受託研究

フューチャー・デザインの考え方を用いて行政計画に関する多世代の意見を聴取する手法の開発

中間報告書

令和 7（2025）年 12 月

大阪大学大学院工学研究科
附属フューチャーイノベーションセンター

1. はじめに

- 研究の目的と内容

　総合計画等行政計画の策定においては、長期的な視点が求められる。また、多世代の住民の意見を取り入れる必要性が高まっている。そうした中、フューチャー・デザイン（以下、FD という）の考え方に着目し、こうしたニーズに応える方法を開発することを本研究の目的とする。

　北海道南幌町の総合計画策定の一環で行われるワークショップ（以下、WS という）で、大阪大学がフューチャー・デザイン研究の中で開発した政策策定ゲームを実施し、有効性の検証、社会実装に向けての課題の抽出を行う。

＜政策策定ゲームの特徴と期待される効果＞

　実際の総合計画の政策とそのコストをカード化しており、この研究では現行の第 6 期南幌町総合計画　後期基本計画（計画期間：令和 4（2022）年度～令和 8（2026）年度）（以下、総計という）を用いた。こうしたカードと FD の考え方を用いることで、以下のような WS を実施し、意味のある住民参加と政策評価の一助とすることを目指している。

- 地域性が十分に反映され自分ごととして捉えやすい
- 政策理解を容易にする
- 地域課題を網羅的に把握できる
- 一定のコスト内で提案を作成するルールを導入し適切な議論を誘導する（コストを無視した不適切な議論を避ける）
- FD に基づく 2 つの視点の導入により多様な意見、特に将来世代の立場に配慮した意見を引き出す
- 行政職員による WS においては、KPI 等の指標による評価とは異なる総合的で質的な政策評価の一助とする

- 研究の期間

令和 7（2025）年 9 月 1 日～令和 8（2026）年 3 月 31 日

- 委託者

南幌町、株式会社 北海道二十一世紀総合研究所

- 研究担当者

若本　和仁：大学院工学研究科附属フューチャーイノベーションセンター 准教授　研究代表
倉敷　哲生：大学院工学研究科ビジネスエンジニアリング専攻 教授

2.　WS の実施内容

(ア) WS の準備

①　施策カードの準備

政策策定ゲームはカードを用いたゲーム感覚の WS である。そこで、現行の総計にある各節を 1 つの施策として捉え、次の要領で下図のような 6 つの情報（政策分野（縁取りの色）、施策タイトル、施策の内容（イラストと概要）、優先度記入欄、コスト）を記載した 31 枚一組となるカード（図 1）を作成した。 加えて、中学生の参加者のため、概要を中学生向けに書き直したカード（図 2）も作成した。

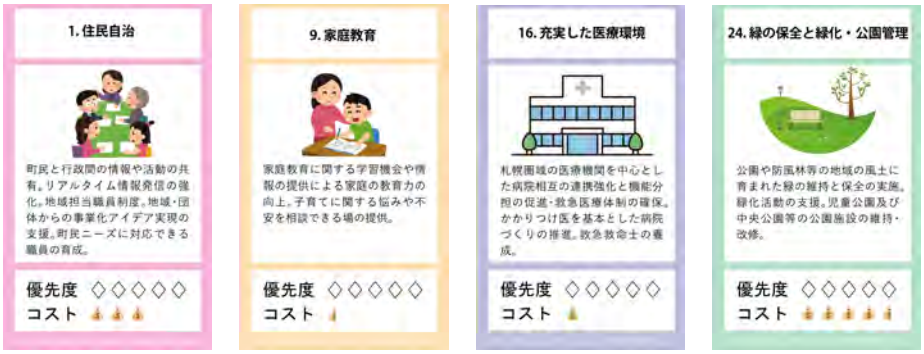


図 1 カードの例

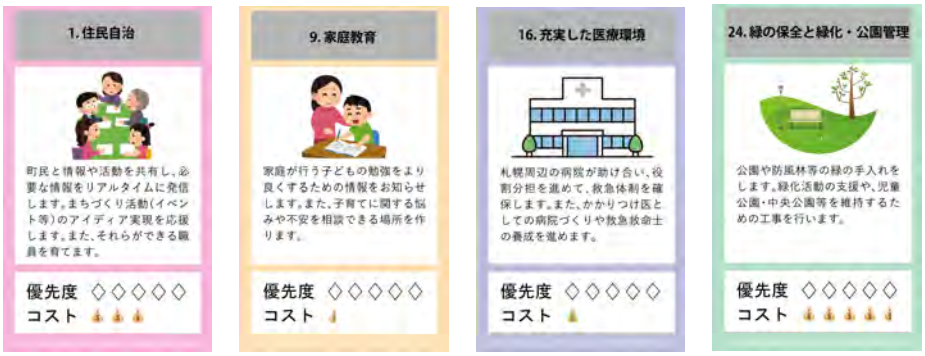


図 2　カードの例（中学生向け）

カード作成にあたっては円滑で活発な議論を引き出すため、表 1 に示す通りいくつかの施策を統廃合した。施策のタイトル、イラスト、概要は総計の記述をベースに、南幌町の確認も受けながら作成した。コストについては 2022 年度～2025 年度の事業費（予算）から 1 年あたりの各施策の事業費を算出し、それらの常用対数をとり、その数値が 0～5 となるよう係数を乗じて 0.5～5.0 の 10 段階で表現した。優先度は WS 中に参加者が自身の評価を記入するため、空白とした。

②　参加者の事前学習

研究担当者らが通常行う政策策定ゲームでは、参加者がカードの自治体に居住していないケースが多いことから当該自治体の概要を WS 内で説明するが、この WS では南幌町住民並びに町職員を対象としたことから、事前学習は行わなかった。

