

申請者	所属	デザイン学部	職名	教授	氏名	森下 眞行
調査研究課題	廃材を利用した「倉敷市玉島地区の産業や技術、歴史の魅力を伝えるカードゲーム」の開発 その2					
調査研究組織	氏名	所属・職		専門分野	役割分担	
	代表	森下 眞行	デザイン学部 デザイン工学科・教授	プロダクトデザイン	研究統括リーダー	
	分担者	大月 浩子	IDEA R LAB代表/ 国立歴史民俗博物館客員准教授	博物館教育・美術教育・ワークショップ	研究分担者	
		上田 篤嗣	デザイン学部 デザイン工学科・助教	情報デザイン	研究分担者	
調査研究実績の概要	<p>1【目的】 倉敷・玉島地区には、古くからの伝統的産業だけでなく、新しい時代を切り拓く企業や、ユニークな作品を生み出す工房が点在している。近年、企業のセキュリティ管理が厳しくなり、地域の住民や若い世代、特に次世代を担う子供たちには地元の企業の姿が見えにくくなっている現状がある。そのため、企業と地域との結びつきが弱くなり、地域の住民や子供たちには、地域の産業やモノづくりへの興味や愛着が薄れつつある。このような背景から、次世代を担う子供たちに対して、生産の現場から出る廃棄物を通して、地域の産業や伝統などモノづくりへの魅力を感じてもらい理解を高めることが、将来に向けての地域活性化の基盤となり、ひいては産業や地域再生への重要なカギになると考えられる。</p> <p>本研究では、これらの企業や工房の持つ産業や技術の魅力を、地域の住民や若い世代へ伝えるため、企業や工房から不要になった廃棄物を収集活用した教育的かつ創造的なカードゲーム「Hi! Zai Card Game Ver.Tamashima」の開発を、大学の地域貢献の一貫として、この分野の先駆者である大月浩子氏（IDEA R LAB代表、倉敷市玉島出身）と共同で取組むこととした。</p> <p>2【実施調査・分析】 平成28年度は、ゲームルール等の作成と、製品化に向けて3回にわたり公の場で公開シミュレーションを行った。</p> <p>1回目は、平成28年8月に次世代を担う岡山県総社市内の小学生を対象に持続可能な社会実現のために、岡山市犬島でのESDワークショップ開催のプログラムの中で、本ゲームの体験シミュレーションを実施した。2回目は、平成28年11月に、岡山ESDプロジェクト参加事業として岡山市足守で子供連れ家族を対象に開催された「龍泉寺の紅葉スタンプラリー2016」の中で、本ゲーム体験シミュレーションを実施した。3回目は、平成28年12月に東京ビックサイトで開催された「第18回環境とエネルギーの未来展～エコプロ2016～」に出展し、国内外の来場者に本ゲームの体験シミュレーションを実施した。現在は、海外展開も視野に入れ、英語への翻訳等のさらなる分析及び改良を進めている段階にある。</p>					

地域貢献への
反映を踏まえ
て記述のこと

3【製品計画実施：製品ロゴ及びゲームルール作成等】

3-1 廃材カードのロゴデザイン

カードゲームの角丸正方形をモチーフに、Hi! Zai Card Gameのロゴタイプに置いては、英文字を多色の掠れや滲みの線の構成で作成し、手作り感と多種多様な素材感を強調するデザインとした(図1)。なお、「Hi! Zai Card Game Ver.Tamashima」というネーミングは大月氏からの提案によるものであり、玉島版であること及び、玉島限定の廃材写真で構成されたゲームであること強調している。



図1 ロゴデザイン

3-2 廃材カードゲームのルールについて

Haizai cardの基本的な遊び方の1事例を示す。Imagine wordsと称し、廃材に対するインスピレーションを探るゲームである。ゲームへの参加人数は3人~6人である。主なゲームのルールの概要は以下の通りである。

- ① 参加者に4枚ずつカードの手札を配る
- ② 手番の人が、自分の手札のうち、心の中で決めた一枚のカードにそのカードのタイトルをつけて、自分の前に伏せて出し、そのタイトルを発表する。
- ③ 手番以外の人でも自分の手札のうち、そのタイトルに近いと思うカードを選んで、同じく自分の前に伏せて出す。
- ④ 手番の人は参加者の前の伏せられたカードをシャッフルしてから表に向けて並べる。
- ⑤ 手番の人以外の人には手番の人が出したカードを予想し指す。
- ⑥ 正解パターン応じて得点を計算する。
- ⑦ 出したカードはすべて捨てる。一人の手番が終わるたびに、参加者の手札が4枚になるように山からカードを補充する。
- ⑧ 山から手札が全員に配れなくなったらゲーム終了。その時点で一番点数が高い人が勝ち。

4.まとめ

H28年12月8日~10日に東京ビックサイトで開催された「エコプロ2016」に出展し、国内外の数多くの方々に我々の取組みを知っていただき、本廃材カードゲームを体験していただくことができた(図2)。当日のアンケート結果の中で、廃材に対するインスピレーションを考える行為は大変面白くゲームそのものに魅了されたという旨の回答が多かった。また、通常は廃棄してしまうモノに新たな価値観を創造し、地域特有(玉島)の廃材をテーマした点にも多くの称賛をいただいた。さらに、企業の方々からは社員の創造力を養うツールとしても有効であるという見解をいただくことができた。小学校等における環境学習の一環として、来場していただいた子供達からも、本ゲームの醍醐味を通して廃材の魅力を存分に理解してもらえたように思われる。



図2 エコプロ2106でのゲーム、出展の様子

調査研究実績
の概要

地域貢献への
反映を踏まえ
て記述のこと

成果資料目録

廃材カードゲームマニュアル(縮小版)A4 3枚。