

| | | |
|------|-----------------------|--------------|
| No.4 | 提 案 名：宇都宮すごろく | |
| | 提案団体名：宇都宮大学ムギベリー | |
| | 所 属：宇都宮大学地域デザイン科学部／専攻 | |
| | 代 表 者：向彩華 | 指 導 教 員：中村祐司 |
| メンバー | 邵樺 彭之彦 | |

○ 提案の要旨

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

1. 提案の背景・目的

宇都宮市に住んでいても、宇都宮市の市政や歴史についてよく知らない人は案外多い。まして、仕事や進学の手都合で他県、他市から転入してきた人たちにとっては知らないことばかりのはず。私たちのグループは県外出身者と中国からの留学生で構成されている。進学のために転入する以前は宇都宮市に関心を寄せたこともなかった。しかし、市内に住むようになってから市について知る機会も増え、この宇都宮市というまちに愛着を持ち始めている。

長く住んでいる人たちも、最近住み始めた人たちも、愛着をもって宇都宮市に住んでもらいたい。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と考える。それも、試験勉強のように市の歴史や政策についての知識を詰め込むのではなく、楽しみながら学ぶ機会をつくりたい。そこで、すごろく形式のゲームを利用したクイズを提案する。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も宇都宮市について詳しくなり、また、市民同士の交流機会が生まれるのではないだろうか。

2. 提案の目標・課題「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。すごろくというボードゲームは、場所を問わず人々を宇都宮の活気ある雰囲気簡単に没入させる方法である。すごろくは複数人で楽しみ、家族やカップル、友達と顔を合わせて楽しむことができる。初めて会う人でも話題を探すのに苦勞することなく、ゲームを通して相手への理解を深めることができるため、交流の場を生むきっかけとして適切である。

また練習と勉強を重ねることで、ゲームはより強くなり、達成感を得ることができる。それと同時に、すごろく内で出題される問題を通じて、宇都宮の良い点をよりよく理解することが

できるため、宇都宮以外の人への宣伝にもなる。

宇都宮の歴史や文化を他の地方出身者に伝えるために、直接情報を発信することは難しいが、すごろくを使用することでにぎやかなゲーム交流の中で、宇都宮市に親しむことができる。

3. 現状分析

3.1 宇都宮市に対する愛着度

現状において、宇都宮市民が市に対してどの程度の愛着を持っているのかを知るために、市のホームページで公開されている「第54回（令和3年度）市政に関する世論調査の結果」に注目した。これは市民の市政に対する考え、施策の評価や市政への関心、意識の程度を市が調査したものである。項目のひとつに、宇都宮市に対する感じ方について「好き」「どちらかといえば好き」「どちらかといえば嫌い」「嫌い」の4段階で評価したものがある。それによると、「好き」と回答したのは42.0%、「どちらかといえば好き」と回答した人は49.3%で、これらを合わせると91.3%となる。また「嫌い」と回答したのは1.5%とわずかで、市民のほとんどは宇都宮市を好意的に捉えていることが分かる。私たちは、提案を通して、全体の1割程度の「嫌い」「どちらかといえば嫌い」と回答した人々が「どちらかといえば好き」へ、「どちらかといえば好き」と回答した人が「好き」へと宇都宮市に対する思いが変わることを期待する。

3.2 大学生を対象とした調査

(1) 概要

私たちの提案する宇都宮すごろくでは宇都宮市に関するクイズを出題する。クイズの難易度をどの程度に設定すれば適切か調査するために、観光や市政、歴史など、ジャンルを問わず25問で構成される4択クイズを作成し、宇都宮大学・大学院に在籍する学生にWeb上で2022年11月7日から11月14日の間、回答を依頼した。

(2) 属性

回答者のほとんどは出身地が宇都宮市外である。宇都宮市出身者は全体の約7%であった。しかし、回答者全体のうち、約8割が市内在住である（図1）。現在宇都宮市内に住んでいると回答した者のうち、約6割は在住歴が1年以上3年未満であった（図2）。

