



第2回

令和4年3月13日



かまぐらみらいワークショップ

(市庁舎現在地利活用版)

レポート



第2回 かまくらみらいワークショップ

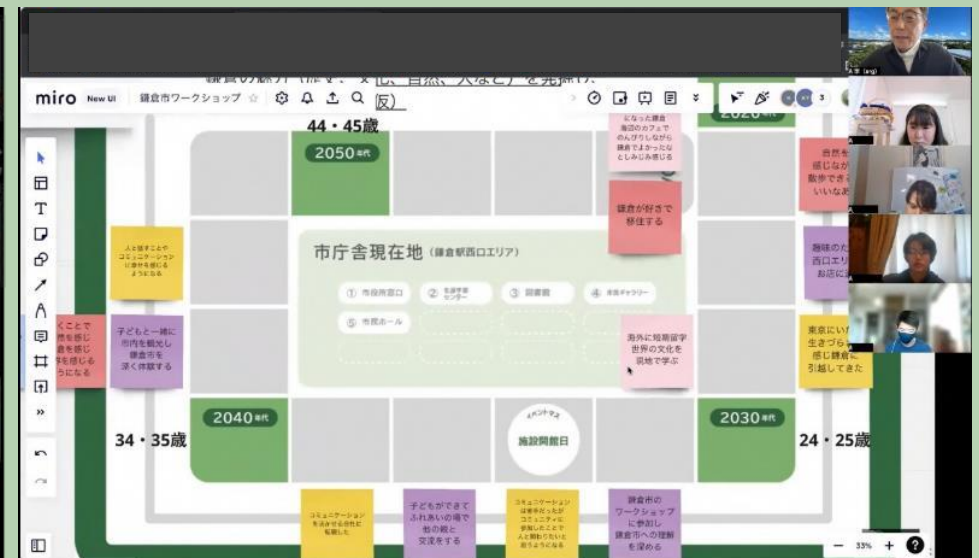
ゲームづくり①『ボードゲームづくりをとおして未来の自分を考えよう!』

◆開催日：令和4年（2022年）3月13日（日）

◆開催形式：オンライン（Zoom）

◆参加人数：28名

◆概要：第2回からは、実際にボードゲームづくりが始まりました。第1回で設定したテーマをもとに、各自が体験ストーリーを描き、2050年までの「Being(どのようにありたいか)」としてボードのマスの内容をグループで話し合いながら考えました



ワークショップの様子

第1部:オリエンテーション 9:30~10:00

進行あいさつ・本日の流れ

- はじめに・本事業のポイント/5分
- 西口エリアの歴史について/5分
- 第1回ワークショップのふりかえり/5分
- 「共創」について/10分
- 第2回ワークショップのオリエンテーション/5分

第2部:グループワーク 10:00~12:10

- 自己紹介/3分
- ストーリーボードをグループで共有しよう/40分
- 休憩/5分
- グループをシャッフルして意見交換をしよう/20分
- ボードのマスを考えよう/55分(休憩5分含む)