カード一覧

		施策の名称	一般向	中学生向	コスト	総計の施策との対応
行財政、経済・産業分野（8枚）	1	住民自治	町民と行政間の情報や活動の共有。リアルタイム情報発信の強化。地域担当職員制度。地域・団体からの事業化アイデア実現の支援。町民ニーズに対応できる職員の育成。	町民と情報や活動を共有し、必要な情報をリアルタイムに発信します。まちづくり活動（イベント等）のアイデア実現を応援します。また、それらができる職員を育てます。	3	1-(1)
	2	財政運営	収納業務の推進や町広報誌を活用した税金への理解と納税意識の向上。外部評価を導入した行政評価システムにより総合計画の達成指標等について検証し、効果的・効率的な行財政を推進。	みんなが確実に税金を納められるよう、様々な活動を行います。役場の活動を役場以外の人にも評価してもらい、効果的で効率的な運営を行います。	4.5	1-(2)-①
	3	行政改革	行政サービスのデジタル化。事業の実施における民間活力導入の検討。地域おこし協力隊の活用の検討。	役場のサービスをデジタル化します。色々な仕事を効率的に進めるため、民間企業の知恵ややり方を使うことや地域おこし協力隊がもっと活躍できる方法について考えます。	3	1-(2)-②
	4	広域行政	広域連携によるスケールメリットを活かした効率的な新サービス・事務処理体制のあり方や交流事業・観光振興・移住定住促進等を検討。学生団体や北海道文教大との連携による活動の推進。	周りの市町村と協力して、役場の仕事を効率的に進めることや、他の都市からたくさんの人が来てくれる方法を検討します。大学生などと協力してまちづくりを行います。	2.5	1-(3)、5-(5)
	5	農業・農村環境づくり	作物の高付加価値化・スマート農業等による経営の安定。土地利用型農業に向け生産基盤強化。新規就農者支援や農地の流動化・利用調整等による担い手確保。農村の環境保全。	価値の高い野菜などの栽培。最新技術を使った農業や、畑・田んぼなどの改良を進め、農家の収入を安定させます。農業をやりたい人をサポートします。自然や景観も大切に守ります。	5	2-(1)
	6	活力ある産業の育成	町有未利用地等の事業用地化や道央圏連絡道路を生かした企業活動誘致と雇用創出。立地企業の人材確保の支援。中小企業への利子補給事業。	町の使用していない土地を工業や商業に使い、道央圏連絡道路の便利さを生かして企業を呼び仕事を作ります。働く人の確保やお金に関して企業を支援します。	4.5	2-(2)
	7	にぎわいのある商店街	地域住民のにぎわいや交流の場となる商店街づくり。空き店舗の利活用や事業継承の支援。「はれっぱ」の利用者需要に向けた飲食店や小売店の活性化。	人が集まりにぎわう商店街を目指します。仕事を始めたい人のために空き店舗を活用します。「はれっぱ」の利用者が飲食店や小売店を利用できるように元気にします。	3	2-(3)
	8	魅力ある観光づくり	観光資源を活用した知名度向上と地域活性化の推進。観光案内標識の環境整備。SNS等を活用した観光情報の発信。南幌温泉周辺施設の整備。	南幌町の知名度を高め地域を元気にします。観光しやすいよう案内板を作ったりSNSなどでの情報発信をします。南幌温泉の周りにキャンプ場などを作ります。	4.5	5-(6)
教育・文化分野（7枚）	9	家庭教育	家庭教育に関する学習機会や情報の提供による家庭の教育力の向上。子育てに関する悩みや不安を相談できる場の提供。	家庭が行う子どもの勉強をより良くするための情報をお知らせします。また、子育てに関する悩みや不安を相談できる場所を作ります。	0.5	3-(1)
	10	農業を通じた学習機会	農業を通じた総合的な学習の時間等での社会的視野の拡大し、職業的自立に向けた資質・能力を育成、南幌産の農産物を利用した給食により、農業や食育への理解を促進。	農業を通じた学びの時間を使って、社会の見方を広げ、将来の自立に必要な力を育てます。また、南幌の農産物を使った給食で、農業や食育についての理解を深めます。	4	3-(2)-①
	11	学校教育	ICT環境による情報活用能力育成や学習への興味・関心の向上。地域とともにある学校づくりの推進、義務教育9年間を通じた継続的な指導体制の構築。	デジタル環境が整備された学校で、情報に関する力や興味・関心を高めます。学校を地域が支え、小中学校の9年間、児童・生徒をしっかり指導します。	3.5	3-(2)-②
	12	国際社会で活躍する人材育成	外国語指導助手の招致により、児童生徒が気軽に英語に親しむことのできる事業の推進。中学生の語学研修やホームステイを通じて、国際社会で活躍できる人材の育成。	児童生徒が気軽に英語に親しめるよう、外国人の先生による授業を行います。国際社会で活躍できる人となるよう、中学生には語学研修やホームステイの機会を提供します。	3	3-(2)-③
	13	生涯学習・社会教育	全町的な生涯学習の推進。生涯学習サポーターの協力やPTA等団体との連携による青少年健全育成の充実。高齢者の学習機会・ボランティア活動の推進。個人や団体の学習ニーズへの対応・支援。	みんなが学び続けられるようにします。学びのサポーターやPTAなどと協力して、若者の成長を支えます。高齢者の学習やボランティア活動を進めます。色々な人の学習ニーズに対応します。	2.5	3-(3)
	14	スポーツ・レクリエーション活動	身近にスポーツやレクリエーションに参加できる機会の拡充とそれらを通じた地域間交流の活性化。幼少期からスポーツに取り組むことのできる環境の整備。施設の利便性向上。	気軽にスポーツなどに参加できる機会を増やします。また、それらを通じた幅広い交流を活性化させます。子どもの頃からスポーツができる環境づくりや施設の使いやすさ向上を進めます。	2.5	3-(4)
	15	芸術・文化活動	鑑賞や発表等文化事業の充実。文化団体の育成。南幌町の歴史を伝えるための史跡標柱や資料の適切な保存・継承。郷土芸能に対する理解の促進と支援・継承。読書活動の充実。	芸術鑑賞や発表の機会を増やします。文化的活動に取り組む団体を手助けします。郷土資料を保存します。郷土芸能を応援します。みんながより良い読書ができるよう取り組みます。	3	3-(5)
保険福祉・医療分野（8枚）	16	充実した医療環境	札幌圏域の医療機関を中心とした病院相互の連携強化と機能分担の促進・救急医療体制の確保。かかりつけ医を基本とした病院づくりの推進。救急救命士の養成。	札幌周辺の病院が助け合い、役割分担を進めて、救急体制を確保します。また、かかりつけ医としての病院づくりや救急救命士の養成を進めます。	1	4-(1)
	17	成人保健	保健師や栄養管理士による具体的な保健指導の実施。がん検診の受診勧奨の継続と子宮がん・乳がん検診無償化による受診促進。生活習慣病等の早期発見や予防に対する受診勧奨の実施。	健康を維持するために保健師や栄養管理士が指導します。早期発見や予防のため、がんや生活習慣病等の検診を受けるよう促します。子宮がん・乳がんの検診は無料にして受診者を増やします。	3	4-(2)-①
	18	感染症予防	予防接種の周知強化による接種率の向上。おたふくかぜの接種料金無償化継続。新感染症の流行に備えた予防対策の推進と体制整備の実施。	予防接種の大切さを伝えて接種する人を増やします。おたふくかぜの接種料金は無料にします。新しい感染症の流行に備えた予防対策を進めます。	3.5	4-(2)-②
	19	母子保健	母子健康事業と子ども・子育て支援事業の推進。4・5歳児を対象とした健康相談による就学前の子どもや保護者への切れ目ない子育て支援の実施。	母子の健康を守る取り組みと子育て支援を進めます。4・5歳児を対象に健康相談を行い、小学校に上がる前の子どもや保護者に丁寧な支援を行います。	3	4-(2)-③
	20	高齢者支援（暮らす・地域包括ケアシステム）	在宅高齢者が安全・安心な在宅生活を継続できる環境づくり。町民等の参画によるサービスの多様化。地域の支え合い体制の構築。認知症患者やその家族に対する支援。	高齢者が安全・安心に生活できる環境づくりを進めます。町民等も参加して、色々なサービスを提供するなど、地域で高齢者を支え合います。認知症患者やその家族をサポートします。	3	4-(3)-①②④
	21	高齢者支援（社会参加・生きがいづくり）	高齢者の要介護状態の防止。自主的な介護予防の支援、生きがいづくりを進める老人クラブの活動支援。支え合い安心し暮らし続けられる地域の実現。高齢者事業団の持続可能な運営の支援。	介護の必要なく高齢者が生活できるようサポートします。支え合い安心し暮らし続けられる地域の実現と、お年寄りが働く団体が長く続けられるよう手助けします。	3	4-(3)-③⑤
	22	障がい・精神福祉	障がい者のニーズに応じたサービス提供による暮らしやすさと介護者の負担軽減。障がい者への虐待の未然防止や早期発見の促進。こころの健康を守る予防等の周知による相談利用の支援。	障がい者の希望に沿ったサービスを提供し、暮らしやすさと介護者の負担軽減を進めます。障がい者虐待の防止と早期発見を進めます。こころの健康を守るため専門家に相談しやすくします。	3	4-(3)-⑥
	23	児童福祉	児童虐待防止等の未然防止及び早期発見。発達支援体制の充実。子育て家庭の孤立や不安軽減に向けた体制の充実。高校生以下の医療費の全額助成。	児童虐待の防止と早期発見を進めます。障がいがある（かもしれない）子の健やかな成長を支援します。子育て家庭の孤立や不安を軽くする取り組みを行います。高校生以下の医療費を無料にします。	4.5	4-(3)-⑦

