

ボランティア  
×  
オンラインゲーム

～中高生により多くのボランティア経験を！～

東京学芸大学附属国際中等教育教育学校 Re:Connect  
石橋 紅音 辻 紗耶佳 楊 静遠

# 目次

## 1. 私たちが目指すもの

## 2. 現状分析

東京都のボランティア行動者率

中高生のボランティア・中高生の余暇時間

## 3. 街づくりオンラインゲームの提案

## 4. 実現に向けて

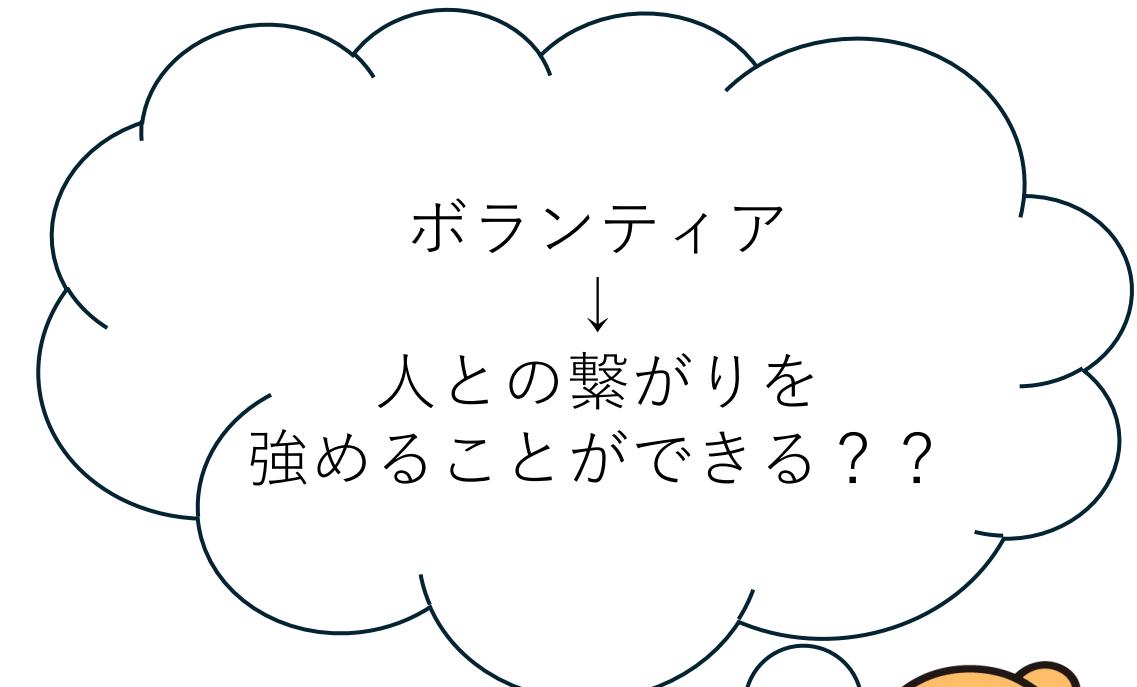
## 5. まとめ

# 私たちが目指すもの

地域とのつながりを実感  
人との繋がりを強めたい



一方で学校を出ると  
「ボランティア」は多くの  
中高生にとって身近な  
言葉ではないと気付く



