

令和4年度第1回 市民まちづくり集会

「SDGs de 地方創生」カードゲームで
まちづくりの世界を体験しよう

令和4年10月2日（日）



大分県日田市

集会の概要

■ とき

令和4年10月2日（日） 午後1時～4時

■ ところ

日田市役所7階大会議室

■ 参加者

15歳以上40歳未満の市民の中から無作為に抽出して案内通知を送った方のうち、応募のあった8名

■ 目的

市政・まちづくりへの関心の薄い若い世代を対象として、内容がわかりやすく参加したいと思えるカードゲーム「SDGs de 地方創生」を用いてまちづくりを疑似体験することで、地方創生における「対話と協働」の重要性を体感的に学び、実際のまちづくりに関心をもつきっかけづくりとするとともに、まちづくりの主体は自分たち市民であるという自治基本条例の趣旨を浸透させることを目的として開催したものです。

■ ファシリテーター

「SDGs de 地方創生」公認ファシリテーター

松浦 隆誠さん



当日の流れ

13:00～ 開会	1 開会挨拶 2 市民まちづくり集会の目的、今回の趣旨を説明
13:10～ カードゲーム 「SDGs de 地方創生」 講師： 「SDGs de 地方創生」 公認ファシリテーター 松浦 隆誠	1 イントロダクション (1) 自己紹介⇒他己紹介 (2) ファシリテーター紹介 (3) 日田の実情は？ ・人口減少、若い世代（特に男性）が福岡県へ転出 2 ゲームのルール説明 3 ゲームプレイ「SDGs de 地方創生」 4 振り返り (1) ワーク①：ゲームを終えて、感じたことを共有しよう (2) ゲームの解説・講評 (3) ワーク②：今日のゲームを踏まえて、「現実の日田」でできそうなことは？ (4) まとめ
15:50～ 閉会	1 閉会挨拶

集会のまとめ①

1 ゲームの内容

参加者は地域で活躍するプレイヤーとして、保有する資源（人材）と資金を活用しながら、プレイヤーごとに異なる目標（例：プレイヤーが「NPO」の役であれば、SDGsの「1 貧困」「16 平和と公正」が達成されるプロジェクトを推進する等）の達成を目指しつつ、自分たちの町の状態（人口・経済・暮らし・環境）を良くしていくことを目指してゲームを進めていった。

ゲームの結果は、すべてのプレイヤーの目標を達成することは叶わず、町の状態は人口減少が進むなど「人口」と「暮らし」の指標が衰退した形となった。

2 ゲームの振り返り

各プレイヤーの目標達成・未達成や、町の状態の発展・衰退の分岐点はどこにあるのか。

■達成した 発展した要因	「 <u>対話・協働</u> 」が行われた。 - 他プレイヤーがどんな資源（人材）を保有しているのか、情報共有を行った。 - 必要に応じて、自分の持つ資源（人材）と他人の持つ資源（人材）の交換や譲渡を行った。 - 自分の目標とは関係のないプロジェクトの達成を支援した。
■達成できなかった 衰退した要因	「実行できるプロジェクト」を中心に話が繰り広げられた。 - 自己の目標達成の関連度に関わらず、実行可能なプロジェクトを実施したことで、人資源が枯渇した。 - 時間（年数経過）により人口メータも減少するため、実行できるプロジェクトがなくなっていった。

また、今回のゲームでは見られなかったが、お互いの情報を共有しない、自分が持つ資源（人材）にこだわり、他人への協力や交換・譲渡の依頼を行わないなど、プレイヤー間の「分断」が発生することにより、町が衰退する事例が多く見られる。

現実世界に置き換えると、分断が起きる（対話がうまくいかない）のは下記のような原因があげられる。

- 「立場」による分断 … 例えば「大型商業施設」と「地元商店街」では目標や意見が異なるため、対話・協働がなくなる等。
- 「世代」による分断 … 例えば「若者」と「高齢者」で理想のまちが異なり、対話・協働がなくなる等。

