The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	ボードゲームを通した大学生活の疑似体験 ： 教材としての価値の探究
Author(s)	
Citation	令和5（2023）年度学部学生による自主研究奨励事業研究成果報告書. 2024
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/95157
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

様式６

申請先学部　　人間科学部　採択番号　No.2

令和５年度大阪大学未来基金「学部学生による自主研究奨励事業」研究成果報告書

ふりがな 氏名	あおき　かい 青木　海	学部 学科	文学部人文学科	学年	１年
ふりがな 共同 研究者氏名	なかじま　もとき 中島　規希	学部 学科	工学部環境エネルギー工学科	学年	１年
	くらたに　さとし 倉谷　聡		工学部環境エネルギー工学科		１年
	にしむら　ともあき 西村　知晃		工学部環境エネルギー工学科		１年
アドバイザー教員 氏名	萩原　広道	所属	人間科学研究科(比較発達心理学)		
研究課題名	ボードゲームを通した大学生活の疑似体験～教材としての価値の探究～				
研究成果の概要	研究目的、研究計画、研究方法、研究経過、研究成果等について記述すること。必要に応じて用紙を追加してもよい。（先行する研究を引用する場合は、「阪大生のためのアカデミックライティング入門」に従い、盗作剽窃にならないように引用部分を明示し文末に参考文献リストをつけること。）				

◆研究目的

本研究の目的は大きくわけて以下の２点であった。

① 大学生活を疑似体験できるボードゲームを開発すること、

② 当該ボードゲームの教材的価値を探究すること。

◆研究計画・方法

計画当初は、簡潔に記すと以下のようにプロジェクトを進める予定だった。

７月　　試作品の作成

8～9 月　　サイゼリヤへのインタビュー、ボードゲーム印刷の外注

10 月　　高校での体験会の実施およびアンケート調査

11～12 月　　ルールの再改良、教材として活用する際のガイドブック作成

しかし、インタビュー交渉が難航したり、さらなる発展的な展開としてクラウドファンディングへの応募に取り組んだりしたことによって、当初のスケジュールから変更があった。実際の主な研究日程は以下の通りとなった。

7～８月　　試作品(ver.1)の作成

8～9 月　　クラウドファンディングの応募資料作成、専門家へのインタビュー

10 月　　試作品(ver.2)の作成、デザインの外注に向けた打ち合わせの開始

11 月　　高校での体験会の実施、学園祭での体験会の実施、専門家へのインタビュー、

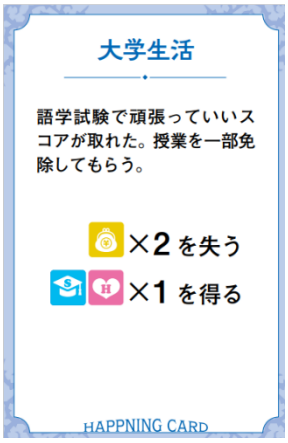
12 月　　専門家へのインタビュー、デザインの外注

◆研究経過・成果

①試作品の作成

当初は、ボードゲームの作成のためにボードゲームの印刷所への外注を計画していた。しかし、作成できるセット数の制限や複数回の改良を予定していたことに鑑みて、ボードゲーム自体は自作し、

デザインを外注するという方向へ切り替えた。その後、アドバイザー職員の紹介を経て、出版社のクリエイツかもがわにデザインの外注を行った。下の図は実際に作成していただいたイラスト案の例である。



②インタビュー

当初計画していたサイゼリヤへのインタビューについては、現在ボードゲームを用いた研修を実施しておらず、ボードゲームの開発者も部署異動があったために、インタビューの実施ができなかった。しかし、アドバイザー教員やクラウドファンディングのアドバイザー職員の紹介もあり、大阪大学内外の専門家４名の方へのインタビューを実施することができた。

1 人目：松波晴人先生（9 月 20 日実施）

現在、大阪大学の出資子会社である大阪大学フォーサイト㈱で代表取締役を務められている。クラウドファンディングや製品化を視野に入れて、商業的な観点から、どうすれば多くの人に開発中のボードゲームで遊んでもらえるかアドバイスを頂いた。

このインタビューを通して、私達はボードゲームで遊んでほしいターゲットを明確にした。これまでは、高校生にとっては、リアリティある大学生活の疑似体験、大学生にとっては、キャリア教育になる、というように二方面のターゲットを想定していた。しかし、ターゲットを抽象的に捉えたまま大学生活を知ってもらいたいというテーマでは、具体性に欠けるというアドバイスを頂いた。そこで、まだ自己を理解できておらず、突然あたえられた自由に対して戸惑う大学生（特に新入生）を助けたいという思いから、発展的な活動であるクラウドファンディングにおいては、ターゲットを大学生に絞ることとした。一方、自主研究のプロジェクトでは、学祭への出店や高校での体験会を控えていたこともあり、特にターゲットを高校生に絞って活動することとした。

