



2025 年 9 月 10 日

日本電気株式会社
株式会社ミマモルメ
南海電気鉄道株式会社
株式会社オプテージ

ICT・プログラミングの活用により地域活性化を目指す教育プログラムを 南海電鉄沿線の和歌山市加太地域で実施

～中学生によるゲーム制作を通じた地域学習・魅力発信～

日本電気株式会社（以下、「NEC」）、株式会社ミマモルメ（以下、「ミマモルメ」）、南海電気鉄道株式会社（以下、「南海電鉄」）、株式会社オプテージ（以下、「オプテージ」）の4社は、2025年7月から8月にかけて、南海電鉄沿線の和歌山市立加太中学校にて、地元中学生によるゲーム制作を通じた地域学習プログラムを実施しました。

本プログラムは、4社が共同で企画・推進したもので、中学生が地域の魅力や課題を自ら発見し、昨今注目が集まるICT・プログラミングを活用したゲーム制作を通じてそれらを発信することで、新たな地域活性化モデルの創出を目指すものです。4社は「地方創生2.0」(注1)の理念のもと、地域資源の活用や住民参加型の取組みを推進しており、未来を担う子どもたちが自分たちのまちを深く知り、考え、行動する機会の創出に取り組んでいます。

今後は本取組みをさらに拡張させるべく、次のステップを検討していきます。

※本取組みは、NECが運営するコミュニティ「BluStellar Communities(ブルーステラ コミュニティーズ、注2)関西地域共創プログラム」(詳細：<https://jpn.nec.com/nec-community/activate-kansai/info.html>)による活動の一環です。

1. 取組みの概要

- ・ 名称 : 「加太地域をテーマとしたゲーム制作プロジェクト～地域学習プログラム～」
- ・ 実施期間 : 2025年7月11日～8月27日のうち3日間
- ・ 対象 : 和歌山市立加太中学校 2学年・3学年の生徒 30名
- ・ 内容 : ゲームエンジン「Godot (ゴドー)」を用いて、プログラミングの知識・スキルを学びながら、自分たちのまちをテーマにしたゲームを制作する授業を実施しました。この取組みを通じて、加太地域の魅力を再発見・表現し、それを発信することで地域に対する理解・愛着を深めることを目指しています。

2. 取組みの様子



プログラミングによるゲーム制作の方法を学習



地域の魅力をどのように表現するか議論しながらゲームを企画



メンバーで協力してプログラミングを実施



チームごとに制作したゲームを発表

3. 取組みの成果

(1) 地域学習として

本プロジェクトの実施に先立ち、生徒たちは自分たちの住む地域についてディスカッションを行いました。これにより、加太地域の魅力について改めて理解を深めるとともに、直面している課題について気付きを得ることができました。また、生徒たち自身の“自分たちの地域をより良くしたい”、“多くの人に魅力を知ってほしい”という思いを強めることにつながりました。

《参加した生徒の感想》ゲーム制作を通じてプログラミングの楽しさや難しさを知ると同時に、「加太」の隠れた魅力や伝統を伝えることの重要性に気づきました。「加太」の未来のためには、型にはまらない自由な発想が必要だと思いました。これからも加太中学校の生徒会を中心に、「加太」の魅力をみんなに知ってもらって、もっとたくさんの人に来てもらいたいと思っています。

(2) ICT教育として

本プロジェクトでは、ゲーム制作に必要なプログラミングの基礎を学びました。そのうえで、自分たちのアイデアをゲームという形にするために、どのような仕組みや動きが必要かを考え、試行錯誤を重ねました。思ったような動きをしないなど、エラーに直面した際には、仲間と相談しながらその原因を探し、一つひとつ課題を解決する力を身につけることができました。

(3) 情報発信の機会として

これらの学びを活かしながら、地域の魅力を多くの人々に伝えることを目指し、それぞれの視点でテーマやアイデアを盛り込んだゲーム制作に取り組みました。また、2025年8月7日には和歌山市役所で開催された「ジュニア会議」において、生徒たちが本プロジェクトの取組み内容を発表しました。発表では、地域への思いや課題について自分たちの考えを述べるとともに、実際に授業を通じて感じた“地域をよりよくしていきたい”という思いを力強く伝えました。



「ジュニア会議」における発表の様子

完成したゲームは、加太中学校のWebサイトに掲載しています。

(<https://www.wakayama-wky.ed.jp/kada/>)

