

2024年4月13日（土）
2024年度日本都市計画学会関西支部
研究支援報告会

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（中間報告）

龍谷大学 政策学部
石原凌河

1

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic どんなゲーム？

- 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」が企画・制作したまちづくりゲーム
- カードゲームのデータ・説明書は以下のQRコードから無償でダウンロードでき、自由に利用可能



2

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic ゲームの特徴

- 各地域の資源・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
- 都市・地域づくりに関わる将来の**技術やトレンドの組み合わせ**を常識や既存の制度の枠組みに捉われずに検討可能
- 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上に、**まちの将来像**を思い描ける

3

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic ゲームを開発した背景

- 都市計画・都市施策の内容が、常識や既存の制度の枠組みにとらわれすぎていないか？
- 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？
→**人々のこだわりのライフスタイルが共感を生み、コミュニティが育ち、そのコミュニティがまちの個性をつくっていく**
- 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、**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
- 多様なアイデアを出し合い、それらをもとに**エリアのビジョンについて思いを巡らす**ことが求められている

4

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic ゲームの進め方

<ゲーム所要時間> 45~60分程度
 <人数> 5~6人のグループで遊びます。
 グループごとに進行役を配置することをおすすめします。|

↓

① シンキング&プレゼンテーション

①-1 進行役が1人7枚ずつトレンドカードを配ります。

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、未来の架空の生活者になりきって「ビジョンシート」に記入します。
 できるだけ複数のトレンドカードを組み合わせて考えましょう。

①-3 ビジョンシート+使用したトレンドカードをテーブルに出し、グループのメンバー向けにプレゼンテーションします。

①-4 2ターン目:①-2と3を繰り返します。
 (2ターン目は1ターン目に使ったトレンドカードは使用できません)

①-2は、カードが配布された時点からシンキングタイムとして10分程度取った上で、ターンごとに記入のための時間を3~5分程度確保します。なお、プレゼンテーションは1人1分がゆやすです。

② 投票&ディスカッション

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。
 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ビジョンに投票します。
 トレンドカードを全て使い切った人は、投票券として進行役からトレンドカードを1枚もらいます。

②-2 進行役は、プレゼンテーションされたビジョン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。

シート上に一番多くのカード(シーンをイメージするときに使用したトレンドカード+投票券)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進行役から報告してもらうのもよいでしょう。

5 Faculty of Policy Science, Ryukoku University

■ トrendカードの一例

次世代モビリティのターミナルができる



交通インフラ

定年がない



働き方

郊外住宅・土地の価格が低下している



経済

6 Faculty of Policy Science, Ryukoku University

■ ビジョンシートの記入例

【ビジョンシート】記入例 紡くビジョンMATCH

<p>タイトル</p> <p style="text-align: center;">いろん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</p>
<p>私は</p> <p style="text-align: center;">将来、どんな大人になろうか悩む中学生</p> <p style="text-align: right;">です。</p>
<p>暮らしのシーン(いつ(季節や時間など)・どこで・誰と・何をしている)</p> <p>私は学校帰りにいつも立ち寄るスペースがあります。 家の近くまで送られてくれる、地域の自動運転モビリティが集まる国道沿いのターミナルにできた拠点了。 大きな施設で広くてのががた施設です。家族の語では、車が土地を安く購入できたからやったリつくられたそうです。 交通の穴だらけが改善され、知事を選んだ近所のなじみあるこの拠点了は仕事しています。</p> <p>このスペースを自慢しています、いろんな大人の人と話ができます。 図書を聞いていいる人やプロが話をしている人など、仕事している様子を見たり、気軽に話できて、仕事の裏事情も教えてくれます。 いろんな働き方があるんだなと聞いて、自分の将来の働き方を考えています。</p>
<p>使用したトレンドカード+補足説明(あれば)</p> <p>(交通インフラ) 次世代モビリティの拠点了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</p>

7 Faculty of Policy Science, Ryukoku University

■ 実際のゲームの様子



(作成したビジョンシートを地図に並べることで、より限定されたエリアの検討も可能)

