

まちづくりクエスト

2017
~未来は自分が創る!選ぶ!~

新居浜市をモデルとした架空都市「えぬ市」を舞台に、高齢化・人口減少により使える予算が限られる中、プレイヤー同士の対話と判断により、さまざまなミッション&クエストをクリアしながら、未来につながる希望あふれる街を創り上げていく、体験型まちづくりRPGである。

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」にすむ学生です。突然、えぬ市の幹部たちが視察旅行中に全員行方不明になる事件が発生し、急きょ、「えぬ市」の総指揮官（メイヤー）から、あなたが「えぬ市」のマスターに任命されました。「マスター」に任命されたあなたは、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。

今は仮想歴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」に向き合い、えぬ市としての悔いなき選択をしてください。
必要なのはあなたと仲間との「話し合い」と「決断」です。

このゲームでは、1クールで3年経過します。

2017～2019年	第1クール
2020～2022年	第2クール
2023～2025年	第3クール



2. アイテムについて

1人ずつに配布

チームに1セットずつ

まちづくりクエスト2017で使用するアイテム

① 名札

裏面が辞令書になっている。名札の白い部分にネームを記入

② 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。

③ ゲームブック

この冊子のこと。まちクエの説明書。

④ 選択シート

各クールのまちづくりを記入するシート。カードを貼ったりもする。

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。

⑥ 地図

ずばり「地図」。この地図を使って自分たちの街を創ろう。

⑦ 街パラメータシート・シール

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します。

⑧ 借金カード

ミッション&クエストを実行していく中で使うことになる？1枚1億ゴールド分。

⑨ クエストボックス

謎の箱？クエストに関するアイテムが入っているらしい。まだ開けないでね。

⑩ 鉛筆、マジックなど

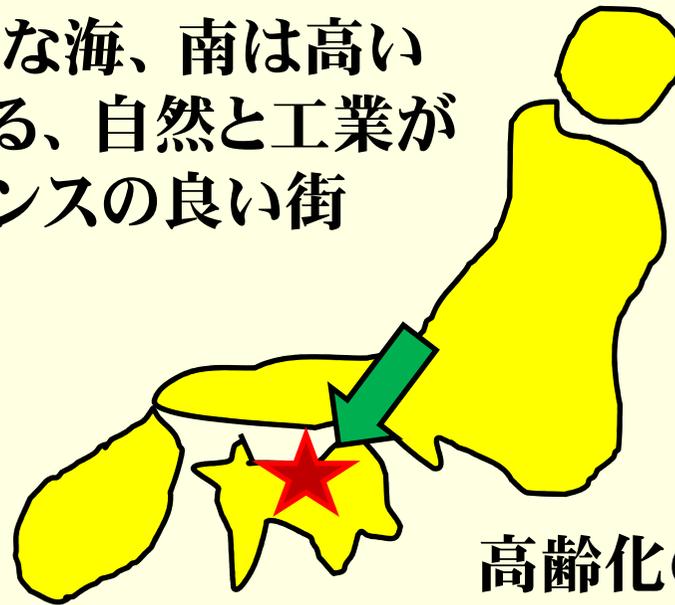
名前を書いたり、線路を書いたり、文字を書いたり・・・

3. えぬ市について

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



サウス区の山奥に鉱石採掘場跡があり、そこを中心に産業遺産群が有名

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

4. マスターとは？

マスターとは、えぬ市のまちづくりを担当する「判断責任者」。1チームには6人の「マスター」がいて、それぞれの受け持ち分野を担当している。同じチームのマスターは「仲間」であり、よりよいまちを一緒に創る「同志」。各マスターの担当内容は次のとおり。

