

初年次教育を活性化するコミュニケーションカードゲーム 及びボードゲームの開発に関する教育実践報告（前編）

三國 信夫

1. はじめに

本稿は、2023年度の城西短期大学ビジネス総合学科「ゼミナール A/B（2年生必修科目）」及び城西大学経営学部「ゼミナール I（3年生必修科目）」「ゼミナール II（4年生必修科目）」における、コミュニケーションカードゲーム（以下、単にカードゲームと記す）及びボードゲームを活用した教育活動を報告するものである。

高大のスムーズな接続という観点からも初年次教育の重要性が注目されているが、ではその初年次教育において実際にどのような教育活動を進めるべきかについては教員にとっても大きな悩みとなっている。

一方で、特に、中学・高校時代がコロナ禍にあたり、オンライン授業を中心に学校生活を送ってきた最近の新入生が、学生同士のコミュニケーションに悩みを抱えているケースも、多く見られている。

初年次教育の導入のための具体的な方策を知りたい教員が多くいるという事情と、コミュニケーションを苦手とする新生が大学教育にスムーズに移行できるようなきっかけ・仕掛けが必要となっているという事情が、本研究の背景にある。

一方で、デジタルゲームが隆盛を極めている現代においても、アナログゲームであるカードゲームやボードゲームが人気を高めており、また、こうしたゲームを教育の現場や企業の研修場面で活用しようとする事例が増えている。

このような背景を踏まえて、カードゲーム及びボードゲームを活用することで、①どのようにすれば初年次教育を活性化することができるのか、さらには、②どのようにすれば「協創力」（城西大学及び城西短期大学の教育目標の一つ）を育むことができるのか、というテーマで研究に取り組むこととし、この教育実践の過程を、2023年度（前編）と2024年度（後編）に分けて報告することとした。

2. 教育実践報告の構成

（1）前編における教育実践報告

先に述べたように、2カ年に及ぶ授業実践において、この前編（本編）では、2023年度にお

ける教育実践報告を行う。①カードゲーム及びボードゲームを授業で実際に使用してみることに、②オリジナルのカードゲームやボードゲームを実際に学生自らが「協創」してみることに、③初年次教育で活用する可能性について検討すること、について報告する。

（２）後編における教育実践報告

一方、後編（来年度予定）では、2024年度における教育実践報告を行う予定である。2023年度の研究成果を踏まえて、④初年次教育を活性化させるより具体的な方法の探究、⑤カードゲーム及びボードゲームの製品化の検討、について報告できればと考えている。

2023 年度実践報告

- ①カードゲーム及びボードゲームを授業で実際に使用してみることに。
- ②オリジナルのカードゲーム及びボードゲームを実際に学生自らが「協創」してみることに。
- ③初年次教育で活用する可能性の検討。

2024 年度実践報告（予定）

- ④初年次教育を活性化させるより具体的な方法の探究。
- ⑤カードゲーム及びボードゲームの製品化の検討。

表 1 教育実践報告の構成

3. カードゲーム及びボードゲームの学習利用

（１）日本でも注目されるカードゲーム及びボードゲーム

デジタルゲームが隆盛を極めるなか、アナログであるカードゲーム及びボードゲームの人気も根強く、むしろ近年ではその人気が高まっている。日本のボードゲーム人口は、カジュアル層を含めて10年前が1万5千～3万人、5年前が12～16万人という推計もあり、5年間で10倍近く増えているとも言われている。

身近な変化で言えば、例えば、書店では、書籍のコーナーの一部が文房具に変わる店舗も増えていたが、今ではさらにそのコーナーがカードゲーム及びボードゲームの常設コーナーに取って代わられている店舗も増えている。

（２）教育の現場で活用されるカードゲーム及びボードゲーム

小学校から大学まで、教育の現場でカードゲームやボードゲームが活用されている事例も増えている。SDGs について学ぶカードゲーム、少子化現象と対策について学ぶカードゲーム、歴史の因果関係を現代に応用する力を育成するカードゲーム、省エネ行動を学ぶカードゲーム等、種類は豊富にある。従来の学習に、ゲームの要素（「スコア競争」や「レベルアップ」など）

を取り入れ、学習者が学習対象に楽しく熱中できるような仕組みを作ることを「ゲーミフィケーション」と呼ぶが、このゲーミフィケーションによって学習者の学習効果をより高め、学習に対するモチベーションをアップさせようとする狙いがある。