私たちが目指すもの

中高生の視点で  
中高生に合った提案で  
ボランティアを  
普及させたい！



# 目次

1. 私たちが目指すもの

## 2. 現状分析

東京都のボランティア行動者率

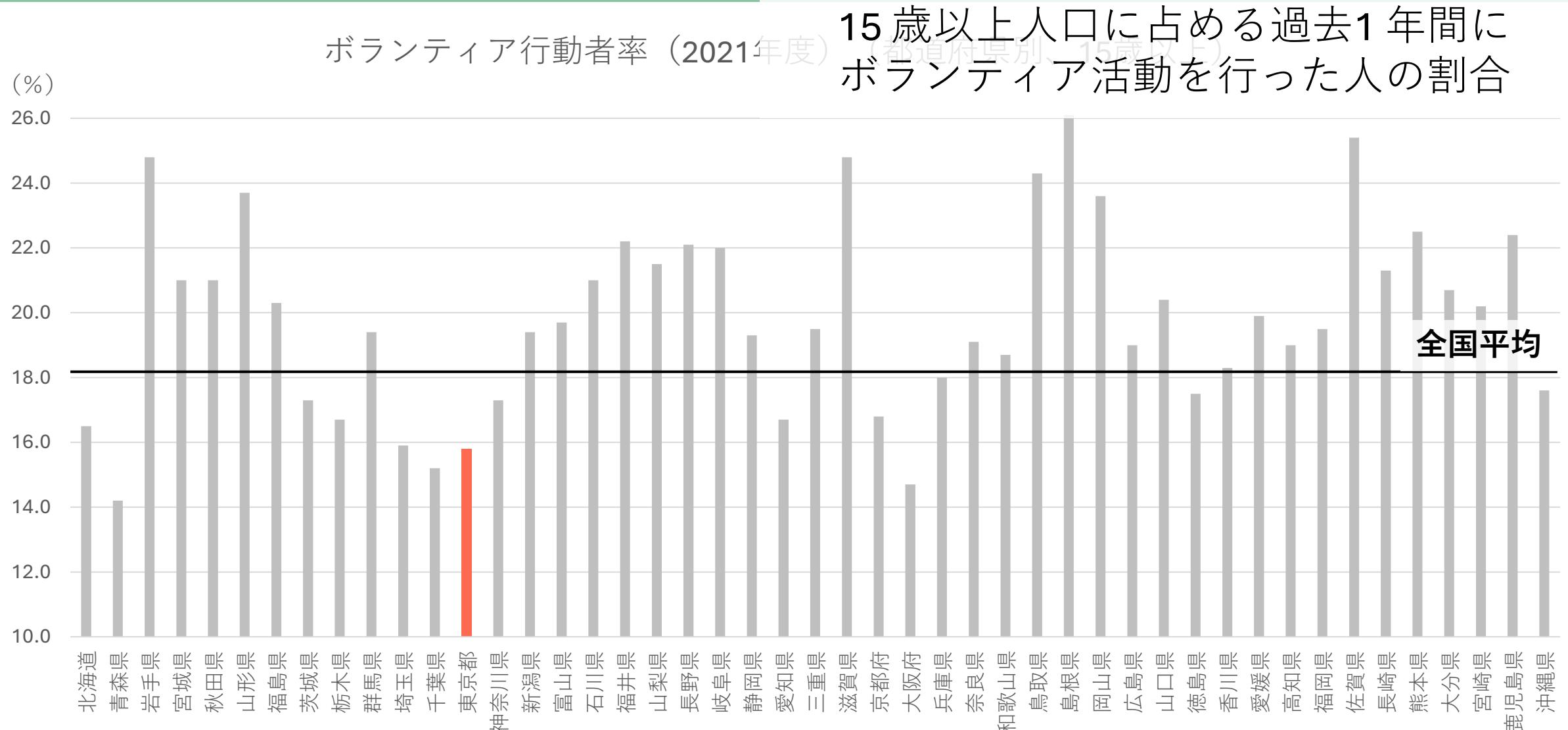
中高生のボランティア・中高生の余暇時間

3. 街づくりオンラインゲームの提案

4. 実現に向けて

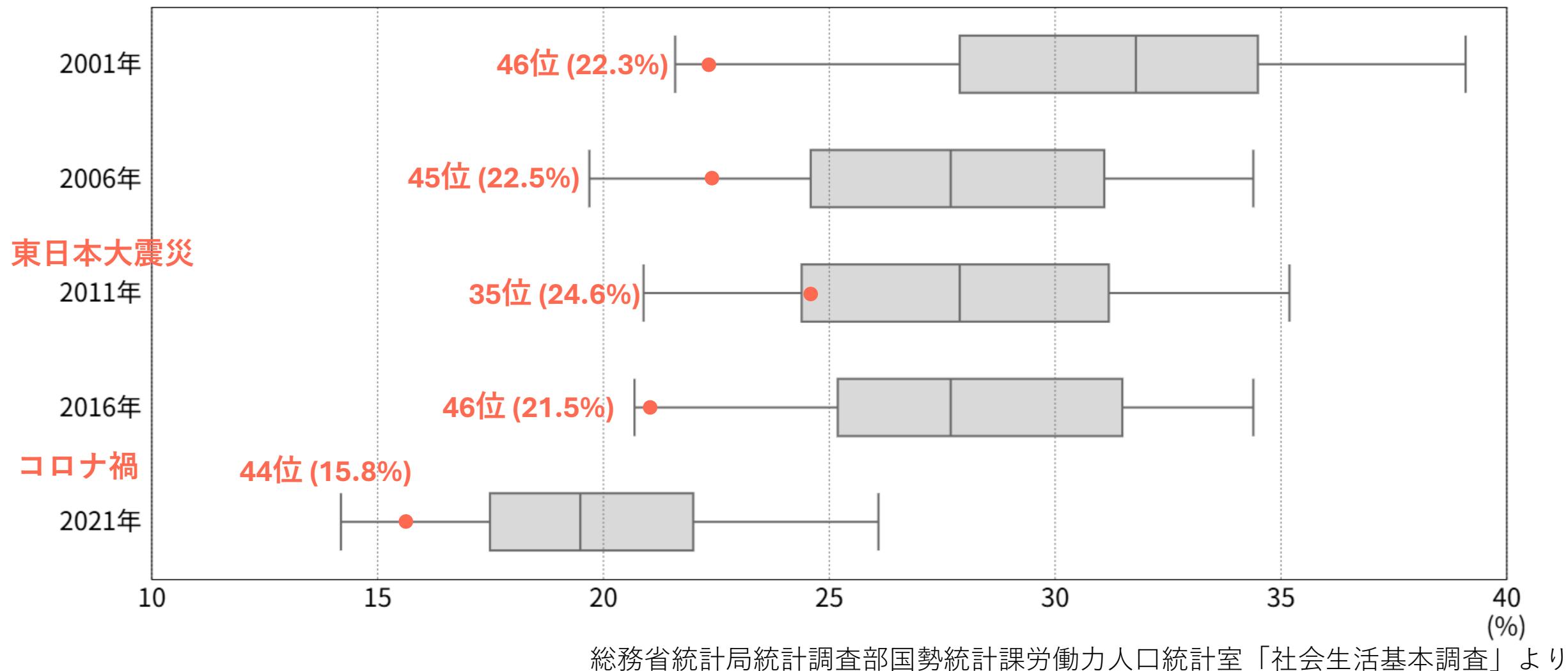
5. まとめ

# 問題点の分析—東京都のボランティア行動者率とは



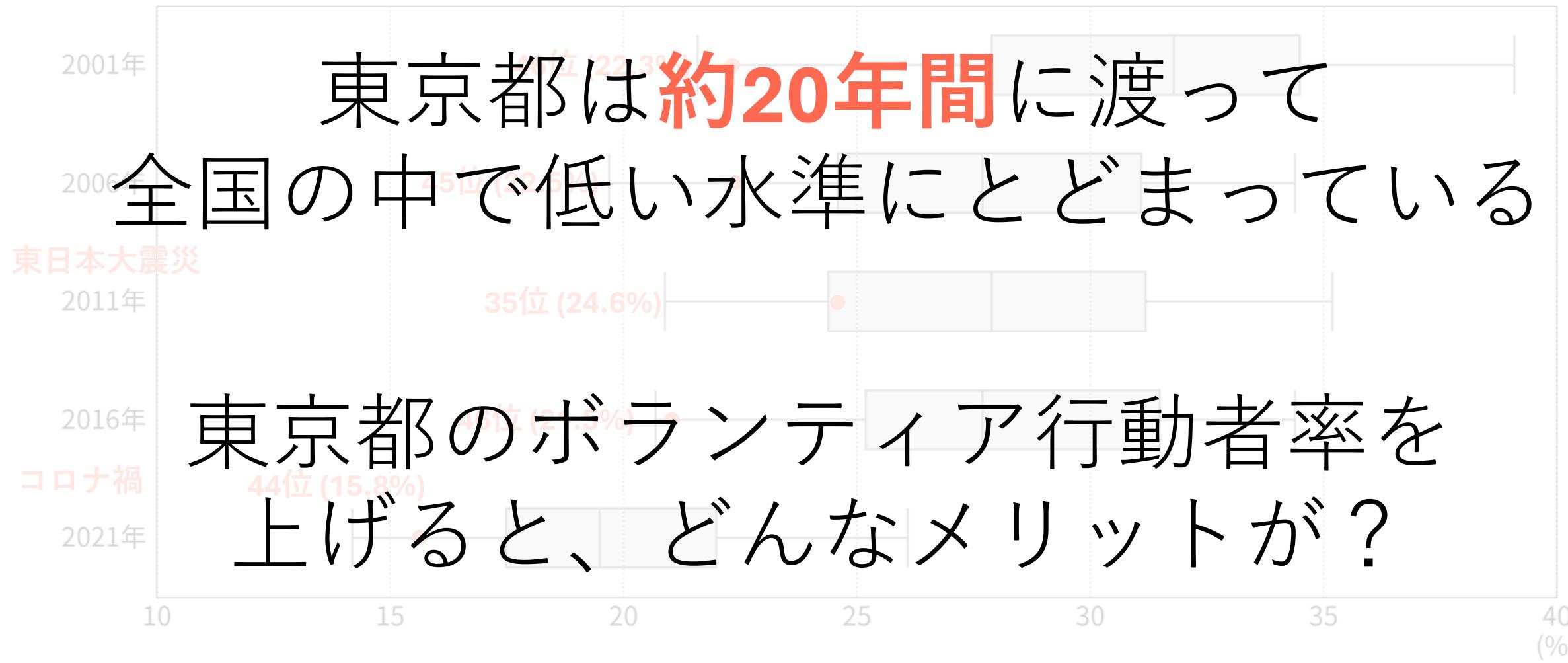
# 問題点の分析—東京都のボランティア行動者率

全国のボランティア行動者率と東京都の相対的位置の推移

