

令和2年11月12日

芦屋市企画部市民参画課  
課長 川口 弥良 様

(あしや市民活動センター指定管理者)  
特定非営利活動法人あしや NPO センター  
事務局長 橋野 浩美

#### 第4回 SDGs を体験しよう！事業名報告書

- 1 日 時：令和2年11月11日（土）13：30～16：30
  - 2 会 場：リードあしや 会議室 CD
  - 3 担 当：橋野
  - 4 参加者：16人（ファシリテーター3人含む）
  - 5 講 師：中嶋 雅美（SDGs 公認ファシリテーター）
  - 6 事業詳細
    - (1) 目 的：SDGs を学ぶことによって市民活動にどんな変化や可能性をもたらすのか、活動を継続的に、より高めるために何が必要かなどの気づきの場とする。
    - (2) 内 容：地方創生 de SDGs カードゲーム体験  
SDGs の考え方を地位の活性化に活かし、地方創生を実現する方法について参加者全員で対話し、考えるためのゲーム  
市民（8人）と行政（4人）に役割分担をする。
  - 7 アンケート結果：ゲーム参加者12人中 回答11人
    - ・年代：30代：1人 40代：1人 50代：3人 60代：2人  
70代：4人
    - ・住い：芦屋市：10人 神戸市：1人
    - ・イベントの満足度：満足8人 やや満足1人 普通1人 やや不満1人
    - ・開催を知ったのは：ロコミ3人 リードあしやHP等4人  
Facebook 2人 他施設1人 回答無1人
    - ・受講動機：取り組みを知りたかった10人 回答無1人
- 【満足の原因】
- ・一つの事をするには、譲り合う協働が大切
  - ・皆さんと話が出来てとてもよかったです。
  - ・行政職員として住民との対話が重要だということが再自覚できた。
  - ・SDGs のルールが分かり、まちづくりを進めていく上での大切なことがわかった。
  - ・SDGs はとても幅広いので伝えにくい、受け取りにくいと思うけど、日常になじんでいる部分をゲームでなんとなく感じました。漠然としていてわからない部分もありました。こちらの知識不足のせいだと思います。

- ・SDGsの意味や地方創生を切り口にカードゲームという楽しく動きのある時間の中で学ぶことができた。
- ・「地方創生」身近なそして差し迫った働きを知りました。意味の中身が少しわかったとき、しっかりと使命感を持ってました。
- ・全く知らないところから学べたこと！芦屋の私の住んでいるエリアで活用できたらと考えていたので。

#### 【やや満足の理由】

- ・手持ちの資源や融資によってプロジェクトが達成できたことに楽しさがありました。また、収益が無いプロジェクトでも行う価値が無いわけではありませんね。全ては繋がっていると思います。一方で条件が揃っていても行うことに意味があるのか考えてしまうプロジェクトもありました。

#### 【普通の理由】

- ・17の目標が多すぎて内容がダブるものがある。また、ターゲット（196）も複雑。

#### 【やや不満の理由】

- ・趣旨が理解できなく個人プレイとなった感じがある。一つの村と考えれば、全員のカードを持ち寄り考えてもよかったのかと思っている。

#### 【感想】

- ・カードゲームとしては流れは理解できたかと思えるが、どのように日々の生活に活かせるのかはわからない。
- ・いろいろな資料の掲示でまとまりが混雑。パソコンの出し方に時間がかかりすぎに思います。ここでの物だけにあらかじめ整理をしておいてほしいと思いました。
- ・現実社会では住民一人一人のくらしや気持ちが複雑にからまり、プロジェクトの達成には困難も伴うと思います。これをきっかけに持続可能な世界を実現する意識をしっかりと持とうと思います。
- ・第3ターンから少しずつ周りを巻き込み協働できることが身近に感じました。周りと共に動くこと知ることの大切さが全ての基本ですね。
- ・行政のチーム力を組みながらゲームを進めました。よくまとまった人材でした。まとめ役、情報収集係、現状把握担当、皆様素晴らしい仕事ぶりでした。私は活力型でした。
- ・また、更に勉強したいと思った。
- ・このメンバーで2回目をやってみたらどうなるかも試してみたいです。
- ・結果は自分が予想していたものと全く違った。自分が行政職員としてどうふるまって良いか全くわからなかった。悔しい。もう一度挑戦したいです。

- ・年齢層の高い方も多く、ルール理解に時間がかかったようだ。助け合いは難しいがとても有意義であった。どこで声をかけるか、声の掛け方（自分で最大限優しく接した？かな）勉強しました。
- ・SDG sは難しく考えるのではなく身近な生活からできる。既に行っていることを実践していく。継続していこうと思っています。

## 8 振り返り

- ・参加者の6割が60代以上であった。2030SDG sに比べるとルールは少し複雑であるため、分かりにくいこともあり、4ターン中3ターンまで動けない方もおられた。ファシリテーターがフォローに回り、「一人も取り残さない」を実践していたようだ。
- ・参加者によりゲームの内容が大きく変わる。市民、行政、議員の考え方により大きく変化するまち、まさに小さな地方創生の形がここにあった。

以上

