

日本都市計画学会関西支部 研究支援「都市計画研究会」活動報告書

研究会の名称

エリアビジョン検討のためのまちづくりゲーム「紡ぐ・ビジョン・MATCH -まちの未来をソウゾウする-」の展開を考える研究会

研究会構成員一覧

石原凌河（龍谷大学准教授：代表者）、槌野円香（大阪大学博士前期課程学生）、吉野和泰（鳥取大学助教）、田中椋（アパニデザインセンター坂井）、松尾薫（大阪公立大学准教授）、蕭耕偉郎（東京大学准教授）、阿久井康平（大阪公立大学准教授）、福本優（人と自然の博物館研究員）、野村はな（株式会社ヘッズプランナー）、松本邦彦（金沢大学准教授）、白石将生（昭和株式会社副室長）

活動報告

1. 研究会の活動およびまちづくりゲーム開発の背景

都市計画・都市施策の内容が既存の常識や制度の枠組みにとらわれすぎていないだろうか。そこに暮らす人々の暮らしを見据えたものになっているだろうか。これらの問いかけは、著者らによる研究会、日本都市計画学会関西支部「まちづくりゲーム研究会」がまちづくりゲームを開発、普及を目的に活動してきた大きな動機である。それらの問いかけに対して、研究会の議論を通じ、人々の価値観や暮らし方を基軸とする地域文化の創造を促す都市計画・施策が必要であると認識し、その実現のための第一歩として、個々の「人」のライフスタイルに着目したエリアビジョンの可能性について検討するに至った。即ち、個々人のこだわりのライフスタイルが共感を生み、その元にコミュニティが育ち、広がり、いずれそのコミュニティがまちの個性を作っていく、そのようなまちづくりのあり方を探る必要があると考える。

一方で、一般的な都市計画・まちづくりの計画策定においては、地域における現状の課題に対する解決策を積み上げて構成することが多く、上述のような将来のまちのあるべき姿を立脚点とした思考が乏しくなっているといえる。結果として、少子高齢化やコミュニティの喪失等の全国的に共通した課題がベースとなるため、様々な計画の均質化が課題となっている。そのために地域に暮らす住民や行政職員、事業者がその立場の垣根なく協働し、その場所・その地域らしいビジョンに基づく計画を立案するための方法論が求められているといえる。これまでもまちづくりのためのまちづくり体験ゲーム（佐藤、清水、1995）¹⁾、デザインゲーム（志村、佐藤、2001）²⁾や学習カルタ（篠部、2002）³⁾などが開発されてきたが、近年における高校での地理総合必修化や参加型ワークショップの多様な場面での活用の浸透などの社会情勢の変化にも対応し、新たなツールの開発が喫緊な課題ともいえる。それを実現するツールとして前身組織である「ライフスタイルが紡ぐまちのみらい研究会」⁴⁾は、2022年度にまちづくりゲーム「紡ぐ・ビジョン・MATCH -まちの未来をソウゾウする-」を企画・制作した。本報告ではこのゲームの制作に至った背景とこれまでの活動、ゲームの概要、日本都市計画学会関西支部研究支援「都市計画研究会」の助成を受けて立ち上げた「エリアビジョン検討のためのまちづくりゲーム「紡ぐ・ビジョン・MATCH -まちの未来をソウゾウする-」の展開を考える研究会」で実践してきた複数の活用事例についてまとめる。

2. ゲームの概要

まちづくりゲーム「紡ぐ・ビジョン・MATCH -まちの未来をソウゾウする-」とは、日本都市計画学会関西支部特別委員会「ライフスタイルが紡ぐまちのみらい研究会」が2022年度に企画・制作したまちづくりカードゲームである（図-1）。

