

子どもに向けた防犯意識向上のためのカードゲーム制作

1852013 加藤唯

概要:身近に起こりうる犯罪をテーマに、主に子どもの防犯意識を向上させることを目的としたカードゲーム「犯人逮捕！！」を作成した。このカードゲームは対象年齢 4 才から遊ぶことができる単純なルールを採用し、犯人逮捕につなげるための証拠品を最も早く収集したプレイヤーが勝利するというルールで行われる。

1. 背景

子どもは社会的弱者であり身近に起きうる様々な犯罪の被害に巻き込まれやすい存在である。また、無知等故に知らぬ間に加害者になってしまう場合もある。

そんな子どもの防犯意識を向上させるには身近に起こりうる、また起こしてしまいうる犯罪に楽しみながら触れておくという機会を設けることが重要であると考え、子どもにも関わる身近な犯罪をテーマにカードゲームの制作を行うに至った。

2. 目的

本カードゲームの目的は子どもたちにゲームを楽しみながら身近に起こる犯罪の類型を知らせることと、探偵ごっこのような要領で犯人逮捕につなげる情報を収集していくことで正義感を養わせることである。

また、殺人・強盗等の重大な犯罪だけではなく、子ども自身がうっかり起こ

してしまう可能性のある万引き（窃盗）やらくがき（器物損壊）等の犯罪も同列に収録することで罰の軽重はあれど「同じ犯罪である」、「やってはいけないことである」という意識を改めて持たせるという狙いも込められている。

3. 方法

本カードゲームの制作にあたっては、「子どもが覚えやすく、繰り返し遊びたくなる」ルールにするということを重視し、【山札から順番にカードを引き、引いたカードが必要であったら保持し不要であったら捨てる】という単純な操作の繰り返しで成立する「レシピ」というカードゲームのルールを採用した。

カードイラストは子ども向けのテイストながら家族でプレイする際などにも親しみやすさを覚えてもらえるよう極力線・色数を減らした単純なものにすることを意識し作成した。作画に使用したツールは CLIP STUDIO PAINT PRO と液晶ペンタブレット、編集は Photoshop で行った。

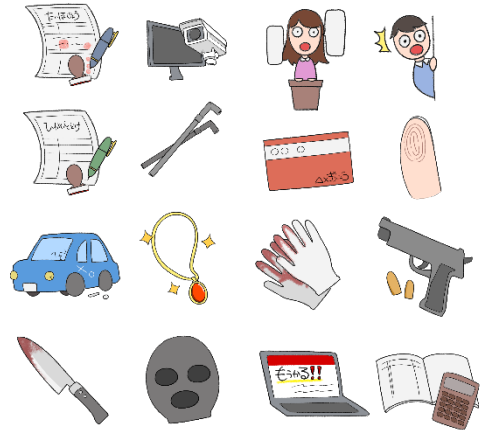
4. 制作の過程

事前準備

- ① 身近に起こりうる犯罪をピックアップする。
- ② ピックアップした犯罪を行った犯人を逮捕するにはどのような証拠が必要か調べる。
- ③ ルールを参考にするカードゲーム「レシピ」を購入し試遊、ゲームの流れを把握しておく。
- ④ トランプ印刷パックを利用し、トランプではない物の印刷を依頼する形になるため事前に印刷所に問い合わせ、この内容での印刷を受けてもらえるか確認する。

えないように工夫をした。

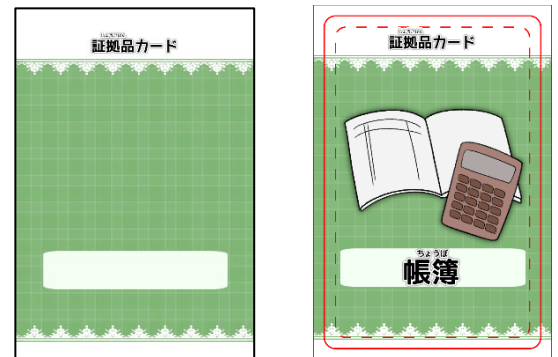
- ④ 一枚ずつ全レイヤーを統合したPSD形式にし書き出し、印刷所の方が作業しやすいファイル名を設定して入稿した。



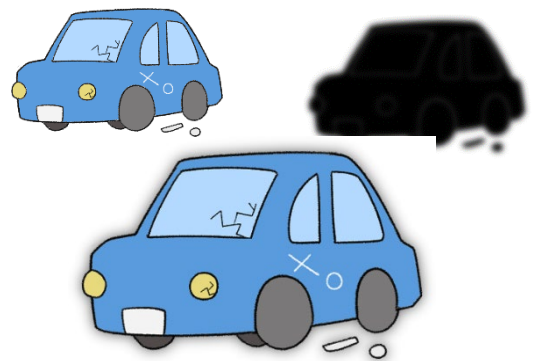
(図1) 証拠品イラスト素材

カードゲーム本体の制作過程と工夫

- ① イラスト素材(図1)は全て液晶ペンタブレットを使用し、手書きで作成した。使用ソフトはCLIP STUDIO PAINT PRO。
- ② 利用する印刷所のテンプレート比率に従って背景素材(図2)を作る。この際、多少ずれて裁断されても違和感が発生しないデザインを心掛けた。
- ③ 編集ソフトをPhotoshopに変え、手書きイラストと背景の素材を合成する。合成の際、必要箇所には元データの後ろに同じ形状のデータをぼかした素材(図3)を重ねることにより、平坦な印象を与



(図2) 背景素材・裁断ライン



(図3) ぼかし素材の利用

5. カードゲームに対する感想

ゲームルールに対する感想を聞いた結果、「地味に何度も遊びたくなる」や「このぐらいの難易度でいい」といった意見を頂けた。

また、イラストに関しては「なにも説明されなくても理解できる」との意見を頂け、当初は個人的にこれまで描いたことのないテイストを扱ったために数点の不安があったが問題無く描いてあるものがなんであるか伝わるものになっていると判断できた。

6. まとめ

想定していた最少年齢である 4 才近くの子どもには昨今の状況もあり直接体験して感想を頂く機会が叶わなかったが、想定年齢よりかなり上の高校生・大学生に「意外と楽しい」というような感想を頂けたため、年齢問わず楽しめるカードゲームに仕上げられたのではないかと考える。

今後、親戚の子どもが集まる機会等があれば持参し、対象年齢の子どもの意見も収集して改善に繋げていきたいと考える。

ルール元

Hopper entertainment 「レシピ」

<https://hopper-ent.com/goods.html>