

■「地域志向型ボードゲーム」の提案とその効果検証

西日本工業大学デザイン学部建築学科 長 聡子

1 はじめに

地域まちづくりへ住民が参加する場面は増え、多くの人にとってまちづくりは身近なものになりつつある。そのような中、2022年度から高等学校で必修化される「地理総合」には、「生活圏の調査と地域の展望」という単元が含まれる。この単元では、生徒自身にとって最も身近な地理的空間である生活圏を対象に地理的な課題を見出し、その解決策を考察、構想することが目指され、さらに学習成果を地域に還元するなどの社会参画も期待されている¹⁾。



写真1 ボードゲームの体験実施風景

このような若い世代にまちづくりに興味を持ってもらう入り口として、我が研究室では「地域志向型ボードゲーム」を考案した。本稿では、本学の学生を対象に行った当ゲームの体験実施やアンケート調査の結果を報告する。

2 「地域志向型ボードゲーム」の概要

2-1 ゲーム制作の趣旨

当該ボードゲームは、各プレイヤーがまちづくりに関わる多様な主体の一人になりきり、プレイマット内の地域を活性化することを目標に、各設定敷地で様々なプロジェクトを提案し合い、提案内容の良し悪しや実現可能性を得票によって評価し合い、勝敗を決めるものである。ロールプレイング方式とすることで、まちづくりを多角的な視点で理解することを助け、互いに提案し合ったプロジェクトを評価し合うことで、地域の課題や強みに対する気づきや共通認識を深めることに役立たせることを目指した。

2-2 プレイマット

今回制作したプレイマットの対象地は、本学デザイン学部の学生が認識しやすい北九州市小倉北区のJR小倉駅から西小倉駅の区間とした。紫川にかかる勝山橋を中心に東西1000m南北400m程度の範囲を設定した。プレイマットには対象地の航空写真を載せ、その上にこの地域の代表的な場所6つを設定敷地として配置し、各設定敷地の説明を上下端に記載した(図1)。各設定敷地は、本学小倉キャンパス、旧長崎街道沿いの室町一丁目内の空き地、国道199号線のリバーウォーク北九州隣接区間の歩道、井筒屋本店から紫川河川敷一帯、魚町銀天街、小倉駅ペDESTリアンデッキである。



図1 プレイマット

2-3 カード

使用するカードは次の二種類（図2）。

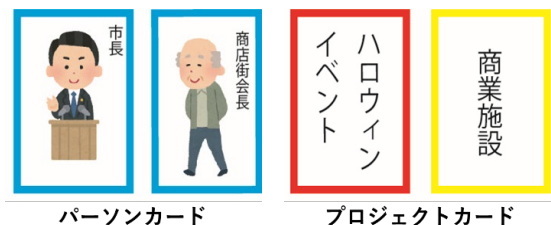


図2 各カード例

- ① パーソンカード：当ゲームはロールプレイング方式であるため、プレイヤーの役職を設定するカードを準備する。役職は、市長や井筒屋社長、大学理事長等、計7種類である。
- ② プロジェクトカード：設定敷地に対し提案できるプロジェクトを示したものである。プロジェクトとしては、分野別にイベント系、商業系、環境系の3種類、計27プロジェクトを設定し、各プロジェクト3枚ずつを1セットとした。

2-4 ルールと進行方法

プレイヤーは最大7人で、それに進行役1人を加えゲームを進める。各プレイヤーの手持ちカード等のプレイイメージを図3に示す。また、ゲームの進行方法は以下の通りである。

- ① 各プレイヤーにプロジェクトカード3枚、パーソンカード1枚を配り、ゲームをスタートする。

<プロジェクト選定ターン>

- ② 各プレイヤーは3枚のプロジェクトカードの中から適当な1枚を選び、プレイマット上の任意の設定敷地に出す。
- ③ 各プレイヤーは選択したプロジェクトカードによって、設定敷地やその周辺をどのように改善できるかプレゼンする。
- ④ プレイヤー全員のプレゼン終了後、各プレイヤーは最も良いと考えるプロジェクトへ投票し、最多得票となった1案を実施プロジェクトとして選定する。この時点での得票が各プレイヤーの持ち点となる。

<実行者選定ターン>

- ⑤ ④で選ばれたプロジェクトを各プレイヤーが各役職の立場で行うと仮定し、具体的にイベントや事業展開をどのように行うかをプレゼンする。
- ⑥ プレイヤー全員のプレゼン終了後、実行者として最も適している、または実現性が高いと考えるプレゼン内容に対して投票を行い、最多得票となった役職者をプロジェクト実行者として選定する。この時点での得票が各プレイヤーの持ち点となる。
- ⑦ ④⑥で得た得票数を合計し、各プレイヤーの得票数を集計する。

