1. 付録

【A さん】

筆者：お疲れ様でした。まず、初めにゲームをプレイして、どのような感想を持ちましたか。

A：なんだろう、まあイギリスに限らず、あんまり人生の計画とか立てたことがなかったので、人生がこういう風に経過していくのだなっていうこと考える体験がまず新鮮で、なんか勉強になった感じがします。自分の人生も考え直さなきゃと思うきっかけになりました。

筆者：ありがとうございます。プレイ前アンケートでイギリスに訪れたことがあると回答されていたのですが、訪れた回数と滞在期間を教えてください。

A：1 回で 2 週間ぐらいです。

筆者：プレイ前の自己評価を振り返って、イギリスの文化や生活への認識は適切だったと思いますか。

A：はい、知らない領域がたくさんあったっていうだけで、別に今までの認識が間違っていたとは思わないです。

筆者：このゲームを通して学びになったことをあげるなら、何がありますか。

A：えー、やっぱそうだな、例えば、プレイ中に教えてくれた色々なトリビア。それで出産費用が無料だとか、 なんかイギリスらしい制度とか。まあ、住みづらさとかもあったし、そういういろんな側面が知れたことですかね。

筆者：このゲームは、文化学習を推進するきっかけになりそうだと思いますか。

A：なると思います。

筆者：どんな点ですか。

A：やっぱり自分が住むっていうシミュレーションをするからこそ、より普段興味のない生活的な文化の違いとかを知るところまでできたからだと思います。

筆者：逆にじゃあ、このゲームの改善点としてどんな点があげられますか。

A：うーん、やっぱり記入するのが面倒だし、それでミスも起こったのでそこじゃないですかね。カードと一緒にして人生見返すのには確かに便利でしたけど。

筆者：それ以外の体験として、例えば、カードのデザインとか、そういう点での改善ってありますか。

A：ああ、いや、カードはすごく見やすかったし、扱いやすかったからとてもよかったですね。

筆者：もっとあった方が良かったとことかアドバイス的なことはありましたか。

A：そうですね…。

筆者：例えば、お金を触りたいとかそういう意見もあったのですけど。

A：はいはい。お金は帳簿に常に書いていたからあんまそういう意識はなかったけど、確かにただの人生ゲームとかだと、車とか家とか立体的でリアルに作っているじゃないですか。そんな感じで、ロールスロイスとか、現物というか、そのミニカーみたいになっているものとかあったら良かったかもしれない。そういう要素があればゲームへの没入感も変わってきそうなので。今回はそういう要素が少し薄かったかな。

筆者：なるほど。ありがとうございました。

――

【B さん】

筆者：このゲームの全体的な感想教えてください。

B：面白かったです。なんか日本と金銭感覚が全然違う気がする。円とかポンドの換算の影響かもしれないけど。円で計算しないから、感覚が若干ずれているかも。バンド制とかもね。あと、トリビアは面白かった。

筆者：では、なにか学びになったことを 1 つあげるなら何がありますか。

B：結局、日本にいてもイギリスにいても暮らしづらいなと思いました。

筆者：それはどんなところですか。

B：税金が高いところと、あとはまあ、結構生活するだけでお金が減ってくから、 結局その収入に対して残る金額って世界共通で少ないのだなってところですね。

筆者：なるほど。ゲームではなんかここやりづらいなとか、もう少しこういうのがあったらいいなっていう点ありますか。

B：あと、なんか国籍とかが違うっていうのはどういう風に反映されていたのですか。

筆者：ヨーロッパでは少ない方だけどイギリスはやっぱり移民の国なので、移民を取り締まっているけど正規労働者として移民も十分いるっていう背景があって。例えば今回主人公として、インドと香港を今回入れたのですけど、そういう人たちはやっぱり、よほど能力が優れてない限りは、どうしてもイギリス人よりも給料が低めになってしまうっていう現状があること表現していました。

B：それにはあんまり気づかなかったな。収入に関しては結婚する人によってだいぶ変わるかもね。そういう意味ではやっぱり貧困から抜け出す一つの手段として結婚は大事になるのかも。

