

— REPORT —

“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  
メンバー：趙 穎琦 鐘 越雯  
指導教員：中村 祐司

# 流れ

**01 提案の背景と目的**

**02 現状分析**

**03 施策事業の詳細**

**04 期待される効果**





# **PART 01**

## **提案の背景と目的**

## 提案要旨



### 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。

### 具体策

異なる国籍・世代の人々が参加できるイベントを定期的に開催し、ゲーム大会を行う。伝統的なゲームやレトロゲームを楽しめ、異文化や異世代の人々との交流の場を創る。

異文化や世代を超えた共有の体験を通じ、新たな交流や理解が生まれる。伝統的なゲームや懐かしいゲームの魅力を再評価し、新世代にも伝えることができる。また、ゲームに関する活動、大会を開催することで、地域や都市の活性化、及び新たな観光資源としての機能を果たす。

## 提案背景

### 1

デジタル技術の進化により、ゲーム業界が大きな変革を遂げているが、昔のゲームは多くの人々にとって懐かしい**思い出**となっている。

### 2

スーパースマートシティにおいては、宇都宮における外国人の数が増え、**多文化交流**の必要性が高まり、**世代や国籍を超え**た交流が求められている。

### 3

昔のゲームを通じた交流を促進することで、ゲームという媒介を通じ、異なる文化や背景を持つ人々間の理解と絆を深め、「**楽しさ**」を共有する試みをする。



**PART**  
**02**  
**现状分析**

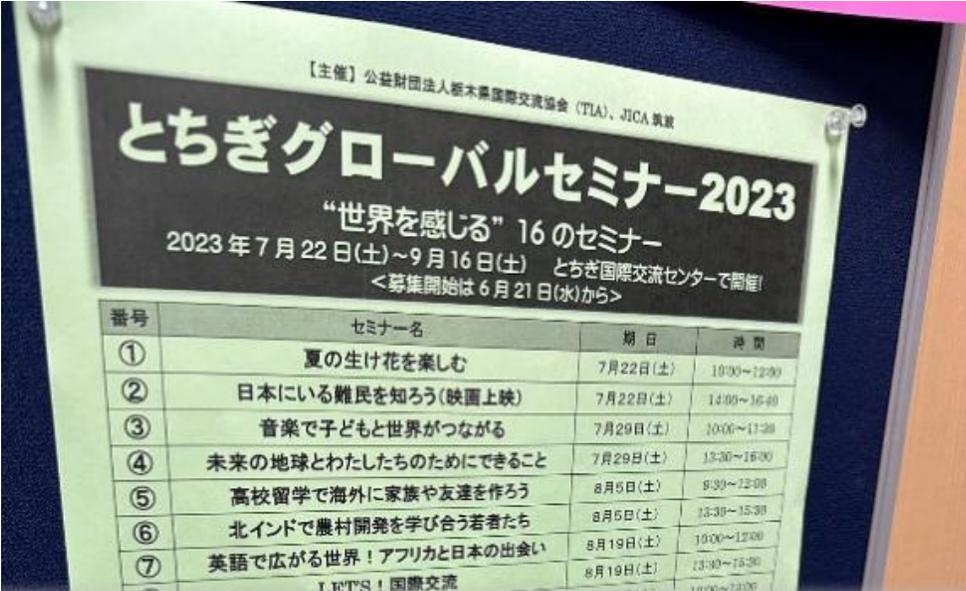


# 「話題」「共感」

- ◆ ゲームは国籍に拘らず、対話を弾ませる魅力がある。
- ◆ 地域ならではの、国ならではのゲームも存在することで、**異文化交流**の発信・実践空間にもなり得る。
- ◆ 大人でも子どもでもゲームを通じて「**楽しさ**」を得られる。  
多世代間で共に語り合うことのできる機会が創出される。
- ◆ **共通の話題**が対話の糸口になる。

## 現状分析

宇都宮市における国際交流・多文化共生に関する活動もゲームを取り上げることが見受けられている。しかし、講師による座学が主な形式であり、活動の参加者も子どもに限られている。



【主催】公益財団法人栃木県国際交流協会 (TIA)、JICA 協賛

### とちぎグローバルセミナー2023

“世界を感じる”16のセミナー  
2023年7月22日(土)~9月16日(土) とちぎ国際交流センターで開催!  
<募集開始は6月21日(水)から>

番号	セミナー名	期日	時間
①	夏の生け花を楽しむ	7月22日(土)	10:00~12:00
②	日本にいる難民を知ろう(映画上映)	7月22日(土)	14:00~16:40
③	音楽で子どもと世界がつながる	7月29日(土)	10:00~11:30
④	未来の地球とわたしたちのためにできること	7月29日(土)	13:30~16:00
⑤	高校留学で海外に家族や友達を作ろう	8月5日(土)	9:30~12:00
⑥	北インドで農村開発を学び合う若者たち	8月5日(土)	13:30~15:30
⑦	英語で広がる世界! アフリカと日本の出会い	8月19日(土)	10:00~12:00
		8月19日(土)	13:30~15:30

