

ジュニア賞

貴方が政治、動かしませんか？

高橋 柚利（高校1年生：東京都）

〈ゲーム概要〉

政治のニュースを見て「なんでそんなことするの？」と思うことがあります。近年よく見るうわべの意見に流されてしまう風潮は、特に政治の話で顕著です。でもそれには必ず私たちが知らない理由が存在しています。その人と同じ立場、状況になった時、あなたはどんな判断をしますか？

主張が入り乱れる中で折衷案を模索する、相手に譲歩しながら譲れない部分は譲らない、そんな現代社会において重要なスキルをゲーム形式で鍛えることができます。

〈ゲームの内容〉 ※オンラインを想定

1. 国内か国際かのモードとプレイヤー人数を入力したのちに各プレイヤーへのロールの割り振りと議題が設定されます。実際に存在する政治の政党、国の首相などがモードと人数に沿ってロールが割り振られます。そして、議題（法案、予算、憲法、世界情勢 etc）によって各プレイヤーに秘匿情報とトップ、ボトムラインが現実世界の状況を反映して与えられます。

2. どのような法案、予算といった最終文書を作るかを議論します。

3. 世論の風向きが大きく決定するようなアクシデントが起こります。アクシデントの概要、それに伴う情報（場合によっては秘匿情報）が各プレイヤーに送られます。各立場で何を発現するか考える時間が与えられます。

4.2 と同じように 3. を受けた上で議論を行います。

5つ目は一番大事な最終文書の作成です。最終文書は全員で編集します。実際の書き方にのっとり（書き方のマニュアルはゲーム内で閲覧可能にする）最終文書構築を目指します。

ボトムラインを超えられたか、またトップラインにどれほど近づけられたかでポイントを獲得します。

また、世論の反応、というのも最後の獲得ポイント数に大きく影響します。世論は AI を用いて判定してもらう予定です。

獲得ポイント数によってグレード分けが行われ、より自分に合ったレベルで議論ができるようになります。