また、「ゲームで遊びながら学ぶ」だけでなく、「ゲームを作りながら学ぶ」取り組みも増えてきている。学習者自らが、学習テーマに沿ったカードゲームやボードゲームを制作する過程で、その学習テーマに対する学びを深めようとする狙いがある。

（3）企業でも活用される事例

企業の新入社員研修や通常の研修においても、カードゲームやボードゲームを取り入れたり、従来の研修にゲームの要素を加えたりするなどして、研修参加者のモチベーションを高めようとする取り組みも盛んに行われるようになっている。

ある外食産業では、調理の手順をゲーム化することで、従業員がその手順をより容易に学べるようにしたり、ある家電量販店では、従業員が安全手順についてゲームを通して学ぶことができたりして、ゲームの要素を取り組むことで従来以上の研修効果を得られているという。

4. 授業での市販カードゲーム活用事例

（1）アイスブレイク活動としてのカードゲームの導入



では、「① カードゲーム及びボードゲームを授業で実際に使用してみる」とについての報告をしたい。

2023年度の短期大学及び経営学部における筆者の各ゼミナールの初回授業、さらには短期大学での担当科目（「接客英語Ⅰ・Ⅱ」「地域連携Ⅱ」「English CommunicationⅠ・Ⅱ」）

図1 セミナールでのアイスブレイク活動の初回授業で、市販のカードゲームを使用して、アイスブレイク活動を実施した。アイスブレイク活動の流れは以下の通りである。

- 1) 受講生を、ランダムに5～6人のグループに分ける。
- 2) 各グループで、「自己紹介」、「最近の気になるニュース」、「グループメンバーの共通点を探し」、などの題目でコミュニケーションをとってもらう。
- 3) 教卓にある数種類のカードゲームからグループごとに一つ選んで、グループでゲームを始める。
- 4) 一通り遊んだり、選んだカードゲームがうまく遊べなかったりしたら、次のカードゲームを選ぶ。
- 5) 以上、時間が終わるまで繰り返す。

表2 アイスブレイク活動の手順

なお、カードゲームの遊び方については、教員から一切のインストラクションはしなかった。グループのメンバーがみんなで説明書を読んだり、動画サイトで遊び方を調べたりして、試行錯誤を繰り返しながら初めてのゲームにも取り組んだ。ゲーム開始以前の準備作業も、アイスブレイク活動の一環として考えていたからである。

アイスブレイク活動では、以下のものをメインに使用した。全て市販の製品で、書店やインターネット上で手に入れることができる人気のある製品ばかりである。

タイトル	人数	所要時間	内容
ito	2-10人	10-30分	みんなで協力してカードを数字の小さい順に出して全員のカードを出し切る。
カナカナーシ	2-8人	5-20分	カタカナ語のお題を、カタカナ語を使わずに説明し、みんなに当ててもらおう。
はあって言うゲーム	3-8人	10-15分	各プレイヤーが割り当てられたシチュエーションを“声と表情だけ”で演技し、当て合う。
コヨーテ	2-10人	15-30分	数字カードを額に当てて、推測しながら数を当てる。
タイムボム	2-8人	15-30分	タイムボリスとボマー団にわかれ、お互いに正体を隠しながらそれぞれの目的達成を目指す。

表3 授業で使用したおもな市販のカードゲーム

(2) 教室での学生の様子

どのゲームも、6-8人のメンバーで10~30分という時間の幅で遊ぶことができルールも複雑ではないため、留学生にも日本人学生と一緒に楽しむことができた。特に、「ito」は、お互いの価値観を擦り合わせて、全員で数字を並べるという目標に向かって協力していくゲームであるため、メンバー同士の一体感を感じていたようであった。数字並べに成功すると、大きな歓声が教室に響き渡っていた。

また、「はあって言うゲーム」は、演技力を求められることもあるため、当初は恥ずかしがってためらっていた学生もいたが、他の学生が挑戦している様子を見て、次第に取り組めるようになっていた。

