

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－」

2040年頃の地域を舞台に未来のライフスタイルを描こう

■ゲーム作成の背景

- 都市計画・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のではないか
- 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

■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

■ゲームの特徴

<暮らしのシーンのイメージ>

ビジョン：トマト農家のくらし

私は、社会人5年目で農業体験をして農業の楽しさに目覚めて栽培を始めた人です。熊本の山奥でトマトづくりを行っていたが、水の違いによってトマトの味はかわるのかと疑問を持ち、各地を回ってトマトの食べ比べを行い始めた。トマトのオフシーズンは、ベビーシッターなどを行い、自分がその時々にいる地域で誰かに依頼されたら子守りや子どもとの交流を行い、他人の子育てを頑張っている。トマト農家として必要な電力などの資源は、自分の周辺のコミュニティの家からつくられて余った電力を使用。

選んだトレンドカード

土地に縛られない流
浪農家の出現

全ての人が複数職に
就き、副業が当たり
前に

資源循環が地域で完
結している

身近な人々と共に
子育てをすることが
当たり前に



産業



社会潮流



自然・環境



住まい方

出典：まちのみらい研究会（特別委員会）事業報告資料（（公社）日本都市計画学会関西支部）

■ゲームの特徴

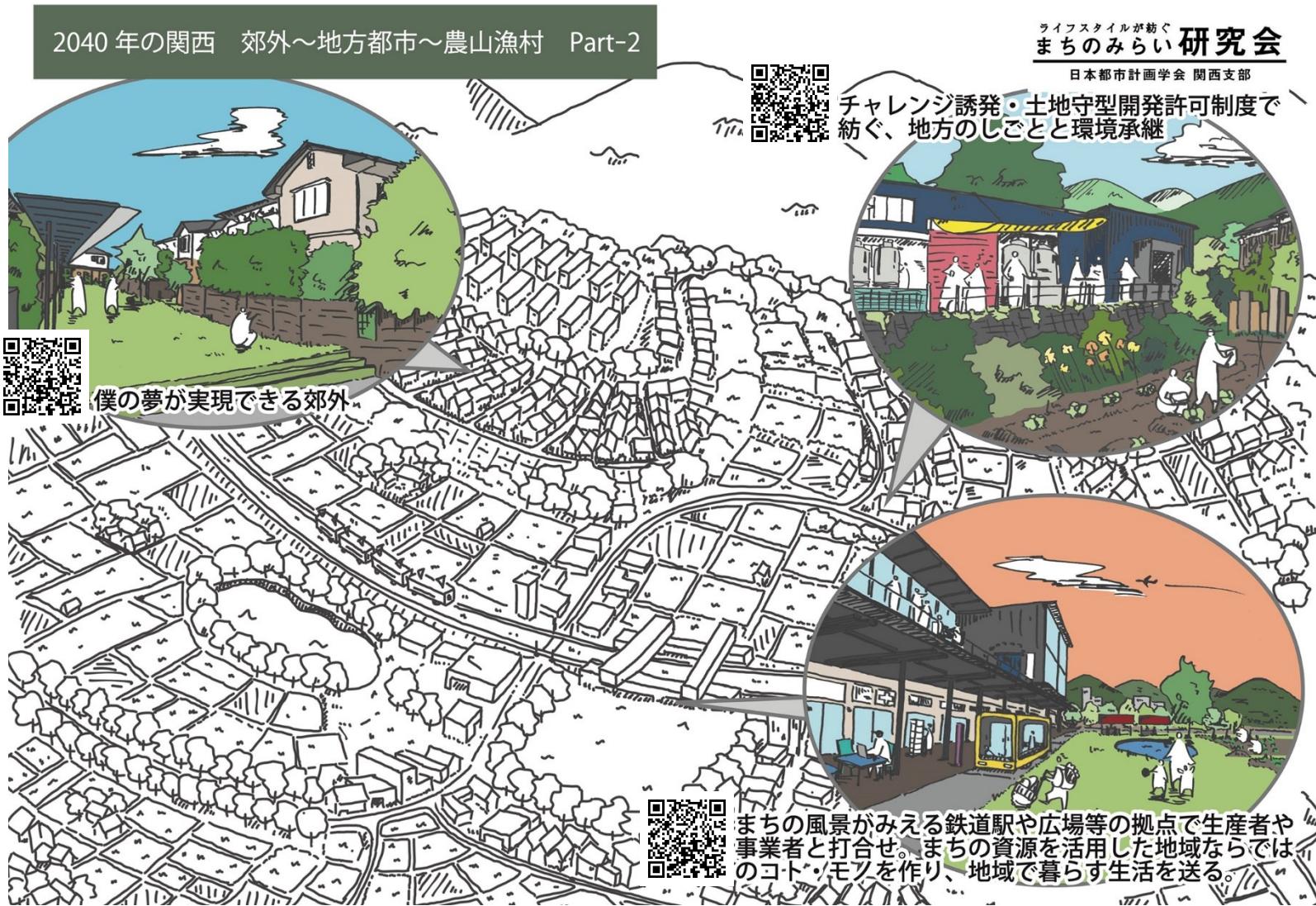
<暮らしのシーンのイメージ>



出典：ライフスタイルが紡ぐまちのみらい研究会「研究会活動成果」（（公社）日本都市計画学会関西支部）

■ゲームの特徴

<暮らしのシーンのイメージ>



■ゲームの特徴

<暮らしのシーンのイメージ>

2040年の関西①

まちなかの多様なコモンズを居住者が使いこなすことでエリアの個性が生まれている

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

2040年の都市では、エリア特性と居住ニーズとのマッチングが進み、都市内の特定の場所を嗜好し、同じ価値観を持った者同士が住まうようになり、居住者の特徴がエリアのキャラクターとして反映されるようになる。

「都市計画共有地制度」により居住者が共有地を管理し、そこでコミュニティビジネスが次々に展開される。売り上げはエリアを使いこなすための予算となり、その予算を資本に居住者自らがエリアを魅力的に改編していく。



道路空間は半分が移動空間として利用され、残り半分は近隣住民のコモンズとして、日常の豊かな暮らしの場として使いこなされている。住民管理の趣のようない道筋から、コミュニティ拠点である公園につながる緑のネットワークが形成され、余暇時間の増大を背景に、都市の散歩やまち歩きが非常に盛んになっている。



過ぎる時間は同じでも、息ができる都市生活。定住・非定住を享受するデュアルライフや需要の時間軸やスケールに応じた拠点形成など、都市デザインのニューラル・ノベーションの成熟を経て、ひととが日々ちがったシーンに溶け込み、ゆったりとした時間で水辺が使いこなされている。



