

# 阿賀北の魅力発信

～カードゲームから学ぶアイデアと手法～

笠原賢人

## 本日のお話のテーマ

1. 新発田カードゲームはどのようなものか？  
どうして作ろうと思ったのか？  
資金を得るためにクラウドファンディングをどうやって成功させたのか？
2. 新発田カードゲームの今後の展開。  
魅力発信におけるご当地カードゲームの可能性。

についてのお話をとお願いされていたのですが・・・

---

**すみません、**

---

**いきなり話題を変えます。**

僕が好きな  
サッカーチームに . . .

みなさんご存じですよ？



ちょっとクイズです。

2020年に約半年間だけ、アルビレックス新潟に在籍した、サッカーW杯にも出場経験のある選手、覚えていますか？

【ヒント】

- ・半年間で、チームトップの9ゴールをたたき込んだ。
- ・交代出場にもかかわらず、ハットトリックを成し遂げた。
- ・川崎フロンターレ時代に大ブレイクした元北朝鮮代表選手。

## 鄭大世（チョンテセ）選手

その鄭大世選手が、とあるインタビューで  
このようなニュアンスのことを言っていました。



人生は、全て

伏線と回収だ。



「確かに、そうだった・・・」

そう。僕のこれまでの人生は・・

「伏線」と「回収」の繰り返しで  
「今」があるのだな、と。

と、言うわけで・・

## 本日のお話のテーマ

1. 新発田カードゲームはどのようなものか？  
どうして作ろうと思ったのか？  
資金を得るためにクラウドファンディングをどうやって成功させたのか？
2. 新発田カードゲームの今後の展開。  
魅力発信におけるご当地カードゲームの可能性。

↑これをお話するうえで・・・

僕のこれまでの人生を振り返らなければ・・・

カードゲーム完成の話まで繋がっていかない。

きっと**芯の部分**が伝わらない！！

ということで . . .

# アジェンダ

## 【前半】のテーマ

「**カサハラ**の半生。そして、**新発田**とともに・・・」

- 自己紹介
- 第1章 上京後から、これまで
- 第2章 新発田市とのPR事業
- 第3章 新発田市PRカードゲームの制作に至るまで
- 第4章 **本日のお話し**のテーマ1 (カードゲームはどのようなものか等)

# アジェンダ

【後半】のテーマ

「これから僕に、そして僕らに、できることは何か」

- 第5章 少し話はズレますが・・・
- 最終章 **本日のお話し**のテーマ2 (今後の展開について等)

では、お話を始めます



## 自己紹介

笠原賢人（カサハラケント）  
役者・クリエイター

1988年 5月17日 生まれ（36歳）

新潟県新発田市（旧紫雲寺町）出身

新発田市立紫雲寺小中学校 卒業

新潟明訓高等学校 卒業

明治学院大学 法学部 卒業

趣味：サッカー（歴10年以上、アルビ観戦好き）

ボードゲーム（150個くらい所持）



## 自己紹介

### 小学校時代

- ・ 絵を描くことが好き（自由帳が一番嬉しいプレゼント）
- ・ サッカー、野球、水泳、ドッジボール（全国ベスト8）

### 中学校時代

- ・ サッカー、陸上、生徒会長

### 高校時代

- ・ サッカー(ベンチ要員)



## 自己紹介

2011年、大学を卒業後、役者・クリエイター活動を開始。

役者としては、主に**舞台(40本以上)**や**CM等**で活動。

クリエイターとしては、個人や企業・行政から依頼多数。  
横浜の商業施設でのグッズ販売に、ZeppTokyoで開催されたファッションイベントでは自身作成のロゴがメイン採用。  
2019年には、**イクネス**で**個展**も開催。

また、2018年からは新発田市と共同でPRムービーを制作。  
2021年に高校生とともに企画・制作したCMは「**新潟ふるさとCM大賞**」で**準グランプリ**を獲得。



## 自己紹介

令和7年に統合される母校『紫雲寺小学校』の「校章デザイン・校歌の歌詞」の公募で、自身の作品が採用される。

その他にも、舞台、コントライブの脚本、人気バンドの小道具制作など幅広くクリエイター活動を展開。

2022年4月より、TeNYテレビ新潟のおでかけ情報サイト「025～ゼロニィゴ～」より、コラムの連載スタート。自身のこれまでの役者活動について赤裸々に綴り、好評を得る。現在では、掲載数は100本を超えている。



## 自己紹介

2023年に、TeNYテレビ新潟、株式会社ウィザップとのコラボ企画で、新発田市PRカードゲーム『DONT CALL ME SHINHATTA～もう、しんはったって、よばないで～』を製作。

多方から反響があり、現在は各地の自治体と共同で「ご当地カードゲーム」制作事業も開始。

全国のみなさんに「新発田」を「しばた」と読んでもらえるように、PR活動を続けている。

# 第1章 上京後から、これまでの経緯

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- 18歳で上京。
- 実は上京直後、  
**とあるショッキングな出来事**がありました。
- それは . . .

