

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

本科目は「シティズンシップ教育」を「ゲーミフィケーション」により達成することを一番の目的としている。特に今年度は、SDGsの達成期限である2030年以降、本格的に社会との関わりを強めていくと考えられる現在の子ども達を対象に「こどもと社会をつなぐゲームデザイン」を考え、実際に子ども達に我々が考えたゲームを遊んでもらい、その効果を測定することを目的とした。今年度の活動は、受講者一人一人が「こどもと社会をつなげるゲーム」を考えることから始まった。そこで出た案をもとに、考えが似ている者同士で集まり3つのグループに分かれた。それぞれのグループが同じ目標に対して、全く異なる思想を持ったゲームを作ることでプロジェクトを進めた。春学期は主にグループ毎に最終的に完成させるゲームの大まかな方向性を決めるため、対話を中心にプロジェクトを進めた。また、ゲスト講師を招き、ゲームを作っていく上で重要となる考え方を伺った。秋学期は春学期で議論したことを実際に形にすべく細かなルールを決めることから始め、後半では高槻市の小学校に足を運び、ゲームを遊んでもらった小学生からアンケートに答えてもらった。そこで見つかった改善点を修正して最終的なゲームの完成とした。



Annual Schedule

2022年 4～6月	ゲーム案の話し合い、ゲームデザイナーの方のお話
7月	テストプレイの開始、ゲームの印刷会社への訪問
9月～12月	テストプレイで生じた問題点を改善しテストプレイを重ねる
12月22日	高槻市津之江小学校でのテストプレイ
12月27日	ボードゲームフェスへの参加



2 成果達成度

我々のプロジェクトでは、3つの班に分かれて別の観点から、シティズンシップ教育について考えた。加えて、それを学習・体験することができるゲームを製作した。なお、製作したゲームは、小学校や「教育×ボードゲーム FES」でテストプレイを実施した。

3つの班が、それぞれどのようなゲームを製作したのかについて説明する。「マテリア」チームでは、「社会性を知ること・自分の将来を考えること・自分を俯瞰的に捉えること・やるべきことを考えること」をゲームの狙いとしてカードゲームを製作した。「感じゲーム」チームでは、「言葉に対する感覚を高めること・想像力・創造力を涵養すること」を狙いとしてカードゲームを製作した。「五感ゲーム」チームでは、「五感を鍛えること・コミュニケーション能力・他者理解を増進させること」を狙いとして協力型ワークショップを考えた。

ゲーム製作の際、フィールドワークも実施した。

秋学期では、小学校と教育×ボードゲーム FES でのテストプレイを実施した。そこでは、実際にプレイしてもらった後、アンケートを通してゲームの感想を収集し、ゲームの狙いが十分に発揮されているかなど、効果を測定した。十分に狙いが伝わっているとは言い難い項目もあったものの、「コミュニケーションの重要性を再確認出来た」など、大半の狙いは伝わっていることが確認できた。さらに、「楽しかった」「またやりたい」など、ゲームに対する率直な感想もあり、ゲーム製作の励みになった。



3 プロジェクトを通じて

本プロジェクトを通じて、ゲーム製作について多くのことを学ぶことができた。このプロジェクトは、単に自分たちのアイデアを形にするだけではない。ゲーム製作を行う中で、ゲームデザイナーから話を伺ったり、テストプレイを通じて、自分たちが製作したゲームを評価してもらったりなど、さまざまな支援や協力のもとゲーム製作を行うことができた。

本プロジェクトを進めていく中で、一番の学びは、チームでプロジェクトを行う困難さ、そしてやり遂げることの重要性である。我々のゲーム製作の出発点は、「子どもと社会をつなげるゲーム」とはどのようなものなのかを考えることであった。そして、受講生それぞれが自分の思いやゲーム案をプレゼンし、方向性を決めていった。その結果、三つのチームに分かれゲームを作るようになった。

