

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
		下水道事業の重要性を知らせたい	新潟市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	G's Adventures in Wonderland 廃棄物を処理する G《下水道》から水をつくりエネルギーをつくる G《下水道》へ		

(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)	新潟法律大学校 G ゼミ『The Merry Adventures of G』		
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)	17 名		
代表者(公開)	横山 和輝		
メンバー(公開)	荒川 海晴、大平 翼、齋藤 由土、松村 淑花、渡部 亮太、木村 友大、山田 ななみ、今野 優花、安田 愛花、大平 蒼翔、山倉 大葵、渡辺 さら、間 千真、宮下 耀、野本 慧、本田 穂乃香		

【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)

2. アイデアの説明（公開）

(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。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＞

- ① 老朽化が進む下水道維持・管理のため、下水道に関心を持つ若年層を増やし、下水道の維持につなげること。
- ② 循環型社会をつくるため、若年層が、循環社会形成に必要な、持続可能エネルギーの在り方に関心をもつこと。

※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）が大切です。

＜提案するアイデアの内容＞

解決したい課題

現在から 20 年後に、耐用年数を超過する下水道の管路延長は約 7 倍（約 3 万キロから約 20 万キロへ）になる（国土交通省一下水道の維持管理）。そのため、下水道の老朽化対策の必要性が増している。しかし、下水道に関心をもつ若年層は少なく、理解が得にくい可能性がある。だからこそ、私たちは関心を持つ若年層を増やし、下水道の維持につなげたい。また、エネルギーのミライを考えたときに「循環社会のエネルギー」という視点が必要である。若年層が、循環社会形成に必要な、持続可能エネルギーの在り方に関心をもつことで、ミライの環境を守りたい。『グリーンカーボン』や『ブルーカーボン』、『カーボンニュートラル』や『サーキュラーエコノミー』私たちこれから社会に出て人生を歩む Z 世代にとって、地球温暖化を解決するこれらの取組みは非常に重要なことであり、興味があること。この喫緊の課題を皆と共有することに、私たちは取り組みたい。

私たちの視点

現在、下水道事業は異業種にも踏み込んだ大変革時代に突入している。『廃棄物処理する事業』から『水をつくりエネルギーをつくる事業』への転換である。これは、私たちが、下水道を知る中で一番感じたこと。でも、その視点での広報はないし、仲間や家族に話を聞いても、認知度は壊滅的…『下水汚泥から電気がつくられている事実』『下水処理水がブルーカーボンの覇者になる可能性』『下水の特徴を使い炭素循環を遮断する研究が進んでいること』どれだけの人が知っているだろうか。その認知を広く、そしてできるなら楽しく高めていける方法を、私たちらしい発想で実現させたいと考えた。

課題の解決手法

課題を皆と共有するために、ゲーミフィケーションの手法を使い興味を持ちながら理解を深める方策を模索した。そして、循環型社会に多大な影響を与える下水道事業を紹介する TCG（トレーディングカードゲーム）『Circular Economy 水 deck』を開発した。これは、ゲームを行うことでサステナブルな下水道事業とサーキュラーエコノミーの概念を理解することができるもの。カードゲーム作成にあたっては、新潟市にとどまらない全国各地の自治体下水道部門や民間事業者からも協力を得た。写真と説明文からなるカードそのものと、ゲームのオフィシャルルールブックはすでに 2024 年 10 月に完成している。その後、ゲームの試技を重ねゲームバランスを調整した。また、自校系列校学生に対し行った実際の授業をつづじて講義とゲームを組み合わせた授業シナリオの構築とブラッシュアップを行っている。



ゲームの概要

一般的なトレーディングカードゲームは相手を攻撃するものであるが、『Circular Economy 水 deck』は、2 人のプレイヤーが課題解決を競うカードゲームである。下水汚泥や処理水など、下水資源を活用する仕組み【リソースカード】を使い、課題となる環境問題【課題カード】を解決（獲得）する。基本的に、先に3つの課題を解決した者が勝者となる。リソースカードの行使にはその裏付けとなる【資金カード】が必要であり、ほかに自身や相手、もしくは双方になんらかの効果を与える【サポートカード】【ハプニングカード】【フィールドカード】などがゲームの課題解決プロセスにリアリティを持たせている。

