

No.11	提 案 名：まちづくりゲームTENMIYAの提案 ～新たな宇都宮の価値の創造を！～	
	提案団体名：宇都宮共和大学 3年陣内ゼミ	
	所 属：宇都宮共和大学シティライフ学部	
	代 表 者：皆川 雅斗	指導教員：陣内 雄次
メンバー	皆川雅斗 平野心暉 関戸魁皇 田山健太郎 三宅涼 森下智博	

○提案の要旨

本提案は、「まちづくりゲームTENMIYA」（以下、TENMIYA＝TEN＋MIYA＝10年後の宇都宮を考えるボードゲーム型学習ツール）を通じて、様々な世代が共に楽しみながらLRＴの西側延伸が完了しているであろう10年後の宇都宮市のビジョンを検討・共有することにより、「共創の輪」を広げ、次世代に繋げることで、途絶えることのない未来創造を実現していくことを目指す。さらに、宇都宮市のスーパースマートシティ（SSC）構想の基盤を形成し、地域コミュニティの未来を共に創り上げる。長期的にはこのプロセスにより参加者同士の協力が進み、地域コミュニティの絆が強化され、持続可能な地域社会の構築に貢献することが期待される。

1. 提案の背景・目的

栃木県の県都である宇都宮市では持続可能な環境先進都市の構築を目指し、SSC構想が進められている¹⁾。SSCの基盤となるものが、LRＴの開通に象徴されるネットワーク型コンパクトシティ（NCC）である。SSCとNCCの実現により、地域経済循環社会、地域共生社会、脱炭素社会の形成が目指されており、そのための人づくり、デジタル活用の重要性が指摘されている。しかし、少子高齢化という全国規模の社会現象は宇都宮市でも着実に進み、地域活力の低下を招いている。実際、地域コミュニティの土台である自治会への加入率は、約61％（2024年）であり、今後の加入率の低下が一層深刻になると懸念されている。田口太郎（徳島大学大学院教授）が指摘する「自治の空白」²⁾は、本市でも拡大していくと考えられる。このような問題を解決するためには、年齢や出自に関係なく市民誰もが、宇都宮市のまちづくり、SSC、NCCについてともに考え、学び、未来ビジョンを共有する場（プラットフォーム）が必要である。

プラットフォームの重要性を我々が強く意識したのは、NCCやSSCというきらびやかな言葉ばかりが目立ち、計画の実態がなかなかつかめないというもどかしさが出発点でもあった。宇都宮市の行政計画を調べていくなかで、立地適正化計画がNCCを具体化するための計画であることを知った。本計画では、高次都市機能誘導区域、都市機能誘導区域（都市拠点エリア、宇都宮大学陽東キャンパスエリア、鉄道駅周辺等）、居住誘導区域、地域拠点推進が示されており、計画的にこれらの区域に人や施設を誘導していくことになっている³⁾。これからの宇都宮市のNCC、SSCにとってこれらの区域におけるまちづくりが重要であることから、それぞれの区域の未来ビジョンとその集合体としての市全体の未来ビジョンを多世代で検討できる場が必要だと考えたのである。

以上の背景から、本提案では新しいまちづくりゲーム（ワークショップ）であるTENMIYAを通じて、市民誰もが宇都宮市の未来ビジョンを楽しみながら体験・共有、参加出来る機会を提供し、地域における「共創の輪」を広げ、宇都宮市のSSC、NCCの実現に資することを目指すものである。

2. 提案の目標・課題「まちに広がる共創の輪～新たな価値の創造を目指して～」との関連

本提案は、以下の点で「共創の輪」「新たな価値の創造」と関連する。

（１）多世代交流の促進と地域コミュニティの強化と未来ビジョンの創造

TENMIYAは、多世代が交流しながら共に未来を創造する場を提供する。宇都宮市の未来に向けて「こんな街だったら面白い！」という「学生ならではの自由な発想」がこのゲームには多く反映されている。それを踏まえ、若者と多世代がゲームを通じて意見交換をすることで、地域の「現状理解」や「学生が自由に描いた10年後の未来」への知見が深まり、未来へのビジョンが共有され、地域コミュニティが強化され、宇都宮の未来創造力が高まる。

