

■ 学生から大人まで「言葉にする力」を鍛えられる新ツールが誕生！ ■

**カードゲーム「似テイル」の提供を開始！**

～起業支援施設「スタートアップカフェ大阪」や、関西大学在学中に起業した(株)TRYBE などと共同開発～

関西大学では、考えたことを言葉で表現する ”言語化の力” を鍛えるカードゲーム「似テイル」を開発しました。2つのものごとの「似ているところを語る」ゲームで、楽しみながら考えを言葉で表現する練習になり、自然に「言語化がうまくなる」効果が期待されます。2024年4月から各所で配布し、関西大学梅田キャンパス内に設けている起業支援施設「スタートアップカフェ大阪」ではイベントを開くなど、このゲームを使った教育活動を行ってまいります。



本件の  
ポイント

- ・遊びながら、会話、説明、プレゼンが自然にうまくなるゲームが誕生！
- ・起業を志す若者をはじめ、子どもから大人まで全ての「言語化する力を上げたい人」に役立つ！
- ・関西大学を中心とした、学生起業の会社やゲーム開発会社との産学連携プロジェクト！

■ 「言語化力向上ゲーム」の遊び方

言語化力向上ゲーム「似テイル」は、さまざまな「ものの名前」が書かれたカードを引き、その「もの」と自分自身が似ているところについて語る自己紹介をして、他のプレイヤーに“何と自分が似ていると言っているのか”を当てさせるゲームです。

例えば、カードが「自動車」であれば、それを伏せて「わたしがこの言葉に似ているところは、壁にぶつかったときけっこうへこみやすく、少しのミスで傷つきやすいところです。強そうに見られるんですが……。」などと話します。他の人は広げられた12枚の「ものの名前」のカードのうち、どれについて話しているかを考えます。

他にもさまざまな遊び方があり、いずれも「〇〇と△△の似ているところ」をお話 (tale ※テイル) のように語ることを楽しみながら、抽象的な「考え」を言葉にすることができるようになっていくことが期待されます。

※遊び方は以下および右のページに詳細が記されています。

【遊び方 URL】



<https://startupcafe-ku.osaka/journal/column/%e3%82%b2%e3%83%bc%e3%83%a0%e3%83%ab%e3%83%bc%e3%83%ab/4416/>

## ■「言語化力向上ゲーム」開発の背景

次世代を担う若者の起業や新ビジネスの創造を目的とし、関西大学梅田キャンパス内に設けている「スタートアップカフェ大阪」での起業相談では「自分のやりたいことや思いを言語化するのが苦手」という悩みが多く寄せられました。

起業を志す人に限らず、学生から社会人まで、モヤモヤした悩みや願望をなかなか言葉にできず、周囲の協力を得ながら行動することが苦手な人は多いものです。この課題を解決し、やりたいことの一步目を踏み出し、目標に向かえる人を増やすためにこのゲームを開発しました。

今後、スタートアップカフェ大阪を中心にイベントやワークショップを開き、起業を志し、相談したい方の思考の整理に活用してまいります。



### 【開発プロジェクトチーム紹介】

開発プロジェクトチームは、関西大学を中心に、関西大学在学中に起業した山口陽氏が代表を務める(株)TRYBE、クリエイター高橋晋平氏が代表を務めるおもちゃ・ゲームの企画開発会社(株)ウサギ、というメンバーです。産学連携により本当に面白く効果が期待できるプロダクトを製作しました。

### ■スタートアップカフェ大阪 <https://startupcafe-ku.osaka/>

関西大学が運営する学生・社会人を問わず「誰でも気軽に専門家に起業相談ができる施設」として、2016年10月に梅田キャンパス内に開設。起業に関する情報提供に加え、起業アイデアを創り出していくための方法や機会の提供など、起業への具体的な一步を踏み出すためのきっかけ作りをしており、多くの人が起業をしている。

### ■株式会社 TRYBE <https://www.trybe.co.jp/>

関西大学の学生らが在学中に創業したリアル体験企画会社。“すべてを試せる世界”の実現を目的に、SNSネイティブ世代を対象とする教養や自己決定力が身に付くリアル体験(カードゲーム、オフラインイベント等)を提供している。商業施設での謎解きイベントや進路選択プログラム等も運営している。

### ■株式会社ウサギ <https://usagi-inc.com/>

おもちゃ・ゲーム開発会社。各種企業との共同開発や、事業アイデアを創出するワークショップなどを全国で開いている。代表の高橋晋平は2004年に株式会社バンダイに入社し、2014年より現職。発売初年度にシリーズで国内外累計335万個を販売した「∞(むげん)プチプチ」など、玩具・ゲームの企画開発に累計約20年携わる。

## <「似テイル」を使ったイベント ～「自分のことを知ってもらおう」～ の概要>

【日 時】2024年4月30日(火)18時～20時

【場 所】関西大学千里山キャンパス イノベーション創生センター

【対 象】関西大学生

【イベント名】「自分のことを知ってもらおう～もう怖くない!このカードを使えば楽しく自己紹介ができる～」

**※当日の取材をご希望の方は、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡をお願いいたします。**

この件に関するお問い合わせ先

関西大学 総合企画室 広報課

担当：伊地知、小林、明原

〒564-8680 大阪府吹田市山手町3-3-35 Tel.06-6368-1937 Fax.06-6368-1266

[www.kansai-u.ac.jp](http://www.kansai-u.ac.jp)