どのゲームも、教員自身が遊んだ経験もなく教員がルールさえ理解していなかったが、学生は教員を頼ることなく、自分たちでルールを理解し、自分たちで楽しんでいった。



図2 初対面でも打ち解ける

(3) 学生の感想

ここで、アイスブレイク活動としてカードゲームに取り組んだ学生の授業直後の感想を記し

ておきたい。

① 短期大学「接客英語Ⅰ」

紀尾井町キャンパスで実施された短期大学の前期授業「接客英語Ⅰ」は、1年生と2年生がほぼ同数、受講生の男女比もほぼ同じであった。友人同士で参加しているケースは少なく、最初の授業がほぼみんな初対面で、授業開始直後には教室も静まり返っていた。カードゲームそのものの体験もない学生がほとんどであった。

カードゲームをした感想としては、「楽しかった」という感想が多かったことがわかる。初めてでもできたこと、ふだん関わりがない人とも関わることもできたこと、みんなで遊べたことに肯定的な感想が目立った。なお、以下の全てのアンケートの回答は原文のまま掲載している。

カードゲームをした感想を書いてください。
意外と盛り上がって楽しかったです
楽しかった！！
はじめてやりましたがわかりやすく楽しかった
最初はルールが全然分からなかったけど、やっていくうちにすごく楽しくなりました。
とても楽しかった。
いつも関わらない人と関わってよかった
とても楽しかったです。友達の名前も覚えられてうれしかった。
楽しかったです。
静かになっちゃう時間もあったけど、みんなが楽しそうにしてくれたり話し合いに積極的に参加してくれたりしたので楽しかった。
とっても楽しかったです先輩優しかったです！！
受けたかったです。

表4 短期大学「接客英語Ⅰ」におけるアンケート（カードゲームの感想）

カードゲームをした前後で、教室の仲間との関係は変わりましたか？ 変わったとしたらどのように変わりましたか？
話しやすくなりました
仲が深まった！！
あんま話さない子もいましたが話すことが出来て良かった
賑やかになりました。
若干話しやすくなったと思う。
少しやわらかくなった
みんな沢山話して笑顔でゲームできてよかった。
初回の授業で緊張したのですが、緊張がほぐれました。
前よりは変わったかなと思います。自分もあまり話さないタイプなので、これで少しでも話しやすいと思ってくれたらと思います
笑顔が増えて明るくなったと思います
きっと、みんなが笑顔になってたと思います。

表5 短期大学「接客英語Ⅰ」におけるアンケート（関係性の変化）

また、カードゲームをしてみたいですか？
したいです
是非 したいです！
してみたい
やりたいです。
してみたい。
しましょう！
したいです！
してみたいです。
はい
してみたいです！
したいです。

表6 短期大学「接客英語Ⅰ」におけるアンケート（次回の意向）

また、カードゲームを通してお互いの関係性に変化が生まれたかについては、緊張が解れて話がしやすくなった等の回答が多く、概ねアイスブレイクの目的を果たすことができたと言える。

さらには、「また、カードゲームをしてみたいですか？」という問いには、全員が肯定的な回答をしていた。

② 経営学部「ゼミナールⅠ」（3年生）

経営学部3年生のゼミナール、4年生のゼミナールでも、同様にアンケートを実施した。3年生は、ゼミナール初回の授業でほぼ全員が初対面であったので、アイスブレイクとしての意義が大きかった。「一気に距離が縮まると思うし、仲良くなれた。」「あまり喋った事ない人でもなにか1つの楽しい事や物事をやると、仲が深まるということがわかりました。」など、ほとんどが肯定的な感想であった。

