

若者の生活の質を調査する RPG ツールの開発

北海道大学 大学院環境科学院
環境起学専攻 実践環境科学コース 修士課程
張璐 Zhang Lu

生活の質(Quality of Life; QOL)は、国際保健機関(World Health Organization: WHO)によれば、「個人が生活する文化や価値観のなかで、目標や期待、基準または関心に関連した自分自身の人生の状況に対する認識」と定義され、かつ、幅広い概念と捉えられている(WHO 1995)。そのため、QOL が用いられる分野や個人によって、その捉え方が様々であり、誰しもが共通の認識を持っているとは限らない。WHO により、4 つの領域(身体的領域、心理的領域、社会的関係、環境)の枠組みに沿った人々の QOL を評価する調査票(WHOQOL-BREF)が作られている(WHO 1996)。例えば、「既存の調査では、諸外国と比べて日本では、一般の人びとの間で気候変動対策に対する消極的な姿勢が目立ち、生活の質を脅かすものだと認識が強いことが示されている」(三上 2019)において、気候変動対策に対する姿勢の違いよりも、QOL に対する認識の違いが大きく影響している可能性もある。既存研究は、医療・福祉分野で、人々への質問票による回答に基づくものであるが、一般の人々の生活の質に対する認識調査への転用は難しい。本研究では、従来とは異なる調査手法として、ロールプレイングゲーム(RPG)での振る舞いから、QOL に対する認識を探る手法を開発する。特に、気候変動における重要な関係者である若者に対する手法としての有効性を示すことを目的とする。

WHO が定めた QOL の要素を組み込んだ Windows や Mac OS 上で動作する RPG ソフトを作成した(以下本 RPG)。統計学の学習教材に使われた RPG(稲垣・廣瀬 2011)など、教育に仮想空間を利用したものはシリアスゲーム(藤本 2015)を参考にした。本 RPG では、体力、学習、買い物、社交、アルバイトなどの要素が組み込まれており、それぞれが、WHOQOL の項目と対応するように設計されている。1日で消費できる体力の上限が設定されているため、本 RPG 内の主人公が選択できる行動は限られるが、例えば学習レベルが上がると、体力のより少ない消費でアルバイトができた、社交から行動に役立つ情報を得たりできる。学習では、持続可能な開発等に関連する情報が得られ、回答するようになっている。なお、本 RPG は、QOL の状態を表す指標などは表示せず、参加者自身が主人公が幸せ(参加者に伝えた QOL の代用の言葉)になるように 20 日間過ごしてもらう形で実施する。RPG の特徴を活かし、参加者が考える幸せに基づく、20 日後の主人公の様々な状態が得られる。

予備調査を 8 人に対して実施し、RPG 内の仕組みやアイテムの価値を調整したのち、本調査として、大学生 15 人が参加して 11 月にオンライン実施した。参加者毎に、1 時間半で RPG の実施、および、5 日毎の主人公の状態や参加者の判断等を調査票に記入してもらった。また、実施 1 週間後に、分析結果と参加者の日頃の行動との対応に関する調査票に記入してもらった。

RPG 終了時の主人公の状態は、参加者間で、アルバイト回数と社交回数では負の相関(-0.64)やアルバイト回数と消費金額に正の相関(0.66)等が見られた。このような関係を利用して、参加者 15 人に対して、主人公の状態を次の3つのタイプに類型化した。アルバイトして、お金を貯めるよりも、たくさんものを購入して、家の中をきれいにした人(タイプ A 6 人)、たくさんアルバイトや学習をし、人々と会話することは少なかった人(タイプ B 4 人)、人々とよく会話し、アルバイトや学習は比較的行わなかった人(タイプ C 5 人)。主人公の状態から判断した 3 つのタイプを示し、参加者の認識との一致を尋ねたところ、1 人を除き、一致しているかほぼ一致している回答を得た。また、実生活との一致する自由記述では、一人を除き、主人公と同じと回答した。参加者の実生活を開示せず、仮想的な主人公の WHO の QOL に基づく状態から、参加者が考える QOL を類型化できる可能性を示せた。なお、人数を増やし、従来のアンケートの回答と比較する等の裏付けをとる、さらなる調査が必要である。