現在は宇都宮市内に住んでいますか？

28件の回答

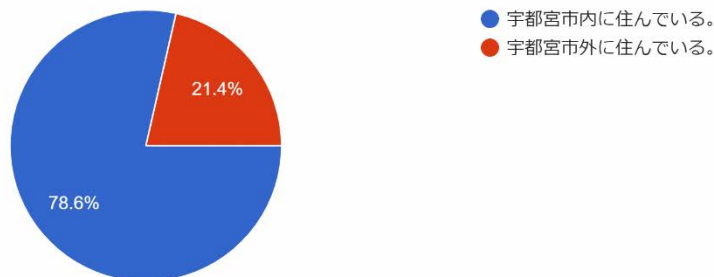


図1 現住所

前の質問で宇都宮市内に住んでいると回答された...宇都宮市に住み始めてどれくらいになりますか。
22 件の回答

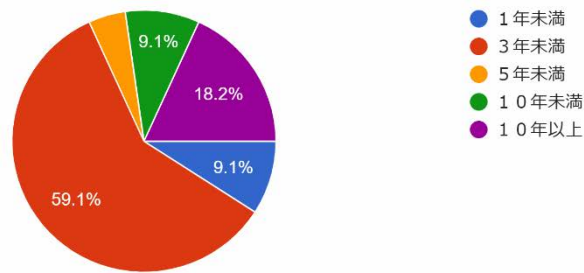


図 2 市内の在住歴

(3) 結果

サンプルのクイズに回答した感想は「やや難しい」というものが過半数であった。(図3) 実際にサンプルのクイズの正誤も 25 点満点中平均点が 14.25 点と低く、「やや難しい」という感想と合致する結果となった (図4)。

難易度
28 件の回答

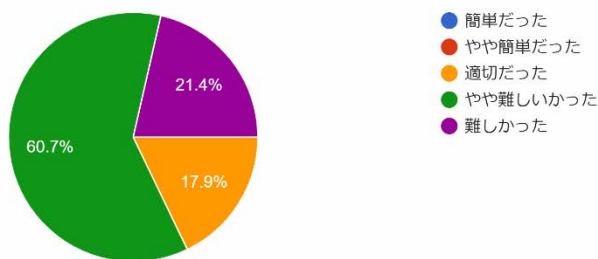


図 3 サンプルクイズの感想

| 平均 | 中央値 | 範囲 |
|---------------|------------|-----------|
| 14.24/25 ポイント | 14/25 ポイント | 4~24 ポイント |

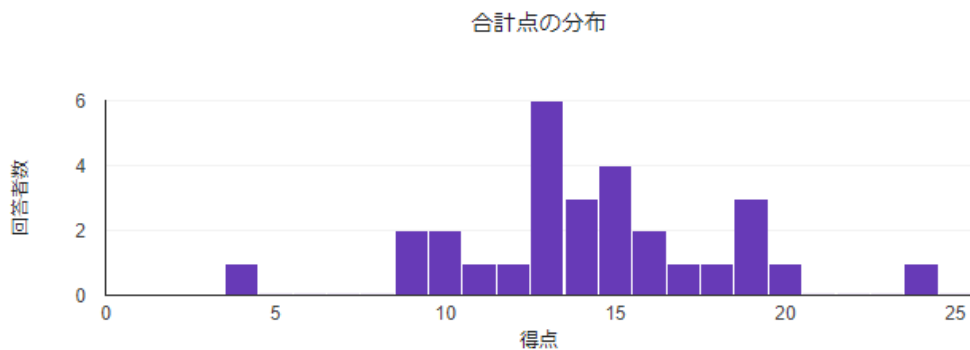


図 4 サンプルクイズの得点分析

(4) 考察

今回のサンプルクイズを使用した調査では大学生を対象にしたが、すぐろくの実際の問題は年代を問わずに楽しめるものになりたい。大学生でも「やや難しい」と感じるクイズでは小中学

生にとっては難易度が高すぎるだろう。より簡単なクイズにする必要がある。

クイズのジャンルについて、今回作成したサンプルクイズはジャンルを限定せずに出題した。アンケートの自由記述欄より、「ジャンルに偏らないクイズが出されていて面白かった」という感想が得られたため、予定通り幅広いジャンルの問題を作成する。

その他にも、「自分の生まれ育った土地のことも、興味のないことは全く知らないし記憶にも残らないなと思いました」「私は宇都宮出身ですが、知らないことも多く楽しんでクイズをすることができました。特に歴史的な背景に関する問題が難しかったです。」といった感想が寄せられた。やはり宇都宮市出身者でも改めてクイズとして出題されると難しいと感じることが多く、宇都宮すごろくでクイズを出題することには意味があると感じた。

4. 施策事業の提案

4.1 概要

宇都宮すごろくは、テーブルゲームとして家庭で楽しんでもらうのも良いが、インターネットなどで公開しただけでは人の目に留まるのは難しい。多くの人に使用してもらうためにすごろくの活用方法を提案する。

4.2 すごろくのルール

基本的なルールは通常のすごろくと同じだが、すごろくのコース 1 マスごとに、宇都宮市に関連するクイズが付されており、参加者は着順とクイズ両方の面で順位を競う。ルールは以下の通り。

