

# 他者の視点や考えを共有するカードゲーム

## 『くるり』の開発とソーシャルデザインの実践

### Development of the card game "Cururi" that shares the perspectives and ideas of others and the practice of social design

栗芝 正臣<sup>†</sup> 上平 崇仁<sup>†</sup> 谷口 葵<sup>‡</sup> 檜舘 理子<sup>‡</sup> 和賀 琴音<sup>‡</sup> 大垣 まい<sup>‡</sup> 大西 祐太朗<sup>‡</sup> 高砂 美紅<sup>‡</sup> 田代 萌々香<sup>‡</sup>  
Masaomi KURISHIBA<sup>†</sup> Takahito KAMIHIRA<sup>†</sup> Aoi TANIGUCHI<sup>‡</sup> Riko NARADATE<sup>‡</sup> Kotone WAGA<sup>‡</sup>  
Mai OGAKI<sup>‡</sup> Yutaro ONISHI<sup>‡</sup> Miku TAKASUNA<sup>‡</sup> Momoka TASHIRO<sup>‡</sup>

<sup>†</sup> 専修大学 ネットワーク情報学部 専任教員      <sup>‡</sup> 専修大学 ネットワーク情報学部 4年

<sup>†</sup> Faculty of School of Network and Information, Senshu University

<sup>‡</sup> Student of School of Network and Information, Senshu University

#### 要旨:

本プロジェクトは、他者の視点や考えを共有するカードゲーム『くるり』の開発を通して、親子をはじめ地域住民や川崎市を訪れる学生たちが、楽しんで気軽に自分のアイデアを可視化でき、他者のアイデアや考え方を共有し交流することができる場をつくるものである。また、その場で生まれたアイデアを行政のまちづくりに活かし、市民創生の一助となることを目指した試みである。

#### Abstract:

This project aims to create a place where people can share and exchange other people's ideas through the development of the card game "Cururi" that shares the perspectives and ideas of others. In addition, it is an attempt to utilize ideas in town planning and to help with citizen revitalization.

#### 1. はじめに

本稿は、ネットワーク情報学部の3年次必修科目である「プロジェクト」と4年次の選択科目である「卒業演習3・4」で取り組まれた活動を通して、子どもの育つ社会的な環境において、子どもを取り巻く親や地域とともに、子どもと大人の相互理解を目指す試みである。

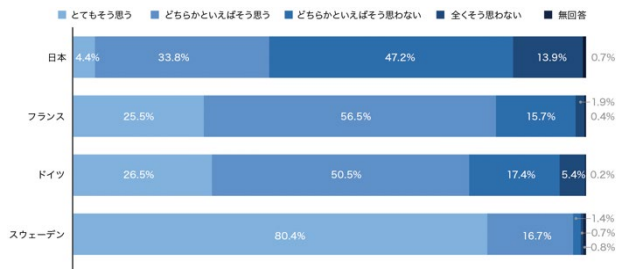
本プロジェクトは「子どもは大人になってみる、大人は子どもになってみる」というビジョンのもと、2年間活動を行ってきた。2020年度は「家庭内」をメインとした「子どもを取り巻く環境を改善するプロダクトの制作」をテーマに視点や考えの違いを共有するツール『くるり』の制作を行ってきたが、2021年度はその『くるり』を用いて家庭内のみならず、そこから地域へ発展させる活動に挑戦した。この活動は、2020年度には大日本印刷株式会社、川崎市役所・市民文化局に協力を得て、また2021年度は新たに多摩区ソーシャルデザインセンター、生田緑地整備事務所の協力を得て活動を行った。

#### 2. 子どもを取り巻く環境と課題

時代の変化とともに、社会における子どもたちの置かれている環境にも大きな変化が生じている。都市部における保育園や幼稚園の建設には「騒音問題」として近隣から反対運動が起きるようになり、多くの公園には「ボール遊び禁止」「大声禁止」などの数々の「禁止」を呼びかける看板が掲げられている。子どもたちを取り巻く環境は厳しくなっているのではないだろうか。一方で、子どもたちも社会を構成する大事な一員であり、大人の視点から一方的なものごとを決めてしまうのではなく、彼らの考えや意見を聞く、相互理解する機会がもっとあっても良いのではないだろうか。2019年に板橋区で当時小学生だった子どもたちが、遊び場の確保や子どもの意見を聞くことなどを求める陳情をし、板橋区議会で採択されて話題になったが、ニュースとして取り上げられるということは、逆にこのような事例は希少な出来事であると言えるだろう。

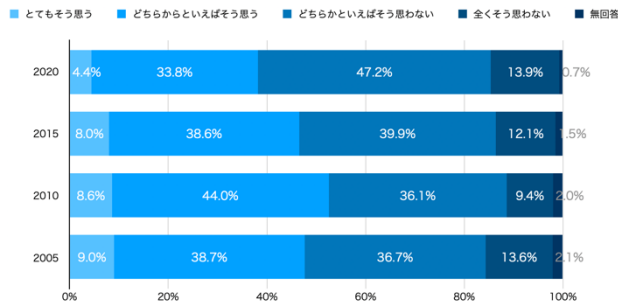
また、社会における子育てに対する考え方や対応も変わってきている。乳幼児やベビーカーでの公共交通機関への乗車

に対する問題などがニュースにも取り上げられ、議論を巻き起こしているように、社会における子育て環境もより厳しいものになってきていると感じられる。内閣府が行った調査「令和2年度少子化社会に関する国際意識調査報告書」[1]によれば、「子どもを生み育てやすい国だと思うか」聞いたところ、残念なことに日本では『そう思わない』が61.1%と多数を占めており、ドイツ22.8%、フランス17.6%、スウェーデン2.1%と比べても、子育てに関して否定的な回答が大きく上回っている(図1)。



(図1: 令和2年度少子化社会に関する国際意識調査報告書より作成)

