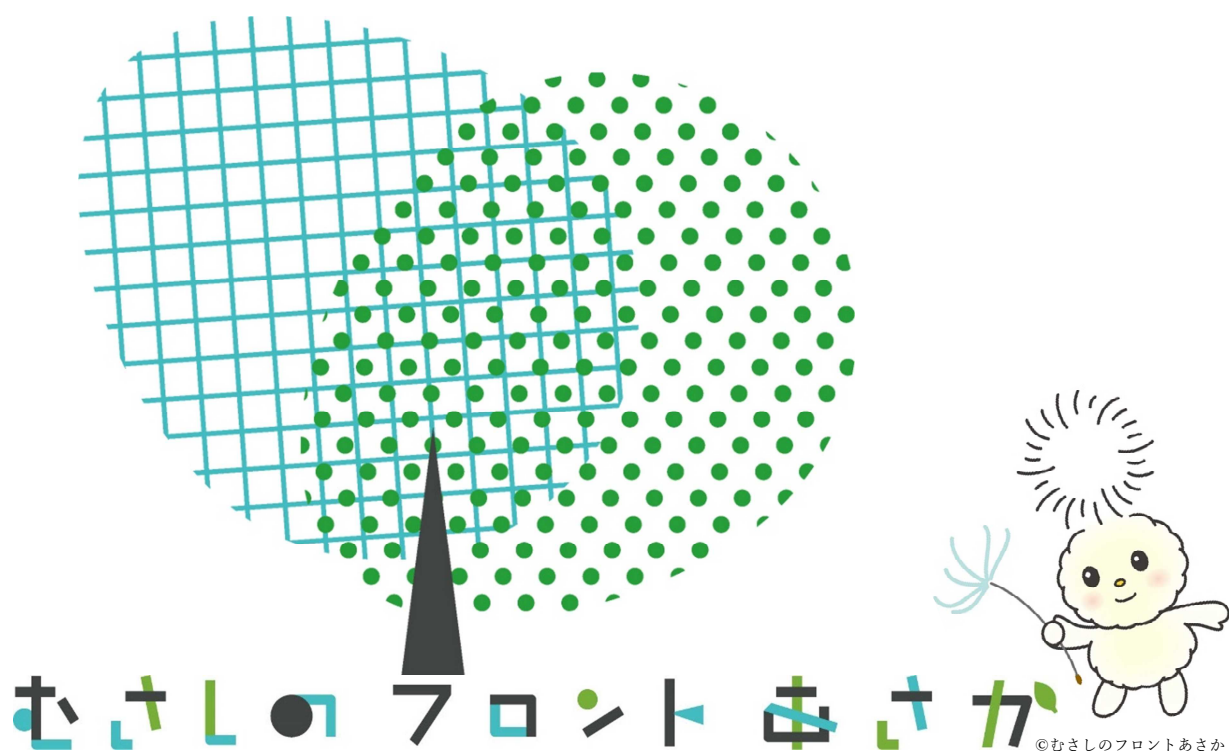


令和元年度 政策研究チーム報告書



令和2年2月

【研究テーマ】

対話型自治体経営シミュレーションゲームを使って朝霞のまちづくりを考える
～真の「私が 暮らしたいまち 朝霞」～

【期間】

平成31年4月1日から令和2年3月31日まで

【チームメンバー 全12人】

課 税 課	秋山 哲也	収 納 課	高橋 萌恵子
障害福祉課	佐久間 悠	長寿はつらつ課	増田 佑亮
こども未来課	曾根田 幸子	保 育 課	岡 裕子
まちづくり推進課	宮地 和歌	開発建築課	野島 陽太
出 納 室	中村 史彦	議会総務課	小松 結美
教育管理課	生沼 健	生涯学習・スポーツ課	伴仲 邦彦



任命式の様子

目次

第1章 研究テーマ	P. 1
1 テーマ設定の背景	P. 1
(1) 朝霞市の将来像	P. 1
(2) 朝霞市の現状	P. 1
(3) 「私が 暮らしつづけたいまち 朝霞」を実現するための課題	P. 4
2 対話型自治体経営シミュレーションゲーム	P. 5
(1) 対話型自治体経営シミュレーションゲームとは	P. 5
(2) 対話型自治体経営シミュレーションゲームの歴史	P. 5
3 活動の目的と方針	P. 6
第2章 活動報告	P. 7
1 活動方法	P. 7
(1) 活動の内容	P. 7
(2) 体験会の実施にあたって	P. 7
1) 構成	P. 7
2) 開催回数	P. 8
3) 対象者	P. 8
(3) 体験会の概要	P. 9
1) 「財政講座」	P. 9
2) 「シミュレーションあさか2030」	P. 9
3) 「振り返り」	P. 12
2 活動内容	P. 13
(1) 第1回財政講座・シミュレーションあさか2030体験会	P. 13
(2) 第1回参加者アンケート結果	P. 18
(3) 第1回参加者アンケートの主な意見とブラッシュアップ	P. 24
(4) 第2回財政講座・シミュレーションあさか2030体験会	P. 26
(5) 第2回参加者アンケート結果	P. 31
(6) 第2回参加者アンケートの主な意見とブラッシュアップ	P. 36
3 活動成果と効果検証	P. 37
第3章 総括	P. 40
あとがき	P. 42
参考文献	P. 43

第1章 研究テーマ

1 テーマ設定の背景

(1) 朝霞市の将来像

本市は平成28年度から第5次朝霞市総合計画で掲げる将来像「私が暮らしつづけたいまち 朝霞」の実現を目指して、日々の市政運営に取り組んでいるところである。

なお、この将来像である「私が暮らしつづけたいまち 朝霞」には以下のとおり、4つの基本概念（コンセプト）がある。

将来像の基本概念（コンセプト）

- ①日常生活において安全で安心して暮らしていけると実感できること、災害時には、みんなで助け合って乗り越えられると思える「安全・安心なまち」
- ②このまちで子どもを育て、その喜びを実感できる「子育てがしやすいまち」
- ③いきいきと暮らし、さまざまな人々と絆（きずな）を結び、自分らしい人生を送れていると実感できる「つながりのある元気なまち」
- ④四季折々の草花、動物たち、川や湧水などの自然が豊かであること、まちの歴史や文化伝統を大切に次の世代に手渡していけると実感できる「自然・環境に恵まれたまち」

将来像である「私が暮らしつづけたいまち 朝霞」の実現には、この4つの基本概念（コンセプト）を朝霞に関わりのある一人一人が共有し、全員で同じ方向を向いて力を合わせて取り組んでいく必要がある。

さらに、自治体に対する市民のニーズはその時代や社会情勢に応じて常に変化していくため、市職員は、臨機応変に政策・事業を行い、市民と協働してまちづくりをしていくことが求められている。

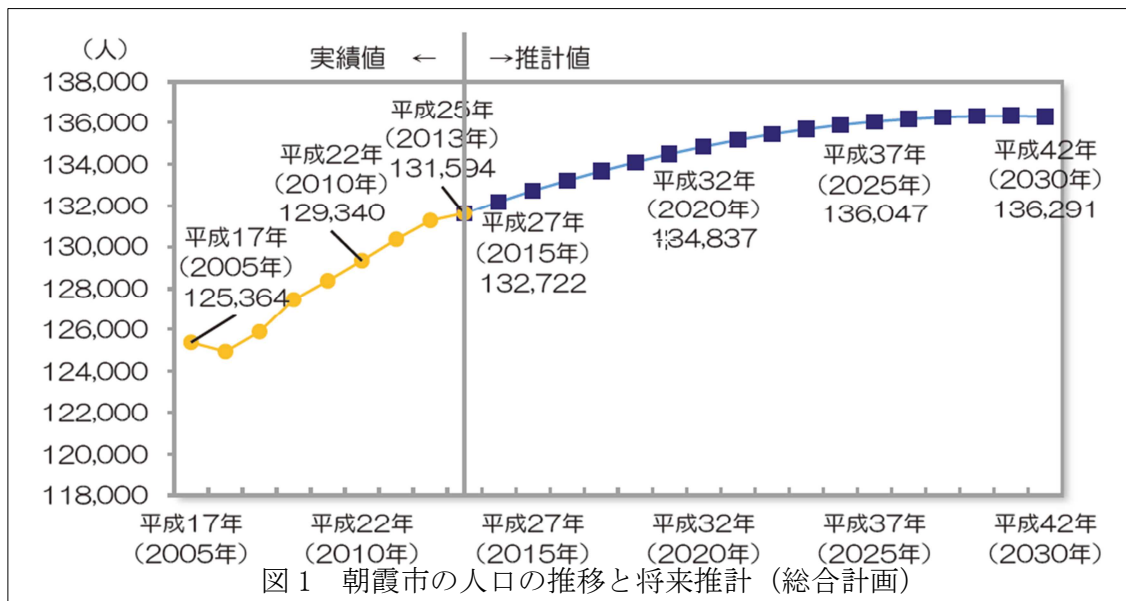
(2) 朝霞市の現状

①人口

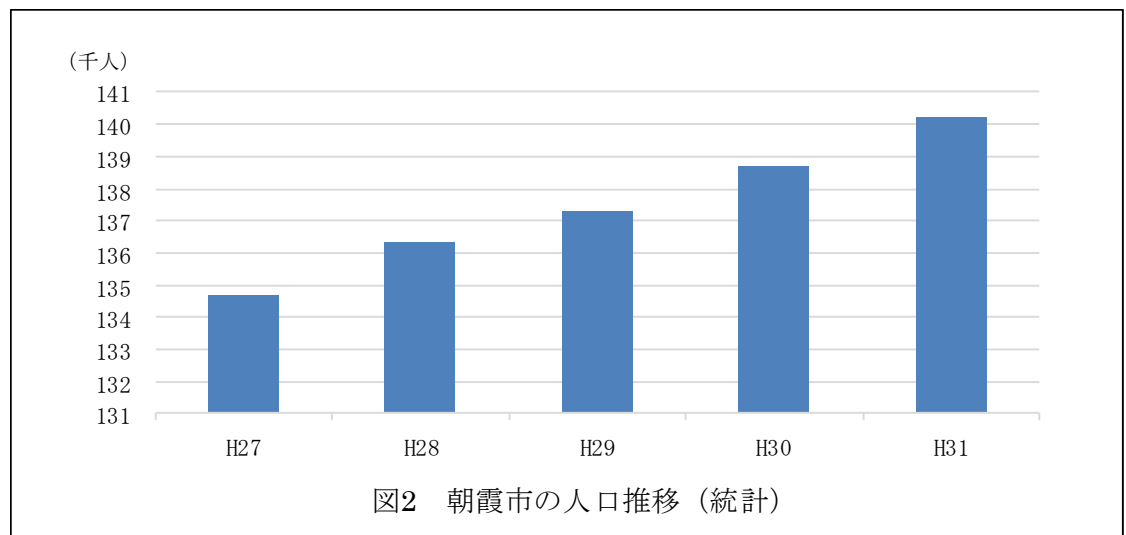
本市は都心に近く、交通の利便性に優れているとともに、豊かな自然と景観のある住宅都市として発展してきた。

市の人口については、全国的に少子高齢化に伴う人口減少が進んでいる中、第5次朝霞市総合計画において、2025年まで人口は微増すると予測されている（図1）。統計上も本市の人口は微増傾向にあり、2019年の時点で、総合計画内で予測されていた人口を既に上回っている状況である（図2）。しかし、同計画では、2025年以降は本市の人口が頭打ちになることも予測されており、近い将来、本市も人口減少の影響を受けはじめると考えられる。

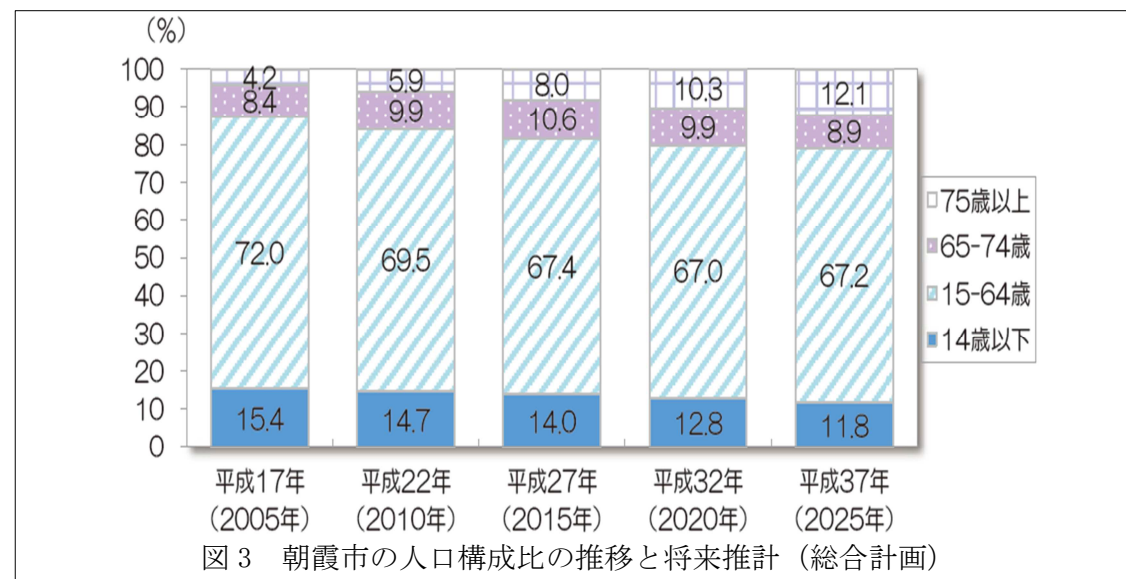
また、人口構成比については、生産年齢人口は横ばい傾向にあるが、今後、14歳以下の人口は減少し、75歳以上の人口が増加することで高齢化が着実に進むことが同計画内で予測されており（図3）、統計上も緩やかではあるが同様の傾向が見られる（図4）。



