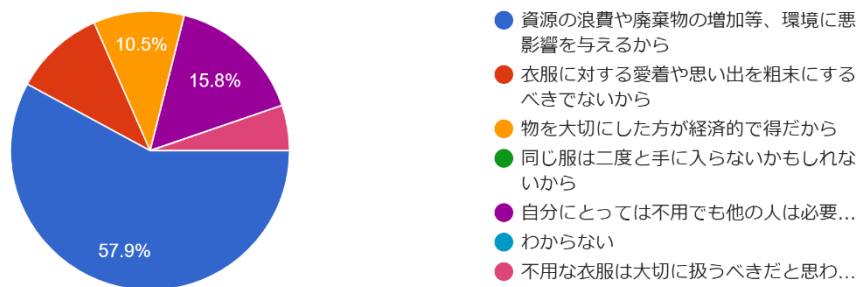


茨城大ゲーミングアンケート結果（速報）

なぜ不用品は大切に扱うべきか（上：事前、下：事後）

なぜ不用品は大切に扱うべきだと思いますか。...考えに一番近いものをひとつだけ選んでください
19 件の回答



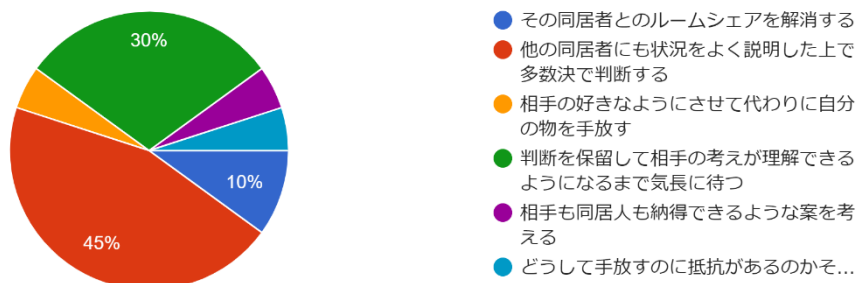
なぜ不用品は大切に扱うべきだと思いますか。...考えに一番近いものをひとつだけ選んでください
20 件の回答



- ・「衣服に対する愛着や思い出を粗末にすべきでないから」が顕著に増加。
- ・「自分にとっては不用品でも他の人は必要と思うかもしれないから」が増加。
- ・「資源の浪費や廃棄物の増加等、環境に悪影響を与えるから」が減少。
- ・その他の項目の回答はゼロになった。

古い衣服を手放せないルームシェア相手への対応（上：事前、下：事後）

友達数人とルームシェアしていると想像してくださ...とができません。どうするべきだと思いますか？
20 件の回答



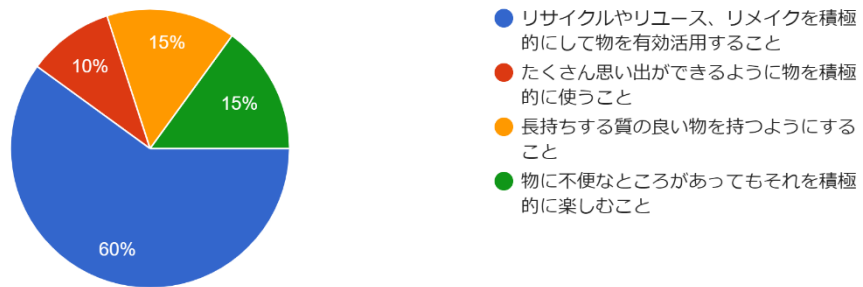
友達数人とルームシェアしていると想像してくださ...とができません。どうするべきだと思いますか？
20 件の回答



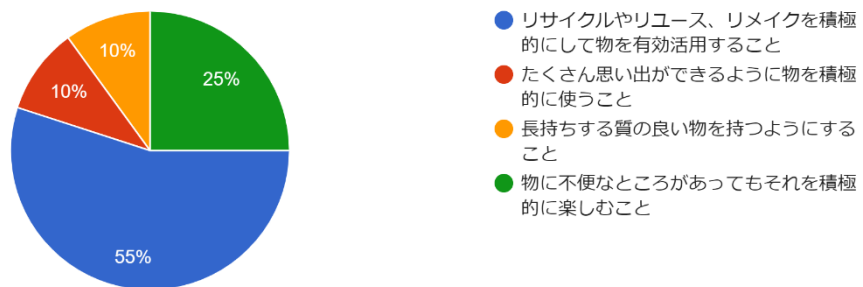
- ・「判断を保留して相手の考えが理解できるようになるまで気長に待つ」が増加。
- ・「他の同居者にも状況をよく説明した上で多数決で判断する」が減少。

