総ページ数：40p

2022 年度

発酵メディア研究ゼミ論文

指導教員：チェン ドミニク

題目

「人生を”予習”する リアル人生ゲームの制作」

早稲田大学文化構想学部

表象・メディア論系

学籍番号：1T190436

佐藤 菜夏

概要（アブストラクト）

筆者は社会に出ることを目前に控え、親に頼らずに生きていくことに対して漠然とした不安を覚えた。これまでの学生生活において勉学に関しては一生懸命に取り組んできたはずだが、税金のこと、保険のこと、結婚や出産のこと、生きていくために必要であろう知識が全く身についていない。社会人が至極当たり前にこなしていることに対する、自分の無知さに気付いたのである。いざ学ぼうと思い調べてみるとそこには難しい言葉が並んでいるだけで単なるインプットに留まってしまい、社会を生きるということを具体的にイメージすることができなかった。そこで、簡単かつ楽しく、擬似的に社会生活を体験できるようなゲームがあればいいのではないかと考えた。

本論文においては税金や保険などの社会を生きる上で必要とされる知識を、実践的に楽しく学ぶことのできるリアル人生ゲームを提案・制作し、社会に出る前の学生にプレイしてもらう。楽しく人生を”予習”することで、①社会に出ることに対する不安が払拭されるか、②社会を生きるということをより具体的に（”リアル”に）イメージすることができるか、③理想の人生について考えるきっかけとなりうるかを確認するため、実験によって得られた結果をアンケートやインタビューによって収集・分析した。

その結果、①社会を生きるということをより具体的に（”リアル”に）イメージすることができる、②理想の人生について考えるきっかけとなりうる、③精神的な学びや感情の予習ができるという効用を持つことが確認できた。一方で、「社会に出ることに対する不安が払拭される」という筆者が仮定していた効用を持たないという課題が明らかになった。

目次

1. はじめに 6

1.1. 研究の背景と動機 6

1.2. 論文の構成 2

2. 関連動向 3

2.1. シリアスゲームという考え方 3

2.2. 人生をテーマとしたシリアスゲーム 3

2.2.1. 『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』 4

2.2.1. 『人生設計ゲーム』 6

2.3. 関連動向のまとめ 8

3. 提案 9

3.1. 提案の概要 9

3.2. 『リアル人生ゲーム』の提案 9

3.3. 設計 9

3.3.1. 制作のゴールとデザインポイントの設定 10

3.3.2. ライフイベントに関するリサーチ 12

3.3.3. ゲームの進め方やゲームアイテムの確定 12

3.3.4. ゲームの制作 22

3.4. 班制作後の改良点 22

3.5. 実験 23

3.5.1. 実験の手順と参加者 23

4. 評価 27

4.1. 評価方法 27

4.2. 教育的側面からの評価 29

4.3. ゲーム的側面からの評価 30

4.4. 仮説①について 31

4.5. 仮説②について 33
4.6. 仮説③について 34
4.7. 考察.....35
5. まとめ 38
5.1. 結論.....38
5.2. 今後の展望 38
6. 謝辞.....40
7. 参考文献.....41

図目次

図 1. 『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』 5
図 2.『リアル人生ゲーム』 10
図 3. 主人公カード 15
図 4. チョイスカード.....16
図 5. イベントカード.....17
図 6. お相手カード 19
図 7. お札 20
図 8. 約束手形 21
図 9. 年齢カード.....22
図 10. 実験中の様子 24
図 11. 使用カード例(1).....25
図 12. 使用カード例(2).....26

表目次

表 1. 本論文の構成 2

表 2. 主人公カード 14
表 3. お相手カード 17
表 4. プレイ前アンケート 27
表 5. プレイ後アンケート 27
表 6. グループインタビューにおける質問項目 28
表 7. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 1 の回答結果（実験 1 日目）.....31
表 8. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 1 の回答結果（実験 2 日目）.....32
表 9. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 2 の回答結果（実験 1 日目）.....33
表 10. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 2 の回答結果（実験 2 日目）.....33
表 11. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 3 の回答結果（実験 1 日目）.....34
表 12. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 3 の回答結果（実験 2 日目）.....34

1. はじめに

早い者で中学を卒業した時に、社会という未知の領域に私たちは投げ出される。現在の義務教育においては、公民や家庭科の授業において税金や社会保障について教えられている[1)2)]が、果たして義務教育を受けるだけで安心して社会を渡り歩いていけるのだろうか。本論文は筆者が抱える将来に対する不安について、それを払拭しポジティブな感情を芽生えさせる方法を検討・提案したものである。

1.1. 研究の背景と動機

筆者は社会に出ることを目前に控え、親に頼らずに生きていくことに対して漠然とした不安を覚えた。これまでの学生生活において勉学に関しては一生懸命に取り組んできたはずだが、税金のこと、保険のこと、結婚や出産のこと、生きていくために必要であろう知識が全く身についていない。社会人が至極当たり前にこなしていることに対する、自分の無知さに気付いたのである。その自分の無知さという不安から解放されるためには、無知という状態を脱すること≒知識を得ること、つまりこれからの人生に起こるであろうことを“予習”することが必要なのではないかと考えた。いざ学ぼうと思い調べてみるとそこには難しい言葉が並んでいるだけで単なるインプットに留まってしまい、社会を生きるということを具体的にイメージすることができなかった。

では、“予習”する上でどのような要素が加われば、具体的に将来を想像することができるのだろうか。筆者が将来について考えたことのある機会として、親など身近な人の経験について聞くことの他に「人生ゲーム」をプレイした時のことが頭に浮かんだ。人生ゲームはその名の通りマップを人生に見立ててコマを進め、億万長者を目指していくゲームである。ゲームを通して結婚や出産、家の購入などまだ経験したことのない人生をシミュレーションすることは、自身の将来を考えるきっかけになった。つまり、“予習”する上では、インプットを行うだけではなく、擬似的に体験すること≒シミュレーションが具体的想像の手助けになるのではないだろうか。また、人生ゲームを今以上にリアルに仕立てることができれば、より人生に役立つ知識を得られるようになるだけではなく、ゲームならではの”楽しさ”が効力となり、より前向きな気持ちで“予習”することができるのではないだろうか。以上が

---

1) 矢ヶ崎典隆・坂上康俊・谷口将紀（著作代表）『新しい社会 公民』東京書籍, 2022

2) 佐藤文子・金子佳代子・田口浩継（編集委員代表）『新しい技術・家庭 家庭分野』東京書籍, 2020

リアル人生ゲーム制作の動機である。

1.2. 論文の構成

本論文の構成は以下に示す表 1 の通りである。

表 1. 本論文の構成

1. はじめに	研究の背景、動機の説明および論文の構成を提示する
2. 関連動向	本研究に関連するシリアスゲームの動向を解説し、本研究の道筋を示す
3. 提案	本研究で提案する『リアル人生ゲーム』の設計プロセスを詳述する
4. 評価	『リアル人生ゲーム』の被験者実験データとインタビューの分析を行う
5. 結論	本研究の成果と課題、および今後の展望を示す