「まちづくりゲーム研究会」の前身となるこの研究会は、日本都市計画学会関西支部の30周年事

業「将来展望部会」の活動の一環として組織され、20～40代前半の若手の研究者、実務者、行政職員、大学院生などが集い、2040年頃のライフスタイルや都市・地域のトレンドとそれが展開するシーンを想定し、将来の都市像や都市計画技術のあり方を議論する取り組みを進めた。その活動や議論の成果の集大成としてゲームが制作された。なお制作協力およびデザイン監修として竹岡寛文氏 (take-co-mai Co., Ltd.) の協力を得た。本研究会 (まちづくりゲーム研究会) は、その活動を継承し、主にカードゲームの活用の可能性について、様々な現場での実践や調査にもとづきその効果や課題を検証するために組織された後継組織である。

ゲームを通じて、地域の資源・強みを活かした新しい「ライフスタイル」を想像・創造し、それらが展開される空間を「シーン」として表現すること、さらに豊かなシーンの積み重ねの上に、まちの将来像を思い描くことができるように意図されている。既存の常識や制度の枠組みにとらわれてしまうアイデア検討とは異なり、将来の技術・予想されるトレンドにより生み出される新たなライフスタイルと都市空間との呼応関係、さらにそれが展開する市街地像を、ゲームを通じて偶発的に想像・検討することができるという特徴が備わっている (表-1)。

このゲームはひとつの正解を求めることは目的としておらず、ゲームを通じてまちの未来に関する多様なアイデアを出し合うこと、さらにそれらについて皆で思いを巡らすことを目的としている。

地域に暮らす人々の価値観や暮らし方を基軸とする都市計画・都市施策の実現をしたい都市計画プランナー・行政職員などが活用できるほか、まちづくりワークショップや、市役所・企業での部署を越えたコラボレーションワーク、大学の演習講義、高校での探究学習科目「総合的な探究の時間」・地理総合の場などでの活用が想定される。

なおカードゲームのデータ・説明書 (2023年7月版) は日本都市計画学会関西支部のホームページ (<https://www.cpij-kansai.org/special/1822.html>) から無償ダウンロードが可能であり、市販のラベルシート (名刺用、A4版10面) に印刷することで、自由に利用頂ける。



図-1 「紡ぐ・ビジョン・MATCH」のパッケージ・説明書

<p>トレンドカード 全71種 内容解説</p>	<p>持て余している場所を 気軽にレンタルスペースにできる 使われていない (持て余している) 場所を インターネットから検索でき、その場所を 使いたい人が予約してレンタルスペースと して使用できます。</p>	<p>買い物を組み合わせたり、必要な物の貸し借 りや譲り合いも気軽にできたりと、身近な 人たちで譲り合い、みんなで子育てをする ことが当たり前になっています。</p>
<p>文化</p>	<p>次世代モビリティの拠点が 新たなまちの中心となる 次世代モビリティの拠点が、例えば図書館 や商業施設などの複合施設として展開さ れることで、移動を支えるだけでなく交流 を生む拠点ともなっています。AIを活用し た配車システムや自動運転技術の普及によ り広い待機は不要。居心地よい場づくり が進むと考えられます。</p>	<p>手軽に居住地を替えることが可能に アドレスホッパーと呼ばれるライフスタイル が生まれ、二拠点・多拠点居住者向けの サブスクリプションサービスも展開されて います。働き方や移動サービスなどがより 柔軟になることで、ライフスタイルやライ フステージに応じて、気軽に居住地を更 えしていくことが可能となるかもしれません。</p>
<p>路上パフォーマンス (大道芸・演奏など) の 登録制度の増加 ミュージシャンや大道芸人が道徳などの公 共空間で合法的に活動できる登録制度があ ります。例えば、ロンドンでは地下鉄の運 営会社が制度を導入し、日本でもグラフ ラント大坂での路上ライブなどで見られ始 めています。</p>	<p>働き方</p>	<p>PTAや自治会等の地域活動を 請負うサービスが一般的になっている PTAや自治会などの規模やニーズに応じて、 例えば広報紙のデザインや印刷・発行、運 動会や行事イベントのスタッフ派遣などが 可能となり、時間的・経済的負担が軽減さ れます。</p>
<p>衰退しつつある文化や伝統の再大衆化 例えば、大きく有名な神社ではなく地域の 神社への参詣をする人が増えたり、手頃な 料金で利用できる鴨川沿いの川床の店舗が 出現してきたように、大衆化することで文 化や伝統が継承される可能性があります。</p>	<p>在宅ワークが一般化する</p>	<p>多拠点居住が当たり前になり リモートワークなどの新しい働き方の広 がりによって、場所に縛られないライフス タイルが当たり前になり、都都会と地方を行 き来するなど、複数の拠点を移動しながら暮 らすことが可能となります。</p>
<p>サパティカル体質の義務化 現在は大学や一部の大手企業のみで認め られているサパティカル体質が一般化し、多 くの人が学び直しやリフレッシュするこ とができる。企業が、そのための体質を半年 から1年間程度認める義務を負います。</p>	<p>自然・環境</p>	<p>公園など自分自身の憩いの場所でも</p>

