

ジュニア賞

## 思いやりゲーム

徳山 夏音 (高校3年生:東京都)

文科省によると2016年度、小・中・高等学校及び特別支援学校におけるいじめの認知件数は224,540件で前年度より36,468件増加しており、この調査結果は小学校は過去最多である、中学校、高校でも前年度を上回った。しかし、いじめは、もはや学校内だけにとどまらず、大人社会にまで浸透している。例えば、一定時間を超えた強制残業のおしつけ、介護福祉センターで問題になった悪質な態度と言動を浴びせた職員の行動など。テレビでいじめと報道されてはいないが、これは立派ないじめである。小学校でのいじめは教師のせいだ、学校のせいだと国民が責める傾向は強いが、大人社会にもいじめが存在する今、大人ではなくても全て解決することは出来ない。日本には、大人になりきれない子供が数多く存在するのだ。だから、大人社会にもいじめが存在する。そこで私は子供時代からの道徳教育をもっと徹底して行うべきだと思った。そんな時に『思いやりゲーム』を活用して子供たちを楽しみながら、人を思いやる気持ちを自然に学ばせるということを思いついた。ゲームのキャラクターは自分と善人と悪人の三種類が存在するシュミレーションタイプ。このゲームは、どう攻略するか? どうすれば突破出来るか? を考えるゲームであるため、ゲームにリアルな自分の考えや行動が反映される。悪心的な行動をとれば友達は減り好感度バロメーター数値も低下、しかし良心的な行動をとれば友達や遊べるミニゲームが増えたりアイテムがもらえたりとゲームの内容が楽しくなるように変化していく仕組みだ。となれば、この『思いやりゲーム』で遊ぶだけでバーチャルの世界だけではなくリアルの世界でも自然と良心的な行動がとれる子供が増える社会は、そう遠くはなくなる。バーチャルな自分が『思いやりゲーム』を通して身についた道徳心が、やがてリアルな自分にも養われてゆくことが可能になれば心も体も成長した大人が増える社会になる。