8 Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic 本研究会の目的

本研究会では、開発したまちづくりゲームを高校や大学の授業および自治体や企業での研修での活用をするとともに、まちづくりゲームの効果や課題を明らかにすることを目的とします。

明らかになった効果や課題を踏まえて、ゲームそのものの改善も図っていきます。

9

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic 研究会メンバー

- 石原 凌河（龍谷大学）防災く研究会代表者>
- 槌野 円香（大阪大学）交通
- 吉野 和泰（鳥取大学）都市デザイン
- 田中 椋/（アーバンデザインセンター坂井）歴史的環境保全
- 松尾 薫（大阪公立大学）都市環境
- 蕭 耕偉郎（東京大学）都市計画
- 阿久井康平（大阪公立大学）景観デザイン
- 福本 優（人と自然の博物館）住環境
- 野村はな（株式会社ヘッス）ランドスケープデザイン
- 松本 邦彦（大阪大学）都市農村計画
- 白石将生（昭和株式会社）都市計画

10

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic 研究会の実施計画

2023年度

- ・ 構成員が関わるまちづくりワークショップや大学での講義などで実際にまちづくりゲームを実施し、創造的なアイデアが生まれるかどうか、エリアビジョンの構想が可能かどうかなど、ゲームの有効性の検証を行う。
- ・ ゲームの改善や新たなライフスタイルの提案のためにヒアリング調査やフィールド調査を実施する。

2024年度

- ・ 2023年度と同様にゲーム導入の実践と有効性検証を繰り返しながら、ヒアリング調査等も継続し、有効性や課題について整理を行い、それをもとにまちづくりゲームそのもののバージョンアップを検討する。
- ・ ゲームの改善や新たなライフスタイルの提案のためにヒアリング調査やフィールド調査を実施する。
- ・ ゲームの成果を2024年度日本都市計画学会全国大会ワークショップで発表
- ・ ゲームの成果を都市計画報告集などで報告

11

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic 大学の授業での実践

【対象地】大阪府茨木市在郷町地区（中心市街地）
【参加者】大阪大学工学部環境・エネルギー工学科 学部3年生学生12名
【ゲームの進め方や特色】

- ・ ゲームに先立ち、フィールドワークを通じて地域の魅力・課題の整理を実施
- ・ ゲームの成果をもとに、地域の将来像に関する提案を具体化するために、グループの検討内容に応じてエリアやテーマの制約を設けた上で2回目のゲームを実施
- ・ 最終的には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提案



12

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic

社会人向けのセミナー & 会社交流WSでの実践

【対象地】 大阪・御堂筋

【参加者】 大阪に本社を置く以下の6つ企業の物流担当者と学識経験者計10名

【ゲームの進め方や特色】

- ゲームに先立ち、道路空間再編のあり方や多様なライフスタイルの可能性について講義を実施
- 参加者が各々抱えている仕事やプライベート上の課題と、それが解決される大阪・御堂筋のあり方について、ゲームを用いて検討し、即興のプレゼン会を実施
- 各参加者の提案する「新しい都市像」やそこでの「ライフスタイル・ワークスタイル」を実現するために、異業種間で、現在の業務の範囲内でも連携が図れる部分が明らかに



13

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

Topic

高校生向けの大学プレ授業での実践

【対象地】 なし（演習は京都・木屋町通を対象とした2040年のまちづくり提案）

【参加者】 大学のプレ授業に応募した高校生5名＋運営の学生2名

【ゲームの進め方や特色】

- ゲームに先立ち、Google Street Viewや現地調査をもとに、対象地となる通りやエリアの課題とポテンシャルについて整理
- ゲームを実施し、2040年に自分がどのようなライフスタイルを送っているか（送りたいか）を各自検討してもらい、即興プレゼン+投票を実施
- 提案された多様なライフスタイルを実現しつつ、地域課題の解決やポテンシャルの増進に資するような、道路のデザイン提案書を作成してもらい、プレゼンを実施



14

Faculty of Policy Science, Ryukoku University

ご清聴ありがとうございました

ryoga@policy.ryukoku.ac.jp

Faculty of Policy Science, Ryukoku University