

平成13年度厚生科学研究費補助金（子ども家庭総合研究事業）
「思春期の保健対策の強化及び健康教育の推進に関する研究」
報告書

「ゲーム仕立ての、子ども向け＜アルコール・薬物・タバコ＞予防ホームページ
—アスク・キッズ制作における課題分析—」

研究協力者 今成知美 特定非営利活動法人アスク（アルコール薬物問題全国市民協会）代表

1. はじめに

特定非営利活動法人アスクでは、2002年3月、子ども向け「アルコール・薬物・タバコ」予防ホームページ、「アスク・キッズ」を開設した。そのメイン・ページが「ヤクブツ大王の挑戦状」である。これはゲーム仕立てで、5つのステージをクリアしていくと、予防に必要な知識が自然に身につくように企画されている。キャラクター、アニメーション、BGM、クイズバトル、パスワードなどさまざまな方法を用いているため、子どもばかりでなく大人も楽しめるはずだ。

小学生を対象にしたゲーム仕立ての予防サイトは、日本ではあまり例がない。当団体にとっても、もちろん初めての試みで、制作の過程でいくつもの予期せぬ課題にぶつかった。技術的、予算的制約のために計画を変更せざるをえなくなったこともあった。そのたびに、制作委員会で検討を重ね、外部へのヒアリングやモニタリングを行ない、1年10ヵ月かけて完成にこぎつけた。苦勞の甲斐あって、当初たてた6つの目標（下記）はすべて遂げられたと思っている。本論文では、私たちが手探りの制作過程でぶつかった課題を洗い出し、工夫した点を整理してみたい。

インターネットは、子どもたちに直接情報を発信でき、相互交流も可能なメディアである。私たちの実践が、子どもページ制作を目指す方々の参考になれば幸いである。

2. アスク・キッズ制作の経緯と「6つの目標」

文部科学省の学習指導要領改訂に伴い、2002年度から小学校でもアルコール・薬物・タバコの予防教育が始まることになった。また、厚生労働省は「健康日本21」を策定し、未成年者飲酒・喫煙防止に取り組んでいる。

アルコール・薬物・タバコはどれも「依存性薬物」を含んでおり、快感の裏側には依存という落とし穴が潜んでいる。ばらばらに扱うよりも、一体にして教えたほうが効果的だ。

当団体では、1990年にアルコール予防教育の出張講座を開始し、その後に依存性薬物という視点を取り入れて独自のプログラムを編み出してきた。しかし、出張講座を全国展開するには物理的に限界がある。そこで私たちは、培った経験を生かして、「依存性薬物」に主眼を置いた子ども向けサイトを構築できないかと考えた。教育現場からも、「小学生向けの教材がほしい」という声が寄せられていたし、ホームページならどこからでもアクセスできるからである。1997年に一般向けサイト「ASKのページ」を開設していたので、ホームページ構築の基礎的な技術はずでに持っていた。

2000年夏に最初の企画案を作成。子ども向けにはキャラクターやアニメ、ゲーム的な要素が不可欠と考え、資金を調達するため、社会福祉・医療事業団（子育て支援基金）に助成を申請した。助成（2001年度 7,019,000 円）が

決まったのは、2001年4月だった。

業務委託先（キャラクターデザイナー兼CGアニメーター、プログラマー兼インターフェイス・デザイナー、コーディネイター）を選定し、医療関係者に監修を依頼。「ホームページ制作委員会」を設置して、企画の検討を開始した。その過程で明らかになったのが、以下の6つの目標である。

アスク・キッズ 6つの目標

- ①「アルコール・薬物・タバコ」を依存性薬物として総合的に扱い、依存症については回復できる病気というイメージも伝える
- ②ゲーム感覚あふれるページにし、「勉強」を意識せずに、楽しみながら予防知識を習得できるようにする
- ③小学校高学年が理解できる内容にするが、レベルは下げない
- ④小・中・高の保健体育や総合学習で使えるようにする
- ⑤家庭での予防教育を支援する
(親子が一緒に見ることで、予防教育を受けたことがない親世代にも学習の機会を提供できる。また、親子が話し合うきっかけにもなる)
- ⑥2002年3月オープンとする

これらの目標を達成するために、4回にわたって、メイン・ページである「ヤクブツ大王の挑戦状」のシナリオの練り直しを行なった。

とくに苦勞したのが、目標の②と③である。今の子どもたちは高度なゲームに慣れているから、ちゃちな内容では満足しない。最後まで飽きさせない仕掛けをいくつも編み出す必要があった。また、伝えたい情報はたくさんあるが、画面に表示できる文字数は限られ、しかも小学生が理解できるような文章にしなければならないという制約もあった。

第1案は勉強色が強すぎたため、第2案はも

っとストーリー性を打ち出すことにし、登場人物のキャラクター化に力を入れた。それをふくらませた第3案は、ゲームとしての魅力を追求めたあまり壮大なものになり、技術的・予算的・時間的制約にぶつかった。第4案は、およその全体量を想定し、登場人物やストーリー、情報量を思い切り絞り込んで、シンプルな構成に作り変えた。キャラクターデザインとシナリオづくりに予想外の時間がかかり、最終案が完成したのは9月だった。はみ出した情報は、「ヤクブツ大王の挑戦状」以外のページで補完することにした。

以後は業務委託先主導で急ピッチの作業が進んだ。2002年1月末に「ヤクブツ大王の挑戦状」の作りこみが終了、2月に内部でその他のページを制作し、3月に入って全体の動作確認と手直しをし、3月14日にアップという忙しいスケジュールだった。

業務委託先にとっても初めての試みだったが、予想以上に大きくふくらんでしまった業務を、情熱を持って完遂してくれた。プロの手を借りたからこそ得られた完成度だと思う。

3. アスク・キッズの構成

アスク・キッズの構成は以下の通り。大部分を「ヤクブツ大王の挑戦状」が占めている。ホームに宇宙船で地球に向かうソーベエを配し、ふきだしの中でそれぞれのページを解説。タイトルをクリックすると、ページが別画面で立ち上がる形になっている。