表-1 「紡ぐ・ビジョン・MATCH」により実現できること

- ・各地域の資源や強みが活かした、新しい「ライフスタイル」を想像・創造できる。
- ・その際に都市・地域づくりに関わる将来の技術やトレンドの自由な組み合わせを常識や既存の制度の枠組みにとらわれずに検討できる。
- ・それらのライフスタイルが展開される空間を「シーン」として表現することができる。
- ・豊かなシーンの積み重ねのトピ まちの極至

図-2 トレンドカード (71 種類) の解説書 (一部抜粋)

3. 「紡ぐ・ビジョン・MATCH」の特徴・利用方法

(1) 利用人数・事前準備

まちづくりゲーム「紡ぐ・ビジョン・MATCH -まちの未来をソウゾウする-」は5~6人のグループで利用でき、ワークショップでの活用にあたっては、複数グループが同時に利用することができる。会議やワークショップの主催者は各グループにディーラー(ファシリテーター)を配置することが望ましい。また事前準備として対象エリア、そのうち議論の対象とする範囲を設定(全域または一部など)し、その地図図面を用意する。さらに後述するトレンドカードのうち、エリア特性にあわないカード(例えば中心市街地を対象とした議論の際に林業に関するカード)を除外するなどの調整も可能である。

(2) トレンドカードの特徴

ゲームでは全71枚のトレンドカードを活用する。トレンドカードとは、今起きつつあるまたは今後主流化すると予想される未来におけるライフスタイルや価値観のトレンド、技術・制度などを14のカテゴリー(文化、土地利用、働き方、住まい方、自然・環境、経済、産業、情報、デバイス、交流・コミュニティ、まちの施設・機能、交通インフラ、社会潮流、制度)で整理したものである(図-2)。「新しい生活様式」が盛んに叫ばれていたコロナ禍に実施した、前身組織時代の議論や、新しいライフスタイル獲得を先行して実践するゲストを招いたシンポジウムの成果などをもとに、2023年に現在の研究会メンバーにより内容の精査、分類を行ったものである。

(3) ビジョンシートの特徴

ゲームでは複数のトレンドカードを掛け合わせることで実現できる新しい暮らしの「シーン」について想像を巡らせる。その想像をより具体化して参加者と共有できるようにするために、どのような主体が、いつ(季節や時間など)、どこで、誰と、何をしているシーンであるのかを書きまとめるビジョンシートという用紙をデザインした(図-3)。

内容を端的に表現するタイトルをつけること、「私が、自分が」という主観的な意見だけにならないように、未来の架空の主人公を設定し、その人のライフスタイルを描けるようにも工夫している。

(4) ゲームの進め方

ゲームは主に「①シンキング&プレゼンテーション」と「②投票&ディスカッション」の2部で構成され、合計の所要時間は45~60分である。

① シンキング&プレゼンテーション

まずディーラーが参加者1人につき7枚ずつトレンドカードを配る。参加者は配られたトレンドカードを組み合わせることで、対象地域で将来実現できる・実現したい暮らしのシーンを想像し、その内容をビジョンシートに記入する。なお検討時間は10分間程度を目安に主催者が決定する。

