

東海国立大学機構 Common Nexus の「第 6 期 ねのねプログラム」に採択決定

元テレビディレクター監修「自己紹介の台本づくりゲーム」

来年度の学校現場での実用を目指す

10～12 月東海国立大学機構 Common Nexus にて試験・2027 年 1 月に商品化予定(データ版先行販売)



株式会社 PAQLA（読み：パキュラ/本社：名古屋市北区/代表：小塚 未波）は、**テレビ番組制作のノウハウ（リサーチ・構成・演出）を応用し、子供たちが遊びながら、「自己表現の技術」を身につける教育カードゲームのアイデアを発案**しました。同カードゲームの開発プロジェクトがこの度、東海国立大学機構 Common Nexus(愛称 ComoNe)の探究活動を公募するプログラム「第 6 期 ねのねプログラム」について、約 30 の公募の中から選定の結果、「採択」いただき、今年 10 月から本格的に開発に取り組みます。

【ComoNe WEB サイト URL】<https://comone.thers.ac.jp>

【当社プログラムに関する掲載 URL】 <https://awrd.com/creatives/detail/18460186>

自分に自信がないのは「うまく伝わらない」から？

我が国と諸外国のこどもと若者の意識に関する調査（令和 5 年度、こども家庭庁）によると、「今の自分が好きか」という問いに対して、「そう思う」と答えた日本の子ども・若者の割合は 17.5%で、アメリカ・ドイツ・フランス・スウェーデンと比べて最も低い結果となりました。他にも「自分自身に満足している」「自分には長所があると感じている」という問いに対して、「そう思う」と答えた割合も他国と比べて最も低い結果となり、**日本の子ども・若者は他国に比べて自己肯定感が低い傾向にあることが分かります**。当社はその背景のひとつとして、**自分自身のことを「うまく伝えられない」ことがネックになっているのではないかと仮定しました**。

<報道関係の方からのお問い合わせ先>

株式会社 PAQLA 担当：関谷 TEL：会社 052-934-7975 携帯 080-4182-7278 MAIL：seckey@paqla.co.jp

テレビ番組に欠かせない「台本」のノウハウで、面白い自己紹介ができるようになったら？

当社はテレビ番組制作を手掛けてきた女性ディレクター(代表：小塚 未波)が立ち上げた映像制作会社です。

テレビ番組制作で欠かせないプロセスが「台本づくり」。

視聴者を惹きつける「つかみ」や「起承転結」といった構成術で、見る人を納得させ、楽しませる技術を、子ども達の自己紹介に応用できないかと開発するのが、今回のカードゲームです。自分という人間の構成要素を知り、ストーリーに仕立てることは自己理解にも繋がり、そのストーリーを他者に発表・評価されるプロセスを通して**子どもたちが堂々と自分のことを語るきっかけになれば**と考えています。



↑テストプレイの様子

カードゲームの概要

当ゲームは、台本づくりを体験する3つのステップによって構成された教育カードゲームです。

【STEP1】要素を書き出す

「好きなことは？」「実は○○な話」など質問カードに答える形で思考を書き起こして、自分を構成する要素を手札に集めます。

【STEP2】構成する

集めたカードをプロのディレクターが作った「構成ボード」に並べていき、パズル感覚で約1分間の自己紹介をするための台本のベースを作ります。

【STEP3】演出する

「まさかの○○!?」「驚きの事実！」などの「演出カード」を使い、話のつかみや盛り上げになる強烈なキャッチコピーを組み込んで、自己紹介を面白おかしく演出します。

【オンエアタイム】発表する

台本が完成したら、みんなで発表するオンエアタイムを設けます。
仲間から「つかみが最高！」「わかりやすい」「もっと聞きたい！再放送希望」など書かれた「視聴率チップ」をもらうことで、自分に自信が持てるかも！

代表者の想い～「仲間はずれ」で痛感した“伝わらないこと”への劣等感

当ゲームの開発者である当社代表(小塚 未波)は、子ども時代に、友達同士のたわいもない会話の中での発言が誤解を呼んだことによって、長期間「仲間はずれ」になる経験をしました。学校へ行くことが辛く、毎日思い悩んだ日々を今でも忘れることができません。この、「うまく伝えられなかったことへの“劣等感”」をバネに、学生時代から「言語化」を集中的に学び、現在ではクライアントの思考を言語化し、映像に落とし込む、映像制作ディレクターとして活躍しながら、株式会社PAQLA(2019年設立)を立ち上げ、愛知県内のケーブルテレビ番組制作から、地元企業のプロモーション映像まで、年間100本以上の映像制作に携わっています。当ゲームにおいては、「自分の想いが伝わらない」ことが原因で悩む子どもたち(小学生～高校生)が自己表現を学び、自分に少し自信を持つことで、日々の生活が豊かになることを目指しています。

<報道関係の方からのお問い合わせ先>

株式会社 PAQLA 担当：関谷 TEL：会社 052-934-7975 携帯 080-4182-7278 MAIL：seckey@paqla.co.jp

アソビクリエイターとの共同開発

上記の代表の想いに賛同いただき、開発パートナーとして参画するのが、アソビクリエイターねっしー(山根隆之介)さんです。これまでも数々のカードゲーム開発を手掛けており、その多くを「まちづくり」や「教育」の分野に落とし込み、教育現場での実用経験も豊富な山根氏と共同開発することで、代表者の想いだけでなく、より教育ツールとして実用性のあるゲームに仕上げられると考えています。

