



令和4年 7月 20日

国分寺市長 殿

団体の所在地 国分寺市東恋ヶ窪 2-16-11 キャステージ国分寺 406

団体名 国箱 Project Team

代表者氏名

次のとおり提案します。なお、会員名簿・担当者連絡先を除き公開を承諾します。

1 提案事業名	国箱カードゲーム開発事業 (適合する、市の施策または事務事業名：まちづくり条例の運用事務事業)	
2 提案事業期間	令和5年4月1日 から 令和6年3月31日まで	
3 提案事業予算	904,480 円	
4 提案概要 (事業目的、内容等を400字以内でご記入ください。この欄の記載内容は、ホームページ等で公表します。)	<p>当団体は、国分寺市協働事業「こくぶんじカレッジ」の受講生で構成されており、こくぶんじカレッジにて企画した、ヒト・コト・バ(モノ)を繋げるアプリ『国箱』の開発・運営・普及を主たる活動の目的としている。『国箱』は、国分寺市内における市民活動やイベント等の企画及び実施を考えている個人又は団体が活用する事で様々な情報を得ることができ、企画の実現と参加のハードルを下げ、多様かつ豊かな市民生活とまちの活性化を目指している。</p> <p>しかしながらアプリの開発は費用面、技術面においてもハードルが高いため、まずはまちづくり活動を疑似体験できるカードゲームの開発を行っている。本ゲームは未完成ではあるが、第2回全国ゲーミフィケーションコンペティションにてゲームの構想が評価され、入賞を果たした。</p> <p>令和5年度には、このカードゲームの深度化を図り、カードゲーム実物の製作及び体験イベントの実施を目的とした事業を提案する。</p>	
5 添付書類	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>■提案書(2号様式)1&2</p> <p>■収支予算書(3号様式)</p> <p>■団体概要書(4号様式)</p> <p>■定款又は規約</p> </div> <div> <p>■会員名簿</p> <p>■予算・決算関係書類</p> <p>□法人市民税納税証明書</p> <p>■その他(活動スケジュール、実績資料)</p> </div> </div>	

1 提案事業名	国箱カードゲーム開発事業
2 事業の目的 (解決すべき社会問題・地域課題、事業の意義や必要性について)	<p>実際の国分寺のまちを舞台として、地域で既に取り組まれている活動やイベントに自分の趣味・特技を活かして参画するまちづくりカードゲームの企画・制作及びその普及を事業の目的とする。本事業を通して、以下の地域課題を解決したい。</p> <p>課題：</p> <p>国分寺には主体的に活動を展開している個人や団体がいる一方で「それらの活動に加わってみたい」「まちで新たな活動を始めてみたい」という想いを抱いていても、実際にはその想いをどこに相談してよいか、実現するにはどのような方法、制度が存在するのかが分からず、行動に移せないという方が少なくないと感じている。</p> <p>これらの活動がより幅広に増えることになれば、国分寺市まちづくり条例の「市民の主体なまちづくり活動」の推進にも繋がると思う。</p> <p>本事業の意義：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ゲーム内で取り扱われるイベントや公共、公共的施設は国分寺市内に実際に存在するものであり、プレイヤーがよりまちの事を知るきっかけとなる。 ● まちづくり活動への参加機会は大きなきっかけを要するものではなく、常に身近に転がっていることが認識できる。 ● 特別なスキルや職能を持たずとも、自分の趣味や特技を生かして活動への参加ができることを実感できる。(＝活動に参加することの心理的ハードルを下げる。) ● ゲーム内で「自己効力感(自分がまちに貢献できているという満足感)」を感じることで、現実の地域内においても「自分にもこんなことができるかもしれない」という感覚を得ることができる。 ● 市が公表している公共施設(道路や公園等も含む)や制度の情報について、うまく市民に伝わっていない内容や掲載しきれない内容を市の職員からヒアリングし、盛り込む事により、まちの新たな活用法の創出へと繋がる。 <p>本事業は将来的に『国箱』アプリの開発を見据えたものだが、その第一歩としてカードゲームの開発に着手している。カードゲームのメリットとしては、遊び感覚で比較的容易に体験することができ、人対人のコミュニケーションが前提かつリアルな場で行われ、プログラミングされていない偶発性があるという点で、カードゲームが実際のまちづくり活動のトレーニングツールになると考える。</p> <p>またカードゲームという手法は、近年会社の人材育成やチームビルディングにも活用されることが多くなってきており、まちづくりの担い手育成に力を入れているまちづくり推進課の方向性とも合致していると考えます。</p>
3 事業の内容 (事業の目的を達成するために何をするか)	<p>① カードゲームの企画・制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ● カードゲームのコンセプト・世界観、主なターゲット、プレイすることで届けたいメッセージ等を深度化・明確化する。(これまでの活動によるベースはあるが、令和5年度は仕様を明確に決定する。) ● 上記の仕様に基づき、実際にカードゲームを制作する。プレイ人数は5～6人、プレイ時間は15分～30分程度を想定する。