★ウエスト区統括マスター（**WEST**・主に、市の西エリアを管理統括する）

★イースト区統括マスター（**EAST**・主に、市の東エリアを管理統括する）

★サウス区統括マスター（**SOUTH**・主に、市の南エリアを管理統括する）

★交通・建設・都市開発庁マスター

（**TCD**・主に道路や河川、建設や都市景観などの分野を管理統括する）

★家庭・市民社会庁マスター

（**CCS**・主に市民の暮らしやコミュニティ、子育てから高齢者対策までの分野を管理統括する）

★食糧・農業・消費者保護庁マスター（**FAG**・主に食や暮らしの安全を管理統括する）

誰がどのマスターに就任するかは、メイヤーからの辞令次第です。与えられた分野のマスターとしてプレイします。

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18枚。これは、えぬ市で現在実施している事業のことで、3年分の事業費として、1事業(カード1枚)=1億ゴールド分の価値を持っている。

最初、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3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」ということ。プロジェクトカード1枚を出す代わりに、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、今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ておかなければならない。そこで、各マスターが持っているさまざまなカードのうち、どれを出すかを仲間で話し合って決定する必要がある。「対話」によって、いろんな意見を出し合い、チームとして「判断」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（快適）
- 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・・・

6. ミッション & クエスト

「**ミッション**」は必ず実行しなければならない「指示」。これという特典はないが、ストーリーを進める上で必要な事である。

一方、「**クエスト**」は実行すれば「特別街アイコン」がもらえ、街が活性化するという**メリット**がある。しかし一方で、**デメリット**もない訳ではない。

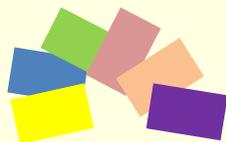
なお、プロジェクトカードは出さずに、「借金カード」を使って費用をまかなう方法もある。

「プロジェクトカードを出す」という選択

今えぬ市で行っている事業をやめてしまうので、何かの影響が出る。

- ・そのプロジェクトカードを出した理由は？
- ・えぬ市にどのような影響が生じるか？

質問される場合にそなえ、チームのメンバーで考えておこう。(考えた内容は、「選択シート」に記入しておこう。)



「借金カードを使う」という選択

活気のあるまちをつくるため、もちろん借金カードも有効な方法。しかし、使える借金カードの枚数には限りがあり、未来に借金が残ることも。色々と考えながら判断しよう。



クエストを「あきらめる」という選択

総指揮官はやる気満々で提示してきているので、説得するための「やらない理由」は考えておかななくてはならない。また、街を活性化できる「街アイコン」は手に入らないので、魅力ある街づくりからは遠ざかってしまうかも。



7.街パラメータについて

その街の「魅力(みりょく)」度をあらわすものが街パラメータ。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種類に分かれている。各クールの街づくりをクリアするごとに、手元に残っているプロジェクトカードと同じ色のシールを、その枚数分、『街パラメータシート』に貼ることができる。

