

ジュニア賞

心のピース

シンクレア フィオナ、斎藤 衣月、佐藤 りいら、
田場 白花、村上 クリスティ 麗子（高校3年生：沖縄県）

このゲームを制作することになったきっかけは、メンバーの一人が幼少期の頃の話をしたことです。その子は幼稚園生の頃、他の女の子たちはプリキュアなどの「女の子らしい」服を着ている中、仮面ライダーの服を着ていたら、一人の女の子に「え、男の子みたい！気持ち悪い」と言われたことがあるそうです。その体験を通して、「女の子らしさ」、「男の子らしさ」を押し付けられる人が減ってほしいと思い、このゲームを制作しようと思いました。

このゲームの名前は、「心のピース」です。

このゲームの目的は、自分の考えにとらわれずに他者の価値観を受け入れられる人材を育成することです。このゲームは、レベルごとに、絵本や動画などの課題を与え、考えを深めて共有していくゲームです。一つだけルールがあります。それは「相手の選択を否定しない」ことです。

レベルが「初級（幼稚園から小学校中学年）」、「中級（小学校高学年から中学生）」、「上級（高校生）」の3つに分かれています。

初級は、絵本での色々なシチュエーションの中で選択肢を与え、自分の選択を共有することで、価値観の多様性があることを学ぶのが目的です。

中級は、思春期の中で自分の意見を人に伝える力、他の人の話に耳を傾け、受け入れる力を育てるのが目的です。

上級は、動画を使って、人と協力して問題を解決することで、自分の意見と他人の意見を組み合わせより良い答えを出せるようにすることが目的です。

このゲームは、子どもたちだけでやるのではなく、監督者となる大人が必ず必要です。プレイをする子どもたちの柔軟な発想を聞くことで、もう一度多様性について考える機会を提供したいと思います。

「心のピース」は未来を担う子どもたちにプレイしてもらうことで、これからの社会がお互いの価値観を受け入れ合える平和なものになってほしいと私達は心から願ってます。