

ワーク ライフ バランス

中高生からのWLB

子育てや地域社会への貢献などの視点から「ワーク・ライフ・バランス(WLB)」＝仕事と生活の調和＝がますます重視されている中、NPO法人「関西こども文化協会」(大阪市)は中高校生を対象に、WLB疑似体験ゲームの開発を進めている。今年度末に完成する見込みで、協会は「将来の暮らし方を自然に考えるきっかけになってほしい」と意気込んでいる。【反橋希美】

WLBゲームを中学校で試行した様子。手前が「仕事工房」のテーブル。関西こども文化協会提供



体験ゲーム開発中 大阪のNPO

ゲームの開発は昨年春に始まった。担当スタッフの中村有美さんは「今は小学生から職場体験などのキャリア教育が始まるが、仕事と生活のバランスを迷う感覚まで分らない。人生での『選択の機会』を体験してほしい」と話す。

ゲームには8〜40人が必要。まずは教室を「仕事工房」と「町」の2エリアに分け、プレイヤーに▽町で主に生活する人

▽仕事工房で主に働く人
▽生活と仕事のバランスを取る人——のいずれかの役割を割り当てる。

お金に見立てた「コイン」と、人との関係性の濃さになぞらえた「つながりポイント」を集め、その数で勝敗を競う。コインは折り紙でくす玉を作製する「仕事」で得られ、ポイントは、他のプレイヤーに教えてもらわなければならないクイズに答えるともらえる仕

「収入」と「人付き合い」総合的に勝敗

組みだ。

「人生の勝ち組は簡単に規定できない」ため、勝ち方もコインかポイントを一番多く集めるか、集めたコインとポイントの差がゼロに近いなどバリエーションがある。クイズの答えを教えるなどして感謝されたらもらえる「ありがとうシール」もコインやポイントに換算できる。

これまで中高生対象に4回行った試行ゲームでは、余ったコインを町に「寄付」したり、仕事を他の人と協力して流れ作業にするなど工夫する生徒も。「将来は臨床心理士になりたいが、ゲームでも人とのつながりを大切にできた」「仕事に熱中し過ぎて人間関係をつくれなかった」などの感想が寄せられた。

「仕事についてマイナスの印象を持つ子どもも多い。生活とのバランスを取ったり、人とのつながりの大切さを実感してほしい」と中村さん。ゲームの前後に行う学習の内容などを改良し、実用化を目指す。問い合わせは関西こども文化協会(06・6460・1621)。