

## 東京都の小・中学生が開発したカードゲームを商品化！

～2016年12月「ゲームマーケット2016秋」にて、子ども達自らが実演・販売～

東京都文京区の私塾で学ぶ小学生と中学生の計四名が、「本郷のまち」について探究型学習を重ねた結果をもとに、社会に向けて発信したいメッセージをカードゲームの形式にて表現しました。これを商品化したものを、2016年12月11日（日）、「ゲームマーケット2016秋」にて発表いたします。

開発者である子ども達自らが、その着想の原点や実現までの経緯を説明しながら、カードゲームの実演・販売をする様子にご注目いただきたく、以下ご案内をいたします。

キーワード▶▶商品開発、地域連携（文京区・本郷）、探究型学習、アクティブ・ラーニング、クラウドファンディング

### イベント概要

- ・日時：2016年12月11日（日） 10時～17時
- ・内容：小・中学生が「本郷のまち」をテーマに開発したカードゲーム全四作品の実演・販売
- ・会場：「ゲームマーケット2016秋」会場（東京ビッグサイト 東7・8ホール）

<http://gamemarket.jp/access/> \*イベント詳細および取材に関するご案内は、別紙をご参照ください

### ストーリー

#### 1. 背景

「家や学校を飛び出して地域で得た学びを、社会に向けて発信したい！」

「伝えたいメッセージをこめた、オリジナルのカードゲームを商品化したい！」

2016年4月から三ヶ月にわたり「本郷のまち」をテーマに探究型学習を重ねた小学生と中学生が、その成果をカードゲームの形式にて表現し、2016年7月に試作品のお披露目会にて発表しました。子どもから大人までの観客から得た様々なフィードバックに刺激をうけ、冒頭の熱意が加速、優秀賞を受賞した小学生二名と中学生二名の計四名が商品化を決意することに。その後募ったクラウドファンディング<sup>1</sup>の支援結果を受け、夏休み返上で開発を進めた結果、この度商品リリースをする運びとなりました。

（商品開発支援：合同会社ゲーミフィ・クリエイティブマネジメント）

#### 2. 商品

今回発売されるカードゲームは、コンセプトからゲーム・ルールまで、全て小学生および中学生が主体的に考えたユニークな商品四種。いずれも東京都文京区本郷の商店街をインタビューする中で得たヒントをもとに、一人ひとりが更なる探究を深めて行き着いたアイデアです。

<sup>1</sup> [http://crowdmonstar.com/project/\\_7284](http://crowdmonstar.com/project/_7284)

商品名	接客の匠	和札	職人トレジャー	老人集め様
制作者	中学1年・男子	小学4年・女子	中学3年・男子	小学5年・男子
内容	<p>商店における「接客」に興味を持ち制作。「店舗接客」と「WEB接客」それぞれの特徴を活かして売り上げを伸ばす。過剰な接客では客が逃げ、適度な接客をすると商品を購入してくれる接客バトルゲーム。</p> 	<p>本郷の商店街を訪れたことをきっかけに、和菓子の種類の多さに驚いた作者が制作。一つ一つ手書きで丁寧に描かれた色とりどりの和菓子が、目にも楽しいカードゲーム。花札に捻りを加えた独自のルールも俊逸。</p> 	<p>まちの職人の仕事愛に強い関心を抱き制作。究極のどらやきをつくるために、最上の豆、職人、水、機械などを交渉しながら集めるゲーム。美術部所属の作者による独特なタッチの絵が、カードに彩りを添えている。</p> 	<p>一人暮らしの老人と大学生が一緒に住む「ひとつ屋根の下プロジェクト」について知ったことがきっかけとなり制作。老人と大学生と一緒に暮らすことの楽しさや難しさを表現。老人と暮らしてみたいという作者のおじいさん・おばあさんへの敬愛がこもった作品。</p> 

商品名からも伝わるとおり、子どもの創造性や自由な発想を活かして作られたものばかり。例えば、和菓子をテーマにしたゲーム「和札」を作ったのは、小学4年生の女子生徒。本郷の商店街の和菓子職人との出会いから、それまでは興味なかった和菓子が気になるように。和菓子にも沢山の種類があるということを知り、一つ一つの見え目や食感、味の違いを自ら体感します。そして一連の探究から生まれた和菓子の魅力発信に向けた強い想いを、色彩豊かなカードゲームに昇華させるという、初めてのクリエイター経験を積みました。

