NEWS RELEASE

立命館大学

2016.10.7 ＜計 4 枚＞

報道関係各位

立命館大学広報課

立命館大学のブランドキャンペーンを本格稼働！

世界とまみれて、世界を変える。

RPG（RITSUMEIKAN PROJECT IN GLOBALIZATION）

大学での学びを冒険の旅にたとえ、特徴ある国際教育プログラムを
RPG（ロールプレイングゲーム）の世界観で体感。
2016 年 10 月 6 日（木）特設サイトをオープン

立命館大学では、ブランドキャンペーンの一環として、「RPG」（RITSUMEIKAN PROJECT IN GLOBALIZATION）（以下「RPG」）の特設サイトを 10 月 6 日（木）に開設しました。

このキャンペーンは、「世界とまみれて、世界を変える。」というキャンペーンコピーのもと、大学での学びを冒険の旅にたとえ、学生が世界とまみれて多様な課題解決にチャレンジし、クリアすることで、社会を変える力を身に付けることができるというストーリーで構成されています。イラストは 5 人のトップクリエイターによる描き下ろしで、ロールプレイングゲーム（RPG）の世界観さながらに、本学の特徴的な国際教育プログラムをわかりやすく紹介します。

本学では、単に外国語教育や海外留学プログラムのみを国際教育と定義づけるのではなく、異文化、多文化にふれるプログラムで、「オープンマインド」「主体性」「クリエイティビティ」「ストレスコントロール力」「好奇心」といった力を身に付けることが重要と考えています。

このキャンペーンで、「多様性の中から生じるさまざまな壁を乗り越え、違いを理解しあうことで生まれる創造性により、社会課題の解決に挑戦する人材の育成」こそが立命館大学が提供する価値として、中学生や高校生のみならず、広く一般社会の方々に伝えていくことを目指します。

特設サイトは、「世界とまみれて、世界を変える。」というキャンペーンコピーにちなみ、外務省と JICA が定めた国際協力への理解と参加を呼びかける「国際協力の日」である 10 月 6 日（木）に開設しました。また、特設サイトのほかに、交通広告も順次、実施します。

【キャンペーン展開】

世界とまみれて、世界を変える。
RPG
RITSUMEIKAN PROJECT IN GLOBALIZATION

■特設サイト URL：www.ritsumei.ac.jp/rpg
開設日：2016 年 10 月 6 日（木）

■交通広告
関西の主要都市圏での鉄道車内広告を
2016 年 10 月 21 日（金）より、順次展開。

●取材・内容についてのお問い合わせ先
立命館大学広報室　担当：松尾、野村、河口
TEL.075-813-8300
http://www.ritsumei.ac.jp/

既存の枠を超えて未来をつくり出すこと
それが立命館のアイデンティティー
Beyond Borders

【参考】 RPG（RITSUMEIKAN PROJECT IN GLOBALIZATION）のサイト構成について

● プロローグ「船出」

いままさに旅立たんとする冒険者よ。
あなたはすぐに気づくだろう、
己の未熟さに。

途方もなくひろがる世界。
立ちふさがる強大なモンスター。
通じない自分の技。

これこそ、冒険の醍醐味だ。

ひとつずつ目の前のミッションをクリアせよ。
頼れる仲間と手を組み、
冒険で身につけた新たな力と
アイテムを駆使し、
自分が持てるすべての力を振り絞り、
立ちはだかる強大な試練に立ち向かえ。

