

公認ファシリテーター養成講座のお申込みの皆さまへ

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のお申込み、ありがとうございます。

本ご案内は、皆さまが実際に「SDGs de 地方創生」公認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、活動される現場で活用にご判断いただく一助になればと思い作成いたしました。長文ですが、大切なお知らせになりますゆえ、お付き合いくださいませ。

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. 公認ファシリテーターになるプロセス
6. 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」は、特定非営利活動法人イシュープラスデザインと、株式会社プロジェクトデザインが協働で開発した、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し、対話と協働を促すコミュニケーションツールです。

両社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それぞれがそれぞれに取り組んでいたということです。

イシュープラスデザインでは「人口減少×デザイン」プロジェクトを通じ、書籍やWEBを通じて各自治体と協働しており、プロジェクトデザインでは、人口3万人の小さな北陸のまちに本社機能を置き、事業を成長させる地方企業の代表という思いでそれぞれ活動を続けていました。活動しながら、「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」とそれぞれに模索していました。

ふたつ目は、2016年にプロジェクトデザインが今ではSDGs関連ゲームのアイコンとなりつつある「2030 SDGs」というゲームを、一般社団法人イマココラボと協働で制作したことです。「2030 SDGs」は、SDGsという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て評価を受け、いま国内のみならず世界各国にファシリテーターを排出するゲームへと成長しました。その一方「2030 SDGs」が広まるにつれ、「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、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、という構想が生まれました。

1年間の開発期間と、複数回実施されたテストプレイを通じ完成した本プログラムは、現在たくさんの公認ファシリテーターによって、たくさんの体験の場が生まれるモデルへと急成長してまいりました。

今後も公認ファシリテーターの皆様と協力しながら、さらに気づきの示唆や、熱狂を生み、各地で体験が活かされるようブラッシュアップし続けていく所存です。

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以下の2点です。

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、このゲームは”正しい世界の在り方を教える”のではなく、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なあり方と考えています。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し、熱狂が生まれるよう難易度を調整します。ゲーム終了時「現実はやっぱり厳しい。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」と希望を感じていただくことで、社会をよりよい方向に変える力が湧くからです。

実は、本ゲーム開発の過程で、北海道で行われたテストプレイに参加いただい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難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強く思い、ゲームの展開によっては、ときに望まない未来が出現することもあり得る、という難易度に再調整した経緯があります。

そうした場でもファシリテーターの「場を創造する力」が掛け算されることによって、希望が感じられ、深い示唆が得られる、そんな学びの場に本ゲームが機能すべき、と考えました。ゲームと、ゲームを用いるファシリテーターの思い、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、本ゲームはデザインされています。

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。

1) ファシリテーターになるための費用

ほぼ丸一日を費やして、ファシリテーター養成講座を受講いただき、修了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。その資格を取得し、ともにツールを拡げ、ブラッシュアップしていく費用としてイニシャルで 12 万円（税別・最初の 1 年分の「サポート費用」含む）で提供しています。

2) サポート費用と利用フィー

今後、さらに多くのファシリテーターがより多くの人たちに高品質なゲーム体験の場を提供し、課題先進国と言われる日本の地から真の地方創生を実現するためには、ファシリテーター同士が学び合える関係づくり、数多くのゲーム体験の場の確保、ファシリテーションのクオリティの向上が大切だと考えています。

このような考えに基づき、以下の通り「サポート費用」と「利用フィー」を設定しています。

(A) サポート費用

年間 12,000 円（月額 1,000 円）がかかります。なお、2019 年 9 月までに養成講座をご受

講いただいた方々には「1年間分のサポート費用」を公認ファシリテーター養成講座受講費用に含めて提供しております。具体的には、次のようなサポートをさせていただきます。