アスク・キッズ

- ヤクブツ大王の挑戦状……メインページ。ゲーム仕立て
- ソーベエのトラの巻……資料。総合学習の調べもの

● 感想コーナー……メールで送られてきた感想を掲載

● リンク……子どもが活用できそうな関連サイトの紹介

● 親と教師のコーナー……図書・教材・出張講座などの案内

● A S K……当団体の一般サイト「A S Kのページ」へのリンク

★依存症回復者からのメッセージ

(2002年6月オープン)

「ヤクブツ大王の挑戦状」に入りきらない情報や機能を補足するため、以下のページを置くことにした。

「ソーベエのトラの巻」は資料ページで、総合学習に対応。徐々に拡張していく予定。

「感想コーナー」は、相互性を持たせるために設置。当初は「掲示板」を検討していたが、いたずら書きを防止するため、メールで受け取り、内容をチェックしてから掲載することにした。開設後に、学校のコンピュータはメールの設定がされていないものもあることがわかり、メールソフトを経由しなくても送れるアンケートフォームを用意した。

「依存症回復者からのメッセージ」は、依存症についての情報を補完するために設ける。依存症とはどんな病気なのか？ 何が苦しかったのか？ 回復のきっかけは何だったのか？ この体験から学んだことは何か？ ……子どもたちに実感をもってもらうために、若くして依存症になり回復した人が、直接子どもたちに語りかける形態を考えている。アルコール、タバコ、シンナー、覚せい剤、それぞれ1人ずつ参画してもらい、子どもたちからメールによる質問や相談も受けつける予定(ホームページ上で回答)。

4. 「ヤクブツ大王の挑戦状」のあらすじ

アスク・キッズの目玉「ヤクブツ大王の挑戦状」は以下のような構成になっている。

イゾン星ヤクブツ大王は、依存性薬物を用いて宇宙を支配することをたくらんでいる。次なるターゲットは地球。大王は、手下のイゾン星ヤクブツ四天王(ニコ・チンタール大臣=タバコ、エ・チール公爵=アルコール、怪僧ラルル=シンナー、シャブー將軍=覚せい剤)を地球に送りこんだ。四天王はパソコンの前にいる“あなた”に、タバコ、アルコール、シンナー、覚せい剤を使うようにたくみに誘惑する。

一方、「銀河パトロール隊」を組織し、宇宙の安全を守っているクリン星から、新入隊員のソーベエ(sober=「薬物を使わないしらふの状態」が名前の由来)が地球の子どもたちを守るために派遣される。“あなた”を誘惑する四天王と、“あなた”を守ろうとするソーベエの会話から、それぞれの薬物の特徴や害について学習することができる。会話は、アニメーションによる説明画像でわかりやすく補完されている。

各ステージ後半では、ソーベエにじゃまされて逆切れした四天王が、“あなた”にクイズで挑んでくる。このクイズによって、これまでに学んだことを復習できる。中にはクイズバトルで初めて出てくる内容もあるが、不正解でも四天王がきちんと解説してくれるから、そこで覚えればいい。正解か不正解かによって、四天王の台詞と表情が変わるようプログラミングされている。台詞と表情は、正解が増えるにしたがってさらに変化する。

課されたノルマ(5門正解するまでランダムに出題)をクリアすると、四天王は風船をつけられてどこかへ飛ばされてしまう(スクロールされて消えていく)。そのあとには、それぞれのパスワードが残されているという設定である。

四天王1人ごとに1つのステージ(タバコ、アルコール、シンナー、覚せい剤)があり、どこから始めてもよい。ただし、「？」がついた

謎のステージだけは、他の4ステージのパスワードをすべて集めないと始められない仕掛けになっている。

さて、四天王全員を追っ払った“あなた”は、最後に残った謎のステージに進むための4文字のパスワードを持っている。このパスワードを入力すると、「おめでとう」とかわいい女の子が出てくる。これは実は、イゾン星ヤクブツ大王の娘、ヤクブツ・ド・ラッグ王女で、言葉巧みにマジック・マッシュルームを勧める。ソーベエが正体を見破ると、いよいよ黒幕・イゾン星ヤクブツ大王の登場。依存性薬物の魅力を説き、しつこく“あなた”を誘う（断わりロールプレイ）。きっぱりと断わり続けないと、“あなた”はこの画面を抜け出せない。ここでもし誘いに乗ると、一度ゲームオーバーになり、再び「断わりロールプレイ」に引き戻されてしまう。

“あなた”が誘いを5回断わると、怒った大王がクイズバトルを挑んでくる。今回は、より厳しい10問のノルマが課せられる。クリアすると、大王と王女も風船でどこかへ飛ばされてしまう。「これで勝ったと思うなよ。我々はお前たちの身近にひそんで、いつでもスキをねらっているからな。せいぜい気をつけるがいい」という置手紙を残して。最後に、任務を終えて帰り支度をしたソーベエが、これからは自分の身は自分で守るよう“あなた”に告げ、銀河パトロール隊の「自分を守るための十カ条」を授ける。

自分を守るための十カ条

- 【一】 つらいときはひとりで悩まず、その気持ちを誰かにそっとうちあける。
- 【二】 かなしくて泣きたいときは、おもいきり泣く。
- 【三】 頭にきたら、だまっていなくて相手に伝える。
- 【四】 イヤなことはイヤだという。
- 【五】 うれしいときは、その気持ちをすなおに表現する。
- 【六】 自分なりの気分転換の方法を見つける。
- 【七】 のんびりとリラックスする。
- 【八】 失敗しても、めげないでまたチャレンジする。
- 【九】 ありのままの自分を、好きになる。
- 【十】 薬物なんかに手を出さない。

※「自分を守るための十カ条」は、健康に生きるために必要な「ライフスキル」で構成されている。ライフスキルは、正しい知識とともに予防には欠かせない要素。中でも、情緒やストレスへの上手な対処・対人関係スキル・意思決定などを多少でも入れられないかと検討した結果、この「十カ条」と大王との「断わりロールプレイ」を組み込むことになったのである。