<p>カードゲームをしてみて、どのような感想を持ちましたか？ 今後のゼミナールの活動に、取り入れるとしたら、どのように取り入れたいですか？</p>
<p>あんまり喋ったことの無い人とでもすぐ仲良く出来ました。もっと交流を深めていきたいとても楽しくできた。</p>
<p>みんなでコミュニケーションをとりたいときなどに使う。</p>
<p>普通に楽しかったです。みんな緊張してるかなと思ったのですが、上手く喋れました。</p>
<p>一気に距離が縮まると思うし、仲良くなれた。 色々な人と色々なゲームをしたいと思った。</p>
<p>みんなとの距離が縮まりすぐに打ち解けることができた。地域の名産などをこのカードゲームに応用すればいいと思った。</p>
<p>あまり喋った事ない人でもなにか1つの楽しい事や物事をやると、仲が深まるということがわかりました。 ゲームをせずとももっと積極的にコミュニケーションをとっていきたいです。</p>
<p>仲良くなるためのアイスブレイクとしてカードゲームを取り入れるのはとてもよく少しは仲良くなれたと思う 今後はグループワークのグループが決定した時などにやれたらやらないときよりスムーズにコミュニケーションが取りやすくなると思う</p>
<p>ほぼ初対面の人でも、ルールの確認であったりゲームをすることによってすぐに仲良くなれたのでカードゲームの良さを知ることができた。 新たな班を作ったときに短い時間だけカードゲームをやれば仲が深まった状態でできると思った。</p>
<p>グループ活動でのコミュニケーションやひとつのことをみんなで行うことで協調性であったり会話が生まれりして、面白かったです。今後は、発言することを恐れずに進んで発言していきたいです。</p>
<p>出されたお題に対して即興で言葉にして他の人に説明するのは難しかった。 周りとのコミュニケーションも取れるし協調性が生まれたので良かったです。 グループでの初めての人とのアイスブレイクとして使えると思いました。</p>
<p>意見を相手に分かりやすく伝えたり、皆で考えながら意見を出し合う際の作業に取り入れたいです</p>
<p>カードゲームをしてみて、一つのことに夢中になるので、初対面の人でも話しやすく楽しくゲームをすることができた。 今後ゼミナールの活動ではプレイする側ではなく、ゲームを作る側をテーマにして、ゼミメンバーのどんな意見があるのか聞いてみたくなった。</p>
<p>コミュニケーションを取れるということが強いのもう少しの期間ゼミで少しでも取り入れたら人との会話、繋がりが増えると思う。</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 声と表情のみで表現するのがとても難しかった • ジェスチャーも同じで何かを伝えるというのはかなりその単語を深く知らないと言表できない • 言葉で伝えるというのがいかに偉大であることがわかった（外国人との会話では広く使われている英語で話することができるのが1番ベストだけど、言葉以外でも伝えることはできる。このゲームはそういうのを鍛えることができるなと思いました。）

<p>親睦を深めることができた。また、もう少し踏み込んだらもっと楽しむ幅が広がりそうだとおもった。 年齢を超えて簡単なゲームができるコミュニティがある街造りの考え方は面白いと思いました。</p>
<p>ゼミの仲間とこれからも楽しくやっていけそうでよかったです。</p>
<p>カードゲームを遊ぶのもいいですけど、実際に作る側にまわって、作ったもので遊んでみるというのも楽しいそうだなと思います。</p>
<p>人前で演技するのは難しかったし恥ずかしかったけどコミュニケーションが沢山取れて楽しかったです。 思ったらよりもコミュニケーションが取れて楽しかったので、今後グループワークをする時とかに取り入れられるかなと思いました。</p>
<p>最初の外での自己紹介や共通点探しの時は緊張してうまく話せなかったり、沈黙がなくなってしまった時がありました。 しかし、カードゲームを通してみると、ルールを確認したり、理解するまで誰かに教えたり、考えたり、その人それぞれの感性や、考え、表現などいろいろな面を見ることができましたし、自分らしさも出せたので良かったと思いました。 カードゲーム自体もすごく楽しかったです。 このカードゲームはいろいろなことを知れたり、自分のことを知ってもらうきっかけにもなると思ったので、ゼミナール活動中に、みんなとやってみたいと思いました。</p>
<p>初めてカードゲームをして、とても楽しくて楽しみだという感想を持った。 もし今後のセミナー活動が採用されるなら、毎回遊びの人員が違うので、より多くのクラスメートと知り合うことができると思う。</p>
<p>今回のゲームを通して、私の感想は一つしかありませんので、必ず単語をたくさん覚えて、自分の日本語能力を高めなければなりません。 今後のゼミナールの活動に、取り入れるとしたら、中国語が得意な同級生と同じグループになりたいのですが、わからないことがあったら教えてあげます。</p>
<p>カードゲームは久しぶりにやったが大学生でも楽しめるんだなと感じた。留学生の子に関しては日本語を使って遊ぶゲームのさい難しいと思ったので、あまり言葉で遊ぶゲームでは無い方がこのゼミの中で打ち解けるにはいいと感じた。外国人への調査等の時間もあるゼミだと思うので、外国人ともやってみたいと思った。ただ言葉をあまり使わないですむ海外のカードゲーム等。</p>
<p>まだ話したことがない人と話せて名前と顔がゲームを通じてわかるようになり、相手に聞く時も名前で呼んでとてもいい時間でした。 今後のゼミナールではまだ喋ったことがない人たちと話してコミュニケーションが取れるよう早く顔と名前を一致させたいと思います。 課題遅くなり申し訳ございません。 よろしく願いいたします。</p>
<p>カードゲームは普段することはない上、幼少期の頃もあまりしなかったため新鮮だった。 打ち上げや旅行などの空き時間にカードゲームをすると盛り上がると思う。</p>

