

2025年4月17日  
KCJ GROUP 株式会社

## 参加者満足度 100%<sup>※1</sup>の中学生向けワークショップ、 中学生が「サイエンスコミュニケーター」となって、 iPS細胞をテーマにしたアナログゲーム制作に挑戦

～世界レベルの研究とエンターテインメントを融合した  
「コスモポリタンキャンパス 2025 Spring with EXPO」実施報告レポート～

こどもの職業・社会体験施設「キッズニア」の企画・運営を行う KCJ GROUP 株式会社（本社：東京都中央区、代表取締役社長：圓谷 道成、以下 KCJ GROUP）は、京都大学 iPS 細胞研究所（以下 iPS 細胞研究所）と大阪大学 社会ソリューションイニシアティブ（以下 大阪大学 SSI）との共同主催で、2025年3月26日（水）から28日（金）までの3日間、「コスモポリタンキャンパス 2025 Spring with EXPO-iPS 細胞研究所でサイエンスコミュニケーターになろう！-」（以下 ワークショップ）を開催しました。



京都大学 iPS 細胞研究所にて

参加した20名の中学生（事前応募、以下 受講生）は、iPS細胞研究所に実際にある4つの研究部門（未来生命科学開拓、増殖分化機構研究、臨床応用研究、基盤技術研究）に分かれ、「サイエンスコミュニケーター」として、各部門のiPS細胞の研究を楽しくわかりやすく伝えるアナログゲームを制作しました。

受講生は、1日目にiPS細胞研究所の和田濱 裕之氏の「“iPS細胞”を知る」と題した基調講演や、iPS細胞研究所内の見学などiPS細胞についての知識を深めた後、エンターテインメントプロデューサーの北原 妙子氏から遊びの本質や原則、ゲームの成り立ちについての講演を聞き、グループワークを交えながら、ゲームを創るための視点を学びました。2日目は、大阪大学 SSI の堂目 卓生氏から「幾何学的な精神」に加えて経験や感性に基づく「繊細の精神」の必要性、そして、ロート製薬株式会社の徳永 達志氏からは、伝える相手に憑依して考えることの大切さなどを学びました。最終日は、完成したゲームをチームごとにプレゼンテーションし、株式会社バンダイの青柳 知里氏をはじめ、3日間サポートいただいた先生方からも講評をいただきました。最後に、制作したゲームをこどもも大人も一緒に楽しみ、充実した3日間が終了となりました。

本ワークショップは、大阪・関西万博「TEAM EXPO 2025」プログラムの共創パートナーである KCJ GROUP が、企業や自治体、教育機関と連携した活動（※2）の1つとして、大阪・関西万博のテーマ「いのち輝く未来社会のデザイン」に基づき企画し、上述の2大学機関と共同で実施したものです。KCJ GROUP は、大阪・関西万博最大級の会場「EXPO アリーナ『Matsuri』」にて「KidZania JAPAN presents『こどもミライ祭り』-みんなで創る ワクワク未来-」を2025年8月7日（木）に実施する（※3）など、未来を担うこども達が、各分野で活躍するプロフェッショナルをはじめ、さまざまな人々と活発に交流し、楽しく学べる場を提供するとともに、未来をデザインしていく共創の機会を今後も創出してまいります。

※1 ワークショップ参加者の事後アンケートで、未回答1名を除き全員が「とても満足」と回答

※2 2023年4月5日発表 [https://www.kidzania.jp/corporate/common/pdf/230405\\_expo.pdf](https://www.kidzania.jp/corporate/common/pdf/230405_expo.pdf)

※3 2025年3月27日発表 [https://www.kidzania.jp/corporate/common/pdf/250327\\_kidzfuturematsuri.pdf](https://www.kidzania.jp/corporate/common/pdf/250327_kidzfuturematsuri.pdf)

## ■実施概要

### ・タイトル

「コスモポリタンキャンパス 2025 Spring with EXPO -iPS 細胞研究所でサイエンスコミュニケーターになろう！-」

### ・実施日時・場所

Day1 :2025年3月26日（水） 【京都大学 iPS 細胞研究所】

Day2-3 :2025年3月27日（木）～28日（金） 【大阪大学 中之島センター】

### ・講師陣

日程	講師	内容
Day1 ～	京都大学 iPS 細胞研究所 国際広報室 特命准教授 和田濱 裕之 氏	基調講演
Day3	エンターテインメントプロデューサー 北原 妙子 氏	講師・遊び監修
Day2	国立大学法人 大阪大学 大阪大学総長補佐・ 社会ソリューションイニシアティブ長 堂目 卓生 氏	講師
	ロート製薬株式会社 広報・CSV 推進部 マネージャー 兼 万博連携プロジェクト 兼 未来社会デザイン室 徳永 達志 氏	講師
Day3	株式会社バンダイ トイ事業部 企画1チーム 『たまごっち』企画担当 青柳 知里 氏	講評

