

チーム名：くまもとSIMLE（シムレ）

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ヅクリ

【2030年問題】

戦後に生まれた団塊の世代が高齢化し、2025年には75歳以上の後期高齢者世代に突入し始める。日本人の人口構成も、團塊のうぶにラミの上層部分が大きくなり、2030年には、3人に1人が65歳以上の高齢者とされるほど、高齢者率の上昇が予想されている。

【限りある財源】

人口減による税収減、高齢化による社会保障費増、これらで財政も苦しくなれば様々な施策を実施していたが、これからいかに、これらの選択を迫られる時代となる。

【様々な対立】

選択の過程で、様々な対立が生じてる。

高齢者世帯と都市区山間部

【対話が苦手】

大事なことが分かっていても、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“体験” “体験”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、何が起こるかを経験しながら、選択の過程で生じる対立を対話により乗り越える体験型「ゲームシミュレーション（＝ゲーム）」することで、この現状の課題（高齢化、様々な世代、様々な地域、多様な立場を一体化したまちづくりを行う）を乗り越える。

対話型シミュレーションゲーム

【ゲーム説明】

高齢化に伴う社会保障に必要な予算が増え続けるなか、何の予算を落とす、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人組で県空室市庁ツマ市の部長に就任し、2030年までの五年ごとに迫くる課題に対して、他の部長と対話し、「市としての判断」を下していく。

- 各部長には予算1枚1億円規模の事業カードが配られる。
(5人1組で10人)
- 迫り来る時間制限の中で、限られた財源をどう扱うか。どんな選択を行い、どの事業を廃止するか。どのような影響が生じ、どう対応するか。事業カードを具体的にこう運用する事。

【事業カード例】

企画 (10億) 福祉系	健康 (40億) 福祉系
全地区：IT導入の推進事業、まちづくり（地域づくり）補助金 健康部：子育て支援費助成事業、健康づくり推進事業 工務部：公共施設整備計画、ゆるキャラ活動助成事業 新設地区のイベント事業	全地区：IT導入の推進事業、まちづくり（地域づくり）補助金 健康部：子育て支援費助成事業、健康づくり推進事業 工務部：公共施設整備計画、ゆるキャラ活動助成事業 新設地区のイベント事業

土木 (10億) 建設系	雇用 (10億) 経済系
全地区：災害復旧対策事業、農産物加工等支援事業 新品開発研究助成事業 土木部：公道のアップグレード事業、防災対策事業、道の両端道路事業 総務部：（※数値的経費は5年に1回1億円ずつ追加する。）	全地区：災害復旧対策事業、農産物加工等支援事業 新品開発研究助成事業 土木部：公道のアップグレード事業、防災対策事業、道の両端道路事業 総務部：（※数値的経費は5年に1回1億円ずつ追加する。）

- 各部署の予算は5年ごとに自動的に削減であり、最も多い削減額は毎年2億円（事業カード収入）のみ。
- 収入は5年ごとに労働力人口・消費税率人口で減少し、総額は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、社会保険料負担は5年ごとに1億円ずつ追加する。

事業を遂行してゲームを進めていく

すでに起こった未来

これから起こる未来

前提条件

選択肢

- 突きつめた結果に達しても、やり直しや対話し「市としての判断」を迷走させなければならない。
- 選択した結果に即応するため、事業カードのどこかを差し上げ、財源を確保しなければならぬ。
- 部長は自分の所有する事業カードの具体的な運用方針（カードの仕組みや内容）を決めることができる。

① 対話とはなるのは各局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。あとは決断を促す道具。別々と走り続ける時計の前に、成長と退縮の道がある。時計が進むにつれて事業カードは消耗していく。残り続けると、初期段階内に市としての利益（支出差額）は消失し、それによって影響への対応策の説明ができなくなれば、住民の反発を招き、その費用負担は赤字率（借金）に対応することになり、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。基本的には、進入を遅らせる手段で無く、ひたすら事業を落とし続けるのみ。最終、逃げることもなくなる状況の中、どくどくと進むことになる。たとえ、あつた市は、どんな選択をして、どんな目標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】