この時、配布された7枚のトレンドカードのうち、できるだけ多くのトレンドカードを組み合わせてシーンを検討・設定する(多くのカードを用いたほど点数が加算される。後述2参照)。なお2ターン目のシーン検討にあたっては、1ターン目に使ったカードは使用できない。制限時間終了後に、参加者が作成したビジョンシートをテーブルに並べ、グループのメンバー向けに内容をプレゼンテーションする(図-4)。その後、2ターン目を同様に実施する。

② 投票&ディスカッション

2ターン終了後、参加者は共感する・気に入ったビジョンシートに対してその意思を伝えるために投票を行う。この際、自身のビジョンシート作成に用いることができず、手元に残ったトレンドカードが他者のビジョンシートへの投票券となる。カードを裏返し(黒裏面が見えるように)、共感したビジョンシートの上に投票する。なお自身のビジョンシート作成時にトレンドカード7枚すべてを使い切った場合でも、ディーラーから追加のトレンドカードを1枚受け取ることができ、投票に参加し、共感の意思を表明することができるようになっている。最終的にシート上に一番多くのカードが集まった提案(自身がビジョンシート作成時に活用した枚数+他者による投票により獲得した枚数)がベストシーン賞として表彰される。

その後、ディーラーの進行でディスカッションを行う。参加者はベストシーン賞のビジョンやその他のビジョンの内容について追加説明を行うとともに、他の参加者からの質問や感想などを受け付ける。さらに投票者が投票理由を共有することで、議論をより深める。これらの議論の内容を受け、ディーラーはゲームにより生まれた10~12件のシーンの内容を総括するとともに、複数グループで開催している場合には他グループと内容を共有するための成果報告の時間を設けることも効果的である。

次世代モビリティの
ターミナルができる

定年がない

郊外住宅・土地の価
格が低下している



交通インフラ



働き方



経済

【ビジョンシート】記入例

紡ぐビジョン MATCH

タイトル	いろいろなプロに仕事のことを教えてもらえて、将来の夢がふくらむまち
私は	将来、どんな大人になろうか悩む中学生 です。
暮らしのシーン(いつ(季節や時間など)・どこで・誰と・何をしています)	私は学校帰りにいつも立ち寄るスペースがあります。 家の近くまで送迎にしてくれる。地域の自動運転もシェアが実用な環境のイメージのターミナルにできた拠点は、 大きな施設や広々とした施設です。家賃の値下げ、郊外土地を安く購入できたり中々つくれたりです。 友達のお父さんやお母さん、70才を過ぎた近所のおじさんもお仕事をしています。 このスペースで自習していると、いろんな大人の人と話ができます。 図書館に集まっている人やプログラムを行っている人など、仕事している様子を見たり、 気軽に話しかけて、仕事の裏事情も教えてくれます。 いろいろな働き方があるんだなと思ひ、自分の将来の働き方を考え中です。
使用したトレンドカード+補足説明(あれば)	《交通インフラ》次世代モビリティの拠点が新たなまちの中心となる 《働き方》定年がない 《経済》郊外住宅・土地の価格が低下している

図-3 トレンドカードの組み合わせによるシーン記載例 (ビジョンシート)

