

オンラインゲームを介した国際交流で パートナーシップを築くことは可能か

(気仙沼高校・2年4組9番)

17 パートナーシップで
目標を達成しよう



1. 目的

パートナーシップの構築におけるオンラインゲームの有効性と可能性を明らかにする。

2. 背景

☆グローバル・パートナーシップの
活性化のため

・国際規模の課題解決の促進に協力関係
が不可欠である

☆メタバース(仮想空間)の活用

・身体性+空間性=没入性

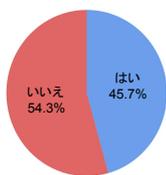
・オンラインゲーム

{コロナ禍の“おうち時間”での流行
若者にとって身近で手軽である

生徒を対象としたアンケート

▼国際交流に興味がある

▼オンラインゲームに興味がある



➡過半数がオンラインゲームに興味あり

3. 方法

調査 I アバターの有用性についての聞き取り調査

調査 II ゲーム内での参与観察と聞き取り調査

調査 III 国際問題に対する取り組みの文献調査

考察 オンラインゲームの有効性と可能性

4. 調査結果

調査 I

アバター: 仮想空間で自分自身を表す
特徴: 参加者が同じ空間にいるような
臨場感を与える

応用例

・オンライン会議

・教育

・エンターテインメント(ゲーム)

➡汎用性がある

5. 考察(まとめ)

- ・交流にゲームを用いることは有効
 - ・相手の国籍を問わずゲームを介して友好を
深めることは可能
 - ・ゲームの延長線で国際問題に対する貢献も
可能
- ➡国際問題への関心に繋げることが課題

今後

国際問題に対する貢献活動として焦点を
当てるためには、国際問題への関心を促
す方法を考える必要がある

調査 II

「Sky 星を紡ぐ子どもたち」というゲームを
用いた参与観察と聞き取り調査

調査に協力してもらった
フレンドたちの出身国

・アメリカ ・台湾×2
・イタリア ・中国
・インドネシア ・ベトナム
・韓国 (計8人)

質問内容

- ・他国に対する興味
- ・Skyを通して変わった
国際交流に対する考え方
- ・国際問題に対する考え
- ・Skyで他国のプレイヤーと
関わることが好きか



日本語を使って
会話をしてくれる
マレーシアのフレンド▶

日本で地震があった時など
心配してくれる海外のフレンド
も多にいる



- ➡◎他国の文化や国際交流には興味がある
という人が多い
- △国際問題に対する意識はあまりない
と言う人もいる

調査 III

Sky ➡イベントで得た利益の1部を
非営利団体に寄付

- ・国境なき医師団への1億円超の寄付(済)
- ・慈善団体(森林再生)One Tree Plantedとの協賛で4万本以上の植樹(済)
- ・自然保護団体Ocean Cleanupへ約5750万円の寄付が決定
- ・LGBTQのための自殺防止組織Trevor Projectと女性の人権イニシアチブに資金を提供するGlobal Fund for Womenへ約7750万円の寄付が決定