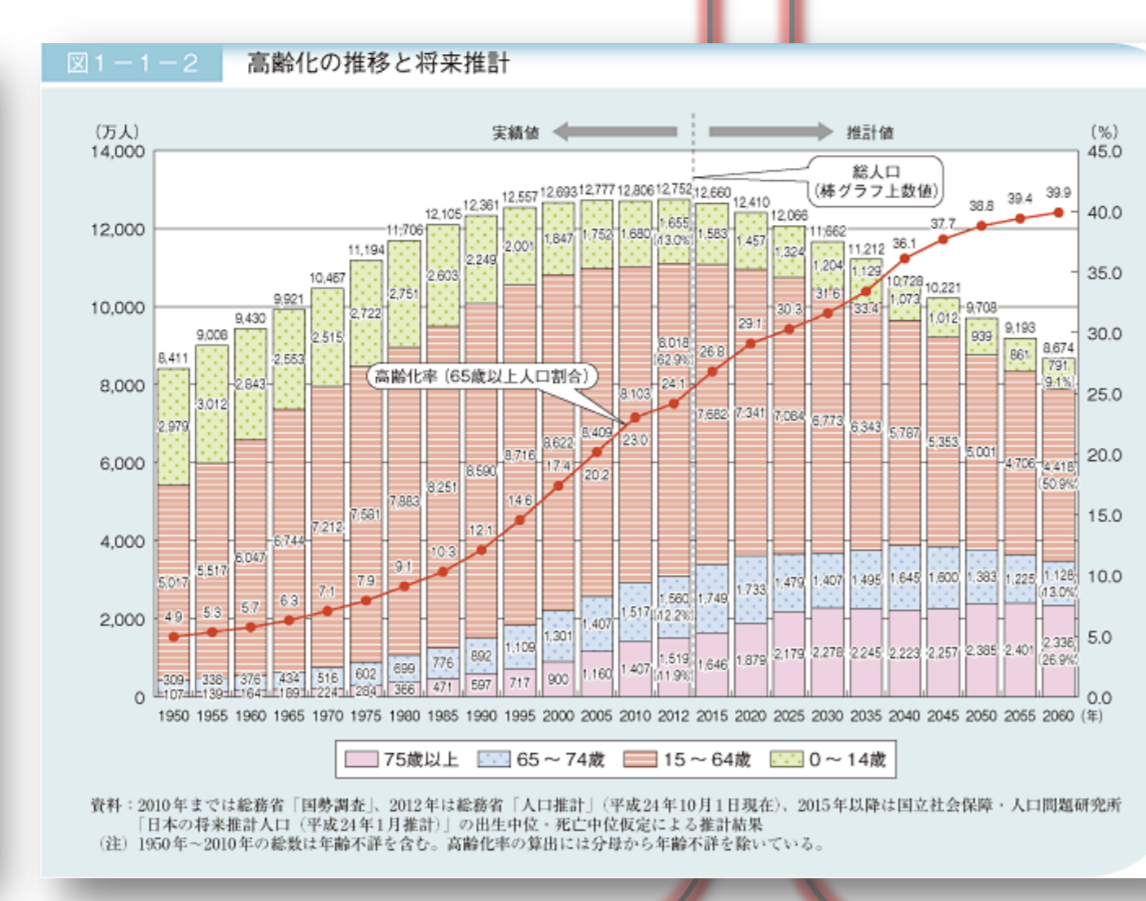
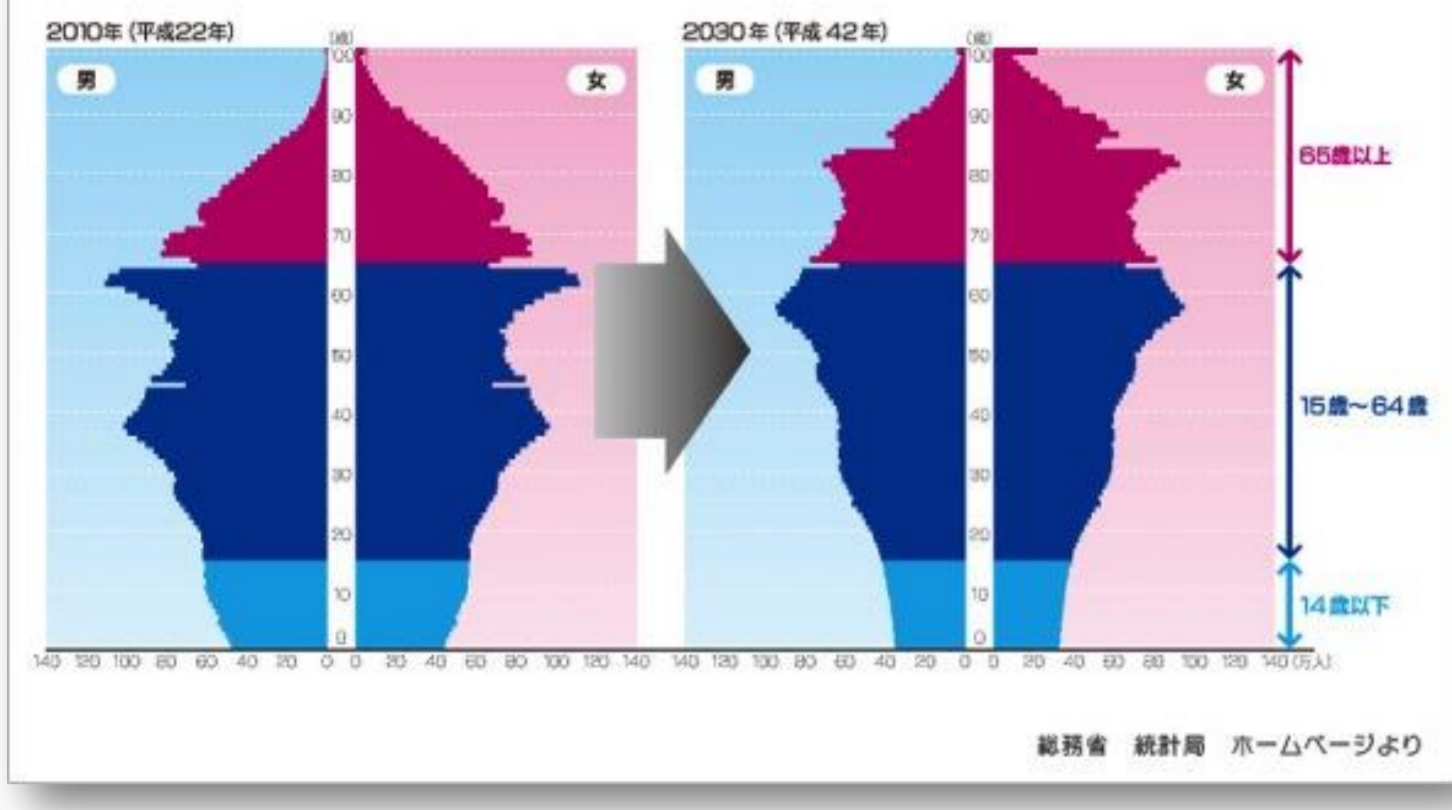