カード一覧（続き）

		施策の名称	一般向	中学生向	コスト	総計の施策との対応
生活環境分野（8枚）	24	緑の保全と緑化・公園管理	公園や防風林等の地域の風土に育まれた緑の維持と保全の実施。緑化活動の支援。児童公園及び中央公園等の公園施設の維持・改修。	公園や防風林等の緑の手入れをします。緑化活動の支援や、児童公園・中央公園等を維持するための工事を行います。	4.5	5-(1)-①②
	25	豊かで快適な住宅・住環境づくり	みどり野団地の販売促進や移住定住の促進に向けた取り組みの実施。住宅リフォーム助成事業の推進。公営住宅の計画的な修繕の実施。	住宅の販売を進めます。南幌町に新しく住む人を増やすための取り組みをします。住宅リフォームにかかるお金を支援します。公営住宅を良い状態に保つため計画的に修繕します。	4	5-(1)-③
	26	雪に強い生活環境づくり	冬期間の除排雪体制の整備。地域住民と協働した団地内生活道路の排雪の実施。除排雪機械の計画的な更新による効率化と費用削減の実施。	冬の除排雪をしっかり行います。住民と一緒に生活道路の排雪を行います。除排雪機械は計画的に新しいものに入れ替えて、効率的に除排雪しながら費用も削減します。	1.5	5-(1)-④
	27	資源循環型のライススタイルを育む環境づくり	不法投棄防止対策の強化。3R活動の推進。脱炭素社会実現に向けた産官学連携での研究の推進。太陽光発電や地中熱ヒートポンプ等の調査・研究。	不法投棄を防止します。3R活動（リデュース・リユース・リサイクル）を進めます。脱炭素社会実現のため企業や学校と一緒に研究します。太陽光、地中熱などのエネルギー利用を研究します。	4	5-(2)
	28	治水対策・水環境	水害を防ぐための治水対策の推進。堤防の監視体制の強化。排水能力確保のための環境整備の実施。合併処理浄化槽設置の普及促進による水質保全、公共下水施設等の適切な維持管理。	水害を防ぐ取り組みを進めます。堤防が壊れないか監視し、水がうまく流れるように工事を進めます。水質保全に必要な下水処理施設、生活に欠かせない水道施設を良い状態に保ちます。	2.5	5-(3)-①②
	29	消防・防災・防犯	防災資機材・備蓄品の確保。地域単位での防災訓練と自主防災意識の高揚。消防車両更新と安定的な消防水利の確保。消防団庁舎等の機能維持。継続的な防犯意識の向上。	地域で防災訓練を行い防災意識を高めます。非常食などの確保、消防車の買換え、消火用の水の確保、消防署の維持などで災害に備えます。町民の防犯意識を高めます。	3.5	5-(3)-③④
	30	安全・安心・便利な交通	地域が一体となった交通安全運動の展開。運転免許証自主返納者に対するハイヤー利用料金の助成。通勤・通学者等の交通手段維持のため路線バス事業者等への取り組みを実施。利用しやすいオンデマンド交通の実現。	地域みんなで交通安全運動を進めます。通勤・通学などに利用する交通手段を守るためバス会社などへの取り組みを行います。あいるーとをより利用しやすくします。	3.5	5-(4)-①②
	31	広域交通網の整備	生活環境向上のため、町道や橋梁の計画的な維持補修の実施。	みんなの暮らしをより良くするために、町の道路や橋を計画的に点検し、必要な修理をしていきます。	4	5-(4)-③

総計の施策との対応は次のルールで記述した。

節：政策分野、項：施策、款：施策の小項目　　記載例：5 節 (1)項 ④款 → 5-(1)-④

(イ) 住民向け WS の実施

① 概要

実施日時：令和 7（2025）年 11 月 9 日（日）

午前の部 9:10～11:40、午後の部 13:30～16:00

会場　　：あいくる 1 階　あいくるホール

参加者　：午前の部　15 人（うち、中学生 4 人）、午後の部　10 人

② プログラム　＊表は午前の部を示し、午後の部は 13:30 スタートで読みかえ

時間(予定)	内容
9:10-9:20	事前アンケート・開会の挨拶・プログラムの説明
9:20-10:00	南幌町が優先すべき施策を考えよう 担当するカードの選択・施策の優先度評価と理由の共有（20） コスト内で班の政策（ワークシート１）作成（20）
10:00-10:05	休憩
10:05-10:30	2055年の南幌町・社会を考えよう（フューチャー・デザインについての講義とともに）
10:30-11:10	2025年に南幌町が優先すべきだった政策を提案しよう 施策の優先度評価と理由の共有（20） コスト内で班の政策（ワークシート２）作成（20）
11:10-11:20	２つのワークシートを比較・発表準備
11:20-11:35	発表・講評
11:35-11:40	事後アンケート・閉会の挨拶

③　政策策定ゲームの方法

1. 4 人班 4 つ（うち、中学生班 1）、3 人班 3 つを構成
2. 各班で 4 つ（3 人班の場合は 3 つ）の政策分野の担当者を選定

■ゲーム 1 回目　現在世代としてワークシート 1 を作成

3. 担当分野の政策の優先度を評価しカードに記入
4. 班内で評価結果と理由を共有
5. コスト 28（3 人班の場合は 21）に収まるよう南幌町が行うべき政策セットを作成

■ゲーム 2 回目　仮想将来世代としてワークシート 2 を作成

6. 仮想将来世代の導入　FD に関する説明の後に、2055 年の南幌町や社会の状況を議論
7. ゲーム 1 回目と同様の作業を、2055 年の南幌町住民の立場で 2025 年に行うべきだった政策を考えるという設定で実施

■まとめ

8. ワークシート 1 と 2 を比較し施策の変化を確認した後に成果発表

④　得られたデータ

- 事前アンケートの回答 25
- 事後アンケートの回答 24（事前事後両方に回答した参加者は 24）
- 現在世代として作成した政策セット 7
- 仮想将来世代として作成した政策セット 7
- 各班で行われた議論の音声データ

3.　結果

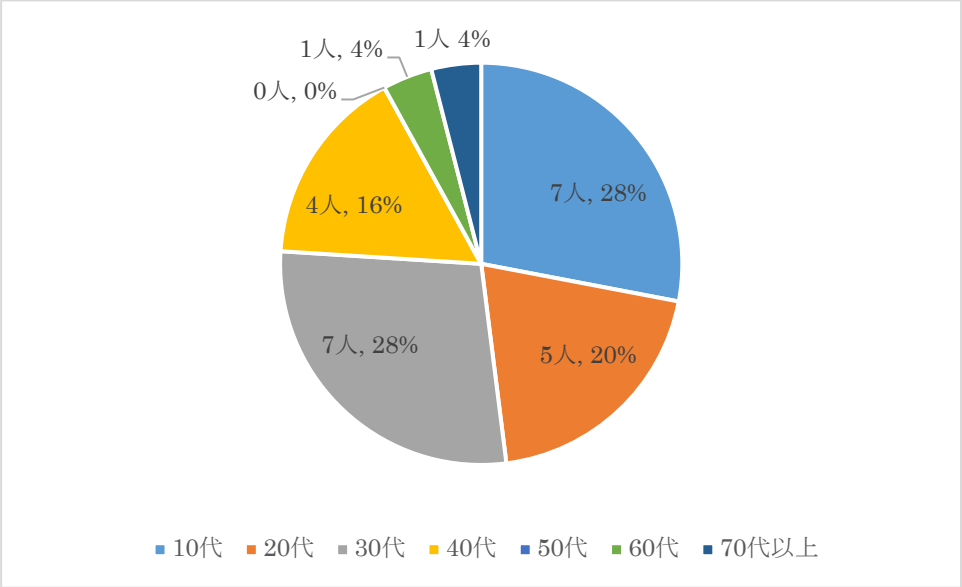
(ア) アンケート結果

①　事前アンケート　回答数 25

参加者属性

性別：男性 20 人、女性 5 人

年齢構成



性別年代別の参加者数

	10 代	20 代	30 代	40 代	50 代	60 代	70 代以上
男性	4	2	3	3	0	1	1
女性	0	2	2	1	0	0	0

職業等

中学生（4 人）、大学生・学生（4 人）、無職（2 人）
農業（1 人）、学習塾講師（1 人）、教師（1 人）、パート（2 人）、会社員（2 人）
団体職員（1 人）、公務員（7 人）