	<p>② カードゲームの普及活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 制作したカードゲームのプレイ体験会を実施することで、カードゲームの普及を図る。体験会は「こくぶんじカレッジ」での実施を主に想定している。「こくぶんじカレッジ」はまちづくりに意欲がある人やこれから何か取組を仕掛けたい人が参加する講座であり、本カードゲームが想定するプレーヤーとして適切だと考える。こくぶんじカレッジ以外でも体験会を複数回実施する。市の職員向けの体験会も開催し、施設や制度利用に関するご意見もいただきたい。 SNS 等を活用し体験会の情報を周知する。 <p>①と②は独立して進む事業ではなく、②を通して参加者からフィードバックを得ることで①をその都度ブラッシュアップする。</p>
4 事業計画 (事業の実施スケジュール)	<p>【4月～8月】 企画・情報収集（仕様の明確化）</p> <p>【7月～10月】 デザイン及びデータの作成、体験イベントの実施</p> <p>【10月～11月】 試作・印刷</p> <p>【12月～3月】 お披露目イベントの実施</p> <p>※上記スケジュールの遂行にあたって、定例会を2回/月開催する。 ※別紙「令和5年度活動スケジュール参照」</p>
5 目標値 (事業期間で達成する目標)	<p>1 カードゲームの企画・制作</p> <ul style="list-style-type: none"> カードゲームを6セット（1セットを5～6人でプレイ）制作する。 <p>2 カードゲームの普及活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 体験会を6回程度実施する。1回の体験会の参加者は15人程度とし、延べ90人程度に実際にプレイしてもらう。

