

ファシリテーターになることをご検討の皆さまへ

この度はカードゲーム 2030SDGs を使ったワークショップのファシリテーターになることをご検討いただき、ありがとうございます。

このご案内は、実際に 2030SDGs のファシリテーターになるかどうかを決めるための判断材料になればと思い作成しました。

どういう方に 2030SDGs のファシリテーターになっていただきたいのかをお伝えすると共に、このゲーム 2030SDGs が、ご自身の伝えたい内容に沿った効果的なツールなのか否かを判断いただくための資料となっています。

そのため、単なる仕組みだけではなく、背景にある考え方やそれを採用するに至った経緯も記載しています。

ざっと読み流すというより、ご自身のお考えにあうかどうかじっくり吟味しながら読んでいただいたほうがお役に立つと思います。文章量もそれなりにありますので、ぜひある程度お時間がとれるときに読んでいただけると幸いです。

目次

1. イマココラボについて
2. カードゲーム 2030SDGs とはなにか
3. 私たちが大切にしていること
3. ゲーム開発において大事にしている考え方
4. 価格について
5. 価格体系の背景
6. 契約主体を個人としている理由
7. 2030SDGs のファシリテーターに向く方、向かない方
8. ファシリテーター養成講座の大まかな内容
9. 最後に

■1. イマココラボについて

イマココラボという名前には、4つの意味が込められています。

- ・イマとは、いつかではなく、今から
- ・ココとは、どこかではなく、ココから、つまり自分自身から
- ・ラボとは、ラボラトリー（実験）のように、つまり完璧を待つのではなく気楽な気持ちで実験的に
- ・コラボとは、そんな想いでコラボレーション（協働）しながら

つまり、今この瞬間の自分自身の行動の起点になっている意識に気づきながら、シリアスになりすぎず気楽な気持ちで、そんな仲間と共に協働しながら新しい世界を創造していこう、そんな想いが込められています。

このような考え方をベースにイマココラボ自身も活動していますし、その考え方をベースにカードゲーム 2030SDGs もデザインされています。

■2. カードゲーム 2030SDGs とはなにか

カードゲーム 2030SDGs は、わたしたちの世界を模したシミュレーションゲームです。このゲームは体験する方々の意識、判断によってまったく違う世界が現れうるという特徴があります。

ゲーム体験を通して、私たち一人ひとりが世界とつながっていて、自分自身が世界を作っているんだという感覚を、難しい言葉抜きで直観的に体験することができます。

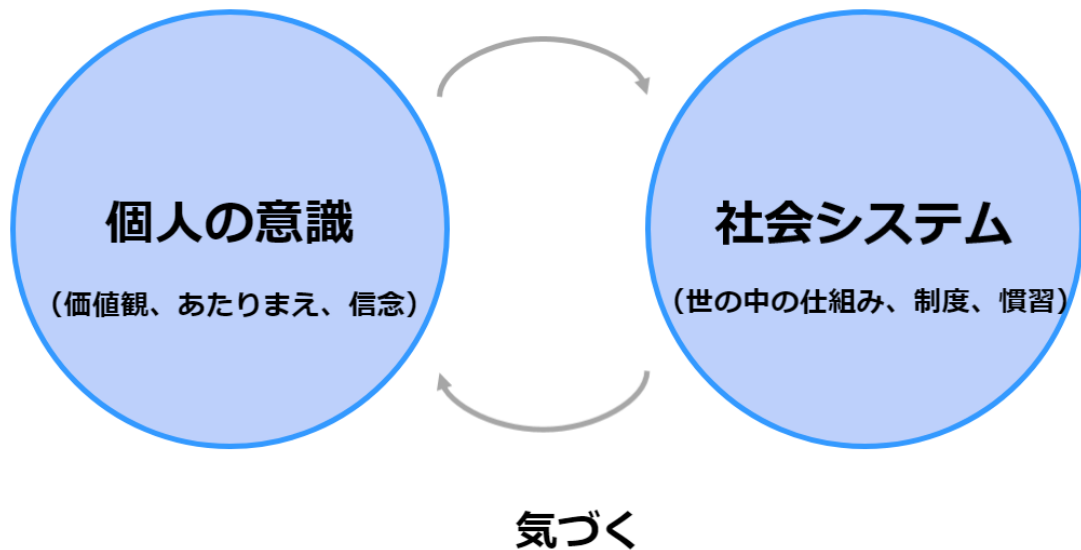
それに加えて、現在の私たちが作っている社会システムについての理解を深め、それを創り出している私たち一人ひとりの意識、つまり行動のベースになっている私たち一人ひとりの世界観や価値観に気づくことができます。また同時に、現在のわたしたちが作りえていない社会や行動の可能性にも気づくことができます。

