

「夢中になるゲームをデザインしたい」

私は学校での学びがきっかけで既存のフリーゲームソフトに機能を加える簡単なプログラミングをするようになりました。そのソフトでプレイヤーは市長になって道路を引き、電気・水道・下水・ゴミ処理などのインフラを整備しつつ、住宅・警察・消防・病院・公園・学校・工場などの設備を置いて、住民を増やしていきます。都市は、住宅地域・商業地域・工業地域に分かれていて、それぞれが道路と線路でつながっています。工場地域と住宅を近づけると住民から苦情が来るので、建物の配置が大切、というデザインでした。しかし、プレーが進むと、正しく配置するだけで高層ビルが立ち並び、画面が建物だらけになって終了。現実感がほしい状態でした。

先日、社会科の授業で私たちの生活と税について考える租税教室がありました。そこで税はみんなを幸せにするために、無くてはならないものであることを知りました。ゲームに「税」という概念が足りなかったことに気づき、プログラミングに追加してみました。

プレイヤーは税率を決めて住民から税金を徴収し、その税金を使って住民に役立つ施設を作れるようにしました。税率を高くし、住民に負担をかければ信頼を失い住民は他都市へ転居していきます。しかし、低くしすぎれば財源不足によるインフラ不足で、犯罪は増加、火災や病気・事故に対応できず、ゴミはまちにあふれ、住民はますます流出し、住民税も減ります。電力不足で工場は停止、法人税も入ってきません。今まで通り単純にプレイすると、財源が不足する悪循環に陥ります。税を導入することによってジレンマが発生し、夢中になってゲームに入り込めるようになりました。また、税の大切さが身に染みてわかるゲームデザインになりました。

伝染病も発生するようになりました。何もしないと、病が蔓延し、住民がどんどん減っていきます。そこでロックダウンすると、住民の減少は止まりますが、生産・消費がなくなり、税収が激減し、都市の発展は止まります。税金で研究所を建設して、技術革命を起こしながら、地道に乗り越えていくしかありません。

このゲームをプログラムできるのは、コロナ禍で数百億円もの税によってタブレット端末を一人一台つかえるようになったからです。一方で私が納めているのはお小遣いをつかったときの消費税ぐらいです。この不釣り合いを解消するために、私は懸命に学んで、将来全世界数百万本の売り上げを達成するゲームを制作できるようになります。ゲーム会社が納める法人税と私の収入から納める所得税をもとに、国を発展させる技術革新が起こる、という好循環をつくっていきます。

がんばった成果で恩返しができるしくみが税です。私は立派な納税者になるとともにゲーム制作で税の大切さを伝えていきます。