### ・ワークショップ内容

**Day 1 : 2025年3月26日（水） “iPS 細胞”を知り、“楽しい”を創造しよう！**

**午前：**和田濱氏の基調講演では、iPS 細胞≠再生医療であり、iPS 細胞は、さまざまな再生医療の研究だけではなく、薬の開発にも役立っていることをお話しいただきました。その後、実際に iPS 細胞研究所を見学し、通常入室できない先端研究の現場を見た受講生たちは、興味津々でした。

**午後：**北原氏の講演では、「遊び」と「ゲーム」の中にある“楽しさ”を各自考えて、遊びの本質や原則、ゲームの成り立ちについて学びました。その後、配属先の研究部門チームの発表があり、チームごとに「日常で感じる“楽しい”ってどんなことだろう？」というグループワークを行った後、ゲームデザインの骨子となる「遊びの説明書」と遊びのアクセントとなる「ギミックのあるおもちゃ」をもとにアナログゲーム作りを開始しました。



<Day1 体験の様子>

## Day 2 : 2025年3月27日(木) “ミライ”に向けて、伝えるを考え、ゲーム制作に挑戦!

午前：堂目氏からは誰一人として取り残さない共助社会を築くべきであり、そのような未来を拓くためには、論理的で厳密な「幾何学的な精神」と経験や感性に基づく「繊細の精神」の双方を持つことが必要という講話をいただきました。

さらに、徳永氏からは実際の事例を用いて、ターゲット、何をどのように伝えるか?相手に伝わるか?など、マーケティングの考え方や相手の立場になって考えることの大切さを学びました。

午後：企画書とDay 1で作成したゲームデザインに沿って、ゲーム制作を開始しました。ほかのチームの同じ役割同士で意見交換をするなど、活発なワークショップとなりました。

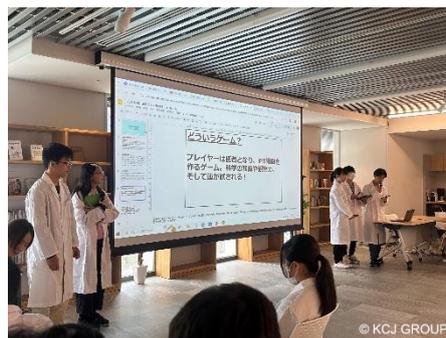


<Day 2 体験の様子>

## Day 3 : 2025年3月28日(金) ゲーム制作とプレゼンテーションに挑戦!

午前：各部門でゲーム制作の最終仕上げを行い、プレゼンテーションの準備をしました。発表時には、会場の人へわかりやすく伝えることを意識して、原稿の読み方や表現方法を工夫しました。

午後：講師の方々や保護者の皆さんも参加して、3日間の成果発表会を行いました。青柳氏からは「時間がある限りゲームも改良し続けていたのが素晴らしい。大人では思いつかないアイデアがたくさん出てきたことに驚きました」と講評をいただきました。その後、受講生、保護者、講師の皆さんと体験会を実施し、感想を伝え合い、充実感に満ちた3日間が幕を閉じました。



<Day 3 体験の様子>

## <各チームが制作したゲーム>

### 未来生命科学開拓部門チーム

ゲームタイトル : iPS 細胞ゲーム～ゲノム編集を成功させよ！～  
プレイ人数 : 2～4人  
プレイ時間 : 5～10分  
対象 : 10歳以上の興味がない（詳しくない）人  
ジャンル : パズルゲーム



### 増殖分化機構研究部門チーム

ゲームタイトル : とびだせ！iPS 細胞～君のその手で過去を変えろ！～  
プレイ人数 : 2～4人  
プレイ時間 : 約5分  
対象 : 7歳以上  
ジャンル : 新薬開発系ゲーム



### 臨床応用研究部門チーム

ゲームタイトル : 復活ゲーム～体細胞の移植を成功させろ！～  
プレイ人数 : 2チーム2～10人（1チーム1～5人）  
プレイ時間 : 約5～8分  
対象 : 6歳以上のiPS細胞を知らない人  
ジャンル : エデュテインメントゲーム



### 基盤技術研究部門チーム

ゲームタイトル : くるくる細胞  
プレイ人数 : 2～4人  
プレイ時間 : 5分程度  
対象 : 10歳以上で細胞についてちょっと知っている人  
ジャンル : 教育ゲーム



## <受講生の感想>

- 普段の生活では得られないような知識や経験ができて嬉しかったです。iPS細胞についてもっと身近に感じられ、より未来の日本について考えるようになれました。
- 正直あまり自分の意見を出せず、あまり参加もできず、迷惑かけてばかりで…。でも、最後の成果発表会では楽しくみんなに遊んでいただけてとても嬉しかったですし、この企画に参加して良かった！って思えました。
- 3日間本当に楽しく、素敵な思い出になりました！色々初めてのことが沢山でしたが「ワクワクするゲームを作る」経験は自分にとって将来の大事な糧になりました！
- 普段の生活では聴くことのできないような先生方の話をたくさん聴くことができて学びになり、とても楽しかったです。私は今回色々なことに興味を持ちましたが、特にマーケティングなどの経済の話に興味を持ったので、そのような内容があれば今後も是非参加したいです。
- iPS細胞にとっても詳しいわけではなかったけれど、楽しむことができたし、置いていかれることがなかったので良かったです。