

優秀賞

楽しくクエスト

稲越 新平 (高校2年生：東京都)

現代社会において、働くとは何だろうか。働くと聞いて、楽しいことを想像する子供達は殆どいないと言っても良いだろう。それは、働くことの大変さをイメージしてしまうから、働くことの意義が不透明であるからであると考え。また、職業体験の機会の少なさや、したいことが分からないなど、情報量の少なさといった問題も挙げられる。そこで、次のゲームを提案する。

ある街に、1人の主人公がいる。その者は、なんでも屋である。街に住む人々の依頼を受け、それを成功させることで対価が支払われる。

説明しよう。ありふれたゲームと思われるかもしれないが、従来のゲームはドラゴンの討伐や、主人公の能力に頼った依頼など、現実性の乏しさゆえ、何も学ぶことは出来なかった。そこで、依頼される内容は、身体を使う仕事からデスクワーク系のものまで、専門職も含めて、多種多様、実際の職業に似通わせたものをゲーム感覚で楽しめる形とする。報酬は、お金や、何かのアイテムでも良いだろう。その際には、依頼主達とのエピソードをつけたり、お金を使って何かを楽しむなどといった気晴らしの面でのオプションをつけることも一案である。

このゲームは、子供達が、一早く社会に目を向ける一助となる。お金を稼ぐことの仕組みを知ってもらい、職業内容を体験してもらうことで知識を与え、他者に喜んでもらう、などの仕事をする意義を学んでもらう。そして、その一連の流れを通して、人に感謝される喜び、仕事の達成感など、子供達に感動を与えることもできる。子供達が目標を持ち、それに向けて努力していくことのきっかけ、良い人間関係の学び、ひいては社会貢献への1つの道標として開発して頂ければ幸いである。