TENMIYAをプレイすることで、参加者は宇都宮の地域課題を考える上で、自分の街の未来に関与しているという意識が高まり、ビジョンへの共感が生まれる。

(2) 多世代との連携強化の実現に繋がるスタイル

TENMIYAを通じて参加者が協力し合い、多世代の参加者の絆が強化される。ゲーム内ではプレイヤーが課題に取り組みながら他のプレイヤーとのコミュニケーションを深めることができる。この「共創の輪」が広がることで、地域コミュニティの課題解決や未来創造に向けた活動が活性化し、持続可能な宇都宮市の発展にも繋がることが期待される。プレイヤーが意見を交換し、新しい価値を創り出すプロセスは、共創の重要性を体感できる場（プラットフォーム）として機能する。

(3) デジタル化の推進と「共創の輪」の可能性

TENMIYAはQRコード機能（デジタル技術）を導入することで、参加者が簡単に街や施設等の情報共有ができる仕組みとしている。このことで、参加者はゲーム内容を深く理解し、デジタル技術を活用して地域の未来を共に考え、創造していくことが出来る。

(4) 外国にルーツのある市民との共創の推進（多文化共生の視点）

TENMIYAは、外国にルーツを持つ市民との交流を促進することを目指し、長期的には自動翻訳機能等を導入することで、多言語化に対応できるまちづくりゲームとしていく。

3. 現状分析

3. 1 宇都宮市の人口動態と自治への懸念

宇都宮市の将来推計人口によれば、2020年の約52万人から、2050年には約46万人に減少すると推計されている。25年後には、6万人の人口が消滅することになる⁴⁾。また、地域自治の基盤である自治会の衰退傾向はすでに指摘したとおりである。

3. 2 デジタル化を基盤とする様々な取組

宇都宮市では、地域活性化や市民生活向上を目指して、様々なデジタル化施策が進められている。主な施策としては、スーパースマートシティ（SSC）⁵⁾、うつのみやデジタルスクエア（デジタル教育の強化）⁶⁾、宇都宮市デジタル共創未来都市ビジョン⁷⁾などがある。

3. 3 まちづくり団体等の存在

本市ではNPO法人宇都宮まちづくり推進機構、NPO法人宇都宮まちづくり市民工房などのまちづくり団体が活躍している。また、宇都宮市が設置した宇都宮市まちづくりセンター「まちびあ」があるなど、市民主体による共創まちづくりを推進していく土壌がある。

3. 4 学校と地域の協働

文部科学省の方針に基づき、全国的に学校と地域の協働が進められており、新たな学び方としてPBL（Project Based Learning、問題解決型学習）^{*1}が教育現場で拡がりつつある。また、学習指導要領では、「持続可能な社会の創り手の育成」が小中高校での学びの大きな目標となっている。宇都宮市でも上記の動向を踏まえ、地域と協働した学びが小中高校で進められていることから、TENMIYAは学校教育での活用も期待される。

3. 5 ゲーム感覚でまちづくりを学び体感することの可能性

まちづくりや防災などについて学べる学習支援ツールの開発や研究は多々あり、近年はVRなどデジタルツールを用いた試みも普及しつつある。TENMIYAのようにゲーム感覚で学べる事例もあり、例えば、西日本工業大学の研究室が開発した地域志向型ボードゲームの開発と検証では、ゲーム手法を取り入れることで学生のまちづくりに対する姿勢に有効であることが明らかとなっている。ゲームのため、新たな分野を学ぶことの敷居が低くなり、まちづくりへの興味関心を高めることができたと結論づけている⁸⁾。

TENMIYAは10年後の宇都宮市のまちづくりを考えるまちづくりゲームであり、新たな可能性を秘めていることが期待されるとともに、3. 4で述べた学校でのPBLにおいても活用可能ではないかと考える。

3. 6 新たな市民参画の仕組み作りの必要性

宇都宮市に限らず、現代社会では、少子高齢化や都市化の進展により、地域コミュニティの希薄化が進んでおり、市民の地域課題への関心や参画意識を高める仕組み作りが求められている。特に若年層や多様な背景を持つ市民の参加の機会確保が重要である。