表7 経営学部3年生「ゼミナールⅠ」におけるアンケート

② 経営学部「ゼミナールII」（4年生）

一方で、経営学部4年生は、すでに1年間ゼミナール活動を共にし、高麗祭や浅草観光調査などのイベントも協力して乗り切った経験を共有していることから、他の学年ほど新たなアイスブレイクの効果は見込めないと思われたが、感想を見る限り、他の学年と同様にアイスブレイクとしての効果も得られたようであった。「初めて喋る人とも仲良くできて仲が深まった気がした！」とあるように、1年間活動をしてきてまだ話をしたことがないメンバーもいるのだということも改めて認識させられた。

カードゲームをしてみて、どのような感想を持ちましたか？ 今後のゼミナールの活動に、取り入れるとしたら、どのように取り入れたいですか？
めっちゃくちゃ楽しかった。初めて喋る人とも仲良くできて仲が深まった気がした！ また時間があったら定期的にやりたい会になった。
カードゲームは、みんなが絶対に会話をするので話したことない人達とも会話をするのでコミュニケーション能力向上に繋がると思いました。自分達でゲームなどを作ってそれをみんなで作って面白かったら、他の学生にもやってみてもらう。
楽しいとは思った。 取り入れるとしても時間をフルで使ってやる必要はないと思った。
カードゲームは子供の頃にやったので、小さい時にやれば楽しいイメージがあったのですが、いまの年齢でやってもとても楽しく感じました。今後のゼミナールの活動に取り入れると、自分で作ったゲームなどをゼミナール活動でやってみたいです。
カードゲームで遊ぶこと自体とても久しぶりで初めてやるゲームでしたがとても楽しかったです。あまり話したことがない人もいましたが、これを機に仲良くなれた気がしました。今後ゼミナールに取り入れるとしたら、授業の初めか終わりの数分間カードゲームをすることで様々な人と関われ、ゼミ生の中が深まると思います。
最初は皆抵抗があり静かだったが徐々にゲームの楽しさを知り、自然と盛り上がっていた。このようなゲーム形式でその人の過去や考え方など知ることができれば面白く親密になれると思う。
久しぶりにアナログのゲームをしたら結構面白いじゃん！って思ったのでこんどボードゲームを買ってみたいと思った。 学祭のチームが組めた時に、親睦を深めるという意味で最初に行ったら一体感が出ていいのではないかと思った。
みんなでやってみて、すごく盛り上がりました。あまり話したことがない人でも自然に楽しく行うことができました。高麗祭でボードゲームカフェを開く案いいなと思いました。
春休み明けで少し距離ができていたゼミのメンバーと、今回のゲームを通してまた距離が縮められた。何もないところでいきなり面と向かって話すのは気後れする人もいるが、会話によって進めるゲームなどきっかけがあると、ハードルがかなり下がると感じた。 先生がおっしゃっていた「高麗祭でのボードゲームカフェの出店」や「卒業研究としての製品開発」のお話に興味が出てきたため、今後は情報収集をしていきたい。 第一歩として Excel や Word で仮のゲームルールを形にし、制作しながら中身を充実させたり、他の方法にもチャレンジしたい。
ルールは複雑なものよりもシンプルな物の方が広い世代で遊べ、時にはそこから学べることもあることが分かった。

