

PROSPECTS

今後の展望として以下の3つをあげる。

1つ目は実際にイベントを実施することである。今回のコロナウイルスによる休校措置に伴って開催を予定していたイベントを中止しなければならなくなってしまった。ゲーム自体はすでに完成しており、参加者も募っていたので外出やイベントの自粛ムードがある程度弱くなり次第、実施することができるだろう。

2つ目の展望としてイベントの規模を向上させることをあげる。開催を予定していたイベントではその参加者の多くが私達の友人やその友人である。私達の運営するコミュニティ（イベント）は「知らなかった人と議論を通じて仲を深めることができる場所」となることが目標であるから、今後は参加する人数を増やし、コミュニティの輪を広げたい。そのためにまずはイベントに参加してくれた人に口コミをお願いするなどして少しずつ参加者の範囲を広げていくつもりだ。

3つ目はカードゲームの商品化に取り組むことである。このカードゲームはコミュニケーションの材料となるだけでなく、同時に社会問題に対する知識と思考を要求・育成するものである。故にこのゲームを実際に商品化することによって、社会問題への興味関心を高めることができ、また、私達の目標とする孤独の解消という観点から見ると、イベントに参加することができないような人でも、このゲームを使ってコミュニケーションを図ったり、あるいはある組織において人と話しやすい空気を作ったりすることに寄与できるだろう。



SDGs

3 すべての人に健康と福祉を



私達のアイデアはSDGsの3番「すべての人に健康と福祉を」並びに4番「質の高い教育をみんなに」に適合している。なぜならば

このカードゲームはプレイした人々の孤独感を解消し、彼ら彼女らの心の健康を促進するからである。冒頭でも触れたように孤独は

健康に大変な悪影響を持っており、例えば孤独を感じるアカゲザルの体内では炎症を引き起こす遺伝子が活発化し、病気を撃退する遺伝子が不活性になるという研究結果があり、また英国で孤独担当大臣が新設されたことから孤独問題の深刻さが伺える。またこのカードゲームはゲームを通じてプレイヤーにライフスタイル、人権、男女の平等、平和や戦争、グローバル・シティズンシップ、文化の多様性など様々な課題に対する理解と思考を育むことができるので、4番にも寄与すると考えることができる。

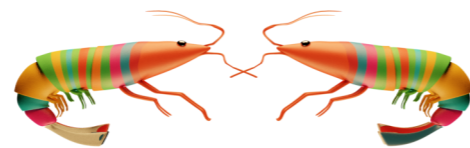
それだけではなく、このゲームは個々のSDGsに書かれた課題に寄与するだけではない。私達はSDGsのか開ける問題点としてその認知度の低さがあると考えている。よって、このゲームによってSDGsという言葉やその指すものをプレイヤーに知ってもらえることができればSDGs全体に対しても貢献していることになるだろう。



OUR TEAM

エビが好きな7人組。フォルム、風味、生態好きなところはそれぞれだが、エビへの愛は日本一。

溝部昂太郎…リーダー
山崎誠悟…リサーチ、交渉、ゲームづくり
栗山慧三…アンケート担当
杉山裕紀…リサーチ
大場遥也…アンケート担当、ゲームづくり
林圭一…資料作成、ゲームづくり
赤澤侑…諸々



4 質の高い教育をみんなに



TEAM SHRIMP

HONGO JUNIOR & HIGH SCHOOL
SOCIAL STUDIES
CLUB

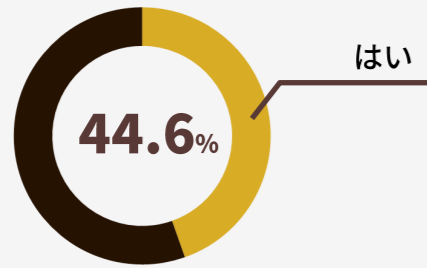


ABOUT OUR PROJECT

ISSUES

SAGEの活動が始まり、テーマを模索していた際に「孤独はタバコと同じくらい健康に悪い」という記事を見つけた。実際に身の回りの人が孤独感を感じているのか気になり、学校内でアンケートを行った。下図を見ると約半数の人が孤独感を感じており、私たちはこの課題を解決しようと考えた。孤独感には、コミュニケーションや自己開示の機会の不足が関与していることも推測され、そこで私たちは首都圏の私立の中高生に「自己開示を促進する場」を提供することを考えた。