- 多様性（他人の意見や幸せのかたち）を認めることで、未来の幅が広がる。
- 未来を悲観することはない、現れ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する。
- これから訪れ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】

- 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るという認識が必要である。
⇒「すでに起こった未来」と「これから創っていく未来」を分けて考える必要がある。
- 多様性をもちやすいため、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。
- 参加者のハードルを下げ、フッククション置いて考えよう。
⇒資源は限られているので「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」しよう！「対立」「対話」を繰り返し考えよう！

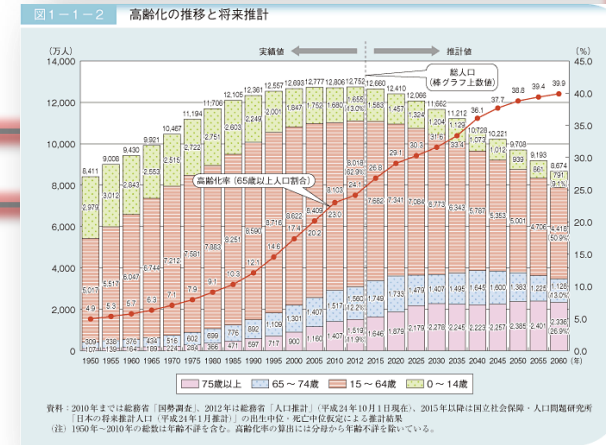
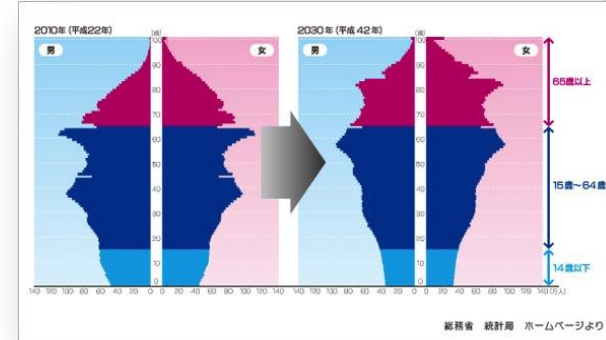
一般向けのライトverも制作中！

-

ゲームの様子

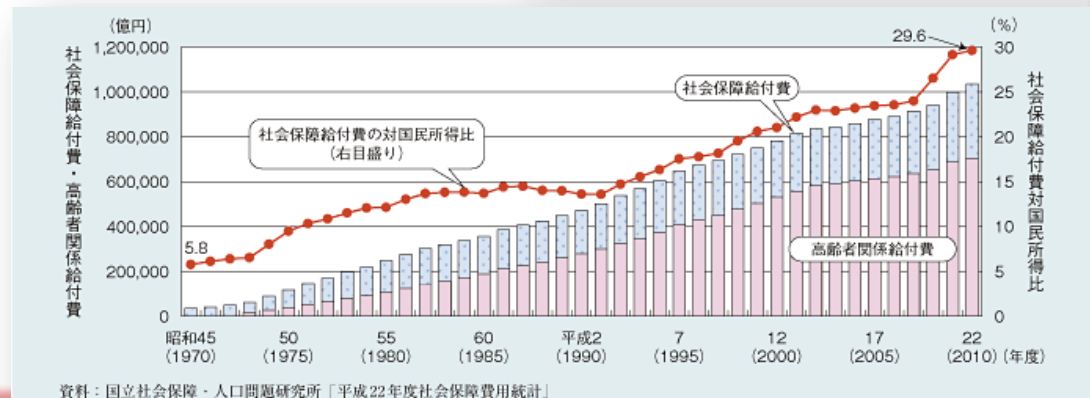
【2030年問題】

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。



【限りある財源】

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。



【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
ていてもハードルが高い。

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。

リアルに“体感”