以上のように宇都宮市は「デジタル×まちづくり」を重視しており、市民主体のまちづくりや学校との協働が一部で進んでいるが、激変していく社会や技術に適応しつつ、NCC、SSCを実現していくには、その土台となる「共創の輪」の構築が必須である。つまり、「共創の輪」を担う市民の地域への関心の向上、まちづくりへの参画のきっかけづくりが重要であり、そのプラットフォームとして新しいまちづくりゲームであるTENMIYAの必要性と可能性があると考ええる。

4. 施策事業の提案 まちづくりゲームTENMIYA

まちづくりゲームTENMIYAは、街への関心を高め、まちづくり参画へのハードルを下げることで、宇都宮市における市民参画の活性化、共創の輪構築の土台づくりをめざすものである。TENMIYA普及の中心は宇都宮市内に立地する大学の学生であり、まちづくりの専門家や実践者などと協力しながら、立地適正化計画に示されている拠点地区等のビジョン検討を多世代の市民と取り組むことで、市民が地域社会に関心を持ち、そこに関わりたいという思いを引き出すものである。併せて、立地適正化計画、NCC、SSCへの関心と理解を高めることで、LRTの西側延伸が完了しているであろう10年後の宇都宮市のまちづくりのビジョンを描き出すことが可能となる。

4. 1 TENMIYA検討のプロセス

(1) フィールド調査の実施

今回制作するTENMIYAの対象エリアについては、おおむね、中心市街地活性化基本計画の中心市街地、立地適正化計画の高次都市機能誘導区域にあたる地域とし、まずは現地調査を行った(2024.7.~2024.9.)。そして対象エリアの中から名所や施設を抽出し、これから整備される施設、LRT等を含めて写真撮影等を行い、今後の活用方法や現状と課題等について考察することで、TENMIYAに盛り込む素材を検討し、ゲーム内容を構想し制作する事とした(2024.8.~、制作のプロセスは後述)。



写真1 検討と制作の様子
(2024.8.)

(2) アンケート調査

TENMIYAの検討に先立ち、宇都宮共和大学シティアイフ学部(以下、シティアイフ)の学生及びNPO法人関係者などまちづくりに関わっている社会人を対象に、宇都宮市のまちづくりに対する認識や期待を把握するためアンケート調査を実施した(実施時期:2024年9月~11月、回収数:24名=大学生3名、社会人21名)。この調査を通じて、以下の知見を得た。

① SSCの認知度の高さ

「SSCについて知っていますか?」という質問に対して、24名中20名が「知っている」答えている。

② まちづくりワークショップの参加経験の豊富さ

24名中20名が「まちづくりに関するワークショップに参加した経験がある」と回答しており、まち歩きやICTを活用したワークショップなど、様々な手法に触れた経験があることがわかった。

③ 新しいコミュニティや活動の場への強いニーズ

「自分の意見や考え方を共有するコミュニティや活動場所が欲しいですか?」という質問に対して、24名中23名が「はい」と答えている。また、「ネットではなくリアル場でまちづくりを考えるコミュニティが欲しい」「楽しみながら学べる場があれば良い」といった具体的な意見も挙げられた。

つまり、従来の活動では物足りなさを感じており、新たなコミュニティ形成や楽しみながら学ぶ方法が求められていることが浮き彫りになった。

④ ゲーム形式への高い期待

「まちづくりを楽しく学べるすごろくゲームがあったらやってみたいですか?」という質問に対して、24名中22名が「はい」と回答した。若者(大学生)やまちづくりに関わっている社会人はゲームを通じてまちづくりを学ぶというアプローチに期待しているのである。

