

チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 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
		地域活動の活動量を倍増させたい！多摩市を楽しむゲーム作り	多摩市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	Tama City Project		

(注1) 地域課題名は、COG2024 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 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

チーム名(公開)	聖っ子プロジェクト		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 ドロップダウン選択→		2. 学生
チームメンバー数(公開)	5名		
代表者(公開)	陳 浩然		
メンバー(公開)	高 裕俊、渡邊 詩音梨、三箇 美月、小坂 麻友		

【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 COG2024_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

＜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、代表者および公開に同意したメンバー氏名（[メンバー一覧ページ](#)を参照）、「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得ます。

＜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。

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を確認してください。OKなら右欄の○を選択 → OK

＜チームメンバー名簿：[メンバー一覧ページ](#)＞

チームメンバーに関する情報を該当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。）

アイデアの説明は(1)アイデアの内容(活動)、(2)アイデアの理由(なぜなら)、(3)実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。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、どのような社会的活動(サービス)を行うのかを具体的に示してください。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

将来実現した場合に、新規性があり、実践したくなり、魅力的でわくわくするようなアイデアを求めます。その結果、課題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。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を、以下にごく短く書いてください

＜解決したい課題のポイント＞

- ・多摩市の問題について知ってもらう。
- ・市民の防災への備えに対する不安感の解消。
- ・自身が住んでいる地域の発展のために自身が住んでいる地域について考える手軽な場を設ける。

※以上の課題解決のために『何』をするアイデアか、それを『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れて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、説明をお願いします。

（参考）よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感（使う人の立場になってみること）が大切です。

＜提案するアイデアの内容＞

私たちは自分たちで多摩市を題材としたアドベンチャーゲームを作成し、ゲームを不特定多数の人々に提供することで課題の解決に取り組む。2月の上旬には試作品を完成させ、3月までに改良を重ねた最終的な作品に仕上げる予定である。以下に私たちが考えたゲームの内容を記す。

〔ゲームについて〕

多摩市を模したマップ上でキャラクターを動かし、マップ上の住民や町全体が抱える問題（以後「クエスト」と呼ぶ）に挑戦していただきながら魔王討伐を目指すおもしろおかしいアドベンチャーゲーム。様々な多摩市やその市民が抱える問題を模したクエストが登場する。

◎作成には「unity」というゲームの開発エンジンを使用する。

◎スマートフォンでプレイできるものの制作を目指す。

〔ゲームの特徴〕

- 1, 様々なクエストがある
- 2, 町が抱える問題について手軽に考えられる
- 3, 様々な登場人物がいる
- 4, 操作方法が単純でわかりやすい

5, 楽しむ要素もある

〔プレイヤーへの影響〕

＜メリット＞

- ・私たちが解決したい課題（上記を参照）を解決することができる。
- なぜ解決されるかは以下の「アイデアの理由」欄に記す。

- ・多摩市の市民だけではなく他の地域に住んでいる住民にもプレイしていただくことでほかの地域の住民にも多摩市を発信できる。

- ・小学生から高齢の方まで、幅広い年齢層の方々にプレイしていただける。

- ・「町が抱える問題」と一見とても難しくて大変そうだが、それをゲーム上で手軽に体験できる。

<デメリット>

- ・パソコンやスマートフォンなどのスクリーン媒体を使用するため、視力低下などの健康被害やスマホ依存などのリスクがあるため、市販されているゲーム同様、適度な休息が必要。
- ・パソコンやスマートフォンなどのスクリーン媒体がないとプレイできないため、それらの準備が必要。

[クエストの種類]

- ・多摩市についての知識クイズ
- ・環境問題系のクエスト
- ・町の利便性を問うクエスト
- ・人口減少についてのクエスト
- ・防災についてのクエスト

[登場するキャラクター（現時点で）]

- ・主人公（男性） ・主人公（女性） ・町長 ・魔王 ・村人（複数）

[制作の仕方]

- ・プログラミングが2名、キャラクターやその他デザインが3名の分担で制作をする。
- ・AI など駆使していきながらプログラムを組んでいき、ゲーム上で必要になるキャラクターやオブジェクトのデザインをデザイン班に依頼する。
- ・ゲーム本体やキャラクター、オブジェクトの改善案はみんなで話し合っ

[完成品のイメージ]

- ・最初にプレイヤーが操作するキャラクター（男性・女性）が選択できる。
- ・平和だった町に魔王が現れ、市民にいたずらをし、市民を困らせる（というストーリーが入る）。
- ・町には様々な市民が存在し、それぞれが違ったクエストを持っており、プレイヤーは彼らに話しかけながらクエストをクリアしていく。
- ・必須クエストと任意のクエストに分かれており、必須クエストをすべてクリアすると魔王と戦うフィールドの入ることができる。
- ・魔王との戦闘は今までのクエストを基にしたクイズ（選択肢式）の正解数で戦う
→（例）8 割正解すると魔王が討伐できる など
- ・魔王を倒すと、その後のストーリーとエンドロールが再生される
- ・ゲームクリア後も任意のクエストでクリアできなかったものに再挑戦できる
（ゲームクリア後もプレイすることができる）
- ・任意クエストもすべてクリアすると特別なエンドロールが再生される。

[ゲームを広める方法]

我々「聖っ子プロジェクト」の SNS アカウントを作成し、宣伝を行う。現段階で私たちが考えているのは Instagram と YouTube による宣伝である。Instagram には実際にゲームが体験できる添付ファイルやポスターを投稿し、不特定多数の方にプレイできるようにする。YouTube ではより多くの方に閲覧されやすい YouTube shorts（ショート動画・縦動画）を用いて我々が作成したプレイ中の動画などを投稿して宣伝を行う。Instagram も YouTube も閲覧できるようにするために、Instagram は YouTube アカウントの URL を投稿に添付し、YouTube は概要欄に Instagram アカウントの URL を添付する。