キーポイントになるで  
のちほど♡

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- 【上京の目的】
- 表：東京の大学で勉強したい！
- 裏：小さい頃からテレビに出る人になりたいと言う夢があった。  
そのためには「東京」に行く他ない！

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- と思って、いざ東京に来てみたものの・・・
- **何をしたらいいのかわからない。**
- **ただただ、時間だけが過ぎてゆく。**
- **気がつけば大学3年の冬を迎えていた。**
- と、そんな時、バイト先の主婦さんから一通のメールが・・・

第1章 上京後から、これまでの経緯

明日の朝8時、  
新宿アルタ前集合ね！

第1章 上京後から、これまでの経緯

「笑っていいとも！」  
の生放送に出るわよ！

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- 前の週からスタートした「ショップリ」という素人参加コーナー。
- それを見たバイト先の主婦さんが「**カサハラを連れて行こう!**」
- ちなみに、その主婦さんは・・
- 若き日にデビュー直前までいった「**元アイドル**」  
(急に怖くなって辞退しまったとのこと)

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- 内心 . . .
- 「これはチャンスや！」

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- 書類審査、2次審査、3次審査、リハーサル審査と4回の選考が行われた結果・・・

なんと

**「いいとも！」出演が決定！！**

- 生放送直前の控え室での1枚

- (※左端がカサハラ青年)

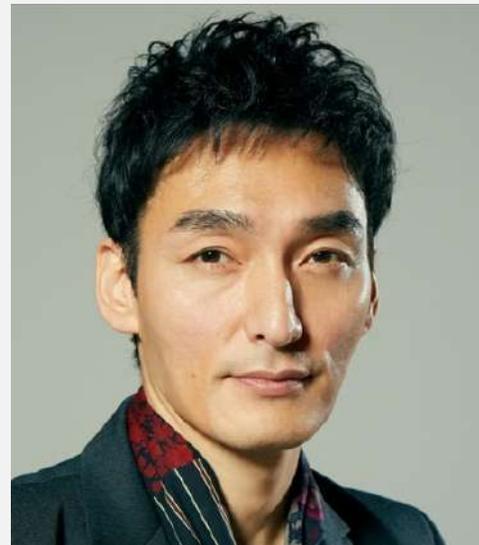


# コーナーMC



錚々たる  
メンバー

# 審査員



まさかの  
グランプリを獲得！

これをキッカケに  
「芸能界入りできる！」

と思ったのですが・・・



副賞の春日ベスト

その裏で . . .

- 高橋大輔選手
- 日本男子初の銅メダル獲得



- 日本国民はこの日、
- 全然「いいとも！」を見ていなかった。

「芸能界入り」という夢は叶わず。

ただ・・・

- 元アイドルの主婦さん

- 「私はカサハラを諦めない！」

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

大学(4年)と並行して・・・

1年間、某芸能事務所の養成所に  
「音楽コース」で入所することに。

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- なぜ音楽コースになったかというところ
- 元アイドルの主婦さんからは「俳優コース」行きなさい。
- でも、オーディションでは演技審査がある。
- よくカラオケに行ってたし・・・歌なら少し自信あるかも。
- 勝手に「音楽コース」でエントリー。
- そして、合格。

1年間、**作詞・作曲**、ボイトレ、ステージングなどを  
必死になって学んでいった。

しかし・・・

たった1年でどうにかなるほど・・・

**音楽は甘くなかった。**

結局、何も芽が出ることなく養成所は卒業となり・・

同時に大学も卒業。

就職活動も一切してこなかった僕は・・・

**フリーター生活に突入。**

「このままでは本当にヤバイ！！！」

オーディション雑誌を開き、  
片っ端からエントリーすると・・・

唯一書類審査が通ったのは

「舞台のオーディション」

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

その後の演技審査は、のりりくらりと通過して・・・

応募者600名以上の中から、なんと最終合格者5人に選ばれて・・・

- 「舞台出演が決定」
- 役者人生のスタート！

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- その後は . . .
- 役者活動では、舞台40本以上、
- テレビCM等の映像作品に出演。
- **脚本・演出**にも挑戦して、
- 2人芝居やコントライブも開催。



## 第1章 上京後から、これまでの経緯

クリエイター活動では・・・

小さい頃から好きだった  
絵を描くことを仕事として、  
イラストやロゴ制作もスタート。



## 第1章 上京後から、これまでの経緯

ちなみに、映像系のお仕事の中には . . .

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- 映画「ニート選挙」主演

(全編：新潟ロケ)

※オーディションにて

※紫雲寺公民館で凱旋上映



- 映画「ミスムーンライト」

(全編：新発田ロケ)

※監督に直談判して出演



という新潟・新発田関連作品にも・・・

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

- 実は、東京で役者活動をしながらも・・・

「新潟関連」「新発田関連」の  
オーディションはないかと、ネット情報を漁る毎日。

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

心の中ではずっと・・・

**故郷で仕事がしたい！！**

## 第1章 上京後から、これまでの経緯

すると、そんな思いが伝播したのか・・・

**僕のもとに、1通のメールが入った。**

「今度、関東に住む新発田出身の  
20～30代の若者を集めた懇親会を  
市が開催するそうなんだけど・・・  
役者活動の宣伝も兼ねて  
参加して見たらどうかな？」

## 第2章 新発田市とのPR事業

## 第2章 新発田市とのPR事業

- メールの主は、小学校時代のサッカー少年団でお世話になったコーチ。
- コーチはいつも、SNSなどで僕の様子を気にかけてくれていた。

「参加します！」

## 第2章 新発田市とのPR事業

- 第1回の懇親会は . . .
- 東京の足立区にある「**居酒屋新発田**」という居酒屋で開催。
- **女将さんが新発田出身**で、新発田に馴染みのある料理を堪能しながら、メンバーみんなで地元トークに花を咲かせる。

## 第2章 新発田市とのPR事業

• すると、第2回の懇親会には . . .

**二階堂市長も参加する**との情報が . . .

これは何やら **チャンス**の匂いが . . .

