

| | | | |
|----------------|--|-----------------|--|
| 大学名 | チーム名(プロジェクト名) | | |
| 京都産業大学 | D&I 班「ダイバーシティ&インクルージョンをゲームで学ぼう！」 | | |
| 参加学生 (登壇者★) | ★杉江高宏(法学部)4回生 ★片本慎之介(法学部)4回生 ★山本有紀穂(文化学部)3回生 ★西村直夏(文化学部)3回生 ★谷璃利香(法学部)3回生 ★南泰正(法学部)3回生 ★山田浩生(法学部)3回生 ★清水ヒカリ(法学部)3回生 | 連携先からの ミッション | “ダイバーシティ&インクルージョン”を社会に浸透させるための広報や仕掛けを立案してください。課題そのものを自分たちで捉え直し、対象や手法も自力で見出すこと。 |
| 活動期間 | 2021.9.30 ~ 2022.2.8 | 受け入れ先 団体・企業名 | 京都市保健福祉局障害保健福祉推進室、株式会社トライソリューション |

ミッションへ取り組み概要(自由記述, 図表・画像挿入可)

●プロジェクトの背景

日本社会はダイバーシティが乏しいとよく言われている。このことが社会課題だと認識される中、京都市や企業の方とともに社会の意識変化を促す何らかの仕掛けを考えるためこのプロジェクトが始まった。

●ダイバーシティ&インクルージョンについて

ダイバーシティとは、人種・性別・嗜好・価値観・信仰などの違いを受け入れ、多様な人材が持つ可能性を發揮させようとする考え方である。日本語に訳すと「多様性」という意味になる。1960年代のアメリカに端を発し、現在では日本においても重要性が叫ばれている。1990年代後半になると、ダイバーシティの考え方を発展させた「ダイバーシティ&インクルージョン(以下、D&Iと呼ぶ)」という言葉が登場した。「インクルージョン」には包括という意味があり、「お互いを認め合いながら一体化を目指していく」という社会のあり方を示している。

●日本の課題

前述のように、世界と比べると日本社会はD&Iの考え方に乏しい。なぜ日本は世界から遅れているのだろうか。原因はアンコンシャスバイアス(無意識の偏見)にあると推測できる。日常のさまざまなところに、無意識から生まれた差別が存在している。これは自然なことで、誰も起こりうることだ。だからこそ、「無意識」を「意識的」に変えていく必要がある。

●提案

私たちは無意識の偏見を意識的に変えるため、違いを認め合うことからスタートするべきという目標を掲げた。これを実現するためには学習と体験の機会が必要と考えた。そこで、このチームでは「立場が異なる人たちの人生を体験できるボードゲーム」を提案！

ゲームを通してD&Iの社会をデザインしようとするこうした考え方は、ゲーミフィケーションによる社会課題解決といえる。また、ゲームの中でも人生ゲーム形式のボードゲームを採用した理由は、①どんなゲーマータイプでも楽しめるゲーム設定であり、②ゲーミフィケーションに必要なと定義されている4要素が備わっているからである。

ーボードゲームの簡単な内容説明ー

マスに書かれた課題をクリアして、それぞれの立場を経験し、スキルを積む。スキルを身に着けたら、スキルストーンが貰える。全色のスキルストーンGETを目指してゴールを目指す！また、課題の中でD&Iに関係する制度についても自然に学べるように設計した。

ミッションに取り組む中で社会的課題として見えてきたこと(ミッションと深く関わる社会的な課題)

●「人の違い」を学習・経験する機会の不足

→京都市保健福祉局障害保健福祉推進室、株式会社トライソリューション辻本社長へのインタビューより、①人は共感でまともやすいこと、②自分と違うことは怖く感じてしまうこと、③自分が経験していないことは理解が難しいこと、④そもそも自分と異なる立場の人を知る機会がないことが分かった。これらの原因は学習や経験の機会の不足と考えた。

●アンコンシャスバイアス(無意識の偏見)

→上記①、②の原因は「人の違い」を学習・経験する機会の不足だけでなく、日常のなかで無意識に身につけてしまった偏見による感情だと感じた。