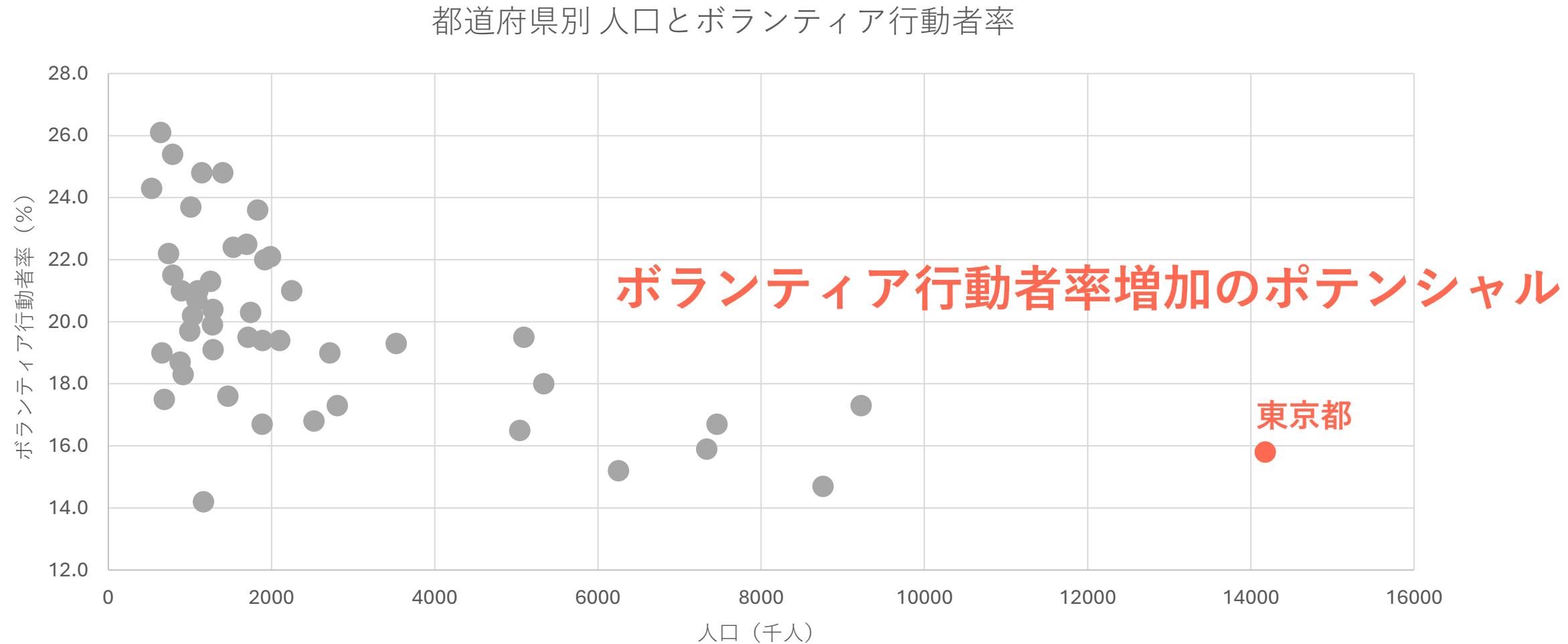


# 問題点の分析—東京都のボランティア行動者率

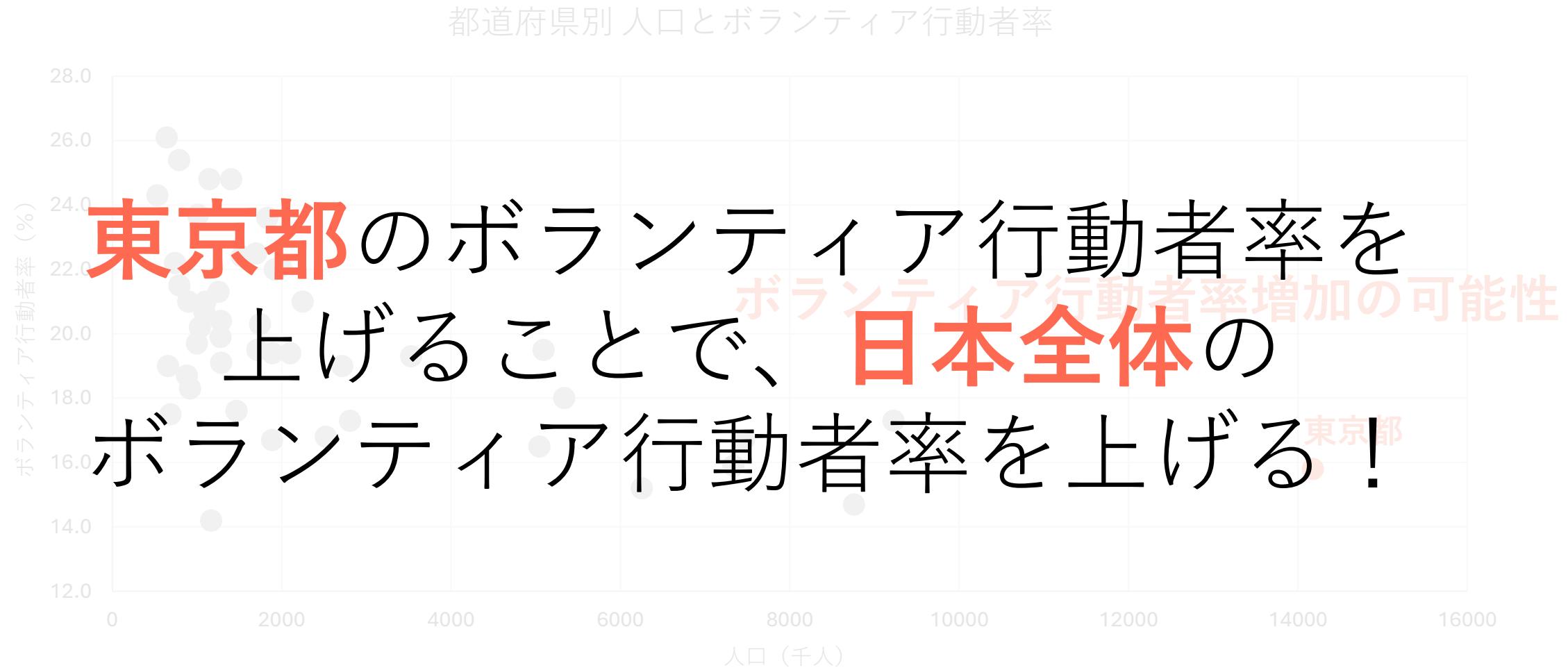
全国のボランティア行動者率と東京都の相対的位置の推移



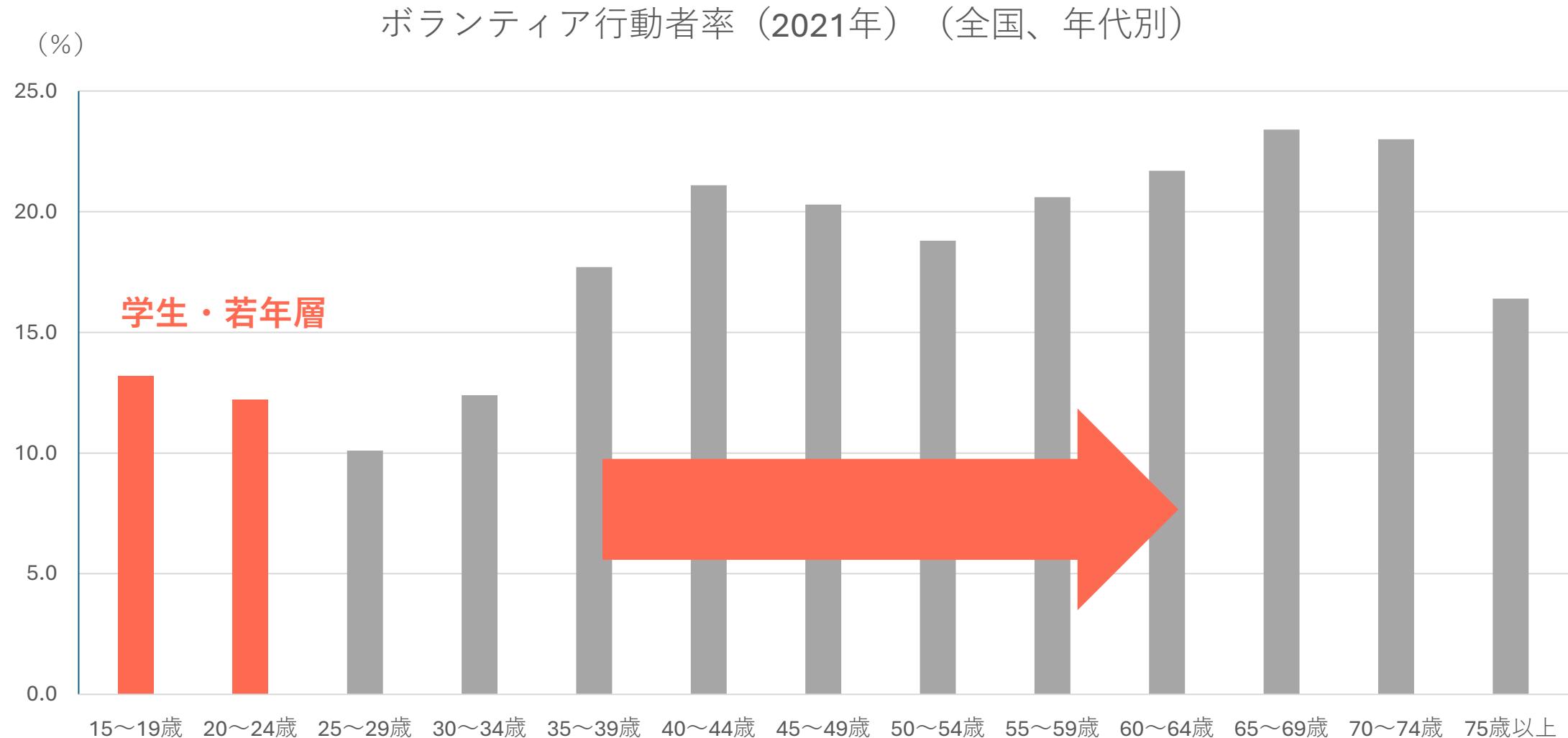
# 問題点の分析—東京都のボランティア行動者率



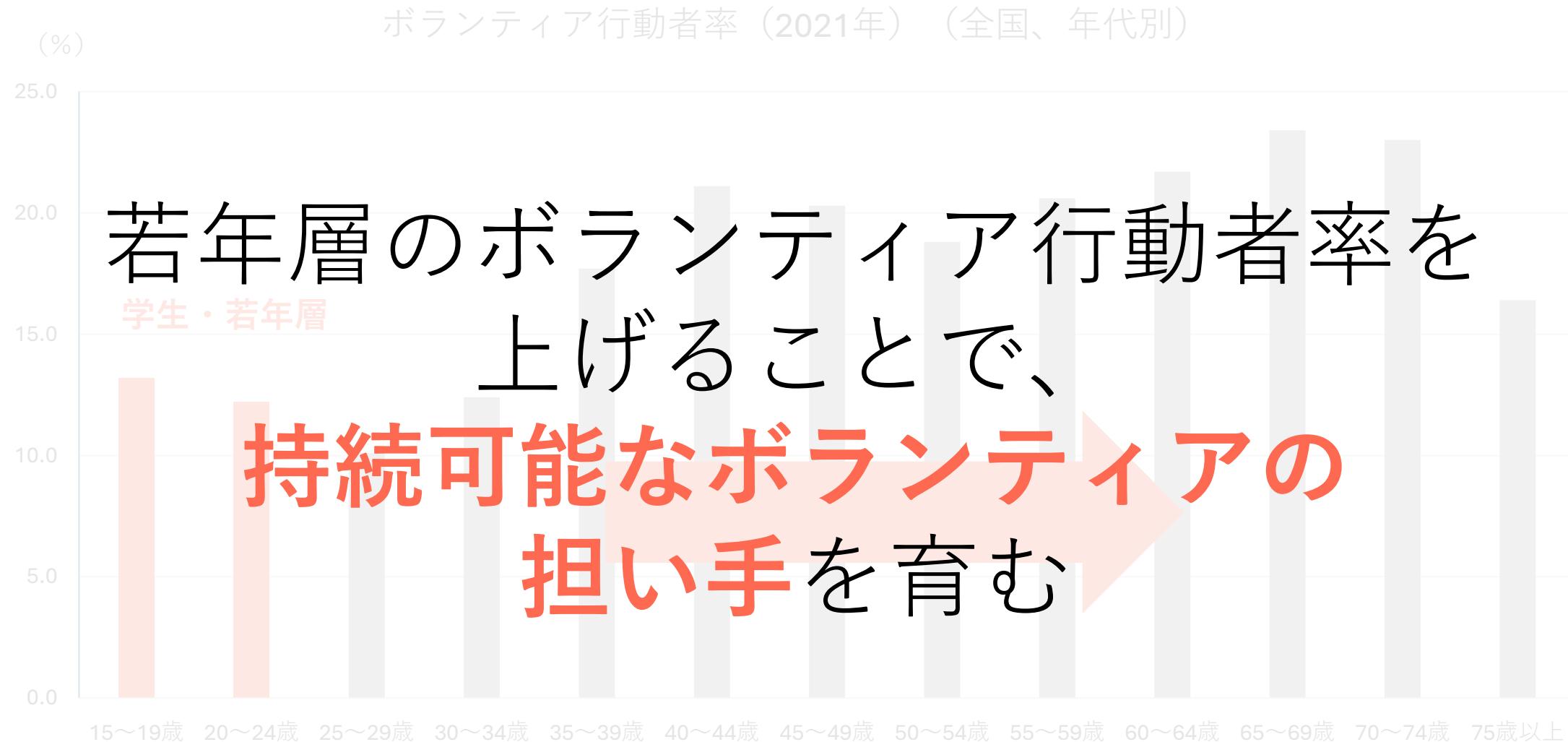
# 問題点の分析—東京都のボランティア行動者率



# 問題点の分析—東京都のボランティア行動者率

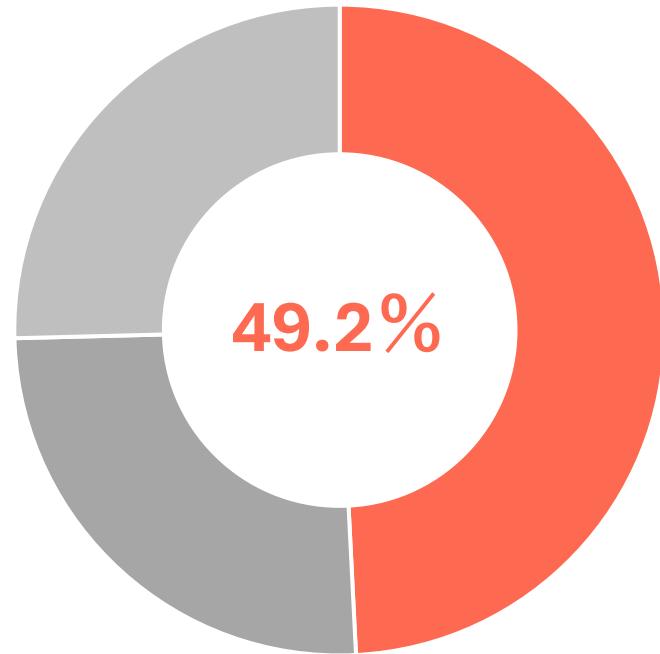


