

優秀賞

「Onomatopia Quest」ーオノマトペを使った日本文化の魅力を探る冒険ー

関谷 浩史 (社会人：新潟県)

◆背景

日本では人口減少に伴い、労働力不足が深刻化している。その解決策として、日本政府は国外からの労働者を積極的に受け入れており、昨年度の外国人労働者数は約 230 万人を超え、過去最高を記録した。しかし現在、多くの外国人労働者が日常生活や職場で日本語の使用に困難を感じている。特に、役所での手続きや医療機関での説明において「言葉の壁」が顕著であり、さらに職場ではコミュニケーションスタイルや仕事への価値観の違いから「文化的摩擦」が生じている。これらの課題は社会的問題へと発展している状況で、未来の日本で必要とされる労働力を確保するためには、言語教育の充実、多文化共生の促進、そして地域社会との交流を深める支援が急務である。

◆目的

オノマトペの持つ感覚や文化を共有し、異文化理解を深めるために、ノンバーバルコミュニケーション(身振りや表情)を介した意味を伝え合う行為(ゲーム)を重ねていく。これにより、外国人労働者と地域住民が協力し合い、文化や言語の違いを越えた共感と関係性を築く。

◆内容

プレイヤーがゲームアプリのキャラクターとなって、さまざまなシチュエーション(雨の日の街中、雪山、賑わいのある市場など)を冒険し、仮想空間上で表示されたオノマトペを題材にした課題を解決しながら次のステージに進むことで、日本の生活文化を身近に体験できる学

習ゲームである。

◆方法

プレイヤーは仮想世界のキャラクターとなり、オノマトペを学びながら冒険する。街中のさまざまなシチュエーションで、オノマトペを題材にした課題(例:「ザーザー」=雨が降る様子を表現するクイズやミニゲーム)に挑戦し、課題をクリアすると新しいエリアに導かれる。また、課題をクリアするたびにスコアが上がり、一定のスコアを達成するとトークンが付与され、トークンは商品券への交換ができ、物品やサービスとの引き換えを通じて異文化交流のきっかけを提供する。

◆効果

1. 言語学習効果:

実際のシチュエーションに基づく課題を通じて、日常的な日本語表現が自然と身に付き、文脈に基づいた学習によって記憶の定着を促進させる。

2. 異文化理解と多文化共生:

ゲーム内で外国人同士が協力するシステムを設定することで、多文化間での交流と理解が促進される。

3. モチベーションの向上:

スコアやトークンを獲得することで、ゲーム内の目標達成感や報酬を得られる楽しさが味わえ、学習を持続させる動機付けになるとともに、スコアの可視化によって、自分の成長が実感でき、学びの達成感が得られる。