



食卓ジャーニー ～家庭の料理から世界を見る旅～

菅野 こころ (高校3年生:兵庫県)

現代社会では、私たちの生活は、身近な食事から世界のさまざまな問題と深く結びついています。しかし、私たちが日々消費している食品がどこから来て、どんな過程を経て自分たちの手元に届くのか、どれほど意識しているのでしょうか。このゲームは、家庭で食べる「いつものごはん」をきっかけに、食料生産がどのように環境や経済、社会問題に関係しているのかを学ぶことができるゲームです。

プレイヤーは、ゲーム内で出される料理の中から一品を選びます。例えば味噌汁を選ぶと、「味噌汁→大豆→国内農家→農業政策→気候変動」と、食材の旅を追っていく冒険が始まります。キャラクターとの会話やクイズ、ミッションなどを通して、背景にある労働環境、生産地の気候、流通コスト、フェアトレードの有無などが明らかになり、プレイヤーの選択によって「環境」「社会」「経済」のスコアが変動していきます。

途中には、「安価だけど環境負荷の高い卵」や「高価だが動物福祉に配慮された卵」など、実際の生活にも通じる選択肢が提示され、買い物や食材選びに伴う“葛藤”もリアルに体感できます。

最終ステージでは、自分の選択をもとに「理想の食卓」をデザインし、見た目や栄養だけでなく、その背景にある社会的な要素も含めて評価されます。「おいしい」だけでは測れない、新しい食卓の価値を発見することができます。

中高生を主なターゲットに、SDGs やグローバルな視点を自然に学べる教育アプリとしても展開可能です。『いただきます』の一言が、世界とつながっている——そんな気づきを、楽しみながら得られる“世界をめぐる学びの旅”を提供します。