

令和4年度静岡市協働パイロット事業 企画提案書

団体名：特定非営利活動法人まちなびや

1 事業のタイトル

大・小まち探検ゲーム開発を通じた地域コミュニティの活性化プロジェクト

2 事業の概要 (市民ニーズや協働で取り組む意義を踏まえて記載してください。)

大谷・小鹿地区まちづくりランドデザインに基づき、まちづくりが現在進められているが、現存の自治会等組織の高齢化、縮小化や大規模開発による新規住民の流入により、新たなコミュニティの形成が必要となってくる。

そこで、今回の事業では小学生によるシゴト人マップづくりを起点に、地元情報を盛り込んだ住民参画のまち探検ゲームを開発する。その過程で地域の魅力や課題に気づいたり、コミュニケーションを重ねる機会を生み出したりしたい。以下に内容を示す。

①シゴト人マップの作成

大谷・小鹿地域で働く大人に小学生が取材をし、マップを作成することで、大谷・小鹿地域の魅力に気付くきっかけとする。取材前には取材の仕方をしっかりレクチャーし、少人数で実施する。取材の音声も録音し、まち探検ゲームの要素として活用する。

②まち探検ゲームの開発

静岡大学の学生とどのようなゲームがよいか、ミーティングを重ね、検討する。まずはシゴト人マップを作成するので、シゴト人情報の収集からスタートし、地域を実際に歩いたり、地元の方に話を聞かせていただき、地域情報を集めたい。今回は位置情報と連動した散策型音声ガイドシステムを活用することができるので、最新のしかけを考えることが可能。小学生にも放課後こども教室等でヒアリングを実施し、これまでにない形のゲームづくりに参画を促す。

集めた情報をシステムに落とし込み、秋のまちフェスでテスト版を実施する。参加した地域住民とミーティングを行い、今後のブラッシュアップに生かす。

担当課は、大谷小鹿まちづくりランドデザインに基づき、検討会議やまちづくり組織研究会を立ち上げ、大きなビジョンを作成しながら組織づくりを進めている。そうした取り組みと連動し、具体的なまち探検ゲームのプロジェクトを地元住民の皆さんと進めることで、まちづくりの主体者は自分たちであるという主体者意識をより育むことができると考える。

また、これまでキャリア教育を通じて小中学校と接点があり、静岡大学の学生ともつながりをもつ当団体が多様な人をつなぐ結節点となりうる。まちなびやのこれまでのノウハウを生かすことで、子どもの保護者をはじめ、子どもを取り巻く大人の参画を促すことも期待できる。

### 3 協働して事業を行う際、貴団体の担う役割と静岡市に担って欲しい役割

#### ■NPO 法人まちなびやの役割

- ・全体のプロセスデザイン・ミーティングの計画・実施
- ・シゴト人マップづくりの企画・実施
- ・まち探検ゲームのプロジェクトチーム作り
- ・静岡大学・大谷小学校ほか協力者との連絡・調整
- ・Otono 様との連絡・調整

#### ①シゴト人マップを作成

- ・対象になる会社や事業所、お店のシゴト人との事前調整
- ・プログラム開発
- ・ワークシート・フォーマット作成、印刷
- ・講師との連絡調整
- ・ワークショップ実施

#### ②大・小まち探検ゲーム テスト版作成

- ・マップ作成の手配
- ・テスト版の作成・ゲーム実施
- ・住民参加ミーティング実施
- ・プロジェクトの広報

#### ■静岡市

- ・土地区画整理組合や自治会、企業等との連絡・調整
- ・地域情報の収集協力・資料提供（地図等）
- ・情報発信・広報
- ・ミーティング・企画実施のサポート

#### 4 事業計画・実施スケジュール

6月～

- ・大学生と地域情報収集～まちマップ作成
- ・大谷小学校への情報提供
- ・まち探プロジェクトミーティング ※月1～2回（適宜実施）
- ・シゴト人マップ企画 広報チラシ作成・印刷

7月

- ・大学生と地域情報収集～地元の方にヒアリング
- ・シゴト人マップ企画 チラシ配布・参加者募集
- ・Otono様おともたびレクチャー1回目

8月

- ・シゴト人マップ企画実施
- ・おともたびレクチャー2回目
- ・地域情報収集～地域住民参加ミーティング（グラフィックレコーディング）

9月

- ・まち探検ゲームテスト版作成～音声編集・アイコン作成等
- ・まち探検ゲーム用マップ作成

10月

- ・まち探ゲームテスト版作成
- ・広報チラシ作成・印刷

11月

- ・まちフェス参加～まち探検ゲームテスト版実施
- ・参加者ミーティング（グラフィックレコーディング）

12～1月

- ・まち探検ゲーム修正

2月

- ・報告書作成・次年度協議

※新型コロナ・ウイルスの状況により、変更の可能性があります。

## 5 実施体制及び主要スタッフの経歴

### ■実施体制

地元住民の方のご協力を得つつ、NPO 法人まちなびやが中心となり、静岡大学の学生や大谷小学校の小学生と共に、シゴト人マップづくりや大・小まち探検ゲームの作成に取り組む。

