

公務職場の魅力とは何か。理想と現実のギャップを埋め、働きがいを実感するヒントはどこにあるのか——。本稿では、2024年開催の「第40回地方自治研究全国集会（しまね自治研）」で実施された、自治労と地元大学生の協働による「次世代に伝えたい公務の仕事の魅力について考えるイベント」の取り組みを報告する。

公務職場の働き方のヒントは「対話」から —— 自治労の挑戦に参画して ——

長崎県本部／対馬市職員労働組合 永留 史彦

はじめに

公務員の早期退職が止まらない。

総務省調べによる令和5年度の一般行政職の普通退職者は20,839人を数え、うち40歳未満の割合は約半数の47%。

また、職員数約400名の対馬市役所においても、令和6年度の普通退職者は15名を数え、そのうち20～30歳代の職員は8名であり（8名はすべて市職労組合員）、自治体の規模や環境に違いはあれど、全国的かつ身近な問題であることが伺える。

- ・退職を決断する背景には、何があるのか？
- ・意欲や希望を持って入庁したはずなのに「理想と現実のギャップ」があるのではないかな？
- ・「働く」ニュアンスが多様化する中、どのように理想と現実のギャップを埋めることができるかな？
- ・現場の問題を少しでも緩和し、公務員の離職防止や担い手不足を解消できる取り組みはできないかな？

上記等をテーマに、2024年10月に開催された「第40回地方自治研究全国集会（しまね自治研）」における「地元大学生との協働により公務の仕事の魅力について考えるイベント」に向けた「自治労の挑戦」をここに記録する。

プロジェクトチームの構成

プロジェクトチーム（以下、PT）自治労組合員メンバーは、動員や割当てではなく「自らの意志」で参画し、多様な地域（都市、過疎地、山間地域、離島）、多様な職種（ハローワーク職員、県職員、市町職員）、多様な立場（専従役員、非専従役員、民間企業、公務員を志望する学生）からの構成となった（役職、所属、学年は当時）。

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| ・愛媛県宇和島市職員労働組合（非専従） | 西尾 祥之 |
| ・山口県本部（専従） | 清時 幸（山口県職員労働組合） |
| ・長野県本部（専従） | 川阪 竜也（南木曾町職員労働組合） |
| ・東京都本部（専従） | 西岡 芳宏（東京職業安定行政職員労働組合） |
| ・長崎県対馬市職員労働組合（非専従） | 永留 史彦 |
| | |
| ・自治労本部 総合政治政策局自治研担当 | 前田 藍 |
| ・自治労本部 総合政治政策局報道担当 | 堀川 結以 |

PTの運営は、島根県松江市において、「個」と「組織」が生きる戦略的なキャリア支援」をミッションに起業された株式会社BeOne（ビーワン）が務めた。

- ・代表取締役 丹羽野 真也（元松江市職員ユニオン、国家資格キャリアコンサルタント取得）
- ・取締役 近藤 憲（元松江市職員ユニオン、国家資格キャリアコンサルタント取得）

また、しまね自治研の開催地である島根大学地域人材育成コース受講生から、プロジェクトの趣旨に賛同した3名の学生が参画した。

- ・浅野 花音 教育学部 1年
- ・東田 未来 法文学部 1年
- ・田川 禮 総合理工学部 1年

P T企画会議の開催、対話型ゲーム「公務員ステップ」の創作

2024年6月27日開催の第1回企画会議を皮切りに、全5回の企画会議を開催した。

企画会議では、多種多様な意見を出しながら、他人を否定することなく、常にポジティブな議論を尽くす「対話（ダイアログ）」を意識しながら、公務職場の現状やP Tとしての目的、しまね自治研イベントでのゲームのゴールを共有し、以下を整理した。

◆公務職場の現状

公務員の志願者数は減少傾向で人手不足。特に小規模自治体では定員割れが発生するなど、必要な行政サービスが提供できない事態も発生。

加えて、若年層の早期離職が増加傾向。その理由の上位に「仕事が面白くない」「思っていた仕事と違う」ことにより、思いを持って入庁しても、やりがいを見出すことができず、公務員として働き続ける意義をなくしてしまっている。

