

# まちづくりクエスト 2017 イベントの内容

## ●全体の構成

約 2 時間 30 分に及ぶ選挙啓発イベントは、大きく分けると 3 部構成です。

### 第 1 部 オープニング

トーク&選挙クイズ勝ち抜き戦

### 第 2 部 まちづくりクエスト 2017

第 1 クールから第 3 クールまで 9 年間のまちづくり

### 第 3 部 自分が選んだまちの未来に投票（模擬投票）

開票結果発表

## ●シナリオの作りこみ、グッズの作成

**第 1 部**の選挙クイズ部分は、公益財団法人明るい選挙推進協会がウェブ上で運営している『VotersMall』にある選挙の小ネタクイズを参考に、一部内容を変更して使用させていただきました。会場の空気を和ませる役割となる第 1 部ですので、冒頭はゲスト・アドバイザーの司会進行とし、クイズ解答の説明を職員が行う、といった流れで、3 色の紙のいずれかを挙げて回答し、間違ったら座ってもらう、という勝ち抜き戦形式で、優勝者には記念品を授与することで会場内の盛り上げを図りました。

### **第 2 部**はメインとなるまちづくりクエスト 2017 です。

架空の街とはいえ、自分たちの暮らす街と繋がりを持たせる必要があります。ただのゲームで終わらせない工夫、そのためにマップは新居浜市にかなり似たものとし、事業カード（プロジェクトカード）は『第五次新居浜市長期総合計画 基本計画体系図』に記載された施策から項目を抜粋して作成しました。一方で、取り組む課題が「市の事業」となると事業そのものの内容が難しかったり、さらにその事業の中から「やめる事業」を話し合いによって選ぶ、という堅い部分だけが先行し、ゲーム自体に面白味がなくなってしまう可能性が高いため、事業名のタイトルをお役所言葉ではなく取り付きやすいフレーズにしたり、スクリーンに表示される映像をアニメーションやゲーム風にしたり、また地図上に貼っていくアイコンやカードもできるだけゲーム感覚で行えるよう、視覚的に飛び込んでくような仕掛けを工夫しました。

### **【プロジェクトカード（市の事業を書いたカード）の作成例】**

（基となる事業名）

→ （ゲーム用に言い換えた名称）

安全で快適な自転車利用環境の整備

→ 安全・快適に自転車を利用♪

企業の新たな事業への支援

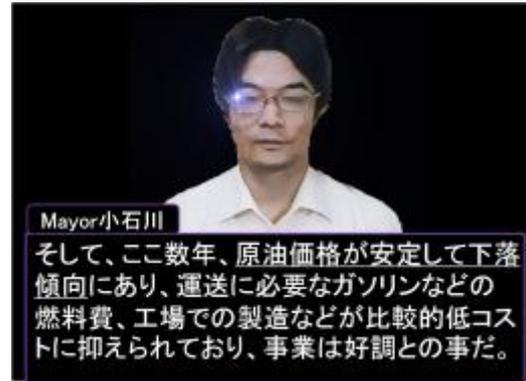
→ 企業のチャレンジをおうえんします！

移住・定住への促進

→ えぬ市、いいですよ！

など

## [スクリーンに表示するストーリー進行時の画面例]



グッズの作成では、出来るだけ製作費を抑えるようにしました。地図やイラストの図案などの大半は、事務局職員が Word 等を使いオリジナルで作成しています。また、印刷は選挙管理委員会事務局で保有しているプリンタや市内複合機を活用することで、用紙やインク類の購入費以外はほとんど経費をかけずに作成できました。完成度を高めようとするあまり時間をかけすぎないように、一定程度の手作り感（雑さ？）を残しつつ、楽しくグッズ作りをすることができました。

また、シナリオを作る上では、9 年間のまちづくりに必要な「ミッション」と「クエスト」を、1 クールごとに 1 ないし 3 個を設定します。一見設定が難しそうですが、これは実際に新居浜市でこれから 10 年間に実施が検討・予定されている事業から引用しました。この方法であれば、プロジェクトカードの設定と同様、どの市町村でも必ずある「長期総合計画」や企画部署への聞き取りや情報提供を受ければ比較的容易に作成することができます。

