

必ずお読みください 公認ファシリテーター養成講座受講検討のみなさまへ

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のお申し込みをご検討いただきありがとうございます。

本ご案内は、受講を申し込まれるみなさまが、実際に「SDGs de 地方創生」公認ファシリテーターとなり、日本の各地域が抱える課題の解決の一助として活用される資格として有用かご判断いただきたくまとめさせていただきました。

大切なお知らせになりますゆえ、長文ですが必ずご一読くださいませ。

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 | 選択できる「2つのライセンス」

4 | 公認ファシリテーターになるプロセス

5 | レンタル制のカードキットについて

6 | 費用について

7 | 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の協働で開発した、人口減少が進む日本の各地域が抱える課題とその解決方法を理解し、地方創生の現場に必要な対話と協働の重要性を体感的に学んでいただける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、ふたつの背景から生まれました。

ひとつ目は、二社ともに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ワークショップやデザイン開発など、様々な形で協働してきました。また、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事業を成長し続けてきました。双方活動を通して「もっと効果的に日本の各地域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 SDGs 関連ゲームのアイコンとなりつつある「2030 SDGs」カードゲームを、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、はじめての人にはわかりにくい SDGs の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され、国内のみならず世界各国にファシリテーターを輩出するゲームへと成長しました。一方で、同「2030 SDGs」が広まるにつれ「各地域の実情・実体に合わせた SDGs ゲームが欲しい！」という声を方々からいただくようになりました。

そんな折、イマココラボ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、各地域が抱える様々な課題の解決を、みんな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、開発へのチャレンジがはじまりました。

約 1 年間の開発期間と複数回のテストプレイを経て完成した本プログラムは、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現在急成長しています。

同プログラムが様々な地域で活かされている現況を、持続可能なものにしたい。公認ファシリテーターのみなさまと協力しながら、気づきの示唆や、熱狂を生みだし、各地域で体験が活かされる、地域の活性化に役立てるよう、さらに成長させたい。このように今強く考えている次第です。

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、自由な行動で楽しく学べるゲームだ、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、ゲームでは様々なシナリオが起きよう設計されています。楽しく学ぶ、ということは、人間が興味を持続ける上で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あまり効果的ではなく、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であると考えています。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ファシリテーションします。ゲーム終了時に「現実はやっぱ厳しい。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、社会をより良い方向に変える力が湧く、と考えているからです。

実は、本ゲームの開発過程で、北海道で行われたテストプレイに参加された方からこのような言葉をいただきました。

「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。」

その言葉をいただいたとき、ファシリテーターとしての運営は厳しくなるかもしれませんが、日本が抱える厳しさを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直し、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、と考えるに至りました。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、本ゲームはデザインされています。

3 | 選択できる「2つのライセンス」

積極的に活動される公認ファシリテーターのみなさまへの事務局からのサポートをさらに充実させ、より良い協働の形を構築していく必要性、重要性を強く感じている一方で、行政機関や教育機関等にご所属で「無料での開催」を基本とされている方や、資格取得そのものに意味を見出していらっしゃる方、ご多忙でなかなか場の創出が難しい方など、多様なニーズがあることがわかりました。これらの経験から、これから公認ファシリテーターの取得を目指すみなさまには、以下の通り「2つのライセンス」を準備しています。

(A) 営利ライセンス

有料での本件プログラムの開催を基本とし、本件事務局サポートを受けるライセンス

有料でのゲーム開催を基本とし、事務局サポートを受けるライセンスである「営利ライセンス」は、事務局の以下のサポートを受けながら共に発展的にゲームを活用いただく方向けのライセンスです。

【共通で利用いただけるサポート】

- ・養成講座時に用いた資料の提供
- ・お問合せへの回答
- ・ファシリテーターコミュニティへの招待・活用
- ・ファシリテーションクオリティ向上に役立つツールや勉強会の案内・提供
(オンライン会議“zoom”等によるファシリテーター向け勉強会開催 など)

【営利ライセンスのみのサポート】

- ・公式ホームページでの公認ファシリテータープロフィール紹介
- ・公式ホームページでの公認ファシリテーター主催有料イベントの告知・PR
- ・運営資料の継続的な提供
- ・紛失したカードの補填（年間5枚を想定。6枚目以降は実費）
- ・カードデザインリニューアル時の無償交換
- ・運営事務局に届いた研修依頼案件の積極的ご紹介、事務局との協働事業など