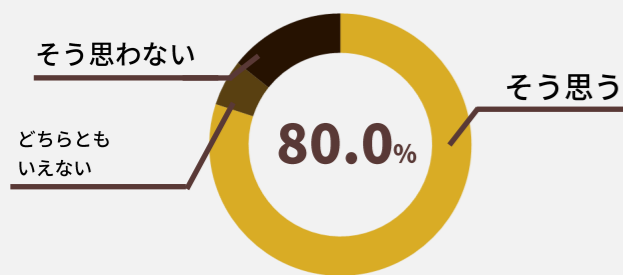
Q. なんとなく孤独を感じ、ネガティブな気持ちになることがありますか



N=56

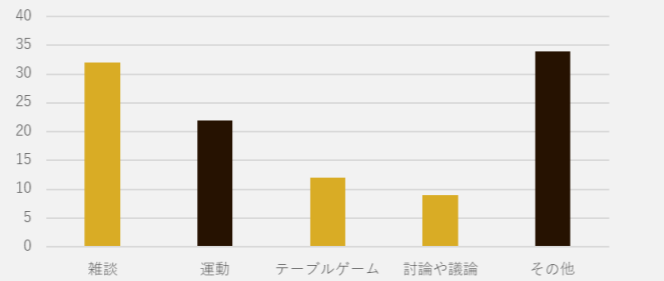
さらに同様に行ったアンケートでは、自分の考えを同年代の人と共有したいと思う人は80%いたため、このプロジェクトに需要はあると考えられる。また、どのようなことをしているときに自分と気の合う人を見つけられるかという問いに対して「雑談」「テーブルゲーム」と答えた人が多かったことに目をつけ、この二つを提供できる場にしようと考えた。

Q. 自分の考えを同年代の人と共有したいですか



N=35

Q. どのようなことをしているときに自分と気の合う人を見つけられると思いますか



N=56

SOLUTION

このような孤独の問題を解決するために私達はSNSなどに頼らないFace-to-Faceのコミュニケーションが必要であり、それを提供することのできるようなコミュニティが必要であると考えた。そしてその場でコミュニケーションや自己開示を促す仕掛けとしてカードゲーム』を考えた。カードにはアイスブレイク用と議論用とがあり、自己紹介から自分の意見を発信する段階までシームレスにつなげることができる。これにより、普段はあまり意見を自分から言わないタイプの人でも自己開示がしやすいようになる。また議論用カードには議論の題材として様々な社会問題が書かれており、このゲームをプレイする人はプレイするうちに社会問題について知識がだけでなく、それについて自らの意見を言うことができるようになる。

Advanced

No.004
女性の社会進出

Q.女性がより日本社会で活躍するためにはどうするべきか考えよ

男女共同参画社会基本法など男女平等を標榜する法律・政策が成立して数十年経ちますが、日本は平等な国になったのでしょうか?2019年日本の「ジェンダー・ギャップ指数」は過去最低の121位をマークしました。特に政治・経済分野での不平等が目立ちました。たしかに日本の国会の様子を見ると女性議員が他国に比べて圧倒的に少ないことがわかります。

Hard

No.033
e-Sports

Q.e-sportsはスポーツの一種になるか実際の競技者の生活などにも注目し論ぜよ

e-Sportsとはコンピュータゲームをスポーツとして捉えたときの名称です。ここ数年で大きな盛り上がりを見せた原因として、大企業がe-Sportsの選手やイベントのスポンサーになったり、多額の賞金を出すケースが増えたことがあげられます。賞金額も年々増加しており、2019年には256万ドル、22年には413万ドルとなる見通しです。しかし、e-Sportsをスポーツと認めない人がいるのもまた事実です。