5. 「ヤクブツ大王の挑戦状」に盛り込んだ予防知識

各ステージ前半で繰り広げられる四天王とソーベエとの会話の中には、予防知識がコンパクトに盛り込まれている。四天王の発言（よく言われる効用）を、ディベートのように、ソーベエが1つ1つ論破していく。言葉だけではわかりにくく飽きるので、中央のアニメ説明図で補強している。字数制限、小学生にわかる表現、口調のおもしろさの3点に苦心した。

(1) タバコのステージ

ニコ・チンタール大臣

「ゲハッゲハッゲハッ！ ワシはイゾン星ヤクブツ四天王の一人、ニコ・チンタール大臣だゲハッ！ タバコのすばらしさを伝えにイゾン星からやって来たゲハッ！」

ソーベエ

「待つでゴザル！ だまされてはいけないでゴザルよ！」

ニコ・チンタール大臣

「ちっ、ワシの計画をジャマする気ゲハッ！？」

アニメ説明図「ニコチンの作用」

ニコ・チンタール大臣

「そこのキミ、ソーベエなんか放っておいて、このタバコを吸って見ないゲハッ！？ これ一本で簡単にリラックスができるんだゲハッ！」

ソーベエ

「タバコに入っているニコチンは、脳に入りこんで気分を変えるのでゴザル。しかしその一方で血管をちぢめて心臓に負担をかけたりと、たくさんの悪さをするのでゴザル」

アニメ説明図「ニコチン依存」

ニコ・チンタール大臣

「イライラしているときに吸うと落ちつくんだゲハッ！」

ソーベエ

「体からニコチンがぬけてくるとイライラして集中力が落ちるので、またタバコを吸うとそれがおさまるだけなのでゴザルよ！ ニコチンには“依存性”（いぞんせい）というやめたくてもやめられなくなる性質があるので、どんどんそのワナにはまって体がダメージを受けていくのでゴザル」

アニメ説明図「タバコの歴史」

ニコ・チンタール大臣

「なにをそうムキになっておるのゲハッ！ ちゃんと法律で認められている商品なんじゃから、もんくばかり言うでないゲハッ！」

ソーベエ

「タバコが世界中に広まって500年たつので

ゴザルが、科学的に害があるとわかったのはほんの50年前。もし、今タバコというものが新たに発売されるとしたら、まず合法的（法律で認められるもの）な商品としては認可されないでゴザル」

アニメ説明図「ケムリの正体」

ニコ・チンタール大臣

「ムムッ……な、なんたってタバコを吸うのはカッコイイゲハッ！ 立ちのぼるケムリがなんともシブイのゲハッ！」

ソーベエ

「タバコのケムリは何万種類もの化学物質の集まりなのでゴザル。でも正体がわかっているのは、そのうち4000種類。その中には依存性のあるニコチン、発ガン性の物質がつまっているタール、猛毒（もうどく）の一酸化炭素など、体に害があるとわかっている物質だけでも200種類にもなるのでゴザル」

アニメ説明図「副流煙の害」

ニコ・チンタール大臣

「ウグッ……まあ、たとえ害があったとしても、タバコを吸って、命をちぢめるのは自分の勝手ではないかゲハッ！」

ソーベエ

「タバコのケムリは、まわりの人にも害があるのでゴザル！ タバコを吸っている人といっしょに暮らしている人は、ガンになりやすいのでゴザル！」

ニコ・チンタール大臣

「うぬぬぬっ！ よけいなことばかりペラペラしゃべりおってゲハッ！ ソーベエめ、こうしてくれるゲハッ！」

ソーベエ

「な、何をするでゴザル？？」

（タバコでできた檻に閉じ込められるソーベエ）

ニコ・チンタール大臣

「ゲハッゲハッゲハッ！ こうなったらクイズで勝負だゲハッ！」

ソーベエ

「ゴホゴホ……」

※このあと、クイズバトルが始まる。プレイヤーが正解と思う番号をクリックすると、四天王による解説ページが現われる。

＜クイズの出題テーマ ノルマ5問＞

依存性のある物質／がんの原因になる物質／目を刺激する物質／脳を酸欠にする物質／ニコチンが脳に到達するのにかかる時間／肺にたまるタールの量／受動喫煙の意味／副流煙／がんとの関係／妊娠との関係

(2) アルコールのステージ

エ・チール公しゃく

「フッフッフ……ミーはイゾン星ヤクブツ四天王の一人、エ・チール公しゃくでアル。お酒のすばらしさを伝えるために、はるばるやってきたのでアル。君との出会いを祝してカンパイといこうではないか、でアル」

ソーベエ

「あ、あぶないでゴザルよ！ お酒の主成分はエチルアルコールという薬物の一種でゴザル。子どもの体は、エチルアルコールを分解する力が弱いのでダメージが大きいでゴザルよ！」

アニメ説明図「アルコールは脳をマヒさせる！」

エ・チール公しゃく

「なんのなんの、心配無用でアル。これは果汁（かじゅう）入りなのでジュースみたいなもの。フワッとしていい気分になれるのでアル」

ソーベエ

「だまされてはいけないでゴザル。お酒でよっぱらうということは、脳がマヒすることなのでゴザル。このとき脳の細胞（さいぼう）もダメージを受けているでゴザルよ！」

アニメ説明図「飲酒が引き起こす事故」

エ・チール公しゃく

「よっぱらうと、みんなでワイワイさわがせて楽しいのでアル。イッキ飲みなどすれば、イッキに盛り上がりすぎてサイコーなのでアル」

ソーベエ

「イッキ飲みなど、とんでもないでゴザル！ 短時間に大量のお酒を飲まされて、急性アルコール中毒になって死んでしまう人が毎年出るでゴザルよ！ それに、よっぱらうと運動神経や判断力がにぶるので、いろんな事故が起きやすいのでゴザル」