第3部:共有 12:10~12:30

- 全体発表:1分×7グループ/10分
- 次回に向けて/1分
- おわりに/5分

開催概要

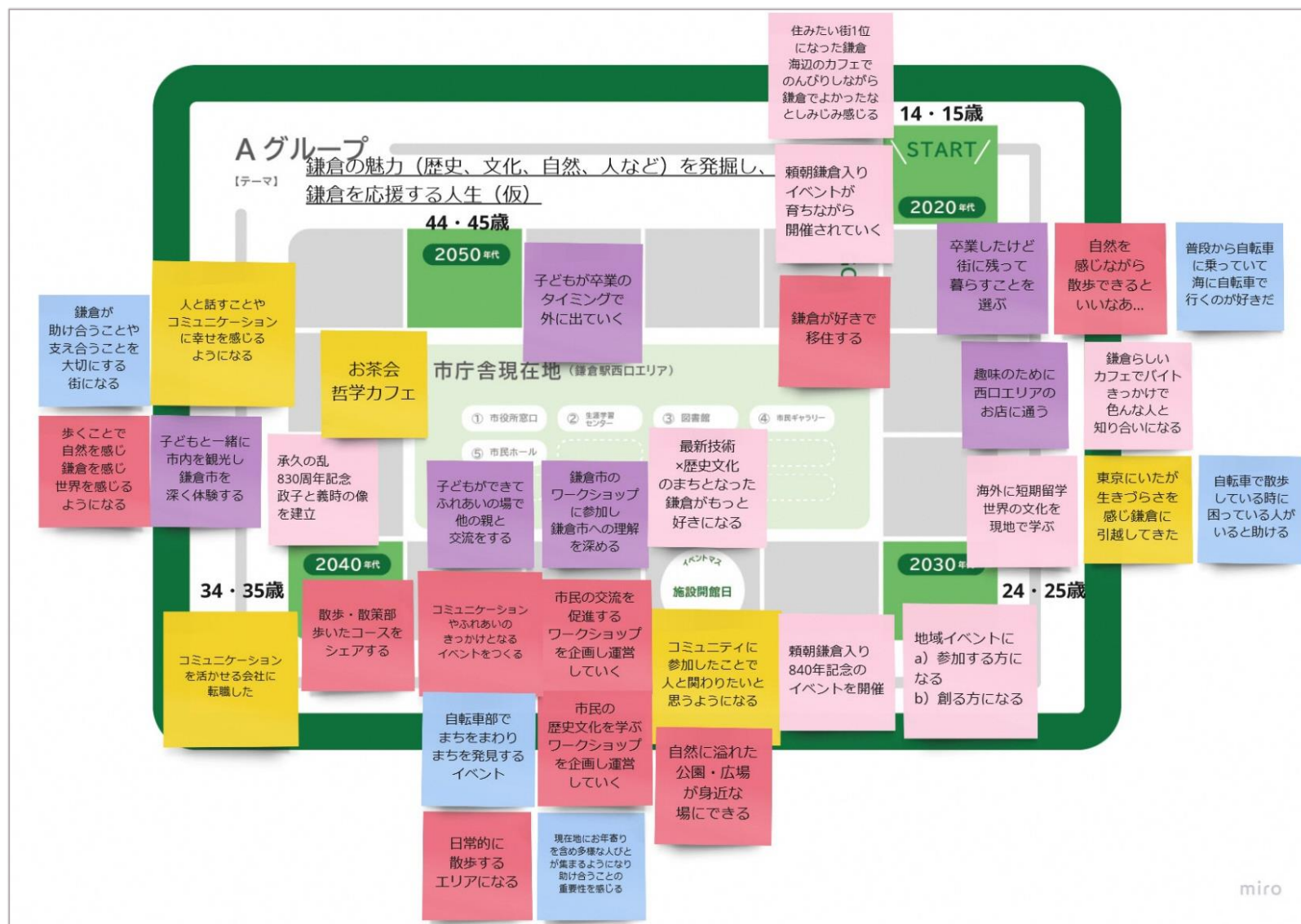
Outline



ゲームのマスの内容を考えよう

2050年までの「Being (どのようにありたいか)」を考えよう

Aグループ



- テーマ
『鎌倉の魅力(歴史、文化、自然、人など)を発掘し、鎌倉を応援する人生(仮)』
- どんなときに幸せを感じるか
—
- スタート時の年齢
14・15歳

グループワークの様子

Aグループは各々が考えたことを共有していく中で「鎌倉の魅力(歴史、文化、自然、人など)を発掘し、鎌倉を応援する人生」というテーマを設定しました。そして、発掘や応援について考えていき、地域のイベントに「参加する」と「創る」と、両方の関わり方があるという意見が出ました。「共創」の多様な形の表れと言える二つの関わり方について、具体的にどんなことがあるのか、更にグループでアイデアを出していきました。