地域への愛着（N=25）

	6. よく当てはまる	5. 当てはまる	4. 少し当てはまる	3. あまり当てはまらない	2. 当てはまらない	1. 全く当てはまらない	加重平均
住みやすい	9	11	4	1	0	0	5.12
好きだ	11	9	4	1	0	0	5.2
雰囲気や土地柄が気に入っている	12	8	3	2	0	0	5.2
住み続けたい	7	7	8	3	0	0	4.72
自分の居場所がない	1	1	1	2	8	12	1.96
住んでいること（住民であること）は、自分にとって大切なことである	7	5	10	3	0	0	4.64
いつまでも変わってほしくない、なくなってしまうのは悲しい・困る	8	6	6	4	1	0	4.64
良く知っている	3	8	12	2	0	0	4.48
地域を紹介したり（産品や製品、場所等）、勧めたい	7	5	9	4	0	0	4.6
よりよくするためにできることで貢献したい	7	9	7	2	0	0	4.84

② **事後アンケート　回答数 24**（詳細はお送りしたエクセルファイルを参照ください。）

地域への愛着（無回答が 1 つあったため N=23）

	6. よく当てはまる	5. 当てはまる	4. 少し当てはまる	3. あまり当てはまらない	2. 当てはまらない	1. 全く当てはまらない	加重平均
住みやすい	9	8	4	2	0	0	5.04
好きだ	8	12	3	0	0	0	5.22
雰囲気や土地柄が気に入っている	9	10	4	0	0	0	5.22
住み続けたい	6	9	2	6	0	0	4.65
自分の居場所がない	1	0	0	6	9	7	2.13
住んでいること（住民であること）は、自分にとって大切なことである	6	10	5	2	0	0	4.87
いつまでも変わってほしくない、なくなってしまうのは悲しい・困る	5	6	10	2	0	0	4.61
良く知っている	4	7	9	3	0	0	4.52
地域を紹介したり（産品や製品、場所等）、勧めたい	8	12	3	0	0	0	5.22
よりよくするためにできることで貢献したい	9	10	4	0	0	0	5.22

町への関わり方に関する質問で、事前よりも数値が上昇した。「自分の居場所がない」は逆転項目で数値（居場所がないと感じる程度の平均）が上昇しているが、4. 少し当てはまると 5. 当てはまるがそれぞれ 1 から 0 に減少し、4～6 の選択は 1 となった。

2 つのワークシートの比較

設問：現在世代と仮想将来世代のワークシートを比べてください。どちらがこれからの南幌町にとって重要だと感じましたか。

回答を年代別、班別、有益と感じた程度別にまとめると次のとおりとなる。

年代別

	10代	20代	30代	40代	50代	60代	70代以上	合計
現在世代	6	4	1	0	0	1	1	13
仮想将来世代	1	1	6	3	0	0	0	11

班別

	F	G	H	I	J	K	L	合計
現在世代	2	2	1	3	3	1	1	13
仮想将来世代	2	2	2	1	0	2	2	11

有益と感じた程度別

	1. 非常に有益になった	2. 有益になった	3. 少し有益になった	4. あまり有益ではない	5. 有益ではない	6. 全く有益ではない	加重平均	度数合計
現在世代	0	11	2	0	0	0	4.85	13
仮想将来世代	4	7	0	0	0	0	5.36	11

ワークショップについて

	6. とてもそう思う	5. そう思う	4. 少しそう思う	3. あまりそう思わない	2. そう思わない	1. 全くそう思わない	加重平均
ワークショップは興味の持てるものでしたか？	11	11	2	0	0	0	5.38
カードゲームはわかりやすかったですか？	12	9	2	0	1	0	5.29
現在世代での施策評価・選択・議論は容易でしたか？	3	13	7	1	0	0	4.75
仮想将来世代での施策評価・選択・議論は容易でしたか？	3	9	5	4	3	0	4.21
このカードゲームは高校生向けに開発しました。難易度は適切だと思いましたか？	7	11	6	0	0	0	5.04
このようなカードゲームを、ご自身でも行ってみたいと思いますか？	3	8	10	3	0	0	4.46
今回体験したカードゲームを他の人にも紹介したいですか？	3	9	10	2	0	0	4.54

自由記述

設問：ワークショップを通じて、南幌町の「好きなところ」や「強み」、「良いところ」だと思ったことを教えてください。

- 自然環境、はれっぱ
- 人がいること
- 人あたりよく、穏やかな町民気質
- 自然
- 農村風景と子どもが多くてにぎやかなところ。
- 外部との境界を明確に線引きしないこと。移住者へのサポート・対応も充実している点。
- 公園が多く広々としている。子育てを重視している。
- 自然、人とのつながり
- 子育て世代への支援により人口が増えているので（子供が増）。将来より良い南幌町が実現できる可能性がある所が強み。
- 人が多いので、多種多様な考え方が出来るのが強み。楽しむ事が好きな人が多く、現役で働いている人が活発でいいと思います。
- 人が優しい、札幌近郊
- 南幌は風景もきれいで自分の住んでいる所で作った農作物を食べたりできることが良いところ！！
- 住民のみんながしんせつで協力し合えるのが良いところだなと思いました。
- 食べ物がおいしいこと
- 子どもがのびのび育てるところだと思う。
- 農産物がおいしい。自然豊か。
- 農業、子育て
- 安心・安全な町だなということを改めて感じました。移住者が多いのも、町の発展としてよいことだと思います。
- 若い移住者が多く、これからの町である事。
- 将来性があること、ネガティブな話にならない。
- 都市圏に近い、高低差がない、世代交代がわりとうまくいっている（農業など）。
- 子どもが増えていてこれから更なる活気が期待できること。子どもへの支援は手厚いと思った。
- ＊子育て世代への整備が着実に行われている。

設問：これからの南幌町に必要だと感じたことや取り組みを教えてください。

- 地元文化の継承、特産品の宣伝、若者（小中学生）の地域への興味を増やす。
- 住民が変えていこうとする力
- 若者の意見、活動、高齢者からの文化継承
- 高齢者支援、子育て支援
- 観光資源の創成
- 交通インフラの強化、教育体制の充実

- 交通、仕事（企業）、街のにぎわい（商店街等）
- 人がつながる場
- 近隣市町村との繋がりを増やす。子どもたちの活動や環境、農業の環境を良くする（幅広い選択をするため）。
- 外部とつながり、広がるためには、交通機関の整備が必須である。
- 交通機関の充実、進学後のケア
- もう少し人とのコミュニケーションやそのためのイベントなどを増やすとよいと思いました！！
- 交流をたくさんしたりするといいなと思います。
- こそだてしえんがもっと必要だと思う。
- 今ある文化をまもっていくこと
- 盛り上げる人を多くしたい！
- 交通の整備、商店街を大きくする。
- 町に住み始めて日の浅い人たちに町の取り組みや、反対に意見を言う方法。→自分事になるにはどうしたらよいか・・・と考えさせられた。
- 町民どうしのコミュニケーション
- 多様性を受け入れる教育、人、地域。ポジティブに未来を思考する各世代のキーパーソン。
- 転入者を南幌町に定着させる。自分たちのまちだと思ってもらう。
- 子育て世代が増えたがそれを一時的なものにするのではなく、町として持続、発展できるような時代に沿った取組、政策を考えていくことが必要。
- 技術（AI 等）の進歩に伴う環境（インフラ）・人材の整備が必要である。

設問：将来、南幌町でやってみたいこと、関わってみたいことを教えてください。

- 小・中学生が南幌町に取り入れてほしい事物をプレゼンし、職員が聴く←関わりたい。
- 地域活性事業の経営的取り組み
- 町が発展するようなイベント
- 農業体験、海外との交流
- 南幌町の PR 発信
- 地域交流、農業、スポーツ
- 合併せず「南幌町」を維持する活動に関わりたい。
- 子どもに関わり、考える場や意見を伝える手伝いなど。
- 農産加工施設があると良い。
- イベントなどの司会とかにかかわりたいです。
- たくさんのまちのかつどうにさんかしてみたいです。
- 農業をしてみたい。
- 町職員としてよりよい町になるために自分から積極的にうごいていきたい。やってみたいことは直接子どもたちと関われるような事業に携わりたい。
- ジムを経営したい！子どもから高齢者まで。

- 子どもたちに何かを教える。
- 今は思いつきますが、何か人手が必要な時には、都合が合えば参加してみたいです。
- 稼ぐまちづくり（長期的な視点で）
- 今やっていない分野なら何でもやってみたいとは思っている。
- 子育て支援の充実や福祉を必要としている方への支援
- AI 等がより活用された教育分野について関わってみたい。