また、本文では紹介しきれなかったデータとして、本研究で行ったインタビューの詳細な内容を、匿名化を施した形で巻末に付録した。

2. 関連動向

本章ではシリアスゲームという考え方についてまとめるとともに、『リアル人生ゲーム』の性質がいかなるものであるかの仮説を立てるため、類似する作品を分析し、得られた知見をまとめる。

2.1. シリアスゲームという考え方

『リアル人生ゲーム』に類似する作品を紹介する前に、ゲームと教育の関係性についてまとめておく。藤本は「教育・訓練分野でのゲーム利用については、第二次世界大戦中の軍事関連の演習、教室で利用される教育ゲームなどをはじめとして、長い歴史の中でさまざまな取り組みが進められてきている。」[3]という。その歴史の中で生まれた概念のひとつがシリアスゲームというものである。シリアスゲームとは「教育をはじめとする社会の諸領域の問題解決のために利用されるデジタルゲーム」[4]のことであり、今回の『リアル人生ゲーム』はデジタルゲームではないものの、その概念に大部分が当てはまるゲームであるということができるだろう。近年この分野においては、KONAMI の日本全国をめぐるスゴロク風ボードゲームでお馴染みの桃太郎電鉄教育版[5]のリリースや、マルクス・ペルソンと Mojang Studios の社員が開発した Minecraft[6]が教育目的に利用されるなど、日本でも盛り上がりを見せている。

2.2. 人生をテーマとしたシリアスゲーム

ここからは人生をテーマに作られたシリアスゲームの事例を提示する。ゲームとしての要素と教育としての要素の二つに分けて、各作品の特徴を以下にまとめる。

---

[3] 藤本徹『シリアスゲーム 教育・社会に役立つデジタルゲーム』東京電機大学出版局, 2007, p. 3

[4] 同書、はじめに i

[5] ブラウザ版『桃太郎電鉄 教育版 Lite ～日本っておもしろい！』, https://www.konami.com/games/momotetsu/education/（最終アクセス 2022/11/28）

[6] 公式サイト– Minecraft, https://www.minecraft.net/ja-jp（最終アクセス 2022/11/28）

2.2.1. 『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』

『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』は第一生命株式会社が消費者教育・金融保険教育を目的に制作したすごろく形式のゲームである。公式サイトにおいては「結婚・住宅購入などのライフイベント、病気・ケガ等のリスク、振り込め詐欺や架空請求といった消費者被害事例等、人生を疑似体験することができる」[7]と説明されている。ゲームを構成するアイテムは

① 表面が「ヤング・ミドル版」、裏面が「シニア版」になっているゲームシート

② コマ

③ 相談カード

④ ボーナスチャンスカード

⑤ サイコロ

⑥ ライフサイクルマネー（100 万円、500 万円、1000 万円の 3 種類）

⑦ 借金（100 万円、500 万円の 2 種類）

⑧ 生命保険証券

であり、プレイヤー数は 3～5 名。所要時間目安は「ヤング・ミドル版」のみで 20～30 分、「ヤング・ミドル版」＋「シニア版」で 40～50 分である。

[7] 消費者教育・金融保険教育教材「ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～」, https://www.dai-ichi-life.co.jp/tips/lc_game/index.html（最終アクセス 2022/11/28）



図 1. 『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』

また、第一生命株式会社は『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』を用いて指導者や生徒に出張授業を行なっており、2022 年には多摩大学において授業が行われていた[8)]。実際に筆者も、実物を用いてゲームをプレイすることができたため、その際感じたことも踏まえてゲームとしての要素と教育としての要素の二つに分けて、『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』の特徴を以下にまとめる。

まず、ゲームとしての要素について。『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』がゲームとして優れている点は、「ヤング・ミドル版」+「シニア版」のプレイ時間が 40～50 分であるところだ。人生をテーマにしたゲームは人生を再現するため、プレイ時間が非常に長い傾向がある。一方で『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』は、比較的短い時間で就職時から 90 代までの人生をシミュレーションできる設計になっている。気になる点としては、すごろく形式であるが故に確率が収束しており複数のプレイヤーが同じ

8) 多摩大学, 特別講義「ライフサイクルゲーム～生涯設計のススメ～」を開講, https://www.tama.ac.jp/topics/news/2022/04/post-8708.html（最終アクセス 2022/11/28）

マスのイベントを経験することが多く、何が起こるのだろうかという楽しさに欠ける点が挙げられる。

続いて、教育としての要素について。『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』が教育として優れている点は、ボーナスチャンスカードが非常に勉強になるところだ。ボーナスチャンスカードは「ボーナスチャンス」コマに止まった際に引くカードであり、カード面には生活に関するあらゆるクイズが書かれている。国民年金をはじめ、NISA や iDeCo、保険、病気についてなどあらゆるテーマにおいてクイズが出題されるため、様々な知識を身につけることができる。また、結婚や出産の有無が自由に選択できる点も評価できる。気になる点としては、ボーナスチャンスカード以外のアイテムにおいて学びになる要素が少ないところだ。「ボーナスチャンス」コマは全 82 マスのうち 12 マスと少なく、筆者が 4 人でゲームをプレイした際には全 60 枚のボーナスチャンスカードのうち 8 枚しか使用することがなかった。

2.2.1. 『人生設計ゲーム』

『人生設計ゲーム』は人間の発達を促し、3F(Freshness, Fun, Freedom）の要素を持った消費者教育の教材として、大藪千穂、杉原利治らが制作したゲームである。このゲームは他のプレイヤーとゲーム終了時の残金を比べるものではなく、自分の人生を自ら考え、生活設計する事を目的にしたものである[9)]。大藪千穂、杉原利治らによると、『人生設計ゲーム』は以下の 6 つの特徴を組み込んだゲームとなっている[10)]。

① 多様性を持った現実的生活設計モデルの設定（freedom）

② 年齢順に進行するゲーム

③ 自由度の大きな意思決定（freedom）

④ リスクと資産形成の設定

⑤ 合理的な開始時と終了時の設定

⑥ 「豆知識」の活用（freshness）

---

9) 大藪千穂・杉原利治「「人生設計ゲーム」を用いた金融経済教育」,『生活経済学研究』Vol, 41 , 2015 , pp.45-53

10) 大藪千穂・杉原利治「人間発達プロセスを基盤とした「人生設計ゲーム」開発の試み」,『消費者教育』28 巻 , 2008 , pp.95-105

ゲームを構成するアイテムは、

① ゲームボード（各年代，計 4 枚）

② 「選択可能なライフイベント」のコマ（1 種類）

③ 「選択不可能なライフイベント」のコマ（16 種類）

④ 紙幣（5 種類）

⑤ 年収のコマ（フルタイムの場合，20 歳代は 250 万円，35 歳で 500 万円，45 歳で 750 万円，55 歳で 1000 万円の 10 種類）

⑥ 生活費のコマ（独身年間 180 万円，結婚後年間 300 万円，出産後年間 360 万円の 3 種類）

⑦ 子どもの年齢のコマ

である。プレイヤー数は 1 名だが、そのほかに金銭の授受などを担当する進行役 1 名を必要とする。所要時間目安は 60 分である。続いて、ゲームとしての要素と教育としての要素の二つに分けて、『人生設計ゲーム』の特徴を以下にまとめる。

