

遊びながら地域の魅力を再発見 Vol. 2 — ボードゲーム「TTB」の制作と検証

Uncovering local pride through play Vol. 2 — Development and evaluation of the board game “TTB”

重松 颯汰 (SHIGEMATSU Sota)^{1),2)}・草間 美咲 (KUSAMA Misaki)^{1),3)}・
高木 翔平 (TAKAGI Shohei)^{1),4)}・高山 楓菜 (TAKAYAMA Funa)^{1),5)}・
梅村 綾子 (UMEMURA Ayako)⁶⁾

- 1) 名古屋大学博物館学生運営スタッフ団体「MusaForum」
Nagoya University Museum Student Staff Organization, “MusaForum”
- 2) 名古屋大学理学部
School of Science, Nagoya University, Furo-cho, Chikusa, Nagoya, 464-8601, Japan
- 3) 名古屋大学農学部
School of Science, Nagoya University, Furo-cho, Chikusa, Nagoya, 464-8601, Japan
- 4) 名古屋大学大学院人文学研究科
Graduate School of Humanities, Nagoya University, Furo-cho, Chikusa, Nagoya, 464-8601, Japan
- 5) 名古屋大学大学院理学研究科
Graduate School of Science, Nagoya University, Furo-cho, Chikusa, Nagoya, 464-8601, Japan
- 6) 名古屋大学博物館
Nagoya University Museum, Nagoya University, Furo-cho, Chikusa, Nagoya, 464-8601, Japan

概要

名古屋大学博物館と学生運営スタッフ団体MusaForum（ムーサ・フォルム）は、地域課題の解決や地域振興を目指し、愛知建築士会名古屋名南支部・いたばし地域ボードゲーム会と連携して「地域ボードゲーム作成プロジェクト」を立ち上げ、オリジナルのボードゲーム2作品を制作した。本報告では、ボードゲーム「TTB」のねらいや制作背景について述べ、実際にプレイした人の気づきや感想をもとに本ゲームを評価する。

Abstract

Nagoya University Museum and its student staff organization MusaForum have launched the “Local Board Game Creation Project” in collaboration with the Aichi Architects Association Nagoya Meinan Branch and the Itabashi Regional Board Game Group, aiming to address local issues and promote regional development. This report describes the objectives and background of the board game “TTB” and evaluates it based on the insights and impressions of those who played it.

1. ボードゲーム「TTB」の紹介

地域ボードゲームTTB<Tokai Travel Busの意>は、東海三県の地図上に設定された目的地をバス（プレイヤーの駒）に乗って巡り、乗客を増やしていくゲームである（図1）。陸路は「NEXCO中日本」、海路は「伊勢湾フェリー」のサイトを参考に設定した。東海三県は、制作チームの出身地であり、我々

