

SDGs 世代に贈る！ 「こどもと社会をつなげるゲーム」デザイン

1 目的・概要

本プロジェクトは、人を熱中させ、心や行動を大きく動かす「ゲーム」という仕掛け（デザイン）を使い、こども向けのシチズンシップ教育ゲームの開発を目指すものです。

「シチズンシップ（教育）」とは、民主主義の基本的なルールを理解して、社会と積極的にかかわろうとする姿勢（シチズンシップ）を育てることです。

近年、SDGs 教育とも連動して、シチズンシップ教育の重要性が高まっていますが、子ども達が社会で起きていることを自分事としてとらえて、行動できるようになるための具体的なアクションにつながる教材や取組は多くありません。

そこで、本プロジェクトでは、子ども達がゲームという媒体を通して、楽しみながら、自然と社会と自分、他人と自分の関係を、考えて、興味を持ってもらえるようなゲームの製作をゴールとします。

期待される完了状態として、「子ども達がゲーム体験を通して、いつの間にか社会や周りの人のことを意識し始めるようになる」、「ゲーム提供者である自分達が子どもたちと社会をつなげるファシリテーターになる」という状態を設定しました。

また、各ゲームにて子ども達に培って欲しい具体的な能力として、特に「批判的思考力」、「情報リテラシー力」、「論理的思考力」などを考えました。



Annual Schedule

2020年	4月	チームビルディング、議論（シチズンシップ教育、仕掛け学等）
	5月	ゲームデザイナーによる講義、議論（SDGs）、jamboardを用いたプレスト、ペルソナ設計、グループワーク開始
	6月	グループワーク（2チーム）、プロトタイプ案作成
	7月	複数のゲームデザイナー等外部ゲストを招いてゲームのブラッシュアップ、有志による春学期プロジェクト科目授業交流会企画・運営
	8月	グループワーク、日本消費者教育学会関西支部勉強会で発表
	9月	デイ合宿（初対面ワーク、ゲームテスト+ブラッシュアップ）
	10月	ゲーム再編、外部ゲスト（ゲームデザイナー、マスコミ関係者）へプレゼン、テストプレイ
	11月	再編後のゲームのブラッシュアップ、他大学授業でのプレゼン（発表・講評）
	12月	ゲーム成果物製作（デザイン、印刷発注）、ローンチイベント企画（milk and honey、平和革命、Take a hinT）
2021年	1月	ローンチイベント実施、最終成果アウトプット、秋学期成果報告会



2 成果達成度

春学期

春学期の成果としては二つ挙げられます。まず一つ目は、シチズンシップやSDGsなどの概念を学び、それらを踏まえ本プロジェクトで達成したい目標を全員でとことん話し合えたことです。「私たちが考えるシチズンシップ教育とは何だろうか」、「ゲームで遊んだ子供達にどのような影響を与えたいか」などゲーム制作を始めるにあたって一人一人の考えや意見を出し合い、より良い物を作り出せるように議論を積み重ねました。結果として一つの結論にまとめることはできませんでしたが、それがむしろ多様性のあるゲーム制作につながりました。



二つ目は教育関係者やゲームデザイナーなど、多くのゲストスピーカーに私たちが考えたゲームのプレゼンを行ったことにより、ゲーム制作に対するイメージを明確化したと同時に現状の課題を把握できたことです。ゲーム制作は私たちが想像していたよりも難しく奥深いものでした。どのようなゲームが子供達にとって楽しく、その後の行動に何か良い影響を与えられるもののできるのだろうか。何度も議論を重ねました。

秋学期

秋学期の成果としては三つ挙げられます。まず一つ目は、ゲームの方向性が決まったことです。私たちは春学期から様々なゲームを生み出し、製作していく中で「批判的思考力」に注目するようになりました。現在の情報社会において、目の前の情報が本当に正しいのかどうか疑う力が重要であると考えたからです。そうして生み出されたゲームをチームに分かれて制作していきました。

二つ目はテストプレイを行ったことです。ゲーム制作においてテストプレイは欠かせないものです。実際、ゲストスピーカーからもテストプレイはとても重要であると聞いていたので、テストプレイの時間は特に大切にしました。テストプレイではゲームのシステムや難易度などについて参加者に意見や感想をもらい、それを元に改良を重ねることができました。

三つ目はオンラインローンチイベントを企画・運営し、私たちが一年間かけて制作したゲームを外部の方々に共有したことです。また、実際に紙媒体としてカードゲーム化した「Take a hinT」というゲームに関しては、オンライン上ではありましたが体験してもらうコーナーも用意しました。これまでの集大成であるゲームに対して参加者から好評をいただくことができ、大きな達成感を得ました。また、私たちの活動を広く知ってもらうためSNSも開設し、多くの方にフォロー頂きました。