アニメ説明図「アルコールの体への害」

エ・チール公しゃく

「ムムッ……お、お酒くらい誰（だれ）でも飲んでいるのでアル。子どもが飲んだって、害なんかぜ～んぜんないのでアル」

ソーベエ

「ウソでゴザル！ こんなに害があるでゴザルよ！」

アニメ説明図「子どもは害が大きい！」

エ・チール公しゃく

「フフンッ……お酒を飲めば、大人の気分を味わえるのでアル。子どものころから飲む練習しておいたほうがお酒に強くなって、大人になった時もお酒を楽しめていいのでアル」

ソーベエ

「子どもの体はダメージを受けやすいのでゴザル！ 若いうちから飲んでいると、アルコール依存症（いぞんしょう）という、アルコールなしでいられなくなる病気にもなりやすいのでゴザルよ！」

エ・チール公しゃく

「うぬぬぬっ！ よけいなことばかりペラペラしゃべるのでアル！ こうしてくれるのでアル！」

ソーベエ

「な、何をすることでゴザル??」

（お酒の瓶に吸い込まれるソーベエ）

エ・チール公しゃく

「フッフッフ……こうなったらクイズで勝負な

のでアル！」

ソーベエ

「キュー……」

<クイズの出題テーマ ノルマ5問>

酔いの原因／酔いと脳のマヒ／アルコールを分解する臓器／イッキ飲み／脳への影響／子どもへの影響／体質／男性への影響／アルコール依存症と性格／妊娠との関係

(3) シンナーのステージ

怪僧(かいそう) ラリル

「ひよっひよっひよ……わしゃあ伊ソン星ヤクブツ四天王の一人、怪僧ラリルだひよ〜。シンナーのすばらしさを伝えるためにやって来たひよ〜。キミもシンナー吸うのひよ〜」

ソーベエ

「ダ、ダメでゴザルよ！ シンナーは有機溶剤(ゆうきようざい)といってペンキなど水に溶けないものをとかす薬剤の一種でゴザル！他にも接着剤(せっちゃくざい)や塗料(とりょう)、ライターのガスなどを吸うと、すごく危険なのでゴザル！」

アニメ説明図「シンナーは脳をとかす！」

怪僧ラリル

「吸うと、ポ〜ッとして気持ちがよくなるんだひよ〜」

ソーベエ

「シンナーはアルコールと似たような作用があって、脳をマヒさせて、その上とかしてしまうのでゴザル」

アニメ説明図「シンナーによる幻覚」

怪僧ラリル

「すごい世界が見えるのひよ〜。チョーおもしろいひよ〜」

ソーベエ

「そんなさそいにはいけなくてゴザル！シンナーには現実ではないものが見えたり聞こえたりする“幻覚作用”(げんかくさよう)が

あるのでゴザル。みんな幻覚を求めてシンナーをやるのでゴザルが、実はこれは脳が大混乱を起こしている、とても異常な状態なのでゴザル」

アニメ説明図「シンナーで死ぬこともある！」

怪僧ラリル

「お酒とちがって、吸ったらすぐにきくのひよ〜。イヤなこと忘れられるのひよ〜」

ソーベエ

「それが危険なのでゴザル。シンナーはアルコールよりも脳のマヒのスピードが早いので、あっという間に脳が止まって死んでしまうことがあるのでゴザル！」

アニメ説明図「シンナーの体への害」

怪僧ラリル

「ただの遊びだひよ〜。害なんてないのひよ〜」

ソーベエ

「とんでもないでゴザル！有機溶剤は体と溶かしてしまう薬でゴザル！そんなものが体内に入ったら、歯や骨、脳細胞(のうさいぼう)がとけて、一人ではまともに歩けない体になってしまうこともあるのでゴザル！」

怪僧ラリル

「お前、うるさいのひよ〜。ちょっとだまってるひよ〜」

ソーベエ

「な、何をすんでゴザル??」

(接着剤のついた帯でグルグル巻にされるソーベエ)

怪僧ラリル

「ひよっひよっひよっ！こうなったらクイズで勝負だひよ〜」

ソーベエ

「みゅみゅー……」

<クイズの出題テーマ ノルマ5問>

シンナーの危険性／主な成分／脳への影響／体への影響／大量吸引の結果／法律／

シンナー遊びを始める年代／動機／回復／十代への影響

(4) 覚せい剤のステージ

シャブー将軍

「がっはっは！ オレはイゾン星ヤクブツ四天王の一人、シャブー将軍。覚せい剤（かくせいざい）のすばらしさを伝えるためにイゾン星からやってきた。さあ、この薬をやるのだ！」

シャブー将軍

「がっはっは！ 注射する人が多いのだが、注射がコワければ、火であぶるがよかろう！ カプセルや錠剤にして飲むのもよし！」

ソーベェ

「じょうだんではないでゴザルよ！ それはとんでもなく危険なことゴザルよ！」

アニメ説明図「覚せい剤の別称」

シャブー将軍

「がっはっは！ なら、このスピードをやれ！ エスやクリスタル、アイスもあるから好きなものを選べ！」

ソーベェ

「だまされてはダメでゴザル！ みんな覚せい剤の別の呼び方でゴザルよ！」

アニメ説明図「覚せい剤のワナ」

シャブー将軍

「がっはっは！ この薬をやれば頭がギンギンになるぞ！ 勉強ができるようになって、成績もグングンあがるのだ！」

ソーベェ

「それが落とし穴でゴザル！ 覚せい剤をやると、脳が異常にこうふんするのでゴザル。その反動で、薬の効き目が切れると、気分がジェットコースターのように急に落ちこみ、どうしようもなく不安になってしまうでゴザルよ！ それで、また覚せい剤に手を出してしまうのでゴザル！」

