



B 部会「とりあえずポップコーン部会」

提言書

～やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには～

要はコレだ！心得5か条

私たちの考えや意見からトリカワカードが出来た背景

気になるぅ～！トリカワカード宣伝チラシ

トリカワカードを説明しますね

可能性しかない、今後の展開や課題

まとめ

私たちが作りましたぁ

私たちの考えや意見からトリカワカードが出来た背景

っと、その前に先ずB部会ができるまで

- ・大テーマを「これまで地域や市民活動にかかわったことのない方に、どのように関わってもらおうか」とする。
- ・そこで市より2部会「地域とつながりたい(参加側)」「この指とまれ(企画側)」にする提案いただくが、委員より提案の2部会は同じ意味ではないかという意見がある。
- ・そして協議の結果「A部会：興味・関心はあるが、活動に参加できていない人をどのように巻き込むのか」「B部会：やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」となる。
- ・B部会の名称を協議して「**とりあえず活動を始めたらそのうち始まる**」をいう意味を込めて「とりあえずポップコーン部会」となる。

ターゲットに対しての意見をピックアップ！
そして、行動指針を作成した

- ・興味ないものと面白いものを組み合わせる。
遊び心、ゲーム性のバランスが大事。
ゴミ拾い+逃走中、
防災訓練+リアルな夜に突然
自治会+ぶっちゃけどう？
自治会副会長+19歳(周りがサポートするなど工夫、ゲーム感覚)
- ・イベントに参加を促すのは簡単だが、参画させるのは難しい。
- ・地域の集まる場には、若者にとって敷居が高い。一人は無理。誘われたら、って感じ。
- ・公共施設は名前、イメージ的に入りにくい。
- ・ネーミングセンス、**おしゃれ感**が重要。
- ・文章より**動画**。分量より**短く**。
書類より YouTube。
- ・お客さんだからクレームがある、**企画側に引き込むことでクレームがなくなった**。
- ・サービスをする人と受ける人をわけない方がいい。
- ・自分事として地域に関わることが大事。
- ・取り組みが**失敗してもいい**という気持ちが大事。
- ・多世代を巻き込むことが大切。

別紙資料

行動指針(資料B-2)

コミュニティ・ディベロップメント(資料B-3)

具体的なツールが必要では？ トリカワカードの誕生秘話

- ・「アマガサキ・トゥ・ザ・フューチャー」を参考にTTP
- ・あえて未完成にして、アイデアを取り入れ、ブラッシュアップ！
- ・中学生などの若い世代のハッとさせられるアイデアが入る余地をもたそう
- ・課題に対して川西市のリソースを使い解決策を考えるゲーム
- ・解決策が煮詰まったら、みんなでシェアして取り組もう
- ・デザインを工夫し親しみやすいもの
- ・いろんな組み合わせを考えながら参画と協働を意識していくようにめざす
- ・課題に対してリソースを使うことで新しいアイデアが生まれることを期待
- ・団体活動の参加や活動を始めるにはハードルが高い、まずはトリカワカードで遊ぶ
- ・あえて縛りカードを入れることで新しい発想を促す
- ・フィクスカードという名でもいいじゃね。
- ・無理やり理屈をつけてもOK、自由に発想
- ・お悩みカードは市民の声を反映しているので、活動に興味ない人にも受け入れられる。
- ・自然とまちのことを考える機会となる

トリカワカード実証実験した

日時 | 2020年11月14日(土)

参加 | 6名

- 意見 |
- ・悩みカードは身近がいい
 - ・カケルカードの使い方がわかりにくい
 - ・ポイント制など競い合うゲーム性の導入をしては



気になるう～！トリカワカード宣伝チラシ

別紙(資料B-4)参照してください。

トリカワカードを説明しますね

別紙(資料B-5)参照をお願いします。

可能性しかない、今後の展開や課題

- ・ **様々な場面**で使用
 - 学校の授業（実現可能なら実施）
 - 市職員新人研修
 - 新役員顔合わせのアイスブレイク（実際の悩みを使う）
 - PTA 新役員（旧役員悩みカード、新役員解決策を館がる）
 - 認知予防に高齢者
- ・ **企業の巻き込め**るようにしよう。
 - 私企業にトリカワカードを売り込み、協働で普及を図る
- ・ 違う目的で集まっている場所に実施や設置
 - カードゲーム店、ボルダリング店、祭、大学
 - ボードゲームサークル、池田から能勢口に通じる歩道橋スペース、藤ノ木参画公園のイベント開催時、アステモザイクの間のペDESTリアンデッキのスペース、市役所の 1 階ロビー、屋外でこたつ、公民館やコミュ
- ・ 子ども版や大人版等**対象者別**にトリカワカードを作成する
- ・ リソースカードに企業、民間団体、NPO 団体も入れていく
- ・ ルールや実践を **YouTube** で発信してみよう
- ・ Zoom などどこでも、そして誰でもプレイできるように**ダウンロード**できるようにする
- ・ 自然と集まるカフェのような雰囲気で作る。
おしゃれ
- ・ 川西ボードゲーム会と協働
- ・ **トリカワカード活動グループ**を作り、実働で普及・啓発できるようにする
- ・ トリカワ大会開催
 - 年代別？無差別級？
 - 地域別
- ・ **他市にも普及**させ解決策を SNS で共有
- ・ カードに楽しんだ後に**どのように次のステップ**につなげるか
- ・ ゲームで出たアイデアを**どのように活かしていく**のか
- ・ カードを通して**どのようにひろげていく**のか

まとめ

「やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでゆくには」という私たちの部会のテーマを考えるなかで、「完璧を求めすぎない」「余白をのこす」「育てあげる」など地域活動をするうえで大切なキーワードがたくさん出てきました。

LINE を駆使しながら、作成した私たちの提言書は、まさに、こうしたことに配慮しながら、部会のメンバーで知恵を絞り、楽しく、無理なく、作成できたと自負しています。

私たちで作りましたあ

岩崎 恭典	学識経験者	会長
田中 晃代	学識経験者	副会長、B部会長
横谷 弘務	市民公益活動団体代表	
釜本 孝彦	市民公益活動団体代表	
延命寺 陽子	市民公募委員	
金剛丸 朋子	市民公募委員	
相良 雅江	市民公募委員	
田中 真優	市民公募委員	
中村 佳子	市民公募委員	
堀田 大樹	市民公募委員	
山澤 剛	市民公募委員	
吉尾 豊	市民公募委員	

やる気や興味がない方を巻き込む為に

要はコレだ！心得5か条

1 興味を持たせるよう創意工夫すること

本書のような簡潔さやLINE会話風などの親しみやすさも

2 地元川西市を知ってもらう工夫をすること

文字や形でツールにして視覚化。知ることから全てが始まる

3 “とりあえず”で失敗を恐れず動いてみることに

あえて中途半端を完成に。常に進化し続けるトリカワカードのように

4 “集まらない”ではなく“参加できない”理由から考えること

現役世代は昼間の時間は取りにくい／子育て世代は単独参加が難しい...

5 ネットを取り入れて非接触でも人との関わりを持てるように努めること

YOUTUBE・SNS・WEB会議システムなどで時間と距離を越える

川西市の地域活動・市民活動を活発にする 行動指針

(改訂版)



川西市参画と協働のまちづくり推進会議
(とりあえずポップコーン部会)

目 次

1、	川西市の地域活動・市民活動を活発にする 行動指針の目的、構成等	1
2、	第 編 情報発信	2 ~ 3
	【指針 1】 ~ 【指針 4】	
3、	第 編 企画・計画	4
	【指針 5】 ~ 【指針 6】	
4、	第 編 実施・実行・イベント	5 ~ 10
	【指針 7】 ~ 【指針 17】	
5、	第 編 組 織	11 ~ 16
	【指針 18】 ~ 【指針 25】	
6、	第 編 行政との協働	17
	【指針 26】	

川西市の地域活動・市民活動を活発にする 行動指針

1、 目的

この行動指針は、川西市における地域活動・市民活動に対する市民の無関心やスタッフの高齢化、担い手不足などの 難しい現状の中で、一人でも多くの市民に、地域活動・市民活動に関わってもらうため、また、活動の再活性化のために、活動団体や活動者は何を、どのようにすべきかについて、その方向並びに具体的方法、ヒント、アイデア及び事例等を提示し、今後の取り組みの一助となることを願って策定いたしました。

2、 行動指針の構成

この行動指針は、地域活動・市民活動の活動分野を5つに分け、分野毎に活性化等の方向、方法、アイデア及びヒント等を提示し、合わせて、ユニークなコラムを例示しています。

第 編	情報発信
第 編	企画・計画
第 編	実施・実行・イベント
第 編	組 織
第 編	行政との協働

3、 時点修正等

この行動指針は、今後、地域活動、市民活動の状況の変化等に対応して、常期的な指針を提示できるよう、必要に応じて、時点修正や加除を行う必要があります。

4、 その他

・作成年月 令和3年3月

・作成 川西市参画と協働のまちづくり推進会議 とりあえずポップコーン部

第 編 情報発信

(情報発信の方法、スタイル)

- 【指針 1】 情報発信は対象に合わせて、多様な方法、多様なスタイル等を駆使出来るようにする。

情報発信のキーワードは、タイムリー、カラー、オシャレ、見える化、楽しそう、双方向。

とにかく告知。あらゆる媒体を活用していく、その際、告知対象に適した媒体を使用することが重要です。

10代～50代までは紙面よりオンラインで情報収集するので、ネット告知、60代以降は紙媒体の告知が有効です。

トレンドを分析して情報の質にもこだわる。

SNS であれば、フォロワーを増やす取り組みが必要です。

イベント等のPRは関係者だけでなく、広くみんなに告知・周知する。

世代を問わず市民に情報を伝達するアイテムとして「川西あんしんネット」のような通信手段を構築する。

(地域の魅力発信)

- 【指針 2】 地域のことをよく知ってもらい、愛着を持ってもらえるよう、情報提供やPRをしていく。

地域の魅力、歴史、文化等のガイドを作成し、地域の全戸に配布する。

市の窓口で転入届提出時に地域のガイドを全員に手渡してもらえるようにする。

地域の福祉情報を中心にして、公園ガイド等も兼ねた「ほっとナビ〇〇」を発行した事例があります。

(地域活動の見える化)

- 【指針 3】 コミュニティや自治会の地域活動を、地域の人たち全てに、「見える化」する。

コミュニティ活動の情報は、全戸に配布する。

自治会の事業計画、予算、行事等を加入、未加入にかかわらず周知する。

転入届提出時に地域活動等PRのパンフレットを市の窓口で配布してもらう。

第 編 情報発信

地域活動団体はホームページを作成し、タイミングよく広報や情報提供をする。

自治会の広報活動では、若い世代に向けて、ネットやSNSなどを活用して積極的に周知広報する。

自治会独自に広報板を設置し、地域でこまめに情報提供している事例があります。

イベントなどを行う際は、併せて主催者情報も発信して、組織の認知も深めてもらう。

(口コミ情報発信)

【指針 4】 口コミでの情報伝達、周知及びPR等が大きな効果を上げる場合があります。

地域コミュニティなど狭い地域では、市内や地域で活動することが多い女性には、口コミが有効な場合があります。

定例の取り組み等(週1回、月2回等)について、参加者に次回開催日をお知らせする。

参加者に次回に向けて、近所の人達に声をかけてもらい、さそい合っ
て参加してもらうように言う。

コラム

高齢者の集いで参加者が知り合いになり、日常のお互いの助け合いもするようになった。また、一人暮らしの人が集いに参加することで、ひきこもり予防になった。

参加者に一定のお手伝いを頼むことで、参加から参画につながり、その人のやりがいの醸成につながった。

第 編 企画・計画

(意見聴取、意見募集)

- 【指針 5】 3人寄れば文殊の知恵、各種計画や新たな事業の企画の際には、できるだけ多くの人から意見や提案を聞こう。

各コミュニティで地域別構想や計画等、中長期計画を作る際には検討委員会等を作り、各世代からバランスよく公募委員を募集する。また、全世帯を対象に意見募集(パブリックコメント)を行う。

これまで地域活動にあまり関わっていない学生、若者、中年等などを対象に公募で集ってもらい、地域の課題や今後について議論し、提案してもらい仮称「まちづくり提案1年委員会」を開催する。
(期間1年、人数10数名程度)

企画、計画に際しては対話を通じたプロセスが大事、2割くらい確定からスタート、何ならゼロベースからでもいい。

新規事業の企画に際して、最初から白紙状態で関係団体や関係者に集ってもらい検討委員会等を作り、ワイワイがやがや意見交換を重ねて、1から作り上げた方がうまく実施できた事例がある。

(企画、計画づくりの姿勢)

- 【指針 6】 企画、計画はしなやかな、柔軟な考えに立って考えてみる。

新しいことは、まずやってみようという気概であたる。

イベント等は楽しさを追求して、遊び心が必要です、また、名称もオシャレなネーミングでワクワク感を出す。

お金や知識をサポートして、若い世代に全部任せてしまうイベントがあってもいい。

参加、参画することで、どのようなメリットがあるか考えた上で計画づくりをする。(メリットの例 金銭、経験、知識、交流、体験等)

イベントや新しい取り組みをする時、共通の悩みや問題を抱える人同士が集まれるような計画をするとうまくいく。
(何か得られるような、お得感があればさらに良い)

PTAや幼稚園のママ友、子育てサークルのメンバー等、すでにあるグループを基盤にして新たな活動の取っかかりにする方法もあります。

新しいスタッフを求めるなら、まず、体験会や交流会など、誰でも参加できるような企画を用意する。

コミュニティや自治会は、一度、事業やイベントを棚卸しして、本当に必要かどうか、評価してその結果によっては、廃止も決断する。

第 編 実施・実行・イベント

(地域資源や魅力の発見)

【指針 7】 地域資源や魅力を知ってもらうイベント等を実施する。

講師の蘊蓄を聞きながら歴史散歩

ガイドブック片手にタウンウォッチング

植物、昆虫、水生生物などの自然観察会

親子で米作り体験に挑戦

地場産業工場見学

一庫ダム見学会

(こどもとの関わり)

【指針 8】 こどもに関連する取り組み(子育て支援、こどもの安全、安心等)は誰でも関心が高い。

子育て支援の取り組みを充実し、あわせてママ友のグループづくり。

こどもが活躍できる場を作る、たとえばイベントでこどもスタッフ制度を取り入れ、こどもが計画し運営するコーナーを作るなど。

学校安全協力員の活動をコミュニティの活動として取り組んで地域の絆が深まった事例があります。

コラム

学校安全協力員(こども安全まもり隊)の取り組みを10数年前からコミュニティで実施し、こどもの安全とともに、住民とこどもの絆が深まった。また、活動中は全員が制服(オレンジコートまたはオレンジベスト)を着用するため、地域の随所で、制服の人々が見守り活動をするることによる防犯、安全上の「制服の抑止力」を発揮している。

コラム

ある子どもの遊び場でのイベントでは、子ども達が「やってみたい」ことを実際に「挑戦できる、体験できる」という遊びを大切にしています。挑戦の結果、失敗しても、親は子どもを責めずに「挑戦の勲章」として「またがんばろうね」と共感して、挑戦した気持ちを大事にする。このような肯定の言葉がけと、見守りは子どもの育ちにとって大切なことを、あらためて、スタッフも学ばせてもらったという事例があります。

第 編 実施・実行・イベント

コラム

土曜日しか休みのない主人に「どんな地域活動なら参加するのか」聞いたところ、「こどもと一緒に参加して、こどもが喜んでくれる活動」との答えが返ってきたという話を聞いた。

(多世代交流の推進)

【指針 9】 多世代交流を推進して、地域の世代間の絆を深めよう。

スローイングビンゴ等、スポーツを通じて多世代の交流を進める。

共育(ともいく)クラブ事業(児童と大人が読書、昔遊び、将棋やおもちゃ作りなど学校では教えてもらわない遊びや物作りを通じて共に育まれることを目的とした交流事業)を月2回実施している事例がある。

(活動拠点の確保)

【指針 10】 活動拠点の確保と活用は地域活動活性化にとって不可欠です。

いつでも打ち合わせや会議ができて、印刷や資料作りもすぐできる活動拠点を作ろう。

だれもが気軽に立ち寄れるふれあい喫茶など交流スペースが確保できればもっと良い。

コラム

ふれあい喫茶を運営し、だれもが気軽に立ち寄れる居場所やたまり場を作って大成功した事例があります。

(年間: 約150日開設 来場者 延3,700名)

(抽選券等の配布)

【指針 11】 イベント等のプログラム(全戸配布)にお楽しみ抽選券や金券をつけて、参加促進の呼び水にする。

(有償ボランティアの導入)

【指針 12】 定例的にボランティアに従事する等の場合、報償費等として、交通費プラスアルファ程度を支払う、有償ボランティア制を導入する。

ふれあい喫茶のスタッフ(午前10時から午後3時半まで、2名体制)として報償費の支払いの事例がある。(一人1日千円)

地域包括ケアシステムの一環として、要支援、要介護者等の生活支援を行う有償ボランティアは、支援する人も、受ける人にも好評です。(支援する人1回400円、支援を受ける人1回500円)

第 編 実施・実行・イベント

(コミュニティ ビジネス)

【指針 13】 賛同者を募り、コミュニティビジネスに取り組み、お小遣いの足しになる程度の小金を儲けてもらう。

公共施設等の維持管理業務を受託する。

地域内で賛同者を募り、地域活動各種チラシの全戸配布のシステムを作る。

地域包括ケアシステムの介護予防、生活支援は地域活動、市民活動が分担すべき分野です。

定年退職した人を中心にして、遊休農地を借り受け、野菜作りをして販売する。

ふれあい喫茶で市大型ごみ処理券を販売している事例がある。

(イベントや催し継続のポイント及びコツ)

【指針 14】 イベントや催し等を成功させて、長く続けるにはコツがあります。

定例の事業等は、準備段階で毎回変更や改善点がないか検討し、また終わったら、ふり返りや反省会を行うことが次ぎにつながります。(会議形式でなく、雑談もできる「飲み会」もいい)

事業や行事の参加者の声を拾い、それを次回以降に反映することを検討する。

地域のボランティア活動は活動者と受け手のコーディネート(調整機能)がうまく機能することが一番重要です。

若い世代がイベントなどに参加するきっかけは、情報であり、その点SNSはとても効果的です。

参加募集の告知には、「開始時刻」と共に「終了時刻」も明記すること、また、駐車場の有無も明示することが重要です。

参加、参画することで、どのようなメリットがあるか考えて、メリットをつけるようにする。(再掲)

参加参画の募集をする際は、何をどのように手伝ってほしいか、細かく、詳しく伝えることが大切です。

第 編 実施・実行・イベント

イベント等に手伝いに来てもらった人達にちゃんと参画してもらえよう、やって欲しい事や、注意事項等のマニュアルやチェックリストを提示し、きちんと説明することが、次ぎにつながります。

こどもが多く参加するイベントでは、こどものステージなどを会場の一番奥に設置し、そこまでの間に、親達が立ち寄れる店やブースを配置する。

(市民活動のイベント等での参加者との関わり)

【指針 15】 市民活動等の行事やイベントでは、参加者が今後参画者としてスタッフにもなってもらえるような関わりも必要です。

スタッフと参加者が仲良くなり、顔と名前のわかる関係になる

スタッフがやってあげ過ぎない

具体的にやる作業を見える化する。

協力してくれる人がいたときに、具体的役割や仕事を明確に依頼する

スタッフが忙しくて、人との交流ができない状態を作らない。

市民活動ではイベントの意義をはっきり明確に示す。

まず、主催者側でイベント等の目的、意義、内容など一つ一つ言語化する。

「わかりやすいメリット」(商品配布・金銭・目に見える結果など)が有効かどうかは、きちんと検証する。

コラム

小さな子どもを対象にしたイベントの話

1年目 長蛇の列で順番に子ども達が遊ぶ中、付き添いの親達は、何もせずに子どもを見ていて、そして、「うちの子はあそべてない！」などのクレームが山のように来て、スタッフはへとへとで疲弊した。

2年目 スタッフはあえて何もせず、来た人に声をかけることに徹して、ダンボールが破れて壊れそうになったら、そこら辺の付き添いの大人に「すみません、ダンボールのはし持ってもらえますか」と手伝ってもらって、大人を巻き込んだ結果、暇そうにしていた人は激減して、クレームはゼロになった。

付き添いの大人に役割を持ってもらうことで「傍観者」から「参画者」になってもらってイベントが成功した事例があります。

第 編 実施・実行・イベント

(新規参画者に次ぎの担い手になってもらうためには)

【指針 16】 新規参画者が次の担い手になってもらうためには、関わり方が大切です。。

イベント等に新たに参画してもらう時、その人に具体的に何をしてもらうか明確にするとともに、比較的簡単なことから始めてもらう。

「負担を減らす」と「負担感を減らす」は違うことを意識

新しい意見に対して、今、関わっている人は、頭から否定せず、できるだけ肯定的に聞く。

地道に、声かけをし続ける。

その人が何に興味、関心があるのか、また、特技は何かを把握しておく。

達成感が持てるように、目的や目標を常に明確にする。

参加、参画することでその人がどのようなメリットがあるかを考えた上で依頼する。(再掲)