# 対話型シミュレーションゲーム「SIM熊本2030」を活用したまちづくりのカタチづくり

## 【2030年問題】

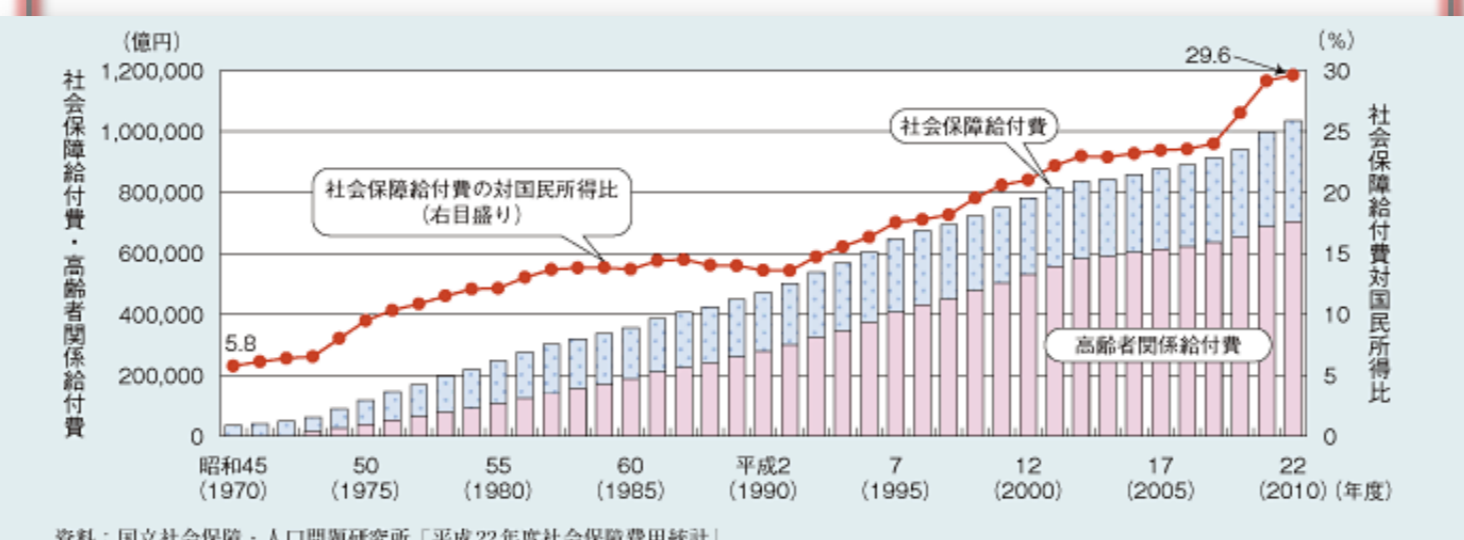
戦後に生まれた団塊の世代が高齢化し、2025年頃から75歳以上の後期高齢者世代に突入し始める。日本の人口構成も、図1のようにピラミッドの上層部分が大きくなり、2030年には、3人に1人が65歳以上の高齢者と言われるほど、高齢者率の上昇が予想されている。

