

“ああ懐かしい”ゲームを通じた 多国籍・多世代間交流事業

宇都宮大学行政学研究室チーム
趙 穎琦 鐘 越雯
指導教員：中村 祐司

背景

- 昔のゲームへの思い出
- 外国人が増え、多文化交流の必要性が高まる
- 多世代間で「楽しさ」を共有する需要

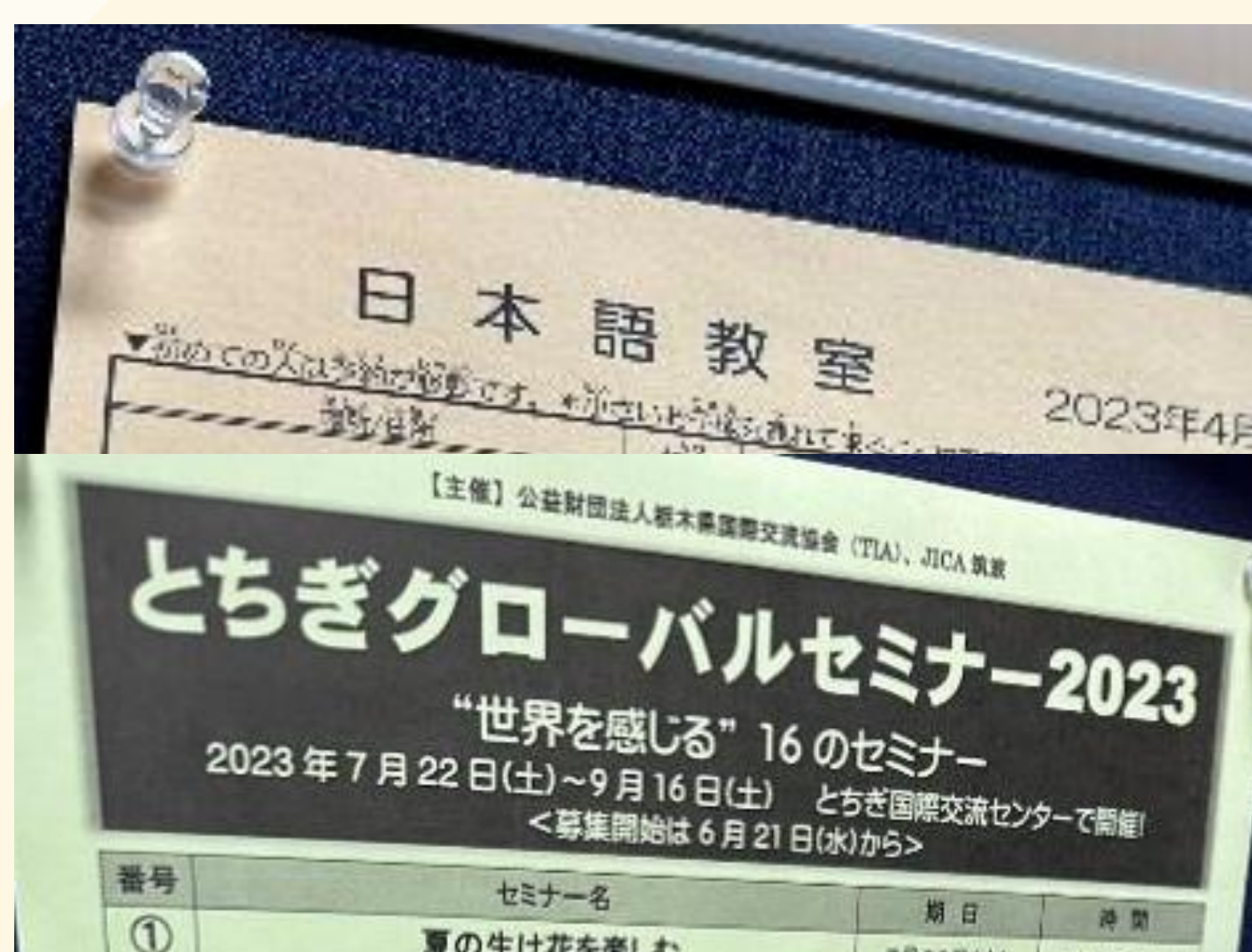
目的

ゲームを通じ、多国籍・多世代間の交流を促進し、異文化理解と世代間の理解を深めることが目的である。