アニメ説明図「ヤセ薬の正体」

シャブー将軍

「がっはっは！ ヤセ薬としても効き目バッチリ、グングンやせる夢の薬なのだ！」

ソーベェ

「そんなのウソでゴザル！ 一時的に食欲が落ちるだけで、薬が切れればものすごい食欲がもどって、ムチャ食いしてしまうのでゴザル」

アニメ説明図「快感と依存」

シャブー将軍

「がっはっは！ この世のものとは思えない、最高の気分になれるのだ！ さあ、はやくやれ！」

ソーベェ

「そのモーレツな快感を脳が覚えてしまって、覚せい剤なしではいられなくなってしまうのでゴザル！」

アニメ説明図「地獄の恐怖」

シャブー将軍

「がっはっは！ これさえあれば自信がついて、コワイものなど何もなくなるのだ！」

ソーベェ

「そんなのは、覚せい剤が作り出すウソの世界でゴザルよ！ ずっと使っているうちに、周りの人がみんな自分を殺しに来るように思えたり、こわくてこわくて気がくるいそうになってしまうのでゴザル！」

シャブー将軍

「がっはっは！ さきほどから余計なことをペラペラとよくしゃべる！ こうしてくれるわ！」

ソーベェ

「な、何をすることでゴザル??」

(注射器に閉じ込められるソーベェ)

シャブー将軍

「がっはっは！ こうなったらクイズで勝負だ！」

ソーベェ

「プシュー……」

<クイズの出題テーマ ノルマ5問>

製造方法／形状／使用法によるちがい／切れたときの状態／脳への作用／回復／法律／フラッシュバック／動機／社会への広まり

(5) 謎のステージ

ラッグ

「おめでとう！ 私はラッグ。四天王を追いはらうなんてすごいわ！ お祝いにごちそうを用意したわ！ たくさん食べてね！」

ソーベェ

「うわあ、これはおいしそうなキノコ料理♪ くんくん……」

ソーベェ

「や！ こ、これはマジックマッシュルーム！ 幻覚作用（げんかくさよう）のある毒キノコでゴザルよ！」

ラッグ

「毒だなんて、大げさね。食べても死なないし、ぜんぜん危なくないわよ。安心して食べてみて。楽しいわよ〜♪」

ソーベェ

「法律をごまかして観賞用の植物とかいって売られているでゴザルが、実際は薬物として気分を変えるために使用されているのでゴザル。こういうのを入り口に本格的なヤクブツにハマっていく人が多いのでゴザル！」

ラッグ

「ふっふっふ……そこまで知っていたとはね……。こうなったらしかたがないわ」

ラッグ

「私の名前はヤクブツ・ド・ラッグ！ イゾン星ヤクブツ大王の娘（むすめ）よ！！ パパ！」

ソーベェ

「パパって、ま、まさか……??」

イゾン星ヤクブツ大王

「ぐふふふふ……我こそはイゾン星ヤクブツ大王……口うるさいソーベェなど、こうしてくれるわ……」

ソーベェ

「うわァ、ヤクブツ大王でゴザル！ 助けてッ！」

断わりロールプレイ

①「薬物をやってみないか？」

- 1 やってみようかな（ゲームオーバー）
- 2 体に悪いんじゃないの？（③へ）
- 3 絶対やらない（②へ）

②「イヤなことを忘れられるぞ」

- 1 やってみたいけど、コワイ（③へ）
- 2 絶対やらない（④へ）
- 3 やってみようかな（ゲームオーバー）

③「一度くらいならだいじょうぶさ」

- 1 絶対やらない（①へ）
- 2 体に害があったらどうする？（⑤へ）
- 3 やってみようかな（ゲームオーバー）

④「ものすごく気持ちいいんだぞ？」

- 1 体に害があったらどうする？（⑤へ）
- 2 やってみようかな（ゲームオーバー）
- 3 絶対やらない（⑥へ）

⑤「やってみて体に合わなければ、やめればいい」

- 1 やめられなくなったらどうする？（⑦へ）
- 2 やってみようかな（ゲームオーバー）
- 3 絶対やらない（①へ）

⑥「やってみて体に合わなければ、やめればいい」

- 1 絶対やらない（⑧へ）
- 2 やめられなくなったらどうする？（⑦へ）
- 3 やってみようかな（ゲームオーバー）

⑦「ほんの少しやってみるだけだから、いつでもやめられる」

- 1 やってみようかな（ゲームオーバー）
- 2 法律で禁じられている（⑨へ）
- 3 絶対やらない（①へ）

⑧「ほんの少しだから、いつでもやめられる」

- 1 やってみようかな（ゲームオーバー）
- 2 絶対やらない（⑩へ）
- 3 法律で禁じられているし……（⑨へ）

⑨「今どきみんなやっている。やらないと置いていかれる」

- 1 絶対やらない（①へ）

2 やってみようかな (ゲームオーバー)

3 でも、コワイなあ…… (③へ)

⑩「おのれ～。これだけ言ってもやらないとは……。こうなったらクイズで勝負だ！」

※「やってみようかな」を選ぶと必ずゲームオーバーになり、ソーベエが出てきて、「薬物は、一度の使用でやめられなくなる危険がある。自分自身を守るために、どうどうと断わろう！」と言う。そして、ロールプレイの最初 (①) に戻る。

＜クイズの出題テーマ ノルマ10問＞

合法ドラッグ/マジックマッシュルーム/依存性薬物/回復/ニコチンの作用/薬物探索行動/喫煙者でタバコをやめたい人の割合/軽いタバコの害/タバコとぜん息/煙に含まれる有害物質の数/タバコの警告表示/アル中とアルコール依存症/未成年と大人の飲酒/CM規制/酔いがピークに達する時間/イッキと急性アルコール中毒/自動販売機のある国/未成年者飲酒禁止法/シンナーの脳への作用/フラッシュバック/シンナー遊びの動機/覚せい剤の別名/覚せい剤の勧め方/受刑と回復

6. 「ヤクブツ大王の挑戦状」制作過程でぶつかった課題と対応

(1) IT環境など

現状では、ADSLやケーブルなどのブロードバンドから、ISDN、果てはアナログ回線までさまざまな通信環境が存在している。また、パソコンのOSはWindows (Win)、Machintosh (Mac)、ブラウザはInternet Explorer (IE)、Netscape Navigator/Communicator に分かれ、どちらにもさまざまなバージョンが存在している。画面の大きさもデスクトップから小型のノートパソコンまで多種多様である。

