

## 遊びながら地域の魅力を再発見 Vol. 1 — ボードゲーム 「名古屋で土産売っとるって聞いたがや おみやあの店、 見せてみゃあ〜」の制作と検証

### Uncovering local pride through play Vol. 1 — Development and evaluation of the board game “Omiya of Nagoya: Show me your souvenir shop!”

片田 はるか (KATADA Haruka)<sup>1),2)</sup>・伊藤 佳音 (ITO Kanon)<sup>1),3)</sup>・  
古田 夕夏 (FURUTA Yuka)<sup>1),4)</sup>・松島 彩乃 (MATSUSHIMA Ayano)<sup>1),4)</sup>・  
梅村 綾子 (UMEMURA Ayako)<sup>5)</sup>

- 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) 名古屋大学大学院環境学研究科  
Graduate School of Environmental Studies, Nagoya University, Furo-cho, Chikusa, Nagoya, 464-8601, Japan
- 3) 愛知淑徳大学創造表現学部  
Faculty of Creation and Representation, Aichi Shukutoku University, 2-9, Katahira, Nagakute, Aichi, 480-1197, Japan
- 4) 名古屋大学理学部  
School of Science, Nagoya University, Furo-cho, Chikusa, Nagoya, 464-8601, Japan
- 5) 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「名古屋で土産売っとるって聞いたがや おみやあの店、見せてみゃあ〜」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 “Omiya of Nagoya: Show me your souvenir shop!” and evaluates it based on the insights and impressions of those who played it.

#### 1. 地域ボードゲームの目的と概要

「名古屋で土産売っとるって聞いたがや おみやあの店、見せてみゃあ〜（以下、本ゲーム）」は、名物やお土産を通して地域の魅力を発見し、それを参加者同士で交流しあうことを目的として制作され

た。本ゲームは、地域ボードゲーム作成プロジェクトの理念である「ボードゲームを通じて、地域の方々とともに地域の課題や文化に関心を持ち、学びを深める」という目的に基づいている。特に、お土産や名物に現れる食文化や、名古屋と周辺の東海地域との文化の混ざり合いをゲームのテーマとした。

## ゲームの概要

本ゲームは、小学生以上が遊べる難易度のカードゲームであり、特に高校生以上をメインターゲットとして制作された。基本手順を図1に示す。ルールは分かりやすく設定し、子どもでも勝利できるよう工夫している。〈[Supporting Information](#)にルールブック掲載〉

本ゲームの設定として、プレイヤーは名古屋のお土産屋さんとなり、名古屋を中心とする東海地域の名物を集める。名物カードを組み合わせて役を作り、勝利点となるポイントを獲得する仕組みである。名物カードには、名物の名前・イラスト・地域・特徴などが記載されている（図2a）。さらに、名物カードのほかに、自分の好きな県を選べる「県民カード」（図2b）や、地域に関連したイベントが発生する「イベントカード」（図2c, d）も使用する。

