

優秀賞

「楽しい仕事」

梶井 豪史（公務員：大阪府）

私が提案するものは、『自分の天職を探すゲーム』である。

近年、若者に限らず、多くの人々が『仕事は食うために仕方なく』『天職を見つけられる人など、ごく一握りである』等といった仕事に対するある種の『あきらめ』の観念がある。それもそのはずである。日本では、あらゆる職業については、ハローワーク等で、外見上の情報（給与、福利厚生面等）しかなく、『その仕事をしていて、どの瞬間が一番楽しいのか、人の役に喜ばれているのか』等の観念的なものの情報や『やりがい、雰囲気』等を感じられる制度はないのである。

また、誰もが知る職業についてもリアルな世界な認知されておらず、いざ就職できても『こんなはずではなかった』等と辛い思いをし、何をもってその職業を選べばいいのか、わからない状態である。そして、学生等の、多くはテレビ等で華やかに活躍する人々に憧れるも、いずれ自分の能力に見切りをつけてあきらめ、食べる為に半ば不本意な就職をし、悶々とその仕事をこなしながら、ある種の『あきらめ』をもって人生を終えていこうとする。

私は、仕事とは本来『自分自身を生かせ、人のためにもなる最高のもの』であると考えている事から、好きなゲームを通じて全ての人々が『天職』を見つける事ができれば、と考えたものである。

その基本的内容は、①『様々な職業の中で、自分が楽しいと感じられる事をゲーム化する』②『自分が苦しい、嫌だな、と思う事をリアルにゲーム化する』③『リアルな給料、人間関係等を反映する』ものである。

上記をゲームに反映するためには、その仕事を『楽しんでいる人』に対し（または実際に私のようなクリエイターが実際に経験する）、その仕事をしていて楽しい瞬間、辛い瞬間等を徹底的に聴取し、リアルを追求する。

そして、具体的なゲーム性としては、①『生涯、人から『ありがとう』と言われた回数をポイント化する』②『自分の寿命内で（自分の生活状況に応じて寿命の増減がある）総点数』を競うというものである。

本ゲームのポイントは『総収入』ではない点であり、本ゲームにより、様々な職業の雰囲気、やりがいなどが世間的に認知され、『単なる収入の過多』のみで人を計る観念を少しでもなくし、人が人を思いやれる優しい世界が作れればと思います。