この世界のどこかには、
5つの宝玉が眠ると言い伝えられている。
その宝玉を手にしたものは、
世界をも変えうる不思議な力を
手に入れるという。

さあ、いまこそ、踏み出す時。

世界にまみれて、世界を変えろ。

イラストレーター：今野隼史　Takashi Konnno

◆ 宝玉に宿る 5 つのチカラ（RPG で身につく5つの力）

1. オープンマインド
人物や物事に対して、偏見なく、客観的な視点で向き合うことができる力。「自分が必ずしも正しいとは限らない」ということを知っており、自分の思惑とは相容れない、あるいは矛盾する意見も受容することができる。
2. 主体性
誰かの指示を待つのではなく、自分がやるべきことをまわりの状況から判断し、さらに最も効果的な手法を探して、責任を持って積極的に行動できる力。なにかトラブルに巻き込まれても冷静に対処することができる。
3.クリエイティビティ
現状を的確に分析して課題を発見し、最適な解決方法を導きだすことができる力。さらに、誰でも知っているモノやコトを組み合わせて全く新しいものに変え、世の中に送り出すことができる。
4.ストレスコントロール力
ストレスの元凶に対して、緊張や不安などの不快な感情を持たないよう対処できる力。自分の能力を上回る課題に直面したとき、慌てるのではなく、どうすればやり遂げることができるかを冷静に考えることができる。
5.好奇心
常に新しい刺激を求め、探求しようとする力。興味を持った対象に対して凄まじい行動力と集中力を発揮する。また事物だけでなく、自分と全く違う価値観の人や文化にも興味や疑問を示し、積極的に理解しようとする。

● **プログラム（ミッションとクエストの紹介）**

1. 闇は、自分の中に潜んでいた。
   エスノセントリズム 【ETHNOCENTRISM】
   内から静かに浸食されてゆく呪い

イラストレーター：あかぎ　Akagi

エスノセントリズムとは、冒険者どうしの信頼感を腐蝕させ、パーティの結束力を弱める呪縛。自分が呪われていることに気づきにくく、知らない間に浸食されてゆく。この呪いがかかっている間は、どんなに経験をつんでもレベルアップできなくなる。

開眼クエスト：「国際教養科目」（教育プログラムの説明）
ここは日本だが日本ではない。そんな異文化交流の場がここ立命館のキャンパスにはある。異文化と交流する人間が必ず通る道がある。自文化とのギャップへの驚き、そして言いたいことが伝わらない悔しさ。理解し、受け入れようとする想いを邪魔するのが「エスノセントリズム（自文化中心主義）」。自分の文化の方が、と他文化とくらべて無意識に優劣をつけてしまう。そして理解が阻害され、議論が止まってしまう。自文化中心主義から抜け出すために大切なのは、自文化を客観的に観察すること。相手との違いを否定するのではなく、そして遠慮するわけでもなく、それぞれの文化の違いを楽しみ、一歩踏み込む力をつける。その冒険の名は、立命館の開眼クエスト「国際教養科目」。自分にかけられた呪いを打ち払い、いざ世界を変えろ。

- （手に入れられる宝玉）：オープンマインド、主体性、好奇心
- （教育プログラムの紹介のリンク先）クエストの手引書　http://www.ritsumei.ac.jp/news/detail/?id=297

2. 己の成長に挑め。
   超次元の双塔 【Twin towers of hyperdimension】
   歴戦の冒険者を待ち受ける2つの巨塔

イラストレーター：HR-FM　HR-FM

世界の最果てにそびえるダンジョン、「超次元の双塔」。歪められた時空の中で、そびえる二つの塔を同時に制覇しなければならない。襲いくる試練は通常の冒険の2倍以上に及ぶ。制覇したあかつきには2倍以上の経験値と新たな力を手に入れるといわれている。真の実力者のみが挑むことを許されたダンジョン。

超難関クエスト：「D・U・D・P （Dual Undergraduate Degree Program）」（教育プログラムの説明）
立命館とアメリカン大学、立命館とサフォーク大学、立命館とアルバータ大学。二つの大学の学士号を最短 4 年で得られるというハードな冒険、それが「D・U・D・P」。1 年目は日本で、2・3年目は海外で、4年目はふたたび日本で。海をまたいだ場所で、本来8年かかる冒険を4～5年で終えなければならない、時間と距離を超越したスペシャルクエスト。この冒険は、2倍の速さで時間が過ぎる。襲いくる試練も2倍だが、獲得できる経験値は2倍以上。このクエストを攻略した冒険者は、他の冒険者とはとても比べ物にならないレベルアップを遂げる。頂上に立った彼が手に入れる宝、それは多様性の中で切磋琢磨することで得られる、世界を相手に伍する圧倒的なチカラ。さあ、濃密な時の流れに飛び込め。世界を変えるチカラを手に入れろ。

