

シリアスゲームデザイン

最終発表

グループ8

ゲーム概要（テーマ、メッセージ、目的）

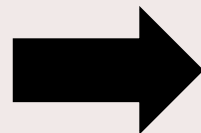
テーマ

パワハラ



～中間報告までの知識～

パワハラがなくなる理由



本人に自覚がないから

ゲーム名



パワーハラ × パラフレーズ（言い換え）

プレイ動画をご覧ください➡

何を伝えるためのゲームなのか

～伝えたいこと～

「どんな言動が周りに『パワハラだ』と思わせるのか」



学び

自分で「パワハラじゃないように」と考えるゲームなので

- ✓ どんな言葉がパワハラに聞こえるのかを知れる
- ✓ パワハラを行わないよう言動に気を付けることができる

それをゲームで表現するためにどんな工夫をしたか



➤ 山札の裏にパワハラになる言葉の一例

☞ パワハラをしてしまいそうな & 言い換えが難しいシチュエーション

➤ 山札のお題カードのお題

☞ 模範解答の代わりにダメなパワハラ発言を記載。一種の判断材料に。

➤ 答えを考える時間の前に雑談時間を設けた

☞ テストプレイの時に出了課題、無言時間をどうにかするために

➤ プレイマットにパワハラの代表的な6類型

☞ 回答を考えるときの判断材料に。考えながらなのでプレイヤーの頭に入りやすい



ご清聴ありがとうございました