SEE SEA Bogaction

～ ボードゲームによる地域資源の発掘と世代間交流の促進 ～



２班

京都府立大学 公共政策学科 窪田好男研究室 ボードゲーム班



◆ 京都府立大学 公共政策学科 窪田好男研究室 ボードゲーム班

指導教員：窪田　好男（くぼた　よしお）

伊藤　ほのか（いとう　ほのか）
京丹波地域で行われるイベントを考え
行政の方に提案させて頂いた経験あり

辻本　夢（つじもと　ゆめ）
学園祭の実行委員として
イベントの企画や運営などを行っている

村田　奈々香（むらた　ななか）
こどもたちが意見を主張したり
行動したりするためのサポートができる

小島　愛美（こじま　えみ）
合唱団での実行委員で運営にて
意見調整や事務、細かな気配りが得意

中村　真緒（なかむら　まお）
燃費が良い（約20km/L）マイカー所持
交通費を抑え、頼れる**リーダー**

森本　晴也（もりもと　はるや）
サークルの森林保全ボランティアに従事
地域課題への関心は誰にも負けない

田中　瑛皓（たなか　あきひろ）
スライドや広告デザインや3Dモデリング
イラストなど**創作活動全般いけます**

平井　彩紀子（ひらい　さきこ）
情報収集能力、様々な意見をまとめる力
実際の外への**行動力**

大西　将照（おおにし　まさてる）
個性的すぎる２回生を裏で支える
この班で**２番目のおおい町ベテラン院生**

◆ 京都府立大学 公共政策学科 窪田好男研究室 ボードゲーム班

指導教員：窪田　好男（くぼた　よしお）

伊藤　ほのか（いとう　ほのか）
小島　愛美（こじま　えみ）
田中　瑛皓（たなか　あきひろ）
辻本　夢（つじもと　ゆめ）
中村　真緒（なかむら　まお）
平井　彩紀子（ひらい　さきこ）
村田　奈々香（むらた　ななか）
森本　晴也（もりもと　はるや）
大西　将照（おおにし　まさてる）



第６回『おおい町スマートシティへの道 ～ドローンから始まるおおい版スマートシティの創造～』
第８回『シーシーパークを一歩先の DD パークへ ～ドローンで創る未来のおおい町～』