あまり話しをしたことがなかった人でもゲームをすることで、仲が深まって、コミュニケーションも取りやすいと思いました。ゲームはドキドキワクワク感が味わえるので、今後高麗祭などに活用していきたいと思いました。
今回のゲームを通して、ゼミのメンバーとより仲を深めることができた貴重な時間だった。カードゲームは誰でも簡単に楽しく遊べるものだと思うので、高麗祭などでカードゲームを行い、ゲームをやりながら地域の人々と交流する場を作れば良いのではないかと思った。
トランプやウノなど有名なものと違い、全員が初めてやるゲームだったのでお互いにさぐりさぐりでルールを覚えながらプレイしたので団結力というかこの1時間1回でかなり親睦が深まったと思いました。
これまで関わりのない人とも盛り上がる事ができてよかったです。ゲームだけでなくその前のルールを確認するなどの工程でも皆で協力できた点もよかったです。ボードゲームのように楽しみながら観光問題に触れることができればいいなと強く思いました。自分の考えを自分の中だけにおさめるのではなく、誰かに話すことで得られる発見もあるのではないかと思ったので卒業制作にこの発見が生かせたら良いと感じました。
普段話さない人とも話せてあつという間に時間が過ぎました。不定期にたまに行くことでみんな仲良く繋がりが持てると感じました。
<ul style="list-style-type: none"> ・久しぶりにカードゲームをして、とても懐かしく楽しかった。 ・今後はトランプやUNOなど、定番のゲームでも遊びたい。 ・ゼミでは景品ありのゲームにすると盛り上がるのではと思った。
余り話した事ない人でもすぐ仲良くなれるくらい面白いゲームでした。何かのツールを通して仲良くなれることがわかったので同じように課題を通して協力していきたいと思いました。
カードゲームを通じてすぐに話すことができ、すぐに盛り上がれた。すぐわかるルールだったので子供からお年寄りまでみんなのできるため、地域の集まりなどでしたら面白そうだなと思った。
距離感が縮まることが1番大事だと思ったのでゲーム要素の多いことをグループですることによってコミュニケーションが増えたのでゲーム要素の多いものを作っていきがいいと思った。
カードゲームをして普段話さないような方とお話できる機会としてすごく良かったです。普段は同じ席に座ることが多いので、お話しする時も同じメンバーだけど、授業の一番最初にこのゲームを1ゲームしてからしたら、普段とは違う席で違うメンバーと授業をすることになるため、仲良くなりやすくなると感じました。
ほとんど初対面の人でもすぐに仲良くなる事ができたので、仲良くなるツールとして良いと思う。
カードゲームを通して喋った事ない人も話せた。地域の特産物などのカードゲームを作ったら良いと思う。
定期的にカードゲームをしてみたいと思った
相手とのコミュニケーションを取りやすいと思った。また、相手のことを知るきっかけになると思った。高麗祭で自分たちなりのゲームを作ってもおもしろいのではないかと思った。
一度ルールを理解すれば、誰でも長く、楽しめる。カタカナ無しなどでは、人それぞれの感性や、伝え方があることを知ることができて面白かった。今後は、自分の趣味や好きなもの、紹介したいものなどをカタカナ無しやヒントだけで当ててもらおうようなクイズ形式のゲームなどをやっても良いと思いました。

表8 経営学部4年生「ゼミナールⅡ」におけるアンケート

以上が、短期大学と経営学部の3つの授業で実施したアンケートの結果であった。概ね、カードゲームに対して肯定的な回答であり、アイスブレイク活動としての効果も十分に見られたようであった。

（４）初年次教育への活用の可能性

カードゲームを初めてする場合でも、すぐにルールを理解して遊ぶことができ、初対面の者同士でもカードゲームを通して打ち解けることができたことから、新入生が短期大学（大学）での学生生活をスタートさせる教室でも、十分に活用できることが考えられる。初年次教育においては、このようなアイスブレイク活動も重要視されていることから、市販のカードゲームを使用することも有効な教育活動の一つになり得るといえよう。

また、市販のゲームの楽しさを維持しながら、短期大学（大学）についてよく知ることができ、カードゲームやボードゲームを開発することができれば、初年次教育において、楽しみながら自校について学べる機会を提供できるようになるだろう。カードゲームに興じる学生の姿からは、そのような未来を想像することができた。

5. オリジナルカードゲーム及びボードゲームの「協創」

市販のカードゲームを活用することで学生同士の距離が縮まり、その後の授業やゼミナール活動への基盤が形成されることは、学生からのアンケートの結果からもある程度わかった。

では、さらに、メンバー同士が新しいゲームを「協創」することができたら、アイスブレイクの効果だけでなくより多くの学習効果が得られないだろうか。まさに「ゲームを作りながら学ぶ」ことを実践してみよう。そのように考えて、この研究に着手することとなった。