T.I.A.T.S! 国際交流

## 参加者のニーズ

- 「英語で外国の方達と交流したい」  
「日本の風物をもっと知りたい」など熱の込もった本音を聞いた。
- 「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**」との声も挙がっていた。

# 事例分析

## ○ 提案に取り入れた点

- ①日本の子どもと在日外国人との多世代、異文化交流のための**具体的な機会**の創出
- ②外国人を**母語を活かす**機会の創出
- ③ゲームの遊び方、玩具の作り方をみんなと**一緒に探索**する
- ④**伝統的な**ゲームを活用し、文化の再認識と次世代への伝承。

### 淡路市

04

あわじ人形浄瑠璃の伝統文化を後世に伝え、観光のアトラクションとしてPR活動を行っていた。

### 熊本市

03

凧あげ大会を通じ、外国人や観光客と地域住民が交流する機会が提供された。

### 水戸市

02

子どもたちが高齢者と協力し、ゲームに取り組んだ。

高齢者と子どもが互いに気軽に声を掛けられるような交流の場が創られた。

### 高知市

01

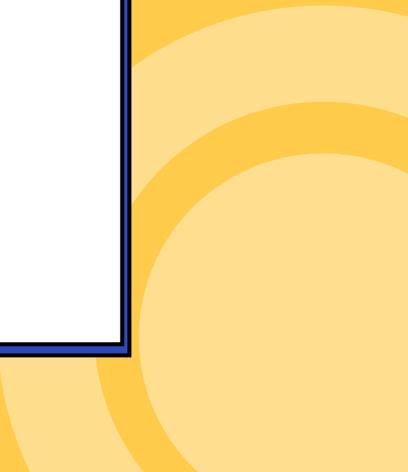
外国の遊びやゲームを通して子どもたちが外国人と交流してもらおう。

各国のゲームを通じて外国人と子どもたちが一緒に遊び、喜びを分け合う光景が見られた。



**PART  
03**

**施策事業の詳細**



## ○ 「桜色と唐紅のゲーム大会」の実施



### 事前アンケート

イベント当日の1-2カ月に、国別、年齢別で、“懐かしい”ゲームや“子供ごろ”のゲームについて、インタビューを実施する。「どのように遊ぶ」、「なぜ懐かしいや面白いと思う」のかを聞き、結果に基づき、国々の特色を含むことと、「面白さ」を共有できることを基準に幾つかのゲームを選択し、実施するゲームを決める。

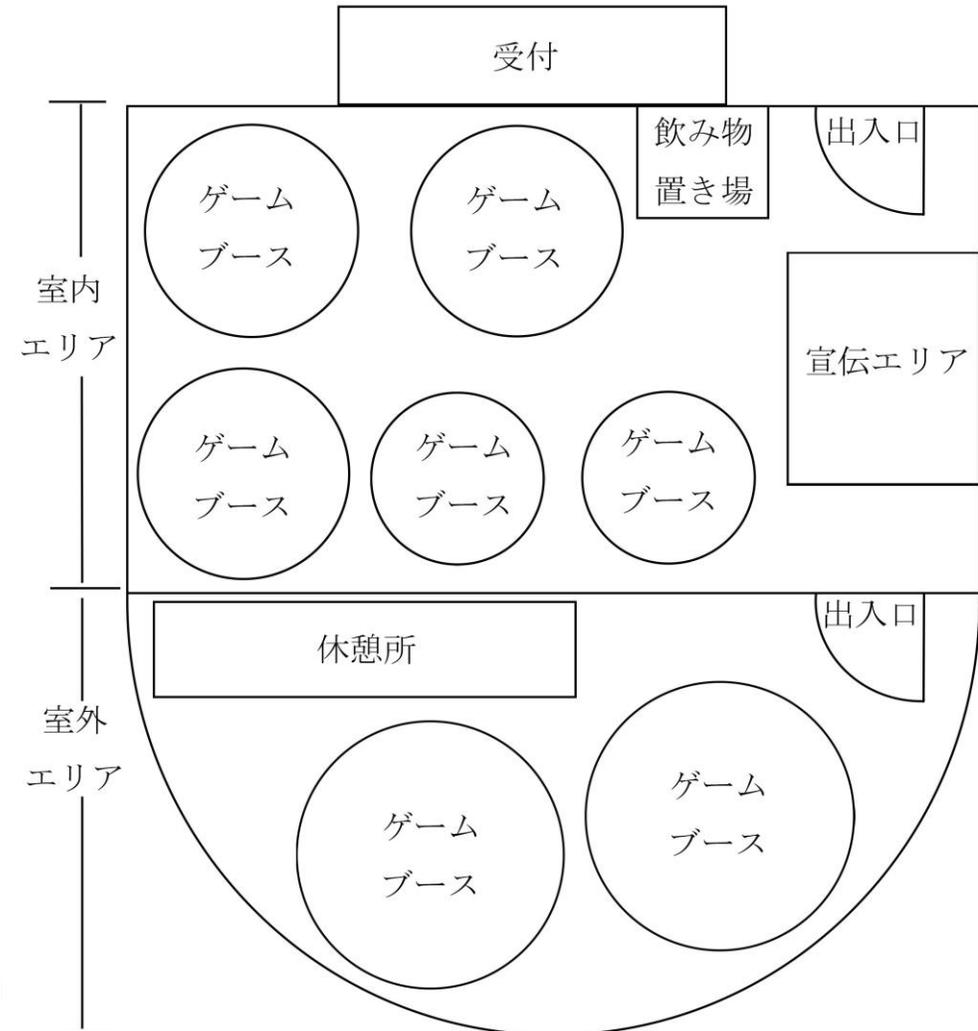
- ・ 申し込み方法： フォームで申し込み（ネット）、メール、電話
- ・ 開催時間： 春（4月中旬・下旬）、秋（10月中旬・下旬）  
時間帯： 土日（二日間開催） 13時—15時半
- ・ 会場： 宇都宮市中央公園