## 第2章 新発田市とのPR事業

- 第2回の懇親会に参加するとそこには、見覚えのある顔が・・・
- それは、中学校時代にサッカーの下越選抜でチームメイト。
- 東京でシンガーソングライター活動。
- 活動の幅を広げるために、彼もこの懇親会に参加。



水戸部望広（ミトベミヒロ）くん

## 第2章 新発田市とのPR事業

- 「市長に売り込みに行こうぜ！」
- ミトベ 「シンガーソングライターやっています！」
- カサハラ 「**役者と、脚本、演出**とかもしています！」
- 「**僕らで新発田の為に何かやりたいです！」**

## 第2章 新発田市とのPR事業

二階堂市長

「いいじゃないか～！

君が歌って、君が台本を書いて、お芝居して、  
新発田をPRする動画でも作っておくれよ～！」

と・・・

まあ、言うても懇親会の席。  
場を盛り上げるためのリップサービスだろう。

少しでもアピールできたならOKだろう。

と思っていたところ・・・  
僕のもとに職員さんから、一通のメールが届いた。

「市長とお話しされていた、  
新発田の動画を作る件ですが・・・  
予算はどのくらいかかるものでしょうか？」

「・・・え！？本当にやれるの！？」

## 第2章 新発田市とのPR事業

- と言う訳で、これをキッカケに
- 2018年から
- **新発田市PR動画制作事業**として
- コロナ禍を除き、毎年
- PR動画の制作を行ってきました。



## 第2章 新発田市とのPR事業

2021年 UX主催の

「第2回 新潟ふるさとCM大賞」では・・・

水戸部くんと作った

新発田市非公式テーマソング

「もう、しんはったって、呼ばないで・・・」

を使用したCMが・・・

**準グランプリを獲得！**



折角なので、小休止も兼ねて、  
そのCMをご覧ください。

第2回  
新潟ふるさと  
CM大賞  
準グランプリ



## 第2章 新発田市とのPR事業

- もしかしたら、感の良い方は・・・何かにお気づきではないですか？
- 冒頭で、のちほどお伝えすると言っていた  
「上京直後、**とあるショッキングな出来事**」
- それは・・・

新発田を「しんはった」  
と読み間違えられたこと。

上京後すぐに出来た友達と、  
一緒に下校している時のことでした。

お互いの地元トークになったとき、それは起こりました。

「え？ここ何？ **しんはった**って読むの？」

「いや、いや『**しばた**』だよ！読めるでしょ？」

「いや、全然読めないよ。」

「**う、嘘だろ**・・・」

まさか、自分の故郷「新発田」が  
「しばた」と読まれないだなんて想像もしておらず・・・

その時、受けたショックというものは、  
今でも覚えているくらいです。

ただ！

そんな悲しいエピソードも・・・  
新発田のPR事業をしていく中で

ネガティブな要素を逆手にとることで、  
新発田をPRすることができるかも！

という発想に、置き換えることができました。

## 第2章 新発田市とのPR事業

「準グランプリ獲得」という実績も積み上げて、  
新発田市とのPR動画事業も毎年順調に進んでいた頃 . . .

- 僕のもとに、また、とある一通のメールが届きました。

「よかったら、

コラム書かない？」

### 第3章 新発田市PRカードゲームの制作に至るまで

### 第3章 新発田市PRカードゲームの制作に至るまで

- メールをくれたのは、TeNYテレビ新潟に勤めている**高校時代の同級生**。同じ**サッカー部**で汗を流した仲間。
- SNSを見て、**役者活動**や、**新発田関連の活動**に興味を持って、声をかけてくれた。



カサハラケントの

「コラムって  
何書けばいいんですか？」

TeNYテレビ新潟おでかけ情報サイト 「025ゼロニィゴ」 よりコラム連載スタート

株式会社ウィザップ（高校時代、同じサッカー部の同級生）  
がコラムのスポンサーに



**「コラボ企画」 をすることに！**

# コラボで何ができるかなと考えたところ・・・

## グッズ

 ドアノブプレート	 花粉症バッジ&ぜんそくバッジ	 採用活動用椅子カバー	 オリジナルステッカー	 オリジナルクリアファイル
 オリジナルマグネット	 デカ文字名刺	 オリジナルランプ	 オリジナルうちわ	 オリジナルアクリルキーホルダー
 オリジナル缶バッジ	 手提げ袋	 社名入りオリジナル卓上カレンダー	 オリジナル壁掛けカレンダー	 横断幕
 顔出しパネル	 スタンドバナー	 アイドル生誕祭グッズを作ろう	 おしゃべりペーパードール	 学会・式典・講演会用垂れ幕（演題表示）

ボードゲームを150個以上持つ・・・  
「**ボドゲマニア**」が閃いた。

「オリジナルトランプを作れるなら・・・

オリジナルの**カードゲーム**も作れるんじゃないか？」

そして、せっかく作るのであれば・・・

新発田をPRできる

カードゲームを

作るのはどうだろう！！

と、長くなりましたが . . .

## 本日のお話のテーマ

1. 新発田カードゲームはどのようなものか？

どうして作ろうと思ったのか？

資金を得るためにクラウドファンディングをどうやって成功させたのか？

2. 新発田カードゲームの今後の展開。

魅力発信におけるご当地カードゲームの可能性。

に、移っていきたいと思います。

## 第4章 本日のお話しテーマ1

- 新発田カードゲームはどのようなものか？
- どうして作ろうと思ったのか？
- 資金を得るためにクラウドファンディングをどうやって成功させたのか？

## 新発田カードゲームはどのようなものか？

### タイトル

「DONT CALL ME SHINHATTA  
～もう、しんはったって、  
よばないで～」

※非公式テーマソングと同じタイトル  
で活動の一貫性を重視



株式会社ウイザップ×カサハラケント

このゲームは、とある悲しいエピソードから生まれたものである…

そう、あれは、およそ16年前。僕が東京の大学に進学した頃、入学式で知り合った新しい友達と自己紹介をした時のことだった。

カサハラ「地元どこ？」  
友達「東京だよ。君は？」  
カサハラ「新潟県の『しばた』ってところ？」  
友達「しばた？新潟にそんな地域あったっけ？」  
カサハラ「あるよ！『新しいに、出発の発に、田んぼの田』で、新発田（しばた）！」  
友達「あ、あれって『しばた』って読むんだ。「しんはった」がと読んで！」  
カサハラ「…なんやて？！」