まず、ゲームとしての要素について。『人生設計ゲーム』がゲームとして優れている点は、「選択可能なライフイベント」が豊富なところだ。『人生設計ゲーム』においては、「選択可能なライフイベント」と「選択不可能なライフイベント」の 2 種類のコマが用意されている。「選択可能なライフイベント」においては就職や結婚をはじめとし、家のリフォームや老人ホームの購入まで 11 項目が自分で選択できるようになっている。3F における freedom の要素がきちんと組み込まれているということができるだろう。一方、気になる点としては、3F における freedom の要素がきちんと組み込まれている分、ランダムに起こる出来事が少ない点だ。「選択不可能なライフイベント」は各年代（10〜20 代、30 代、40 代、50 代）に 1 回のみ引くことになっており、『ライフサイクルゲームⅢ〜生涯設計のススメ〜』のように何が起こるのだろうかという楽しさに欠けると考えられる。

続いて、教育としての要素について。『人生設計ゲーム』が教育として優れている点は、自らの人生に照らし合わせてゲームに取り組めるところだ。プレイヤーはゲーム内のキャラクターになりきるのではなく、現実味を持たせるため、開始時での貯蓄を所持金として受け取るなど、あくまでも自分としてゲームに参加することになっている。加えてプレイヤー数が 1 人で 60 分のゲームをプレイすることになっているため、自分の人生について考える時間がきちんと用意されているということができるだろう。実際に大藪千穂、杉原利治らが『人生設計ゲーム』の実践後に行なったアンケートにおいては、「現実の人生をどうすればよいか考えたか」という項目に全員が最高評価である 5 を記入したという。[11]一方、気にな

[11] 同論文

る点として大きな要素はないが、2008 年に発表されている作品のため定年が 60 歳になっているなど、現在の情勢と異なる点が多く見受けられる。今の時代に合わせたアップデートが必要だと考えられる。

2.3. 関連動向のまとめ

ここまで、シリアスゲームについて、そしてその分野の中でも人生に焦点を当てた『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』と『人生設計ゲーム』について」紹介してきた。これら 2 つのゲームの優れている点としては「ボーナスチャンスカードが非常に勉強になる点」「選択可能なライフイベントが豊富な点」など、気になる点としては「ランダムに起こる出来事が少ない点」「現在の情勢と異なる点が多く見受けられる」などが挙げられた。次の章では本章における分析を参考にしつつ『リアル人生ゲーム』の提案を行う。

3. 提案

3.1. 提案の概要

前章ではシリアスゲームという概念の理解や、これまでに制作された人生を学ぶシリアスゲームの評価を行い、今後目指すべき方向性を確認した。本章においては関連動向を参考にしながら、新たな魅力や効果のある人生を学ぶシリアスゲームを制作することを試みた。

3.2. 『リアル人生ゲーム』の提案

本論文において提案するのは『リアル人生ゲーム』である。簡単かつ楽しく、擬似的に社会生活を体験することで、税金や保険などの社会を生きる上で必要とされる知識が身につくゲームを目指す。また、人生における数々の選択をシミュレーションすることができ、自身の将来を具体的に想像することができるようになることを目標とする。

3.3. 設計

本研究では『リアル人生ゲーム』を制作した。本作品の制作は、2022 年度 早稲田大学 文化構想学部 表象・メディア論系 発酵メディア研究ゼミにおける前期自由制作「リアル人生ゲーム」班にて、5 期生の武井楓さん、野島亘貴さん、平井将貴さん、6 期生の小野未結さん、佐古瑛大朗さんと共に 6 名のチームで行い、前述のチームメンバーからは多大な貢献とご協力を頂いた。なお、本論文の実験において使用する『リアル人生ゲーム』は、自由制作で完成したものを実際にプレイした際に見つかった改善点をもとに、筆者が改良を加えたものである。



図 2.『リアル人生ゲーム』

『リアル人生ゲーム』の制作手順は以下の通りに行なった。

① 制作のゴールとデザインポイントの設定

② ライフイベントに関するリサーチ

③ ゲームの進め方やゲームアイテムの確定

④ ゲームの制作

3.3.1. 制作のゴールとデザインポイントの設定

『リアル人生ゲーム』を制作するにあたって、はじめにこのゲームの目指すゴールを定めた。目指すゴールは以下の通りである。

本ゲームは簡単かつ楽しく、擬似的に社会生活を体験することで、税金や保険などの社会を生きる上で必要とされる知識が身につくことを目指す。また、人生における数々の選択をシミュレーションすることで、自身の将来を具体的に想像できることを目指す。

それにより ①未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭される

②未来の想像可能性が生まれる

③未来への希望（ポジティブな感情）が生まれる

目標を確認したところで、それを達成するためのゲームデザインにおけるポイントを抽出した。目標をひとつずつ噛み砕き解釈しながら、工夫点を紹介する。

「①未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭される」とは筆者が感じているような、社会に出ることに対する不安（自らの無知さ等）が払拭されることを意味する。不安に感じる理由は人それぞれあると考えられるが、筆者の場合は社会人が至極当たり前にこなしていることに対する自分の無知さが故である。無知という状態を脱するために、まずは知識をつけることが最優先事項だと考えられるだろう。社会を生きていく上で必要な知識にはありとあらゆるものがあるが、全てを取り上げることは難しいことから、班員が学習したいと考えた税金・結婚・葬式・出産及び子育て・保険・家や車に関する知識を取り上げることとした。そして、それら各種ライフイベントや関連するお金の出入りについて学べる要素を、関連動向で挙げた作品よりも詳細にゲーム内に取り入れる工夫をした。

「②未来の想像可能性が生まれる」とは、社会を生きるということをより具体的に（”リアル”に）イメージすることができることを意味する。具体的にイメージを膨らませるためには、知識をつけることに加えてシミュレーションできる場が必要なのではないだろうかと筆者は考える。しかし、真にリアル（＝現実と同じくらい現象の多い）な人生ゲームは、厳密には作ることができないだろう。そこで、人生における「選択性」と「偶然性」いう点に焦点をあてて、そのリアリズムを追求した場を用意したいと考えた。なぜなら、生きる上では自ら選択して道を切り拓いていくこともあれば、偶然起きたことから行く先が変化することもあり、人生とは「選択」と「偶然」の繰り返しによって歳を重ねていくものであるからだ。よって、「選択性」と「偶然性」をシミュレーションできる場を作ることで、未来の想像可能性が生まれるのではないかと考える。「選択性」という観点から現実に近づけるために、結婚や出産の有無・車や家の購入など、自身で選択できる機会を用意した。また、「偶然性」という観点から現実に近づけるためには、スタート時に借金を抱えていたり、必ずしも自然妊娠ができるわけではなかったりといった要素を散りばめる工夫をした。