筆者：資産に関する計算とかはどうでしたか。

B：要素はだんだん増えてくから、ステータスとか。日本版人生ゲームは要素が少なくてよかったけど。

筆者：逆になんか日本を知っといた方がいいとか、そういう感覚ありましたか。これを踏まえて、日本の生活感だとか。

B：自国について知っておきたいという気持ちは高まりましたね。

筆者：ありがとうございました。

――

【C さん】

筆者：このゲームの感想教えてください。

C：面白かったですよ。やっぱね、お国柄かしれないけど、ギャンブルが多いのが印象的だった。

筆者：学びになったことを１つ挙げるなら何がありますか。

C：うーん、家の価格かな。値崩れしないっていうのがすごい。「イギリスでの資産形成とは」みたいな所が一番学びというか日本との違いだよねって思ったね。少しイギリスのイメージ変わったかも。

筆者：他にも車もそうなのですけど、中古車市場とか結構なんでも高く売れているところはあります。

C：そうそう、そうだよね。

筆者：みんなクラシックカー好きだし、昔の車が好きだからちょっと型落ちも逆にそれがいいみたいな風潮が印象的でした。

C：そこが違うと結局お金に対する考え方がそもそも変わるからね。その点では生きやすそう。人生楽しそうとは思ったね。そこが日本の閉塞感みたいなのを、ゲーム振り返ると感じるな。なんだろう、カウンターとして日本の悪いところを知るきっかけになる気はする。

筆者：異文化理解を推進するゲームとしてはどう思いますか？

C：いいと思うよ。異文化理解って結局、他の文化を理解した結果、自分の文化がどうかよりわかるってことなので。まさにそれが実現できるゲームだと思うから。

筆者：逆にここやりづらいなとか、もう少しこういうのがあったらいいなっていう点ありますか。

C：例えば、このバンドっていうのは結構生涯変わらない感じのものなの？

筆者：まあそうですね。基本は、中心地に働きに出るとその周辺で家を借りるってなるけど、実際の移動時間とかウェルビーイング的なものは反映しきれてないかなって感じはあります。実際郊外に済んで中心地で働くと、二時間三時間通勤にかかっちゃうみたいな。そういう生きづらさみたいなのは反映できていません。

C：たしかにそこの要素は分かりにくかったかも。あと移民の国って感じがしなかった。それは多分他人との関わりがなかったからというのもある。ロンドン市内在住だったし。

筆者：計算とかはどうでした？

C：これはうちの弟は絶対できないね。

筆者：じゃあシステムとして、なんか数字入力したら自動計算とか。

C：そうだね。あともうカード引いたら自動で全部バンって出るだったらいいと思う。

筆者：じゃあオンライン的化な。

C：俺ちょっと忘れたし、保険の支払いとか。

筆者：逆に日本を知っといた方がいいとか、そういう感覚ありましたか。

C：あーそれは思ったね！

筆者：はい、ありがとうございました。

――

【D さん】

筆者：まず初めにゲームをプレイして、どのような感想を持ちましたか。

D：子供が死ぬとすごく悲しい。

筆者：他には？

D：私、日本のこともあまりよくわかってないから、 こんなに生活していくって大変なのだなって思ったけど、車も買わずに家も買わずにそれなりに生活していたら、すごいお金が溜まっていったから嬉しかった。

筆者：はい、ありがとうございます。

D：あと、私自分が死んだこと忘れていた。33 歳で死ぬ未来もあるのだなってちょっと怖く思いました。

筆者：イギリスに行ったことありますか。

D：ない。

筆者：プレイ前の、イギリスの文化や生活への理解度の自己評価を振り返って、それらは適切な数値だったと思いますか。

D：適切だと思います。

筆者：このゲームを通して学びになったことがあれば、教えてください。

D：学びになったこと…。

筆者：変に感じたとか、驚いたこととか。

D：あー。国民保険制度の話を聞いて思いました。

筆者：NHS で全部無料になるってことですか？

D：うん。だけど、混んでいるみたいな話は住んでいないとわかんないのかなって思いました。 あと、飲酒運転。

筆者：1 杯なら飲んでもいいっていう文化がありましたね。

D：そう！だけど法律ではパブで酔っ払っちゃダメみたいなとか。

筆者：昔の法律の名残があるところですね。

D：うん。あと、子供の教育費っていうか、教育しようっていうのが、まあカードを引くってことだったから、どれだけ本気なのかわからないけど、 たくさんお金をかけているのかなみたいな。ちょっと日本っぽいと感じました。

筆者：そうですね、習い事文化が結構強くて、女の子だと特にバイオリンとかそういう伝統的な楽器を習わせることで、箔をつけるっていうのは結構あります。

D：うん。

筆者：なんでこういうカードが多いかっていうと、その入試の時とかにリーダーシップとか、アイデンティティみたいな部分を結構インタビューで見られることが多いからです。アイデンティティーとか、自分の特技とかスキルが確立している子は良い評価をもらいやすいので、習い事を習わせるっていうのは結構日本に近いけど主流ですね。