モクミツに価値を見出している居住者やファン同士がモクミツの魅力をつくり続けていく。最新技術の導入で表層の安全性や快適性は格段に向上し、モクミツの注目が一層高まる。共用ごとにコワーキングスペース、リビング、寝室などの機能が分担され、居住者同士で複数の表層を共有しながら生活するライフスタイルが確立する。

- # 多様な空間を多様かつ豊かに利用した住まい方・働き方
- # 空き地や公共空間での住民による共同の土地利用管理
- # 経済・エネルギー・農作物の地域内循環

出典：ライフスタイルが紡ぐまちのみらい研究会「研究会活動成果」（（公社）日本都市計画学会関西支部）

■ 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



ダウンロード用URL



■ゲームの進め方

所用時間

45～80分程度

人 数

5～6人

使用ツール

①トレンドカード 7枚

今起きつつあるまたは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のカテゴリーで整理したカード

②ビジョンシート 2枚

①を用いて地域における“新しい暮らしのシーン”を参加者と共有できるようにするため、「どのような主体が」「いつ」「誰と」「何をしている」シーンであるか書きまとめる用紙



トレンドカード

【ビジョンシート】記入例	
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、将来の夢がくらおまち
私は	将来、どんな大人になろうか悩む中学生
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)	
私は平日曜日といふときに、くらおまちです。	
私が近くで遊ぶときですね。新規や看板建設などいつも見ます国道沿いのオーリーさんです。	
大きめの看板でとてもやわらかいたぬきです。看板の見つけは、街が土産で貰ったからちょっとりくわせます。	
友達やお父さんや母さん、70才超ぎた近所のじじいんこの看板を見て仕事をします。	
このオーリーさんを見て、いろいろな大人が顔がけます。	
私は、お父さんやお母さんと一緒に、おもてなしの看板を見たい。	
私個人は隠しきりで、仕事の看板修理を教えてくれます。	
いろいろな看板がたくさんあります。自分の得意の働き方を提案中です。	
使用したトレンドカード + 個別説明 (あれば)	(交通マックス) 次世代モビリティの開拓が新たなまちの中心となる (働き方) 定年がない (経済) 特許特許: 土地の権利が低価格で

ビジョンシート

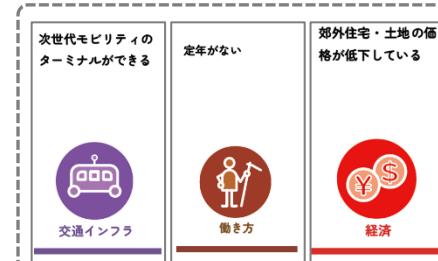
■ゲームの進め方

STEP 1 シンキング（15分）

01 進行役が1人7枚ずつトレンドカードを配ります。



02 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）



トレンドカードを組み合わせて記入

【ビジョンシート】記入例

タイトル
いろんなプロに仕事を教えてもらえて、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・何をしている】