- ・プレゼンテーション資料の提供
- ・公認ファシリテーター情報の登録・公開
- ・公認ファシリテーター主催イベントの告知・PR
- ・カードのリニューアル、見直し（修正したカードの無償提供）
- ・紛失したカードの補填（年間5枚まで。6枚目以降は実費）
- ・ファシリテーションのクオリティ向上に役立つツールの提供
- ・ファシリテーターコミュニティの運営
- ・事務局に届いた研修依頼案件の積極的ご紹介
- ・オンライン（Zoom）によるファシリテーター向け勉強会の企画、開催（地方創生に関するノウハウ提供、ファシリテーション技術の高度化など）
- ・ゲームのプレゼンスを高める広報、PR

今後公認ファシリテーターとして活動される中で、他にも必要なサポートがありましたら、随時検討させていきたいと思っていますので、お知らせくださいませ。

(B) 利用フィー

総売上が5万円以上ある場合、利用フィーとして売上金額の20%をご請求いたします。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で、総売上が5万円以上の場合がこれにあたります。利用フィーが発生する催しを行った際は、金額と内容について事務局にご報告ください。

なお、総売上の掛け率については、書籍等の著作物における著作権は売上の一定割合で、著作権料を除く80%で経費や運営者側利益を捻出するとする考え方が一般的であり、それが経済的にも持続可能な運営モデルであると事務局では考えております。ご理解、ご協力のほどよろしくお願いします。

総売上が5万円未満の場合は、利用フィーは無料です。自らが属する自治体・団体組織内での研修や、小中高、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（無料開催）では、SDGsや地方創生の考え方を理解し、広げるツールとしてお役立てください。

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「たくさんの方々

に体験し、理解を深めてもらう」ことが何より大事だと考えています。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、

- 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続けること
- 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、共有されていくこと
- iii. ファシリテーターの方々ワークショップを開催しやすいような支援の体制を維持継続し整え続けていくこと

です。上記条件を満たしていくためには、公認ファシリテーター希望に方々にしっかりとしたツールの活用法を伝授する場を設け続けなければいけないと考えています。

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に集い、学び合う場やコミュニケーションできる場を設けることや、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も考えている次第です。

ファシリテーター研修の対価として頂く上記「サポート費用」や「利用フィー」は、上記3点が満たされるよう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、無償化に合ったツールと合わないツールがあると感じています。無償とした場合のデメリットとして、労せず手に入れたものは簡単に捨てられてしまう、品質の低いファシリテーションを軽々しく行われてしまう、という傾向があると考えています。事務局といたしましては、一定のコミットメントがある方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、本価格体系を踏襲している次第です。

5 | 公認ファシリテーターになるプロセス

養成講座終了後は、自動車であれば「仮免許」の状態とお考えください。運営事務局や公認ファシリテーターは、頻繁にオープンイベントを開催していますので、養成講座から時間を置かずに、可能な限り身近なオープンイベントの場で、サポート・共同運営を行ってください。具体的には、カードさばき、準備・撤収、サブファシリテーションなどを最低1回行ってください。ご自身が企画したイベントに、公認ファシリテーターを呼ぶことで体験の場とすることも可能です。

その後、事務局にご連絡いただけましたら、カードキット一式と公認ファシリテーター認定証をお送りしますので、共に地方創生を実現する仲間としてご活躍いただければと思います。

6 | 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。現段階では受講希望者の方々は、何かしらの講師経験や、人前でお話しいただく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。

さらには、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は何か、といったノウハウについてもお話し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 イシューマップの使い方
- 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、たくさんの方の公認ファシリテーター輩出を通じて完成させてきた講座です。本講座を通じて、信頼できる仲間がまた全国に増えていただくこと、何より嬉しく思っています。

今も昔も、世界には様々な課題があります。一方、それらの課題は志を持ったみなさんのような方々の「創造力と行動力」によって解決されるとも信じています。

日本の各地域に思いを馳せるものとして、皆様とともに日本の真の地方創生に向けた活動に取り組めること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 笥 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