# 問題点の分析—東京都のボランティア行動者率

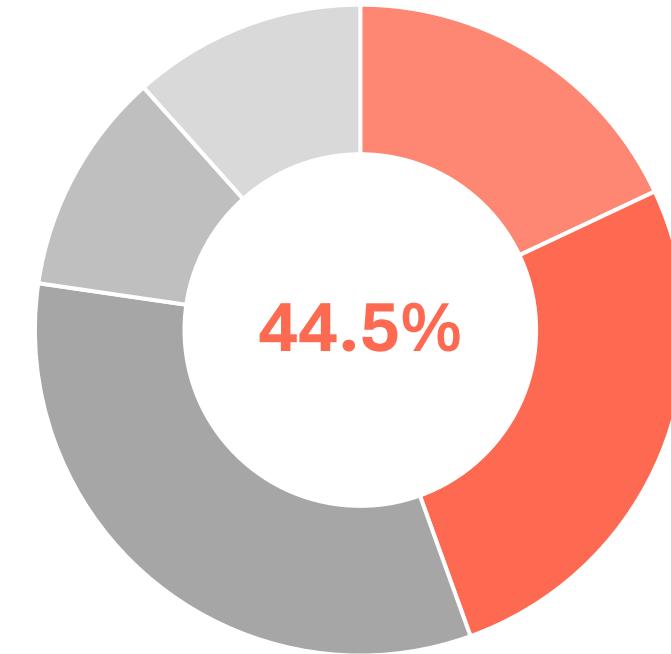


# 問題点の分析ー中高生のボランティア

東京都に住む学生のうち、



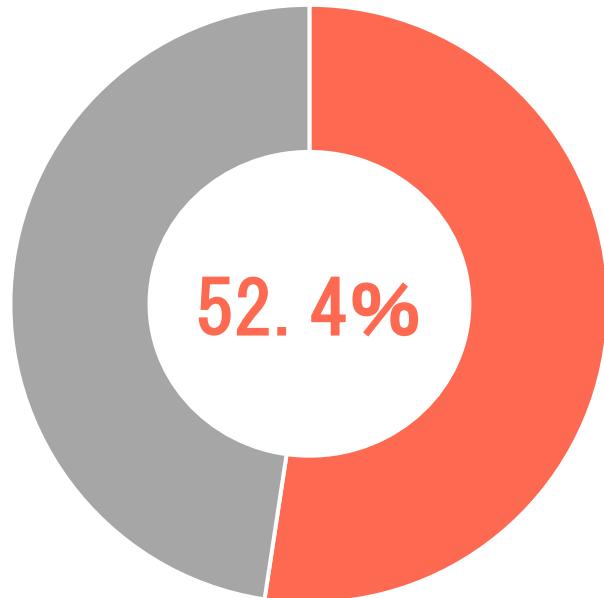
「ボランティア活動に  
参加したことがない」



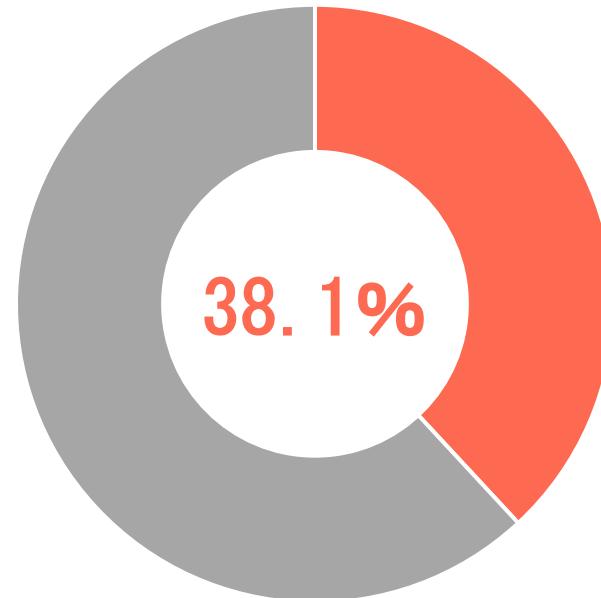
「全く関心がない」  
「どちらかといえば関心がない」

# 問題点の分析ー中高生のボランティア

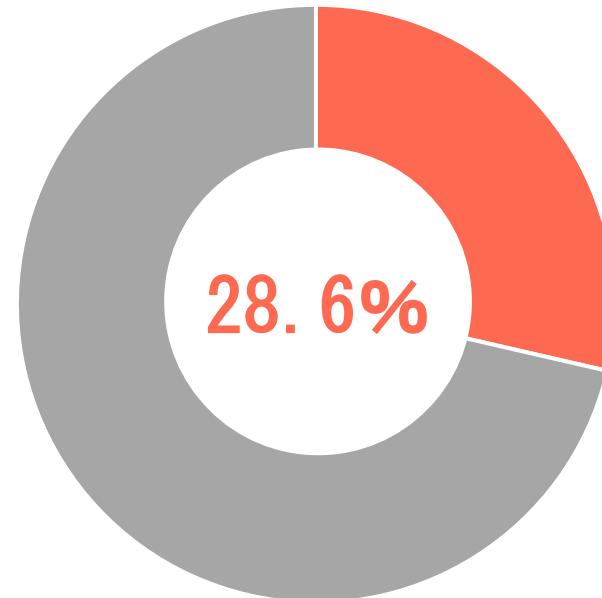
ボランティア活動に参加しようと思ったのに参加しなかった理由  
(学生、複数選択可、上位3つのみ)