すべてを生かすか、あるところから切り捨て

るかで、制作物の内容に大きなちがいを生じることになる。たとえば、アナログ回線を標準にするとしたら、アニメの使用も不可能になり、見栄えのない貧弱な表現しかできなくなる。ブロードバンド時代に通用するものはとうてい作れない。

今回は、学校での活用を前提にしていたため、教育関係者にヒアリングしたところ、「学校によってまちまちだが、回線はISDNが多く、ケーブルテレビのところもあるようだ」との回答を得た。また、「学校で使われているマシンはWin (95、98、ME) が圧倒的でMacはほとんどなく、モニターは15インチが多く、フラッシュのプラグインは入っていないであろう」とのことだった。一方、文部科学省の「ミレニアム・プロジェクト」(2000～2005年度の6ヵ年計画)には、2001年度末までに約4万校すべての公立小・中・高のネット接続環境を整備し、接続スピードは2001年度末までにISDN64kbps、2005年度末までに動画を無理なく活用できる1.5Mbpsにするとあった。

一般家庭を考えてもWinのシェアが大きい。またADSLの急激な伸びから推して、ブロードバンド化が急ピッチで進むことが推測される。

そこで、「ISDN、Win98、IE5.0」を標準と考え、その条件より下は切り捨てて制作を進めることに決定した。ただし、Mac及びNetscapeでの動作確認も続け、できるかぎりの調整を図ることとした。

結論としては、MacはOS9.0以上でIEを使用した場合は快適に見られる。ネットスケープについては、最後までねばって調整したが、画面が適切に表示されないことがあり、どうしても改善できなかった。そのため、やりかたのページに「【推奨ブラウザ】Internet Explorer5.0以降。Netscapeでは画面が適切に表示されないことがあります」と記載した。

なお、画面サイズは、小型のノートパソコン

でも見られるような大きさを自動的に開くように設定した。ゲームの途中でお気に入り（ブックマーク）に登録できないよう、ブラウザからアドレスバーやボタンを消す設定を行なっている。

また、当初はCGIプログラミングの使用を予定していたが、小回りが利くJavaプログラミングのほうが、当事業にふさわしいという業務委託先のアドバイスで変更した。基本となるhtmlファイルはMacromedia社Dreamweaver 4Jで制作。画像とGIFアニメはMacromedia社Fireworks 4。BGMのMIDIファイルはOpcode社EZ Vision3.02Jで制作した。

（2）学校で使うことからくる制約

学校での使用を考え、ダウンロードしなければならないプラグインは使わないことにした。そのため、アニメはFlashではなくGIFアニメを、音楽はMP3ではなくMIDIデータで制作した。

同じパソコンを複数人が共有することを考慮し、アプリケーションを終了すると、初期状態に戻るよう設定。つけっ放しでも6時間たつと初期状態に戻るようクッキーを設定した。当初、プレイヤーの名前を一度入力すると呼びかけてくるように設定する案が出されていたが、共有状況を考えて廃案とした。

また、学校のパソコンはメールソフトの設定が行なわれていない可能性もあるため、ブラウザからアンケートフォームで感想を送れるようにした。

なお、学校では、経費節約のため、生徒のプリンター使用を極力制限しているという話も聞いた。

（3）小学校高学年が理解できるページ

小学校での予防教育の対象が高学年のため、漢字は小学校5年生を標準にした。どうしても

漢字でないとわかりにくい言葉は、カッコ書きでふりがなや意味を記した。

小学生が日頃接しているゲームやアニメ、雑誌などを見ると、かなりむずかしい内容も含まれていた。そこで、かみくだいた表現にするよう心がけるべきだが、レベルを落とす必要はないと判断。小学5、6年生の男女数名にモニターを依頼し、制作が進むごとにチェックしてもらうことにした。

クイズを簡単にし、ノルマを3問にしたこともあったが、小学生モニターから「クイズが簡単だと、敵キャラクターが弱く見える。ある程度手ごわい相手のほうがやりがいがある」という意見が出て、思い切ってレベルアップさせることにした。その結果、大人のモニターから「クイズがけっこうむずかしい。大人でも間違えるのだから、子どもには無理なのでは？」という意見が出されたが、小学生たちは2～3問の間違いで5問のノルマをクリアしており、大人とレベルはあまり変わらなかった。

親を含めた大人世代は、学校時代に予防教育をまったく受けておらず、とくにアルコールについては、親が子どもに勧めているケースも多い。親子が一緒にプレイすることで、①親の認識アップ、②家庭の中で薬物について話す機会を得る、という二重のメリットが生まれる。自然な形の、家庭での予防教育推進につながるのではないか。

（4）キャラクターとストーリー展開

画面内にソーベエという「物語の主人公」を置き、プレイヤーとの橋渡し役とした。敵キャラクターに対抗して、プレイヤーに情報を与えリードする存在であるが、毎回やられてしまい、プレイヤーがクイズバトルに勝つことで助けられる。感情移入できるように、多少マヌケな親しみやすい性格に設定し、BGMにも反映させた。口調が時代劇調なのは、地球のテレビ電波を受信して楽しんでいたため、見ていた番組

は日本の時代劇だったという設定である。

敵キャラクター（四天王・大王・王女）は、「イゾン星人」ということで、爬虫類的な様相を取り入れ、感情移入できないようなデザインにした。四天王は、衣装による差別化を図るためもあって、大臣・公爵・怪僧・将軍という設定にした。肩書・口調とも、それぞれの薬物の特徴や雰囲気やを反映させている。「プレイヤーを言葉巧みに誘惑し、脇にいるソーベエに論破されると逆切れして監禁。そのあげくにプレイヤーにいきなりクイズバトルを挑み、プレイヤーが回答するたびに悔しがったり嘲ったりしながら正解を教え、解説。最後には風船をつけられて飛んでいく」というある種不合理な展開を押し切れるよう、強引な性格に設定。

プレイヤーがクイズをクリアすると、敵キャラクターは風船をつけられ、捨て台詞を残しながら飛ばされていってしまう。この表現を用いたのは、第一に暴力的な表現を避けるため、第二にまた現われる可能性を暗示したかったためである。依存性薬物は常に私たちのすぐ身近にあり、遠ざけることはできても、せん滅することはできないからだ。