参加参画を求める上で、「お誘い」の重要なキーワードは タイミング、仕方、質、誰が、また「活動」のキーワードは、明確な役割、主体的関わり、などが大切で、終わった後、どんな活動ができたか話せることが参加参画の実感を持ち、次ぎにつながる。

新しく参加参画してくれた若い世代を、便利使いしない。
(パソコンだけやってもらうなど)

ただ働きだけでは、人は動かない時がある。ケースによっては、有償ボランティアや物品提供(地域素材を使用)を充実させ対価で応える。

(防災訓練)

【指針 17】 万一の災害の時こそ、日頃の地域力が発揮できます。そのためには、訓練が大切です。

第 編 実施・実行・イベント

本来、自治会は生活密着型です、今はほとんどの人が日頃の生活を
する上で、安全 安心は大丈夫とっていますが、いざ災害が起これば、
まず最初に頼りになるのが、向こう3軒両隣り等の近隣や自治会です、
そのことを住民に周知することが必要です。

災害について「自分は大丈夫」と他人事と思いがやすいが、告知の時点
で体感してもらい、自分事にしてもらえるような告知に努める。

防災訓練の名称は人の心をとらえやすいキャッチーなものにする。

訓練を体験しておきたい、内容をもっと知りたいと思えるリアルさを追求
する(夜の避難訓練、避難所一泊体験等)

訓練にも楽しさをプラスする(運動会+防災訓練等)

自助だけでなく共助や互助がいかに必要なのか、役割分担ではない
ような避難訓練も有意義だと思う

災害は地域コミュニティを蘇らせる究極の事態です。万全の対策の切り
札は、ご近所の絆と日頃の訓練です

第 編 組 織

(連携の強化)

【指針 18】 学校や関係機関及び事業者等との連携を積極的に進める。

中学校、高校との連携を進め若い世代の参加、参画を高めていく。

トライやるウィークで中学生を受け入れて、地域活動に関心を持ってもらう。(イベントへの参加。スタッフとしての参画)

コラム

トライやるウィークでコミュニティが数名受け入れて、福祉のお手伝いをしてもらおうと共に、2年前までの小学校時代に自分達が登下校時に見守りをしてもらった、まもり隊活動を体験してもらった。

地域とともにある学校を目ざして、コミュニティ・スクールの取り組みを進める。

地元の商店会や工場等さらに関係機関と連携した取り組みを進める。

地元の事業者の多くは地域が元気になって欲しいと思っているので連携すると、今まで以上に大きなことが出来る

JAや生産組合との連携により、収穫際や朝市を実施して大変好評な事例があります。

各コミュニティの間での情報交換会等、横のつながりが大切です。

市民活動センターの登録グループ同士の情報交換等、横のつながりを密にすることが重要です。

地元の商店会と連携して、地域通貨の導入を考える。

第 編 組 織

(コミュニティ活動マネジメント)

- 【指針 19】 コミュニティ活動において、多くの人が活発で自由に意見を言える場としくみを作り、民主的なルールでの運営を徹底する。

コミュニティの組織について、地域の関係団体の一元的結集を図るため関係団体にコミュニティの内部組織(部会)として結集してもらう。あるいは関係団体に部会等の構成メンバーになってもらう。

運営委員会を報告や情報交換の場で終わらせない。

活発で民主的な運営のため執行機関(一般的には役員会、運営委員会、部会、実行委員会等)の内、運営委員会は企画や組織運営の要として機能するよう権限をはっきり決めておく。

地域で現に活動しているグループや団体を把握し、その活動の目的や課題等に注目して、コミュニティ活動への参画や連携等の可能性について常に考える。

コラム

コミュニティ活性化の合同研修会での意見、「一度、市内の全コミュニティが集まり 我がコミュニティが、他に自慢できる取り組みや仕組みの発表会をやれば、大いに参考になるのでは！」との意見がありました。

(自治会活動マネジメント)

- 【指針 20】 自治会の運営は民主的、効率的な運営に努める。

自治会組織の機能強化と民主的な運営を図るため、会則や規則その他必要な例規を整備する。

3役(会長、副会長、会計等)は輪番制にせず、民主的ルールで選出する。

輪番制とせざるを得ない役職(班長、世話役等)については、強制とせず、個別事情を勘案して、輪番猶予等の弾力運用も検討する。

会長の1年任期は、問題の先送りや無責任運営になりかねないため、できる限りさけて複数年とする。ただし、マンネリや独走の弊害をさけるため無期限の留任もさける。

役員交代に際しては、必ず事務引き継ぎを行う。

旧来からの名称にこだわらず、役職・呼称の見直しを検討する。

班長の負担軽減を図る。(班のお世話に特化)

第 編 組 織

役を決めても、丸投げしない。また、役の二人担当制(一人は経験者)を検討する。

サポーター制導入の検討(やりたい人がやりたいときに任期なしで参加できる仕組み)

押し付け合いの風潮をなくす

会費の使途の明確化

人件費は特に慎重な議論をする必要があります。

日頃忙しくて活動に参加できない人がお金のムダ使いだと感じないように、活動内容の周知に万全を期す必要があります。

金銭面は不明な点が無いようにし、必ず合意形成をはかる

土日や平日の仕事終わりの時間帯の活用を考える。

(自治会加入促進)

【指針 21】自治会は地域に根付いた基本的な住民組織であり、地域活動の原点です。

自治会の特性に合った方法で、加入促進の取り組みを粘り強く継続していく。

加入によるデメリットが目が行きがちですが、加入促進に際しては、治安維持や万一の災害での共助など様々なメリットを説明する。

加入促進の成功事例等を参考にできるよう、情報交換の場や事例集をつくる。

未加入者の意見を聞き、加入促進の取り組みに反映する。

コラム

転入後自治会への加入、非加入の分かれ目は約2か月間と考えて、この間に何らかの加入促進のアプローチをする。
たとえば、自治会加入を勧める関係書類をわたし、充分説明するとともに6月頃までに、転入引っ越し世帯に集まってもらい、歓迎BBQを自治会館の庭でするなど。

第 編 組 織

(自治会脱会の引き留め策)

- 【指針 22】多くの自治会で会員の脱会の流れに歯止めがかからず、存続の危機とも言える状況の所もあり、思い切った引き留め対策(役員免除、会費軽減、高齢世帯支援、その他特典付与等)を講じる必要があります。

自治会員のデメリットに目が行きがちですが、治安維持や高齢世帯の生活支援や万一の災害での共助など様々なメリットを機会がある毎に説明する。(再掲)

準会員制を導入し、たとえば、総会の議決権は無いが、役員(班長を含む)は免除するなどの処遇とする。

輪番制とせざるを得ない役職(班長、世話役等)については、強制とせず、個別事情を勘案して、輪番猶予等の弾力運用も検討する。(特に高齢世帯の脱会理由で輪番役職が出来ないためとの事例がある)(再掲)

コラム

相模原自治連合会が、宿泊施設、遊園地、レジャー施設、葬祭場を自治会員が利用すると、料金が割引になる制度を導入している事例があります。

(組織改革)

- 【指針 23】組織改革と機能強化は組織をよみがえらせます。

前例踏襲は無難で楽だが、それだけでは、組織は変わらない人は集まらない、守旧にこだわらず、地域活動団体は、組織の機能強化と民主的な運営のため組織改革を果敢に行う必要があります。

組織改革は、多世代の人達に関わってもらうのがいい。

できるだけフラットな組織づくりにつとめる。

コミュニティの組織について、地域の関係団体の一元的結集を図るため関係団体にコミュニティの内部組織(部会)として結集してもらう。あるいは関係団体に部会等の構成メンバーになってもらう。(再掲)

(人材登用、発掘)

- 【指針 24】人材登用や発掘はどの組織も喫緊の課題です。

地域別構想や計画等の中長期計画を作る際、策定委員会等を作り、委員の内相当数を公募委員とする。(再掲)

第 編 組 織

コミュニティの各組織(運営委員会、部会、実行委員会等)の構成員として、一定数の公募委員に入ってもらおう。

これまで地域活動にあまり関わっていない学生、若者、中年層などを対象に公募で集ってもらい、地域の課題や今後について議論し、提案してもらおう「(仮称)まちづくり提案1年委員会」を開催する(期間1年、人数10数人、)
(再掲)

男性は、目的や役割をはっきり提示すると、積極的に参加、参画してくれるケースがある。(たとえば、スポーツ活動のコーチ役など)

大阪の市民参加研究会が作成した資料によれば、ボランティア等の活動への参加のタイミングは、ライフステージの変わり目や、またお誘いがあった時だそうです。

地域で現に活動しているグループや団体等を常に把握し、可能な場合参画を求めろ。

参加参画を求めろ上で、「お誘い」の重要なキーワードは タイミング、仕方、質、誰が、また「活動」のキーワードは、明確な役割、主体的関わり、などが大切で、終わった後、どんな活動ができたか話せることが参加参画の実感を持ち、次ぎにつながる。(再掲)

やる気のある若い世代の発掘のためには、若い人に任せられるようなイベントや取り組みを実施して、年配は任せて見守ることも重要です(再掲)

新しく参加参画してくれた若い世代を、便利使いしない(パソコンだけやっってもらなど。)(再掲)

ただ働きだけでは、人は動かない時がある。ケースによっては、有償ボランティアや物品提供(地域素材を使用)を充実させ対価で応える(再掲)

(会議の場のデザイン)

【指針 25】従来型の会議を見直し、若い世代も参画しやすい会議の場をデザインする

会議タイトルを楽しそうな名前にする

始めに会議の目的を明確にする。

会議にファシリテーター(調整役)を取り入れて、新旧問わず参加できる環境にする

だれもが参加しやすいように会議の開催時間帯等を改善する。
(子育てママ対象は平日15時まで、サラリーマンは平日夜又は土日)

第 編 組 織

机もスクール形式でも大きな口の字でもなく、グループに分ける
グループごとにワークをしたり、誰もがしゃべる機会を得るようにする
「遮る・否定・しゃべり続ける」NG など最初にルールを決める
あくまでも、場はにこやかに穏やかにをそれぞれが務める
模造紙、付箋などとにかく書き込んで貼って、見える化する
ワークショップなどを導入し、対話の文化を根付かせる

飲みにケーションも大切な場合がある。

本音で意見交換できる場を作る。

会議でただ時間を過ごすことの無いよう、小さなことの見解でも否定せず、まずは傾聴する。

ワールドカフェ方式(数人でカフェでくつろいでいるようなリラックスした雰囲気で行う会議)の会議を検討する。

トーキングオブジェクトお勧めです。(トーキングオブジェクトとは、会議のルールで発言できる人はそのオブジェクト(手に持てる小物など)をもっている人だけにする)

コラム

自治会の会議が劇的に変わりました。
これまでの自治会班長会議は、情報提供9割、対話1割のお堅い会議でしたが、ワークショップ導入(ワールドカフェ)、資料はパワーポイントで見せる化、BGMをかけ、お茶とお菓子を出して食べながらの対話にしたら、情報提供2割、対話8割に大きく逆転して、会議がやわらかくなり、新しい考えも出てきて、大成功した事例があります。
ただし、これの定着には、ファシリテーションスキルを組織の中にしっかり取り込んでいく必要があります。

第 編 行政との協働

(市は協働のパートナー)

【指針 26】 市は、地域の活動や課題解決に向けて互いに補完しあう協働のパートナーです。

民間の宅地開発計画(建築確認を含む)を市に協議または申請を出す段階は開発者等に対して、地域コミュニティへの理解や自治会への加入について要請をする絶好の機会であるので、地域と市が連携協働してこれに当たる。

転入届提出時に地域活動等PRのパンフレットを市の窓口で配布
市の窓口で転入届提出時に地域のガイドを全員に手渡してもらえようにする。(再掲)

自治会への加入促進の取り組み事例を事例集等にまとめて、全自治会に配布する。

転入届提出時に自治会加入申込書を配布し、加入を要請する。

何かを始めたい人が、気軽に相談できる窓口、マッチングしてくれる窓口が必要で、また、それらの窓口が誰にでも簡単にわかるようにする。

世代を問わず市民に情報を伝達するアイテムとして「川西あんしんネット」のような通信手段を構築する。(再掲)

市民活動センターやボランティア活動センターを広く市民に知ってもらうため、活動の周知、PRが必要です。

市民活動に対する、国、県、市その他公的団体及び民間団体等の助成や支援メニューを毎年広く周知していくことが必要です。

作成日 令和3年3月

作成 川西市参画と協働のまちづくり推進会議

事務局 川西市総合政策部参画協働課

電話 072 - 740 - 1111(代表)

この指針にアクセスできるアドレス、QRコード等添付

コミュニティ・
ディベロップメント

川西市参画と協働のまちづくり推進会議

ポッコーン部会提供

コミュニティの 課題を解決するために

コミュニティを活性化し、課題を解決するための7つの分野ごとに部会のメンバーから意見を聞き、ヒントを集めました。

【活動分野類型】	
コラボレーション	4
プランニング	12
シティプロモーション	13
ファシリテーション	14
会議の場のデザイン	16
組織のマネジメント	21
コミュニティディベロップメント	28
合計	108

「コラボレーション」→協働する

「プランニング」→企画する

「シティプロモーション」→魅力発信

「ファシリテーション」→調整する

「会議の場のデザイン」→場づくり

「組織のマネジメント」→組織運営

「コミュニティ・ディベロップメント」→

コミュニティ活動

コラボレーション



01

飲みにケーション
も大切

02

組織同士の情報交
換会をしよう

03

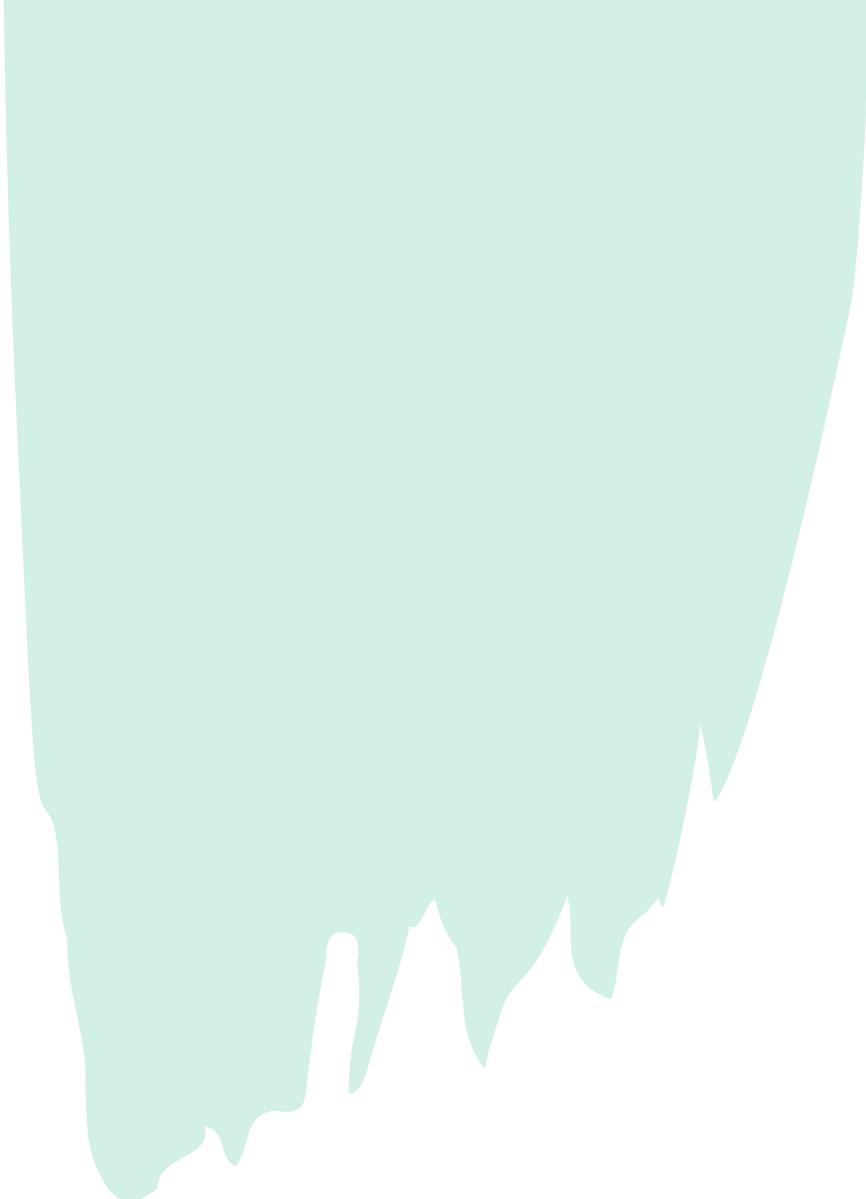
地域の事業者さん
と連携すると今まで
以上に大きなこと
ができる

04

市は、地域の活動
や課題解決に向け
て互いに補完しあ
う協働のパート
ナー



プランニング



No.1

- イベント名を🌀キャッチーなものにする
- 通年通りのイベントにも🌀「楽しさ」をプラスする
- タイトルは🌀おもしろおかしく
- 対話を通じた企画プロセスは🌀2割からスタート、何ならゼロベースも
- 商店街や店舗は地域通貨を導入し、🌀賑わいをつくる
- 🌀ターゲット別に手法を変える

No.2

- トレンドを分析して、量よりも、質にこだわる
- 誰でも参加できるような企画を用意する
- 企画毎に振り返りを行い、次回に活かす
- 3人寄れば文殊の知恵、各種計画や新たな事業の企画の際には、できるだけ多くの人から意見や提案を聞こう
- 地域の魅力を知ってもらう体験を増やす
- イベント等のプログラム（全戸配布）にお楽しみ抽選券や金券をつけて、参加促進の呼び水にする



シティプロモーション

No.1

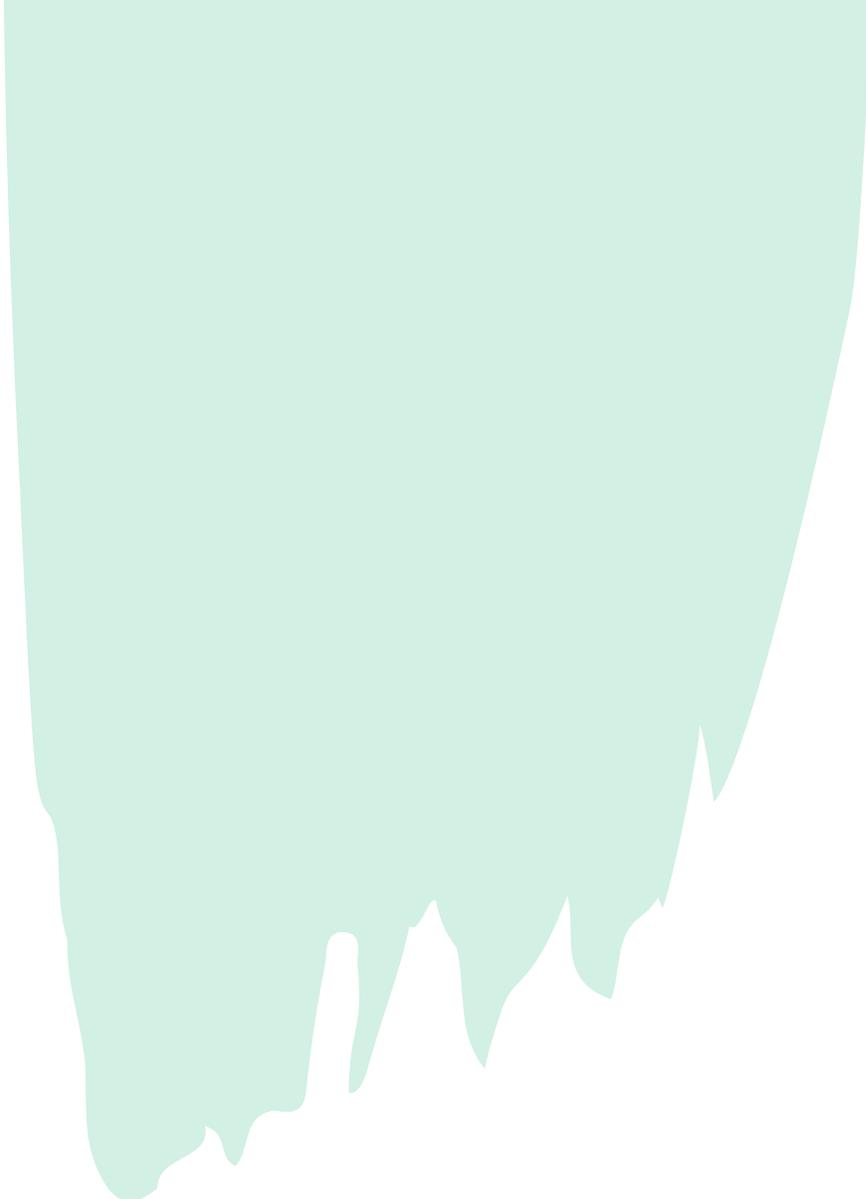
- 関係者だけでなく、みんなで告知・周知する
- 10代～50代までは紙面よりオンラインで情報収集をするのでネット告知、60代以降は紙媒体の告知
- 動画などを作成しみんながパッと見て分かり易いものを作成する
- 世代を問わず市民に情報を伝達するアイテムとして「川西あんしんネット」のような通信手段をつくる
- SNSで、フォロワーを増やそう
- 目的をはっきりと伝える
- オシャレや楽しそうなネーミングでワクワク感を出す