活動する日や時間に  
都合がつかなかったから



仕事・学業・家事・介護などで  
時間的余裕がなかったから



興味のある活動が  
なかったから

# 問題点の分析ー中高生のボランティア

ボランティア活動に参加しようと思ったのに参加しなかった理由

東京都の学生は

ボランティア経験が少なく、  
関心もない。

52.4%

38.1%

28.6%

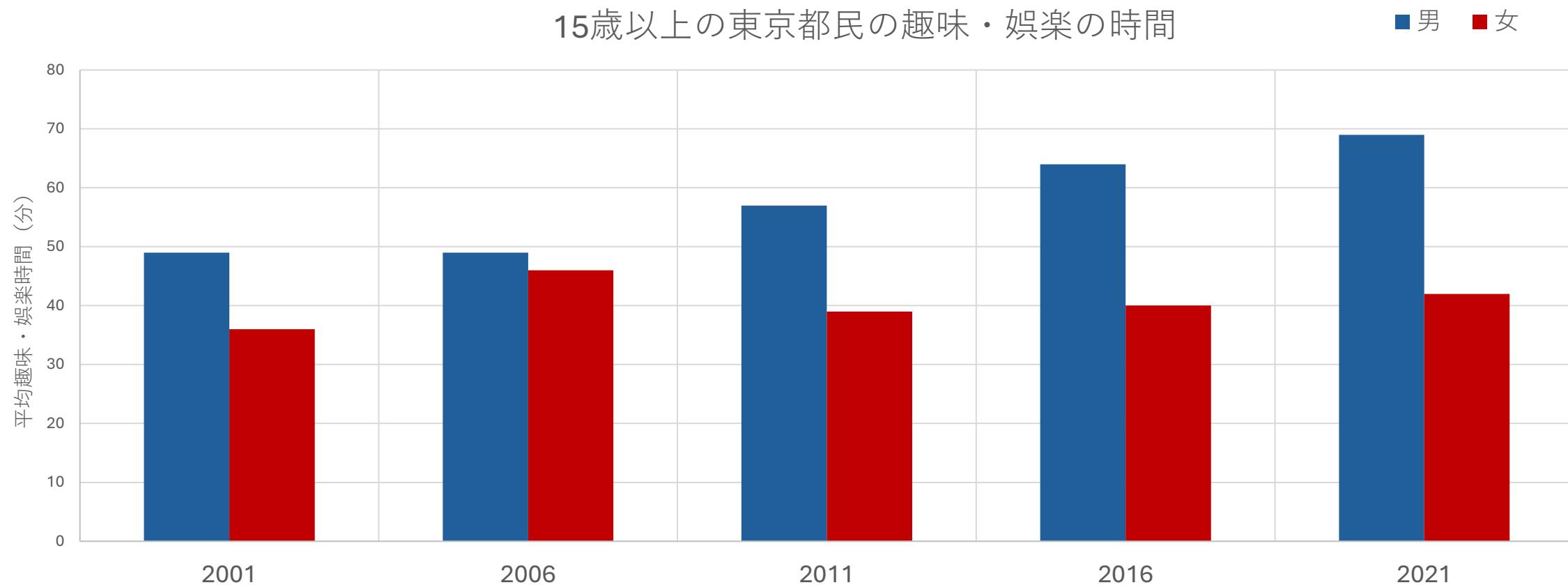
ボランティアに

参加する時間がないことが

行動者率が低い原因なのでは？

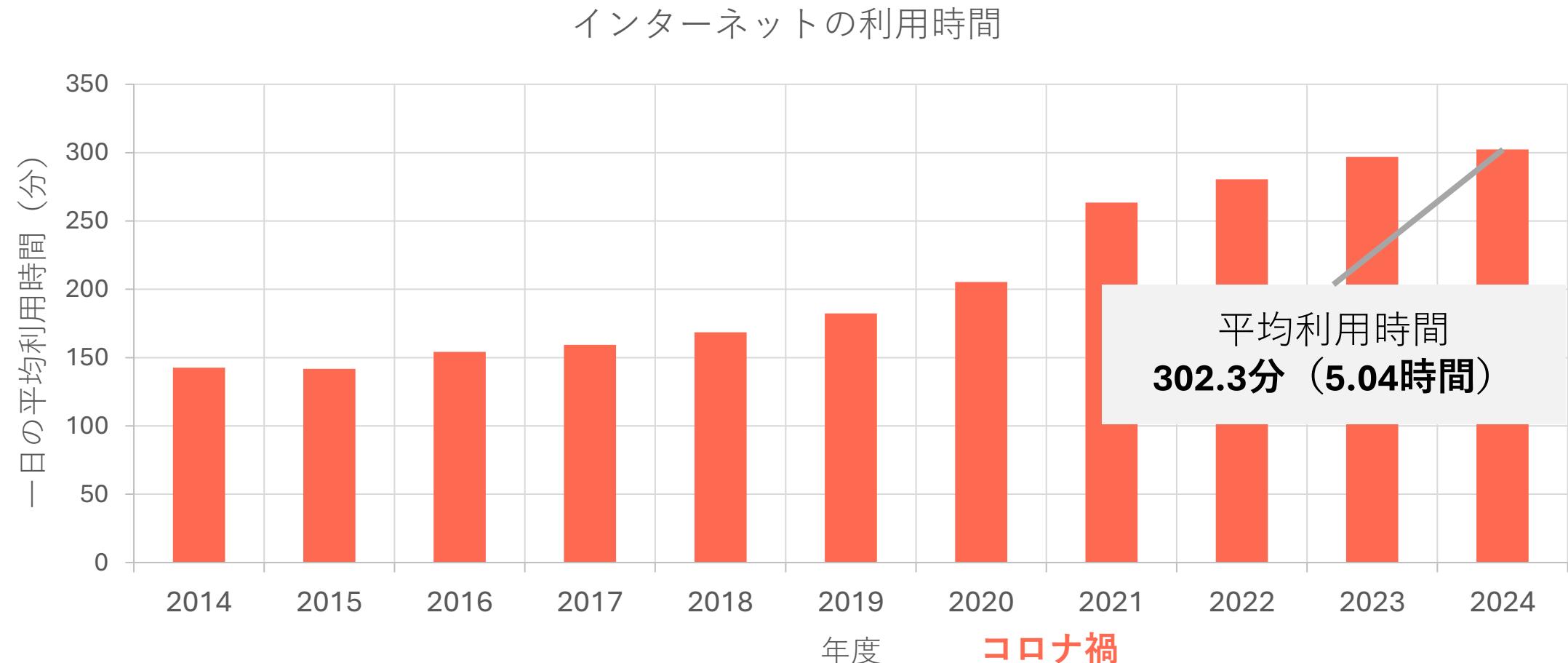
# 問題点の分析ー中高生の余暇時間

中高生の余暇時間を見てみると...