## ○ 「桜色と唐紅のゲーム大会」の実施

アンケートの結果に基づき、七カ国（日本 + 他の六カ国の予定）の遊びを取り上げ、個々のゲームブースを設置する。

- 室内エリア：  
箸でピンポンを運ぶ（中国の遊び）など
- 室外エリア：  
シュエスーンニューオ（ミャンマーの遊び）など

➤ 四つのコーナーを設けている！！



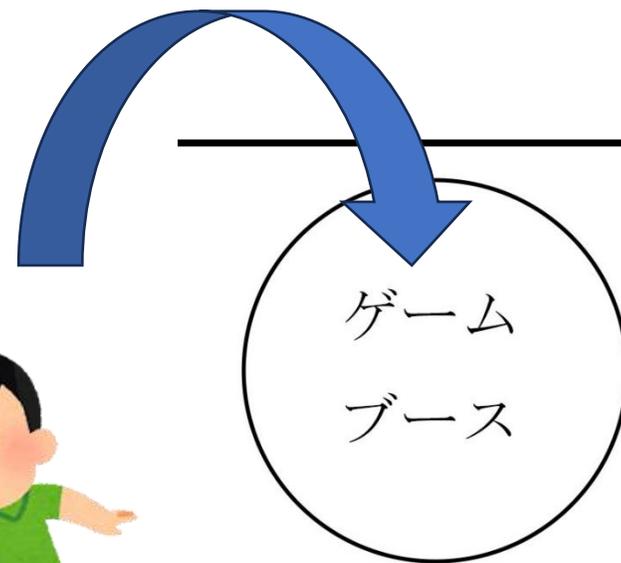
## 特色コーナー “アスノミヤゲーム”



### ナイス プレイヤー

子どもと外国人がチームを組んで、様々なゲームブースで遊びを体験する。果たして、ゲームブースにいる「ベテラン」プレイヤーに勝てるのか! ?

このコーナーでは、子どもと外国人が遊びを通して交流するのがポイントである。  
多人数で遊べるゲーム、そしてチーム対抗のゲーム、テクニックが求めるゲームである。



## 特色コーナー “アスノミヤゲーム”



### ヒント!

宇都宮市に在住・在学、在勤の**外国人**をスタッフに募集し、元々は交流の「壁」となっている多言語を活かして、ゲームの説明や参加者の質問への回答（ヒント）はスタッフが行う。