- （手に入れられる宝玉）：主体性、ストレスコントロール力、好奇心
- （教育プログラムの紹介のリンク先）クエストの手引書
  http://www.ritsumei.ac.jp/studyabroad/type/univ_program/advanced/dudp.html/

3.　使えないチカラなら、いらない。
エクスポータビリティ【EXPORTABILITY】
試練に合わせて変化する伝説の剣

イラストレーター：碧風羽　Foo Midori

エクスポータビリティとは、環境やモンスターに合わせて変化することができる伝説の剣。ただし持ち主自らがモンスターの弱点を見極めて、最適な形に変化させなければならない。そのため、この剣を使いこなせるのは道を極めし冒険者のみである。

入手クエスト：「国際 PBL によるイノベータ育成プログラム」（教育プログラムの説明）
自分の語学力のためだけでなく、実際に現地にある問題を解決し、立命館の冒険者たちが世界を変えてゆく留学プロジェクト、それが「国際 PBL(Problem-based learning)によるイノベータ育成プログラム」。インドネシアの農業問題に、立命館の学生とインドネシアの学生が立ち向かう。たとえばブランド芋を生産する個人農場の販売網の拡大という課題を解決する提案。冒険者たちは、彼らのビジネスの強み弱みを分析し、現地のインフラにあった形でホームページで情報発信を補い、政府の援助などを経て販売網の拡大をはかる、という提案にまとめあげた。自分たちのやり方をそのまま持って行くのではなく、その国や地域にあった形に変え、問題を解決して世界を変える、それが「エクスポータビリティ」という伝説の宝剣。さあ、宝剣の道を極めんとするものよ、「国際 PBL によるイノベータ育成プログラム」で、世界にまみれよ。

- （手に入れられる宝玉）：主体性、クリエイティビティ、ストレスコントロール力
- （教育プログラムの紹介のリンク先）クエストの手引書　http://www.ritsumei.ac.jp/news/detail/?id=198

4.　違いこそ、強さだ。
多民族パーティ【MULTIRACIAL PARTY】
多様なものたちが背中を預け合う

イラストレーター：獅子猿　Shishizaru

多民族パーティは、さまざまな民族が集まって結成された冒険者集団。最初こそ衝突するが、冒険を通して多様な知識や価値観を分かち合い、やがてまだ誰も倒したことのないモンスターにも立ち向かう術を編み出してゆく。各々が強みを活かし、弱みを補い合う最強の編成。

結成クエスト：「キャンパスアジア・プログラム」（教育プログラムの説明）
中国と韓国と日本。盛んな交流もありながら、様々な問題も抱える3カ国の学生が、4年間で中国、韓国、日本のキャンパスを移動しながら学び、交流する、それが立命館の「キャンパスアジア・プログラム」。それは3つの国をまたにかけた壮大な冒険である。学ぶだけでなく、かならず他国の学生とルームメイトになって生活を共にする。母国語以外の2カ国語を操らなければパーティは機能しない。そこで彼らは次第にあたらしい言語、「キャンパスアジア語」を生み出し、コミュニケーションをとり始める。それは、3つの言語が混ざり合った彼らだけの特殊な言語。3つの国で3つの文化とまみれることで手に入れる「多文化理解力」はきっと、世界を変える鍵となる。さあ、さまざまな民族のものと手を取り合い、知と技を寄せ合って、世界を変える旅に出よ。

- （手に入れられる宝玉）：オープンマインド、クリエイティビティ、好奇心
- （教育プログラムの紹介のリンク先）クエストの手引書　http://www.ritsumei.ac.jp/news/detail/?id=249

以上