なお当初は、プレイヤー自身を画面に登場させることを考えたが、最低でも男女それぞれの選択肢を用意しなければならなくなり、構成が非常に複雑になるため中止した。

台詞をすべて音声化する案も出たが、作業量と予算の問題であきらめた。

完成間近になって、キャラクターの名前をさしかえる一幕もあった。「厚生労働省がマジック・マッシュルームを麻薬及び抗精神約取締法に基づく規制対象にする方針を決めた」というニュースが飛び込んだためである。非常に喜ばしいことだが、イゾン星ヤクブツ大王の娘を「ゴーホー・ド・ラッグ」と名づけていたため、マジック・マッシュルームが近い将来「違法ドラッグ」になるのであれば、その時点で改名を迫られる。検討の結果、名前を「ヤクブツ・ド・

ラッグ」にさしかえることにした。

（5）最後まで飽きさせない工夫

<モチベーションの持続>

ステージごとに四天王を1人ずつ追い払い、パスワードを集めていくという仕掛。

パスワードを4つ集めないと入れない「謎のステージ」の存在。

クイズバトルでは、勝敗によって、敵キャラクターの台詞と表情が常に変化。

<視覚・聴覚を使ったアプローチ>

ステージごとに新しいキャラクターが登場。

随所に小ワザを利かせたアニメーション。

場面ごとにBGMを変え、変化とドラマ性を演出。

<達成感>

各ステージをクリアすると、追っ払った敵キャラクターのグラフィックが変化。

最後のステージをクリアすると、ソーベエがプレイヤーを称え、「十カ条」を贈呈。

（6）リピーターの確保

クイズはランダムに出題されるので、プレイするたびに入れ替わる。また、文章はテキストデータにしてあるため、将来的には内容の更新も可能である。

「感想コーナー」を置くことで、相互性を持たせた。ただし掲示板ではなく、メールで受け取り内容をチェックしてからアップする形。

2002年6月に「依存症回復者からのメッセージ」をオープンする。ここでは、回復者への質問・相談も受けつける予定。

7. モニターによる評価

本論文を書いている3月末時点では、アクセス数は約1000件。まだ新学期が始まる前であり、子どもたちによるアクセスはほとんどないものと思われる。感想メールも届いていない。

そこで、利用者の手ごたえを探るために、モ

ニターの感想を付記する。概して、大人は「子どもにはむずかしいのでは？」と感じたようだが、当の子どもたちは十分にやりこなし、理解している様子がわかる。

●小5男子

遊びと勉強がいりまじってよかった。
説明に出てくるアニメーションがわかりやすい。
ためになった。
音楽がよかった。

●小5女子

タバコってキライ！
これ読んでもっとキライになりました。
お父さんがタバコ吸うのでこのページのこと教えるつもり。
お酒も薬物だと今日初めて知った。
面白かったからもう一度やってみた。
そしたらクイズの問題が変わってた！
全部のクイズが見れるまでがんばります！

●小6男子

タバコ、薬物、お酒などの恐ろしさがあらためてわかりました。
クイズをしながらわかるのが面白かったです。
知らないことがたくさんありました。
マジックマッシュルームというのも、初めて知りました。
知らなかったら、誘われたら一緒になんでもしてしまふかもしれないけど、
怖さがわかったので、大きくなっても絶対にやりません！！

●小6女子

アルコールとかの話って.....
とってもムズカシそうな感じがするんだけど.....
やってみるととてもカンタン！
映像もカワイクて(悪役は.....カワイイか!?)。
かなりゲーム感覚で楽しめた_
これの“いじめ版”とか“ぎゃくたい版”もあったらイイな。

●中2男子

薬物についてはまあまあ知ってるつもりだったけど、あらためてその怖さがわかった。
クイズ形式でわかりやすかったし、楽しく勉強できた。

もしそういうことをやっている人や誘ってくる人がいたら、その怖さをおしえてあげようと思います。自分の体や人生を大切にしたいです。

●40代主婦

家族でやりました。
初めは小6の次男と、途中から中2の長男も加わって、楽しく(?)出来ました。
結構学校で教わっているみたいで、「副流煙」なんていう言葉も次男は知ってました。
長男はさすがに中学生。正解率も高かった。
親の私はけっこう知らないことが多く、子どもと一緒に勉強させて貰いました。

●40代公務員

私がまず試してみて、子どもには少し難しいのではないかと思い、小5の娘を呼んでやらせてみました。
子どもにとっては、クイズ形式というのは、非常に興味がわくようです。わからない問題も、解説を見て「へー」などと言いながら、真剣に読んでいました。

娘の感想は――
絵が描いてあるのでわかりやすい。
問題の答えの説明があり、わかりやすい。
詳しく説明されていてよかった。

なお、自宅は56kbpsのアナログ回線ですが、耐えられないことはありません(画面が全部現れるまでには、十数秒~二十数秒かかりますが)。途中で「やめる」を選択すると、「そんなことでは、駄目だ」と怒られるのが、面白いですね。

●50代主婦

ゆっくり読みながらで、30分ぐらいかかったでしょうか。
結構むずかしくて、小学校高学年で解るかしたらという言葉もあったような気がします。

子どもだったらこういうゲームはどんどん進めるでしょうが、私の場合はいちいち感心してしまい、はたから見たら「とろい」と思われたかもしれません。

理解力がないというかそそかしいこともあって、問題を取り違えて結構間違えました。

でも、間違えるとそれだけ多くの問題をやることになるんですね。

かえって知らなければいけないことを多く覚えるかもしれませんね。

私はゲームに慣れていないため、パスワードをメモするときに、「〇〇が〇」と書けなかったため、入力の順番を間違えそうになりました。

最後の「自分を守るための十か条」、誰にもあてはまって、とてもいいなと思いました。

● 30代主婦

絵本のようにビックリ。

綺麗だし見やすいし、何よりストーリーがあって楽しいです。

完成度も高くて驚きました。

クイズも楽しく、知らず知らずに色々覚えながら遊べる感じでいいかも。

すごいです。本格的で子どもでも飽きないし、大人でも楽しかった。

そう、そして楽しいのに色々恐ろしいと実感できて、知らないことも多いので、ビックリでした。

うんうん、絶対に大人も子どもも楽しく学べると思いますよ。

8. PR 活動

「アスク・キッズ」の存在を広く知らせるために、開設直後に以下の活動を行なった。子どもに直接知らせるのはむずかしいので、大人を通して伝える方法を取り、第一段階としては教師に的を絞った。今後は、親に対するPR活動も行う必要があると思っている。

