

# かゆいところに手が届く！ —多摩・島しょ自治体お役立ち情報—

「かゆいところに手が届く！多摩・島しょ自治体お役立ち情報」は、市町村の職員が日頃の業務で感じている疑問や他の自治体、民間企業などの動向、今さら聞けない行政用語など、知りたいと考えている事項について自治調査会が調査し、問題点や課題などを明らかにすることを目的に実施しています。

## 住民に「伝わる」普及啓発について ～ボードゲームやデザイン技法の活用事例から学ぶ～

調査課研究員 亀田 奈那（西東京市派遣）

### 1. はじめに

自治体は事業等の普及啓発のため、分かりやすさと見やすさに留意したチラシやウェブサイトの作成や、説明会などを企画することがあります。

しかし、事業と聞くと堅苦しく、内容が難しいという印象を住民に与えてしまうことや、興味関心のある層にしか響かないという状況に陥りやすいと筆者は考えます。

そこで、住民に気軽にボードゲームを体験してもらうことで事業等の普及啓発を図ったり、デザイン技法を用いて住民に分かりやすく伝える工夫をしている自治体の取組に注目しました。

本稿では、親しみやすさをテーマに、先進的な取組をしている2つの自治体の事例をヒアリング調査しました。ボードゲームなどの活用に至った経緯や取組の効果をまとめ、業務の参考になる事例を紹介します。

### 2. 取組事例

#### (1) 町オリジナルのSDGsボードゲーム (北海道士幌町)

士幌町は十勝地方の北部にある人口4,814人（2023年4月末現在）の町です。

自治体が主体となって、市町村を舞台とした

SDGsボードゲームを製作したのは、全国初の取組です。

#### ①取組の概要

SDGsボードゲーム（以下、「ボードゲーム」という。）は、SDGsに関する取組事例を分かりやすく、かつ楽しみながら学ぶツールとして、一般社団法人未来技術推進協会（以下、「協会」という。）が開発したオリジナルボードゲーム<sup>1</sup>です。日本版のほかに、ふるさと版として埼玉県版や神奈川県版などがあります。

町では、2021年度に設置したSDGs推進プロジェクトチーム（以下、「PT」という。）において町を舞台としたボードゲームを30セット製作しました。プレイ推奨人数は4人から8人、1時間前後で遊ぶことができます。またこのボードゲームは、協会が認定するファシリテーター制度があります。認定されると、Sustainable World BOARDGAME公認ファシリテーター<sup>2</sup>（以下、「公認ファシリテーター」という。）として、ゲームの体験会やワークショップを主催することができます。ボードゲームの普及啓発のため、町職員やPTのメンバーなど10名が認定を受けました。

<sup>1</sup> <https://future-tech-association.org/sdgs-activity/>（2023年5月17日確認）

<sup>2</sup> <https://sustainable-world-boardgame.com/facilitators>（2023年5月17日確認）

体験会は1時間30分から2時間です。まず参加者は「SDGsとはなにか」や町の取組について約30分の講座を受講します。次にゲームを体験し、最後に振り返りを行います。単なるゲーム体験の場で終わらせず、SDGsに興味や関心を持ってもらうために講座などを入れることで、学習の場として活用しています。

▼図表1 上士幌町オリジナルSDGsボードゲーム



<出典>上士幌町提供

#### ②取組の背景

町のSDGsの取組を推進するための当初の課題は、いかに住民に関心を持ってもらうか、そして自分事として考えてもらうかでした。その理由は、SDGsは持続可能でよりよい世界を目指す国際目標であるため、規模が大きいと自分に関係がないと感じてしまうという懸念があったからです。

そこで、有識者にヒアリングを行った際に、SDGsを学べるゲームがあると説明を受け、その場で日本版のボードゲームを体験しました。このことをきっかけに、自分の住む町が題材となれば、自分事としてより身近に感じてもらえるのではないかと発想を得ました。また、学びのハードルを下げるためにゲームを切り口とした取組も有効ではないかと考えました。