つまり世界があらわしうる様々な世界の可能性をゲームで自由に体験することによって、世界や自分のあり方を振り返り、省察することができるツールとしてデザインされています。

■3. わたしたちが大切にしていること

わたしたちイマココラボが大切にしているのは、社会システムを構成している個人の意識の変容こそが、社会システムに変容をもたらす、という視点です。

すなわち、個人の意識の変容なくして社会システムが本当に望む形に変容することは難しいのではないかと、とも考えています。



社会システムとは、世の中の仕組み、制度、慣習のことです。

例えば、国家かもしれませんし、国の政策や制度かもしれませんし、国を構成する自治体や企業、学校、コミュニティー、さらにそれらが作り出す制度や慣習かもしれません。人が介在することで外側に創り出されるありとあらゆるものを意味しています。

一方で個人の意識とは、個々人の価値観、あたりまえ、信念のことです。

すなわち、私たち一人ひとりがどんな意識から何を考えているか、ということです。その結果として何を選択し、どう行動するかの起点になるものとも言えます。その行動の結果として社会システムが作られる、ということです。

外側の社会システム、つまり制度を変えても、個人の意識が変わらない限り、効果的な実行は期待できず本質的な変化は起こらないのではないかと、と考えています。

以前、知人が「平和のために戦うぞ！・・・では本当には平和にはならないですよ」と言っていました。平和を実現するために戦う、という行為を選択した場合、その戦うという行為そのものが別の抵抗勢力、つまり別の形の分断を作り出すことになるかもしれません。

ここで重要なのは、自分を動かしている自分の内側の意識が何なのか、そこに気づけるかどうかです。

「そうは言っても、〇〇は正しい」といった意見を持ちたくなる、人間であればそれは普通かもしれません。その場合でも、自分が正しい、つまり自分の考えを正当化したいという自分に気づけるかどうか、その気づき一つひとつが、今までにない新たな可能性、意識の変容につながるひとしづくになるだろうと考えています。

■3. 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2つです。

1. 現実世界を模していること。
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は別の言葉でいえば、このゲームは”正しい世界の在り方を教える”のではなく、自由に遊べるゲームだということです。

ゲームの制作者が誘導する正解が見え隠れするようなゲームでは、人は楽しむことも学ぶこともできません。2030SDGsは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すべて起きうるゲームとしてデザインされています。これは人間が興味をもって学ぶうえでは極めて重要な要素です。

特に成人学習（アダルトラーニング）においては正解を伝えることは効果的ではなく、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も言われています。想像していただければ分かると思いますが、こうすることが正しいという学校の道德の授業のようなものと、しらけてしまってあまり楽しめないですよ笑。

2は実際に変革を実現するために重要です。

世界の変革を訴える映像やカリキュラムには、世界がいかにかにひどい状況であるかにフォーカスするあまり、人間の創造的なエネルギーを殺してしまうものが多く存在します。罪悪感や危機感だけでは、広く多様な世界を本当の意味で変革することは難しいと考えています。

そのため、ゲーム終了時に「自分たちの手で世界は変えられるのだ」というポジティブな感覚が残るようにこのゲームは設計されています。

この2つはこのゲームが日本をはじめ世界の人々に支持され、広がっている重要な要素です。

■4. 価格について

2030SDGs を活用するためには、大きく2種類の費用が必要です。

1) ファシリテーターになるための受講費用

前半1.5日間と1週間程度のインターバルを挟んでの後半2日間の計3.5日間のファシリテーター養成講座を受講し、実技試験を受けて修了す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ようになります。その資格取得のための費用です。2020年1月現在、3日間で25万円（税別・講座・カードキット1セット込）です。

※講座は全ての日程をオンラインで行う場合と後半2日間は対面にて実施するハイブリッド形式とがあります。

2) カードキットを利用するための費用

カードキットを利用するための費用は、以下の3つの場合に分かれています。

A. 営利活動

標準：売上がある場合、売上金額の20%またはプログラム参加者一人あたり2,000円

例えば2030SDGs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場合は該当します。

例外：上記の売上が5万円未満の場合、プログラム参加者一人あたり0～2,000円のスライディングスケール

*スライディングスケールとは、支払者（この場合は公認ファシリテーター）が自分の意図・意思、その時の状況に応じて、指定された範囲内の任意の金額を選択し支払う方式のことです。