- ①サイコロを振り、出た目の分だけ自分の駒を進めながらゴールを目指す。
- ②止まったマスに書かれているクイズに解答する。
正解の場合は 1 点、不正解の場合は 0 点の得点となる。
- ③他の参加者が既に回答した問題に当たったとしても、復習として同じ問題に回答する。
- ④ゴールした着順ごとに得点を得る。
例えば 3 人もしくは 3 チームでゲームを行う場合には 1 着 15 点、2 着 10 点、3 位 5 点というような配点の仕方が考えられる。配点は参加者の人数に応じて変えて良い。
- ⑤最終的な合計得点の高い者が勝ちとなる。

4.3 すごろくイメージ図

すごろくのイメージ図と出題するクイズの例は以下の通り（図 5）（表 1）。

| | | | | | | | | | | |
|-------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|------|
| START | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| | | | | | | | | 9 | | |
| | | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | | |
| | | 17 | | | | | | | | |
| | | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | GOAL |

図 5 すごろくイメージ図

表 1 問題文原案

| No | 日本語 | 中文 | 回答 |
|----|-------------------------------------|------------------------|----|
| 1 | 30 軒以上の餃子専門店があり、餃子の街として全国に有名な街といえば？ | 有三十多家饺子专业餐厅并以饺子闻名全国的城市 | 1 |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | 1. 宇都宮市 2. 小山市 3. 矢板市 4. 日光市 | 1. 宇都宮市 2. 小山市 3. 矢板市 4. 日光市 | |
| 2 | 宇都宮のマスコットの名前は何でしょう？ 1. とちまるくん 2. さのまるくん 3. ミヤリー 4. ベリーちゃん | 宇都宮的吉祥物的名字是什么？ 1. 栃木圓滚滚君 2. 佐野圓滚滚君 3. 小宮酱 4. 草莓酱 | 3 |
| 3 | 宇都宮市の別称は？ 1. 雷都 2. 雨都 3. 水都 4. 花都 | 宇都宮又被称为？ 1. 雷市 2. 雨市 3. 水市 4. 花市 | 1 |
| 4 | 宇都宮駅西口に設置されている石像 は、宇都宮市で人気のある食べ物をモ チーフにしています。一体何の食べ物で しょうか？ 1. ハンバーグ 2. ラーメン 3. 餃子 4. 米 | 以宇都宮最有人气的食物作为石像设在宇都宮 西口车站入口处的雕像什么？ 1. 汉堡包 2. 拉面 3. 饺子 4. 米 | 3 |
| 5 | -----時代に栃木県庁が置かれ、宇 都宮市制が施行されました。 1. 明治 2. 大正 3. 昭和 4. 平 成 | 什么时代开始将栃木县厅设置在宇都宮，实行 宇都宮市政组织？ 1. 明治 2. 大正 3. 昭和 4. 平成 | 1 |
| 6 | 宇都宮市は、市制施行から----- 周年で中核市となりました。 1. 50 2. 75 3. 100 4. 125 | 宇都宮市在其市政实施的多少 周年时成为核心 城市的？ 1. 50 2. 75 3. 100 4. 125 | 3 |
| 7 | 次のうち、宇都宮市民憲章に含まれて いないものはどれ？ 1. 健康で、心のふれあう明るいまちを つくります。 2. きまりを守り、活気あふれる楽しい まちをつくります。 3. 学ぶことを大切に、文化の薫る美 しいまちをつくります。 4. 知名度を上げて、観光客の集まる魅 力的なまちをつくります。 | 下列哪项不包括在《宇都宮市宪章》中？ 1. 创造一个健康、快乐、实用和欢快的城 市。 2. 维护规范，创造一个充满活力和愉快的城 市。 3. 重视学习，创造一个美丽的、文化丰富的 城市。 4. 提高知名度，创造一个吸引游客的城市。 | 4 |
| 8 | 宇都宮市の人口は約---人？ 1. 30万 2. 50万 3. 70万 4. 90万 | 宇都宮有多少人口？ 1. 30万 2. 50万 3. 70万 4. 90万 | 2 |

