

## 2024年度 子ども支援コース専門演習倉橋ゼミナール クラウドファンディングを活用した活動報告

倉橋幸彦

(名古屋芸術大学 教育学部 准教授)

### はじめに

今年度子ども支援コース専門演習倉橋ゼミナールは単独教員のゼミナールとして1年目を迎え3年生3名と活動を行った。初回授業において子ども支援コースのコンセプトを説明。私の専門とする「社会福祉」のテーマと、そこに「社会貢献」を取り入れた授業展開を目指す旨を説明し、「共同研究」か「共同制作」の選択を提示した。学生は私の研究テーマでもある社会的養護におけるケアリーバー（施設・里親家庭経験者）の生活困難の解消に着目。施設や里親家庭（以下社会的養育）下にいる子どもたちが、社会的養育を終えた後の生活において、困難を回避し安定、充実した暮らしを送るためには、社会的養育期の生活の過ごし方や将来の見据え方にあると仮定し、『私らしく生きる、自立への道しるべ社会的養育版ライフシミュレーションすごろくゲーム』の着想に至った。当初制作はコンセプト、ルール、内容、デザインに至るまで、ゼミ生の独力で進捗していたが、本校地域・社会連携部よりクラウドファンディングの活用の提案もありターニングポイントを迎える。寄付金を活用し制作ゲームに「ワクワク感」「魅力」といった「芸術性」を持たせる取り組みにシフトチェンジした。支援（ゲームをする）の入り口と実践課程に、「芸術の力」は発揮されるものと仮定し、芸術性を高め魅力ある制作物を目指した。本稿ではこの1年の制作過程を整理し、クラウドファンディングを活用した取り組みにおける学修効果を下記の通り報告する。

1. 1年間の取り組みと経過
2. 社会福祉の理解
  2. 1 社会的養護の現状と課題についての理解
  2. 2 ケアリーバーの生活困難に対する共感と認識の向上
  2. 3 学修効果
3. クリエイティブ・スキルの習得
  3. 1 ゲーム制作におけるコンセプト設計, ルール作成, デザインの基本知識.
  3. 2 芸術的な要素を取り入れた制作物への挑戦
  3. 3 学修効果
4. ファンドレイジングとマーケティング
  4. 1 クラウドファンディングの活用による資金調達の経験
  4. 2 上記を踏まえた実践的なプロジェクトの実行（クラウドファンディング会社とプロジェクト管理, 資金管理と契約書の作成）
  4. 3 イベント達成報告 お礼状作成
  4. 4 プロジェクトを通じた実社会への影響力を考える
  4. 5 学修効果
5. 総括
  5. 1 1年を通じての学修効果
  5. 2 学生自身の成長と自己理解の促進
  5. 3 将来のキャリアに向けた具体的なスキルの獲得

### 1. 1年間の取り組みと経過

専門演習1年間の取り組みは、前期、後期の授業、課外授業、加害活動を下記のように実施した。

前期	後期
<p><b>①</b>授業導入 子ども支援コース専門演習のコンセプト説明。「学生は何をしたいのか？」確認 グループ研究とグループ制作の選択 事後課題：学修テーマの作成</p> <p><b>②</b>支援に絡めたグループ制作の題材探し 社会的養育版すごろくゲームの制作が決定 事前課題：題材探し 事後課題：すごろくゲームの素案作り</p> <p><b>③</b>ゲームの作成 事前課題：ゲームの目的、着地点を決める 事後課題：ゲーム作成（ボード、カード制作）</p> <p><b>④</b>ゲーム素案完成 事前課題：ゲームシミュレーション 事後課題：実際にゲームをしてみる</p> <p><b>⑤</b>ケアリーバー問題の要素を取り入れる 事前課題：子ども家庭庁公文資料の閲覧とまとめ 事後課題：ゲーム再シミュレーション 取説づくり</p> <p><b>⑥</b>実際にゲームをしてみる。 事前課題：手頃にしめるゲームになっているかの確認 事後課題：手頃に楽しめるゲームになっているか</p>	<p><b>①</b>クラファンチラシ作り 事前課題：チラシのデザインを考える 事後課題：資金調達のためのシミュレーション</p> <p><b>②</b>資金集めのためのプレゼンテーション資料作成 事前課題：資金調達のためのパワーポイント作成 事後課題：パワーポイントの内容をチェックする</p> <p><b>③</b>支援協力者東海市道治氏（第一産業(株)代表取締役）と食事会、くらちゃんハウス養育者のゲーム監修 事前課題：プレゼンテーションのシミュレーション 事後課題：道治氏の助言を振り返る 監修を受けゲーム修正をする</p> <p><b>④</b>ゲームの修正 事前課題：ケアリーバーの監修、養育者の監修を受け、ゲーム修正 事後課題：修正箇所の見直しをする</p> <p><b>⑤</b>デザイン協力、カードイメージの話し合い印刷会社の下調べ 事前課題：ボードデザインの確認 カードイメージを練る</p>

