



S.N.S.

中島 秋音（高校2年生：兵庫県）

SNS の普及で誰でも世界中の人と繋がれる時代。けれど、その便利さの裏には、闇バイト、ネットいじめ、フェイクニュースなど多くの問題が潜んでいる。中でも今回は、SNS 疲れや誹謗中傷による自殺やうつの問題に焦点を当て、「S.N.S.」というゲームを提案したい。

まず、これらが本当に関連しているのかという点だが、SNS とうつ病・自殺の直接的なデータは見つからなかった。代わりに、インターネット普及率と精神疾患の総患者数の相関係数を算出したところ、0.694 という強い相関が見られた。これを根拠として、一定の関係性があると考えた。

ゲームの舞台は、高校生の主人公の夢の中。SNS や日常生活で感じたストレスや不安が、実体を持って襲いかかってくる。プレイヤーは「情報リテラシー」や「自己承認」など、心を守る味方ユニットを配置し、負の感情から心の核を守る。

味方ユニットには役割があり、「自己承認」はタンク役、「親友」は回復、「自己洞察」は味方を強化する。一方、敵ユニットには「承認欲求」「嫉妬」など、SNS が原因でおこるストレスが登場。「承認欲求」は時間とともに強化されるなど、それぞれに個性がある。

また、ユニットの配置や行動には“疲労度”が溜まり、限界を超えると視界が悪化したり不利な効果が出たりする。「心を守りすぎても疲れる」ことをゲームとして表現した。

ステージはワールド 1~5 まであり、進むにつれて敵は強くなり、主人公の心も徐々に追い詰められていく。しかし、最終ワールドでは他者との繋がりや気づきを得て、少しずつ心を取り戻していく展開だ。

このゲームを通して伝えたいのは、「心は誰でも疲れるもの」「疲れたら立ち止まってもいい」「心の守り方はある」ということ。もし、このゲームが実現され、一人の命を、心を救うことができれば、私としては非常に光栄だ。