2 人目：山下仁司先生（9 月 25 日実施）

大阪大学国際競争大学院学位プログラム推進機構教授の佐藤浩章先生からご紹介いただいた。山下先生は過去にベネッセコーポレーションにお勤めで、現在は大阪大学入試広報・入試開発部の部長を務められており、高大接続に精通していらっしゃる方である。

まず、ゲームをする上で文理や学部ごとに異なる特徴があり、「大学生」と一括りにはできないのではないか、という意見を頂いた。例えば、医歯薬系の学部は実習が多かったり、教職を志す学生は授業の忙しさが他の学生とは異なったりするなど、それぞれの学生の特徴が反映された拡張版を作成するといった余地があることを学んだ。

また、我々の研究目的に関連する概念として「役割実験」を挙げていただいた。役割実験とは、様々な体験を通して、自分が何者かを確立していくことである。大学生という立場は大人に比べて失敗を許されることも多く、その失敗の先に幅広い選択肢が広がっている、そのようなことがプレイしているうちに自然と感じられるようなボードゲームになると面白いのではないかとおっしゃってくださ

った。実際、本ボードゲームでは、自身の行動を自由に選択でき、自分自身の大学生活を振り返るポートフォリオという要素もあるため、「役割実験」はこのボードゲームの形容に適していると考えた。今後の活動においてもこの概念を用いて本ボードゲームのアピールが可能だろう。

3 人目：村山和生さま（11 月 21 日実施）

山下仁司先生にご紹介いただいた。村山さまはベネッセｉキャリアにお勤めで、高校生の進路指導や大学現場に知見があるとお聞きし、主に高校性のキャリア教育に関するインタビューを行った。これまでのインタビューでは、実際にゲームをプレイしていただくことができなかったが、今回は村山さまに実際に試作版のボードゲームをプレイしていただくことができた。理想的な大学ストーリーではなく、リアリティがあって面白いとお褒めの言葉を頂くと同時に、プレイしていただくことでしか得られないアドバイスを多く頂いた。高校生が進路指導の一環でプレイする場合、実際の大学生活の経験がないために具体的なイメージが湧かないと思われるため、大学の先輩や先生と行うのが最適ではないかという意見を頂いた。一方で、毎回大学生が指導できるわけではないため、教材として活用する場合の指導案やガイドブックの必要性を改めて実感した。

また、このゲームの山場がポートフォリオにあるという意見から、資本の獲得パターンを元にプレイ傾向の類型化やそれに応じたアドバイスなどを加えるとよいのではないかという提案を頂いた。こうした要素を加えることで、自身の価値観を知り、自己を理解することにもつながるという新たな可能性の発見に繋がった。

4 人目：木村宣章さま（12 月 5 日実施）

山下仁司先生にご紹介いただいた。過去にベネッセにお勤めで、現在は、河合塾のグループ会社で経営企画部にお勤めとのことである。木村さまにもゲームをプレイしていただくことができ、ゲーム内のプレイヤーの行動履歴と自身の経験を照らして感じるものがあり、面白かったと言っていただけた。一方で、高校生や学部生などが遊ぶ際に、大学生活の知識やバイト等の経験に差があるため、どこまでイメージできるかが今後の課題であるとご指摘いただいた。木村さんのご経歴をお聞きし、キャリア教育の観点から、このゲームについて尋ねると、何度も遊んでこのゲームで自分の進路について考えるというよりも、進路やキャリアについて考える「きっかけ」づくりとしてゲームを位置づけるとよいのではないかとアドバイスを頂いた。

ゲームの改良に関しては、時間制限を設けるとよいのではないかという提案を頂いた。これを受けて実際の大学生活でもレポートの提出期限やテスト期間など、時間に追われているという側面を反映した遊び方のパターンの追加を検討している。また、コマを置いて一つずつ行動を選ぶという形では、バイトや授業、就活といった活動の同時並行による複雑な状況を再現できないのではないかという意見も頂いた。この点に関しては、複数の生活軸を選べるようなルールへの改定を検討している。