宇都宮市の国際交流・多文化共生活動

現状



参加者の声

- 「交流したいが、話題を探すのは苦手」
- 「普段は日本人と交流する機会が少ない」

「話題」

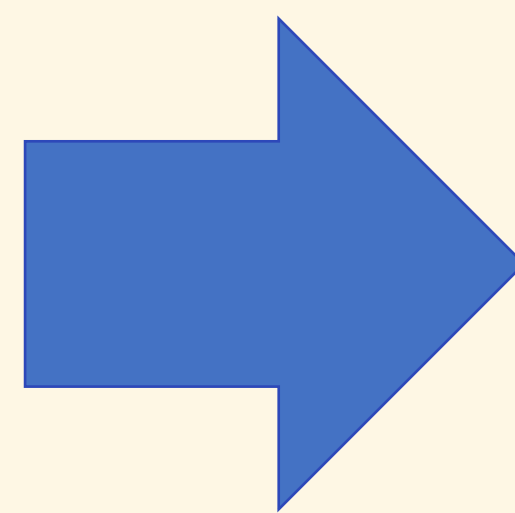


「共感」



事例

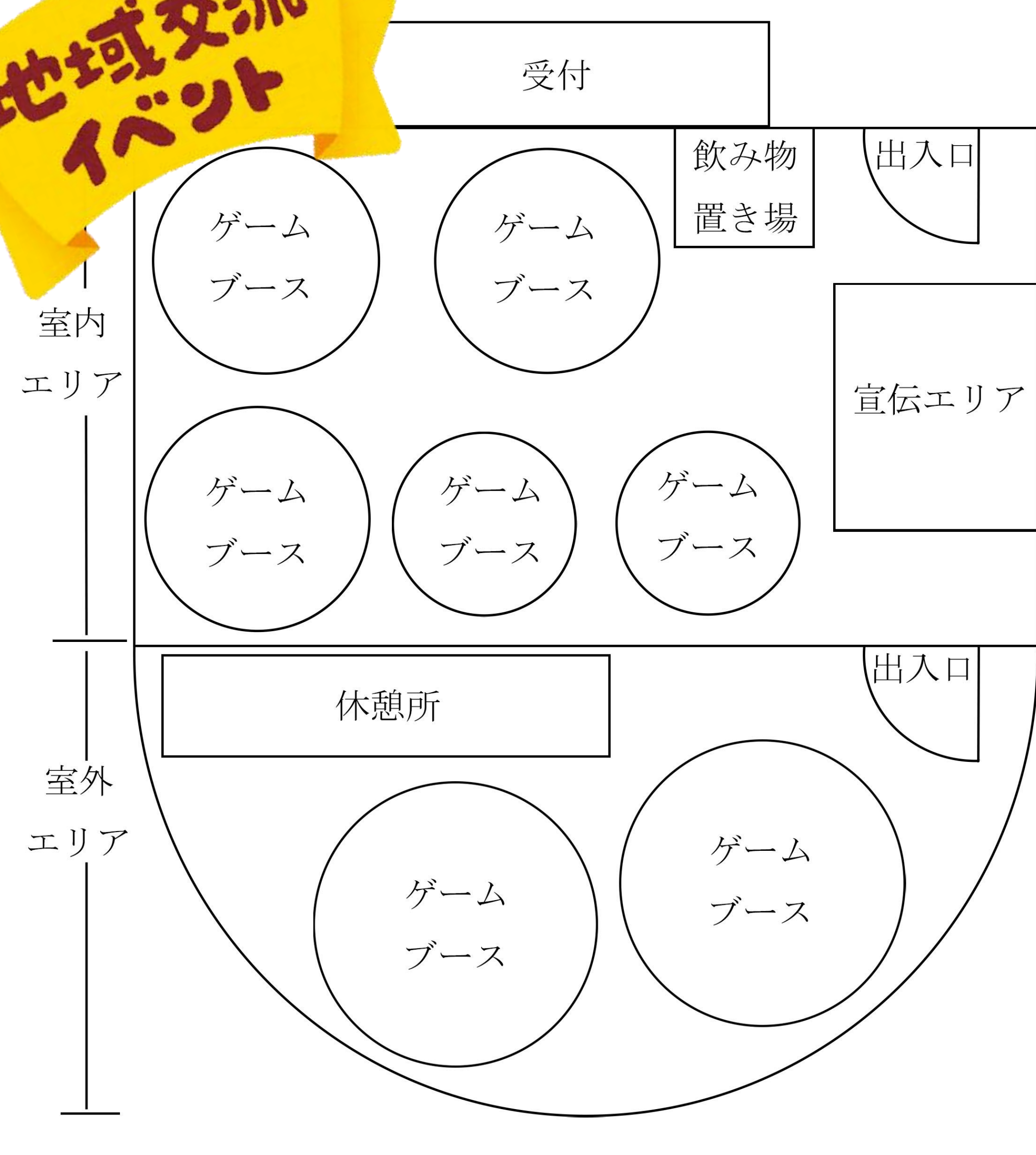
- 高知市外国のゲームで交流
- 水戸市子ども、高齢者と協力するゲーム
- 熊本市凧あげ大会
- 淡路市人形浄瑠璃観光PR



