



躍動する 中高生研究者

「検温を日課にする。6HP(ヘルスポイント)もらう」
「定期的な部屋の換気を怠る。5HP失う」。お茶の水女子大学附属高等学校のチームおちゃふあいぶの5人が開発したボードゲーム「ういるすごろく」のコマだ。今後このゲームをたくさんの子どもに遊んでもらい、遊びながらウイルスと免疫について学んで欲しいと考えている。



開発した教材「ういるすごろく」。黒いボードはパンデミックモードで、ウイルス蔓延期の状態を入れ替える(左)。ウイルスカード、予防接種カード、クイズカードなどが付属する(右)。

2つのコンテストで優勝した教材

2021年1月23日、東京工業大学主催の2つのコンテストが開催された。高校生バイオコンは、全国の高校生がバイオをテーマとした小中学生向け教材を開発し、競い合う。そしてバイオものはバイオに関するものづくりを競うもので、大学生チームと高校生バイオコンの優秀チームが審査対象となる。チームおちゃふあいぶの「ういるすごろく」は、その両コンテストで最優秀賞に輝いた。

開発のきっかけは昨年4月の休校期間中の、「生物に関するおもちゃを作る」という課題だった。それぞれが自由な発想で、動物の分類や細胞の構造などについて学べるゲームを作る中、来住野さん、森中さんがウイルスについて学ぶすごろくを考案。その後6月に先生から高校生バイオコンへの応募が呼びかけられた際に川端さん、田附さん、吉川さんが加わり、ルールやクイズカードなどを作り込んでいった。

遊びながら、感染予防を学ぶ

ゲームボードはスタートからゴールに向け、流行初期、ウイルス蔓延期、回復期に分かれる。ルーレットを回して駒を進める中で、止まった場所の記載に応じてHPが増減して、ゴール後に保有するHP量で勝ち負けが決まるのが基本ルール

「新しい生活様式」を、 遊びの中に保存する

お茶の水女子大学附属高等学校 チームおちゃふあいぶ

だ。おもしろいのは、誰かが止まっているマスの前後1マス以内にあとから止まると、相手にHPを渡さないといけないこと。ソーシャル・ディスタンスを意識すべし、というわけだ。またウイルス蔓延期に入る際、予防接種をしていなければ、何らかのウイルスに感染する。異なるウイルスを持つ2人が同じマスに止まると互いに感染させ合う。これにより新型コロナウイルスが生まれ、ボードがパンデミック状態が変わって、HPの増減が激しくなる。実際にやってみるとゲームとしてよく練られており、「学ぶ」を意識せずに楽しんで遊べるものになっている。来住野さんは「子どもが遊びながら学んでくれたら、それが大人にも伝わるのでは」と話す。

今の世界を覚えておくために

当初はウイルスへの科学的な興味からインフルエンザウイルスをモチーフとして始まったすごろく開発だが、5人で議論を重ねるうちに「今自分たちが生きている世界を、大人になったときに風化させないように」と方向性が変化し、感染予防のための行動様式を学ぶものになったという。ワクチンや薬の開発、普及が進み、人類はきっとこの状況を克服する。そして年月が経った時、私たちはどこまで「今」を覚えていられるだろうか。遊びの中に学びを保存することが、忘れた頃にやってくる新たな感染症に立ち向かう力になるかもしれない。

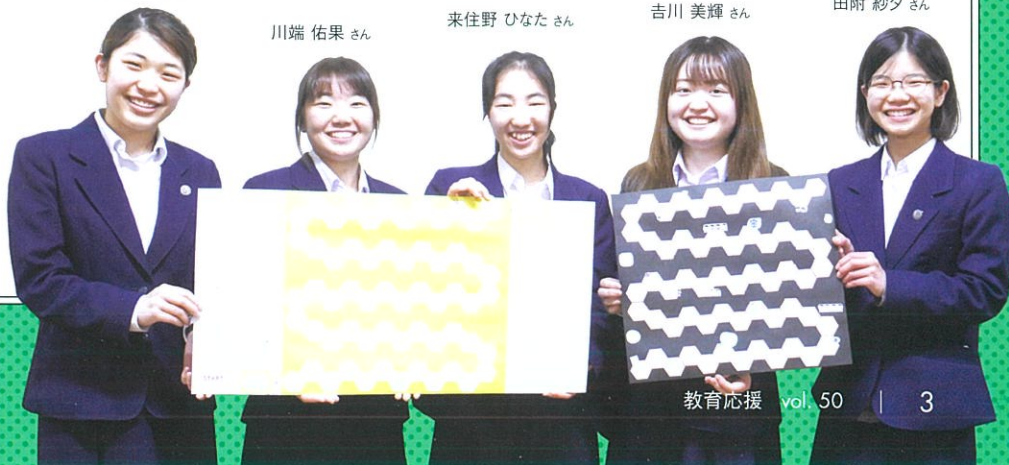
森中 花音さん

川端 佑果さん

来住野 ひなたさん

吉川 美輝さん

田附 紗夕さん



データを印刷して遊べる形を開発中！気になる方は
<https://lne.st/ocha-virus> へ

