



地域への関心を高める まちなか発想ゲーム「メイキット」の開発

名古屋大学大学院 情報学研究科

招へい教員 飯島 玲生

1. はじめに

本研究では、「地域の課題を考えるプロセスを誰もが気軽に楽しめる形でゲーム化する」というコンセプトをもとに、より多くの人が地域に関心を持つきっかけを作ることを目的として、まちなか発想ゲーム「メイキット」というカードゲームを開発した(図1)。多様な地域課題に対して地域内外の様々な人が関心を持ち関わることで、地域で解決できることが増えたと期待されており、地域課題に取り組む個人・団体や学校教育機関で活用できるツールとして本ゲームを広く提供することを目指している。ここでは、ゲームデザインを説明した後2つの実施事例をもとに本ゲームの活用方法や有効性について報告する。

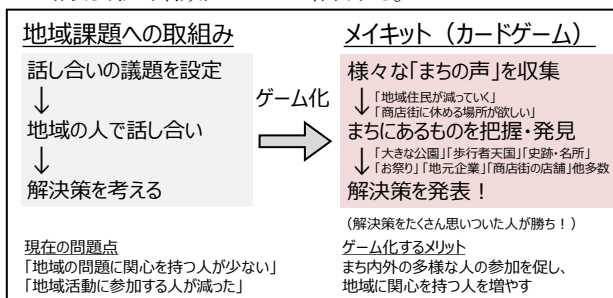


図1 メイキットのゲームデザイン

2. ゲームデザイン

メイキットは4~6名用、対象年齢10歳以上、所要時間約30分間のカードゲームである。ゲームの流れは、場に出された「まちの声カード」(まちの課題)に対して各プレイヤーが手持ちの3枚の「まちの資源カード」や、場に出ている「まちの魅力カード」を使ってどう解決できるかを順番に発表していくというものである(図2及び[1])。ゲームの勝利条件は、「まちの声」を解決するアイデアの発表を最も多く成功することであり、発表の成功は自分周りのプレイヤーが多数決で決める。これに加えて、カードゲームをする前かゲーム参加者がグループになってまち歩きを行う中で「まちの魅力」を発見し、「まちの声」を収集してそれらをカード化するというオプションルールをいれている。これにより、ゲーム参加者が地域に関心を持つ機会をつくとともに、その場での各自の視点や発見という偶然性を取り入れてゲーム性を高めている。



図2 メイキットのルール

3. 実施事例

(1) メイキット in 琴平町

2018年11月10日に香川県仲多度郡琴平町で実施したイベントでは高校生から60代までの幅広い世代の参加者12名が3つのグループに分かれて90分間琴平町内を散策して「まちの魅力」、「まちの声」を収集し、それらをカードに書き写したものをあわせてメイキットをプレイした(図3)。ゲーム中は、「こんぴーくん(ご当地キャラ)」、「喧嘩ちようさ(祭り)」、「燈籠」、「商店街のコロッケ屋」など散策時に各自が発見した琴平町のまちの魅力を組み合わせて、3グループから計25の地域課題の解決アイデアが出された。

メイキットで発案されたアイデアはユニークであることが多い。例えば琴平町では「地域住民のメタボリックシンドロームの解消」という地域課題に対して、「子ども」(まちの資源カード)が「不思議な看板・不思議な店」(まちの魅力カード)などのま

ちの謎スポットを探し出してマップをつくり、それを大人たちに配って街を歩いてもらう」という解決アイデアが発案された。

こうした独特なアイデアが出される理由として、各プレイヤーは手持ちの「まちの資源カード」や場にある「まちの魅力カード」のみをもとにして「まちの声カード」に対する解決案を考えるというルールの特約があるため、通常は想定しないような組み合わせになる確率が高いことが考えられる。こうした発想の制約は本ゲームの特徴であり、ゲーム性を高める部分である。

日時：2018年11月10日（土）
場所：香川県仲多度郡琴平町
参加者：12名（3グループ）
プログラム：
13:00-13:30 メイキット説明
13:30-15:00 琴平町散策
15:00-16:30 ゲームプレイ
16:30-17:00 結果を全体で共有






図3 メイキット in 琴平町の実施概要

これまでに全国4ヶ所でメイキットが実施されているが（表1）、どの地域でも地域課題を解決するアイデアが各グループで7~10程度、イベント全体では20前後のアイデアが発案されており、アイデア出しのツールとしても本ゲームは有効であると考えている。

表1 「メイキット」の実施場所と「成功」のアイデア数

日付	実施事例	グループ数 (参加人数)	「成功」のアイデア数	
			全グループ	グループ 当たり
2017/10/1	メイキット in 岡崎 (愛知県岡崎市康生通周辺)	2(12)	19	9.5
2018/11/10	メイキット in 琴平町 (香川県仲多度郡琴平町)	3(13)	25	8.3
2019/3/7	メイキット in 村岡 (兵庫県立村岡高等学校)	3(13)	-	-
2019/3/21	メイキット in 一宮 (愛知県一宮市立中央図書館)	3(14)	20	6.7

(2) メイキットから生まれた「かくれオカザえもんを探せ」

メイキットで発案されたアイデアが実際に実現された事例もある。アイデアが出されたのは2017年10月1日に岡崎市で実施したイベントであり、「ご当地キャラを全国の人気者にしたい」という課題に対して、参加者が「岡崎城周辺の散策道にご当地キャラのミニパネルを配置してたくさん見つけた人に賞品を与える」というアイデアが発案された。このアイデアを

もとに、2018年6月2日に「かくれオカザえもんを探せ」を実施した（図4）。本イベントは、岡崎市康生通周辺に岡崎市のご当地キャラである「オカザえもん」のミニパネルを隠して、イベント参加者がヒントシートをたよりにオカザえもんパネルを探すゲームであり、20代~30代の人や子供連れの家など幅広い層の人が参加した。

メイキットの「まちの声カード」にそれぞれ記載されている内容はまち・ひと・しごと創性総合戦略 [2] の政策目標と紐付いている。そのため、メイキットで発案されたアイデアを実現するときには、そのアイデアを各地方公共団体の政策目標と位置づけを取り組むことができるように設計されている。今回のイベントは基本目標①の「観光業を強化する地域における連携体制の構築」に位置づけを行った。

日時：2018年6月2日（土）
場所：愛知県岡崎市康生通
プログラム：
13:00-13:30 イベント説明
13:30-16:00 ゲームプレイ
16:00-17:30 振返り






図4 かくれオカザえもんを探せ の実施概要

4. おわりに

今回開発したメイキットは地域課題に関心を持つ機会を提供できるツールとして、全国の様々な地域や学校教育機関で活用されることを目指している。広報活動としては、メイキットの概要、進め方を紹介した動画、開催事例、ゲーム貸出し方法をウェブ上に公開 [1] しており、すでに複数の地域に対して本ゲームの貸出しを行っている。今後は全国各地へ普及活動をさらに進めながら、活用事例をまとめて国内外の学会、論文誌で発表をする計画である。

5. 関連情報

共同研究者：中津社人（マージテック）、丸川正吾（三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社）

[1] メイキット HP : <http://makeit-game.strikingly.com/>

[2] まち・ひと・しごと創性総合戦略

<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/sousei/meeting/honbukai/gou/h30-12-21-shiryu1.pdf>