ゲームクリエイター甲子園 2026　企画書部門



ドパオライフ

ドパガキを、
スマホから更生させろ。

ドーパミンに溺れ、スマホを手放せない若者＝「ドパガキ」。その一人である大学生「ドパオ」を、プレイヤーがスマホから「動け！」と促して更生させる、現実の時間で進む育成ゲーム。

iOS ・ Android　縦持ち　無料（バナー広告）　TAKOLIGHT



コンセプト

スマホ漬けの若者を、スマホで更生させる。

ドパオの状態は「ドパ度」で表す。**20 が最もスマホ漬け、1 が最終形**。ゲームはドパ度 17 から始まる。

構図そのものが皮肉

「ドパガキ」をスマホから叱るのは、スマホを見ているあなた。遊ぶほど、矛先が自分に向いてくる社会風刺のゲーム。

現実の時間で進む

ドパオの部屋には、あなたと同じ時間が流れる。通知が来たら 10 分以内に「動け！」。逃せば元に戻っていく。

変わるのは見た目だけ

点数は見せない。部屋とドパオの姿だけが少しずつ変わる。だから毎日スクショを撮りたくなる。

ねらい

「ドパガキ」という言葉を、そのまま入口にする。

誰に

スマホを手放せない自覚がある、中高生〜大学生。自分のことを笑える人。

なぜ遊ぶか

流行語のキャッチコピー「ドパガキを更生させるゲーム」で、説明なしに一目で伝わる。

何が残るか

更生させすぎると、今度は「意識高い系」に。極端な 2 つの姿を笑ったあと、自分の 1 日を少し振り返る。