開催概要

Outline



ゲームのマスの内容を考えよう

2050年までの「Being (どのようにありたいか)」を考えよう

Bグループ



- テーマ
『鎌倉好きな人生』
- どんなときに幸せを感じるか
 - ・ 自然と触れ合う
 - ・ 鎌倉を知ってもらうこと
 - ・ 自然のなかでのんびり
 - ・ 人とのコミュニケーション

- スタート時の年齢
18歳

グループワークの様子

Bグループは「鎌倉好きな人生」というテーマで、鎌倉の自然や歴史等に仕事や趣味で関わるといふストーリーを作成しました。どのように鎌倉の魅力を発信するかを、その人の人生との関わりから考えました。自身がボランティアとして市外の人とコミュニケーションをとることや、レストランを開く、アイキャッチとしてモニュメントを設置して普段は行かない場所にも足を運んでもらう等のアイデアがあり、鎌倉らしい観光とはなにかという視点を持って対話を行いました。

開催概要

Outline



ゲームのマスの内容を考えよう

2050年までの「Being (どのようにありたいか)」を考えよう

Dグループ

■ テーマ

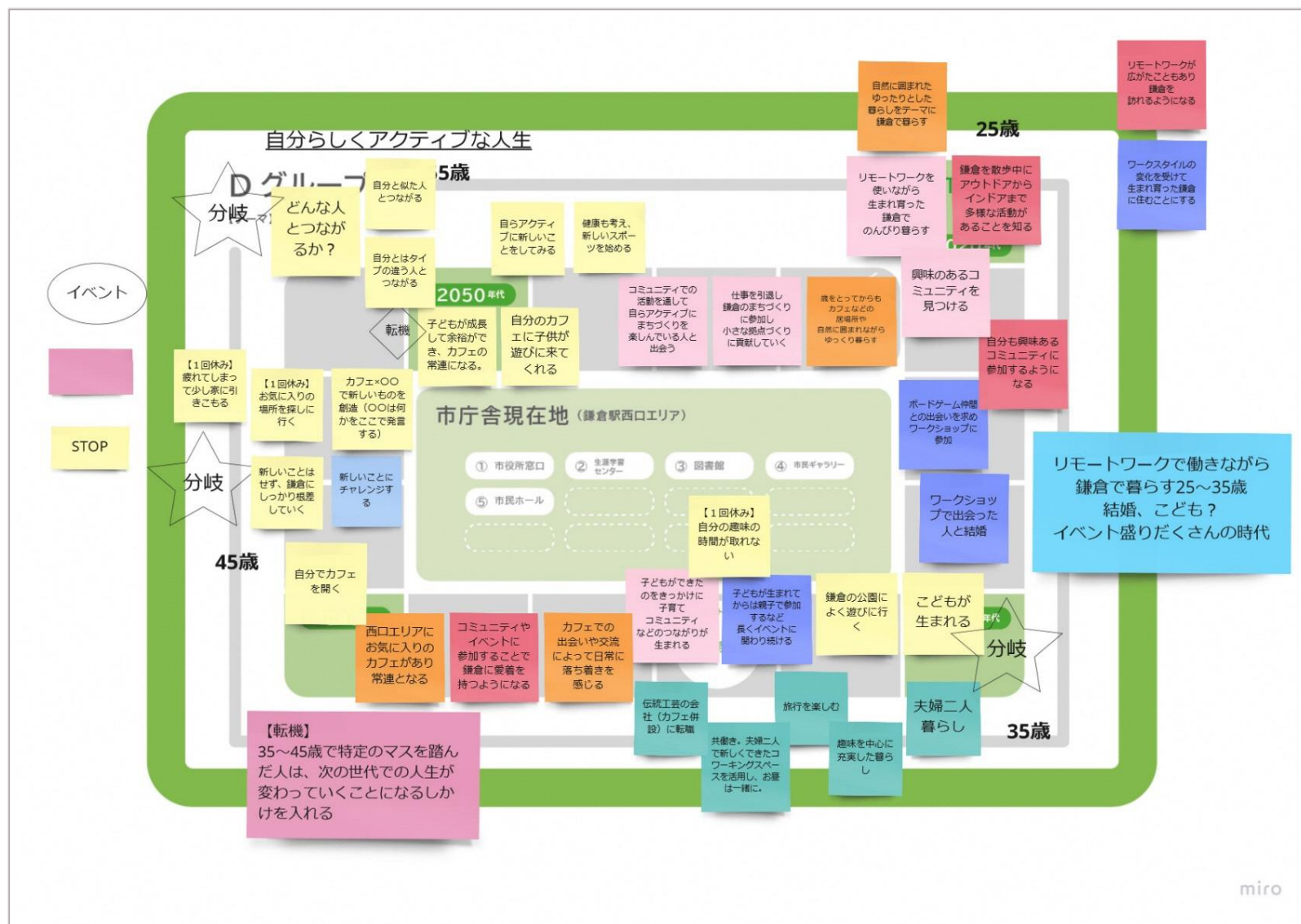
『自分らしくアクティブな人生』

■ どんなときに 幸せを感じるか

- ・居心地がいい場所
 - ・のんびり過ごせる
 - ・人とつながれる
- =居心地のいい場所でのんびりとつながりを感じる

■ スタート時の年齢

25歳



グループワークの様子

Dグループは「自分らしくアクティブな人生」を送るため、「人とのつながり」を大切にしたいとの意見が多数出ました。結婚するしない、子どもがいるいないに関わらず、関心のある「コミュニティ」に参加し、最終的には、その経験やスキルを鎌倉市民に還元したいとの意見も出ました。

開催概要

Outline