③高校訪問（11 月 1 日実施）

実際に高校生にボードゲームをプレイしてもらい、プレイ前後での大学生に対する認識変化や本ボードゲームの教育的価値の調査を目的として高校訪問を計画した。そこで、大阪大学国際共創大学院学位プログラム推進機構教授の佐藤浩章先生に、高校の教員向けに行った探究学習指導セミナーにて、我々が作成した試遊会の案内チラシを配布していただいた。そこで三田学園高等学校から参加申し込みの連絡を頂けたため、11 月 1 日、16 時半～18 時の時間で実際に高校へ訪問し、ボードゲームの試遊会を実施した。参

加者は中学生も含め 13 名であった。右の写真は実際のプレイ風景である（許諾を得た上で撮影している。以下同じ）。

プレイ後には、4～5 名程度の班に分かれて、振り返りやアンケート調査を実施した。アンケート調査については，大阪大学大学院人間科学研究科行動学系研究倫理委員による承認を得た上で実施した（承認番号：HB023-085）。振り返りでは、「大学生が思ったより忙しそう」「いっぱい自分で決めないといけない」「お金が足りない」といった発言が見られた。こうした発言からこちらの想定した意図を、ゲームの仕様（常に多くの選択肢を与えられ、その中でやらなければならないこと、やりたいことの選別やあらゆる場面でゲーム内での「金銭」の支払いが必要で、現実同様金銭のやりくりが難しいことなど）を通して自然にくみ取ってもらえたと考えた。またプレイ中には、学生の発言や笑い声を多く聞くことができた。一方で、新たにルールの穴が見つかったり、コンポーネントの不足・不備が露呈したりと改善点も多く見つかった。今回の試遊会では、学生の発言やアンケートからゲームとして楽しみつつも、本ボードゲームがリアルな学生生活を疑似体験できる教材として機能していることを示すとともに、さらなる改善点を見つけることができた。

④学園祭への出展（11 月 4,5 日実施）

ボードゲームをより多くの人（特に高校生や大学生）にプレイしてもらい、プレイの中でどのような体験や認識の変化があったかを調査するために、学園祭（まちかね祭）への出展を計画した。2 日間でおよそ 130 人に体験してもらい、アンケートも 79 人の方に協力していただいた（アンケート調査は先述の通り倫理委員会の承認を得て実施した）。下の写真は実際のプレイ風景である。

ここでは学園祭と高校訪問、アドバイザー職員の協力を通して参加させていただいた大阪大学の教員向け FD 研修で集めることができたアンケート結果、考察について記す。

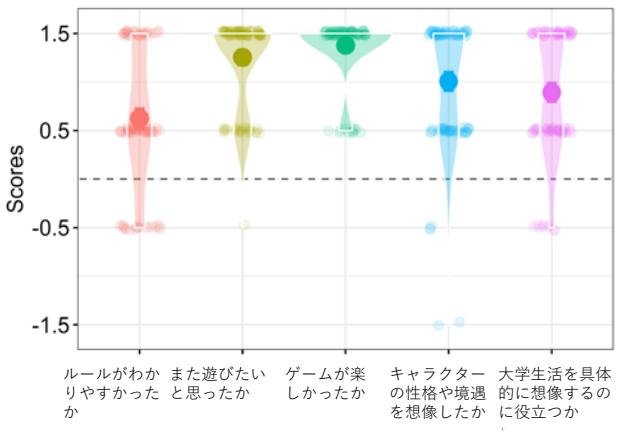


図1

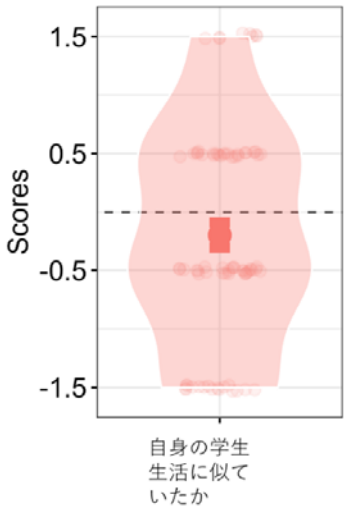


図3

上の 3 つのグラフは総数 97 件のアンケート結果をまとめたものである。図 1 における縦の項目は値の大きいものから「そう思う」「ややそう思う」「あまりそう思わない」「そう思わない」の回答を 4 件法のリッカート尺度にて数値に置換したものである（+1.5～－1.5）。また、濃い丸が平均を示す。図 2 は、自身の想像する大学生とゲーム内のキャラクターとのギャップについての質問である。図 1 と同様に、各項目に「かなり合致する」の回答を 2、「やや合致する」場合を 1、「どちらでもない」を 0、反対の印象をマイナスの値（ひとつ目であれば「かなり時間的余裕がある」を-2、「やや時間的余裕がある」を-1）と置換した。図 3 は、ゲーム内でのキャラクターの遍歴が自身の学生生活に似ていたかについての質問である。縦の項目は図 1 と同様である。大学生活を体験したことがない人が 16 人いたため、それらを抜いた総数 81 件のグラフとなっている。

