

【SDGs×大学間連携】神田外語大学と金沢工業大学によるコラボ企画 「THE SDGs アクションカードゲーム X(クロス)」の スペイン語版・スペイン語圏版完成 ～カードゲームの多言語化による他者・異文化理解への取り組み～

神田外語大学(千葉県美浜区/学長:宮内孝久)イペロアメリカ言語学科、スペイン語専攻の青砥清一教授ゼミと金沢工業大学(石川県野々市市/学長:大澤敏)の経営情報学科平本督太郎研究室の大学院生が連携し、金沢工業大学が2018年に開発・製品化した「THE SDGs アクションカードゲーム X(クロス)」のスペイン語版・スペイン語圏版を共同制作しました。両大学の専門分野は異なるものの、以前より文系と理系それぞれの特徴と強みを生かした交流を重ねており、2021年11月18日(木)に大学間連携協定を結んでいます。このたびのプロジェクトにて、青砥ゼミの学生はスペイン語圏諸国特有の社会問題やリソースを取り入れるスペイン語圏版カードのコンテンツ制作に取り組み、青砥清一教授および同じくスペイン語専攻の Sanz Rivera Arsenio 教授にてスペイン語翻訳をおこないました。平本督太郎研究室では、全体監修およびカードゲームプロトタイプ作成などをおこない、双方が得意とする分野で協働しながらプロジェクトを進めました。カードゲームの多言語化による利用層の拡大や、他国の文化的背景に起因する社会問題を自国と比較することで他者・異文化への理解を深めることも期待されます。

SDGs アクションカードゲーム X(以降、クロス)は、楽しみながらSDGsについて考え、アイデアを創出し、一人ひとりのアクションにつなげられたら、という想いから金沢工業大学の学生プロジェクトが主体となって2018年に開発したものです。解決策を提案する「リソースカード」を使い、「トレードオフカード」が提示する問題を解決していくもので、教育機関や企業、自治体等の教育や研修の場面で活用されています。



▲スペイン語版のリソースカードとトレードオフカード

この度のスペイン語版・スペイン語圏版クロス制作プロジェクトは、スペイン語圏で働く方からの要望を受けた金沢工業大学から本学へ協力要請があり、2021年11月18日(木)の協定締結をもってスタートしました。

その際、金沢工業大学が「DXによる時間と場所の制約を超えた学びの場の創出」を目的に導入した多地点等身大接続システム「SmoothSpace(※1)¹」を活用し、双方の学生が金沢と千葉の距離を感じることなくカードゲームを共同制作することが計画され、本学のスペイン語専攻長青砥教授ゼミの学生が制作に携わることになりました。

カードの裏面には、神田外語大学と金沢工業大学のロゴを表記することで、両大学によるコラボ製品であることがわかるようになっています。また、異なる得意分野を生かして連携することによる相乗効果に加え、スペイン語圏の社会問題を探求することでSDGsの理解を深めることも本プロジェクトの大きな特徴です。

※1 離れたオフィス間や工場、研修室などを等身大の映像で常時接続する国内で開発されたソリューション。会議用のみならず、普段オフィスでおこなっている何気ない会話やコミュニケーションを誘発するツール・環境として、さまざまな企業に採用されている。

神田外語大学は「言葉は世界をつなぐ平和の礎」という建学理念のもと、1987年の開学以来、世界の懸け橋となる人材を育成してきました。キャンパス内には語学学習や、異文化理解教育のための特徴的な施設を備え、実践的な語学運用能力と高いコミュニケーションスキルを備え、国際社会で活躍できる、グローバル人材の育成を目指しています。

金沢工業大学は、人間形成を目的に「教育付加価値日本一」をビジョンに掲げ、教育、研究、サービスの卓越性を追及し、「自ら考え行動する技術者の育成」を目標に、社会で活躍するために必要な力を身に付ける実践的な教育に取り組んでいます。

両大学の専門分野は異なるものの、SDGsの目標にもある学生の教育の充実を第一主義に掲げる理念は一致しており、文系と理系それぞれの特徴と強みを生かし、これまでも学生のために実践的な取り組みをおこなってきました。11月18日(木)の締結をもって、互いの異なる専門分野の特徴や強みを生かし、教育・研究の充実と相互連携を強化しています。