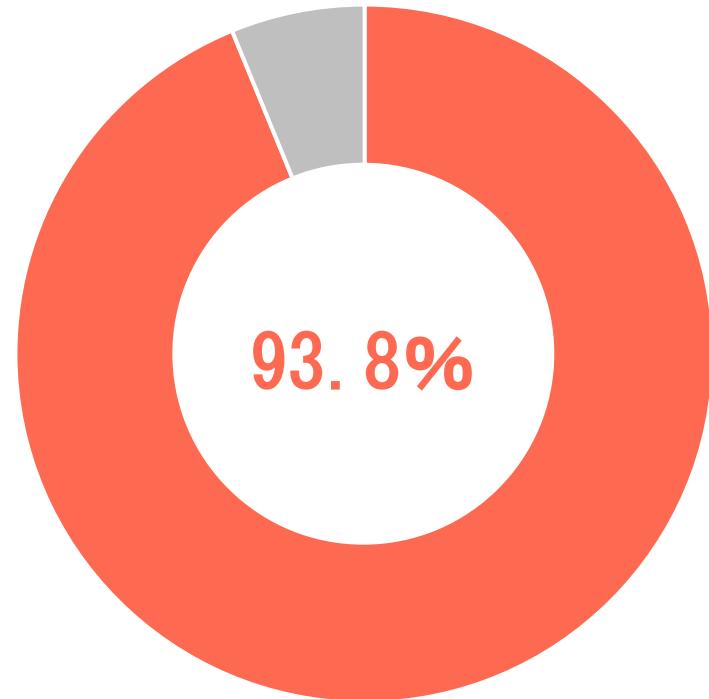


# 問題点の分析ー中高生の余暇時間

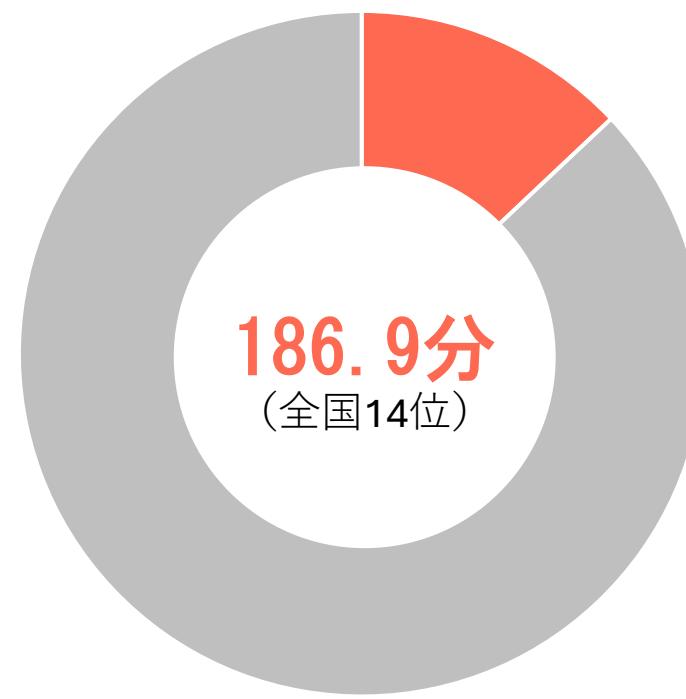
また、中高生のインターネット利用の現状は...



# 問題点の分析ー中高生の余暇時間



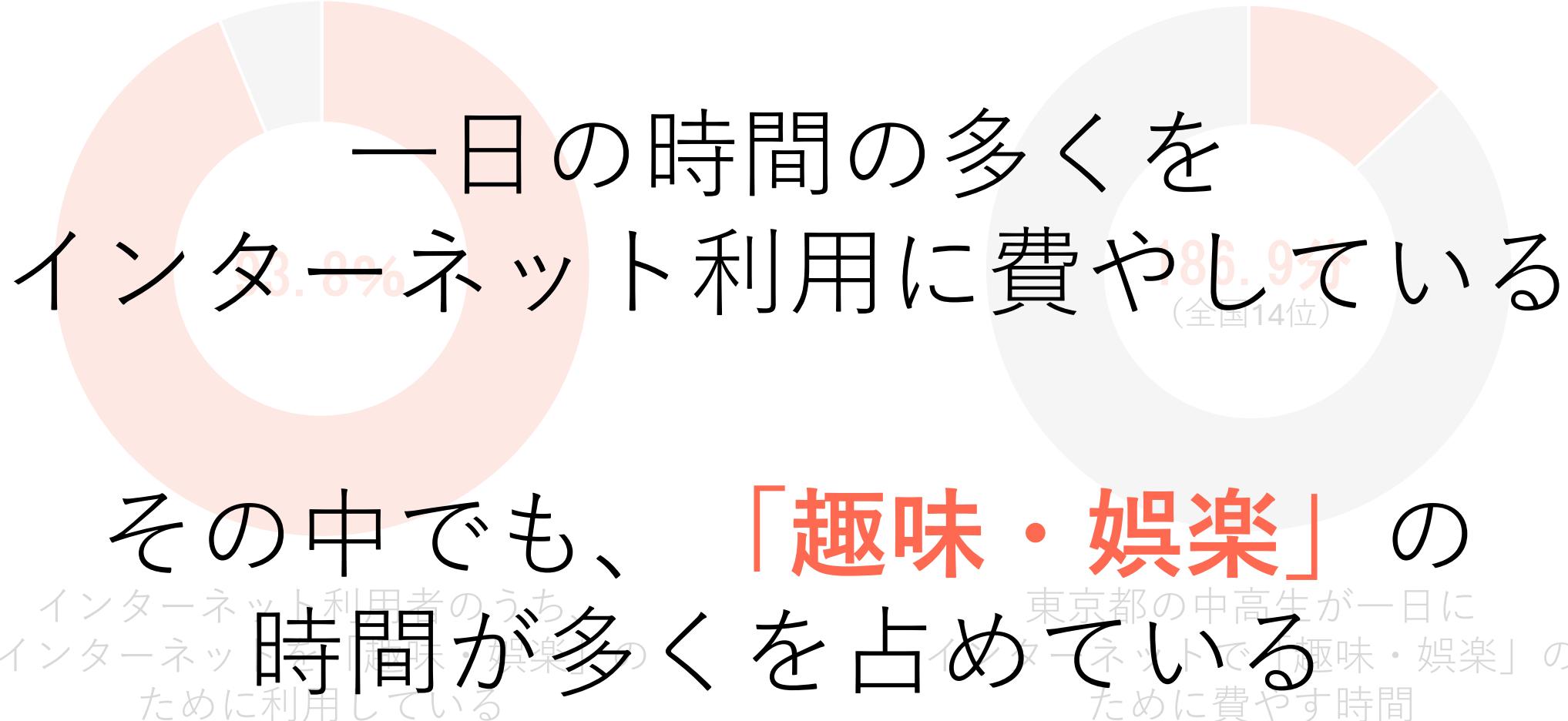
インターネット利用者のうち、  
インターネットを「趣味・娯楽」の  
ために利用している



東京都の中高生が一日に  
インターネットで「趣味・娯楽」の  
ために費やす時間

(左) こども家庭庁「青少年のインターネット利用環境実態調査」(2024年)  
(右) こども家庭庁「令和6年度青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果(概要)」(2025年)

# 問題点の分析ー中高生の余暇時間



(左) こども家庭庁「青少年のインターネット利用環境実態調査」(2024年)  
(右) こども家庭庁「令和6年度青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果(概要)」(2025年)

## 問題点の分析ー中高生の余暇時間

ボランティアに  
参加する時間がない?!



多くの時間が  
インターネットを主とする  
趣味・娯楽に使われている

ボランティアをする時間を  
インターネット上で作ることで、  
ボランティアを日常生活に取り入れる  
ことができるのではないか。

街づくりオンラインゲームの提案

ボランティア  
×  
オンラインゲーム

で実現させます！

# 目次

1. 私たちが目指すもの

2. 現状分析

東京都のボランティア行動者率

中高生のボランティア・中高生の余暇時間

**3. 街づくりオンラインゲームの提案**

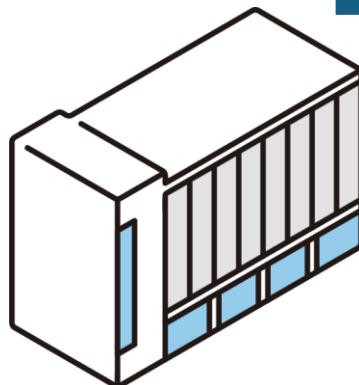
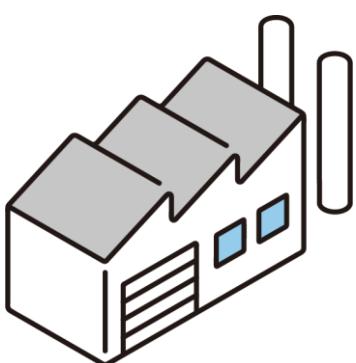
4. 実現に向けて

5. まとめ

# 街づくりオンラインゲームの提案

## 現実世界のボランティア主催者

ボランティアが必要な時に  
学生たちの「街」に「手紙」を  
送ることで参加者を募集する  
(クエスト要素)



「手紙」と  
「報酬」を送る

参加した学生たちに、  
ボランティア主催者が  
「報酬（コイン）」を配布する

## 学生たちのゲーム内プラットフォーム「街」

学生たちは報酬を使って  
アイテムを購入し、自分たちの  
「街」を発展させていく  
(育成要素)



ボランティアに  
参加する

学生たちは「手紙」を読んで  
ボランティアに応募する



Navigation

 Town

 Marketplace

 Activities

 Organizations



# My Profile!

Your character and achievements!

**John Doe**

Hero since November 2024!

 Level 5 Hero

1,250 Coins Earned! 

## ユーザー (学生)

1人1人が「街」の「住人」としてアバターを所持する。

Total Hours

**24**



Activities Completed

**15**



Achievements

**3/6**



Town Ra

**#12**

## Customize Your Character!

 Your Character 

Replit (オンライン統合開発環境型ソフト) を用いて作成



Navigation

Town

Marketplace

Activities

Organizations



# Missions!



Help out and earn coins!

+ Log Activity



GR

## Community Garden Cleanup

Green Earth Foundation

Environment

★ Easy

Join us for an exciting morning of beautifying our community garden! We'll be planting colorful flowers, cleaning up debris, and making our neighborhood greener and more beautiful for everyone to enjoy!

Dec 15, 2024 @ Central Park 12 joined

Reward

150 coins

Accept Mission!

