

[梅花女子大学]

## 企業だけではつくりえない大きな価値 —楽しく英語に親しむカードゲームの開発—

目久田 純一 梅花女子大学心理こども学部准教授

崎野 温代 梅花女子大学心理こども学部教授

### 1 取組のきっかけ

本学こども教育学科では、学生の主体的かつ共同的な学びの場として2017年度に「問題発見・解決セミナー」が開講された。学生の取組状況から、モチベーションの維持、プレゼンテーション力の向上、自己有用感や達成感等を得る授業展開の工夫を模索していた。そのさなか、2019年度に本学にて開催された「教育・学習ビジネス研究会」を契機に学校教材総合メーカーである株式会社アーテックと本学が協定を結び、オリジナル知育玩具の共同開発に本授業で取り組むこととなった。企業サイドと授業担当者間で事前のミーティングを重ね、授

業に複数回参加いただくなどの協力を得ながら授業を展開した。結果、最終プレゼンテーションの中から楽しく学べる英語教材の提案が採用され「英語で合体！へんてこアニマルカードゲーム」の販売に至った。この商品の初回ロットは数日で完売し、急遽、増産決定するなど好評を博した。

### 2 取組の内容

学生たちは4名で構成されるグループに割り当てられ、初回の授業で企業側よりアイデアを欲する16のテーマについて説明を受けた。その中に「楽しく学べる英語教材」というテーマがあった。企業は既に数種類のカードゲーム型教材を販売していたが、単語の暗記という従来の枠を超えた新しいアイデアを求めている。

このテーマに関心を示した1つのグループが、初回の授業で得た率直な印象に基づいて企画書を作成した。次週から企画書に対する企業からのレスポンスを手がかりに具体的な検討と試作品の制作に着手した。学生たちは中間時点の対面型のプレゼンテーション、およびオンラインによる質疑応答で企業から助言を受けながら案のブラッシュアップ

プを重ね、最終プレゼンテーションに臨むこととなった。

学生たちが見出した新商品開発のポイントは次の6点だった。①楽しい②英語が苦手な保護者も子どもと遊ぶことができる③可愛いイラスト④直観的に理解できる内容⑤2種類のカードを組み合わせた遊び⑥間違えても嫌な気持ちにならない、であった。特に、⑥のポイントこそ学生たちが重要視した点であったが、最終のプレゼンテーションでも具体的な形を提案するに至らず、「たろうくん」と「Greeting Master」という商品案に⑥を盛り込むことができなかった。その後企業内で商品開発のプロによる検討が重ねられ、最終的に先述の課題をクリアしたカードゲームが誕生したのである。

### 3 学科ならではの商品の誕生

今回の取組で企業が最も刺激を受けた点は、従来の「正解」「習得」「勝敗」に偏重するカードゲーム型学習教材にはない「間違ったほうがおもしろい」「間違ったことで新たな発見ができる」という発想であったという。この発想には、少なからず幼稚園及び小学校教諭の養成課程である本学科ならではの学びが寄与していると思われる。

る。すなわち、幼児教育と小学校教育の円滑な接続に必要な「遊ぶ」「親しむ」「気づく」という視点である。好奇心を持って対話しながら主体的に遊ぶ中で、多くの気づきを得て、子どもたちは学びの意欲を高める。

その後、学内外のイベントで様々な年齢層を対象に当該カードで遊ぶ機会を持ったが、鮮やかな色彩、ユニークなイラストはインパクトがあり大きな関心をひいた。当初は単に絵合わせを楽しんでいた子どもらが、次第にあえて間違って新しい英単語を作ったり、見たこともないへんてこな動物を生み出したりすることに歓喜の声を上げる場面があった。また、必ずしも英単語を知っている大人たちが勝てるわけではなく、偶然性が勝敗のカギを担う面白さも人気を博した要因であると考えられる。

学生の斬新で柔軟な思考とプロの知識や技術が融合した今回の取組は、本授業の起爆剤となり、現在も産学連携の取組を継続している。今後一層、本学科ならではの特性を生かした価値ある産学連携型授業の在り方を追求していきたいと考えている。



「英語で合体!へんてこアニマルカードゲーム」

[名古屋学院大学]

## 高齢者の災害時受援力を高める： 防災ゲームの製作

澤田 景子 名古屋学院大学現代社会学部講師

### 1 要介護者向け防災ゲーム 製作のねらい

私の担当する「上級まちづくり演習」は、全学部対象の教養科目である。減災福祉をテーマとし、地域との協働により、その地域課題の解決に主体的に働きかけられる思考力・実践力を養うことを目的としている。2019年の授業では、災害時にリスクの高い高齢者の災害時受援力を楽しみながら高めてもらうと学生らが2種類の防災カードゲームを企画・製作した。発想のきっかけは、私が長年、福祉現場で働いてきた経験にあった。介護が必要な方々が自身で備え、避難することは難しいかもしれない。しかし、「事前に避難しよう」という家族や地域の

呼びかけに「そうだね」と言える受援力を持つことは減災福祉を推進する上で重要だと感じていた。学生らは福祉を専門的に学んだ経験はなく、要介護高齢者の方の状況を踏まえたゲームを考案するにはハードルが高いのではという懸念はあった。それでも、専門的な福祉の枠に囚われすぎない自由な発想で製作ができるのではという期待を込めて実施を決めた。学生らの考案にあたっては細かく口出しはしないことを心掛けつつ、基本的なコンセプトだけは伝えた。①様々な心身の状況の人でも使いやすく、楽しめるデザイン・内容とすること、②多忙な福祉現場でも準備等の負担なく柔軟に使えること、③ゲーム性を高くしすぎず、学びを詰め込みすぎないようにバランスをとり、繰り返し遊べること。以上、3点である。