「③未来への希望（ポジティブな感情）が生まれる」とは、理想の人生について考えるきっかけが生まれることを意味する。理想の人生について考えるためには、様々な人生のパターンを知ることが必要なのではないかと考える。様々なパターンを模索していく中で自分にとっての理想が見つかるのではないだろうか。また、自分にとっての成功パターンの人生/失敗パターンの人生をシミュレーションすることで、実際の人生へのヒントを得られる場を作りたいと考えた。そこで、関連動向で挙げた作品よりも起こる事象のランダム性を増すため、ボードゲーム形式ではなくカードゲーム形式にし、様々な人生パターンを歩むことができるよう工夫をした。

以上、3つの工夫をもとに制作を進めていくこととした。

3.3.2. ライフイベントに関するリサーチ

目標とデザインポイントが決定したところで、ゲーム内に取り入れる知識に関するリサーチを行なった。リサーチ項目は、税金・結婚・葬式・出産及び子育て・保険・家や車の売買である。これらに関するお金の出入りを中心としながら、税金においては計算の方法、保険においては加入率を調べるなどして、ゲーム内にどう落とし込んでいくか議論を重ねた。リサーチにおいては、『リアル人生ゲーム』が「①未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭される」ようになること、「②未来の想像可能性が生まれる」ようになることを意識しながら行なった。

3.3.3. ゲームの進め方やゲームアイテムの確定

ゲームの進め方やゲームアイテムの確定においては、『リアル人生ゲーム』が「③未来への希望（ポジティブな感情）が生まれる」ものにするべく、カードゲーム形式であることを前提に考えていくものとした。ゲームの進め方は以下の通りである。

22 歳から 65 歳の人生シミュレーションを行う。ゲームプレイヤーが以下の流れを 1 周することで 1 年が経過する。

① 年収を配布し、諸費用を回収する。

② チョイスカードを選択する。

③ ルーレットを回して、引くイベントカードの枚数を決定する。(1〜2 枚)

④ イベントカードを引き、カードに書かれた出来事に従う。

また、①において支払う諸費用は以下の通りである。

所得税：～195 万円　　5%
196～330 万円　10%
331～695 万円　20%
696～900 万円　23%
900～1800 万円　33%
固定資産税：家を購入した場合、毎年 1.4%払う
生活費：家族 1 人につき年間 120 万円払う
車の維持費：カードに従って毎年払う
保険料：カードに従って払う
※ ゲーム内において生じる万の位の数字は、切り捨てるものとする。

続いて、ゲームアイテムについて紹介する。ゲームアイテムは、

① 主人公カード（計 8 枚）
② チョイスカード（計 60 枚）
③ イベントカード（20 代～50 代 各年代 60 枚、60 代 45 枚の計〇枚）
④ お相手カード（計 12 枚）
⑤ お札（10 万円、50 万円、100 万円の 3 種類）
⑥ 約束手形（100 万円）
⑦ 年齢カード
⑧ ルーレット（既存のアプリケーション「無料ゲーム-迷った時のルーレット ランチや罰ゲーム抽選」を使用）

とした。ゲームアイテムについて一つずつ紹介していく。

○主人公カード

主人公カードはゲームのはじめに引き、プレイヤーの設定を決めるカードである。なお、全員アパート住み、自動車免許保有とし、借金がある場合は、ゲーム開始時にその額の約束手形を受けとる。年収はカードに書かれた額からスタートし、年代ごとに 100 万円ずつアップするものとする。内容は以下の表２の通りである。

表 2. 主人公カード

性別	年収	借金	パートナー
男	年収 150 万	借金なし	パートナーなし
男	年収 200 万	100 万円の借金あり	パートナーあり
男	年収 250 万	借金なし	パートナーあり
男	年収 300 万	400 万円の借金あり	パートナーなし
女	年収 100 万	借金なし	パートナーなし
女	年収 150 万	200 万円の借金あり	パートナーあり
女	年収 250 万	借金なし	パートナーなし
女	年収 300 万	300 万円の借金あり	パートナーなし



図 3. 主人公カード

○チョイスカード

チョイスカードは毎年自分で選択できるカードで、大きく分類すると出産・車・家・保険・出会い・転職のカードがある。出産においては自然妊娠できる確率が 95%で、自然妊娠できなかった場合不妊治療の選択肢があるなど“リアルさ”にこだわっている。車を購入した場合は自動車税や走行費用、メンテナンス費用などをまとめた年間維持費を、家を購入した場合は固定資産税を毎年払う必要がある。保険は加入率が高いとされている死亡保険・医療保険・車の任意保険・火災保険・学資保険の 5 つを用意した。

家の購入の際は分割購入を可能とし、本ゲーム内においては、分割手数料は支払う必要はないものとする。(実際には分割で購入する場合、手数料が発生する。) 但し、65 歳までに払い終えるように分割回数を設定することとした。また、家や車は購入後 (本ゲームにおいては、家を分割で購入した場合は、全額払い終えるまで売却は不可とする。実際にはローンを完済する事で売却が可能となる。)、売却することを可能とした。ルーレットを回し、売却額を決定するものとする。なお、カードの詳細は付録に掲載した。



図 4. チョイスカード

○イベントカード

イベントカードはルーレットで枚数（1～2 枚）を決定し毎年引くカードで、年代ごとにカードが分かれている。20 代においては「運命の人と出会い、お相手カードを一枚引く。任意のタイミングで結婚・離婚できるが、結婚中はお相手カードを引くことができない。」といった出会いや、「友人をリファラル採用で会社に引き入れる。インセンティブとして 10 万円もらう。」といったキャリアに関するカードが多くなっている。一方で 50・60 代では「親のためにお墓を建てる。200 万円払う。」といった終活や、「癌を患いパルス療法を行い 1000 万円払う。ただし、医療保険加入者は支払いが発生しない。」といった病気にまつわるカードが多くなっている。なお、カードの詳細は付録に掲載した。



図 5. イベントカード

○お相手カード

お相手カードは指示があった際に引くカードで、パートナーの設定を決めるカードである。お相手カードを持っている場合、任意のタイミングで結婚・離婚できるが、結婚中は新たにお相手カードを引くことができない。結婚した場合、任意のタイミングで出産に挑戦できる。尚、2022 年 10 月時点の法律に従い、同性婚はできないものとした。内容は以下の表 3 の通りである。

表 3. お相手カード

性別	年収
男	専業主夫(収入なし)
男	年収 300 万円
男	年収 500 万円
男	年収 600 万円
男	年収 700 万円
男	年収 900 万円
女	専業主婦(収入なし)
女	年収 100 万円
女	年収 200 万円
女	年収 300 万円
女	年収 400 万円
女	年収 450 万円



図 6. お相手カード

○お札

お札は 10 万円、50 万円、100 万円の 3 種類を用意した。細かい金銭のやり取りを防ぐため、ゲーム内の計算において生じた万の位の数字は切り捨てるものとする。



