

論 文 要 旨

学籍番号	81833543	氏 名	中山 裕仁
論文題目： ふるさと納税制度を理解しルールについて議論をするためのシリアスゲーム開発			
<p>(内容の要旨)</p> <p>本研究の目的は、ふるさと納税制度という様々な意見がある問題を、国民にどのように説明すれば合意を得ることができるかを調査するために、ふるさと納税制度を理解しルールについて議論をするためのシリアスゲームを開発することである。</p> <p>多くの人は、ふるさと納税制度に関しメディア等を通じ知っているものの深くは理解しておらず、また様々な人の意見を聞く機会もなければ議論する機会もない。そのようなことから、ふるさと納税制度について学ぶ機会を作り、また様々な人の意見を聞き議論する機会を設けるという意図から、シリアスゲームに着目する。</p> <p>ゲームを開発するにあたっては、プレイヤーとの議論を行う機会を設けるゲームであることから、長坂・佐藤・大沼(2012)「排出取引ゲーム」を参考にし、どのような情報をプレイヤーに与え議論をする場にするかを検討している。ゲームは1セット2回行い、ゲーム1回目ではほとんどルールに関する意見が出なかったため、ゲーム2回目に年齢、年収、世帯構成、自身のふるさと納税に関する考え方、家族の考え方及び周りの人の考え方などのペルソナを与え、更にふるさと納税制を及び地方交付税制度についての学習時間を与えている。</p> <p>実験として、6ゲームを実施しゲーム後のアンケート調査、自由記述アンケートのテキストマイニング分析、被験者の観察及び口頭によるフィードバックにより、被験者が経験した疑似体験とそれを通じて得た気付き及びゲームの効果について分析する。</p> <p>その結果、ゲームを通じふるさと納税に関する理解が深まること、ふるさと納税に対する考え方の設定(ペルソナ)が与えられること、知識量が増えること及び人の意見が聞けることによりふるさと納税制度のルールについて多くの意見が出ることを示唆される。また、ゲームにより抽出されたルールに関する意見の気付きは、ふるさと納税を中止すべきだという意見は少なく、ルールの変化が必要ではないかという意見が多数出たことである。</p>			
キーワード (4語) ふるさと納税、知識量、シリアスゲーム、テキストマイニング			

SUMMARY OF MASTER'S DISSERTATION

Student Identification Number	81833543	Name	Hirohito Nakayama
Title Development of a Serious Game to Understand and Discuss Payment Rules of Hometown Tax			
Abstract <p>The objective of this research is to develop a serious game to foster better understanding and discussion of payment rules of hometown tax, in order to investigate how people's consensus can be obtained by explaining to the public the problems with various opinions of the hometown tax payment system. Many people know about the hometown tax payment system through the media, but don't have a deep understanding of it, and don't have the opportunity to hear or discuss various opinions. For this reason, this paper focuses on a serious game as a way to create opportunities to learn about the hometown tax payment system and to listen to and discuss various opinions. Individual players learn about the hometown tax payment system, are given various settings, deepen their learning by listening to each other's opinions, and discuss what rules need to be set for the hometown tax payment system. The game was conducted 6 times throughout the course of this study. The level of awareness of players and effect of the playing the game were analyzed through observation of the subject, a questionnaire after the game, and oral feedback. As a result, it was found that through the game, understanding was deepened, settings were given, the amount of knowledge increased, and many opinions were given on rules due to hearing different opinions. On the other hand, it was suggested that there was no correlation between agreement within the group and deepening of understanding, and that there was no correlation between the level of the system understanding and the some bothering feeling for the game. In addition, among opinions on rules, there were few opinions that mandatory payment of hometown tax should be stopped, and there were many opinions that a change in payment rules of hometown tax was necessary.</p>			
Key Word(4 words) hometown tax, amount of knowledge, correlation, text mining			