

きみまち

きみ好みのまちになります！

【課題】

- 困りごとを伝える相手がわからない

例えば・・・

- 道路にゴミが落ちている！
→どこに連絡して解決するのかわからない

【困っている人】

- 市民
- 行政

- 特に、未成年！子どもたち！

【ゲームの設定】

- バーチャルの“街なか”を作る
 - 子どもたちが勇者になる
 - 問題提起を勇者（子ども）に出してもらおう = モンスター発見！
 - 共感する人がたくさん = モンスターが巨大化
 - 問題解決を従者（大人）が対応 = モンスター退治！
 - ミッションを用意
-
- プラスな意見、プラスな発見 = 花を育てる

【ゲームのメリット①】

- 子どもに問題提起、大人が問題解決することで・・・
 - 子どもが意見を聞いてもらったことを実感！
 - 大人になれば問題解決できるよ！とアピールできる
 - 佐賀から出ていく人を減らせる！人口流失を防げる！

【ゲームのメリット②】

- 楽しく問題提起してもらうことで・・・
→みんな自主的に問題提起してくれる

例えば・・・

- みんなゴミを見つけてくれるようになる
- 登下校で危ない道を自ら発見してくれる

【ミッションとは・・・】

- ミッションを作ってみんなで問題解決！

例えば、**「キレイな街なかにしよう！」**

- ポイント制度を導入
- ポイントをたくさん稼いでもらう
- ポイント貯めて勇者の着せ替え！装備を拡充！
- ミッション終了後、ランキング発表！
- チームを設けてチーム対抗戦も可能

ミライの課題も見えてくる！