### ■主要スタッフ

- ・弓削幸恵（NPO 法人まちなびや 理事長）

2015 年 9 月の任意団体から 2012 年 NPO 法人まちなびや立ち上げ後の現在まで、静岡市を中心に「子どもと地域をつなぐ」をテーマに活動している。近年の主な事業は、オクシズ森林の教室（静岡市委託事業）、コドモンデに登場したシゴト人と学校をつなぐ各種キャリア教育授業、静岡まちのお仕事図鑑「コドモンデ」の発行・配布、子どもがつくるまちのお仕事図鑑「コ・コドモンデ」作成プロジェクト、そしてこども店長による「こども 10 円商店街」など。

- ・村田優（NPO 法人まちなびや 理事）

2011 年よりまちなびやの活動に参画。「ミニしずおか」「はじめてのしょうてんがい」「こども 10 円商店街」といったこどもイベントのスタッフや「オクシズ森林の教室」等の授業サポートを経て 2022 年よりまちなびや理事。情報教育の教員として県内私立学校に勤務。まちなびやのデジタル部門サポート。

### ■静岡大学

AVEC（視聴覚教育研究会） 静岡大学の公認サークル

- ・今村真彩（農学部 3 年）・ 荘林杏奈（教育学部 3 年）・ 眞野瑤子（地域創造学環 2 年）

2021 年 2 月より、まちなびやのこども 10 円商店街のサポートスタッフや子ども向けワークショップの進行を担当する。オリジナルのゲームを開発し、子どもたちに提供するサークルで、40 年以上の歴史を誇る。サークルとして大谷小放課後子ども教室のサポートも月 1 回程度継続している。

## 6 特にアピールしたいこと（専門性、独自性、先駆性、実績、2年間継続することの効果など）

### 専門性

まちなびやで小中学生対象にこれまで実施してきたキャリア教育プログラムのノウハウを「シゴト人マップ」づくりに生かす。子どもが作るおしごと図鑑「ココドモンデ」のエッセンスを盛り込んだマップづくりは、まちなびやとしてもチャレンジとなる。

AVECのこれまでの子ども向けオリジナルゲームづくりの経験を元に、小学生のゲームづくり参画も視野に入れ、プロジェクトを進める。

### 独自性・先駆性

位置情報連動散策型音声ガイド「おともたび」のコンテンツを利用することで、地元住民が地域について話すナマ声を紹介できる。これは地域住民の参画度を上げることに繋がる。

今回はシステム作りも地域住民が担うことで、そのプロセスを通じてコミュニケーションを深めることが可能となる。音声ガイドの仕組みを生かし、地域情報も盛り込んで、どのようなまち探検ゲームにするか、大学生をはじめとする住民と考えていくことができるので、拡張性に富んだゲームとなる。地域情報の収集は魅力の再確認にとどまらず、それを元にまち探検ゲームをつくることで、大谷・小鹿地域の新たな魅力づくりにつながる。

また、地元小学生にとっても地域の20年後、自分の20年後など、将来を考えるきっかけとなりうる。開発がリアルタイムで進む地域の変化を感じ、これからを考える一助にしたい。

### ・実績

子どもがつくる静岡まちのおしごと図鑑「ココドモンデ」

2014年の開始以降小学校19校・中学校20校、夏休み企画7回ワークショップを実施

小中学生の参加総計4600人

2020年度の協働パイロット事業において、作成したおしごと図鑑ココドモンデを掲載したココドモンデ44号を22000部発行、市内小中学校や草薙地域に配布した。

### ・2年間継続することの効果

初年度にまずは地域の方と接点を持ち、地域情報を丁寧に収集していく。既存の地域団体に話を聞かせていただいたり、地域を歩いて情報を集めたりし、それらを適宜オープンにし、地域の方と共有してさらに情報を追加していく。小さな活動の積み重ね、まずはテスト版を実施することで、より地元住民の皆さんの参加の輪を広げたい。こうしたプロセスを通じて、多様なコミュニケーションが生まれ、主体的な参画につながると思う。

2年目以降は1年目の活動をブラッシュアップし、主体的に参加する地元住民の方たちと共に、より充実したまち探検ゲームを作成する。地域の新たな魅力発信として、お祭りなどでまち探検ゲームをお披露目し、さらに地域情報を集め、次のゲームづくりの資料としていく。

地域で地域を楽しむサイクルを生み出し、新たなコミュニティ形成につなげたい。