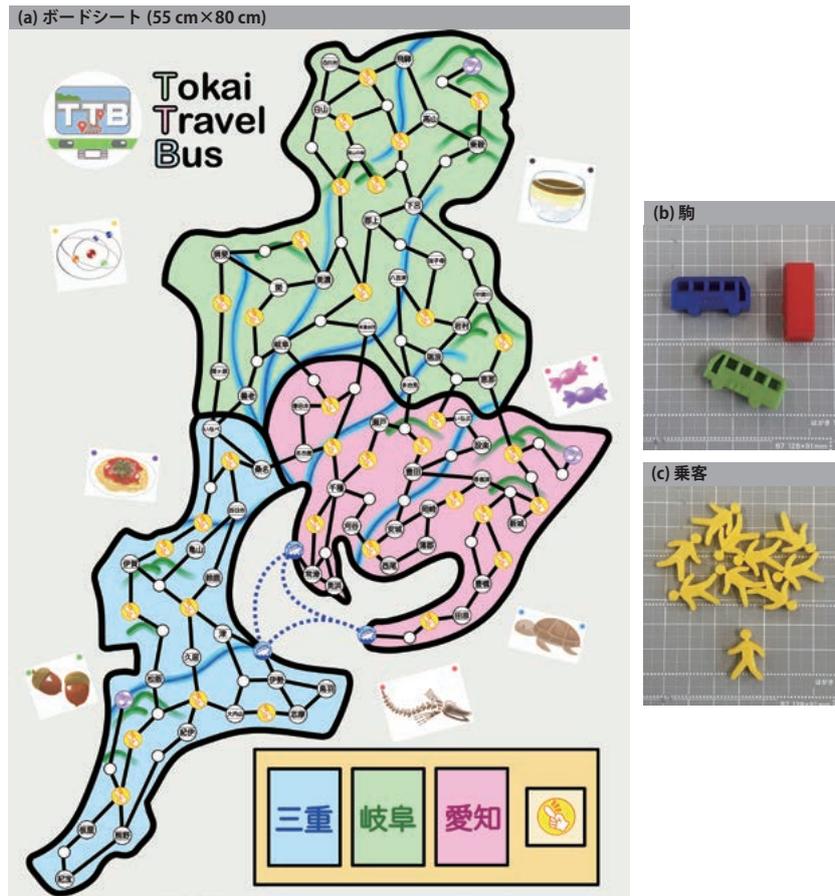


図1 TTBゲーム本体。(a) ボードシート、(b) バスの形の駒、(c) 乗客。

地元民が持つ印象から、文化と技術の集積地である愛知県、山の恵みに育まれた歴史深き岐阜県、そして海の幸と神々の歴史を抱く三重県といった特色が浮かび上がった。一方で、地元の人々にも知られていない魅力が多く存在しており、それを掘り下げることで、地域への理解を深め、参加者に新たな発見や興味を呼び起こすことを目指した。

本ゲームは、様々な状況を想定して制作された。例えば、大学入学後のレクリエーションに取り入れることで、東海三県を話題にしながら出身地トークが楽しめるだろう。また、地図上でゲームが展開されることで、小学校の地理の学習にも役立つかもしれない。小学校の学級活動から高齢者の集会まで、幅広いシチュエーションで楽しんでもらうことを想定し、ゲーム内の文言は重要な情報に絞り、簡潔にまとめることを心がけた。

2. 地域の魅力を活かしたゲーム設計

地域ボードゲームとして地域のネタをどれだけ取り込めるかを重視し、地域の特徴や魅力を反映させる要素となる「お土産」を主軸にゲームルールを構築した。お土産は、「AichiNow」,「岐阜の旅ガイド」,「観光三重」,「おみやげニッポン」などの地域の情報発信サイトを利用した。各目的地（県庁所在地マスを除く）に「お土産」が設定されており（図2a）、早い者勝ちで「お土産」を購入することができる。また、「お土産」には「役」が記載されており、ゲーム終了後に特定の「役」を作ったプレイヤーには報酬が与えられる。したがって、「お土産」と「役」を集めながら目的地を目指し、戦略的な心理戦が繰り広げられることを意識した。一方で、ゲームに慣れていないプレイヤーでも「役」を揃えずに勝つ



図2 制作したカード。(a) お土産カードの例、(b) 指示カードの例。

ことができるように、ルールに工夫を加え、難易度が高すぎないように配慮した。また、年齢問わず楽しめることを目指し、「お土産」には、オリジナルのイラストと地域の小ネタを含め簡潔にまとめた紹介文を含めた。

ゲームルールの主軸が決まり、実際に進めてみると、中盤で勝負が決まってしまうタイミングがあることに気付いた。そこで、ゲームに大逆転の可能性を加えるため「指示マス」を追加した。このマスでは、「指示カード」(図2b)を引き、カードに書かれた指示(例えば、乗客を減らす、ライバルのお土産を奪う、など)に従う必要がある。「指示カード」の一発逆転要素は、ゲームの楽しみや醍醐味を一層引き立てることが期待された。

[Supporting Information](#) にゲームルールの説明書を掲載する。

3. イベント「東海ネタのボードゲームでもりあがろう!」を実施して

オリジナルのボードゲーム2種「TTB」と「名古屋で土産売っとなって聞いたがや おみやあの店、見せてみゃあ〜」は、2023年12月17日に開催されたイベント「東海ネタのボードゲームでもりあがろう!」にて初めて披露された(図3)。実際にプレイした参加者に対してアンケート調査を実施し、ゲームを通じて得た気づきや感想から本ゲームを評価する。

■ イベント企画概要

- タイトル：東海ネタのボードゲームでもりあがろう!
- 日時：2023年12月17日(日) 午前の部 10:30~12:00、午後の部 13:00~14:30
- 会場：公益社団法人 愛知建築士会会議室 (名古屋市中区栄2-10-19 名古屋商工会議所ビル9階)
- 対象：どなたでも
- 定員：各部20名(先着順)



図3 イベント「東海ネタのボードゲームでもりあがろう！」の様子.