◆P Tの目的

「しまね自治研」において、公務員志望の学生と現役公務員との交流により、公務員の本当の魅力発信ができるゲームを作る。

ゲームを通して学生と公務員が対話をしながら、やりがいや働き方、日々の生活について伝え、学生の中の「公務員像」をアップデートしてもらい、次世代の担い手を増やすと共に早期離職を防ぐことに寄与する。

◆P Tの最高の状態

みんなが笑顔で、ポジティブな発想で互いの成長につながるチーム
最終的に、私たちだけではなく参加者も含めて一つになれるチーム
得たものを次に向けてギアを上げて成長していきたいと思えるチーム
思い返せば、ここから始まったと思える状態のチーム

◆ゲームのゴール

公務員はあくまでゲーム上でのフィールド。ゲームを通じて良いことも悪いことも疑似体験し、公務員と学生が「対話」することでお互いを知り、また、自分を知り、これまでとこれからのキャリアを考えるゲームを作成する。

- ・ゲーミフィケーション（ゲームの要素や考え方をゲーム以外の分野に活用し、モチベーションやエンゲージメントを向上させる手法）を活用し、参加者が楽しみながら自己承認や達成感、満足感を感じることができる内容
- ・学生と公務員がペアでプレイできる内容
- ・ゲーム上で「公務員を疑似体験」できる内容
- ・学生には「公務員の仕事ってこうなんだ!」という気づきとやりがいの発見を、公務員には学生との交流を通じて仕事の魅力ややりがいを再確認できる内容
- ・学生と公務員が双方に「ギャップ＝理想と現実」を確認する中で、公務員の本当の魅力を知る内容
- ・人事異動やクレーム対応、繁忙期対応など、実際の公務現場を想定した内容
- ・「競い合うゲーム」ではなく「対話を重視し、楽しみながら新たな気づきを得るゲーム」とする



【企画会議の様子】

企画会議は、学生・公務員の立場を超えて対等な立場で相手を尊重しつつ、より良いアイデアを積み重ね、メンバーの思いを詰め込んだ「公務員ステップ～想像と現実の出会いが未来への一歩～」が完成した。

しまね自治研でのお披露目

2024年10月4日、「公務員ステップ～想像と現実の出会いが未来への一歩～」は、「第40回地方自治研究全国集会（しまね自治研）」全体集会後の特別企画として、お披露目となった。



【しまね自治研での様子】

当日は、公務員志望の島根大学学生と全国から自治研集会に参加した自治労組合員の参加を得て、盛大に開催された。加えて、多数のギャラリーにも披露することができた。

参加した学生からは、

「公務員の方とのペアが変わっていくのが、より公務員について知るという目的に合っていると思いました。公務員の方はそれぞれ色々な部署を経験しておられたので、講演会のようにずっと同じ人の話を聞くよりも多くの視点からの情報を得ることができたと感じました」

「自分で調べることで得られないものをたくさん学ばせていただきました。百聞は一見にしかずと言いますが、参加してリアルな公務員の方の声を聞けたので、実際に会う事はとても大きな事だと感じました」

「お堅いイメージがある公務員について、ラフに交流ができるゲームという形でイベントを企画していただけたことがありがたかったです」

「ゲームの説明を聞いた時はなかなか理解できず、面白くないかもしれないと思ってしまいました。しかし、説明が少し難しいことで協力してゲームに取り組むことに繋がり、グループの一体感が高まるという良い方向に働いたと感じました」

などの感想をいただき、参加した自治労組合員からは、

「いままで携わってきた業務内容を振り返るいい機会になりました。公務職場で働いていて、ある場面での市民の言葉で「やりがい」を感じたことを思い出すことができ、今後の仕事へのモチベーションに繋がりました」

「公務員志望の学生さんとお話しできる機会というのはなかなかなく、とても貴重な体験をさせていただきました。全体の時間や対話カードのトーク時間など、しゃべりたいことが多すぎてとても短く感じました。公