#### ③着想から完成までの経緯

2021年4月に着想・始動し、2022年3月に完成しました。また、2021年5月には内閣府の「令和3年度SDGs未来都市」と「令和3年度自治体SDGsモデル事業」に選定されました。以降は本格的にPTを立ち上げ動いていきました。PTのコンセプトは「若者」、「多様性」、「ジェ

ンダー平等」です。商工、農業、金融や福祉など様々な職種の住民のほか、町の将来を担う若者が参加できるように10～30代の枠も設けて構成しました。

PTを立ち上げるにあたって、住民向け説明会を実施しました。説明会を重ねていくにつれて、町がSDGsの取組を推進していくという姿勢が住民に浸透していき、自らPTに加わりたいと声を上げてくれる方もいました。

PT立ち上げ後は月1回程度会議を設定しました。日中仕事をしている方が多いため、夜間（18時以降）の開催としました。会議以外では、LINEワークスを利用して町から情報共有したり、宿題と題してアイデアの募集を行いました。

ボードゲームのルールや基本的な構成は既存のものを使用しています。町を舞台に、サイコロを振って駒を進め、止まったマスで発生する環境や社会に関する様々なミッションを、プレイヤー同士で連携・協働しながらクリアしていくゲームとなっています。ミッションカードは、実際の町における課題や解決策を取り入れており、住民に身近に感じてもらい工夫と町が進める取組を住民に知ってもらうという狙いがあります。

▼図表2 ミッションカード



<出典>上士幌町提供

町にはどんな課題があるのか、そして解決策がSDGsのどのゴールに資しているのかについて討論していきました。SDGsの17あるゴールのうち、海に関連するものなど地理的な条件から町の課題抽出が困難なものを除いて、可能な

限り町に関連する内容を考えました。PTからは多数のアイデアが発案されたため、類似性のあるものを整理し、主観に偏らないよう留意してまとめていきました。最終的に全96項目のうち、半数以上の53項目に独自の取組を取り入れることができました。

#### ④取組の効果

2022年7月にSDGsと脱炭素を推進するためにゼロカーボン推進課が新設され、取組の幅が広がりました。職員、議員、小・中・高校生、移住者、他地域の大学生に対し、様々な機会を通じて体験会を行いました。体験会は町主催のほかに、公認ファシリテーターが地域で開催するなど、町全体では年間10回程度実施しています。

また、職員が学校へ赴き、小学5年生を対象に年間30時間のSDGs出前授業を開催しました。出前授業では、SDGsの課題、解決策や、町の取組などを説明し、ボードゲームを使って遊びながら学んでもらいました。体験した子どもたちからは「楽しかった」、「勉強になった」という声が多く寄せられました。

そして小学6年生では、SDGsの目標の中で自分が重点的に取り組みたいものを取り上げ、グループ研究をしたり、他学年へどのように伝えるか話し合い、発表を行いました。小学5年生から6年生へ、学習から具体的なアクションへ繋げる構成になっています。

このような取組を通じて、子ども達自身が考えたSDGsのアクションをまとめたリーフレットを作成しました。これは、自分たちの何気ない行動が、いかに世界の事象と繋がっているのか、自分事として捉えてもらうきっかけとして作成しました。リーフレットは全世帯に配布し、町のウェブサイトでも閲覧することができます。

#### ⑤今後について

SDGsを住民が自分事として感じてもらうために、町の取組の普及啓発をさらに進めていきます。また、これまでの取組を持続可能なものにするため、公認ファシリテーターの後任を育

成しながらボードゲームの体験の機会を増やしていきたいと考えています。そして、町の変化に合わせて、ボードゲームの内容なども更新し、より良いものにしていきたいです。

## (2) 町ちがいさがし

### (山形県金山町)

金山町は県北東部に位置する人口4,956人(2023年3月末現在)の町です。

2022年10月に「まちがいさがし」と「町(の)ちがい」をかけた「町ちがいさがし」という財政をテーマにした冊子を作成しました。インフォグラフィックという視覚的に情報を伝えるデザイン技法を用いており、分かりやすく伝える工夫が随所にみられます。