“体験”を共有

参加の“ハードル”を下げる

対話型シミュレーションゲーム

SIN熊本2030

新たなつながり ～Lead The Next Society～



【ゲーム説明】

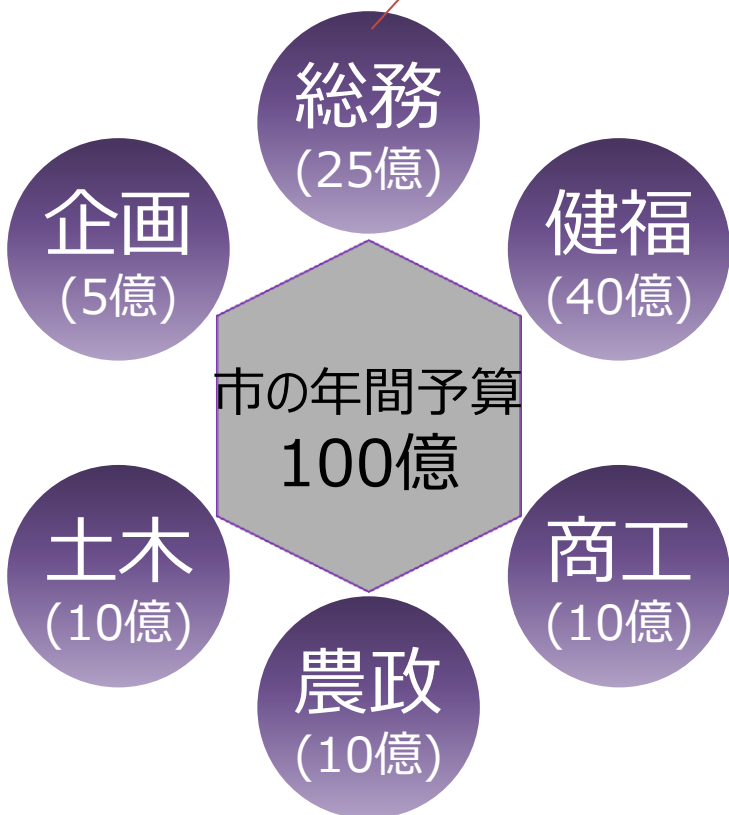
高齢化により社会保障に必要な予算が増え続けるなか、何の予算を落とし、何の予算を残していくか。そして、残された予算・事業でいかに幸せな街を作っていくか。

プレイヤーは6人1組で架空都市〇〇市の部長に就任し、2030年までの5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。

(うち公債費15億円)