※オープン開催のイベントなど参加者個人から参加費を直接徴収する場合、交通費、会場費の負担が大きいため、これらを差し引いた額を売上として扱います。

B. 営利企業の社内利用

ファシリテーター自身が所属する営利法人内で利用する場合で、売上がない場合、プログラム参加者一人あたり 2,000 円

例えば法人内で従業員、職員研修として実施する場合やイベント、マーケティングなどで実施する場合は該当します。

C. 非営利組織、非営利活動（学校法人、公教育含む）

ファシリテーター自身が所属する非営利法人、行政機関等で利用する場合で、売上がない場合、プログラム参加者一人あたり 0~2,000 円のスライディングスケール

例えば非営利法人内、行政機関等で従業員、職員研修として実施する場合やイベント、マーケティングなどで実施する場合は該当します。

■5. 価格体系の背景

カードゲーム 2030SDGs は世界のトランスフォーメーション（変革）を目指す SDGs を題材にしているため、価格体系についても従来の経済常識に縛られない形を意識しています。

具体的にいえば「お金の力もしっかり活用する。そのなかでもお金をたくさん持っている人からは特にしっかりといただく。けれどもお金がないからといって、利用できないようにはしない」を指針としています。

このあたりは経緯とともにお伝えする方がイメージしやすいと思いますので、少し冗長になりますがしばしお付き合いください。

2030SDGs はおかげさまで開発当初から評価が高く、購入を希望する方が後を絶ちませんでした。扱っている題材の主旨からしても「とにかくたくさんの方が体験し、理解を深めてもらう」ことが大事だと考えて、クラウドファンディングによる無償化をかなり真剣に検討しました。

ただ実際は無償化ではたくさんの方が体験し、理解を深めることはできないと判断しました。このあたりの詳細はファシリテーター養成講座内で詳しくお話していますが、簡単に言うと以下のような理由で無償化は得策ではないと考えました。

- ・人は労せず手にいれたものは簡単に捨てる傾向にある
- ・無償化されたサービスや商品では、それを職業として提供するいわば「プロ」が育ちにくい
- ・質の低いワークショップを受けた人は、理解を深めることができない
- ・質の低いワークショップの割合が高ければ、それを体験したいと思う人の数は減る

上記の逆を目指しているのが今の価格体系です。

つまり

- ・プロが質の高いワークショップを提供し続けることができる
- ・コミットメント（やる気）がある人がファシリテーターになる
- ・質の高いワークショップを受けた人が、理解を深める
- ・ワークショップの質が高いために評判となり体験希望者が増え続ける

例えばファシリテーター養成講座でいえば、高いお金を払うコミットメントがある方、つまり高いお金を払っても回収できる見込みがあるプロフェッショナルを対象にしています。またそれだけのお金を払うという行為自体が、よりコミットメントを高めるという側面もあります。

このあたりはまさに「お金の力もしっかり活用する」を体現しているところです。

一方で「お金がないからといって、利用できないようにはしない」というポリシーは「A. 営利活動、例外：売上が5万円未満の場合はプログラム参加者一人あたり0～2,000円のスライディングスケール」や「C. 非営利組織、非営利活動（学校法人、公教育含む）」というあたりに反映されています。

これがあることによって、無償の開催もできますし、個人ファシリテーターが草の根で開催をひろげていくことにもつながります。

冒頭に「価格体系についても従来の経済常識に縛られない形を意識しています」と書きましたが、とくにお金、経済にまつわる話には、常に私たち自身の「無自覚な常識」が回ります。ここには新しい世界をつくっていくヒントがたくさんありますので、ファシリテーター養成講座内で時間を割いてみんなで考えるようにしています。

■6. 契約主体を個人としている理由

2030SDGs のファシリテーション資格は例えば MBA や IT スキル資格などと同じく、取得した個人に紐づく資格です。

これは資格保有者が転職した場合で考えるのが一番分かりやすいと思います。

MBA も IT スキル資格も個人にひもついた資格ですから、転職した先でもその個人の資格として保持され続けます。一方、元々所属していた会社からすると、その人が退職したあとに資格を後任に引き継がせることができる性質のものではありません。

それら資格と同じく個人に付与される資格なので、会社名ではなく個人名での契約となります。

それはまた、こんなふうにも言えると思います。

2030SDGs のファシリテーターであるときに私たちが大事だと考えていることは「想いやスタンスを自分で明確にしている」ことです。組織の一員として仕事をしている自分というのは本来はその人の一面でしかないはずですが、組織の一員として資格を取得し、一員としてプログラムを提供するという文脈にあっては、無自覚に組織の一員である自分のみに囚われ易くなります。世界の変革を目指す SDGs を題材としたワークショップをファシリテーションするにあたっては、個人の意識変容につながる場になるようファシリテートすることが期待されます。それは今までの組織の当たり前や常識を越えたところにあるかもしれませぬ。だからこそ、ファシリテーターは組織の一員である自分を内包しつつも、より多面的で全体性を持ったひとりの人としてファシリテーションすることが求められるということです。