表-2 「紡ぐ・ビジョン・MATCH」の概要・遊び方

ゲームの特徴	2040年頃の都市・地域像を描くゲームです。トレンドを掛け合わせて暮らしの「シーン」をイメージし、ミライのライフスタイルを考えます。
所要時間	45分～60分
人数	5～6人のグループで遊びます。できればグループごとに主催者はディーラー(ファシリテーター)を配置します。
事前準備	エリアの設定&地図の用意。トレンドカードの用意 (全71枚からエリア特性に応じて選択や追加も可能)
遊び方	<p>大きな流れは以下の2ステップ!</p> <p>①シンキング&プレゼンテーション×2ターン</p> <p>②投票&ディスカッション</p> <p>① シンキング&プレゼンテーション</p> <p>①-1 ディーラーが1人7枚ずつトレンドカードを配ります。</p> <p>①-2 配られたトレンドカードから暮らしのシーンをイメージします。イメージしたシーンを「ビジョンシート」に記入します。 この時、複数のトレンドカードを組み合わせでできるだけ持ち札を減らします。(2ターン目は1ターン目に使ったカードは使用できません)</p> <p>①-3 ビジョンシートをテーブルに出してグループのメンバー向けにプレゼンテーションします。</p> <p>①-4 2ターン目:①-2と3を繰り返します。</p> <p>② 投票&ディスカッション</p> <p>②-1 全員のプレゼンテーションが2ターン終わったら、それぞれ気に入ったビジョンに投票します。 この時、手元に残ったトレンドカードが投票券となります。カードを裏返して他のグループメンバーのアイデア(ビジョン)に投票します。 トレンドカードをすべて使い切った人は、ディーラーから投票券としてトレンドカードを1枚もらいます。</p> <p>②-2 ディーラーの進行で、プレゼンテーションされたビジョンについての補足説明や投票理由などの話題を振り感想を発表しあいます。</p>

最終的にシート上に一番多くのカードが集まったものをベストシーン賞とします。 複数グループで実施しているときは、グループで出たアイデアや議論の主題をディ ラーに報告してもらうとより議論が深まります。
--

4. 活用事例からみるゲームの特徴

(1) 大阪大学工学部 3 年生の演習講義(まちづくり提案)

2023 年 4 月から 6 月にかけて実施された大阪大学工学部環境・エネルギー工学科の学部 3 年生(受講者 11 名)を対象とした演習講義「環境工学演習 I(地域環境の読み取り・環境向上のための提案)」において、研究会メンバー(松本)が「紡ぐビジョン MATCH」を活用した(図-4)。本演習は、大阪府茨木市の中心市街地に位置する在郷町地区を対象とし、大阪都市圏に位置することによる旺盛な開発需要を考慮しつつ、地域の歴史的環境の保全・活用や、そこでの生活を検討することを目的としている。なお受講学生は都市計画・まちづくりの提案の経験はこれまでになく、この演習が初めての機会であった。

まずゲームの活用に先立ち、地域の都市計画の状況の説明を行い、その後フィールドワークにより地域の魅力と課題を整理した。これらの成果を踏まえ、紡ぐビジョン MATCH による提案作業の第 1 回目を実施した。この第 1 回は、今後の提案作業のヒントや軸となりうるアイデアを多数出すことを目的とした。無作為に与えられるカードの内容の組み合わせから将来のライフスタイルやシーンを考えるというゲーム上の制約が作用し、既存の思考範囲・常識・実現可能性を一旦排除し、自由なアイデアを生み出すことができた。1 時間のゲームにより約 20 件のアイデアが提案された。なお特別ルールとして、手札(トレンドカード)の交換を一度だけ可能とすることで、難易度を下げる取り組みも試行した。

ビジョンシートの一例として、「長期の育児休暇取得が当然となった将来、エリア内の公園的農地で安全な食料調達が可能となり、遠隔地の農家との契約も容易かつ多様に行える」、「遺伝情報や生体情報の提供によって、子どもの病気発生確率が示され、事前に発病の通知が受けられる」といった未来の提案があった。さらに「動画配信やサブスクリプションが普及する時代においてこそ、地域でリアルな音楽や芸能に触れられる環境を享受できる」という提案もあり、これは地域の歴史的資源である町家の活用につながる提案として、今後の具体的な提案検討の基礎となった。グループ討議終了後には、他グループの成果を共有する機会を設けた。ゲーム実施時の熱気が冷めた状態で提案を説明することで、その意味や価値に論理性が加わり、実現可能性についても考察する機会となった。

後日、第 1 回のゲームによる成果をもとに、地域の将来像に関する具体的な提案作業が開始された。在郷町地区の中でも対象エリアを限定し、テーマも絞る段階となったため、第 2 回のゲームではグループごとの検討内容に応じてエリアや検討テーマの範囲の制約を設けたうえで実施した。これにより、より空間解像度の高い提案や深い議論が可能となった。最終段階では、ゲームにより着想したアイデアを組み合わせたり、アレンジしたりしながら、別途調査や検討も行うことで、将来の在郷町地区で展開されるライフスタイルについての提案を行った。ゲームの成果を引き継ぎ、当事者(主人公)を具体的に設定したことで、目指すべきライフスタイルも鮮明となり、その獲得の手段として提案された内容も具体的なものとなった。