<p>の確認</p> <p><b>⑦</b>ゲームの改良 事前課題：ゲームのフィードバック 事後課題：ゲームの改良</p> <p><b>⑧</b>カードデザインの作成 事前課題：著作権について調べてくる 事後課題：フリーソフトの絵の選択</p> <p><b>⑨</b>実際にゲームをしてみる 事前課題：ゲームのデザイン性について 事後課題：社会的養育の要素を深めるための方法を考える</p> <p><b>⑩</b>ケアリーバーへの取材の企画 事前課題：ケアリーバー取材の依頼文作成 事後課題：取材内容について精査</p> <p><b>⑪</b>社会的養護の要素を取り入れる コンセプトづくりの確認 ゲーム作成を進める 事前課題：コンセプトを明確にする 事後課題：私たちがゲーム利用者に対する「願い」を考える</p> <p><b>⑫</b>クラウドファンディング説明会 事前課題：クラウドファンディング（READYFOR）について事前学習 事後課題：クラウドファンディング申し込み書の作</p>	<p>事後課題：業務委託書の作成</p> <p><b>⑥</b>ゲームの修正 クラファン成立達成の感謝状作成 お礼行脚 事前課題：資金運用のための収支計算書の作成 事後課題：制作物の数の確認と、配布社会的養育機関の確認</p> <p><b>⑦</b>印刷会社、デザイン協力者、ゼミ生初顔合わせ 製品化に向けての話し合い 表紙の作成依頼（施設児童にタイトル名の筆書きを依頼） 事前課題：業務委託者に何を求めるのかの整理をする 事後課題：役割分担の確認</p> <p><b>⑧</b>クラファン報告 取説づくり コンセプトの再確認と作成（私たちの願い） 事前課題：ボードデザインと文書の羅列の修正 事後課題：取説づくり、カード説明のテンプレートを作成する</p> <p><b>⑨</b>ゲームボード最終チェック 事前課題：印刷会社に校了するデータの整頓 事後課題：ゲームボードのチェック</p> <p><b>⑩</b>ゲーム最終チェック</p>
--	--

<p>成</p> <p>⑬ポスター作り 申請書づくり 資金収支計算製本のシミュレーション印刷調べ</p> <p>事前課題：クラウドファンディングに必要な書類作成</p> <p>事後課題：ポスター作製のためのアプリを探す</p> <p>⑭ポスター作り RESDYFOR ホームページ紹介文章作成</p> <p>事前課題：カードデザイン依頼文, 業務契約書を作る</p> <p>事後課題：各種書類のチェック</p> <p>⑮前期まとめ 今後のシミュレーション 資金回収について</p> <p>事前課題：資金を集めるために必要なことを考える。夏休み課外授業ケアリーバーと実際にゲームをして監修を受けることについてシミュレーションをする</p> <p>事後課題：前期フィードバック</p>	<p>事前課題：READYFORへの活動報告作成</p> <p>事後課題：READYFORへの活動報告作成</p> <p>⑩READYFORへの活動報告書まとめ</p> <p>事前課題：報告文章の確認</p> <p>事後課題：カードデザインの確認</p> <p>⑫休講 8/23 代替</p> <p>⑬卒業論文, 卒業制作課題設定</p> <p>事前課題：専門演習取組をまとめる</p> <p>事後課題：卒業論文研究デザインを考える</p> <p>⑭活動報告書のまとめ</p> <p>事前課題：お礼状の作成</p> <p>事後課題：専門演習における学びフィードバック</p> <p>⑮制作ゲーム完成品のチェック</p> <p>事前課題：制作ゲームの展示を考える</p> <p>事後課題：専門演習における学びフィードバック</p>
--	--