お説教にしない

プレイヤー本人の行動は問わない。叱られるのはドパオだけ。だから気軽に始められる。

遊び方

1 日は、 4 つの手順でまわる。

1
前の日に書かせる

「明日の ToDo リストを作れ」。やる時間帯と個数（1〜5）はあなた、時刻はドパオが決める。

2
通知が届く

翌日、 ToDo の時刻にドパオから通知。
ドパオ「14:23 ジム……行かなきゃだめ？」

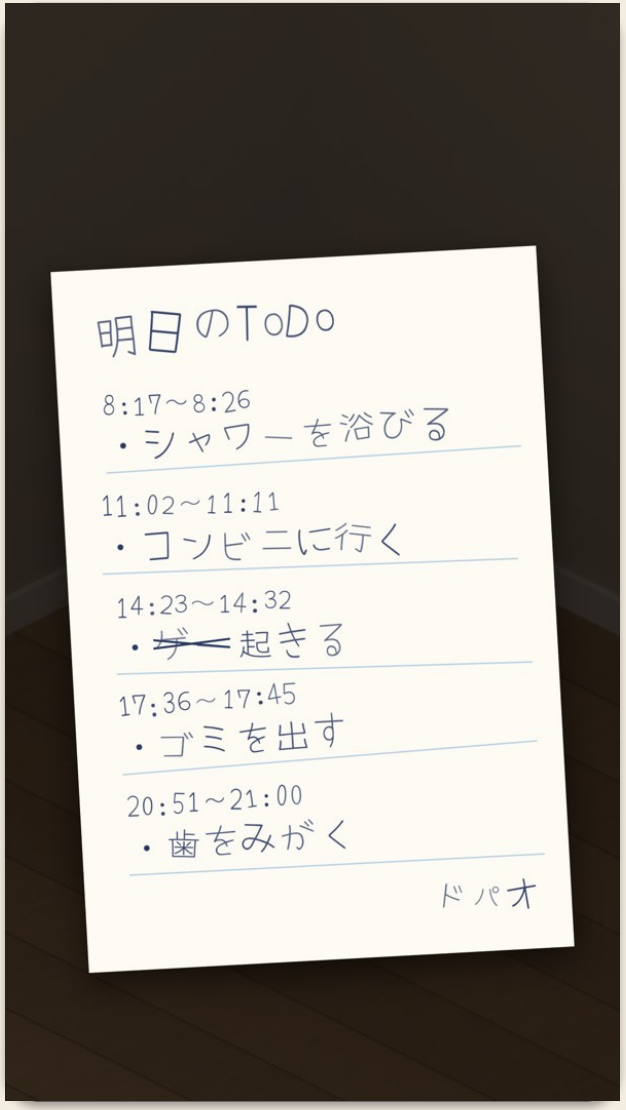
3
10 分以内に「動け！」

間に合えば、行動中の絵が出る。時間外に押すと、ドパオに断られる。

4
部屋が変わる

成功すれば片付き、逃せば散らかる。ドパ度が 1 になればエンディング。

毎日 5 個を全部こなすと、**最短 8 日**でエンディング。 1 日に何度も開く短い遊びが、 1 〜 2 週間続く。



面白さ 1　理不尽な ToDo

時刻を決めるのは、ドパオ。

あなたが選べるのは「8 時〜 22 時」のような時間帯だけ。
その中のどの分にするかは、ドパオ次第。「14:23 起きる」と平気で書いてくる。

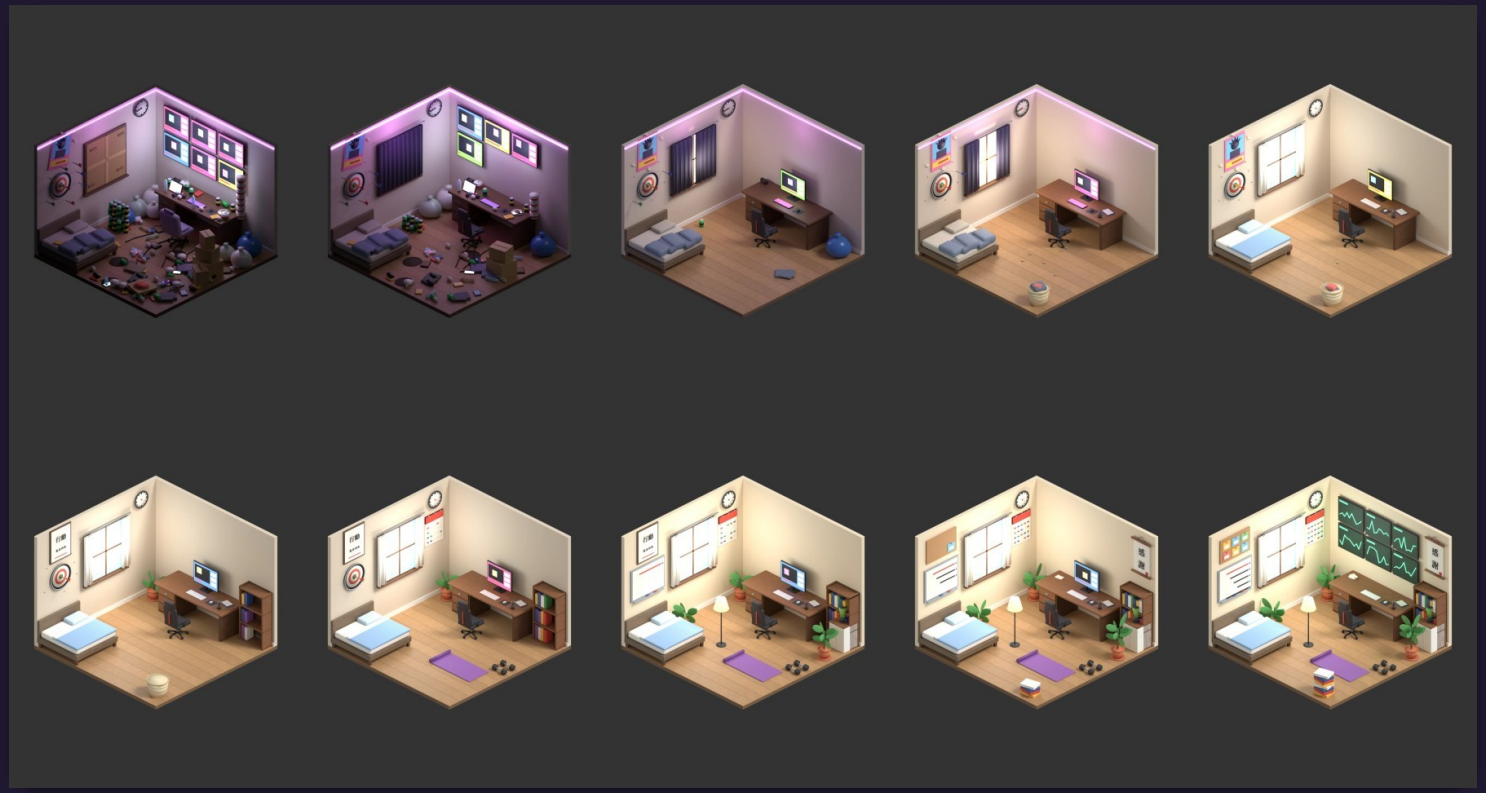
意識が高くなるほど、枠は 10 分から **5 分**に。
スケジュールが窮屈になっていく、という風刺。