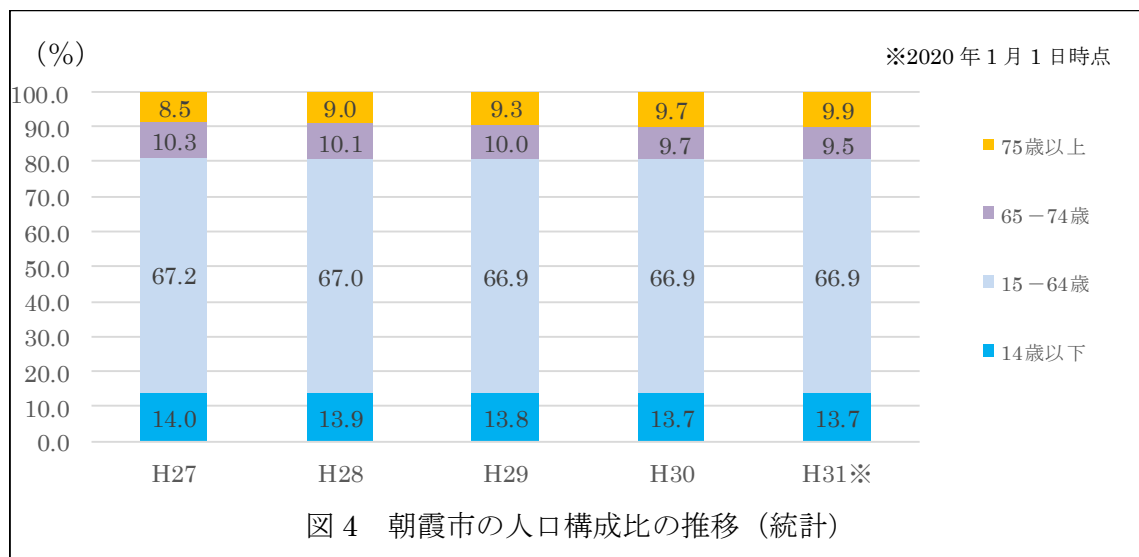
（参考文献：朝霞市第5次総合計画）



（参考文献：『人口統計』朝霞市 HP）



（参考文献：朝霞市第5次総合計画）



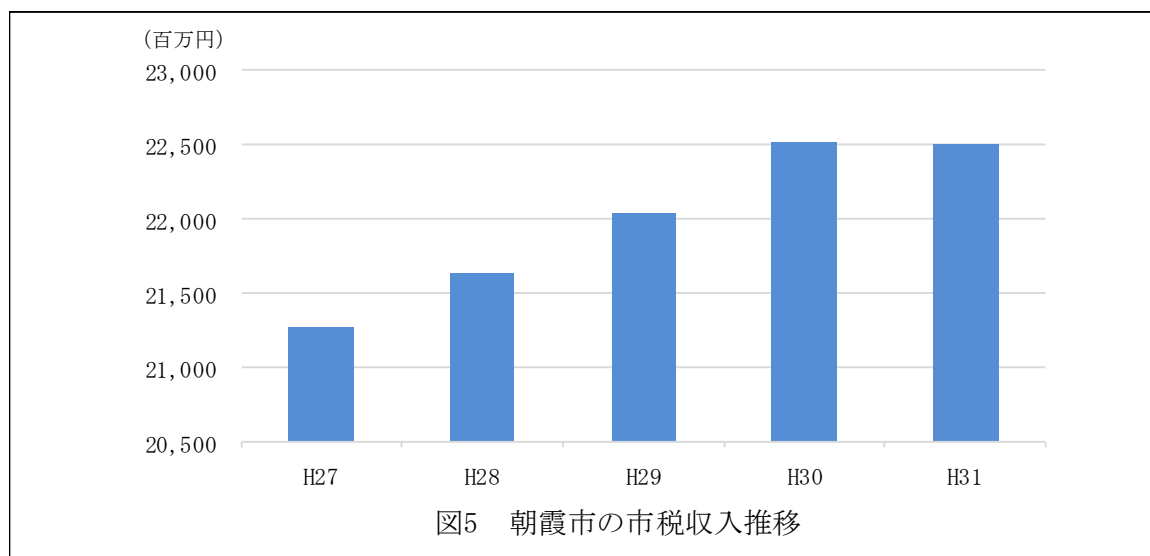
（参考文献：『人口統計』朝霞市 HP）

②財政

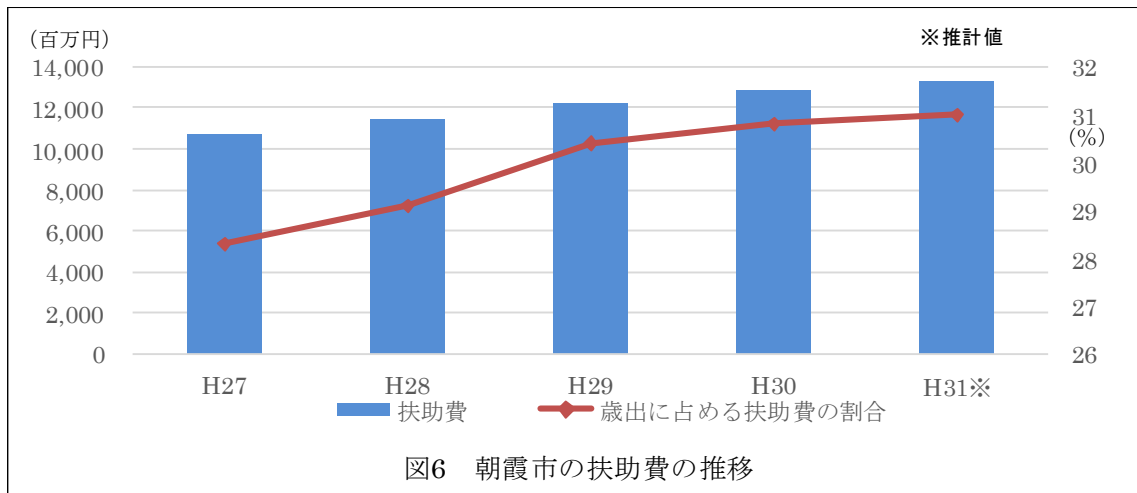
財政については、全国的な傾向としては少子高齢化に伴い、税収の減少と扶助費の増加が問題となっている。

本市においては、ここ5年間で市税の減少傾向はみられていないが（図5）、今後も大幅な伸びは期待できないことが総合計画内で見込まれている。

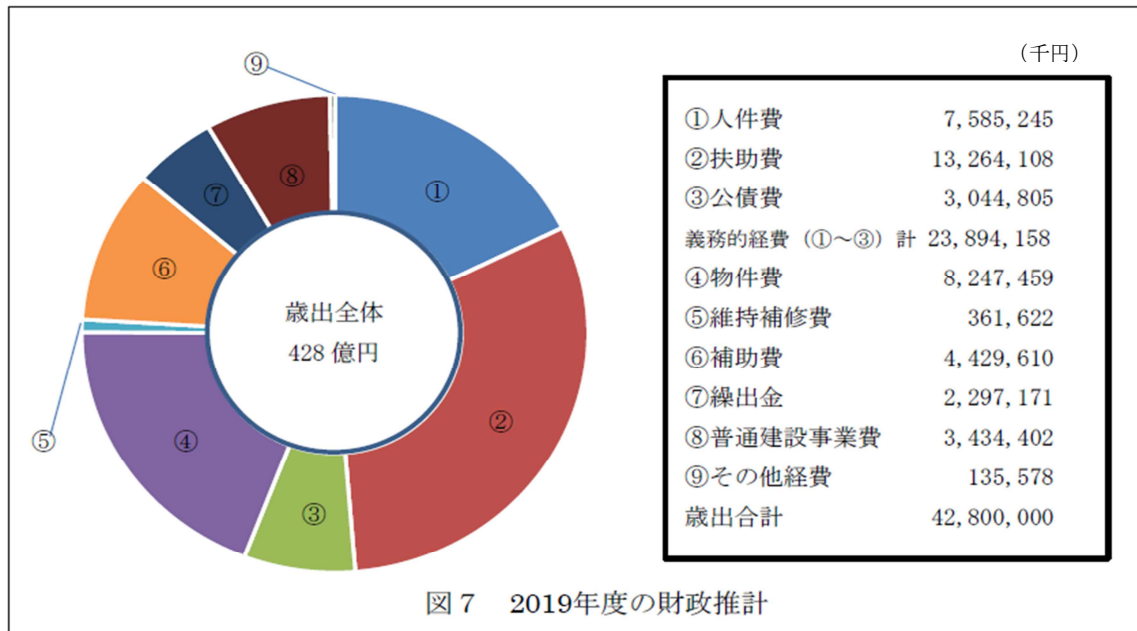
更に、本市の予算に対する扶助費の割合は、年々増加しており（図6）、2019年度の財政推計でも、予算の約3割以上を占めている（図7）。今後も、障害福祉サービスや保育需要が増大し、市の予算に占める割合は一層増加すると考えられる。



（参考文献：『朝霞市の財政（令和元年度版）』、『広報あさか（2019年5月）』）



(参考文献：『朝霞市の財政（令和元年度版）』、『財政推計』朝霞市 HP（平成 30 年度（2018 年度）～平成 34 年度（2022 年度））



(参考文献：『財政推計』朝霞市 HP（平成 30 年度（2018 年度）～平成 34 年度（2022 年度））

(3) 「私が 暮らしつづけたいまち 朝霞」を実現するための課題

前項の通り、今後は少子高齢化の影響に伴い扶助費が増えていくことが予測されており、税収も大きな増収は見込めない。これに伴い、現行の事業を継続しながら新たな政策・事業を行うことが一層難しくなると予測される。その中で、「私が 暮らしつづけたいまち 朝霞」を実現するためには、「職員一人一人が市の財政状況を把握し、コスト意識と経営感覚をもって事業の取捨選択を行うこと」が課題となる。

しかし、実際には、市の業務が多岐に渡っていること、予算関係の業務については管理職以上の職員中心で行っている部署が多いことから、市の財政に対する職員の意識に差が生じやすい状況になっている。

よって、この課題を達成するための具体的な方策を検討することとした。

2 対話型自治体経営シミュレーションゲーム

課題を達成するための方策を検討する中で出会ったのが、対話型自治体経営シミュレーションゲーム、「SIM ふくおか 2030」である。

(1) 対話型自治体経営シミュレーションゲームとは

対話型自治体経営シミュレーションゲームとは、架空の自治体を舞台に、5年後、10年後に直面しうる問題と向き合い、どのようにして乗り越えていくかを対話形式で議論し解決策を導いていくという、限られた財源と限られた時間の中で事業の取捨選択に取り組むゲームである。実在する自治体を舞台にしているわけではないため、心情に左右されることがなく、自由な議論が展開できることも大きな特徴である。

(2) 対話型自治体経営シミュレーションゲームの歴史

対話型自治体経営シミュレーションゲームの発祥は、熊本県庁職員の自主活動グループである「くまもと SMILE ネット」が、自主開発した 2030 年問題を体感する「SIM 熊本 2030」である。

このゲームを体験した福岡市役所の今村寛氏が、地方自治体職員向けに「SIM ふくおか 2030」としてカスタマイズし、さらに、地方自治体の財政状況を分かりやすく説明するために「財政出前講座」を同時に行った。

また、実際にゲームを体験し、影響を受けた自治体職員が、ご当地版として独自の対話型自治体経営シミュレーションゲームを作成している。表 1 は、インターネット上で確認できたご当地 SIM の一例であるが、その他にも、平成 30 年度末時点で 44 都道府県において作成され、その数は 64 種類に上っている。活用している自治体の例としては、埼玉県三郷市が、「SIM みさと 2030」を職員研修で導入し、大学生を対象に体験会も開催している。

表 1 ご当地版の対話型自治体経営シミュレーションゲームの一例

ご当地版のある都道府県	名称
北海道	SIM2030 in 北海道
山形県	SIM さかた 2030
福島県	SIM ふくしま 2030
埼玉県	SIM みさと 2030
千葉県	SIM ふなばし 2030
石川県	SIM いしかわ 2030
島根県	SIM2030（松江市版）
福岡県	SIM ふくおか 2030
熊本県	SIM 熊本 2030

3 活動の目的と方針

実際にゲームを体験した我々は、限られた予算と時間の中で事業の取捨選択をすることがいかに困難であるかを痛感するとともに、ゲーム形式で自治体経営を体験することができるため、対話型自治体経営シミュレーションゲームは、講義形式よりも内容を理解しやすく、幅広い年齢層に対応できる汎用性の高い手法であると実感した。