まさか、『新発田（しばた）』を『しんはった』と読み間違えられた人なんて、こうなったら、ちゃんと新発田を『しばた』と読んでもらえるように、『ちっぴPRしていいかい』と…！！

**Don't Call Me Shinhatta**  
～もう、しんはったって、よばないで～ってどんなゲーム？

手札の数字カードと特殊カードを使って、新発田の観光・名産品（得点）のポイントを1番ゲットできた人が勝利できる、運と駆け引きを楽しめるスリリングな頭脳ゲーム☆

内容物	20min	2-5	7+
得点カード：12枚	プレイ時間 約20分	2～5人用	対象年齢 7歳以上
特殊カード：10枚			
数字カード：60枚（5色×12枚ずつ）			
早見表：5枚			

製造元：株式会社ウイザップ  
<https://www.sksp.co.jp/>  
ゲームデザイン/販売：カサハラケント  
[https://peraichi.com/landing\\_pages/view/bowchi](https://peraichi.com/landing_pages/view/bowchi)

紙 プラ 外箱 外装

## 新発田カードゲームはどのようなものか？

手札の「**数字カード**」と  
「**特殊カード**」を使って、

新発田の「**観光・名産品(得点)**」  
のポイントを1番ゲットした人が  
勝利できる

運と駆け引きを楽しめる  
スリリングな頭脳ゲーム。

(※プレイ人数4～5人推奨)



株式会社ウイザップ×カサハラケント

# Don't Call Me Shinhatta

新発田市PRカードゲーム

このゲームは、とある悲しいエピソードから生まれたものである…

そう、あれは、およそ16年前。僕が東京の大学に進学した頃。入学式で知り合った新しい友達と自己紹介をした時のことだった。

カサハラ 「地元どこ？」  
友達 「東京だよ。君は？」  
カサハラ 「新潟県の『しばた』ってところ？」  
友達 「しばた？新潟にそんな地域あったっけ？」  
カサハラ 「あるよ！『新しいに、出発の時に、田んぼの田』で、新発田(しばた)だ！」  
友達 「あ、あれって『しばた』って読んでんだ。『しんはた』かと思ってた！」  
カサハラ 「…なんやて？！」

まさか、『新発田(しばた)』を『しんはた』と読み間違えられたなんて…  
こうなったら、ちゃんと新発田を『しばた』と読んでもらえるように、『もっとういっか』って…！！

## Don't Call Me Shinhatta

～もう、しんはたって、よばないで～ってどんなゲーム？

手札の数字カードと特殊カードを使って、新発田の観光・名産品(得点)のポイントを1番ゲットできた人が勝利できる、運と駆け引きを楽しめるスリリングな頭脳ゲーム☆

内容物	
得点カード：12枚	 <b>20min</b> プレイ時間 約20分
特殊カード：10枚	
数字カード：60枚(5色×12枚ずつ)	
早見表：5枚	
	 <b>2-5</b> 2～5人用
	 <b>7+</b> 対象年齢 7歳以上

製造元：株式会社ウイザップ  
<https://www.sksp.co.jp/>  
ゲームデザイン/販売：カサハラケント  
[https://peraichi.com/landing\\_pages/view/bowchi](https://peraichi.com/landing_pages/view/bowchi)

   
紙 プラ  
外箱 外装

新発田カードゲームはどのようなものか？

数字カード・・・

「1～12の数字」×「5色」



# 1. 新発田カードゲームはどのようなものか？ どうして作ろうと思ったのか？

## 特殊カード・・・

「10種類」

※逆転の要素など、いろいろな効果を持つカード。

<p>特殊カード</p> <p><b>1</b></p> <p>～スポット～</p> <p>「スポット」ならゲット！ 公開された得点カードが「スポット」だった場合、あなたが得点カードをゲットできる☆</p>	<p>特殊カード</p> <p><b>2</b></p> <p>～イベント～</p> <p>「イベント」ならゲット！ 公開された得点カードが「イベント」だった場合、あなたが得点カードをゲットできる☆</p>	<p>特殊カード</p> <p><b>3</b></p> <p>どれにしようかな～</p> <p>もらえる！ このカードが「小さい数字」だった場合、他のプレイヤーが持つ「得点カード」を1枚ランダムでもらうことができる☆</p>	<p>特殊カード</p> <p><b>4</b></p> <p>逆転！</p> <p>このターン、数字の範囲が全員逆転する☆</p>	<p>特殊カード</p> <p><b>5</b></p> <p>～グルメ～</p> <p>「グルメ」ならゲット！ 公開された得点カードが「グルメ」だった場合、あなたが得点カードをゲットできる☆</p>
<p>特殊カード</p> <p><b>6</b></p> <p>覗見</p> <p>透視！ 今プレイしているラウンドの山札の並び順も、じっくり見ることが出来る☆（※並び順を変えてはならない）</p>	<p>特殊カード</p> <p><b>7</b></p> <p>押し付け！</p> <p>公開された得点カードが「マイナスカード」だった場合、このマイナスカードを誰かに押し付けることができる☆（※自分自身は使えない）</p>	<p>特殊カード</p> <p><b>8</b></p> <p>20</p> <p>合計が20以上ならゲット！ 場に存在する数字カード（特殊カードの数字も含む）の合計数が「20以上」だった場合、あなたが得点カードをゲットできる☆</p>	<p>特殊カード</p> <p><b>9</b></p> <p>偶数はアウト！</p> <p>偶数の「数字カード」を出したプレイヤーはこのターン、脱落する☆（※特殊カードの数字も含める）</p>	<p>特殊カード</p> <p><b>10</b></p> <p>奇数はアウト！</p> <p>奇数の「数字カード」を出したプレイヤーはこのターン、脱落する☆（※特殊カードの数字も含める）</p>

