

道徳/犯罪心理学習カードゲーム「マイライフ」の開発

Development of the Moral/Criminal Psychology Learning Card Game “My Life”

安全 18-0025 稲垣 拓人

Takuto INAGAKI

指導教員：河野 和宏

Learning morality and understanding why people commit crimes can help young people avoid delinquency. In this work, we develop a card game called "My Life" that enables young people to learn moral and criminal psychology while having fun. This card game is based on "My Earth." In our game, each card of the same type is closely related to the others. This system helps us act honestly and turn to crime. As an experimental result, it is shown that subjects can especially learn why people tend to commit crimes.

Key Words: *My Life, My Earth, Moral Learning, Criminal Psychology Learning*

1. はじめに

近年、若者が安易に犯罪に走らないようにする取り組みの必要性が増してきている。その取り組みの1つが義務教育における道徳の授業であり、2015年には学習指導要領を改定して「特別の授業 道徳」になっている。

現在のところ、道徳の授業では「自分がどうあるべきか」という視点での指導が行われている一方、どういった人や状態が犯罪に走りやすいかといった視点での指導は行っていない。これは、情報セキュリティでいう「防御側」視点のみから教育しており、「攻撃側」視点を考慮していないことといえ、偏りのある教育となっているといえる。

そこで本研究では、「犯罪をおこさないのはなぜなのか」「犯罪行為をどうして起こすのか」という両視点から道徳／犯罪心理を楽しみながら学ぶことができるカードゲーム「マイライフ」を開発することを目的とする。

2. 道徳と犯罪心理を学べるカードゲームの開発

開発したゲーム「マイライフ」は、マイアース¹⁾というカードゲームをモチーフにしたカードゲームである。マイアースは、地球環境を守る側と壊す側の両面から学べる対戦型カードゲームである。正負両面から学べるという点、ならびに後述する連鎖システムが道徳／犯罪心理の特徴を再現しやすいという点からモチーフに採用した。

本ゲームに登場するカードは3種類ある。左上に攻撃力が書いてある対決カード（道徳を学ぶ側：青色のカード、犯罪心理を学ぶ側：赤色のカード）、左上にSと書いてあ

るサポートカード（黄色のカード）、前記2種類のカードを出すために必要なみなもとカード（青色、赤色、黄色のカード）である。各カードには、そのカード名の意味を示すフレーバーテキストを挿入している。

図1に対決カード、サポートカード、みなもとカードの例を示す。道徳を学ぶ側は、10種類の青色の対決カード、6種類の黄色のサポートカードが各1枚ずつ、青色のみなもとカードが8枚、黄色のみなもとカードが6枚、の合計30枚のカードがある。一方、犯罪心理を学ぶ側は、13種類の赤色の対決カード、3種類の黄色のサポートカードが各1枚ずつ、赤色のみなもとカードが9枚、黄色のみなもとカードが5枚、の合計30枚のカードがある。各プレイヤーは、これら30枚のカードを山札としてセットする。

本ゲームは、先攻プレイヤーのターン、後攻プレイヤーのターン、対決フェイズと推移する。自分のターンには最初に手札が5枚になるように山札を引く。その後、手札にあるみなもとカードを全て場に出す。対決カードとサポートカードの左下には、出すために必要なみなもとカードの枚数が○の数で書かれている。みなもとカードが足りるのであれば、両者共に好きなだけ出せる。これを先攻後攻ともに行った後に、対決フェイズで両者の対決カードの攻撃力の合計を比較して、少ない方が負けとなり、その差分の値をライフから減少させる。負けた方は全ての対決カードをトラッシュして次の番の後攻になる。このときみなもとカードはトラッシュしない。こうしてターンを繰り返し、初期ライフである20点が先に0になった方が負けとなる。

