

市区町村名	静岡県 <small>はままつし</small> 浜松市	担当部署	市民協働・地域政策課
		電話番号	053-457-2092

1 取組事例名

コミュニティ結束力を高めろ！「みんなでコミ・スタ」

2 取組期間

- 平成30年4月～令和元年7月 … ゲーム制作
※構想に半年を要し、その後プロトタイプ制作に3か月、トライ&エラーに3か月
- 令和元年7月～ … ゲームを用いた研修・ワークショップ等を実施（継続中）

3 取組概要

- 地域住民や市職員がコミュニティを意識するためのオリジナルボードゲーム「みんなでコミ・スタ」を考案・制作した。
※「みんなでコミ・スタ」とは、「みんなで集まって地域づくりを楽しく学ぶコミュニティ・スタディ・ゲーム」の略
- 職員や地域住民がゲームを通じて、コミュニティの重要性や将来直面する課題を認識してもらう取り組みを進めており、職員研修や地域住民の代表による会合などの場で、ワークショップの一つのツールとして活用している。

4 背景・目的

- 人口減少、高齢化が進む社会において、コミュニティの維持・活性化がますます重要になる中、コミュニティの意義や重要性を認識する機会は少ない。また、専門書や講演会などはあるものの、一般的に分かりやすく学べるツールがほとんどなかった。
- 特に、コミュニティ支援を担う職員は、どのようにコミュニティのあり方を地域と共有し、自らが何を担っていくか把握することに苦慮していた。また、地域においても担い手不足が顕在化しつつあり、今後どうしていくかを考える機会が必要になっていた。
- こうした背景のもと、普段意識しにくい「コミュニティ」というテーマについて、誰もが参加しやすいゲームという手段を活用して、周知・浸透を図っていくことを目的として、『みんなでコミ・スタ』を考案した。

5 取組の具体的内容

(1) ゲームの名称

みんなでコミ・スタ

「みんなで集まって地域づくりを楽しく学ぶコミュニティ・スタディ・ゲーム（略して『みんなでコミ・スタ』）」

(2) ゲームの目的

将来、地域が直面する課題にどう向き合い対応していくか、その過程を疑似体験できる仕立てとなっており、現在から30年後までを舞台に、深刻化する人口減少や高齢化と住民が真剣に向き合い、地域づくりについて語り合う大切さを伝えることを目的としている。

(3) ゲームの内容

双六をベースとした作りのゲームで、参加者同士で町内会（チーム）を組み、ゲームの過程で投げかけられる地域課題に町内会として対応していくものである。町内会には町内会費やボランティア動員力などのアイテムが与えられ、アイテムを適切に使いながら地域課題の解決に取り組んでいく。解決策に応じて「コミュニティ結束力」を示すバロメーターが上下し、ゲーム終了時に「コミュニティ結束力」がより高まっている町内会が高評価となる。なお、ゲームの進行と共に町内会の人口が減少し、参加者が年齢を重ねる設定になっており、人口減少・少子高齢化の現実もゲーム中で疑似体験できるような工夫を凝らしている。



(4) ゲームの活用

ワークショップのツールとして用いられ、コミュニティ支援に関わる行政職員の研修や行政区内の代表者で構成する区協議会の研修、自治会をはじめとした地域住民の代表による会合の場で活用されている。

6 特徴（独自性・新規性・工夫した点）

- ・ 普段意識しにくい「コミュニティ」というテーマについて、誰もが参加しやすいゲームという手段を活用して、周知・浸透を図っていくことを目的として、『みんなでコミ・スタ』を考案した。
- ・ ゲームの企画・制作をコミュニティ支援に直接携わる行政職員が手掛け、今後どこの地域でも直面しそうな課題をゲーム内容に組み込むことで、疑似体験にリアリティを持たせている。
- ・ ゲームには3つのステージ（10年後ステージ、20年後ステージ、30年後ステージ）が設けられており、各ステージで「ハプニングの書」と称するカードアイテムを引き、将来直面するであろう地域課題と複数の解決策案が提示される仕組みとなっている。ゲーム参加者は、案の中から町内会として望ましい解決策を選択する手順を通して、意見交換や意見集約を模擬体験できるように工夫している。
- ・ 上記の各ステージの後には、「あの時の選択が・・・カード」と称するカードアイテムを引き、選択した解決策が未来の地域に与える影響を確認する手順を用意している。結果を振り返ることで、時間の経過とコミュニティの状況変化を意識できるように工夫している。
- ・ 「ハプニングの書」や「あの時の選択が・・・カード」の内容を地域の実情に即して書き換えることで、各々の地域に合わせた疑似体験ができる。

7 取組の効果・費用

- ・ゲーム1セットの制作費用は、約4,000円。現在10セットを制作している。
- ・ゲームの構成やデザイン等の考案は全て職員が行い、制作に要する費用も安価であり、制作にも多くの時間を要しないことから、量産にも対応できる汎用性を備えている。
- ・ゲームの企画・制作をコミュニティ支援に直接携わる行政職員が手掛けることで、職員が日頃感じている地域の課題を共有し、解決策を一緒に考えることにつながる。
- ・講師を招いた座学の研修に比べ、参加者が主体的に体験できる本ゲームの方が研修効果が大きい。

8 取組を進めていく中での課題・問題点（苦労した点）

- ・ゲームの鍵となる「地域課題」のテーマ設定と内容をどうするかという点に苦慮した。
- ・リアリティがあり、みんなが真剣に考えられるような課題を提示できるよう、職員みんなでアイデアを出し合い、内容の精査に多くの時間を割いた。

9 今後の予定・構想

- ・地域支援の最前線に立つコミュニティ担当職員が、地域への関与を深めるきっかけとして、地区自治連合会の会合や出前講座などでゲームを活用し、ゲームのコーディネーター役を担う中で、ゲームを通して地域住民と共にコミュニティの維持や活性化を考えていく。
- ・コミュニティ担当職員が実際の業務の中で直面する地域課題をゲームに盛り込み、リアリティと有用性を高めていきたいと考えている。

10 他団体へのアドバイス

- ・素人のゲーム制作はアイデアと時間、クオリティなどの面で非常に苦労したが、ゲームなので職員から大胆な発想や建設的な意見が多く寄せられ、非常に楽しかった記憶がある。

11 取組について記載したホームページ