- 参加費：無料
- 主催：公益社団法人 愛知建築士会会議室／名古屋大学博物館
- 協力：名古屋大学博物館学生運営スタッフ団体MusaForum／いたばしの地域ボードゲーム会

■ アンケート調査結果

ゲーム終了後、参加者にアンケート調査に協力してもらった ($n = 21$). 参加者は、未就学児から70代までの様々な世代であり (図4), 住まいは名古屋を中心とする東海三県 (愛知県19名 (うち, 名古屋市13名), 岐阜県1名, 三重県1名) であった. アンケート調査は自由記述式の質問として, ①本ゲームから得られた気づき, および, ②一緒に遊んだメンバーとのコミュニケーションから得られた気づき, の2問について回答を得た. これら回答に対し, 計量テキスト分析フリーソフトウェアKH Coder (version: 3.Beta.05b) を用いてテキスト分析した結果を共起ネットワークにして図5および図6にそれぞれ示す. 回答の頻出単語とそのつながりから, 参加者が本ゲームを体験した際の印象や評価の根拠となる要素を分析した.

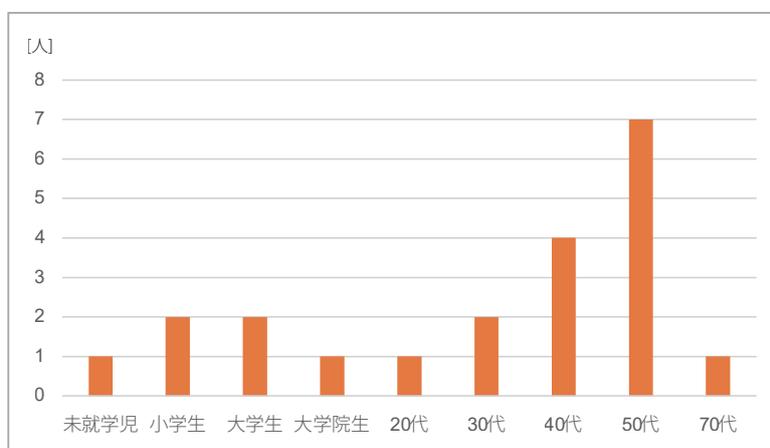


図4 参加者の学年や年代の分布.

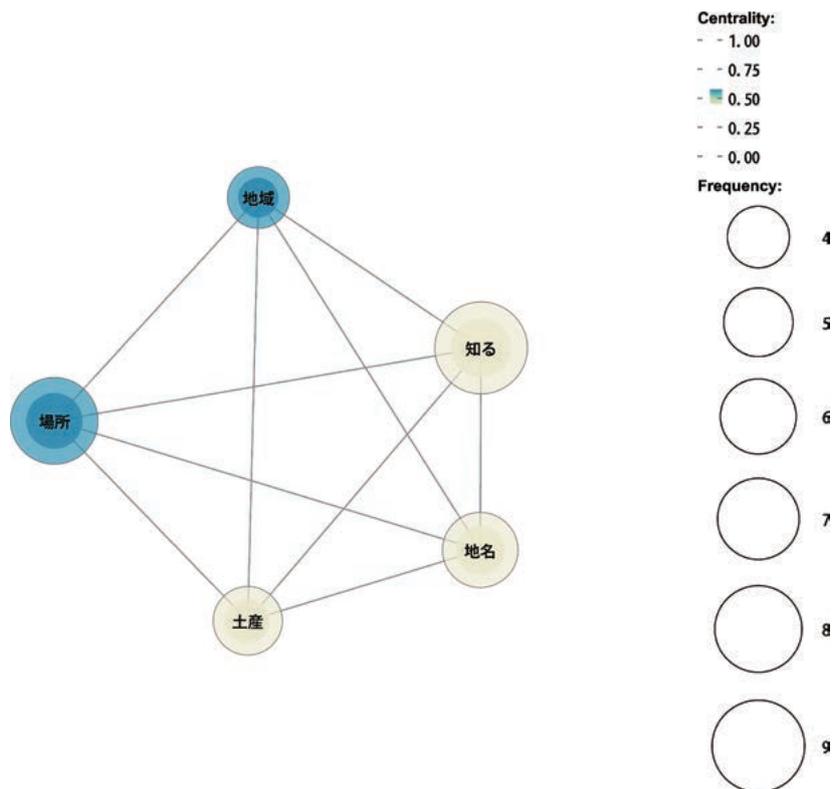


図5 共起ネットワーク① 本ゲームから得られた気づき.

