



第124回 かわさき起業家オーディション
「かわさきビジネス・アイデアシーズ賞」受賞

未来を担う子どもたちへ 地球環境カードゲーム「マイアース」



NPO法人SoELa

代表理事
岡部 佳文

「マイアース」は、子どもたちが遊びながら地球環境について学べる対戦型トレーディングカードゲームです。地球環境には、人間による汚染や地球温暖化、それによる気候変動など課題が山積しています。喫緊に解決すべき課題である一方で、これまでの啓発は未来を担う子どもたちに響いていませんでした。「マイアース」は、子どもたちの心を動かすことができる「エンターテインメント」を取り入れた、画期的な環境教育コンテンツです。

プレイヤーは、強固な生態系を作るチームと地球温暖化で環境を破壊するチームの2つに分かれて対戦します。ゲームの大きな特徴は、勝敗に大きく影響する「人間の活動カード」の存在です。生態系と環境破壊の双方に影響があり、カードの特性を熟知し戦略を立てる中で、自分たちの行動が破壊にも保全にもなることを学ぶことが可能です。

また、現実の課題をテーマにする本品は保護者も理解しやすいため、保護者と子どもが一緒に遊び、学ぶことができます。さらに、世界共通の課題を扱う「マイアース」は、世界中の子どもや保護者に啓発できる環境教育ツールになることが期待されています。

■ ビジネスに至った経緯

当団体は「マイアース」を再び世に送り出すために立ち上げた組織です。マイアースプロジェクトが始まったのは2007年のことでした。当時、私が勤めていた大日本印刷株式会社では、慶應義塾大学湘南藤沢キャンパスの講座を協賛し、学生たちの優れたアイデアをベンチャー制度によって支援する取り組みを行っていました。「マイアース」の原案は、その時の学生たちが考えたものです。以前から教育に関心を持っていた私は、彼らの環境教育に対する新しいアイデアに賛同し、市販化に向けた企業内起業に尽力しました。

会社設立後、「マイアース」は彼らを中心に社会貢献事業として着々と広まってきました。ところが、2016年に親会社がベンチャー事業から撤退。会社も解散することになりました。その頃、私は教育への関心の高まりから神奈川県立高校の民間人校長となり、10年間を教育の現場で過ごしていました。会社が解散すると聞き、公務員である私ができることとして行き着いたのが、現在のNPO法人の設立です。

解散後のマイアースプロジェクトには、課題がありました。会社が解散したため、カードで使用している写真の著作権がなくなり、継続販売ができなかったのです。そのため、民間人校長の間はNPOとして、教育的な見地と普及の活動を行ってきました。勤める高校で立ち上げた「アントレプレナーシップ教育」の授業では、「マイアース」の普及活動を通して、高校生に法人運営の仕組みを実践で伝えました。受講した生徒たちは、当団体と一緒に活動してくれています。

そして、民間人校長の定年退職を迎えた2020年。これまで共に普及活動をしてきていた生徒たちとともに、本格的な再販に向けて取り組んでいます。前作で制作した300種類ほどのカードは、新たに購入した写真を入れて販売。販路についても、前事業で売上げの良かった水族館や博物館で行う予定です。NPO法人という見地やら、販売だけでなく教育活動にも積極的に活用することを目的としており、環境省や教育機関との連携で前作よりも多種多様なカードを制作し、子どもたちが何度でも遊び学べるコンテンツを再びリリースします。

■ サービスの特徴

大きな特徴は、子どもたちの85%が遊んだことのあるというカードゲームの仕組みを環境教育に取り入れたことです。1プレイを10分ほどでできるため、ターゲットとしている小学校3年生～中学校3年生でもルールを理解して、簡単にプレイできます。また、従来のカードゲームはファンタジーで保護者にはわかりづらいものでしたが、本品は保護者も理解しやすく、子どもと一緒に遊び学ぶことができるのも特徴です。

基本パッケージには、すぐに対戦できるよう2セットのカードが挿入されています。「青い地球プレイヤー」のカードセットには生態系を作る「生き物カード」、赤い地球プレイヤーには環境を破壊する「地球温暖化カード」など計40枚が入っています。

手順は、手札から先攻後攻で卓上に「生き物カード」や「地球温暖化カード」を召喚して対決。卓上のカードに付与されたポイントの差分が、負けたプレイヤーのライフポイントから差し引かれます。ライフポイントは地球の寿命を表しており、回復することはありません。

ゲーム性を高くしているのが「人間の活動カード」です。例えば「冷房を強くする」というカードは、地球温暖化カードを強くする働きがあります。対決時に使用すれば、ゲームの流れを変えることができます。反対に、環境に良い行いをするカードを使えば生き物カードに恩恵があり、人間の活動が生態系と環境破壊のどちらにも影響することを学ぶことができます。カードをどう組み合わせるかは子ども次第。カードを熟知して戦略を練り、繰り返し遊ぶ中で自然と知識が身に付きます。

監修には桜美林大学の藤倉まなみ教授にご協力いただいております。生き物のヒエラルキーや地球温暖化が及ぼす影響など現実的な作用をカードに反映しています。ゲーム上の効果だけでなく「なぜその効果を起こせるのか」を生物学や科学的な観点で記しているのも本品の特徴です。理由がないと子どもたちは動かないということを私は教育の現場で実感してきました。「節電しよう」だけでは動きません。子どもたちは勝利のために地球環境を破壊するカードも使いますが、ゲームが終わると「やっちゃいけないことだよ」と自ら気づきます。良くも悪くも作用する人間の活動カードを通して、反面教師のように学ぶことができます。実際に学びが行動につながっていると保護者や先生からお声をいただいています。

■ 今後の展開

2021年は、前作を踏襲した基本パッケージの再販を開始します。販路については前事業で好調だったものを狙い、水族館や博物館、書店での販売を行います。BtoB事業では、再び大日本印刷株式会社をビジネスパートナーと迎え、CSRで配布できるパッケージを制作するなどの制作受託事業を展開する予定です。環境イベントにおけるワークショップも引き続き行い、当団体で活躍している学生たちをファシリテーターとして派遣する、イベント受託事業も発展させていきます。

カードの組み合わせに使用する追加パッケージは、那須どうぶつ王国や川崎水族館等の監修で、那須高原や多摩川の生態系を反映したものを制作する予定です。神奈川県内では、江ノ島水族館と作る相模湾パッケージや、箱根登山鉄道と作る箱根パッケージなど、県内で見られる陸・海・川の生き物カードを随時制作していきます。これらの地域版は販売ではなく地域の環境教育ツールとして活用する予定で、地域の高校生たちと連携しながら発展させ、子どもたちに周知していきます。

また、本品のテーマは世界共通のため、多言語版制作やオンライン版のご依頼も多くいただいています。近年はeスポーツでもカードゲームが導入されており、カードゲームのオンライン化は必須です。現在は資金が厳しいところですが、今回の受賞で販路やクラウドファンディングのきっかけをいただきました。地域版や多言語版など紙のプロダクトが周知された先には、VR等を活用したオンライン版をリリースし、未来を担う世界の子どもの正しいアクションをより促していきたいと思えます。

会社名：NPO法人SoELa

住所：〒215-0014

神奈川県川崎市麻生区白山4丁目5番2-1106号

ホームページ：https://soela.jp/