今後取り組むアイデア

先輩たちが完成させたカードゲームを使って、下水道の多様な働きの認知を高める。さらに、ゲーム体験を通して、循環社会形成に必要な、持続可能エネルギーの在り方に関心をもつ。最終的に、ミライの環境を守っていくために、これから取り組もうとしていることを次に挙げる。これらのことを、私たち G ゼミが主体となり、項目に応じて学校内外の組織・団体と協働する。

【進行中の項目】

○ 自校や系列校、高校での授業展開

学校事務局を通じてグループ系列関連校や近隣高校の協力を仰ぎ、G ゼミメンバーが学生に対し授業を実施。若い世代の下水道に関する認知を高めるとともに、必要に応じて受講生からのフィードバックをもとに講義内容やゲームを改善する。

○ 新潟市下水道部が行うイベントへの参加（2024 年度実施済み）

新潟市下水道部職員研修において講義・ハンズオンで参加者にもゲームをプレイしていただく。ほか、同様に学校主催でのイベントも企画・実施する。



各校での授業風景

新潟市下水道部職員研修

【これから取り組む項目】

○ カードゲーム作成協力都市ヘデッキ（カードゲームの1セット）提供

カードゲーム作成にあたり、画像の使用許諾・データ提供に協力いただいた自治体に対し、ゲームの完成品一式を提供。下水道への市民理解増進に役立ててもらおうとともに、ゲーム普及のパートナーとして、巻き込みを図る。

○ カードゲーム普及のための協力先の拡大

日本下水道協会（下水道事業広報に関して独自の事業メニューを展開）、各都市の下水道部門、ほか、環境系 NPO など、幅広くカードゲームの活用を働きかける。

○ 各種コンテストへの応募をつうじたカードゲームの知名度向上

日本水大賞（日本河川協会主催）、EMIRA ビジコン（早稲田大学・東京電力など共催）、循環のみち下水道賞（国土交通省主催）などへ応募し、受賞を目指すことで知名度向上を図る。

○ 広報用ウェブページ・データのダウンロードサイトの構築・公開・運用

サーキュラーエコノミーと下水道に関する情報、カードゲームのルールや遊び方、カード券面などデータのダウンロードサイト構築のため、①ウェブサイトの設計、②運用サーバの確保、③コンテンツ（説明テキスト・画像データと、ダウンロード用のカード券面データ）作成、④ウェブページ構築・公開に取り組み、様々な団体・個人に活用してもらうように促す。

HP イメージ▶



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）

下水道の可能性

下水汚泥のエネルギー化率は26%(令和4年値:国土交通省下水道データ室)であり、2030年までに37%(CO₂約70万t削減)が目標とされる(地球温暖化対策計画:令和3年10月22日閣議決定)。全産業廃棄物の2割が下水道汚泥であると考え、この数字は大きい(環境省産業廃棄物排出・処理状況調査報告書 令和2年度速報値)。今後の技術革新によって、エネルギー化率が上がると考えると、下水道のエネルギー事業としてのポテンシャルは計り知れない。また、このエネルギーは人に関わる有機物由来のため、安定供給が約束されている。さらに、下水処理水を調整することで出る栄養塩(リンや窒素など)は、海藻など海の植物の成長を促しCO₂を削減する。海藻が枯れても海洋中の植物残渣中に含まれる炭素は半永久的に安定隔離されるため、CO₂削減は続く(このことをブルーカーボンと言う)。また、将来的には汚泥を炭化することでCO₂固定/貯蔵して炭素循環を遮断する研究も進んでいる。つまり、下水道はきれいな水をつくるだけでなく、エネルギーもつくり、水循環と炭素循環に貢献しているわけである。

