



# ミライバランス： 人口逆転シミュレーション

杉山 智悠（中学2年生：愛知県）

このゲームは、少子高齢化などの現代社会の課題をテーマにしたシミュレーション型ゲームで、プレイヤーは架空の都市の市長として社会を運営します。目的は単に人口を増やすことではなく、「持続可能な社会」を実現することです。そのためには、出生率、経済、財政、高齢者福祉、若者の生活満足度など、多様な要素のバランスを取りながら意思決定を行う必要があります。

ゲームは1ターンを1年として進行し、全30ターンで構成されています。各ターンで、プレイヤーは複数の政策から実行するものを選択します。例えば、子育て支援金の増額や保育サービスの無償化といった出生率を高める政策、医療費補助や年金拡充といった高齢者支援政策があります。これらの政策にはメリットとデメリットがあり、子育て支援を充実させれば出生率は上昇するが財政負担が増大します。また、高齢者福祉を手厚くすれば社会的安定は高まるが、若者の満足度が低下する可能性があります。このようにプレイヤーは常にトレードオフに直面し、「何を優先し、何を犠牲にするか」を考え続けなければなりません。

さらに、ゲーム中にはランダムイベントが発生します。例えば、経済不況、技術革新による産業構造の変化、感染症の流行、一時的な出生率の上昇などです。これらは計画に予測不能な変化をもたらし、柔軟な対応力が求められます。

このゲームの特徴は、明確な「正解が存在しない」点にあり、プレイヤーの選択によって異なる未来が形成されます。この多様性こそが魅力であり、現実社会の複雑さを表しています。少子高齢化は単純な解決策では対応できないこと、政策には副作用が伴うこと、社会は多様な要素のバランスで成り立っていることを体験的に学べます。

このゲームを通して、社会問題を自分事として捉え、持続可能な社会を維持するための行動に繋がればいいなと思います。