# 新発田カードゲームはどのようなものか？

## 得点カード・・・

「12枚」

※プラスの得点は1～9。  
※マイナスは、-1、-3、-5。

※スポット、グルメ、イベント、  
マイナスなどのタイプがある。



新発田カードゲームはどのようなものか？

口頭だけの説明だとイメージが  
つきにくいかと思いますので・・・

ここで、**実際に遊ぶ様子**をご覧ください。

遊戲中 . . .

どうして作ろうと思ったのか？

株式会社ウィザップとのコラボ企画を考えた時に・・・

「印刷技術」 × 「ボードゲ好き」 = 「オリジナルカードゲーム」

そして・・・

「オリジナルのカードゲームを作るなら、

新発田をRPする要素を組み込めむことができそう！」

どうして作ろうと思ったのか？

「新発田PR活動（僕の好きな活動）」

×

「カードゲーム（僕の好きなモノ）」

＝ワクワクが止まらない！

**可能性は無限大！！**

## どうして作ろうと思ったのか？

カードゲームを制作する上で「3つのポイント」

- 1、**手軽に持ち運べる**（ポケットに入るくらいのサイズ）
- 2、**どこでも遊べる**（テーブルひとつあればOK）
- 3、**もう一回遊びたいと思える**（これが重要）

## どうして作ろうと思ったのか？

- 「3つのポイント」に沿う、既存のカードゲームをピックアップし、研究
- 共通点は、「数字を扱ったゲーム」
- 子ども～年配の方まで、一緒に遊ぶことができる
- 新発田の要素を組み込むこともできそう！

数字を扱った、  
新発田の要素を  
獲得し合うゲーム。

というベースが出来上がった。

## どうして作ろうと思ったのか？

- その後は . . .
- ルール、遊び方を練りに練って . . .
- いろんな人を交えて、テストプレイを繰り返し . . .
- 都度浮かび上がった課題を修正して、クオリティUPを図る。



どうして作ろうと思ったのか？

- **新発田要素の選定**
- (※新発田に魅力があり過ぎてこれが難しかった・・・)
- **掲載許可の申請**
- (※市、観光協会、教育委員会などの各窓口へ)



# どうして作ろうと思ったのか？

- こちらの要素の掲載を許可いただきました！

- 新発田城 蒸気パン
- 金魚台輪 蔵春閣
- 月岡温泉 新発田牛
- パイオニアポーク
- 城下町新発田まつり



得点カード8枚 (+広告枠)

ただ、カードゲームに  
組み込みたい**新発田の魅了**は・・・

まだまだ他にもいっぱいある！！！！

# どうして作ろうと思ったのか？

- 数字カードにも**新発田の1～12月の魅力**を掲載しました

- 1月 全国雑煮合戦
- 2月 二王子岳
- 3月 越後姫
- 4月 加治川の桜
- 5月 アスパラガス
- 6月 あやめ
- 7月 藤塚浜海水浴場
- 8月 市街地の花火
- 9月 コシヒカリ
- 10月 清水園
- 11月 うまいもん横丁
- 12月 堀部安兵衛



どうして作ろうと思ったのか？

と、なんとか・・・

ゲームの完成は**目前**と言う  
ところまで漕ぎ着けました。

どうして作ろうと思ったのか？

- ただ、ここからが大変だった。
- それは・・・

## 制作資金の用意

どうして作ろうと思ったのか？

- 制作には最低でも50万円近くは必要。
- 資金は3人の持ち出しで、用意することもできる。

でも、それでは・・・

**「完成させただけで、終わってしまうのではないか」**

という訳で、3人でミーティングを重ねた結果・・・

クラウドファンディングに  
挑戦してみよう。

資金を得るためにクラウドファンディングを  
どうやって成功させたのか？

「実施前」に挙げられた・・・

クラウドファンディングを活用する場合の

メリット・デメリット

## 資金を得るためにクラウドファンディングを どうやって成功させたのか？

### ◎ メリット

- 従来の融資方法よりも、容易かつ迅速な資金調達が可能
- CFサイト（今回はCAMPFIRE）のマーケティング効果により、商品やサービスの宣伝、拡散効果を期待できる

### ◎ デメリット

- 手数料が高い（17%）
- 「All-in方式」「All-or-Nothing方式」等あるが、選択を間違えると事業失敗のリスクが高い

## 資金を得るためにクラウドファンディングを どうやって成功させたのか？

- 「All-in方式」 「All-or-Nothing方式」のどちらを選ぶか？
- 「All-in方式」を選んだ場合は、目標金額に達成しなくても集まった金額を受け取ることができるが、**事業は必ず遂行**しなければならない。ので目標額に達しない時点で**制作費が赤字**になるというリスクがある。
- 「All-or-Nothing方式」を選んだ場合は、目標金額に到達しなかった時点で、クラウドファンディングは失敗。集まった資金は一円も受け取ることができない。つまり、**企画破綻。1年間の準備が水の泡**になると言う、とんでもないリスクがある。