ゲームを用いないこれまでの演習と比べると、既存の常識を越えた将来ビジョンの実現のために、まず障壁を具体的に認識し、それを克服するための施策(空間整備、支援制度、規制や誘導、人々の活動のサポートなど)および多様な主体の関わり方をデザインしていくという、バックキャストに検討できたことで、提案された内容は論理的かつ説得力のあるものとなった。

ゲームを活用した学生の感想として、「常識や型にはまった思考により真面目な堅苦しい発想しかできないところを、ぶっ飛んだアイデアを出すことができた」、「カードの内容が在郷町と一見関係ないものであったことで、逆に新しい提案ができた」、「まちづくりの提案をすることは初めてだったが、何も材料がない状態から始まったものの、このゲームを通して、柔軟な発想で提案できたと思う」、「0 から 1 をつくるのではなく点と点を結ぶ形なので、アイデアが浮かびやすく楽しめた」などが挙げられた。



議論できた内容

共通していた内容
多様なライフスタイル
 (定住しない、家がなくても生活できる 路上生活者)
 例: 都会からの週末移住
 ・ホームレスも暮らしやすいまちづくり

共感出来たこと...
場所や時間にとらわれない生き方が出来るまち

図-4 大阪大学工学部3年生の演習講義での活用

(2) 企業のセミナー&会社交流ワークショップ「未来テラス」

2023年7月21日に大阪に本社を置く6企業(サントリーフーズ株式会社、江崎グリコ株式会社、鴻池運輸株式会社、大阪ガスネットワーク株式会社、ダイキン工業株式会社、高砂香料工業株式会社)の物流担当者(各企業の30代有志メンバー)によるワークショップでゲームを活用した。

関西の経済・産業活性化を目的として「おもしろい」アイデアを創出・発信する未来テラスという集まりであり、今回は研究会メンバー(吉野)が、道路を中心に進められるまちづくりの世界的潮流についてプレゼンテーションを行ったうえで、道路や交通をより「自分ごと」として捉え、各々が抱える仕事やプライベートの課題解決につながるアイデアを検討した。

敢えて具体的な対象地を指定せずに検討したが、ビジョンが思い浮かびにくい場合には、参加企業に馴染みのある大阪・御堂筋をイメージしてもらった。さらに、今回のセミナーの趣旨に合わせ、道路や交通の話題を各自のビジョンに組み込むよう、ルールを追加した。

参加者は配布されたカードを自由に組み合わせて未来を想像するという、普段の業務とは異なる思考を要する作業に初めは時間を要したが、次第に「自分ごと」として捉え、現在の問題意識や将来の生き方についての自問自答を通じてビジョンを洗練させていった。その過程で、主催者の予想を超える斬新なアイデアも生まれた。例えば、「Health Lux Private Jet IoT=移動×お酒×健康がIoTサービスとしてビジネスチャンスになる」という新しいコンセプトに対して、参加者からは驚きと納得の声が上がった。このように、柔軟な発想を取り入れ、既存のビジネスモデルやトレンドの枠にとらわれない自由なアイデアが次々と創出された。

さらに、ビジョンシートのプレゼンテーションや議論を進める中で、参加企業(異業種)間で共通する問題意識や、目指すべき都市の将来像、およびそこでのライフスタイルやワークスタイルに関して、現在の業務の延長として連携を図ることができるテーマや対象の存在が多く指摘された。ゲームの前には見出せなかった参加企業間の新たな協働の可能性が浮かび上がり、今後も定期的に議論の場を設けることが決定された。