皆川明の提案（物とのつきあい方）の解釈（上：事前、下：事後）

次の皆川明さんの文章が提案している生活を実践す...らしを豊かにし、環境を守ることに繋がります》
20 件の回答



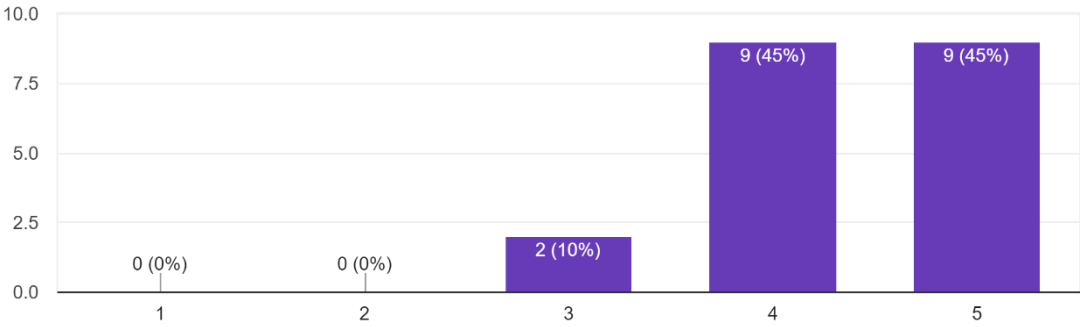
次の皆川明さんの文章が提案している生活を実践す...らしを豊かにし、環境を守ることに繋がります》
20 件の回答



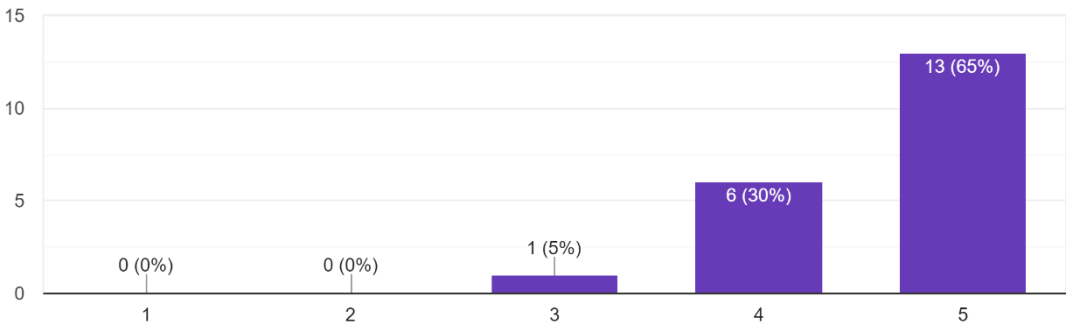
- ・「物に不便なところがあってもそれを積極的に楽しむこと」が増加。
- ・「リサイクルやリユース、リメイクを積極的にして物を有効活用すること」「長持ちする質の良い物を持つようにすること」がやや減少。

