

最優秀賞

子供の声あふれる地方創生ゲーム

尾造 宏之（会社員：福岡県）

【背景・目的】

大好きな故郷に帰るたびに募る「子供の声が聞こえない」寂しさ。故郷では、かつて夕方になると、至る所に子供の声があふれ、即席で作られたチーム同士が野球やサッカーを楽しんでいた。しかし、子供の声の減少に沿って、賑わった繁華街や商店街、交通機関が衰退し、町から活気が失われていった。子供の声は、地方の元気、地方経済のバロメータだったのだと思う。しかし、今も故郷には大きな魅力がある。その魅力を町づくりに活かすことで、きっと、人々の幸せは増えるはず。町を発展させるシミュレーションゲームは多数存在するが、本ゲームが目指すところは、地域の特性・特長を活かし、都市部と地方をバランスよく発展させることで、住民の幸せ（満足度）を創造していくところにある。本ゲームを通じて、サステナブルな地方創生の可能性を見つけて頂ければ幸いである。

【ゲームの内容】

プレイヤーは、県知事となり、県民の満足度を向上させながら、地方を創生していく。ゲームは、都市部と地方が混在したマップ（地域）から始まる。プレイヤーは、資金を元手に、施設や交通網などを整備し、サービスを提供していく。交通網により地域は発展するが、地方の魅力を引き出せないと、人の流れは地方から都市部へと移る。結果、都市部と地方の二極化が一層、進んでしまう。逆に地方で魅力的な施設やサービスを提供できれば、人が都市部から地方へ流れ、地方は潤う。その結果、地方を都市化させ、複数の都市部が混在する地域を創造することもできる。一方、潤った資金で、観光地や農地等をさらに配置し、都市部と地方の特長をより明確に際立たせた地域をデザインすることもできる。どのように進めるかはプレイヤー次第だが、目指すは、県民の満足度を向上することであり、子供の声があふれる地方創生である。ゲームで培われた感性は、きっと、実際の地方創生につながるものとする。