（様式５）

令和6年度　日本大学自主創造プロジェクト
日大生のやってみたいを実現するプロジェクト成果報告書

2024032

プロジェクト名「第3の居場所を作る」対話促進ボードゲーム制作プロジェクト

プロジェクトの概要

このプロジェクトは、大学生が安心して対話できる場をつくるための対話促進ボードゲームを制作するものです。コロナ禍以降、孤独感や心理的負担が増し、学生のメンタルヘルスへの影響が深刻化しています。ボードゲームを通じて「心理的安全性」の高い環境を提供し、学内や地域のつながりを深めることを目指します。テストプレイを重ねながら改良を行い、製品化を進め、社会全体の孤独や孤立の課題解決に貢献していきます。

プロジェクトの結果・成果

本プロジェクトでは、大学生が安心して対話できる場をつくることを目的に、対話促進型のカードゲームの開発を進めてきました。学習する組織論の理論的枠組みを基盤とし、チーミング（Teaming）の考え方を活用し、組織やコミュニティ内の心理的安全性を構築しながら開発を進めました。
2024年5月25日、6月1日、6月29日、7月20日にテストプレイ会を実施しました。会場はlab横瀬、新横浜3丁目大ホール、NIHO　kamakura、問室など多様な環境で行い、異なる層のプレイヤーから意見を収集しました。これにより、ゲームのコンセプトの理解度やプレイのしやすさ、対話を促進する要素の有効性について、多角的なフィードバックを得ることができました。
テストプレイを重ねる中で、ゲームの進行がスムーズでない場面や、プレイヤー間の関係性によって効果が変わる点などの課題が明らかになりました。これらを踏まえ、ゲームのルールやカードデザインの改良を行いました。
9月7日と11月20日に横浜と能登で展示体験会を実施しました。このイベントでは、プロトタイプ版のカードゲームを体験してもらい、テストプレイとは異なる視点での評価を得ました。これは、「心理的安全性の構築」に向けた取り組みとして、異なる集団との対話を促す機会となりました。
本プロジェクトの成果として、「心理的安全性を高めるツールとしてのカードゲームの可能性」を確認できました。異なるバックグラウンドを持つ参加者同士でも自然に対話が生まれる場面が多く見られたことは、学習する組織論における「フレーミング → 心理的安全性の確立
→ 失敗からの学習」の連鎖を実証する結果となりました。