No.2

- とにかかく告知。現代は情報過多、そして情報収集方法も多様になっている為、あらゆる媒体に告知するべき
- 各ターゲットに適した媒体に集中的に使う
- イベントは地道にその都度声掛けをし続ける
- 常にコミュニケーションを大切にする
- 地域の魅力、歴史、文化等のガイドブックを作成し、地域の全戸に配布する
- コミュニティ活動の情報は、全戸に配布する



ファシリテーション



No.1

- スタッフと参加者が仲良くなる。●●顔と名前のわかる関係になる
- スタッフが●●やってあげ過ぎない
- 具体的にやる作業を●●見える化する
- 協力してくれる人がいたときに具体的役割や仕事を●●明確に依頼する
- スタッフが忙しくて、●●人との交流ができない状態を作らない
- まず、主催者側で●●一つ一つ言語化しよう
- ●●「わかりやすいメリット」（商品配布・金銭・目に見える結果など）が有効かどうかは、その都度きちんと検討する

No.2

- 「負担を減らす」と~~●~~「負担感を減らす」は違うことを意識
- 新しい意見に対して、今かかわっている人は~~●~~できるだけ肯定しかしない
- 「取り返しのつかない失敗」（人を傷つける、団体の信用を無くすなど）以外は~~●~~失敗することが経験知になる
- その人が~~●~~何に興味や関心があるのか、また特技などを把握しておく
- 次回の開催日を~~●~~その場で決める
- ~~●~~子どもが活躍できる「場」をつくる
- スポーツを通じた~~●~~世代間交流のすすめ

会議の場のデザイン



No.1

- 会議タイトルを~~///~~楽しそうな名前にする
- 机もスクール形式でも大きな口の字でもなく、~~///~~グループに分ける
- グループごとにワークをしたり、~~///~~誰もがしゃべる機会を得るようにする
- グループごとに話すときも、~~///~~話している人を遮ることはしない
- 「遮る・否定・しゃべり続ける」NGなど~~///~~最初にルールを決める
- あくまでも、場は~~///~~にこやかに穏やかにをそれぞれが務める
- 模造紙、付箋などとにかく書き込んで貼って、~~///~~見える化する
- 足りないところ（パソコンなど）を担ってもらおう・~~///~~助けてもらおうという意識は捨てる

No.2

- ワークショップを導入し、対話の文化を根付かせる
- 本当の意味での意見しやすい環境づくり
- 会議でただ時間を過ごすことの無いよう小さなことでもまず否定しない、聞くこと
- トーキングオブジェクトのおススメ
- 会議の開催時間帯の改善
- 会議にファシリテーションを取り入れて、新旧問わず参加できる環境にする
- この会議は何の集まりなのかを明確にする
- 慣例であっても、始める前に今回もやるのかどうかから協議



※公共的活動応援サイト 長野県みらいベースよりイラスト引用

組織のマネジメント

No.1

- 実行委員公募は~~●~~役員だけで決めない
- ルールそのものを見直し、設定しなおす場として~~●~~多世代の人たちがかかわれる場をつくる
- ~~●~~フラットな組織づくり
- ~~●~~役職・呼称の見直しをしよう
- ~~●~~任期の見直しをしよう
- ~~●~~班長負担軽減をしよう
- ~~●~~サポーター制を導入しよう
- ~~●~~経理的なサポートが必要
- ~~●~~ルールを柔軟にして~~●~~学生との連携を促す
- ~~●~~会費の用途を明らかにする

No.2

- 忙しいため、活動に参加できない人が、お金のムダだと感じないようにする
- 社会経済の環境の変化に適応する組織づくり
- 役を決めても丸投げしない
- 人件費は特に慎重に議論する
- 金銭面は不明な点が無いようにし、必ず合意形成をはかる
- お金の話は、団体の運営を担う人のみで協議する
- 運営班と企画班とサポーター班と役割を分けて、居心地良いポジションをつくる
- 達成感が持てるように目的や目標を常に明確にする
- 自治会の事業計画、予算、行事等を加入・未加入にかかわらず周知する
- 参加者に次回に向けて、近所の人達に声をかけてもらい、誘い合って参加してもらう
- コミュニティ組織の機能強化と民主的な運営のため、守旧にこだわらず、必要な改善をする



コミュニティ・ディベロプメント

No.1

- 体感しておきたい・知りたいと思えるリアルさを追求する
- 「自分たちは大丈夫」を告知の時点で体感してもらい自分ごとにしてもらう
- 事業のリストラ、大胆な見直し 賛同者がいないならいっそやめてみる
- 新しいことはまずやってみる
- 楽しさを追求し、遊び心を大切に
- 居住地域に現存している活動グループを知り、その活動の目的、課題にも触れる
- 有償ボランティアや物品提供（地域素材を使用）を充実させ対価で応える

No.2

- ◆タイムリー、カラー、オシャレ、見える化、楽しそう、双方向
- ◆共働き生活スタイルに合わせた活動のしかたをしよう
- 昼夜を問わず市内で活動することが多い女性には、◆ロコミが有効
- ◆災害は地域コミュニティを蘇らせる究極の事態
- ◆自助・共助・互助がいかに必要なのか役割分担ではないような避難訓練も有意義
- ◆治安維持や家庭の問題の解決といったメリットを伝えよう
- ◆土日や仕事終わりの時間帯を活動に使う

No.3

- 押し付け合いの風潮をなくす
- 参加することでどのようなメリットがあるか考えてみよう
- その人が具体的に何をするか明確にする
- 具体的で簡単な事から参加してもらう
- 新規メンバーを随時募集する。
- 遊び心を常に意識して楽しい活動、イベントにする
- いつでも打ち合わせや会議ができて、印刷や資料作りもすぐできる活動拠点をつくろう

No.4

- だれもが気軽に立ち寄れる 交流スペースをつくる
- 定年退職した人を中心にして、遊休農地を借り受け、野菜作りをして販売する
- パブリックスペースを 市民主体で利活用しよう
- トライアルウィークやコミュニティスクールなど 学校と地域が協力して若い世代の参加参画を促す
- 地元の商店会や工場等と連携した取り組みを実施する
- 自治会脱会対策や新規加入促進の取り組みはコミュニティの最重要な課題と認識する
- 市民活動センターや ボランティア活動センターを利用しよう



The End

トリカワカード

こんなことに困ってませんか？

当たり前の見直し

いつも同じ中心メンバーでの運営にもどかしさや疲弊を感じていませんか？

もっと/気軽に参加

何か一緒にやってみたい手伝いたいという気持ちはあるけれど最初の一步のハードルを高く案じている人も

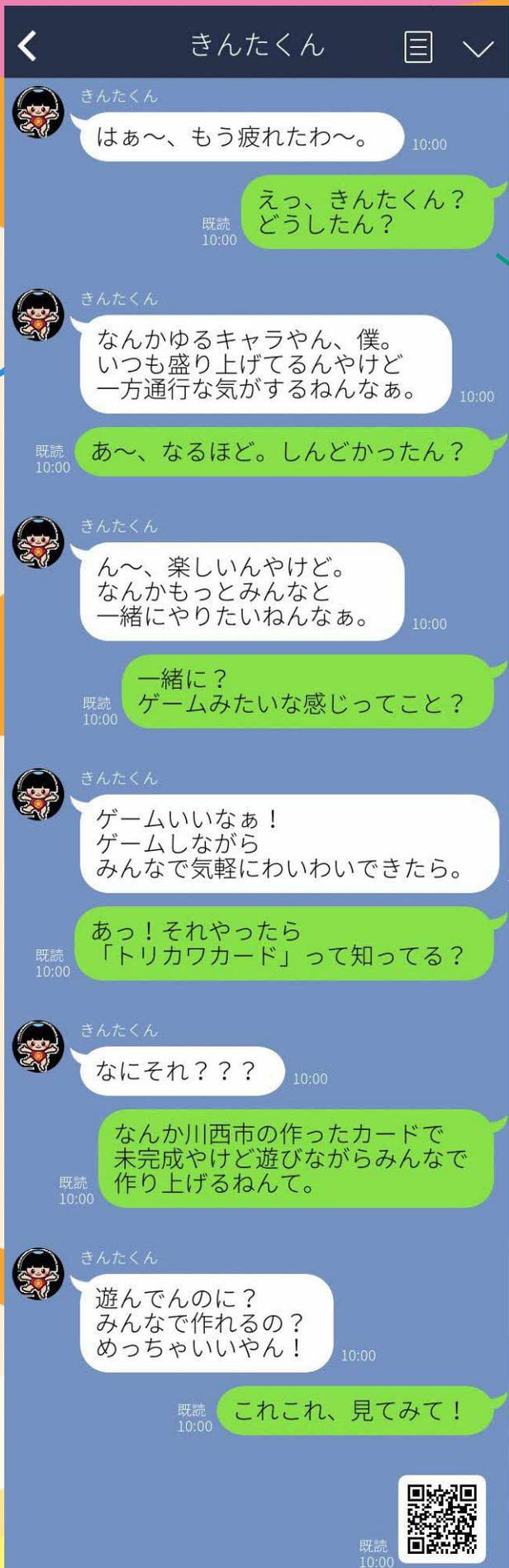
未完の価値

未完成のカードを遊びながら一緒に作り上げるバーベキュー型ツール

郷土愛

「KAWANISHI is...」でお困りごとの解決案をゲームで作り上げる

トリカワカード詳細は
QRコード or



既読 10:00



トリアエズカワニシデカケルカード
～川西✕アクション=∞?～

参画と協働委員とりあえず弾けるポップコーン部会より

導入の背景

- 活動者には共通の悩みがある
- 活動者は忙しい、固定化、高齢化。
- 新しい発想や刺激が必要。ブレークスルーや気づきをもとめている
- 指示、命令、やらされ感では動かない



目的

- 活動者の課題解決を楽しく実現するツール登場!!!
- 川西のリソースの見える化とブレークスルーを実現
- 普及プロセスにおいて参画と協働を目指す



なぜゲーム？

- ゲームは楽しい
- 多人数で気づきを得れる
- つながりづくりにも効果あり
- 小学生から高齢者まで汎用性が高い



ネーミングの謎

- とりあえず川西出かける
- とりあえず川西でカケル (☒、描ける、賭ける、翔ける化ける、書ける、馳ける) ※当て字
- 参画と協働には『とりあえず』がとりあえず必要

カードの構成

- ①お悩みカード（市民の声）33枚＋白紙カード15枚
- ②リソースカード（川西市内の資源、魅力を再発見）54枚
＋白紙カード30枚
- ③カケルカード（とりあえず〇〇してみる）34枚＋白紙15枚
- ④いいねカード30枚

①

自治会に入りたくない

②

集金の度に、
自治会のメリットって
何？って言われて
脱退者
増えるんだけど…

③

会議、
なんで誰も
手をあげないの？

④

おいおい、全然僕の話
聞いてくれんやん、
若い人の話が大切って
言ったそばから
「でもね」って
言ってるよ。

⑤

あの空き家、
草ボーボーやん。
隣の家から落ち葉を
何とかしてくれって
相談あったけど。

⑥

またあの家
BBQ やってるわ、
騒ぐのは
良いんやけど、
洗濯物に
匂いつくんよね。

⑦

楽器の練習を
したいんだけど、
家で出来ないし、
ん～

⑧

空き家
増えてきたけど、
活用できない？

⑨

川西市って
どんなところ？
って聞かれたら
何て答えたら…

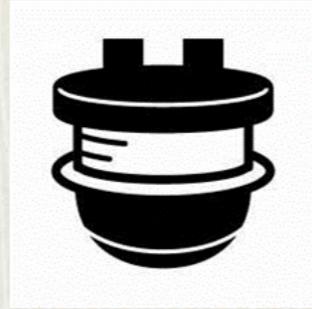
お悩みカード (33枚)

空き家・古民家



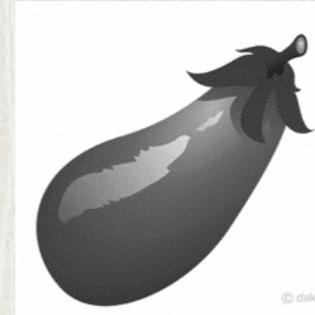
空き家の農家住宅は続き間があったり、縁側があったり、いろんな利活用ができます。何よりも農村風景を堪能することができます。

釜



炊飯器ではなく、釜で炊くお米は甘〜い。水加減や火のくべ方等技術が必要です。火を引いた後も、蓋をとらず、蒸らしたら、ふっくらご飯のできあがり。

黒川産・野菜



小ぶりだけど、味が凝縮して美味しい。これも、農業を営む農家さんのおかげです。土に親しむ農業をはじめませんか。

北

稲



黒川のお米は、スイートみたく甘〜い。そのまま食べても、おはぎにしても、美味しいです。

全

窯



室町時代からクヌギ炭焼きしていた炭焼き窯は、今でも利活用されています。例えば、ピザも焼いたり、燻製を作ったり。今の時代に合った利活用が望まれます。

北

すみっこカフェ



大学生が焙煎する珈琲が飲めるすみっこカフェ。大学生によるコンサートや落語会など様々な催しを展開しています。

リソースカード (54枚)

肯定してみる 1	否定してみる 4	倍にしてみる 2
まとめてみる 2	分散してみる 3	集約してみる 2

煮てみる 4	遠ざけてみる 3	茶化してみる 2
続けてみる 2	() してみる 1	() してみる 5

カケルカード (34枚)

基本ルール【準備編】

- ① 団体で実施する場合は4人～5人で1グループを結成
- ② 参加者に「リソースカード」を一人8枚、「いいねカード」を一人3枚配る
- ③ 中央に「カケルカード」を5枚表に向けて置く

基本ルール【ゲーム開始】

- ①代表者が「お悩みカード」から1枚ひいて、みんなに共有する
- ②プレイヤーは手持ちの「リソースカード」を複数枚使って、解答案を検討。「カケルカード」から1枚頭の中で選択して、解決案に使用する。
- ③全員が順番に思いついた解決案を披露
- ④全員の発表が終われば、いいねカード2枚を「良い・好き」と感じた解決案に渡す。
- ⑤手元に集まった「いいねカード」の数×使用した「リソースカード」の数×「カケルカード」記載の点数を算出
- ⑥合計点数の一番高い人が勝ち！

基本ルール

【さらに楽しむポイント】

- 柔軟な発想、実現性は度外視OK
- みんなが安心して発言できる場づくり
- 慣れてきたらそれぞれの白紙カードを使用。実際の悩みを書いたり、リソースとして自団体を記入してもOK
- カケルカードで自由な発想を。普段の思い込みに気づける。
- 団体・企業とコラボ カードづくり段階から参画してくれる団体を募集してもOK

「中途半端」と「とりあえず」

- 完成したイベントは参加者が満足して、結果「お客さま」で終わる。あえて「中途半端」で「とりあえず」やってみよう！それが参画の第一歩♪

(参考) AMAGASAKI TO THE FUTURE

PART2

- 尼崎市が開発
- シチズンシップ向上のためのプログラムとして2016年開発
- 地域の課題を知り、解決策を考え、未来を創造するカードゲーム
- 他自治体でも導入



自治会に入りたくない

集金の度に、
自治会のメリットって
何？って言われて
脱退者
増えるんだけど...

会議、
なんで誰も
手をあげないの？

おいおい、全然僕の話
聞いてくれんやん、
若い人の話が大切って
言ったそばから
「でもね」って
言ってるよ。

あの空き家、
草ボーボーやん。
隣の家から落ち葉を
何とかしてくれって
相談あったけど。

またあの家
BBQ やってるわ、
騒ぐのは
良いんやけど、
洗濯物に
匂いつくんよね。

楽器の練習を
したいんだけど、
家で出来ないし、
ん~

空き家
増えてきたけど、
活用できない？

川西市って
どんなところ？
って聞かれたら
何て答えたら、、、

会議、
何か質問意見ある方？
みーんな下向く。
ほんとはあるはず、
どうにかならないか？

既存の組織に
入り込めない

若い人がいないから
私も参加したくない

おもしろそうだけど、
知り合いもいないし
仲間内の盛り上がり
っぽくて
参加しにくいな・・・

参加者は
いっぱいいるけど、
みんな好き勝手
食べてもらって
片付けせずに帰る。
イベントやるたびに
クタクタだよ。。

自治会に入った方が
良いかも
しれないけど、
仕事の都合で
活動にほとんど
参加できない。

年老いた夫婦だけの
暮らしも、
何かがあったときが
心配。
子供たちも離れて
なかなか
こっちに来れない。

ボール遊びしてたら
怒られた...
遊ぶ場所がない

ボール遊びを
怒られた
と言って
ゲームばかりする

自治会とかPTAとか
そんな時間ない...

参加しても
いつもの仕切る人が
ずっとしゃべってる

②①

一人暮らしで、この先
なにかあったときに
心配。
近所の人とも
普段接点がないし。
自治会も最近
抜けたところだし...

②②

運転免許証を
返納したら、
買い物に出かけるのが
不便になった。
以前のように気軽には
出かけにくくなった。

②③

川西に住んでるけど、
大阪に働きに
出ていて、
自分が住んでいる
町のこと、ほとんど
よく知らないんだよ。

②④

家の中を歩くのが
やっとで、
ごみを出しに行くのも
やっとこさ...。
出しに行け
なくなったら
どうしよう。

②⑤

長年いちじく農家を
してきたけれど、
体力の衰えも
感じるし、
あとどれくらい
できるだろうか...

②⑥

子どもが小さくて、
気軽に外出できない。
両親も離れて
住んでいるし...。
少し気休めに出かけ
られないかしら。

②⑦

自然がたくさんあって
楽しそうだと思った
けど、どこが危険で
どこは遊べるのか
わからない。
子どもを自然の中で
育てたいのに...

⑳

わしは
いつまで会長やったら
ええんやろか、
みんな手を上げて
くれへんし、
後継者育てな
あかんのは
わかってるけどさ、

㉑

また空き家に
スズメバチが
巣を作ったらしいで、
自治会に
相談はあるけど、
それ市役所に
言うて欲しいわ。

㉒

最近物騒やから
子供の通学が心配やわ

㉓

定年したけど、
これから何をしたら
いいんやろか？

㉔

引っ越して
来たばかりで
川西がよく分からない

㉕

イベントが
マンネリ化している、
何とかしたい

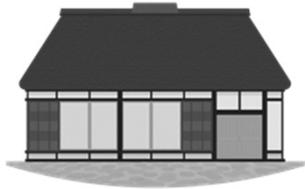
㉖

㉗

㉘

北

空き家・古民家



空き家の農家住宅は続き間があったり、縁側があったり、いろんな活用ができます。何よりも農村風景を堪能することができます。

全

釜



炊飯器ではなく、釜で炊くお米は甘~い。水加減や火のくべ方等技術が必要です。火を引いた後も、蓋をとらず、蒸らしたら、ふっくらご飯のできあがり。

北

黒川産・野菜



小ぶりだけど、味が凝縮して美味しい。これも、農業を営む農家さんのおかげです。土に親しむ農業をはじめませんか。

北

稲



黒川のお米は、スイートみたく甘~い。そのまま食べても、おはぎにしても、美味しいです。

全

窯



室町時代からクヌギ炭焼きしていた炭焼き窯は、今でも活用されています。例えば、ピザも焼いたり、燻製を作ったり。今の時代に合った活用が望まれます。

北

すみっこカフェ



大学生が焙煎する珈琲が飲めるすみっこカフェ。大学生によるコンサートや落語会など様々な催しを展開しています。

北

三ツ矢サイダー



明治14年、「平野水」という商品名で発売されました。これが日本で初めてのサイダーであるとされ、後に加工されて「三ツ矢サイダー」になりました。

全

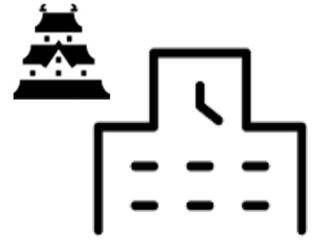
ゴルフ場



川西市には山の原G.C・能勢C.C・鳴尾G.C・東海C.C・チェリー-G.Cの5つのゴルフ場があります。

北

大阪青山短期大学



紀貫之作「土佐日記」を書写した現存最古の国宝写本（藤原為家筆）が大学の歴史文学博物館に所蔵されていてお城の天守閣のような建物があります。

北

川西インターチェンジ

KAWANISHI is...