DETAILS

HOW TO PLAY

このゲームでは活発な議論をするほど得点が得られる。カード自体はアイスブレイクタイム（後述）に使うアイスブレイクカードとゲーム本編で使用する議論カードに別れている。また議論カードにはそれぞれBasic, Hard, Advancedという3種類の難易度が振り分けられており、各20枚ずつある。アイスブレイクカードを含む各カードには話題・議題が書かれており、それらの説明が付されている。実際のゲームの手順は以下の通りである。

【準備】

①7人のグループを作る（推奨人数） ②グループ内で1人の親、2人の質問者、3人の子、1人のゲームマスターに分かれる。

【議論フェーズ】

③親がAdvanced, Hard, Basicの難易度から一つ選んでその議論カードを引く ④その議題についてインターネット等を用いて調べる（5分間） ⑤そのカードのお題について親と子で話し合い結論を出す（5分間）

【撃墜フェーズ】

⑥質問者は親と子によって導かれた結論についてAdvancedなら10回、Hardなら6回、Basicなら2回まで質問をする。 ⑦ゲームマスターは質問が回答可能な内容であるかどうかを判断し質問の成立・不成立をジャッジする。 ⑧質問が成立した場合、親あるいは子はその質問に対して回答する。 ⑨ゲームマスターはここで回答が「一理あるもの」であるかどうかを判定し、回答の成功・失敗をジャッジする。

【得点分配フェーズ】

⑩各難易度の議題と質問の回答成功・失敗回数に応じて点数を分配する。得点は次の通り。

基礎得点…【Advanced】50点、【Hard】30点、【Basic】10点

親の得点 = 基礎得点 - 質問回答失敗回数 * 5点

{もし左の得点が基礎得点の半分より多ければ+10点}

子の得点 = 基礎得点 - 質問回答失敗回数 * 5点

質問者の得点 = 質問回答失敗回数 * 5点

⑪役割を交代して①～⑩を人数の回数分だけ繰り返す

WORKSHOP

私達は開発したゲームを用いて実際に交友関係を広げ、議論によるコミュニケーションを行う場としてイベントを実施する。イベントは参加者の通う高校やフリースペースを利用しておこない、参加者からは数百円程度の参加費を「お菓子・飲み物代」として徴収する。

イベントはカードゲーム中のアイスブレイクカードを用いて、活発な議論をするための場を作る「アイスブレイクタイム」、5・6人程度のグループに別れてゲームをする「グループ内バトル」、グループを1単位としてグループ同士でゲームを行う「グループ対抗バトル」に分かれており、全体として2時間30分程度で行う。

実際に作ったのイベント要項は次のとおりである。

令和2年2月吉日

参加者各位

本郷高校 チーム Shrimp

イベントへの参加依頼書

この度私たちは高校生が社会貢献プロジェクトを考案・実践する SAGE というプログラムに参加しており、若者の抱える孤独感に注目し、これを解決するプロジェクトを考案しました。そこで皆様にはこれを実践するイベントに参加していただきたく存じます。お忙しい中大変恐縮ではございますが、前向きなご検討を何卒宜しくお願い申し上げます。

記

- 概要**
このイベントでは私達の開発したテーブルゲーム「セグメント木（飯）」を使って初めて会った人とコミュニケーションを取る機会を提供します。そこでは自分の意見を発信したり、様々な考えを持つ人からフィードバックを受けたりすることで自分の考えを深めることができます。
- 日時**
2018年3月8日（日） 13時～15時30分ごろ
- 場所**
本郷高校（当日スタッフが本郷高校東門にお迎えに上がります）
JR山手線「東鴨駅」から徒歩3分
- お問い合わせ**
なにかご不明な点がございましたら SAGEshrimp@gmail.com までご連絡ください。
- 注意**
 - 上履きの用意は不要です。
 - 服装は自由です。（本校生徒は制服を着用すること）
 - 欠席や遅刻の場合には上記の連絡先にご連絡ください。
 - このイベントでは参加費として食べ物・飲み物代で200円を徴収いたします。予めご了承ください。

以上