

価値観の多様性を学習する教材の開発と効果に関する研究

—ミステリーホラーRPG「僕」の開発と実践を通じて—

建築・環境デザイン学科 環境計画・保存コース 福本研究室 172044 松口 蒼生

研究の背景

目に見えないものに対する恐怖



社会問題の事例

魔女狩り



コロナ差別



見えないものに対し解釈を押し付け合う社会問題

研究の目的

価値観の多様性を学習する教材

プレイ記録



属性情報



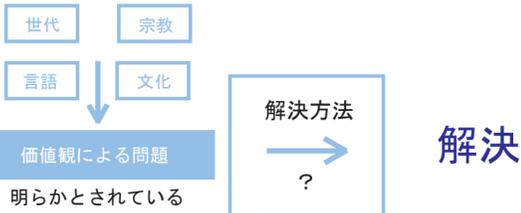
価値観の多様性に対する認識の変化



結果

(プレイ前後での)

既往研究課題



研究の仮説

仮説 1

目に見えないものに対し複数の意見を持つ立場を疑似体験できるツールとして制作した RPG をプレイすることで価値観の多様性を学習できるのではないか。

仮説 2

他者の考えについて考える機会が多い人ほど価値観の多様性に富んでいるのではないか。

社会問題との接続

プロトタイプ

大学生の日常

共感 発見

結果

価値観による問題

複数の立場を疑似体験

実生活での問題

研究の流れ

社会問題との接続

学習教材の開発

対象者による実施

調査

分析

結果

考察

提案

問題の整理

事実に基づかない根拠のない議論によって回避・排除行動が発生

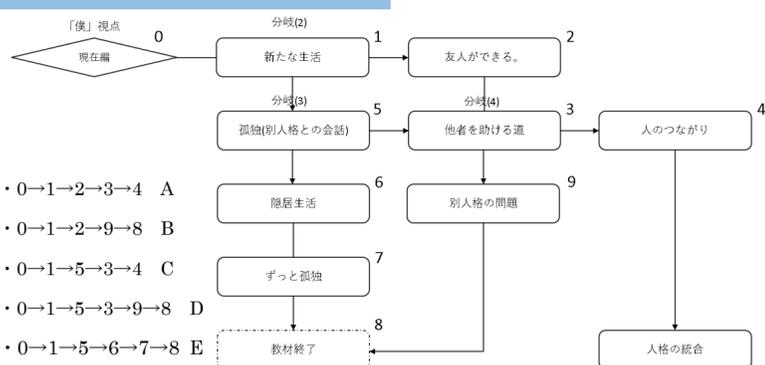


どれが正しいか、こうしたい、こうしたくないといった議論が成立しやすい



個人の解釈(意見)の押し付け合いになりやすい

教材内容



「1つの物事」「見えないもの」

複数の視点・考え方

価値観の多様性



研究概要

研究対象者

実生活	男	女	オンライン	男	女
高校生	6人	2人	高校生	4人	6人
大学生	10人	5人	大学生	3人	4人
社会人	4人	3人	社会人	7人	6人

研究方法

- ① 既往研究レビュー・類似事例の収集と分析
- ② 対象者プレイ前とプレイ後インタビュー調査
- ③ インタビュー調査結果を分析、整理

【個人属性】	【個人の行動、性格】
・性別	・ゲームの頻度
・年代	・好きなゲームジャンル
・所属	・人と話す頻度
・出身	・人と話すのは好きか
	・「価値観の違い」という言葉を知るか、使うか
	・人に頼る頻度
	・好き嫌いについて
	・考えることは好きか
	・流行を気にするか
	・ニュースについて興味があるか

【教材利用後に教材利用前後の変化を問う】

- ・ゲーム内容と類似する経験についての考え方の前後の変化
- ・実際にゲームと同様の場面
- ・主観について例を挙げて考え方の変化
- ・コロナのマスクを例に考え方
- ・人とのかわり方についての考え方の前後の変化
- ・例を用いて身近な人に対する考え方の前後の変化

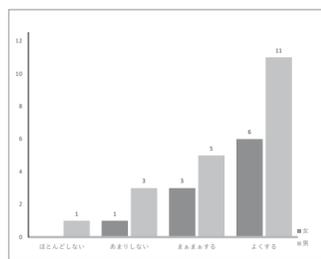
研究の結果

プレイ記録

プレイ時間	14:31	10:33	8:24	16:21	16:04	プレイ時間	7:43	15:35	13:18	8:56	9:24
分岐での選択	E	A	E	D	A	分岐での選択	A	B	A	E	A
同イベント回数	2	2	1	2	2	同イベント回数	1	2	2	2	2
プレイ時間	13:58	18:25	19:00	12:42	14:11	プレイ時間	17:24	13:11	10:48	10:25	14:35
分岐での選択	D	E	D	C	A	分岐での選択	C	C	A	A	A
同イベント回数	2	2	3	2	3	同イベント回数	4	3	2	4	3
プレイ時間	17:20	19:26	21:20	18:19	9:19	プレイ時間	12:09	9:05	17:02	15:26	12:34
分岐での選択	A	B	D	A	A	分岐での選択	A	A	C	A	A
同イベント回数	2	3	4	2	1	同イベント回数	2	2	3	2	2

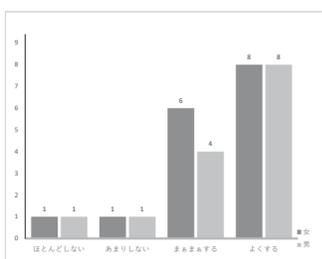
(左:実生活 右:オンライン)

人と会話する頻度



(左:実生活 右:オンライン)

教材利用前の価値観の多様性の有無



■ある ■ない

(左:実生活 右:オンライン)

分析

① 共感性

実際に体験したことがある内容の方が利用者の意識に影響を与えやすい。

② 行動

RPGによって行動が変わる可能性は低い。

③ 人と関わる頻度

人と関わる頻度が多い人は価値観の多様性に富んでいる傾向にある。

④ 人の話を聞く

「決めつける」行為を防ぎ人の話を聞く意識を高める。

考察

① 共感性

一度体験したことがあると問題が何かを捉えやすい。

② 行動

疑似体験の内容が実生活との問題に差が生じやすい。

仮説 1

支持されない。

③ 人と関わる頻度

他者と関わる機会が多いため多くの意見を聞く機会が多い。

④ 人の話を聞く

他者を理解した気になり、他者の行動を自身の考えで決めてしまう。

仮説 2

支持された。

結論

RPG を利用することで、実生活でも起こり得る問題を疑似体験する場の創出は出来た。新しい考え方を学習することは明らかとなったが、RPG を一度プレイしたのみでは実生活での行動に影響を及ぼすことは難しいとわかった。また、複数の意見を持つ立場を体験することで、普段の生活において無意識に「決めつける」ことを行っていたことを気づかせ、「人の話を聞く」ことの重要性を学べる事が明らかとなった。

提案

「RPG」をより身近な問題の内容にする。

実生活での「他者の話を聞く」ことに関しての意識を高める
他者の考えや行動を決めつけず、「話を聞く」ことを習慣づける
「人の話を聞く」という行動が「決めつける」という行動を防ぐ

「価値観の多様性」を学習する場を作るきっかけ