2017年開通。大阪・神戸の中心部まで約30分で行くことができる。市のPRも「#KAWANISHI is...」というモニュメントがある。

全

街のパン屋さん



パン屋の倒産が過去最多。コンビニやスーパー、高級パンの人気で街のパン屋さんが絶滅の危機

北

知明湖キャンプ場



キャンプやBBQが楽しめる。水辺では蟹やカエルや魚を捕まえて遊ぶことも可能。貸出テントや優しい管理人さんがいてキャンプデビューにも最適。

ミナミ

キセラカフェ



キセラ川西せせらぎ公園の中で2ヶ月に一回開かれる座談会。誰でも自由に来て「公園でこんなことやりたい」とか「公園のこの使い方どうなの?」とかなんでも話し合える場。公園を使いたい一人一人の権利を大切にしています。

北

ゆめほたる



川西市・猪名川町・豊能町・能勢町で設立した猪名川上流の国崎クリーンセンター啓発施設。世界トップクラスのゴミ処理技術を見学できる他、地球環境の視点から社会を考える場を提供している。

ミナミ

多田神社



天禄元年(970)に創建されました。元多田院、また多田大権現社とも言われ、明治の神仏分離令により多田神社になりました。

北

一庫ダムマラソン



ダム湖百選にも選ばれる一庫ダム知明を舞台に晩秋に開催されるマラソン。自然豊かなコースが魅力で、2kmペアの部、3km、5kmなど種目が多い。

北

菊炭



川西市の特産品の一つ。市最北部の黒川地区は、炭の原材料となる良質のクスギが入手しやすく、室町時代頃から炭焼きが行われていた。しかし、昭和30年代以降、電気やガスが普及し、山間部の宅地開発などに伴い、原材料も入手しにくくなり、最盛期には約40軒あった炭焼き農家のうち、今では1軒の農家が伝統技術を守り続けている。茶席など的高級炭として重用され、全国に出荷されている。

全

いちじく



いちじく 昭和初期、広島県の榊井光次郎氏がアメリカから帰国する際、フランス人の友人からもらったドーフィン種を持ち帰って栽培を始めた。川西の出荷量は県内2位で、現在、約110戸の農家で栽培され、一番おいしいいちじくを食べてもらおうと毎日早朝から収穫する農家の皆さんの努力により支えられていることが最大の特徴。

ミナミ

ナイチンゲール像



ナイチンゲール像 花屋敷の住宅街にひっそりと立たずむ世界に2体しかない貴重な像。毎年5月に生誕祭があり看護学生で賑わうらしい。「奉仕と博愛の精神」で有名。

全

赤ちゃん



川西市では赤ちゃんが産まれる人数が少しずつ減っている。女子が多く産まれる年があったり、男子が多く産まれる年があったりしながら年々赤ちゃんの産まれる人数は減少傾向。

全

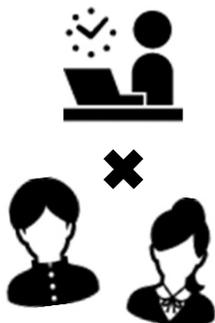
プロ野球選手



日本のプロ野球は、セ・リーグとパ・リーグに分かれており計12球団ある。川西市出身の代表的なプロ野球は、古田敦也選手である。キセラ川西プラザには古田敦也メモリアルギャラリーがある。

全

トライやるウィーク



中学生に働く場を見せて学習させようとする趣旨から、兵庫県内の中学2年生を対象として1998年度から実施されている。職場体験、福祉体験、勤労生産活動など、地域での様々な体験活動である。略称は、トライやる。

全

池田泉州銀行



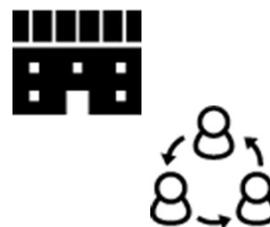
S I H D

池田泉州銀行

池田銀行と泉州銀行が2010年に合併して発足。旧・池田銀行の大阪梅田営業部が本店である。旧・池田銀行の地盤である大阪府・兵庫県の阪急・能勢電鉄線、旧・泉州銀行の地盤である大阪府の泉州地方において、指定金融機関を受託している地方自治体が複数存在する。

ミナミ

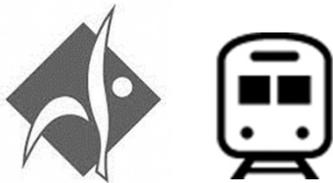
市民活動センター 男女共同参画センター



社会貢献をめざす市民活動や、男女共同参画社会の実現を推進する活動を支援するための公共の施設です。オープン当時は両センターが併設されているの珍しく先進的であった。また、2つの民間企業がコンソーシアムによる運営管理をしているのも特徴的。

全

能勢電鉄



関西で最も有名な日蓮宗寺院の一つである能勢妙見宮への参詣者と能勢地方の産物の輸送を目的に、明治41(1908)年5月23日、能勢電気軌道株式会社として創立。その後、昭和53(1978)年10月1日に社名を能勢電鉄株式会社に変更した。のせでんアートラインや車内に風鈴を飾るなどユニークなアイデアで地域に溶け込んだイベントを開催している。

全

コミュニティ



市では、心のふれあう住みよい地域づくりに向けコミュニティづくりを推進しています。概ね小学校区単位で14のコミュニティ組織が結成され、体育・文化・環境・福祉・安全・広報などといった各分野で活発な活動が進められています。また、これらのコミュニティ組織で「川西市コミュニティ協議会連合会」を結成し、活動上の情報を交換し合ったり研修会を開催するなど、互いに手を取り合って、より良い地域づくりに取り組まれています。

全

ニュータウン



市内に10ヶ所あり、その人口は約6万人で全人口の約40%となる。大阪市や阪神臨海地域からほぼ20km圏内に位置し、鉄道を利用すれば25分程度で大阪都心部へ到達できるという交通面での好条件を備えています。このため、高度経済成長期における大都市への人口・産業の急激な集中やその外延的拡大に伴い、いわゆる大都市郊外部市の典型として発展してきました。近年は急速な高齢化や施設の老朽化など、いわゆるニュータウンの高齢化問題が顕在化しており、持続可能な住宅地に向けた再生の取り組みが急務となっています。

全

きんたくん



みんなとたくさんたくさんお友達になりたい3歳の元気いっぱいな男の子。陽気で明るい性格。猪名川で魚釣りをすることや、自然の中をお散歩することがだい好き。川西で採れるイチジクや桃が大好物。川西のまちに元気と活気を出すとともに、川西のイメージを高め、住んでいる人がふるさと川西を誇りに思う気持ちをたくさん持ってもらえるようにという願いを込めて生まれました。デザインは、全国から応募のあった603作品の中から、市民による人気投票や選考会を経て選ばれました。名前は、応募のあった3,398点の中から、市民も入った選考会で選ばれたものです。

全

小学校



川西市内には久代、加茂、川西、桜が丘、川西北、明峰、多田、多田東、緑台、陽明、清和台、清和台南、けやき坂、東谷、牧の台、北陵、黒川の18校がある。

全

中学校



川西市内には川西南、川西、明峰、多田、緑台、清和台、東谷の7校の中学校がある。

全

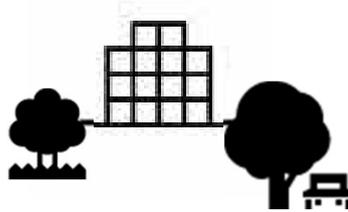
高校



川西市には川西北陵、川西緑台、川西明峰の3校の公立高校がある。

ミナミ

ドラゴン公園 ドラゴンランド



平成10年4月に開通した阪神高速道路池田線（延伸部）の市域通過部分1.44キロメートルは九頭龍の伝説など、川西市が龍と深くかかわってきたことから、高速道路を龍に見立てた構造にし川西龍の道と名付けられた。その高架下にあるドラゴンランドも、市の歴史や文化を伝えるものとして新しいシンボルとなっている。

全

川西の桃



川西市の特産品の一つ。川西市の桃は、市南部の加茂地区などで栽培され、通常7月頃にとれる桃よりも一月早く収穫できる早生（わせ）桃で、兵庫県下でもこれを作っているのは川西だけとあって、阪神間の市場でも大変人気がある。毎年6月に桃の即売会が開かれている。平成30年5月22日（火曜日）から、ふるさとづくり寄附金の返礼品に川西の桃が追加された。

全

川西の花 りんどう



昭和43年に市民の投票により制定された。選ばれた理由には、昔、多田盆地を開拓し多田荘園を興した源氏の旗印に「ササリンドウ」が使用されていたのを受け、「清和源氏のふるさと」、川西市の市花としては最適であるとの意見が多くあり決定されたとのこと。農業の機械化並びに都市化の影響を受け自生地は急激に減少し、最近では、市民の目の前から姿を消している状況に近い。

北

頼光寺



頼光寺は、別名あじさい寺とも呼ばれ、源満仲公の夫人である法如尼の発願で、子の源賢僧都（幼名美女丸）によって建てられた。梅雨時はあじさいが色鮮やかに咲きほこる。これらのあじさいは、昭和49年に本堂を再建した時に、川西市観光協会から100株のあじさいを寄贈してもらったのが始まりで、住職たちが毎日丹誠を込めて育て、大輪の花を咲かせるようになった。

全

認定こども園



幼児教育・保育を一体的に行う施設である。認定は都道府県で行い、条例により認定内容が定められている。認定こども園は内閣府が管轄している。川西市には現在、市立認定こども園が3カ所、私立認定こども園が8カ所ある。

北

甘露寺



川西市山下町にある浄土宗のお寺です。流行の「鬼の刃」とは関係があるとか 無いとか 不明。

全

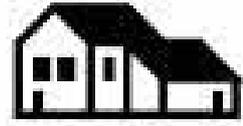
近所のおっちゃん



最近あまり見かけなくなったが近所で悪さをすると何かと注意してくるオッチャン。見た目は怖いが実は子供好き！強面だが近所の平和を守っている

全

公民館



地域に必ずある集会所。地域のイベントや選挙の投票所、習い事、趣味の集まりなど他種多様に使われる。勝手に使うのはダメだけど、申し込みすれば誰でも使える

全

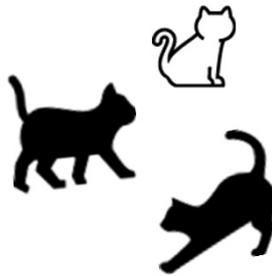
消防団



江戸時代より川西市、多田村、東谷村に存在。昔は消防団とは言わず若中組と言い、以降明治初期に消防方、明治後期に消防組、昭和14年に警防団、昭和22年に消防団と名称変更される。火事のみならず、災害が起きた際は出動して地域の人を守っている。花火大会やお祭りの時なども警備などしてくれる

全

野良猫



近年、住宅地で問題となっている。川西市には川西TNR地域ねこの会という野良猫を捕獲し、不妊去勢手術をして元の場所に戻すといった活動をしている。(年間200匹強のねこが捕獲、不妊去勢手術、元の場所に開放されている)

全

会長



コミュニティ会長や自治会長。会社の会長、異業種の会長。PTA会長や幼稚園保育園の保護者会会長。ボランティア団体や趣味の集まりの会長などなど。誰もがりうる、だけど頼れる、そんな人

全

盆踊り



夏になると各小学校や能勢口駅前、モールなどで開催される盆踊り大会。地域の保護者やコミュニティがお店を出し、子どもが楽しめる価格設定のお店もたくさん。

全

川



大きな川、小さな川。遊びやすい川。釣りをしている川。滝のある川や貴重な水生生物がいる川など、身近な川には宝物がいっぱい。

全

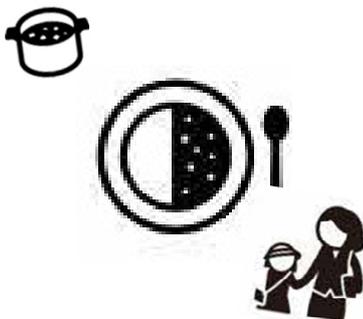
PTA



川西市では「PTAはあくまで任意団体で、強制加入ではない」という真実を市全体で取り上げて、各校で改革に向かって動き出した。実際活動するのは各校PTAだけど、複数校で改革できる底力が川西市内にあるということもわかった。

全

子ども食堂



子ども食堂という名前だが、大人だけでも行けるところもある。「子供はいつでも無料」のカレー屋さんや、居場所作りがメインの場所、宿題をやってからご飯、子どもだけで行ける場所など運営団体によって対象やあり方も様々。市の施設で新たに居場所づくりをする場合利用料免除等の補助もある。

全

中学生



7つの中学校に3900人の子供たちがたくましく通っています

全

歌手



トイレの神様もここで生まれた？川西能勢口駅も将来のミュージシャンが毎夜毎夜オトを紡ぎます。

全

お笑い芸人



都会と自然、ポケとツッコミ、ペベルとえんとつが新しい笑いと川西を生む！

全

ミライフ



ご存知、川西市発行の広報誌。発行部数 部。さまざまな自治体広報誌の表彰を受賞。みんな必ず目を通そうね。

全

小学生



16の小学高に7900人の子供たちが元気に通っています。

全

中学生

7つの中学校に3900人の子供たちがたくましく通っています

全

プロ野球選手

緑に囲まれたグラウンドはスポーツ育成に最適。古田敦也は川西名誉市民。

北

歌手

トイレの神様もここで生まれた？川西能勢口駅も将来のミュージシャンが毎夜毎夜オトを紡ぎます。

北

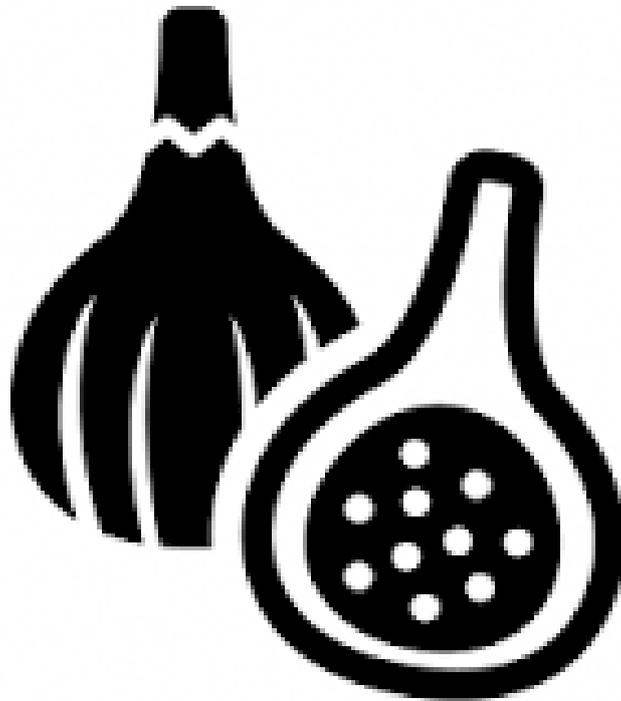
知明湖キャンプ場



キャンプやBBQが楽しめる。水辺では蟹やカエルや魚を捕まえて遊ぶことも可能。貸出テントや優しい管理人さんがいてキャンプデビューにも最適。

全

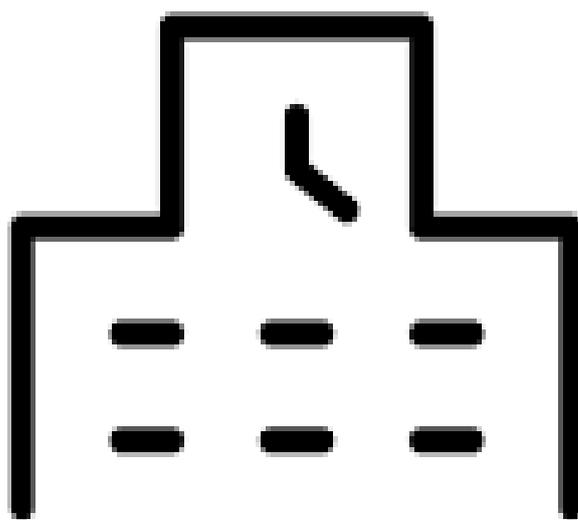
いちじく



いちじく 昭和初期、広島県の榊井光次郎氏がアメリカから帰国する際、フランス人の友人からもらったドーフィン種を持ち帰って栽培を始めた。川西の出荷量は県内2位で、現在、約110戸の農家で栽培され、一番おいしいいちじくを食べてもらおうと毎日早朝から収穫する農家の皆さんの努力により支えられていることが最大の特徴。

北

大阪青山短期大学



紀貫之作「土佐日記」を書写した現存最古の国宝写本（藤原為家筆）が大学の歴史文学博物館に所蔵されていてお城の天守閣のような建物があります。

肯定してみる



否定してみる



倍にしてみる



まとめてみる



分散してみる



集約してみる



早めてみる



ゆっくりしてみる



プレミアムにしてみる



平準化にしてみる



かたくしてみる



柔らかくしてみる



泣いてみる



拡散してみる



閉ざしてみる



広げてみる



絞ってみる



創造してみる



やめてみる



壊してみる



炒めてみる



発酵させてみる



待ってみる



急かしてみる



混ぜてみる



撮ってみる



刻んでみる



掘り下げてみる



ほかしてみる



捨ててみる



煮てみる



遠ざけてみる



茶化してみる



続けてみる



() してみる



() してみる





(R1 ~ R2 年度) B 部会 会議録一覽

会議録一覧

令和元年度第1回B部会 (R1.7.12)	1
令和元年度第2回B部会 (R1.8.30)	5
令和元年度第3回B部会 (R1.10.8)	11
令和元年度第4回B部会 (R1.11.19)	15
令和元年度第5回B部会 (R1.1.28)	19
令和元年度第6回B部会 (R1.2.18)	23
令和2年度第1回B部会 (R2.7.28)	27
令和2年度第2回B部会 (R2.8.18)	31
令和2年度第3回B部会 (R2.8.25)	37
令和2年度第4回B部会 (R2.10.22)	43
令和2年度第5回B部会 (R2.11.24)	49
令和2年度第6回B部会 (R3.1.29)	55
令和2年度第7回B部会 (R3.2.26)	79

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和元年度第1回B部会		
事務局(担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和元年7月12日(金) 午後6時半から午後8時		
開催場所	川西市役所 地下1階 B02 会議室		
出席者	委員	田中晃代(部会長)、釜本孝彦、延命寺陽子、金剛丸朋子、相良雅江、田中真優、中村佳子、堀田大樹、山澤剛、吉尾豊	
	その他		
	事務局	総合政策部副部長、参画協働課主任2名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	0人
傍聴不可・一部不可の場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 40px;">(1) 今後の進め方等について</p> <p style="margin-left: 40px;">(2) B部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 80px;">(仮)「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

18:30～

1 開 会

田中部会長進行。

2 議 事

(1)部会の進め方について

○田中部会長

改めて推進会議・部会を設けることの目的や趣旨について説明を。

○事務局

(内容)

具体的な提言を行う材料とする。

最終的には、一定のガイドライン・報告書に類するものを作成。どのようにすればより多くの人に活動に関わってもらえるかについて、コミュニティ組織・自治会・NPO・ボランティアなど様々な主体に対して、提言を行う。

市の施策に反映する。

市民公益活動に関する効果的な広報や情報発信などを行う際に、ターゲット設定や発信内容などを考える際の材料とする。

(進め方)

- ・ 進行は部会長を中心として、各部会にお任せする。
- ・ 本日含めて、6回の部会で、自由に話し合ってください。
- ・ 全体会で各部会の内容を共有する。

(2) B 部会のテーマ

(仮)「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○田中部会長

部会名を検討。

(決定した名称)

とりあえずポップコーン～とりあえず活動を始めたならそのうち始まる～

(委員から出た意見)

- ・ 自分の好きなことの延長の市民活動は取組みやすい。
- ・ 興味ないもの・興味あるものをくみあわせる

ごみ拾い+逃走中

- ・ 松尾台(猪名川町)の地域体育祭では、リレーに参加することでカレーの材料が集まるしくみで、とても盛況。
- ・ 体育祭で自治会対抗戦は盛りあがる(地域への愛着があるから)。オープン種目で大綱引きを行った。自治会員ではない方の参加をどのように促すか苦慮している。
- ・ 「何かをもらえるから」だけでは、1回の参加で終わる。

やるだけではなくエッセンスを

- ・ 学生同士の誘い方は、「とりあえず 1 回来てみて」(サークルのご飯タダ、就活に生かせる、成長できる)

自分の引き出しが増える

- ・ 活動への絡み方・参加の仕方がわからない

母親になって初めて、子育てや PTA などわかりやすくなった。

- ・ 自治会のメリット、デメリット論争は良くない。メリットをもとめ一方的なサービス提供となると、「受け手」となり、参画を促すことはできない。趣旨をずらし、フランクに。追求しすぎてはだめ。
- ・ 自治会の BBQ は無料だけど、交流になった(日頃見守りをして頂いている人の顔を知れるなど)
- ・ ～～しないといけないがあると入りたくても入れない。働いているのに、平日午前中の会議は厳しい。またごみステーションの管理も厳しい。できる範囲のことで関われないか、