課外授業 課外活動

<p>8/11：監修 ケアリーバー（大学1年生）とゲームを実際にしてみる</p> <p>8/23：クラウドファンディングの準備</p> <p>9/11：道治氏（第一産業(株)代表取締役） 事業立ち上げ協力依頼と助言教示</p> <p>10/17：施設職員監修 デザイン領域学生との打ち合わせ ボードデザインの助言※学生は実習のた</p>
--

<p>め教員のみで対応</p> <p>10/26：中日新聞社会事業団児童福祉施設中日青葉学園青葉まつりボランティアで参加 家庭養護の子どもたちとたこやき屋出店</p> <p>2/5：道治氏（第一産業(株)代表取締役）との食事会 お披露目 今後の展開についての助言</p>
---

学生の「学びたい, 制作したい」の意欲は授業以外の課外活動の充実につながった. 事前事後の課題をこなす過程で, 自身の学習意欲の高まりも見られた.



専門演習ゼミナールの風景



課外活動 学生A 中日青葉学園でアルバイト

## 2. 社会福祉の理解

子ども支援コースとしての学びを深めるうえで, 学生には「福祉」の意味合いを考えさせる必要があった. 支援の目標を明確にするためである. それが「福祉の構造」の理解である. 「福祉を構成するものとは？」を明確にするために, 「命・人権を守る」「暮らしを豊かにする」「生きがいのある人生を支える」という理念を学修. これは日本福祉大学が発行した「はじめてのふくし」※1) に基づいている.

## 2.1 社会的養護の現状と課題についての深い理解

福祉の意味合いについての理解を深めたのち、私が研究フィールドにしている社会的養護、社会的養育における福祉目標を例として福祉の実現について学修をした。学生は授業において福祉、支援のイメージを固めた。一方で授業外においても、課外活動としてフィールドワークに取り組んだ。教員が従事している家庭養護 NPO 法人 fun life ファミリーホームくらちゃんハウス、中日新聞社会事業団児童福祉施設中日青葉学園（児童養護施設、児童心理治療施設の複合施設）の見学やボランティア参加、ゼミ生の中には自主的に児童養護施設の見学や体験に出向く学生、社会的養育機関でアルバイトをはじめた学生もいた。学生は様々な活動を通じ支援は感覚的に行うのではなく、実践的に学ぶ必要があると気付いた。

## 2.2 ケアラーバーの生活困難に対する共感と認識の向上

授業時、学生たちに提示した社会的養護に関する資料は、私の研究論文、新聞記事、子ども家庭庁の資料等であった。学生の興味を引いた箇所は私の研究論文、「ケアラーバーの自立支援や生活困難の改善に資するインケアに関する文献レビュー（執筆中）」である。ケアラーバーが直面する困難な現実を浮き彫りにしている厚生労働省による全国調査の資料※2）では、ケアラーバーの 22.9%が収入よりも支出が多く赤字状態にあり、20.4%が過去1年間に医療機関を受診できなかったことが分かった。また、9.0%が施設などで受けていた治療を継続できなかったと報告している。さらに、30人のケアラーバーが自死により死亡していることも判明。新聞記事においては2023年2月16日の中日新聞朝刊「支えたい支えきれない 養護施設職員 負担と苦悩」中部九県の児童養護施設※3）では2015年以降少なくとも7人のケアラーバーが自殺していることが報告。学生はこれら提示された資料内容から、ケアラーバーの生活困難を解消するための支援の着想に

至る。「共同制作」「共同研究」の選択において、学生たちはケアラーバーの子どもたちに直接届く「支援グッズの制作」を選択。その結果、ゲーム制作のプロジェクトが発足した。

## 2.3 学修効果

学生は専門演習1年の振り返りレポートにおいて自らの学びを下記としている。

「この1年で学んだ知識について記述せよ」という問いの学生の回答。

※以下は学生の文章の主要部分を簡条書で表記

この1年で学んだ社会福祉、社会的養護の知識	
学生 A	<ul style="list-style-type: none"> <li>社会的支援が必要な子どもたちと一般社会の子どもたちの違いの認識を持った</li> <li>将来への不安や子どもの気持ちに対する感受性の向上した</li> <li>職員として子どもの不安に向き合う重要性の理解をした</li> </ul>
学生 B	<ul style="list-style-type: none"> <li>施設内での交流イベントの存在とその意義を理解した</li> <li>高校の中退率や性の問題、お金の問題などの具体的な課題を認識した</li> <li>奨学金の現実とその厳しさを理解した</li> </ul>
学生 C	<ul style="list-style-type: none"> <li>社会的支援が必要な子どもたちと一般社会の子どもたちの違いを認識した</li> <li>施設職員や家庭養護の養育が子どもに寄り添い、不安や困案を共に乗り越えていかなくてはいけない。</li> <li>職員として子どもの不安に向き合う重要性を理解した</li> </ul>