#### ①取組の概要

町ちがいさがしは税理士法人あさひ会計(以下、「あさひ会計」という。)と、株式会社セガエックスディー(以下、「セガXD」という。)が共同開発した町の将来像についてまとめた冊子です。あさひ会計は地方自治体への会計支援を行っており、町は2015年度から地方公会計制度導入支援事業を委託しています。セガXDはコンピューターゲームの手法を企業や地方自治体の課題解決に活用しており、インフォグラフィックを得意分野としています。

▼図表3 「町ちがいさがし」の表・裏表紙



<出典>金山町提供

町ちがいさがしは町行政の「財政状況」、「町の魅力」、「町民の声」を分かりやすく伝えることを目的に作成しました。この冊子の表・裏表

紙は、現在の町と20年後の町の「まちがい探し」になっており、冊子を読み進めると答え合わせの過程で町の取組や財政状況を知ることができます。現在展開されている施策や税の使い道が、未来の町にどのような変化をもたらすかをゲーム感覚で楽しみながら理解を深めることができます。

#### ②取組の背景

町では経常的経費の高止まりや基金残高の減少などを背景に、2020年度から財政健全化に向けた事業見直しに取り組んでいます。町財政の現状を住民に理解してもらうため、広報紙やウェブサイト、動画配信などを活用して各指標を積極的に公表していましたが、財政情報は親しみにくく住民全般に浸透させることの難しさを感じていました。

一方で、あさひ会計は地方公会計研究センターDX委員会で理事を務めていたこともあり、セガXDと共同で、ゲーミフィケーション<sup>3</sup>等のエンタメ要素を取り入れた地方財政の見える化に関する新規事業を検討していました。財政状況をよく理解していたことや町と友好な関係を築いていたことなどから、あさひ会計から事業のモデル自治体として町に協力の打診がありました。町としてもインフォグラフィックを活用した取組は新鮮味があり、視覚的に分かりやすく訴えることで、住民に内容が浸透しやすくなると考えました。冊子を制作するにあたり、良い成果物となるよう、財政担当が打合せやセガXDの現地視察に参画しました。

ターゲット層は、今後町づくりへの参加が増えるであろう若い世代です。2022年から2042年の20年間で起こりうる町の違いを示すことで「今を生きる私たちにできることはないか」といった切り口で訴求することとしました。また、ターゲット層が高齢者層になる未来であるため、より自分事として感じてもらえるのではないかと考えました。

#### ③着想から完成までの経緯

プロジェクトメンバーの顔合わせから記者発表までは10カ月(2022年1月から11月)、打ち合わせを開始してから完成まで5カ月程度(2022年6月から10月)でした。

冊子の制作にむけて、週1回のオンライン会議に財政担当者2名が出席し、町の重点施策や住民に着目して欲しいことを提案したり、掘り下げたりしていきました。

#### ④取組の効果

町ちがいさがしの制作の報告は、町の広報紙で住民へ周知しました。冊子は計1,000部制作し、町内の未就学児(こども園)~高校生へ500部配布したほか、役場などの公共施設にも配置しています。また、町ウェブサイトからも閲覧可能となっています。

また、町公式LINEを使ったアンケートでは冊子のデザインの分かりやすさについて、ほぼ100%から「分かりやすい」との回答が得られ、「財務書類について理解できた」という回答をした方も多くいました。

#### ⑤今後について

地方財政の見える化について引き続き検討を進め、継続的に取り組んでいきます。そして、住民へ町の取組を着実に浸透させていきたいと考えています。

## 3. おわりに

事業等の普及啓発のためには、まずは住民に関心を持ってもらうことが大事です。今回は住民の関心を得るためのきっかけとして、親しみやすさをテーマに2つの事例を紹介しました。

いずれの取組も、ゲーム感覚で事業を理解してもらうアイデアや、住民の目線に立った見せ方を追求することで自分事として感じてもらう工夫が見受けられました。

このように先進的な取組をしている自治体では、従来の形に捉われない柔軟な発想で普及啓発を行っていることが分かりました。本稿が、住民に伝わる普及啓発を検討する際の参考となれば幸いです。

<sup>3</sup> ゲーム機構および体験デザインを駆使することで顧客の内発的欲求を引き出し、顧客の気持ちを動かし行動を促す手法