

未来をつなぐ「こよみーる」

トキワ学園高等学校 李ソウォン、小見山凧咲、新開帆花
～日本の文化を学ぶカードゲームの開発～

研究の背景と目的

- ・若者に日本の文化が継承されておらず、身の回りに文化を感じる機会がないので、身近に感じてもらう機会を作る必要があると感じた。
- ・若者はゲームを通じて身近に感じるため、花札を元に、文化を学ぶカードゲームを開発することにした。

開発したカードゲーム「こよみーる」の概要

暦を通して日本古来の文化、親しみの少ない文化について楽しみながら学んでもらうという思いから生まれました。また、こよみーるで文化との触れ合いを通して各地の地域活性化につなげるということも目的です。

こよみーる

こよみーる 取扱説明書

入っているもの

- ・カード合計48枚（ノーマルカード：39枚スペシャルカード：9枚）
- ・ルール説明書

ゲームの遊び方

真ん中の山札がなくなったらゲーム終了です。
最後に合計点数を出して、点数が一番高かった人が勝利です。

こよみーるとは？

“暦を見る”が由来で作られたこよみーるは、みんなに暦を通して日本古来の文化、今では消えつつある文化について楽しみながら学んでもらうという思いから生まれました。また、こよみーるで文化との触れ合いを通して各地の地域活性化につなげるということも目的もあります。
ゲームがスタートするときはみんなで「こよみをみるみるー！」と元気に言ってみましょう！

セットアップ

- よくカードを切り、じゃんけんをして親を決めます。
- 各プレイヤーに3枚ずつカードを配ります。※持ち札は常に3枚
- 残りのカードは伏せて、中央に山札（引き札の山）として置きます。
- 山札から絵が見えるように4枚めくって、図のように並べます。
(カードを置いた場所をおきスポとします)
- セットが完了したら「こよみをみるみるー！」と大きな声で言って親から時計回りにスタートです。

