

|      |                                     |                |
|------|-------------------------------------|----------------|
| No.3 | 提 案 名： “ああ懐かしい” ゲームを通じた多国籍・多世代間交流事業 |                |
|      | 提案団体名： 宇都宮大学行政学研究室                  |                |
|      | 所 属： 宇都宮大学                          |                |
|      | 代 表 者： 趙 穎琦                         | 指 導 教 員： 中村 祐司 |
| メンバー | 鐘 越雯                                |                |

## ○ 提案の要旨

本提案では、ゲームを媒体通じ、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を目的とし、以下の事業を提案する。

異なる国籍・世代の人々が参加できるイベントを定期的で開催し、古き良き時代のゲーム大会を行う。伝統的なゲームやレトロゲームを楽しめる施設を設立し、異文化や異世代の人々との交流の場とする。

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。

### 1. 提案の背景・目的

近年、デジタル技術の進化により、ゲーム業界も大きな変革を遂げてきた。一方で、古き良き時代のゲームが多くの人々にとって懐かしい思い出となっている。また、日本が多文化・多様性の社会になるにつれて、宇都宮における外国人の数が増えている。そのため、地域における多文化交流の必要性を感じており、世代や国籍を問わず誰もが暮らしやすいスーパースマートシティが求められていると考える。世代や国籍を超えて、これらの昔からのゲームを通じた交流を促進することで、異なる文化や背景を持つ人々の理解と絆を深めることができる。

多国や多世代の人々がゲームを楽しむことで、それぞれの文化や価値観を共有し、相互理解を深める機会を創り出す。また、グローバルなコミュニケーションの機会として、異なる言語を語る人々が協力しながらゲームを進めることで、会話を交わすことに始まり、多言語・多文化に触れ合う場を築く。更に、ゲームを通して、認知症予防・認知機能向上の一助になると考える。特に、高齢者層に対して、親しまれるゲームが交流話題を作り、記憶や思い出の刺激にもなると考える。

コミュニティ活動においては、「楽しさ」という気持ちが活動にとって大切な源として認識されている。特に趣味活動やスポーツなど自ら能動的に生み出す「楽しさ」は、より大きく、より長続きする楽しさとして捉えられ、コミュニティ活動を持続的に取り組んでいることにつながる。また、「楽しさ」に近い「フロー理論」に基づき、その中の「遊び」に注目し、ゲームという媒介を通じて、異なる国籍の人々、異なる年齢の人々の「楽しさ」を共有する試みをする。

今回私たちが提案する交流拠点を通じて、出身地や年齢関係になく誰もが楽しめるスマートシティ空間の実現につなげたい。

### 2. 提案の目標・課題「私たちでつくる「アスノミヤ」～スーパースマートシティの

#### 実現に向けて～」との関連

スーパースマートシティでは、デジタルテクノロジーが生活のあらゆる側面に統合されること

が想定される。ゲームを通じた交流事業は、デジタルライフスタイルの一部として都市の住民に浸透し、エンターテインメントと交流の要素を提供する。

まず、スーパースマートシティでは、コミュニティおよび住民や関係者が一体となって都市の形成と参加が重視される。ゲームを通じた交流事業は、都市のコミュニティづくりや地域活性化に貢献できる。特に多国籍・多世代間の交流を促進することで、多様性を持つ都市の住民がより強い絆や共通の理解を高めようとするようになる。

また、スーパースマートシティは、最新のテクノロジーを活用して都市機能を最適化することを目指している。ゲームもその一つの形態として、デジタル技術を生活に取り入れる方法を示すことができる。

ゲームを通じた交流事業によって、レトロゲームや伝統的なゲームを活用し、最新のテクノロジー（例：VR、AR）を組み合わせることで、新しい体験を提供できる。

さらに、「ああ懐かしい」ゲームの提案は、過去のゲーム文化や伝統を尊重し、それを現代のコンテキストで再評価することを目指している。過去の文化や伝統を尊重しつつ、最新の技術を活用して都市を進化させ、質の高いスーパースマートシティを実現したい。古き良き時代のゲームや伝統的なゲームを再評価し、新しい世代や異文化の人々に紹介することで、都市の文化や歴史を再認識し、次世代に伝える役割を果たしたい。