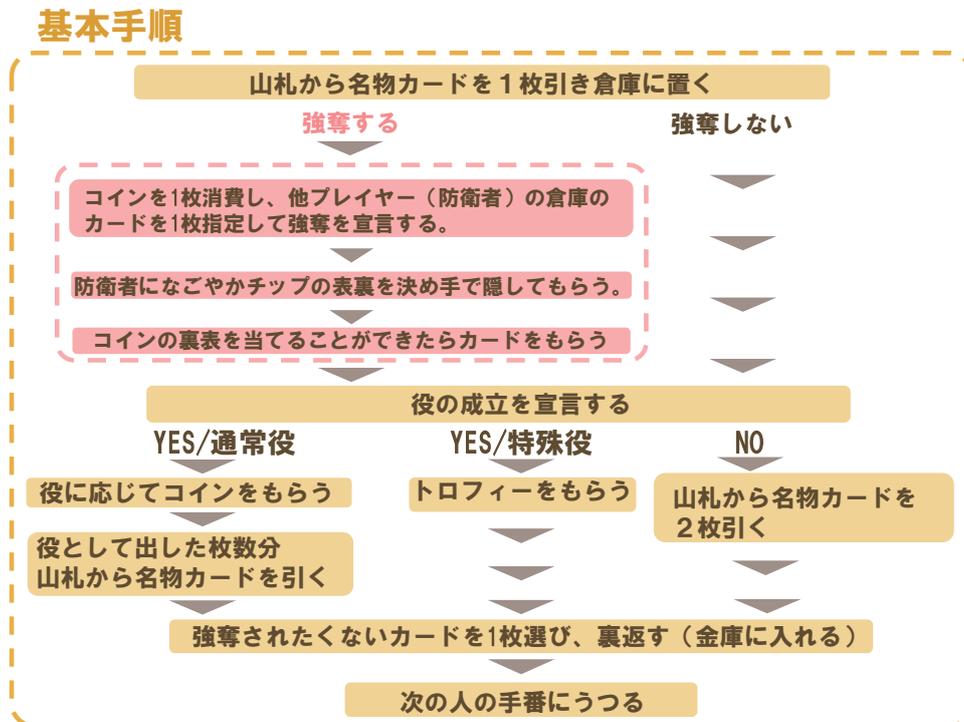


図1 本ゲームの基本手順.

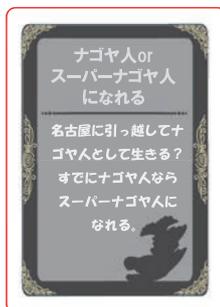
(a) 名物カードの例



(b) 県民カードの例



(c) ナゴヤ人化カード



(d) イベントカードの例



図2 制作したカードの例。(a) 名物カードの例、(b) 県民カードの例、(c) ナゴヤ人化カード、(d) イベントカードの例。

## 2. ゲーム制作の背景と工夫

### ゲーム制作の背景

本ゲームは、名古屋大学をはじめ、名古屋周辺で開催されるイベントでの使用を前提としており、東海地域に馴染みのある人がプレイヤーになることが想定された。そこで、プレイヤーが地域の魅力に共感しやすく、名古屋ならではの特色を楽しめるように工夫した。例えば、名古屋と東海地域のお土産には、「名古屋名物として売られているものの、実は名古屋発祥ではないものが多い」（例：天むす、八丁味噌など）という特徴がある。この話題は地元の人々の関心が高く、しばしば議論的となるため、本ゲームの題材として採用した。さらに、他地域の名物が別の地域の名物として広く販売される状況は全国的にも珍しく、地域ボードゲームとして名古屋の独自性を示すうえで最適なテーマだと考えた。

### ゲーム制作にあたっての工夫

本ゲームの制作にあたり、以下の3点に特に工夫を凝らした。(i) 事実確認の徹底、(ii) コンテンツの選定、(iii) プレイヤー間の交流を促すゲームルールの設定である。

### (i) 事実確認の徹底

地域文化と俗説は密接に結びついており、伝承や習慣を通じて受け継がれることが多い。そのため、ゲームのコンテンツに取り入れる場合、地域への愛着を損なったり、誤った情報を発信したりしないよう、俗説と事実を明確に区別することは必須である。

本ゲームにおいては、事実確認のために文献調査（大竹，2023）を行い、「なごやめし公式サイト」などの信頼できる情報源を参考にした。また、名古屋駅周辺のお土産売り場を実際に訪れ、名古屋名物以外の商品が販売されている現状を確認する現地調査も実施した。

### (ii) コンテンツの選定

現地調査の結果をもとに、ゲーム内で登場させる名古屋名物を厳選した。「びよりん」「かえるまんじゅう」「矢場とん」など、広く親しまれている商品を取り入れることで、プレイヤーに親しみを感じてもらい、ゲーム体験を自身の思い出と結びつけやすくした。また、これらの商品は登録商標であるため、各企業に協力を依頼した。その結果、12の企業および団体から協力を得ることができた。

### (iii) プレイヤー間の交流を促すゲームルールの設定

本ゲームの目的は、地域の魅力を発見し、参加者同士の交流を深めることである。そのため、プレイヤー間の会話を促し、地域への愛着を引き出すルールを設定した。以下に例を示す。

#### ● 県民カード（図2b）

プレイヤーはゲーム開始前に、愛知・岐阜・三重・静岡の中から好きな県を選ぶ。県民カードのコメントには各地域の方言が使われている。選択した県のお土産で役を作ると獲得ポイントが増える。さらに、ゲーム終了時まで同じ県のままだとボーナスコインが得られる。多くのプレイヤーが出身地や居住地、思い出の場所を選ぶため、自然と会話のきっかけになる。