資金を得るためにクラウドファンディングを  
どうやって成功させたのか？

- 「All-in方式」 「All-or-Nothing方式」のどちらを選ぶか？

覚悟を決めて

「ALL-or-Nothing方式」を決断。

目標金額は60万円に設定。

資金を得るためにクラウドファンディングを  
どうやって成功させたのか？

- 目標金額 **60万円** に到達できなければ  
企画自体が破綻になるというリスクは・・・
- **まさに背水の陣！**
- **尻尾に火がついた！**

CFのプロジェクトページを作り、リターン商品も作り・・・  
いざ、クラウドファンディングを開始！

- ・ 開始直後には、**SNSで拡散！**
- ・ そして経過も**SNSで随時報告！**
- ・ **個別でもご連絡**を入れて、支援を募る！

できる限りの手を尽くした。すると・・・

# 資金を得るためにクラウドファンディングを どうやって成功させたのか？

- ・ 想いや覚悟にたくさんの方が賛同していただき・・・

- ・ **シェア拡散の輪がどんどん広がっていった！！！！**



# 資金を得るためにクラウドファンディングを どうやって成功させたのか？



# 資金を得るためにクラウドファンディングを どうやって成功させたのか？

メンション・ky0814 59%

先日初めて  
クラウドファンディング  
しました👍

**CAMPFIRE**

あなたの支援したプロジェクトが  
目標金額の90%を突破しました！



【新潟県新発田市（しばた市）PRカード  
ゲーム】制作プロジェクト!!

頑張ってる人を見ると  
応援したくなる📣  
自慢の同級生だよな👍🌟

目標金額 500,000円 支援者数 51人

← Instagram

semi\_ninja  
新発田市



1/8

kikuyakikko\_eh他が「いいね！」しました

semi\_ninja 毎年撮影へ行く新発田市。  
【新潟県新発田市PR動画】撮影チームのリーダー・カサハラケントくんが株式会社  
ウィザップとTeNYテレビ新潟と共にポドゲクラウドファンディング企画が動き出し  
たそうです↓

坂本実紅@ 0811鶏本ササ実初ワンマンゲスト - 8月25日

鶏本ササ実ちゃんのイラスト缶バッジのイラストを描いてくれた、  
カサハラケントさんが  
新潟県新発田市（しばたし）PRカードゲーム制作プロジェクトを  
するそうです。  
彼の絵は暖かく優しくほっこり。

ササ実ちゃんも実は行ったことのある新発田市をPRすべく奮闘  
中です！  
是非応援宜しくお願いです。

※写真はイメージです。



カサハラケント @kasaharakent0 - 8月25日

突然ですが..  
新潟県新発田市（しばた市）PRカードゲーム『Don't Call Me "SHINHATTA"』プロジェクト！...

たくさんのシェアのおかげで . . .

クラウドファンディング  
開始おおよそ3週間後に . . .

目標金額 **100%到達!!**

**DON'T CALL ME "SHINHATTA"**

~もう、しんはったって、よばないで~

現在、  
ストレッチゴール  
挑戦中★

目録金額 **100%到達!!**

**DON'T CALL ME "SHINHATTA"**

成功報酬

カードゲームを寄贈!

W VILLAGE

みんなで楽しく遊びながら...  
新発田市(しばた市)の魅力を発信する  
新発田市(しばた市)の魅力を発信する  
新発田市(しばた市)の魅力を発信する

【新潟県新発田市（しばた市）PRカードゲーム】制作  
プロジェクト!!

クラウドファンディング終了まで1ヶ月以上残っていたので・・・

“70万円達成” で・・・

ストリッチ  
ゴール  
挑戦中★

新発田市内の“全”小中学校に

**カードゲームを寄贈!!**

新潟県新発田市(しばた市)  
PRカードゲーム制作プロジェクト  
株式会社ウィザップ×カサハラケント

最終的には・・・

支援金額：737,900円

支援者数：91人

新発田市内の小中学校に  
カードゲーム寄贈という  
目標も達成！！

目標金額 **100%到達!!**

**DON'T CALL ME "SHINHATTA"**

～もう、しんはったって、よばないで～

現在、ストレッチゴール 挑戦中★

【新潟県新発田市（しばた市）PRカードゲーム】制作プロジェクト!!

kasaharakento ゲーム・サービス開発 新潟県

現在の支援総額 **737,900円**

122%達成 終了

目標金額 600,000円 支援者数 91人

資金を得るためにクラウドファンディングを  
どうやって成功させたのか？

「実施後」に感じた・・・

クラウドファンディングを活用した場合の  
良かったこと ・ 注意すること

## 資金を得るためにクラウドファンディングを どうやって成功させたのか？

### • 良かったこと

- CFに挑戦することで、事業の成功へ向けて、改めて**覚悟が固まった！**
- 応援や励ましのお言葉、シェア拡散に予想以上の方々からご協力いただいた！
- SNSでのシェア拡散のおかげで、自分たちの**範囲外の方々**からも支援をいただいた！

### • 注意すること

- やっぱり手数料(17%)は高い・・・
- 期待したほどCFサイトでのマーケティング効果、拡散力はなかった・・・（サイトからの流入は0だった）

## 資金を得るためにクラウドファンディングを どうやって成功させたのか？

【もしも、クラウドファンディングの実施を検討中の方は・・・】

1. クラウドファンディングは、**活用すべき！**
2. 資金調達はあくまで**最低限の目標**。最優先事項にしない。
3. 想いを伝えること、支援者（仲間）を増やすこと、**事業が広く認知されることが一番重要！**

