

優秀賞

快適なのか？エコなのか？ ジレンマを乗り越えろ！

中野 友弘 (大学3年生：広島府)

はじめに：

環境問題に対して、国や自治体によってさまざまな解決策が提案されていますが、それらを実行するには市民の参加が必要不可欠です。言い換えれば市民が環境問題の解決に協力する態度を身につけることが環境問題の悪化を防ぐカギになります。そのような態度を養うためには「みんながやらなそうなら、自分もやらない (以下、集団行動のジレンマ)」を克服することが必要だと考えました。

ゲームの目的：

「集団行動のジレンマ」を克服することが環境問題の解決に必要なであることを、ゲーム参加者が理解する

ゲームの内容：

プレイヤーはゲーム内の社会に参加する市民としてゲーム内で快適な生活をおくることを目指しますが、環境問題に配慮し人類が滅亡しないように注意しなければなりません。プレイヤーの最終目標は参加者全員の中で一番快適な生活を送ることです。各プレイヤーは、それぞれ自分がとりたい「生活行動」を選んでゲーム内での人生を過ごすこととなります。この「生活行動」として与えられるものはエコバッグを持参する、自転車通勤する、クーラーで部屋をキンキンに冷やすなどの日常生活における行動の選択肢です。それらの行動は「快適度」と「環境負荷」のパラメータによって評価されています。(例えば、エコバッグの持参は面倒なので快適度はマイナスですが、ごみが減るので環境負荷もマイナスです。) ゲーム終了時(ゲーム内でのその人の、もしくは子孫の人生の終了)に最も多くの快適度を集めたプレイヤーの勝ちです。環境負荷はプレイヤー全員が出した分の総和を考え、一定以上たまったら人類滅亡、ゲームオーバーです。また、環境負荷はゲーム終了まで確認できません。誰かがやってくれると考えて快適な生活を送ろうとすると全員ゲームオーバーになってしまいます。「みんなは協力してくれないかもしれない」という不安を乗り越える勇気がなければこのゲームはゲームオーバーになってしまいます。