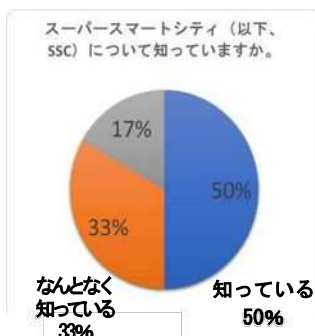


図-1 SSCの認知度

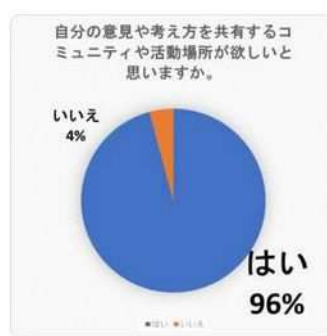


図-2 コミュニティや活動場所



図-3 まちづくりゲームへの期待

(3) アンケート調査結果から導き出された解 「まちづくりゲームTENMIYA」

以上のアンケート調査の結果から導き出した解が「まちづくりゲームTENMIYA」の制作と展開である。

① 既存の施策や活動の限界への対応

SSCや既存のまちづくりワークショップの認知度は高いものの、それだけでは参加者が満足するには不十分であり、新しい形式の活動が求められていることが分かった。

② 多世代交流とリアルなコミュニティへのニーズ

ほとんどの回答者が「リアルな場で意見を共有したい」と回答しており、オンラインでは得られない体験や絆を提供できるリアルなコミュニティの必要性が強く認識された。

③ ゲームを活用した新しい学びの場への期待

リアルな対面式の親しみやすい方法が、多様な世代に受け入れられる可能性があると考えた。特に、楽しみながら学べる形式は、まちづくりの課題に対する関心を高め、積極的な参加を促す上で効果的である。(参照：先述の地域志向型ボードゲームの開発と検証)

以上のように、少子高齢化、自治会の衰退等、SSC、NCCを進める上で大きなハードルはあるものの、宇都宮市の施策におけるDXの推進、まちづくり団体等の存在、そして、学校と地域の協働による学びの実施など、それらハードルを乗り越えていける潜在力は大きいものである。このような潜在力をさらに高め、宇都宮市の未来ビジョンを世代を超えて市民みんなで検討、共有し、「共創の輪」を広げていくツールであり、システムがTENMIYAである。

(3) TENMIYAに期待される効果

① 楽しさを通じた自発的な参加促進

ゲーム形式は、従来の議論型やワークショップの市民参画手法に比べ、参加者が楽しみながら地域の課題や未来ビジョンについて考えることを可能とする。特に若年層にとっては、楽しさがモチベーションとなり、参加意欲を高めることが期待される。

② 多様な市民の繋がり

今や世代も様々で、言語や文化的背景が異なる市民も多くいる中、従来の会議形式では、意見を表明しにくかった人々も、多言語対応で、様々なカタチに対応したゲーム形式なら自分のペースで参加しやすい。

③ 地域課題への理解と共感の醸成

ゲームの中に地域の課題や資源について学ぶ機会を提供することで、市民が課題を自分ごととして捉え、共感を持つきっかけを作ることが出来る。

④ 新たなネットワークの形成

ゲームの参加者同士が自然に交流することで、従来の枠組みを超えたネットワークが形成されやすくなる。このような繋がりや地域の連携感をより強くし、持続可能なコミュニティ作りに寄与するものである。

4. 2 TENMIYAの検討と制作のプロセス

(1) TENMIYA VER. 1の検討と制作

・概要：宇都宮市の地域の名所や新施設と、それらの課題などを基に、フィールドワークの調査結果を反映し、“我々学生が思い描いた10年後の宇都宮市”のまちづくりゲームを試作した。

・ゲーム内容：参加者はチームを組み、協力しながらプレイする形式のすごろくゲームになり、ゲームの途中において通常マス以外に幾つかのストップマスがあり、そこではチーム内でディスカッションを行い、お題について考え発表する。

具体的には、ゲーム内では、プレイヤーが地域に関連したクイズやお題に挑戦してもらう。例えば、あるストップマスでは「地域の新しい施設の活用法についてアイデアを出そう」といったテーマが提示され、プレイヤーはその施設の魅力を最大限に引き出すアイデアを考える。ゲーム進行中に出題されるクイズでは、宇都宮市に関する知識を深めると共に、地域課題に対する意識を高める。ゲームを進めるうちに、プレイヤーは地域の課題に対する解決策を考え、他のチームと意見を交換し合うことで、地域活性化に繋がる新たなアイデアを発信する。このような体験を通して、地域の魅力や課題解決に関する理解が深まり、実践的な学びが得られる構成となっている。(本稿の写真は全て本チームメンバーまたは指導教員が撮影)



写真2 TENMIYA 全景
(注：制作途中)