このゲームを活用することによって課題を達成することが可能であると考え、「職員一人一人が市の財政状況を把握し、コスト意識と経営感覚をもって事業の取捨選択を行う」ための方法を身につけるツールとして、対話型自治体経営シミュレーションゲームの効果的な活用方法について検討を行うこととした（図8）。

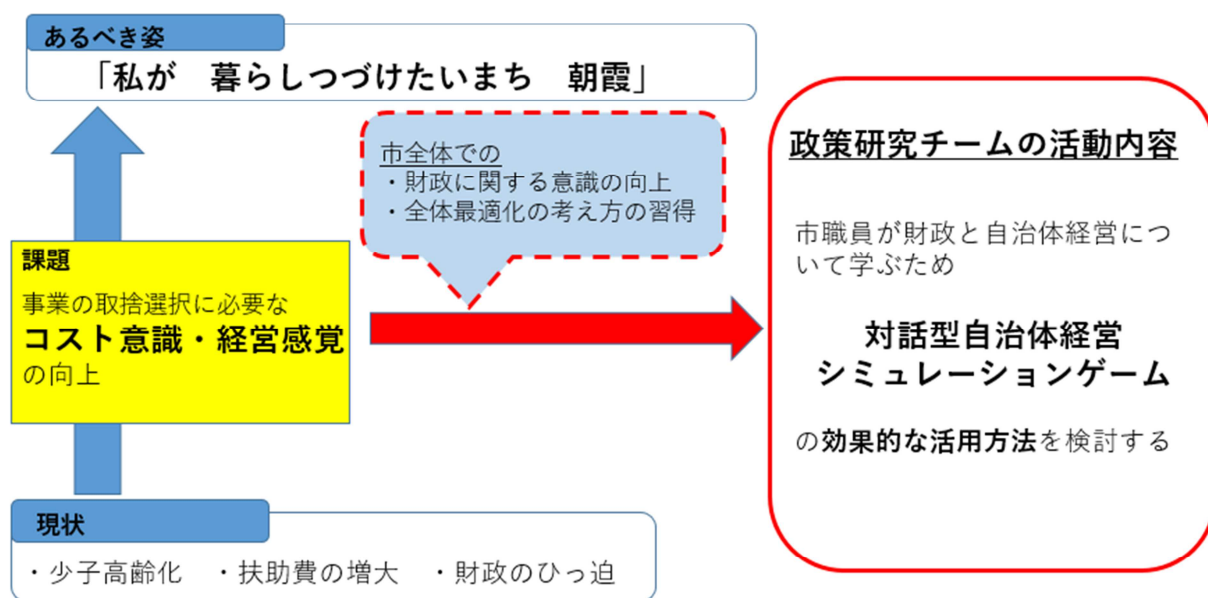


図8 政策研究チームの活動内容

第2章 活動報告

1 活動方法

(1) 活動の内容

対話型自治体経営シミュレーションゲームの効果的な活用方法として、ゲーム参加者に愛着を持ってもらい、将来に渡って活用してもらうことを狙いとして、ご当地版の対話型自治体経営シミュレーションゲーム「シミュレーションあさか2030」を作成することとした。

また、本市の現在の財政状況と今後の財政状況の予測を解説する「財政講座」を併せて作成することとした。

そして、ゲームと財政講座のブラッシュアップと効果を検証するため、職員向けに体験会を開催することとした。

(2) 体験会の実施にあたって

1) 構成

始めに、体験会の構成について検討した結果、以下2点の意見が出た。

- ・「シミュレーションあさか2030」は、財政的な課題のもとで事業の取捨選択を行うゲームであるため、財政の知識を備えた上で体験することで、より効果的に学びを得ることができる。そのため、始めに「財政講座」を行い、次に「シミュレーションあさか2030」を行うことが効果的と考える。
- ・対話型自治体経営シミュレーションゲームには「参加者はどの事業を廃止するかという議論になりがちで、どの事業を残すかという議論に至りづらい」という仕掛けがあり、参加者がその仕掛けに引っ掛かり気づきを得ることも、重要なポイントである。政策研究チームが「SIMふくおか2030」を体験した際もその過程を経験したことから、体験会の参加者にもそれを経験してもらい、振り返る時間を十分に設けたい。そのため、「シミュレーションあさか2030」を行った後に、「振り返り」を行うのが良いと考える。よって、以上のことから体験会の構成は、「財政講座」→「シミュレーションあさか2030」→「振り返り」とした。また、「振り返り」は、「シミュレーションあさか2030」の最後に、「振り返り&財政健全化」という講義で行うこととした。

2) 開催回数

体験会の開催回数については、1回では参加者の意見（アンケート結果）を反映させたものを実施する機会がなく、3回以上では体験会を実施することに意識が向かい、ブラッシュアップが充分に行えない可能性があると考えたことから、2回に決定した。

3) 対象者

体験会の対象者をどの年代の職員とするか話し合った結果、「将来、中心的な立場で市の経営に関わっていくことになる若手職員に体験してもらうことで、市の財政状況や政策立案について学ぶ機会を提供したい」と意見が一致したことから、対象者は若手職員に決定した。

始めに、1回目の体験会の対象者は、新鮮な意見を収集することを目的としたことから、主に主事補級の職員を対象とした。

次に、2回目の体験会の対象者は、ある程度業務に慣れてきたものの予算編成など財政に携わる機会は少ない若手職員が適当と考え、入庁後数年が経過した職員を主に対象とした。

(3) 体験会の概要

1) 「財政講座」

財政講座を作成するにあたり、福岡市役所の今村寛氏が作成した「出張財政出前講座」を参考に、「自治体にお金がないってどういうこと？」と「財政健全化ってなにをするの？」の2つを大きなテーマとした。

具体的には、「全国各自治体の財政は、少子高齢化の影響により現行の自治体サービスや自治体水準を維持していくために必要な経常的経費が増加しており、新たな自治体サービスを行うための政策的経費のねん出が課題となっていること」、また「そのように限られた予算の中で、時代の変化に伴って出てくる政策課題に対応するため新しい事業を行うには、現在行っている事業を見直す必要があること」を解説した。

また、若手職員向けの講座であるため、以下のように内容を工夫した。

- ・朝霞市の財政の現状が伝わり、財政課題への危機意識が共有できるようにした。
- ・講座のボリュームは、参加者が集中して聞くことができるほど良い量（30分程度）にした。
- ・福岡市役所の今村寛氏の「出張財政出前講座」の構成を参考にしたが、初心者にも分かりやすいように「自治体の財政が厳しいとはどういうことか」という説明に特に関心を絞った。
- ・扶助費、公債費、繰出金は、なぜ自治体の裁量が効きづらく、任意で削減しづらいのかという説明を充実させた。ここを説明することで、これらの経費が増えると一般財源が圧迫されるということを初心者にも分かりやすくした。（この点も「出張財政出前講座」を参考にした。）
- ・話の導入部分に「全体最適」についての具体例を取り入れた。
- ・最後に「社会保障費や公債費が増えると、必然的にその他のランニングコストを削減しなければならないこと」、「新しい事業を行うためには、現在行っている事業を見直す必要があること」の説明を入れたが、「シミュレーションあさか2030」を行うにあたりヒントになりすぎないように心掛けた。

2) 「シミュレーションあさか2030」

「シミュレーションあさか2030」を作成するにあたり、基本的なルールは、「ある架空の自治体を舞台に、参加者はその自治体の幹部職員になり、制限時間の中で、5年ごとに起こるさまざまな政策課題に対し、対話をしながら事業の選択を行っていく」という全国で行われている対話型自治体経営シミュレーションゲームのルールをもとにした。

その中で、本市に即したものを作成するため、若手職員向けであることを考慮し、以下のように内容を工夫した。

- ・架空の自治体を「えい市」と命名した。また、「えい市」についてより身近にイメージしてもらえるような特色を考え、視覚的に分かりやすいようにイラストを挿入した。



- ・事業カードを作成する際は、参加者が心情に左右されることなくゲームに集中できるように、本市の既存の事業にはとらわれないものにした。

【総務財政局】総務費－広告費 市のPR・広告事業 市への移住・定住の促進を目的に、電車内の中刷り広告の掲示や、ポスター・リーフレットを作成し駅や住宅展示場などで掲示・配布。市の魅力をPR。	【総務財政局】総務費－総務費 「オフィス製紙機」を導入した庁内再生紙事業 使用済みのオフィス用紙から、その場で再生紙を作成する最新機器を導入。製紙作業を障害者雇用に繋げている。エネルギーの地産地消等環境施策のシンボルにしている。	【総務財政局】総務費－総務費 おくやみ窓口の開設運営 死亡時の専用窓口を開設。システムも導入し、ワンストップ化した。死亡時の行政手続きはとて多く、以前は、遺族が手続きの必要な課を確認して回っていた。窓口の設置により、遺族の負担軽減が図られている。
【経済文化局】商工費－商工費 海外からの介護人材確保事業 ベトナム2都市と連携し、介護インターンシップ生を、市内の介護施設に受け入れ、家賃と日本語学校の学費の一部を補助している。	【経済文化局】商工費－商工費 市立高校の設置 商業科高校を設置し、市へ学生を呼び込む。また、市と地元企業や商店会との連携強化のため、企業・商店会と学生による共同商品開発を行う。また、市のイベント等で販売し、市のPRにも繋げる。	【経済文化局】商工費－商工費 企業の誘致 市内住民の雇用や社宅制度を条件として、補助金を出し、市へ企業を誘致する。市内に安定した就職先や居住場所を確保することで、住民の長期定住を図る。
【福祉・こども局】保健福祉費－児童福祉費 保育士の待遇アップ 市内の保育園に補助金を交付し、経営安定から、保育士の待遇改善（給与の上乗せや家賃補助等）を図る。また、保育士が安心して働けるようにすることで、保育の質の向上、保育園に子どもを預ける保護者の不安軽減も図る。	【福祉・こども局】保健福祉費－高齢者福祉費 健康マイレージの導入 総合体育館のトレーニングルームに健康マイレージを導入し、消費したカロリー分をポイントとして獲得。得られたポイントに応じて賞品をプレゼントする。トレーニングルームの来場ポイントも搭載し、引きこもり防止や運動意識の向上を図る。	【福祉・こども局】保健福祉費－保健福祉総務費 高齢者と子育て世帯の交流室 市内小中学校の空き教室等を利用し、交流室を開く。高齢者には子育て中の保護者の相談を聞いてもらい、保護者には高齢者への声かけを行ってもらい、互いの居場所をつくる。また、日頃の交流から、高齢者の徘徊時の声かけ訓練にも繋げる。
【環境・農業局】農産業費－農業費 耕作放棄地活用促進事業 活用可能な耕作放棄地の情報をネットで公開するとともに、事業者からのアイデア募集や活用意向調査を実施。事業化に結び付いたことで耕作放棄地であった土地の活性化に寄与。	【環境・農業局】環境費－環境総務費 ラブアース清掃事業 市の河川、公園等を市民がいつせいに清掃する、市民・企業・行政が力を合わせて行う地域環境美化活動。近年は2～3万人の市民が参加。行政は連絡調整と場所と道具の提供、集めたごみの運搬処分を担当。	【環境・農業局】環境費－環境総務費 鳥害対策事業 増加するムクドリやカラスなどによる鳥害の対策事業。ゴミ収集箱の購入に際する補助金や樹木ネット設置などの鳥避け対策により鳥害を軽減。
【まちづくり局】都市計画費－総務費 市民の足づくり 高齢者の免許返納や自家用車を所有しない世代の増加への対応として、交通空白地域への市内循環バスの増便や民間バス会社への補助を実施する。	【まちづくり局】都市計画費－交通対策費 自動車による事故軽減・予防事業 市の基準に基づき、順次ガードレールの増設及び市民が現所有車へ新たにブレーキ補助システムを導入する際にかかる費用の補助を行うことで事故軽減・予防を強化。	【まちづくり局】都市計画費－公園費 市民緑地の公開制度 民有地を公園や緑地、広場へと整備し、一般公開することを条件に整備費や固定資産税を補助、免除する。これにより空き地や空き家等を市民の交流の場として利活用する。
【市民・防災局】総務費－危機管理対策費 ブロック塀生け垣化補助金 既存のブロック塀を取り壊し、生け垣を設置する費用を補助する。地震による被害を軽減するとともに、生物の移動路となるエコロジカルネットワークの形成にも寄与。	【市民・防災局】総務費－危機管理対策費 中古住宅の住み替え促進 鉄道会社と連携し、中古住宅の住み替えを支援。マイホームを借り上げて、子育て世帯等転貸し、一定の賃料収入を保証。子育て世帯の市内への呼び込みや、空き家問題に一役買っている。	【市民・防災局】総務費－防災推進費 民間建築物耐震化促進事業 近年の地震の経験からも耐震化していない建築物の危険性は明白であり、民間建築物の耐震改修への補助金交付を行うとともに、耐震化促進の重要性についての普及啓発を推進。