山札

おきスポ×4

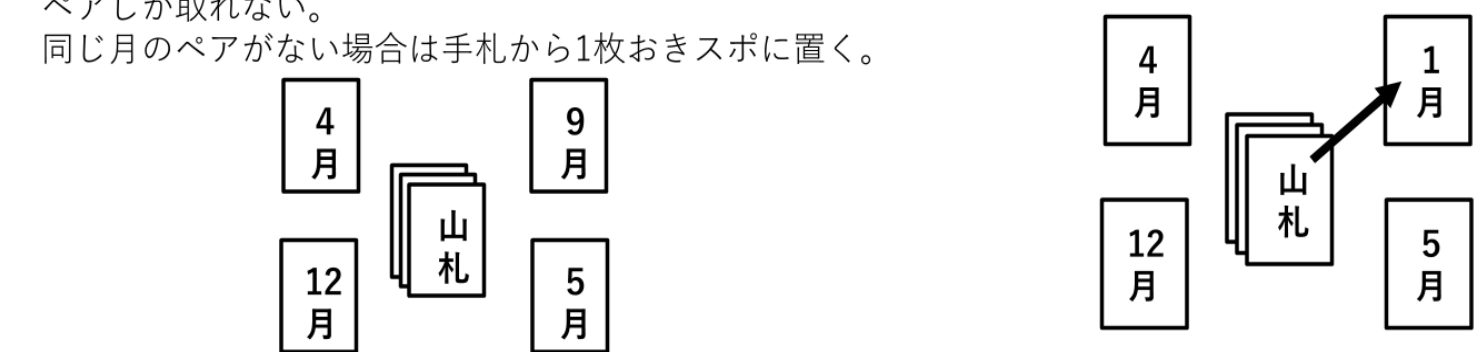
カードの説明

		ジャンル		ジャンル		ジャンル		ジャンル		ジャンル
1月	人日の節句	行事	お屠蘇(おとしそ)	食・物	桃の恵	モノ	お平玉	モノ		ジャンル
2月	春分	食・物	新緑餅	行事	節分餅	食・物	恵方巻	食・物		
3月	雛祭	食・物	白煮	食・物	止むの餅	行事	ちんしん煮	食・物		
4月	十三歳忌	食・物	花まつり	行事	おたけの煮	食・物	鯉餅	食・物		
5月	五の五郎	モノ	鯉のぼり餅	行事	鯉餅	食・物	こいのぼり	行事		
6月	半夏生(はんげしょう)	行事	鯉餅の日	日にち	鯉餅	食・物	あじさい	花		
7月	七夕祭	行事	七夕	花	花	花	七夕祭	日にち		
8月	月読祭	食・物	山吹餅	日にち	花月	モノ	芋焼酎	行事		
9月	初秋の夜更	日にち	新緑餅	行事	新緑餅の日	日にち	立派十郎	日にち		
10月	ヨメカス	花	神楽餅	行事	月夜姫餅	食・物	狐餅餅	行事		
11月	新嘗祭	食・物	芋焼酎餅	食・物	芋焼酎	行事	文政の日	日にち		
12月	年忘れ	行事	正月餅	行事	神楽	行事	大晦日	日にち		

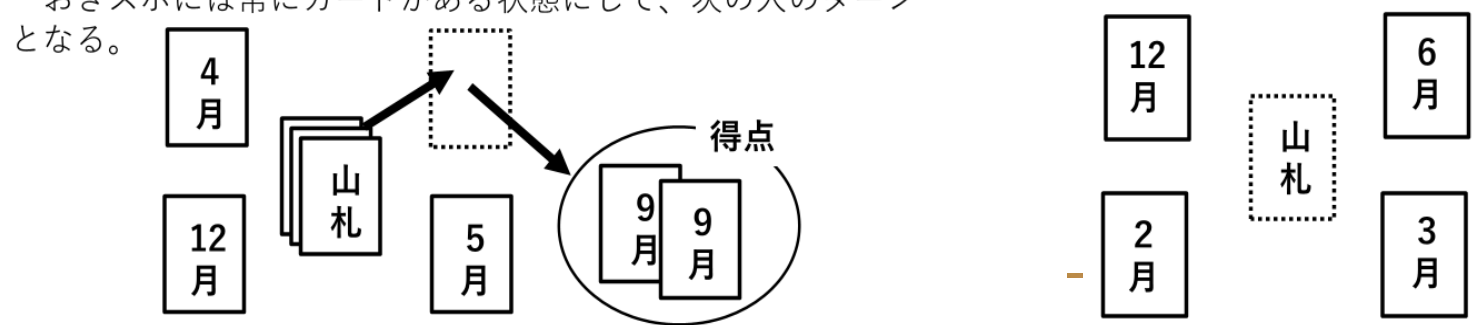
※赤字はスペシャルカード

ルール説明

- ① 自分の番になったら、山札から1枚引き、手札からおきスポのカードと同じ月のカードを1枚出す。同じ月のペアしか取れない。
同じ月のペアがない場合は手札から1枚おきスポに置く。
- ③ 山札がなくなるまで①～②を繰り返す。



- ② ペアが揃ったら自分の得点とする。
おきスポにカードがない場合は山札から新しいカードを出す。
おきスポには常にカードがある状態にして、次の人のターンとなる。
- ④ 山札がなくなったら、手札を捨て、ゲーム終了。
合計得点を計算して、最も得点の高い人が勝ち。



カードの組み合わせ

- 〈通常の組み合わせ〉
ノーマルカード … 各1点
スペシャルカード… 各3点
〈特別な組み合わせ〉
縁（えにし） … ノーマルカード＋ノーマルカード 2点
花舞（はなまい） … ノーマルカード＋スペシャルカード 4点
雅（みやび） … スペシャルカード含む月で4枚コンプリート 10点
四時（しいし） … ノーマルカードの月のみで4枚コンプリート 5点



↑ユニバーサルデザインを意識してカードデザインを制作



開発プロセス

花札をベースに初期ルール（ルール1）を決定→カード内容の選定→カードのデザイン→プロトタイプ制作→高校生（10人）を対象にルール1で試遊→フィードバックを受けてデザインとルールの変更（ルール2）→小2～小3の小学生（5人）を対象に実践

