F2-2

まちづくりボードゲーム「まちビルド」の教育的効果に関する研究
―東京都文京区立 S 小学校での体験会を通して―

A Study on Educational Effectiveness of the Town Planning Board Game "Machi Build"
- Through the trial session at S elementary school in Bunkyo-ku, Tokyo-

○渡邊玲王[1]，落合正行[2]，松島萌華[3]
*Leo Watanabe[1], Masayuki Ochiai[2], Moeka Matsushima[3]

Abstract: The purpose of this paper is to clarify the educational effectiveness through a trial session of "Machi Build". As a result, it clarified some of the educational effectiveness of "Machi Build".

１．研究目的；わが国では，1990 年代からまちづくりへの市民参加が市民主導へと移行し，市民自らまちの環境を創造・管理する意識が広まりつつある[1)]．一方，まちづくりに関わる教育は，主に大学や高等専門学校で行われ，発想力や創造力等の様々な感性が養われる初等教育においてはその機会が少なく，まちづくりを担う人材育成が課題となっている．その中，トレーディングシティ研究会[(1)]は子ども向けのまちづくり教材としてボードゲーム「まちビルド[(2)]」を開発し，現在は筆者らとともに商品化に向けた検討を進めている．

そこで本研究では，「まちビルド」の教育的効果を明らかにすることをねらいとし，本稿では東京都文京区立 S 小学校での体験会を通して，参加者のゲーム前後の印象変化について考察することを目的とする．

２．研究方法；以上より，表１に示す調査を行った．

３．結果および考察；表１の調査の結果，ゲーム前後の印象変化を示す質問番号 01/04，02/05，03/06 の設問ごとの回答結果を，分析項目別にまとめたものが図１～３である．以降はこれらをもとに考察する．

（１）まちづくりに対するイメージの変化；図１より，ゲーム前後で選択肢を追加した人数と削除した人数の差をみると，全８つの選択肢のうち［規制がたくさん］と［人が集まる］が５人と最も多く，次いで，［不安］と［大変そう］が３人と多い．中でも，［大変そう］を除く３項目は追加した人数の方が多く，最多である２項目の回答者の年齢（表１）をみると，［規制がたくさん］は８歳以上と年齢が相対的に高いのに対し，［人が集まる］は８歳以下と相対的に年齢が低いことがわかる．つまり，小学校高学年以上の体験者はゲーム内の規制カードからそれらの困難さまで理解に及んだのに対し，低学年の体験者は色鮮やかなブロックから人が集まるにぎわい空間を思い浮かべたと考えられ，当該ゲームによってまちづくりに対するイメージの年齢差を捉えることができた．

一方，［大変そう］は削除した人数の方が多く，この項目においては７，８歳から大人とばらつきがあり，年齢層に関係なく体験者がゲーム前に漠然とイメージしていた［大変そう］という，まちづくりへのマイナスの印象が減少したことがわかった．

さらに評価軸ごとにみると，まちづくりに対して「能動的」だが「マイナス」のイメージにある［規制がたくさん］と［大変そう］の２項目がともに多く，当該ゲームが与えた最も強い印象といえる．これは法制度を活かしたり地域課題を解決したりといった実際のまちづくりと相似することであり，体験者に対してより現実的な印象付けがなされたといえよう．

（２）理想のまちに対するイメージの変化；図２より，ゲーム前後で選択肢を追加した人数と削除した人数の差をみると，全８つの選択肢のうち［にぎわいあふれるまち］が４人と最も多く，次いで［住む場所が多いまち］が３人，［お店が集まるまち］が２人と多い．いずれの選択肢も追加した人数の方が多く，それぞれの回答者の年齢（表１）をみると，［にぎわいあふれるまち］と［お店が集まるまち］は６～10 歳，［住む場所が多いまち］は６～25 歳とばらつきがある．このことから，にぎわいや利便性の高いまちは年齢に関係なく，当該ゲームを通して理想的なまちとして認識が変化したと考えられる．

