参考資料５

広陵町自治基本条例推進会議

第10回条例周知部会

議事録要旨

■ **開催日時**　令和8年9月28日(月）10時00分から12時00分まで

■ **開催場所**　役場3階　大会議室

■ **出席者**

＜条例周知部会委員＞　7名(欠席2名)

＜事務局＞　3名
協働のまちづくり推進課

＜その他＞　1名
畿央大学　健康科学部　学生

■ **議　事**

１．パブリックコメントの周知について

★「第２期広陵町まちづくり推進計画（案)」のパブリックコメント及び周知事業について事務局から説明

（委員）
　パブリックコメントのことをまとめた説明動画についてはわかりやすくていいと思うが、計画等の案というのは、どのくらいのボリュームがあるのか。

（事務局）
　今回パブリックコメントを行うのは、以前からご意見いただいているまちづくり推進計画案なので、５０ページほど。

（委員）
　計画案を持って帰れるわけではなく、資料閲覧場所で見るだけではボリュームが大きいと思う。じっくり読みたい方もいると思うが、持ち帰ることは可能なのか。

（事務局）
　一般的には、パブリックコメントは計画案の段階で実施するので、お持ち帰りいただけるよう配付はしていない。、HP 上にデータ公開しており、それが一番皆さまのお手元に近いと思うので、この周知用の説明動画にも、計画案のページにアクセスできる QR コードを載せる等工夫したい。パブリックコメントで意見をいただけなくても、計画そのものに興味を持ってもらうのも重要だと思っている。
（委員）
　計画案を読んだだけでは理解してもらえない可能性もあるので、案の説明会などができれば一番よいと思う。
（事務局）
　パブリックコメント実施期間中に団体等に対して出前講座を実施させていただく機会があれば、計画案の説明や、説明動画を活用してパブリックコメントの周知も盛り込みたいと考えている。

（委員）
　前半のパブリックコメントのやり方の部分はわかりやすかったが、後半の第２期推進計画の説明の部分については、字数が多いと直感的に感じた。また、後半の資料閲覧場所の説明部分も、施設名を文字で羅列するより、写真の方がわかりやすいと思う。
（委員）
　特に、「『第２期計画』見直しのポイント」の部分は、もう少し文章を単純化・字数を減らして複数ページに分けた方が、目がちらつかず伝わりやすいと思う。また、この動画を見たときにすぐ計画案を確認できたらいいなと思うので、計画案 PDF に飛べる QR コードも掲載したらよいのではないか。
（事務局）
　１ページあたりの文字数のバランスを考え、写真も入れるなど修正させていただく。また、計画案の QR コードも追加させていただく。
　特に「『第２期計画』見直しのポイント」部分の文字が多いというご意見だったが、そもそもこのページはあった方がよいか。
（委員）
　見直しのポイントがなかったら、何を見直したのかがわからないので必要だと思う。

（委員）
　パブリックコメントで意見提出する際は、氏名・住所等を明記すると思うが、

個別に回答したりするのか。
（事務局）
　個別に回答することはない。いただいた意見については、趣旨が同じ意見であれば表現などを少し変えて、集約する場合もあるが、意見に対しては全てに町の考え方を付して、とりまとめの上、公表する。
（委員）
　名前は言いたくないが、意見を言いたい場合の措置はあるのか。
（事務局）
　パブリックコメントではそのような措置はとっていない。単なる苦情・要望ではなく、計画等をより良くするための意見を、責任を持って書いていただきたいので、氏名・住所等の記入をお願いしている。
（委員）
　出された意見に対しては、町の考え方を付して回答することをもっと丁寧に説明した方がいいと思う。また、パブリックコメントを実施する目的を記載する方がいいかもしれない。
（事務局）
　承知した。それではご指摘の点を踏まえて、わかりやすくなるよう修正を加える。

（委員）
　周知事業について、もしパブリックコメント期間中に実施する場合、11 月～12 月は小学校区の防災訓練や、自主防災会の行事、クリーンキャンペーンなど行事が重なって自治会は忙しい時期なので、受け入れは難しいかもしれない。
（事務局）
　イベントのブースの１つに組み入れていただいたり、自治会の役員会等の機会にお話しさせていただく等、自治会の行事に組み込んでいただくなどが可能なら、そういった方法もご検討いただきたい。

２.「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
（委員）
　ゲームのターゲット年齢層はどのくらいを想定しているのか。
（畿央大学　学生）
　具体的な想定はないが、ゲームの目的としては、まちづくりの実際の事例を知ってもらうことで、まちづくりとは一体何なのかわからない、という状態から、

こんなこともまちづくりだったのだ、とまちづくりへの興味関心を持ってもらう、新しい気づきを得てもらうことである。そのため、逆にまちづくりに関心が低い人が、ターゲットになり得ると思う。

（委員）

あらかた完成したら、一度委員でやってみればよりわかると思う。

（畿央大学　学生）

ゲームの完成は 10 月中旬を目指している。是非試遊にもご協力いただけたらと思う。

★ゲーム内で登場するカードに活用するため、まちづくりの事例と、まちづくり活動をする中で感じる課題等を委員に聞き取るため、学生持参のワークシートによりヒアリング実施。結果はゲーム制作に活用される。