ゲームのマスの内容を考えよう

2050年までの「Being (どのようにありたいか)」を考えよう

Eグループ



■ テーマ

『地域と学び(遊び)成長する人生』

■ どんなときに幸せを感じるか

- ・ 家族と一緒に過ごす時間
- ・ 色々な立場の人と話せる
- ・ 暮らしの中で楽しみを見つける

■ スタート時の年齢

15歳

グループワークの様子

Eグループは20代を中心としたグループのため、後半の時期の想像が難しく、この時期にはどんな悩みが生まれかという視点も入れつつ全体を考えてきました。結婚・出産というステップを踏む中で、子育てや、そこで生まれた悩みを地域のひとと関わって解決していったり、自ら地域に働きかけ関係性をつなぎ直すようなシーンが描かれました。また、もともと関心のある歴史や文化を大人になっても感じられるまちであるといいという話も出ました。

miro

開催概要

Outline



ゲームのマスの内容を考えよう

2050年までの「Being (どのようにありたいか)」を考えよう

Fグループ



■ テーマ

『まちと一緒にステップアップしていく人生』

■ どんなときに

幸せを感じるか

- ・ いろんな人がつながること
- ・ 自然のなかで気晴らしができる
- ・ 非日常を感じるとき
- ・ 家族や子どもと一緒に過ごすとき

■ スタート時の年齢

32歳

グループワークの様子

Fグループは『まちと一緒にステップアップしていく人生』をテーマに、各年代でどのようにまちに関わっていくことができるかを中心にストーリーを考えていきました。ボードゲームの前半では、鎌倉への移住を機に、子どもと一緒に様々なイベントに参加するようになり、地域とのつながりや課題について考えるようになっていきます。後半では、自分で行動を起こし、まちと一緒にステップアップしていくようになっていきます。

