参考資料４

広陵町自治基本条例推進会議

第10回計画推進部会

議事録要旨

■ **開催日時**　令和8年10月1日（木）15時30分から17時20分まで

■ **開催場所**　役場3階　第1委員会室

■ **出席者**

＜計画推進部会委員＞　8名（欠席なし）

＜運営支援＞　2名
特定非営利活動法人NPO政策研究所

＜事務局＞　4名
地域振興部　1名
協働のまちづくり推進課　3名

＜その他＞　1名
畿央大学　健康科学部　学生

■ **議　事**

令和７年度参画と協働施策実施状況報告書について
★令和７年度参画と協働施策実施状況報告書について事務局から説明

（委員）
参画と協働施策実施状況報告書（以下「施策実施状況報告書」という。）の見方の説明が不足しているように思う。
町内団体との協働事業において、各項目の評価を行政と協働の相手方がそれぞれ行っているもの。
評価の項目については、自治基本条例の参画と協働の原則に基づいた７つの評価項目であり、お互いの評価を共有することでＰＤＣＡサイクルを回すという

説明が無いと、初めて見る委員にはわかり辛いのではないか。

（事務局）
委員におっしゃっていただいたところの説明が不足し申し訳ない。
文字が多くて見づらいと思うが、役場がどんなところと協働して事業をしているか、確認いただける資料でもあるので、ご意見があれば、いつでも良いのでメール等でいただければ、担当課とともに考えていきたいと思う。

（委員）
まず、これを実施しているのがすごいと思う。
これはもともと無かったものなのか。

（事務局）
自治基本条例推進会議で、自治基本条例を進めていく中で、先進事例を参考にして作成したもの。
担当課の負担もあるため、他で作成している内容をそのまま使えるようにシートを作成している。
令和５年から実施しているが、推進会議の意見も受け、改良をしながら実施している。

（会長）
これは、奈良市の取組を参考に作られたもので、奈良市では事業量も倍ある。
協働のシートと別に参画のシートもある。
毎年、審議会で前年報告と、翌年度の予定を諮っているが、この方式は、西宮からきている。
これは、市民に対してわかりやすくするという最終目標はあるが、行政職員がこれを書くことによって、参画と協働の対象であるという自覚を持ってもらう目的もある。
協働の相手方からの評価のもらい方も、担当者に任せ、事務局からは限定しないやり方をしている。

（委員）
町内の地域の団体はこれ以外にもあるのではないか。

（事務局）

全てではなく、役場と協働で取り組んでいる事業を対象としている。

（会長）
具体的な協働者を書きやすい部局とそうでない部局があるが、書きにくい部局は、パートナー団体を作らなければならない。
住民も、自分たちが行政のパートナー団体であるという認識が無くなってきている。
国と違い、地方公共団体は住民とともに成り立っている行政体である。

（委員）
パートナーがなく、形だけになってしまっている部署に、我々のような所が、ここをパートナーにしてはどうかという提案が必要になると考える。

（委員）
毎年全ての項目で３の評価を付けているところがあるが、このシートが活用できているか疑問に思う。

（会長）
形だけになっていないかを、この審議会がチェックをする。
パートナー団体が無いからだめなのではなく、いかに住民参画の回路を開いているかをチェックする必要がある。
それを見るためのツールとして施策実施状況報告書がある。

（委員）
評価が低いものや、ＰＤＣＡがうまく回せていないものをここで扱う必要があるのか。ずっと低い評価が続いているようなものもあり、もっと対象を絞ってはどうか。

（委員）
１ページ目「広陵町いい町づくり活動貢献者表彰・元気な広陵表彰」については、年々表彰の対象者が減ってきていると思われるが、このまま続けるのがいいのかという議論も必要である。

（委員）
毎年、区・自治会に対して表彰候補者の推薦依頼があるが、対象者がいない中、表彰の仕組みとしてはそのままにしても、このシートからは外しても良いと考

える。

（会長）
スクラップアンドビルドのスクラップの提案もあってかまわない。

（委員）
私の知っているものについての意見だが、自主防災組織連絡協議会の評価対象については、全体よりも校区単位のような、実質活動しているところの方が良いように思う。

（会長）
防災・生活安全課に対しては、単位毎の自主防災会の会長に評価をさせて、その集計結果をシートに反映させるように、当推進会議から意見が出たと伝えていただきたい。

（事務局）
この後も議題があるので、この議案の意見に対しては後日メールなどで事務局にいただきたい。

（委員）
この資料はいい資料だと思うので、この中に去年と比べてどうだったか分かる項目があるといい。

（委員）
去年の課題や検討内容を今年どうしたかを記入する項目があれば改善につながると考える。

（会長）
次の議案もあるので、今まで出た意見を総括する。
・去年の課題や検討内容をどうしたかが見えにくいため、それを記載する欄を設けた方が良い。
・委員のみなさんにお願いしたいこととして、この会議だけで終わりにしないで、自宅に帰ってからでも、意見を出してほしい。
・見るポイントは
　◇行政の評価がＡで、協働する相手方の評価がＣのような２ポイント以上のずれがあるもの。