### 2 完成までの道のり

学生らは、何種類かの既存の防災ゲーム体験、ゲームクリエイターによる講義、地元福祉施設への視察と要介護高齢者・職員への聞き取りを実施。利用者像や活用場面へのイメージを膨らませつつ、ディスカッションを重ねた。製作は2グループに分かれて行った。結果、避難

バッグの中身を各々が作り、災害時のアクシデントに誰が一番対応できたかを競う「避難バッグゲーム」と、防災に関するイラストとワンポイント知識を書いた「ぼうさい神経衰弱」が完成した。「避難バッグゲーム」はシンプルなゲーム設計の中に防災知識やシミュレーション体験を盛り込んだオリジナル性を、「ぼうさい神経衰弱」は、めくりやすいカードの紙質や大きさを選び、手が伸ばせない方でも裏面の色で絵合わせができるなどユニバーサルデザインを重視したものとなった。

完成後は地元福祉施設を訪問し、体験会を実施した他、贈呈式も行った。その後も高齢者向け施設やNPO法人、小学校、学童など多くの施設・団体にゲームを寄贈した。高齢者グループホームからは「質問に対する利用者さんの答えには色々な発想があり、なるほど!と思う場面もありました」、高齢者向け防災教室主催者からは「この地域ではこのイベントカードは重要だねというような話が広がり、具体的な避難行動に対する意識が高まるきっかけとなった」といった声をいただいた。また、愛知県社会福祉大会に出展、内閣官房「国土強靱化民間の取組事例集」に掲載される等各所から高い関心が寄せられた。

### 3 学生らによる地域貢献活動としての広がり

ゲームの寄贈と同時に、名古屋市教育委員会主催の小中学生向け土曜学習プログラム等様々な地域イベントにおいて、本学社会連携センターにサポーター登録をしている学生らが、ゲームのファシリテーターを務める地域貢献活動のプログラムが定着した。これは学生らにとって気軽に取り組める地域貢献活動であり、子どもから介護が必要な方まで、地域の多様な方と交流できる機会となっている。今後も防災ゲームの活用機会を広げていきたい。



工夫を凝らしたカードゲームが完成

[東海大学]

## ゲームの世界だからこそその学び

白澤 秀剛 東海大学理系教育センター准教授

### 1 教材の設計思想

JAXAの様々な実験プロジェクトに参加する中で実感しているのは、プロジェクトの成否は関係者間のコミュニケーションに強く影響を受けるということである。本稿で紹介する研究は、JAXA観測ロケットを用いた若手宇宙人材育成プロジェクトの中でゲーム型教材を私が開発し、研修を実施したことを、元JAXA職員でYspace社の岩崎氏に話したところから始まった。岩崎氏の紹介でボードゲームのコンサルティング事業を行っているホロスエンターテインメント社を加えた3社共同研究として、2022年にスタートした。

通常のゲーム型教材は、教えたいことを主軸にゲーム要素を加えた、いわゆるゲームフィクション教材として設計することが多いが、我々が開発した教材は教育要素が見えないように埋め込み、完全にゲームとして楽しめるエデュテインメント（シリアスゲーム）教材として設計した。これは、近年若者の間でライトノベルの異世界転生というジャンルに人気があることに着想を得ている。現代でコミュニケーションが苦手であったり、ひきこもりだったりした主人公がファンタジーのような異世界に転生したことをきっかけに、新たな人生でやり直す物語である。コミュニケーションを苦手と感じている若者も、異世界であれば本気を出せるのならば、人生をやり直さなくても、架空世界のゲームの中であれば本気を出せるのではないか、つまり勇気を出してコミュニケーションができるのではないかと考えたわけである。プロジェクト型の業務を支援する教材として、プロジェクト全体像の把握とプロジェクト中の不安解消を主眼とする教材と、自分では解決できない際に援助を求める援助要請スキルを訓練する教材の2種類を設計した。プロジェクト体験教材は宇宙開発場面を舞台とした「Project LunaJ」

ファンタジー世界で魔王討伐を目指す「Project勇者」の2種類、援助要請教材はファンタジー世界の「治癒魔法師は諦めない」の1種類を開発した。なお、学会発表を聞いた薬剤師の方からの要望で薬局の調剤業務場面での援助要請教材「Black Pharmacy」も追加で開発した。

## 2 教材の成果

果たしてこの予想は的中した。どの評価実験においても、積極的なコミュニケーションが行われ、また架空世界のため、上下関係などを気にせずコミュニケーションが図れることがわかった。ある会社での研修実験では新入社員がベテランの部長から援助をお願いされる経験をしたことで「日常業務でのお願いがとてもしやすくなった」との感想も聞かれた。また、プロジェクト体験教材では、プレイ後にストレス対処力の向上が統計的有意差をもって確認された。単に教育効果だけでなく、「ゲームとして面白いので繰り返しプレイしたい」との感想も多数寄せられ、自ら積極的に繰り返し研修を希望する様子も見られた。

## 3 今後の展開

2024年5月に東京ビッグサイトで開催された「ゲームマーケット2024春」に出展した。おかげさまで大変多くの皆様に体験いただき、特に人事担当の方からは実際に研修実施のオファーが届いている。また、大学教員からはプロジェクト型学習の導入教材や大学職員の研修教材として「Project勇者」を利用したいとの要望も寄せられている。企業研修、大学職員研修、大学のPBL授業などで是非活用していただきたい。



「Project勇者」