

フューチャー・デザイン実践事例No.2 | (宮崎県木城町1/2)

概要

- 町制施行50周年記念プロジェクトの一環として開催されるイベントにフューチャー・デザインを導入。
- 令和6年度（2024年度）までの3年間でフューチャー・デザインを活用した実践を5つ実施。
- 地方自治体におけるフューチャー・デザイン活用の中でも特に急速に実践を展開してきた例として注目されている。

木城町におけるフューチャー・デザイン実践

年度	実践
令和3（2021）	職員研修にフューチャー・デザイン活用
令和4（2022）	広報のミライを発見したい会議にフューチャー・デザイン活用
	子どもミライ会議にフューチャー・デザイン活用
	50人委員会にフューチャー・デザイン活用
令和6（2024）	総合計画・第3期まち・ひと・しごと創生総合戦略の策定に係るワークショップにフューチャー・デザイン活用

地域概況

人口	約4,800人（R2国勢調査）
位置	宮崎県の中央部に位置

主な実践事例

- 職員研修（R3）
- 広報のミライを発見したい会議（R4）
- 総合計画・第3期まち・ひと・しごと創生総合戦略（R6）

取組のポイント

- 一職員を中心に急速に展開
→職員向けの研修にフューチャー・デザインを活用したのち、住民向けの実践を重ね、わずか3年ほどで町政に広くかかわる総合計画策定にまでフューチャー・デザイン実践を展開。
- 独自の実践「文田メソッド」
→独自の型を持っていることと他の手法と掛け合わせて実践していることが特徴的。仮想将来世代の意見を磨き上げ、より実現可能なものへとつながられるように工夫してきた。

フューチャー・デザインの特色を理解したうえで独自にアレンジし、急速に実践を展開してきた。

フューチャー・デザイン実践事例No.2 | (宮崎県木城町2/2)

職員研修 (R3)

- 町民向けの前段階として、職員向けにワークショップを実施。
- 全2回のワークショップを実施し、38名の職員が参加。

仮想将来世代となって自由に議論したのち、発言した内容を書きだし、線でつなげる「発言マップ」を作成した。また、その「発言マップ」をもとに、ストーリーを作成した。

実践のはじまり

パスト・デザイン→フューチャー・デザイン→「発言マップ」作成を実践の型に

町制施行50周年記念プロジェクトの一環として住民向けワークショップを本格始動

広報のミライを発見したい会議 (R4)

- 町のホームページや広報誌のリニューアルに対する住民の意見を聞くために実施。
- 計12名（町民7名、関係部署職員5名）が参加。

討議の結果、広報のデジタル化を求める一方で、紙媒体の重要性を訴える意見もあった。意見を受けて、木城町では広報誌の紙面作成とデジタル化を同時に進めることとなった。

総合計画・第3期まち・ひと・しごと創生総合戦略 (R6)

- 第6次木城町総合計画・第3期まち・ひと・しごと創生総合戦略の策定に向けた全3回のワークショップを実施。
- 第1回ワークショップでは14名の町民が参加。
- 第2回ワークショップでは17名の町民、23名の職員が参加。

第1回、第2回にフューチャー・デザイン・ワークショップを実施したのち、第3回ではマチュア・ソサエティというゲーム型ワークショップを実施。フューチャー・デザインで町の未来を描き、マチュア・ソサエティでそれを実現するための具体的な施策を考える構成となっている。

イベントとしてではなく、初めて住民の合意形成のためにフューチャー・デザインを活用

仮想将来世代になった経験を生かして現世代として今の課題を考える独自の手法「文田メソッド」

まとめ・今後の展望

木城町はフューチャー・デザインの特色を理解したうえで独自にアレンジし、急速に実践を展開してきた。

しかし、現状ではキーパーソン的な職員を中心とした実践にとどまっており、ボトム・アップ的に実践が広がる途上にある。これから庁内でどれほどフューチャー・デザイン実践者が増えるのか、町内でどれほどフューチャー・デザイン実践が広がるのか、今後の展開が期待される。