設問：フューチャー・デザイン及びカードゲームについてのご意見、ご感想をお聞かせください。

- いいディスカッションができ、はげみになりました。
- おもしろい
- 時間の制約上難しいかもしれないですが一通り他の施策カードについて触れ、個人で全ての優先順位をつけてみたいとも思いました。
- 自身の目線を少し変えるだけで見るべき物が変わるのが面白く、大事にしていくべきだと学べました。
- 考える良い時間になりました。
- 項目ごとに考えが出やすいので良い
- ひじょうにカードゲームがわかりやすくすぐに頭にはいりました
- 地方創生を進めるにあたり、現状の課題よりも将来のまちの姿（マイナスのこと、人口減少や少子高齢化）を共有することが重要だと思っており、未来からという視点で現代を考えるということがとても興味深くたのしく参加させていただきました。
- まちづくりは基本終わりがないため（個人の人生→いずれ終わる）人生設計とは違う視点で現状・課題・目標を捉える必要がある。前提条件（技術など）も時代とともに変わるため、柔軟な思考が必要。
- 現在と未来のそれぞれの視点で物事をみる重要性を感じることができた。
- 将来に対しての、意見交換ができたので良かった。ここで話した内容が町の職員に伝わり、実行となれば、良いと考える。
- 未来の南幌について考える貴重な機会だった。
- 思っていたよりおもしろい
- 普通に楽しかったしいろいろな考え方がよくわかった。未来のことはよく考えたことがなかったけどあらためたらけっこう難しかった。
- カードの大事さをつけてそれにカードをはる際コストも考えてはることも良かった！！
- カードゲームは、とてもわかりやすくできていたからとてもよかった。将来の南幌のことを考えるのが楽しかった。
- 総合計画の策定ときくと難しいが、カードゲームにすることで南幌町の課題などサクサク案が出て、楽しくできた。
  ＊カードにすることで想像しやすかった。
- あまり考えたことない世界観だったので、新鮮で楽しかった。
- 未来の南幌町を自ら想像する事が楽しかった。

・ 30 年後の未来を想像することは難しいですが、まちづくりを行っていく上で重要なことだと思うので今日参加できてよかったです。

（イ）政策策定ゲームの結果

① 各施策（カード）の優先度の評価結果

「別紙_施策評価」の通りで、これらを優先度の高さと変化から見ると以下の通りとなった。太文字イタリックの施策は 2 つの世代ともに優先度が高いものを示す。

現在世代で優先度の平均値が高い施策（平均 3.5 以上）

- 3. 行政改革
- 5. 農家・農村環境
- 7. にぎわいのある商店
- 10. 農業を通じた学習機会
- ***11. 学校教育***
- 16. 充実した医療環境
- ***19. 母子保健***
- ***23. 児童福祉***
- 24. 緑の保全と緑化・公園管理
- 26. 雪に強い生活環境づくり
- ***28. 治水対策・水環境***
- 29. 消防・防災・防犯
- ***31. 広域交通網の整備***

仮想将来世代で優先度の平均値が高い施策（平均 3.5 以上）

- 5. 農家・農村環境
- ***11. 学校教育***
- 15. 芸術・文化活動
- ***19. 母子保健***
- ***23. 児童福祉***
- ***28. 治水対策・水環境***
- ***31. 広域交通網の整備***

現在世代が仮想将来世代よりも優先度が高い施策（現在世代の優先度から仮想将来世代の優先度を引いた数の合計が 3 以上の施策）

- 3. 行政改革
- 7. にぎわいのある商店
- 9. 家庭教育
- 13. 生涯教育・社会教育
- 19. 母子保健
- 20. 高齢者支援（暮らす・地域包括支援ケアシステム）

- 22. 障がい・精神福祉
- 24. 緑の保全と緑化・公園管理
- 26. 雪に強い生活環境づくり
- 31. 広域交通網の整備

現在世代よりも仮想将来世代の優先度が高い施策（現在世代の優先度から仮想将来世代の優先度を引いた数の合計が-3 以下の施策）

- 4. 広域行政
- 5. 農業・農村環境
- 15. 芸術・文化活動
- 18. 感染症予防
- 27. 資源循環型のライフスタイルを育む環境づくり

② ワークシート作成における施策（カード）の選択結果

担当者役の個人による評価である各施策の優先度評価とは異なり、各班が考えたまちづくりの方向性とのマッチングにより選択された結果である。それを選択された回数と優先順でまとめると、「別紙_カード選択」の通りとなった。

③ 班が作成したワークシートの記述

「別紙_ワークシートの記述」の通りとなった。

④ WS 中の議論

全ての班の議論を録音し、 文字起こしと要約をそれぞれ notebooklm、Google Gemini[1]で行った。内容は「別紙_議論の内容」の通りとなった。

[1] どちらも google が提供する AI で PRO 版（学生一定期間無料）による。

別紙_施策評価

施策の優先度評価

		行財政・経済・産業								教育・文化							保健福祉・医療								生活環境							
		住民自治	財政運営	行政改革	広域行政	農業・農村環境	活力ある産業の育成	にぎわいのある商店街	魅力ある観光づくり	家庭教育	農業を通じた学習機会	学校教育	国際社会で活躍する人材育成	生涯学習・社会教育	スポーツ・レクリエーション活動	芸術・文化活動	充実した医療環境	成人保健	感染症予防	母子保健	高齢者支援（暮らす・地域包括ケアシステム）	高齢者支援（社会参加・生きがいづくり）	障がい・精神福祉	児童福祉	緑の保全と緑化・公園管理	豊かで快適な住宅・住環境づくり	雪に強い生活環境づくり	資源循環型のライフスタイルを育む環境づくり	治水対策・水環境	消防・防災・防犯	安全・安心・便利な交通	広域交通網の整備
	コスト	3	4.5	3	2.5	5	4.5	3	4.5	0.5	4	3.5	3	2.5	2.5	3	1	3	3.5	3	3	3	3	4.5	4.5	4	1.5	4	2.5	3.5	3.5	4
世代	現＼番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
現在	F									3	4	5	2	5	3	1																
現在	F																5	2	1	4	2	3	4	4								
現在	F	3	2	5	4	5	4	3	2																							
現在	F																								4	3	3	1	2	5	2	5
現在	G	3	3	1	2	4	4	5	4																							
現在	G									2	4	5	5	2	4	3																
現在	G																1	5	2	5	3	3	3	4								
現在	G																								3	1	4	3	5	4	3	記載なし
現在	H									4	3	3	1	1	4	4																
現在	H	1	1	4	4	2	3	5	2																							
現在	H																5	4	1	3	2	3	2	3								
現在	I									4	5	2	4	4	2	2																
現在	I	2	3	4	1	5	4	5	5																							
現在	I																								5	4	4	3	5	5	3	5
現在	I																5	2	3	2	2	2	2	2								
現在	J	5	4	4	1	3	1	4	2																							
現在	J									4	2	4	3	1	3	2																
現在	J																								3	2	4	2	2	3	4	4
現在	K																								2	3	4	1	5	5	3	5
現在	K																3	1	1	5	4	1	1	4								
現在	K	5	3	3	4	2	2	3	3																							
現在	K									4	4	5	2	5	5	1																
現在	L																								4	2	3	1	4	2	3	4
現在	L																2	2	3	5	3	3	4	5								
現在	L									3	3	5	2	4	3	2																
将来	F									1	5	3	4	3	4	5																
将来	F																5	2	1	3	2	2	2	4								
将来	F	2	1	5	4	4	2	2	5																							
将来	F																								5	記載なし	記載なし	4	5	記載なし	記載なし	記載なし
将来	G	2	2	1	4	5	5	4	5																							
将来	G									4	2	3	3	1	5	5																
将来	G																2	2	3	5	3	3	3	4								
将来	G																								3	1	4	3	5	4	3	記載なし
将来	H									1	1	4	3	1	4	4																
将来	H	1	5	3	2	5	2	1	1																							
将来	H																5	4	4	3	1	4	1	4								
将来	I									4	5	2	4	4	2	2																
将来	I	4	3	1	4	3	5	5	2																							
将来	I																								2	2	5	1	4	5	4	2
将来	I																4	2	3	1	2	1	1	2								
将来	J	5	4	4	1	5	1	2	1																							
将来	J									1	4	5	2	1	3	5																
将来	J																								4	3	1	5	3	3	2	2
将来	K																								2	3	2	5	5	3	2	5
将来	K																1	3	1	5	1	1	1	2								
将来	K	3	3	3	4	2	2	3	3																							
現在	K									4	4	5	2	5	4	2																
将来	L																								2	3	3	1	3	2	4	5
将来	L																2	2	2	4	3	3	4	5								
将来	L									3	3	5	3	4	2	2																