衣服観（上：事前、下：事後）

衣服とは「寒さ・暑さをしのぐためのもの」である
20 件の回答



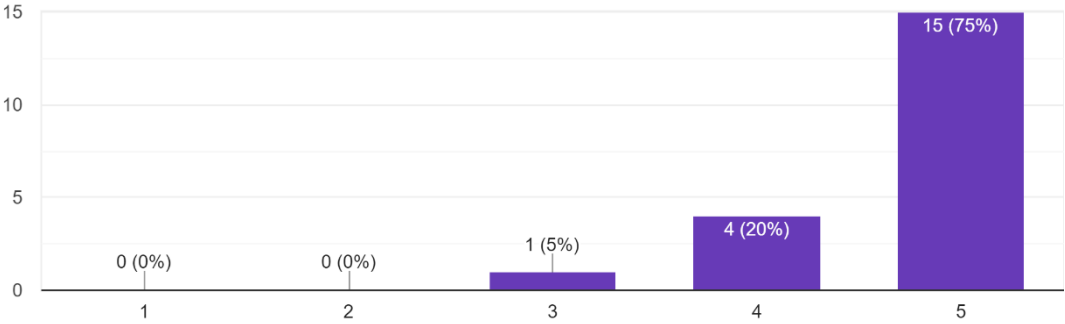
衣服とは「寒さ・暑さをしのぐためのもの」である
20 件の回答



・ 肯定的回答が増加。

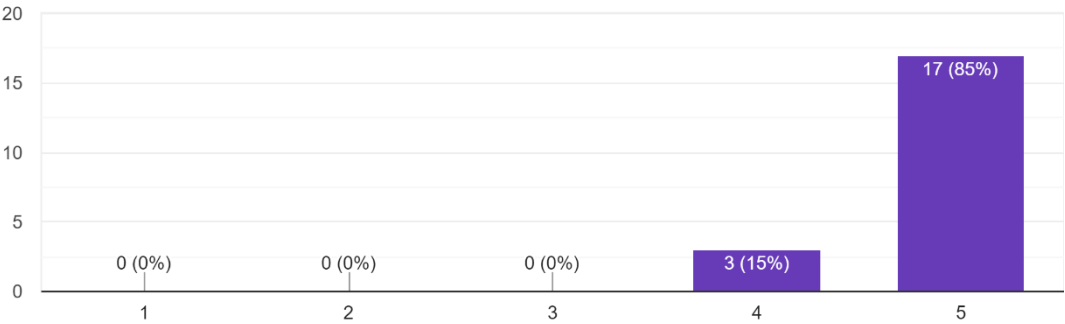
衣服とは「おしゃれを楽しむためのもの」である

20 件の回答



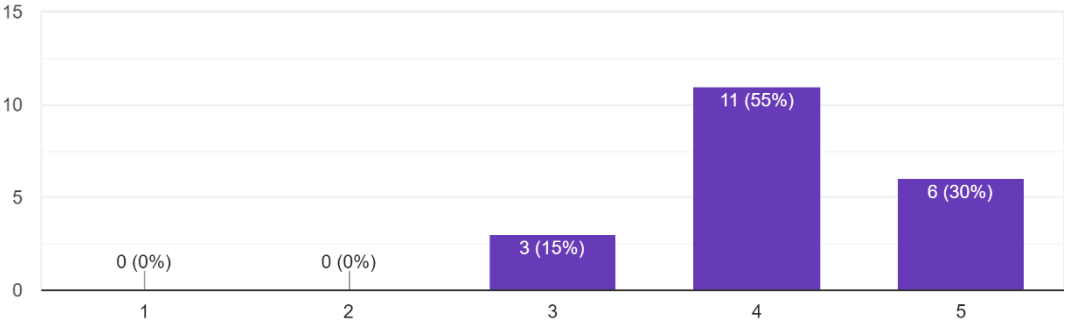
衣服とは「おしゃれを楽しむためのもの」である

20 件の回答

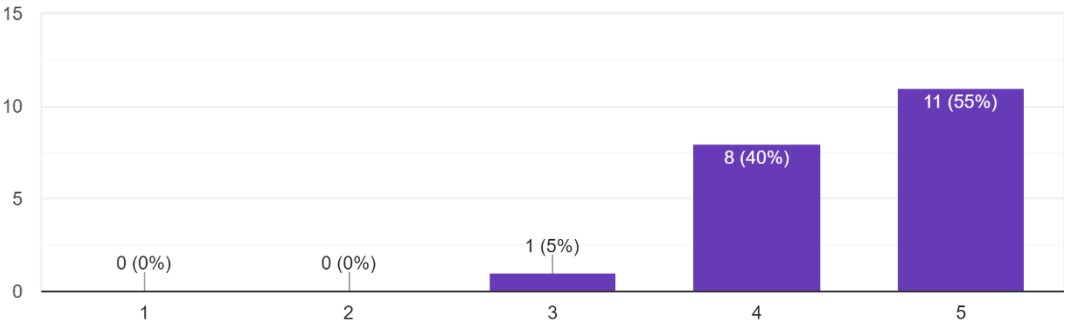


- ・ 肯定的回答が増加。

衣服とは「自分らしさを表現するためのもの」である