表１　調査概要

体験会の概要				アンケート調査の内容および分析
場所	文京区立 S 小学校			文京区立 S 小学校にて，ゲーム前後で体験者 19 人(体験者番号 1～19)にアンケートを実施. 本研究では，計 12 の質問項目のうち，ゲーム前後の「まち」や「まちづくり」に対する印象変化を問う以下６項目(選択肢式・複数回答あり)の結果をもとに考察する.
日時	2024 年 1 月 17 日(水) 13:00～16:00			
体験者	子ども：17 人 大人：２人			
体験者属性	性別	＜男＞	＜女＞	
	6 歳	6,7	-	
	7 歳	1,4	14,18	前 01.「まちづくり」に対するイメージ
	8 歳	3	2,5,8,9,10,19	前 02. どのような「まち」がすてきだと思うか
	9 歳	-	12,13	前 03.「まちづくり」という仕事に対する興味
	10 歳	11,17	-	後 04.「まちづくり」に対するイメージ
	24 歳	-	16	後 05. どのような「まち」がすてきだと思うか
	25 歳	-	15	後 06.「まちづくり」という仕事に対する興味

注）体験者属性の数字は体験者番号を示す．

１：日大理工・学部・まち　２：日大理工・教員・まち　３：日大理工・院（前）・まち

一方，他の５つの選択肢は追加した人数と削除した人数の差が１人以下と少なく，中でも選択肢を追加した人数が多かった選択肢（図２；円が相対的に大きい選択肢）は「ハード」面に偏っていることがわかる．これは，ブロックを積み上げるという物理的な体験を通してまちづくりを理解する当該ゲームの特徴が影響していると考えられる．他方，選択肢を追加した人数が最も多かった［にぎわいあふれるまち］は「ソフト」面であるが，前節でも述べたように当該ゲームの視覚的な効果が理想的なまちのイメージ繋がったと考える．

（３）まちづくりに対する興味の変化；図３より，「変化を示さなかったグループ」が全 19 人中 10 人と最多で，このうち６人はゲーム前からまちづくりに対して興味を示しており，中でも［とても興味がある］の３人はこれ以上高い評価ができないことから，もともとまちづくりに関心のあった体験者および興味の増加を示す可能性のある体験者が多かったといえる．次いで「興味が増加したグループ」が全 19 人中６人と多く，いずれも［やや興味がある］以上の選択肢へと変化を示したことから，前述と含めて当該ゲームの一定の効果が得られたといえる．

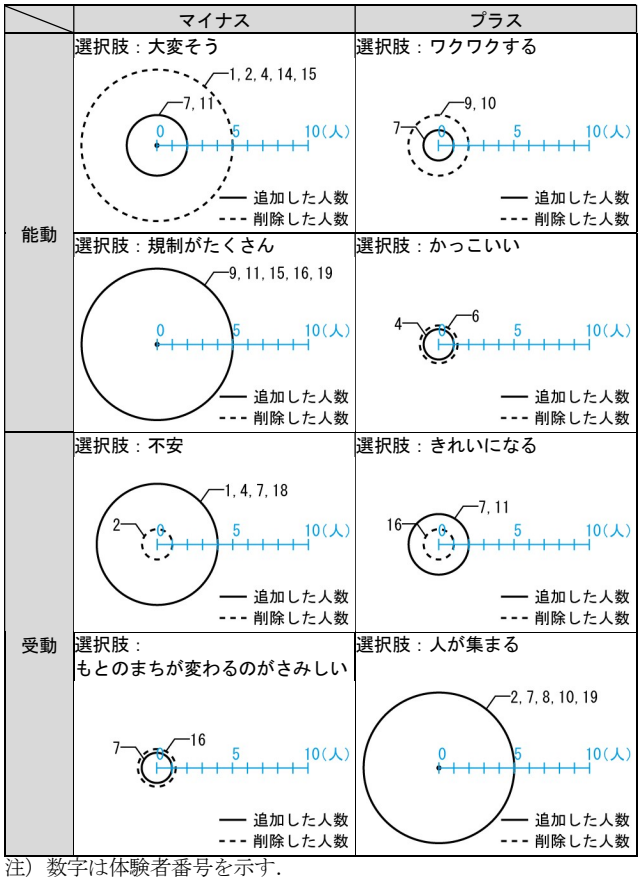
一方，全 19 人中３人と「興味が減少したグループ」は少ないものの，いずれも８歳以下と相対的に年齢が低いことがわかる（表１）．他方，「興味が増加したグループ」の６人は８歳を除く全年齢にわたっていることから，年齢の低い一定の体験者が難しいと感じたものと考えられる．