相互の対話ができる環境が必要。

- ・ 組織ベースの活動は大切だが、あわせて「人と人のつきあい」での活動を。
- ・ 「参加する必要がない」と感じていて参加していない人を「参加する必要がある」と感じていて参加を促すのは比較的簡単(前述のごみ拾い+逃走中)。そこから、参画する側に持っていくのが何より難しい。

(2回目に向けて)

- ・ 委員が発表した参画・参加のマトリックスを図示して資料配布
- ・ 共有したい内容

キセラせせらぎ公園のワークショップにゲスト出演した「各務原市」さんの取組。音あかり。事例をまとめる

3 閉会

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和元年度第 2 回 B 部会		
事務局 (担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和元年 8 月 30 日(金) 午後 6 時半から午後 8 時 15 分		
開催場所	川西市役所 7 階 大会議室		
出席者	委員	田中晃代(部会長)、釜本孝彦、延命寺陽子、金剛丸朋子、相良雅江、田中真優、中村佳子、堀田大樹、山澤剛、吉尾豊	
	その他		
	事務局	総合政策部副部長、参画協働課長、同課主任 2 名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	1 人
傍聴不可・一部不可の場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 80px;">B 部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 80px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

18:30～

1 開 会

田中部会長進行。

2 議 事

B 部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○田中部会長により進行

- ・ 前回の振り返り
- ・ 委員から東谷コミュニティの取組を紹介

「参加」を促進する

配布、周知、PR 対象を自治会員から全住民へシフト

「プラザ・ひがしたに」の開設(ふれあい喫茶等)

3 大イベントのプログラムに豪華賞品等の抽選券をつける

東谷中学校との連携(トライやる・ウィーク、コミュニティスクール)

「参画」を促進する

組織改革により、地域の主な関係団体をコミュニティに一元化、組織機能を強化

26 年度の地域別計画策定時には地域全体から意見を募集

有償ボランティアの考え方の導入

- ・ 東谷コミュニティの取組をもとに意見交換

(委員から出た意見)

○ 東谷コミュニティについて

- ・ トライやる・ウィークでコミュニティを選んだ生徒の動機は？コミュニティスクールは学校が大変だと聞くが。

希望かどうかはわからないが、将来コミュニティに関わってくれればと思い、今後、積極的に受け入れていきたい。他校はわからないが、東谷中学校は積極的に取り入れた

と聞いた。

- ・ ふれあい喫茶の状況はどうか？

火水金の 10 時から 15 時 30 分の営業で、福祉部会が担当している。お年寄りのお客さんが多いが、福祉部会としても地域の人をよく見れてよい。粗利で年 10 万円くらい

- ・ 福祉部会が担当ということであれば、他の部会は利用しにくいのでは

そういうことはないと思うが、他の部会は働いている人が多く、夕方以降の利用になるのでうまくいっている。

- ・ ふれあい喫茶は最初からうまくいっていたのか。

最初からうまくいっていた。口コミで広まっている。

- ・ 地域の活動の見える化ができているのが良いのでは

- ・ 利用者の男女比はどうか

感覚的には 3 対 7 くらい

- ・ 退職後の男性の引き込みになるのではないか

- ・ とんりが幼稚園であるが、お母さん方はあまりこない。利用してほしいが。

- ・ お酒はあるのか

出していない

○ その他

- ・ けやき坂や日生も地域にあまり集まって食事などをできるところがない。あればよいが地域の集会所でお酒を飲むことはよく思わない人もいて、ハードルが高い。

- ・ 地域の人がお茶を飲めるような場所があれば若者も行くか？

はじめは敷居が高い。一人では無理。誘われないといけない。

- ・ 知り合いとなら大学生が行くかという疑問。イメージがわからない。

- ・ 例えば公民館というものの名前？イメージ？それでいかないのか

公共施設は入りにくいかもしれない。

- ・ パレット川西に来ている子どもがいたが、友達をつれてきており、その友達は一人でもくようになった。きっかけや場慣れというものもあると思う。

- ・ トライやる・ウィークなどで場慣れになればよいと思う。
 - ・ 子ども会も小学生で終わってしまう。中学生・高校生とつながっておれば、自治会にもつながる可能性がある。
 - ・ それでも、お金を払ってもサービスを受けたい人はたくさんいる。サービスする側になる気はない。
 - ・ けやき坂ではPTAにお父さん会がある。これは楽しいからしている。PTA も小学校で終わる。途切れずにできればと思うが。
 - ・ 宝塚のだんじり保存会は、子どもの時からずっとつながっている。ただ、やはり自営業の人が多く、サラリーマンの人は少ない。
 - ・ 何か仕掛けづくりができる人が必要。
 - ・ お客さんから企画側に引き込むことでクレームもなくなる。落ち葉プールというものがあるが、お客さんではなく、段ボールの端をもってもらうなど、何か手伝ってもらっただけでクレームがなくなった。
 - ・ サービスをする人と受けの人をわけない。
 - ・ ここでは、「参加」と「参画」のどちらの話をするのか
とりあえず「参加」のほうがいいのでは。ただの「参加」ではなく、「参画」につながる「参加」。落ち葉プールの端っこを持つ人を増やす。巻き込み力が必要
 - ・ 自治会などでは、枠ややることが決まっていることが多い。役割のバリエーションも少ない。
人に合った役割、人を中心に考えた方がいい。
失敗してもいいということが大事。プレーパークとあわせて防災訓練のようなものを考えているが、防災器具の使い方がわからなかったなどでもいい。次につなげれば。
 - ・ 同じ日に別のイベントを行って、相乗効果をねらうのもよい。
- (次回に向けて)
- ・ 進め方は、今回のようにだれかの問題提起について意見交換していく。詳細はLINEでつめていく。

- ・ 中間発表は、部会長から説明。その後の質疑等にはその内容に詳しい人が答える形に。
- ・ 今後の部会について
 - 第3回:10月8日(火)18時半～(場所調整)
 - 第4回:11月19日(火)18時半～(場所調整)

3 閉会

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和元年度第 3 回 B 部会		
事務局 (担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和元年 10 月 8 日(火) 午後 6 時半から午後 8 時 15 分		
開催場所	川西市役所 7 階 大会議室		
出席者	委員	横谷弘務、釜本孝彦、延命寺陽子、相良雅江、田中真優、中村佳子、堀田大樹、山澤剛、吉尾豊	
	その他		
	事務局	参画協働課長、同課長補佐、同課主任 1 名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	1 人
傍聴不可・一部不可の場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 80px;">B 部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 80px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

18:30～

1 開 会

2 議 事

B 部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○ 釜本委員作成の「行動指針」(案)について説明

- ・ 12月の全体会で、部会としての意見発表をできるためのたたき台を作成
- ・ 7つの大項目を設定し、それぞれに中項目、小項目(取組のヒント)を記載
- ・ 地域活動に重きを置いた指針になっている。別に、市民活動用を作成してもよいのではと考えている。
- ・ 各委員から出たアイデア(突拍子のないもの含む。)をもとに、どんどん議論を深め、バージョンアップ深めてはどうか。

(委員から出た意見)

- ・ 「広報」+「子育て」など組み合わせはどうか。

希望かどうかはわからないが、将来コミュニティに関わってくれればと思い、今後、積極的に受け入れていきたい。他校はわからないが、東谷中学校は積極的に取り入れたと聞いた。

- ・ 10代、20代、30代…のように、世代別の視点でまとめてはどうか。
- ・ コミュニティ、自治会のメリットがわからない。
- ・ イベントを行う際の具体的な提案を盛り込むというよりも、どのように人が集まる仕組みを作るか(高齢者の観点、こどもの観点、様々な世代を巻き込む観点など)のフックとなる内容はどうか。
- ・ 各自治会は1年ごとに役員が交代しており、引継ぎがうまくいっていないのでは。取組の方法を記した「取扱説明書」に類するものを作成してはどうか。

- ・ 我がコミュニティ協議会では、ホームページを開設し、各種団体やグループが交流を図っている。
- ・ 自治会加入促進は永遠のテーマであり、一朝一夕で解決するテーマではない。市にリーダーシップを発揮頂き、議論を進めてもらいたい。
- ・ 自分事として、 どうすれば地域活動に参加したいか。 どういう内容ならやる気を持って参加したくなるのか、委員の考えを知りたい。

○ その他

- ・ 今年度、議論をまとめ、成果物(見せ方含む)を出していく必要があるが、このスピードでは追い付かないことに危機感を覚えている。今回のたたき台をもとに、各委員が宿題で持ち帰り、次回の部会でしっかりと議論を深めてはどうか。まずは何よりも形にすることが大切である。
- ・ 本来、審議会では会長(部会長)から許可を得た者だけが、発言ができる。このように自由に発言となると、会がまとまらないのでは。

(次回に向けて)

- ・ 行動指針(案)をもとに、各委員の興味ある・深めたいテーマに関して、ヒントを書き出す。1週間前の11月11日ごろをめどに、事務局に提出。
- ・ 効率的にすべての委員が発言できるよう、1人の発言時間は1回につき1分とするなどの工夫をとる。また議論を深めるため、ワークショップ形式も取り入れていく。

3 閉会

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和元年度第 4 回 B 部会		
事務局 (担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和元年 11 月 19 日(火) 午後 6 時半から午後 8 時 45 分		
開催場所	川西市役所 7 階 大会議室		
出席者	委員	田中晃代、横谷弘務、釜本孝彦、延命寺陽子、金剛丸朋子、相良雅江、田中真優、中村佳子、堀田大樹、山澤剛、吉尾豊	
	その他		
	事務局	参画協働課長、同課長補佐、同課主任 1 名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	0 人
傍聴不可・一部不可の場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 80px;">B 部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 80px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

18:30～

1 開 会

2 議 事

B 部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○ 田中部会長から「目的と進行」について説明(別添資料)

- ・ 釜本委員の行動指針(案)をベースに、各委員が宿題を作成(アイデア等)
- ・ 12月の全体会で一定の方向性を示し、3月に一定の報告書を作成予定

(事務局提案)当初、12月全体会で一定のアウトラインを作成し、1～2月で見せ方の検討、3月報告書作成予定としていた。両部会の議論内容、委員からの提案などをふまえて、3月に一定のアウトラインを作成し、4～5月で見せ方の検討、6月に報告書完成とすることも可能である旨を説明。(委員の任期は6月まで)正式には、A 部会会長のご意向を確認し、岩崎会長と協議の上、12月全体会で方向性を確認。

- ・ ワークショップ形式で、2グループに分かれ、「関心の薄い若い世代を中心にコミュニティの活動にどのように関わってもらうか」議論を深める

(ワークショップ議論、発表などで委員から出た意見)

○ グループ1(横谷委員、中村委員、堀田委員、山澤委員、吉尾委員)

- ・ 単に、「防災訓練」をしましょうと声をかけても、興味関心をひかない。また、防災訓練を昼間に行っても、非常時を想定しにくい。そこで、夜間に「リアル防災訓練」と称して、訓練を行ってはどうか。
- ・ 「～～できる人が欲しい」では、手足となる感覚になり、参加への扉が閉ざされてしまう。どいうテーマなら取り組みたいか。
- ・ 自治会の班長会議で、「ぶっちゃけ自治会はどうか」というテーマでワークショップを行った

ことがある。実施前は疑問を呈する意見もあったが、実施後は本音の話ができたことで、活性化につながった。また、「会館の利用について」ではなく、「会館で〇〇(スポーツイベント名)を応援しよう」などのテーマ設定にすることで、参加者が増加した。リアルと遊び心のバランスが重要。

○ グループ2(釜本委員、延命寺委員、金剛丸委員、相良委員、田中真優委員)

- ・ 自治会は、災害時の助け合いなどの面で重要。実際に顔を合わせ知り合いになっていないと、いざという時に声かけは行わないのでは。
- ・ 活動の目的を明確にすること、参加しやすい場所や時間(平日夜など)の設定、活動のメリット(有償の公募委員を導入するなど)に取り組んでは。
主観だが、女性は口コミを大切に、男性は目的や仕事(役割)を重要視する。
この推進会議のように、夜に1.5~2時間の会合であれば参加しやすい。
- ・ 他の自治体(西宮市)で、19歳の自治会副会長が誕生したと聞いた。周りの方がサポートし、若者がやりたいようにできる工夫をしている。

(次回に向けて)

- ・ 各委員共通のフォーマットを用いて、「現状・課題」「解決策」(~すればいい)を書き出す。また、コラムと称して「リアルな事例」も書き出す。
解決策が、のちに取り組むのヒントや指針になる。
- ・ 1週間前の12月10日をめどに、田中部会長及び事務局にメール提出。

3 閉会

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和元年度第5回B部会		
事務局(担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和2年1月28日(火) 午後6時45分から午後8時30分		
開催場所	川西市役所 2階 202会議室		
出席者	委員	田中晃代、横谷弘務、釜本孝彦、延命寺陽子、金剛丸朋子、相良雅江、田中真優、中村佳子、堀田大樹、山澤剛、吉尾豊	
	その他		
	事務局	参画協働課長補佐、同課主任2名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	0人
傍聴不可・一部不可の場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 80px;">B部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 80px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

18:45～

1 開会

2 議事

B部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○ 田中部会長から「今後の進め方や見せ方」について、共通認識を図るよう提案があった。

- ・ これまでの各委員間の議論をまとめた行動指針(案)をもとに、共通様式を作成し、各委員がそのフォーマットに再入力してはどうか。見せ方を考える前段階として、まずはしっかりとしたベーシックな内容の指針(案)を固める必要がある。
- ・ すでに共通様式で共有しており、アイデアは出し切った。また、これ以上の作成に伴う負担は重い。
- ・ アウトプット用に指針必要だが、このままでは手に取ってみてもらえない。文章で大切なことが書いてあっても、分量が多いと頭にも入りにくい。
- ・ 誰の何のためのヒントとするのか。 不特定多数、 現にしている人、 興味あるなしに関わらずという分け方があると思う。
- ・ 若い世代(大学生)にとって、高校などの歴史授業は面白くない。しかし、芸能人チューバーは、YouTube 上で、わかりやすく楽しく学べる映像を提供している。「おもしろいもの」であれば、若者も手に取る。
- ・ これまでの議論をベースに、フローチャートを作成してはどうか。広報に困っている人など「お悩み」ベースに「YES」{NO}のチャートで、必要とするノウハウを提示できるようにする。
- ・ (仮称)かわにし地域活動源氏かるたを作成してはどうか。上の句、下の句を組み合わせ、さらに知りたいとなれば、冊子でまとめた内容を読んでもらうという工夫はどうか。
- ・ 冊子作成と、見せ方の検討は同時並行で行うべき。

(決定事項)

- ・ これまでの議論の内容をまとめた冊子をベースとして、誰もが楽しみながら学べるカードを作成する。
- ・ 現在集約されている行動指針(案)(名称に関しては、今後「トリセツ」「ヒント集」などのネーミングを検討)については、釜本委員、田中部会長、事務局で調整の上、内容を詰めていく。案については、部会で内容を確認する。
- ・ 尼崎市役所から、「AMAGASAKI TO THE FUTURE」(カードゲーム)を借用し、次回部会などで共有する。
- ・ カード内容の案を、2～3用意し、次回の部会で発表する。

3 閉会

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和元年度第6回B部会		
事務局(担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和2年2月18日(火) 午後6時45分から午後8時30分		
開催場所	川西市役所 7階 大会議室		
出席者	委員	田中晃代、横谷弘務、延命寺陽子、金剛丸朋子、相良雅江、田中真優、中村佳子、堀田大樹、山澤剛、吉尾豊	
	その他	参画と協働のまちづくり研修生	
	事務局	参画協働課長、同課長補佐、同課主任2名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	0人
傍聴不可・一部不可の場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 80px;">B部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 80px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

18:45～

1 開 会

- 事務局から、本部会に、市職員研修の一環として、12名参加することを報告。その後、委員、研修生の自己紹介を行った。

2 議 事

B部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

- 田中部会長から、本部会の経過報告
- 堀田委員より、「川西源氏かるた(仮)」の提案。その後、尼崎市役所から借用した「アマガサキ・トゥ・ザ・フューチャー」を、委員・研修生交えて体験。
- 部会の意見交換
 - ・ あえて、未完成な内容にすることで、参加者のアイデアを取り入れながら、ブラッシュアップしていくのはどうか。
 - ・ 自治会活動で、アメとムチ(来たら何かもらえる、楽しいことなど)を使い分けることで、参加者を増やしている例もある。しかし、それをきっかけに参加し、楽しいことで続けていくことで、だんだんと活動者にとって負担になってくる。違うアメが必要なのか。どこの声に焦点をあてるかで、お困りごとの設定も異なってくると思う。
 - ・ まずは、尼崎市の「アマガサキ・トゥ・ザ・フューチャー」をベースに、リソースやゲーム方法などを考えるべき。オリジナリティは、試行錯誤していく中でつけばよい。最終的には、「川西版」のカードを作成する。
 - ・ 内容も難しいものではなく、市民レベルに落とし込みを。また、若い世代、特に中学生の発想は、ハッとするものがある。
 - ・ リソースに民間企業を入れてはどうか。カードとして取り上げるかわりに、一定の金銭負担や支援などを求める。
 - ・ カードゲームのルール説明や普及させる人の育成はどうするか、

プレイ方法などを YouTube で公開してはどうか。

- ・ 地域性に限定せず、オール川西の視点で、リソースをつくるべき。大人でも知らないことはたくさんあり、ゲームを通じて理科を深めることも大切。
- ・ カードゲームを通して、活動への敷居を下げるができる。
- ・ ヒント集から得たものをカードに生かし、カードから得たものをヒント集に生かすなど、相互のブラッシュアップ・アップデートが期待できる。
- ・ はじめ、カードは名刺台紙などに印刷して使用してはどうか。
- ・ 研修生からは、カードで興味関心を持った人をどのように次のステップ(参加)につなげていくか、ゲームで出た意見・アイデアをどのように生かしていくのか。また、他のゲームで出た意見を可視化し、共有するため、アプリがあっても面白い。この部会はそもそも、「やる気や興味・関心が薄い方」を巻き込んでいくことを目的としているが、カードを通してどのように広げていくのか。こども向けイベント×ゲームや、日頃の手持ち時間で取り組める内容も必要では。

(決定事項)

- ・ 3月の全体会については、試行かるた、かるたのリソース内容や説明文をいくつか提示する。
- ・ ヒント集は、部会長と委員1名を中心に内容を詰めていく。

3 閉会

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和2年度第 1 回 B 部会		
事務局 (担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和2年 7 月 28 日(火) 午後 7 時 00 分から午後 8 時 30 分		
開催場所	ウェブ会議システムにより開催 (傍聴場所:川西市役所 3 階 301 会議室)		
出席者	委員	田中晃代、横谷弘務、延命寺陽子、金剛丸朋子、中村佳子、堀田大樹、山澤剛、吉尾豊	
	その他		
	事務局	参画協働課 課長補佐、同課主任 1 名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	0 人
傍聴不可・一部不可の場合は、その理由			
会議次第	<ol style="list-style-type: none"> 1 開 会 2 議 事 B 部会のテーマ 「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」 3 閉 会 		

19:00～

1 開会

2 議事

B部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

(各委員の意見)

- ・ 新型コロナウイルス感染症の影響により、「川西源氏かるた(仮)」を地域や団体に出向いて、実際にやってみることが難しくなった。
- ・ 最高の状態(通常時)とコロナの状況下(直接会うのが難しい状態)とに分けて、やり方や広め方を考える必要がある。
- ・ 最高の状態であれば、実際にやってみるのが一番いい。直接会えない状況であれば、使い方や楽しそうにやっている姿を動画にするのがいいと思う。
- ・ コロナの状況下で、カードゲームを作る方向性でいいのだろうか。また、「川西ふるさとカルタ」や尼崎市の真似事と言われたいだろうか。
- ・ 「カルタ」というのは、説明なしでどんなものか想像ができていい。トランプなどもみんなが理解しやすいと思う。
- ・ コロナが理由で紙媒体が使えないなら、データやアプリなどの電子ツールを使えばいい。
- ・ このゲームのいいところは、リソースの組み合わせで新しいアイデアが生まれるところだ。ゲームをした効果がぶれなければ、媒体は色々考えられる。
- ・ 私たちの提案の目的は「興味・関心が薄い方を巻き込んでいく」である、単に楽しいゲームで終わってしまってはいけない。遊んでくれた人が何かを持ち帰れないといけない。
- ・ リソースカードの作成を通して川西市の資源を再認識できた。カードは半分くらい作成して、残りは遊ぶ人が作ってもらうのはどうか。