(B) 非営利ライセンス

無料でのみ本件プログラムを開催することができ、本件事務局サポートを必要としないライセンス

みなさまにサポートを受けていただくことが事務局としての思いではありますが、学校での授業や組織内での勉強会、副業禁止規定による無料ゲーム体験会実施が中心といった方々向けに、無料でのゲーム開催を基本とし、上記事務局サポートを必要としない「非営利ライセンス」も各回限定数準備いたしました。

今後、非営利ライセンスの方でも、実費負担にてご提供できるサポート等も検討してまいります。基本は「無料でのゲーム開催、事務局サポートなし」のライセンスとなります。

なお、営利ライセンスから非営利ライセンスへの変更、もしくはその逆のケースについては、活動内容に応じて都度事務局でご依頼に合わせて相談させていただきます。ご希望の方は事務局まで個別にお問い合わせくださいますよう、よろしくお願いいたします。

4 | 公認ファシリテーターになるプロセス

養成講座を修了すると、「仮免許」の状態となります。公認資格を取得するために、運営事務局主催や、公認ファシリテーターが頻繁に開催しているオープンイベントに（養成講座から可能な限り時間を置かずに）身近な場で、運営サポートや共同運営などを行ってください。

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回行っていただきます。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、晴れて公認となります。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くださいませ。

5 | レンタル制のカードキットについて

カードキットは「レンタル制」となります。「レンタル」の考え方ですが、ゲーム都度貸し出しをする、ということではなく、公認後、みなさまにお預けしておく、という考え方となります。

好きなタイミングで積極的にご活用いただきたく思いますが、未来に向けて活動を休止される場合には、営利・非営利ライセンスにかかわらず、カードキットを事務局宛にご返却いただきますよう、ご理解とご協力のほどよろしくお願いいたします。

6 | 費用について

「SDGs de 地方創生」を活用するためには、大きく3種類の費用が必要となります。

- 1) ファシリテーターになるための「イニシャル費用」
- 2) 「サポート費用」 * 営利ライセンスのみ
- 3) 「利用フィー」 * 営利ライセンスのみ

1) ファシリテーターになるための「イニシャル費用」

ほぼ丸一日を費やして、公認ファシリテーター養成講座を受講・修了されることで、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準備を整えていただきます（上述の通り、受講後、運営サポートや共同運営を現場で最低一回経験したのちに公認となります）。

本養成講座への参加に、「イニシャル費用」として132,000円（税率10%込）の費用がかかります。本「イニシャル費用」は、営利ライセンス、非営利ライセンスどちらを選んでも資格取得に際しかかる費用となります。

2) 「サポート費用」 * 営利ライセンスのみ

公認ファシリテーターのみなさまに、質の高いゲームの体験の場を提供していただくために必要な事務局からのサポートを受けるための費用となります。詳細については「3 | (A) 営利ライセンス」のバ

ートで記載されているサポート内容をご確認ください。

本サポート費用は、イニシャル費用お支払い時に初年度分を請求させていただいております。

<初年度費用>

- (A) 営利ライセンス イニシャル費用 132,000 円 + サポート費用 13,200 円 = 145,200 円 (税込)
(B) 非営利ライセンス イニシャル費用 132,000 円 (税込)

* 2 年目以降のサポート費用については、年間継続料として一年後にご請求させていただきます。

3) 「利用フィー」 * 営利ライセンスのみ

公認後、有料イベント等で総売上が 5 万円以上ある場合、利用フィーとして売上金額の 20% を事務局よりご請求いたします。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当たります。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」考え方を、経済的に持続可能な運営モデルとして考え設定しております。あらかじめご理解くださいませ。

総売上が 5 万円未満の場合は、「利用フィー」は無料となります。自らが所属する自治体・団体組織内での無料研修や、小・中・高校、大学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。

7 | 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。「人前に立って話す」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学んでいただくため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 午前の部 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

12:00 昼休憩

13:00 午後の部 開始

- 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
- 6 振り返りのポイント
- 7 ゲームの構造、各カードの作られ方
- 8 SDGs イシューマップの使い方

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。本講座を通して、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、みなさま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を心から感謝いたします。

みなさまとお会いする日を心から楽しみにしています。

2019年10月吉日

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