筆者：では次の質問。プレイ後アンケートで、理解や生活に関する知見が高まったというのは具体的にどのような視点が補われましたか。

D：さっきの驚いたことと重複するかな。

筆者：ゲームとして改善はできそうな点、こういうシステムがあったら面白そうだなという点はありますか。

D：無理かも知れないけど、計算が面倒だった。ただ、ゲーム終了時にシートで振り返った時はあの時何があったなみたいな感じで楽しかった。

筆者：表式の計算が面倒でしたか？

D：はい。あとイベントの計算が、別の欄を使ってかけたらよかったなって思って。消して書かないといけない。

筆者：あー。欄が少ない？

D：そうそう。あと結婚したり、収入が増えたりも書けたらいいなって。

筆者；なるほど、もっと欄を細分化して、記入しやすい方がそういいってことですね。

D：うん。あとは、10 万ポンドがいくらとか分かればいいなって。

筆者：あー、たしかに早見表があるとわかりやすかったですね。「このゲームが異文化学習を推進するきっかけになりそうだと思いますか」っていうアンケートしたと思うのですが、その回答と理由を教えてください。

D：えっと、5 にした気がする。そもそも、常識的な保険とかのこともあんまりわかんなかったから、イギリスに住んだらこういう感じかなっていうのをすごく思ったのと、めちゃくちゃトリビアカードを引いたから、イギリスのことをクイズで知れた。日本のことだったら多分聞かれたらわかるだろうなっていうことのイギリスバージョンを知れたような気がする。習い事とかも、サッカーとか、バグパイプとか引いたからへーって思いました。

筆者：なるほど。住みたいとかそういう気持ちは湧きましたか？

D：これって普通にイギリスはこういう感じなの？住みたいって思わなくない？辛くて。私の人生がってことなのかな。

筆者：文化的な違いは結構色濃く強調しました。特に強調した点はやっぱり病院の点。ゲームの仕様を話してしまうと、若年層の間は無料で受けられる回数が多いけど、高齢になってくると重い疾患になって待ち時間が長いから、結局私立病院に行かなきゃいけなくて、医療費がかさむよっていう構造になっています。プラスの要素、移住したいとか、そういう感情を覚える要素がもうちょいあればよかったってことですかね。

D：うん。日本版とセットにしたらいいね。どっちの事情もわかって比較できるみたいな。日本やった後に、イギリスやってどっちの暮らしがいいですかって。

筆者：まず日本を知った上で、海外のやると比較対象があって、より理解度が高まるってことですね。ありがとうございました。

――

【E さん】

筆者：お疲れ様でした。ゲームをプレイして、どのような感想を持ちましたか。

E：お疲れ様でした。私は結構理想の生活を送れたのですけど、 運用素が比較的強かったから、なんかラッキーって感じだった。あとはイギリスのこととか全然知らなくて、数字も書いてやっていくから実際のお金としてどれくらい動いているのかっていうのがあんまりなんか実感わかなかったけど、お金はなんとなく進めて終わった時これくらいあったのみたいな感じでした。本当に色々なカードがあって人生に紆余曲折ある感じが妙にリアルに感じた。

筆者：イギリスに行ったことはありますか。

E：ないです。

筆者：プレイ前アンケートのイギリスの文化や生活への理解に関して、ゲーム終えてその自己評価が適切だったと思いますか？

E：うーん、生活に対する認識 とか、文化に対する認識…。私、多分下から 2 個目ぐらいのつけた気がして、それをなんでつけたかっていうと、友達が留学していたからその話とかを聞いて病院の話とか、大学のキャンパスの中にバーとかクラブみたいなのがあるみたいな話とか、なんかそういうのはちょこちょこ聞いていたけど、やっぱそれって大学生の話であって、実際にじゃあ家がどういう感じとか、区民税とかも全然知らなかったし、自力で生活するっていう観点では知らないことが多かったから、まあ、適切なのかわかんないけど、知らないこともたくさんあった。

筆者：学びになったことはありましたか。

E：学びは、病院の話とかかな。あと、私は引かなかったけど難問トリビアカードとかは、私の知らないことといっぱいありそうだったし。あと移民のカードを引いていたら、それはそれで日本ではあまりないからそういう文化を感じる部分はあったかなと思います。