- 具体的な異文化交流機会の創出
- 外国人を母語を活かす
- 遊び方を一緒に探索する
- 文化の再認識と次世代への伝承

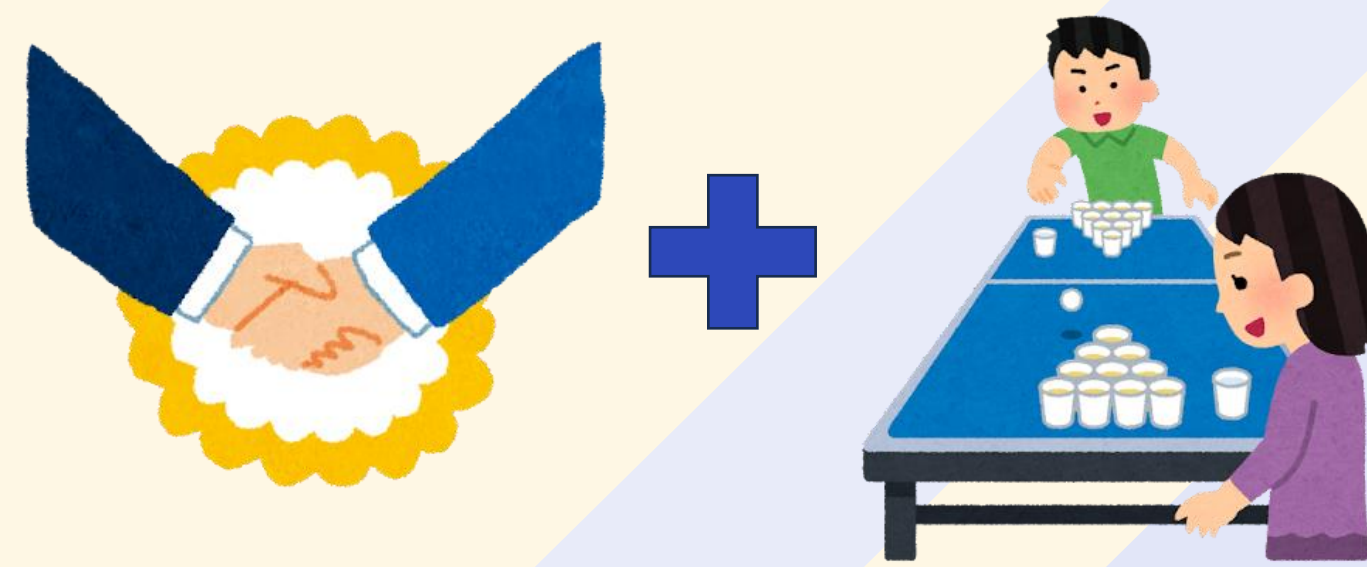
事業提案

地域交流イベント



➤ ナイスプレイヤー

子どもと外国人がチームを組んで、ゲームブースにいる「ベテラン」に挑戦する。



➤ ヒント!

外国人をスタッフに募集し、母語でゲームの魅力をアピール、「ヒント!」を与える。



➤ 名推理! このゲームは!?

ゲームの遊び方、遊び道具の作り方をみんなで楽しく探究する。



➤ ゲーム博士

「新たな遊び」と「懐かしい遊び」はこのコーナーで交錯し融合する。

相互に教えることで、誰でもゲーム博士になれる。



期待される効果

- 「気軽に話し合える」「自分でも考えを伝える」の場づくりを目指す
- 「作り手」として、楽しく学び合える空間を構築する
- 母語を活かして、母国の文化をアピールする多文化交流