#### ● ナゴヤ人化カード（図2c）

イベントカードの一種で、ゲーム開始時に選んだ県民カードを捨て、「ナゴヤ人」になるかどうかを決める。ナゴヤ人になるとゲーム中のポイント獲得が有利になるが、ゲーム終了時のボーナスはもらえなくなる。これにより、自分の選んだ県への愛着や、名古屋との関係性をプレイヤーが意識する仕掛けとなっている。

#### ● イベントカード（図2d）

地域にちなんだユニークなイベントが発生し、プレイヤー同士の会話が自然に生まれ、交流を促す仕組みになっている。例えば、以下のようなイベントがある。

- ・「さるぼぼの進撃」 巨大なさるぼぼが街を破壊する！岐阜県民以外のプレイヤーはコインを3枚支払う。
- ・「天下分け目の戦い」 倉庫に“歴史”タグのカードを持つプレイヤー同士でじゃんけんを行い、勝者は敗者からコインを1枚もらう。

## 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「名古屋で土産売っとるって聞いたがや おみやあの店、見せてみやあ〜」と「TTB」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!」



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。

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をもとに、本ゲームの評価を行った。

#### ■ 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）
- 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、参加者に自由記述式の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名く

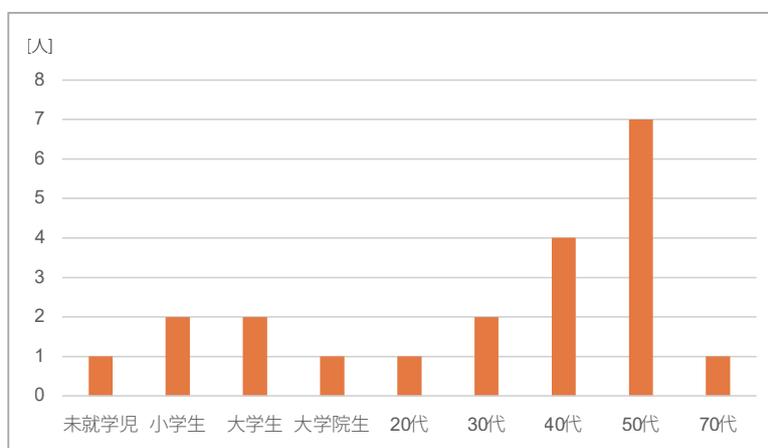


図4 参加者の学年や年代の分布。

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2問の質問で行い、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。

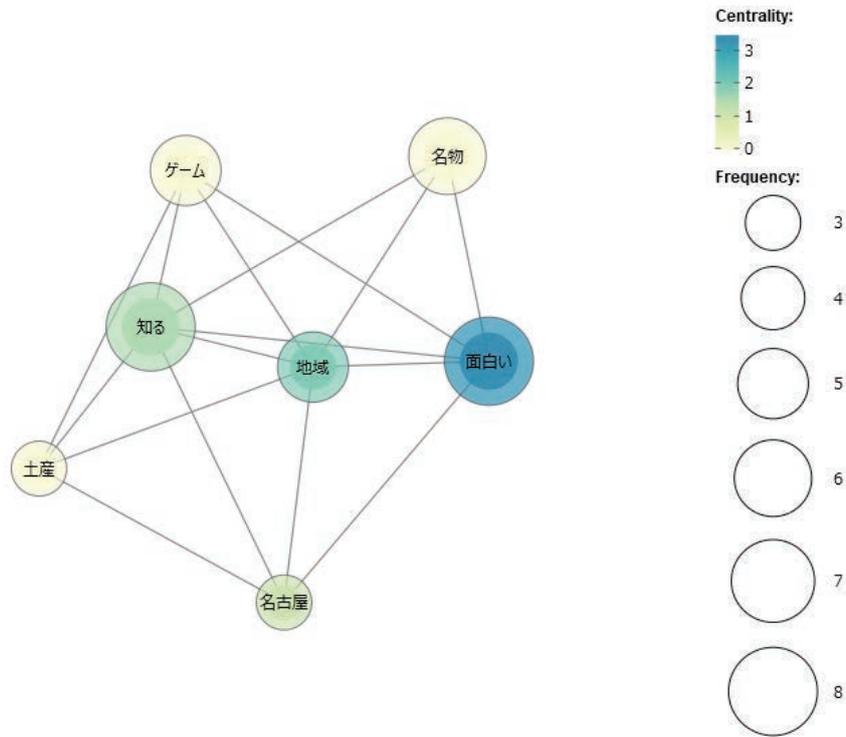


図5 共起ネットワーク① 本ゲームから得られた気づき.