20 件の回答

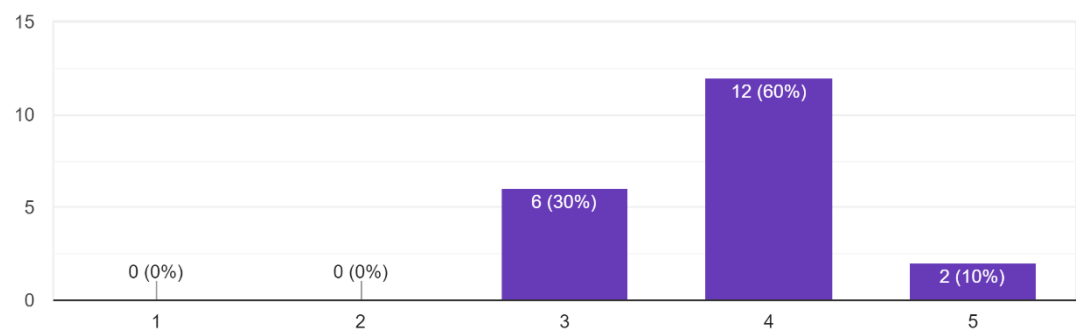


衣服とは「自分らしさを表現するためのもの」である
20 件の回答

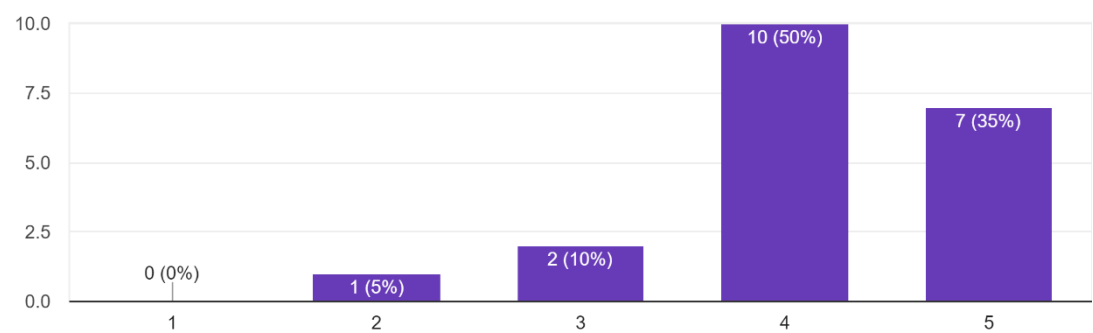


・ 肯定的回答が増加。

衣服とは「自分の身体の一部のようなもの」である
20 件の回答

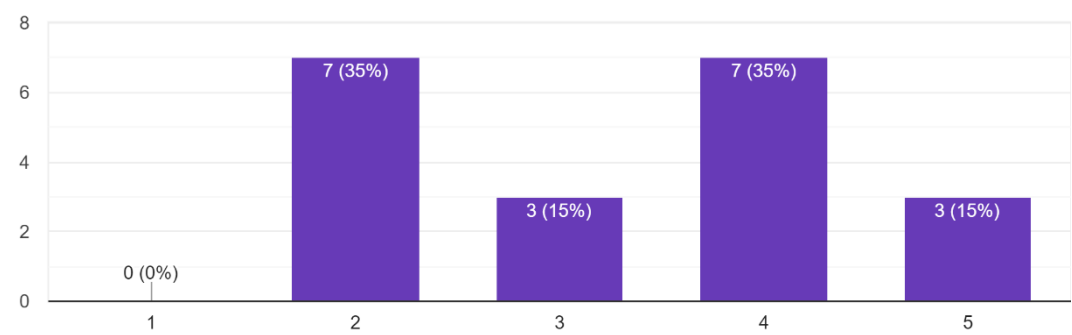


衣服とは「自分の身体の一部のようなもの」である
20 件の回答

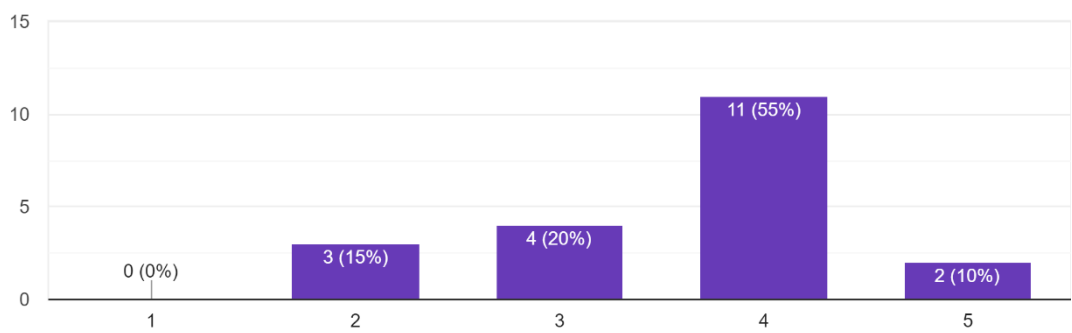


・ 肯定的回答が増加。

衣服とは「別の自分に変身するためのもの」である
20 件の回答

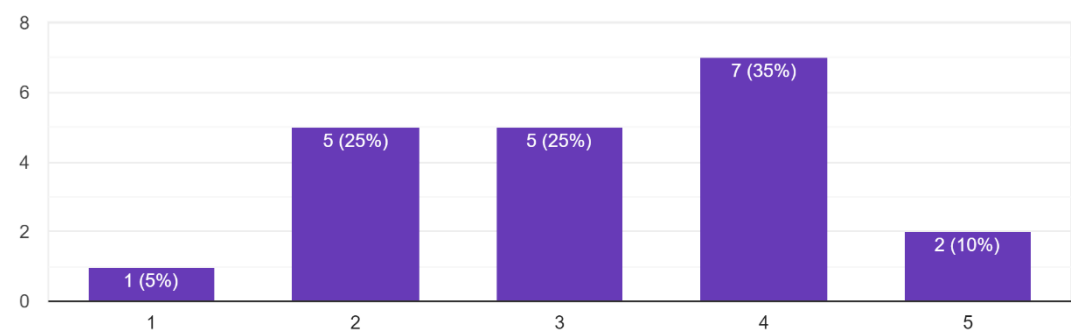


