

優秀賞

## smile garden

磯部 卓治 (会社員：神奈川県)

社会人になってから「今日楽しかったなあ」と1日を終えるよりも、「今日も疲れたなあ」と思いながら1日を終えることの方が多くなった気がします。大学生の時よりもネガティブな感想が多くなりました。しかし、1日働いている中でずっと疲れてしんどいと思っているわけではないはずで、先輩とくだらない話をしたり同期とランチ行ったり、楽しい出来事はあるのです。

一般的に人はネガティブな思い出の方が記憶に残りやすいため、1日を振り返ってみて最初に出てくる感想はネガティブなものになりやすいと考えられます。そして、ネガティブな記憶を思い出せばどんどん気持ちもネガティブになります。反対に、ポジティブな記憶を思い出せばポジティブな気持ちになることができます。そこで、1日の終わりに楽しかった記憶を思い出せるゲームがあれば人々は少し前向きに日々の生活を送れるのではないかと考えました。

ゲームの内容は以下の通り。

「笑う」と同じ意味である「草が生える」という慣用句があるように、実際に使用者が笑った声を養分とし成長する植物を育てるスマホゲーム。スマホのマイク機能で笑い声を集積し、アプリ内の草(植物)が育ちます。そして笑い声の質や量に応じて、草が進化して花が咲いたり、広範囲に植物が繁殖したりします。そして、それは植物館となり1日の終わりに見返せばあなたがおその日どのくらい笑ったかがわかります。どうぶつの森のように自分のアバターを動かして植物館内を回ることができ、目の前の草をタッチするとその草の養分となった笑い声と当時の会話を聞くことができます。

このゲームによって、少しでも「今日も楽しかったなあ」と思うクセが付き、このゲームがなくても笑顔で1日を終える人が増えてくれれば本望です。