

# 大学生生活理解を促進するロールプレイ要素を用いたボードゲームの評価

## Evaluation of a Board Game Using Role-Playing Elements to Promote Understanding of University Life

松本 優<sup>\*1</sup>, 後藤田 中<sup>\*1</sup>  
Yu MATSUMOTO<sup>\*1</sup>, Naka GOTODA<sup>\*1</sup>  
<sup>\*1</sup>香川大学  
<sup>\*1</sup>Kagawa University  
Email: s20t037@kagawa-u.ac.jp

**あらまし**：新入生にとって大学生生活への適応は難しい。ガイダンスによる情報提供は行われているが、具体的なイメージを持ちにくい点が課題である。そこで本研究では、履修登録や交友関係の構築を模擬体験できるボードゲームの導入を提案する。開発にあたってはテストプレイによる事前評価を行い、大学1年生と上級生を対象に実験を実施することで、ゲームが大学生生活理解に与える影響を評価する。

**キーワード**：大学生生活、ボードゲーム、ロールプレイ、教育ゲーム

### 1. はじめに

新入生にとって大学生生活への適応は容易ではない。大学では学業に加え、新たな人間関係の構築や生活リズムの維持など、多様な課題への対応が求められる。これらの適応が遅れると、思わぬ失敗を招くことがある。これを防ぐためには事前の情報収集が重要だが、ガイダンスだけでは実践的な理解が得にくい。

本研究では、大学生生活の仕組みや適応方法を体験的に学ぶ手段として、ボードゲームの導入を提案する。近年ではシリアスゲームやゲーミフィケーションに関する研究<sup>(1)</sup>が進められており、ゲームを活用した教育の可能性が注目されている。ボードゲームには、特別な講師を必要とせず気軽に取り組める点や<sup>(2)</sup>、受動的な講義形式とは異なり、自ら行動し試行錯誤を通じて経験的に学べるというメリットがある。本ゲームは、履修登録や友人関係の構築といった大学生生活の重要な要素を、実践的に学べる場の提供を目指す。

### 2. 大学生生活の理解が深まるゲームの要件

本ゲームが多くの新入生に受け入れられるためには、以下の3つの要素が重要だと考える。まず、ゲームに不慣れた人でも直感的に理解できるシンプルなルール設計が必要である。次に、色やアイコンで情報を整理し、プレイ中の混乱を防ぐことが重要である。最後に、対話や意見交換を促すことで学びの機会が増え、交流が深まることが期待される。これらの要素を組み合わせることで、新入生がよりスムーズにゲームに取り組むことができる。

### 3. 大学生生活を体験するゲームの概要

ゲームは4手番×4ラウンドで進行する。ゲーム終了時に最も充実度ポイントを獲得していたプレイヤーが勝利する。準備から終了までの流れは以下の通りである。

まず、各種カードをシャッフルして山札を作成し、サプライとして5種類のカードを場に並べる。その後、プレイヤーカードと授業カード1枚ずつ受け取り、ゲームを開始する。手番ではアクションを消費することで、友達カードの獲得や授業への出席が可能である。ラウンド終了時には出席カードの数と授業レベルを比較し、条件を満たせば授業を修了、不足すれば再履修となる。

カードには多様な効果がある。友達カードには「過去問」、「履修」、「就活」の3種においてサポートをしてくれるものがある。また、サークル活動やゼミ活動など、大学生生活特有のカードも存在する。得点は、「娯楽」、「人脈」、「バイト」、「授業」、「就活」の5つで評価する。

### 4. プロトタイプを用いた事前評価

複数回にわたりプロトタイプを作成し、テストプレイを繰り返し実施した。その結果、「ゲームのシンプルさ」、「要素の量」、「具体性」、「ジレンマの不足」が課題として挙げられた。これらの課題を解決するために、コインやトークンなどを大幅に減らし、カードを集めるセットコレクション方式を採用した。これにより、手番中のアクションが簡潔かつ明確になり、初心者でも直感的にプレイしやすくなった。また、ルール設計では選択肢を意図的に絞ることで、プレイヤーが「学業に専念するか、友人関係を重視するか」といった明確なジレンマを感じられる構成とし、戦略的な意思決定を促すことを狙った。これにより、ゲーム性と大学生生活のリアリティを両立させるとともに、プレイヤーが自らの選択に意識的に向き合う体験を提供することを目指した。

テストプレイでカードデザインについても指摘され、初心者にはシンプルなアイコンだけではルールを理解しづらいことが判明した。これを受け、アイコンに加えて簡単なテキストを併記することで、初心者にも理解しやすいデザインへと改善した(図1)。