◇Ｃ と Ｃ のように両者の評価が低いもの。
◇委員のみなさんの現場感覚で違和感があるもの。

パブリックコメントについて
★パブリックコメントについて事務局から説明
（委員）
他の計画などのパブコメをする際にも使えるようにしてはどうか。

（事務局）
委員のおっしゃるとおりだが、初めての取組であるので、まずはこの計画のパブコメから実施して、他の計画にも使えるようにしていく。
内容については、周知部会でも意見をいただき、修正中である。

（委員）
パブリックコメントは、大量の資料を読まないといけないので、コメントを書くところまで到達できないのではないか。

（委員）
よほど関心のある人でないと、大量の資料を読んでまでコメントすることはしないと思われる。
概要版のようなものがあれば、関心の薄い人でも見てもらえるのではないか。

（会長）
総合計画のパブリックコメントをする際には、概要版を読むだけでもコメントできるようなものを付けていたので、付けるようにルール化してはどうか。

（委員）
概要版は何ページくらいが妥当か。
１０ページでも長いと感じられるのではないか。
職員の負担になってもいけないと思うので、バランスも検討する必要がある。

（会長）
概要版は１０ページも必要ない。
６ページくらいではないか。

（会長）
では、パブコメの案内については事務局の説明のあったとおり実施とする。
概要版の審査は担当課として実施できるか。

（事務局）
全庁的な課題となるので、検討する。

（会長）
宝塚市や神戸市では、参画協働の担当課に合議が回るようになっている。

（事務局）
パブコメの要綱を制定したところで、取り組んでいるところではある。

（会長）
国の実施するパブリックコメントは情報公開の一環であり、地方公共団体が実施するものは、情報公開に加えて、住民の参画を求める制度である。
参画協働の事業をすると、行政としての仕事量は一時的には増えるように見えるが、コミュニケーションコストをかけて、執行コストを下げるということである。
これは、住民に知らせる仕事であり、住民側に対しては市民学習が必要だと考えている。

「広陵町まちづくりゲーム（仮）」について
★畿央大学　健康科学部　学生から「広陵町まちづくりゲーム（仮）」について説明

（事務局）
約５人が１チームのチーム戦。
３～５ターンで、まちづくり活動のカードの難易度によって、広陵町を模したプレート（灰色）をひっくり返しカラーにしていく。
チーム毎にどれだけカラーになったかを競うもの。
今回みなさんには、まちづくり活動のカードの例とするため、みなさんが取り組んでいるまちづくり活動を書き出してほしい。
また、活動されている中で感じるまちづくりの課題も書き出していただきたい。

（委員）
何チームくらいでやるのを考えているか。
また、どれくらいのプレー時間がかかるものか。

（畿央大学　学生）
５セットの作成を考えていて、最大５チーム２５人を想定している。
プレー時間については話し合いの時間がどれだけかかるか分からない。
ゲームが完成したら、みなさんで試遊していただきたい。

（委員）
区長・自治会長会でも書き出してみるのはどうか。

（事務局）
今後、カードを増やしていく段階になれば、検討したい。
完成したら、役場で改良しても良いとの許可をいただいている。
出前講座と同様、このゲームを各団体等で実施していただけるところがあればお願いする。