## 資金を得るためにクラウドファンディングを どうやって成功させたのか？

- もしも今回、クラウドファンディングを実施せず、資金持ち出しで作った場合 . . . .
- 「こんなモノを作ったんですけど . . .」
- 「へ～、なんか面白いモノ作ったんだね～」

## 「モノ」への評価

資金を得るためにクラウドファンディングを  
どうやって成功させたのか？

- クラウドファンディングを実施して作った場合
- 「こんな挑戦をしています！ご支援お願いします！」
- 「へ～面白いことしてるんだね！賛同するよ！」

**「行動・想い」への共感、評価**

資金を得るためにクラウドファンディングを  
どうやって成功させたのか？

- その結果 . . .
- 新発田市主催のスポーツイベントと合同で、  
カードゲームの特別体験会も開催していただきました！
- イクネスしばたで、無料カードゲームイベント開催も決定！
- 本日の勉強会にも登壇させていただけることに！

資金を得るためにクラウドファンディングを  
どうやって成功させたのか？

- さらに . . . .
- 今秋、川崎市青年会議所×カサハラケントのコラボ企画  
で**ご当地カードゲームの制作イベント決定！**
- 福岡県みやま市の**ご当地ボードゲーム制作プロジェクト**  
にも**ゲームデザイナー**として参加予定！

資金を得るためにクラウドファンディングを  
どうやって成功させたのか？

- ・クラウドファンディングは・・・

ただ資金を集めるだけのツールではなかった。

想像していなかった未来を  
運んできてくれるツールだったのだ！

さあ、そろそろ終盤に差し掛かってきました。

# アジェンダ

【後半】のテーマ

「これから僕に、そして僕らに、できることは何か」

- 第5章 少し話はズレますが・・・
- 最終章 **本日のお話し**のテーマ2 (今後の展開について等)

# アジェンダ

【後半】

【AT】のテーマ

「これから僕に、そして僕らに、できることは何か」

- 第5章 少し話はズレますが・・・
- 第6章 **本日のお話しのテーマ2**

## 第5章 少し話はズレますが・・・

## 第5章 少し話はズレますが・・・

- 2022年の秋ごろ、ちょうどPR動画事業の関連で新発田に帰ってきたときのこと。
- 父親から、**衝撃の一言**が。

紫雲寺小学校、  
閉校することになったよ。

え、嘘でしょ！？

## 第5章 少し話はズレますが・・・

- 「しんはった」と呼ばれた以上の衝撃を受けました。
- 詳しく聞くと、令和7年度から、母校の「紫雲寺」そして「米子」「藤塚」の3つの小学校が統合されて「新しい紫雲寺小学校」に生まれ変わるとのこと・・・
- そのタイミングで「新しい紫雲寺小学校」の
- **校章のデザイン、校歌の作詞**が公募されることになった。
- そして、父は続けた。

**公募、挑戦してみたらどうだ？**

## 第5章 少し話はズレますが・・・

小さい頃から、僕は**絵を描くことが好き**だった。

それがずっと続いてきて、今では**イラストやロゴデザイン**の仕事にも繋がっている。

作詞も、養成所時代に1年間「**音楽コース**」で勉強してきた。

水戸部くんと作った新発田市非公式テーマソング「もう、しんはったって、呼ばないで」でも、**作詞を担当**した経験がある。

僕の答えは一つでした。

「やってみるよ」

## 第5章 少し話はズレますが・・・

- 今までの**集大成**という気持ちで制作
- その結果、校章のデザインと校歌の作詞は
- **両方、採用されることとなった。**

## 第5章 少し話はズレますが・・・

- その流れで作曲もご依頼いただき・・・
- 養成所の「音楽コース」で学んだ作曲のスキルも・・・  
**12年後の今、活かされることに。**

## 第5章 少し話はズレますが・・・

- その後、校章デザイン、校歌の作詞・作曲が無事に完成。
- 一度、新発田市教育委員会に、ご挨拶へ・・・
- すると、教育長がお出迎えいただき、いろいろとお話。
- その際に、新発田市PRカードゲームのお話をしたところ・・・

大変、気に入っていただき・・・

- 「紫雲寺」「米子」「藤塚」が閉校を迎える前に開催される**3校**の**合同交流イベント**で・・・
- 「**3校の子どもたちが**
- **仲良く遊ぶためのアイテム**」として・・・
- **新発田市PRカードゲーム**を活用していただけることに。

- まさか、このカードゲームに・・・

子ども達のために活用できる  
未来があるなんて想像もしていなかった。

いなかでしたでしようか？

## 第5章 少し話はズレますが・・・

就職活動もせず、大学卒業時には路頭に迷いかけたフリーター男が

16年後に、母校の  
子どもたちのために一役担える

なんて未来、僕を含めて誰も想像できませんよね・・・

では、どうして、そんな未来が待っていたのか。

それは・・・

人生のいたるところに

「伏線」が貼られていたからです。

- 「伏線」というものは・・・
- 「キツカケ」と「選択」
- そして、その中には、強い想いを持った
- 「挑戦」と呼べるものも、あったことでしょう。

もし、僕が、小さい頃に「サッカー」を選んでいなければ、  
懇親会の連絡は来なかったかもしれない。  
そうしたら、新発田とのPR事業は始まらなかったかもしれない。