### 3. 現状分析

#### 3.1 「ゲーム」が想定される効果

##### (1) 大学の授業で気づいたこと

大学院で「遊びと感情」を巡って遊びが人間にもたらす面白さと楽しさについて探究する授業を受けた。受講生は各自、子どもの頃大好きだった「遊び」や現在よくやる遊びについて、その面白さを皆に紹介しながら授業を展開する。授業に参加する日本と中国の学生が自分の子どもの頃によくやっていたゲームについて熱意を持って語り合い、自分が試したことのないゲームを目の当たりにした。「なるほど、そういうゲームもありますね」「面白そうです」といった反応があった。

私たちはそれぞれ紹介したゲームを便箋に書いてテーブルに張り付けた。そこに日本ならではのゲームがあり（例えば、缶蹴り）、両国に共通したゲームもある（例えば、ごっこ遊びや縄跳びなど）。そして、書かれたゲームを巡って、ゲームはどのように遊ぶことを紹介しているのか、そのゲームがプレイヤーにもたらす「面白さ」はどこにあるのかを、話し合いながら自分の想いを他の受講者たちにシェアすることになった。

「昔これに似たようなゲームも遊んだことあるな」「このゲームは遊んだことないが、その気持ち分かるよ、絶対面白いよね」。こうしてゲームの話を通じて、「面白さ」がこの場にいるみんなの共感を強めた。また、大人になって子どもの頃の遊びから離れたとしても、ゲームを通じて獲得する達成感や成長感、友達と一緒に遊ぶ心地良いリラックス感や楽しみを得ることができる。

授業を経て学んだことは、ゲームは国籍に拘らず、対話を弾むせる魅力があるということだった。日本と中国、いや世界中のゲームには他国と異なる点もあり共通・類似する部分もある。だからこそ国籍に関係なく、人と人が対話し交流できる窓口となり得る。

ゲームには皆が知っている、やったことがあるといったメリットがあり、遊んでいる時の面白さ・楽しさを共有できる魅力がある。共通の話題が対話の糸口になる。一方で地域ならではの、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。さらに、異なる年齢でも行える「ゲーム」を通じて、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。

以下、ゲームの面白さを分類した上で、ゲームを通じて交流が創出され、幅広い年齢層が参加できる具体的なゲームを提示する。

表1 ゲームの分類

|           | 意志                   | 非意志（運頼り）    |
|-----------|----------------------|-------------|
| ルールあり     | 競技スポーツ、囲碁・将棋         | ババ抜き、剣玉、輪投げ |
| ルールの影響が低い | ごっこ遊び、AR・VR、ものづくり・絵画 | ブランコ        |

3.2 宇都宮市の多国籍・多世代交流活動の現状

(1) NPO法人宇都宮市国際交流協会（UCIA）の活動

NPO法人宇都宮市国際交流協会は、宇都宮市国際交流に関する団体として姉妹都市交流、国際理解促進事業や日本語教育、日本文化紹介などの事業を取り立て、市民を主体とした幅広い分野における多文化共生を推進し、相互理解と友好親善に努め、宇都宮市の国際化と世界平和に貢献することを目指している団体である（図1）。



図1 NPO法人宇都宮市国際交流協会が行った活動（2023年6月29日 筆者撮影）

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（図2）。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。ゲームが持つ国籍・世代に拘らず共感を引き出すメリットが存分に発揮されず、交流の場が作れられていたとは言いえない。

|                            |       |            |            |            |
|----------------------------|-------|------------|------------|------------|
| ・市国際交流プラザ<br>フランスの紹介&遊び体験  | 6月18日 | 西生涯学習センター  | 講師1名（フランス） | 小学1～3年生20名 |
| ・市国際交流プラザ<br>スペイン紹介&遊び体験   | 7月28日 | 平石生涯学習センター | 講師1名（スペイン） | 小学4～6年生20名 |
| ・市国際交流プラザ<br>アメリカの紹介&遊び等体験 | 8月3日  | 東生涯学習センター  | 講師1名（アメリカ） | 小学4～6年生30名 |

