シリアスゲーム
最終発表

テーマ

逆転過疎

過疎の事例

- 事例１：
  四国の人口分布の推移

- 平成2年と平成27年の国勢調査を元にJR四国が作製した図

出所:JR四国資料

[Microsoft PowerPoint - 第1回・資料 (kochi.lg.jp)]

脱過疎化の事例

- 徳島県神山町：IT企業を誘致して地方創生を図った
https://wirelesswire.jp/2019/10/72412/

10年前から効果が表れ始めた消滅可能性地域、徳島・神山の再生

徳島市街から国道438号線をクルマで約1時間弱ほど走ると、山間の牧歌的な風景が目に飛び込んでくる。長いトンネルを抜けると、そこは1000m級の山に囲まれた神山町だ。街道に沿って、神山町が誇る清流、鮎喰川が流れている。こういうと少し失礼な表現かもしれないが、やはり最初は「なんの変哲もない、のどかな田舎町」にやってきたという印象を持った。

神山町は1955年に周辺の5つの村が合併し、人口2万人の町としてスタートした。しかし年を追うごとに人口が減り続け、当初の約4分の1にまでなってしまった。そしてついに限界集落のレッテルを張られてしまった。ところが、この10年間で多様なスキルを持った若者たちが続々と移住するようになり、さまざまなプロジェクトが立ち上がっている。さらに東京や大阪のITベンチャーも新たな働き方を模索して、サテライトオフィスを開くようになったのだ。2010年以降から数えて、すでに計16社の企業が神山に集積している。

経緯

班員全員が過疎からなる不便さを調べてきており、過疎について調べていると、**必ずしも過疎が悪いことではないのでは？**という意見が出る。

事実、調べてみると過疎の生活を謳歌している人もいることが判明。

過疎化は悪いことではないのでは？？

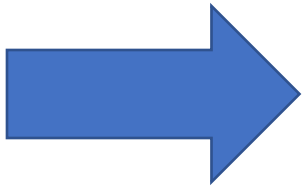
そこで過疎化を知ってもらい体験してみよう！！

↓↓↓

普通の町を過疎化してみよう！！

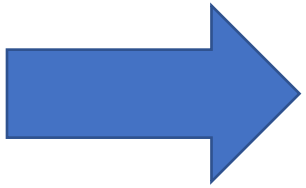
なぜ過疎化を防がず過疎化を促進させるのか

単純に過疎化を防ぐゲームを作ったとする



ありきたりすぎるため、果たして**興味・関心**、やってみたいという**好奇心**を持ってくれるのか？？

では逆に過疎化を促進させるゲームを作った場合は？？



あまり事例はなく、一番過疎化をさせたほうが勝ちという、ゲームでしか出来ない経験なので、**興味を持ってくれる**のでは？？

どういうことを伝えたいか

どのような原因から過疎化は進行するのか

ゲームプレイを通しての狙い

- 過去のリサーチから過疎化自体は複数の要因からなる社会課題だと認識した。
- そのため人口やその町の魅力だけではなく緑の多さ商業施設といったインフラ施設の多さなど様々な要因をゲームに盛り込み、体験した人に過疎化を進行する過程で複数の要因で発生することに気付いてほしいと思い制作した。
- また、緑の多さや商業インフラの多さによって人口、魅力の増減具合が変化するのでその**因果関係**も知ってほしいと思い制作した
- 空き家カードを保持している際に空き家の倒壊といったカード引けば過疎化が進行する一方、古民家カフェの運営が起こるカードを引けば魅力がアップしてしまうといった要素があるので***過疎地域の利用方法や過疎地域ならではの魅力も学べる仕組み***になっている

ストーリー

- 「あるまちを自分たちの手で過疎にさせていこう」というゲーム設定
- まちにどの要素が加われば過疎化を進行できるか、どの要素を省けば過疎化を促進できるかを模索するゲーム
- プレイヤーは住民や市長といった役割はなく、ただ単に「そのまちの支配者」として過疎化に取り組む設定

コンポーネント（準備）

ゲームで使うもの（カード・サイコロなど）

- ***使用するモノ***：過疎化を表すバロメーターカード、過疎化カード（2種類）、ボード、ビーズ
- ***準備①***：2人で行うゲームで一人一つ自分の「まち」を持ち、そのまちの過疎度を表すバロメーターを準備する
- ***準備②***：ボードにある「緑の多さ」・「商業・インフラ施設の多さ」のエリアにビーズをそれぞれ8個を置く

