

優秀賞

喧嘩をやめて優しくなれるゲーム

尾造 宏之（会社員：福岡県）

【背景・目的】

夫婦喧嘩、親子喧嘩、同僚との喧嘩、親友との喧嘩。喧嘩をして、その影響が長引く度にふと思う。もっと喧嘩を防げないのか？

これまで考えてきた結論は、「相手の想いを知ること」だった。

喧嘩の際、自分が最も大切にしていたものは、自分の想い（価値観や正義など）だった。しかし、同じように相手には相手が大切にしている想いがある。それにも関わらず、お互いの想いが、喧嘩の際には見えないことが多い。

この、「相手の想いを知る」ことが自然にできれば、相手に優しくなれ、大きな喧嘩は防げるのではなか。それをゲームで解決したい。そう考えたのが、今回のゲームを提案したきっかけだ。

このゲームは、学校や会社の教育プログラムやレクレーションでも活用できる。本ゲームを通じ、相手の気持ちを考える習慣が身に付き、引いては、周囲の人に優しくなれる社会につながればと期待している。

【ゲームの内容】

- ・本ゲームは、「ストーリーカード」、「アクションカード」、「想いカード」で構成される2人用カードゲームである。
- ・ストーリーカードには、喧嘩に至るまでのストーリーが複数準備され、ゲームはストーリーカードを2人で1枚選択することから始まる。
- ・選択したストーリーに対し、自分が取る行動を「アクションカード」から選択し、その行動に至った行動原理（想い）を「想いカード」から5枚選択して伏せる。
- ・同時に相手のアクションカードも確認する。そのアクションカードから相手の行動原理も想像し、想いカードを5枚選択する。
- ・各人10枚のカードを選択後、伏せたカードを見せて答え合わせを行い、正答率を競う。
- ・（ここからが重要だが）正答率を競った後は、振り返りとなる（将棋の感想戦に相当）。なぜ、そのアクションカードを選択したのかを想いカードを使いながら相手に説明する。お互いの想いを共有することで、相手への理解を深めてもらうことに期待している。