

2012

漢字に親しむカードゲーム

Card Game to be Familiar with Chinese Characters

AD 15 佐々野 佑介
指導教員 佐久間 善典

1.研究目的

ここ数年取り上げられる大きな問題の1つである漢字離れ。これが原因で、教科書が読めない、映画の字幕が読めない、その結果、本を読む機会が減るなど、多くの問題をさらに生んでいる。実際に自分自身も漢字を使えないと不便な事が多いと思い、この課題を研究目的にした。

2.調査と分析

漢字離れの問題が騒がれはじめたのは、携帯の普及とほぼ同じ時期だった。この事から、漢字離れの要因は様々あるようだが、携帯電話のボタン1つで漢字変換が楽にでき、漢字を考える機会が大幅に減った事も、一つの要因と考えられる。

また、Benesse教育研究センターのおこなった漢字能力アンケートによると、おもに小学生の漢字能力低下が著しいという結果が表れた。しかし、現状では、ニンテンドーDSの「大人のための漢字学習ソフト」の大ヒットなど、漢字能力低下の問題は、小学生のみならず、全ての世代に無視できなくなっている。

3.コンセプトの立案

調査の結果から、漢字離れ克服の原点である“漢字と親しめる物”を制作し、楽しみながら漢字と遊んでももらい、漢字への興味と繋げていく。漢字には漢字にしかない独自の特徴が多々あるので、この特徴を取り入れる。

4.デザイン展開

- ①基本は、広い年代で人気があり、親しみやすいカードゲームとし、トランプのようにいつでもどこでも気軽にできることを狙う。
- ②漢字の特徴の1つである会意文字のしくみを用い、「へん」と「つくり」の2枚のカードを合わせ競うルールにする。
- ③「へん」と「つくり」の2枚のカードを、赤と青の反対色で色分けをし、分かりやすくする。
- ④カードには、1枚1枚に漢字の読みや成り立ちなどの情報も付加する。
- ⑤カードのデザインは大人もターゲットユーザーなので子供っぽくしすぎないように、気をつける。

5.完成図



6.結論

漢字の歴史や特徴を知ることができ、改めて、漢字の面白さと奥深さを実感した。

作品のカードにはデザイン、ルール共に漢字の特徴を取り入れることができた。

また、実際に遊んでもらったところ、「漢字に触られる」「色を使い分けているところが面白い」と評価を得られた。コンセプトである、“漢字と親しめる物”ができたのではないかと思う。

反省点としては、手札の種類が少ない、ゲーム時間が短いなど、ボリューム不足があげられる。

7.参考文献

- ①阿部吉雄編『漢和辞典』旺文社
- ②株式会社ベネッセコーポレーション
www.benesse.co.jp