図2 NPO法人宇都宮市国際交流協会が行った国際交流事業

（出典：宇都宮市国際交流協会「令和4年度 事業報告—国際交流・多文化共生に関する研修・講習会及び啓発事業」）

## (2) 参加者のニーズ

UCIA が主催する施設工場見学会（バスツアー）における自己紹介で、参加者が何を求めて多文化・多世代交流活動に参加するのかわかることができた。「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」など熱の込められた本音を聞いた。ツアーという形式を通じて、見知らぬ人が各自の想いを抱え、一日を使った交流の場が作られていた。

一方で、「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。場所があっても、互いに話せるような話題を作りが必要とされ、一年に一回の活動のみならず、活動を通して結びつく人間関係を日常生活にもつなぐことが期待されていることがわかった。このような参加者の本音を見落とさないよう、新たな交流機会の創出と持続可能な人間関係に結びつくことに取り組むべきと考える。

## 3.3 他の自治体における「ゲーム」交流活動

### (1) 高知市の事例<sup>1</sup>

9月24日高知県高知市では、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というイベントが開かれた。高知県では、県内の在住外国人が増加する傾向があり、普段の暮らしの中で外国の人と気軽に交流できるような取り組みを積極的に実施している。このイベントは子どもたちに世界を知るきっかけにしてもらおうと、高知ロータリークラブが2022年から続けて開催している。会場に7カ国のブースが設置されており、各国のゲームを通じて外国人と子どもたちが一緒に遊んだり、勝ったらハイタッチをしたりして、喜びを分け合う光景が見られた。参加者の子どもたちからも「外国の遊びも日本の遊びもどちらもとても楽しいことがわかった」との声があった。

### (2) 水戸市の事例<sup>2</sup>

7月27日・28日の2日間、小・中学生が介護施設に宿泊して福祉について学ぶイベント「いばらき福祉体験キャンプ2023 in 水戸」が水戸市笠原町で開催された。主催は介護分野に関わる外国人技能実習生の受け入れや指導などを行う茨城県福祉介護事業協同組合である。

活動の会場である「安住野」介護施設で、参加者である小学4年～中学2年計18人が施設に通う高齢者たちと体験活動を行った。現場では車いす体験や近隣にある生活支援施設の利用者とコンサート鑑賞を行い、施設内で夏祭りを営設し、子どもたちが高齢者と協力し、輪投げや魚釣りゲームに取り組んだ。子どもたちから「おじいちゃん、おばあちゃんと趣味の話をして楽しい」「街中に困っている人に声を掛けられようになりたい」と声を上げ、世代を超えて地域の人々がつながっていることを感じた。また、高齢者にとって子どもたちと向き合う、楽しい時間を作られることもできた。水戸市の高齢者と子どもが互いに気軽に声を掛けられたいというニーズに対して、交流の場が創られた。

### (3) 熊本市の事例<sup>3</sup>

熊本市では毎年、凧あげ大会が開催されている。この大会は、江戸時代からの伝統があり、巨大な凧を空に舞い上げることで知られている。参加者、外国の方や観光客と地域住民が交流する機会となっている。令和5年4月2日、熊本駅前の白川橋左岸緑地公園で第21回大凧あげ大会が開催された。お子さんにはゲイラカイトを配布され家族みんなで、青空の下で強い風に苦戦しながら、凧あげを楽しめるイベントだった。様々な凧が地域の希望を乗せて大空に舞い上がった。地域住民が一堂に会するイベントを楽しむことで、地域コミュニティの結束が強まる。イベントの運営や準備に関わるボランティア活動も、地域住民同士の交流を促進する。凧あげという伝統的な遊びを通じ、新しい世代にも地域の文化や歴史を伝えると考えられる。