最終フィードバック（小学生対象に実施）

みんなとても楽しそうに遊んでくれた。またルール説明も問題なく読み進めながらゲームをプレイしていた。文化の名前やイラストについて興味を示す場面もあった。課題として、「親」や手札、持ち札の違いなどの言葉の意味が小学生にとっては、難しかったことが挙げられる。課題を踏まえ、名前の変更を行うことが大切だと考えられた。例)親→じゃんけんに勝った人

結果と考察

結果として、ゲームをルールからデザインまで一から練り、ユニバーサルデザインを意識したカードゲームを作成させることができた。それに加え、時間や場所を問わないシンプルでかつ誰にとっても遊びやすいゲームを作ることができた。実践してもらった小学生の人数が少なかったため、まだ見つかっていない課題がある可能性が高い。今後の展望として、さらに多くの小学生にプレーしてもらい、アンケートを行って、更なる改良と校内での販売を目指していきたいと考えている。

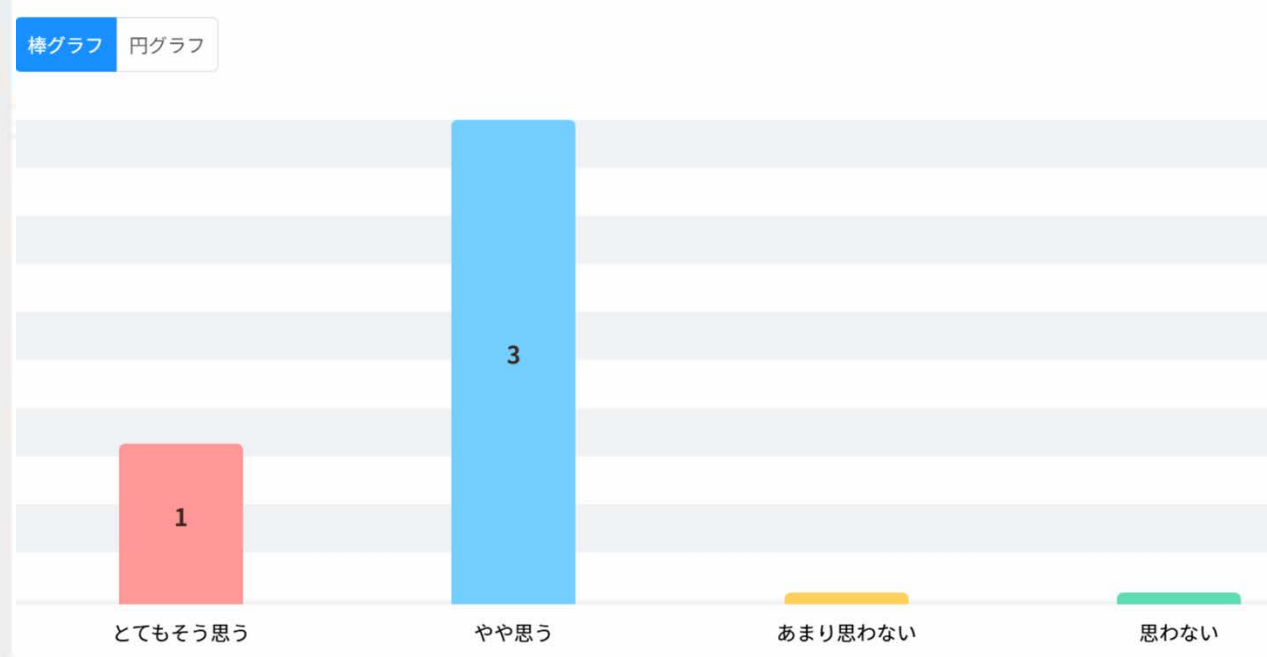


試遊でのフィードバック

Q1 こよみーるで遊んでみた満足度を教えてください。



Q2 こよみーるを通してもっと日本文化を知りたいと思いましたか？



【ポジティブな意見】ルールがわかりやすい、プレイ時間が短い
【ネガティブな意見】イラストに注意が向かなかった
→カードにイラスト以外の情報を追記して、注意が向くように修正