

かゑらじと かねて思へハ 梓弓

なき数に入る 名をぞとどむる

四條畷に散った若き武将、楠正行

楠正行通信 第120号

令和2年12月8日

発行=四條畷楠正行の会

〒575-0021 四條畷市南野5丁目2番16号

四條畷市立教育文化センター内 072-878-0020

正行の会と電通大のコラボ第4弾 なわてのゲーム制作

## 27名の子ども、8つの歴史・文化ゲームを楽しむ

“四條畷のことが学べてよかった” とうれしい感想

### 11/11 電通大でテストプレイ

11月11日(水)、午後4時50分から大阪電気通信大学四條畷キャンパス10号館の2教室を使って、47人の学生出席のもと今年初めての対面授業方式でのゲームプロジェクト・テストプレイが行われました。

この日はリモートで、8グループに分かれて制作してきた“なわてのゲーム”初披露とあって、教育委員会・市から図書館田中館長、生涯学習課安田課長ら5人と四條畷楠正行の会から7人が参加しました。

出来上がったゲームは、四條畷市の歴史・文化に関するジャンルの河内キリシタン(3ゲーム)、稲作文化、街道文化、舟運文化、馬発祥の地、4つの民話の8ゲーム。

子どもから大人まで、ボードゲーム、カードゲーム、双六等を楽しみながら四條畷の歴史や文化に触れられるというものです。

約1時間のテストプレイを学生と一緒に楽しんだ後の感想では、「リモートでこのような素晴らしいゲームができたことにびっくり」「楽しいゲームに夢中になってしまった」などと称賛の一方、「四條畷の歴史や地域性に欠け

るゲームがある。もう少し手を入れてほしい。」「ボードの色合いや文字の扱いにコントラストをつけてゲームのワクワク感を演出してほしい」など辛口の意見も出ました。

授業の最後、木子先生からは「来週の授業は奇数班は対面授業、偶数班はリモート参加です。」と、由良先生からは「ボードは今週中に仕上げてください。業者に発注しますから。」とのアナウンスを聞き、残された時間が少ないことと、コロナ禍での授業の在り方の現実に戻り、改めて厳しい環境下四條畷のゲーム作りに取り組んでくれた学生の皆さんへの感謝の念で一杯になりました。

扇谷から、「11月28日の市民ゲーム大会で成果発表となるが、最後の追い込みでより素晴らしいゲームに仕上げたい、頑張れ!」と、エールを送り、この日のテストプレイは終わりました。

扇谷から、「11月28日の市民ゲーム大会で成果発表となるが、最後の追い込みでより素晴らしいゲームに仕上げたい、頑張れ!」と、エールを送り、この日のテストプレイは終わりました。

扇谷から、「11月28日の市民ゲーム大会で成果発表となるが、最後の追い込みでより素晴らしいゲームに仕上げたい、頑張れ!」と、エールを送り、この日のテストプレイは終わりました。

写真左上から:木子准教授、デモプレイで指導する扇谷

写真右上から:ゲームの一つ、講評する田中図書館長、由良教授



## 11/28 市民ゲーム大会開催！



11月28日(土)、四條畷市市民総合センター・展示ホールで「なわてのゲームを楽しもう！ 君はゲームの達人になれるか」と題して、大阪電気通信大学の学生47名が制作した8つのゲームを使っての市民大会を開催しました。(写真:会場風景)

このゲームは、四條畷楠正行の会と大阪電気通信大学総合情報学部の木子・由良班との社会プロジェクト実習授業コラボ第4弾として、この度完成したものです。

47名の学生が、コロナ禍の中、オンライン授業を通じて制作したゲームは以下のとおりです。

ゲームタイトル	ゲームの種類
クリシタンなりきりゲーム	ゲームボード
クリシタン・ザ・エスケープ	サバイバル・ボードゲーム
クリシタン鬼ごっこ	ボードゲーム
コメ収穫ゲーム	ボードゲーム
街道街歩きゲーム	双六ゲーム
舟運すごろく	双六ゲーム
キング馬師	対戦型ゲーム
民話詰め合わせランプ	カードゲーム

これらのゲームは、いずれも、四條畷の歴史や文化、史跡・地名などをベースに、遊びを通じて、知らず知らずのうちに四條畷の歴史・文化を学べる仕掛けとなっています。

### ● 贈呈式で、成果のゲームいただく ●

受付に、「まずは消毒してね！ その後、名前を書いてね！」と、チラシを張り、コロナ禍対策を訴えてのスタートとなりました。



(写真:学生代表の太倉成貴君から国府さんに贈呈)

開会時刻には、子どもの参加が少なく、大変心配しましたが、途中から、入場してくる子ども達が増え、最終的には27名の参加がありました。

ゲーム大会は、上田大暉君と加藤詩音君二人の司会で始まり、1部、制作されたゲームの贈呈式を行いました。

47名のプロジェクトチーム代表の太倉成貴君から、四條畷楠正行の会の国府文江さんにゲームが手渡されると、会場いっばいに大きな拍手が起きました。

そして2部、市民ゲーム大会に移り、冒頭、四條畷楠正行の会代表扇谷と、大阪電気通信大学由良教授から主催挨拶をした後、来賓として出席いただいた東市長と植田教育長からそれぞれ激励の挨拶をいただき、いよいよお待ちかねのゲームの開始です。

この日、コロナ禍対策として、マスク・手の消毒・選手の手袋着用・ソーシャルディスタンスをとる



こと、換気のため常時ドアや窓をオープンにすること等をお願いし、8つのゲームに分かれての実施となりました。



ゲームが始まると、学生の説明を一度聞いただけで、ゲームに没頭する子どもが続出し、何度も何度もゲームを繰り返す班もありました。(写真:ゲームを楽しむ子ども達)

ゲームは盛り上がり、2時間の予定のところ、約30分近くオーバーして閉会としました。

閉会式では、司会からこの日の感想のインタビューを受けた女の子が『楽しかった。』『四條畷のことが学べてよかった。』とコメントをしてくれて、主催者としては”ゲーム制作の目的が通じた”“とうれしい限りでした。

最後、四條畷楠正行の会真木副代表からお礼のあいさつで、すべてのプログラムを終えました。



この日、参加賞として学生たちが準備してくれたのは各ゲームと楠正行・市制施行50周年にちなんだ《缶バッジ》でしたが、帰りに受付で、どの缶バッジにするか悩む子どもが列を作りました。(写真:受付で缶バッジを選ぶ子ども)

(文責『四條畷楠正行の会』代表 扇谷昭)