そのほかに、「9 年間に起こる出来事」が必要です。本ゲーム内では、1 クール（3 年間）おきにその間に起こった出来事をニュースとしてスクリーン表示により進行させることで、ゲーム感を出すと同時にあらかじめ画面にニュース音声を入れておくことで時間短縮と作業（事務分担）の軽減を図りました。ニュースの内容は、最近の時事ネタを主に取り入れて作成しました。特に話題となっているニュースや、クエストの課題に結び付けることができそうな記事を探して取り入れています。これは、殆どの高校生が今はスマートフォン等の端末を利用しており、ニュースサイトも比較的閲覧していることから情報自体の知識は得ている事が多いため、実際に起こっているような出来事や事件をゲーム内に取り入れることで現実味を持たせる効果を狙いました。

また、大地震などの予期せぬトラブルもゲーム要素として不可欠です。そのため、時間が進行する中でこういったイベントも発生させ、その影響により選択や決断に変更が生じるような状況も作りました。

**第 3 部**では、自分たちがこれまでチーム内の仲間と意見を出し合い創り上げてきた「街」に、名前を付けます。そして、会場内のボードにチームごとに地図やシートを掲示し、みんなの前で発表します。さらに、参加者及び会場の見学者全員による、「一番この街に住んでみたい」と思えるチームの市の名前に投票するという模擬投票を実施し、一番得票の多かったものを、新生えぬ市の名称として決定します。

模擬投票では、当然ですが実際の選挙と同様に、本物の投票箱、記載台などを使用し、投票立会人も配置します。会場のスクリーンには氏名掲示の代わりとなる各チームの市の名称を表示し、会場内には投票する人が投票する前に確認できるよう、チームごとのまちづくりの結果を掲示して、自由にみられる状態にしておきます。

投票を締め切ったあとは、その場で開票を行い、結果公表からエンディングへと進行します。

まちづくりゲームの終盤から、自分たちが考えた街の未来に投票する展開とし、チームで考えてきたまちづくりが選挙という手法によって選択されていく、という一連の流れができるように工夫しています。

なお、これらのシナリオやグッズの作成にあたっては、ゲスト・アドバイザーの越智さん、原田さんのお二人とも数回にわたり打ち合わせを実施しました。数多いグッズやルールをいかにわかりやすくまとめるか、どのように進行させるかなど、事務局職員とゲスト・アドバイザーお二人とのアイデアの出し合いや協議によって初回案からかなり形を変えたものも多くあります。やはり主権者教育の現場で日々若い人たちと活動を行っているお二人からの意見や提案は参考になるものが非常に多く、こういった交流を経験することでスキルアップに繋がるのだな、と改めて感じるところです。

## ●グッズの説明

### ①名札



名札の白い部分にプレイヤーの名前を記入する。1 チームを6人のマスターでプレイする。各マスターには受け持ちとなる6つの分野があり、ウエスト区/イースト区/サウス区/交通・建設・都市開発庁/家庭・市民社会庁/食糧・農業・消費者保護庁に分かれている。裏面は辞令書になっている。

### ②ゲームブック



まちづくりクエストの説明書。参加者全員に配布。えぬ市の設定や市が抱える課題なども記載している。

### ③プロジェクトカード



今現在、えぬ市で実施しているプロジェクト(事業)で、まちづくりの上で欠かせないカード。1事業にかかる費用は、1クールで1億ゴールド分に相当する。ミッションやクエストを実行していく中で使用することになるが、このカードを「出す」ことは、つまりその事業を「やめる」ことになる。

### ④選択シート



各クールのまちづくりを記入するシート。選択の状況によって、プロジェクトカードや借金カードを貼ったり、その選択ういた理由などを記入する。クールごとに行われる「市議会タイム」では、このシートの内容について質問される。