ここで述べられる「協創（力）」とは、「周りの人と協力ができ、新しいものを創発できる力」として、城西大学・城西短期大学では、その力を育むことが大事な教育目標であるとされている。友だちや仲間と一緒に何かを創るだけではなく、教室をたまたま一緒にしたメンバー同士でも、新しいものを創り出していく。そして一緒に何かを創り出す過程で、メンバー同士が絆を深めていく。そのような狙いをもった活動が、「協創」であった。

以上、初年次教育とカードゲーム及びボードゲームを結びつけるだけでなく、ゲームを創出する過程で、学生の「協創力」を育むという狙いを持って、短期大学2年生のゼミナールおよび経営学部4年生のゼミナールにおいて、新しいオリジナルのカードゲーム及びボードゲームを作ってみることとした。



図7 城西カルタ（取り札）

スを散策して、読み札のトピックになるようなものを探した。次に、読み札を決定したら、取り札の写真を撮影した。これもまたグループでキャンパス内を散策して撮影した。Excel シートの「氏名」欄には、該当する取り札の撮影を担当する者が記名した。共有ファイルを使用することで、効率よく「協創」することができた。

学生目線で、これは面白いと思うものを積極的に取り込んでもらった。「苦しいな 単位が1つ足りないな」などは、学生ならではの発想でできた読み札であるといえよう。

（3）地域の人のためにカードゲームを作る（経営学部4年生）

経営学部4年生のゼミナールでは、11月に開催される学園祭（高麗祭）で「地域の人に学びながら遊んでもらう空間」を創ることとなり、その空間で「学ぶ」「遊ぶ」ためのカードゲームを創作することとなった。

少人数のグループに分かれて、ゲームのテーマを決めた。以下の6種類のカードゲームができた。

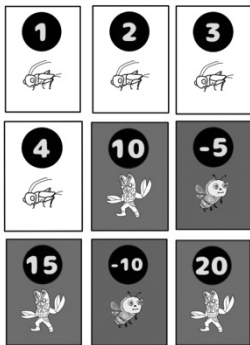


図8 オリジナルゲーム

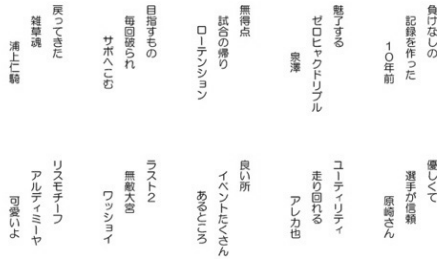


図9 オリジナルカルタ



図10 川越を知るカードゲーム

- 数字並べカードゲーム
- 川越の観光名所がわかるカードゲーム
- 埼玉出身有名人の神経衰弱カードゲーム
- 埼玉県の市区町村の名産品がわかる神経衰弱カードゲーム
- 浦和レッズをもっと知るカルタ
- 大宮アルディージャをもっと知るジャカルタ



図11 埼玉県の市区町村神経衰弱

これらは全て印刷されて、実際に遊べるカードゲームとして高麗祭で使用された。「地域の人に学びながら遊んでもらう空間」には、近隣の住民を含めて大勢の来場者があり、これらのカードゲームに興じる人も多くいた。特に、神経衰弱のゲームは幼児でも楽しめるため、大人も子どもも家族で楽しんでいる姿が見られた。

6. おわりに

以上が、今年度の取り組みの概要である。カードゲームやボードゲームのおもしろさと学びの可能性をたまたま筆者が知ったことをきっかけに、今年度はとにかくゲームを活用した授業作りを始めてみようと思い取り組んだことであった。①カードゲーム及びボードゲームを授業で実際に使用してみることに、②オリジナルのカードゲーム及びボードゲームを実際に学生自らが「協創」してみることに、③初年次教育で活用する可能性の検討、を柱に取り組んだ今年度の成果は、ぜひ来年度の授業に活かしていきたいと考えている。具体的には、④初年次教育を活性化させるより具体的な方法の探究、⑤カードゲーム及びボードゲームの製品化の検討に繋がれたらと考えている。

参考文献

- 上原一紀・飯島玲生・石神康秀（2023）『ボードゲームが人を変える。まちを変える シリアスゲームの活用と作り方』公職研
- 與那覇潤・小野卓也（2023）『ボードゲームで社会が変わる 遊戯するケアへ』河出新書
- Jesse Terrance Daniels（2022）『自分だけのボードゲームを作ろう』オライリー・ジャパン
- 福知健太郎（2012）『「ゲームを作るゲーム」の教育効果について』情報処理学会研究報告