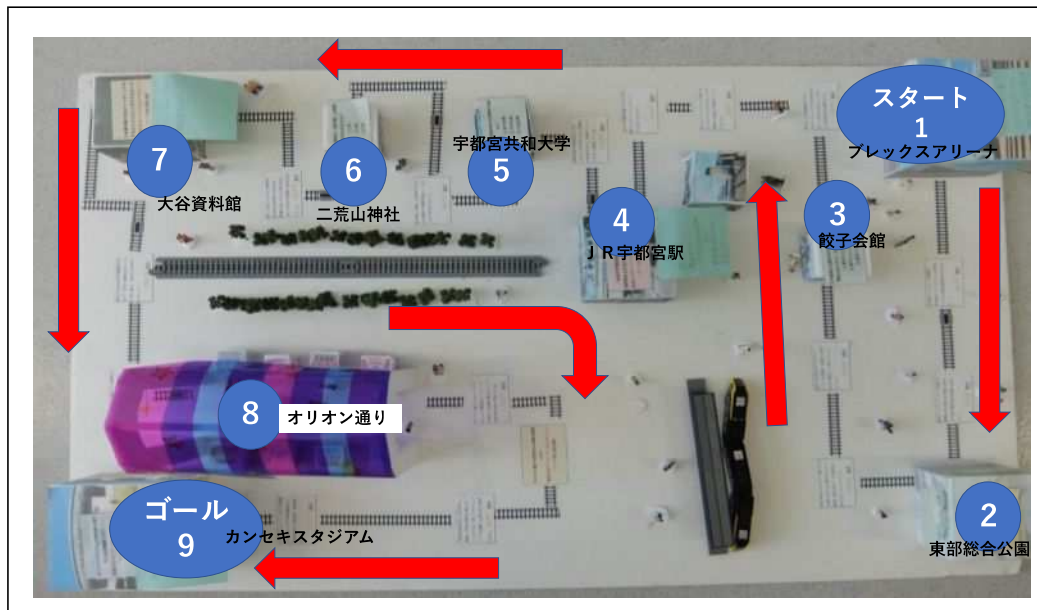


図4 TENMIYA ①～⑨＝ストップマス（お題）、ストップマスはJR宇都宮駅、オリオン通り等
（注：完成形ではない）

（2）TENMIYA VER. 1の試行

検討と制作の途中、複数回、チームメンバーや指導教員等がプレイヤーとなり試行を重ね、VER. 1を完成させた。そして、本年10月27日、社会人2名、本学シティライフ学部学生2名の参加のもと、VER. 1の試行を実施した。会場は本学シティキャンパス605講義室である。所要時間は概ね90分であった。試行後、参加者に対して改善点などに関する意見を求めた。この試行結果を参考にVER. 2の検討と制作に当たった。



写真3 VER. 1 試行の様子
(2024. 20. 27.)

（3）TENMIYA VER. 2の検討と制作

TENMIYA VER. 1試行後のフィードバックなどを参考に次のように改善した。

① デジタル化の可能性の検討

VER. 1でのQRコードの活用方法はゲーム終了後に外部コンテンツを活用し、興味のある場所について調べるスタイルであった。VER. 2では、ストップマスでQRコードの読み取り機能を活用できるようにした。これによりゲーム進行中に即時にその地域の情報を得られる仕組みが形成され、プレイヤーはゲームを進めながら疑問を解消し、2段階で地域理解を深められるようになった。

② ルール説明の変更（ルールブックの作成）

分かりやすさを重視し、初めてのプレイヤーにも理解しやすい説明方法に変更した。具体的には、ゲーム内の通常マスやストップマス、質問内容、ゲーム目的など、TENMIYAゲームの根本の部分に参加者が理解しやすいようなTENMIYAゲームのルールブックを作成した。

③ キーワード問題の見直し

VER. 1では運営側が設定したキーワードを回答者が想起する必要があり、得点につながりにくかった。VER. 2では特定のキーワード形式を廃止し、回答者自身が新しい視点で提案を行う形に変更した。例えば、「〇〇をテーマにした新たな事業提案を考える」「〇〇の活用方法を提案する」といった形式にしたことで、柔軟な発想が促進され、得点へのハードルが下がると考えられる。