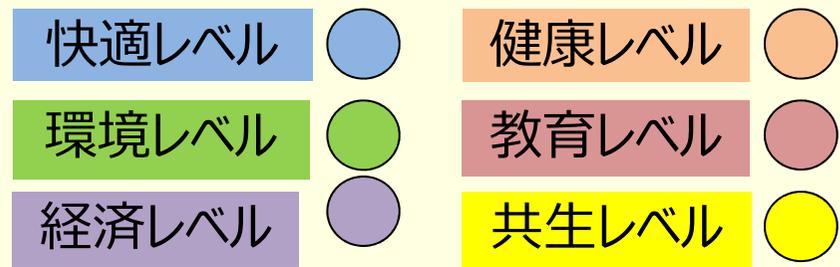
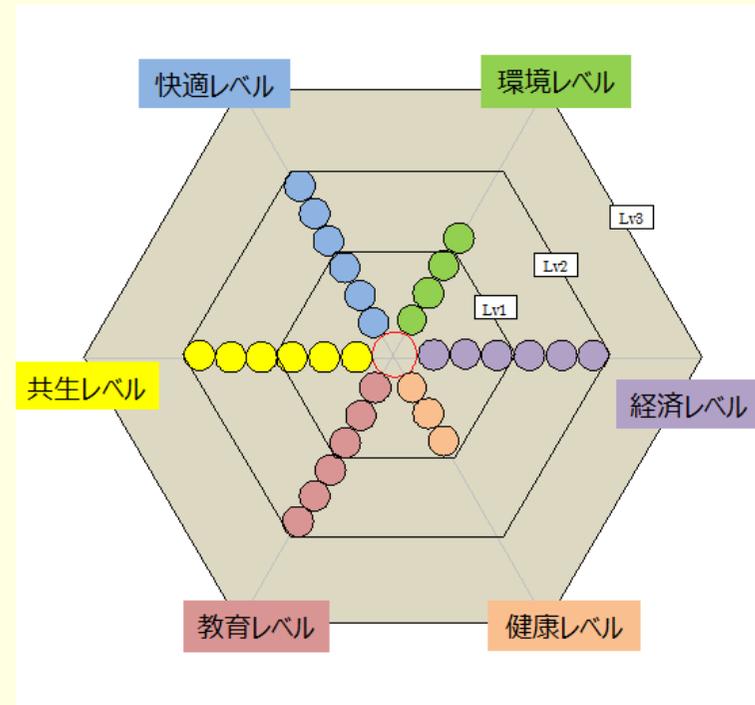
つまり、ミッションやクエスト実行のためにプロジェクトカードを出すと、その分パラメータシートに貼れるシールの数(魅力度)は減ることになる。

手元に残ったカードはそれからの3年間、市のプロジェクトとして運用されるので、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、手持ちのプロジェクトカードは減っていくので、パラメータの上昇値も低くなる。なお、パラメータ値がLv.3に達した分野は、他の市や町と比較しても「強い」魅力となる。

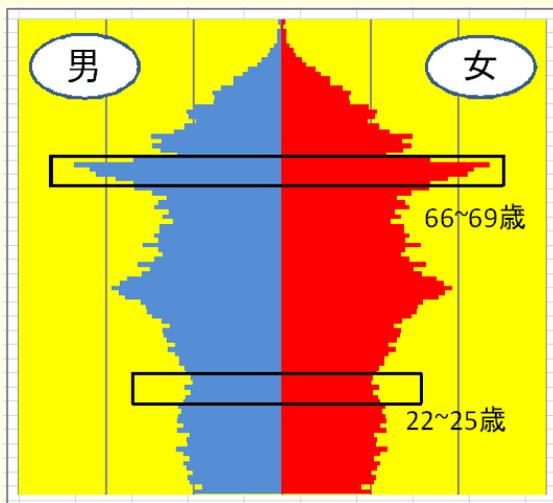
しかしちょっと待て。シールが多いと一見安定しているように見えるが、クエストを実行しないと今後は街が発展しないので、街の活性化は進まない。地図も基本アイコンだけで淋しい街並みに・・・という事態を招きかねないので注意して欲しい。

なお、カードの種類と数によって各パラメータ値が異なってくるため、6つの分野から平均してカードを出すか、どこかの分野を強化した市にするか、チーム内で相談しながら選択することも大事になってくるだろう。

街パラメータシート



8. えぬ市が抱える問題



高齢化社会

戦後生まれの「団塊の世代」が高齢化し、えぬ市の人口構成も図のようにピラミッドの上部分が大きく、若い世代の人口が少ない。2030年には3人に1人が高齢者になると予想されている。



限りあるお金

人口減少による税収の減少だけでなく、高齢化によって医療や介護にかかる費用も増えている。国もある程度はお金を出してくれるが、そもそも国も増え続ける国債(借金)を抱えているので、そんなにあてにできない。



様々な考え方

えぬ市の人口は12万。これだけ多くの市民がいると、市に取り組んで欲しいと思っている事もさまざま。高齢者と若者でも違いはあるし、市街地に住む人と市の郊外に住む人とでも違うはず。子どもがいる家庭、一人暮らしのお年寄り・・・さて、えぬ市民にもっと街を好きになってもらい、幸せを感じてもらうにはどうすればよいのか!?