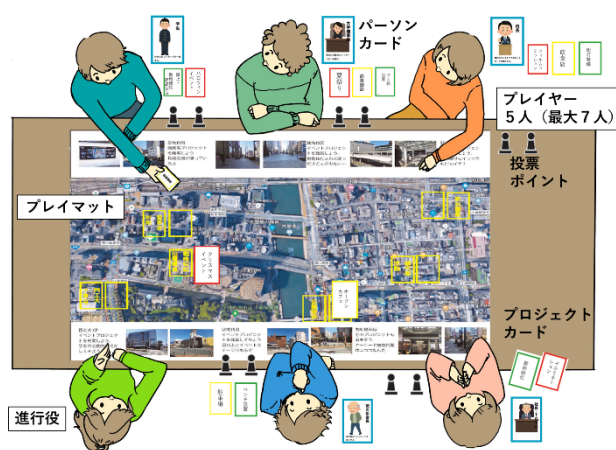


図3 ゲーム進行の様子

(西日本工業大学大学院修士2年古田真子氏作図)

上記の②～⑦の手順を3回繰り返す。最終的に最も得票数を得たプレイヤーの勝利となる。

3 ゲームの体験と検証

3-1 ゲームの体験実施

本学デザイン学部1年生151名を対象に、令和元年7月24日、31日にゲームの実証実験を行った。約6名ずつ27グループに分け、各グループに建築学科4年生を1人進行係として配置した。ゲーム体験時間は約50分程度であった。

3-2 アンケート調査概要

ゲーム開始前とゲーム体験後にアンケート調査を行った。ゲーム前のアンケートでは、まちづくりに

関する学習経験や地域イベント参加経験等を尋ねた。ゲーム体験後のアンケートでは、ゲーム自体の使用感やゲームを通じたまちづくりに対する意識の変化、今後の地域のまちづくりイベントへの参加意欲等を尋ねた。

3-3 アンケート結果

ゲーム前のアンケートでは、まちづくりの学習経験は、「ある」と「少しある」で28% (42人)、小倉のまちづくりイベントの認知度は9% (14人) と、まちづくりに対し比較的初學者が多い中で当該ゲームを実施した (図4)。

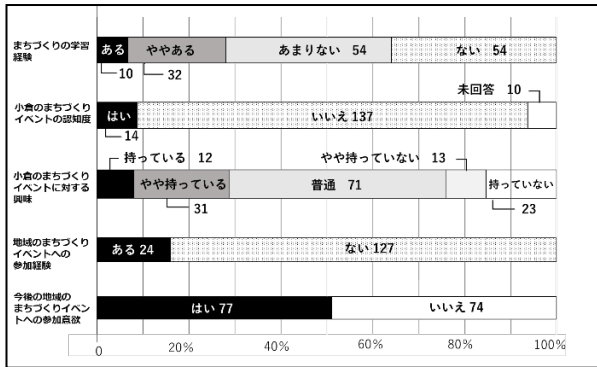


図4 ゲーム前アンケートの結果

ゲーム体験後のアンケートでは、ゲームが「楽しい」69% (103人)、「やや楽しい」26% (38人) との回答が多く、ゲームのルールのはっきりやすさについては、「分かりやすい」62% (92人)、「やや分かりやすい」26% (39人) との回答が多く (図5)、自由記述でもルールの簡便さを評価する意見が複数あった。

ゲームを通して小倉のまちづくりイベントに「興味を持った」、「やや持った」との回答は87% (130人) あり、ゲーム前のアンケート結果と比べ 58%増加した (図5)。さらに、ゲームを通して今後の自分の住む地域のまちづくりイベントに参加してみようと「思った」、「やや思った」との回答が 81% (122人) あり、ゲーム前のアンケート結果と比べ 30%増加した (図5)。