筆者：入国審査厳しいけど、 ドーバー海峡近いので船漕いで来たとかそういうパターンも多いですね。フランスから小さいボートで、昔ありましたけど北朝鮮から日本に来ちゃうみたいな形で来ちゃって。そこの移民を受け入れる施設みたいのが、その沿岸部のホテルには結構あって。そういうとこが今いっぱいになってきているそうです。 戦争による経営の悪化で、出稼ぎになんとか来ようとユーラシア大陸の方から来ている現状は結構ありますね。

では、次の質問。プレイ後アンケートで、理解や生活に関する知見が高まったというのは具体的にどのような視点が補われましたか。

E：なんか全部お金に絡んでいるから、生活系の知識が上がったって回答した。生活を 4 って回答して、文化を 3 って回答したけど、そのお金を払っているから文化っていうよりも、生活で自分の中でなんか認識してしまっていたかもしれない。その住み分けが難しかった。やっぱお金がかかると、「これにこれくらいかかるのか」っていう学びがとても多かった。生活とか金銭のやりくりに関してはお金を払うっていう動作があったから学びになった時間が大きく感じたのかもしれない。病院のこととかもそうだし。

筆者：逆にもっとここ知りたかったなみたいなことありますか。

E：うーん。

筆者：ゲームとして改善できそうな点。面白そうだなとか。

E：おもしろそうとは違うかもしれないけど、筆者がいてゲームが完成している感じがする。なんか知識を解説してくれたよね。だから、もしこれを別の誰かがやるってなった時にどうなるのだろうっていうのはちょっと思った。

筆者：あー。ゲームマスターに知識がないとゲームの運営ができないっていうことはありますね。例えば soho とかもそうだけど知らない単語が出てきた時に、ゲームのシステムとして「どこのことなんだろう」っていう引っかかりを与えるっていう設計でした。今は google でなんでも調べられるから、調べることによって文化的に知りたいなとかこの言葉何だろうっていう、最初のきっかけを作ろうっていう設計だったのだけど。 その意図は感じにくかったですか？

E：聞けば答えてくれたから感じにくかったかも。

筆者：答えてなかったら調べていた？

E：なんか色とか変わっていたら調べたかも。キーワードに色とかがついていて、ハイライトとか。それなら自分たちだけでもできそう。

筆者：なるほど。ビジュアル的な情報もあった方がよかったですか？

E：わかんない。調べてはなかったかも。やっぱり計算に集中しているから、やろうとならないかも。載ってないから気になるものもあるし、写真があったらそこからもうちょい知りたくなるとかもありそうだし。

あと、異文化の理解だけだったら、主人公がイギリスの人とか移民とかでもよかったけど、実際にイギリスに住みたくなるみたいな要素を入れるのだとしたら、自分が日本人の設定の方がイメージ湧きやすいかなって思った。なんかポンドとかも実際どれくらいなのかって、1回1回計算しないとわかんないから。最初に言ったみたいに、お金がただの数字に見えちゃっていた部分もあって、 なんかそういう主人公が日本人でプラスこれを日本円に換算する機会とかがあったら、もうちょっと 「これくらいだったら生活できるな」とか移住するっていう観点だけでいったら、そっちの方が想像は膨らむかなって思いました。

筆者：定期的にポンド換算する機会が多い方が、金額へのイメージがしやすいってことですか？

E：数字しか扱わないし、お札とかじゃないからそう思いました。

筆者：このゲームが異文化学習を推進するきっかけになりそうだと思いますか、というアンケートの回答と理由を教えてください。

E：回答は多分4とかにつけて、理由としては、 行ったことがない国だからこそ、ほとんど知らない状態だった。それこそ、留学していた友達の話を聞くぐらいしか知る手段はないし、それってなんか話題に上がらないと学べないから、このゲームをやるっていう 1 回の機会で色々な知識を得られるとか、自分の知らない文化を知れるっていう点では、コスパがいいというか機会さえ与えられればめちゃくちゃ学べると思いました。

筆者：行った気分にはなりましたか？

E：え、行った気分…。

筆者：とか、まあ、イギリスで実際生活した気分みたいな。

E：私は結構家を何回か買ったりしていたから、なんとなく。最初、郊外住んでいて、次中心引っ越してみたいな。写真ついているからこういう感じのところなのかな、みたいなイメージはついたかもしれない。

筆者：写真は、実際にイギリスの街歩きをして、良さそうな写真を資料で調査してきたのですけどイメージは湧きやすかった感じですか？

E：うん。家を買ったからこそ。

筆者：ありがとうございました。