(3) まちづくり協議会のワークショップでの活用

2024年1月12日に神戸市東灘区深江地区の深江地区まちづくり協議会未来創造部会(以下、協議会)の活動の一環として、紡ぐビジョンMATCHを活用したワークショップを実施した。協議会メンバー(地域で活動する福祉、防災、交通安全、多文化共生分野のまちづくり関係者、事業者(酒造会社、卸売市場関係者など)のほか、婦人会、PTA、民生委員、学生などの多様な立場・年代の参加者が集い、深江地区の未来に関する多様なアイデアを参加者が出し合い、それを基にエリアのビジョンについて思索を深めた。

1月研究会メンバー(野村・松本)によるゲームの説明後に、3グループに分かれて実施した。1ターン目は参加者に戸惑いが見られたものの、メンバー同士で手順や方法を確認し合いながら進めることができた。「トレンドカードの内容が難解である、偏りがある」という今後の課題につながる意見も挙げられたものの、「限られたカードの中で想像するため、突飛なアイデアが浮かびやすい。さまざまな面白い意見が聞けて充実した」という意見に代表されるように、無作為に与えられたトレンドカードをもとに検討するという制約が上手く機能し、通常の思考を超えたアイデアが生まれることを参加者も認識することができた。2ターン目には、特別ルールとして、手札(トレンドカード)の交換を一度だけ可能とし、難易度を下げる取り組みも試行した。そして各グループ内での議論の終了後には、3つの班のベストシーン賞や特徴的なシーンについて発表が行われ、参加者全員での共有が行われた。

提案されたビジョンシートの一例を紹介する(図-10)。タイトルは「働く地元、育った地元」であり、

主人公は2つの地元を持つ会社員であり経営者である。週休3日以上、副業、多拠点居住が当たり前となった未来において、主人公は週の半分を「育った地元」で過ごし、地域の文化や伝統に触れ、楽しむライフスタイルを送ることで、地域文化の保全に貢献する。また、「働く地元」では、自身が留守となる金・土・日の間、住居や駐車場を貸し出して家賃収入を得るというストーリーである。カードを5枚組み合わせたこのストーリー性の高い発表は、他の参加者の共感を集め、ベストシーン賞に選ばれた。

その他に、「シニアの方がいくつになっても好きな食材を利用して好きなものを食べられるまち」では、主人公は広幅員の国道により隔絶された地区内南東部に暮らす高齢者である。このエリアからスーパーマーケットやコンビニまでは徒歩で10分以上かかるため、高齢者の生活が困難であるという実際の課題があり、それに対して流通技術の発展と自動調理器の普及というトレンドカードを組み合わせることで、シニアがいつでも好きな食材を利用し、好きなものを食べられるというシーンを構築した。ゲームを通じてメンバー間での課題共有と、解決につながる要素の検討がなされたといえる。

ワークショップでの活用により、まず第一に膨大な数の提案を短時間に行えることを確認でき、これは今後より具体的にまちづくりのビジョンやアクションを検討していく段階で大いに活用できるものとなる。さらに普段は異なる視点からまちの課題を考えている人々が、ゲームを通じて未来志向に意見を交換できることが確認できた。その際、架空の主人公を設定してプレゼンをすることで、参加者が地域における自身の立場や、他の参加者との普段に関係を気にせず発言しやすくなることで、活発な意見交換が促進されることも確認できた。