SEE SEA PARK 等、おおい町各所でドローンイベントを実施

京都府立大学の学園祭でのドローン縁日やおおい町物産展の開催

→ 同コンテストで「最優秀賞」を頂きました



ボードゲーム×おおい町

地域資源を発掘し、地域住民と共有する



Loose Drawing より

おおい町まちづくりアイデアコンテスト

◆ ボードゲーム

<u>専用の道具</u>などを用いて、テーブルの上で遊ぶゲームのこと（アナログゲームとも呼ぶ）

→ サイコロ・カード・駒・ひも・ブロック など

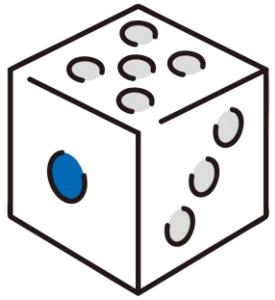


図１：UNO・人生ゲーム・Jenga（ジェンガ）の商品写真

ビデオゲーム（デジタルゲーム）と比較すると

その場で交流しながら、触って遊ぶことができる

◆ ボードゲーム の有効性 ①



成長するボードゲーム市場

コロナ禍により、室内でできる「ボードゲーム」の人気に火が付き

全国に「ボードゲームカフェ」が展開

福井県の東・中央（福井市・敦賀市）や舞鶴には数店あるが、西（おおい町周辺にはない）

ボドゲ―マー より

ボードゲームを用いた教育機会の例「みんなのまちづくりゲーム in cities」

地域経済やSDGsを学ぶ、新感覚ボードゲーム

政策やイベントなどが書かれたカードを駆使して

プレイヤー全体と**相談**しながら

自分たちが「目指すまち」に近づけていく

新たな学びや興味に繋がっている感想が見られた



MINMACHI in cities – SDGsや地域経済をボードゲームで学ぶ「みんなのまちづくりゲーム in cities」 特設サイト より

◆ ボードゲーム の有効性 ②

こどもから高齢者まで
「ごちゃまぜ」の場所を
作っていきたい
中塚町長様

ボードゲームとまちづくり

一番は**「関心を持ってもらう事」**

初対面でも「ルールに従って進める」という**共通の目的**があるため

世代や考え方が異なる人々が**「ごちゃっ」**と集まって、まずはゲームを通して仲良くなれる

Lumiarch（2025）より

ボードゲームの教育効果

対面とオンラインにて３か月にわたってボードゲームを実施した調査では

参加によって参加者の**教育効果（乖離性連想課題）が実施する前に比べて上昇した**

乖離性連想課題：与えられた情報から論理的に可能なできるだけ多くの、情報を生み出す働き

財津・大空・藤本（2025）より

➡ **多世代交流ができ、教育効果のある、現代ツール**

◆ フィールドワーク内容は？

大量のヒアリングとイベント実施

① 中塚町長様 ヒアリング

② 本郷小学校 ゲーム会・時岡校長様 ヒアリング

③ 観光協会 柳原様 柿本様 ヒアリング

④ 商工観光課 中塚様 ヒアリング

⑤ リライトおおい 時岡様 ヒアリング

⑥ 道の駅うみんぴあ 三谷様 ヒアリング

⑦ 大島小学校 ゲーム会・藤本校長様 ヒアリング

一部訪問させていただきました

- 本郷公民館
- きのこの森
- こども家族館



◆ 大量のヒアリング と そこからわかったこと

こどもの地域への愛着	・愛着には**実体験**が必要 中塚町長様 ・**制作に携わった物**があると愛着に繋がる 本郷小 時岡校長様

→ こども達は地域の広い範囲について**あまり知らない** 本郷小 時岡校長様 大島小 藤本校長様

多世代交流	・ふるさと学習で**地域の人と関わる**ことで誇りが形成 大島小 藤本校長様 ・**地域の人と交流**し、地域に根付いた文化を体験 中塚町長様

→ 大人からこどもまで**「ごちゃまぜ」**で交流できる機会の減少 中塚町長様

体験	・**山と海**、それぞれの体験が充実している 商工観光課 中塚様 ・穴場は**体験施設** 道の駅うみんぴあ 三谷様

→ 山海資源を**消費につなげたい** 商工観光課 中塚様 道の駅の**アピールポイントが少ない** 道の駅うみんぴあ 三谷様

観光	・スポット毎ではなく、**線で観光地を回る** 観光協会 柳原様 柿本様 ・**イベント時**は SEE SEA PARK の来場者が増える リライトおおい 時岡様