図 7. お札

〇約束手形

約束手形は 100 万円のみ用意した。手元の現金が足りない際に使用できる。通常、約束手形には支払期日が設けられているが、ゲーム内においては期限なしとする。



図 8. 約束手形

〇年齢カード

『リアル人生ゲーム』は 22 歳から 65 歳までの人生をシミュレーションするゲームである。年齢カードは「22」からスタートし、全員が 1 年分の給料の受け取り、諸費用の支払い、チョイスカードの選択、イベントカードの指令実行をしたら「23」に年齢カードを進める。



図 9. 年齢カード

○ルーレット

イベントカードの枚数など、ルーレットを用いて決定を行う際は、NAKAYUBI CORPORATION の「無料ゲーム-迷った時のルーレット ランチや罰ゲーム抽選」を使用する。採用理由はシンプルなデザインと、簡単にルーレットのテンプレートが作成可能な点からだ。イベントカードの枚数の他に出産、人工授精、体外受精、婚活・アプリ、投資・転職、家・車の売却のテンプレートを作成し、それぞれ必要な際にルーレットを回す。

3.3.4. ゲームの制作

ゲームの制作においては材料として画用紙、カードスリーブ、カードリングを使用した。また、制作するための道具としてパソコン、プリンター、裁断機を使用した。

3.4. 班制作後の改良点

2022 年度 早稲田大学文化構想学部 表象・メディア論系 発酵メディア研究ゼミにおける前期自由制作「リアル人生ゲーム」班にて制作及びゲームプレイを終えた後、筆者が問題点を洗い出し改良を行なった。改良点は

① 年代毎の給料アップ

② 家の分割購入

③ 家や車の売却

④ 各カードの精査

である。

3.5. 実験

以上のように設計した『リアル人生ゲーム』の与える効果について、立てた仮説を改めて確認すると以下の通りである。

本ゲームは簡単かつ楽しく、擬似的に社会生活を体験することで、税金や保険などの社会を生きる上で必要とされる知識が身につくことを目指す。また、人生における数々の選択をシミュレーションすることで、自身の将来を具体的に想像できることを目指す。

それにより ①未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭される

②未来の想像可能性が生まれる

③未来への希望（ポジティブな感情）が生まれる

『リアル人生ゲーム』のプレイを通して、これら 3 つの効果が得られるかを以下の実験で検証した。

3.5.1. 実験の手順と参加者

『リアル人生ゲーム』の効果を検証するために、以下の手順で実験を行った。

① プレイ前アンケートの実施

② 『リアル人生ゲーム』のプレイ

③ プレイ後アンケートの実施

④ プレイ前/プレイ後アンケートをもとにしたグループインタビュー

なお、実験の参加者は 6 名の大学生（男性 3 名、女性 3 名）で、3 名ずつ 2 日間に分けて実験を行った。

次章では教育及びゲームの 2 つの側面から『リアル人生ゲーム』を評価し、本ゲームの与える効果について立てた仮説の検証を行う。

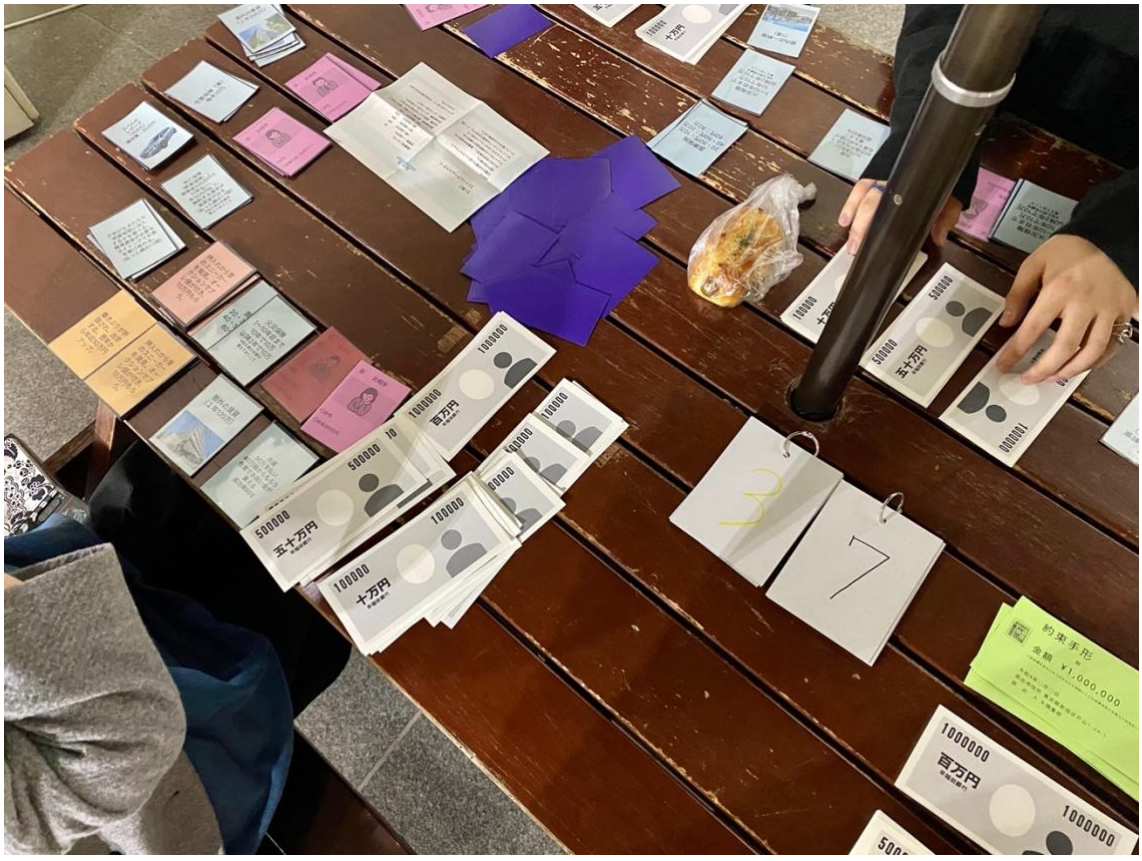


図 10. 実験中の様子


主人公
お相手
女性
年収400万円
都外の一軒家
(5000万)
友人をリファラル採用で会社に引き入れる。インセンティブとして10万円もらう。
ジムに加入10万円払う
ホストクラブはじめてのキャバクラ、調子にのってシャンパンを入れてしまう。3円払う。
医療脱
住んから巣の家い
運命の
友人をリファラル採用で会社に引き入れる。インセンティブとして10万円もらう。
ラスベガジたり。
仕事る。30万
宝く当る。
お相手がいて未婚の場合、結婚をせがまれ結婚する。100万円を払う、結婚式をお祝い金がもらえる。
骨折療費
子学費支保いの
自動い動て自動を動入場
お振り
妹まい
ハンドのアリーき好
子受は動120保ば
投10ルが万戻

図 11. 使用カード例(1)



図 12. 使用カード例(2)