４．まとめ；以上より，東京都文京区立 S 小学校での体験会を通して「まちビルド」の教育的効果の一端を明らかにした．

謝辞；本研究は，一般社団法人住総研の「2023 年度実践助成」を受けて実施したものであり，本調査に協力いただいた文京区社会福祉協議会およびトレーディングシティ研究会の皆様に感謝の意を表す．

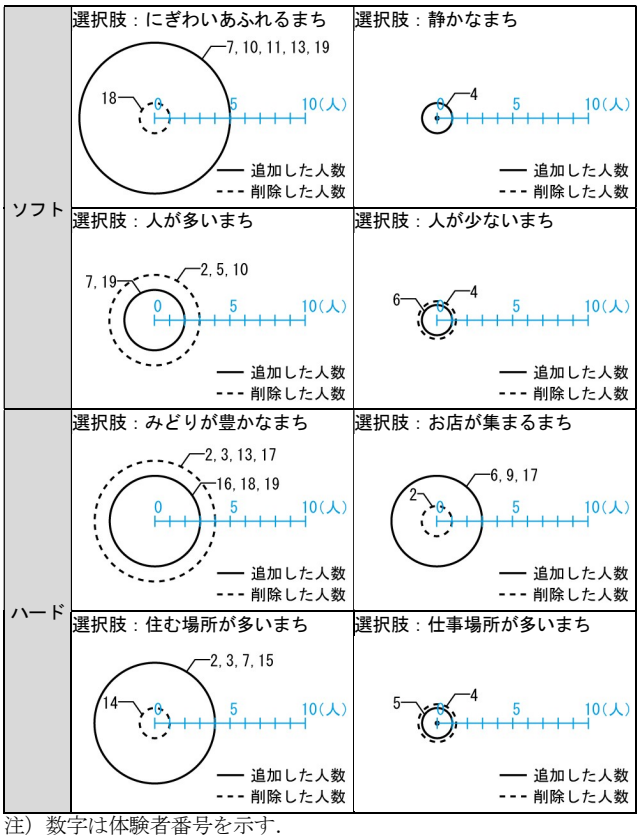
補注；（１）建築や都市の開発において複数の地点を同時に扱い，各々が有する価値の「トレード＝交換」を行うことによって，互いに利益を得られる開発の在り方を模索する研究会である．/（２）住宅や商業施設，緑地といった「まち」の様々な要素を表す「まちブロック」をトレードしながら，理想の「まち」をつくるゲームである．

参考文献；１）江守央ほか２名：「市民参加型まちづくりの変遷に関する基礎的研究」，土木学会土木計画学研究・講演集，vol. 39，No. 184，2009. 6



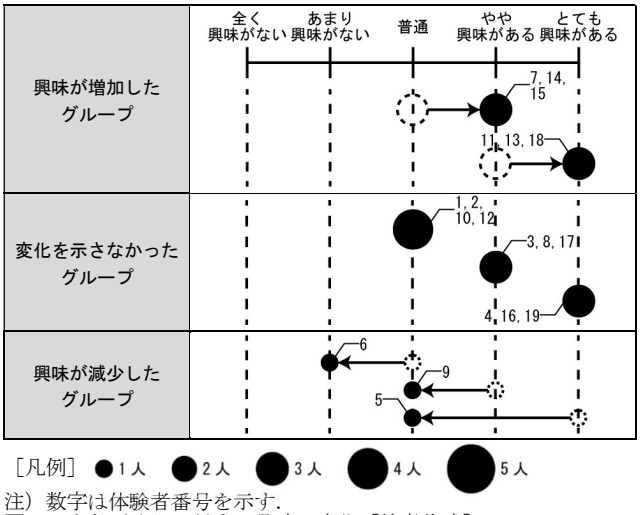
注）数字は体験者番号を示す．

図１　まちづくりに対するイメージの変化［筆者作成］



注）数字は体験者番号を示す．

図２　理想のまちに対するイメージの変化［筆者作成］



注）数字は体験者番号を示す．

図３　まちづくりに対する興味の変化［筆者作成］