図1



人口減による**税収減**、高齢化による**社会保障費増**。これまで「あれも、これも」と様々な政策を実施していたが、これから「あれか、これか」の**選択**を迫られる時代となる。

## 【限りある財源】



## 【様々な対立】

**選**択の過程で、様々な**対立**が生じてくる。



高齢者×若者



都市×山間部

## 【対話が苦手】



大事なこと分かってても、対立を伴うような**対話**は苦手である。多様な問題を自分のこととして捉え、参加することが大事だと思ってもハードルが高い。

### リアルに“体感” “体感”を共有 参加の“ハードル”を下げる

今後起こりうる地域の課題をシミュレーションし、何が起きるかを**体感**しながら、選択の過程で生じる対立を**対話**により乗り越える体験を「ゲーミフィケーション(=ゲーム化)」することで、これらの現状(隘路)を解決し、様々な世代、様々な地域、多様な立場が一体となったまちづくりを行う“場”を創り上げる。

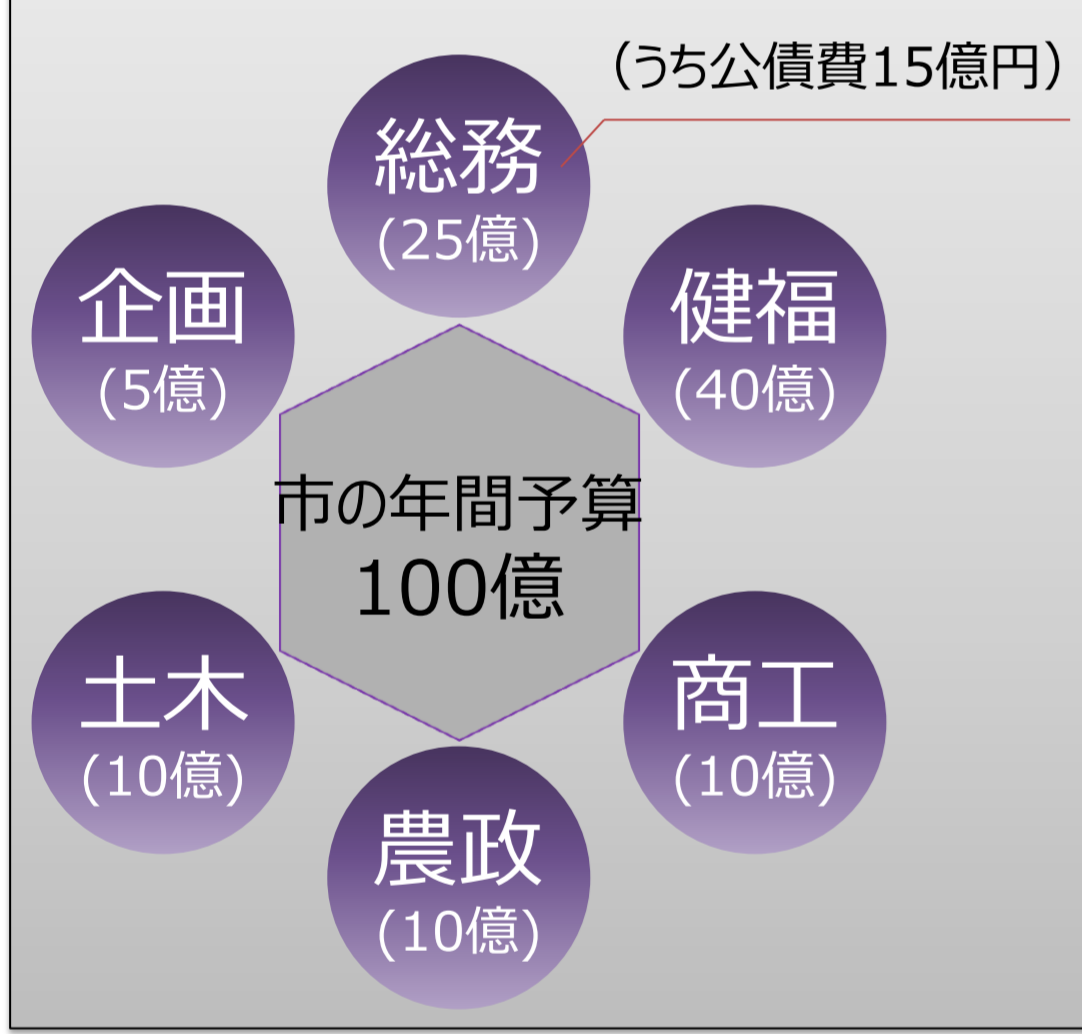