【事業カード例】

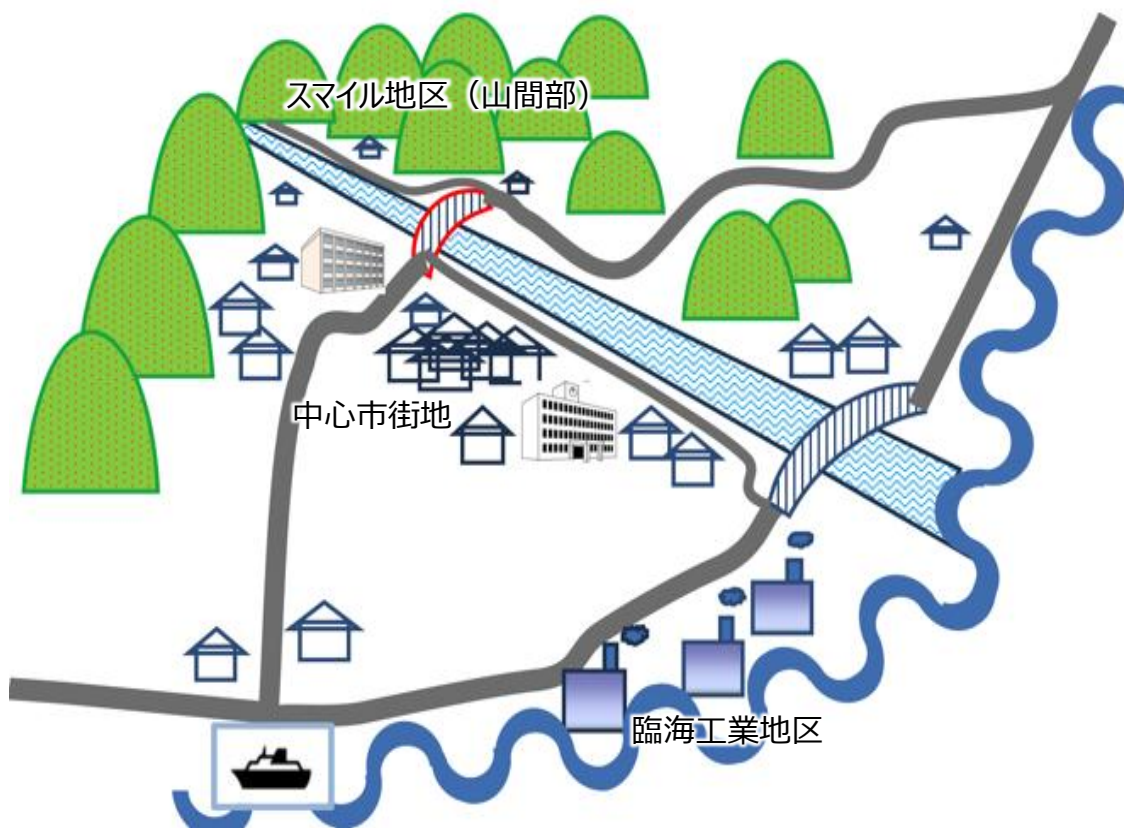
- 企画部：IT行政の推進事業、まちづくり（地域づくり）補助金
- 健福部：子ども医療費補助事業、健康づくり支援事業
- 商工部：企業誘致補助金、ゆるキャラ活動委託費、販路拡大のイベント事業
- 農政部：有害鳥獣対策事業、農業担い手育成事業、新品種開発の補助事業
- 土木部：歩道バリアフリー事業、防災対策事業、重点港湾整備事業
- 総務部：（※裁量的経費はなく、部長会議の調整役を担ってもらう設定。）