3名の学生は、それぞれの学び、フィールドワークを通じて、子どもたちが直面する多くの課題とその背景を広く理解。それぞれが異なる側面から学びを得ているが、共通して子どもたちの気持ちに寄り添うこと、直接支援の大切さを感じ取った。また、具体的な支援や活動の方法についても認識を深め

ることができた。大人（施設職員、養育者）としての役割や責任について深く考えるきっかけとなっており、社会的支援の必要性とその実践についての理解を深めた。



課外活動 青葉まつり（児童福祉施設中日青葉学園にて）

### 3. クリエイティブ・スキルの習得

制作過程において計画を立てることは必要なプロセスである。学生の主体性を軸にした取り組みにおいて、学生が最初に行ったことは、場当たりの「まず作成してみる」ということであった。支援グッズを有効利用することで着想したアイデアは「ゲーム」。学生はタカラトミーの「人生ゲーム」を参考に、ゲーム制作に入った。

いる場合、最大3000円を拡大したい

入学	新しい友達と昼食を一緒にラオケに行く	学校帰りにコンビニに寄る	新しい友達とブリックを揃える	文房具を買う	新しい友達に行く
	-3000円	-2000円	-2000円	-2000円	-3000円

### ゲーム試作段階



洗練されていくボードデザイン

### 3. 1 ゲーム制作におけるコンセプト設計, ルール作成, デザインの基礎知識.

学生たちは、私的養育（実親や実の家族に育てられる養育）下にいる高校生のライフコース、ライフスタイルについて意見を出し合いまとめた。そして、私的養育下にいる高校1年生から3年生までの日常生活、高校生活のライフシミュレーションをすごろくの盤上にまとめ上げた。

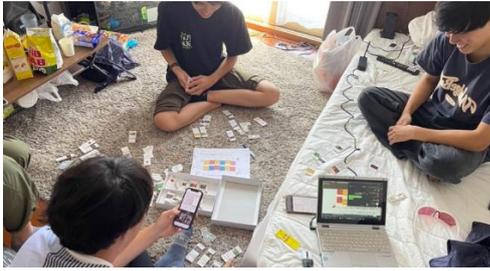
次に学生は、社会的養育下にいる高校生のライフコース、ライフスタイルについて調査をする。社会的養育機関における子どもの生活や社会が望むゴールの確認を行った。ゲーム制作の過程で、社会的養育における高校生活の重要性に気付く。学生は社会的養育を受け、自立を目指す中高生をゲームの対象とした。照準を絞ったのち、支援を必要とする子どもたちの支援における「コンセプト」を策定。コンセプトを軸に盤上のマスに社会的養育の子どもたちの生活に近づけていった。あわせて必要な情報をゲームイベントの一部として学んでもらうようにマスの追加作成を行った。

ゲームのコンセプト策定は以下

- ・「遊びながら学ぶ」
- ・「自分でライフスタイル、ライフコースを選べる」
- ・「お金の使用、流れをシミュレーション」
- ・「社会性を身に着け、自立を考える」

さらにゲーム内容に「リアル感」を追求するための監修作業に入る。ケアリーパー（施設生活経験者）の大学生にコンタクトを取り試作段階のゲームを実際に行った。ケアリーパーの助言のもとマス目のイベントについて編集を行った。また、施設関係者や里親家庭養育者の監修を受け、社会的養育を受ける子どもたちの生活的な要素とは別に、子どもの生い立ちなどを考える社会的養育従事者の心情的な要素においてもイベントとしてゲーム内に落とし込み、自立へのステップとしてボードを充実させた。ケアリーパーがどのように社会的養育を考えていたか、社会的養育従事者が日常の生活や進路等の支援、心のケアの在り方をどう考えているか、とい

う要素も入れ、ゲームをする子どもたちへの気づきにもつながるように制作を進めた。



ケアリーバー宅でゲームを実際にやってみる



NPO 法人 fun life FH くらちゃんハウスにて養育者の監修

### 3. 2 芸術的な要素を取り入れた制作物への挑戦

名古屋芸術大学では、芸術的な要素を取り入れることができる特殊性を持った大学である。ゲーム制作プロジェクトに関しても「芸術性」を追求していきたい空気が学生間でもあったが、学生たちは芸術に対する苦手意識を持つ学生ばかりであった。学生はそれらを克服するために、フリーソフトの活用（例えば、GIMP や Inkscape）を活用。ボードデザインやカードデザインの作成においては、ワード、エクセル、パワーポイントを用い、ゲームの土台となるボード、カード、紙幣を実際に作成した。ボード、カード、紙幣の作成をする取り組みの中で、学生た

