

デザイン専攻 メディア研究領域

FANG Jirao

ホウ キジョウ



マッピング ジャパン

デジタルイラスト、インクジェット印刷

マッピング ジャパン

日本住民と観光客の交流を促進するボードゲームデザインに関する研究

本研究は、日本文化に関心を持つ外国人観光客と日本在住者との交流を促進することを目的とし、言語能力に差がある状況において、視覚デザインを主軸としたボードゲーム形式によって、短時間で交流のきっかけを生み出す方法を検討するものである。言語を前提とした交流活動に比べ、負担の少ない非言語的な体験形式は、観光客にとって参加しやすいと考えられる。そこで本研究では、ボードゲームを媒介とした体験型の交流デザインに着目した。

本作品では、カードデザインおよびゲーム構造を中心に設計を行い、日本文化に関心を持ち、視覚的情報を好む観光客を主な対象とした。ゲームは、数字システムと図形による構造を採用し、短時間で理解可能なルール設計とした。数字は勝敗判定の基準として機能し、図形は文化的要素を含む情報として、プレイヤー同士の会話や交流を促す役割を担っている。日本文化における美術、食、祭り、自然、歴史的景観などの要素を視覚的な記号として表現することで、言語説明への依存を抑え、異なる文化背景を持つ参加者でも参加しやすい構成を目指した。

研究方法として、外国人観光客を対象にインタビューを実施し、日本旅行中における文化交流活動への意識や課題を把握した。その結果、日本語能力の違いによって交流のしやすさに差が生じていること、また旅行中に確保できる時間が限られていることが明らかとなった。これらの調査結果を踏まえ、1回のゲーム時間を5～10分に設定し、直感的に理解できるルールと視覚情報を重視した設計を行った。

制作過程では、調査結果に基づいてカードのイラストレーションおよびゲームのプロトタイプを制作し、実際にゲームテストを行った。テストの結果、図形を中心とした情報設計は、ルール理解を助けるだけでなく、文化内容に関する会話を生み出し、参加者同士の交流を促進する効果が確認された。得られたフィードバックをもとに、カード内容やゲーム進行の調整を行い、全体の完成度を高めた。

以上より、本研究は、視覚デザインが人と人との関係構築に介入し得る有効な媒介となる可能性を示したものである。テスト規模や適用場面には一定の課題が残るものの、ボードゲームと図形デザインを組み合わせた交流デザインの一例として、今後の研究および実践への示唆を与えるものとする。