ED

## After-School Tutoring

Education First

Help students with homework and reading. Make a real difference in a child's education means the world to them!

Dec 16, 2024 @ Lincoln Elementary School 8 joined

Reward

200 coins

## 手紙（活動案内）

ボランティア団体などから  
送られてくるボランティア  
活動の案内掲示板。

Replit（オンライン統合開発環境型ソフト）を用いて作成

# John Doe

Hero since November 2024!

★ Level 5 Hero

1,250 Coins Earned! 



## 報酬（コイン）

参加したボランティア活動に  
応じて「コイン」が付与され  
る。

Total Hours

24



Achievements

3/6

Customize Your Character! 

Replit (オンライン統合開発環境型ソフト) を用いて作成

Navigation

Town

Marketplace

Activities

Organizations



# Building Shop!



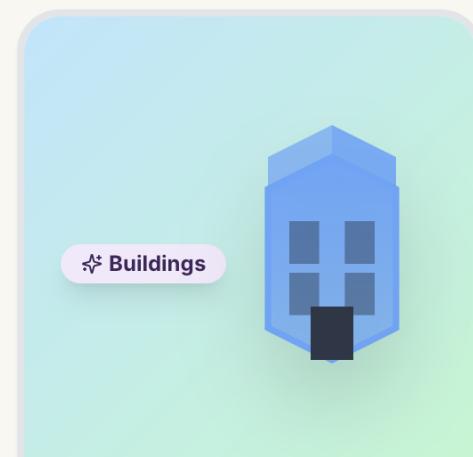
Spend your coins on awesome stuff!

All

Buildings

Decorations

Infrastructure

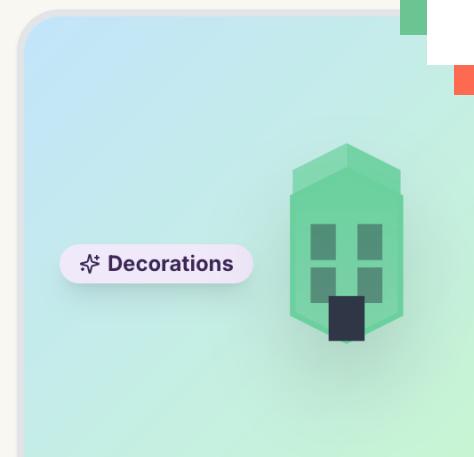


Community Library

② 500

medium

Buy Now!

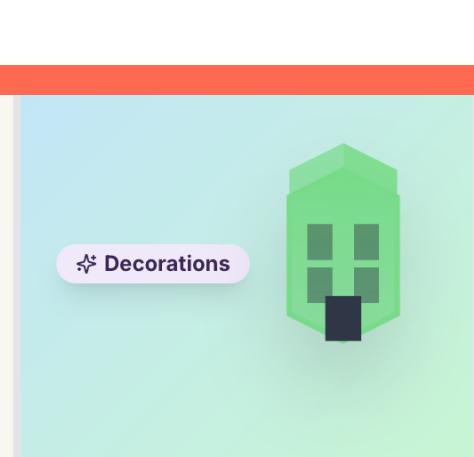


Central Park

② 300

small

Buy Now!

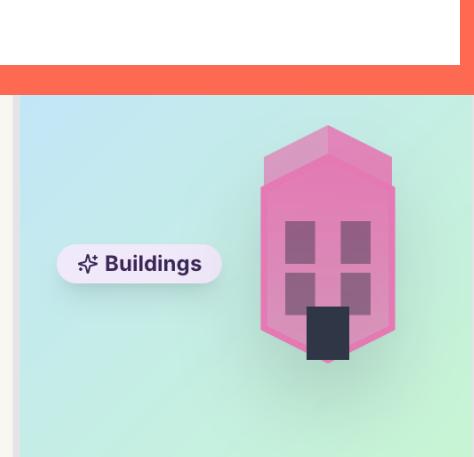


Community Garden

② 250

small

Buy Now!



Youth Center

② 700

large

Buy Now!

## 市場 (報酬交換)

ボランティア活動で得たコインを  
街づくりの材料となるアイテムに  
交換できる

Replit (オンライン統合開発環境型ソフト) を用いて作成

Navigation

Town



Marketplace

Activities

Organizations



# Our Town! 🏠

Build together by helping out!

Active Volunteers

342

↑ 12% from last month



Total Activities

1289

↑ 8% from last month



Town Buildings

5



## 街（学校）

学級や学校などで共有し、  
ボランティア活動を通して  
発展させていく。

Replit（オンライン統合開発環境型ソフト）を用いて作成

# 街づくりオンラインゲームの提案

ゲームの狙い

ボランティア参加へのモチベーション向上

コミュニティ内の繋がりの発展

# 街づくりオンラインゲームの特徴・効果

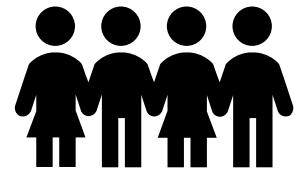
## ○ポイントやステータスがどんどん上がる

現実のボランティア活動がコインとして還元され、それを用いて街づくりに必要なアイテムが購入・導入される。

## ○現実とは違う世界を楽しむことができる

現実のグループや、学校・クラスといった身近な仲間との繋がりを活かし、彼らと共に新しい世界を創造していくことに魅力を感じさせる。

# 街づくりオンラインゲームの特徴・効果



ユーザー  
(中高生)

ゲームの中で自分で考えて選択・行動する

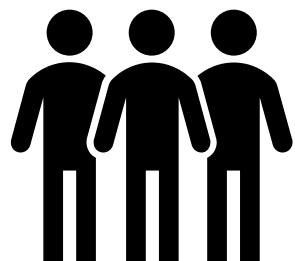
興味の誘発

態度変容

対人的スキル

コミュニケーション能力の向上

問題解決能力の向上



ユーザー  
(成人後)

社会的出来事への理解

行動＆情緒面での学習効果

# 目次

1. 私たちが目指すもの

2. 現状分析

東京都のボランティア行動者率

中高生のボランティア・中高生の余暇時間

3. 街づくりオンラインゲームの提案

**4. 実現に向けて**

5. まとめ

# 実現に向けて

東京都の公立中学校・高等学校で導入を想定すると…

東京都の公立学校に通う  
**中高生1人当たりの**  
学習者用コンピューター  
台数は**約1台**



学習者用コンピューターに  
アプリを導入したとき  
想定されるユーザー数は  
**約32万人**

「学習者用コンピュータ」：「教育用コンピュータ」のうち、児童生徒が使用するために配備されたもの  
「公立に通う中高生」：高等学校（全日制・定時制・通信制）中等教育学校の在学者

## ボランティア先の安全確認

- ✓ 信頼できる機関の活動のみを取り扱う。
- ✓ 主催者側の個人募集や不明な団体は登録不可能に。

## 未成年への配慮

- ✓ 18歳未満は保護者・学校を通して活動に応募する。
- ✓ 他人との比較で負担を抱えないよう、競争より協力型の要素を重視する。

# 実現に向けて

## ○アプリの改良

操作性やデザイン、機能面を改善し、  
使用感の良いアプリへ進化させる

## ○導入試行

本校などの小規模な場で試験的に導入し、  
実際の使用状況を通して効果や課題の検証をする

## ○既存の類似アプリとのタイアップ

同じ目的を持つ既存アプリと比較、  
連携を行うことでより広くユーザーにアプローチする  
ユーザーの手によってゲームを改良できるシステム構造も検討している

実現に向けて

## アプリ「actcoin」とのタイアップ（仮想）

我々の提案するゲームを日本コムシンク株式会社が運営するアプリ「actcoin」内でサービスの一環として導入していただく。



actcoin

## actcoinとは？

ソーシャルアクションの  
**「可視化」と「価値化」**



actcoin

actcoinは、社会問題についての学びや、課題解決に向けた実践などの『ソーシャルアクション』を、独自のコインで可視化し、価値化するサービスです。一人ひとりのアクション履歴がマイページに残り、貯まったコインが見える化されます。actcoinはさまざまな繋がり・コミュニティの力で、ソーシャルアクションを『新しい価値』に変えていきます。



実現に向けて

## アプリ「actcoin」とのタイアップ（仮想）

我々の提案するゲームを日本コムシンク株式会社が運営するアプリ「actcoin」内でサービスの一環として導入していただく。



actcoin

actcoinのイベントをゲーム内の手紙と同期させ、アプリ内で現在使用されているactcoinをゲーム内で消費できるシステム。

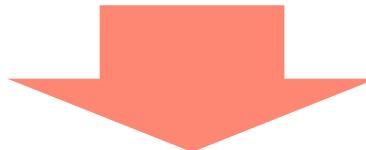
単なるポイントではなく、  
「遊び」や「体験」に変換することができる！

# 目次

1. 私たちが目指すもの
2. 現状分析
  - 東京都のボランティア行動者率
  - 中高生のボランティア・中高生の余暇時間
3. 街づくりオンラインゲームの提案
4. 実現に向けて
5. まとめ