務員ステップは両者にメリットの大きいものだと思いますので、今後もぜひ多くの機会を設けていただけるとありがたいです」

「公務員と大学生の対話を促すという意味でゲーム性があって面白いと思う。商品化等の検討をお願いしたい。一方で、直感的に理解できるルールではないので説明マニュアルに工夫があるとより使いやすいと思う。公務員側に求められることなど、ゲーム制作者の意図が公務員側に伝わるような説明があると、より分かりやすいと思う」

などの感想や意見をいただいた。

P Tが設定した「学生には「公務員の仕事ってこうなんだ!」という気づきとやりがいの発見を、公務員には学生との交流を通じて仕事の魅力ややりがいを再確認できる」とのゴールを達成することができた。



【一緒に“公務員ステップ”を創り上げたP Tの仲間】

しまね自治研以降の「公務員ステップ」の展開

2025年2月に神奈川県相模原において、相模原地方自治研究センターと資格の大原町田校とのタッグで「公務員ステップ学習会」が開催され、相模原市役所の現役公務員の皆さんと公務員志望の学生さんが「公務員ステップ」を通して公務職場で働くことへの理解を深められた。

ゲーム終了後の学生の感想には、「相模原市役所を受験したい」、「公務員って無機質なイメージだったけど、皆さん暖かくて素敵だった」などの感想があり、公務員側からも「明日から仕事頑張ろうと思った」、「公務員の楽しさを改めて感じる事ができた」といった気づきも得ていただけた。



さらに2025年4月には、「第5回自治研UNDER35全国集会」のプログラムとして「公務員ステップ」が実施され、全国から集まった概ね35歳以下の自治労組合員の仲間と、立教大学をはじめとする都内の大学から公務員

志望の学生さんにお集まりいただき、総勢50名を超える規模での開催となった。

ゲーム終了後の学生の感想には、「公務員になりたいという気持ちが確信に変わった」「仕事のやりがいを感じた」などの感想があり、公務員側からも「公務員の仕事の素晴らしさを再認識できた」「学生のキラキラした姿に触れて、あの頃の自分を思い出した。初心を思い出して、明日からまた頑張りたい」といった前向きな感想があり、相互に刺激し合える貴重な機会となった。



結びに

P Tにより創作された「公務員ステップ～想像と現実の出会いが未来への一歩～」は、「働くことの本質」に気づくことができるゲームに仕上げる事ができた。

私個人としては、このゲームは入庁間もない新人職員研修時に最適なツールであると考えます。公務職場の全体把握や、実際に起こりうるケースの疑似体験など、新人職員と先輩職員がゲーミフィケーションを通じて対話と協力のきっかけを作ることができ、より良い対人関係や仲間づくりに寄与できるのではと考えます。ぜひ自身の単組でも活用したい。

なお、この「公務員ステップ～想像と現実の出会いが未来への一歩～」は、2025年5月から販売開始となった。「公務員」を対象の業種に変更することで全業種に対応可能であり、自社の特徴に合わせた内容での設計も可能とのことである。ぜひ、以下をご覧ください。



【株式会社BeOne HP】

今回のP Tによる「公務員ステップ」創作には、以下の3つのキーポイントがあったと考える。

- ・「現場（学生・職場）の声」を大切に取り上げたこと
- ・ゴールを共有することからスタートしたこと
- ・多様な立場のメンバーが参画し、対話（ダイアログ）を尊重し合えたこと

これらのポイントは、このプロジェクトに限らず、行政職員としても一人の住民としても大切な考え方であると自省したい。

- ・組織の都合や自身の都合で、「心を閉ざして」住民の声を聞いていることはないだろうか？
- ・ゴールを明確に設定せず、現状からの脱却というフォアキャスト的な思考で政策を立ててはいないだろうか？
- ・提供側の立場や都合だけで行政サービスの仕組みを作っていないだろうか？

P Tに参画させていただき、公務員としても一人の人間としても大きな「気づき」をいただくことができたことに感謝申し上げたい。

そして何より、志を共にし、尊重しあえる「P Tの仲間」に心から感謝申し上げたい。

※資料提供、写真提供：株式会社BeOne