

ジュニア賞

## C- オキシジェン

ミル 玲恩 (高校1年生:長崎県)

地球温暖化が年々深刻化している、と言われる昨今において その議題の中心に居るのが二酸化炭素 [ 温室効果ガス ] である。

人々はこれに対し無頓着、又は否定的な印象を抱いているという場合がほとんどであり、その裏付けとして現に対策は然程進行しておらず、平行線を辿っており、さらには取り上げられる「影響」として「生態系や人に害を及ぼす」「気象変動によるインフラの停止」といった旨のものが多く見受けられる為である。

そこで二酸化炭素に擬人化手法を用い、人視点ではなく二酸化炭素視点で見る地球温暖化という物語形式ゲームである。具体的には・人や動物、車、工場などから生み出された1人の二酸化炭素が、その場に居るだけで上記の「影響」に加え疫病や食への悪影響を与えてしまう。・それはどこに行こうとも同じ。・擬人化により意思や感情があり、当人も当然「影響」を及ぼしたくて及ぼしている訳ではない。・二酸化炭素は気体であった為空気を介して人の声が聞こえる。国々から自分に対しての悪辣な罵詈雑言が四六時中耳に入る。・これらによりひどく傷つき消失願望を抱いているが、常に増え続ける二酸化炭素、それを吸収してくれる木々の伐採により消えるどころか与えてしまう「影響」がより強くなってゆく。・生みの親である人々に助けを求めようにも認識されず無視。それどころか電気の無駄遣い等で「影響」を強まらせるだけ。・消えたくとも消えられず助けを求めても無視され一方的な暴言を吐かれ続ける二酸化炭素は今日も独りで泣いている。

といったように少々残酷じみたゲームとする事でプレイヤーに地球温暖化について考えさせ、何らかの行動に移させることができると私は考える。