衣服とは「別の自分に変身するためのもの」である
20 件の回答

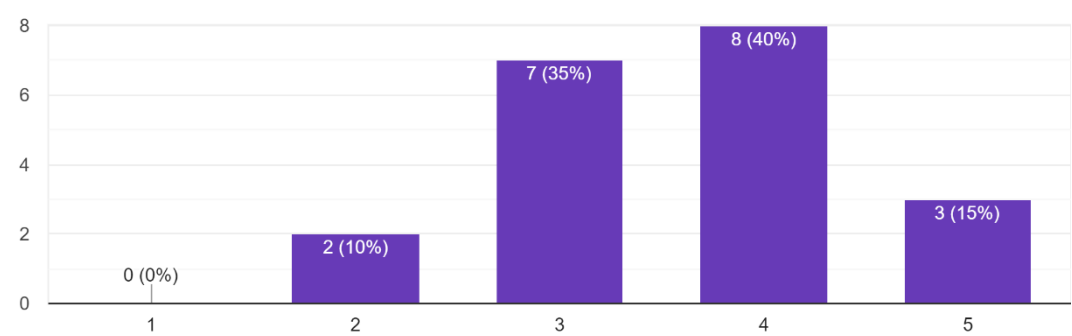


・ 肯定的回答が増加。

衣服とは「常識や慣習によって着ることになっているもの」である
20 件の回答

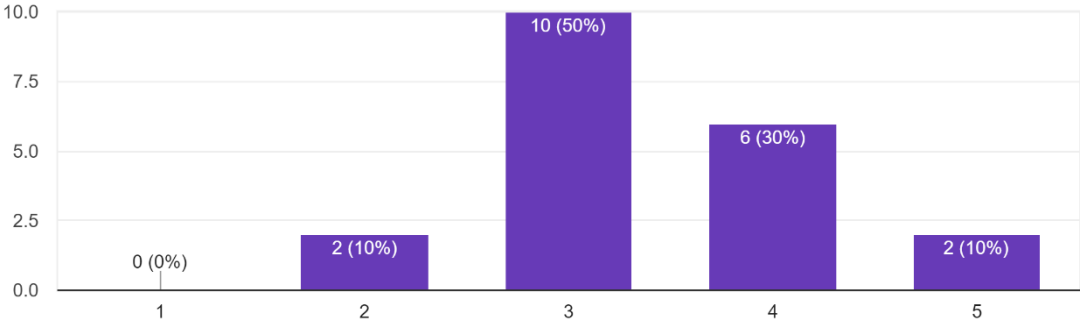


衣服とは「常識や慣習によって着ることになっているもの」である
20 件の回答

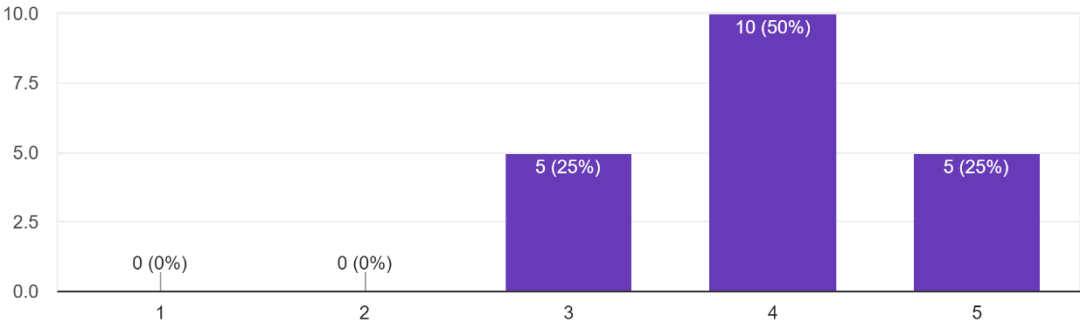


・ 肯定的回答が増加。

衣服とは「親しい人・仲間と一体感を感じるためのもの」である
20 件の回答



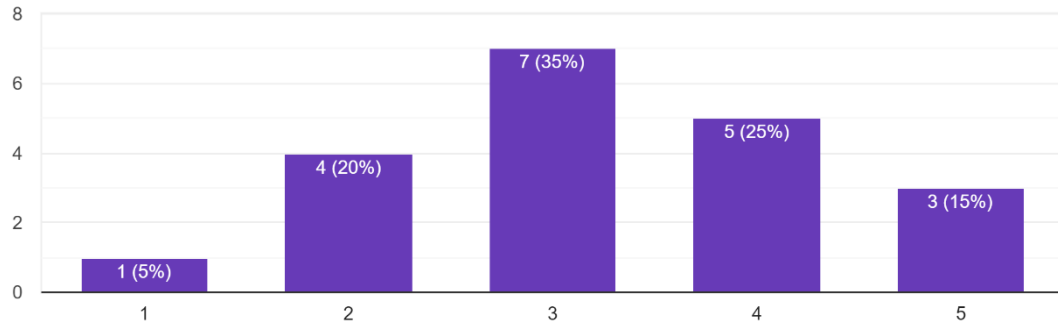
衣服とは「親しい人・仲間と一体感を感じるためのもの」である