- ・ リソースは、例えば街のパン屋さんでもいい。パン屋さんがお客さんにカードを配るなど、広めてくれても面白い。
- ・ 地域に出ていくなら、コミュニティは組織が大きく忙しいので、自治会が良い。
- ・ 活用の場は大きく2つある。遊び感覚なら、初対面の方と打ち解ける際のアイスブレイクに、真剣に解決策を考えるなら、議論の場でのブレイクスルーに使える。
- ・ 子どもがプレイしているのを大人が見ていて欲しい。大人が悩んでいる課題を子ども達がどのように考えて答えをだすのか。思いもよらないアイデアが出てくるかもしれない。
- ・ 親子参観や多世代交流の場でやってみるのも面白い。
- ・ 子どもが市政に提案できる制度はあるが、大人の考えや大人の手が入っているものもある。カルタなら大人の手が入る余地がなくて良い。
- ・ 色々な意見があるが、しなければいけないことを整理して役割分担が必要だと思う。

リソースカードの作成(絵柄は中村委員が中心に、リソースの説明は全委員で考える)

お悩みカードの作成

縛りルール(川西独自の要素)の整理

基本的なルール(進め方)の決定

広め方

以上の発表用のパワポ(堀田委員が中心に)

3 閉 会

- ・ 第3回は、8月18日(火)午後7時から開催予定。

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和2年度第2回 B 部会		
事務局 (担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和2年 8 月 18 日(火) 午後 7 時 00 分から午後 8 時 30 分		
開催場所	ウェブ会議システムにより開催 (傍聴場所:川西市役所 7 階 701 会議室)		
出席者	委員	田中晃代、横谷弘務、延命寺陽子、金剛丸朋子、田中真優、 中村佳子、山澤剛	
	その他		
	事務局	参画協働課長 同課課長補佐、同課主任 1 名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	0 人
傍聴不可・一部不可の 場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 80px;">B 部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 80px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い 方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

19:00～

1 開 会

2 議 事

B 部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○田中部会長

- ・ B部会としては「川西源氏カルタ(案)」、「コミュニティ・ディベロップメント(案)」、「川西市の地域活動・市民活動を活発にする 行動指針 (案)」の3つを議論しているが、提案の全体像であったり、それぞれの関係性、どのように活用していくのかなどを議論したい。
- ・ 前回議論していたのは、「コロナの状況下での広め方」や「オンラインでするカードゲーム」など新しい意見が出てきた。
- ・ 本日は、(リソース・お悩み)カード、基本的なルール(進め方)、広め方、発表の資料の4点について、堀田委員が作成された資料を参考にしながら議論していきたい。
- ・ 前回、役割分担をしていこうという意見もあった。

資料に基づき、各委員の意見

< 名前 > について

- ・ 名前はわかりやすいことが大切、一旦は「川西源氏カルタ(仮)」でいいのでは。

< 目的 > について

- ・ 川西のリソース(資源)は地域ごとに異なるが、いずれのコミュニティも大切にしている。
- ・ 全てのリソースを網羅することは難しい。みんなでまち歩きして地域の資源を一緒に見つけて、カード化することも必要かもしれない。
- ・ リソースカードは半分を作成し、半分は団体など遊ぶ人が作る。
- ・ 川西ふるさとカルタ(制作:まちの宝物サポート隊)との連携を検討したい。専門的な知識が

ある人たちが作っている印象だが、専門的な知識がない人だから作れるものもあると思うので、色々と混ぜてみたい。

< 導入の背景 > について

- ・ 団体に入ろうと思うまでのハードルが高いからこそそのゲームだと思う。「行動指針」は団体に既に入っている方は理解できるが、そうでない方にはハードルが高いものかもしれない。
- ・ コミュニティは、一定のルールの下で各種団体との合議制で運営しているので、調整が大変である。一方、自治会は単位が小さいので話し合いはまとまり易い。
- ・ 自治会の方が導入しやすい。テーマによっては、コミュニティにも受け入れられる。

< 参画のプロセスと想定される導入シーン >

- ・ 自治会だったら新しい役員の方たちがアイスブレイクとして、市役所職員だったら、明確な目的を解決するブレイクスルーとして活用が期待できる。
- ・ 子ども達に遊んでもらい、その中の意見の一つを実際に実現させることで、参画を実践できる大人に成長すると思う。
- ・ 子どもの幅も幼稚園から高校レベルまで幅広い、カードの説明にも工夫が必要だ。
- ・ 一旦、基本の形を決めてから、子どもバージョンなどを考えた方がいいのでは。

< 基本ルール > について

- ・ 縛りカードは、追加ルールで「行動指針」などから「相手の話を聞く」「発表は1分以内」などピックアップできる。表記をおみくじ風にするなどの工夫もできる。縛りカードの内容次第で、様々な議論の体験ができる。
- ・ 一度、試作段階でいいので、現段階でやってみることが大切だと思う。
- ・ リアル以外でも Zoom を活用したプレイやカードをダウンロードできるものにしてみるなど。
- ・ YouTube に紹介動画をあげるといった意見もあったが、紹介できるだけのゲームをまず作ることが大切だ。
- ・ 縛りルールを工夫すればいいだけで、基本のルールは尼崎のルールをそのままでもいいと思う。

- ・ カードについても、自治会やコミュニティに個性があるならそれをリソースカードとして作ってもらった方がいい。そのためには、今あるカードでまずゲームをすることが大切だ。
- ・ zoom でカードを画面に映せばプレイできし、誰かが親になってチャットでメンバーにカードを割り振るやり方もできる。
- ・ プレイするにあたって、中村委員が作ってくれたリソースカード以外に課題と縛りカードが必要だ。

委員同士で模擬プレイ

< 設定 >

- ・ 各委員、5つリソースを考え、実際に模擬プレイを行った。
- ・ 課題は「新型コロナの影響下で家に閉じこもりがちな方に、どのようにして外で運動し、健康を維持していただくか。」を設定。

< 各委員の発表 >

- ・ 「頼光寺アジサイ」・「かわにし健幸マイレージ」のカードを使用。アジサイを観に行いくことで、マイレージポイントが貯まる企画を実施。
- ・ 「キセラ川西せせらぎ公園」・「里山」・「自治会」・「夏祭り」のカードを使用。三密を回避するため、屋外の広い場所(せせらぎ公園や里山)で夏祭りもどきのイベントを開催。
- ・ 「猪名川」・「一庫ダム」のカードを使用。ダムの周りや猪名川沿いを分散して歩く、周遊イベントを企画。
- ・ 「いちじく」・「能勢電」・「子ども園」のカードを使用。能勢電のスタンプラリーや子ども園でのラジオ体操のスタンプラリーで川西のいちじくがもらえる。

模擬プレイを終えてまとめ

< 各委員の意見 >

- ・ 今後、部会の中でやってみて、やり方を試行錯誤していきたい。
- ・ 加えてどのように広めていくか対象を誰にするかという議論に進めていきたい。

3 閉 会

- ・ 第3回は、8月25日(火)午後7時から開催予定。

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和2年度第3回B部会		
事務局(担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和2年8月25日(火) 午後7時00分から午後8時30分		
開催場所	ウェブ会議システムにより開催 (傍聴場所:川西市役所 3階 301会議室)		
出席者	委員	田中晃代、横谷弘務、延命寺陽子、金剛丸朋子、中村佳子、 田中真優、山澤剛、吉尾豊	
	その他		
	事務局	参画協働課長 課長補佐、同課主任2名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	0人
傍聴不可・一部不可の 場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 40px;">B部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 40px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い 方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

19:00～

1 開 会

2 議 事

B 部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

田中部会長

- ・ 本日は、以前から議論している「リソースカード」、「お悩みカード」、「基本ルール」、「縛りカード」、「広め方」について議論していく。
- ・ 前回、会の最初にゲームをやってみるということで、カードを作成してきている。昨年度まで黒川で行っていた「すみっ子カフェ」に関連して、リソースカードを作成してみた(「空き家」、「古民家」、「炭焼き窯」、「野菜」など)。縛りカードもヒント集からいくつか作成している。

(各委員の意見)

<リソースカード>について

- ・ リソース自体とその説明はみんなで出し合い、イラストは中村委員が中心に作成する。
- ・ お悩みカードと縛りカードの大きさをリソースカードにそろえるために、フォーマットを共有したい。以前のサンプルは、トランプの大きさに合わせていたと思う。
- ・ 川西ふるさとカルタのデザインや「へーっ」と思わせるフレーズは、リソースカードにも活かしたい。
- ・ イラストに関しては、著作権の関係があるので、無償で利用できるフリー素材を使用する。
- ・ 活用する団体が、自分たちのカードを作るときに参考になるように、場所や食べ物や人物など多様なカードを予め作っておきたい。
- ・ カード下部のフレーズが重要だ。3～5行くらいがバランスがいいと思う。
- ・ 「歴史」や「効能」にも触れるといいが、何を載せて何を載せるべきでないかの取舍選択が

難しい。

- ・ そのリソースを知らない人が、このフレーズを呼んでゲーム(課題解決)ができるものであると良い。

<お悩みカード>について

- ・ いくつかサンプルを用意して、各団体がサンプルを参考に自分たちが話し合いたい内容のカードを作っていくイメージだと思う。
- ・ サンプルは、行動指針から抜粋して出来るのではないかな。

<基本ルール>について

- ・ 堀田委員の作成案を基本とする。縛りカードや川西の地域資源などで、独自性を出していく。

<縛りカード>について

- ・ 議論を縛るものだが、ネガティブな内容ばかりだと、議論が楽しくなくなる。ポジティブな内容を多めにするか、最初はネガティブなカードは外すなど工夫が必要だ。
- ・ キャット&チョコレートというゲームでは、使用するリソースカードの枚数に影響するルールなどもある。

<広め方>について

- ・ 自治会の初顔合わせで使ってもらおうとしたら、3、4月ぐらいだろうか。
- ・ キセラカフェは、何かを決めたり何かをしなければならない場なので、実験の場としては非常にいいと思う。ただ、地域や市民団体のように何か目的を持って活動している方々に受け入れられるものを作っていくには、早く実践を行いたい。
- ・ キセラカフェで一度チャレンジできるように調整する。

キセラカフェとは・・・キセラ川西せせらぎ公園を盛り上げる話し合いを、j公園管理事務所
「キセラ丸」で奇数月の第2土曜日に開催されている。

< ゲームの名前 > について

- ・ このゲームは、「かるた」とは違う、もう少し名前を考えていたい。
- ・ はじけるゲーム？部会名と同様にポップコーンの要素を入れるべきか。
- ・ 「キャット&チョコレート」は、アイテムカードに「猫」と「チョコレート」があるからのようだ。
- ・ 川西を代表するもの(食べ物、動物など)を盛り込むのはどうか。
- ・ 「きんたくん」を盛り込むのはどうか。
- ・ イチジクをラテン語にして「フィークス」はどうか、普通に「イチジク」と言うよりも隠れて入っている感じで。「ポップコーン&フィークス」「 with 」など。
- ・ シンプルに「フィークスカード」でも面白いと思う。

< 全体会に向けて >

- ・ 9月の全体会で zoom を使ってゲームをすることは難しいが今後の with コロナの状況を考えれば、この点も議論していきたい。
- ・ 9月に向けては、本日話し合った担当の方を中心に準備を進めてゆく。

< 各取り組みの担当 > について

- 1 リソースカード:中村委員を中心に
- 2 お悩みカード:吉尾委員
- 3 基本ルール:堀田委員
- 4 縛りカード:金剛丸委員
- 5 広め方:延命寺委員

3 閉会

- ・ 次回の全体会は、9月最終週に開催予定。現在、日程調整中。

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和2年度第4回 B 部会		
事務局 (担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和2年 10 月 22 日(木) 午後 7 時 00 分から午後 8 時 30 分		
開催場所	ウェブ会議システムにより開催 (傍聴場所:川西市役所 4階 庁議室)		
出席者	委員	田中晃代、横谷弘務、延命寺陽子、金剛丸朋子、中村佳子、堀田大樹、田中真優、吉尾豊	
	その他		
	事務局	総合政策部参画協働課 副部長兼課長、課長補佐、同課主任 2 名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	0人
傍聴不可・一部不可の場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 40px;">B 部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 40px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

19:00～

1 開 会

2 議 事

B 部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○田中部会長

- ・ 本日は、大きく3つのテーマで議論していく。
- ・ 前回の振り返り、キセラカフェ(11月14日)でのトリカワカードの実践、12月全体会へ向けての提言内容の確認、以上3点である。
- ・ については、これまでも整理してきているが、 の実践の中で出てきた課題やこれからの方策について話し合うことが必要である。

< 前回の振り返り >

- ・ 前回は両部会からの中間報告を行った。そこでいくつか質問や意見が出ていたと思う。
- ・ 「ゲームの遊び方」、「無理に理屈をつけて解決策を考えている」、「やる気や興味・関心が薄い人を巻き込むテーマなのに、カードを遊ぶ人は既に興味がある人ではないのか」などである。
- ・ 事務局から提言書の要素や今後のスケジュールについて、説明があった。
- ・ やる気や興味・関心が薄い人を巻き込む方法そのものなら、普通はキャッチ なコピーを作る、敷居を下げる、SNSを活用するなどである。そういう手法は今まで議論してくる中で、そういったやり方を思いつかない人もいる。
- ・ 若い人が入ってほしい、次の担い手を育てたい、新しい発想が欲しい、こういった課題にこそ、このカードである。カードゲームを通していろんな発想を掛け算で組み合わせてやっていくことで、地域の人を育てていく。その人たちが主体となって、やる気や興味関心の薄い人を巻き込んでいく流れをつくっていく。この理屈はみんなでも共有しておくべきだ。

- ・ 興味や関心の薄い方が、アイスブレイクとして何かのきっかけでカードをやってみて、そこから興味や関心を持ってもらえる場合もある。
- ・ 展開場所としては、居場所づくり的なカフェ、研修でのアイスブレイクが想定される。
- ・ キセラカフェは、元々誰でも来てもらえる雰囲気であったが、中身が会議になっていき、限られたメンバーしか来なくなった。今回このカードで地域の人と話しやすいようになって、自然と人が集まるカフェになればと考えている。
- ・ これは重要なことだと思う。もう一度最初のころのように、ふらっと興味を持ってきてくれていた人たちを取り戻すためにも使えるのではないかという提案である。

< キセラカフェ(11月14日)でのトリカワカードの実践 >

- ・ 趣旨説明はいらない、堅苦しくない方が良い。
- ・ カードをやってほしい、感想を教えてくださいなど呼びかけて、「手伝ってあげる」といった流れの方が、興味や関心が薄い人が参加しやすい。
- ・ 参加者は、延命寺委員、金剛丸委員、吉尾委員、市役所職員数名。
- ・ カードが数セット、記録用の写真や動画、遊び方をまとめたものが必要と思う。
- ・ カードは一覧から選ぶのではなく、個別のカードとして作っておくのが良い。
- ・ グループワークはお互いの発表を聞いてはっと気づく点があることが多いので、カードは2セット会った方が良い。4~5人で1グループを2つ作れば理想的だ。
- ・ 回数も3回が理想的だ。1回目はレベルの低い悩み、2回目は、参加者の共通課題、3回目は、空白カードや誰かが悩みを書いてみる。低いレベルから当事者に引き寄せていくような流れがいいと思う。
- ・ グループを2つ作ってやれば、色々と検証のやり方はある。
- ・ 関心がある人には、しっかりテーマを掲げてやってみてもいいし、関心のない人には、トランプやUNOのようなイメージで単にカードゲームを勧めてみるといった感じ。
- ・ アンケートとなると仰々しいので、簡単に感想を話してもらっているところを動画や音声で記録するのはどうか。

- ・ 今は検証段階だと思うので、わざわざ知らない人同士を集めなくても家族や身内でやってみて、感想を集めていくだけでも十分と思う。
- ・ 元々違う目的で集まっている場所にカードを設置するのがよい。(公民館やゲームを貸し出して遊べるお店など)
- ・ トランプのように、リソースカードをもらえたり、目に見えて分かる勝ち負けのルールがあったほうが良い。アマガサキ・トゥ・ザ・フューチャーはポイント制だった。
- ・ 前回資料のルールをそのまま使うと表現が固い、表現や字体、イラストなどを使って柔らかいものにした方がよい。 配付枚数も10枚である必要はない。
- ・ 当日使用する用の説明は、延命寺委員が用意する。
- ・ 3種類のカードは、それぞれ色が違う方が分かりやすい。
- ・ リソースカードは、毎回回収されて配り直しとなるのか、一度配付されたもので、3回連続プレイするのかによって、配付枚数を考える必要がある。毎回回収と配付をするなら、ドキドキ感もあるし、配付枚数は5枚でよいと思う。
- ・ 新型コロナウイルス感染症の影響で、回収と再配付をするのが良いのだろうか。あらかじめ机に配付されているものを触れずに使ってもらう方がよいのだろうか。
- ・ 最初に全員手を消毒して、カードに触ればよいのではないか。

< 今後の課題 >

- ・ 最終的にはどのようにカードをやってくれる人を地域で集めるのか、どのような工夫で集めていくのか。
- ・ 例えば、福祉のカフェでは安価で飲み物や軽食が出て、人との交流もできるという工夫がある。しかし、今回は、興味や関心の薄い人を集めるというハードルの高い課題である。
- ・ 友達ネットワークというか信頼している人から進められたらやってみようとなるのかは、今回検証してみる価値はある。
- ・ 人は集めるのではなくて、集まっているところに出向くイメージがよい。マルシェやイベントにブースを出して、楽しそうにカードゲームをやっているだけでもいいのではないか。

3 閉 会

- ・ 次回の部会は、11月14日のキセラカフェ以降に開催予定。後日、日程調整を行う。

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和2年度第5回B部会		
事務局(担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和2年11月24日(火) 午後7時00分から午後8時30分		
開催場所	ウェブ会議システムにより開催 (傍聴場所:川西市役所 4階 庁議室)		
出席者	委員	田中晃代、延命寺陽子、金剛丸朋子、中村佳子、山澤剛 田中真優、吉尾豊	
	その他		
	事務局	総合政策部参画協働課 副部長兼課長、課長補佐、 同課主任2名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	1人
傍聴不可・一部不可の場合、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 80px;">B部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 80px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

19:00～

1 開会

2 議事

B 部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○田中部会長

・ 本日は、主に2点議論していく。一つは、11月14日に開催されたキセラカフェでトリカワカードを一般の方にプレイしていただいたので、その振り返りを行う。もう一つは、12月全体会へ向けたまとめである。

< 11月14日(土)に開催されたキセラカフェにて訪れた方がトリカワカードをプレイしている様子を撮影した映像記録を確認 >

○田中部会長

- ・ 貴重な資料だと思う。こういった動画を集めて、配信することも面白い。
- ・ 屋外でワイワイやることもキーポイントだ。
- ・ 参加された委員から当日の様子や感想を報告いただきたい。

○参加した委員

- ・ キセラカフェに来ていた人、キセラカフェのコンサル会社の方などトリカワカードを全く知らない人で実際に遊んでみた。
- ・ カードが飛ばないように、配付するカードをクリアファイルに入れて使用した。
- ・ 細かな説明などしなくとも意外に沢山の意見が出て来て驚いた。
- ・ 硬いテーマを選んでしまい回答も真面目な硬いものになってしまった。堀田委員の言うように市民の身近なお悩みを意識することが大切だと思う。

- ・ カケルカードの使い方が難しいとの意見があった。動詞縛りであること、配付されたカードの組み合わせによっては、かなり使いづらい様子であった。
- ・ カード引き直しやポイント制の導入など、ゲーム性がもっとあればよかった。
- ・ リソースカードは、配り直さない方がよいとの意見があった。難しいからこそ知恵を絞って何かひねり出そうとするので。
- ・ リソースカードとカケルカードの相性が悪いものが目立った。例えば、「新名神高速道路」と「こわしてみる」など、そこで思考停止してしまう。
- ・ カケルカードは使うか使わないかを選択できる自由度があっても良い。
- ・ 人数や状況によるが、一定のルール説明は必要だ。
- ・ お悩みカードにもリソースカードにもまちのことが書かれているので、自然とまちのことを考えていた。
- ・ 中々アイデアが出ないだろうと考えていたが、意外に面白いアイデアが出てきて、こちらも新しい発見があった。

○その他の委員

- ・ カケルカードは、引いた人自身が使うのではなく、他の人の意見に対して使う方が面白い。
- ・ 「カケル」という言葉が、使う人に「何か面白いことや何か大きな発想を出さないといけない」といった印象を与えているように思う。感覚的に難しいものだと感じてしまっているのではないかな。
- ・ 他の人の意見に対して拍手を送る、ポイント制を与えるといった要素も良い。