| | | | |
|----|---|--|---|
| 9 | 平成 19 年 3 月 31 日に上河内町および ---と合併した。 | 2007 年 3 月 31 日, 上河内镇和哪个镇进行了 合并? | |
| | 1. 河内町 2. 横川村 3. 雀宮市 4. 古賀志町 | 1. 河内镇 2. 横川村 3. 雀宮市 4. 古賀志镇 | |
| 10 | 宇都宮市の在住外国人について、最も 多いのはどこの国籍? | 宇都宮市の外国居民大多属于哪个国籍? | 2 |
| | 1. ネパール 2. ベトナム 3. 中国 4. ブラジル | 1. 尼泊尔 2. 越南 3. 中国 4. 巴西 | |
| 11 | 次のうち、宇都宮国際交流プラザが提 供するサービスでないものはどれ? | 以下哪项不是宇都宮国际交流中心提供的服 务? | 4 |
| | 1. 外国人住民のための総合相談 2. 談話室 3. 日本語教室 4. 通訳ボランティア | 1. 外国居民的一般咨询 2. 休息室 3. 日本語教室 4. 公益翻译 | |
| 12 | 宇都宮二荒山神社の“二荒山”の正し い読み方はどれ? | 宇都宮二荒山神社的“二荒山”的正确读法是什么? | 4 |
| | 1. にあーさん 2. ふたあーさん 3. にあーやま 4. ふたあーやま | 1. niarasann 2. futaarasann 3. niarayama 4. Futaarayama | |
| 13 | 宇都宮二荒山神社で引くことができる おみくじは何の形? | 在宇都宮二荒山神社里抽取的神签是什么形态 的? | 1 |
| | 1. 餃子 2. いちご 3. お金 4. ハート | 1. 饺子 2. 草莓 3. 钱币 4. 心 | |
| 14 | 宇都宮最大の祭りの名前は? | 宇都宮最大的祭祀活动叫什么名字? | 3 |
| | 1. 山あげ祭 2. 小山開運まつり 3. ふるさと宮まつり 4. ペタンコま つり | 1. 登山祭 2. 小山开运祭 3. 故乡之宮 祭 4. Petakonn 祭 | |
| 15 | 宇都宮市内の魅力ある風景を指定する 「うつのみや百景」には、---カ所の 風景が選定されている。 | 指定了宇都宮市内有吸引力的景观的【宇都宮 百景】一共有多少所景观被选定? | 3 |
| | 1. 90 2. 95 3. 100 4. 110 | 1. 90 2. 95 3. 100 4. 110 | |
| 16 | 花市（二荒山神社）は毎年-----、二 荒山神社の参道の両側にたくさんの露 店が並ぶ花市。ダルマ・豆太鼓・きふな などの縁起物が売られます。 | 花市在每年的几月举行, 届时在通往二荒山神 社道路两旁有许多摊位。出售达摩娃娃、灯 笼、基富纳和其他吉祥物。 | 2 |
| | 1. 1 月 1 日 2. 2 月 1 日 3. 3 月 1 日 4. 4 月 1 日 | 1. 1 月 1 日 2. 2 月 1 日 3. 3 月 1 日 4. 4 月 1 日 | |