過去の結果と比較しても、『そう思わない』という回答が2005年の調査より約10%も増加しており、より厳しさを感じる人が増えているという結果になっている(図2)。



(図2: 令和2年度少子化社会に関する国際意識調査報告書より作成)

また、国連機関による「世界幸福度調査2022」[2]によると、日本は54位で先進国では最下位となっており、その大きな要因のひとつとして、他者への寛容さが著しく低いという点が指摘されている。また、ホフステードの6次元モデル[3]によっても日本は「男性性の強さ」と「不確実性回避の強さ」が高く、寛容さが低いと指摘されており、プロジェクトメンバーの子育てに関する親御さんへのインタビュー調査でも、「困った時に他者に助けを求めづらい」「子連れだと外出がはばかれる」「気軽に外食もできない」など、他者への配慮を半ば強いられることへの意見が聞かれた。

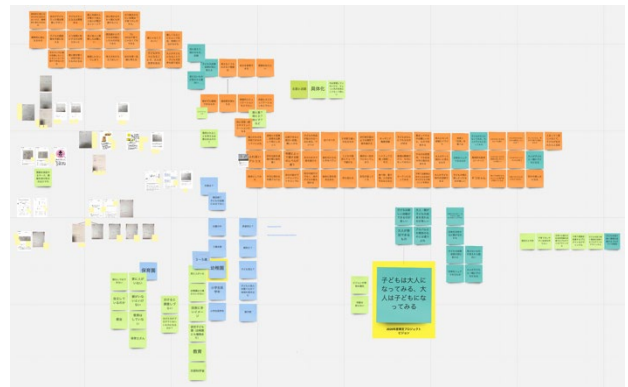
子どもを取り巻く環境を改善するためには、他者への寛容

さをもっと醸成する必要があるのではないかと考えた。立場が異なれば考えや意見も異なるのは当然のことだが、それらを相互理解する機会が必要ではないか。お互いの考えや視点を相互に理解することが、寛容さを醸成するための一助になるのではないかと考えた。

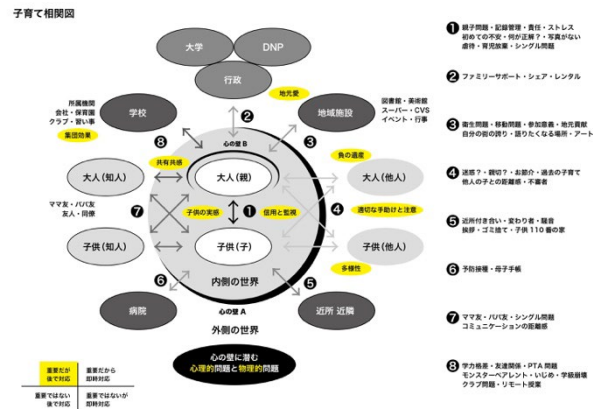
### 3. ビジョンを明らかにする議論と共有

上述したような子どもを取り巻く状況が明らかになったので、これらの状況と課題を整理するための議論を行った。議論には大日本印刷株式会社(以下、DNP)のデザイナーの皆さんにも参加していただき、調査の共有・分析とビジョンの創造などをディスカッションしていった。ディスカッションのミーティングはコロナ禍の影響もあり、月に1、2回オンラインで開催した。議論はそれぞれの調査データを分析するところからはじめた。調査データはオンラインホワイトボードのMiro上に関連する情報をすべてデジタル化して貼り付けることで、相互に共有して進めていった(図3)。

また、情報の整理分類には親和図法とDNPの制作した子育て相関図(図4)を基にして行い、どの関係性の間にどのような課題があるのかを明らかにしていった。



(図3: オンラインホワイトボードMiro上にまとめられた情報の一部)



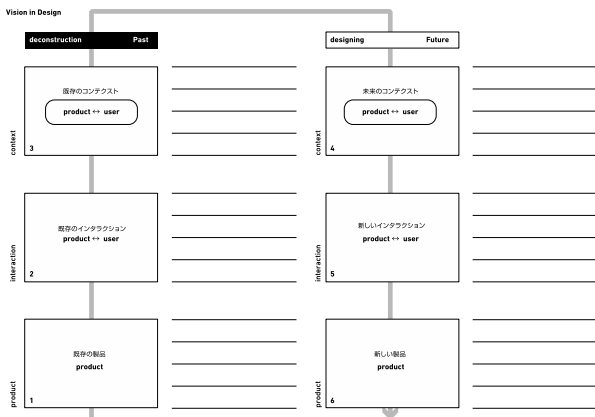
(図4: 子育て相関図 DNP 作成)

その分析結果から、私達のスキルなども鑑みて、まずは家庭内での「親子の価値観を共有する」に焦点を当てることとし、「子どもが大人の世界を垣間見ることができる」「大人が子どもの世界をふり返ることができる」「大人と子どもが普段から関わり合いを持てる」ということを目標に、「子どもは大人になってみる、子どもは大人になってみる」というビジョンを設けた。

#### 4. ビジョンを実現するためのプロダクトの開発

##### 4.1. Vision in Design によるアイデア創出

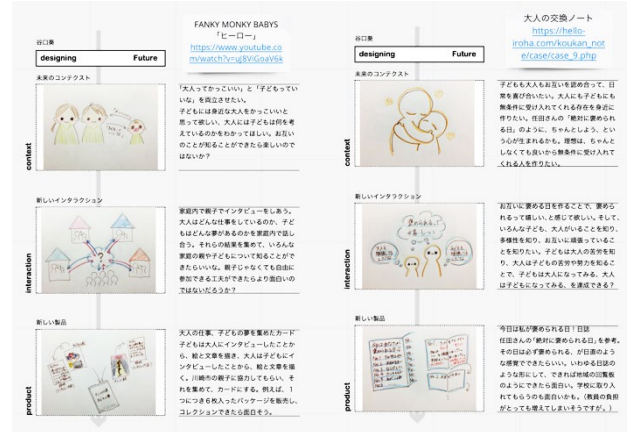
設定したビジョンを実現する方法として、どのようなプロダクトを開発すればよいかのアイデアを創出するために、デルフト工科大学が開発した「Vision in Design」を用いてアイデア出しを行った(図5)。これは、既存のプロダクトがどのようなもので、どのようなインタラクションを引き起こし、世の中でどのようなコンテキストで扱われてきたのかを分析した上で、望むべき未来のコンテキストではどのような世の中になってほしいのか、どのようなインタラクションが起ってほしいのか、そのためにどのようなプロダクトが必要なのかを既存の事例から未来へとステップを追って、アイデアを出すためのフレームワークとなっている。