20 件の回答



・ 肯定的回答が増加

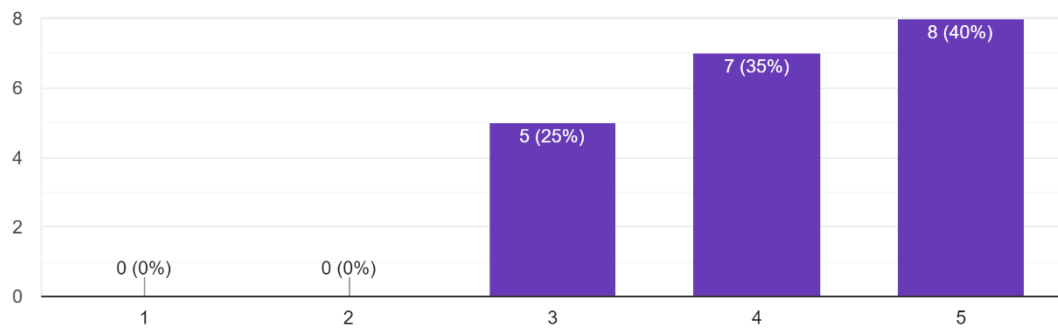
衣服とは「着ていた人の思い出を表すもの」である

20 件の回答



衣服とは「着ていた人の思い出を表すもの」である

20 件の回答

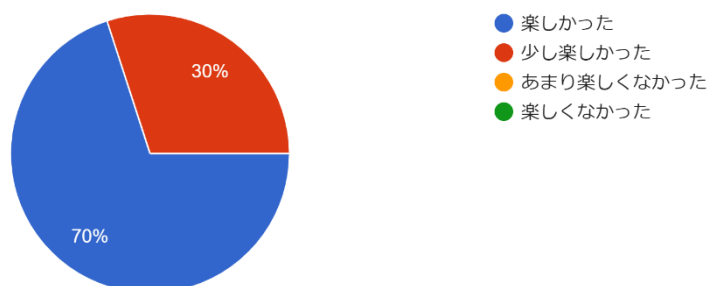


- ・ 肯定的回答が増加。

ゲーミングの感想

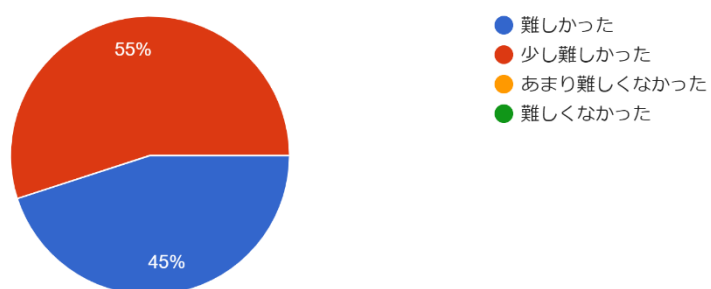
1月24日・31日のゲームのプレイは楽しかったですか

20 件の回答



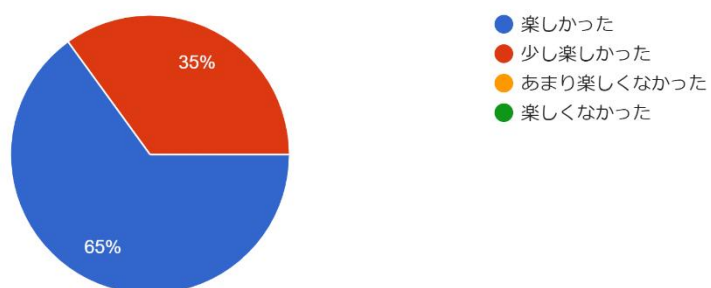
物語づくりは難しかったですか（出品者の場合は、...しての物語づくりについてのみ答えてください）