(1) Yahoo!などの検索エンジン 7 件へリンク

依頼

(2) 教師を対象にした小学校教材ホームページ等 12 件にリンクを依頼

・ かっちゃんの「学習便利帳」

http://www4.justnet.ne.jp/~k_yamada/index.htm

・ とびだせ学級クラブ

<http://www.tobidase.com/index.html>

・ 総合的な学習らんど

<http://www.nier.go.jp/saito/kuro/sougou.html>

・ 総合的な学習

<http://www.nipponhyojun.co.jp/sogo/>

・ 総合的な学習情報

<http://www2.ttcn.ne.jp/~hnet/sogo/index.html>

・ 大阪書籍キッズサイト

<http://www.osaka-shoseki.co.jp/kids/index.html>

・ 調べ学習に役立つリンク集

<http://www.page.sannet.ne.jp/lebaldu/homepage/page7.html>

・ 田中先生の部屋

<http://home.att.ne.jp/iota/ktanaka/>

・ 保健体育のひろば

<http://www2.nkansai.ne.jp/org/ytucp/hokentaiiku.htm>

・ 親子で使えるリンク集

<http://www.ne.jp/asahi/sun/rise/link/>

・ ぱびるす

<http://www.avcc.or.jp/papyrus/#obenkyou>

・ 朝日小学生新聞

<http://www.asagaku.com/>

(3) 教師を対象にしたメールマガジン 3 件に情報提供

・ 日刊小学校教師用ニュースマガジン

<http://www.synapse.ne.jp/~wahaha/>

index1.htm

・ ED-eyes 教育情報

http://www.ed-eyes.com/

・ 毎日教育メール

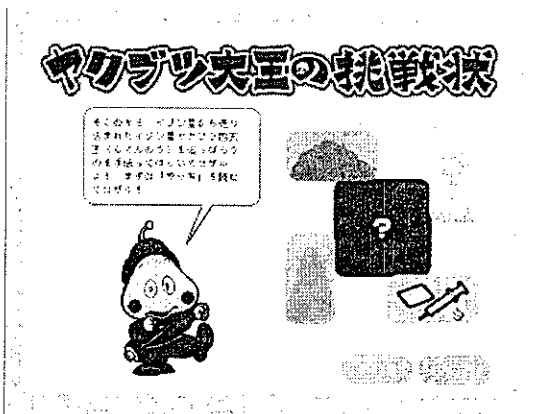
http://www.mainichi.co.jp/life/kyoiku/
edumail/

<ASK Kids の参考場面のいくつか>

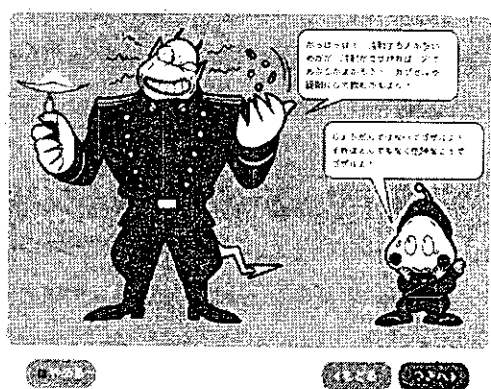
ホーム



ゲーム開始



登場人物 (覚醒剤)

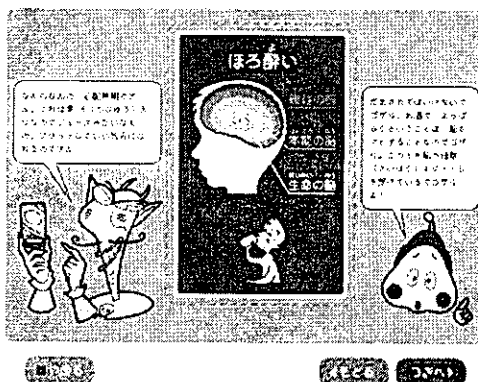


(4) 新聞・雑誌等報道機関計 25 件へ情報提供

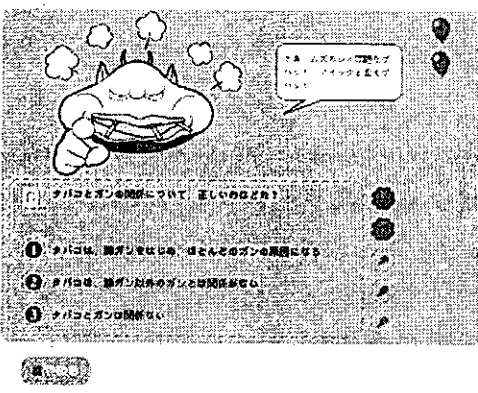
(5) アスク・キッズのチラシ 8000 枚を制作。

精神保健福祉センター・保健所・保健センターなどへ送付。その他、教育関係者が集まる会合などに持ち込み、随時配付している。

メカニズム



クイズ



Ⅲ. 研究成果の刊行に関する一覧表

1. 望月友美子

日本と世界のたばこ対策の現状—米国はどのように肺癌を減らしたか—

日本医師会雑誌 127(7):1009-1014, 2002

2. 加藤則子

母子保健からみた少年犯罪

思春期学 19(3): 273-277, 2001

20010375

以降のページは雑誌/図書等に掲載された論文となりますので
「研究成果の刊行に関する一覧表」をご参照ください。

「研究成果に関する一覧表」