図 10 事業カード

- ・「2020 年～2024 年」と「2025 年～2029 年」のそれぞれのシナリオを作成する際は、えい市の特徴（鉄道路線が 2 路線あるなど）に基づきながら、全国的に将来起こり得ると考えられている課題を参考にしたうえ、イラストを挿入し視覚的にも分かりやすいものにした。

3) 「振り返り」

市の財政課題に取り組むには財政健全化を図ることが必要であるが、「シミュレーションあさか 2030」は、財政健全化を図る上で重要なポイントを、ゲームの中で学ぶことができる。

我々は「シミュレーションあさか 2030」の最後に「振り返り&財政健全化」という講義を設けることで、実際のまちづくりにおいて必要な視点である重要なポイント（「ビジョンの共有」「対話のための情報共有」「ビルドアンドスクラップ」「全体最適という考え方」）について解説した。

それぞれの解説は以下のとおりである。

- ・「ビジョンの共有」…前述のように、このゲームには「参加者はどの事業を廃止するかという議論になりがちで、どの事業を残すかという議論に至りづらい」という仕掛けがあるが、最初から「どのようなまちを目指すか」とビジョンを共有しておけば一貫した方針でまちづくりができる。
- ・「対話のための情報共有」、「全体最適という考え方」…参加者が互いの事業カードを見せ合い、それぞれの立場を超えることで、自治体のためにどのような選択をすればいいかを考えることができる。
- ・「ビルドアンドスクラップ」…「どのようなまちを目指すか」というビジョンに沿って、既存の事業のうち優先順位が高い事業から残していくというまちづくりの順序であり、財政健全化の手法である。

2 活動内容

(1) 第1回財政講座・シミュレーションあさか2030体験会

日時	令和元年10月17日（木） 午後1時～午後5時10分				
場所	朝霞市役所 401 会議室				
参加者	シミュレーション あさか2030 体験時の班	所属課	入庁後年数 R1.10.1時点	所属課	入庁後年数 R1.10.1時点
	A	保険年金課	1.4年	長寿はつらつ課	3.6年
		障害福祉課	0.6年	こども未来課	0.6年
		財政課	6.6年	まちづくり推進課	2.6年
	B	課税課	1.6年	収納課	0.6年
		収納課	2.6年	保育課	0.6年
		生涯学習・スポーツ課	1.9年	道路整備課	0.9年
	平均入庁後年数：約2年（令和元年10月1日時点）				
内容	タイムスケジュール				
		時間	所要 時間	内容	
	①	13:00～13:05	5分	開始 挨拶	
	②	13:05～13:35	30分	財政講座	
	③	13:35～13:45	10分	班ごとに自己紹介	
	④	13:45～14:15	30分	導入（ルール説明、局長割り振り、シナリオ熟読）	
	⑤	14:15～14:40	25分	第1ラウンド 2020～2024	
	⑥	14:40～15:00	20分	2025予算案審議	
	⑦	15:00～15:10	10分	休憩	
	⑧	15:10～15:20	10分	第2ラウンド シナリオ読み上げ	
	⑨	15:20～15:45	25分	第2ラウンド 2025～2029	
	⑩	15:45～16:00	15分	2030予算案審議	
	⑪	16:00～16:10	10分	休憩	
	⑫	16:10～16:25	15分	第3ラウンド 2030住みやすさランキング	
	⑬	16:25～16:55	30分	講義 振り返り&財政健全	
	⑭	16:55～17:10	15分	参加者感想&改善点アンケート、聞き取り	

【財政講座】



財政の基礎知識に加え、朝霞市にも例外のない全国的な財政難とはどういうことを指すのか・・・

数年先の朝霞市の財政状況の予測が物語るものは・・・

【シミュレーションあさか 2030】

ルール説明の様子

ボリュームがあり、時間配分が厳格なゲームなのでルールの理解は重要です

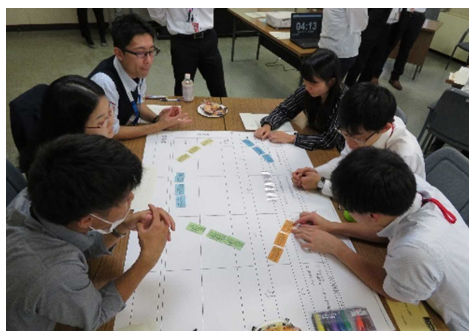


内容

いよいよゲーム開始

参加者がゲームのシナリオを読み上げながら、架空の自治体「えい市」の置かれた状況を理解していきます

読み上げ後すぐに、ゲーム上の5年間（25分）について政策の取捨選択を6人で議論していきます



えい市の抱える課題解決のため、容赦なく進む時間の中で議論し、最善策を見出していきます

この事業は本当に実行する必要があるのか・・・

この事業は継続しなければならない、なぜなら・・・

白熱した議論が続きます

議論の結果をワークシートにまとめます
事業廃止の理由や廃止した事業の代替案、
事業採択、事業廃止の根拠などを記入します
「時間が足りない」との声も聞こえてきます



ワークシートにまとめられた予算案は、
もちろん議会の承認を得なければなりません

鋭い質問が続きますが、説明を尽くし
承認を得ることができました

第3ラウンドまで繰り返し、終了です
次はいよいよこの体験会のメイン
「振り返り」の時間です



皆さんお疲れ様でした

【シミュレーションあさか2030】で作成されたワークシート（一部抜粋）

第1ラウンド

えい市 2020～2024年

STEP 1		1. 社会保険費増への対応	2. えい市新築再開発	3. ICT活用基盤/トータリティ
決断	① 何らかの事業を廃止する	① 何らかの事業を廃止する	① 実施する (事業廃止 or 赤字地方債発行)	① 実施する (事業廃止 or 赤字地方債発行)
	② 赤字地方債を発行して対応する	② 赤字地方債を発行して対応する	② 実施しない	② 実施しない
STEP 2		決断の理由		
		今後継続して必要とするため、赤字 地方債を返済することは現実的では ない。	X'リットが7911.	2つの政策を1つの政策にまが なす
STEP 3		実施しない 事業名		
財源 繰出 案	実施しない 理由	ICT新システムで代替可能で あるから。	少子化のため	企業ややめているから
	代替案	ICT活用基盤導入	少子化対策	企業ややめているから ほかの事業でも 削減が必要 いいから
	赤字地方債を 発行する理由			

第2ラウンド

えい市 2025～2029年

STEP 1		1. 社会保険費増への対応	2. アセットマネジメント経費増への対応	3. 限界マンション対策	4. 商業路へのPPA導入
決断	① 何らかの事業を廃止する	① 何らかの事業を廃止する	① 実施する (事業廃止 or 赤字地方債発行)	① 実施する (事業廃止 or 赤字地方債発行)	
	② 赤字地方債を発行して対応する	② 赤字地方債を発行して対応する	② 実施しない	② 実施しない	
STEP 2		決断の理由			
				元々十分で 新築化及び人口増加減	
STEP 3		実施しない 事業名			
財源 繰出 案	実施しない 理由	事業が終了したため 5年の間	公園は充分あり 子も減っている	自動運転の普及及び ガードレール等の増設も 十分で必要と見ていない	
	代替案				
	赤字地方債を 発行する理由			人口増加に伴って 必要と見ていない	

第3ラウンド

えい市 2030年

STEP 1 財政状況は健全ですか？
繰り上げ償還のために財源ねん出のために削減する事業
(※議会への説明・議決は不要です)

赤字地方債発行額合計 2 億円

STEP 2 実施している事業から読み取れるまちの強み

現状分析

- 〇 福祉 (福祉) → 福祉
- 〇 自然 (環境)
- 〇 電月風 (ICT, ROPA)
- 〇 安全なまち
- 〇 活気のある 〇 安全

実施している事業

Step 3 まちの強みをキャッチコピーにするなら？

キャッチコピー 一歩先へ みんなで ずっと

★キャッチコピーの理由

- 一歩先へ → 先進的
- みんな → 地域住民の協働
- ずっと → 一歩先へに続く未来

えい市 2030年

STEP 1 財政状況は健全ですか？
繰り上げ償還のために財源ねん出のために削減する事業
(※議会への説明・議決は不要です)

赤字地方債発行額合計 1 億円

STEP 2 実施している事業から読み取れるまちの強み

現状分析

- 高齢者、子ども、若者の世代の住みやすさ
- 、、、、、、、、の市民と、市内の各所
- 、、、、、、、、の市民の両方
- 、、、、、、、、の市民の両方
- 、、、、、、、、の市民の両方
- 、、、、、、、、の市民の両方

実施している事業

Step 3 まちの強みをキャッチコピーにするなら？

キャッチコピー まんきゅう市

★キャッチコピーの理由

- 出たり入ったりして、うらやま、作みつけようから！
- 出たり入ったり、

(2) 第1回参加者アンケート結果

第1回「財政講座・シミュレーションあさか2030体験会」に関するアンケート

★ 日 時 令和元年10月17日（木） 午後1時～午後5時10分
 ★ 場 所 朝霞市役所 401会議室
 ★ 回答集計数 12人

質問&回答		回答数
1 財政講座について		
① 財政講座の内容は難しかったですか		
難しい		3
普通		7
簡単		0
② 財政講座で説明した「一般財源」や「特定財源」のことを以前から知っていましたか		
知っていた		3
知らなかった		8
今でもよくわかっていない		0
③ 自分の業務を行ううえで、市の財政状況を意識しながら取り組んでいますか		
意識している		3
意識していない		9
④ この講座を受けたことで、自分の業務を市の財政状況を意識しながら取り組むことにつながりそうですか		
そう思う		7
少しそう思う		4
あまりそう思わない		0
★ 財政講座について、意見・感想・改善点等ございましたらご記入ください		
・ 講座を受けたことにより、今までより少し財政について身近に感じるようになると思う。		
・ 長くなりすぎず、簡潔でわかりやすかったです。		

2 シミュレーションあさか2030について		
① ゲームの説明はわかりやすかったですか（理由も含む）		
わかりやすかった		11
・ 端的に分かりやすい説明だったから。		
・ ゲームの目的とすべき事が明確に定まっていたので、わかりやすかった。		
・ 資料も作り込まれていてわかりやすかったです。		
・ 資料にしっかり情報が書いてあり、説明もわかりやすかった。		
・ 紙に記されたルール説明があったことで、わかりやすかった。		
・ 役になりきった説明でこちらとして主旨を理解しやすかったため。		
・ 理解できた。		
・ 仕組みは簡単だったから。		
・ 説明が芝居がかって面白かった。		
・ 各担当を振り分け、役割が明確になったうえでゲームを行うことができ、自分が何をすべきか理解しながら臨めた。		
・ Dランドのような楽しい説明でわかりやすかったです。		
普通		1
・ おおむね理解はできたが、文章と口頭での説明だったので、イメージがし辛い部分もあった。		
あと、何でもありだったので、やりづらかった。		
わかりにくかった		0

質問&回答		回答数
②ゲームのシナリオはわかりやすかったですか（理由含む）		
わかりやすかった		9
・自分が部長級の職員になりきって考えるという設定が想像しやすかったから。		
・音読することで頭に入りやすくなりました。		
・資料、シナリオを読む形式など、工夫されていた。		
・シナリオを声に出して読むことで、全員が役割意識を持って取り組みやすくなった。		
・やること、目標自体が単純のため、参加しやすかった。		
・実際にありそうな設定で理解しやすかった。		
・これから起こる可能性が高い事象をテーマにしていたためよかった。		
・開始前に丁寧に説明していただいたので、ゲームの目的が把握しやすかった。		
・朝霞市と共通点が多い市をモデルとしていたため、イメージしやすかったです。		
普通		2
・内容は目的の把握としてよく理解できたが、普段の業務で行わない事業が例として挙げられていたので、どのような事業展開ができるかの想像が難しかった。		
・何でもありだったので、進めにくかった。		
わかりにくかった		1
・読みながら理解するのが難しかった。		
③ゲームは面白かったですか（理由含む）		
面白かった		11
・皆さんいろいろな考えがあることが知れたから。		
・年代の近い職員と話しながら目標達成に向かえたため。		
・研究チームの方が必要以上に干渉せず、見守る姿勢でいていただけたため。		
・とてもテンポがよく、考え込んで静かになる時間が少なかったので活発に議論ができて面白かったです。		
・設定が作り込まれていて、色々な視点でグループで話し合えた。		
・意見がまとまった時の安心感があった。よりよい意見にするために話し合うことができた。		
・様々な視点からの考えや、意見を聞くことができたことや、議会中の対応等、自分たちでゲームを作りながら進めていくことにより初めて話す人とでも盛り上がる事ができた。		
・話し合うのも進行役の人の話も面白くてよかった。		
・普段触れることのない施策に触れることができ他の部署の職員の意見等を聞けてよかった。		
・わいわいと楽しめたから理由を考えるのが面白かった。		
・メンバーとの話し合いの中で、さまざまな意見、考え方を知ることができ、その上で共通の目的を持ってゲームに臨むことができた。		
・政策の取捨選択の理由付けが難しく、やりがいがありました。		
普通		1
・難しくて疲れた。		
面白くなかった		0
④このゲームは、あなたを含めた若手職員が市の財政について関心を持つきっかけになるとおもいますか（理由含む）		
そう思う		8
・限られた財源の中で行政を行っていかねばならないと再認識できたから。		
・はじめに財政講座をしていただいたおかげで財政について少し頭に入れた状態で取り組めたので、楽しく興味を持つことができました。		
・市全体の業務について、広い視野で考えるきっかけになると思う。		
・財政講座とゲームを通して全体最適について考えられるようになると思った。		