1	マインド・マインドネス
	
<p>マインド・マインドネスとは、養育者が乳幼児を「心をもった存在」として扱う傾向のことである。 子供のアタッチメントの安定性を12%説明する。</p>	

2	困難な気質
	
<p>困難な気質を持つ子供と、否定的統制に頼る母親との組合せでは、問題行動が最も増加した。</p>	

5	中和の技術
	
<p>【連鎖】：困難な気質、アタッチメント不安定型、価値基準の混濁 望むなら出すのに必要な悪意を1枚減らし、山札から悪意を1枚選びトラッシュ。その後山札を切る。</p> <p>いわゆる言い訳のことで、これを繰り返していくとその行動をすることが当たり前になっていく。</p>	
●●●●● 【反社会的認知】	

9	殺人
	
<p>敵意帰属バイアスから感情のコントロールと連鎖しなければ、場に出せない。 【犯罪】：連鎖元と異なるグループの対決カードをトラッシュしないと出せない。</p> <p>敵意帰属バイアスが絶たれた殺人や、殺人者の共感性の欠如が報告されている。</p>	
●●●●● 【犯罪】	

S	順法的な準拠集団
	
<p>相手のカードを1枚選び攻撃力-2。 さらに【集団や社会に関すること】の攻撃力をそれぞれ+2。 (選んだ相手のカードが場にある限り残り続ける)</p> <p>準拠集団とは、自分の拠り所になる集団のことで、家族や恋人など人によって異なる。人はその準拠集団の価値観を学んでいく。</p>	
●●● 【サポート】	

●	善意
	
●●●●● 【みなもと】	

●	悪意
	
●●●●● 【みなもと】	

●	人
	
●●●●● 【みなもと】	

図1 「マイライフ」のカード例(左上:対決カード(青), 右上:対決カード(赤), 中央左:サポートカード(黄), 中央右:みなもとカード(青), 左下:みなもとカード(赤), 右下:みなもとカード(黄))。

対決カードの一部には、図2左に示す通り、[連鎖]が書かれている。連鎖とは、カードの連鎖の項目に書かれている名前前のカードの上に出せ、必要なみなもとカードの数は一番上のものだけでいい、という仕組みである。この連鎖により、カード同士の繋がりを表現でき、道徳心が向上していったり、犯罪に向かう気持ちが加速していったりするのを分かりやすくしている。

さらに本ゲームの特徴として、犯罪心理を学ぶ側の一部の対決カードに、犯罪心理を表す別の仕組みを入れている。

図2 [連鎖]システムと特殊効果、[犯罪]システムの例。

1つ目は、特殊効果である。図2左に示す通り、一部の対決カード(中和の技術、敵意帰属バイアス、高い遅延価値割引、の3枚)には、カード特有の効果が記されている。これは、カード名がさす意味(フレーバーテキスト)を効果として可能な限り表現したものとなっており、プレイヤーにカード名の意味をより理解させる狙いがある。

2つ目は、[犯罪]システムである。[犯罪]とは、図2右に示す通り、特定のカードから連鎖しなければ出せず、出すときに連鎖元と異なるグループの対決カードをトラッシュしないと出せない、という仕組みである。グループについては各カードの右下に記載されている。これは、犯罪は単一の要素だけで起こるのではなく、複数の要素を組み合わせて起こるものである、ということ表現している。

3. 実験結果と考察

このゲームを5人に、立場を交互に入れ替えてプレイしてもらった後、5段階(1:ネガティブ側~5:ポジティブ側)のアンケート調査を行った。

ゲーム性については、難しいという結果になったものの、面白さや親しみやすさは、平均4前後の一定の評価を得た。学習についても、カードにある説明文をプレイ中に読むことで学習につながっているという結果が得られた。

カードの各システムが心理理解につながっているかについて、[犯罪]は平均4.4、犯罪心理を学ぶ側の[連鎖]は平均3.9となったものの、特殊効果や道徳を学ぶ側の[連鎖]は各平均3.25、3.6と低くなった。[連鎖]については、道徳心が成長するイメージがつかなかったと推測される。

参考文献

- [1] NPO法人 SoELa: 地球環境ゲーム My Earth, <https://soela.jp/my-earth/> (2024/01/05 アクセス)