集会のまとめ②

3 S D G s

S D G sとは「持続可能な開発目標」のこと。2030年までに持続可能でよりよい世界を目指す国際目標であり、17のゴール・169のターゲットから構成され、地球上の「誰一人取り残さない（leave no one behind）」ことを誓っている。

どうすれば「まち（日田）」がよくなるかを考えるポイントは、この「S D G s」にある！

■ S D G sのポイント

① 目標の見える化	行政であれば「11 まちづくり」、町工場の経営者であれば「9 産業と技術」など、17のゴールはそれぞれの立場の目標に見える化したものであるということ。
② あらゆる出来事は連鎖している	例えば「4 教育」のゴールを達成することは、「8 働きがいと経済成長」、さらには「11 まちづくり」へ効果が波及するなど、あらゆる行動・出来事は連鎖していくということ。

■ S D G sとまちづくりの関係

まちを構成する要素は「まち」「ひと」「しごと」であり、「まち」が発展していれば「しごと」が来る、「しごと」が来れば「ひと」が来る、「ひと」が来れば「まち」が発展するというように、これらの要素はS D G sと同様すべて連鎖している。行政・住民・企業にそれぞれの目標があり、協働して達成していくことが、よりよい「まちづくり」につながっていく。

このことから、よい「まちづくり」には、それぞれの立場の「対話と協働」が重要となる。みんなが行動し、対話と協働が生まれれば、もっとまちがよくなる！

4 伝えたいこと

- ・ まちづくりは「市民参画」「市民協働」「情報共有」、つまり「対話と協働」がポイント！そのエッセンスが「S D G s」には詰まっている。
- ・ 市民であるあなたの何気ない行動が、例えばゴミ拾いであれ、「15 陸の豊かさも守ろう」から「11 住み続けられるまちづくりを」へ連鎖し、よりよいまちづくりにつながっていく。まちづくりは誰でも簡単にできることを知ってほしい！
- ・ 市役所から市民活動の情報発信等を行っている。まずはぜひあなたが行動して、一緒にまちづくりをする仲間を探してほしい。

参加者の意見

■ ワーク①：ゲームを終えて、感じたことを共有しよう

- ・ 最初、一人で進めようとしたができなかった。みんなで話し合って進めることが大事と思い、そのことが分かったことをきっかけに、プロジェクトが進んでいった。
- ・ プロジェクトを実施した結果のメリットはもちろん、デメリットについても考えてプロジェクトを進めることが大事と思った。
- ・ プロジェクトの実施が、まちにどのような影響を与えるのかを気づくことができた。
- ・ 人と人が集える場所がたくさんあり、暮らしの様々なサポートがあるといいまちになると思った。

■ ワーク②：今日のゲームを踏まえて、「現実の日田」でできそうなことは？

- ・ 市民の声を集める場を作ること。
- ・ 一人ひとりが意識を持つことが大事と考える。そのために、周りの人に自分が何を考えているかを話していければ、周りの協力が得られて話をしたことが実現し、さらにいい影響が広がっていくと思う。
- ・ 行政やまちづくりを行っている人たちが何をやっているか、そのことに興味がないので、まちづくりや日田市の現状に、まずは興味を持ってもらうことが大事。

■ 市民まちづくり集会を通じての感想や意見

- ・ まちづくりについて知ることができる貴重な機会となった。カードゲームで楽しみながら学べるのがよかった。
- ・ みんなで集まって考える、思いを共有する、伝えることの大切さを感じた。
- ・ 自分と関わりの少ないことと感じていたが、市民一人一人の意識次第であると思った。
- ・ 日田が暮らしやすいまちを保つためにも、何かしたいと思った。
- ・ 子どもが参加しやすい取組があると、子どもの頃から関心を持つきっかけになると思う。

当日の様子①



ゲーム



当日の様子②



ワーク・発表

