

優秀賞

ifから始まる歴史ゲーム

関井 宏（社会人：愛媛県）

ゲーム名：ifから始まる歴史ゲーム

社会の課題：日本財団が17~19歳の若者（日本、アメリカ、イギリス、中国、インド、韓国）に対して行っている意識調査の最新版「第62回国や社会に対する意識（6カ国調査）」報告書（2024年）によると、他国での就労意欲や国際社会でのリーダーシップ発揮は6カ国中で日本は最下位であった。その要因として、将来に対する夢がないことと自分の行動で周囲を変える自信が無いという割合が他国より高いことを挙げている。私はこれの改善法の一つとして、バーチャルな世界でも良いので自分の意思や行動により周りが影響を受けて将来を変えられるという疑似経験させることも有効であると考えます。

目的：各プレイヤーが歴史上の人物となって史実とは異なる結末のストーリーを創作することで楽しみながら自己成長する

特徴：

- ①ゲームが扱う事象は有名な歴史的な出来事をベースとする
- ②“if”を積み重ねることで歴史的な出来事が起きないストーリーを創作する
- ③参加するプレイヤーはそれぞれ実在の人物役を演じる（役の兼任や増減も可）
- ④ストーリーの展開および結末は参加したプレイヤーの意思／行動で決まる

遊び方：

- ・ストックされた複数の歴史的な出来事の中から一つを選択する
- ・登場人物の役を参加したプレイヤーにそれぞれ割り振る
- ・プレイヤーは史実の概要説明を受ける
- ・スタートは歴史的な出来事が起きる前の伏

線となるシーンからとする

- ・重要な史実シーン毎に各プレイヤーは自分の意思／行動内容を入力する
- ・歴史的出来事が起きないようにストーリーを進展させる
- ・歴史的な出来事以降も各プレイヤーは自分の意思／行動内容を入力する
- ・ゲーム終了は各プレイヤーと合意して決める
- ・最後に入力した意思／行動の意図等について振り返り意見交換をする

効果：

- ①役を演じることで自分の意思／行動に責任感がうまれる
- ②史実と異なるifを想定する際に想像力や大局観が養成できる
- ③異なる観点を持った人々との連携の重要性和合意の難しさが学べる