## 対話型シミュレーションゲーム



## 【ゲーム説明】

高齢化により社会保障に必要な予算が増え続けるなか、何の予算を落とし、何の予算を残していくか。そして、残された予算・事業でいかに幸せな街を作っていくか。プレイヤーは6人1組で架空都市ワニシマ市の部長に就任し、2030年までの五年ごとに迫りくる課題に対して、他の部長と対話し、「市としての判断」を下していく。

①各部長には予算と1枚1億円規模の事業カードが配られる。



### 【事業カード例】

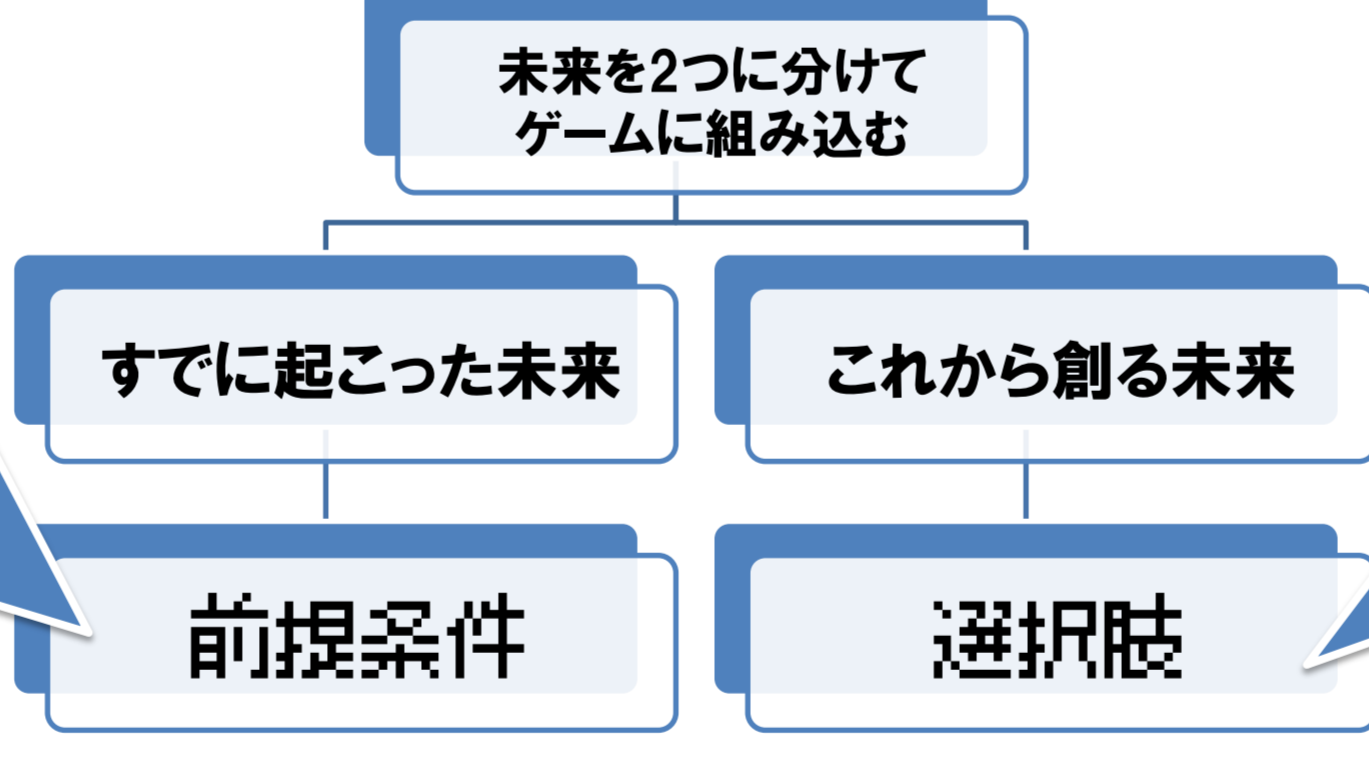
- 企画部：IT行政の推進事業、まちづくり(地域づくり)補助金
- 健福部：子ども医療費補助事業、健康づくり支援事業
- 商工部：企業誘致補助金、ゆるキャラ活動委託費、販路拡大のイベント事業
- 農政部：有害鳥獣対策事業、農業担い手育成事業、新品種開発の補助事業
- 土木部：歩道バリアフリー事業、防災対策事業、重点港湾整備事業
- 総務部：(※裁量的経費はなく、部長会議の調整役を担ってもらう設定。)