4. 評価

4.1. 評価方法

評価方法はプレイ前/プレイ後アンケート、及びそれをもとにしたグループインタビューである。プレイ前/プレイ後アンケートの所要時間はそれぞれ 10 分ほど、グループインタビューの所要時間は 30 分ほどであった。なお、実験 1 日目の参加者を A さん、B さん、C さんとし、実験 2 日目の参加者を D さん、E さん、F さんとする。

プレイ前/プレイ後アンケートの質問項目は以下の表 4 , 5 の通りである。

表 4. プレイ前アンケート

質問番号	質問内容	選択肢
1	将来への不安はありますか？	1（すごくある）~5（全くない）
2	社会に出て生活していくことを具体的に想像できていますか？	1（全く想像できていない）~5（しっかりと想像できている）
3	自身の理想の人生について考えられていますか？	1（全く考えられていない）~5（しっかりと考えられている）

表 5. プレイ後アンケート

質問番号	質問内容	選択肢
1	『リアル人生ゲーム』を終えた今、将来への不安はありますか？	1（すごくある）~5（全くない）
2	『リアル人生ゲーム』を終えた今、社会に出て生活していくことを具体的に想像できていますか？	1（全く想像できていない）~5（しっかりと想像できている）
3	『リアル人生ゲーム』を終えた今、自身の理想の人生について考えられていますか？	1（全く考えられていない）~5（しっかりと考えられている）

グループインタビュー実施前に事前に準備した質問項目は、以下の表 6 の通りである。なお、インタビュー実施中は被験者の回答に応じて臨機応変に質問を投げかけるものとした。

表 6. グループインタビューにおける質問項目

分類	質問内容
ゲーム的側面に関する質問	はじめに、『リアル人生ゲーム』をプレイしてどうでしたか？ 率直な感想を教えてください。
プレイ前及び教育的側面に関する質問	プレイ前アンケートにおける、質問番号 1 について。不安に思う場合、なぜ不安に思いますか？ 又は、不安に思わない場合、なぜ不安に思いませんか？
プレイ前に関する質問	プレイ前アンケートにおける、質問番号 2 について。想像できていない場合、なぜだと思いますか？ 又は、想像できている場合、それはなぜですか？
プレイ前に関する質問	プレイ前アンケートにおける、質問番号 3 について。考えられている場合、なぜだと思いますか？ いつ考えましたか？又は、考えられていない場合、それはなぜですか？
プレイ後及び教育的側面に関する質問	『リアル人生ゲーム』を通して、何か学びになったことはありますか？
プレイ後に関する質問	プレイ後アンケートにおける、質問番号 1 について。不安に思う場合、なぜ不安に思いますか？ 又は、不安に思わない場合、なぜ不安に思いませんか？
プレイ後に関する質問	プレイ後アンケートにおける、質問番号 2 について。想像できていない場合、なぜだと思いますか？ 又は、想像できている場合、それはなぜですか？
プレイ後に関する質問	プレイ後アンケートにおける、質問番号 3 について。考えられている場合、なぜだと思いますか？ 又は、考えられていない場合、それはなぜですか？

4.2. 教育的側面からの評価

はじめに、グループインタビューを踏まえて『リアル人生ゲーム』を教育的側面から評価する。

○知識面の学び

知識面の学びとしては、実際のお金の流れをはじめとし保健の重要性など、筆者が想定し

ていた学びが得られたという回答があった。一方、筆者が想定していなかった学びの側面としては、所得税における税率の切り替わりについてである。C さんは「結婚して労働力が 2 倍になったら収入が増えるかと思いきや、税金の関係で逆に損になった。こんなことがあるのかと、新しい学びになった。」と述べている。収入が増えて所得税の税率区分がひとつ上がることで逆に損になる例から、年収をうまく調整できると最大限の収入が得られるのではないかと感じたという声が上がった。

実験参加者がさらに学習したい要素としては、投資や 65 歳以上の人生が挙げられた。投資が挙げられた要因としては近年の投資ブームに加えて、ゲームの構造上お金にまつわる動きがメインであったことや、余ったお金の使い道のひとつにできるとプレイヤーが感じたことがあるのではないかと考えられる。また、65 歳以上の人生について、B さんは「65 歳以降の人生にも関心がある。残った資産をどう使っていくのかとか。」と述べている。他の参加者からも、老後への不安の声が上げられた。

○精神面の学び

今回の実験においては精神面における学びが大きかったという声が多数上がった。これは、筆者が予想していなかった結果のひとつである。C さんは「みんなが結婚したら自分もしたくなる気持ちが分かった。」と、E さんは「メンタル面がリアルだったから、親など人の気持ちが分かるようになった。」と述べている。自分がまだ歩んでいない先の人生や、自分とは違う境遇の人生を歩むことで、自分がこれから感じるであろう気持ちや、自分以外の人が感じるであろう気持ちを汲み取ることができたようだ。

○プレイ方式を変えることで得られるであろう学び

今回のプレイによって得られた学びとは別に、新たな学びを得られる方法としてプレイ方式の変更という観点が挙げられた。B さんは「もう 1 回ゲームをプレイしたら、若い頃の選択が変わるかもしれない。」と、E さんは「人数を増やせば、もっと色々なパターンの人生が見られそう。」と述べている。ゲームの内容はそのままに、参加人数やプレイ回数を変えることで『リアル人生ゲーム』から学ぶことのできる要素は、まだまだ増えるように感じる。

4.3. ゲーム的側面からの評価

続いて、グループインタビューを踏まえて『リアル人生ゲーム』をゲーム的側面から評価する。

○楽しさについて

実験 1 日目の参加者 3 名はグループインタビュー開始後、全員が口を揃えて「楽しかった」と述べた。特に B さんは、30 代という若さで交通事故に遭い亡くなってしまうカードを引いたにも関わらず、「まだあと 1 時間ぐらいできそう。」「このゲーム、絶対にみんなやった方がいい。」と述べており、『リアル人生ゲーム』の楽しさを高く評価した。一方、実験 2 日目の参加者である D さんは、「お金持ちになれて嬉しかった。」と述べており、ゲームの結果がどのような形であれ、楽しさを感じてもらえるゲームになっていることが分かった。

○選択肢について

楽しさについて高く評価される一方で、チョイスカードなど選択できる要素が増えると良いのではないかという声が上がった。実験参加者がさらに学びたい要素として挙げた投資に加え、C さんは「チョイスカードを選ぶ機会が 20 代から 30 代の時が多かったので、50 代になっても選べるものがあるといい。」と、B さんは「世界一周旅行とか、お金貯まってきたときにお金を使う手段が欲しい。」と述べている。今回の『リアル人生ゲーム』は「選択性」と「偶然性」をシミュレーションできる場を作ることが工夫の一つであったため、より「選択性」を高める必要があることが分かった。

4.4. 仮説①について

仮説①の未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭されるか否かについて、プレイ前アンケートの質問 1（将来への不安はありますか？）、プレイ後アンケートの質問 1（『リアル人生ゲーム』を終えた今、将来への不安はありますか？）、グループインタビューを踏まえて評価を整理する。

