

優秀賞

農業シミュレーションゲーム

片岡 修平 (大学4年生:東京都)

農業は私たちの生活を支える大きな産業の一つです。しかし近年、第一次産業の衰退問題が深刻化しつつあります。この問題を解決するためには、若者の第一次産業への参入が不可欠であり、若者が農業を容易に学ぶことができる場が必要となります。農業を学ぶためのツールとして、私は農業シミュレーションゲームを提案します。あらかじめ日本国内の田畑の面積やその地域で育ちやすい野菜や果物、気候などが設定されており、プレイヤーが好きな地域を選択して農業を行うというものです。農業で難しいのは天候に左右されることや農薬使用の有無によって消費者の商品へのイメージが大きく変化するところにあります。これは農業においての商売の難しさを経験するツールとしても使うことが出来るのではないのでしょうか。

日本全国で農業を盛んにすることがこのゲームの目標となります。小学生でもできる程度の初心者コースから、大人でも難しく感じる程度の上級者コースに区別し家族で学べるようにしたり、学校の社会や技術の時間に学べるような可能性も考えられます。将来的にはグーグルマップと同期することでバーチャルリアリティ上で農業を学ぶことが出来るのではないかと考えています。

「習うより慣れよ」という言葉がある通り、学校で教科書に書かれている知識を頭に入れるよりも実際にシミュレーションゲームを行いながら農業の難しさ楽しさを感じることが出来るのではないのでしょうか。このゲームを通じてこれからの日本の若者が少しでも農業に参入すればと考えています。