開発パートナー：アソビクリエイターねっしー(山根隆之介)

愛知県を拠点に「遊び（アソビ）」の力を活かして地域活性化や防災教育、コミュニケーションの場づくりを手がける。

【主な活動や考案された企画事例】

防災バックパズル：災害時のシチュエーションに合わせて最適なアイテムを選び、
得点を競いながら防災への理解を深めるゲームを仲間たちと開発。

価値観マッチングカードゲーム：夫婦やカップルがお互いの価値観を楽しく話し合うきっかけを作るカードゲーム。

GOBINGO（ゴビンゴ）：名古屋市内などで、ごみ拾いとビンゴゲームを組み合わせた参加型のグリーン活動を実施。

東海国立大学機構 ComoNe のプログラムについて

今回採択された「第 6 期 ねのねプログラム」は、名古屋大学と岐阜大学の統合により設立された東海国立大学機構が運営する共創施設「Common Nexus(コモン・ネクサス)」が公募するプログラムです。

計画書等の書類選考により、採択されたプログラムは 3 ヶ月間、Common Nexus(名古屋大学駅直結)の施設を無償で活用でき、教育やまちづくり、製品開発など多岐の分野にわたる「有識者（ComoNe アンバサダー）」のアドバイスを受けながら、プログラムを実行・探究活動を実施することができます。当社はこのプログラムに応募し、2026 年 9 月 14 日、正式に採択を受けました。

今後の活動について

今後は 2026 年 10～12 月までの 3 ヶ月間において、Common Nexus(名古屋大学駅直結)の施設を利用し、カードゲームの試作・プロジェクトメンバー間でのテストプレイ・体験会等のイベント(12 月実施予定/日程未定)の開催を行いながら、事務局や「有識者（ComoNe アンバサダー）」と壁打ちをしながらゲームをブラッシュアップしていきます。また、2027 年 1 月 8 日～9 日には同プログラムの成果発表の場である「コモの市」が予定されており、この日に向けてプロジェクトを進めます。

さらに、2026 年 12 月～2027 年 1 月ごろを目処に、カードゲームのデータダウンロード版製品をリリースし、来年度の学校等の教育機関での実用を目指しています。

【主なスケジュール】

2026 年 10 月 開発本格始動/試作・テストプレイ/ ComoNe アンバサダーとの壁打ち

11 月 ComoNe アンバサダーとの壁打ち/ブラッシュアップ

12 月 体験会の開催/ ComoNe アンバサダーとの壁打ち

2027 年 1 月 成果発表会/データダウンロード版リリース

2 月 4 月からの教育機関での実用を目指し活動予定

<報道関係の方からのお問い合わせ先>

株式会社 PAQLA 担当：関谷 TEL：会社 052-934-7975 携帯 080-4182-7278 MAIL：seckey@paqla.co.jp

担当者コメント

株式会社 PAQLA 代表取締役 小塚 未波

私自身が体験した「仲間はずれ」の苦い経験から、自分の想いを言葉にすることの大切さと同時に、その難しさもまた痛感してきました。テレビ番組制作のノウハウ(とりわけ台本作成のノウハウ)は、そんな私を救ってくれた大切な技術でもあります。当社は「伝わらないことが原因で起こるあらゆる不を解決する」ことをモットーに立ち上げた映像制作会社であり、今回のカードゲーム開発は、「映像制作」とは少し違った切り口で、子どもたちが机に向かう「勉強」ではなく、楽しみながら自己表現を身につけられる、画期的な内容になると考えています。



アソビクリエイターねっしー(山根隆之介)

私自身、学生時代は内気で、人前で話すことが苦手でした。しかし高校2年生の時、先輩代表として中学生の前で話す機会をいただき、台本作成や練習を重ねて発表を経験。そこで先生に褒めてもらったことで自信ができました。今では人前で話すことが大好きになり、テレビ・ラジオ・登壇などにも挑戦しています。これまで培ってきた「遊び×教育」の経験を活かし、本ゲームを通じて、子どもたちが、楽しんで自己表現を行い、「またやりたい！もっとやりたい！」と思ってもらえるコンテンツを開発してまいりたいと思っています。



株式会社 PAQLA について

「伝わらないことが原因で起こるあらゆる不を解決する」ことをモットーに元テレビディレクターの代表(小塚 未波)が立ち上げた映像制作会社。愛知県内のケーブルテレビ番組制作から、地元企業のプロモーション映像まで、年間100本以上の映像制作を手掛ける。得意の「言語化力」を武器に映像制作を始め、紙媒体やWEBサイトの構成デザインや看板・展示会装飾品のプロデュースなど多岐にわたる企業の広報支援を行っている。

【会社概要】

社 名 : 株式会社 P A Q L A(パキュラ)

本社所在地 : 名古屋市北区楠味鋺5丁目2 1 4 番地 1 G L A M B 3 楠味鋺 B 2

主な事業内容 : 映像制作・企画/デザイン

設 立 年 : 2019 年

HP : <https://paqla.co.jp>

お問い合わせ

当企画に関するお問い合わせは下記よりご連絡をお願いいたします。

お電話 : 月～金曜(9:00～18:00) 080-4182-7278 (担当/関谷)直通

メール : seckey@paqla.co.jp (担当/関谷)

<報道関係の方からのお問い合わせ先>

株式会社 PAQLA 担当 : 関谷 TEL : 会社 052-934-7975 携帯 080-4182-7278 MAIL : seckey@paqla.co.jp