### ⑤基本街アイコン



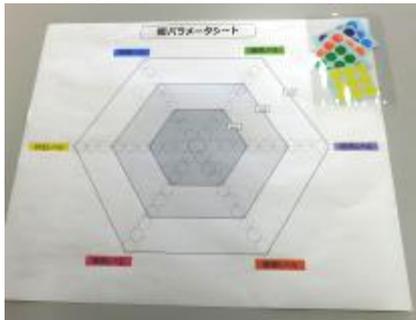
まちクエで最初に作る地図にセットする、初期設定用のアイコン。病院や小学校、市役所や駅、市内の産業遺産群アイコンなどがある。自由に地図にセットできる。

### ⑥地図



このマップを使って自分たちの街を創ります。最初はこのように真っ白な地図です。

### ⑦街パラメータシート



街の魅力度を示すシート。各クール終了時に、シールを貼って作成する。プロジェクトカードの性格ごとに「快適」「環境」「経済」「健康」「教育」「共生」の6種類に色分けされ、そのチームの魅力バランスが一目でわかるようになっている。

### ⑧借金カード



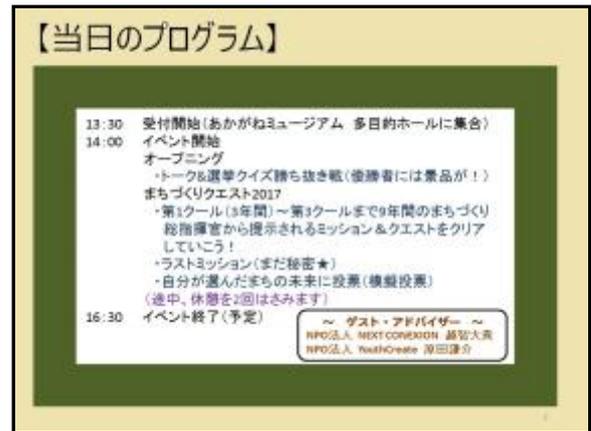
1枚1億ゴールド分の借金カード。このカードを1枚使えば1つのクエストやミッションが実行できるが、使えるカードの枚数には限りがあり、未来に借金を回すことにも・・・

### ⑨クエストボックス



クエストに関するアイテムが入っている宝箱。クール別に色分けされている。クエストを実行する場合に宝箱を開けて、中のアイテムを地図上にセットできる。

●ゲームの概要（参加者用リーフレット及びゲームブックより抜粋）



まちづくりクエスト2017について簡単にご紹介。  
●その1 ゲーム概要

～ あらすじ ～

みなさんは、J国の第4アイランドにある架空都市「えぬ市」に学ぶ学生です。突然、えぬ市の幹部たちが明後旅行中に全員行方不明になる事件が発生し、急ぎ、「えぬ市」の総指揮官（メイヤー）から、あなたに「えぬ市」のマスターに任命されました。行方不明になった幹部たちの代わりに、「えぬ市」のまちづくりを行うことになりました。

えぬ市総指揮官（メイヤー）から、3年ごとに「ミッション」と「クエスト」が提示されます。これらの実行には多くの経費（ゴールド）がかかるため、実行するには何かを犠牲にして、経費を確保する必要があります。今は投票年2017年です。2017年から2025年までの間、仲間のマスター達とともにさまざまな「ミッション」と「クエスト」に向かい、えぬ市としての備いなき選択をしてください。

まちづくりクエスト2017について簡単にご紹介。  
●その2 えぬ市とは？

J国の第4アイランドの真ん中にある人口12万の都市

北におだやかな海、南は高い山々がつらなる、自然と工業が共存するバランスの良い街

お祭りが好きで、お盆と正月よりも秋祭り期間に帰省する人が多い

高齢化の波が押し寄せているものの、病院や介護施設が割と多く、文化施設やショッピングの利便性などから、幸せに暮らせる街ランキング全国9位

サウス区の山奥に鉱石採掘場があり、そこを中心に産業遺産群が有名

まちづくりクエスト2017について簡単にご紹介。  
●その3 あなたの役割とすべき事とは？

1. マスターにはまちづくりの中での担当分野があります。あなたの役割は、会場に着いた時に渡される「名札」に書いてあります。

2. 各チーム5人～6人で参加します。事前にスタッフがチーム分けをしています。受付後、「会場マップ」を見て自分の所属するチームを探してください。  
ゲームで使用するアイテムなどはテーブルの上に置いています。まずは配られるゲームブックやアイテムを確認しつつ、開始までしばらくお待ちください。