②迫りくる時間制限の中で、限りある財源をどう扱うか。どんな選択を行い、どの事業を廃止するか。どういった影響が生じて、どう対応するか。事業カードを具体的にどう運用するか。

Q. 中山間に通じる橋の更新時期が到来。当該道路は集落につながる大事な生命線であり要望も大きい。補修費は1億円。さて、どうする?

A. 補修する B. 補修しない

- 各部の予算はほとんどが義務的経費であり、裁量のある経費は各部2~3億円(事業カードの枚数)のみ。
- 人口減少により労働力人口・消費者人口も減少し、税収は5年ごとに1億円ずつ下がる。
- 反対に、高齢化の進行により、社会保障経費は5年ごとに1億円ずつ増加する。



- 突きつけられた課題に対して、他の部長と対話し、「市としての判断」を決めなければならない。
- 減り続ける財源に対応するため、事業カードのどれかを廃止して、財源を確保しなければならない。
- 部長は自らの所管する事業カードの具体的な運用方針(カードの詳細な内容)を決めることができる。

③武器となるのは各部5~40億円の予算と、1枚1億円の事業カード、そしてチームの知識と知恵と協力と、あとは決断をくだす勇氣。刻々と進み続ける時計を前に、悠長な議論は出来ず、時代が進むにつれて事業カードは容赦なく減り続ける。制限時間内に「市としての判断」及び「捻出元事業の決定」、「それに伴う影響への対応策の説明」ができなければ、住民の反発を招き、その費用負担は赤字債(借金)で対応することとし、そのペナルティが総額5億円に達した場合は、財政破綻(ゲームオーバー)となる。逃げる事はもう出来ない。基本的に、歳入を増やす手だてが無く、ひたすら事業を落とし続けるのみ。終盤、絶望すら感じることもある厳しい状況の中、ふと気づくものがある。さて、あなたの市は、どんな選択をして、どんな街を目指していきますか?

## 【制作者として気づいたこと/参加者に気づいてほしいこと】

1. 多様性(他人の意見や幸せのカタチ)を認めることで、未来の幅が広がる。
2. 未来を悲観することはない、残ったものが強みであることに気づくことができれば、その強みを自分たちの地域の武器にできる。
3. これから迫り来る社会の変化を知り、変化に向き合っていくことで未来をリードできる。

## 【明るい未来を創るための提言】

1. 過去に起こったことが今につながっていて、今の選択が未来につながっている認識が必要である。  
⇒「すでに起こった未来」と「これから創っていく未来」を分けて考えよう。
2. 多様性をもたらすため、行政だけでなく多くの県民と対話し未来を考える必要がある。  
⇒参加のハードルを下げ、ワンクッション置いて考えよう。
3. 資源は限られており「対立」は避けられない。共通認識と相互理解が必要である。  
⇒「SIM熊本2030」を活用して、楽しく「対話」をしよう。  
**「対立」は「対話」で乗り越えられる!**

## 【対話の広がり】

- 平成25年 8月 熊本県庁のチャレンジ・グループ支援制度を活用して制作開始
- 平成26年 1月 熊本県庁で第1回開催(32名参加)
- 平成26年 2月 上益城地域振興局(管内市町村勉強会)と共同開催(10名参加)
- 平成26年 8月 九州オプサイトミーティング熊本で第2回開催(50名参加)
- 平成26年 8月 諫早市役所(長崎)と共同開催(35名参加)
- 平成26年 10月 希望者向け体験会として第3回開催(10組織から24名参加)
- 平成26年 11月 マチナカレッジと一般市民向けに共同開催予定
- 他、福岡市役所・宮崎県庁などから共同開催の打診あり

一般向けのライトverも制作中!