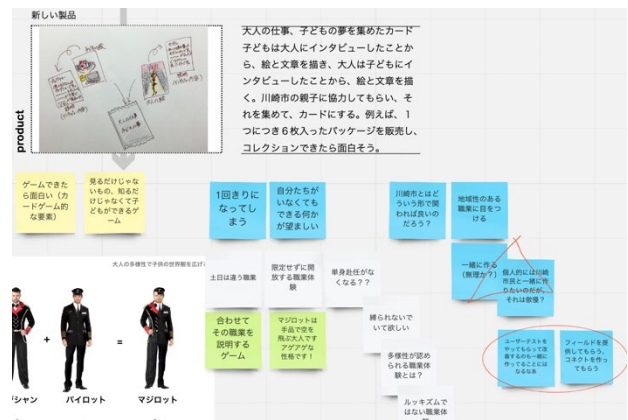
(図5: Vision in Design : デルフト工科大学のものを基に作成)

以下の図6は実際に Vision in Design を用いてアイデアを書き出したものである(図6)。Vision in Design を用いて皆さんのアイデアを創出したら、プロジェクトメンバーとDNPでそれぞれのアイデアに対して Teams と Miro を介して、口頭で伝えるだけではなく、図7のように Miro 上にコメントを記述し、関連する情報や事例を追加するかたちで相互に共有とレビューを行った(図7)。これは、双方にとってアイデアをブラッシュアップする上で、いつでも情報を

確認することができ、とても有意義な機会となった。



(図6: Vision in Design を用いたアイデア出しの実例 [一部抜粋])



(図7: Miro 上でのコメント実例 [一部抜粋])

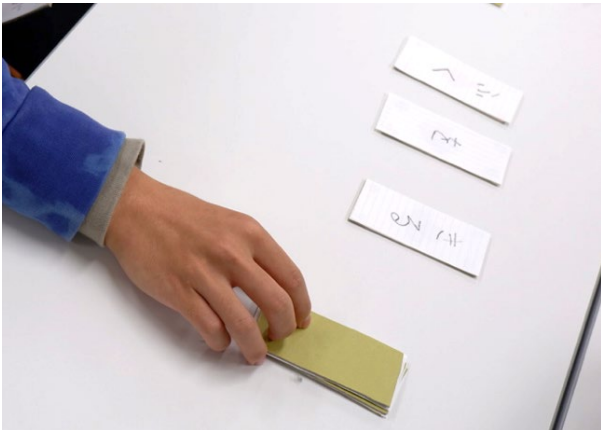
##### 4.2. ダーティプロトタイピングによるアイデア検討

相互レビューを経て、可能性のあるアイデアが絞れてきたら、それらが実現可能かを検討するために、ダーティプロトタイピングを行いアイデアの妥当性を検証した。プロトタイピングはデザインプロセスでは欠かすことのできない重要なステップであり、アイデアを簡易的に視覚化・触知化したプロトタイプ(原型)を作って検討する手法である。形しながら考えることでさらなる発想を呼び起こし、机上の空論を防ぐことができる「手」を使った発想法とも言える。ダーティプロトタイピングは、プロトタイピングのプロセスの中でもっとも初期に作るプロトタイプで、壊す前提で大雑把につくり、素早くそのアイデアの可能性を検討するための試作である。相互レビューでは、大人の職業を知るものや、地域の地場産業を知ることのできるアイデアに共感や高評価が集まったため、まず大人の世界を垣間見る方法として職業を知ることに基づいて試作していった。ビジョンで設定した「子どもが大人になってみる、大人が子どもになってみる」

を実現できる可能性を模索しつつ、親子で取り組めるということ考慮に入れ、言葉から職業を創造するカードゲームを試作した(図8)。

例えば、名詞では「料理」「絵」「車」「本」などを、動詞では「作る」「食べる」「書く(描く)」「教える」などを用意し、それらをカードにしてランダムで名詞カードと動詞カードを組み合わせて、どんな職業が考えられるか想像するといったゲームである。例えば、「車」と「書く(描く)」であれば、カーデザイナーが考えられるといったものである。

カードゲームにした理由は2つある。1つ目は、遊びの中で子どもたちの意見を共有する方が、子どもたちが飽きる事なく気軽に参加しやすい。2つ目は、カードというきっかけがあると話しやすく、ゲームを通すことで親子の意見が対等に扱えるという点である。



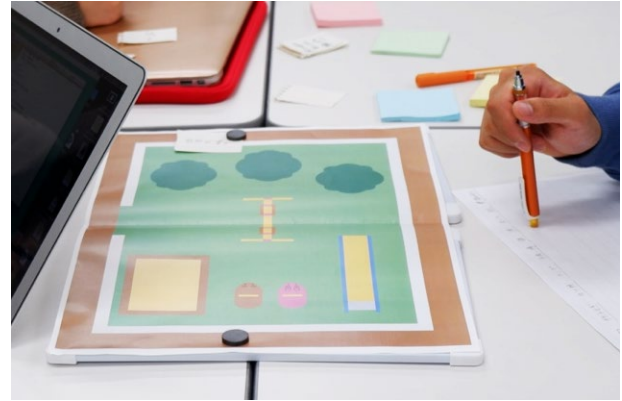
(図8：制作したカードゲームのダートイプロトタイプ)