時間外に「動け！」を押すと

ドパオ「今いいとこなんだ」　ドパオ「あと 5 分だけ」
ドパオ「スワイプが止まらない」（まれ）
ドパオ「スケジュール外ですね」（意識高い系）

面白さ 2　部屋が育つ

20 段階、絵は 101 枚。 1 回の成功で、何かが変わる。



段階の境目で、モニターの枚数や家具が変わる。

2 点ごとに、缶・ゴミ・カーテンのすき間・本・植物が少しずつ増減。

小物をタップすると名前が出る。「エナドリの缶 28 本」「1 度しかやらなかったダーツ」

面白さ 3　ドパオが変わる

こなした行動が、
そのまま姿に出る。

行動は 27 種類。起床・ゴミ出しから、ジム・サウナ、起業セミナー・オンラインサロンまで、段階に合わせて意識が高くなる。

ジム → 筋肉がつく
散歩 → 日焼けする
サウナ → サウナハットをかぶる
放置 → スマホに戻る

変化は 1 週間残り、重なって出る。



面白さ 4　今のドパオを、全身で

ポーズまで、だんだん偉そうになる。



ドパ度 18
猫背でスマホ 2 台



ドパ度 10
ふつうに立つ



ドパ度 4
腰に手を当てて胸を張る



ドパ度 1
朝焼けとスムージー

面白さ 5　ドパオの SNS

SNS のアカウントも、更生していく。

ドパ度 20



ぬ

@nu_nu_0213

（自己紹介なし）

312 フォロー　**41** フォロワー

深夜 3:12

寝る前に 1 本だけ動画見るかの 1 本が終わらん

ドパ度 10



ドパオ｜筋トレ・読書

@dopao_0213

毎日 1 ページ読む　筋トレ

372 フォロー　**150** フォロワー

14:40

筋トレ 3 日目　腕が上がらなくてスマホが持てない　これが狙い？

ドパ度 1



ドパオ｜ 22 歳｜朝活｜挑戦する人を応援🔥

@dopao_asakatsu

挑戦する人を応援🔥
5 時起き 365 日｜朝活コミュニティ運営
人生は今日から変えられる。
詳しくは固定ポストへ👇

3,460 フォロー　**4,120** フォロワー

5:03

感謝。
それだけ。🙏

ToDo を逃すと　序盤「今日のジムは来世でやる」→ 終盤「休むことも、戦略。 # 自分を大切に」
投稿文は約 250 。通信も AI も使わず、書いておいた文から選ぶ。

面白さ 6　鏡写しのオチ

どちらに転んでも、極端。



最下層も最上層も、**壁一面に大きなモニター6 枚**。同じ構図の鏡写しにしてある。

映っているのが、動画とゲームか、株チャートか。それだけの違い。

2 枚のスクショを並べると「結局同じでは？」というオチが、説明なしで伝わる。



ドパ度 20　動画とゲーム

ドパ度 1　株チャート

エンディング

最後に、矛先はプレイヤーへ。

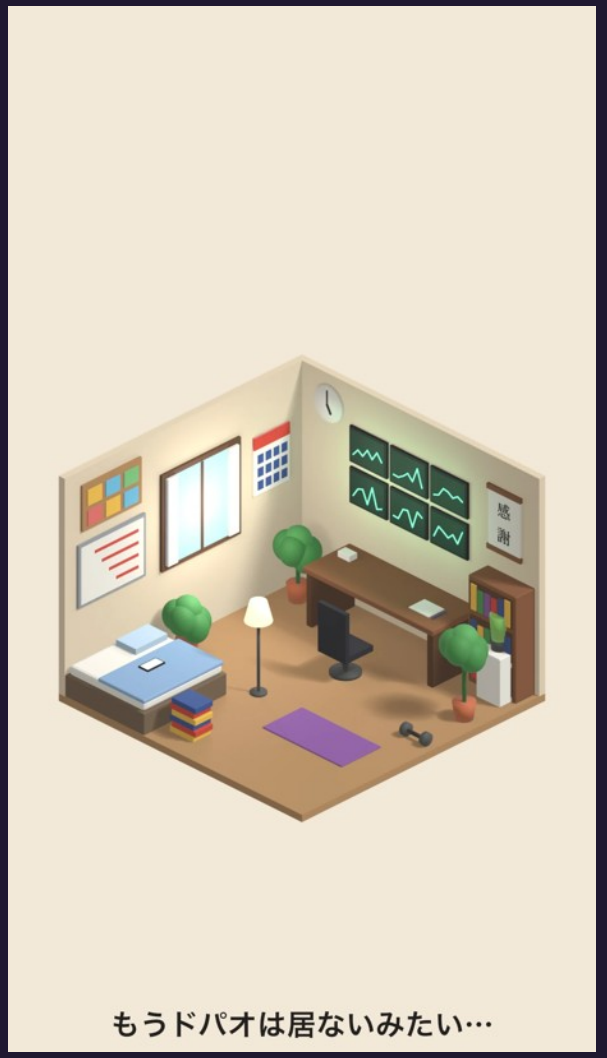
1. 日焼けしてスムージーを持つ、最終形のドパオを見せる
2. ドパオが消え、部屋にスマホだけが残る
3. 文章が下から上へ、自動で流れる