今の下水道事業に足りないもの

下水道事業は、サステナブルな社会を実現する要素を実装し始めており、着々と前へ進んでいる。国土交通省は、新下水道ビジョン加速戦略の重点項目として『付加価値向上』『脱炭素化の推進』などと共に『国民への発信』を掲げている。マンホールカードや工場夜景、SNSを活用した若年層向けの広報など見せる努力は様々なチャネルで行っているが、若年層の関心は低い。ユメがあり驚きとワクワクがあり、エネルギー事業に対するモヤモヤした思いに一筋の光を与えてくれる存在が下水道事業であるとすれば、未来を担う若年層の興味を惹かないのはおかしい。考えられるのは存在を見せる努力に注力して、魅せる力になっていないこと。その魅せる力が「水をつくるだけでなくエネルギーまでつくる下水道」という視点だと考える。

トレーディングカードゲームに期待できること

ポケモンカードゲームや遊戯王・デュエルマスターズなどを昔遊んだ世代が戻り、その子供たちにも派生している。そのため、トレーディングカードゲーム市場は2019年の1,225億円から2023年に2,774億円と4年間で倍以上の規模を誇るほど盛況だ(日本玩具協会調べ)。また、親になり始めたこの世代は、子どもに戦略的思考を学ばせる教育ツールとしてカードゲームを考え始めている。さらに最近では、教育ツールに特化したトレーディングカードも登場している。

また、民間企業が大学と協働で行った調査(※)によれば、「子どもの頃に遊んだことがあるカードゲーム」として、20代の47.7%が「ポケモンカードゲーム」を挙げている。これは、「トランプ」、「カルタ」、「百人一首」といった伝統的なカードゲームに次ぐ多さであり、若い世代の多くにトレーディングカードゲームの遊び方がすでに浸透していることを示している(※ NTTコム オンライン・マーケティング・ソリューション株式会社・京都大学・慶応義塾大学「アナログゲーム(非電源系ゲーム)に関する調査結果」2018年)。



左:京都市炭化炉
右:北九州市菌体りん酸肥料

下水汚泥を蒸し焼きにし、下水汚泥に含まれる水分を蒸発させることにより、炭化する。固形燃料や肥料として使用。



左:神戸市バイオガスステーション
右上:福岡市水素ステーション
右下:新潟市消化ガス発電

下水汚泥をバイオガス化させ、下水道バイオガスを取り出す。そのガスを原料として天然ガスや水素・電氣をつくる。



左:佐賀市ノリ養殖
右上:秋田市酒米栽培
右下:藻(鮎のエサ)の養殖

下水処理から出た栄養塩を含む処理水を海や池・田んぼなどに流すことで、ノリや米・藻などを栽培する。

上:カード使用写真の紹介

写真はカード作成にあたり各都市の下水道部門など著作権者からカード使用の許諾をいただいたものです。

ビジネスや勉強の成果向上を目的として導入されたゲーミフィケーションは、ゲーム要素にビジネスや勉強の競争要素を加えたうえで、学習内容やルールを取り込むことで、楽しみながら学習能力向上に努めることができる。

拡張性の高いトレーディングカードゲーム

今でこそ当たり前の存在となっているトレーディングカードゲームの歴史は 1993 年にアメリカで発売された『Magic The Gathering』から始まる。日本でも秋葉原を中心にサブカルチャーの一環としてボードゲームなどを扱う書店や行うホビーストショップなどで輸入販売された。このゲームは多数あるカードから自身でカードを選択し(デッキを組み)自分だけのオリジナルデッキをつることができる。また、様々な効果を持つカードを組み合わせることでルールが複雑になることも特徴である。この、複雑さこそが面白さであり、数々の若者たちを魅了してきた。つまり、下水道の仕組みのような複雑なものがゲームとして成り立つわけだ。とくに、メインとなる下水資源を活用する仕組み【リソースカード】は各自治体が行き届く様々な仕組みをカードにすることができる。様々なカードをつくることで、ゲームで使う 15 枚の【リソースカード】の組み合わせは無限大になる。将来的には各下水道部からオーダーを受けて、例えば『Circular Economy 水 deck』(Niigata City version)などを制作することも可能となる。

