

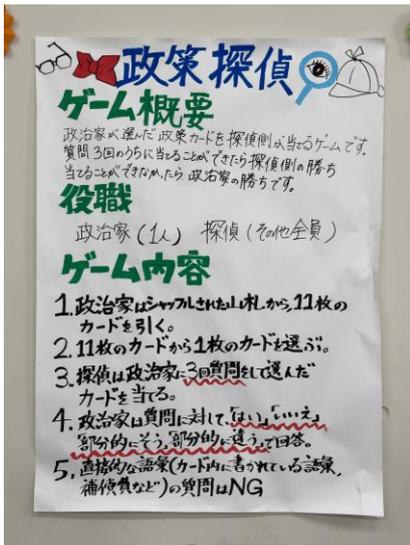
立候補者と有権者の政策対話を促進する選挙ゲームの開発

(若者の政治への関心を高める取り組み)

団体名 法政大学 共創デザイン研究室
代表者名 山崎 梨紗

① 事業内容

若者の政治への関心を高める方法として、カードゲームの制作を行った。各イベントに出展し、来場者には選挙ゲームを体験してもらうことで政治に関する対話が促進されたかゲーム後アンケート用紙を一人ずつに配布し検証を行った。ゲームのルールは、まずプレイヤーは政治家と探偵に分かれる。政治家は場にある複数枚の政策が書かれたカードから一つ選び、そのカードを探偵側が当てるゲーム。探偵側は政治家が選んだカードを当てるために3回質問できる。政治家は探偵側からされた質問に対して、「はい」「いいえ」「部分的にそう」「部分的に違う」と答えられるものとする。探偵は限られた質問数の内に政策カードを当てることができたら探偵側の勝利、当てることができなかつたら政治家の勝利となる。



※イベントの際に用いた説明

② 実施報告

2024年に10月6日に八王子市で開催された「はちおうじNPO フェスティバル」では32名、「法政大学多摩祭」では37名、計69名の方々にカードゲームを体験してもらった。体験終了後のアンケート結果によると、63人が楽しかったと回答し、残りの6人は少し楽しかったと回答した。また、ゲームの難しさについての質問では約半数がちょうどよかったと回答し、簡単だと答えた意見よりも、難しかったと答える意見の方が多かった。さらに、またこのゲームをやりたかという質問では9割近く、またやりたいと回答した。一方でこのゲームの感想や改善点を問う質問では、「子どもができるような工夫があるといい」「漢字の読めない人への工夫が必要」といった小中学生への配慮が必要であるという改善点が出てきた。また、探偵側が政治家へ質問する際の、質問を考えることが難しいと感じたという意見が散見された。



※2024年9月21日に法政大学多摩祭で実施した際の様子

③ 事業を実施した感想

実施した者として感じたことは、イベントに来てくれた方と本ゲームを通じて、自然と打ち解けることができたように思える。

冒頭でも述べたように本ゲームの目的は、若者の政治に対する関心を高めることである。制作者である私たち自身、政策に対して堅いイメージがあり、興味関心を向けづらい対象であると感じていた。実際に遊んでみると、他者とコミュニケーション取る楽しさが勝り、堅い印象を和らげて、関心を向けるきっかけになりうるのではないかと感じた。

今後の展望については、アンケート結果よりゲームを難しいと思った人がある程度いたことから、今後さらにゲームを簡単にしていく必要があると考えた。

認知的流暢性の高さは、好感を抱いてもらうのに不可欠であり、政策に対して関心を持っていない若者にとって、ゲームが難しいと感じることはマイナスな要因になりかねない。今回制作したカードゲームには、ルールブックも制作し、それを各テーブルと法政大学多摩祭では壁に展示していた。しかし、そのルールブックが全て文字で書かれていることから、参加者はゲーム理解が難しくなってしまったのではないかと考える。そのため、次はイラストをベースにするなど、文字だけではなく視覚的にわかりやすいものを準備する必要があると考えた。

またこのゲームをやりたいかという質問には9割近い人がまたやりたいと回答していたことから、カードゲーム形式であり数分で遊べるルールであったからではないかと考えた。

政治に関するゲームにおいて、カードゲームにすることで、若年の興味を引くことができ、さらに今後も遊んでみたいという回答もあったことから、一定の効果はあったと思える。

今回様々な年代の人たちに体験してもらったが、まだまだ参加者が多いとはいえないため、今後も継続してイベントにて出展をし、さらに参加者からの声を集めていきたい。

継続して参加者の声をもらうことで、面白さとわかりやすさの両方を磨くことができると考える。

今後は、現在のカードゲームの楽しさや体験のしやすさを維持しつつ、ゲームルールやルールブックを改善しより認知的流暢性の高いものにしていきたい。

また、もともと政策に関心のない人でも何回かプレーするうちにある程度絞り込み方を理解していたように感じる。そのため、今後は、政策の種類を増やすことで、さまざまな政策について関心を持てるようにしていきたい。



※本ゲームで用いた政策カードのイメージ