<p>6 事業の対象 （地域、具体的対象者、対象総人数等）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 国分寺のまちに興味をもっている人 ● 国分寺のまちを楽しむ活動を始めてみたい人 ● 自分の好きなことや趣味・特技を活かしたい人 ● まちづくりに漠然と興味はあるが何をしたら良いか分からない人 ● まちづくりに対する意欲はあるが行動に移せない人
<p>7 事業の実施場所</p>	<p>1 カードゲームの企画・制作 アクティココブンジ等の会議室</p> <p>2 カードゲームの普及活動 アクティココブンジ等の会議室や国分寺市内のイベント会場</p>
<p>8 役割分担 （具体的に）</p>	<p><提案団体が担う役割></p> <p>1 カードゲームの企画・制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ● カードゲーム内で使用する国分寺の地域資源の調査（市の公共施設、行事やイベント、文化や歴史等） ● カードゲームのコンセプト・世界観、主なターゲット、プレイすることで届けたいメッセージ等の明確化 ● 上記に基づくカードゲーム制作の実作業 <p>2 カードゲームの普及活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 体験会の企画・SNS 等による告知 ● 体験会当日の説明・ファシリテーター <p><市が担う役割></p> <p>1 カードゲームの企画・制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ● カードゲーム内で使用する国分寺の地域資源の情報提供（市の公共施設、行事やイベント、文化や歴史等） ● うまく市民に伝わっていない内容や掲載しきれない内容について、施設や制度を所管する部署へのヒアリングに関する情報提供 ● 都市計画上課題のある公共施設、道路、広場等についての情報提供 <p>2 カードゲームの普及活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 体験会を実施する場所の提供や予約 ● 市の広報媒体を通したカードゲーム情報の周知やプレイ体験会の開催告知 ● 市役所内での課や立場を跨いだ体験会の実施
<p>9 目標が達成された状態</p>	<p>まちづくりに参加する心理的なハードルが下がることで国分寺のまちを自分事として捉えられること。自分の趣味や特技を活かすことでまちに貢献するマインドが市民に育まれること。</p> <p>その結果として、国分寺の各地で大小様々な市民発意の取組やプロジェクトが展開されることで、地域内外へのブランディング効果が得られる。</p>
<p>10 市と協働する意義及び必要性、協働による相乗効果</p>	<p>市がホームページ上等で公表している情報だけではなく、公共施設の管理者や市職員から、どのように公共施設や制度を活用してほしいか等の生の声をカードゲームに反映させることができる点において必要性は高い。</p> <p>体験会の実施にあたって、当団体による SNS での周知に加えて、市の媒体を活用することによって周知範囲や信用度の面から、広報効果は高くなる。</p>

<p>11 事業実施後の展開 (成果の活用方法又は、提案団体の自主的な活動展開等)</p>	<p>協働事業の成果は市へ帰属されるとのことなので、市民がまちづくり活動のはじめの一步を踏み出しやすくなるよう、市がこくぶんじカレッジを始めとする様々な場においてカードゲームの普及に努めていただきたい。</p> <p>団体としては、本事業にて収集した情報やノウハウを基に本来目的である「国箱」アプリの開発に着手したい。</p>
---	---

様式第3号
(市民活動団体提案事業)

団体名 国箱 Project Team

令和4年度募集 提案型協働事業 収支予算書

(収入の部)

大項目	中項目	内訳		中項目計	大項目計
委託費	委託費	委託金	904,480 円 × 1 回 = 904,480 円	904,480 円	904,480 円
			円	円	円
			円		
合 計		904,480 円			

(支出の部)

大項目	中項目	内訳		中項目計	大項目計
人件費	カードゲーム開発事業	企画・情報収集	1,100 円 × 2.0 H × 3 人 × 10 回 = 66,000 円	151,200 円	279,200 円
		企画・情報収集管理	2,500 円 × 2.0 H × 1 人 × 10 回 = 50,000 円		
		デザイン・データ作成	1,100 円 × 2.0 H × 2 人 × 8 回 = 35,200 円		
			円 × H × 人 × 回 = 0 円		
	カードゲーム普及事業	イベント企画、運営、広報	1,100 円 × 2.0 H × 3 人 × 8 回 = 52,800 円	128,000 円	
		イベント企画、運営、広報管理	2,500 円 × 2.0 H × 1 人 × 8 回 = 40,000 円		
		実施	1,100 円 × 2.0 H × 4 人 × 4 回 = 35,200 円		
報償費	講座講師謝礼	アドバイザー謝礼(民間企業上級管理職)	11,500 円 × 1.0 H × 1 人 × 12 回 = 138,000 円	138,000 円	138,000 円
印刷製本費	カード印刷	印刷等(6セット予定)	60,000 円 × 6 セット × 1.10 = 396,000 円	396,000 円	396,000 円
消耗品費		印刷用紙(A4 1箱)	2,800 円 × 1 箱 × 1.10 = 3,080 円	14,740 円	14,740 円
		プリンターインク	5,800 円 × 1 箱 × 1.10 = 6,380 円		
		シールラベル	1,200 円 × 4 バック × 1.10 = 5,280 円		
			円		
通信運搬費			円		円
旅費交通費			円	円	
保険料	保険料(イベント)	賠償責任	1,500 円 × 1 日 × 4 回 = 6,000 円	12,000 円	12,000 円
		傷害保険	1,500 円 × 1 日 × 4 回 = 6,000 円		
備品借上げ料			円	円	円
賃借料			円	円	円
直接経費計					839,940 円
諸経費		直接経費 839,940円 × 10% = 83,994円 83,994円以下の64,540円を計上 (報告書作成業務人件費@1,100円 × 10時間 × 2人 = 22,000円, 資金作業@1,100円 × 2時間 × 1名 × 12か月 = 26,400円, プリンターインク6,000円, 通信費, 水道光熱費など 10,140円)計64,540円		64,540 円	64,540 円
合 計		(消費税含む)			904,480 円