現在	平均	3.166667	2.666667	3.5	2.666667	3.5	3	4.166667	3	3.428571	3.571429	4.142857	2.714286	3.142857	3.428571	2.142857	3.5	2.666667	1.833333	4	2.666667	2.5	2.666667	3.666667	3.5	2.5	3.666667	1.833333	3.833333	4	3	4.6
	MAX	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	4	3	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5
	MIN	1	1	1	1	2	1	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	2	4
将来	平均	3.166667	2.833333	2.833333	3.166667	4	2.833333	2.833333	2.666667	2.571429	3.428571	3.857143	3	2.714286	3.428571	3.571429	3.166667	2.5	2.333333	3.5	2	2.333333	2	3.5	3	2.4	3	3.166667	4.166667	3.4	3	3.5
	MAX	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5
	MIN	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	3	2	2	2
現在-将来	F	1	1	0	0	1	2	1	-3	2	-1	2	-2	2	-1	-4	0	0	0	1	0	1	2	0	-1	#VALUE!	#VALUE!	-3	-3	#VALUE!	#VALUE!	#VALUE!
	G	1	1	0	-2	-1	-1	1	-1	-2	2	2	2	1	-1	-2	-1	3	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	#VALUE!
	H	0	-4	1	2	-3	1	4	1	3	2	-1	-2	0	0	0	0	0	-3	0	1	-1	1	-1								
	I	2	0	3	-3	2	-1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	3	2	-1	2	-1	0	-1	3
	J	0	0	0	0	-2	0	2	1	3	-2	-1	1	0	0	-3									-1	-1	3	-3	-1	0	2	2
	K	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	-1	2	-2	0	0	3	0	0	2	0	0	2	-4	0	2	1	0
	L									0	0	0	-1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	-1	0	0	1	0	-1	-1
Σ（現在ー将来）		0	-1	4	-3	-3	1	8	2	6	1	2	-2	3	0	-10	2	1	-3	3	4	1	4	1	3	0	4	-8	-2	2	1	4
	番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

別紙_カード選択

提案書で選択した施策カードの班別世代別順位

	分類	行財政・経済・産業								教育・文化							保健福祉・医療								生活環境									
	施策	住民自治	財政運営	行政改革	広域行政	農業・農村環境づくり	活力ある産業の育成	にぎわいのある商店街	魅力ある観光づくり	家庭教育	農業を通じた学習機会	学校教育	国際社会で活躍する人材育成	生涯学習・社会教育	スポーツ・レクリエーション活動	芸術・文化活動	充実した医療環境	成人保健	感染症予防	母子保健	高齢者支援（暮らす・地域包括ケアシステム）	高齢者支援（社会参加・生きがいづくり）	障がい・精神福祉	児童福祉	緑の保全と緑化・公園管理	豊かで快適な住宅・住環境づくり	雪に強い生活環境づくり	資源循環型のライフスタイルを育む環境づくり	治水対策・水環境	消防・防災・防犯	安全・安心・便利な交通	広域交通網の整備	コスト合計	備考
班	コスト	3	4.5	3	2.5	5	4.5	3	4.5	0.5	4	3.5	3	2.5	2.5	3	1	3	3.5	3	3	3	3	4.5	4.5	4	1.5	4	2.5	3.5	3.5	4		
	番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
現在世代	F			9		1				6				3			2							7						8	4	5	27.5	
	G							8		11	7	6					10	3		4				5			2		1	9			30	コスト超過
	H			6	5	4				8		2			1	7	3															21	3人班
	I				10			4		6	2			9			3	11	7								8		5			1	28	
	J		1	4				6					5		2												7					3	20	3人班
	K	1			3					5		4		2			8			6	7						11		9			10	27	
	L									8		1		4						3			5	2			7		6				21	3人班
仮想将来世代	F			5					6						7	3	8				2	1			4							7	26	
	G								6						7	8			5	3				4									27.5	
	H		1			2						3	5			4	6											2	1				20	3人班
	I					8	3	1		4		9					2		7										5		6		27	
	J					3						1			5	2												4					18	3人班
	K	4			6					8		7		5						9								3	2			1	25.5	
	L											1		5						2			6	3								4	20.5	3人班

順位別でのまとめ　赤いセルは選択０を示し、緑は半数以上の班が選択したこと（教育・文化においては４以上、その他の分類おいては3以上、総計においては７以上）を示す。

現在世代	1	1	1			1						1		1		1													1			1	
	2										1	1		1	1		1							1			1						
	3				1									1			2	1		1												1	
	4			1		1		1				1		1						1											1		
	5				1					1			1										1	1					1			1	
	6			1				1		2		1								1									1				
	7										1					1			1		1			1			2					
	8							1		2							1										1			1			
	9			1										1															1	1			
	10				1												1															1	
	11									1							1										1						
	個数	1	1	3	3	2	0	3	0	6	2	4	1	4	2	1	5	2	1	3	1	0	1	3	0	0	5	0	4	2	1	4	
仮想将来世代	1		1					1				2										1							1			1	
	2					1										1	1			1	1							1	1				
	3					1	1					1				1				1				1				1					
	4	1								1						1								1	1			1				1	
	5		1										1	2	1				1										1				
	6				1				2								1						1									1	
	7											1			1				1													1	
	8					1				1						1	1																
	9											1								1													
	10																																
	11																																
	個数	1	1	1	1	3	1	1	2	2	0	5	1	2	2	4	3	0	2	3	1	1	1	2	1	0	0	3	3	0	1	3	
	総計	2	2	4	4	5	1	4	2	8	2	9	2	6	4	5	8	2	3	6	2	1	2	5	1	0	5	3	7	2	2	7	