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



③武器となるのは各部 5 ～ 4 0 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？

未来を2つに分けてゲームに組み込む

すでに起こった未来

前提条件

- 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。

これから創る未来

選択肢

- 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。

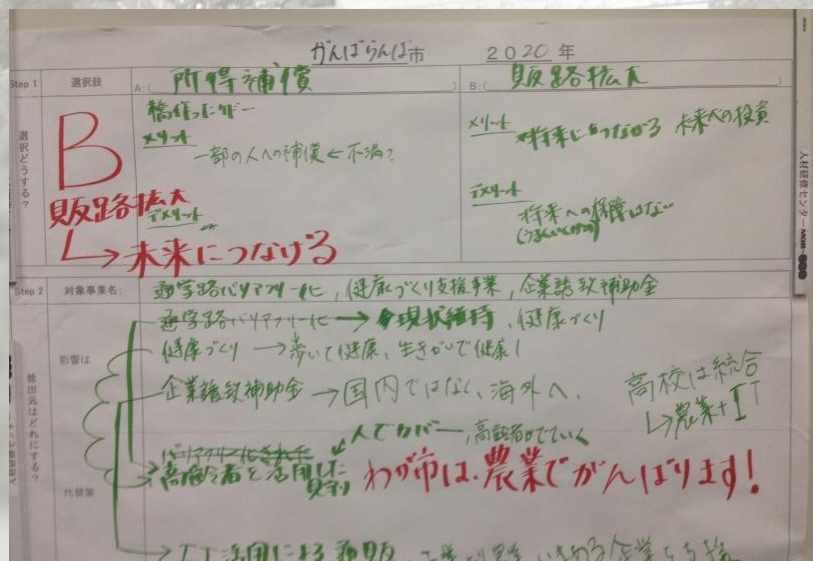
【開催例】第3回九州まちづくりOM“九州交流カフェ” in 熊本



地図への書き込みが“我が市”を作る



異なる自治体の職員が一緒にまちづくりを考える



議論の内容を模造紙に記録し見える化

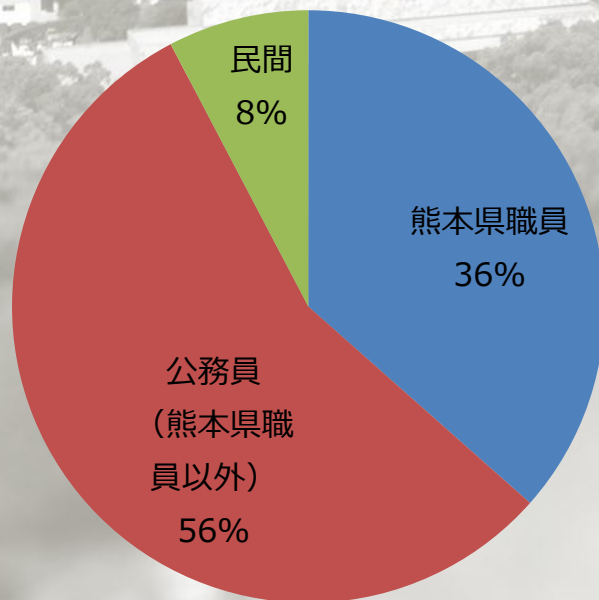


打ち解けるための“おやつ”と“遊び心”

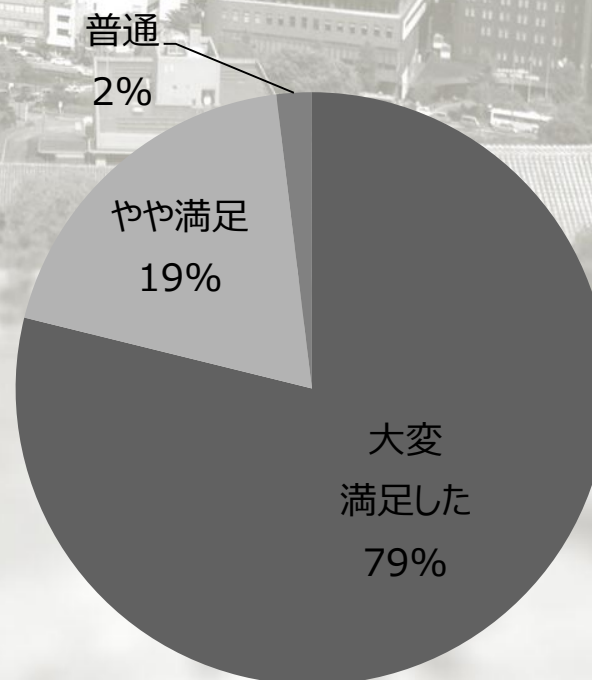
参加後の感想（満足度）

区分	回答者数	5 大変満足した	4 やや満足	3 普通	2 やや不満	1 不満	平均点
1 熊本県職員	19	11	8	0	0	0	4.58
2 公務員（熊本県職員以外）	29	27	2	0	0	0	4.93
3 民間	4	3	0	1	0	0	4.50
全体	52	41	10	1	0	0	4.77