ちは基本的なデザインスキルを身につけた。しかし同時に物足りなさ、味気無さも感じていた。

そんな折、本校地域・社会連携部の奥村氏からクラウドファンディングの活用の提案を受ける。プロジェクト達成のための資金調達でより芸術的要素を取り込める可能性について助言をうけた。プロジェクト達成のための取り組み過程において、ケリーバー、施設、里親家庭の周知につながる「社会貢献」の可能性を模索した。倉橋ゼミナールではクラウドファンディングの活用を協議。学生主体のクラウドファンディングを立ち上げることを決定した。

ゲームに芸術性を持たせゲームをする人の興味や関心を引くために、

カードデザインは名古屋芸術大学芸術学部デザイン領域の学生に依頼。あわせてボードデザインやフォント選定、レイアウト、文章羅列についての助言を得る

作品の仕上がりにこだわるために、制作物の印刷やカード制作は印刷会社に依頼。印刷会社の助言をもとにゲームの芸術性をあげる。紙質や印刷の質にこだわった作品とする。すごろくのコマやサイコロについても、手触りや大きさに配慮をする

ことを決定。芸術性を高めた作品を目指すこととなった。この取り組みは、学生たちの新たな可能性、スキル向上や自信の醸成につながった。



名古屋芸術大学芸術学部デザイン領域学生のボード作成の監修



カードデザイン打合せ



印刷会社, カードデザイン, ゼミ生打合せ

### 3. 4 学修効果

学生は専門演習 1 年の振り返りレポートにおいて自らの学びを下記としている。

「支援と芸術の関連性について記述せよ」という問いの学生の回答。

※以下は学生の文章の主要部分を簡条書で表記

支援と芸術の関連性	
学生 A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・芸術が子どもたちの感性に与える影響に興味を持った。</li> <li>・ボード制作や親しみのある絵が「今を楽しむ」につながる。</li> <li>・集中力や個性を伸ばす手段としての芸術の力に期待感が持てる</li> </ul>
学生 B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・視覚から入るものが伝達に与える影響は大きい。</li> <li>・単なる文字や汚い文字では興味を引かない。</li> <li>・工夫された絵やデザインが視覚的に魅力的な学びを提供する。</li> </ul>
学生 C	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインを生かすことで、ゲームをする人への配</li> </ul>

慮につながることを学んだ。

- ・障害のある人々への配慮として、デザインの細部に気を配ることが大切。
- ・印刷会社とのやり取りを通じて制作過程における配慮の重要性を学んだ

学生はゲーム制作を通し支援者への「配慮」「視覚触覚における効果」を学んだ。制作しているゲームにおいては、社会的養護の当事者の子どもたちにとって抵抗感を感じるイベント情報も盛り込まれ、制作上困難を感じていたが、制作ゲームのカードデザイン、ボードデザインにおいて芸術的魅力を上げることで、ゲームストレスの軽減に努められることを感じ取った。また、デザインや絵といった芸術は子どもたちの感性に与える影響があることを学んだ。支援における芸術の重要性を認識した。

また印刷会社とのやり取りを通じてデザインにおける細部への配慮が重要であること、視覚的な要素だけではなく触覚にも配慮した制作の重要性が理解できた。学生たちは制作過程において多角的な視点から支援を高められる可能性を感じることができた。

## 4. ファンドレイジングとマーケティング

現代の資金調達方法として注目されているクラウドファンディングは、インターネットを通じて多くの人々から小口の資金を集める比較的新しい仕組みである。地域・社会連携部の磯村氏の助言は、我々のプロジェクト課題の解決の一助になると希望を持ちクラウドファンディングの活用を決定した。ここにクラウドファンディング活用の有用性について詳述する。