# まとめ

ボランティア行動者率の低迷  
インターネット利用率の増加



「趣味・娯楽の延長」  
として楽しめる形

未経験者が気軽に  
最初の一歩を踏み出せる  
きっかけ作り

「ボランティア×オンラインゲーム」

で提供します！

# 参考文献

「政府統計の総合窓口(e-Stat)」調査項目を調べる－地方選挙結果調（総務省自治行政局選挙部管理課）「ボランティア活動」  
東京都生活スポーツ庁,都民のボランティア活動等に関する実態調査(2025)「ボランティア活動に参加しようと思ったのに参加しなかった理由」

総務省「通信利用動向調査」(2019)都道府県別インターネット利用率及び機器別の利用状況（個人）

総務省,東京都生活基本調査(2021)「男女, 年齢, ボランティア活動の種類別行動者率, 平均行動日数」

こども家庭庁,青少年のインターネット利用環境実態調査(2014～2024)

橋本,大野,天野(2020)「ネットゲーム依存者の実態と脱却要因」P177

総務省,令和3年社会生活基本調査, 調査票Aに基づく結果 生活行動に関する結果

吉野,山岸,吉川(1995)「大学教育における体験学習の意義 「模擬社会ゲーム (SIMSOC)」が学生に気づかせるもの」P53

文部科学省(2024)「学校基本調査」『令和6年調査の概要』P1

文部科学省(2024)「令和 5 年度学校における教育の情報化の 実態等に関する調査結果(概要)」P 19

Actcoin.「VISION」.『ABOUT』.actcoinが描く未来 | 社会貢献活動・SDGs推進に貢献するアクトコイン.最終参照日：2025年11月29日

本プロジェクトに携わってくださった関係者の皆様に、  
深く感謝申し上げます。

ご清聴  
ありがとうございました！

中高生により多くのボランティアを！

# Appendix

# Contents

街づくりオンラインゲームの特徴・効果

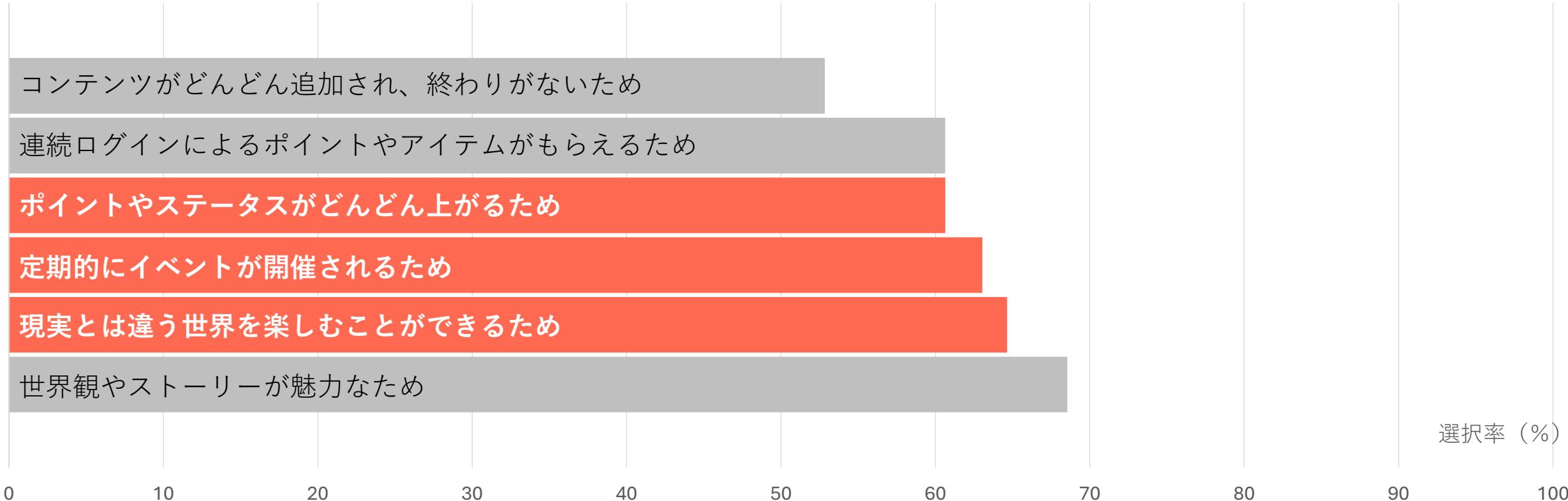
企業・団体との連携

未来のの理想のボランティア環境

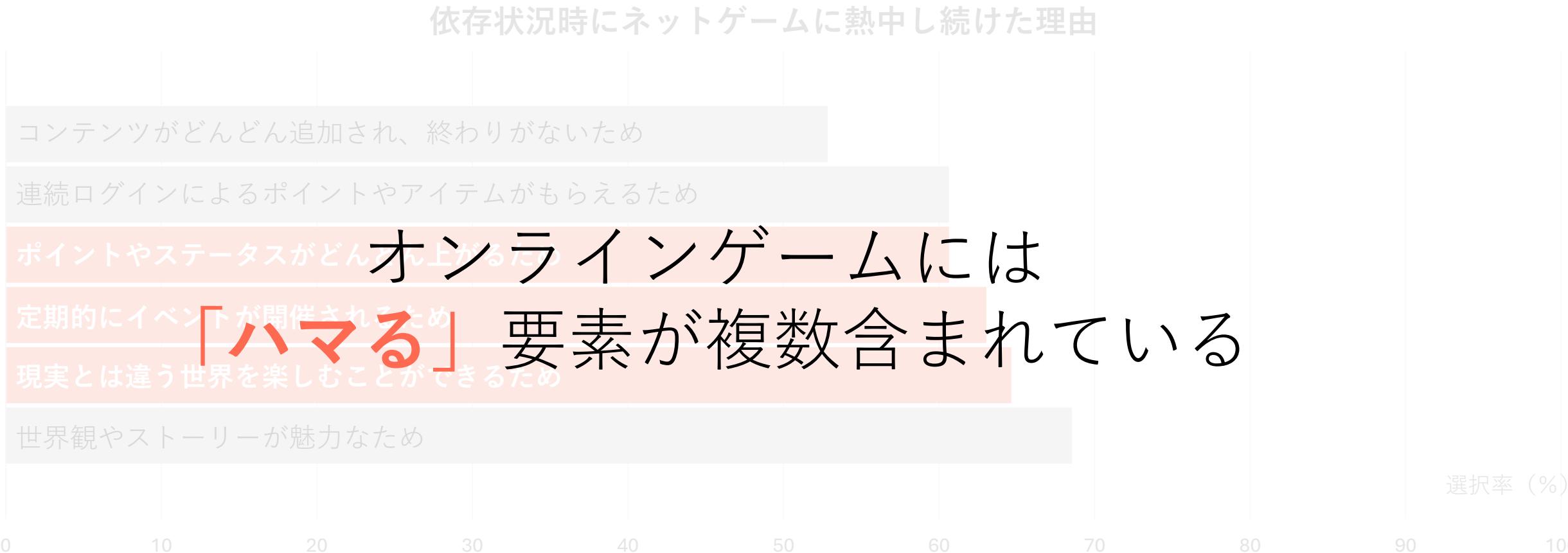
コインの目的について

# 街づくりオンラインゲームの特徴・効果

## 依存状況時にネットゲームに熱中し続けた理由



# 街づくりオンラインゲームの特徴・効果



# 企業・団体との連携

## ポイント交換制度

他社で貯めたポイントと、アプリの報酬との間に互換性があるため、利用のやりがいが増す。

## ボランティア募集の統一化

複数のプラットフォームでのボランティア募集を一本化することで、主催者・参加者の双方の利用体験が向上する。

## マップ機能

様々なプラットフォームにあるボランティア募集を一元化することで、主催者も利用者も利用体験が向上する。

## 認証・証明書発行

参加証明書や活動時間の記録を発行することで、それらを履歴書などに活用できるようになる。

# 未来の理想のボランティア環境

多くの中高生にボランティア経験がある  
→ボランティアを「知っている」

ボランティアをすることがあたりまえな社会  
→ボランティアを「やっている」

自分らしさを発見＆発揮できるボランティアと出会える環境  
→ボランティアを「活かしている」

# コインの目的について

## コインの目的は「ボランティア経験の可視化」

ボランティアの本質は人や社会に貢献すること。

コインはそのきっかけ提供や応援のための仕組みであり、金銭的な対価とは異なる。

そのため、本アプリのコインシステムは  
ボランティアの原則に即していると考える。