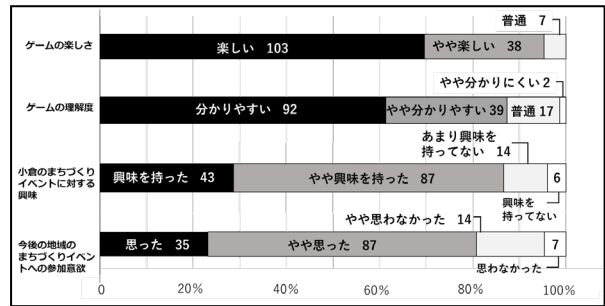


図5 ゲーム後アンケートの結果

続いてクロス分析で、ゲームの楽しさと小倉のまちづくりイベントへの興味の関係を見ると、小倉のイベントに「興味を持った」と回答する人は、ゲームが「楽しい」と回答する割合が高い (図6)。同様に、ゲームの楽しさと自分の住む地域のまちづくりイベントへの興味や参加意欲の関係を見ると、まちづくりイベントに「興味を持った」、「参加したい」と回答する人は、ゲームが「楽しい」と回答する割合が高い。これらより、ゲームを楽しんだ人ほど、まちづくりへの興味やイベントへの参加意欲が高まることがわかる。

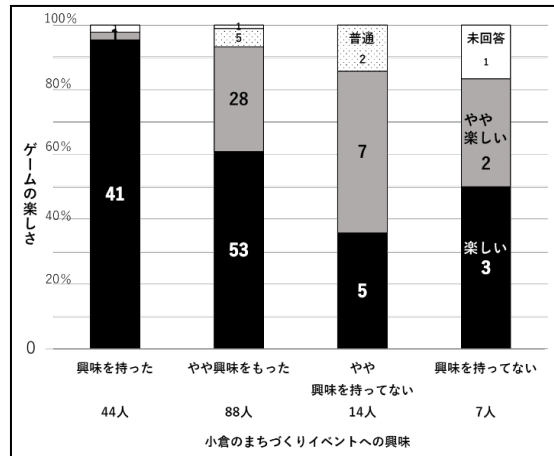


図6 ゲームの楽しさと小倉のまちづくりイベントへの興味の関係

さらに、まちづくりの学習経験とゲームの楽しさとの関係を見ると、まちづくりの学習経験に関係なく楽しいと回答した人が多かった (図7)。

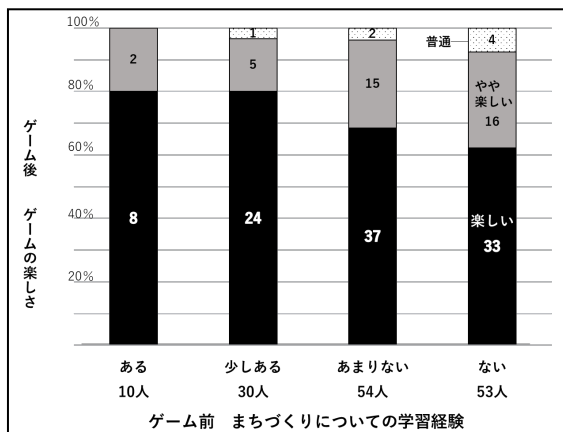


図7 まちづくりの学習経験とゲームの楽しさ

また、ゲーム全体を通じた感想として、役職の立場で考えると普段とは異なるまちの見方ができたことや、まちづくりに対する互いの意見を交換できたことに、新鮮さや面白さを挙げる人が多かった。

4 まとめ

ゲームを体験した学生の9割以上が、楽しい・やや楽しいと回答したことから、まちづくりを楽しく学び始めるのに適した学習支援ツールを提案できたのではないかと考える。加えて、ゲームの理解度やゲームを通じた効果に、まちづくりに関する既存の知識や経験の多寡による差異がほとんど見られなかったことから、どのような人も公平に参加することができるルールになっていると考える。

まちづくりイベントに対する興味や参加意欲は、ゲームを通じて高まったことがアンケート結果より確認できた。特に、ゲームを楽しんだ人ほど、まちづくりイベントへの興味や参加意欲が高まるという結果が得られた。このことから、学習支援ツールとしてより高い効果を発揮させるためには、プレイヤーが飽きることなく楽しめるゲーム性の工夫も有効であるといえる。本ゲームでは、ロールプレイング方式でまちづくりを疑似体験できることや、互いにプレゼンし合い競争意識を喚起することがゲームへの没入感につながったと考えられる。

最後に、「地域志向型ボードゲーム」は、まちづくり初学者の学習支援ツールとして研究室で独自に

考案したが、大学1年生を対象とした実証実験では、使用感についてもゲームの体験効果についても、おおよそ当初の想定に合致した結果が得られた。今後は、冒頭に述べたように高等学校での地理学習の支援ツールとしての使用可能性を検証することを目指す。

参考文献

- 1) 文部科学省：高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 地理歴史編、https://www.mext.go.jp/content/1407073_03_2_2.pdf, 2018.

(2020年10月入稿)