ダートイプロトタイプをテストプレイした際のフィードバックから、2つの改善点が挙げられた。1つ目は、ある程度の職業に対する知識がないと、新しいアイデアを作ることが難しい。2つ目は、大人は子どもの意見を知る、という段階で止まってしまう、ビジョンの一部である「大人は子どもになってみる」が達成できない。また、そこで出た意見やアイデアを活かす発展性がないという点が挙げられた。

### 4.3. プロトタイプの改善

テストプレイで明らかになった課題を解決するために、言葉のカードを活かして、職業ではなく架空の街に、「あったらいいな」と思うものを想像して、親子で意見を共有するまちづくりキットを試作した(図9)。これは架空の街のフィールドを用意して、引いたカードをヒントに「あったらいいな」

というものを提案し合うゲームである。大人と子どもが同じフィールドに対して対等に意見できることと、もし、このキットが普及してたくさんのアイデアを行政に集めることができれば、まちづくりの一助になるのではないかとこの考えもあった。



(図9：制作したまちづくりキットのプロトタイプ)

このプロトタイプも実際にプレイをして問題点を明らかにしていった。問題点としては、言葉カードだけではアイデアを出すことがなかなか難しい、ゲームの要素が少なく、飽きてしまう、ゲームの進行に合わせてファシリテーターが必要になる、フィールドが限定的で描かれた絵に囚われてしまうという4つの問題点が見つかった。いずれも親子が相互に考えを理解するためのゲームとしては解決すべき問題であり、改善していく必要があることが明確となった。

上記の課題を解決するために、アイデアを出すのが難しいという課題に対しては、新たなアイデアを発想するにはある程度の制限があった方がよいという考えを取り入れ、「役割カード」というある特定の属性の人や動物などの視点から考えるというカードを用意した(図10)。



(図10：改善した役割カード)

これにより、プレイヤーはカードの人や動物になりきって発想するという方法に改善した。ゲームの要素が少ないという課題に対しては、付箋にアイデアを書き込むのでは



なく、専用のアイデアカードに参加者のアイデアを書き込み、お題に合わせて並べていくことで視覚的に楽しめるように、また、プレイヤー同士で出たアイデアに対して評価を行いゲームの要素を増やすようにした。ファシリテーターが必要になるという課題は、新たに説明書を作ることでより参加者だけでゲームが進められるように改善した。フィールドはあえて絵を描くのをやめて、多様性を確保するために数を増やし、参加者同士でフィールドを自由に設定する項目も追加した上で、ルーレットを回して決めるように改めた。そして、一緒に遊んだ人同士での意見の共有を通した「親子の視点が変わる」「自分の視点が変わる」「誰かの視点が変わる」「まちづくりに活かされてまちが変わる」といった視点が変わることで、様々なものごとがくるりと良い方向に変化することを期待して、このプロダクトの名前を『くるり』と命名した(図11)。



(図 11 : 改善したプロダクトで実際にプレイしている様子)

また、以下のような点を『くるり』の価値と考えた。

1. 親子でプレイすることにより、子どもの考える「あったらいいな」と大人の考える「あったらいいな」とをリアルタイムで共有することができる。
2. 親子間でなくても他者の多様な考えを知り、認め合うことができる。
3. 川崎市と連携することで、面白いアイデアや、本当にあったらいいなと思うものをまちづくりに活かせる可能性がある。

## 5. 検証・テストプレイ

プロダクトとしての形態や目指す価値が定まったので、DNP や川崎市役所・市民文化局の皆さんに『くるり』を送り、検証してもらうとともにフィードバックを頂いた。

### 5.1. DNP からのフィードバック

協力していただいているDNPへ試作した『くるり』を送らせて頂き、家族や社内で実際にプレイしてもらい検証してもらった(図12)。

社内での検証では、全体を通してカードのサイズやイラスト等のデザインについては高評価を頂いた。その一方で、ゲーム内容について多くの課題をあげられた。まず1つ目は、視点が変わる『くるり』感をもう少し増やした方がより面白くなりそうだということである。2つ目に、要素が多いのでやや複雑であることと、カードに書くというプロセスがあるため、共有する時間よりも個人の作業時間が多くなりがちになるという問題が挙げられた。また、考えてシェアするだけではなく、第三のアイデア出しに繋がられるようにしたら良いのではないか、ゲームの終わり方が曖昧なので明確にした方が良いというアドバイスを頂いた。



(図 12 : 社内でテストプレイしている様子)

また、社内で小学生のお子さんがある3つの家庭で検証してもらい、フィードバックを頂いた(図13)。全体的な意見としては、どの家庭でも盛り上がり楽しく遊ぶことができた、なりきり(役割)カードに意外性があり、子どもたちも大変面白がって取り組めたと高く評価して頂いた。特に親御さんからは、子どもの発想に驚かされた、子どもが自分のアイデアを親に伝えることを面白がることできる、自分の考えを人に伝える力(プレゼン力)がつくかもしれない、という評価を頂いた。また一方で、相手のアイデアを汲み取って面白がるというような、このゲームに臨むためのルールをしっかりと定めて理解してもらう必要があることとゲームの終わり方について、まとめのようなものがあると良いというアドバイスを頂いた。



(図 13 : 家庭内でテストプレイしている様子)

## 5.2. 川崎市役所・市民文化局からのフィードバック

川崎市役所・市民文化局と他課のボードゲームに詳しい職員さんたちにテストプレイして頂き、フィードバックを頂いた(図 14)。



(図 14 : 市役所内でテストプレイしている様子)

良い点として、以下のような意見を頂いた。

- ・視点を強制的に入れ替える設計をすることで、特に発想が固定化しがちな大人の頭を柔らかくすることができる。
- ・多世代交流よりも、まちづくりの現場や職員研修の対話において、簡単なアイスブレイクとしてそのまま使える。
- ・ネーミングやロゴ含めて、興味を引くデザイン（やってみないと訴えるデザイン）になっている。

また一方で以下のような改善点を頂いた。

- ・アイデアカードが普通の紙なので、何度も使用すると消したりするのに難しさを感じるので、ホワイトボードのような簡単にサッと消せる表面加工があると、実際に何度も使えるのではないかと。また、書くのにはやや小さいのでカードを大きくしても良いのではないかと。
- ・役割カードは活用シーンのTPOに応じて、人間以外のレアカード要素を多めに、または少な目にするなど難易度をチューニングできるようにすると使い手に用途の拡張性につ

いて考えを促すことができそう。

- ・ゲームの変数として、10年後、30年後、100年後、というように時間軸を入れてはどうか。オペレーションが複雑になるかもしれないが、大人のまちづくりの発想で、違う立場の視点で考えることと関連して、自分達以降の世代の視点も必要だと言われているため。

## 6. プロダクト『くるり』の改善

前章で述べたように、検証結果としては、子どもも大人も他者の視点に立って考え、楽しみながらこれまでは思い浮かばなかったようなアイデアを生むことができ、概ね高評価を得ることができた。一方で課題点としては、「要素が多くルールがやや複雑である」「カードに書く作業があるため時間がかかる」「役割カードの精査」「ゲームとしての明快な終わり方」などが挙げられた。そこで、頂いたフィードバックを基にして改めて『くるり』を改善することにした(図 15)。

まず、1つ目に改善した点は「アイデアカードの廃止」である。後で共有する際に見返すことを見越して、記録として残しやすいようにアイデアカードに書くというルールを導入していた。しかし、検証の結果は書くという行為に集中し過ぎてしまい、書いている時間は個人作業で会話あまり生まれず、複数人で行う意味が薄くなってしまった。そのため、思い切って書くという行動を無くし、アイデアの出し合いは口頭で行うというルールへと変更した。これにより、プレイヤー同士の意見交換がしやすくなり、会話が増えることにつながると同時にゲームの進行効率上がることで、お互いにたくさんのアイデアを出すことができ、尚且全体のプレイ時間を減らすことができた。また、アイデアカードを無くしたことにより、カード枚数を大幅に減らすことができ、全体のパッケージをよりコンパクトにすることができた。

2つ目の改善点は「アイデアの評価方法の変更」である。改善前の『くるり』では、アイデアを出して最後に1つ気に入ったアイデアを指差してまとめて終わりという形であったため、ゲーム性がなく終わり方も曖昧であった。ランプのように「手持ちのカードが無くなったら勝ち」などの明快なゴールがあった方が子どもは理解もしやすく遊びやすいという点を考慮して、ターン毎に出たアイデアをプレイヤー同士で評価をして、高評価なら手札を1枚場に提出することができ「手持ちのカードが無くなった人=良い



アイデアをたくさん出した人が勝ち」という明快なルールへと変更した。これにより、ルールが簡略化しより子どもたちが参加しやすいものに改善できた。

3つ目の改善点は「なりきり（役割）カードの裏面の改良」である。改善前のなりきり（役割）カードには、表面にポジティブな役割、裏面にはあえてネガティブなアイデアを出す役割を持たせていたが、検証の結果として裏面のネガティブなアイデアを発想するのは難しいことがわかったので、ネガティブな役割を廃止し、代わりに裏面に手札を左右のプレイヤーとくるりと入れ替えるという指示を追加した。これにより、DNPよりご指摘を頂いた『くるり』と変わる要素を新たに追加することができた。



(図15: 改善を施した『くるり』)

## 7. 多摩区ソーシャルデザインセンターとの連携

試作を繰り返して一通りの完成となった『くるり』を今度は社会実装して家庭内だけではなく、まちづくりへと活かせるツールへと発展させるために、多摩区ソーシャルデザインセンター（以下、多摩区SDC）にご協力をお願いした。多摩区SDCは、まちのひろばづくりや様々な中間支援、市民創発の支援などを行う組織であり、現在は一般社団法人として活動している（図16）。川崎市では市内各区にソーシャルデザインセンターを設け「市民創生」によってまちづくりを進めていくという方針が掲げられており、地域の困りごとや気になることを地域住民や地域を訪れる人々が議論し、自ら創造することで、より良いまちづくりの実現を目指している。多摩区SDCはそのさきがけとして立ち上がった組織である。しかしながら、このような先進的な取り組みはまだ始まったばかりで、地域住民や市内に通う学生がどのような困りごとや気になることがあるのかを気軽に発信できる場や、行政がそれらの意見を収集する場や

機会はまだまだ少ない現状である。

そこで、その地域に生活をする親子を含む地域住民や訪れる学生が気軽にアイデアや意見を共有でき、またその場で生まれたアイデアを行政に活かし、一緒にまちづくりをしていくことができる場やツールが必要であると考えられる。そのひとつの方法として『くるり』が有効に利用できるのではないかと考えた。



(図16: 多摩区SDCとのミーティング)

すでにプロトタイプとしては完成しているので、実際に対象となるユーザーである地域に住む親子や多摩区を訪れる市井の人々に参加してもらい、社会実装に向けたさらなる検証と改善を行うために、川崎市や多摩区で行われるイベントへの参加や体験の場づくりに対して多摩区SDCに協力をしてもらうことになった。

当初、学生や地域の親子が参加しやすい夏休み期間（8月～9月初旬）を想定して地域のイベントへの参加計画を進めていたが、2021年8月になり新型コロナウイルスの第5波が急速に拡大し、政府による緊急事態宣言が発出される事態となってしまった。これに伴い、区内で行われるイベントや催しはすべて中止となり、計画していたものも中止をせざるを得なくなってしまった。

9月以降、新規感染者数は減少の傾向を見せていたが、特に若い世代（10～50代）を中心に感染者の高止まりが続き、学生たちが自らイベントを開催することや外部のイベントに参加することは難しく、当初想定していたような活動ができなかった。

10月に入り感染状況も減少傾向となり夏以降で最も低い水準となったため、再び社会実装・検証の機会を模索することになった。多摩区SDCとオンラインでミーティングを行い、11月に地域の小学生を招いて『くるり』を使った交流会を開く計画を立てた（図17）。



(図 17：多摩区 SDC とのオンラインミーティング)

11 月に入り多摩区 SDC と区内で活動する寺子屋事業関係者とハイブリッドミーティングを再び開催し、子ども文化センターが運営する、小学生が放課後や休日に集う「わくわくプラザ」での開催ができないかと開催場所等の検討を重ねたが、残念ながら計画から実施までの時間的な余裕もなく、うまく合意することができずに開催の実現には至らなかった。上記ミーティングでは、年明け 1 月後半に中之島でのイベント開催という提案も受けたが、学生たちの授業活動期間を超えてしまうため断念せざるを得なかった。多摩区 SDC とは連携しながら社会実装と検証を進めていく予定だったが、コロナ禍の影響を多分に受け様々なイベントも中止が相次ぎ、計画を進めることができなかった。

## 8. 親子・地域の方を対象にした体験会

### 8.1. 生田緑地での実施

多摩区 SDC と連携し検討してきた計画が残念ながら実施に至らなかったため、別な方法とフィールドを模索することになった。11 月以降、コロナの感染状況は非常に低い水準を維持していたため、親子を含む地域の方を対象に、より感染防止に配慮した形で、12 月に屋外でイベントを実施する計画を立てた。日程的にも余裕がなかったため、人を集めるイベントを全く新たに開催するのではなく、予め人が集まっているところに体験する場所を設置し、『くるり』を実際にプレイして体験してもらうこととし、生田緑地整備事務所にご協力を頂き、生田緑地内で体験会を実施することになった。休日に生田緑地を訪れる親子をメインに地域の方々に『くるり』を体験して頂き、体験後に口頭でアンケート調査を行なった。当日は生田緑地内に 3 つの体験ブースを設け、大人 19 名、子ども 18 名の計 14 組の親子を含む方々に『くるり』の体験会に参加して頂くことができた (図 18, 図 19)。



(図 18：生田緑地での体験会の様子 1)



(図 19：生田緑地での体験会の様子 2)

### 8.2. 口頭アンケート調査の結果

『くるり』体験後に口頭で質問を行い、体験者に口頭で回答を頂いた。結果を集計したものを以下の通りである。

#### 【質問 1】「今回の体験会は楽しく取り組めたか？」

14 組すべてから「楽しかった」という回答が得られた。また、「〇〇になったら、という考えが楽しい」「プレゼン能力が上がる」「無理やり考えるのが楽しい」などの意見を頂いた。

#### 【質問 2】「難しかった点があれば教えてください」

主に以下のようなご指摘を頂いた。

- ・カードの種類や組み合わせによって難しいものがある
- ・カードが最後の一枚になると、負けたくないで相手の意見に賛同しにくい。
- ・参加者によっては (例：初対面) 相手のアイデアを評価しにくいかもしれない。

#### 【質問 3】「またやりたいと思いますか？」

11 組から「やりたい」、1 組から「現状では難しいため改善したらまたやりたい」、2 組から「やりたくない」という回



答を頂いた。「やりたい」と回答して頂いた方からは、「年末に親戚とやってみたい」「今回あまり答えられなかったから」という意見があり、「やりたくない」と回答して頂いた方からは、「キャンプや旅行先などでは説明が面倒である」という意見があった。

#### 【質問4】「親子（参加者同士）でコミュニケーションを取ることができましたか？」

10組から「できた」、4組から「できなかった」という回答を頂いた。「できた」と回答して下さった方からは、「頑張ってアイデアを考えて伝えることができたから」「相手のアイデアをフォローしたくなる」「普段とは違う視点で物事を考えている子どもの姿をみることができた」という意見があった。また、「親子間ではやりやすいが、他人だとやりにくい」といった意見も頂いた。

#### 【質問5】「自分とは違う視点を体験できましたか？」

13組から「できた」、1組から「できなかった」という回答を頂いた。「できた」と回答して下さった方からは、「子どもが普段話さないようなカードを出して意見を述べたので驚いた」「鳥の気持ちになって考えた」「子どもの考えていることを追体験できた」という意見があった。

#### 【質問6】「まちづくりに活かせると思いますか？」

4組から「難しいのではないかな」という意見が出た一方で、9組からは「間接的には活かせるのではないかな」「いろいろな場所でやったら活かそう」「小さいことならできるのでは」といった意見が聞かれた。

#### 【質問7】「全体の感想など」

主に5つの事柄に関してご指摘をいただいた。1つ目が「質問で盛り上がった」「色々な人の意見を聞くことで新しいものが生まれる」「想像力を働かせることができる」「物語性がある」などの現状の利点に関するもの。2つ目が「大人の手助けが必要」「大人数や時間がかかると飽きる」などの現状の課題に関するもの。3つ目が「子どもが小さい方がやりやすい」「仲の良い人同士の方がやりやすい」などの参加者同士の人間関係に関するもの。4つ目が「アイズブレイクに使える」「いろいろな話し合いに使える」といった『くるり』の発展に関するもの。5つ目が「場所固定で考え続けるのは難しい

ため変更したい」「自分たちでなりきりカードを作りたい」「大喜利のような面白い回答を出すようになってしまったが、いろいろな遊び方があっても良い」「名詞、場所、なりきりの組み合わせとは異なるもので組み合わせたら面白いのではないかな」などの現状のルールや仕組みを変更・追加した方がより面白くなるのではという提案であった。

### 8.3. 体験会から得た課題と改善

体験会のアンケート結果から『くるり』を楽しんでもらい、他者の視点を垣間見るといふ『くるり』の目的のひとつが達成できた事は非常に良い機会となった。同時に、現状の「くるり」のカード・遊び方には主に4つの不具合が生じていることに気づいた。1つ目は、人や組み合わせによっては手札が難しい場合があるという点。2つ目は、1度のゲームで1つの場所について意見をただけだと飽きてしまう場合がある点。3つ目は、勝ち負けを考えてしまうため、相手のアイデアを素直に評価することが難しいという点。4つ目はカードや机の上はシンプルであるのに、ルールがやや複雑なため、慣れるまでに時間がかかってしまうという点である。

そこで、以下のように改善することとした。

- ・手札が難しいと感じた場合、その1枚を捨てる代わりに山札から2枚引くことで交換することができる。
- ・一度出した手札は賛同を得られなくても手元に戻さず切り捨て、山札から新たに1枚引くことにする。
- ・場所カードとなりきり（役割）カードは、プレイヤー間を一周する毎に山札から引き直す。
- ・評価はプレイヤー毎にそのアイデアを評価するのではなく、参加者全員が同じお題に対してあったら良いアイデアを発表した後に、一番良いアイデアだと思うものを評価し、選ばれた人は出したカード分が手元から減らすことができる。
- ・「もし」「だったら」というカードを新たに追加し、なりきり（役割）カード、場所カードと合わせて置くことで、初見でもゲームの内容を視覚的に理解できるようにした。

これらの施策により、前述した4つの不具合を解消し、ゲームの進行効率とゲーム性を高めながら、お互いの考えをよりたくさん発表し、共有できるよう改善を施すことができた。

### 9. 完成版『くるり』の遊び方

これまで、たくさんの方々から頂いたフィードバックを反映し、改善を施して完成した『くるり』(図 20) の遊び方を記す。

『くるり』は、誰かの気持ちになりきって「こんな場所」に「こんなものがあつたらいいな」を連想し、一緒に遊んでいる人と共有して、理想の世界を創ることができます。誰かになりきることであなたの世界もくるりと変わるかも！？

[対象年齢：5歳～ 人数：3人～8人 所要時間：30分]

#### [ 入っているもの ]

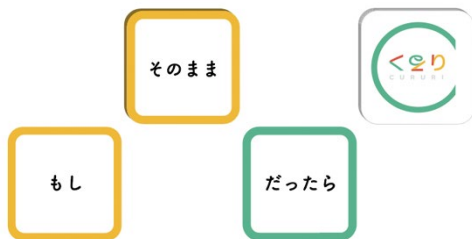


#### [ 遊び方 ]

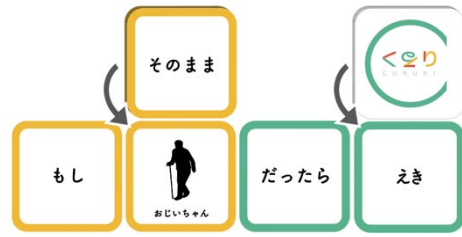
[1] まず、「ことばカード」をシャッフルして参加するメンバーに3枚ずつ配ります。



次に、「場所カード」「なりきりカード」「もし」「だったら」と書かれたカードを次の図のように並べます。



並び終わったら、「なりきりカード」と「場所カード」を1枚ずつ引いて次の図のように置きましょう。

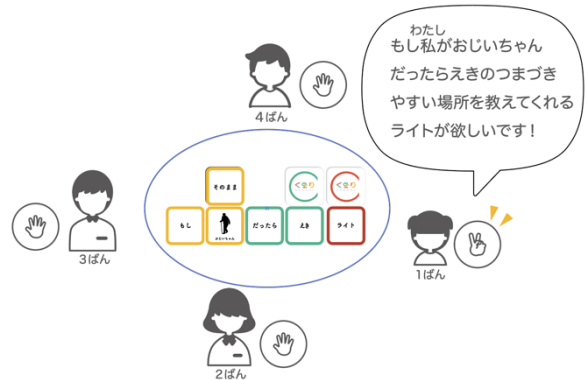


[2] 机の上に置かれた「もし〇〇だったら〇〇」にあつたら良いなと思うものを自分の持っている「ことばカード」から自由に連想しましょう。

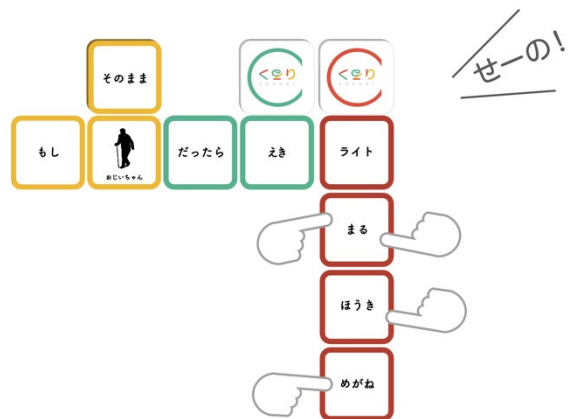
\*どうしてもアイデアが思いつかない時は、自分もっている「ことばカード」を1枚すてて、新しい「ことばカード」を2枚引くことも可能です。

上の図のようにカードが並んでいた場合、「もし自分がおじいちゃんだったら、えきにほしいもの」を自分の持っている「ことばカード」から自由に考えてみよう！

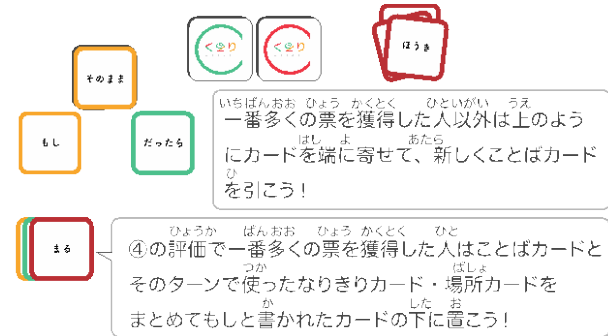
[3] じゃんけんして勝った人から時計回りに、考えてアイデアを発表していきます。発表者は手札の中から使う「ことばカード」を机に置いて、アイデアを発表しましょう。



[4] 全員がアイデアを出し終わったら、みんなが考えたアイデアを評価します。「せーの！」という合図とともに、一番共感した(良いと思った)アイデアのカードを指差しましょう。