コンポーネント（準備）

- **準備③**：ボードに記載されている？のエリアに「緑、商業施設の増減カードとアイテムカード」の山札を置く
- **準備④**：同様に！のエリアに「人口、魅力の増減が起こるイベントカード」の山札を置く
- **準備⑤**：ターンを表す円があるのでそこにビーズを置き、じゃんけんをして先攻後攻を決めてスタート

ゲームの進め方

- じゃんけんした後、先攻から？のエリアにある「緑、商業施設の増減カードとアイテムカード」の山札、または！のエリアにある「人口、魅力の増減が起こるイベントカード」の山札のどちらかを選んで一枚引く。後攻側も同様に行う。
- この一連の動作（先攻・後攻のターンが終わって）が1ターンとして全20ターン行う
- ？の山札にはアイテムカードあり、その効果は引いた時から発動し、アイテムカード置き場に置きそのカードに記載されている効果がゲーム終了まで続く。その他のカードは引いた時に効果が発動してその後は使用済みエリアに置く。

得点計算・勝敗判定

①　：人口値＋魅力値をする

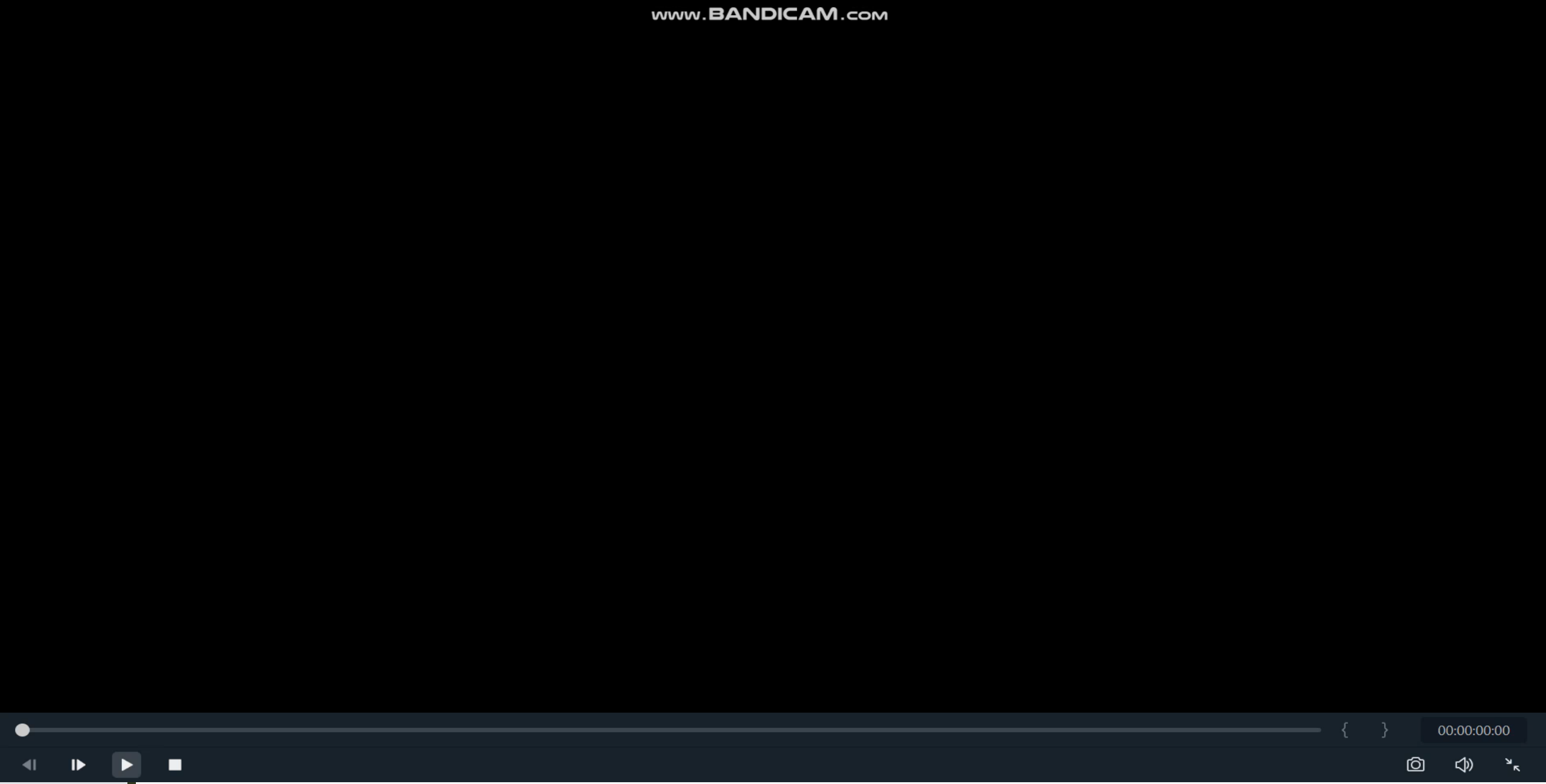
②　：緑－商業施設をして出た値の符号を変える

③　：①＋②をして出た値が低い方が勝ち

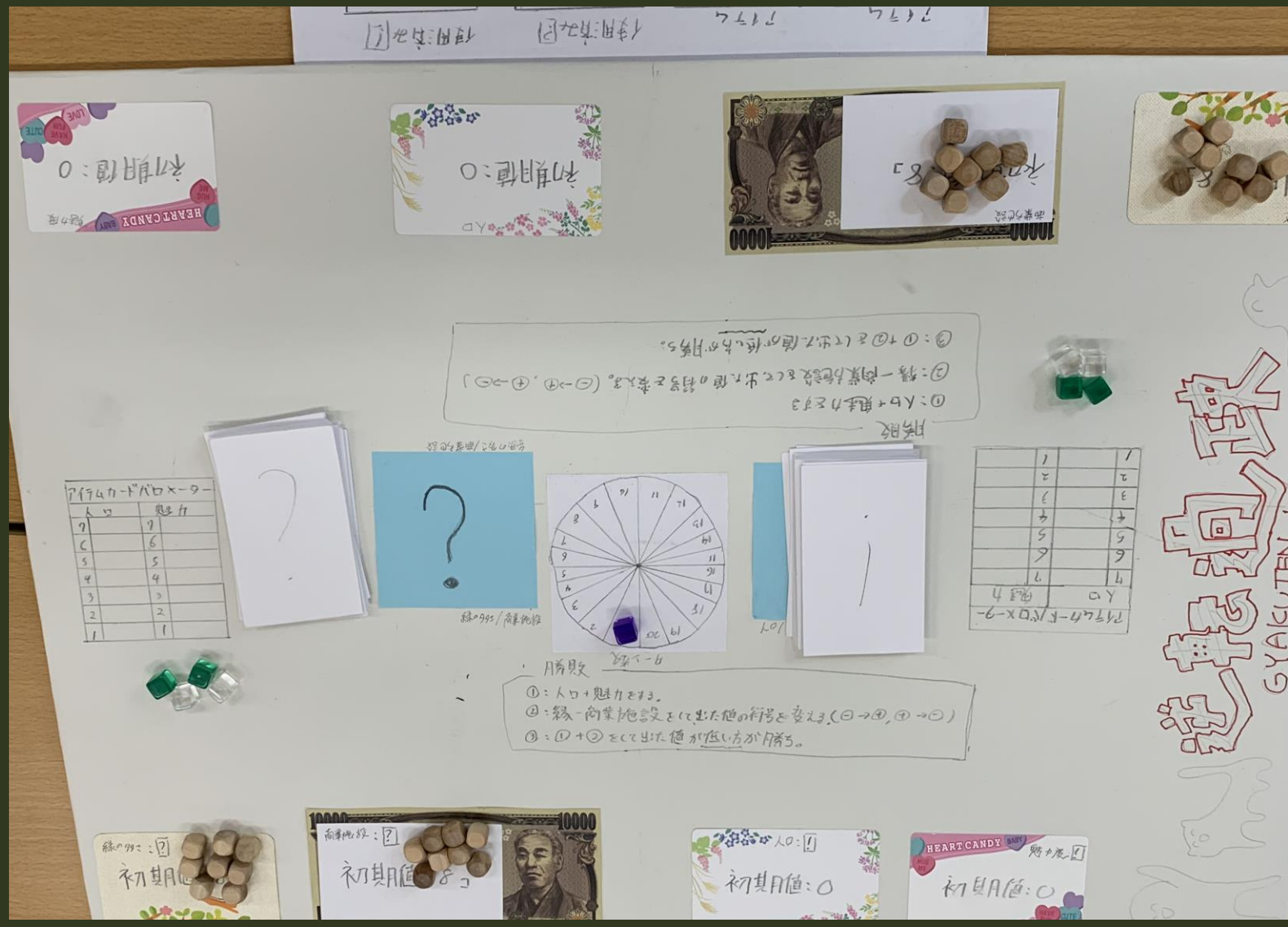
勝敗要因：過去のリサーチから人口減、魅力低、緑が多い地域ほど過疎地域と認定されているのでこの採点基準となった。

プレイ動画があるので
そちらをご覧ください。

www.BANDICAM.com



ゲーム現物
（写真）



ご清聴ありがとうございました。

終