★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）

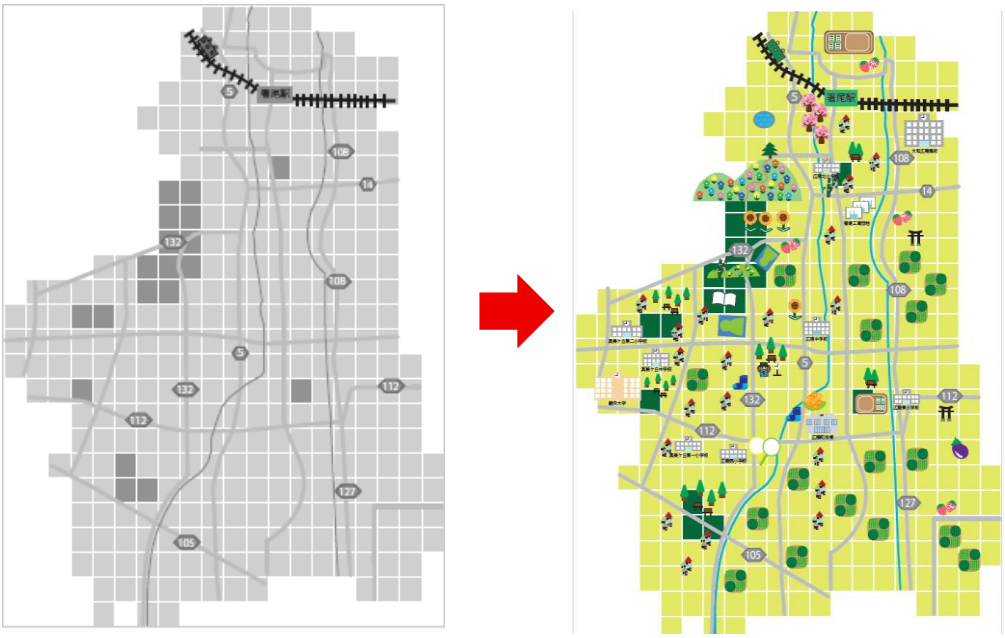
～プレイヤーのまちづくりによって白黒の広陵町を色づけるボードゲーム～

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。

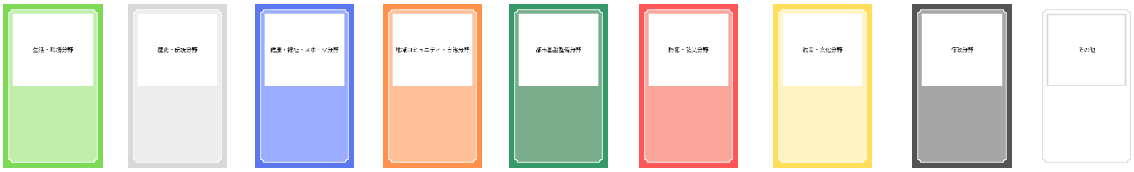
【ゲームに使用するもの】

・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）

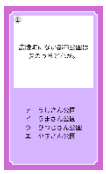


活動カード（まちづくり活動の分野が書かれている。分野によって色が異なる９種類）



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。

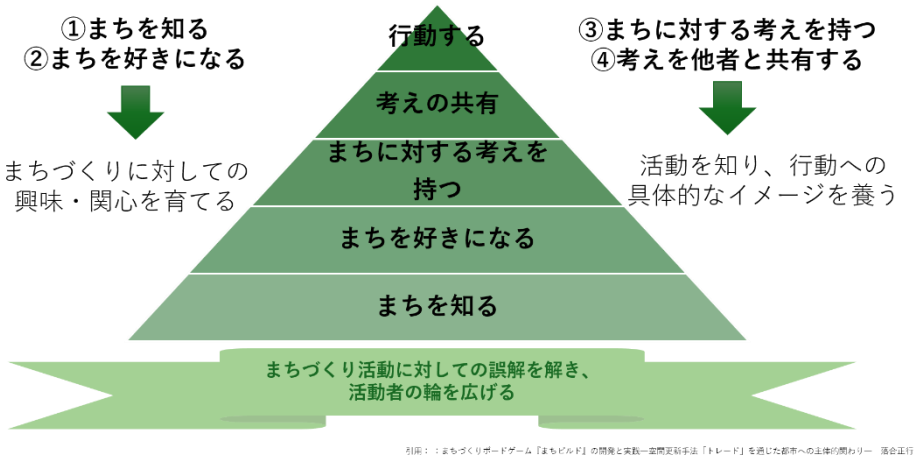
＊「活動カード」→自分の行っているまちづくり活動を他のプレイヤーに発表
＊「空白カード」→これからやってみたいまちづくり活動を他のプレイヤーに発表
＊「クイズカード」→広陵町に関するクイズに解答
＊「ハプニングカード」→地域課題に対する解決策を、他のプレイヤーと話し合って考える

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！