9.まずは街の基本をつくろう

チームごとに「えぬ市」の地図を作成していきます。

まず最初に、マジックで電車が走る「線路」を書いてください。線路の場所は自由です。ただし、隣の市に繋がらないと意味がないので、市の端から端まで引いてください。

次に、街の基本となる「街アイコン」を、地図上に自由に配置します。アイコンは次の7種類です。なお、中学校はあらかじめ5つ配置していますので、参考にしてください。

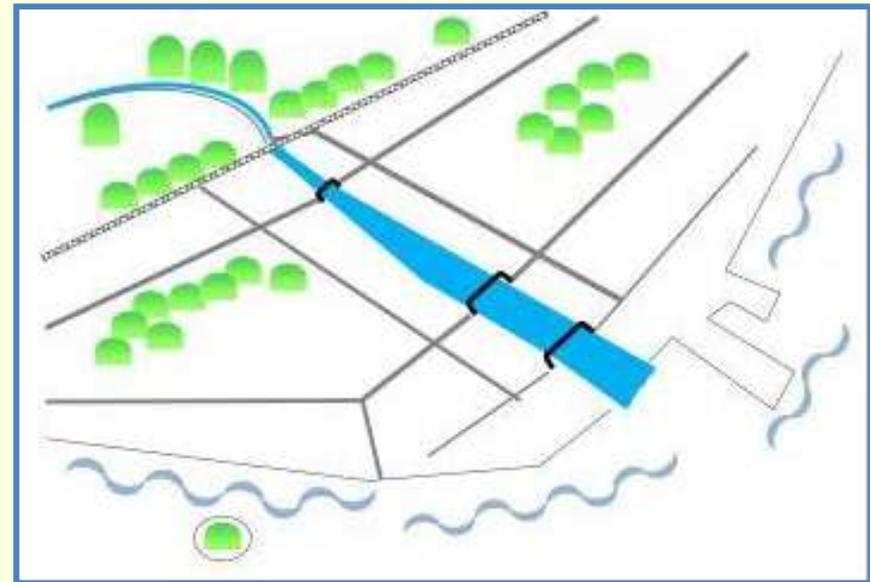
小学校(10)・病院(2)
市役所(1)・産業遺産(3)
大型ショッピングモール(1)・駅(1)
高速道路の入口(IC)(1)

プレイヤーみんなで相談しながら、アイコン裏のシールをはがして、地図の上に貼ってください。

これで、スタート時点の地図が完成しました！
ここからストーリーが始まります！

街の基本をつくる

- ①マジックで線路を引く
- ②街アイコンを配置する



10. 特別アイコンを街の地図にセットしよう

クエストを実行すると必ずもらえるのが『特別街アイコン』。えぬ市に生活する市民を幸せにするにはクエストの実行が必要不可欠。アイコンの種類によっては街の中に自由に配置できるものもあるので、チーム内のマスターと話し合っってアイコンをセットし、自分たちがベストだと思う「えぬ市」づくりを進めよう。

11. 市議会タイムとは？

時々「えぬ市議会」が開会するというイベントが発生します。市議会議員は市民の代表です。各チームを回って、その選択をした理由や、「プロジェクトカード」を出した場合の影響など色々と質問してきますので、うまく説明して議員たちを納得させてください。もちろん、自分たちで考えた設定をもとに説明してもかまいません。ひょっとしたらすごい案がここで飛び出すかも！？



12. タイムリミット



このゲームでは、1年は現実時間の5分。つまり、1クールは約15分間。限られた時間の中での決断が迫られます。(全部で3クール9年間)あせる必要はありませんが、チーム内のメンバーと協力してまちづくりクエストを進めていってください。

★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」ための選択肢は、
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とか、プロジェクトカードを0.5枚ずつ出す、といった事はできない

★各クールのシナリオ展開や、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る



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★