

自治体経営体験ゲームを通じた地域活性化に関する研究

清泉女学院大学 人間学部

専任講師 榊原 直樹



背景

地域には様々な格差や対立が存在する。例えば若者と高齢者のように世代間の格差が生まれることがある。また職業や働く場所によっても対立してしまう場合がある。居住地も都市部の中山間地によって格差が生じることもある。

地域課題を検討するときの問題は、その問題に関わるステークホルダーが多く、それぞれの意見を聞いていくと「総論賛成・各論反対」となることがある。自らの利益を優先すると、これらの問題はなかなか解決につながらないということになる。

こうした問題を、ステークホルダー同士がゲームを通じて体験することにより、互いの立場から問題を見ることができれば、問題に対して譲歩や協力が進み、地域課題の解決に寄与するだろう。

ゲームを用いたまちづくりの活動が広がり、近年は自治体職員や市民が自らゲームをつくりまちづくりに用いる「まちづくりゲーム」(略してまちゲー)と呼ばれている活動が広まっている。代表的なまちゲーに熊本県庁の職員らが開発したSim2030がある。Sim2030は、2030年をゴールに自治体の財政をシミュレーションするゲームである。カードを用いた複数人による対話型のゲームで、1年ごとに政策を判断しながら財政を破綻させないようにゴールを目指すものである。政策の取捨選択を判断しながら、財政の仕組みや重要な政策について学ぶものである。

開発当初は自治体職員の研修を目的としてつくられたが、他の自治体にも広まる中で、徐々に自治体職員のみならず一般市民を含めておこなわれるようになり、まちづくりのワークショップの手法として用いられるようになった。

Sim2030は自治体職員を対象に開発されたが、一般の市民が参加する際にも次のような問題がある。

そこで本研究ではSim2030を参考とし、より市民の参加を意識した「まちゲー」を開発することを目的とする。

開発するゲームの概要

開発したゲームでは、プレイヤーは架空の都市(N市)の議員となり、首長が提示する政策に対して、それを実施するか否かを、他の議員と協議して決めていく。プレイヤーにはそれぞれ支持者がおり、支持者の彼らにとって有利な政策を多く通した可決

したプレイヤーが勝利することになる。プレイヤーにはそれぞれ支持者がおり、彼らにとって有利な政策を多く可決したプレイヤーが勝利することになる。ただし自治体には予算や人口などのパラメータがあり、自分に有利な政策だけを選んで可決していくと、予算が足りなくなったり、人口が減少してしまったりして、その結果まちが破綻することになる。プレイヤーはまちの発展と自らの支持率向上のバランスを取りながら、他のプレイヤーと競うことになる。

コンセプト策定

ゲームのコンセプトを決めるにあたり、まず既存のまちゲーとしてSim2030の分析を行った。次に自治体関係者や、まちづくりの専門家などに対してインタビューを行った。

ゲームのルール

1. 開始: 参加者は各自が担当する議員役を、ランダムで選択する。
2. 政策の提示: 首長から提示された政策課題をグループで議論し、賛成/反対を決める。
3. 投票: 個別に匿名で投票を行う。この際グループでの決定に従う義務はなく、各自の戦略や交渉で自らの有利な政策に票を投じてよい。
4. 2から3を8回繰り返して、まちの政策を進める。
5. 結果の確認: 各自の投票結果を元に、まちのポイントと各自の支持ポイントを計算し、結果を公表する。
6. 結果を元に振り返りを行う。

ゲームシステム

本ゲームはプレイヤーの入力結果を集計し、その結果で自治体のパラメータを変化させた結果を表示するために、サーバークライアントシステムによってゲームを構築した。

実証実験

紙ベースのプロトタイプを元にルールおよびシナリオの検証を実施した後、システムの実装を行った。システムのテスト終了後に、ゲームの有効性を確認するために学校法人長野日本大学学園の協力を得て、高校1年生302人を対象に、実証実験をおこなった。実験は地域の未来を考える特別授業として、1日かけ

てゲームを実施することになった。この特別授業ではゲームの他に、持続的な開発を推進している中島恵理長野県副知事の講演なども含んでいる。なお副知事はゲームにも参加して頂いた。当日の様様



図 1 グループ毎にゲームを行う高校生

結果と考察

地方政治に関する態度を問うアンケートを行い、ゲームの前後での変化を確認した。

図 2 と図 3 はその集計結果である。ゲームの信頼感 はゲームの前後で変化しており、信頼感が増している。

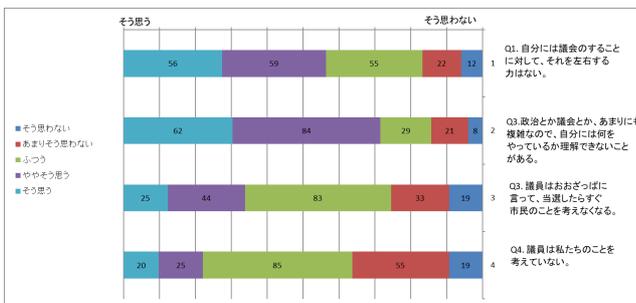


図 2：政治に対する信頼感（開始前）

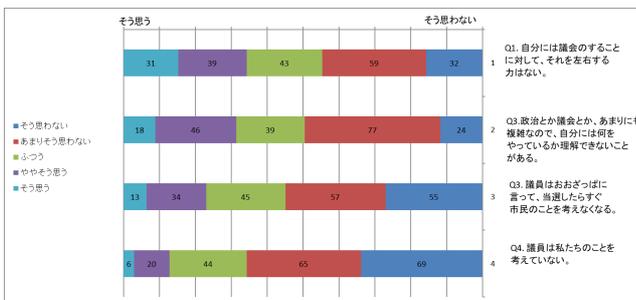


図 3：政治に対する信頼感（終了後）

自由回答の結果

- ・ゲームを通じて自治体の運営についてどのように考えたか

身近な地域の問題であっても、自身が取り組むとなると難しさを感じていることがうかがえる。また「都市と農村部」や、「メリットとデメリット」など対立する言葉が見られ、これらを解消することに配慮している。

- ・実際に政策を選択する際どのような基準で判断したか

人口を増やしてポイントを稼ぐことが大きな政策判断となっているようである。また都市部議員と中山間部議員の他に、無所属議員という役割もあるが、この役割を担当した人は、全体のバランスを取ることが結果ポイントにつながるよう設計したため、その意図を汲んだ判断がおこなわれた。

結論

自治体経営シミュレーションゲームを開発し、それを用いて実証実験を行った。実験終了後、参加者に対してアンケートを実施した。

アンケートから、参加者は自治体の政策に対する理解と共感を得ていることが分かった。また今回のゲームでは自治体の経営や地方議会の仕組みなどを理解することを目的とし、特定の政策を誘導するものではないことに配慮してルールやシナリオに配慮をおこなった。それらの配慮が効果をあらわし、政策に対する嗜好はゲームの前後で変化は少なくなることができた。

ゲームシステムは、300人の同時プレイにも耐えられることが実証できたが、プレイ時の操作性などは、まだ改善の余地があり引き続き開発を続けていく。

今後は本研究を元にご教育現場の要望を更に加えて、より教育効果の高いアプリの作成と普及を目指す。

謝辞

多大なるご支援を頂いた公益財団法人中山準雄科学技術財団ならびにご開発や実験にご協力頂いた多くの方に深く感謝いたします。

共同研究者

特定非営利活動法人長野県NPOセンター

小林 達矢