20 件の回答

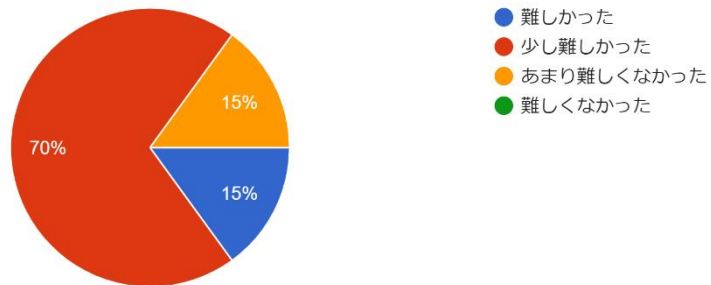


2月7日の振り返りは楽しかったですか

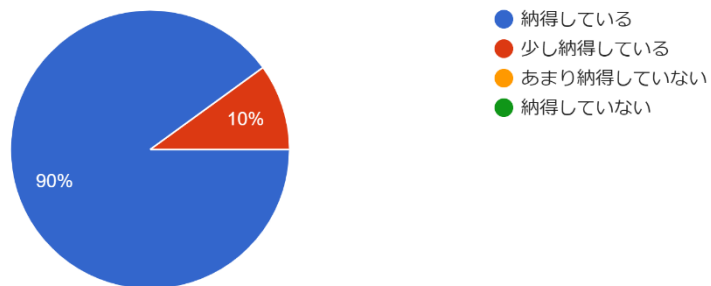
20 件の回答



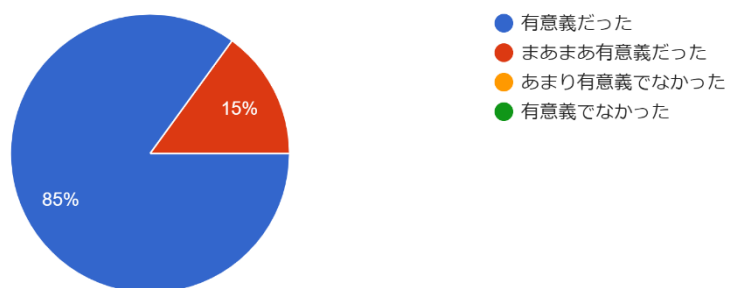
振り返り作業は難しかったですか
20 件の回答



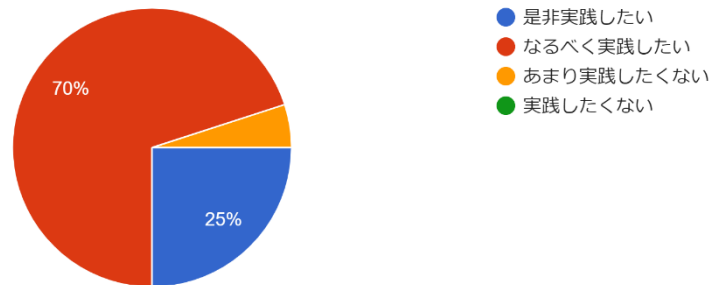
振り返りで全体発表のためにまとめた内容には納得していますか
20 件の回答



今回のグループワーク全体についてお聞きます。衣服について考える機会として有意義でしたか
20 件の回答



今回のグループワークを通して考えた「衣服との新...方」をこれからの生活で実践したいと思いますか
20 件の回答



- ・以上、ゲーミング全体の感想は概ね肯定的。
- ・ただし、物語づくり、振り返り作業は難しかったという回答が多い。

今回のグループワーク全体について、わかりにくかったところ、こうしたら良いところ等あれば教えてください（6 件の回答）

やはりまとめなどの作業は対面で行った方がやりやすいと感じた。オンラインでは、進行役の私だけが話してしまい、他の学生は作業がメインになってしまい、申し訳なかった。特に問題なく取り組めたと思います。