スタッフは**自分の国籍の言語**で「ヒント! 」と書かれているプレートを付ける。

## 特色コーナー “アスノミヤゲーム”

### 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。遊んだことのない「新たなゲーム」も「自分の国にはないゲーム」も、説明書に頼らず、実際に遊び道具に手で触れ、推理する。



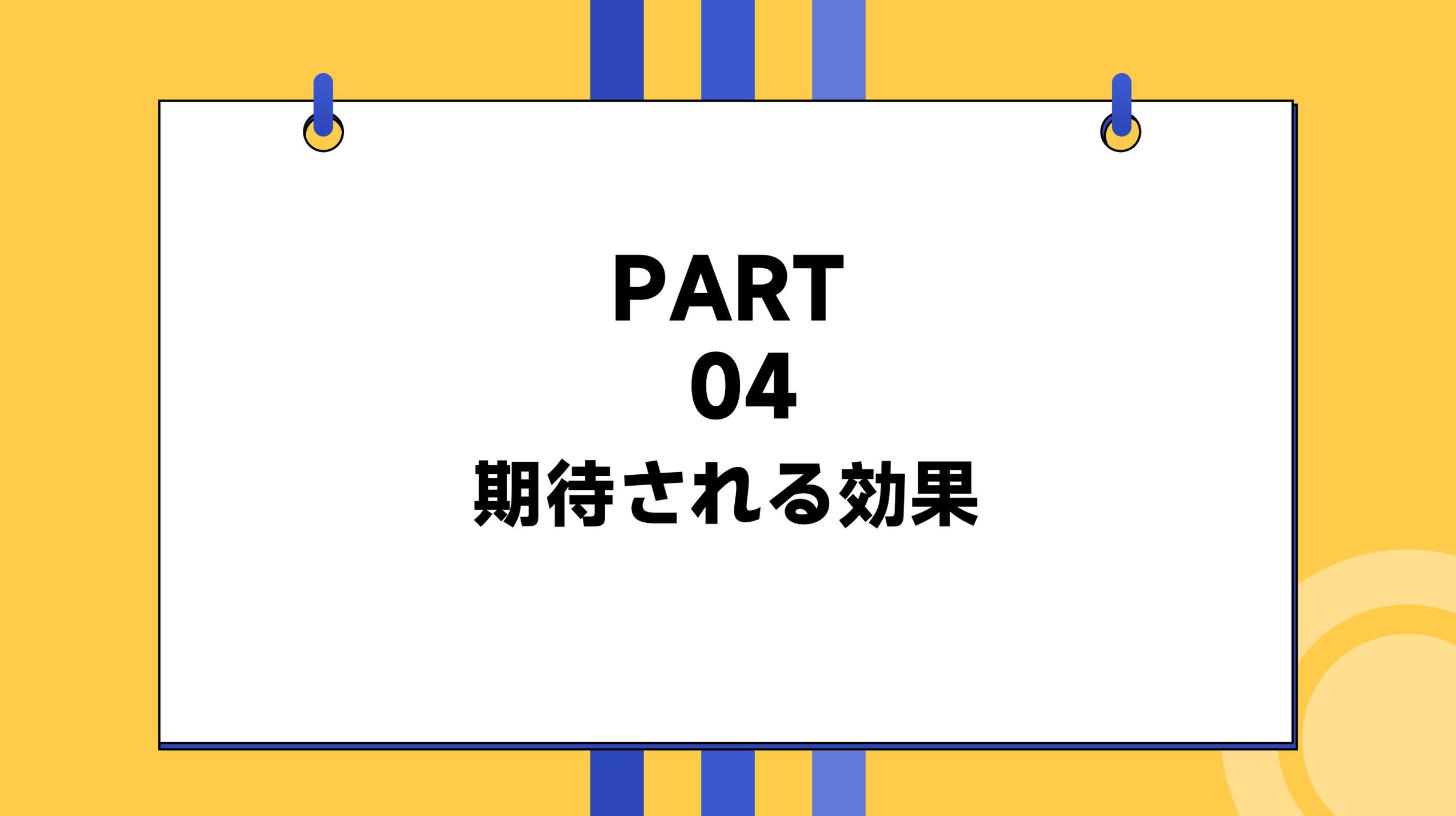
## 特色コーナー “アスノミヤゲーム”



### 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。子どもにとって、昔の遊びは「新たな遊び」であるが、大人たちは「懐かしい」と思うだろう。逆に、大人たちにとって今の子どもに親しまれる遊びは新鮮と感じる。

自分が知っているゲームの遊び方と遊ぶ「面白さ」を子どもは大人に伝え、大人は子どもに伝え、みんなで相互に教え合うことで、誰でもゲーム博士になれる。



# **PART 04**

## **期待される効果**

## 期待される効果

世界中の「遊び」の異同に着目し、遊びを通して共感を生じることを重視する。「遊び」が抱える交流機能を発揮し、交流場の創出に繋ぎ、「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。

01

幅広い年齢層の間でも自分が親しむ話題を見つける。これによって、参加者は「教えられる」側ではなく、「教える」側にもなり、「講師」ではなく「作り手」として、楽しく**学び合える**空間を構築することができる。

02

**多言語対応**であると同時に、外国人と交流する機会の創出でもある。外国人は自分の母語を活かして、母国の文化をアピールすることが多文化交流に繋がる。

日本と他の1カ国の“1on1”形式を破り、**複数の他国**の参加者と交流ができる重要な契機となる。



— THANKS —

ご清聴ありがとうございました