さらに、親しみやすさを重視してアニメ調のキャラクターを導入し、大学生らしい私服で大学生活を想起しやすくした。キャラクターは異なる髪色や髪型で個性と視認性を向上させた。



図1 アイコンとテキストの併用の例

## 5. 大学1年生と上級生を対象にした評価

### 5.1 評価概要

大学1年生11名と上級生7名(学部3年～修士2年生)を対象に評価を実施した。4人プレイ形式で、新入生と上級生が混ざるようにグループを編成した。全員がルール未経験の状態でのプレイを開始し、評価はプレイ中の観察とアンケートで行った。また、上級生のうち2人にはゲームを2回プレイしてもらい、リピートプレイによる学習効果やプレイ体験の変化を観察した。主に「ゲームの楽しさ」「ルールの理解度」「大学生活との結びつき」「プレイヤー間のインタラクション」を5段階で評価し、自由記述で具体的な意見も収集した。

### 5.2 結果と考察

アンケートの結果(表1)、「ゲームを楽しめたか(平均5.0)」、「他のプレイヤーとの交流(平均4.8)」、「新入生への推薦意欲(平均4.8)」が高得点を獲得し、楽しさと交流促進の有効性が示唆された。「ルール理解(平均4.5)」、「UIのわかりやすさ(平均4.6)」、「進行のスムーズさ(平均4.7)」も高評価で、初心者でも過度な負担なくプレイ可能であることが明らかになった。「現実との照らし合わせ(平均4.2)」、「大学生活の流れの理解(平均4.2)」は一定の評価を得ているが、他の項目に比べて評価がやや低いため、さらなる改善によってより深い大学生活の体験提供が期待される。一方、「大学生活に関する情報交換(平均3.4)」は低評価で、具体的な情報交換が不足していることが判明し、今後の検討が求められる課題となった。自由記述には「楽しかった」、「またやりたい」などのポジティブな意見が多くみられ、適度な競争要素が熱中度や没入感を高めていることが示唆された。また、「大学生活のバランスの重要性が理解できた」など、教育的意義も確認できた。

評価実験では、上級生がゲームの節目で就職活動に関する助言を行う場面が見られたものの、その内容がゲームと十分に関連付けられておらず、効果的な情報交換が行われているとは言えない状態が見受けられた。この課題の一因として、上級生プレイヤーがゲームに初めて取り組んでおり、進行に集中するあまり、ゲーム内の要素と自身の大学生活の経験を結びつける余裕がなかったことが考えられる。

この課題を解決するためには、上級生があらかじめゲームの内容を十分に理解し、ゲーム内で得られる知識と実際の大学生活の経験を結びつけることが重要であると考えられる。実験では、上級生2名がゲームを2回プレイした結果、2回目のプレイでは進行が格段にスムーズになり、新入生が理解しにくいルールについても実際のプレイを通じて適切なタイミングで補足を加えながら説明する様子が確認された。さらに、ゲーム内の要素と自身の経験を関連付けた具体的な助言も見られた。たとえば「履修登録を友人と助け合うことで失敗のリスクを減らす」といった、ゲームの内容と実生活を結びつけた助言を行えるようになっていた。

これらの結果から、上級生がゲームの内容を実生活に反映させた助言を行うことで、ゲームを通じた学びが大学生活にも実践的に活用される可能性が期待できる。

表1 アンケートの結果

質問	平均点
ゲームを楽しむことができましたか?	5.0
ゲームのルールは理解しやすかったですか?	4.5
カードやボードの表記は理解しやすかったですか?	4.6
ゲームの進行はスムーズにできましたか?	4.7
このゲームの要素を現実と照らし合わせて考えられましたか?	4.2
ゲームを通じて大学生活の流れがつかめましたか?	4.2
他のプレイヤーとの会話や交流が出来ましたか?	4.8
他のプレイヤーと大学生活に関する情報交換ができましたか?	3.4
このゲームを新入生に勧めたいと思いますか?	4.8

## 6. おわりに

本研究では、新入生の大学生活への具体的なイメージ不足を解消するため、大学生活を疑似体験できるボードゲームを開発した。履修登録や交友関係など実際の大学生活に即した要素を取り入れ、直感的に理解しやすいデザインを工夫した。18名の大学生を対象に実験を行い、楽しく分かりやすいと評価された。今後はルール改良や継続してプレイされるような仕組みを通じて、さらなる学習効果の向上を目指す。

### 参考文献

- (1) 藤本徹: “シリアスゲーム・ゲーミフィケーションとその関連概念の変遷過程の考察”, 日本デジタルゲーム学会, Vol.13, pp. 83-86, (2023)
- (2) 上原一紀, 飯島玲生, 石神康秀: “ボードゲームが人を変える、まちを変えるシリアスゲームの活用とつくり方”, 公職研, (2023)