

# 農山漁村地域の役割を学ぶ教育ゲームの開発ーハチと上野博士の冒険ー

## Development of an educational game to learn the role of rural areas

### - Adventure of Hachi and Dr. Ueno

○櫻井靖士<sup>1</sup>・石岡正一<sup>1</sup>・赤澤正純<sup>2</sup>・溝口勝<sup>3</sup>

SAKURAI Yasushi<sup>1</sup>, ISHIOKA Shoichi<sup>1</sup>, AKAZAWA Masazumi<sup>2</sup>, MIZOGUCHI Masaru<sup>3</sup>

## 1. はじめに

これまで農林水産省農村振興局では、「ディスカバー農山漁村の宝<sup>1)</sup>」や「オーライ!ニッポン<sup>2)</sup>」などの農村振興に関する表彰制度に基づき、多数の優良事例団体を発掘しながら、地域の実践活動の後押しを推進してきた。こうした優良事例は、農山漁村地域において、①新たに地域づくりを行う人、②観光や農泊を検討している人、③新たなビジネスチャンスを狙う人、にとって大きな参考となる。また、優良事例団体同士の横の連携を推進することにより、彼等の活動の幅をさらに広げる可能性もある。

そこで、農村振興局農村計画課農村政策推進室では、これまで農水省の各種表彰制度で表彰された優良事例団体を1つのWEBサイトに整理し、パッケージとして情報発信することにより、(a)地域間同士の横の連携を推進できる、(b)農山漁村地域としての有効な情報発信ツールとして大きな役割を担えろと考え、農林水産省「農山漁村ナビ」を開発した<sup>3)</sup>。(平成29年3月24日に公開)



Fig.1 農山漁村ナビ

<http://www.nou-navi.maff.go.jp/>

## 2. なぜゲームに着目したのか

「農山漁村ナビ」を開発するにあたってはターゲット層を明確にしなければならない。そこで、

農村政策推進室内で検討を重ね、農山漁村地域づくりを実践・検討している人と行政関係者をコア層に設定した。次に都市農村交流や農山漁村地域に多少の興味を持つ人と学生等を准コア層とした。そして、「優良事例だけではなく、農業農村、土地改良施設、地域の役割なども併せて情報発信する」「開発するアプリ(当時検討中)を多くの国民にダウンロードして楽しめる簡易的な教育ゲームとする」ことで農山漁村地域に関心を持たない人にもアプローチする方針を固めた。

こうした時、偶然、農業農村情報研究会勉強会のサイトで「農村を維持し、農業を持続的に発展させるには、…(中略)…農業農村を活性化するゲームアプリの可能性について議論したい<sup>4)</sup>」との記載を見つけ、農業農村情報研究会長の溝口教授に連絡を取った。

教授の研究室では、デジタル世代の子供たちに対しては、田植え体験等といった従来からの農業体験学習ではなく、時代に合致するICTを活用したバーチャルな田植え作業体験からスタートするなどの教材開発<sup>5)</sup>を研究していた。これが、農村政策推進室の検討部分と共感できるので「農山漁村に行く!」ゲームの開発着手に至った。



Fig.2 トップ画面 (<http://nosui.circles.com/>)

<sup>1</sup>農林水産省農村振興局農村政策部農村計画課 Rural Development Bureau, Ministry of Agriculture, Forestry and Fisheries, <sup>2</sup>スタツィオーネ LLC <sup>3</sup>東京大学大学院農学生命科学研究科 Graduate School of Agricultural and Life Science, The University of Tokyo

キーワード：農山漁村地域、農業農村教育、ゲーム、アウトリーチ、コミュニケーション

本ツールのターゲット層には、農山漁村地域に限らず小学生ぐらいの子供達を設定した。これは、本ツールを教育ゲームとして広く普及させることができれば、農業農村整備施設の役割を知ってもらえるだけでなく、プレイする子供達の保護者の方々にも、「農山漁村ナビ」をPRできると考えたためである。

### 3. PCゲーム「農山漁村を行く！」

ゲームのコンセプトは、「農業農村整備施設をゲーム感覚で楽しく学ぶ」ことである。そこで主人公を2015年3月に東大農学部キャンパス内に銅像ができて話題になった忠犬ハチ公とその飼い主の上野先生とし、彼らが中山間・農村・都市を旅するというストーリーにした。「ハチと上野博士の冒険」というサブタイトルもつけた。



Fig. 3 エリア選択画面

農業農村整備施設は、一般国民にはあまり馴染みがない。農業用水路はともかく、頭首工や排水機場、除塵機などの施設は聞いたことがない人も多い。そこで、ゲームでは、中山間・農村・都市にあるこうした施設の役割を紹介しながら高得点をめざせるようにした。

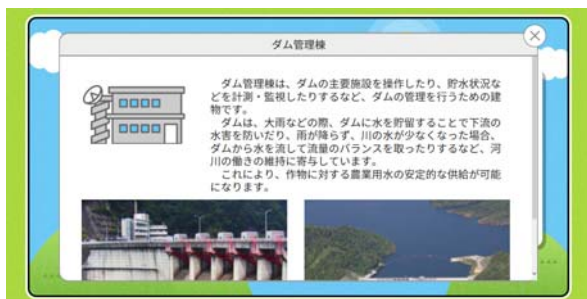


Fig. 4 中山間編・ダムステージの施設説明

まず、ダム管理施設である。ダムが何かはイメージできても、その役割まで詳しく知っている人

は少ない。このため、ゲームの「中山間編」では、前半に「ダム湖ステージ」を設定し、ダム管理棟や放流ゲートの役割を取り上げた。

「農山編」ではダムよりも認知度が低いと思われる頭首工の取水ゲートの役割を取り上げた。また、「都市編」では排水機場における排水ゲートの役割を取り上げた。

「中山間編」および「農村編」における後半の畑ステージでは、鳥獣害の現状や対策方法などの、農山漁村地域における農業面での実被害状況を取り上げた。また、農地の維持管理の重要性から、草刈り作業についても取り上げた。

さらに「都市編」の後半では、水路に流れてくるゴミを除去する除塵機の役割を取り上げた。



Fig. 5 中山間編・畑ステージ（鳥獣害）

### 4. おわりに

本ゲームは、小学生だけではなく、幅広い年齢層の方も楽しめるようになっている。

本ゲームを通して、農業農村整備施設の役割がPRされるとともに、前述の「農山漁村ナビ」が、農山漁村地域の情報発信ツールとして大きな役割を担っていくことを期待する。

### 謝辞

キャラクターのデザインやプログラムなど、本ツール開発に携わって頂いた方々に感謝する。

### 参考文献

- 1) 農林水産省：ディスカバー農山漁村の宝，<http://www.maff.go.jp/j/nousin/kouryu/discover.html>
- 2) 農林水産省：オーライ！ニッポン，<http://www.maff.go.jp/j/nousin/kouryu/allright.html>
- 3) 農林水産省：農山漁村ナビ，<http://www.nou-navi.maff.go.jp/>
- 4) 農業農村研究部会：第33回勉強会：農業農村を活性化させるゲームアプリの可能性，<http://agrinfo.en.a.u-tokyo.ac.jp/meetings/announce-33.htm>
- 5) 横川華枝, 溝口勝: 農業体験学習と学習プログラムが児童の農業観形成に与える影響, 農業農村工学会誌, 83(9), 749-752(2015)