3. マスターには、1枚1億ゴールドに相当する、それぞれ種類の異なるプロジェクトカードが配られます。これを使って、ミッションやクエストを進めていきます。

★まちづくりクエスト2017の基本は「ミッションをクリアし、クエストを実行するかしないかを選択すること」

★そして、「ミッションをクリア」OR「クエストを実行する」ための選択数は、次のどちらか1つのみ  
1. プロジェクトカードを1枚出す  
2. 借金カードを使う

★クエストのうち半分だけ実行するか、プロジェクトカードを0.5枚ずつ出す、といった事はできません

★各クールごとのシナリオ展開や、プロジェクトカードに書かれた説明、ミッション&クエストの内容以外の部分は、自由に設定することができます

9年間のまちづくりが経過したのち、つまり「10年後の君へ」まちづくりの結末を公開することになります。ここで、総指揮官からマスター達へ最後の「ミッション」が出されますが・・・今はまだ秘密です★

5. マスターには1枚1億ゴールド分に相当するプロジェクトカードが配られる。

プロジェクトカードは全部で8枚。これは、えぬ市で現在実施している事業のことで、1年分の事業費として、1事業の1億ゴールド分1億ゴールド分の価値を持っている。

原則、各マスターにはそれぞれが管理統括する分野のプロジェクトカードが1枚ずつ配られる。

総指揮官からの指示を実行するためには、必ず「お金」が必要となる。つまり、費用をねん出するための切り札が「プロジェクトカード」といふこと。プロジェクトカード1枚を出せば、1つのミッションやクエストを実行することが可能なのだ。

しかしカードを出すと、えぬ市で実施しているその事業や制度は廃止される。担当マスターとしては、市民生活に影響が出ることも考えなくてはならない。そこで、金3億5千万円かけて、さまざまな「お金の使い道」を提案する。それが、このプロジェクトカード。これによって、えぬ市はさまざまな変化が起きる。対話によって、いろんな意見を聞き、チームとして検討してもらいたい。

プロジェクトカードの例  
・公園や緑地の整備（快活）  
・地球温暖化ストップ！（環境）  
・子どもと親の交流の場づくり（健康）  
・防災体制の強化（共生）  
など・・・

7. 街パラメータについて

その街の「魅力(みちび)」をあらわすのが街パラメータ。プロジェクトカードの特色として「快活」「環境」「共生」「経済」「健康」の5種類に分かれている。各クルールの街づくりをクリアすることで、手元に残っているプロジェクトカードと同じ色のカードを、その数だけ「街パラメータシート」に貼る。貼ると、こうなる。

つまり、ミッションやクエスト実行のためにプロジェクトカードを出す。その分パラメータシートに貼れるカードの数も減っていく。さらに買ったカードはそれからの4年間、市のプロジェクトとして適用されるので、その分パラメータは上昇する。2クール目、3クール目とクエストやミッションを実行していくにつれて、パラメータは高くなっていくので、パラメータシートは高くなる。この「パラメータ」は、高くなるほど、その街の「魅力(みちび)」が高くなる。魅力が高くなるほど、その街の「魅力(みちび)」が高くなる。

しかしちょっと待って。シートが満ちていくにつれて、パラメータシートに貼れるカードの数が減っていく。つまり、パラメータシートに貼れるカードの数が減っていく。つまり、パラメータシートに貼れるカードの数が減っていく。つまり、パラメータシートに貼れるカードの数が減っていく。

なお、カードの種類によってパラメータ値が異なってくるため、6つの分野からそれぞれ1枚ずつ出すことで、どの分野も高くなるように、チーム内で相談しながら選択するとより大事になってくる。

街パラメータシート

快活レベル ● 健康レベル ●  
環境レベル ● 教育レベル ●  
経済レベル ● 共生レベル ●