そこで、Gゼミ発のカードゲーム『Circular Economy 水 deck』！

下水道の関心を持つ若年層を増やすために、作成したカードゲームを広め、プレイする人を増やす必要がある。そこで、『Circular Economy 水 deck』を用いて自校や系列校、高校などで授業を行った。その中で、「このゲームやばい(楽しいという意味)」「このゲームつくった人天才」「このゲーム欲しい」などの授業中漏れ出る受講者の声や、授業やイベント終了後に取ったアンケートの声で、授業の面白さに確信を得ることができた。さらには、「経年劣化ってやばい(問題だという意味)」「発電までスゴイ」など、下水道の問題点や役割を理解した発言で効果を確認した。その他、後援してくださっている新潟市下水道部が、私たちを職員研修会の講師として呼んでくださり、カードゲームを用いた講義を行った。これまでの自校や系列校、高校などとは異なり、私たちの親世代の大人たちへの講義であり、楽しさを感じてもらえるか不安であったが、好評をいただくことができた。また、カードをつくるために協力をお願いした 12 の自治体や企業の方々にお送りしたカードプロトタイプに対して、「よくできている」(新潟市)「興味深く見入ってしまいます」(北九州市)などのコメントをもらうことができた。

これらの様々な人たちの評価から、今後も『Circular Economy 水 deck』を広めていく意義を確信している。



『Circular Economy 水 deck』
～Z 世代と創る「廃棄物」のない社会～
Official rule book 《オフィシャルルールブック》

カード全種

●山札40枚＋課題9枚 全49枚

リソース card
計 15 枚

課題 card
計 9 枚

サポート
フィールド card
計 10 枚

資金 card
計 15 枚

Rule book
JP Circular economy 水 deck
©NLEED G-Seminar



『Circular Economy 水 deck』
～Z 世代と創る「廃棄物」のない社会～
Official rule book 《オフィシャルルールブック》

CARD 説明

DECK 内容

●山札40枚＋課題9枚
資金カード：15枚
リソースカード：15枚
その他カード：10枚

Rule book-0001
JP Circular economy 水 deck

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**

実現に至る時間軸を含むプロセス：今までの経緯《2024 年》



- 2024 年 3 月: COG2023 学生賞受賞『新潟法律大学校 G ゼミ』
- 2024 年 4 月: 新ゼミ生が入り、カードをブラッシュアップすると共に、サーキュラーエコノミー授業構築
- 2024 年 6 月: 授業・カードプロトタイプ①データ完成 ▶ カード裁断・授業パワーポイント作成
- 2024 年 7 月: 実証実験①新潟法律大学校 1・2・3 年生に対しサーキュラーエコノミー授業を行う
- 2024 年 8 月: 小学生向け自由研究教室『水博士になろう！夏休みわくわく下水道研究室』実施
- 2024 年 9 月: 実証実験②新潟商業高等学校ボランティア部に対しサーキュラーエコノミー授業を行う
- 2024 年 9 月: 実証実験③新潟公務員専門学校公務員ビジネス学科に対しサーキュラーエコノミー授業を行う
- 2024 年 10 月: カードプロトタイプ②を作成(新潟市と共に全国自治体に対し写真 & 説明文使用許諾をとる)
- 2024 年 10 月: 日本水大賞企画書作成 & 応募
- 2024 年 11 月: カードプロトタイプ②データ完成 ▶ カード裁断
- 2024 年 11 月: 新潟市下水道部職員研修に講師として参加(カードゲーム & 授業紹介)
- 2024 年 12 月: EMIRA ビジコン(早稲田大学×東京電力他共催)企画書作成 & 応募
- 2024 年 12 月: GKP 広報大賞(日本下水道協会主催)企画書作成 & 応募
- 2024 年 12 月: サイエンスカフェ新潟に参加して市民に対してサーキュラーエコノミー授業を行う
- 2024 年 12 月: チャレンジオープンガバナンス 2024 へ再チャレンジ《下水道広報をさらに進化させて挑戦》

