

No.4 宇都宮すごろく 宇都宮大学 ムギベリー

1. 提案の背景・目的

宇都宮市に住む人々には、地元へ愛着をもってもらいたい。そのための一歩として、宇都宮市についてよく知ることが必要だ。そこで、すごろくとクイズを組み合わせたゲームを提案する。このゲームを企画、運営することで、参加者だけでなく、運営に関わるボランティアなど、多くの人に関わることで市民同士の交流機会が生まれるのではないだろうか。

宇都宮すごろくで遊ぶ

宇都宮市に対する理解を深める

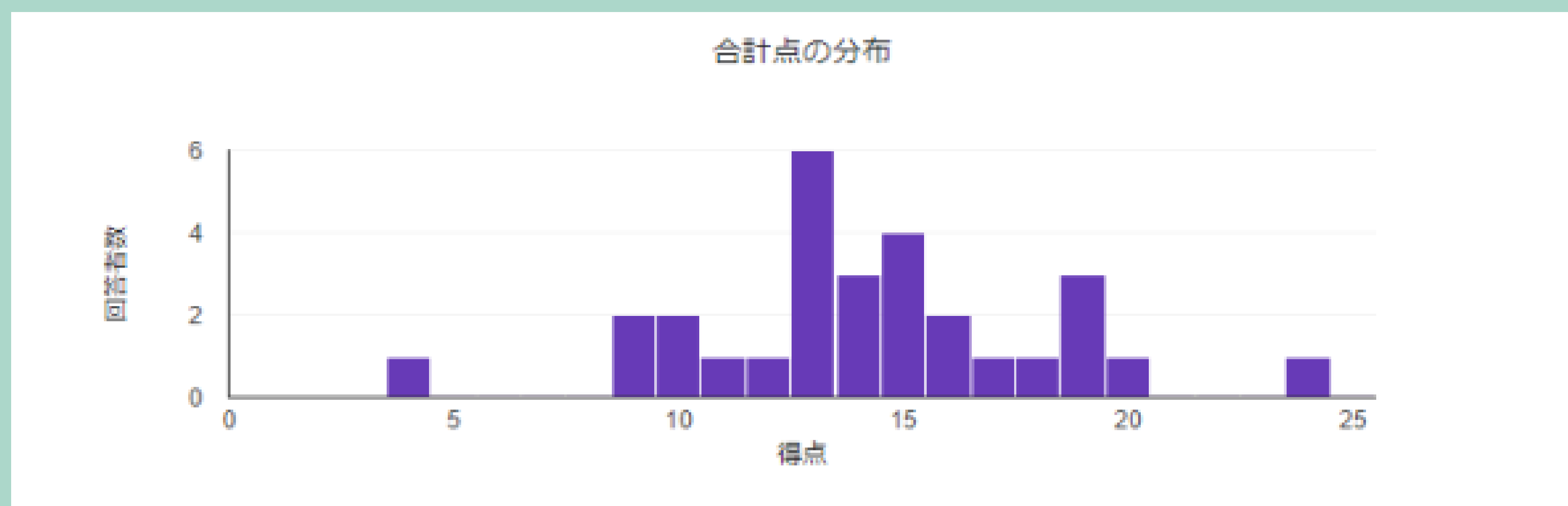
宇都宮市に対する愛着につなげる

2. 「私たちから始めよう にぎわいアクション」との関連

外国人を含め、住民同士の交流が生まれる場があるのが、にぎわいと魅力のあるまちだと考える。すごろくのようなボードゲームは、場所、年代、性別を問わずに楽しめるため、交流を生み出すきっかけづくりとして最適だ。

3. 現状分析

宇都宮市に関するクイズに対して人々がどのように感じるかを調べるために、25問のサンプルクイズを作成し、実際に回答してもらって感想を聞いた。地元出身者にとっても改めて聞かれると知らないことが多いということが分かった。実際、平均正答率は約56%と決して高くはない数字となった。



4. 施策事業の提案

「宇都宮すごろく」の基本的なルールは通常のすごろくと同じである。参加者は順番にサイコロを振り、出た目の分だけ自分の駒を進めてゴールを目指す。通常のすごろくと違う点は、マスのひとつひとつに宇都宮市に関するクイズが書かれている点にある。参加者は、止まったマスに書かれているクイズに回答して、正解の場合は1点、不正解の場合は0点の得点を得る。このクイズの得点に加えて、ゴールした順番に応じた加点があり、クイズの得点と、ゴールの着順による得点の合計点数の高い人が最終的な勝者となる。

このゲームをより多くの人に楽しんでもらうために、すごろくの活用方法を提案する。

①小学校や中学校に教材として提供

- ・すごろく内で出題されるクイズについて解説する授業を行う。
- ・調べ学習の題材として使用する。すごろく内で出題されるクイズの中から、生徒が自分の興味のある問題を選び、それについて調べて分かったことをまとめ、教室内発表会を行ったり、掲示物を作ったりする。

②校内行事（レクリエーション）

- ・同じクラスや学年の中でレクリエーション活動として取り入れる。
- ・チーム戦にすることで全校生徒が参加するすごろく大会にする。これにより、宇都宮のことを知るだけでなく、学生間の関係強化に役立てる。

③市内のイベントへの活用

広いスペースで一般市民向けのゲーム大会を開催する。その場合、参加者の年齢層に合わせて演出を変える、参加賞や優勝者への景品を用意する、などの工夫が必要となる。

