

# COG2025 応募内容確認書

ID	9-6-1
自治体名	東京都千代田区
自治体提示地域課題	若年、中年単身者層の区政・地域コミュニティ参画
チーム名	ななみん
アイデア名	五感で楽しむ都市型アトラクション
チーム属性	混成：市民と学生（ ）の混成チーム
チームメンバー数	5
代表者	井上 七泉
メンバー（公開）	井上 七泉, 小野 百合子

## 【確認事項】

- <応募のPDFファイル名と送付先>確認しました。
- <応募内容の公開>確認しました。
- <知的所有権・肖像権>確認しました。問題ありません。

## 提案するアイディア内容

### <アイディアの概要>

- 区内の若者(学生)が参加したくなるストーリーとアトラクション＆世界観を感じる会場演出をしたエンターティナーと区の助成で自立型地域交流イベントを作る。ここでは、すでに既存にある“ちよだスプラッシュ”を関連付け、近未来を感じつつ、リアルで行う無線銃を使ったチームを作りトーナメント戦で行うサバイバルゲームを行おうと考えている。
- イベントを行う際、リビング(streetアニチャー)のようなものを区でレンタルできる仕組みをつくる。
- 既存のプラットフォーム(例:Piazzaなど)を使い、千代田区に関わりのある人に限定しつつ、全体的に広めていくような仕組みづくりをする

### <誰が(who)>

・区役所や自治体。または千代田区で活躍している学生団体など。

→ちよだスプラッシュ

### <誰に(who)>

地域コミュニティに参加している方、またはしていない単身者、若年層(ここでは15～25歳をさす)の方。

### <いつ(when)>

2026年度中に千代田区に在住・在学している学生を中心とした団体チームを立ち上げ、イベント開催を行うことを目標にする。

### <どこで(where)>

若年層が興味のあるアニメや漫画、ゲーム、パソコンが集まっており、交通の便利(タイバ)の面からも考えると、秋葉原周辺の広場や公園、屋内のレンタルスペースなどが最適だと考える。

### <どのように(how)>

ここでは若年層がどうしたら地域コミュニティに参加したいと思うかを分析し、Stepごとに順序を立てて考える

「若年層の特徴」から「興味を持つカテゴリ」(漫画やアニメなど)を並べたのち、「これらの共通点」を分析したところ…

「コンセプト(雰囲気、見た目、映え)」、「共感、繋がり」、「タイムパフォーマンス(略:タイバ)」、「実体験や非日常性」を重要視していることがわかった。

これらの特徴を踏まえ以下のような手順で取り組みを進めていく。

Step 1:よりコンセプトを忠実に再現したり、質の良いイベント作りをするため、自治体(千代田区)が、イベント主催者に椅子やテーブル、小物をレンタルできるようなシステム作りをしてもらう。

Step 2:イベント主催を行う学生、若年層中心の団体を作り、地域振興課に相談をし、使える施設や助成金、レンタル器具などについて確認をする。

Step 3:若者が情報を特に取り入れている主要SNS(Instagram、X(旧Twitter)、TikTok)などでイベント専用アカウントを作り宣伝を行う。

Step 4:参加用フォーム(例:Googleフォーム)などを使い、申込時に「ゲーム」「アニメ」「アイドル」「プログラミング」「スポーツ」などのカテゴリを選択する事前アンケートを取る。その後、回答に基づき、運営側でチームを編成(1チーム:3～5名ほど)

Step 5: 試合前に「チーム作戦会議タイム」を設け、お互いの趣味を自己紹介。共通の話題があるため、初対面でも会話が弾みやすい仕組みづくりをすることでコミュニティを作りやすくなる。