

令和元年度播磨町夢づくり塾 採択事業 みんなでつくろう。はりまの暮らし塾 実施報告書

塾の目的

本塾は播磨町に播磨町で住民主体のまちづくりの気運を高め、さらに暮らしやすいまちにするには、どんなアクションが必要か、住民一人ひとりが考える機会をつくることを目的としています。過去の実績から、令和元年度はまちづくりカードゲーム（Harima to the FUTURE（以下、HTTF））を作成しました。これによって、こどもから高齢者までが遊びながらまちについて考えられるきっかけづくりをすすめます。

HTTFは尼崎市で開発された Amagasaki to the FUTURE を参考に作成したものです。このカードゲームはまちのお宝カード（約100枚）を使って、まちのお悩みを解決するものです。

塾の活動記録・成果

今年度の活動は以下の表1のとおり実施しました。カードゲームをつくるにあたっては、先んじて尼崎でカードゲームをつくった際の開発メンバーである若狭健作氏をアドバイザーとして招きました。また、ただカードゲームを作るだけでなく、ゲームを作る過程を多くの人と共有することで完成した時点で多くのファンがいるゲームとしました。そのプロセスでは、様々な人が「播磨町のお宝はなにか」や「播磨町の困りごとはなにか」など話し合う機会が生まれました。

表 1.令和元年度の塾開講まとめ

日付	時間	内容	場所
6月13日	19:00～21:00	Harima to the FUTURE つくるよ！ 体験会	福祉会館
7月18日	19:00～21:00	Harima to the FUTURE つくるよ！ 播磨町のお宝って？編	福祉会館
8月23日	19:00～21:00	Harima to the FUTURE つくるよ！ 播磨町のお宝カードができてきた編	福祉会館
9月27日	19:00～21:00	Harima to the FUTURE つくるよ！ 播磨町版ができてきた編	福祉会館
10月27日	14:00～17:00	Harima to the FUTURE つくるよ！ 播磨町版ついに完成編	福祉会館
11月2日	10:00～15:00	大中遺跡まつり	大中遺跡
12月21日	10:00～12:00	兵庫大学の学生と HTTF	播磨町役場
12月22日	18:00～21:00	情報誌ニューハリマの企画	東野添拠点
2月8日	10:00～12:00	情報誌ニューハリマの企画	東野添拠点
2月27日	21:00～23:00	情報誌ニューハリマの企画	東野添拠点

成果

本活動においては、以下の成果が得られました。HTTF の作成過程で様々な市民があつまり、播磨町のことを考えました。町内に限らず、加古川や姫路からも参加者があり、徐々にこのゲームの注目度が挙がっていきました。



図1.カードゲーム体験会の様子

① 播磨町について考えるツールができた

このゲームは簡単なゲームでこどもから大人まで誰でも遊べます。そして、播磨町のお宝には、播磨町の名物や大切なものが掲載されており、それらを再発見する良いツールとして機能します。今後は小学生や中学生が利用してほしいと思います。

② 様々な場所で利用された

カードゲームが完成して以来、様々な場所で活用されています。例えば、播磨町職員の研修会や兵庫大学の学生、大中遺跡祭りなど。同時に、各種メディアにも掲載されました。

③ 新しい参加者が増えた

HTTF は計5回の集会を経て完成しました。みんなでアイデアを出したり、イラストを書いたりと、毎回新しい参加者があつまって検討・制作をすすめました。例えば、オリジナルTシャツをつくるなど、それぞれの特技を活かしてゲームづくりに参加しました。



図2.オリジナルTシャツ

今後への展開

① HTTF の他市町への展開と貸出

HTTF 完成以来、近隣市町のまちづくり団体から「私のまちでもつくりたい」と相談が増えています。今後播磨町以外でも HTTF が使われる可能性が高いです。今回は20セット作ることができました。これらは播磨町役場で管理していただき、今後貸出できるように検討を進めます。

② 播磨町の情報誌発行に向けた動き

HTTF を作成したメンバーが次の動きとして播磨町独自のフリーペーパー（情報紙）の作成を検討しています。HTTF をきっかけに播磨町の面白さに気づき、播磨町民が播磨町の情報を限定して集めたフリーペーパーです。このように、ゲームをきっかけに新しい動きが始まる大きな成果だと言えます。