### 4. 1 クラウドファンディングの活用による資金調達の経験

今回ある程度制作を進めた後の、クラウドファンディングの活用となった。活用における有用性については下記の通りである。

- (主な有用性)
- ・クラウドファンディング制作物の芸術性を上げ魅力的な制作物を作る
  - ・クラウドファンディング活用過程における社会貢献の機会を得る(ケアリーバー, 施設, 里親家庭の周知)
- (教員が学生に期待したい)
- ・イベント事業達成のため新たな手法「クラウドファンディング」を取り入れ, 可能性の広がりを感じてもらう
  - ・資金調達, 寄付金を活用することの責任を学ぶ

4. 2 上記を踏まえた実践的なプロジェクトの実行(クラウドファンディング会社とプロジェクト管理, 資金管理と契約書の作成)

地域・社会連携部磯村氏にクラウドファンディング説明を依頼し, 学生たちはクラウドファンディングの仕組みと活用方法を学んだ。学生はクラウドファンディングの活用の説明会において, 資金を扱うという責任にハードルの高さを感じ取っていた。しかし今までの取り組みがもっといい形で生かされる可能性も感じ取り, 学生主体のクラウドファンディングの活用を決定した。プロジェクトの主体は学生であるため, 申請書作成やコンセプトの説明のためのチラシ作り, 活動報告すべてを学生が担当をし, 学生クラウドファンディングを実施。プレゼン力を高め, 魅力のある制作イベントの達成を誓った。

資金調達のプロセスとして, ①から⑦の行程を経た。

- ①必要な資金を算出するため予算書を作成。必要な予算を算出し, READYFORの申請に記載。このプロジェクトでは, 約2か月で19万円を目指して資金調達をする予定を立てた。
- ②資金収集活動として, イベントコンセプトをプレゼンするためのチラシ作り
- ③資金収集活動の対象, 規模を決める
- ④実際の集金活動。学校の教員, 学生, 家族, 親族,

知り合いに協力を依頼する。

- ⑤事業周知活動 読売テレビ「24時間テレビ愛は地球を救う」芸人やすこのチャリティーマラソンでイベント事業の認知度を高めるために, SNSで拡散
- ⑥資金収集を強化するために道地一俊氏(第一産業株式会社 代表取締役)と直接面会し, 事業達成への協力を依頼
- ⑦随時活動報告を写真と文章でアップし, 支援者や閲覧者に進捗を報告する。

学生は高額寄付を扱うノウハウは経験したことがない。そのためクラウドファンディングの寄付金を扱うことについての手順は教員が補足説明を行い, 書類については教員がチェック, 必要な助言を行った。



完成したチラシ



チラシの配布



道地氏への寄付金収集協力依頼（食事会）

#### 4.3 イベント達成報告 お礼状作成

イベント達成後は礼状を作成し、協力して下さった方への活動報告を欠かさず行った。下記はREADYFOR にあげた活動報告のお礼である。



お礼状作成（CANVA アプリケーションで作成）

学生は、資金調達の促進、プロジェクトの実現、コミュニティの形成において貴重な体験を重ねた。クラウドファンディングの事業達成の過程において、責任感、社会貢献活動の重要性、資金運用の透明性、感謝の気持ちについての理解を自然と身につけていった。

学生は社会貢献に通じる活動を進捗させる中で、資金調達で制作物の魅力をアップさせる可能性を

体感し、目標額達成のために人とつながる力を育み、事業達成が目的ではなく、事業周知が目的であることを視野に入れることができた。目標額達成後は、制作物の完成度を上げるためのチェック作業、委託事業者との打ち合わせを入念に行った。制作物の品質を確保するために、カードデザインの依頼やボードデザインの監修を名古屋芸術大学芸術学部デザイン領域の学生に依頼した。魅力ある制作物にするために仕上がりの美しさを追求するため製本印刷は株式会社共生印刷に依頼をした。校了した印刷物が完成した後、研究室前に展示をした。完成した制作物のお披露目とするためである。協力して下さった教員へのお礼も込めている。

今後においては協力施設や里親家庭に持参して制作物を配布する。資金調達において協力して下さった道地氏（第一産業(株)代表取締役）には直接制作物の完成を報告し、今後の展開について助言をいただいた。



道治氏へのプロジェクト完成報告（食事会）

#### 4.4 プロジェクトを通じた実社会への影響力を考える

プロジェクトの目的はゲームの完成が目的なわけではない。あくまでもこれをどう活用してもらうかにある。今後の展開としては、学生が制作したゲームを施設や里親家庭に持ち込み、一緒にゲームを行う等のフィールドワークの必要性がある。またこのゲームを通じた社会的な影響を調べていく必要がある。このことに関しては今後の卒業論文に引き