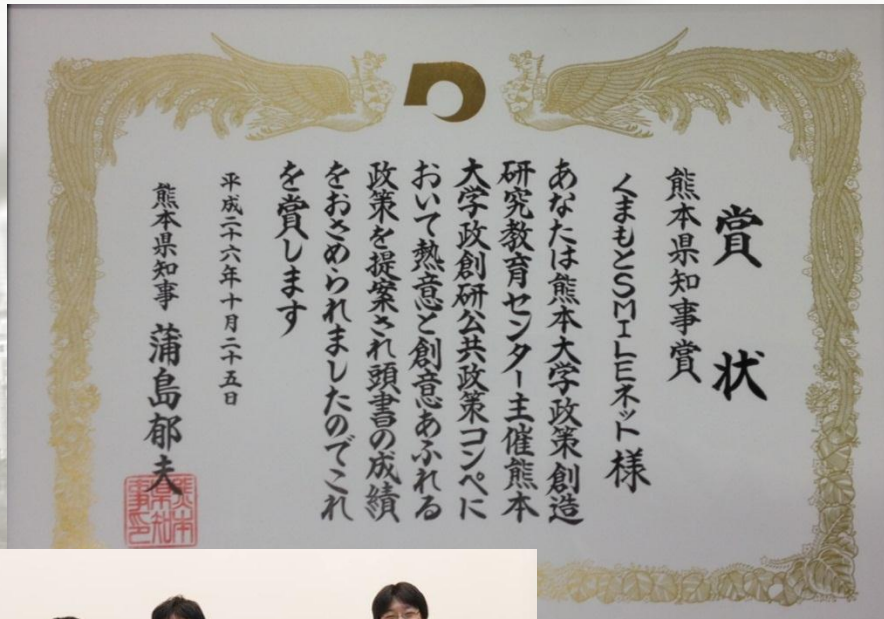
参加者比率



満足度（全体）



反響



平成26年10月25日
熊本大学政策創造研究教育センター
公共政策コンペで熊本県知事賞受賞



月刊ガバナンス
(2015年9月号) に
PickUp記事として掲載

対話の広がり

平成25年 8月	熊本県庁の自主活動支援制度を活用して制作開始。5ヵ月間で開発。
平成26年 1月	熊本県庁で県職員・県内市町村職員向けに第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）で開催（10名参加）
平成26年 8月	九州オフサイトミーティングin熊本で開催（50名参加）
平成26年 8月	諫早市役所（長崎）で開催（35参加）
平成26年10月	熊本県で庁内外の希望者向け体験会を開催（10組織から24名参加）
平成26年11月	福岡市役所が体験会を開催（12名参加）
	熊本の市民大学マチナカレッジで一般向け講座として開催（30名参加）
平成27年 1月	熊本市役所で開催（18名参加）、人吉市役所で開催（10名参加）
平成27年 2月	諫早市役所で年齢別・役職別のチーム編成で開催（12名参加）
平成27年 4月	福岡市役所の新人研修の1コマとして簡易版を実施（300名参加）
	熊本県で庁内外の希望者向け体験会を開催（6組織から20名参加）
平成27年 6月	水俣市役所で開催（11名参加）
平成27年 7月	福岡県庁×春日市で共同開催（29名参加）
	大津町(熊本)で青年会議所主催のカスタマイズ版を開催（20名参加）
平成27年 8月	「SIM熊本2030体験会IN関東」を開催（44名参加）
	「財政出前講座×SIM」のコラボ版を延岡市で開催（50名参加）

H26.8.9 SIM熊本2030 IN 九州OM



H27.8.1 SIM体験会 IN 関東



「くまもとSMILEネット」

「県職員のミッションは県民を笑顔にすること」
「まずは、自分たち県職員が笑顔になること
で、県民に笑顔（元気）を届ける存在になろう！」
「そのために、自分たちで1歩を踏み出そう！」
と平成22年9月に職員有志で結成した自主活動グループ。

現在45人程度のメンバーが参加。

定期的なダイアログ（対話）を通じて、年始のハイタッチ、退職予定者とのワールドカフェ（暗黙知の伝承）、採用PRムービー制作など様々な場づくり、プロジェクトを展開中。