④ ポイントと景品等の見直し

ゴール後のポイントに応じた景品、称号などを充実させ、達成感の向上を図る。

【VER. 2 のゲーム内容】

- 参加者はチームを組み、協力しながらプレイするすごろく形式のゲーム。以下の流れで進行する。
- (1) 開始前の準備
各チームにサイコロ、メモ用紙、タブレットを配布。運営側からアドバイザーを各チームに2名配置。タブレットでQRコードを読み取ることで、ストップマス（お題）に関する情報やヒントをリアルタイムで取得可能。
- (2) プレイ
- ・通常マス
地域の課題やお題につながるヒントが記載されており、地域に関する情報を学びながら進行できる。
 - ・ストップマス（お題マス）
地域の名所や新施設、将来の活用が期待されるスポットに関する質問やクイズが出題される。お題についてチーム内で話し合い、他チームと意見を共有し発表する。
VER. 1 ではキーワードの想起が得点条件だったが、VER. 2 はプレイヤーが提案を行う形式に変更したことで、自由な発想が促進され、地域課題に対する具体的なアイデアが生まれる仕組みに。
- (3) 発表
ストップマス（お題マス）で得たお題について、各チームが30秒以内に答えを考え、他チームと共有し発表するプロセスを設定。この流れにより、学んだことを他者に伝える力を養い、地域課題解決の重要性を学ぶことができる。
- 【期待される効果】
- ・地域の課題や名所について学び、魅力の再発見につながる。
 - ・プレイヤー同士が協力しアイデアを出し合うことで、新たな視点が生まれる。
 - ・地域コミュニティの活性化や、プレイヤー自身の発信力向上を目指す。
- VER. 2 は、VER. 1 の課題を解消しつつ、より実践的で学びのある体験を提供する仕様に進化。

4. 3 T E N M I Y Aは何を目指すのか

T E N M I Y Aは、参加者がゲーム内で協力し、地域住民や多世代との交流を通じて課題に取り組むことで絆を深め、共創の価値を体感することを目的とする。ゲームを通じて以下の目標を達成し、宇都宮市の未来づくり（NCC、SSC）に貢献する。

① 多世代間の絆の強化

- ・異なる世代や背景を持つ人々が協力し、コミュニケーションを深めることで相互理解を促進し、地域社会の連帯感を育む。
- ・多世代が交流できる場を提供することで、地域コミュニティを強化し、宇都宮市の未来創造に必要な基盤を築く。

② 課題解決のプロセスを共有する場の提供

- ・ゲーム内で宇都宮市の未来に向けた課題や施設利用に関する質問に取り組む。
- ・まちづくりに関心をもった人々が現状分析や課題の明確化、課題解決のプロセスを共有できるような、新たなプラットフォームと位置づけ、未来を担う人材の育成を目指す。

③ 共創の輪を体感

- ・ゲームを通じて共創を実践し、地域課題の解決や未来志向の活動を促進する。
- ・参加者が「みんなで新しい宇都宮市を作る！」という一体感を感じられる体験を提供し、地域の共創の輪を広げていく。

④ デジタル技術の活用

- ・QRコードやデジタル技術を活用し、ゲーム進行の効率化を図る。
- ・地域デジタル化やIT技術の活用の可能性を体験することで、参加者がデジタル技術の必要性を理解し、前向きに検討するきっかけを作る。

⑤ 持続可能な宇都宮市&SSC構想への第一歩

- ・学生が描いた10年後の宇都宮市の未来ビジョンを理解してもらうために、持続可能な宇都宮市やSSC構想を考える第一歩として、このゲームを体験していただく。
 - ・T E N M I Y Aゲームを一つのツールとして、活用することで、参加者が宇都宮市の未来をイメージし、行動につなげる意識を持てるようにする。
- これらの目的を考え、楽しみながら体験することで、参加者一人ひとりが宇都宮市の未来を担う存在であると認識し、地域社会への理解と関与を深めるとともに、地域における「共創の輪」を広げ、宇

