

公認ファシリテーター養成講座にお申し込み頂いた皆さまへ

この度はカードゲーム「SDGs de 地方創生」の公認ファシリテーター養成講座へお申込みを頂き、ありがとうございます。

このご案内は、皆さまが実際に「SDGs de 地方創生」のファシリテーターになり、日本の各地域が抱える課題について考え、向き合い方をよき方向に変化させていくきっかけになるツールとして使えるかどうか、最終のご判断を頂くための材料としてお使い頂ければと思います、作成いたしました。

目次

1. カードゲーム「SDGs de 地方創生」の開発背景
2. ゲーム開発において大事にしている考え方
3. 価格について
4. 価格体系の背景
5. 最後に

| 1. カードゲーム「SDGs de 地方創生」の開発背景

「SDGs de 地方創生」とは、特定非営利活動法人イシュープラスデザイン (i+d) と、株式会社プロジェクトデザイン(PD)が協働で開発した 人口減少時代に日本の各地域が抱える課題と、その解決方法を考えるきっかけを提供するツールです。

両組織のコラボレーションはふたつのことを背景として生まれました。

ひとつ目は、私たちが、地方創生という言葉が生まれる前から、日本の地方が抱える課題の解決に取り組んでいたことです。イシュープラスデザインは「人口減少×デザイン」といった書籍の発行や各自治体に入り込んでの支援を通じて、プロジェクトデザインは、人口 3 万人の小さな北陸のまちに本社を置く地方企業の代表として、活動を続けていました。しかし、もっと効果的に日本の地方全体が活性化するような方法はないか、模索していました。

ふたつ目は、2016年にプロジェクトデザインが「2030SDGs」という、本ゲームの前身となるものを、一般社団法人イマココラボと協働で制作したこと。「2030SDG」は SDGs というのはじめて聞く人にはわかりにくい概念を効果的に伝えるためのビジネスゲームとし

で評価を受け、いまでは国内のみならず世界各国にファシリテーターがいるまでになりました。その一方、2030SDGs というゲームが広まるにつれ、「私達の地方の実情に合わせたゲームが欲しい！」という声を参加者から頂くようになりました。

そんな折、イマココラボの代表理事の稲村氏の引き合わせによって私たち、イシュープラスデザインとプロジェクトデザインは出会い、地方が抱える課題の解決を皆で考えることのできるゲームを作ろう、と構想をはじめました。

ゲームのルールとしては1年間の開発期間と、テストプレイを通じいったん完成した、と考えていますが、今後はファシリテーターの皆様とも協力しながら、振り返りの方法やゲームを通じて伝えるメッセージのブラッシュアップを続けていければと思っています。

| 2. ゲーム開発において大事にしている考え方

ゲーム開発において大事にした点は2つです。

1. 現実世界を可能な限り模してつくること
2. 現実の厳しさを感じるだけでなく、可能性も同時に感じられるようにすること。

1 は別の言葉でいえば、このゲームは”正しい世界の在り方を教える”ではなく、自由に遊べるゲームだということです。現実の世界で起こり得る最悪のシナリオから最高のシナリオまですべて起きうるゲームとしてデザインされています。これは人間が興味をもって学ぶうえでは極めて重要な要素です。特に大人の学習においては正解を伝えることは効果的ではなく、自由に行動した上でその行動を振り返ることが効果的だとも言われています。

2 は実際に変革を実現するために重要です。

多様な人が参加されるゲームの場では、通常、場にポジティブな創造と変革のエネルギーが充満するように、ゲームの難易度を調整いたします。なぜなら、ゲーム終了時に「現実はやっばり厳しい。ムリだ」と感じて諦観するよりも、「もしかしたらやれるかもしれない」と希望を感じて頂いたほうが、社会をよりよい方向に変える力が湧くからです。

しかし、あるときこのゲームのテストプレイをしていたときに、北海道のある地方からいらっしゃった方からこのような言葉を頂きました。

「人口減少が続き、日々廃れていく自分の故郷と比較して、あまりにこのゲームは地方の未来に対して、楽観しているような気がした。」

その言葉を頂いたとき、ファシリテーターとしての運営は厳しくなるかもしれないけれ

ど、日本が抱える厳しさが感じられる、現実に近い難しさのゲームにすべきだ、と感じました。故にゲーム展開として、ときに暗くなることも考えられます。しかし、そこをファシリテーターの方々の力量によって希望を感じられるように振り返りをして頂きたいとも思っています。ゲームとゲームを用いるファシリテーターからのメッセージ、この両者が揃ってはじめて、ワークショップとして成り立つように、本ゲームは作成されています。

| 3. 価格について

SDGs de 地方創生 を活用するためには、大きく 2 種類の費用が必要です。下記条件では少しファシリテーターになるのが難しい、という方がいらっしゃれば、講座費用の返金等の対応をさせていただきますので、お申し出頂ければと思います。