継ぎ、支援効果の研究をしていく予定である。道治氏の助言にもあった通り、「プロジェクト達成が目的ではなく、プロジェクト周知が目的である」という言葉を受け、一般の方にも周知し、施設や里親家庭のこと、ケアリーパーの理解周知にも努めていきたい。

#### 4.5 学修効果

学生は専門演習1年の振り返りレポートにおいて自らの学びを下記としている。

「クラウドファンディングの活用について」「人とつながることについて（PR活動）」という問いの学生の回答。

※以下は学生の文章の主要部分を簡条書で表記

クラウドファンディングの活用について	人とつながることについて（PR活動）
<p>学生A</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・資金の配分や説明の仕方の難しさを感じ、人の目を引くポスター作りの大切さを経験した。</li> <li>・デザイナーや印刷会社との予算調整に悩んだ。</li> </ul>	<p>学生A</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラウドファンディングで多くの人と交流し、お金が集まることで人との関わりの重要性を実感。</li> <li>・応援や支援を通じて、自分のやる気が高まることを学ぶ。</li> </ul>
<p>学生B</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お金の配分や説明の仕方に難しさを感じ、人の目に留まるポスターを作ることの重要性を体験。</li> <li>・デザイナーや印刷会社への支払いに悩み、良い経験と知識を得る。</li> </ul>	<p>学生B</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・資金集めの声かけを通じて、多くの人と関わりながらお金を集め、人との関わりの大切さを体験。</li> <li>・人との繋がりが増えることで、自分のやる気が向上することを学ぶ。</li> </ul>
<p>学生C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・集めたお金の配分や分かりやすい説明の難しさを実感し、目を引くポ</li> </ul>	<p>学生C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラウドファンディングの経験を通じて、多くの人と交流し、お金が集</li> </ul>

<p>スター作りの難しさを経験。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイナーや印刷会社との予算調整の目星がつかず難しかった</li> </ul>	<p>まることで社会貢献できる可能性を感じる事ができた。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・支援を通じて、自己のモチベーションが高まることを学ぶ。</li> </ul>
--	---

学生はクラウドファンディングを通じて、多くの人と繋がり、支援や応援を受けることで作成意欲を高めた。また、資金の配分や説明の難しさを体感し、ポスター作りや予算調整の苦勞も体感した。クラウドファンディングの活動を通じて得た経験や知識は、今後の活動や学修のモチベーションにもつながっている。



制作に取り組む倉橋ゼミナール学生



制作物完成



完成品



児童養護施設名古屋文化キッズホールに配布



展示



長崎県児童養護施設希望の灯学園にゲームを届ける（託送）



児童養護施設中日青葉学園あおば館に配布

NPO 法人 fun life 里親家庭くらちゃんハウス配布

総括

5. 1 この1年の学修効果

学生は専門演習1年の振り返りレポートにおいて自らの学びを下記としている。

「制作活動の振り返り」という問いに対する学生の回答。

※以下は学生の文章の主要部分を箇条書で表記

制作活動の振り返り	
学生 A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会的養育下でのイベントや高校生活での出費、将来の展望を考慮した内容を組み込むことで、子どもたちが将来をより具体的に考えられるように工夫ができた。</li> </ul>
学生 B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ターゲット層の気持ちを意識した作品作りの重要性を感じた</li> <li>・面白さを追求しながらも、ゲームをする子どもたちが避けたい現実的な内容をゲーム感覚で表現するのは難しかった。</li> <li>・作品を芸術の力で魅力的なものにできたことで、その難しさは克服できるかもしれないと思った</li> </ul>
学生 C	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボードゲームを通じて社会的養育下の子どもたちが将来を見据える手助けをすることを目指した。</li> <li>・具体的なイベントを取り入れることで、将来についての理解を深めることを意識して制作した。</li> <li>・実際に社会的養育機関を訪れ、ボランティア活動を通じて学びを深められた。</li> </ul>

5. 2 学生の学びと成長：支援活動とその実践

1年を通じ学生たちは福祉支援のコンセプトを理解しプロジェクトに臨めた。支援に芸術的要素を取り入れることで、その効果が上がるということを実感した。制作ゲームにおいては、導入部分で「どう気持ちを引き寄せるか?」、また「どう魅力を与え制作グッズを使い続けてもらうか?」を考察。その一つの回答が「芸術的な要素を取り入れる」であった。その過程で、パソコン内のアプリケーション

