

最優秀賞

農業の魅力を届ける「BESTOMATO」

大西 純平（高校3年生：東京都）

私の制作した「BESTOMATO」というアナログゲームを通して子供たちに農業の魅力、楽しさを伝え、農業従事者が減少しているという社会問題を解決したいと強く思う。私は幼い頃からアナログゲームが好きで、遊ぶことにとどまらずたくさんの作品を自主制作してきた。成長し、ものづくりに対する意識が向上するにつれ、自分の作品を通して社会に影響を与えられるテーマを考えるようになり、社会問題に向き合うようになった。ある時、農業の担い手が減少しており農家の高齢化が進行しているというニュースを見た。農業の今後に不安を覚えた一方で、小学生の頃に農業体験をし楽しさを実感した私は、若者が農業に関心を持ってないのは遠い存在であるからだと考えた。そして、農業を身近に感じられる楽しいゲームを制作しようと決意した。

ここからは、ゲームの内容について説明する。ルールは「タネ」「水」「太陽」「肥料」など栽培に必要な要素が書かれたカードを山札から引き、それぞれの要素を条件枚数だけ揃えてトマトを収穫するというものだ。トマトの色によって収穫条件が違い、条件が難しいほど得点が高く、最終的に収穫したトマトのポイントで勝敗が決まる。また、台風や泥棒など手札を手放すことになるカードも混ざっている。難しい条件のトマトを狙うとその間に簡単な条件のトマトをたくさんの収穫されてしまうため、どこでどのトマトを収穫するかがゲームの肝になる。オリジナルのイラストを用いることで親しまれるゲームになるように工夫した。今後は、収穫時期までを視野に入れてリメイクし、よりリアリティのある農業体験ができるゲームにしたい。

このゲームで遊ぶことにより、子供が急に農家を志すようにはならないだろう。ただ、直接的に農業従事者の減少問題を解決出来なかったとしても私のゲームを架け橋として子供達が農業について知るきっかけになれば嬉しい。多くの若者の農家が活躍する将来が来ることを願う。