団 体 概 要 書

※ 枠の大きさは、字数制限を表すものではありません。枠を広げて必要な事項を記入してください。
ただし、簡潔に分かりやすく記入してください。

団体の名称	(フリガナ) コクバコ プロジェクト チーム		
	国箱 Project Team		
所在地	〒185-0014 東京都国分寺市東恋ヶ窪 2-16-11 キャステージ国分寺 406		
設立年月日	令和元年 12 月		
会員の状況	正会員数 5 人・ (内国分寺市民 5 人)	団体 5 人)	年会費 1,000 円/月
	賛助会員数 団体	人	年会費
活動目的	<p>国分寺市内における市民活動やイベント等の企画及び実施を考えている 個人或いは団体が、企画実現に役立つ様々な情報を得ることができる 『国箱』アプリの開発・運営・普及が主たる活動の目的であり、アプリ を活用する事で企画の実現と参加のハードルを下げ、多様かつ豊かな市 民生活とまちの活性化を図る。</p>		
活動内容・活動実績 (既に協働による委託 事業等の実績がある 場合には、委託事業 名、委託契約先名、 委託時期を記入して 下さい。)	<p>令和3年 月1回の定例会議（カードゲーム開発等） 9月 第2回全国ゲーミフィケーションコンペティション 応募 10月 " 2次審査通過 11月 " 入賞 別紙「表彰状」参照</p>		
ホームページ	なし		

担当者連絡先	
--------	--

『国箱 Project Team』規約

(名称及び事務所)

第1条 この会は、『国箱 Project Team』と称し、令和1年12月7日に設立。
事務所は、国分寺市東恋ヶ窪2丁目16番11号に置く。

(目的)

第2条 この会は、国分寺市内における市民活動やイベント等の企画及び実施を考えている個人或いは団体が、企画実現に役立つ様々な情報を得ることができるアプリ、『国箱』の開発・運営・普及が主たる活動の目的であり、アプリを活用する事で企画の実現と参加のハードルを下げ、多様かつ豊かな市民生活と街の活性化を図る。

(活動)

第3条 この会は、前条の目的を達成するために、次の告知・開発活動を実施する。

- (1) 市内イベント等に参加、SNSにより『国箱』についての告知活動を行う。
- (2) 『国箱』アプリの開発につながるゲーム等の開発や企画・提案を行う。

(会員)

第4条 この会の会員は、次の2種類とする。

- (1) 正会員は、この会の目的に賛同し入会した者とする。
- (2) 賛助会員は、この会の事業を賛助するために入会した者とする。

(会費)

第5条 会員は、以下に定める会費を納入しなければならない。

- (1) 正会員 1,000 円/月額
- (2) 賛助会員 入会時に協議の上決定

(退会)

第6条 会員は、退会届を提出し任意に退会することができる。

(役員)

第7条 この会に次の役員を置く。役員は総会において選出する。

- (1) 会長・・・会を代表し、その活動を総理する。
- (2) 副会長・・・会長を補佐し、会長に事故あるときはその職務を代行する。
- (3) 監査役・・・会の活動状況及び会計について監査を行う。

(総会)