プレイ前/後アンケートの結果は以下の図の通りである。（ 1（すごくある）~5（全くない） ）

表 7. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 1 の回答結果（実験 1 日目）

	プレイ前	プレイ後
A さん	1	3
B さん	4	4
C さん	1	3

表 8. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 1 の回答結果（実験 2 日目）

	プレイ前	プレイ後
D さん	2	3
E さん	5	3
F さん	2	4

○不安が払拭できた例

B さんはプレイ前アンケートでは不安があると回答しており、インタビューにおいては「お金とかに対する知識がないことがひとつ。人生設計とかを考えることも苦手で、結構行き当たりばったりになることが多い。」と述べている。プレイ後アンケートでは不安が減少し、インタビューにおいては「意外とお金が貯まる気がして、安心感があった。」「お金に関して年単位でのシミュレーションをしたことがないから、年収とリンクして色々考えられた。」と述べている。

また、D さんと F さんもプレイ前アンケートでは不安があると回答しており、インタビューにおいては D さんが「仕事が頑張れなそう。」と、F さんが「お金に関して不安がある。」と述べている。プレイ後アンケートでは不安が減少し、インタビューにおいては D さんが「精神面での学びが不安の解消に繋がった。」と、F さんが「若い時に借金をしていても、頑張ればなんとかなる。安心した。」と述べている。

○不安が払拭できなかった例

払拭されなかった不安としては、死という要素が挙げられた。B さんは、「ゲームで突然死したから、自分もいつか突然死ぬかもしれないと不安になった。」と述べている。

また、D さんは「ゲームで上手くいきすぎたからこそ、現実はこんなに上手くいかないだ

ろうと不安になった。」と述べている。E さんも同じく、「ゲーム結果が辛い状況であれば、人生ではもっと気をつけようと思えた。」と述べており、思うような結果になったからこそ、不安の払拭には繋がらなかったようである。

4.5. 仮説②について

仮説②の未来の想像可能性が生まれるか否かについて、プレイ前アンケートの質問２（社会に出て生活していくことを具体的に想像できていますか？）、プレイ後アンケートの質問２（『リアル人生ゲーム』を終えた今、社会に出て生活していくことを具体的に想像できていますか？）、グループインタビューを踏まえて評価を整理する。

プレイ前/後アンケートの結果は以下の図の通りである。（ 1（全く想像できていない）~5（しっかりと想像できている） ）

表 9. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 2 の回答結果（実験 1 日目）

	プレイ前	プレイ後
A さん	3	5
B さん	2	5
C さん	2	4

表 10. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 2 の回答結果（実験 2 日目）

	プレイ前	プレイ後
D さん	2	3
E さん	3	4
F さん	2	4

〇社会に出て生活していくことを想像できるようになった例

仮説②に関しては、全員がゲームプレイを通して、より社会に出て生活していくことを想

像できるようになったと言える。インタビューにおいて、C さんは「今までは 30 代ぐらいまでしか想像できていなかったけれど、65 歳までゲームをやることで子供の 1 人立ちや、残ったお金で老後を生きることを想像できた。」と述べている。また、E さんは「メンタル面がリアルだったから、親など人の気持ちが分かるようになった。気持ちの面でこれからのことが想像できた。」と述べており、ここでも精神面での学びや想像が高く評価された。

○社会に出て生活していくことを想像できなかった例

アンケートにおいては全員がゲームプレイを通して、より社会に出て生活していくことを想像できるようになったと言えるものの、インタビューを通して想像できなかった部分についても話が上がった。C さんは「病気になった時に保険が適用されてお金を払わずに済むことが多く、病気でかかるお金の負担はもちろん精神的な負担が感じられなかった。そこも含めて想像できたら良さそう。」と、病気になった時の対処や精神状態について、より想像できるようになると良いと述べている。

4.6. 仮説③について

仮説③の未来への希望（ポジティブな感情）が生まれるか否かについて、プレイ前アンケートの質問 3（自身の理想の人生について考えられていますか？）、プレイ後アンケートの質問 3（『リアル人生ゲーム』を終えた今、自身の理想の人生について考えられていますか？）、グループインタビューを踏まえて評価を整理する。

プレイ前/後アンケートの結果は以下の図の通りである。（ 1（全く考えられていない）~5（しっかりと考えられている） ）

表 11. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 3 の回答結果（実験 1 日目）

	プレイ前	プレイ後
A さん	5	5
B さん	4	5
C さん	4	5

表 12. プレイ前/後アンケートにおける質問番号 3 の回答結果（実験 2 日目）

	プレイ前	プレイ後
D さん	3	4
E さん	4	5
F さん	4	5

○理想の人生について考えられるようになった例

仮説③に関しても、全員がゲームプレイを通して、より理想の人生について考えられるようになったと言える。インタビューにおいて、C さんは「簡易的ではあるものの体験してみることで、理想を叶えるために必要だけれど考えることが億劫な税金などに関して、考えるハードルが下がった。」と述べている。また、E さんは「何度でも失敗できるゲームの人生を歩めたことで、ゲームの人生を反面教師にしつつ、これからをある程度理想を持って生きていけると思う。」と、F さんは「人の話を聞く、実際に親や自分に何かライフイベントが起こるなど、理想を考えるきっかけは今もある。しかし、それとは違って 1 回大きく俯瞰して流れを把握するという、全体感を捉える方法として良いと思った。」と述べている。

○理想の人生について考えられなかった例

理想について考えられなかったという回答は、アンケート及びインタビューからは出てこなかった。

4.7. 考察

3 章において立てた以下の仮説について、どこまでが真であり、どこが推測とは異なっていたのか、また仮説以外にどのような性質を『リアル人生ゲーム』が有しているのかを考察する。

本ゲームは簡単かつ楽しく、擬似的に社会生活を体験することで、税金や保険などの社会を生きる上で必要とされる知識が身につくことを目指す。また、人生における数々の選択をシミュレーションすることで、自身の将来を具体的に想像できることを目指す。

それにより ①未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭される

②未来の想像可能性が生まれる

③未来への希望（ポジティブな感情）が生まれる

○仮説①について

仮説①の「未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭される」ついては、一概に正しいということはできないだろう。なぜなら、ゲームを通して解消された不安として、多くの人がお金という要素を挙げているからだ。『リアル人生ゲーム』はチョイスカードで贅沢をしなければ、どんなにお金がなくてもなんとかなるゲーム設計になっている。なぜなら、1 年のターンの始めに払う生活費と、イベントカードに従って払う出費以外が切り落とされているからだ。実際の人生では、自身の娯楽や交際費、子供の教育費など『リアル人生ゲーム』には含まれていない、もしくは該当のイベントカードを引かなければ払わなくて済むようになってしまっている出費が多く存在すると考えられる。よって、仮説①の「未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭される」ついては、一概に正しいということはできないだろう。

しかし、D さんがゲーム前には「何となくここから下がる一方なのではないかという不安がある。ニュースも最近は悪いものが多く感じる。時代的にもそうだし、自分も仕事とか頑張れるのかなっていう不安がある。」と述べていたものの、ゲーム後には「精神面での学びが不安の解消に繋がった。」と述べているように、漠然と感じている不安に対しては効果があることが分かった。