#### (4) 淡路市の事例<sup>4</sup>

兵庫県の淡路市では、伝統的なあわじ人形浄瑠璃が伝えられ、江戸時代前期から西日本を中心に各地を巡業し、浄瑠璃文化を地方に伝えた。淡路市にある「あわじ人形浄瑠璃文化館」は、あわじ人形浄瑠璃の伝統や文化を後世に伝えるための施設で、常設展示や定期的な公演、ワークショップなどを通じ、訪問者にあわじ人形浄瑠璃の魅力を体験してもらっている。兵庫県や淡路市は、あわじ人形浄瑠璃を観光の主要なアトラクションとして PR 活動を強化し、観光客の増加や新たな観光ルートの開発に貢献している。また、若い世代に対するあわじ人形浄瑠璃の技法や文化の教育・研修を行い、次世代の演者や製作者を育成する取り組みが進められ、学校の部活動などでの人形浄瑠璃の経験者が 1000 人以上いると推定される<sup>5</sup>。さらに、人形浄瑠璃は国外の舞台での公演やワークショップもあり、その魅力を世界に発信し、国際的な文化交流の場が生まれる。



図3 傾城阿波の鳴門 順礼歌の段

(出典：淡路人形協会 HP「淡路人形座ホームページ公演情報 2023年11月05日～2023年11月30日公演」)

### 3.4 他の国における「ゲーム」交流活動

#### (1) 中国の事例

中国では、科学館において、中国象棋(ジャンチー)のボードを設置し、市民や観光客が AI と対局することを、近代技術と伝統的なゲームがどのように融合しているかを示している。スマートシティのコンセプトを活用し、各都市の代表者がオンラインで中国象棋のトーナメントを開催し、異なる文化背景を持つ人々がゲームで交流することができる。また、中国象棋の対局を都市の公共スペースで、VR 技術を利用し、参加者や観客はスマートデバイスを使用して、リアルタイムで対局の進行を体験する。中国象棋をテーマにした異文化交流イベントを開催し、参加者に中国の文化や歴史、ゲームの魅力を紹介する。

## 4. 施策事業の提案

### 4.1 イベントに向けたアンケートを実施

イベント当日の1-2 ヶ月に、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。

#### 【アンケートの設問】

- ・ご自身について教えてください。  
質問1) を記入してください。

1) 出身国：

以下では、当てはまるものに○を付けてください。

2) 性別

男・女・答えたくない

3) 年齢

10代・20代・30代・40代・50代・60代・70代・80代・90代

(1) あなたの子どもの頃、好きな遊びはありましたか。枠に記入してください。

記入欄

(2) その遊びは「楽しい」「面白い」と思う理由として、当てはまるものを選び、○を付けてください。(複数選択可)

- ① 勝ったら達成感が感じられから
- ② 体を動かせるから
- ③ 挑戦が好きだから
- ④ 友達が作れるから
- ⑤ 友達と一緒に遊べるから
- ⑥ リラックスできるから
- ⑦ 非日常の体験ができるから
- ⑧ 好奇心に満足できるから
- ⑨ 遊びを通して学ぶことができるから
- ⑩ その他 ( )