別紙_ワークシートの記述

班別世代別の記述

班	世代	テーマ	課題	目標	自由メモ欄
F	現在	子どもの未来は地域の未来	住民の意識改革	基幹産業を強化し、住民の生活環境を整えること	記載なし
	仮想将来	高齢者の有効活用 価値のある社会	高齢者支援 文化継承 活やくの場づくり	高齢者の有効活用	記載なし
G	現在	安心して住めて、子育て世代に手厚く、良い教育が受けられる。住民同士のコミュニケーションをとれる、にぎわいのある場があり、心が豊かになる町	広域交通の整備 魅力ある観光づくり	インフラを整備し、働く子育て世代へのサポートを手厚くし、安心して住めて子育てと教育が良い、住民同士のコミュニケーションがとれる、心が豊かになる	住むに安心　インフラ 働く世代 子育て世代 子ども教育 地域コミュニティがある 「住み続けたい町」 「希望、未来への」 　交通の便　駅がない
	仮想将来	環境の事を考えつつ、子育てしやすい、遊びとつながりがある町	水とエネルギー、観光への投資、人同士のコミュニケーション	AIやテクノロジーに投資しつつ、人同士がコミュニケーションをとれる場を育てる事	資源、エネルギー ご楽と人のつながり 未知のウイルス 観光 子育ては手厚い　安心
H	現在	子どもたちの充実したまちづくり	子どもたちの活動と教育の環境を整える、農業の環境、近隣の市町村と連携し、町内の活性化に繋げる	近隣の市町村と繋がり、子どもたちが活動や教育に幅広い選択ができるまちづくり	記載なし
	仮想将来	ベースを大事にした人材育成のまち	未来を見据えた財政運営	「南幌町」を維持するために役場と農業のベースを守り、国際社会で活躍する人材育成	記載なし
I	現在	他の町や市から来た人との交流をしてみんながにぎわいのある町!!	南幌から他の町への道に歩道をつけてほしい。他の町や市に行くときに自転車や歩行者が通る道がないこと	南幌から他の町や市への道を作ります。作ることによって他の町や市の方からも作る道を通って南幌にきてくれる人が増えること	記載なし
	仮想将来	通っただけであいさつのできる町	もう少し町の住民たちの交流やささいなあいさつ、会話などが大切	町の人々が家から外に出るきっかけができる町	2025年は町のためのとり組みが多かったけど、2055年は人のためのとり組みの方が多かった！！ カードの変化 2025は、町のための方が多いけど、2055念は人とのコミュニケーションのとり組みが多かった。
J	現在	町づくりを盛り上げよう！	車がないと不便な環境、働く場所など戻ってくる理由がない、町を盛り上げようとする人が少ない	魅力ある町づくり、子育てしやすい環境づくり子どもたちの選択肢を広げる教育・経験	人材育成 選択肢を広げる 魅力ある町づくり 流失を防ぐ 子育てしやすい環境づくり のびのび 楽しく 高校から町を出てしまう 改革する人が少ない 車がないと不便
	仮想将来	時代の先頭を行き、伝統も残る町	ICT教育にもっと力をいれればよかった、農家さんの支援	ICT環境を整えた学校教育、農業・スポーツなど南幌町の文化を残す	南幌町ならではを残す ICTについていける人材
K	現在	主体的に動ける町民ファーストのまち	主体的に意見・行動できる人が少ない（子ども～一般） 受け皿となる組織、団体、行政となっていない	住民1人1人が気軽に学び続け成長する	住民自ら（子ども含め、高齢者）を考え行動できる 率先する組織・人・先導してくれる人 やりたいけどできない人もいる 個人のアイデア出し－＞町－＞人・IT活用 中心的な役割を担う人材 小さな組織でもたくさん活動 少人数、小さな活動－＞ITで発信
	仮想将来	安心して、学び、稼げる発展可能なまち	持続可能なインフラの整備、キーパーソンとなる人材、移住者などの確保と育成	環境の変化に多様なアイデアで対応できる 多くの人材を育成すること	最低限のインフラ整備、人が住む、生活する 2025年 ・家庭教育（環境）難しさ 2055年 ・子ども断ちの選択の幅広がっている　親と一緒に
L	現在	安心して子育てができるまち	近年、子育て世帯、子どもが急増しており、安心して子どもが育っていくための環境づくりが必要	教育・福祉の分野を中心に整備し、子どもがのびのびと成長するとともに子育て世帯の負担を少しでも軽減していくこと	記載なし
	仮想将来	AI・自動化は進んだけど、結局子どものための人と人との教育・触れ合いは必要だよね	教育・福祉は必要であることに変わらなかったものの、AIによる交通・物流の自動化のため交通網の整備は進めておく	持続可能な社会のため、子どもの教育、福祉の充実と交通・物流の整備	記載なし

別紙_議論の内容

班	現在世代での議論	仮想将来世代での議論	2055年の社会像
F	**●優先課題と施策** ・基幹産業の保護・育成（農業） 地域の魅力である農産物を宣伝し、町の財源を確保 ・子どもの未来への投資（教育・福祉） 高校がないことなど、若者の声が届きにくいことを改善するため、社会教育や学校教育を 児童虐待、高校生以下への医療費全額保障等の児童福祉の充実 ・ライフラインの整備 医療：全員に行きわたるサービスとして、優先度が高い 防災：地震などに備えた対策の強化 交通網：新規施設（はれっぱ）や新道開設に伴う整備 ・住民の意識改革 住民参加が叫ばれる一方で、住民側が声を出したり、自発的な行動を起こしたりする場や意欲が不足	**●優先課題と施策** ・高齢者の資源化と有効活用（最優先課題） 寿命が伸び、高齢者が多数派となる社会において、高齢者を「お荷物」や「被支援者」としてではなく、「価値のある資源（社会資源）」として捉え、活躍できる場を提供 2025年に高齢者の活躍の場がなかったことが、55年問題の原因 ・伝統文化の継承 高齢者が持つ知識や経験（文化遺産、財産）を次世代に伝える場として活用 ・自然環境の保全と価値向上 2055年には自然そのものの価値が上がるため、現在のうちから自然環境の保全（防風林の保護など）に取り組み、観光資源化 ・芸術・文化活動の推進 伝統文化やコミュニティ形成の核となり得る、芸術・文化活動を重視	・技術革新の進展 AI、VR、自動運転、ドローンなどデジタル化・テクノロジーのさらなる進化 都市概念の希薄化 交通網の発達やオンライン化により、「都市」に住む必要性が薄れる ・自然の価値の向上 都市の概念がなくなる一方で、自然景観や伝統文化といった、簡単には作れない資産の価値が飛躍的に高まる ・長寿化 医療の充実により寿命が伸び、高齢者が圧倒的多数となる ・社会構造の変化 個人の自由が制限されたり、格差が縮小したり（あるいは新たな格差が生まれたり）する可能性
G	**●優先課題と施策** ・安心・安全の基盤整備 川に挟まれた土地であることから治水対策が最優先、北海道での生活に不可欠な雪に強い生活環境、消防・防災といったインフラと安全対策を重視 ・現役世代の健康維持 成人保健を優先、「今活躍している人が倒れたら困る」という視点から、病気にならないための予防的医療の重要性 ・次世代の育成と教育 将来の「働き手」を揃えるため、教育（情報リテラシー、国際社会への対応）や母子保健・児童福祉 家庭教育が学校教育よりも大事 ・地域経済と産業の活性化 魅力ある観光（南幌温泉など）のアピール、企業誘致（札幌に近いアクセスを活かす）、農地を活用した農業環境作り（副業としての農業など）を通じて、経済的な活力を生み出す必要性 **●課題** 町内の病院の少なさ、交通の不便さ	**●優先課題と施策** ・環境と資源の確保 2055年までに水やエネルギーが枯渇する未来を想定し、水（飲み水・水害対策）、緑（自然）、資源循環型ライフスタイル、太陽光などによるエネルギー確保を最優先 「海水を水にする技術がなくて」「水なんか売ってるっていうのが想像できなかった」ため、2025年のうちに手を打つべき ・人間性と心の充足 AI時代における人々のアイデンティティや幸福を保つため、芸術文化、スポーツ・レクリエーションといった非AI的な活動、および家庭教育への投資が重視 ・未来世代の保護と備え 技術の進化に関わらず、母子保健・児童福祉は不可欠 想定外の事態として感染症予防（「宇宙病」など）への備えが必要 **●優先度が下げられた施策** 雪対策・防災：技術進化により（空飛ぶ車、火事の予防など）、雪に強い生活環境や消防・防災の必要性は低下 ICT/国際社会：これらは30年後には当然の技術・社会構造になっており、今から特に教える必要はない	・科学技術とモビリティの高度化 空飛ぶ車や自動運転が普及し、ガソリンは不要。Amazonのドローン配達は半日で完了 VR（仮想現実）が日常化し、旅行や娯楽は自宅で完結可能。 AIやロボットにより、農業の自動化や労働力不足の解消が進む 医療技術も発達し、怪我をした腕を付け替えられる AIによる代替が難しい「AIでできないようなもの」を作る仕事が価値を持つ一方で、多くの仕事（小説家、作曲など）が減少 ・環境と資源の変化 地球温暖化により南極が溶け、海面上昇で地図が変わる可能性。北海道でも冬が暖かくなるなどの気候変動が進行 緑の植物が貴重な存在となり、高価になる 食事はサプリメント（例：イチゴ味）で代用され、調理は不要 ・人間性・生活の変化 生活が便利になる一方で「暇」になり、考えることが減る 機械化が進むほど、「匂い」や「生の人間」によるコミュニケーションや反応を求める傾向が強まる スポーツや学問もAIで容易に習得できるため、遊び方や余暇の過ごし方を考えることが重要になる
H	**●優先課題と施策** ・交通・賑わい バスや電車がなく来訪しづらいため、賑わいのある商店街の活性化が必要 ・行政・連携 広域連携や民間活力の導入を推進し、地域おこし協力隊の受け皿を作るなど、外部の力を活用した町の成長を目指す ・農業 南幌町が農業の町であることから、農業の機会を知ること（食育）を通じて、次の世代への継承 ・教育・人材育成 子どもたちが好きなことをできるように、スポーツや文化芸術の環境を整え、学校教育の環境を充実させることが重要 家庭教育の充実も重要 ・医療・健康 子ども向け施策が多い現状で、町を支える働く人間（成人）の健康を維持するための成人保健を重視 充実した医療現場環境、特に救急救命士の要請など、基礎的な医療体制の強化が必要	**●優先課題と施策** ・基盤と存続 町の永続的な存続のため、役場と農業の基盤を守ることが最も重要 この基盤を維持するため、永続的な行政の運営を目標 ・人材育成と国際化 グローバル社会で生き抜くため、国際社会で活躍できる（世界で戦える）人材の育成が最優先課題である そのために国際交流を重視し、子どもの柔軟な思考力や人間力を育む文化活動やスポーツも必要とされる AIには不可能な人間が考える力（創造性）を培う教育が求められる ・財政運営 過去（2025年世代）への最大の提言として、財政運営の見通しの甘さ 未来を見据えた運営管理の強化や、稼ぐ手段をもっと考えるべき	・社会と技術 社会は超高齢化社会に移行し、人口は減少している AIやロボットが浸透し、多くの仕事が自動化されている Wi-Fiがどこでも繋がり、再生可能エネルギーが普及している 教育はグローバル化が進み、パソコンが主要な学習ツールとなり、教科書はなくなる SDGsが社会に浸透している ・南幌町の風景 施設栽培など、環境に耐えうる農業の形態が増えている 農業の重要性が再認識され、「農家って大事だよね」という機運に戻っている ドローン配達が普及し、生活の形態が変化している