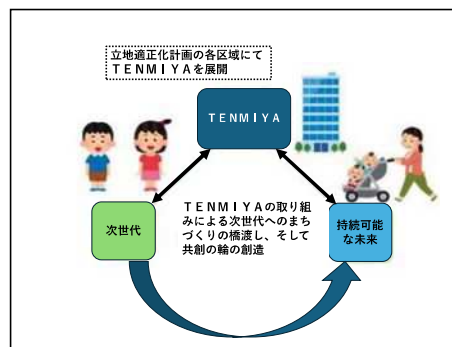


図5 T E N M I Y Aが繋げる次世代へのまちづくり（イラストはフリー素材）

都宮市のSSC、NCCの実現に向けて、次世代への橋渡しに繋がる持続可能な未来を創造することを目指す。

4. 4 T E N M I Y A 展開のスキーム

(1) デジタル化の推進

今後は、更なるデジタル化を進める過程として、専用のゲームアプリの開発を計画している。ゲームアプリでは、参加者がT E N M I Y Aをデジタル化して楽しむだけでなく、新たな要素として、スマートフォンを使ってゲームを行い、プレイヤー自身が未来のビジョンを自ら作り上げることが出来る仕組みを整える。プレイヤーは他の参加者とリアルタイムで繋がり、意見交換やアイデアの共有を行うことで、より深い交流や「共創の輪」が生まれる。また、ゲームアプリは単なるゲームとしての機能だけでなく、集めたデータを活用し、地域のニーズや課題を分析し、今後の施策や未来ビジョンにフィードバックする役割も担うことが可能になる。デジタル化の推進により、地域住民がいつでもどこでも未来の宇都宮市のまちづくりに参加できる環境が整備されることになる。デジタル技術の力で、地域住民やスマートフォンを持つ若年層の繋がりを考慮し続け、共創の輪が拡大し、持続可能な地域社会の発展に貢献することが期待される。

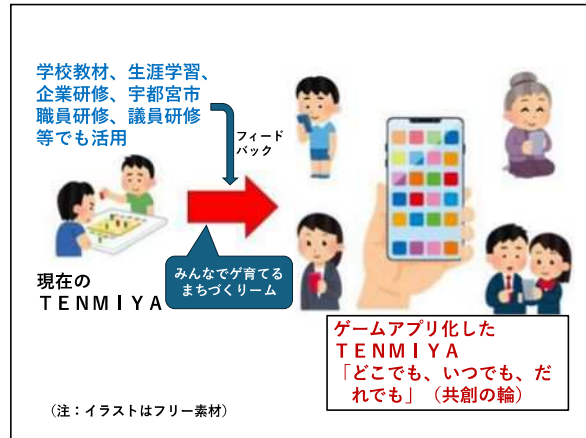


図6 デジタル化によるT E N M I Y Aのゲームアプリ化 (イラストはフリー素材)

地域住民がいつでもどこでも未来の宇都宮市のまちづくりに参加できる環境が整備されることになる。デジタル技術の力で、地域住民やスマートフォンを持つ若年層の繋がりを考慮し続け、共創の輪が拡大し、持続可能な地域社会の発展に貢献することが期待される。

(2) T E N M I Y A 推進のための各セクターの役割

①市民:未来創造のクリエイターとして

市民はT E N M I Y Aの参加者としてワクワクする挑戦を通じて、新たな地域の未来像を描き、SSCを構築していく未来のクリエイターになることが期待される。

市民は「10年後の宇都宮」をテーマにT E N M I Y A内のお題を通じて、未来ビジョンやアイデアを出し合う。そこで、地域課題のユニークな解決策を見つけ、新たなまちづくりに繋げる方策を導き出す。

T E N M I Y Aを通じて、老若男女を問わず、多世代が「共創の輪」に参加し未来を語り合い、新しい視点を発見することで、世代を超えた絆が生まれる。また、AR、VR等デジタル技術を活用することで、T E N M I Y Aで得た知識や興味を基に、ゲーム内の施設等について調べ、宇都宮市の未来をリアルに体感する。そのことにより、楽しみながら、未来の宇都宮を想像(創造)し、世代を超えて地域の未来に希望を持てるようになるとともに、新しいアイデアが課題解決につながり、活気ある地域コミュニティの創出が期待される。