出品者に選ばれた班の物語も聞いてみたいなと思いました。

授業の始めに、内容の流れを先生からの説明があったところ、受け手、出品者、進行役と役割が決まっており、すべてにマニュアルがついていて作業がしやすかった。

B A Z A A Rという前提があることをたまに忘れてしまったことがあったので、もう少し念を押してくれるとよかった。

環境や社会の問題を考えるときに、バザーの中での世界観で捉えるのか、今の現実世界で捉えるのかがわからなくなってしまいました。（自分の中でもどちらで考えているかわからなくなってしまいました。）

オンライン上では限界がある。ホワイトボード機能よりも、付箋を用いた話し合いのほうが格段にやりやすいと思う。設定を把握するのが少し難しかった。全体の設定が載っているマニュアルを配布してほしい。

その他、ご自由にお書きください（14 件の回答）

私は受け手側でしたが、2つのグループで競って譲ってもらえるようにプレゼンするからこそ、より良いアイデアが生まれるし、相手のアイデアも新鮮に感じ、とても楽しい活動でした。衣服との向き合い方について考える良いきっかけになると感じ、自分がもし教師になったときにはぜひ取り入れてみたいと思いました。

このグループワークを通して服をもっと大切にしようと思えました。とても楽しかったです。ありがとうございました。

この授業で衣服との付き合い方についてあらためて真剣に考えることができました。ありがとうございました。

ありがとうございました。楽しかったです。

衣服のリメイクや譲渡への印象がさらにポジティブで良いものになった気がします。

物語がその服の価値になるという今とはかけ離れた世界観で、どのように扱ったら相手に喜んでもらえるか、今の衣服の付き合い方を振り返るきっかけになったと思います。とても新鮮で楽しかったです。

出品者の人に選んでもらえるような物語を考えるのがとても難しかったですが、出品者の方に選んでいただけたので、嬉しかったです。物語を考える際も、出品者の思い出を大切にしたいということで話を進めていたが、思い出を大切にするために、衣服のかたちをそのままにするか、多少形を変えてリメイクするか、等判断が難しい場面が多くありました。

このゲームを通して、着なくなったら捨ててしまう衣服に対する意識を改めたいと感じるようになった。ゲームの中での設定が現実世界でも適応されたらどうなってしまうだろうと少しドキドキしたし、同時にそこまでの環境にならないと衣服を大切に出来ない人にはなりたくないと思った。今後の生活において、意識を改めて行きたい。

グループで取り組んだことで、たくさんのアイディアに触れることができ、考えが深まりました。

B A Z A A Rという前提や、授業の方法が大学に上がってからはなかなかない形態だったので非常に楽しかったです。ありがとうございました。

初めての活動で最初は不安が大きかったのですが、今は衣服に対する新しい見方を見つけられて良かったなと思っています。

一着の衣服についてこんなにも詳しく一生懸命考えたことがなかったので、とても良い体験になったと思います。

今までやったこともない、「衣服の枚数が限定されている世界」という設定が面白かったです。メンバーと協力して想像力を働かせて物語シートを完成させることができて嬉しかったし、物を大切に扱うその世界に行ってみたいと感じました。ありがとうございました。

衣服との付き合い方を新しい世界観で考えることがとても新鮮で、楽しかったです！ありがとうございました。

まとめ

- ・ 全体的に、衣服の思い出を尊重するように意識が変化する傾向がみられる。
 - 出品者の物語に含まれた「思い出」に影響されたものか。
- ・ 皆川氏の提案を「衣服の不便さを積極的に楽しむこと」とする回答が増えている。
 - 「リサイクルやリユース、リメイクを積極的にして物を有効活用すること」「長持ちする質の良い物を持つようにすること」のような、衣服を「資源」「製品」のような「物」と考えるのではなく、衣服と自分との関係性に関心を持つようになったのではないか。
- ・ ルームシェアの仮想問題について。衣服を捨てられない人を時間をかけて理解しようという回答が増えている。
 - 捨てられない衣服の背後に何らかの物語があることを想像できるようになったのではないか。
- ・ 衣服観の回答は、すべての項目について、肯定的回答が増えている。
 - 衣服とのつきあい方を考えるゲーミングに取り組むことで、個々人が自らの衣服観に自信を持つようになったのではないか。（ここは想定外の結果）
- ・ゲーミングの改善案について
 - BAZAARの世界観をもっときちんと伝えておくべきだった。また、振り返り作業

時はあくまで現実ベースで考えるべきだということも十分伝えていなかった。(仮想と現実の境界をはっきりさせることが必要)

- オンライン作業のやりにくさは仕方ないが、詳細なマニュアルを配布しておいた方がよかったかもしれない。
- ・ 自由記述について
 - 現実離れした仮想状況でも面白がってもらえた。もう少し世界観を作り込んでも着いてきてくれるかもしれない。