

## 協働テーマ

障害者の困りごとや必要な配慮を疑似体験できるデジタルコンテンツを作成し、多様なコミュニケーション手段の普及啓発につなげたい！

## ■ 現場課題

## 課題詳細

- 東京都では障害者の多様なコミュニケーション手段の普及啓発を進めているが、従来の紙媒体やWebサイトなどの広報手法だけでは、行政施策に関心が低い層にアプローチに課題があった。
- 特に若年層に対し、共生社会への理解や「気づき」をどう広げるかが課題となっていた。

課題解決による  
想定成果・効果

- 課題となっていたZ世代・a世代（若年層）およびその保護者層に対し、若年層に親しみのあるゲームを通じてアプローチする。
- ゲーム内での疑似体験を通じて、実社会で困っている人に対し適切な配慮ができるよう「気づき」を醸成する。
- 目標（KPI）：期間内プレイ回数1万人、アンケート満足度平均3.5以上。

## ■ プロジェクト概要

課題に対する  
ソリューション

- 全世界で利用され、若年層が集まるゲーミングプラットフォーム「Roblox（ロブロックス）」を活用。
- 探索アクションゲーム『探せ！みんなのできること』を開発し、ゲームとして楽しみながら、障害者の困りごとや必要な配慮、多様なコミュニケーション手段（手話やコミュニケーションボードの使用等）を自然に「疑似体験」できる機会を創出した。

協働  
プロジェクト  
内容

- 当事者・現場との対話による開発 障害者団体へのヒアリングや都職員との定例連携（スクラム開発）を実施。当事者の意見を反映させることで、ゲームの適切性とゲームとしてのエンタメ性の両立を図った。
- 疑似体験コンテンツの実装 街中で困っているNPCに対し、適切なコミュニケーション手段を選んで支援するクエストを実装。「勉強」ではなく「遊び」の中で、自然に配慮や支援方法を学べる体験を設計した。
- 無関心層へのアプローチ インフルエンサー（貴島明日香氏）の起用やRoblox内広告を展開し、従来の広報では届きにくい若年層・無関心層への認知拡大を図った。

## 成果

- 数値目標の達成：プレイ回数目標（1万回）を達成し、アンケート等の満足度も目標数値をクリアした。
- 意識変容の確認：ユーザーアンケートでは「今まで知らなかったツールを知れた」「実際に街で困っている人がいたら助けてほしい」といった前向きな意見が多数寄せられた。
- 共生社会の実現に向けた意識啓発：障害の有無による区別なく手助けするゲーム設計により、障害のある人もない人も互いに支え合う共生社会の実現に向けた意識を醸成。