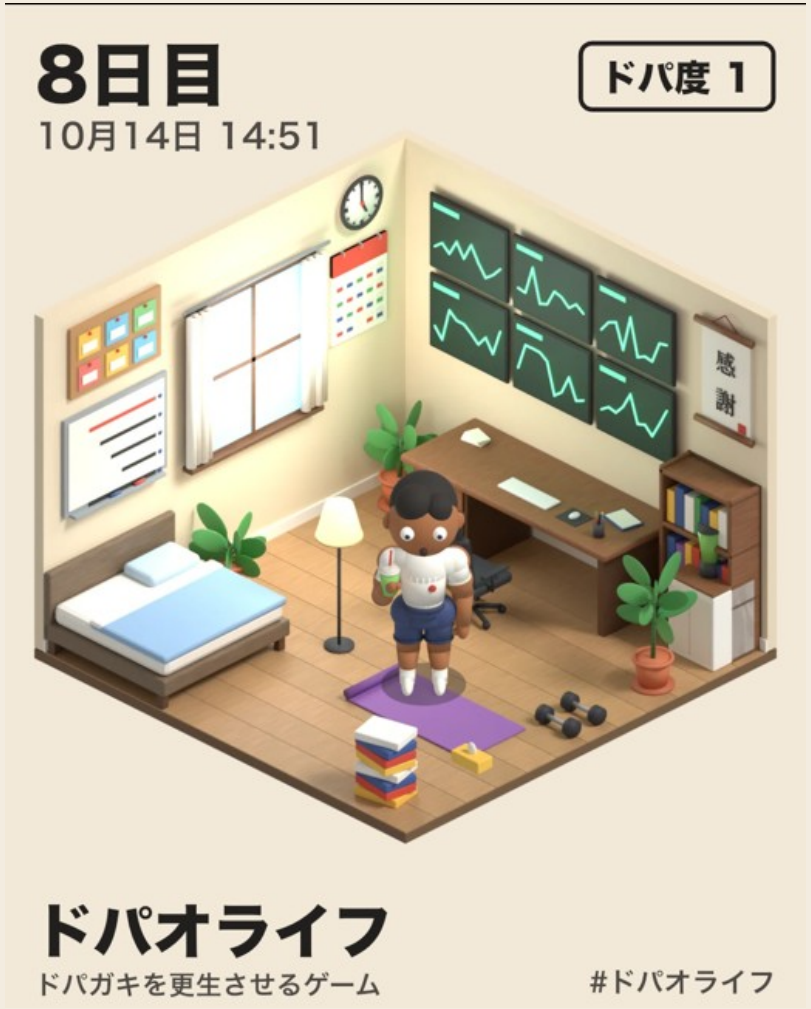
ドパオはスマホを置いたまま、旅に行ってしまいました……

ドパオを脱ドパさせてくれて、ありがとうございました。

次はあなたの番ですね。

やり直しはできない。そのあとアプリを開いても、無人の部屋と「もうドパオは居ないみたい……」の一文だけ。





広がり方

図鑑は、あえて作らない。

過去の姿は、プレイヤーのカメラロールにしか残らない。だから毎日スクショを撮りたくなる。

しかけ	ねらい
「◯日目」と日付・時刻	並べたときに経過がわかる
絵の右下に名前	何のゲームか、見た人にわかる
「シェア」の 1 枚	SNS 向けの 4:5 に、名前とハッシュタグ
立ち姿の 1 枚	今のドパオを、そのまま共有できる
2 点刻みの部屋	毎日どこかが少し違う