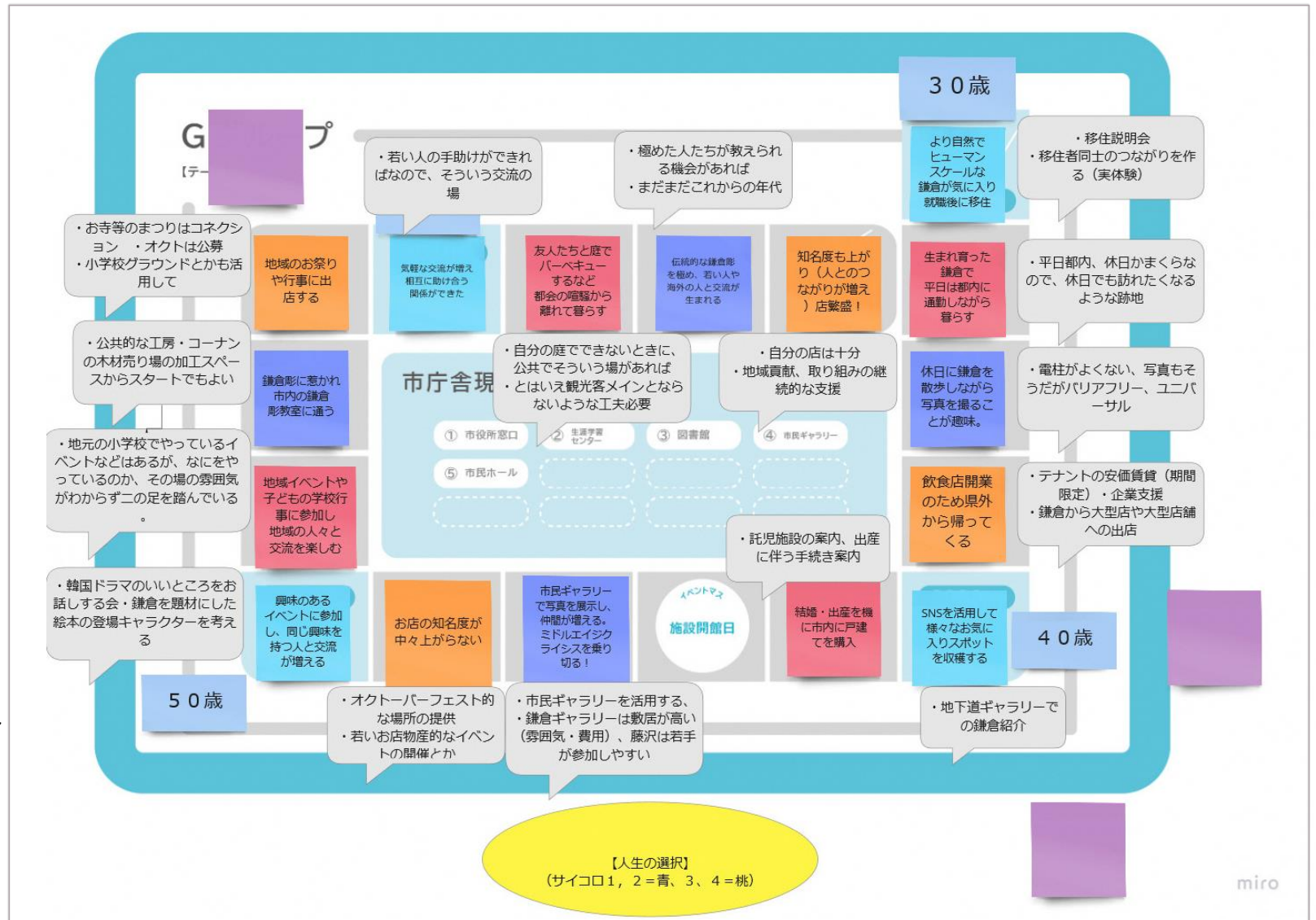


ゲームのマスの内容を考えよう

2050年までの「Being (どのようにありたいか)」を考えよう

Gグループ

- テーマ
『鎌倉の魅力（歴史、文化、自然、人など）を発掘し、鎌倉を応援する人生（仮）』
- どんなときに幸せを感じるか
 - ・まちと関わる
 - ・自然／人と関わる
 - ・移住してきた人も鎌倉にとけこみやすい
 - ・交流してみるととけこみやすい
- スタート時の年齢
30歳



グループワークの様子

Gグループは『鎌倉の魅力（歴史、文化、自然、人など）を発掘し、鎌倉を応援する人生（仮）』をテーマにストーリーを考えていきました。話し合っていく中で、お祭りや地域イベントへの参加や出店、市民活動の発表、お店の開業、結婚、出産、新居購入などを通して鎌倉とつながりを持つとともに、そこから新たな交流やつながりが広がっていくといった意見が出ました。