質問&回答		回答数
・財政と聞くと難しいイメージを持ってしまうが、ゲーム感覚で学ぶことで、興味を持てるとともに、理解もしやすかったため。		
・ゲームを通して学習、体験することにより、身近なものになると思う。		
・経験した部署が少ない若手職員にとっては、ゲームの中で、多くの部署の状況について疑似的に知ることができ、市がどのような財政状況の中で運営されているかが、イメージしやすくなると思う。		
・リアリティがあったため。		
わからない		4
・財政も必要だが、市の総合計画をよく知る必要性の方が強く感じたため。		
・普段の業務の中であまり財政とつながりそうなものが思いつかない。		
・今回の役どころが部長（局長）だったので、どの事業をやる、やらないという大きな話は結局上の人たちが決めることだと思ってしまいました。		
そう思わない		0
⑤今日の体験会を受けて、今後の業務を行うにあたって、市の財政状況や市の策定した計画を意識して業務を行おうと思いましたか（理由含む）		
思った		10
・限られた財源の中で行政を行っていかねばならないと再認識できたから。		
・ゲームを進めるに当たって、目指す理想像の設定が非常に重要だったと感じたため。		
・自分の仕事のことだけを考えていては進まないというのをゲームを通して実感したので、広い目で見れるよう意識したいと思いました。		
・財政に関する基礎知識が得られたため。		
・思ったが、具体的にどうすればよいか思いつかなかった。		
・今の課だと中々ないから。		
・市の財政や計画については、現在私自身が担っている全ての仕事に通ずるものであるもので、仕事の目的や背景を明らかにするためにも、理解することは必要だと感じた。		
・何か新しい政策を断念して、今の仕事をしている可能性を意識しました。		
思わなかった		2
・現在の業務では正直考える機会もなく、必要性もないと思う。しかし、別部署に異動した際は、考えて業務を行いたい。		
・財政の話が理解しきれず、また毎日の業務をこなすことで精いっぱいなので、そこまで意識することができそうにない。意識しなければいけないとは思いますが。		
⑥このゲームで難しかったことは何ですか（自由記述）		
・事業の理解をし、市民の目線で本当に必要なものを選択することが難しかった。		
・時間の管理（1ラウンド目だけは進め方を決めるために、もう少し時間が欲しかったです）。		
・時間中にチームの意見をまとめることが難しかった。		
・減らした政策について、理由を説明することは苦しかった。		
理解を得ることができると考えて用意しても、質問に答えられないことがあった。		
・廃止する事業の選定と理由や数年後への見通し等のバランスをとること。		
・代替案がなかなか思い浮かばなかった。		
・限られた時間の中で、それぞれの事業を理解し、優先順位をつけていくという作業が難しく、もう少し時間が欲しいと思うタイミングがありました。		
・全体に利益を考えて、取捨選択をすることが難しかった。		
・何を残すか、捨てるかの考え方。		
・事業の取捨選択。		
・各カードに記入されている事業の必要性を説明することが難しかった。		
・進行している政策を切る判断が難しかったです。		

3 全体の流れについて

①全体の進行はどうでしたか（理由含む）

よい	9
・スムーズな流れで説明も分かりやすかった。	
・研究チームの皆さんの進行はスムーズでいながら、参加者を必要以上に急かすことなくゲームが進んでいたため。	
・とてもテンポが良く常に集中し取り組むことができました。	
・説明がわかりやすかった。	
・丁寧に説明を受けたため、考えやすかった。	
・スムーズな進行だった。	
・財政について学習した後に、体験できて良かった。	
・時間を長く感じませんでした。	
普通	3
・内部での研修だったため研修生含め、くだけすぎていたかなと若干感じた。	
・財政講座の後に実際に財政について考えるという流れはわかりやすい。	
・ゲーム開始当初は、進行の仕方自体が分かっておらず、時間配分等、若干手間取ってしまった。	
いまいち	0

②全体の時間配分は適当でしたか（理由含む）

長い	0
適当	9
・理解と話し合いの時間がもう少し欲しかった。	
・ゲームの時間を考慮すると妥当に思える。	
・シミュレーションゲームの最初のターンでももう少し事業の共有の時間が欲しいと思いました。	
・座学も飽きることなく開くことができ、ゲームの時間もグダグダにならない時間だったと感じた。	
・第3ラウンドまでやるのなら、あのぐらいの時間がちょうどよいと思う。	
・ダラダラと進めるのではなく、メリハリがありよかった。	
・時間が大幅に余ることも足りないこともなかったのがちょうどよかった。	
・1年間で5分という設定は、多少短いように思えたが、長時間行う本シミュレーションにおいては、適当であったと思う。	
短い	3
・話し合いをしているうちに時間がどんどんなくなってしまった。	
・最初の5年間について、各局の業務を共有する時間があつたので、少し短く感じた。逆に次の5年間は、業務の共有は終わっているの、ちょうどよい、少し長いくらいだったが、議会対応も話し合えた。	
・考える時間をもっとほしい。	

③若手職員向けの研修内で、今回の内容（財政講座・シミュレーションあさか2030）を行うことについてあなたの意見をお聞かせください（自由記述）

やったほうがよい	10
・これから重要な役割を担っていく中で、研修の内容の視点をもって働いていくことは重要だと思うから。	
・まちづくりに興味のある職員に財政について関心をもってもらいよい機会になると思う。	
・目の前の仕事をこなすことに必死で、なかなか市の財政状況といったところまで意識がいかない若手の職員を対象とするのは、意識づけのためにとっても効果的だと感じました。	
・市全体の状況について、考えるきっかけになる。	
・今まで意識していなかった財源について知ることができるため。	

質問&回答		回答数
・様々な立場からの視点や財政について、学び知るよい機会だと思う。		
・普段財政について意識をする機会が少ないためよいと思う。		
・若い内から考えるのはよいことだと思います。		
・任せられた仕事をただ行うのではなく、そのおおもとなる財政状況、計画を深く知った上で業務を行うことが必要。また、自分の部署だけでなく、他部署に関心を広げることができると思う。		
・コストの意識ができるようになってと思います。		
どちらでもよい		2
・正直自分の課の仕事でいっぱいなので、財政のことを活かす余裕はあまりない。		
やらなくてもよい		0
④この研修の対象職員を若手職員とすることは妥当ですか（理由含む）		
そう思う		6
・財政と市の在り方を結びつけることが早い段階で行えるため。		
・新人のうちから財政や市の計画を意識して仕事に取り組めるようになるので、妥当だと思います。		
・中堅、上層には意見を出しづらくなりそうだから、若手にこだわらず世代ごとであれば各世代の考え方等も知れて面白そう。		
・若手の方が今どきの意見が出ると思う。		
・若手職員は、事業計画等、重要な話し合いの場に居合わせる機会が少ないので、今回のような場を設けることは貴重な経験になると思う。		
・若手だからこそ意外な案も出てくると思います。		
少しそう思う		6
・財政について知るきっかけとして、とてもよいと思う。		
・直接的な効果をあげるには、予算編成等に関わることの多い主査以上の方を対象とするほうがよいと思う。		
・業務への活かし方まで考えるのが難しい。		
・財政を意識するきっかけにはなるが、知識など足りなくて仕事に活かせない気がする。		
・若手のみではなく中堅職員などにも体験してもらい意見をいただくとよいと思う。		
・あまり若手すぎてもわけがわからない人もいるだろうなど思う。でも今回1、2年目の方でもたくさん発言していた方もいたので人によりますね。		
あまりそう思わない		0
⑤この研修を受けて研修前と研修後で何が変わりましたか（自由記述）		
・大きな事業の取捨選択でなくても、自分の仕事でもビルドアンドスクラップを活用したいと思う。		
・総合計画を読もうと考えるようになった。		
・広い視野を持つこと、アンテナを張って色々なことに興味を持って業務を行うようにしようと思った。		
・事業の意味を理解し、市民にとって必要なものか考えるようになった。		
・研修前よりも市の経営について考えながら業務にあたりたいと思うようになった。		
・少しは財政のことを意識しようと思った。		
・普段なんとなくやっている業務にも、どのようなお金の流れがあるのか気にしてみようと思いました。		
・財政の知識がついた。また、全体最適を考えて業務にあたりたい。		
・財政の考え方や仕組みについて知れました。		
・財政についても考えながら仕事しないといけないんだと再認識した。		
・研修前は、「市を担う」という意識が薄かったが、研修後には、これからの市を担う職員としての自覚を再認識した。		
・今行っている業務の重要性を考えながら、取り組めるようになりました。		

質問&回答	回答数
4 その他	
★意見・感想・改善点等ございましたらご記入ください（自由記述） ・議員として事業を見るとときにもう少しカードが大きいと見やすくてよいと思いました。 ・和気あいあいとした雰囲気で行えて、楽しく学ぶことができました。こうしたワークショップ形式の研修が、様々な分野で実施されると市の運営に関わる学びの幅が増えると思いました。ありがとうございました。 ・今まで市の未来像といったところの意識はあまりなかったので、これを機に再確認したいと思いました。このような貴重な体験に参加させていただきましてありがとうございました。 ・若手職員に対してこの研修を行うことは、長期的視野で見ればよいと思う。ただ、朝霞市の財政状況として、一般財源の不足は現在すでに差し迫った対応を迫られている状況と言えるので、即時効果を挙げるには、管理職以上や係長級の方へ研修を行うほうが効果的だと思う。（実際に予算要求・政策決定に関わる職員を対象とするほうが直接の効果が得られる。 ・今後長期的に続けていくとしたら、立ち上げの運営は現在の政策研究チームの方にやっていただき、次年度は研修を受けた職員が次年度の対象職員への研修運営を行う（そこまで含めて研修とする）方法もよいと思う。（運営して研修することも勉強になると思う。また、研修を受けた方が次年度改善した上で運営することで、毎年精度が上がっていくと思う。） ・議会、議員のシミュレーションを入れるのであれば、最後の解説のときに趣旨、目的の解説があったほうがよいと思う。（政策決定した事業は、予算案という形で議会で審査される。そのため、事業の廃止・新設・変更などには、市民の代表である議会・議員への説明の準備や、直接利益者の市民への説明が必要不可欠であること）また、議会对応に重きを置くのなら、先に議会を行うことを説明し、想定質問を作る時間をとってもいいと思う。（対象者・趣旨による） ・対象者や、研修の趣旨をいろいろと変更することで、様々な効果を生む研修にできると思う。（ただし、色々な要素を盛り込めるとは思うが、対象者・趣旨を忘れないように気をつけるべき。）（もちろん、あくまで研修なので、そこでの内容は外へは持ち出さない・正式な議論ではないなどは前提。特に管理職の方対象とする場合は、正式な会議のようにしてしまうと意見が出ずらいと思う。ブレインストーミングのやり方のように他者の意見に否定的な発言はしないなど、意見が出やすいようにルールを作ることも必要と思います。） 例えば…役職が上がるにつれて現実の状況をより反映した設定でシミュレーションする。 主事・主事補：今回のように架空団体の設定 （趣旨：今回同様、総合計画に沿った形の政策形成の重要性を学んでもらう、財政状況についての研修も含む） 主任・係長級：事業・事業費は朝霞市の実際の事業に近く設定してシミュレーションする。 （趣旨：財政状況の把握、限られた財源の中で事務事業を行うことの重要性を感じていただく。） 実際の事業・事業費に近づけることで、事業費に対して効果はどうかという側面から優先順位の検討・取捨選択を行ってもらう） 管理職級：実際の朝霞市の総合計画に沿って、政策形成のシミュレーションを行う。 （趣旨：財政状況に応じた事業の取捨選択、事務事業の優先順位の検討、議会への説明内容の検討など） 主任級以上 ・「ジョーカー的」事業を作り、裏事情により、廃止できないものを作る。（裏事情は、担当局長のみが知っている、他の局長には明かせない。明かせないので、チームの意見として廃止してしまうこともある。最後にネタばらし、もしくは議会のときにすぐ質問される） ・各担当局長の立場の設定も強化する。（自分の担当業務を切りにくいような設定を設ける） （今回の設定だと、みんなで情報共有すればよかったが、実際の場合だと、担当課・担当部の立場や、担当しか知らない情報もあると思うので、担当のみ知っている情報を増やすなど） ・参加させていただきありがとうございました。 ・楽しくできた。観覧者が多く少しやり辛い部分もあった。 ・時間をもっとください。もう少し、何でもありルールを少なくする？とやりやすいです。（たとえば、5年後やっていた駅前の建て替えが上手くいかなかったとか…） ・お忙しい中、貴重な時間を設けていただき、ありがとうございました。	