■7. 2030SDGs のファシリテーターに向く方、向かない方

ここまでの文章を読んでいただいて、共感する方や**ご自身の体験として理解**できる方は 2030SDGs のファシリテーターに向く可能性が高いと思います。一方以下のような方は慎重に検討されたほうがよいかもしれません。

- ・ゲームを使って、いい世界を作ることに無関心な人を説得しようと考えている方（つまり自分の考えが正しく、そうじゃない人を説得したいと考えている方）

- ・本当は自分の主張や知識を話したいのだけれど、それでは参加者の興味をひきつけることができないので（注意を引くためのツールとして）ゲームを使おうと考えている方
- ・ファシリテーターを外部に依頼するよりも、自分がなったほうが金銭的に安いという理由だけでファシリテーターになろうとしている方
- ・自分の意思というより誰かに指示されてファシリテーターになろうとしている方
- ・SDGs 自体に実はあまり詳しくない方、興味がない方
- ・パソコンが苦手な方

2030SDGs は自分と異なる主張をする人を説得するためのツールではありません。

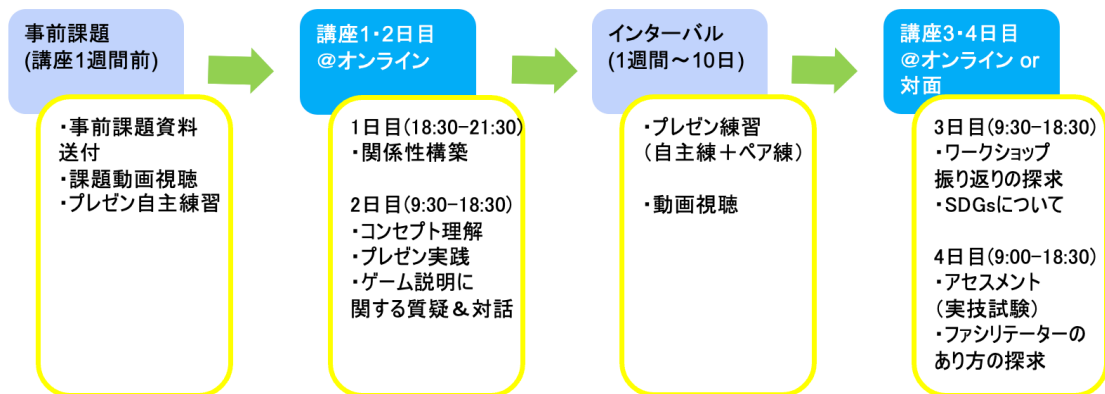
また興味関心やコミットメントが薄い人がよいワークショップを開催できる可能性は高くはないと考えています。SDGs を伝える、広めるためのアプローチ・ツールは数多く存在しています。ご自身にフィットしたアプローチ・ツールかどうかを吟味いただいた上で、選択いただければと思います。

別の観点として、パソコンがあまりに苦手という方は厳しい可能性が高いです。講座前半はオンラインで実施しますし、開催にあたってはプロジェクタを使ってパワーポイントを投影する必要があります。加えて、公認ファシリテーターのやりとりは基本ネット上で行いますので、パソコンが苦手という方は向かない可能性が高くなります。

ご自身でファシリテーターにならずとも、すでに公認ファシリテーターになっている方に依頼するなどゲーム活用の方法はありますので、ぜひいろいろな可能性をご検討ください。

■8. ファシリテーター養成講座の大まかな内容

ファシリテーター養成講座はオンラインでの 1.5 日間とその一週間～10 日後に実施する 2 日間という二部構成、計 3.5 日間となります。また講座 1 日目の 1 週間前を目安に事前課題として動画と資料をお送りします。



・ 講座開始 1 週間前

講座に向けての事前課題として、実技試験範囲のゲーム説明プレゼンテーション練習に取り組んでいただきます。その際に参照いただく数本の動画（計 2 時間弱）をメールで、印刷したテキスト&マニュアルを郵送でお送りします。

これは講座期間中の負荷を低減させるという目的に加えて、講義や試験に向けた練習といった「やり方」に関わることを反転学習として事前に取り組んでいただくことで、講座内では対話や質疑などを中心に、場を共有するからこそそのより深い学びや気づきに集中することを目的としています。

