

コミュニケーション支援ゲーム 「あまえん坊ど」を学生が開発



上平崇仁プロジェクト

今年5月撮影、左から遠藤美穂子さん、牧野賢吾さん、松村遼河さん、庄田光一さん、海部紘平さん、八木田真帆さん、永沼大輔さん、相原樹さん（全員がネットワーク情報学部の4年生）

この世はきっと、お互い様でできている

人に頼るのが苦手で、ついつい一人で抱え込んでしまいがち。そんな若者のために、遊びを通して甘えることに慣れていくカードゲーム「あまえん坊ど」をネットワーク情報学部の学生が開発し、クラウドファンディングで得た資金で製品化した。完成に至るまでの1年半にわたる奮闘を、メンバーの海部紘平さんに振り返ってもらった。



←取材に答えてくれた海部紘平さん。試作品の「あまえん坊ど」を手に

「これを言ったら嫌がられる、迷惑がられるかもと、相手のことを考えすぎて、人に頼れない人って多いよね、という話をきっかけにスタートしました。実際にメンバーの中にも、甘えるのが苦手という人はいて、どうしたらそれを解決できるか、みんなで意見を出し合いました」

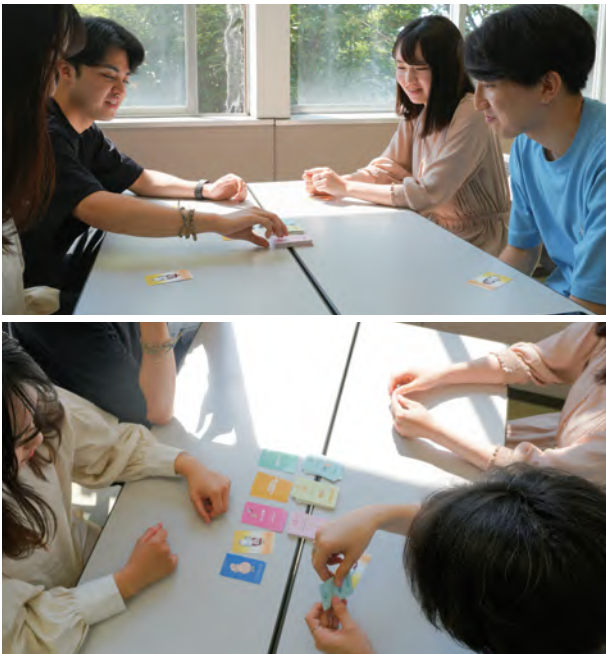
学生自らが見つけた社会の課題に、情報学のスキルを活用してチームで取り組む、ネットワーク情報学部3年次の必修科目「プロジェクト」。昨年度、上平崇仁教授のもとでプロジェクトに取り組んだ学生は、若

者の「甘える」スキルの向上を目指した。

チームでのアイデア出しに約3カ月。甘えることを楽しく体験できるゲームを作るという目標は決まったが、実際にゲームを一から作ってみると、想像以上に難しい作業だった。

「面白くなければやってももらえない。ゲームとしての面白さをどう作り出すか。手順やルールなど、作ってはテスト、作ってはテストを繰り返しました」

企業やゲーム開発者に協力をお願いし、アドバイスを受けた。試作品で実際に中高生に遊んでもらい、ユ



↑60枚のカードを使って、1ゲーム約15分。ゲームを通し、様々な場面での上手な甘え方、上手な断り方の成功体験を積んでいく。

一斉調査も実施した。

「まずは僕ら自身が周りに頼っていいこうと思って、どんどん甘えていきました」

3年次にゲームのルールが完成。通常1年間で終了する「プロジェクト」だが、4年次も継続し、製品化を目指すことにした。

「大学時代に、社会に通用するようなことをやり遂げよう」

改めて仲間で話し合い、気持ちを共有した。夢物語で終わらせないためにも、それぞれが何を担当し、いつまでに実行するのかを可視化するガントチャートを作って、計画的に進めていった。

製品化に必要な資金はクラウドファンディングで募った。7月からサイトに公開し、ひと月で321,500円の支援金を集めた。8月には200個を製造。72名の支援者に配付し、残りは今後ゲームマーケットなどで販売する予定だ。多くの人に使ってもらうことを第一に考え、利益度外視の税込み2,800円。ネット通販、学校や塾のほか、ボードゲームカフェにも納入したいと考えている。

「この世はきつと、お互い様でできている」。パッケージに添えたキャッチフレーズだ。海部さんは言う。

「一人で生きている人はいない。みんな助け合いで生きている。自分が迷惑かけたと思っても、実は相手はそれほど迷惑に感じていなかったりもする。『あまえん坊ど』が、お互い様をもっと当たり前にできるような社会に変える一石となることを期待しています」

興味ある人は、Twitter : @AmaenBoard、公式サイト : <https://amaenboard.official.ec/> まで。

※掲載の写真はコロナウイルス感染防止に配慮して撮影されたものです。



↑クラウドファンディングのサイトに掲載したゲームを紹介する漫画

→8月に製品化された「あまえん坊ど」。キャラクターのあまエンジェルとあまえられん神は海部さんのイラスト

