



日本のコモンセンスを日本のカルチャーによって伝える

留学生に日本のコモンセンスを伝える

多くの留学生を受け入れている東京大学において、留学生に向けて日本で生活していく上でのルールや常識 = コモンセンスを伝えることは必要不可欠でした。なぜなら、国によって IT 環境やコモンセンスは当然違い、その認識の齟齬によりアクシデントが発生します。また留学生が日常生活で直面する課題の多くは、文化や風習の違いによるもの、日本の基準で作られたシステムへの戸惑いから生じるものがほとんどだったからです。



日本のコモンセンスを日本のカルチャーで伝える

『シンプラ Z』に着目した理由は、漫画のようなストーリーで展開するゲームでメッセージを伝えるという手法です。留学生は日本の文化に興味を持っています。漫画やゲームという日本独特のカルチャーをもって教育を行うという手法は実に日本らしく、留学生にも興味を持って取り組んでもらえると感じました。これまでは資料の配布等で言葉による説明を試みていましたが、『シンプラ Z』は、教育ゲームという新しい手法でコモンセンスを学生たちにより身近なこととして認識させ、理解を深めてもらえると思いました。

日本のコモンセンスを理解することは日本人にも必要



日本のコモンセンスを理解すべき対象は留学生に限りません。留学生であっても日本人であっても、みんなが一般常識だと思っていることを今一度確認する必要性が現代にはあると考えます。日本の学生が日本のコモンセンスを理解することは、海外へ行った際に、まずその国のコモンセンスを学ぶ重要性を知るきっかけにもなります。それは文化も風習もシステムも違う他国で自分の身を守ることに繋がります。これは国際化の時代に大変重要なことです。また、こと IT リテラシーという観点においては、若年層だけではなく、学習意欲があり時間も有する高年齢層にも教育の機会があるべきです。

世代・国に共通するコンテンツへ

操作が簡単で親近感を持って取り組めるゲームという手法によって、より多くの人々が認識すべきコモンセンスを伝えるこのコンテンツは、世代や国といった枠にとらわれずに幅広く利用される可能性を感じます。

日本の国際化と世代を越えた教育において、このゲームによる教育は大きな拡張性を秘めているのではないのでしょうか。

NANAROQ へ一言

グローバルに事業を展開する NANAROQ にはその視点と対応力があると感じています。ゲームの英語版を見てもそのクオリティには信頼性を感じます。今回の教育コンテンツの枠を超えて、まだまだ日本の凄さ（世界でトップの頭脳や技術力等）を表現できていないというもどかしさを NANAROQ の様な型にはまらない柔軟で国際色豊かなベンチャー企業が表現してくれることを期待しています。