②地域事業者:未来創造のパートナーとして

地域事業者は、未来の発展を共に進めるパートナーである。地域企業や店舗はT E N M I Y Aに参加するなかで、未来型産業やサービスを提案し、新しい観光コンテンツ、デジタル技術による新ビジネス等を市民に提示することが期待される。事業者の積極的な参加により、未来志向の新ビジネスやサービスが生まれる空間が形成される。

③行政(宇都宮市):未来創造のビジョンリーダーとして

市は、地域の未来を描き、発展をリードする重要な役割を果たすことが期待される。T E N M I Y Aの結果を反映し、市民や事業者と共創して、10年後の宇都宮を見据えた政策を策定。人口減少や高齢化の課題に対して、デジタル技術や若者の力を活用した解決策を立案し、市民がより快適で便利な生活を送れるような公共サービスを提供する。このことにより、市民や事業者と共に持続可能で魅力的な宇都宮の実現に向けた取り組みが加速する。

(3) T E N M I Y A 普及のシナリオ

T E N M I Y Aの普及のシナリオは、以下のように段階的な展開を想定している。

①学生を起点とした初期展開

当面の間、学生がコーディネーターとしてT E N M I Y Aの企画運営を担い、市内の各地で体験型のイベントやワークショップを実施する。この段階では、地域住民との接点を作り、T E N M I Y Aの基本的な活用方法や理念を伝えることを重視する。

②多世代によるコーディネーターの育成&共創の輪のつながり

イベントやワークショップを通じて、参加した若者、大人、子どもたちがコーディネーターとしての役割を学び、各地域の特性やニーズに合わせたTENMIYAの運用を検討し制作していく。多世代の方々が個々の役割を学ぶことで新たな地域間の連携も生まれ、共創の輪にもつながり、学んだことを基に「今度は自分が第三者に伝える！」という地域住民の「まちづくり」に対する意識向上にも寄与する。

③ 地域全体への普及とネットワーク化

市内各地でTENMIYAが活用されるようになった段階で、それぞれの活動や成果を共有する場を設け、地域全体での連携強化を図る。具体的には、各地のTENMIYAをつなげるイベントやオンラインプラットフォームの活用を通じて、市内全体での普及を進める。

④ 持続可能な運営体制の確立

TENMIYAの普及が各地で進むにつれて、地域住民や託された次世代の方々が主体的に活動を継続できるよう運営モデルや支援制度を整備する。また市や教育機関とも連携を図り、TENMIYAが地域の共創プラットフォームとして定着できる仕組みを構築する。

これらのシナリオにより、TENMIYAは地域住民一人ひとりの創意工夫や協力を引き出し、市内全域で持続的に展開・活用される仕組みを目指す。

(追記：本年12月6日に高校生2名、社会人2名に参加いただき、VER2.の試行を行う予定です。“みんなで育てるまちづくりゲーム”の取り組みを続けていく所存です。)

【補注】

*1 PBL (Project Based Learning、問題解決型学習)：問題解決をテーマに実践的な学びを行う教育手法。今回の提案はこの学びの方法論を参考に設計されている。

【参考文献】

- 1) スーパースマートシティうつのみや、<https://SSC.city.utsunomiya.lg.jp> (最終閲覧日：24/11/13)
- 2) 『まちむら』164号、2023年12月号、p.45
- 3) 宇都宮市立地適正化計画
<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machizukuri/1014948/1009282.html> (最終閲覧日：24/11/15)
- 4) グラフで見る宇都宮市の将来推計人口、<https://graphtochart.com/japan/utsunomiya-shi-population-projection-total.php> (最終閲覧日：24/11/15)
- 5) 宇都宮市スーパースマートシティの推進
<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machi/1034074.html> (最終閲覧日：24/11/17)
- 6) 宇都宮市、地域社会のデジタル化に向け「宇都宮市デジタルスクエア」
<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machi/1> (最終閲覧日：24/11/17)
- 7) 宇都宮市デジタル共創未来都市ビジョン
<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machi/1034530/1031070.html> (最終閲覧日：24/11/17)
- 8) 古田真子・長聡子、「まちづくり教育における学習支援ツールの開発—地域指向型ボードゲームの作成—」『日本建築学会九州支部研究報告』第58号、2019年3月、pp.289 - 292