(3) 第1回参加者アンケートの主な意見とブラッシュアップ

1) アンケート項目「1 財政講座」

→難易度も適当であったとの回答が大半のため変更なし。

2) アンケート項目「2 シミュレーションあさか 2030 について—②ゲームのシナリオはわかりやすかったですか」

→わかりにくかったとの意見は1件のみであったため、変更の必要はないと判断した。

3) アンケート項目「2 シミュレーションあさか 2030 について—⑥このゲームで難しかったことは何ですか」

→次の4)に挙げる時間配分にかかる意見以外は、主催者として難しさを感じて欲しい点への意見のため、変更なし。

4) アンケート項目「3 全体の流れ—②全体の時間配分は適当でしたか」／長い（0名）適当（9名）短い（3名）

→アンケート項目3-②以外でもゲームの時間配分について、「短い」との回答があったが、限られた時間の中、6名でいかに市民へ説明し得る施策を実行するかを考えることがゲームの趣旨であることから時間配分については現行の時間配分が妥当と判断した。

5) アンケート項目「4 その他」より／「事業カードが小さく、見づらい」

→大きさは約3倍に変更、文字も大きくし、また、新たに事業のイメージを掴みやすいよう挿絵を入れた仕様に変更した。

6) アンケート項目「4 その他」より／「ジョーカー的な内部事情で絶対に落とせない、局長のみが事情を知っているカードを作るなどしてはどうか等」

→ジョーカー的な内部事情で絶対に落とせない、局長のみが事情を知っているカードを作り、ゲーム終了後にそれを発表する、または、議会で質問攻めにされるようにしたらどうかという意見や、局長しか知らない情報を増やして、各局長の権限を強めるなども良いのではないか等の意見があった。

このゲームは、各局長が胸襟を開き、各局の垣根を越えて話し合うことで、その市にとっての全体最適を考えていくことが目的であるため、騙し合いや隠し事の要素を入れることは目的を曖昧にしてしまうと判断し、変更しないこととした。

7) 主催者意見／事業カードにある、予算項目の情報は必要ないのではないか。

→職員向けに行うにあたり、予算項目が記されることで実務の立場や考えに縛られてしまい、このゲームの特徴である心情に左右されることなく自由な議論が展開されることを期待できなくなってしまう懸念があること。また、予算項目に係るルールもないことから予算項目は削除し、事業の担当局名のみ表示することとした。

8) 主催者意見／既存の実施している事業は事業カードとしているが、新規事業についてもカードを作成し、新規事業を行うこととした場合にカードを配布すべきではないか。

→各ラウンドで取捨選択した結果、残った事業カードから「えい市」の強みを第3ラウンドで分析するが、このカードの中に各ラウンドで行うこととした新規事業のカードがないのは正確な分析ができないのではないかと理由から意見があった。議会の承認を得て行うと決められた新規事業は、「えい市」の強みを分析するうえで必要不可欠であることから、新規事業を行うこととした場合に該当する新規事業カードを配布することとした。

9) 主催者意見／ワークシートに記載する際、必要項目の読み取りに時間がかかっていたので、ワークシートを分かり易くすべきではないか。

→3種のワークシートすべてに改めて必要な案内を丁寧に記載し、スムーズな記入ができるよう、仕様を変更した。

10) 主催者意見／赤字地方債の取り扱いについて第1ラウンドで赤字地方債を発行した場合と第2ラウンドで発行した場合の償還対価が同じ1億の扱いはおかしいのではないか。

→赤字地方債を発行したラウンドにより1億・2億の差を設け、ゲーム性を高めることも可能ではあるが、参加者がより理解しやすく議論に集中できることが重要との判断から現行が妥当と判断した。

11) 主催者意見／新たに実施した事業が次ラウンドで活用されるシナリオや、ある事業を廃止してしまうと最終ラウンドで課題に対応できず、より多くの予算ねん出が必要になるなどの展開を設けてはどうか。

→10)と同様に、様々な仕掛けによりゲーム性を高めることも可能だが、参加者がより理解しやすく議論に集中できることが重要との判断から現行が妥当と判断した。

(4) 第2回財政講座・シミュレーションあさか2030体験会

日 時	令和元年 11 月 27 日 (水) 午後 1 時～午後 5 時 10 分				
場 所	中央公民館・コミュニティセンター 集会室 1・2				
参加者	シミュレーション あさか2030 体験時の班	所属課	入庁後年数 R1.10.1時点	所属課	入庁後年数 R1.10.1時点
	A	福祉相談課	4.3年	課税課	11.6年
		課税課	2.6年	収納課	5.3年
		財政課	7.0年	みどり公園課	1.6年
	B	障害福祉課	5.6年	長寿はつらつ課	5.6年
		課税課	9.6年	職員課	9.6年
		環境推進課	4.3年	開発建築課	4.6年
	平均入庁後年数：約 6 年（令和元年 10 月 1 日時点）				
内 容	タイムスケジュール				
		時間	所要 時間	内容	
	①	13:10～13:15	5分	開始 挨拶	
	②	13:15～13:45	30分	財政講座	
	③	13:45～13:55	10分	班ごとに自己紹介	
	④	13:55～14:25	30分	導入(ルール説明、局長割り振り、シナリオ熟読)	
	⑤	14:25～14:50	25分	第1ラウンド 2020～2024	
	⑥	14:50～15:10	20分	2025予算案審議	
	⑦	15:10～15:20	10分	休憩	
	⑧	15:20～15:30	10分	第2ラウンド シナリオ読み上げ	
	⑨	15:30～15:55	25分	第2ラウンド 2025～2029	
	⑩	15:55～16:10	15分	2030予算案審議	
	⑪	16:10～16:20	10分	休憩	
	⑫	16:20～16:35	15分	第3ラウンド 2030住みやすさランキング	
	⑬	16:35～17:05	30分	講義 振り返り&財政健全	
	⑭	17:05～17:15	10分	参加者感想&改善点アンケート、聞き取り	

【財政講座】



担当業務と財政の支出項目が結び付き、朝霞市財政の将来予測がより実感を伴うものとなります

【シミュレーションあさか 2030】

財政講座での事前知識を踏まえて、いよいよシミュレーションゲームがスタートします



内容



各班ともに、これまでの所属の経験・知識に基づく意見が多く、シナリオの読み上げ直後から議論が活発に行われます

活発な議論により、ワークシートの記入も進みます

ゲーム上の5年間（25分）、自治体の説明責任を果たすべく、時間いっぱい議論を重ねます



予算審議では、議会の承認を得るべく説明を尽くします

白熱した質疑応答が20分間続きます



ゲームは第2ラウンド、予算採択のための議会、第3ラウンドと続いていきます

第2ラウンドでは第1ラウンドで取捨選択した事業の影響考慮しつつ、更に取捨選択を行います

第3ラウンド

えい市の「強み」を分析し、キャッチコピーを考えます

互いの班の発表を聞き、ゲームが終了します



ゲーム終了後の「振り返り」により、財政講座とシミュレーションゲームの内容が1本に繋がります

皆さん
ありがとうございました



【シミュレーションあさか2030】で作成されたワークシート（一部抜粋）

第1ラウンド

（ブラッシュアップによる改良後のワークシートおよび事業カード）

えい市 2020～2024年

STEP 1		1. 社会保障費増への対応		2. えい市駅前再開発		3. ICT活用基盤／トーサビリティ	
決断 (①または②に○)		① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I	② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II	① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I	② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II	① 実施する... STEP2→STEP3-(I事業中止 or II赤字地方債発行)	② 実施しない... STEP2→STEP3-I-c
		STEP 2		① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I ② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II		① 実施する... STEP2→STEP3-(I事業中止 or II赤字地方債発行) ② 実施しない... STEP2→STEP3-I-c	
		① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I ② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II		① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I ② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II		① 実施する... STEP2→STEP3-(I事業中止 or II赤字地方債発行) ② 実施しない... STEP2→STEP3-I-c	
STEP 3		a 中止する事業名		b 中止する理由		c 2.3で実施しない新事業の代替案	
財源捻出策		a 中止する事業名		b 中止する理由		c 2.3で実施しない新事業の代替案	
I		a 中止する事業名		b 中止する理由		c 2.3で実施しない新事業の代替案	
II		赤字地方債を発行する理由		赤字地方債		赤字地方債	

事業カード

2020-2024

第2ラウンド

（ブラッシュアップによる改良後のワークシートおよび事業カード）

えい市 2025～2029年

STEP 1		1. 社会保障費増への対応		2. アセットマネジメント推進への対応		3. 養老マンション対策		4. 商業路へのRPA導入	
決断 (①または②に○)		① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I	② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II	① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I	② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II	① 実施する... STEP2→STEP3-(I事業中止 or II赤字地方債発行)	② 実施しない... STEP2→STEP3-I-c	① 実施する... STEP2→STEP3-(I事業中止 or II赤字地方債発行)	② 実施しない... STEP2→STEP3-I-c
		STEP 2		① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I ② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II		① 実施する... STEP2→STEP3-(I事業中止 or II赤字地方債発行) ② 実施しない... STEP2→STEP3-I-c		① 実施する... STEP2→STEP3-(I事業中止 or II赤字地方債発行) ② 実施しない... STEP2→STEP3-I-c	
		① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I ② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II		① 何らかの事業を中止する ... STEP3-I ② 赤字地方債を発行して対応する ... STEP3-II		① 実施する... STEP2→STEP3-(I事業中止 or II赤字地方債発行) ② 実施しない... STEP2→STEP3-I-c		① 実施する... STEP2→STEP3-(I事業中止 or II赤字地方債発行) ② 実施しない... STEP2→STEP3-I-c	
STEP 3		a 中止する事業名		b 中止する理由		c 2.3で実施しない新事業の代替案		d 2.3で実施しない新事業の代替案	
財源捻出策		a 中止する事業名		b 中止する理由		c 2.3で実施しない新事業の代替案		d 2.3で実施しない新事業の代替案	
I		a 中止する事業名		b 中止する理由		c 2.3で実施しない新事業の代替案		d 2.3で実施しない新事業の代替案	
II		赤字地方債を発行する理由		赤字地方債		赤字地方債		赤字地方債	

事業カード

2025-2029

第3 ラウンド

(ブラッシュアップによる改良後のワークシートおよび事業カード)

えい市 2030年

STEP 1
財政状況は健全ですか？

赤字地方債
発行額合計

1 億円

繰り上げ償還のために財源捻出のために廃止する事業
(※議会への説明・議決は不要です)

事業カード

事業カード

STEP 2
どのような市政経営を行っていますか？

実施している事業から読み取れるまちの強み

現状分析

- ・災害に強い
- ・住みよい地域活性化
- ・永住できる
- ・市民と行政のコミュニケーションがとれている

実施している事業

STEP 3
まちの強みをキャッチコピーにするなら？

キャッチコピー

ICT

★キャッチコピーの理由

IKIKI CITY TOGETHER

えい市 2030年

STEP 1
財政状況は健全ですか？

赤字地方債
発行額合計

0 億円

繰り上げ償還のために財源捻出のために廃止する事業
(※議会への説明・議決は不要です)

事業カード

事業カード

STEP 2
どのような市政経営を行っていますか？

実施している事業から読み取れるまちの強み

現状分析

- ・福祉サービスの充実
(世代を問わず)
- ・長く住み続けられる
- ・環境整備
- ・最新技術を導入し
効率的な行政運営

実施している事業

STEP 3
まちの強みをキャッチコピーにするなら？

キャッチコピー

FUTURE CITY A-shi

★キャッチコピーの理由

未来を見据えて一生寄り添い
続けるまち

(5) 第2回参加者アンケート結果

第2回「財政講座・シミュレーションあさか2030体験会」に関するアンケート

★ 日 時 令和元年10月17日（木） 午後1時～午後5時10分
 ★ 場 所 中央公民館・コミュニティセンター 集会室1・2
 ★ 回答集計数 12人

質問&回答		回答数
1 財政講座について		
① 財政講座の内容は難しかったですか		
難しい		2
普通		9
簡単		1
② 財政講座で説明した「一般財源」や「特定財源」のことを以前から知っていましたか		
知っていた		5
知らなかった		7
今でもよくわかっていない		0
③ 自分の業務を行ううえで、市の財政状況を意識しながら取り組んでいますか		
意識している		3
意識していない		9
④ この講座を受けたことで、自分の業務を市の財政状況を意識しながら取り組むことにつながりそうですか		
そう思う		9
少しそう思う		3
あまりそう思わない		0
★ 財政講座について、意見・感想・改善点等ございましたらご記入ください		
・財政に関していきなり具体的なことという点と難しいですが、少なくとも自分の仕事の背景には、常につきまとう事象であるので、意識をするきっかけとして、とても有用な研修だったと思います。		
・わかっているようで、実は分からないことが多く、改めて正しい知識を身に付けることができた。		
・とても分かりやすかったです。		
・難しい言葉もわかりやすく説明してくださったので、理解しやすかったです。		
2 シミュレーションあさか2030について		
① ゲームの説明はわかりやすかったですか（理由も含む）		
わかりやすかった		8
・説明上手。		
・資料があったため。		
・ルール自体は単純なものでわかりやすかった。		
・前段の市長の訓示など、面白かったです。		
・丁寧な説明ですぐに理解できた。		
・内容を理解しやすかったため。		
・意味はわかった。意図が推察できなかった。		
普通		3
・詳しく説明をしてくれた。		
・ゲームの仕組みを理解するのに、私には時間が足りなかったが、一回やれば分かりました。		
わかりにくかった		1