### 3. 学び

子ども達のワクワクから生まれた、まちをテーマにしたカードゲーム四種。商品自体だけではなく、社会に出て考える力、探究する力、創り出す力、（地域の人々や家族、開発パートナーと）協力する力、社会に向けて発信する力など、**試行錯誤の過程で総合的な力を身につけた子ども達の成長も必見**です。座学だけではなくフリースタイルで学び、自分の興味関心に忠実に没頭することで、遊びの延長線のように楽しみながらも、大きく変化しました。

（学習支援：株式会社 a.school）

【お問い合わせ先】

株式会社 a.school（エイスクール） 担当：岡村・川端

TEL：03-6869-9822 MAIL：[info@aschool.co.jp](mailto:info@aschool.co.jp)

住所：〒113-0033 東京都文京区本郷4丁目1-7 近江屋第二ビル 601



「学び続ける力」を養う、探究・創造・協働型の学習塾（小中高生対象）。社会のリアルなテーマに小中学生が挑む、「探究ラボ」という総合型の授業を提供しています。

# 東京都の小・中学生が開発したカードゲームを商品化！ 「ゲームマーケット 2016 秋」の概要

## 1 当日概要

- 10:00～17:00 ① 実演販売（場所：会場内ブース N28）
- 13:30～14:30 ② メディア向け説明会（場所：同 A05）

・ 日時：2016年12月11日（日）

① 実演販売：10:00 – 17:00      ② メディア向け説明会：13:30 – 14:30

・ 内容：① 制作者（小・中学生）によるカードゲーム全四作品の実演販売

\*実演販売スペースは他のお客様の通り道でもあるため、簡単な撮影とコメント取りのみにとどめていただきます。ロングインタビューは②の機会をご活用ください。

② 制作者および支援企業によるメディア向け説明会

- 制作者（小・中学生）との質疑応答
- 商品化までのプロセスに携わった支援企業（\*）との質疑応答
- 探究型、創造・アウトプット重視の教育に関する説明（a.school 代表岩田）

\*株式会社 a.school（イスクール）、合同会社ゲーマイ・クリエイティブ マネジメント

・ 会場：「ゲームマーケット 2016 秋」会場（東京ビッグサイト 東7・8ホール）

<http://gamemarket.jp/access/>

① 実演販売：ブース N28      ② メディア向け説明会：ブース A05

▼ 東京ビッグサイト周辺アクセス（出展：東京ビッグサイト）



▼ フロアマップ (出展：同上)