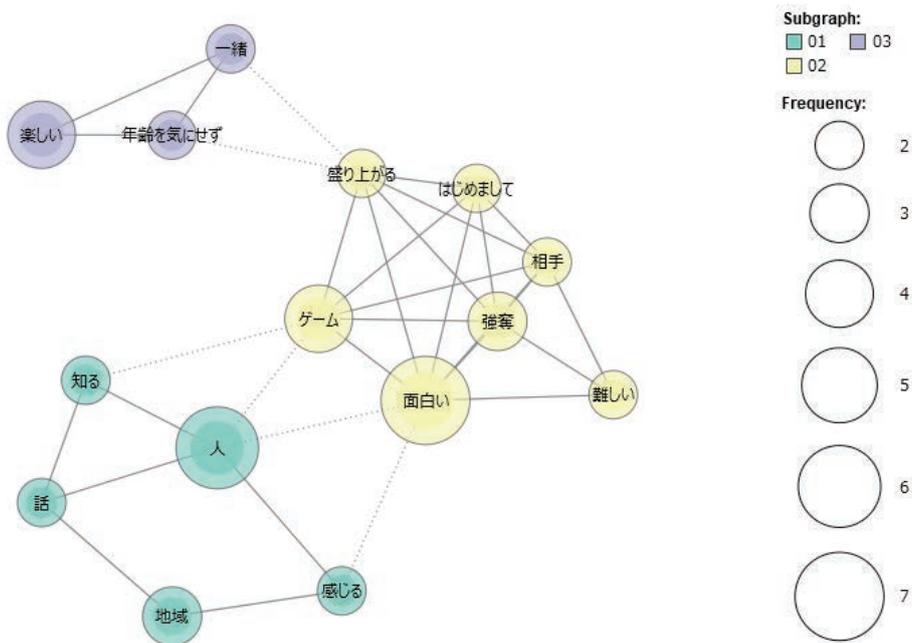


図6 共起ネットワーク② 一緒に遊んだメンバーとのコミュニケーションから得られた気づき.

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。

## ■ 本ゲームの評価

図5より、①本ゲームから得られた気づきについて要約するならば、本ゲームは「(「名古屋」の地元民にとって)名古屋という地域を名物や土産を通じて、面白く知ることができるゲーム」と言うことができるだろう。これは、本ゲームの目的である、参加者が体験を通じて得るべき価値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、3つのサブグラフで構成された。それぞれを要約するならば、本ゲームは、「人と地域の話を通じて、知ることや感じることができるゲーム」、「年齢を気にせず、一緒に楽しい時間を過ごすことができるゲーム」、「強奪が難しいけれど、はじめましての相手とも盛り上がる面白いゲーム」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)、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

本ゲームは現在、名古屋大学博物館で貸し出しが可能となっており、多くの来館者に実際に遊んでいただく機会を提供している。来館者がゲームを通じて名古屋や東海地域の文化に触れ、地域の魅力を再発見できるよう、さらなる活用を図っていきたい。また、本ゲームは地域関連のイベントや名古屋めしに関するイベントでも活用したい。イベントの来場者が楽しみながら名古屋めしに触れ、ゲームを通して名古屋や東海地域への関心を深められるよう、積極的に活用を広げ、多くの方に遊んでもらいたいと考えている。

## 謝辞

本事業は、愛知建築士会名古屋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。また、名物カードの作成にあたり、桂新堂株式会社様、ジェイアール東海フードサービス株式会社様、寿がきや食品株式会社様、名古屋市観光推進課様、味仙株式会社様、株式会社青柳絵本家様、株式会社赤福様、株式会社きよめ餅絵本家様、株式会社蓬萊軒様、株式会社矢場とん様、有限会社春華堂様、有限会社山本屋様に、該当商品のイラスト化についてご許諾いただきました。心より感謝申し上げます。なお、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

大竹敏之(2023) 間違いだらけの名古屋めし。株式会社ベストセラーズ。  
名古屋めし公式サイト(2025) [オンライン] <https://nagoya-meshi.jp/> (2025年2月14日閲覧)

## Supporting Information

実際に配布した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\\_01\\_supl.pdf](https://www.num.nagoya-u.ac.jp/media/report/docs/41_01_supl.pdf))