4. 各社の役割

- ・ NEC : 各社の共創機会の提供、プロジェクト運営サポート、Verifiable Credentials（注3）を活用したデジタル修了証明書の発行
- ・ ミマモルメ : ゲーム制作プログラムの企画・技術サポート
- ・ 南海電鉄 : 地域との連携推進、プロジェクト進行のサポート
- ・ オプテージ : eo光テレビ コミュニティCH「eo光チャンネル」（注4）での紹介、プロジェクト事務局の運営

5. 今後について

地域活性化の取組みが継続的に行われるよう、次年度以降も本プログラムの継続や新たな機会の創出を目指します。
また、本プロジェクトをモデルケースとして、他のエリアへの展開も視野に入れ、地域活性化のさらなる発展に貢献してまいります。

6. お問い合わせ先

- ・ プロジェクト全体・協業について

NEC BluStellar Communities 関西地域共創プログラム事務局 activate-kansai@dmsig.jp.nec.com

- ・ ゲーム制作プログラムについて

ミマモルメ 教育事業部 プログラボ教育事業運営委員会 info.proglab@proglab.education

（プログラボ教育事業運営委員会は、読賣テレビ放送株式会社と共同で構成）

（注1）

「地方創生2.0」（内閣官房Webサイト） https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/chihousousei2_0/index.html

（注2）

BluStellar

「BluStellar(ブルーステラ)」は実績に裏打ちされた業種横断の先進的な知見と長年の開発・運用で研ぎ澄まされたNECの最先端テクノロジーにより、ビジネスモデルの変革を実現し、社会課題とお客さまの経営課題を解決に導き、お客さまを未来へ導く価値創造モデルです。 <https://jpn.nec.com/dx/index.html>

BluStellar Communitiesは、NECとさまざまな企業から集まったメンバーが、課題の検討や価値の共創を行い、対話を通じて互いの成長を目指すコミュニティです。

（注3）

デジタル形式で安全に管理できる証明書のことで、第三者によって信頼性が確認された情報を持ち主が自身で管理し、必要に応じて相手に証明できる仕組みです。VCの大きな特徴は、ユーザーが自分の情報を自分で管理できることと、提示時にその情報の真正性が第三者に検証できることです。 <https://jpn.nec.com/web3/index.html>

（注4）



eo光チャンネルとは、eo光テレビを契約されている皆さまにお届けしているコミュニティチャンネルで、ご家庭のテレビ（地デジ11ch）で視聴できるチャンネルです。今回の取組みについて、同チャンネルの番組「eoナビ スタジオからこんにちは」（9月5日放送）内で紹介しています。Webサイトで見逃し配信も行っています。 <https://11ch.eonet.jp/program/eonavi/>

(NECの概要)

本 社 東京都港区芝5丁目7番1号
資 本 金 4,278億円
創 立 1899年7月
代 表 者 取締役 代表執行役社長 兼 CEO 森田 隆之
グループ主要事業 IT サービス事業、社会インフラ事業
ホ ー ム ペ ー ジ <https://jpn.nec.com/>

(ミマモルメの概要)

本 社 大阪市福島区福島3丁目14番24号
資 本 金 1億円(阪神電気鉄道株式会社100%出資)
設 立 2017年8月
代 表 者 代表取締役 藤井 啓詳
事 業 内 容 あんしん事業(ミマモルメ)、教育事業(プログラボ)
ホ ー ム ペ ー ジ ミマモルメ <https://www.hanshin-anshin.jp/>
プログラボ <https://www.proglab.education/>

(南海電鉄の概要)

本 社 大阪市浪速区敷津東2丁目1番41号
資 本 金 729億8,365万4,121円
創 立 1925年3月
代 表 者 代表取締役 岡嶋 信行
グループ主要事業 運輸業、不動産業、流通業、レジャー・サービス業、建設業
ホ ー ム ペ ー ジ <https://www.nankai.co.jp/>

(オプテージの概要)

本 社 大阪市中央区城見2丁目1番5号
資 本 金 330億円(関西電力株式会社100%出資)
創 立 1988年4月
代 表 者 代表取締役社長 名部 正彦
主 要 事 業 電気通信事業、有線一般放送事業、小売電気事業、警備業
ホ ー ム ペ ー ジ <https://optage.co.jp/>

以 上