質問&回答		回答数
②ゲームのシナリオはわかりやすかったですか（理由含む）		
わかりやすかった		11
・対話式で読み込むので、分かりやすかったです。		
・朝霞に近い設定でやりやすかった。		
・言葉の説明があったため。		
・短時間で多くの情報を頭に入れなければいけなかったが、シナリオはわかりやすかった。		
・アセットマネジメント以外はリアルな背景説明があり、良かった。		
・現実の市の実態に近いので分かりやすかった。		
・ゲームが滞りなく進行したため。		
・事例がわかる背景のため、理解できた。		
普通		1
わかりにくかった		
・少し駆け足でいきなりゲームが始まったので、内容を完全に理解するまでゲーム内の1、2年を無駄にしてしまった気がします。		
③ゲームは面白かったですか（理由含む）		
面白かった		11
・面白かったです。ゲームの趣旨が種明かし式に最後に明らかになるところも含めて、良い勉強になりました。		
・対話型のゲームだったので色々な話ができて良かった。		
・実際に答弁することで本気になって考えることができた。		
・意外と盛り上がった。		
・他の職員の意見を聞きながら楽しく進めることができた。		
・白熱したため。		
・普段かかわれない人と議論できてよかった。		
・面白かったです。チームの人が知っている人だったから、盛り上がったと思います。		
普通		1
・難しかった。		
面白くなかった		
④このゲームは、あなたを含めた若手職員が市の財政について関心を持つきっかけになるとおもいますか（理由含む）		
そう思う		11
・所属部署にもよりますが、日常業務を行う中で、（特に若手職員は）財政のことについて、意識することが少ないと思うので、ゲーム形式で体験することで興味を持つきっかけになるとおもいます。		
・財政についてゲームで触れる機会があると関心を持ちやすい。		
・若手が取り組みやすい内容。		
・日常業務の中で、ここまで視野を広く考えることがないので、よいきっかけになると思う。		
・財政というより、事業の取捨選択について、関心が深まった。		
・ゲーム感覚で行政運営について考えることができるため、若手職員でも取り組みやすい。		
・色んな財政に対する観点を養えるため。		
・市財政について知らない点が多々あったのできっかけになったと思う。		
わからない		1
・得意不得意があると感じる。		
そう思わない		0

質問&回答		回答数
⑤今日の体験会を受けて、今後の業務を行うにあたって、市の財政状況や市の策定した計画を意識して業務を行おうと思いましたか（理由含む）		
思った		11
・ゲームをしていく中で、何を基準に事業を選択していけばいいのか、分からなくなりました。推し進めていくこと（推し進めていきたいこと）と実際に切る事業の内容に矛盾が出ないようにと途中で意識するようグループ内で話し合いましたが、実際には総合計画に基づき事業の見直しが行われる旨、ゲームの振り返りにて学んで、あながちやってること間違ってたのかなと思ったり。なので、財政状況や、計画を踏まえて業務を行うことは重要だと思いました。		
・財政状況がひっ迫していることが明確にわかった。		
・経費削減や業務の効率化がいかに大事かがわかった。		
・改めて財政状況の厳しさを理解したので		
・財政状況は市の運営においてもっとも重要と考えられるから。		
・全体を見直す目を養いたい。		
・体験会は大変参考になるものであった。しかし、業務上全ての課で財政状況等を意識するのは難しい。各課の対応も必要。		
・計画を知りたいと思いました。		
思わなかった		1
・課の業務的に意識しようがないです。		
⑥このゲームで難しかったことは何ですか（自由記述）		
・ゲームをしていく中で、何を基準に事業を選択していけばいいのか、分からなくなりました。推し進めていくこと（推し進めていきたいこと）と実際に切る事業の内容に矛盾が出ないようにと途中で意識するようグループ内で話し合いましたが、実際には総合計画に基づき事業の見直しが行われる旨、ゲームの振り返りにて学んで、あながちやってること間違ってたのかなと思ったり。なので、財政状況や、計画を踏まえて業務を行うことは重要だと思いました。		
・削減、実施の理由を考える。		
・知識のない事業の答弁などをするのが難しかった。		
・時間が短かったです。		
・事業の取捨選択。		
・対話。		
・班の意見を一つにするのは難しくその理由を見つけるのには時間が足りなかった。		
・事業を切ることが難しかったです。		
・短い時間の中で、想定市の状況（実施事業など）を理解するのと、イメージのすり合わせ。		
3 全体の流れについて		
①全体の進行はどうでしたか（理由含む）		
よい		11
・少し早足ではありましたが、進行の流れ自体はとても良かったです。		
・進行上手。		
・聞き取りやすかった。		
・とてもよかった。		
・わりとスムーズだったと思います。		
・とてもスムーズに進行されていた。		
・問題なし。		
・時間配分も良かったと思う。		
・説明がスムーズでわかりやすかったです。		
普通		1
いまいち		0

質問&回答		回答数
②全体の時間配分は適当でしたか（理由含む）		
長い		1
・ディスカッションの時間は短く感じたが、全体的に考えると長かった。		
適当		7
・少し短い気もしたが、限られた時間で意見をまとめるという勉強にもなった。		
・時間通りに進んだ。		
・結果的に予定20分前くらいに終了していたので、丁度よかったかと講義もほどよくまとまっていました。		
・ゲームや講義を充実させる上では妥当な時間配分だと思う。		
・問題なし。		
・もう少し時間があるとうれしい。		
短い		4
・前半の講義が後半のゲーム共に早足には感じましたが、後者に関しては、あれくらいのペースでやった方が、変に煮詰まらずいいのかもしれない。		
・ゲームが難しくてすぐ時間切れになってしまいました！		
・予定より30分ほど早く終わったと思います。財政講座やゲームの説明にもう少し時間をかけてほしかったです。		
・ラウンド1だけはもう少し時間欲しかったです。		
③若手職員向けの研修内で、今回の内容（財政講座・シミュレーションあさか2030）を行うことについてあなたの意見をお聞かせください（自由記述）		
やったほうがよい		9
・面白いのでやった方がいいと思います。		
・3年目以降ぐらいに実施すると視野が広がるように思う。		
・財政について考えるきっかけになるため積極的に取り入れてほしいと思う。		
・市のことを考える上で財政状況を知るよいきっかけになるから。		
・市の方針を決める、考えるよいきっかけとなるから。		
・財政を考えるきっかけになるし、他課の状況も分かりやすい。		
・講義だけでは身につかない考え方を学ぶことができるから。		
どちらでもよい		3
・時間を長く確保する必要がある。		
・内容はよいが、時間を取るのが難しい。		
・今回のように、適度に互いを知らない職員同士でやると効果を発揮しそうですね。		
やらなくてもよい		0

質問&回答		回答数
④この研修の対象職員を若手職員とすることは妥当ですか（理由含む）		
そう思う ・多分若手職員の方が財政状況について意識するきっかけになる機会が少ないと思うので。 ・財政に触れる機会が少ないため。 ・多くの意見が集まると思う。 ・妥当だと思う。 ・お察しの通り、職位の高い方々との結果を比較すると面白そうですね。 ・難易度としては若手や新人向けだと思う。 ・全体に向けて良いと思います。 ・管理職の方がこのゲームをするとどうなるのか、気になります。		9
少しそう思う ・ある程度の経験が必要であると思う。 ・若手のみではなく、もう少し上の人にしてもよいのではないか。		3
あまりそう思わない		0
⑤この研修を受けて研修前と研修後で何が変わりましたか（自由記述）		
・総合計画読み直してみようと思いました。 ・今後の財政状況がわかった。 ・市の全体像を見据えて、担当業務を行うことが大事だと感じた。 ・今後は、発言しないようにしたいです。 ・財政のことについて深く考えることができたようになった。 ・柱を持って計画を立てることの重要性を感じた。 ・財政が行うものの費用について考えるようになった。 ・政策の続け方の難しさ、市の財政を知るきっかけになりました。 ・日頃、係員レベルでは考える事のない、市の財政運営について考えることができました。		
4 その他		
★意見・感想・改善点等ございましたらご記入ください（自由記述）		
・講義の時間をもう少しとって、新規採用職員研修or初級研修でやってもいいと思います。 ・研究チームの皆様、大変お疲れさまでした。資料、説明等すばらしかったです。 ・日常業務の中では、なかなか考えないことだったので、いいきっかけになりました。 ・単純に事業費用が1億ではないとまた面白くなると思います。 ・担当職員の方々がすごく準備されていてよかった。 ・わかりやすく楽しい講座をありがとうございました。 ・財政講座とゲームがどうつながってくるのかなと思っていましたが、最後の解説でよくわかりました。財政の考え方を面白く学ぶことができたと思います。ありがとうございました。		

(6) 第2回参加者アンケートの主な意見とブラッシュアップ

1) アンケート項目「1 財政講座」

→1回目と同様に難易度も適当であったとの回答が大半のため変更なし。

2) アンケート項目「2 シミュレーションあさか 2030 について—②ゲームのシナリオはわかりやすかったですか」

→やはり1回目と同様に、わかりにくかったとの意見は1件のみであったため、変更の必要はないと判断した。

3) アンケート項目「2 シミュレーションあさか 2030 について—⑥このゲームで難しかったことは何ですか」

→次の4)に挙げる時間配分にかかる意見以外は、1回目と同様に主催者として難しさを感じて欲しい点への意見のため、変更なし。

4) アンケート項目「3 全体の流れ—②全体の時間配分は適当でしたか」／長い（1名）適当（7名）短い（4名）

→ゲームの時間配分について、「短い」との回答があったが、第1回で判断した理由のとおりに、変更はしないこととした。

5) アンケート項目「4 その他」より／「単純に事業費用が1億ではないとまた面白くなると思う」

→1事業＝1億というルールを変更する場合は、これに伴いゲームの構成が複雑になる。難易度が上がることで面白みが増すことも想定されるが、参加者がより理解しやすく議論に集中できることが重要との判断から現行が妥当と判断した。

3 活動成果と効果検証

前項で挙げた2回の体験会について、アンケート結果及び当日の討論内容から、成果について検証する。

まず、財政講座とシミュレーションゲームの難易度についてだが、財政講座は約70%が「普通」、約20%が「難しい」と回答があった（図11）。また、シミュレーションゲームについては、説明・シナリオともに「わかりやすい」と回答したものが約80%を占めることから（図12・13）、主任級職員までを対象とした評価としては、妥当な内容及び難易度で行うことができたと考える。

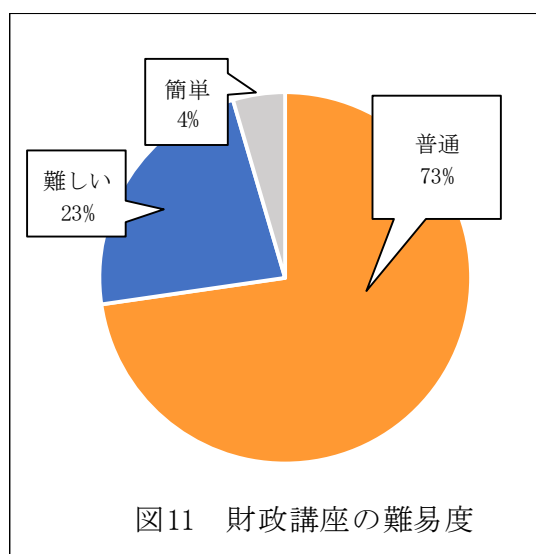


図11 財政講座の難易度

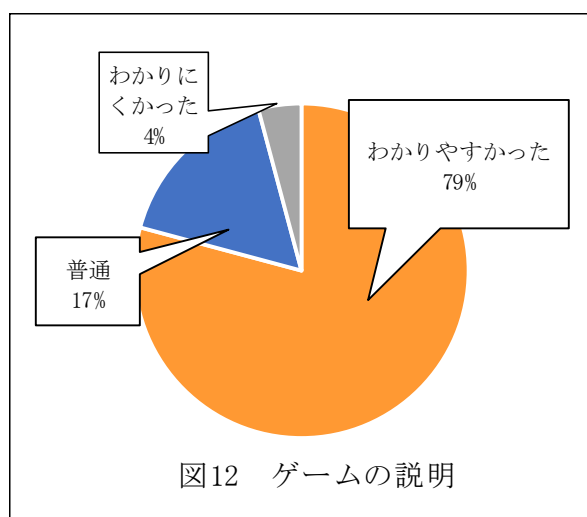


図12 ゲームの説明

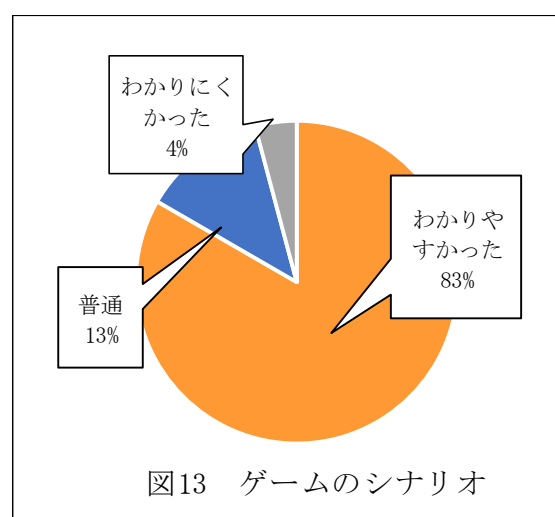
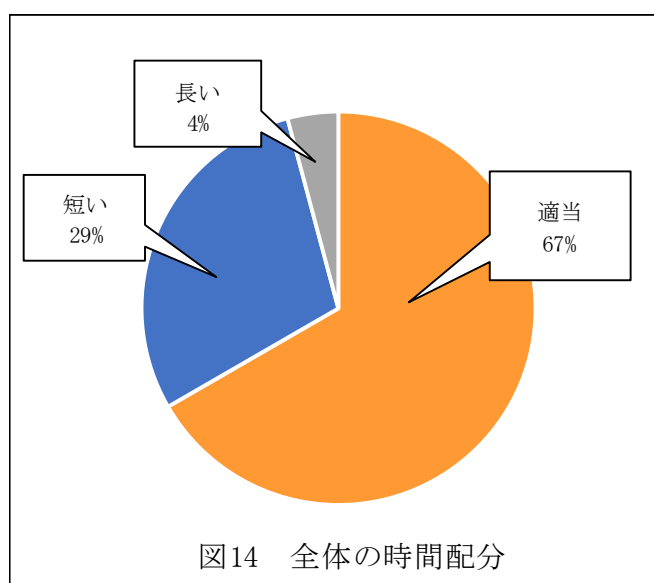


