

2024 年11月1日

＼全国 141 人のご寄付で製品化！／

現代のリアルな大学生活を疑似体験！？

ボードゲーム型教材

「DAIGAKU～いばら色のキャンパスライフ～」出版

【11/1(金) 特設 WEB サイト OPEN・11/18(月)販売予約開始】

❖ 概要

大阪大学大学院人間科学研究科の萩原広道助教、同大学文学部の青木海さん（2年生）、工学部の倉谷聡さん（2年生）、中島規希さん（2年生）、西村知晃さん（2年生）のプロジェクトチームは、現代のリアルな大学生活を疑似体験できるボードゲーム型マルチメディア教材「DAIGAKU～いばら色のキャンパスライフ～」を製品化し、2024年12月にクリエイツかもがわから出版します。出版に先駆けて、11月1日（金）に特設 WEB サイトをオープンし、11月18日（月）より販売予約受付を開始します。さらに、11月16日（土）～17日（日）に千葉県にて開催されるゲームマーケット2024秋にて、本製品を限定先行販売します。

DAIGAKU の製品化は、2023 年度に READYFOR にて行ったクラウドファンディングプロジェクト「リアルな大学生活を疑似体験！ボードゲーム『DAIGAKU』の開発へ」へのご寄付をはじめ、多くの方のご支援や開発協力により実現したものです。さらに、全国大学生活協同組合連合会（全国大学生協連）、東京大学大学総合教育研究センターの佐藤浩章教授、京都市立芸術大学デザイン科の谷川嘉浩講師、総合研究大学院大学統合進化科学コースの下平剛司さん（博士後期課程1年）、中京大学現代社会学部の真鍋公希講師ら全国多数の大学関係者の開発協力を得て、試作版を大きく改訂し、幅広い場面で活用できる教材として生まれ変わりました。立場や世代を超えて、ぜひ多くの方々に楽しんでいただけますと幸いです。

【DAIGAKU 特設 WEB サイト】 <https://www.daigaku.info>

❖ 「DAIGAKU～いばら色のキャンパスライフ～」とは？

DAIGAKU は、常にバラ色とは限らない、ときには「いばら色」になりうる現代のリアルな大学生活を疑似的に体験できるボードゲーム型教材です。プレイヤーは大学生となり、学業やバイト、課外活動といったさまざまな選択肢の中から自分でアクションを選択し、4種類の「資本」を得たり消費したりしながら「充実



Press Release

したキャンパスライフを目指します。自分でアクションを選びながらゲームを進めていく点で、単なる「すごろく」とは異なります。

さらに、プレイの過程で、プレイヤーにはさまざまなハプニングが降りか

かります。「単位を落とした」「バイトで昇給した」といった日常のひとコマから、「他大学との統合」「感染症の蔓延」といった一大事まで、その内容は多岐にわたります。ハプニングに翻弄されつつも、その都度それらに対応したり軌道修正を図ったりしながらゲームを進めていきます。

しかも、最終的な大学生活の「充実度」を高める方法はひとつではありません。「勉強していくうちに留学したくなってきた」「バイトや部活もやってみたけど、やっぱり趣味を優先させよう」など、大学生活の中で何を重視し、どんなことに力を注ぐかは千差万別ですし、ときとして変化しうるものです。DAIGAKU をプレイする中で、プレイヤーはこうした学生生活の「リアルで多様な在り方」に触れることができます。

🎮「DAIGAKU」で使用する、4種類の仮想的な「資本」

	Scholarship (学識)	勉強、読書、知識、単位、アカデミックな人脈、教養などを表します
	Information (情報)	資格の有無、就職・講義・研究室・先生に関する情報などを表します
	Resources (リソース)	時間、お金、知り合いの多さ（人脈）などを表します
	Humanity (人間性)	心身の健康、常識、余裕、人として大切な何かなどを表します

❖ 大阪大学クラウドファンディングへのご寄付をもとに製品化

DAIGAKU 製品化の実現に至った大きなきっかけは、令和5年度第2回大阪大学未来基金「クラウドファンディング基金」に採択され、2023年度にREADYFORにて行ったクラウドファンディングプロジェクト「リアルな大学生活を疑似体験！ボードゲーム『DAIGAKU』の開発へ」に挑戦したことです。

2024年2月～3月の実施期間で、141人の方々から総額210万円以上のご寄付をいただき、さらにプロジェクトを通して多くの方との新たなご縁に恵まれました。その後も、多くの方々にご支援・応援いただきながら試作品の改良を重ね、このたび、幅広い教育場面で活用できる教材として DAIGAKU を製品化することに成功しました。