★次回 10/20 自治基本条例推進会議での部会協議結果報告者を決定。

■ 閉　会

「広陵町まちづくりゲーム（仮）」

（畿央大学学生が卒業研究で制作）

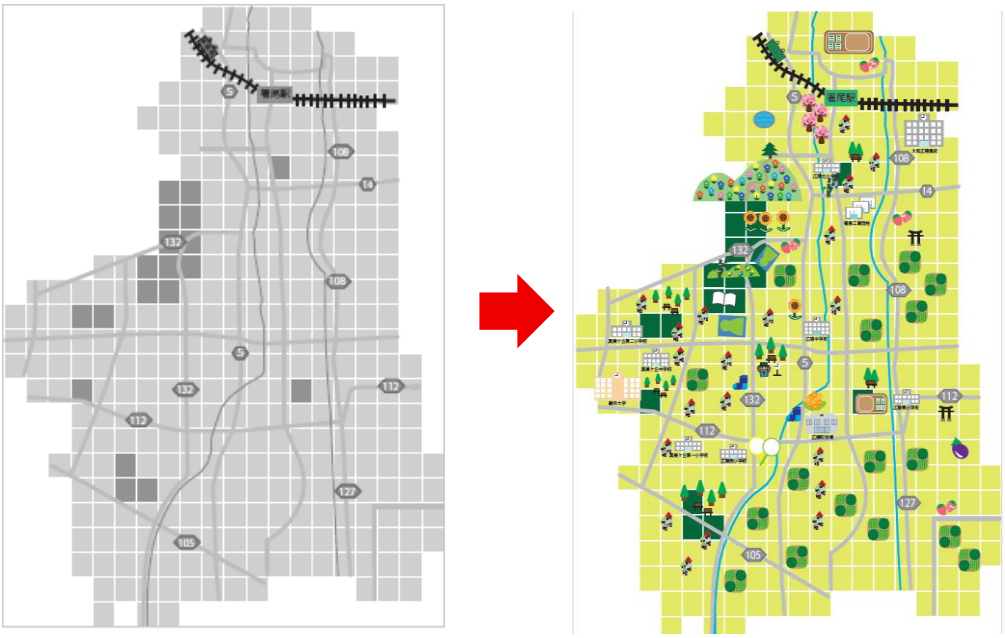
～プレイヤーのまちづくりによって白黒の広陵町を色づけるボードゲーム～

ルール

1チーム5人程度のチームで協力して遊ぶボードゲーム。

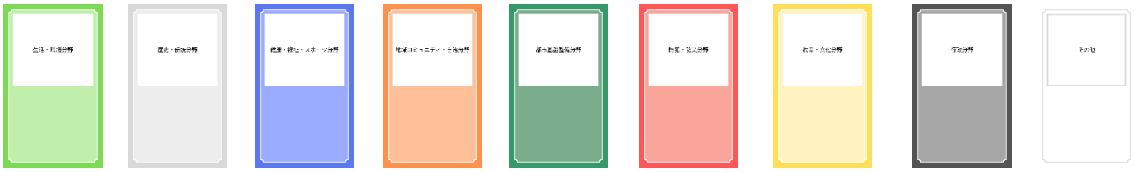
【ゲームに使用するもの】

・ゲームボード：複数のタイルに区切られた広陵町地図。タイルは一枚一枚、白黒とカラーのリバーシブルになっている。



ゲームスタート時（白黒）　　タイルをひっくり返すと（カラー）

・カード（活動カード、空白カード、クイズカード、ハプニングカード）

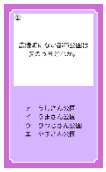


活動カード（まちづくり活動の分野が書かれている。分野によって色が異なる９種類）



空白カード

（何も書かれていない）



クイズカード

（広陵町に関するクイズが書かれている）



ハプニングカード

（地域課題が書かれている）

【ゲームの流れ】

① ゲームボードは白黒の状態から。各プレイヤーのスタート地点は、それぞれの居住地。順番に1人ずつターンを回す。

② 自分のターンが来たら、場にある「活動カード」・「空白カード」・「クイズカード」・「ハプニングカード」の中から1つを選ぶ。

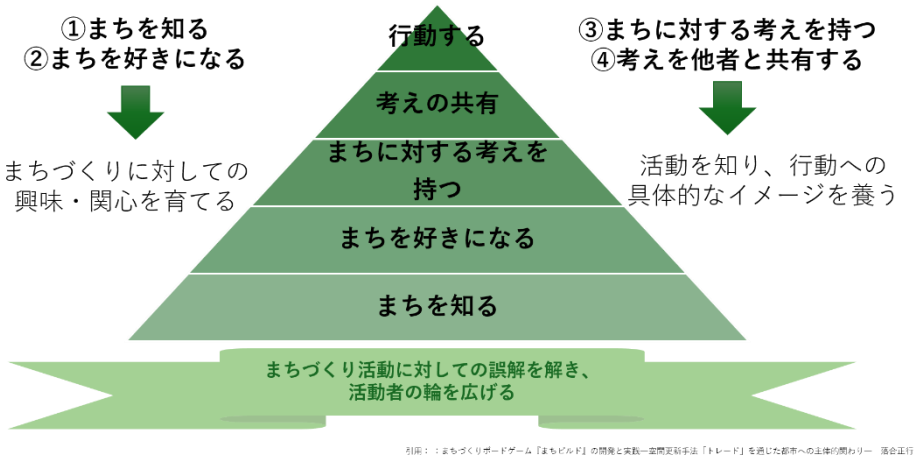
＊「活動カード」→自分の行っているまちづくり活動を他のプレイヤーに発表
＊「空白カード」→これからやってみたいまちづくり活動を他のプレイヤーに発表
＊「クイズカード」→広陵町に関するクイズに解答
＊「ハプニングカード」→地域課題に対する解決策を、他のプレイヤーと話し合って考える

③ 活動やクイズ、課題の難易度等に応じて、ポイントを獲得。獲得したポイントの枚数だけ、ゲームボードのタイルをひっくり返す。

①～③を5～6ターン繰り返したらゲーム終了。獲得したポイントによってどれだけ広陵町が色づいたか見比べよう。

➡ **プレイヤーの現在の活動や、やってみたいこと、まちに関する知識によってまちに変化が生まれることが可視化される！**

ゲームを通して



引用：：まちづくりボードゲーム『まちビルド』の開発と実践―意識更新手法「トレード」を通じた都市への主体的関わり― 酒合正行

「どんなことがまちづくりか知る」「自分の活動を他者と共有する」「広陵町について知る」「地域課題について他者とともに考え、何ができるか模索する」・・・

一人ひとりの活動が地域に与える影響を可視化することで、まちへの関心を高め、活動への意欲を促進し、活動者の輪を広げる！