→ 町内の**移動手段が少なく**、基本車 観光協会 **チャレンジショップ**の撤退が課題 中塚町長様

◆ 究極目標

おおい町の **体験** や **観光** の魅力を **ボードゲームを用いながら**

多世代交流 を通じて感じ **こどもの地域への愛着** を深める

第３次創生戦略の課題からも

地域への **「愛着」** は、そのまま地域への **「定着」** に繋がる

そのまま地域への **「担い手育成」** に繋がる

＋ボードゲームとして売り出すことで、**外の人も**「おおい町を知るきっかけ」になる

＋ボードゲーム制作に **「住民が関わる」** ことで、**中の人も** さらに知ることができる

その拠点を SEE SEA PARK で！

◆ 私たちが目指す「おおい町創生」

SEE SEA PARK
オールシーズン
賑わい創出

町の内と外に住む人たちの、つながりつづくまちづくり

＋

自然や文化、テクノロジーを活かし子どもの未来ひろがる体験を

持続的な地域社会をつくるための DX 推進ラボ

➡ テクノロジー（ボードゲーム）で、つながりを作る

◆ 実際に作ったすごろく

観光地は

スポット毎の点ではなく

線でつないで巡る

観光協会 柳原様 柿本様







おおい町まちづくりアイデアコンテスト

◆ 政策提言（メイン企画）

メイン：おおい町ボードゲーム大会「ボドバト！」

① つみきタワー 部門

高いところまで
積めるかで勝負
もちろん
崩れないように



② 巨大しょうぎ 部門

ぬいぐるみ
将棋
いざ
尋常に勝負



③ すごろく 部門

運も実力
当日の運で
表彰台を
勝ち取れ



AI（ChatGPT）によりイラスト生成

➡ **それぞれの部門で優勝者を決める**

◆イメージ



おおい町にある、魚とキノコのぬいぐるみをデザイン予定



AI（ChatGPT）によりイラスト生成

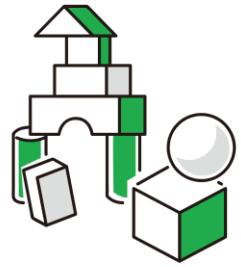
◆ 政策提言（メイン企画）

メイン：おおい町ボードゲーム大会「ボドバト！」

冬（12月）にボードゲーム大会を SEE SEA PARK で開催する

→ 室内でできるボードゲームを用いて、冬の来場者向上を狙う

これらのゲームは勝つための **ノウハウ（経験）** が必要



Loose Drawing より

➡ **練習**がてら参加できる、**ミニイベント**の実施

▼

① 常設ボードゲーム

▼

② ワークショップ

▼

③ すごろく紙袋

◆ イベント①「いつでもあそべる！常設ボードゲーム」

SEE SEA PARK に常設ボードゲームを配置する

すでにボードゲームが置かれている場所に並べておく

→ 管理の面では、既存のボードゲームと同じような扱いとして
リライトおおい様から許可を頂いております

遊び場であり、練習場所

こどもの遊び場としての提供

練習しないと勝てない状況を作り

年間を通した来場者の確保

常設ボードゲームは
SEE SEA PARK に来る
きっかけになりそう
リライトおおい 時岡様



AI（ChatGPT）によりイラスト生成

▲

① 常設ボードゲーム	② すごろく紙袋	③ ワークショップ

◆ イベント ②「がんばれチャレンジショップ！すごろく紙袋」

ボードゲームを紙袋に印刷

印刷した紙袋を **SEE SEA PARK のチャレンジショップ内で使用**していただき
買い物をするともらえるような仕組みにする

買う事 ＝ そのまま応援に

このすごろくは特別仕様のため
紙袋が欲しいとチャレンジショップで買えば
そのままそのショップの応援になる
切り取れば**家でも遊ぶ**ことができる

SEE SEA PARK の
チャレンジショップに
頑張ってほしい
中塚町長様



AI（ChatGPT）によりイラスト生成

▲

① 常設ボードゲーム	② すごろく紙袋	③ ワークショップ

◆ イベント③「つくって・あそぼう！すごろくワークショップ」

フィールドワークで作成したボードゲームで多世代交流を

ボードゲームを**地域の方々に遊んでもらう**ワークショップを開催する

開催場所は、公民館や小学校など

いっしょに「作る」で愛着を

地域の方々と**一緒にボードゲームを完成させる**

・観光周遊すごろく：一マスを協力して作る

・おさかなすごろく：お魚のコマを工作する

＋公民館とのイベント計画も企画中



AI（ChatGPT）によりイラスト生成

地域の人と関わることで
おおい町に住むことの
誇りが生まれる
大島小 藤本校長様

自分が制作に
携わった作品があると
愛着に繋がる
本郷小 時岡校長様

▲

① 常設ボードゲーム	② すごろく紙袋	③ ワークショップ

◆ 実際どうするのか（ボードゲーム大会）

運営・司会進行・事前説明は、学生で

基本学生が主体となって動く想定です

→ 外部に委託して頼むなどはないため

費用は主には物品

実際の流れは以下の通り

13:00	エントリー
13:30	説明会
14:00	つみき大会
14:30	将棋大会
15:00	すごろく大会
16:00	表彰



AI（ChatGPT）によりイラスト生成

項目	経費 / 円
きのこお魚積み木作成費	38,800
５×５将棋土台製作費	7,500
すごろく２種印刷費	3,366
A2・チップボール	4,986
ガソリン代・その他宿泊費（5回分）	200,000
大会景品代	10,500
広告媒体費（チラシ）	4,213
広告媒体費（ポスター）	3,960
紙袋印刷代	12,968
カフェ用お菓子飲み物代	3,000
ワークショップ開催費	10,000
合計	299,293

