

チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名 (注1)	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
	- (事務局用)	「室蘭が好き。」を増やして、みんなで住み続けたいまちを創る	室蘭
チームがつけたアイデア名 (公開) (注2)	室蘭 RPG		

(注1) 地域課題名は、COG2022 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 赤字部分は削除して該当の番号を記入

チーム名 (公開)	桃		
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)	5名		
代表者 (公開)	谷口 航太		
メンバー (公開)	石上 大貴、茂木 大地、本持 汀、柳谷 一輝		

【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 COG2022_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 COG2022 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin_cog2022@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ザー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」中も同様でお願いします。
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。)

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 ○

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、活用してみたいくなる、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！をごく短く書いてください>

室蘭市の人口減少による、少子高齢化

<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>

室蘭を題材にしたRPGを作ることによって、幼少期から室蘭の町の良いところを知ってもらい、地元愛を育てていくことを目的としている。ターゲット層としては、今室蘭に住んでいる小学生をメインターゲットに据えており、キャラクターとして、室蘭の名物である「食事」、「観光名所」、「鉄」をゲーム内の要素としてプッシュすることで、室蘭の町に誇りを持ってもらう。また、室蘭の現状の問題点として、「公共交通の利用減」、「少子高齢化」をキャラクターとすることで、室蘭に住んでいる者としての危機感を持ってもらい、ゲームと現実のリンクした物語展開で理解を深めてもらうことも目標としている。

--

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>

まず、室蘭市の人口が年々減少している部分であるが、「室蘭市人口ビジョン及び第 2 期室蘭市総合戦略」の「年齢階級別の人口移動の状況」の中の 2012～2018 年の年齢階級別の社会増減及び人口移動の状況を見ると、10 代を除く全ての年代で減少していることがわかる。この中でも 20～30 代の減少数が大きく、それに伴い 0～9 歳の年少人口も減少している。ここで重要視すべきことは、10 代の年代は減少せずに増加しているところである。10 代の年齢の人々が、成長していくにつれて室蘭の町を去って行ってしまう理由としては、室蘭に興味を持ってもらえていないことが原因であると考えた。この現状に対して、子供のうちに室蘭に興味を持ち、「この市に住んでいたい」という室蘭への愛着を深くしていく必要があると考えた。しかし、そもそも室蘭市は何を誇ることができるのか、ほかの場所と比べてどんな良いところがあるのかを理解してもらえなければ、地元愛を育むことができない。そこで、今室蘭にいる子供を対象として、ゲームを作成することによって、幼少期から室蘭の良さを子供が手にとつきやすい「ゲーム」という形で知ってもらい、大人になるまでに地元愛を育んでもらう。そうすれば増加している 10 代の年齢の人が将来室蘭の町に残りやすくなり、結果として 20 代からの社会減も減っていくのではないかと考える。

--

(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）**の大きき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ききな流れ**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）**の大きき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

ゲーム作成

2. 実現に必要な資源

- ・SE
- ・シナリオライター
- ・イラストレーター

3. 実現に至るまでのプロセス

- ・資料収集
- ・シナリオ作成
- ・イラスト作成
- ・ゲーム画面作成
- ・詳細設計

2. アイデアの説明 (公開)

(2) アイデアの理由 (公開)

ゲーム画面

<p>ワールドマップ</p> <p>レベルLv00 所持金000G</p> <p>戦士 Hp 000 魔法使い Hp 000 僧侶 Hp 000 Mp 000 Mp 000 Mp 000</p> <p>ステータス</p> <p>戦闘開始</p> <p>ショップ スキル アイテム</p>	<p>ショップ 所持金 000G</p> <p>人物</p> <p>消費アイテム 永続アイテム</p> <p>アイテム名 所持数0 購入</p> <p>所持アイテム</p> <p>マップに戻る</p>	<p>スキル</p> <p>戦士 Hp 000 魔法使い Hp 000 僧侶 Hp 000 Mp 000 Mp 000 Mp 000</p> <p>スキル名 消費Mp 000 発動</p> <p>効果説明</p> <p>マップに戻る</p>	<p>スキル一覧</p> <p>戦士 魔法使い 僧侶</p> <table border="1"> <tr> <th>アタック</th> <th>バフ/シブ</th> </tr> <tr> <td>スキル名</td> <td>スキル名</td> </tr> <tr> <td>〃</td> <td>〃</td> </tr> <tr> <td>〃</td> <td>〃</td> </tr> <tr> <td>〃</td> <td>〃</td> </tr> <tr> <td>〃</td> <td>〃</td> </tr> </table> <p>ステータス</p> <p>マップに戻る</p>	アタック	バフ/シブ	スキル名	スキル名	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃	<p>アイテム</p> <p>所持アイテム</p> <p>消費アイテム 永続アイテム</p> <p>アイテム名 所持数00 効果説明 使用</p> <p>ショップ</p> <p>マップに戻る</p>
アタック	バフ/シブ															
スキル名	スキル名															
〃	〃															
〃	〃															
〃	〃															
〃	〃															
<p>ステータス</p> <p>戦士 魔法使い 僧侶</p> <p>Lv 000</p> <p>Hp 000 0 0 0</p> <p>Mp 000 0 0 0</p> <p>Atk 000 0 0 0</p> <p>Def 000 0 0 0</p> <p>Int 000 0 0 0</p> <p>Spd 000 0 0 0</p> <p>残りポイント 00</p> <p>決定 リセット</p> <p>スキル一覧</p> <p>マップに戻る</p>	<p>戦闘(メイン)</p> <p>7050/10 X-エー</p> <p>モンスター名 モンスター名</p> <p>戦士 Hp 000 魔法使い Hp 000 僧侶 Hp 000 Mp 000 Mp 000 Mp 000</p> <p>攻撃 スキル</p> <p>アイテム 防御</p> <p>ログ</p> <p>戻る</p>	<p>戦闘(スキル,アイテム) 戦闘結果</p> <p>同じ</p> <p>スキル名 消費Mp 発動</p> <p>効果説明</p> <p>戻る</p>	<p>クリア</p> <p>獲得Exp 000 Exp</p> <p>獲得G 000G</p> <p>ドロップ 000 000 000</p> <p>次ステレ</p> <p>リトライ</p> <p>マップに戻る</p>	<p>シナリオ</p> <p>絵 (背景,人物)</p> <p>ログ 自動</p> <p>(タップ)</p>												