

優秀賞

少子化に打ち勝つ「幸せ RPG」

植野 路子 (ディレクター：東京都)

日本の出生率は第二次ベビーブームの1971年～1974年の2.14人から徐々に減り、2020年はやや持ち直したものの1.34人となっています。

少子化が進むにつれ、老年人口を支える人数も減り、日本の人口そのものが減少し、日本の活力が低下する社会課題となっています。

内閣府が発表する少子化の要因は、良い相手に巡り合わない、独身生活に利点がある、結婚資金がない、女性に就業率の高まり、結婚・出産の費用増大をあげ、結婚の先送り現象が起きている事。そして、育児の孤立、不安など家庭や地域の子育て力の低下を上げています。こういった様々なネガティブ要素をまるごとひっくり返し、ポジティブなカードを拾って幸せをかなえるゲームを作ります。ポジティブなカードは、現在政府が出している制度に即したものが良いと考えています。

このシミュレーションで本当に幸せな家庭を持つことが出来るというイメージを持っていただくことが狙いです。

具体的には、RPGゲームのように自分が主人公になり、物語を進めていきます。ゴールは自分が孫を持つまでとします。例えば、「良い相手に巡り合う」というミッションでは、長い結婚生活を共にするパートナーとして、自分の性格にあった人はどんな人があっているか?を考えるシーンを設け、「良い相手」を具現化します。また、「独身生活に利点がある」については「二人や家族で過ごすことの利点」に置き換え、国内で本当に受けられるサービスや学校行事などの感動的な出来事などを紹介します。また、「育児の孤立」の課題については、住んでいる地域の「セカンド実家」と称して、高齢者や子供を育てたい家庭とのマッチングサービスなど新しい提案も紹介します。このような魅力的なサービスがいくつも出てきて、ゲーム途中で結婚が決まったり、お子さんが生まれた場合はマイナンバーに紐づけて、実際にサービスが受けられる様にします。