私は学校帰りいつも立ち寄るコンビニがあります。
前の近くで迷子にさまりました。お隣の会社員の方に迷子を助けてもらいました。この会社のロゴマークがとても印象的で、今でもよく覚えてます。

大人になると、この会社で働いてみたいですね。高齢の方々は、自分の経験を大切に教えてもらいたかったりとつくれたそうです。
友達が今文部省賞を受賞。70才で通勤する近所の老舗さんとの相談でお世話をしてもらっています。

これまでの人生で、様々な人の人生が見てきました。
闺蜜で接している人々やアドバイスで、自分も成長してきました。
仕事で、自分の夢を叶えてきました。

いろいろな働き方があるんだなって思って、自分の将来の働き方を想像中です。

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発展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

■ゲームの進め方

ビジョンカードの一例

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



土地利用

身近な人々と共同で
子育てをすることが
当たり前に



住まい方

物々交換サービスの
普及



経済

あらゆる趣味嗜好の
人のマッチングが
可能になっている



交流・コミュニティ

週に何日か地域食堂
で食事をする



まちの施設・機能

■ゲームの進め方

ビジョンシートの一例

タイトル

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

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・何をしている〕

私は学校帰りにいつも立ち寄るスペースがあります。

家の近くまで迎えにきてくれる、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です。

大きな施設で広くてのびのびした施設です。家族の話では、市が土地を安く購入できたからやったりつくれたそうです。

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この拠点で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。

図面を描いている人やプログラムを打っている人など、仕事している様子を見たり、

気軽にお話しできて、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ぁと思い、自分の将来の働き方を思案中です。

使用したトレンドカード十補足説明(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

■ゲームの進め方

STEP 2 プrezentーション (15分<3分×5人>)

ビジョンシートと使用したトレンドカードをテーブルに出し、メンバーに向けて各自プレゼンテーションします。



STEP 3 シンキング+プレゼンテーション（2回目）

- 01 残ったトレンドカードを用いてビジョンシートの2枚目に理想の暮らし方のシーンを記入します。
- 02 ビジョンシートとトレンドカードをもとにメンバーに向けてプレゼンテーションします。

■ゲームの進め方

STEP 4 投票 (5分)

手元に残ったトレンドカードを用いて自分以外のシーンで共感したもの、よいと思ったものに投票します。

手元に2枚残っていれば2票投票できます
手元のカードをシーン作成で使ってしまった方には投票券が1枚もらえます⇒



STEP 5 ベストシーン賞の発表

一番多くのカード（シーンを作成した際に使用したトレンドカード+投票券）の枚数が集まったものをベストシーン賞とします。



STEP 6 共有・振り返り

各テーブルのベストシーン賞、そのほかどのような暮らしのシーンが出されたかを各テーブルの代表者より発表していただきます。

■次回以降の展開

今回出されたシーンを次回以降にどのように活用するか

- 今回思い描いていただいたシーンは、皆さんが望む
“理想の暮らしのシーン”です。
- ビジョンシートに描かれた暮らしのシーン（ライフスタイルシー
ン）を実現することが今後のまちづくりには必要です。
- 皆さんの暮らしのシーンの積み重ねが“まちの将来像”となります。
- 次回は今回のシーンを振り返り、目指す暮らしや暮らしの価値観を
皆で共有しながら“まちの将来像”を考えるとともに、暮らしのシー
ンとまちの将来像を実現するために必要と考える“まちの機能”につ
いて考えます。

■R6~7年度のワークショップの流れ

R5年度

柏原駅東地区まちづくり基本構想の策定

R6年度

ワークショップの開催

第1回

- ・まちの現況と課題

第2回

- ・理想の暮らしのシーン

同時開催

社会実験の実施

- 11/10
- ・ライブラリー
ガーデンin上市
(仮称)

今回はココ

第3回

- ・まちづくりの将来像
- ・地区の必要機能

第4回

- ・まちづくりの施策

第5回

- ・持続可能な組織等
- ・自身ができること

第6回

- ・まちづくりの施策
- ・アクションプラン等

サウンディング調査

反映

サウンディングアル トライアル調査

反映

反映

R7年度

時期検討中

- ・地区内の公共空間
を活用した施設の
設置、イベントの
開催 等

反映

※ワークショップのテーマは現時点の案であり、今後変更の可能性があります