○田中部会長

- ・ 「カケルカードの使い方」と「お悩みカードの内容」、この2つが今回クローズアップされた。
- ・ 「広げ方」については何かないか。

<トリカワカードの広め方について>

○委員の意見

- ・ カードをするために人を集めるというのはイメージがわからない。人が集まっているイベントや場所に行って、そこでやってみる方がいい。自治会のオリエンテーションやお祭りにブースを出すなど。問題は誰が行くかである、行くためには、時間もお金も必要である。
- ・ 大なり小なり、どこかで誰かがやり続けないと勝手には広がっていかない。
- ・ アマガサキ・トゥ・ザ・フューチャー・2 は、学校の授業に取り入れられたところから、広がったようである。その後、商業施設で大会が開かれるなどの賑わいを見せている。
- ・ 川西らしい広め方があっても良い。屋外でこたつや机を囲んでみんなでワイワイしながら楽しむのは斬新だ。キセラの公園で広めるのも面白い。
- ・ カードゲームは動きが小さくて遠くからでは何をやっているかわからない。状況次第だが、屋外でただ漠然とカードゲームしていても難しいと思う。
- ・ ボードゲームを沢山置いているお店においてもらいモニタリングしてもらうのはどうだろう。
- ・ 川西ボードゲーム会という団体があるので、協力をお願いして持ち込んでみるのも面白そうである。ボードゲームを扱う大学のサークルなどをお願いして、SNSで拡散してもらうのもいい。
- ・ 川西能勢口駅からJR川西池田駅間の歩道橋などで、目立つように即席バーカウンターなどを設置してプレイしてみる。手続きは必要だが、ゲリラ的なやり方もよい。
- ・ 藤ノ木さんかく広場はキッチンカーが来るので、お願いしてさせてもらうのはどうだろうか。
- ・ モザイクボックスと川西能勢口間のペDESTリアンデッキもいいと思う。
- ・ ネット豊田のリージョナルカーというイベントに活用できる車を借りることができるらしい。
- ・ 屋外のにぎやかなパブリックスペースでやるのがポイントのようだ。
- ・ 人を引き込むためにそんなに考え込まなくていい。人が集まって何かをやっていれば、人目を引く。まずはそれでいいと思う。
- ・ 市役所の1階スペースはどうだろうか。逆の発想だが、ちゃんとしている所でやっていることによる安心感がある。

< 全体会に向けた取りまとめ >

○事務局

- ・ お示ししている提言書案は、一例であり。必ずしもこの形にこだわる必要はない。9月の全体会で提示した要素(テーマの説明、検討事項、結論、資料)は整理いただいて12月の全体会で報告いただきたい。
- ・ 12月時点で完成している必要はないので、アウトラインを整理していただいて、細かな点は口頭で説明いただいても構わない。

< 委員の意見 >

- ・ キセラカフェの部分は、参加された委員にお願いしたい。
- ・ 全体的なまとめは、部会長でまとめてみる。
- ・ 行動指針は、トリカワカードの主催者(団体側)の教科書のような位置づけでよいと思う。また、カケルカードに落とし込むこともできる。

3 閉会

- ・ 次回の全体会は、12月15日(火)の19時から開催予定。

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和2年度第6回B部会		
事務局(担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和3年1月29日(火) 午後7時00分から午後8時30分		
開催場所	ウェブ会議システムにより開催 (傍聴場所:川西市役所 4階 庁議室)		
出席者	委員	田中晃代、横谷弘務、延命寺陽子、金剛丸朋子、中村佳子、堀田大樹、山澤剛、吉尾豊	
	その他		
	事務局	総合政策部参画協働課 副部長兼課長、課長補佐、同課主任2名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	1人
傍聴不可・一部不可の場合は、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 40px;">B部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 40px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

19:00～

1 開 会

2 議 事

B 部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○事務局

定刻になりましたので、始めさせていただきます。よろしくお願いします。

○部会長

まず、今日の部会で、次第を作ったんですけども、2つ明らかにしないといけないことがあります。

一つは、3月17日が全体会です。この後、事務局に説明いただきますが、A部会、B部会ともに15分で提言内容の概要説明をします。あと、提言内容についての感想や思いを述べてもらいます。当日は、市長も来られて、コメントいただきます。少しやり取りもできますでしょうか。

○事務局

はい、できます。

○部会長

可能ということで、しっかりと市長に向かって、伝えていくことが大切と思います。

もう一つは、提言書のスタイルにも関わってくるのだと思いますが、今後の展開どうするかということです。

そして、提言までの経緯などこれまでに整理できているので、提言書のスタイルとしては、今後どうしていくのかということ部会のメンバーの方に書いていただきたいと思います。

A部会の方も、これからどうしていくのかということ、とても大事にされています。提言したけどもそれで終わってしまうというのは、良くないということで、今後続けていくにしてもどういう形が

いいのかということ話し合っていないといけないですね。

今日はこの1と2で焦点を絞って、話し合いたいと思います。

それでは、事務局から全体会の流れについて、説明いただきます。資料を画面に共有します。

○事務局

事務局からご説明します。

3月の全体会の次第案をご覧ください。岩崎会長、藤本副会長、田中部会長とどのように会議を進めるのか、事前に打ち合わせしました。

3月の全体会は、市長が参加し、皆さんからの提言を受け取ります。最初に岩崎先生からご挨拶をいただいた後に、それぞれ部会ごとに概要説明をいただきます。また、提言に対する思いや2年間の議論の感想を伝えていただければと思います。市長は各部会からの提言に対してコメントをされますので、そこで一定のやりとりがあってもいいと思います。

また、是非お願いしたいことは、提言内容だけではなく、会議のあり方についてのご意見をいただきたいと考えています。今回の参画と協働のまちづくり推進会議は、市民公募枠の拡充、若者枠の創設、諮問・答申の形式ではない会議形式、オンライン会議の導入などの新しいことにチャレンジした会議になっています。これらについての感想を是非いただければ、今後の審議会のあり方の参考にもなると考えています。

事務局からは以上です。

○部会長

事務局が説明された各部会の概要説明は、部会長よりも市民である部会員の方をお願いしたいと思います。15分しかないので、ターゲット絞って説明いただきたいと思います。

これに関して何かご質問とかありますか。

○委員

部会長は説明されないということで誰がするかはまだ決まってないんですね。

○部会長

まだ決まっていません。

ただ、あまり難しい提言書は良くないということは、A部会もB部会も同じ考え方なので、これからこの提案をどうしていくのかをしっかりと書いていただければと思います。

また、先程、事務局が若者枠の設置という説明をされていたんですが、少し見ていただきたいものがあります。なぜ、行政は若者に着目しているのか、若者とは一体何なのかということです。少し調べてみました。

令和元年度川西市民実感調査の報告書の59ページに「これまでに参画と協働の取り組みを行ったことがありますか」という質問があります。「行ったことがある」と答えた方は8.7%しかいません。そして、年齢別の構成を見ますと、30代40代が低いのが分かります。谷になっていて、20代や50代60代が参画と協働の取り組みを行ったことがあるという割合が高いです。

若者とは、どうやら子育て世代の人たち、その人たちがやはり忙しいということもあり、中々参画と協働の取り組みに関われないという状況があるようです。

ターゲットはこの世代だと思います。そして、そういう世代がこの参画と協働のまちづくり推進会議に関わっていらっしゃるの、その人たちが関わってくださっているヒントが発信できたらいいなと思います。

また、自治会の加入率がどうなっているのかも資料があります。提言書で書いていただく際には、こういう資料も見ながら、それでいて優しい言葉で表現していただければと思います。

職員のアンケート調査もされています。職員はどう思って、市民とどのように協働していこうかと思っているのかは、この意識調査で書いてあります。

こういったものも参考にいただければと思います。

○委員

市民実感調査には「参画と協働に興味があるとか」「やってみたい気持ちがある」とか、そういう設問はありますか。

○事務局

今手元資料がありませんが、参画と協働のまちづくり関係で、設問が 10 個ほどあります。

○委員

何故質問したかという「関心がなくてやっていない」のか、「関心があってやっていない」のかによって、アプローチの仕方が変わってくると思ったので。

○委員

市民実感調査を見ていて、20 代が多いと思いましたが、改めて見ると、20 代の回答数がとても少ないですね。回答している人は興味がある人で、何か活動している人が多いのかなと思いました。逆に 30 代、40 代は、回答をしてるけど、参画していない人が多いようですね。

一方で、「参画と協働を行っていますか」という質問でしたが、コミュニティの会長とかコミュニティに関わっている人以外は言葉の意味が理解できていないと思います。

○事務局

実際に市民の方に答えていただく調査票の中には、「参画と協働」の言葉の説明や例示は記載しています。ただ、結果報告書には細かい例示や説明は記載されていません。

○部会長

市長は、型にはまった会議ではなく、刺激のあるような会議も経験されていると思うので、いろいろ展開できるかと思っています。

15 分程度ですが、どういうプレゼンにするのか、提言書を書くとなるとどうするのかという話です。

今日お話しするのは、全体会に向けてどういうふうやっていくか、A 部会の部会長とも話しましたが、部会もこれからどうするのが大事ではないかと思っています。

そこを提言書にしっかりと書いてもらって、私は過去の話は書き終わったので、あとはバトンタッチして、これからこのカードを使って、或いはこのツールを使って、或いはこれからどういうふうに川西のまちに参画と協働を広げていくのか。

若者枠というのは、先ほどアンケートをお見せしましたが、そもそも若者とは何なのか。今回はたまたま子育て世代の人がいらっしゃいますが、若者って結構広いと思うので、20代、30代、40代、或いは10代とか。

これから部会はどうするのか、解散して終わりということではなく、位置付けはどうするのか。

制度を作ってしまうとそれに縛られたりするし、この前に話があった有償と無償とか。コロナ禍ということで、そんなことがいろいろ残された課題になっているのではと思います。

前回書いたものは過去の経緯を述べたもので、これからきちんと提言書として書いていただきたいと思います。誰がどういうふうを書くのか、難しい言葉は要らないよ、というのがA部会の方も出てきたと思います。今までやってきたことを参考にさせていただいても結構です。市民の声、コミュニティに関する情報が届いているか、自治会ボランティア活動に参加しているか、30代40代は結構関わっていて、50代が低いのはなぜか、とか。

「58」を見ると、30代40代が低い。「今後、参画と協働の取り組みを行ったことがありますか。」という設問では、「行ったことがある」という人が30代40代は少ない。そもそも興味を持っている人が答えているのではないか、ということをお話していました。

こういうことも踏まえて、わかりやすく表現していただければ良いかと思います。前回文章を書くと言ってくださった吉尾さん、延命寺さんやその他書いてくれる方があればお願いしたいです。

○委員

お休みした時もありましたが、大体参加して内容も分かっているので書けると思いますが、3月17日の全体会までに作りを終えないといけないということですよ。

今後どうやって広めていくかというのが今日のところまだ固まっていないので、B部会として固めながら、提言書を完成させないと、と思っています。

ちなみに15分のプレゼンについて、部会長から提案等ありますか。

○部会長

ありません。ただ、全部を皆さんにお任せするというわけではなく、資料やアンケートが要るようなら行政に依頼していただきます。今日も単に若者枠を広げたのは何故かと思って、役所の方に職員のアンケートもいただきました。こういうアンケートも読んでいただくと、結構へーっと思うことが出てくると思います。

職員自身が参画と協働のまちづくりに対してどういう理解をしているかということもアンケートで出てきています。難しい本よりアンケート調査の結果の方が読みやすいかもしれないので、これからの参考になると思います。それをふまえて書いていただき、最終私が見るか見ないかは皆さんにお任せします。

部会としてはこれで終わりでしょうか、事務局。

○事務局

3月に全体会がありますが、もう部会は必要ないと皆さんが判断されれば必ず2月に開かなければならないという決まりはありません。

○部会長

開きたいと言ったら開きますみたいな感じですね。

○事務局

A部会は、2月12日にもう一度されると聞いています。

提言書としては3月17日に完成したものでご説明いただきますが、当然皆さんに資料としてお送りしたり、こちらも用意しとかないといけないので、提出は3月17日より少し前にいただくことになると思います。具体的に何日かはまだ決めていません。

○部会長

提言書の形は、以前作成した文章の中に市民の方に書いていただくという感じですか。

○事務局

この形でお願いしますというものはありません。皆さんで話し合っていていただいております。

○部会長

既に資料は皆さんの方でも作り込んでおられます。トリカワとかカードそのものとか、ルールとかある一定資料はもう作ってくださっています。後はどう広げていくか、とか将来川西で参画と協働を進めていくために何が必要なのかとか。そういう大風呂敷を広げていただくことで構わないと思います。

ただ、書いた人の名前は載るんですよね。提言書の後ろに書いてあるこの人たちが書いたというふうに。それとも文責みたいなものが要りますか。

○事務局

審議会としての提言書なので、そこまでシビアにここの部分はどなたがというところまでは要りません。あくまで審議会としての「提言書」ですので、どなたのご発言であったかまでは必要ありません。

○部会長

部会としてということなので、言ったのでやるという責任も負わなくていいのです。ただ想いとして、将来、川西でどういうふうに進めて広げていくのか。

結構このへんでは議論して面白いこと言ってくださいました。パブリックスペースでこたつを出してカード広げるとか。

重要な話が沢山ありますが、思い出していただきながら、どう広げていくかというところを書いていただければ良いです。逆に私がチェックする必要はないと思います。むしろこんな資料あるかとか、こんな考え方あるかとか聞いてもらって対応するぐらいで良いかと思います。

B部会これからどうなっていくのかいうところも肝心で大事なところです。これで解散か等。そうじゃないという話もあるだろうし、ボランティアでやっていけるのかとか。今まで参画と協働のコミュニティの話でも出てきた話ですよ。みんな忙しいわけで、その中で、ボランティアというのはどうかという話も出てくるだろう。

細かいことではなくて、10年ぐらい先を見て、そのころの川西市がどうなっているのかということをお話していただいたり、記述していただいたら良いかなと思います。

○委員

まず、今日は発表の役割分担をある程度決めて、今後の広め方を話し合ったらどうかと思います。時間がもし足りなければ、次の2月の部会までに今後どうするかだけの話をして、最後の部会で自分が受け持ったパートを発表練習する感じでいければいいと思います。

決め方は、いろいろあると思いますが、できれば1人1役、1分とか30秒でもみんながひとことと言える状況になればいいかなと思います。

例えば、僕は最初の出だしのポップコーン部会という名前になった由来を言ったり、堀田さんならゲームの内容を説明したり、延命寺さんや金剛丸さんは、キセラカフェの実際やってみた感想を言ってもらったり、山澤さんは今後について話し合ったところを言ってもらったり、中村さんはカードを作った経緯やこだわったところ、デザイン性について話してもらったりして、一人一つでも話すようにしたら楽しいかなと思います。

○委員

1人1役というのはとても賛成ですが、全体会に出席できないので、提言書を頑張ります。

○委員

私も全体会の開始時間はちょうど移動中なので、聞くことだけはできます。それまでの間で何か役割を持てたほうがいいかなという状況です。

○委員

そういう意味では、全体会当日に1人一役じゃなくてもですかね。

○委員

僕が考えていたのは、提言書を10項目ぐらいにして、めちゃめちゃ短く作ろうと思ってました。よくラーメン屋さんにラーメン食す心得、みたいなあるじゃないですか。あれぐらいの一文で10項目ぐらいにぎゅっとしようかと思ってたんです。

○部会長

それで良いと思います。

これは何かきっちりと作っているように見えるけど、ここまでは過去の話です。過去の話はもういいので、これからどう広げていくのか、今後のことをいっぱい書いて欲しいなと。

おまかせしますが短くコンパクトなほうが読めますし、それでいいんじゃないですか。

○委員

資料の「今までのツールを周知してどう広げていくか」というところで、答え出てないのに提言って難しくないですか。勝手にさっき言っていた3人とかで決めて良いんですか。

○部会長

今後の話だったら別に良いんじゃないかなと。これからどう広げていくかということなら。細かいことは資料でも作りこんでいるし、大風呂敷広げていいですよという話で。

細かいツールの話をし始めると、もとに戻っちゃうし、将来の大きな話をこれからどうしていくのという。それこそ若者の話も含めて、或いは活動の話も含めてどう周知し広げていくのかとか、結局戻っていくのは、最初にB部会として提言書の中で掲げた全然興味のない人に関わってもらおうという話を含めて。

○委員

私はこのカードをどうやって広げていくとか使っていくみたいな提言を想像していました。

でも、その中ですごく気に入っているのは、今カードが全然できあがっていると思っていなくて、ゲーム性だったりとかそのものだったりとか。

あのカードが今の状態でポンと世の中に出て、誰が楽しんでやるのかという状態だと思っているので、カード自体をもっと作り込まないといけないのかなという思いがあったんです。

でも、カードは今の状態で一旦終了して、もっと伸ばしていきたいならこの先伸ばしていきたい人たちがもっと作り込めばいいという話もありきでということですか。

○部会長

いいと思います。

○委員

それこそ10か条か何かで、「第一条:人がこういうところに入る目的は人との繋がり」やろうとかの話を持ってくるみたいな感じですか。

○部会長

構わないと思います。カードの資料もたくさんありますし。

○委員

カードについて、資料としてはあるけど、資料だけでまだ尼崎ツアーザフューチャーになれてない。あれになりたいわけじゃないけど、あそこにもなれてないと思います。

○部会長

カードのツール云々じゃなくて、カードも含めてどう広げていくかっていう話とか、興味のない人に興味をもってもらってとこですよ。そのためにカードを提言したんですよ。

結局、そういう話も含めて入れてもいいけれど、そのツールをどうしていくとか、細かい話は

もうこれ以上は大変かなという気がして、それよりはもう少し大きな視点で提言していかれた方がいいかという気がします。

カードの部分で、まだできてない部分を考えるのか、或いはざっくりした形でカードも含めてもう少し大きな視点でこれから5年先、10年先を考えて、いろいろ提言書に盛り込んでいくのかというのはどうしますか

○委員

カケルカードをもう少しどうするか、というのを決めたらほぼ内容的には完成だと思うんですね。

なので、それを開発すべしみたいにしたら良いのではないのでしょうか。提言「継続してみんなで開発すべし」みたいな。提言なので「市長が先陣を切ってゲームを広報しなさい」みたいな。強制的に誰かがやらないと意味がないと思います。そんなので無理やり開発をしてやっていくしかないんじゃないですかね。この時代、キセラカフェみたいなのを何回もできないと思いますし。

市議会議員さんにやってもらうとか、市長さんと副市長さんとでやってもらうとか。それを職員がSNSあげてもいいし、そういったことをしなさいとか書いたら、それが提言じゃないかな。僕らが普段言えないことをバシバシっと書いたらいいんですよ。その方が提言っぽいし。

○部会長

インパクトあると思います。

せっかく市長もいらっしゃるので、やっぱり思いなどが示されていけばよいと思います。

○委員

今ずっと、中途半端なままこのツールを世に広めることがいいのかと考えていましたが、結論いいんだろうと。ただ、参画と協働はその中途半端なものからみんなで形づくっていくことが大事だと考えていて、こんなの誰が楽しむのかと他の委員がおっしゃったとおりだと思います。

まだまだ中途半端だと思いますが、多分これを完成させるためには、もっと実践があったり、

カードの種類が精査があったり、なかなか物理的には難しいですね。

このカードはこのカードで一旦出して、こんな案もありますよ、乗っかる人は完成させたらよろしいよと。多分、これまで行政は完成したパッケージのものを出す、中々そこに人がついてこなかったということであるならば、中途半端オールオッケーみたいな。

とりあえずポップコーンですから、とにかくアイデアを出していくことの方が参画のプロセスが描けるかという気はしています。なので、あえて中途半端で出すのもひとつだと思ってきました。何も完成したものが全てじゃないのだろうな。

もともと、そのカードの中でリソースカードに私企業を混ぜたりすることが大事やとっていて、主体者をどんどんつくっていくことが裾野を広げることに繋がるので。そういう意味でいうと、川西市全員でこのカードを完成させましょう。16万人で完成させましょうとかは言えるかと思いません。

そういうふうなことが書かれていればいいんじゃないかな。このカードを作ることを通して人と人が繋がるならいいかなあと。

○部会長

中途半端でいいと思います。今まで完璧を求め過ぎてきたから、完璧になりすぎると人はついてこない。

○委員

一つ気になるのが、このゲームで市長が自分のリソースカード「市長」を引いたときになんて言うのかなってということ。

○委員

今話を聞いて、リソースカードの中に自分というのを全員絶対に持って使わないといけないというのもありかと思いました。

○部会長

そういうことも書いたらいいんじゃないですかね。そういうのが数行ずつあったら、それが提言じゃないかっていう話ですよ。

イメージ湧きましたか。

○委員

イメージは広がったけど、提言書に対する方向性が分からなくなった。少し楽しそうな感じはしたけど。

○部会長

でも、楽しそうじゃなかったら人も来ないんじゃないですか。

○委員

出し方も例えば、LINEのやりとりみたいな書き方にしても良いですか。

○部会長

私は面白く書けなかったんですが、逆にこれからのことはそういうやりとりで書いていくのもありかと思います。それがいかに人を引きつけていくのかということだと思います。

LINEのやりとりでもいいです。ツイッターとかティックトックとか。そういう形式で、持ち寄りますか。次回2月にそういう形で書くか、誰か書ける人にお任せしても良いですね。