▲スペイン語圏版のリソースカードとトレードオフカード

SDGs アクションカードゲーム X(クロス) スペイン語版・スペイン語圏版について

概要:「スペイン語版」は、日本語版のクロスをスペイン語に翻訳したものとなります。

「スペイン語圏版」は、スペイン語圏のスペイン・メキシコ・ベネズエラがもつ課題や魅力をテーマとしたオリジナルカードです。カードの言語は日本語で、トレードオフカード・リソースカードともに9枚あります。既存のクロスカードに追加してゲームをおこなうことができます。トレードオフカードには、スペイン語圏の社会問題などが盛り込まれております。

制作: 神田外語大学 青砥清一教授ゼミ・金沢工業大学 平本督太郎研究室

スペイン語校閲: イベロアメリカ言語学科 スペイン語専攻 Sanz Rivera Arsenio 教授

制作期間: 2021年度後期

入手方法: 金沢工業大学 SDGs 推進センターウェブサイトよりダウンロード可能です

<https://www.kanazawa-it.ac.jp/sdgs/education/application/game-1.html>

青砥清一ゼミについて

外国語学部イベロアメリカ言語学科、スペイン語専攻の青砥清一教授のもと、スペイン語圏の社会的・文化的テーマについて考察し、同地域に関する知識を深めることを目的としており、ゼミ学生は各々のテーマの研究を進め、発表と議論を通じ、独自の意見を論理的に表現する力を磨いています。プロジェクトに取り組んだ2021年度は4年生5名、3年生5名が所属。2021年度当初からゼミ生各自の研究計画が決まっていたため、後期から始まった本プロジェクトは個人研究と並行して進めました。

ゼミ長コメント(外国語学部 イベロアメリカ言語学科 スペイン語専攻 4年 五十嵐綺音さん) ※プロジェクト当時

このプロジェクトでは、リアルな問題を明確に、かつ誰にでもわかる形にすることにこだわりました。オリジナル版のように、私たちの思い込んだ問題ではなくスペイン語圏のリアルな課題を洗い出すために、スペイン・メキシコ・ベネズエラ出身の先生に直接質問することや、情報集めに特にこだわりました。

また、課題選びに苦労しました。問題だろうと感じたことが実際には大きな問題ではなく、また違う問題があるということに気づかされました。このカードゲームは子供から大人まで自国の課題を真剣に考える機会を与えてくれます。たくさんのアイデアを出し合うことで、お互い学びのある有意義な時間を得られるのもゲームの魅力かもしれません。言葉を使ってコミュニケーションを図ることの大切さも改めて感じました。

この機会に SDGs の項目にもあるような世界の問題についてより深く考えるようになりました。また、日本では当たり前のこと(水道をひねったら飲み水が出てくる・電車が当たり前にあるなど)も世界中の他の国では当たり前でないこともたくさんあることに気づかされました。今後も多くの情報にアンテナを張って、世界の課題について考え、いずれは積極的に関われる機会を手にしたらと考えています。



▲打ち合わせ中の様子(手前:青砥ゼミ学生、画面:金沢工業大学) ▲アイデアを絞る青砥ゼミ学生

関連情報

・金沢工業大学 SDGs 推進センターWeb ページ:

<https://www.kanazawa-it.ac.jp/sdgs/>

・「THE SDGs アクションカードゲーム X(クロス)」のご紹介(金沢工業大学 SDGs 推進センター):

<https://www.kanazawa-it.ac.jp/sdgs/topics/2021/0423.html>

・神田外語大学×金沢工業大学の主な連携実績:

2017年12月:本学の宮内学長が金沢工業大経営情報学科の授業にゲストスピーカーとして登壇

2018年11月:金沢工業大学大澤学長による AI、ビジネス、キャリア、コミュニケーションをテーマにした学内講演会開催

2019年3月:金沢工業大学が開発した「THE SDGs アクションカードゲーム X(クロス)」のファシリテーター研修に参加

2019年5月:金沢工業大学 SDGs 推進センター長による講演会、宮内学長とのトークセッション開催

2019年6月:本学の豊田聡准教授発案の国際力養成カードゲームの体験ワークショップを金沢工業大学にて開催

2019年8月:金沢工業大学主催の「ジャパン SDGs サミット」を本学にて開催

2021年9月:多地点等身大接続システム「SmoothSpace」設置

▼本件に関する報道関係の方の問い合わせ先

学校法人佐野学園(神田外語グループ) グループコミュニケーション部 室井優太郎

TEL:03-3258-5837(平日 9:00~17:30) FAX:03-5298-4123 E-mail:media@kandagaigo.ac.jp

※本学から配信されるプレスリリースは SDGs に基づいた教育環境充実の一環として、UD(ユニバーサルデザイン)フォントで作成されています。 <https://www.kandagaigo.ac.jp/kuis/news/52433/>