別紙_議論の内容

班	現在世代での議論	仮想将来世代での議論	2055年の社会像
I	**●優先課題と施策** ・観光・地域活性化 魅力のある観光づくり（なんぽろ温泉周辺のキャンプ場整備など） 賑わいのある商店街づくり（中央地区の活性化、飲食店などの充実） ・産業 農業・農村環境づくり（玉ねぎなどの新しい食材開発/ブランド化による売上向上） ・インフラ・交通 広域交通路の整備（他の町への接続、特に自転車用の歩道の設置） ・医療・福祉 充実した医療環境（他の地域と協力し、手術成功率などを上げる） ・防災・環境 防災・減災対策（火事などの有事への即時対応） 緑の多い環境づくり（気分向上、子どもの増加）	**●優先課題と施策** ・人間関係・交流 賑わいのある商店街（ドローン配達の普及により外に出る機会が減るため、対面でのコミュニケーションの場を維持するために必要） ・人間性の維持・教育 住民の自治/家庭教育（AIは人の心や感情を読めず、人間が考えてAIに教え込む必要がある、人間性の維持） ・産業 活用のある産業の成長（AIができない新しい発明を人間が考えるために必要） ・医療・衛生 充実した医療環境（広域連携による手術成功率向上） 感染症予防（AIには対応が難しい人間の健康維持に関わるため） 給水体制の確保（水質汚染や災害時への対策）	・技術、インフラ 空にはドローンが飛び交い、車は自動運転になっている AI（ジェミニやチャットGPTのようなもの）がさらに進化し、仕事の大部分を担っている ロボット（ガンダムロボ、エヴァンゲリオンなど）が動いている/働いている ドローン配達（Uber Eatsなど）が普及している どこでも電気が繋がる社会
J	**●優先課題と施策** ・若者の流出と定着: 高校がないため若者が町外へ出てしまい、「戻ってくる理由がない」。これにより、働き手世代が減り、町が上がっていかない 町内に働く場所がない ・交通インフラの不便さ 車がないと不便な環境が、若者が町を出てしまう一因 ・町づくりの意識 町を盛り上げようとする住民の主体的な意識が低い、一部の人 ・財政基盤 政策実行の前提として、財政をしっかりさせることが絶対的に重要 ・人材育成と教育 子どもたちに主体的に意見や行動ができる力を育む教育や経験（選択肢を広げる教育）に注力すべき スポーツや少年団活動の重要性 ・デジタル化（ICT） 住民票のコンビニ取得やオンライン申請など、住民サービス向上のためのデジタル化を推進すべき	**●優先課題と施策** ・教育 ICT教育の強化と活用 ・産業、地域資源 農業への支援と魅力化 町の伝統・資料の保存 ・インフラ 住民生活の基盤となる安全・安心なインフラ整備	・テクノロジーと生活 空飛ぶ車や自動運転が普及し、交通事故がない環境 電柱がなくなり、AIがコンビニ店員や病院の窓口、スーパーのレジを代替 現金（財布）がなくなる完全キャッシュレス社会 スマートフォンが体に埋め込まれるなど、デバイスの形が変化 ・環境と社会 地球温暖化の影響で11月でも比較的暖かい気候 少子高齢化が進み、人が多く歩いていない社会

別紙_議論の内容

班	現在世代での議論	仮想将来世代での議論	2055年の社会像
K	**●優先課題と施策** ・住民の主体性不足 住民が周りの目を気にしたり、論理的に考えたりすることに慣れておらず、自発的に行動や発言ができない傾向 ・組織の硬直化 住民の意見を吸い上げる従来の組織（町内会など）が機能不全 ・医療機関の利用 住民が町内の医療機関を利用しない理由を把握し、改善する必要がある ・生活基盤の確保 インフラ（防災、水質、道路、除雪）の整備と維持を最優先で取り組むべき ・人的資本と組織 住民が活動しやすい受け皿となる仕組み（例: 小規模グループでの相談窓口）を構築 子どもたちが自立し、経験を積むための社会活動の活性化と教育の枠組みづくりを進める ・福祉・子育て 子育て・母子保健と高齢者支援の充実 ・経済・行政 広域連携の推進、特に若者や町外との関わりを重視 財政運営・行政改革を基本に据え、商店や観光の活性化に力を入れる	**●優先課題と施策** ・投資 持続的なインフラの整備（水道管、道路など）に投資 キーパーソンとなる人材・移住者の確保と育成に投資 ・教育の改革 30年前のうちに、教育の仕組みを改革し、子どもたちが自由に学びを選び、地域と直接連携できる体制にすべきであった。	・技術と身体 ICチップが体内に組み込まれており、携帯電話のような機器はない 交通・安全: 自動車が自動運転になり、交通事故はなくなっている ・労働と経済 人と一切話さず仕事ができ、稼ぐことが可能な状態 稼げる人と稼げない人の経済格差は深刻化している 新しい仕事の創造には、人と人との繋がりが依然として重要 ・教育と生活 学校は週に1〜2回程度の登校で済むようになっている 親のリモートワークが増え、家で子どもと接する機会が増えている 30年間の対策の結果、ゴミの排出が少なくなる工夫や、リサイクルが容易な商品が普及
L	**●優先課題と施策** ・子どもの教育、福祉 「子どもが多い」という現状に対応し、若者世代の定着を図るための子育てしやすい環境の整備 **●相対的に優先度が低いもの** ・環境活動、福祉、交通関連 コストが高く、子育て支援よりは優先度が低い	**●優先課題と施策** ・教育、育成体制の変革 学校教育のありかた、AI活用 「教育の格差」という観点から格差を埋める施策 ・持続可能な社会の実現に必要な教育とインフラの整備	・テクノロジーと生活 AIによる家事の自動化（料理、皿洗いなど） オンライン診療の普及による医療提供体制の変化 電気自動車（EV）への移行 ・教育と学習 AIによる個別学習の普及により、学校の存在意義や形態が変化する（例：集団生活を学ぶ場に特化、登校日数の減少）。 家庭での学習が一般化 ・環境とインフラ 気候変動により冬の雪が減る可能性（温暖化） デジタル詐欺やハッキングへの対策が必須 ・労働と社会 リモートワークの普及 AIへの過度な依存、新しい技術のコスト高騰（EVバッテリーなど）の懸念