今後の動き①

2025
3 月

完了予定

カードゲーム作成協力都市ヘデッキ（カードゲームの1セット）提供
主体：G ゼミ(新潟市)
「ヒト」 新潟市下水道部（各都市からの問合せ・フィードバックを受ける可能性）
「モノ」 教材用カードの製作資材（印刷用紙など）
「カネ」 発送費用など

今後の動き②

2026 3月 完了予定以降継続	自校や系列校、高校での授業展開、学校で主催するイベント	
	主体：Gゼミ	
	「ヒト」	学校事務局、受け入れ校の協力
	「モノ」	教材用カードの製作資材（印刷用紙など）
	「カネ」	授業実施校までの交通費、必要備品の経費など
	「プロセス」	学校事務局の協力でカードゲーム授業受け入れ校を開拓

2026 3月 完了予定以降継続	各種コンテストへの応募をつうじたカードゲームの知名度向上	
	主体：Gゼミ(新潟市)	
	「ヒト」	学校事務局、応募先団体
	「モノ」①	プレスリリースなどによる既存メディアでのPR
	「モノ」②	新潟市広報、学校広報の枠組みを使った発信
	「カネ」	直接的経費（審査、表彰式への交通費、通信費など）

2028 3月 完了予定以降継続	カードゲーム普及のための協力先の拡大	
	主体：Gゼミ(新潟市)	
	「ヒト」	学校事務局、受け入れ校の協力
	「モノ」	教材用カードの製作資材（印刷用紙など）
	「カネ」	授業実施校までの交通費、必要備品の経費など
	「プロセス」	学校事務局の協力でカードゲーム授業受け入れ校を開拓

2026 3月 完成予定	広報用ウェブページ・データのダウンロードサイトの構築・公開・運用	
	「主体」	Gゼミ（学校事務局・新潟市）
	「ヒト」	学校事務局、新潟市、他都市下水道部門
	「モノ」①	サイト構築のためのサーバ、CMS、サイトコンテンツ
	「モノ」②	上記を運用公開するシステム一式
2026 3月 随時更新	「カネ」	「モノ」にかかる費用一式
		応募したコンテストの副賞があればそこから充当するほか、他団体からのシステム提供、寄附なども視野に入れ検討。
	「プロセス」①	コンテンツ作成・ページ・システム構築（外部委託の可能性も視野に）
	「プロセス」②	運用主体の決定
	「プロセス」③	公開・運用

今後、私たちの代である2026年3月までにできる限りのことはやっていきたいと考えている。ここまででカードはひとまず完成し、今後は新潟市内さらには全国に向けて広めていくフェーズに突入する。現在、新潟市下水道部の方々からは良い評価を頂いた。さらには、全国の下水道部にもご協力いただきカードに対して応援の声もいただいている。ここから一年間は様々な活動を通して、このカードゲームが全国区になるために尽力していきたい。

今後立ちはだかる課題と私たちの考え方

最大の課題は事業の拡大と継続である。学生という身分であることや、活動資金がないことから、直接足を運んで広報活動を行うことが難しいことに加え、広報に必要な知識や技術が不足している。こうした背景から、改めて先輩方が行ってきたこれまでのゼミ活動を振り返り、『Circular Economy 水 deck』を全国に広める活動に応用することを、今後の計画とする。実際に、担当の先生からノウハウを学びつつ、全国からアクセスするためのホームページや、たくさんの人があそびたくなるような、カードのダウンロードサイトを作っていきたい。また、機会を得ることができれば、様々なところで下水道の魅力を伝える授業を展開していきたいとも考えている。

これらのことをゼミ生達で試行錯誤しながらも目標に向かい、広める活動を行っていきたい。