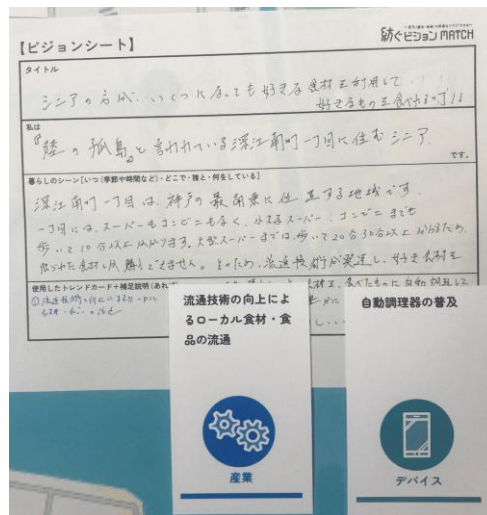


図-10 まちづくり協議会のワークショップで提案されたビジョンシート



図-11 深江地区まちづくり協議会での活用

4. まとめ

以上の3件の活用事例から確認できた紡ぐビジョン MATCH の特徴と可能性、改善に向けたヒントを表-3に示す。トレンドカードの難易度の問題などの改善点も明らかになった一方で、3事例全てにおいて、「(トレンドカードの活用により) 既存の常識にとらわれない提案ができる」、「課題解決型ではなく、実現したい地域でのライフスタイルというゴールに向けてビジョンドリブンかつバックキャストで検討で

きる」、「他者への共感を表明する投票を通じて、より議論が活性する」という研究会がゲーム制作時に意図した効果を確認することができた。

より多様な場面での実践を積み重ねることで特徴や可能性を探究するとともに、ゲーム自体の改良も進める。さらに今後は、ゲームを経て得られた市民の地域へのビジョンの具体的な政策への落とし込みの手法についてなどの研究へと展開できると考えている。

表-3 活用事例から確認できたゲームの特徴・可能性

事例	長所・可能性	改善に向けたヒント
大学の演習講義	<ul style="list-style-type: none"> 都市政策の提案活動につながる多くのヒントを集めることができる。 将来ビジョンに向けたバックキャストの検討内容は論理的かつ説得力を伴う。 	<ul style="list-style-type: none"> 受講者の多くがエリアの特徴を事前に理解している、またはまちあるきとセットで実施する必要がある。
企業研修 異業種交流	<ul style="list-style-type: none"> 「自分ごと」のライフスタイルにつながるものとして業務の問題や可能性をとらえることができる。 参加企業間の新たな協働の可能性を顕在化できる。 (異業種間での共通する問題意識の確認など) 	<ul style="list-style-type: none"> 共通する対象地が設定しにくい場合がある。
まちづくり協議会のワークショップ	<ul style="list-style-type: none"> 普段は異なる視点からまちを考えている人々が、ゲームを通じて未来志向に意見を交換できる。 架空の主人公設定により、自身の立場や、他者との関係を気にせずに発言しやすくなる 	<ul style="list-style-type: none"> 盛り上がりすぎる場合にディーラーによるタイムマネジメントが必須。
共通	<ul style="list-style-type: none"> 短時間に多くの提案を出せる 既存の常識にとらわれない提案ができる 課題解決型でなくビジョンドリブンかつバックキャストで検討できる。 他者への共感を表明する投票を通じ、より議論が活性する 	<ul style="list-style-type: none"> トレンドカードの内容が専門的すぎる、難しい。分野に偏りがある。 地域特性に応じてトレンドカードの取捨選択が必要な場合もある。

謝辞

本報告および研究会の活動は公益社団法人日本都市計画学会関西支部の2023年度および2024年度研究支援「都市計画研究会」の支援を受けたものである。またゲーム制作にあたっては、前身組織である日本都市計画学会関西支部特別委員会「ライフスタイルが紡ぐまちのみらい研究会」のメンバーにも多大なる協力を賜りました。ここに記して謝意を表します。

参考文献

- 1) 佐藤滋・清水優子(1995年), 合意形成を支援する「まちづくり体験ゲーム」の開発, シミュレーション&ゲーミング 5 巻, 1 号, p. 19-27
- 2) 篠部裕(2002年), まちづくり学習かるたを用いた都市計画の基礎知識の学習方法, 都市計画論文集 37 巻, p. 439-444
- 3) 志村秀明・佐藤滋(2001年), シミュレーション・ゲーミングによるまちづくりの支援手法の展開, 都市計画論文集 36 巻, p. 691-696
- 4) 日本都市計画学会関西支部ホームページ「ライフスタイルが紡ぐまちのみらい研究会」, 日本都市計画学会関西支部ライフスタイルが紡ぐまちのみらい研究会 <https://30years.cpij-kansai.org/home/> (閲覧日 2025. 3. 25)