3 プロジェクトを通じて

今回のプロジェクトを通してゲーム制作について多くのことを学ぶことができました。また、ゲストスピーカーとして様々な分野の方に協力してもらい、普段では関わるることができない方々と関わることができました。そのように様々な経験をする中で新たな価値観に触れ、自分自身の視野を広げることができました。途中困難なことも沢山あり本当にゲームを完成することが出来るのだろうかという不安もありましたが、一人一人が責任感を持って取り組んだからこそ乗り越えていく



ことができたと考えています。プロジェクト科目は学生が主体となって進めていく科目であり、自分たちがどうしたいかが重要です。とことん悩み、議論を重ねた経験は私たちを成長させたと思います。

私たちが大切にしていたことは、可能性を狭めないということです。議論をしていく中で様々な意見やアイデアが生まれ、それらがどんどん膨らんでいくばかりでなかなか一つの形に収束させることができませんでした。しかし、そのような時にも意見やアイデアを切り捨てることなく全て形にするようにしてきました。その分やるべき仕事量も増えとても大変な時期もありましたが、幾度となく行われた授業外での集まりなどを通して全体のビジョンがだんだん明確になり、全員の結束力を強めてプロジェクトを進めていくことができました。このように妥協せずに取り組んだことで全員が納得し自信を持って子ども達に提供することができるゲームができたのではないのでしょうか。このプロジェクトを通して、諦めずに最後までやり通すことの重要性を学ぶことができました。今回のプロジェクトから学んだことを社会で生かしていきたいと思います。



編集後記

私たちは1年間のゲーム制作の中で、様々な方との交流やグループワークを通し様々な視点で物事を考える機会を得ました。そこから得た学びを生かしながら実際に学校で副教材として使用していただくことを考え、試行錯誤しながらより良いゲームの制作を目指しました。私たちが制作したゲームをきっかけに、子供達に少しでも社会に興味を持ってもらえたら嬉しいです。私自身、主要教科との両立が難しいこともあり精神的にきつい時期もありましたが、自分自身を見つめ直すきっかけになりました。この経験は今後の社会生活においても役立つのではないかと考えます。

最後に、一年間私たちのプロジェクトにご協力いただいた皆様に心より感謝申し上げます。ありがとうございました。

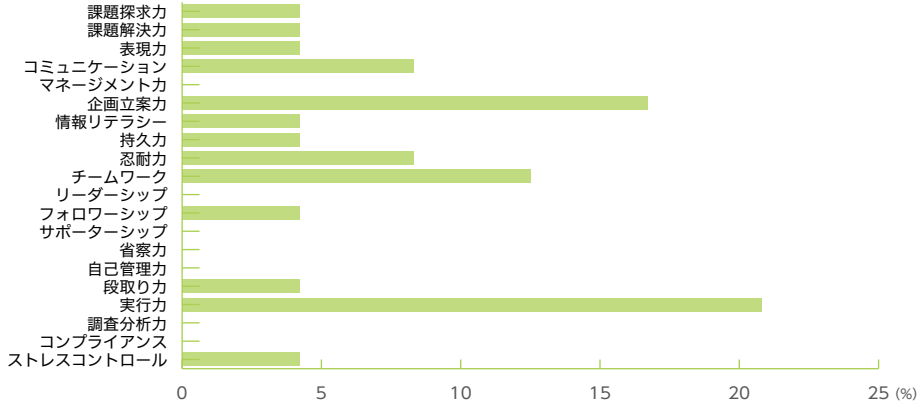
プロジェクトメンバー

近藤 鷹治(文化情報4) 上原 凜(文化情報4) 大森 文絵(文化情報3) 坂本 郁(文化情報3)
原 健太(スポーツ健康科4) 堀 しのぶ(理工4) 城 果穂(理工4)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

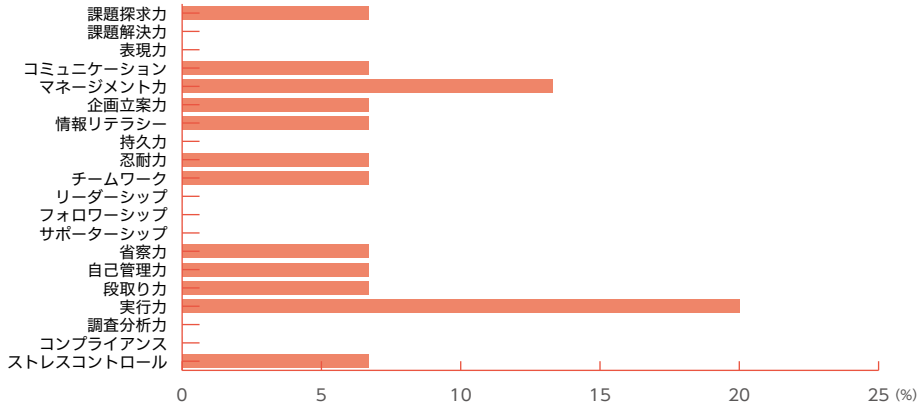
秋学期開始時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



秋学期終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい