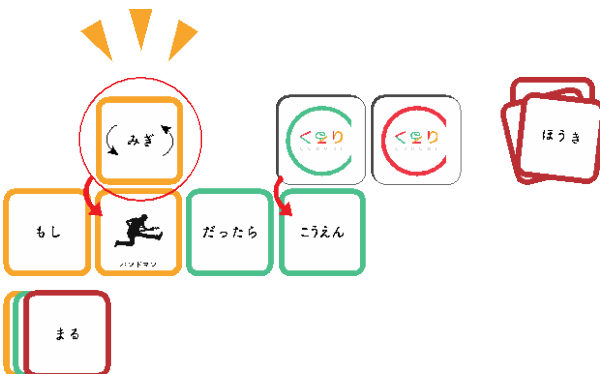


[5] 一番多くの票を獲得した人は机にカードを置くことができ、手札を減らせます。それ以外の人は「ことばカード」を机の端に寄せ集め、「ことばカード」の山札から新しいカードを1枚引きましょう。

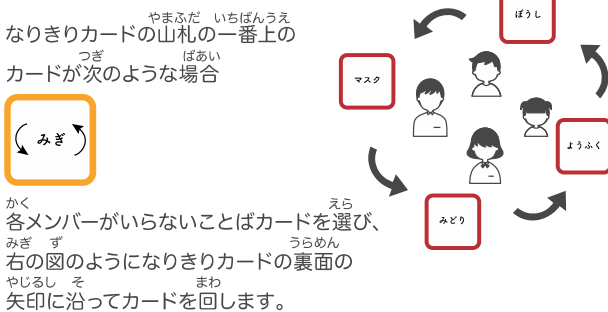


※同数量の場合はそのターンはカウントせず、全員が手札を捨て新しいカードを引きます

[6] [1] で行ったように再び「なりきりカード」と「場所カード」を1枚ずつ引きます。この時「なりきりカード」裏面の山札の一番上のカードに注目しましょう。



一番上のカードに「みぎ」や「ひだり」が出た時は、ひとり1枚ずつ自分の手札のいないカードを選び、矢印の方向にいる人にそのカードを渡します。「そのまま」が出た時には、カード交換はしません。



[7] [2] ~ [6] をくりかえします。ただし、2ターン目以降、最初にアイデアを発表する人は、1つ前のターンの勝者になります。

[8] ゲームを続けて、最初に手札がなくなった人(=一番あったら良いと思うアイデアを出した人)の勝ちです。



(図20：生田緑地での体験会の様子2)

## 10. プロジェクトでなし得たこと

本プロジェクトは「子どもは大人になってみる、大人は子どもになってみる」というビジョンのもと、「子どもを取り巻く環境を改善するプロダクトの制作」をテーマに、他者の視点や考えの違いを共有するツール『くるり』を開発し、その『くるり』をまちづくりの一助となるべく、地域へと発展させる活動に挑戦してきた。第2章でも述べたように、子どもを取り巻く社会的な環境は、より厳しさを増しているように思われる。コロナ禍の影響もあり社会がさらに寛容さを失いつつある中で、お互いの考えや視点を相互に理解することが、寛容さを醸成するための一助になるのではないかと、この考えのもとプロジェクトを進めてきた。今回の活動全体を通して、『くるり』を用いることにより、自分以外の視点に思いを馳せることには成功したと言えるのではないだろうか。特に体験会も含め親子という関係性の中では、視点や考えの違いを認め合い、相互に理解することを概ね達成できたと考える。

一方で、まちづくりへの反映や行政との緊密な連携は十分な進展を得られない結果となってしまった。コロナ禍の影響により緊急事態宣言が出され、不用意な外出規制などの行動制限がかかり、当初予定していた活動や人を集めるようなイ



ベントは中止をせざるを得なかった。オンライン等の方法も検討したが、行政との連携においては環境的にも厳しく、十分に対応ができなかった。

しかしながら、『くるり』を体験しフィードバックを頂いた方々からは、「カードの種類に幅を持たせることで、様々なアイデア創出に使えるのではないか」「アイスブレイクのツールになるのではないか」「プレゼンテーションの練習になりそう」「文を考える力や想像力を養えそう」「国語力の向上につながりそう」などの今後の展望につながるようなご意見も頂くことができ、知育的な場での活用の機会も今後検討してみたい。また、残念ながら今期では実現できなかった行政との綿密な連携とまちづくりへの反映は、一朝一夕ではなし得ないものなので、引き続きコロナ禍の状況も鑑みながら、体験の機会を設け、連携の形を模索しながら、市民創生に資するプロダクトになるように改善を続けていきたい。

## 謝辞

本プロジェクト活動を進めるに当たり、以下の方々に多大なるご協力を賜りました。ここに感謝の意を表します。

大日本印刷株式会社 (DNP) 包装事業部

川上 愛 様

任田 進一 様

岩淵 美香 様

上野 佐季 様

ご協力いただいた大日本印刷株式会社の皆様

川崎市役所 市民文化局

藤井 英樹 様

和田 一晃 様

藤本 絢 様

ご協力いただいた川崎市役所の皆様

多摩区ソーシャルデザインセンター (多摩区 SDC)

岡本 幹彦 様

加藤 寛理 様

生田緑地共同事業体 生田緑地整備事務所

遠藤 岳生 様

小川 千登勢 様

株式会社 陽幸社

大西 英士 様

吉田 健三郎 様

専修大学ネットワーク情報学部関係者の皆様

## 参考文献

[1] 内閣府, 令和2年度少子化社会に関する国際意識調査報告書, 2021.

[2] Sustainable Development Solutions Network, World Happiness Report 2022, 2022.

[3] G.ホフステード, 多文化世界 違いを学び未来への道を探る, 有斐閣, 2013.

## 付記

本稿は、令和3年度情報科学研究所 共同研究「視点や考えの違いを共有するツールの開発とソーシャルデザインの実践」の成果である。