○委員

出し方がLINE画面になっているのは面白いですよ。10の提言がLINE画面で吹き出しであって、長文だったり短かったりしたのがあって、そのうちの何個かを少し砕いて当日話すみたいな。

○部会長

それがフレーズみたいなことですか、吹き出しに書くぐらいみたいな。

○委員

ただ、まだ中身が想像ついていない。

例えばさっきの話で、「カード開発すべし」と一言でいうか、このカードをこんな思いで作っていてあえて中途半端なまま出すと表現するのかというので、文章の長さとかあり方も全部変わってきますよね。

○委員

僕は文章にはその説明いらなと思います。「開発すべし」の方が理解しやすいかなと。

○委員

補足を別で入れたりするイメージですか。

○委員

補足は提言書には書かないです。説明するときに言うだけでいいんじゃないかと思います。極力要らないこと書かないほうが、意味は入ってきませんか。

○委員

インパクトもあるけど、会議に参加した人はそういう背景があってそうなの分かるけど、参加しないほとんどの人が分からないんじゃないですか。

○委員

最後に、印で説明書いたらどうですか。

読みたくない人は流してもらって、気になる人だけ見られるぐらいで。長々とあると僕は一生

読まないと思うので。それならLINE画面のイメージでいけるんじゃないかと思います。

○委員。

僕も一緒に、まだ難しいなと思って。

簡単に書くというのは確かにすごく大事だと思う。結局の話、ペライチでほぼ分かる。詳しく見たい人は別紙参照みたいな感じで作るのが一番かと思いますが、ちょっとまだイメージわかりません。

ちなみに、提言書はB部会から1部ですよね。

○部会長

そうですね。ただ、資料はいっぱい作りこんでいるので厚さとしては結構あるんじゃないですか。これだけで3ページくらいあるので、いっぱい資料作ってくださったのを全部入れ込んで、あとは将来どうするのかということとか、参画と協働をどう進めていくかという話とか。さっき出てきたような未完成のほう人がいっぱい巻き込めるよとか、本当にその通りなので。

○委員

どうせなら未完成を活かして、考えてもらえるような仕組みや仕掛けをしたいですね。次のページに答え書いてそうで実は白紙やったとか。その白紙には自分で書きましょう、みたいな。きっと忘れられない提言書になるかなという。何か答えを書くのではなくて、考えてもらえるような。読んだ人に考えてもらえたなら、それでひとつワンステップクリアした感じがする。

これいつまでに完成ですか、そろそろ焦らないとだめですよ。

○部会長

次回2月に集まって、こういう形でという意見を言ったら、次3月17日までに作ったら終わりぐらいですね。

○委員

これは3人で作るの確定ですか。

○委員

それは、たまたま田中先生が指定していただいた3人だと思っているので。

例えば、ペライチでどーんと言葉があって、いくつか注釈があったり、仕掛けだったり。それが提言書で、プラス参考資料や付属資料で過去をきちんと振り返る提言書として出していただいたものや、トリカワの説明のパワーポイントとか。そういうのは、参考資料でついているから見たい人が見られる。でも、提言書としてはその部分を今からみんなで作る。

それこそ自分から参画してみんなが出していかないと、全員人任せにしたら誰も意見が出なくて動かないので。

○部会長

逆に文章じゃなくてフローチャートとか図面とかでもいいんですかね。

○委員

LINE画面って言ったけど、トリカワカードと形式で出してもいいのかも。

端的な、見出しになるような言葉たち。

○部会長

それか、どなたかがこんなの出来またしたと言って、次回これなら書けそうだというので書いてもらうというのもありだし、サンプルとして書いていただくのもありかもしれない。

○委員

これは、文章だけじゃなくて、見た目の問題だと思うんですね。

たぶん10項目も文章で書いてあったら、はいはいってなると思うんですよ。だいたい何項目と

かのものは、フォントが変わってたり、LINEと言ったのも普段見なれている画面やから見るかなと思っただけなんです。

他に良い案ないですか。

○委員

カードみたいにして出すのも、LINEにして出すのもどっちでもいけそうだと思っていただけ、ペラ1枚でやるなら絶対LINEのほうがいいと思うけど、発表するっていう観点で見たら、画面に映してカード出して「1」をめくったら提言が出て、「2」をめくったら提言が出てというイメージかなと。でも、提言書という書面にしないとダメなんですよ。

今の話だとチラシみたいなものしか思い浮かばなくて、全然提言書にならないという感じなんです。

○委員

チラシでいいんじゃないですか。田中先生が作ってもらったものの続きに添付しておいたらいいと思う。

○部会長

むしろ私のものは補足資料で、A4 数枚が前に出てきて提言書になるという形のほうがいいかもしれませんね。

○委員

それを使って発表している画が私の中で全く定まらなくて、みんながスライドを見ているのかプリントを見ているのか。

私も一緒にカードのことを発表するイメージだったんですよ。みんなが興味を持つために、この部会はカードという選択肢を出しましたという。こういうカードを構想して広めていくためには、この中途半端な感じをみんなで作上げていくという。

バーベキュー型って今言うじゃないですか。でき上がったものを提供するんじゃなくて、バーベキューで焼くところから楽しんでいくというスタンスが参画するにはいいと思います、というのをカードを中心に話すのかと思っていましたが、大風呂敷を広げるというところでどうやって広げるのかと私の思考がストップしてしまいました。

○部会長

今の話はすごく重要だと思います。そういうのが文章としてあれば良いと思います。

○委員

今、川西市出身の西野さんとかが言っているので、川西市に縁深い気がするので、そういう言葉を入れても伝わりやすい。私が初めて聞いたときにすごく理解できたので。そういう初心者にも伝わりやすいキーワードが入れば、良いかなと思います。

○委員

提言書というのが言葉みたいな感じでまとまると、もったいないというか、トリカワカード作って、中途半端な形だから、これから発展させていきたいが為の提言になるだろうというイメージを持っているのですが。

提言書が、これからみんなが作るものですよという感じのことがデザインされたら良いなと思いました。図なのか絵なのか、これを見たらトリカワカードを自分たちが作っていくという感じがまとまったらいいなというイメージを持ちました。

○委員

私はこれを実践する立場で話をさせていただいておりますが、とてもよい意見が出ていますので、提言の内容についてはあまり細かく書かないほうがよいと思います。

今実践する立場で一番必要なのは人なのです。マンパワーさえあれば、私たちがB部会で提案する内容をいくらでも活かせる方法が出てくるとは思います。今のところ人の問題がその地域

の中でいかにして見いだせるかというのが最大のテーマです。

私的にはこのグループが解散するのはとてももったいないです。そのグループが何らかの形で地域に入って見本を見せて広げていければとても素晴らしいことだとは思っているんですが、その中身についてはそれぞれ地域で考えていくという考えを持っています。それについて何かコメントいただきたいです。

○委員

以前今のコミュニティとか自治会とかは、新しいことをやるというパワーや暇がないと言っただけで、もう今の人たちに新たにやるといのはなかなか難しいと思います。

野球の話になりますが、広島カーブが逆指名と言って良い選手をお金で取れるドラフトの時期があったんです。その時は強い選手が取れず、仕方がないので無名な選手を拾ってきて育てようというので今すごく強くなったんです。

なので、今の自治会に加入している人たちよりもっと若い世代を育ててあげるほうが早いんじゃないかと思います。10年20年計画で。

○委員

今の話も聞いて思ったんですけど、やっぱり完成してない状態で提言するのがいいなと思っていて、なぜかという、まちづくりに関心がある人が入り込める隙をここに残しておいて、ある程度のルールとか形はできても結局答えやゴールはない。完成に向けて余白をちょっと残しとくというのはありかなと思いました。

○委員

カードについて提言するってわかりやすいし、イメージしやすかったし、当初そういうふうに考えていたけど、たしかにカードについて提言しなくていいような気がするけど、そもそも私たち何が提言したいか、いまひとつバーベキュー型の中途半端な状態で出すというのが提言ですか。

○委員

確かにバーベキューは安い肉でも絶対おいしいですね。

みんなで作るからなので、そういうのをカードを使って、カードはコピー用紙で作ったかもしれないけれど、楽しいよねというのを伝えるというのが提言ですかね。

○委員

その通りだと思います。みんなで創造するという楽しみだと思います。

これだ、と提言されるとその通りやらなければいけないので押し付けみたいに受け止めてなかなかまとまらないです。それは今おっしゃたような形のほうが良いと思います。

B部会はそれで良いんじゃないでしょうか。B部会はそういう関心のないグループ、あんまりやりたくない人達がやろうということでしたので、そういう提言があって良いんじゃないでしょうか。

○部会長

では、次回、2月ですね、日にちを決めて。書ける人が幾つか見本で書いてきて、これ書けそうというのがあれ手伝ってみんなで作ったり、やり方はいろいろあると思うので。

○委員

サンプルは3人でスタートしますか。じゃあ、3人でグループ作ってやったほうが早いですね。他に誰か混じりたい人いますか。

○委員

出てきた言葉をあえて皆が自分の言葉に変えて、いいとこどりしても良いのかもしれないし。

○委員

じゃ、3人プラス金剛丸さんの4人でしますか。4人でグループを作って、LINEで思いついたことをポンポン出して、それをノートに残しましょうか。結構いつでも出来るので簡単じゃないです

か。

○委員

LINEは「いいね」を残せるんですけど。

○委員

ノートは残せますけど、やりとりしている感じならLINEの方が書きやすいですか。ノートなら、ただの一面になってしまうんで。別にLINEじゃなくてもメッセージでも良いですよ。メッセージは「いいね」を押せるし、それでグループ作りますか。こっちのほうが流れないから良いですね。

誰か他に入りたい人いますか。

○委員

提言出せるか分からないけど、作る時の話とかのグループに入っても良いですか。提言は思いついたらやります。

○委員

じゃあ、グループ、また作っておきます。

○部会長

では、また次回はLINEで日程調整しますか。

日程調整していただいて、それまでにグループでもんでいただいて、提案していただいて、意見ありあつてという感じですかね。

そういたしましょうかね。

もう時間になりましたので以上で。これだけは言っておきたいって人いらっしゃいますか。

そういうことで、今日はこれでお開きにしたいと思います。事務局、これでいいですか。

○事務局

大丈夫です。次回日程をLINEでつめていって、皆さんと調整させていただきます。

○部会長

では、2月にまたお会いするということで面白い提言がまた出てくるのを楽しみにしています。
ありがとうございました。

3 閉会

- ・ 次回の全体会は、2月26日(金)の19時から開催予定。

会 議 録

会議名 (付属機関等名)	川西市参画と協働のまちづくり推進会議 令和2年度第7回B部会		
事務局(担当課)	総合政策部 参画協働課		
開催日時	令和3年2月26日(金) 午後7時00分から午後9時00分		
開催場所	ウェブ会議システムにより開催 (傍聴場所:川西市役所 4階 庁議室)		
出席者	委員	田中晃代、横谷弘務、延命寺陽子、金剛丸朋子、中村佳子、 田中真優、堀田大樹、山澤剛、吉尾豊	
	その他		
	事務局	総合政策部参画協働課 副部長兼課長、課長補佐、 同課主任2名	
傍聴の可否	可	傍聴者数	0人
傍聴不可・一部不可の場合、その理由			
会議次第	<p style="margin-left: 40px;">1 開 会</p> <p style="margin-left: 40px;">2 議 事</p> <p style="margin-left: 40px;">B部会のテーマ</p> <p style="margin-left: 40px;">「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」</p> <p style="margin-left: 40px;">3 閉 会</p>		

19:00～

1 開 会

2 議 事

B 部会のテーマ

「(地域・市民活動に対して、)やる気や興味・関心が薄い方を巻き込んでいくには」

○部会長

- ・ 本日が最後の部会となる。3月17日の全体会に向けて、各委員に作成いただいた提言書案について議論したい。
- ・ 吉尾委員から説明いただきたい。

○委員

- ・ 皆さんからアドバイスや意見をいただきたい。勝手に作っている部分もあるので、適宜修正していく。
- ・ 提言書を修正してだけでなく、発表者やタイムスケジュールについても決めておきたい。
- ・ 私だけではなく、中村委員など他の委員が作成された箇所もあるので、担当された委員から適宜説明いただきたい。
- ・ コンセプトは堅苦しくないこと、見やすいことである。
- ・ まず、目次だが、全部で7項目ある。まず、最初に「要はコレだ！」という結論を示して、次にトリカワカードのできた背景、具体的なトリカワカードのPR・説明の順でまとめている。
- ・ 最初の心得5箇条は、山澤委員が提案し、中村委員がデザインを考えてくれた。

< 1 要はコレだ！心得5か条 >

○中村委員が提言書案に基づき説明

○部会長

- ・ 「事」と感じて表現している理由はあるのか。

○委員

- ・ 5か条なので、言い切り方の文体なのかと思う。

○委員

- ・ DXについて、DSSXという言葉が今日聞いた。DX(デジタルトランスフォーメーション)を活用して社会課題をみんなで考えようという意味だそうだが、有名な用語なら組み込んだら面白いかなと思ったのだが。

○部会長

- ・ これは誰を対象としているのか、誰が見るのかという視点が大切だ。用語集などを付けて詳しく説明するのか、あえてパワーワードを使って読む人を引き付けるというのも一つの方法だ。
- ・ ICTで暮らしが変わってきていることは事実だが、対面が大切な場面もある。

○委員

- ・ 文字で見ているだけではイメージがわからなかったが、この提案書になって、このビジュアルを見て、これ以上説明や文字は増やさない方がいいと思った。

○委員

- ・ 全体のストーリーからこの5か条が飛躍していないかが心配だ。この結論が最初に来て、この後に結論繋がる説明があるが、そことつながっているかが心配だ。
- ・ 5か条というスタイルはわかりやすいと思う。

○委員

- ・ そのとおりだと思う。一旦提言内容を確認し、その後もう一度この5か条が提言内容とリンクしているか確認したい。

< 2 私たちの考えや意見からトリカワカードが出来た背景 >

○吉尾委員が提言書案に基づき説明

< 3 気になるぅ～！トリカワカード宣伝チラシ >

○委員

- ・ 2で説明した背景から誕生した「トリカワカード」を広めていくチラシも考えている。LINEのトーク調のデザインを採用している。詳しくはデザインされた中村委員から説明してもらう。

○委員

- ・ きんたくん(主催者側)の悩みを聞いてあげている人から「トリカワカード」というものがあるよという、よくある話の構図をLINEで表現している。カードの説明を長々書くよりも、とっかかりとしてはこの程度で十分と考えた。

○部会長

- ・ 宣伝チラシはいいと思う。LINEは中々面と話せない込み入った話を、ポンと気軽にまとめて伝えられて、その良さが生かされていると思う。

○委員

- ・ とても新鮮に感じている。こういうやり取りが若い方とできたら素晴らしいし。

○委員

- ・ では、この方向性で進めてみる。

< 4 トリカワカードを説明しますね >

○延命寺委員が提言書案に基づき説明

- ・ 基本は堀田委員が作成されたものから一部ルールをアップデートしている。一般のカードゲ

ームの説明書のイメージで資料を作成している。

- ・ アップデートした主な内容は、次のとおり。
- ・ 白紙カードの枚数を明記
- ・ リソースカードを 10 枚から 8 枚に
- ・ カケルカードを真ん中において、各自が選んで使えるように
- ・ ポイント制を導入して、勝敗を決める

○委員

- ・ カケルカードは誰とも被っていないものを選べばポイントが高くなるので、最後に答えた人が有利になってしまうので、難しいカケルカードに高得点を与え方がいいと思う。
- ・ カケルカードは他の方へのフィードバックに使って自分の意見には使わないのではなかったか。

○委員

- ・ 私は自分の意見に使うイメージだったが、他の人に使うのも面白いと思う。
- ・ カケルカードのポイントはカードの裏に隠しておくのも一つだ。

○部会長

- ・ キセラカフェで一度やってみたことで色々ルールも改良されてきた。提言書の背景の中に、キセラカフェで実証実験が入っていた方がいいと思う。

○委員

- ・ キセラカフェの記述は追加する。ルールについては、延命寺委員のまとめてもらった内容を堀田委員の資料に落とし込んで完成だろうか。
- ・ イメージとしては、提言書の中にパワーポイントの資料を組み込んでしまうのではなく、添付資料で別につけるイメージを持っている。

○委員

- ・ それでいいと思う。延命寺委員が説明を組み込んだものを最終チェックさせてもらう。

< 5 可能性しかない、今後の展開や課題 >

○吉尾委員が提言書案に基づき説明

○委員

- ・ 子ども向けということで、子どもの参画を促すという意味で、「学校でトリカワカードをやってみて、そこで出たアイデアを一つ選んで、学校で実際にやってみる」というのは面白い。そこでのお悩みカードは、学校の中での子ども達の悩みなど盛り込むと面白い。

○委員

- ・ コンペみたいに競い合ったり、アイデア集ができていくといいと思う。

○委員

- ・ PTAの役員を終える人にお悩みカードを書いてもらって、次に新しく役員になる人たちのアイズブレイクとしてそのお悩みカードを使ってみるというのも一つだ。

< 1 要はコレだ！心得5か条 > の再確認

○委員

- ・ ここまで提言内容を確認してきたうえで、最初の5か条が提言内容とリンクしているのか確認したい。

○委員

- ・ 1番については、LINEのトーク調のチラシがまさにコレだと思う。太字のタイトルはこのままで、細字の説明文をどうするだと思う。

○委員

- ・ 2番は、まさにトリカワカードのことなので、そのままです。

○委員

- ・ 3番の広報活動はこれまでも実施するありきで、話してきた。そのやり方として、1番の工夫がある訳だが、あえては言ってこなかったことだ。

○委員

- ・ 地域のイベントなどで広報活動はきっとやっているはずだが、掲示板や回覧板などでやっているだけで終わっているように思う。もっと「積極的」ということが必要なのではないか。

○委員

- ・ 「必ず」を「積極的」に直すべきか。

○委員

- ・ 3番の内容は、確かにこれまで前提として議論してきたことは少なかったと思う。
- ・ ただ、このトリカワカードやこの部会の「とりあえず」というスタンス、考えるよりとりあえずやってみることが大事だと思っている。
- ・ もう一つは、考え込まず「中途半端」の方が、人をたくさん巻き込めるということ。この点が、トリカワカードを普及させるために、人に参画してもらうために、必要な最も重要なことだと思っている。
- ・ なんでもかんでも行政が100%のものを市民に下ろしてくるというのではなく、市民参画を育てていくためには、「とりあえず」と「中途半端である」という要素が、この5か条の中に含まれているのであれば、いいと思う。
- ・ 4や5は一定必要であると思うので、この3番を差し替えることができるのであれば、議論したい。

○委員

- ・ そこまで、細かく考えていないので、差し替えていいと思う。

○委員

- ・ 「中途半端でいいから、とりあえずやってみること」でどうだろうか。

○委員

- ・ よく「余計なことかもしれない」や「話が脱線するかもしれない」と言っはなすことこそ最も大事なこともかもしれない。「といあえず」「深くは考えていない」といったことが許される雰囲気、カードゲーム、市への提案でありたい。

○委員

- ・ 「中途半端でいいから(とりあえず)動いてみることを太字で、「未完のトリカワカードを参加者が作り上げる、バーベキュー型ツール」を細字では、どうだろう。

○委員

- ・ 「中途半端でいい、未完のトリカワのように」を細字に、「とりあえず失敗を恐れずやってみることを太字にしてはどうか。

○委員

- ・ 4番だけ「コミュニティ活動」に限定しているので、抜いてバランスを取ってみてもいいかも。

○委員

- ・ これって、どこまでを対象にしているのだろうか。タイトルに何の心得かを入れないとよくわからない。

○委員

- ・ 「やる気や興味・関心がない人を巻き込んでいくには、要はコレだ！」っていうストーリーだと考えていた。

○委員

- ・ それでは、タイトルにそういったフレーズを入れていこう。
- ・ 5番については、SNSやYouTube、ダウンロードを取り入れるという点では、合っていると思う。

○委員

- ・ 例えば、DXを直接説明するよりも「YouTubeやSNS」といったヒントを入れた方がいいと思う。

< 全体会に向けた準備 >

- ・ 5か条は中村委員が修正をする。
- ・ 吉を委員は、キセラカフェの内容を追加し、全体的な体裁を整える。
- ・ チラシは中村委員が手直しする。
- ・ トリカワカードの説明用のパワーポイントは、延命寺委員が一旦修正し、堀田委員が最終チェックする。
- ・ まとめは、田中部会長が作成される。
- ・ トリカワカードは、キセラカフェで作成したものを提出する。ただし、ポイントと付けたいので、その部分は修正する。
- ・ 発表者は委員の出欠状況を確認してから、全体会当日までに決定する。

3 閉 会

- ・ 次回の全体会は、3月17日(水)の19時から開催予定。