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）

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。

※先に書いた『何を』『だれが』『だれに対して』『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に、『なぜ』このアイデアが有効で、実現する意味があるのか』を、上記のデータを使ってわかりやすく説明します。

＜参考：以下のように理由を書いていきます＞

※根拠：このアイデアがなぜ必要であるか、またはなぜ有効だと考えるのか、その筋道を説明します。

※裏付け：その根拠を支えるために、統計データや報告書、事例などを使って補強します。さらに具体的なアイデアの効果についても、何らかのデータを使うと説得力が増すでしょう。（定性データを含めて歓迎）

今回私たちが選んだテーマは多摩市の地域活動の活動量を増やしたいというものである。そこで地域活動の活発化を図るためにはまず「多摩市について知ってもらい」、そしていきなり本格的に活動するのではなく、「多摩市について何か考えてみる」という二つの工程が初期段階として必要だと考えた。そしてそれらを手軽に体験できるのがゲームであると考えた。

[この案の実現を目指す意味]

＜多摩市民の観点＞

- ・自身が住んでいる街について少しでも知ることができる。
- ・多摩市について少しでも考えてみるができる。
- ・クエストを通して防災について知ることができる。
- ・隙間時間でプレイできるため、あまりほかの作業や業務に支障が出ない。
- ・ゲームなので気軽にプレイできる。

＜多摩市外部の人々の観点＞

- ・多摩市のことを知るいい機会となり多摩市に興味を持ってもらえるきっかけになる。
- ・ゲームを通して、自身が住んでいる街のことも考えてみるきっかけになる。
- ・クエストを通して防災について考えることができる。

＜教育的な観点＞

- ・小中学生にプレイしていただくことによって町が抱える問題について知ることができ、それらをおもしろおかしく解決することでそういった町の問題などの社会科学や政治に興味を持つきっかけになる。
- ・防災のクエストに挑戦していただき、各自で防災の知識をつけることができる。
- ・様々なクエストを導入することで様々な問題を抱える人々を表現し、人々の多様性を感じてもらう。

私たちが今回の案で重視するのは人々にきっかけを与えることである。どんなことであろうと自身が興味を持ち自分から行動を起こそうとしない限りは問題の解決につながらないため、私たちが何か機会を準備し、それが誰かの何らかのきっかけになることが大切であると考えた。よって今回のこのゲームを考案するに至った。

次にゲームに登場するクエストや仕様の意味について説明する。「アイデアの内容」欄に記載した通り、多摩市が抱える問題や防災面についてのクエストを組み込む。それぞれの意味を以下に記す。

〔クエストの意味〕

COG のホームページの多摩市の部分に掲載されている「令和2年度 研究活動紹介」に記載されているアンケート結果からわかることを以下にまとめる。

※研究活動紹介 URL→https://www.dnakamura.r.chuo-u.ac.jp/files/Leaflet_R2_210526.pdf

＜アンケート結果からわかること＞

- ・多忙で時間に余裕がない方が多い
- ・地域活動が必要だと考える方が多い中、時間がない、負担が増えるなどの理由で実際の地域活動の参加には消極的な傾向である
- ・地域活動についてそれぞれ個人に負担がかかることを懸念する声が多い
- ・防災が課題だと考える人が多い

このゲームのクエストは環境、町の利便性、人口減少、防災の4つのテーマがあり、それぞれのテーマに沿って簡単なものを用意するため、多くの時間をかけて考える必要もなく、ゲーム感覚でできる気軽なものであり、様々な問題について知れるため、上記のアンケート結果のような問題にあったゲームとなり、地域活動の活発化につながるきっかけができると思った。ただし、お楽しみ要素として少しひねったクエストや難しいクエストを任意で挑戦できるような形で組み込みたいと考えている。

これらのクエストは、私たちが目標としている課題の解決だけでなく、単純にゲームとして楽しむこともできるため、楽しみながら地域が抱える問題について考えることができる。

〔まとめ〕

今回私たちが考案したゲームは私たちが目指す「人々にきっかけを与える」という目標だけでなく、教育的な目的で利用したり、頭の体操として活用したりと、ほかの場面でも活躍できると思うので、この案を実現させることは大きな意味があると私たちは考えた。

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を含め、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す

＜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]

聖っ子プロジェクトのメンバーで今回の COG を担当する生徒2名に加えて一緒に参加したいと希望した生徒3名の計5名を主体として実現を目指す。

[実現に必要な資源]

- ・制作していくうえで必要になる人材やその人数は私たちのチーム内で完結できるため追加で必要となる人材やその人数はなし。
- ・活動するうえでパソコン、カメラ、タブレットなどが必要になるが、すべて私たち自身が保持しているもの、学校の備品などですべて完結できるので、追加で必要になるものはなし。
- ・各自のデバイスでゲーム開発、ポスター作製、動画撮影・編集、写真撮影・編集を行うので資金の出費はなし。

[実現に至るプロセス]

12月下旬 企画書、ポスターの提出、COG への応募

2月上旬 ゲームの試作品完成

2月下旬 最終完成品に仕上げる

3月上旬 宣伝するための動画、写真を SNS で投稿

A large empty rectangular box with a thin black border, occupying the central portion of the page. It is intended for the user to provide details for the '2. Idea Explanation (Public)' and '(3) Idea Realization Process (Public)' sections.