

# 更新される交通ルールへの対応を目的とした すごろく型学習用ボードゲームの制作

1 7 3 2 1 3 2 本間大清

指導教員：山崎治 准教授

## 1. はじめに

交通ルール／マナーを認知し、遵守することは安全に生活するうえで重要である。また、交通ルール／マナーの遵守に加え、頻繁に行われる道路交通法の改正についての認知も重要となってくる。しかし、改正内容を知る機会が少ない。そこで道路交通法改正に関する情報を知る機会の拡大が求められる。そこで、学習のアプローチとしてゲーミフィケーションの活用を提案する。これにより、複数人でコミュニケーションを取ることでの知識共有ができる。また失敗経験であってもリスク無しで疑似的に体験することが可能であり、さらにゲームをしながらの学習であるため、年齢を問わず内容を知るきっかけとなり、楽しく学習が行える。

## 2. 目的

本研究では、改正された道路交通法に基づく「交通ルール／マナー」の適切な学習が可能な学習用ボードゲームの制作を目的とし、その効果を検討する。2013年から2020年に実施された道路交通法の改正内容(全日本交通安全協会 2020)について認知度を高めることを学習の目的とする。

## 3. 制作した学習用ボードゲーム

**ゲームの概要：**制作するボードゲームは、更新される交通ルールへの対応を目的とした競争型のボードゲームである。プレイヤーは、ダイスの出目に従いコマを進行させる。ゲーム中に設定された交通ルール／マナーに関する処理を実行しつつ、ゲームごとに設定された目的地を目指す、という設定のゲームである。



図1：すごろく型のゲームボード（試作）

**ゲームの特徴（ルール）：**本ボードゲームの特徴を以下に示す。

- ゲームは3～4人、35分前後のプレイを想定して制作している。
- ゲーム内には複数の目的地が設置されている。到達者が出た場合、新たな目的地の設定を行う。目的地は全プレイヤー共通であり、全プレイヤー合わせて目的地への到達が3回達成された時点でゲーム終了となる。順位はゲーム内で獲得したポイントで確定する。
- 移動、行動、終了の3つのフェーズを1ターン

とする。プレイヤー人数分のターンを行い1ラウンドとして進行する。

- ゲーム内には、道路標識マスが用意されている。本ゲームでは、17種の標識マスを採用しそれぞれ以下のように効果が設定されている(図2)。



最大速度40km区間：時速40km以上速度を出してはいけない  
ゲーム内ルール：区間内の移動ダイスで5以上の出目を出したとき  
ポイント-1

## 図2：道路標識効果例

- マップ上の特定のマスで停止した際、山札からカードを引く。山札はお助けカード、ポイント獲得カード、道路交通法カードから構成されている(図3)。



図3：カード例

**学習内容：**本ゲームでは道路標識マス、道路交通法カードから「交通ルール／マナー」についての学習が行える。道路標識マスはゲームごとランダムに配置するため、限られたマスであっても回数をこなすたびに違った内容が知れる学習要素が生まれる。

道路交通法カードには、2013年から2020年に実施された改正内容が記載されている。カードに記載することで手に取って目を通してもらうことができ、内容を知るきっかけとなる。道路交通法は年々更新されているが、その都度新たなカードを用意することで更新された改正内容にも対応がしやすい。

## 4. まとめ

本研究では、改正された道路交通法に基づく「交通ルール／マナー」の適切な学習が可能となる学習用ボードゲームについての制作、及び効果の検討を行った。特に認知度が低い道路交通法に関しては、どのような行いが交通違反に該当するかを学習できるように設定した。しかし本ゲームでは違反行為が取り上げられている反面、違反行為による罰則、また違反行為によって及ぼされる被害についての内容が取り上げられていない。そのため「交通ルール／マナー」の適切な学習が可能となるボードゲームとしては完全なものとは言えないと考えられる。

## 参考文献

全日本交通安全協会(2020)道路交通法の改正ポイント  
<https://www.jtsa.or.jp/new/koutsuhou-kaisei.html>  
(2020/12/4 参照)