を活用する方法を学び、自ら実践に活かすことができた。また、名古屋芸術大学芸術学部デザイン領域の学生にカードデザインやボード監修、共生印刷株式会社に印刷を依頼することで、専門的知識とスキルの活用、効率の向上、クリエイティブなアイデアの大切さに気付いた。教員から見た効果を下記にまとめる。

今回は対象を施設や里親家庭で暮らす子どもたちに絞った。社会的養護や社会的養育の深い理解に繋がったのは、制作過程において意欲的にフィールドワークに取り組み、知的探求を構築したことにある。支援を必要とする人に寄り添うためには、大人側の献身的で配慮のあるかかわりが必要であることを学んだ。またゲーム対象者への配慮を学び、制作ゲームの魅力を高めるため本学芸術学部デザイン領域の学生や共生印刷株式会社など外部の機関に業務委託をする手段に行きついた。

ファンドレイジングにおいては人とつながることで、支援の輪を広げる「社会貢献」の可能性を感じ取った。資金を扱う過程で責任を感じ取り、活動意欲向上の機会を得た。また業務委託をするということで「契約をする」という社会的手順を学んだ。

人を介し支援の輪を広げていく過程において、プロジェクトの達成が本来の目的ではなく、プロジェクトの周知が社会貢献になることを学んだ。道治氏（第一産業株式会社代表取締役）とつながることで、社会的見聞を広めることができた。

総合して学生はプレゼンテーションの力を伸ばしていったといえる。ゲーム利用者の関心を引き寄せる方法、情報を効果的に伝えるコミュニケーション能力の向上、ゲーム利用者に納得感を提供するための監修作業、寄付者ゲーム利用者に対する信頼の構築、プロジェクト完了までの行動喚起とモチベーションの持続、これらについてはクラウドファンディングの活用を経て得られた効果的な学修であった。

大学は知的探求の場でもある。2025度卒業論文において今回制作したゲームの支援効果の確認を希望する学生もいる。次の学修につながった2024

年度の専門演習「社会貢献を経験し知的探求の気持ちを高められた」。これこそが一番大きな成長であると感じている。

### おわりに

2024年度の専門演習は前述したとおり、単独教員としてはじめてのゼミナール活動であり、試行錯誤の1年であった。しかし結果的に名古屋芸術大学だからこそできる「芸術の力」を学ぶ1年になった。一見無関係なように見えるが、支援に芸術要素を融合させることにおいて、新しい支援の可能性を鑑みる機会となった。学生の学修意欲を掻き立てたのは、クラウドファンディングの活用の要素も大きく影響している。様々な分野の専門的センスを持つ方々、寄付者とつながることで学生はより大きな可能性を感じられたと振り返る。制作ゲームの支援効果は、これから学生が卒業論文でまとめる予定である。制作したゲームと社会的養育を受ける子どもたちのマッチングは次年度以降になる。この実績が更なる学生の学修意欲につながるように2025年を迎える。

### 謝辞（クラウドファンディング寄付者一覧）

吉村美由紀  
 中川直毅  
 鎌倉博  
 宝石油機工（株）  
 田中聰  
 細川賢司  
 平松栄毅  
 小野一国  
 山岸智之  
 濱端範子  
 坂本拓也  
 長谷川久和  
 内藤広太郎  
 服部鋼運（株） 服部真士  
 大東物流（株）

永橋興業（株）

加納瑛大

福富裕志

山中登紀子

早川知江

磯和壮太郎

伊藤孝子

田中聰

川上知幸

河原崎和子

川上靖子

河野遼

神野喜久二

神野まり子

上尾力

Special thanks

道治一俊

名古屋芸術大学地域・社会連携部の皆様

名古屋芸術大学教育学部子ども学科倉橋ゼミナール

磯部まどか

上曾山洗

川上滉平

### 監修者

伊藤優也

倉橋美菜子

河野遼

岩田正人

協力

名古屋芸術大学芸術学部デザイン領域 岩畑杏実

共生印刷(株)

### 引用

- 1)→学校法人日本福祉大学「はじめてのふくし」  
2024年4月1日第21版発行
- 3)→厚生労働省、令和2年度子ども・子育て支援推進調査研究事業 児童養護施設等への入所措置や委託等が解除された者の実態把握に関する全国調査【報告書】，2021.

2)→中日新聞,支えたい 支えきれない 養護施設職員 負担と苦悩. 2023 (2/16 朝刊) .