◆ 実際どうするのか（ミニイベント・総合）

常設の管理は？

リライトおおい 様に委託する形だが、やりやすく工夫

・ルールや約束事の紙はもちろん設置

・子どもが体に当たっても大丈夫なぬいぐるみで将棋やつみきを行う

・自分で利用時間やチェック表を書いてもらう

→ ちゃんと備品があるか、何時間あそんだか、自分で記録

Instagram メイン型 ではなく、併用型

紙袋やイベントの告知として、Instagram や、**一番届きやすい、紙媒体でのチラシの配布を行う**

推定ターゲット像｜メイン：親子　サブ：高齢者

シーシーパークには自習やゲームで遊ぶなどの目的で、多くのこどもが来ている

こどもの親と一緒に来てもらうことで購買力を上げ、地域の人との交流の場を作り出す

◆ 小学校のゲーム会（有効性）

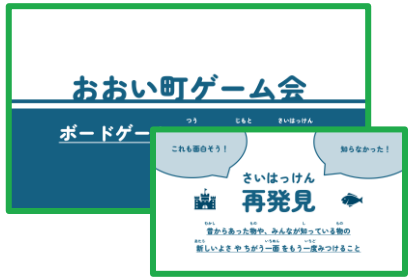


今回のすごろくは「こどもでも遊べる」を狙いとしていた

- 地域資源を発掘する過程で、おおい町の知識を深めることができるか
- 地域の愛着は形成されるか
- ゲームとしてプレイした時の率直な感想や意見

1. 企画説明

スライド資料を用いて説明



2. すごろく２種実施

２種類のすごろくを実施



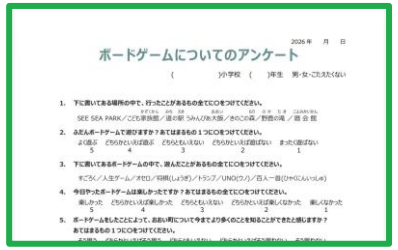
3. 表彰

優勝した人に賞状を贈呈



4. アンケート

アンケート用紙の記入



◆ 小学校のゲーム会（有効性）

アンケート結果

有効回答数：55票（本郷小学校：39票・大島小学校：16票）

４つの「そう思う」

楽しかったか

楽しかった 52票 どちらかと言えば楽しかった 2票

より多くのことが知れたか

そう思う 43票 どちらかと言えばそう思う 9票

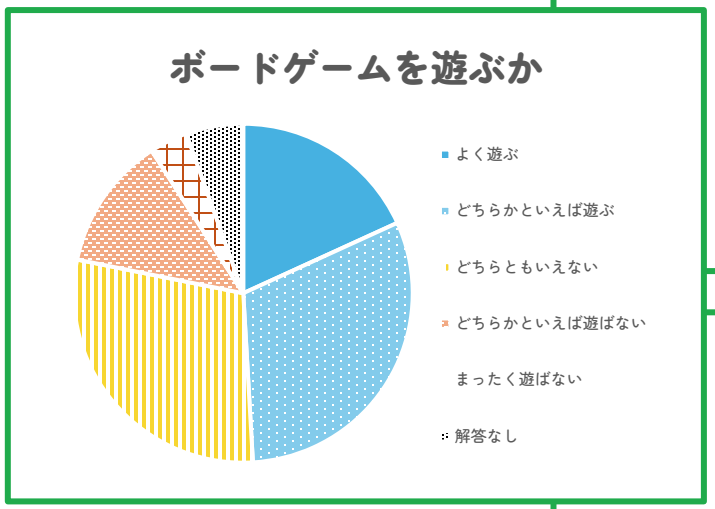
もっと知りたいと思ったか

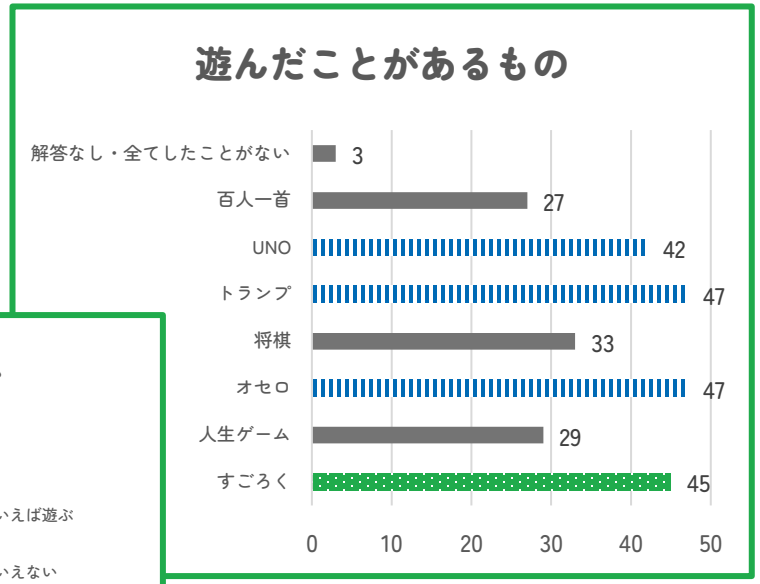
そう思う 34票 どちらかと言えばそう思う 18票

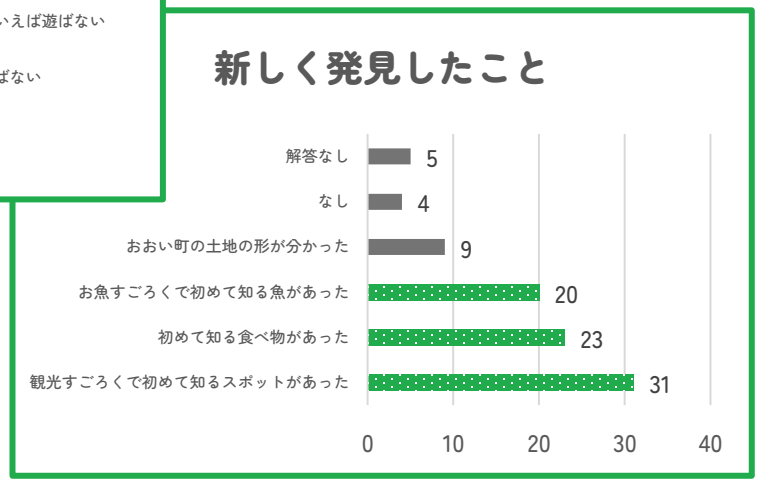
家族や友達に教えてあげたいと思ったか

そう思う 30票 どちらかと言えばそう思う 16票

こども達にも有効性があると言える









Loose Drawing より

◆ 今後の展望

4 常設ゲーム 紙袋 ① 作成

5 常設ゲーム 紙袋 ① 開始

訪 6 練習会開始 紙袋 ② 作成

訪 7 ワークショップ 紙袋 ② 開始

念入りな打ち合わせ

準備等含めて、外の人として