○仮説②について

仮説②の「未来の想像可能性が生まれる」については、大概正しいということができるだろう。特に 50 代や 60 代といった、20 代の学生からはまだ先の人生において想像可能性が生まれたようである。また、B さんは「突然訪れる死など新しく感じた不安もあったが、自分で人生を歩むことに対する希望も生まれた。より鮮明に未来のことを考えられるようになりそう。」と述べており、このことから、筆者が目指していた「選択性」と「偶然性」をシミュレーションできる場を作ることが達成できたということができるだろう。

また、E さんが「親の気持ちが分かるようになった」と述べているように、いつか自分も感じるであろう感情を、ゲームを通して感じることで、仮説②においても精神面での学びが未来の想像可能性に繋がることが分かった。

○仮説③について

仮説③の「未来への希望（ポジティブな感情）が生まれる」についても、大概正しいということができるだろう。理想の人生について考えるためには、様々な人生のパターンを知ることが必要なのではないかと筆者は考えている。今回の実験においてはプレイヤーが 3 人かつプレイ回数が 1 回であったため、多くの人生パターンを提示することはできなかったが、前節で記載した E さんや F さんが述べていることからも、ゲームだからこそできる新たな理想の考え方に『リアル人生ゲーム』がなり得ることが分かった。

また、B さんは「手元にお金は残ったけれど、子供がいなくて、お金じゃ買えない幸せがあることや、お金を持っていても満たされないことが分かった。」と述べており、お金の流れがメインになっている『リアル人生ゲーム』であれど、お金以外で感じる幸せを表現できたと言えることが分かった。

○仮説以外に検討される性質について

筆者が立てた仮説以外に、『リアル人生ゲーム』に検討される性質はあるのだろうか。ここまでにも度々例に挙げているが、将来感じるであろう気持ちや他人が感じているであろう気持ちを体験すること、すなわち精神的な学びや感情の予習ができるゲームになっているということができるだろう。また、C さんは周囲が結婚し始めると結婚したくなる気持ちを、D さんはお金持ちの人の気持ちを、E さんは親の気持ちを理解したと述べているように、『リアル人生ゲーム』で得られる精神的な学びや感情の予習は、プレイヤーやプレイ結果によって異なることも分かった。

5. まとめ

5.1. 結論

本論文は筆者が抱える将来に対する不安について、それを払拭しポジティブな感情を芽生えさせる方法として『リアル人生ゲーム』を検討・提案したものである。

1 章では、自身が感じている将来への不安に関して述べた後に、人生を"予習"するに際して必要だと感じる要素を示した。

2 章では、シリアスゲームという考えを起点とし、人生をテーマに制作された『ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～』と『人生設計ゲーム』を紹介し、ゲーム的側面と教育的側面から評価した。

3 章では、関連動向や自身の考えを踏まえつつ『リアル人生ゲーム』のあるべき姿を定め、設計を行った。目指すべきゴール、すなわち仮説としては、「未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭される」「未来の想像可能性が生まれる」「未来への希望（ポジティブな感情）が生まれる」の 3 つを設定した。

4 章では、実際に制作した『リアル人生ゲーム』を用いた実験を行い、アンケートやグループインタビューを用いて『リアル人生ゲーム』の評価と、仮説の検証を行った。結果として『リアル人生ゲーム』は「未来の想像可能性が生まれる」「未来への希望（ポジティブな感情）が生まれる」要素を持つことが確認でき、新たに「精神的な学びや感情の予習ができる」という要素を持つことが分かった。

5.2. 今後の展望

今後の展望は大きく分けて 3 点ある。

まず 1 点目に、今回達成できなかった「未来に対する不安（ネガティブな感情）が払拭される」という要素を満たすことだ。今回は、税金・結婚・葬式・出産及び子育て・保険・家や車の売買に焦点を当てて『リアル人生ゲーム』を制作したが、実験では同性代の学生たちがお金に関して不安を抱いていることが分かったため、よりシビアな金額設定にした『リアル人生ゲーム』を作るべきだと感じた。

2 点目に、チョイスカードなど自ら選択できる選択肢をより充実させることである。今回の実験では、よりゲームを良くするために投資や子供の教育、娯楽などが選択できるのではないかという声が多数上がった。1 点目に述べたお金に関する問題においても、『リアル人生ゲーム』には含まれていない、もしくは該当のイベントカードを引かなければ払わなくて

済むようになってしまっている出費があることが原因になっていたため、選択肢を増やすことは必須であると感じる。

3 点目に、「精神的な学びや感情の予習ができる」という新たに見つかった要素を活かして、他者を理解する『リアル人生ゲーム』を新たに制作することだ。世の中にはまだまだ差別が存在しており、苦しい思いをしている人々がいる。自分とは異なる性や国籍に関して「精神的な学びや感情の予習ができる」ゲームを作ることができたら、プレイヤーは今以上に思いやりを持った人間になれるのではないだろうか。

自身の不安の払拭を目的に始まった『リアル人生ゲーム』の制作だが、より多くの人に学びや希望を与えられるよう、改善を続けていきたい。

6. 謝辞

自由制作において一緒に『リアル人生ゲーム』を作ってくれた同期や後輩の 5 人

楽しみながら実験に参加してくれた友人や後輩の 6 人

お互い励まし合って頑張る力をくれたゼミ生のみんな

お忙しい中でも学生に寄り添ってご指導くださったチェンドミニク先生

私の教育に全力を注いでくれた亡き父と、そばで見守ってくれていた母

私に関わり、ご支援くださった皆様に心より感謝を申し上げます。

本当にありがとうございました。

7. 参考文献

- 大藪千穂・杉原利治「「人生設計ゲーム」を用いた金融経済教育」,『生活経済学研究』Vol, 41 , 2015
- 大藪千穂・杉原利治「人間発達プロセスを基盤とした「人生設計ゲーム」開発の試み」,『消費者教育』28 巻 , 2008
- 佐藤文子・金子佳代子・田口浩継（編集委員代表）『新しい技術・家庭 家庭分野』東京書籍, 2020
- 藤本徹『シリアスゲーム 教育・社会に役立つデジタルゲーム』東京電機大学出版局, 2007
- 矢ヶ崎典隆・坂上康俊・谷口将紀（著作代表）『新しい社会 公民』東京書籍, 2022
- 公式サイト– Minecraft, https://www.minecraft.net/ja-jp（最終アクセス 2022/11/28）
- 消費者教育・金融保険教育教材「ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～」, https://www.dai-ichi-life.co.jp/tips/lc_game/index.html（最終アクセス 2022/11/28）
- 多摩大学, 特別講義「ライフサイクルゲーム～生涯設計のススメ～」を開講, https://www.tama.ac.jp/topics/news/2022/04/post-8708.html（最終アクセス 2022/11/28）
- ブラウザ版『桃太郎電鉄 教育版 Lite ～日本っておもしろい！』, https://www.konami.com/games/momotetsu/education/（最終アクセス 2022/11/28）