

まちづくり双六

概要

SDGs11番目の項目である「住み続けられるまちづくりを」はまちに関するあらゆる課題を考えるという主旨です。例を挙げると、災害対策、環境汚染、ゴミ問題、過疎化・過密化、格差、貧困、治安など..共通して言えることはどれもスケールが大きいということです。SDGsは一人一人の心掛けが大きな力に繋がるといえるものが多いですが、この項目では最終的に行政まで巻き込む必要があるものがほとんどで個人の取り組みとなると意外とピンと来なかったりします。

そこでまずはコンセプトを「遊びを通して堅苦しいイメージのある『住み続けられるまちづくりを』を考える入口を作りたい」と設定しました。そのためにはやはり自分自身が肌で感じるまちの課題についてゲームを通して解決策を考えるのが一番です。

そしてこの「まちの課題→解決策を考える→実行→ハッピー」というストーリー性を双六の「スタート→ゴール」の道筋とリンクさせて考案したのがこのまちづくり双六です。遊びを通してまずは気軽に、フランクに、小さくても良いから身の周りのまちの課題を考え解決してみましょう。

そして重要なことがもう一つ、それは考えるだけがこの遊びのゴールではないこと。遊びを通して皆さんが考えた解決策は実際に実行してこそ意味があります。この双六はきっかけに過ぎません。遊んだその日からでも、皆さんの小さな取り組みでまちをより良くしていきましょう。

ルール説明

- ①まずはあなたのまちの課題を1,2個考えてみよう。ゴミのポイ捨てなど小さな問題でOK!
- ②メンバー達とまちの課題を発表。色がついている空欄のマスに書き込もう。問題の深刻度、面白さなど書き込む順番は自由。ちなみにゴールから2マス前は自由記述です。まちの良いところも書いてあげましょう。

ゲームスタート!

- ③えんぴつルーレットを使って双六を進めよう。課題マスに止まったら、出題者以外の全員で1つずつ解決策を出し合い、出題者はMVPを決めよう。
- ④ゲームが終わってからが本番! 皆が考えた解決策をまちに帰って実際に実行しましょう。