1) ファシリテーターになるための費用

丸一日、ファシリテーター養成講座を受講し、修了して頂くことでファシリテーターとしてカードキットを使うことができるようになります。その資格取得のための費用です。2019年3月末までにファシリテーターになって頂いた皆様はこのツールをともに広げ、ブラッシュアップしていく最初の仲間と考えておりますので、7万円（税別・カードキット1セット込）で提供しています。（2019年4月以降は、価格帯を本来の価格帯である12万円で提供していきたいと考えています。）

2) カードキットを利用するための費用

カードキットを利用するための費用は、以下の2つの場合に分かれています。

A.5万円以上の売上有る場合

カードキット利用フィーは売上金額の20%です。例えばSDGs de 地方創生 を使ったイベントやワークショップを有料で開催したり、研修サービスとして外部に販売したりするケースが該当します。本ゲームを用い、5万円以上の売上有るワークショップを開催した場合、その旨を事務局にご報告頂ければと思います。

B.売上が5万円未満の場合

カードキット利用フィーは無料です。Aと同様の利用方法を想定していますが、売上が5万円未満の場合が該当します。自分が属する自治体内での研修や、小中高校大学での授業での利用など、講師への謝礼が発生しにくい、あるいは発生させてはならない場では、ご自由にカードキットを利用し、世にSDGsや地方創生の考え方を広げるのにお役立て頂ければと思います。

| 4. 価格体系の背景

カードゲーム SDGs de 地方創生 は扱っている題材の主旨からしても「とにかくたくさんの人に体験し、理解を深めてもらう」ことが大事だと考えています。しかし一方で、このゲーム自体、持続可能な形でなければ広がらないとも考えています。持続可能な形とは次のことが満たされている状態です。

- i. 本ゲームを用いたワークショップが品質の高いファシリテーションによって高い評価を得ていること
- ii. ワorkshopのファシリテーション手法が継続的にブラッシュアップされていること
- iii. ファシリテーターの方々がワークショップを開催しやすいような支援の体制が整っていること

上記条件を満たしていくためには、ファシリテーターの希望をされる方にしっかりとしたツールの活用法をインストールする場を設けなければいけない、と感じています。また、ファシリテーターの方々がオンライン・オフラインの場を通じて定期的集い、学び合う場を設けたり、ブラッシュアップされたツールがタイムリーに届く環境を整えなければいけないと感じています。ファシリテーター研修の対価として頂く費用は、上記3点が満たされるように人的・物的に活用させていただきます。

また、本ゲームのみならず、これまで作ってきたツールを広めていく経験を通じ、無償化にあったツールと合わないツールがあると感じています。簡単にいうと、人は労せず手に入れたものは簡単に捨てる、または品質の低いファシリテーションを軽々しく行う。という傾向があると感じています。そういうこともあって、一定のコミットメントがある方のみを対象にファシリテーション研修を実施したいという思いもあり、このような価格体系にしております。

| 5. 最後に

ファシリテーター養成講座は丸一日かけて行います。現段階では講師経験が多い方が大半であるため、人前にたって話す。というトレーニングに時間を割くのではなく、ゲーム及び、ゲームと合わせて使う様々なツールの効果的な使い方をご説明するのに時間を割きたいと考えています。

また、ゲームをより深く理解するために、ゲームがどのような思想・構造で作られてい

るのか、参加者が陥りがちな行動のパターン等についてもお話させていただきます。具体的には下記のタイムスケジュールで実施させていただきます。

10:00 開始

- 1 自己紹介（アイスブレイク）
- 2 制作の背景 および 2030SDGs とのちがい
- 3 SDGs de 地方創生 のファシリテーターができること
- 4 カード準備と配布
- 5 ルール説明&デモンストレーション

12:00-13:00 昼休憩

- 6 ルール説明の練習
- 7 振り返りのポイント
- 8 ゲームの構造、各カードの作られ方
- 9 SDGs ループマップの使い方
- 10 Q&A 質疑応答

盛りだくさんの内容ではありますが、私たちが1年以上の期間と多数のテストプレイを通じて完成させてきたツールを皆様にご提供できることをうれしく思います。今も昔も、世界には様々な課題があります。しかし、それらの課題は市民の創造力によって解決されるものと信じています。

日本の各地方を愛する一人として、皆様とともに日本の地方の活性化に向けた活動に取り組めることに心から感謝いたします。

それでは皆様とお会いする日を心から楽しみにしています

特定非営利活動法人イシュープラスデザイン
代表理事 筧 裕介

株式会社プロジェクトデザイン
代表取締役 福井 信英