寄付金控除型 #近畿 #大阪府 #社会にいいこと #子ども・教育 #寄付金控除型 #学生のチャレンジ #ゲーム #大学

リアルな大学生活を疑似体験！ボードゲーム「DAIGAKU」の開発へ

DAIGAKU開発チーム (大阪大学 / 萩原・青木・倉谷・中島・西村)



寄付総額
2,126,000円 目標金額 1,500,000円

寄付者 募集終了日
141人 2024年3月29日

<https://readyfor.jp/projects/...> コピー

専用URLを使うと、あなたのシェアによってこのプロジェクトに何人か入っているかを確認できます

Facebook X LINE note

❖ さまざまな場面で活用できる教材に

DAIGAKU は、「今どき」の学生生活をシミュレートし、その体験を他プレイヤーと分かち合い共有できるボードゲーム型教材です。この特質は、楽しい教育ツール、すなわち「エデュテインメント」として大いに役立ちます。高校生向けのキャリア教育・進路指導、大学新入生向けのオリエンテーションや初年次教育、ゼミ配属時のアイスブレイク、就職活動での自己分析、企業での社員研修、保護者向けのワークショップなど、活用できる場面は実に多様です。

特に、大学進学を考えている中高生や現役大学生にとっては、近い将来を具体的に思い描いたり、将来直面するかもしれないハプニングやジレンマに備えたりするための教材になるでしょう。かつて学生だった

Press Release

た社会人や保護者世代の人にとっては、自分の学生生活を振り返ったり、当時と今とで学生生活がどのように異なるかを知ったりする機会になるでしょう。私たちは、より良い大学の在り方を、さまざまな立場や世代の人が共に模索していくための土台としても、DAIGAKU は活用可能だと考えています。もちろん、純粋な娯楽としても楽しんでいただけます。

❖ DAIGAKU の特徴

本製品は、以下のような特徴を備えており、さまざまな方に楽しんでいただける教材となっています。

- (1) 思わぬハプニングに見舞われたり、計画を途中で軌道修正したりする中で、大学生活の「リアルかつ多様な在り方」を一人称視点で体験することができます。
- (2) 大学生活のなかで「やりくり」する必要がある要素を、4種類の仮想的な「資本」として抽象化することで、楽しくリソースマネジメントの体験ができます。
- (3) プレイヤー間のコミュニケーションを促す仕掛けが随所に織り込まれており、(思いがけずも深い) やりとりが自然と生まれます。
- (4) 現役大学生や大学教員が執筆した体験談やデータ紹介などの記事「まなびの芽」や、「学生ことば」の用語集など、現代の学生生活についてさらに深く知るためのコンテンツも充実しています。
- (5) 自大学版のローカルなハプニングを「DAIGAKU」に実装できるカードのひな型や、授業・ワークショップでそのまま使えるワークシートなど、ダウンロードコンテンツも多数用意されています。

「DAIGAKU」は、さまざまな立場で大学に関わる人たちが手を取り合い、つくり上げてきたものです。ぜひ、多くのみなさまに楽しんでいただけますように！

❖ 特記事項（製品の詳細）

タイトル: DAIGAKU～いばら色のキャンパスライフ～

開発・著作: 「DAIGAKU」開発チーム（萩原広道、青木海、倉谷聡、中島規希、西村知晃）

原 案: 谷川嘉浩、萩原広道、下平剛司

製作協力: 全国大学生生活協同組合連合会（全国大学生協連）

発 売: 株式会社 クリエイツかもがわ

定 価: 4,950円（本体4,500円＋税）

特設 WEB サイト: <https://www.daigaku.info>

【発売スケジュール】

2024年11月1日（金）: WEB サイトオープン

2024年11月16日（土）～17日（日）: 「ゲームマーケット2024秋」にて限定先行販売

2024年11月18日（月）: WEB サイトにて予約開始

2024年 12 月初旬より順次発送

【萩原助教のコメント】

クラウドファンディングにご支援くださったみなさまをはじめ、多くの方々にお力添えをいただき、ようやく製品版 DAIGAKU が完成しました！開発にご協力くださったみなさまに心より感謝申し上げます。

❖ SDGs目標



Press Release

❖ 参考 URL

日々の活動報告は、SNS でも発信しています。

【X (旧 Twitter)】 https://twitter.com/daigaku_ibara

【Instagram】 https://www.instagram.com/daigaku_ibara/

令和5年度第2回大阪大学未来基金「クラウドファンディング基金」

(タイトル: リアルな大学生活を疑似体験! ボードゲーム「DAIGAKU」の開発へ)

https://readyfor.jp/projects/DAIGAKU_BG

萩原広道 助教 researchmap: <https://researchmap.jp/hagiii/>