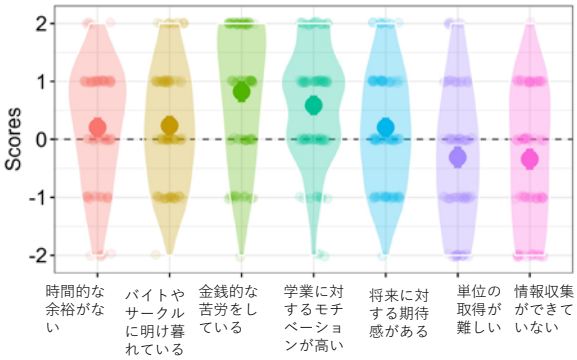


図2

ルールのわかりやすさについては概ねわかりやすかったとの回答が得られた。一方、自由記述欄には「勝利条件が分かりにくかった」や「得点計算が少し分かりにくかった」など、ルールの把握に時間がかかったという意見も見受けられた。学園祭では小学生などプレイが難しいと想定される年齢層の参加者も多かったため、ルールを難解と捉える意見も多かったと考えられる。メインターゲットは高校生や大学生ではあるが、よりシンプルで普遍的に楽しめるルールへ改良の余地があると言える。また遊びたいか、ゲームが楽しかったかという質問に対しては大多数が「そう思う」と回答していた。本ボードゲームには娯楽要素が取り入れられており、堅苦しさのない教材としての利用が見込めると考えた。また、大学生活を想像するのに役立つかという質問には約 9 割の人が肯定的な印象をもっていた。自由記述欄にも「現実の大学生活をうまくなぞらえている」「大学生活を具体的に知れる良い機会」といった意見があった。想定よりも幅広い年齢層の方にプレイしていただいたが、我々の意図する大学生の疑似体験がゲームに反映されていることを十分に示すことができた。図 2 に関してもゲーム内のキャラクターは概ね自身のイメージ通りという意見が多いことがいえる。一方、金銭面と学業面に関しては、それぞれ苦労している、モチベーションが高いという意見が多い傾向にあった。先述したように金銭面や生活面では、意図的に忙しくなるようにゲームを作っている。その意図が反映されたものと言える。ゲーム内と現実の自分の大学生活が似ていたかという質問に対しては、意見が別れている。このことからゲーム内で様々な形の大学生活を送ることができることを示していると考える。繰り返し遊び、より多様な大学生活をプレイしてもらえれば、実際に様々なパターンが存在する大学生活を想像するのに役立つと感じる人が増えると考える。

⑤総評・今後の展望

内外の専門家へのインタビューを通して、我々の作成しているボードゲームの強みやさらなる発展のための貴重なアドバイスが得られた。また高校・大学それぞれでの体験会を通して、多忙化する大学生の現状を楽しみながら疑似体験できる教材であること、そこから新たな大学生のイメージの確立を促しうるゲームになっていることが示唆された。

今後の課題としては、まずルールの複雑さを改善し、全員が知らない状態でゲームをプレイすると

きの進行を円滑にすることが挙げられる。本プロジェクトで実施した体験会では、メンバーがゲームマスターを務めたため、ルールを熟知している人がサポートにつき、比較的スムーズに進行できる体制をつくっていた。これらについてはルールの簡略化やパターン化、よくある Q&A 等をルールブックに掲載して、ゲームの進行をより円滑にしたいと考えている。

また、本プロジェクトは令和５年度第二回大阪大学未来基金「クラウドファンディング基金」プロジェクトに採択されたため、現在はそちらの準備も進めている。このプロジェクトはアドバイザー職員に紹介していただき、今回の研究で明らかにしたこのボードゲームの教育的価値を広めていきたいという思いから応募を志した。インタビューの中でも必要性を感じたが、体験会の実施が遅く作成できなかった教材活用ガイドの作成も今後の活動のなかで進めていく。最終的には日本最大のボードゲームの祭典であるゲームマーケットへの出店や研究型総合大学以外にも適用できるような拡張機能等の充実、開発したゲームおよび教材活用ガイドの関西圏を中心とした各学校への配布を目指す予定である。