(3) 自分の国で人気の遊びを一つ紹介しましょう。枠に記入してください。

記入欄

(4) これから体験したい遊びはありますか。枠に記入してください。

記入欄

アンケートは以上です。  
どうもありがとうございました。

#### 4.2 イベント：「桜色と唐紅のゲーム大会」の実施

- ・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

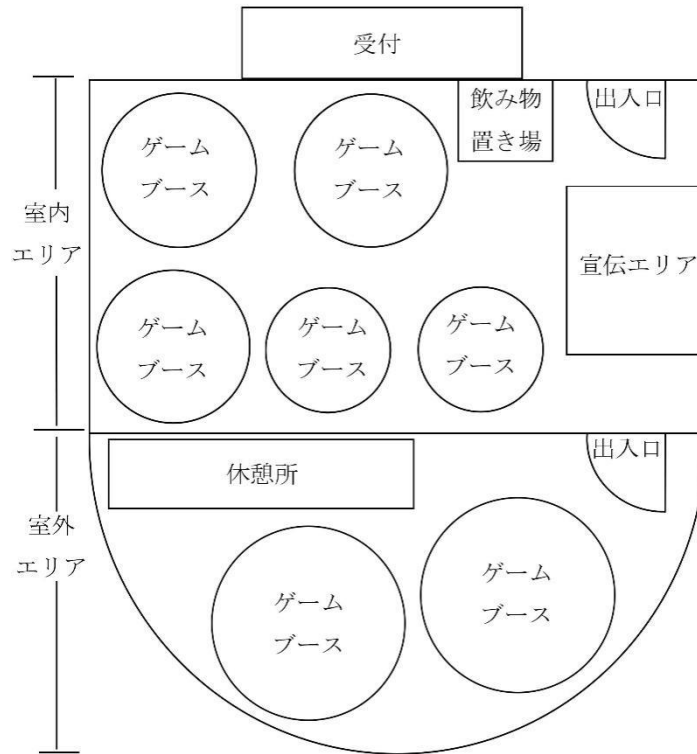


図4 会場の平面図（筆者作成）

#### 4.3 ゲームブースの詳細

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（図4）。

- ・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

#### 4.4 “アスノミヤゲーム”（筆者発案の室内・室外ゲーム）

##### ① 「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。

##### ② 「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。

##### ③ 「名推理！このゲームは！？」

このコーナーでは、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。

#### ④ 「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。

#### 4.5 提案の狙いと期待される効果

「ナイス プレイヤー」、「名推理！このゲームは！？」のコーナーでは、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。

「ゲーム博士」のコーナーでは、「新しいもの」と「懐かしいもの」を同時に取り上げ、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。

「ヒント！」コーナーでは、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。言語講座、言語教室など一方通行な伝達ではなく、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。一方で、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。

活動後参加者を対象にアンケートを実施する。アンケートに基づき、ゲームの文化価値の向上を図りつつ、次の活動につなげる。ゲームプレイヤーデータやプラットフォーム利用データを分析し、参加者の嗜好や利用状況を理解し、サービスの改善に反映する。

将来的には、たとえば老人ホームや高齢者施設と連携し、高齢者向けの交流イベントや記憶刺激プログラムを提供する。多言語対応を行い、異なる言語を話すプレイヤーがコミュニケーションできる環境を作る。

#### 【参考文献】

1：「気軽に交流できるようになれば」世界を知ってほしい 子どもたちが世界各国の遊びで交流、テレビ高知、

<https://newsdig.tbs.co.jp/articles/-/740672?display=1> , 令和5年9月25日

(閲覧 2023年10月24日)

2：, 水戸経済新聞ウェブサイト, <https://mito.keizai.biz/headline/2363/> , 令和5年8月7日

(閲覧 2023年10月24日)

3：第21回大凧あげ大会・春日地域コミュニティセンター

<https://kasuga.komi-sen.com/event/takoage21/> (閲覧 2023年10月28日)

4：淡路人形座ホームページ

<https://awajiningyoza.com/ja/timetable> (閲覧 2023年10月28日)

5：杉江淑子, 鶴澤友球: "伝える人, 引き継ぐ人—浄瑠璃の郷 淡路." 音楽教育実践ジャーナル 14 (2016): 97-100.

・宇都宮市国際交流協会, 「令和4年度 事業報告—国際交流・多文化共生に関する研修・講習会及び啓発事業」, [https://www.ucia.or.jp/assets/files/pdf/r4\\_plan.pdf](https://www.ucia.or.jp/assets/files/pdf/r4_plan.pdf) , (閲覧 2023年10月28日)

・坂倉 杏介, 醍醐 孝典, 石井 大一郎:『コミュニティマネジメント つながりを生み出す場, プロセス, 組織』, (株)中央経済グループパブリッシング, 2020年11月