ボードゲーム「人魚の涙」企画書

福澤諭吉記念文明塾　環境教育プログラム　2012 年度　B グループ（報告書要旨）

ツール作成の背景：

地球環境問題解決のために、私たちは何をすべきだろうか。地球環境問題は複合的であり、複雑である。故に人間の行動は、「一個人の短期的な」利益を重きにおいたものになっているのではないかと考えた。人間の行動を、「地球全体の長期的な」利益に重きを置いたものに変えることができれば、持続可能性のある社会を構築できるのではないか。地球環境にとって理想的な行動が出来るようにするためには、「現在の行動選択からもたらされる、未来について考えてもらう」ことが大切なのではないか、という結論に至った。

地球環境を守ることの意義：

地球環境を守る意義とは何か。それは持続可能な社会を構築し、良好な環境を後世へ引き継ぐことである。具体的には、身近にいる大切な人々、時間的・距離的に遠く離れている生命を守ること、不可視の質的・量的リスクや恐怖を除去することなどが含まれる。

持続可能な社会の構築にあたり個人レベルで貢献するためには、自分及び他人の将来にどのような影響が及ぶのかを的確に認識したうえで、最適だと思われる行動を選択できる能力、習慣を身に付けることが望ましい。要するに、今後は他人や動植物、地球に対して「思いやる心」を持ち、それを具現化できる人材が求められているのである。

ツールの概要：

このゲームは、私たちのメインメッセージである「現在の行動選択からもたらされる、未来について考えてもらう」を達成するために、「未来志向人間の育成」を目的とし、水という必要不可欠なものを題材することで未来について考えてもらうツールとなっている。

このゲームは双六やモノポリー、人生ゲームなど既存のボードゲームの要素から要素を抽出し、私たちなりのアイデアを付加することで出来上がったものであり、プレイ人数は 4 人、対象は小学生高学年で設定してあるが、大人でも楽しめる内容となっている。

ゲームの中でプレイヤーは、人魚という人間に置き換えて考えることも、動物に置き換えて考えることもできる対象を救うことを目的としており、ゲームを通じて人間の生活についてだけでなく、その影響を受ける自然界についても考えてもらいたいと考えている。

また、人魚の涙（ごみ）に埋もれた人魚を救い出すだけではなく、取り除いたごみを適切に処理しなければ得点とならず、最終的には適切に処理できたごみの数で勝者が決まるゲームとなっており、この仕組みを通してごみの適正な処理の大切さを伝えたいと考えている。

ここで重要な要素となってくるものが、他のプレイヤーとの「協力」や、自分や相手の位置や手札、持っている魚や涙の数などから「先のこと（未来について）を考えること」となっており、これらをうまく実行できたプレイヤーが勝利する仕組みとなっている。

ツールの狙いと効果：

メインメッセージ「現在の行動選択からもたらされる、未来について考えてもらう」ことを達成するために、「未来志向人間の育成」を目的とする。水、という人間にとって必要不可欠なものを題材に未来について考えてもらうことが狙いである。

効果としては、繰り返しゲームを行うことで、未来志向になるための思考訓練をすることができるだけでなく、1.地球環境問題を自分事にする大切さ、2.過去に学び未来へ生かすことの大切さ、3.協調　・協力・共生の大切さの、以上 3 点を学ぶことが出来る。

対象年齢：

主な対象者は未来を創造する次世代の担い手とし、小学５～６年生とする。その理由は以下の２点である。

まず、子供は経験が少なく、柔軟性を有していることである。日常生活の中で何気なく行う所作について、ある程度の教育を受けた大人であれば、結果予測は可能である。ただ、これまでの経験や価値観が障壁となって行動パターンを変えることは難しい。

次に、意思能力を有する最低年齢層が 10 歳前後であり、思考訓練の開始に適していると考えられるからである。つまり、自らの行動とその結果を予測判断する能力が備わり始める年齢と一般的に解されているので、この初期段階でトレーニングを行って未来志向を身に付けることができるツールとした。ただし、子供に知識だけ詰め込んでも、日常生活で発揮されなければ意味がない。大事なポイントは、子供の興味を引く何らかの体験から地球環境問題を実感すること。この体験のひとつに我々が提案するゲームを位置付けている。

今後の展望：

現在のツールはテストプレイの回数も少なく、まだまだ発展途上であるため、今後の展望として「シンプルに」かつ「メッセージ性は強烈に」の方針を残しつつ、「環境教育ツールであること」と「詳しい解説がなくとも、プレイできるゲーム」の両立を実現することを考えている。

また、ここでいう私たちの環境教育というものは、環境問題をより良いものにする、という人間の行動の心がけについて焦点を充てたものであり、具体的な改定内容としては、1.プレイ時間の調整、2.汎用性のあるゲームへの変化、3.環境教育に重きを置くのか、更なる面白さを追求するのか、ゲームの方向性を確定させること、の 3 点を現在考えている。