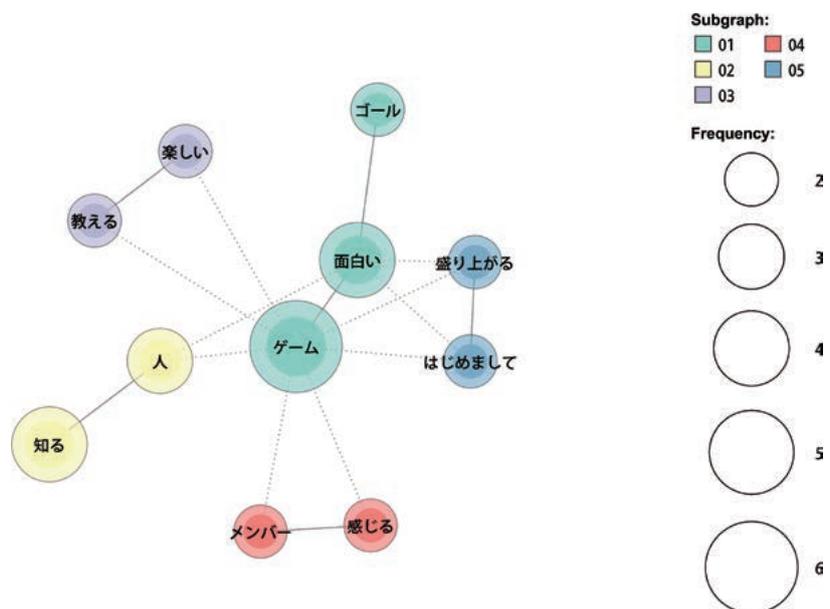


図6 共起ネットワーク② 一緒に遊んだメンバーとのコミュニケーションから得られた気づき.

■ 本ゲームの評価

本ゲームをプレイした参加者からの評価として、本ゲームは「「お土産」を通じて地域の場所や地名を知ることができるゲーム」であると確認できる(図5)。「お土産」は、本ゲームの主軸として構成されており、その地域の魅力を紹介する手段として、お土産自体のみならず、そこから派生する形で効果的に地域の魅力を伝えることが実現されたことを示している。②一緒に遊んだメンバーとのコミュニ

ケーションから得られた気づきについては、図6の通りである。「はじめまして」とあるが、原文から「はじめましての方に遠慮したり、はじめましてだけで盛り上がりたりもして、ゲームって良いなと思った」とあるように、「初対面の方と遊びながら交流を深めることが出来た」ことの意と解釈した。したがって、図6を要約するならば、本ゲームは「初めての参加者同士でも、ゲームでの盛り上がりを通じて新たな人々との出会いや交流が生まれ、共感や達成感を得ることができる」と言えるだろう。このことから、本ゲームは教育的要素（学び）、コミュニケーション要素（交流・社交性）、共感性（感情のつながり）、戦略性（ゲームの奥深さ）、娯楽性（楽しさ）を兼ね備えていることが示された。

4. 今後の展望

TTBをプレイした参加者から続編への期待が寄せられており、これを受けて具体的な展開案の検討を行っている。また、ボードゲームの枠を超えた多様なゲーム制作も視野に入れ、準備を進めている。TTB制作で得たノウハウを新メンバーに引き継ぎながら、地元発の地域ボードゲームの展開をサポートしていきたい。

謝辞

本事業は、愛知建築士会名古屋名南支部の鈴木琢夫様、および、いたばし地域ボードゲーム会の松本浄様に多大なるサポートとしてアドバイスやご意見をいただきながら実践的に取り組むことができました。心より感謝申し上げます。また、本報告書の作成にあたり、活動の様子を記録した写真の掲載について快くご承諾いただきました皆様に、心よりお礼申し上げます。

参考文献

AichiNow（2025）[オンライン] <https://www.aichi-now.jp/>（2025年3月1日閲覧）。
伊勢湾フェリー（2025）[オンライン] <https://www.isewanferry.co.jp/publics/index/20/>（2025年3月1日閲覧）。
おみやげニッポン（2025）[オンライン] <https://www.omiyage-nippon.jp/ranking/05/>（2025年3月1日閲覧）。
観光三重（2025）[オンライン] <https://www.kankomie.or.jp/hayawakari/chapter5>（2025年3月1日閲覧）。
岐阜の旅ガイド（2025）[オンライン] <https://www.aichi-now.jp/>（2025年3月1日閲覧）。
NEXCO中日本（2025）[オンライン] <https://dc.c-nexco.co.jp/dc/DriveCompassDiagram.html?ca=tokai>（2025年3月1日閲覧）。

Supporting Information

ゲームルールの説明書（外部リンク：https://www.num.nagoya-u.ac.jp/media/report/docs/41_02_supl.pdf）。