

ジュニア賞

## 漁業経営型ゲーム

小名木 礼仁 (高校2年生:北海道)

近年、日本において漁業従事者の人口が減っていることが大きな問題となっています。かつて、漁業は日本の重要な産業であり、今でも日本の食卓を支える重要な役割を果たし続けています。しかし、現在は高齢化が進み、漁業を担う若手が少なくなり、その将来が懸念されています。また、世界では底引き網漁などの大規模な漁業により、そもそも魚の資源が減少しているという現実もあります。今後は世界的に、資源の乱獲を抑止し、養殖業への転換を求められるでしょう。こうした、問題は小学校の社会科でも教わることですが、これらの問題をより実感しやすくし、これからの漁業の在り方を考えてもらえるようなゲームを作ったらよいと考えます。基本的には、漁業経営型のゲームとし、網を使う場面など、一部にはアクションも取り入れたらよいかもしれません。特にクリア目標のようなものは作らず、自分の好きなように経営できるようにし、新しい漁船や養殖のためのいけすを買うなど、売り上げを上げていくことを目標にします。魚があまり取れない年を設定したり、魚を取りすぎるとその後数年間ペナルティが発生するシステムを作ったりするとよいかもしれません。漁業資源の減少は世界的な問題であり、国を超えた取り組みが必要であるからこそ、様々な言語で遊べるようにするのはもちろん、ゲーム自体を外国の企業や団体と協力して制作したり、ほかの国の海や魚を登場させるといった取り組みを行ったりして、世界に向けて発信すべきであると思います。特に日本では漁業を含む第1次産業を非常に軽視する考えがいまだに幅を利かせていて、非常に残念です。このゲームをきっかけに一人でも多くの方が第1次産業の重要性と、漁業の資源問題について考えてもらえてらうれしく思います。