第8条 この会の総会は、正会員を持って構成し、年に1回開催するものとする。ただし、必要があるときは臨時に開催できるものとする。

- 2 総会は、正会員の過半数の出席がなければ、開会することができない。
- 3 総会の議事は、出席した正会員の過半数をもって決し、可否同数のときは、議長の決するところによる。

(事業年度)

第9条 この会の事業年度は、毎年4月1日に始まり、翌年3月31日に終わる。

(委任)

第 10 条 この会則に定めのない事項は、総会の議決を経て、会長が別に定める。

附 則 この会則は、令和 4 年 4 月 1 日から施行する。

2022年5月31日
作成者:永島宏子

収 支 報 告 書

収入			
	項目	金額	備考
2020/8/9	会費	5,000	1ヶ月1000円5人分
2021/4/25	会費	22,500	1ヶ月500円5人分の9ヶ月分
2021/5/16	会費	5,000	1ヶ月1000円5人分
2021/6/20	会費	2,000	1ヶ月500円4人分
2021/7/18	会費	2,000	1ヶ月500円4人分
2021/8/8	会費	2,000	1ヶ月500円4人分
2021/9/26	会費	2,000	1ヶ月500円4人分
2021/10/2	会費	2,000	1ヶ月500円4人分
2021/11/13	会費	2,000	1ヶ月500円4人分
2021/12/26	会費	2,000	1ヶ月500円4人分
2022/3/6	会費	6,000	1ヶ月500円4人分3ヶ月分
合計		¥52,500	
支出			
	項目	金額	備考
2021/4/24	バウムクーヘン	2,376	講師お礼
2021/4/24	チョコレート	1,544	講師お礼
2021/4/25	飲食代	1,925	講師分
2021/5/16	菓子詰め合わせ	959	講師お礼
2021/5/15	飲食代	660	講師分
2021/6/20	バウムクーヘン	1,080	講師お礼
2021/7/18	菓子詰め合わせ	1,425	講師お礼
2021/8/18	菓子詰め合わせ	1,337	講師お礼
2021/10/10	菓子詰め合わせ	1,941	講師お礼
2021/10/10	ポスカ	1,518	カードゲーム資材
2021/10/10	コピー代	480	印刷代

2022年6月15日
作成者:長谷川嘉成

予 算 書

収入			
	項目	金額	備考
2022/4	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2022/5	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2022/6	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2022/7	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2022/8	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2022/9	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2022/10	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2022/11	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2022/12	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2023/1	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2023/2	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
2023/3	会費	1,500	1ヶ月500円3人分
合計		¥18,000	
支出			
	項目	金額	備考
2022/4	施設使用料	1,600	4月2日分追加
2022/5	菓子詰め合わせ	960	講師お礼
2022/6	菓子詰め合わせ	1,000	講師お礼
2022/7	菓子詰め合わせ	1000	講師お礼
2022/8	菓子詰め合わせ	1000	講師お礼
2022/9	菓子詰め合わせ	1,000	講師お礼
2022/10	菓子詰め合わせ	1,000	講師お礼
2022/11	菓子詰め合わせ	1,000	講師お礼
2022/12	菓子詰め合わせ	1,000	講師お礼
2023/1	菓子詰め合わせ	1,000	講師お礼
2023/2	菓子詰め合わせ	1,000	講師お礼
2023/3	菓子詰め合わせ	1,000	講師お礼

合計		¥12,560	
差引収支		¥5,440	

メモ・備考など

[illegible]



altiplus

表彰状

SDMI System
Design
and
Management

特別賞

国箱プロジェクトチーム 殿

ゲーム名：

いっちょかみまちづくり

- カードゲームを通してまちを魅力的にする方法 -

「第2回全日本ゲーミフィケーションコンペティション」に出品されました上記のあなたのゲームは、優秀と認められましたので、ここに表彰します。

2021年11月28日

慶應義塾大学 社会&ビジネスゲームラボ
株式会社 オルトプラス
ゲームコミューン (GC)
ゲームクリエイターズギルド (GCG)