もし、僕が「音楽コース」を選んでいなければ、  
非公式テーマソングも、校歌の歌詞も生まれなかったかもしれない。

もし、僕が「絵を描くこと」に興味がなかったとしたら、  
校章のデザインが採用こともなかったかもしれない。

もし僕が「ボードゲーム」に出会っていなければ、  
新発田市PRカードゲームは出来上がらなかったかもしれない。

もしこれまで、どれか1つでも「伏線」を貼れていなかったら、  
僕は今ここに立っていなかったかもしれない。

鄭大世選手は言いました。

人生は、全て

伏線と回収だ。



## 最終章 本日のお話しテーマ 2

- **新発田カードゲームの今後の展開**
- 魅力発信におけるご当地カードゲームの可能性

## 新発田カードゲームの今後の展開

- (1) 今回の「新発田市PRカードゲーム」をベースにした、ご当地カードゲームの制作プロジェクトをいろんな自治体と取り組んでいく予定。  
(※今回のカードゲームは汎用性が高いので、PR要素を置き換える形で制作が可能)
- (2) 子どもたちと一緒に、「ご当地カードゲーム」を作る  
授業・イベントの開催を目指す。
- (3) 「新しいご当地カードゲーム」を考案中！！

## 新発田カードゲームの今後の展開

(2) 子どもたちと一緒に、「ご当地カードゲーム」を作る

授業・イベントの開催を目指す。

・子どもたちに、カードゲームに組み込みたい地域の魅力を自分たちで探し出して  
もらい、掲載許可の申請、制作資金の調達（CF等）、宣伝活動、などを子ども達主  
体で行い・・・

「ゼロからモノを作り上げる」という体験

※横浜市の戸部小学校が実際にやっている

# 新発田カードゲームの今後の展開

## (3) 「新しいご当地カードゲーム」案

- ・ 2人用の対戦型ゲーム
- ・ 手札はそれぞれ**ご当地要素の書かれたカード**が9枚ずつ

例



# 新発田カードゲームの今後の展開

## 「新しいご当地カードゲーム」案

- 手札のカードには「数字」と「特殊能力」が書いてあり、1枚ずつ出し合って勝負し、計9回プレイして、最終的に勝利数の多かった方が勝ちとなる。シンプルかつ駆け引きが楽しめる内容。

例



新発田ver

4

堀部安兵衛



能力：逆転！

数字の強弱が逆転する。

堀部安兵衛とは...

ご当地要素の  
簡単な説明



- 数字（強さ）
- ご当地要素
- 特殊能力
- 簡単な説明
- QRコード

聖籠ver

4

さくらんぼ



**能力：逆転！**  
数字の強弱が逆転する。

さくらんぼとは...

ご当地要素の  
簡単な説明



聖籠verを持つてるプレイヤー

VS

阿賀野市ver

4

さくらんぼ



**能力：逆転！**  
数字の強弱が逆転する。

瓢湖とは...

ご当地要素の  
簡単な説明

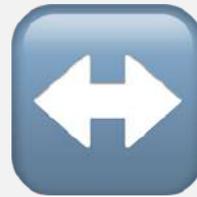


阿賀野市verを持っているプレイヤー

# ゲーム終了後・・・お互いの健闘を讃えて「カード交換」



1枚交換

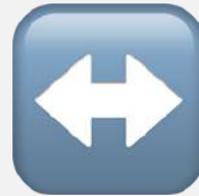


お互いのご当地カードを交換することで、  
「わが町の魅力」を教えることができる・知ることができる

いろんなご当地verと交換を繰り返すことで・・・  
いつか自分の手札が**他のご当地カードばかり**になることも！



交換



それも、また醍醐味！

これは、ご当地要素を「商品・サービス」に置き換えることで、企業や団体にも汎用可能！

ビジネスシーンでも、  
新しい・面白い  
コミュニケーションツール  
になるかも？

聖籠ver

4

さくらんぼ



能力：逆転！  
数字の強弱が逆転する。

さくらんぼとは...

ご当地要素の  
簡単な説明



阿賀野市ver

4

さくらんぼ



能力：逆転！  
数字の強弱が逆転する。

瓢湖とは...

ご当地要素の  
簡単な説明



## 魅力発信におけるご当地カードゲームの可能性

- ご当地カードゲームというと基本的には・・・  
そのご当地だけにスポットが浴びるものになると思います。  
(※制作した「新発田市PRカードゲーム」も)
- ただ、それだけでは・・・  
もったいなく感じてしまう。

## 魅力発信におけるご当地カードゲームの可能性

- もっと、もっと、いろんな自治体と一緒に盛り上げて行けるにはどうしたらいいだろうか？
- 「ご当地カードの交換」というアクションが他の地域に興味関心を持つ「キッカケ」になるのではないか？

## 魅力発信におけるご当地カードゲームの可能性

- 僕の役目は、「キッカケ」を作ることだと思っています。
- すぐに効果は出ないかもしれない。
- すぐに成果が上がらないかもしれない。

でも . . .

「キッカケ」がなければ、

何も変わらない。

では、最後に . . .

きっと、みなさんのこれまでの道のりにも、  
「キッカケ」「選択」と呼ばれるものが  
いくつもあったことと思います。

それを、回収できた人。

これから回収する人。

さまざまあると思います。

いつか、今日この日が  
僕たちにとっての「伏線」となり・・・

この阿賀北地区で  
「回収」される日が来ることを楽しみにして・・・

本日のお話は以上とさせていただきます。

ありがとうございました。

## 最後に宣伝です

- **TeNY公式コラム連載中！**

実は今日お話しさせていただいた内容は、もっと詳しくコラムの方にも書かせていただいております！現在「100話以上」掲載！**1話数分**で読み切れるのでぜひ～！)

- **明日（6月15日土曜）イクネスにて  
無料ボードゲームイベント開催！**

本日紹介した「もう、しんはったって、よばないで」の他、世界の選りすぐりのボードゲームを楽しむことができます！事前予約なし！当日、プラっとお越しください～！