・ 1 日目 (オンライン)

夕方からオンラインで集まり、参加者同士がコミュニティーメンバーとしてより効果的に学びを進めていくことを意図して、参加者同士を深く知るワークを実施し、講座での学びの土壌づくりを行います。同時にその体験を通して、ファシリテーターとしての場作り、組織やチームのあり方についても学んでいきます。

・ 2 日目 (オンライン)

事前課題として共有する 2030SDGs の開発コンセプトやイマココラボが 2030SDGs を通じてどんな世界を創り出したいと思っているのかに関する動画の感想共有からスタートします。そして実際のワークショップでどのようにゲームを説明するのか、なぜこういう説明をするのかについて質疑や対話を通して理解を深めます。また実技試験に向けて、部分的なプレゼンテーション（リハーサル）も行っていただきます。この時点でリハーサルを行いフィードバックを受け取ることで、1 週間のインターバルでの練習の質を高めることを意図しています。

・ インターバル (1 週間～10 日)

ファシリテーター養成講座を前後半の二部構成にした目的のひとつに参加者の皆さんの負

荷の平準化があります。これまで講座の2日間ないし3日間の中でプレゼンテーション練習を行っていただいていたのですが、徹夜に近い準備をされる方も少なくなく、その負荷を少しでも平準化し、しっかり取り組んでいただくことで確実に実技試験を修了されること、また講座の中で学びにより集中できる環境になることを意図しています。

そのため、インターバルでは、実技試験に向けてゲーム説明プレゼンテーションの仕上げを各自で自主練とペアを組んでの練習（ペアでの練習はミニмум 30分程度）に取り組んでいただきます。

あわせて、後半2日間での学びを深めるための課題動画数本（計1時間強）をお送りしますので視聴ください。

・3日目（オンライン または 対面形式）

2030SDGs ゲームの振り返りについてのインプットやファシリテーター役として振り返りのファシリテーションロールプレイやワークを通して学んでいきます。2030SDGs ゲームの体験は非常にパワフルですが、学びや気づきの深さはゲーム体験後の振り返りによって生み出されます。振り返りをどう設計しどんなあり方でファシリテーションするかを探求します。またSDGsについて改めて対話します。

・講座4日目（オンライン または 対面形式）

午前中は2~5人グループに分かれて実技試験（アセスメント）として、パワーポイントを用いたゲーム説明のプレゼンテーションを全員行っていただきます。午後は自分のあり方（無自覚に持っている世界観や価値観、意識）に対する自分自身の気づきを高めていくためのワークを実施します。それは、ファシリテーターとしてあり方が大切であると同時に、冒頭でお話した通り私たちひとりひとりが自分自身のあり方に気づくことが社会システムを変革・変容していく、という私たちの考えに基づいています。

講座1週間前から事前課題に取り組んでいただく必要がありますので時間の確保をお願いします。また、講座の前半・後半のインターバルでも実技試験に向けてプレゼンテーションを仕上げていくための時間確保をお願い致します。

なお、本講座は以下の時間で行います。

習得するボリュームが多いことと、グループ全体での相互学習の観点から遅刻早退はお断りさせていただいておりますので、ご了承ください。講座3日目終了後の夜は翌日朝の実技試験（アセスメント）に向けての練習と休息時間を確保するためにできるだけ予定を入れないことをおすすめします。

講座 1 日目：18：30～21：30（オンライン）

講座 2 日目：9：30～18：30（オンライン）

講座 3 日目：9：30～18：30（オンライン または対面形式）

講座 4 日目：9：00～18：30（オンライン または対面形式）

※後半日程を対面で予定していた場合も、新型コロナウイルス感染症をはじめ、外部環境の変化などを理由に全日オンライン形式へと変更になる可能性があります。また時間や内容についても変更の可能性があります。

■9. 最後に

長々と書かれた文章を最後までお読みいただきありがとうございます。

冒頭にお話しさせていただいたとおり、カードゲーム 2030SDGs は現在のわたしたちが作っている社会システム、行動パターン、ひいては私たちひとりひとりの世界観を認識するためのゲームであり、自分と世界の在り方に気づいていくゲームです。

そのファシリテーターになるということは、自分自身の世界観、行動パターンに気づき続けていくことでもあります。そしてファシリテーター養成講座はその入り口です。

この文章を読んで共感された皆さまとともに行けることを楽しみにしています。ご参加お待ちしております。

一般社団法人イマコラボ