遊びの調整

難しさは、 ToDo の個数で自分で選ぶ。

出来事	点数
行動に成功	+4
行動に失敗（枠を過ぎた）	−2
1 日の ToDo を全部成功	+5
ToDo を作らせなかった日	−5

200 点を 20 段階に割り、 30 点（ドパ度 17 ）から始まる。点数は画面に出さない。

多く書かせる

早く育つが、通知を逃す危険も増える。

少なく書かせる

ゆっくりだが、忙しい日でも崩れにくい。

失敗の減点は成功の半分。 1 日くらい忙しくても、取り返せる。

作り方の突き詰め

絵も音も、手で描かずに数字から作る。

絵： Blender のスクリプト

部屋 101 枚・ドパオ・行動中の絵を、 Python の数字を変えて描き出す。缶の本数も日焼けの色も数字。光の回り込みまで計算する描き方（ Cycles ）。

重ねて組み立てる

部屋・体・服・頭・表情・髪・帽子・持ち物を別々の透明な絵にして、アプリで重ねる。頭は首を軸に、音楽に合わせて揺れる。

音：波形を計算で

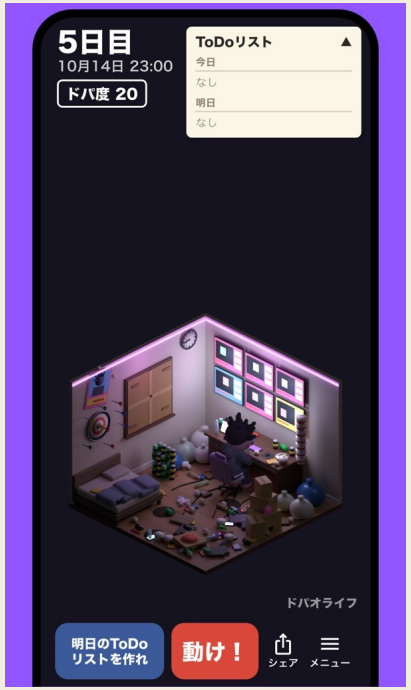
1 つのメロディーを、ドパ度に合わせて EDM → ローファイ → ピアノ → クラシック風の 5 段階に。効果音 9 種も計算で作る。

サーバーなし、決定的な計算

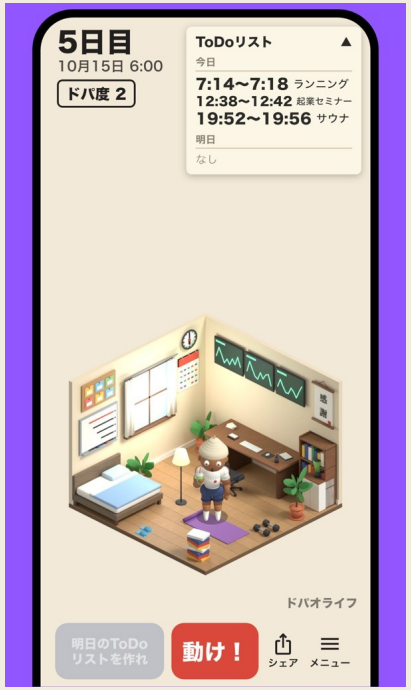
Flutter で端末の中だけで動く。ゲームの計算も SNS の投稿も、時刻を外から渡す純粋な Dart で、同じ操作からは必ず同じ結果。自動テストで確かめる。

商品として

App Store ・ Google Play で公開中。







項目	内容
対応	iOS ・ Android （縦持ち）
価格	無料＋バナー広告
言語	日本語
Google Play	公開中（「ドパオライフ」で検索）
App Store	公開中（「ドパオライフ」で検索）
ダウンロード	3 日で 382 （ iOS 238 ／ Android 144 ）
1.1.0	遊んだ人の声から、 ToDo の時間帯を選べるように。立ち姿と SNS も追加
通信	広告のみ。遊ぶ記録は端末の中

制作体制

誰が何を作ったか。

担当	内容
作者（ TAKOLIGHT ）	企画、仕様、すべての判断、実機でのテストプレイ
生成 AI （ Claude Code ）	作者の仕様と指示をもとに、プログラム、絵を描くスクリプト、 BGM ・効果音を作る計算、 SNS の投稿文の案を書いた（投稿文は作者が確認）
書体	Yomogi （ SIL Open Font License ）
道具	Flutter 、 Blender ほか、オープンソースのライブラリ

絵・音・文章の素材は使っていない。すべてスクリプトと計算から作った。



ドパオライフ

次は、あなたの番ですね。

ドパガキを更生させるゲーム　# ドパオライフ