| | | | |
|--------|--|--|---|
| 1 7 | 毎年8月開催の「ふるさと宮まつり」では、「であいとふれあい」をテーマに、メインストリート・大通りを中心に約90の-----が練り歩きます。 | 毎年8月举行的故乡之宫祭的主题是“相遇和接触”，在大街上巡游的约90米的道具是什么？ | 1 |
| | 1. みこし 2. 獅子舞 3. 山車 4. 大わらじ | 1. 神轿 2. 獅子舞 3. 花车 4. 大草鞋 | |
| 1 8 | 「ジャパンカップサイクルロードレース」は、-----月下旬に世界のトップレーサーたちが集うアジア最高位の自転車ロードレース。 | 吸引了世界顶级的赛车手的亚洲最大的自动越野公路赛日本杯自行车公路赛的举行时间是？ | 3 |
| | 1. 4 2. 7 3. 10 4. 12 | 1. 4 2. 7 3. 10 4. 12 | |
| 1 9 | 2022年いちご一会とちぎ国体・とちぎ大会の開会式は10月----日？ | 2022年草莓杯栃木全国田径运动会开幕式于10月几号举行？ | 1 |
| | 1. 1 2. 5 3. 7 4. 11 | 1. 1 2. 5 3. 7 4. 11 | |
| 2 0 | .次世代型ろめん電車システ LRT(Light Rail Transit)は駅の運行ルートは、JR宇都宮駅---から芳賀・高根沢工業団地までの14.6キロメートル。 | 下一代轻轨交通电车 LRT 的运行轨道是从 JR 宇都宫车站 () 到加贺和山根泽工业园的 14.6 公里路线上运行。 | 2 |
| | 1. 北口 2. 東口 3. 南口 4. 西口 | 1. 北口 2. 东口 3. 南口 4. 西口 | |
| 2 1 | JR宇都宮駅を通る在来線には、宇都宮線（東北本線）、烏山線、-----がある。 | 经过 JR 宇都宫站的常规线路包括宇都宫线（东北主线）、乌山线和 () ？ | 4 |
| | 1. 塩原線 2. 那須線 3. 東照宮線 4. 日光線 | 1. 盐原线 2. 那须线 3. 东照宫线 4. 日光线 | |
| 2 2 | 次の内、大谷石で作られている建物はどれでしょう？ | 以下哪个建筑是由大谷石制成的？ | 1 |
| | 1. 旧帝国ホテル 2. 星野リゾート 3. 鬼怒川グランドホテル 4. アパホテル | 1. 旧帝国酒店 2. 星野集团休闲別墅 3. 鬼怒川大型酒店 4. APA 酒店 | |
| 2 3 | 宇都宮タワーがある公園は？ | 哪个公园有宇都宫塔？ | 4 |
| | 1. 宇都宮城址公園 2. 森林公園 3. さざみ公園 4. 八幡山公園 | 1. 宇都宮城址公园 2. 森林公园 3. Sazami 公园 4. 八幡山公园 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | 次のうち避難場所指定地はどれでしょう？ | 以下哪项是指定的避难场所？ | 2 |
| 4 | 1. バンバ出張所 2. 築瀬小学校 3. 一条中学校 4. 県立図書館 | 1. Bannba 办事处 2. 築瀬小学校 3. 一条中学校 4. 県立图书馆 | |
| 2 | 宇都宮市役所の出張所として正しくないのはどれ？ | 以下哪项不是宇都宮市政府所设立的便民办事处？ | 3 |
| 5 | 1. 豊郷地区市民センター 2. 横川地区市民センター 3. 国元地区市民センター 4. 城山地区市民センター | 1. 丰乡地区市民中心 2. 横川地区市民中心 3. 国元地区市民中心 4. 城山地区市民中心 | |

4.4 学校での活用例

(1) 教材としての使用

宇都宮すごろくの活用方法のひとつとして、小学校や中学校に提供することが考えられる。総合的な学習の時間などで、自分たちが住むまちについて学ぶための教材として使用する。単純にすごろくをゲームとして楽しむだけでもクイズに答えることで学ぶことはあるが、さらに学びを深めるための活用法も考えることができる。

例えば、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。これは特に歴史に関する問題で有効である。または、自分で興味を持った問題を選んで図書室やパソコン室で調べ学習を行い、教室内で発表会をする、といった方法が考えられる。すごろく内のクイズはジャンルが幅広いいため、歴史や観光、特産品など調べ学習の題材として適切なものがそろっている。そのため生徒たちは自分の興味関心に合ったジャンルの問題を選ぶことができる。

(2) 校内行事での使用

大人数ですごろくに参加すること可能だ。複数人でひとつのチームをつくり、チーム内で相談しながらクイズに答える。このような方法をとることで一度にゲームに参加する人を増やし、全員が参加することが実感できる。また、クラス内で先にグループ分けをしたうえでゲームをやって各クラスに優勝チームを選択し、学校全体でゲーム大会にするという活用法もある。これにより、宇都宮のことをもっと知ってもらうだけでなく、学生との関係強化や、チームワークの促進することができると考えられる。

(3) 外国語教材としての利用

クイズの問題を外国語に翻訳することで、外国語の勉強に役立てる。

4.3 イベントでの活用例

広いスペースやショッピングモールで行う場合、参加者の年齢層は未就学児から経験豊富な高齢者までと広がる。時間とスペースが許すなら、子供と大人の2部構成に分けて、子供の部分はできるだけエンターテインメントに、人生経験の多い大人の部分は、宇都宮の政策にちなんだ質問をすることが適切である。これにより、子どもたちは視野や知識を広げ、幼い頃から宇都宮に愛着心を持つことができる。

【参考文献】

- ・ 第54回（令和3年度）市政に関する世論調査の結果、宇都宮市ホームページ
<https://www.city.utsunomiya.tochigi.jp/shisei/koho/yoronchosa/1028743.html>
(2022年11月16日 閲覧)
- ・ 暮らしの便利帳 2022-2023、宇都宮市ホームページ
<https://www.city.utsunomiya.tochigi.jp/shisei/koho/benrich/index.html>
(2022年10月25日 閲覧)
- ・ 市民憲章、宇都宮市ホームページ
<https://www.city.utsunomiya.tochigi.jp/shisei/koho/benrich/index.html>
(2022年10月25日 閲覧)