念入りに打ち合わせをします
もちろん他の訪問の合間にも

夏休みに、SEE SEA PARK

夏休みという
集まりやすいタイミングに
ゲーム大会も含めて告知を！

訪 8 中間大会開催

9 紙袋 ③ 作成

訪 10 大会準備 紙袋 ③ 開始

訪 12 ゲーム大会開催

◆ 参考文献

画像

ウノ | Mattel Games マテル ゲーム | Mattel マテル（4）

https://mattel.co.jp/toys/mattel_games/mattel_games-10936/

人生ゲーム｜商品情報｜人生ゲーム｜タカラトミー（4）

https://www.takaratomy.co.jp/products/jinsei/product/jinsei_8th/

ハズブロ公式｜人気おもちゃ・ゲーム・インタラクティブトイのブランド（4）

https://connectfour-jp.com/

記事

【ボドゲーマ】ボードゲームの総合情報サイト（2025）「福井県のボードゲームカフェ/店舗 4店」（5）

https://bodoge.hoobby.net/spaces/prefecture/20?srsltid=AYCX9vJXM-9Eo9hmQ3INy6ctnI1ByLxbd21tCWOMxQCYFWnzyeSLngkI

MINMACHI in cities – SDGsや地域経済をボードゲームで学ぶ「みんなのまちづくりゲーム in cities」 特設サイト（5）

https://ms-minmachi.com/

Lumiarch（2025）「きっかけは遊びのなかに。犬山紙子と考える「まちづくり×ボードゲーム」の可能性」（6）

https://lumiarch.ntt-east.co.jp/articles/202508_boardgame/

◆ 参考文献

論文

財津 康輔・大空 理人・藤本 徹（2025）「ボードゲーム教室参加者の教育効果に関する探索的試行」p.61（6）

https://www.jstage.jst.go.jp/article/digrajproc/15/0/15_58/_article/-char/ja/

イラスト

Loose Drawing

https://loosedrawing.com/

AI「ChatGPT」

Special Thanks

おおい町のみなさま（本当にありがとうございました！）

SEE SEA Bogaction

～ ボードゲームによる地域資源の発掘と世代間交流の促進 ～



２班

京都府立大学 公共政策学科 窪田好男研究室 ボードゲーム班