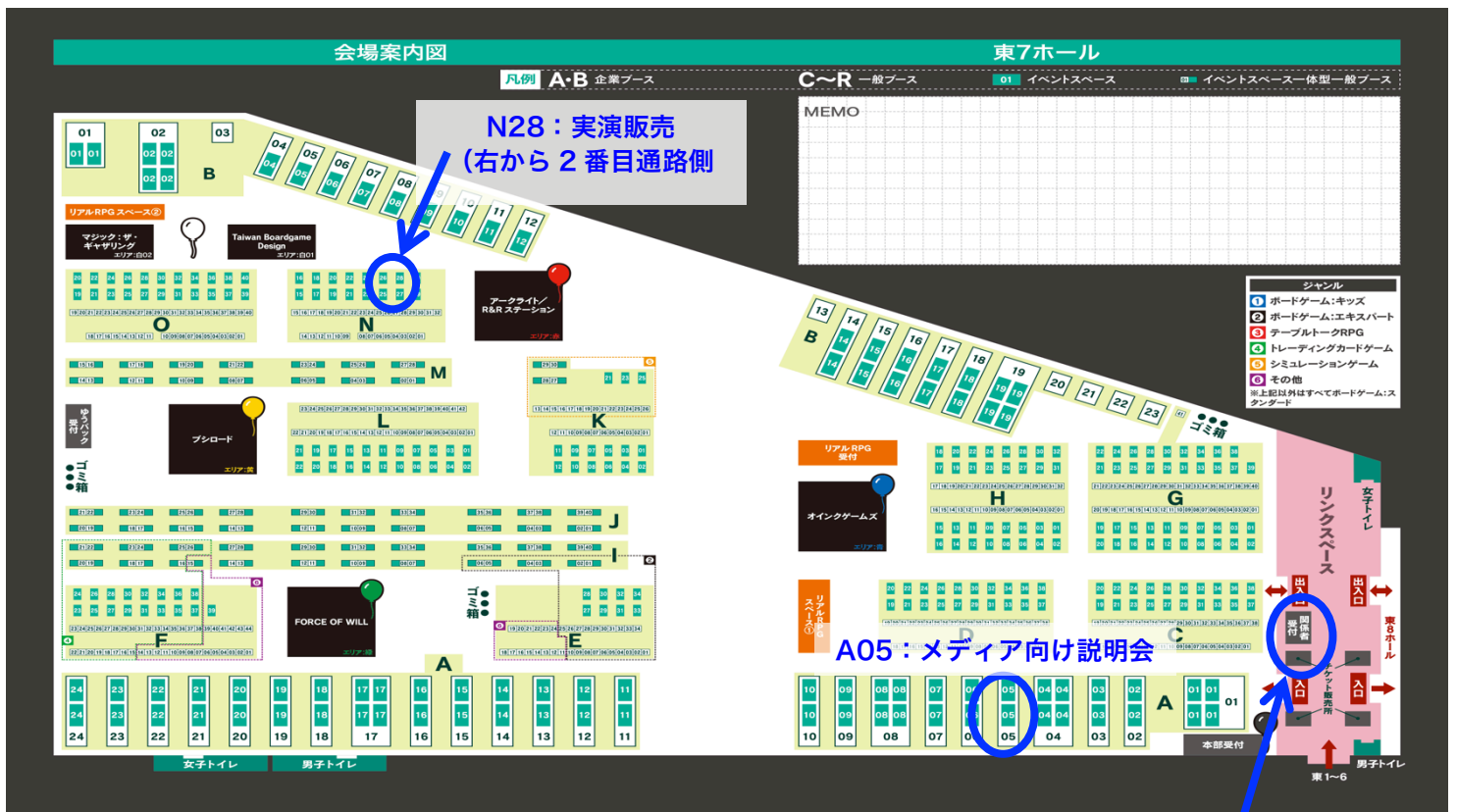


▼ 会場アクセス方法

ゲームマーケット入り口にある「本部受付」にて取材申込書を提出し、「取材証」を受け取り入場ください (受付開始は9時、名刺が必要となります)。

- 取材：① 実演販売は取材申込不要ですので、当日ブース N28 へ直接お越しください。
- ② メディア向け説明会は、事前申し込みをお願いしております。詳細は項目 3 をご覧ください。

▼ 会場内見取図 (出展：ゲームマーケット主催者)



本部受付 (取材申請場所)

## 2 事前取材のご案内

### ■ 11月19日 17:00～19:00 (場所：a.school 本郷校)

カードゲームの制作者である小・中高生が、ゲームマーケットでの商品リリースに向けて、販売スペースのデザインや販売方法などを準備・練習する風景を取材いただけます。また、支援企業の担当者より、商品開発のストーリーを個別にご説明差し上げることも可能です。ゲームマーケット当日はお忙しい、もしくは、ゆっくりとインタビューをされたい方は、こちらの機会もご活用ください。※事前申込有、項目3をご参照ください

- ・ 場所：a.school 本郷校 <http://aschool.co.jp/access/>

〒113-0033 東京都文京区本郷4丁目1-7 近江屋第二ビル601

(都営大江戸線 本郷三丁目駅4番出口から徒歩1分)

(東京メトロ丸ノ内線 本郷三丁目駅本郷通方面出口から徒歩3分)



## 3 取材のお申込み

### ■ メールもしくはお電話にてご連絡ください (info@aschool.co.jp)

以下の情報を予め担当者宛にご連絡ください。

#### ▼ 取材申込事項

- ・ 氏名 (かな)
- ・ 所属
- ・ 連絡先 (メールアドレスおよび当日ご連絡可能な携帯番号)
- ・ 取材希望： 事前取材 (11/19 17:00-19:00) / 当日取材 (12/11 13:30-14:30)

#### ▼ 申込先

- ・ TEL：03-6869-9822 / E-MAIL：[info@aschool.co.jp](mailto:info@aschool.co.jp)
- ・ 担当：岡村・川端