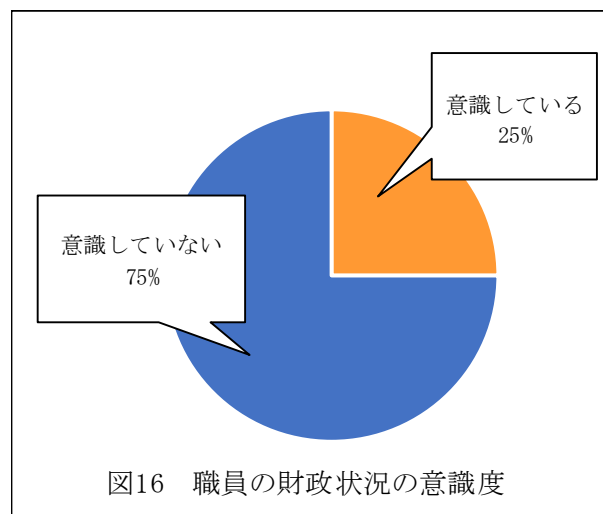
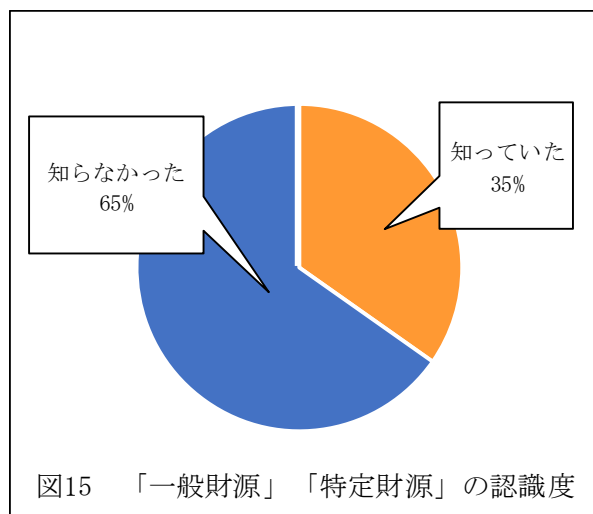
図13 ゲームのシナリオ

また、時間配分について、1・2回目の体験会ともに約4時間を使ったが、全体の時間配分については、約70%が「適当」、約30%が「短い」という結果であった（図14）。

3ラウンド中、第1ラウンドの時間については、「話し合いをしているうちに時間がどんどんなくなってしまった」、「もう少し時間がほしかった」等の意見があった。第1ラウンドでは、グループ内で、各局長の持つ合計18事業の内容について共有の時間が必要となるため、「時間が足りないと感じた」等の意見が見受けられたが、第2章の2のブラッシュアップの結果においても述べたとおり、限られた時間の中で、対話によりどのように情報共有し、取捨選択を行うのかを体験してもらうことを趣旨としたゲームであるため、このような意見が出たことにより、参加者に対話による決定の難しさを感じてもらえたという点において、成果があったと考えられる。



次に体験会の内容について、「日常業務の中で、ここまで視野を広く考えることがなかった」、「自分の業務にもどのようなお金の流れがあるのか気にしてみようと思った」という感想があるように、日々目の前の業務に対応することが求められる若手職員は、市の財政状況へ視野を広げることが困難な現状である。実際に、「一般財源」や「特定財源」について、この体験会への参加以前から知っていた割合は、全体の35%という現状である（図15）。また、自分の業務を行う上で、市の財政状況を意識しながら取り組んでいる職員の割合も、全体の25%であった（図16）。一概には言えないが、主査級以上の職員が事業内容の検討や議会对応を主力で行う部署が大半であることから、若手職員は財政状況に関わる機会や基礎的な知識が少なく、現状把握ができていないと推察される。



このような中、体験会中の参加者の討論内容に着目すると、事業の取捨選択の際、その事業の実施による「収入」に注目し、収入面を考慮した上で検討をしていたが、「地方交付税によって、結局市の財政全体としては調整されてしまうため、このシミュレーションゲームの取捨選択においては、収入の視点は持たずに進めていこう」という議論があった。また、既存事業の廃止を選ぶのではなく、赤字地方債の発行を選んだ理由として、「新たに実施する事業は今現在の利益だけでなく、今後市民となるべき方に対しても利益となる事業であるため、それらの方にも負担をしてもらいたい。そのため、赤字地方債の発行を決定する」という議論があった。いずれの議論も、1回目体験会よりも経験年数の長い職員が参加した2回目体験会において見受けられ、これまでの経験と財政講座による学びがシミュレーションゲームで活かされたと推察される。主任級以下の若手職員を対象として体験会を行ったことにより、我々政策研究チームが掲げた、「将来中心的な立場で市の経営に関わっていくことになる若手職員が、市の財政状況や政策の立案について学ぶきっかけとなる」ことを目的として行った結果としては、若手職員への意識づけの観点から、成果を得られたと考えられる。

いずれの参加者も、シミュレーションゲーム中、最初はそれぞれの局長が自分の局の事業について、廃止可能であるものを個人的に選んだ上で廃止事業を決定しようとしていたが、話し合いを進める中で、次第に部署に捉われずに全事業をグループ全員で共有し合い、決定する方法へ対話が変化した。「全体を見直す目を養いたい」という意見があったように、この変化は、参加者それぞれが全体最適の視点を持ち、同じ方向性で事業を決定しようと、参加者の意識が変化したものであると考えられる。このような変化が、体験会後に「総合計画を読みなおしてみようと思った」、「柱を持って計画を立てることの重要性を感じた」等、新たな意識と学びを持つことにつながったのではないかと考える。

取捨選択の根拠を再確認し、改めて総合計画について学ぼうとする意識や、職員同士で同じビジョンを持って取り組もうとする感想が生まれたことは、政策研究チームの目標であるきっかけづくりを超えて、新たな気づきを与えることができたものと考えられる。

第3章 総括

市の財政は、少子高齢化の影響により徐々に経常経費が増加しており、新たな事業を行うための政策的経費のねん出が課題となっている。将来に渡る自治体サービスの維持・向上は、「私が暮らしつづけたいまち あさか」の実現にとって必要不可欠であるが、限られた財源でそれを行うために、事業の取捨選択を迫られている状況である。

そこで、真の「私が暮らしつづけたいまち 朝霞」を将来に渡り実現するために、政策研究チームは若手職員を対象に、以下の2つを組み合わせた活用を検討した。

1. コスト意識を持った若手職員の育成のための財政講座
2. 財政健全化についてゲーム形式で学ぶ「シミュレーションあさか2030」

1. コスト意識を持った若手職員の育成のための財政講座

若手職員が市の財政について学ぶことは、コスト意識や市の課題を把握した上で、「自分は市のために何ができるか」という意識を持つ職員を早期から育成する上で重要である。

一方で、若手職員が市の財政を意識する機会が少ないのではないかという意見が政策研究チーム内で上がった。

そこで、政策研究チームでは市の将来に渡る財政について学ぶきっかけづくりの一つとして、初心者向けの朝霞市財政の現状と課題に焦点を当てた財政講座を作成し、若手職員である主事～主任級職員を対象に体験会を実施した。

体験会の参加者に実施したアンケートにおいて、財政についての基礎的な知識を持ち、市の財政状況を意識して業務にあたっていると回答した職員は3割以下であり、政策研究チームの認識と若手職員の状況はある程度一致していることがわかった。そして、政策研究チームが作成した財政講座は、参加者の約7割から自分の業務について、財政状況を意識しながら取り組むことにつながるという評価を得た。

2. 財政健全化についてゲーム形式で学ぶ「シミュレーションあさか2030」

市の財政上の現状と課題を把握した上で、それを解決するには、政策的経費をねん出するために経常的経費を見直す、すなわち財政健全化を図ることが必要である。そこで、財政健全化を図る上で重要な「ビジョンの共有」、「対話のための情報共有」、「ビルドアンドスクラップ」を学ぶ方法の一つとして、若手職員向けのご当地版対話型自治体経営シミュレーションゲーム「シミュレーションあさか2030」を作成し、上記の財政講座の参加者を対象にこれを実施した。

その結果、体験会に参加した職員の約8割から、このゲームが、若手職員が市の財政について関心を持つきっかけになるとの評価が得られた。

以上のことから、政策研究チームで検討した財政講座と対話型自治体経営シミュレーションゲームを組み合わせた活用は、若手職員が市の財政に関心を持つ上で一定の効果があると考えられる。

この結果を受けて、政策研究チームでは、財政講座と「シミュレーションあさか 20XX」のスターターキットを作成した。内容としては、財政講座に関する概要と、ゲームに必要なデータ、事業カード、司会役の台本などがあり、一度このゲームを体験している職員であれば、誰でも体験会を開催することができる。

このゲームは、非常に汎用性の高いものであり、課題を変更すれば、時代に即した形で体験することが可能であるため、一過性のもではなく、時代と共に風化することがない。

体験会のアンケートの中で、「若手職員のみではなく、全職員に体験してもらってもいいのではないか。」等の意見もあったが、今回作成したキットをベースにすれば、勤続年数や階級等に応じたゲームを作成することも可能である。

また、財政についての討論は一般的に難解であり、理解するまでに時間がかかる傾向にあるが、ゲーム形式にすることで誰にも理解しやすいものになっていることも魅力であると考えられるので、研修等で活用されたい。

あとがき

公務員は安定しているという時代はもはや過去の話であり、人口が減少しつつある日本では、どの自治体でも消滅可能性都市になり得るというリスクを背負っています。

これからの公務員は個々に周囲の情勢に常にアンテナを立てて行動することだけでなく、職員全員が「対話」を行い、同じ視点でまちの将来像を見据えて行動することも求められています。その一方で、政策研究チームや体験会の参加者の意見にもあったように、若手職員は「対話」を行う上で重要な市の財政に携わる機会が少ないという現状があります。

そこで、市の財政について改めて考え、総合計画等にも関心を持つきっかけの一つとして、ゲーム形式で体験ができれば記憶に残るのではないかと考え、今回の財政講座、シミュレーションあさか 20XX の製作に至りました。

このゲームの作成を通して、政策研究チームのメンバーも市の財政状況について意識することができたと同時に、自分たち若手職員に何ができるのかを考え、企画し、庁内各課の皆様の協力を得て実行するという機会を与えていただいたのは、とても良い経験になりました。

一年間、チームの活動にメンバーを送り出していただいた所属部署の皆様、ご協力いただいた関係部署の皆様に深く感謝いたします。

そして、対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIM 熊本 2030」を生み出した熊本県庁有志「くまもと SMILE ネット」の皆様、財政講座と「SIM ふくおか 2030」を組み合わせ、全国各地で出張出前講座や PR 活動を精力的に行い、私たち政策研究チームがこのゲームを知るきっかけを与えてくださった福岡市経済観光文化局総務・中小企業部の今村寛氏に、尊敬の念を示すとともに、改めて感謝申し上げます。

参考文献

- ・『朝霞市第5次総合計画』 平成28年度3月
- ・『人口統計』 朝霞市 HP
(<http://www.city.asaka.lg.jp/life/4/30/240>)
- ・『朝霞市の財政』 令和元年度版
(<http://www.city.asaka.lg.jp/soshiki/7/asakashinozaisei.html>)
- ・『広報あさか』 2019年5月号
- ・『財政推計』 朝霞市 HP 平成30年度(2018年度)～平成34年度(2022年度)
(<http://www.city.asaka.lg.jp/soshiki/7/zaiseisuikei.html>)
- ・『自治体の“台所”事情“財政が厳しい”ってどういうこと?』
今村 寛(株式会社ぎょうせい) 2018年
- ・『月刊 地方財務 2020年1月号 特集:“地方行財政”
2019年の三大ニュースと2020年の展望』(株式会社ぎょうせい) 2020年