

若年層の選挙に対する関心を向上させるシリアスゲームの制作

千代延 巧真
拓殖大学
s28648@st.takushoku-u.ac.jp

伊藤 弘樹
拓殖大学
k-itoh@id.takushoku-u.ac.jp

皆川 全弘
拓殖大学
mminagaw@ner.takushoku-u.ac.jp

キーワード: 投票率, 選挙, ゲーム

1 研究背景

総務省によると 1983 年から現在までの衆議院議員選挙における、年齢別の投票率は、60 歳代が最も高く、20 歳代が最も低い[1]。20 代が選挙に行かない理由の上位を占めているのは選挙に関心がないことに関連している[2]。

2015 年 6 月 17 日に改正公職選挙法が可決され、投票を行える年齢（以降“選挙権”とする）は 20 歳から 18 歳へと下がった。選挙権の年齢変更は 1945 年以来 70 年ぶりのことであり、改正公職選挙法により新たに有権者となる 18 歳、19 歳の人数は約 240 万人になり、全有権者のおよそ 2%である[3]。この選挙権の改正を機に若年層の選挙に対する関心を向上させるため、若年層を対象とした啓発が必要となる。

10 歳～18 歳のスマートフォン所有率は(図 1)67.3%で、そのうち高校生は 99.0%である[4]。鎌倉らによるとエンターテインメント目的のゲームであっても、十分に教育・学習の目的に用いることが可能で、かつ、一定の効果を期待することができる、とされている[5]。

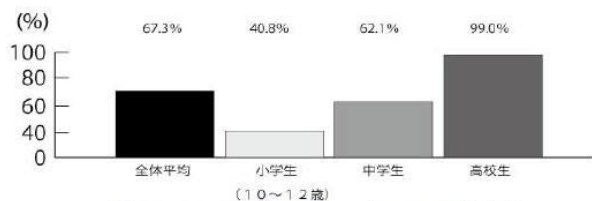


図 1 10～18 歳のスマートフォン所有率

本研究では、若年層に国政選挙の意義を知ってもらうために候補者を通して選挙を知ることテーマにしたシリアスゲームの制作を行う。選挙を疑似体験することにより選挙に対する関心、知識を向上させ投票率の向上につながるよう検討する。なお、プラットフォームはスマートフォンとする。

2 研究方法

シリアスゲーム、選挙、教育について調査し、学習効果、モチベーションを向上させるために効果的な要素を抽出する。

なお、本ゲームの制作には Unity を使用する。

3 先行研究

谷口らによるとシリアスゲームがユーザのシステム理解を促す可能性があり、ゲーム性なしとありを比べた場合ゲーム性があるほうに内発的動機が向上したことを示唆

した、とされている。また、社会的要素を取り入れることによりユーザはより積極的にゲームに取り組み、作業に没頭するなかで、学習を進められることが可能であると示唆された、とされている[6]。すなわちゲーム性により内発的動機が向上し、社会的要素により積極性が向上する。

4 研究経過

これから有権者となる若年層に選挙に対する関心を持たせるためターゲットを高校生とする。

選挙の題材は、施行後初の国政選挙となる確率が高い参議院議員選挙及び衆議院議員選挙とする。

選挙権が 18 歳に引き下がると未成年の有権者は成人と比べ父母と同居している確率が高いため、父母の影響を受けやすく地元票が増加すると予測できる。そのため本ゲームでは地方の選挙をプレイする場合、地元の有力政治家に票が集まりやすくなる要素をゲームバランスとして考慮する。

5 今後の展開

先行研究から、ゲーム性があり社会的要素を組み込んだゲームの有意性が示唆された。今後の展開としてゲーム性、社会的要素、選挙権引き下げによる地元票の増加を組み込んだゲームの制作を行う。

参考文献

- [1]総務省, 衆議院議員総選挙における年代別投票率の推移,http://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/sonota/ndaibetu/
- [2]NPO 法人ドットジェイピー, 『若者が選挙に行かない理由第一位は投票環境によるもの』, <http://www.dot-jp.or.jp/contents.php?id=250,2012,12>
- [3]総務省, 選挙権年齢の引下げについて, http://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/senkyo/senkyo_nenrei/index.html,2015,06.19
- [4]デジタルアーツ株式会社, 未成年の携帯電話・スマートフォン利用実態調査, http://www.daj.jp/company/release/2015/0706_01/,2015,07.06
- [5] 鎌倉哲史, 須田一哉, ルジラット ヴィニットポン, 馬場章, ゲーム内役割体験に基づく裁判員制度学習の有効性に関する研究: 「有罪×無罪」を用いた高校におけるゲーム体験ワークショップを通して, デジタルゲーム学会 vol.6, No1, 2012
- [6] 谷口忠大, 中村仁美, 熊谷歩, 矢野史朗, 自律分散型スマートグリッドの理解を促すシリアスゲームの開発, 科学技術コミュニケーション No.15, pp 37-56, 2014.06