しかし、その中でもさまざまなアイデアが飛び交い、議論が発展し、なかなか収集がつかなくなることもあった。しかし、ゲームをよりよくしていくために、意見やアイデアを切り捨てることなく、授業外での作業やテストプレイなどの実施によって、最大限ゲームがよいものとなるように努めることができた。チームでのプロジェクトは、チームメンバーの人数だけ、思いや考えがあり、まとめることが大変である。しかし、その分、思いや考えが詰まったゲームを完成させることができる。今回は、そんなメンバーの思いが詰まったゲームを子どもたちに届けることができたのではないかと考える。



今後も、このようなチームでのプロジェクトに携わることもあるだろう。そんな時、本プロジェクトで学んだこと、経験したことを生かしていきたい。



編集後記

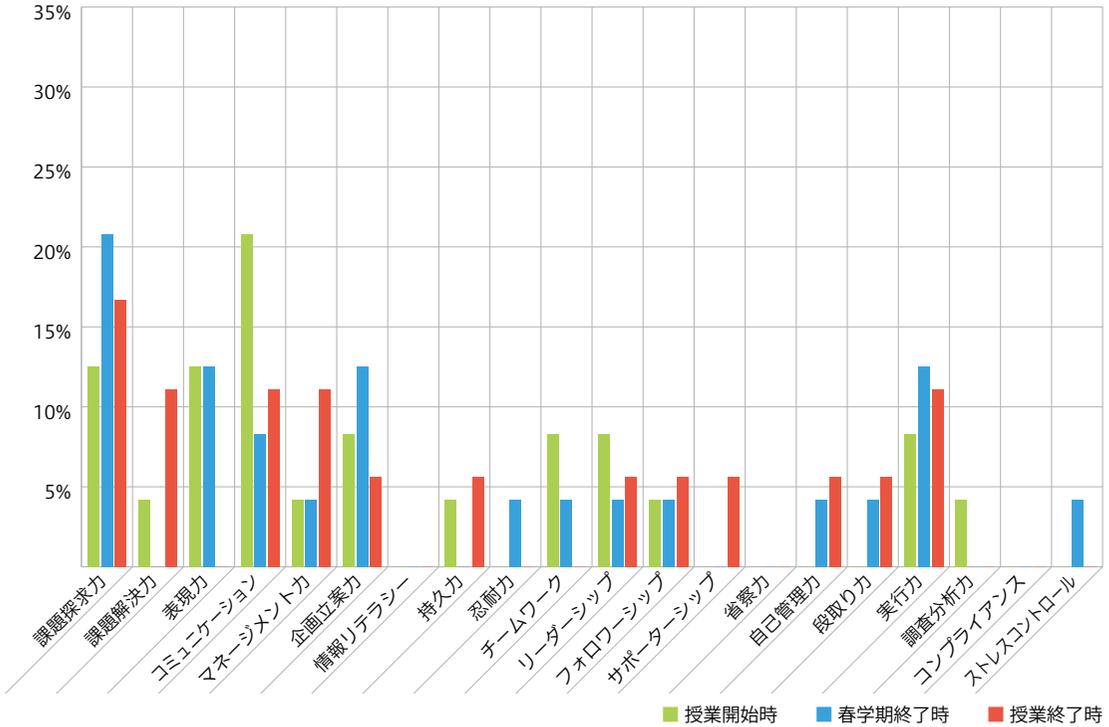
学部も学年も異なるメンバーが集まって始まった本プロジェクトは、「子どもと社会をつなげる」とは何か、どのようなゲームを作りたいかなど、自分たちで議論し、決定しなければならないことが多くあった。その中で意見がまとまらないこともあった。しかし、活動を重ね、お互いの関心やゲームを通じて伝えたいことを知っていくうちに、「チーム」になった。1年間を通して一つのプロジェクトに取り組む機会は、大学生活において、そう多くはない。貴重な学びを経験できたのは、プロジェクトのメンバーだけの力ではなく、教科担当の先生、SA/TA、ゲスト講師、テストプレイ参加者など、本プロジェクトに携わってくれた方々のおかげである。この場をお借りして、感謝を申し上げる。

プロジェクトメンバー

三宅 桃花(社会2) 谷口 一牙(社会2) 田中 啓太郎(経済2) 寺田 愛(政策2) 栗原 正悟(理工4)
梶村 恵矢(理工4)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

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」を選んでください。



Q2. プロジェクト活動を通じて実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んでください。

