主軸とした他の企画を立案・実現していくといった二次利用も可能である。

本企画の実現で得られた知識や経験を踏まえ、様々なコンテンツが発展していこう。