

リアル桃鉄 YAMAGUCHI

代表者 辻辺貴晃（工学B4年）

構成員 内海健（創成M1年） 國弘もも（創成M1年） 辻陽登（工学B4年）

1. プロジェクトの概要

本プロジェクトは、テレビゲーム「桃太郎電鉄」を山口県内の鉄道を実際に利用したゲームイベントを開催するものであり、「桃太郎電鉄」は鉄道網を活用したすごろくゲームです。本プロジェクトでは、参加学生がチームに分かれてサイコロをふりながら、実際に移動して得点を競い加えて、下車した駅や付近を散策し、SNSを活用して鉄道と徒歩のみで見つけた”魅力ある景色”の写真をSNSに投稿するという独自のルールを加え、収集した写真や情報をもとに鉄道を活用した学生向けの観光プランを作成する。

※「桃太郎電鉄」「桃鉄」は株式会社コナミデジタルエンタテインメントの登録商標です。

2. プロジェクト着想の背景

山口県は自家用車の利用率が高く、県内の観光地に行く際の移動手段として多くは自家用車が利用される傾向にある。このような状況を反映して、山口県の観光・旅行情報サイト「おいでませ 山口へ」では、観光プランとして自家用車を利用したさまざまな観光プランが記載されている。一方で、山口大学の学生の自家用車の保有率は低く、工学部では約40%、吉田キャンパスでは約10%である。自家用車を保有しない学生が利用できる県内の観光情報は少なく、山口県の観光政策課が作成した鉄道情報サイト「やまてっ！」では、SL やまぐち号など各種列車や駅舎などの情報は点在するものの、鉄道を利用した観光プランは示されていない。

このように、自家用車による観光が主たるものになっている山口県において、学生が気軽に利用できる鉄道による観光の良さに気付く機会をイベントと情報提供によって設けることで、楽しみながら山口県の魅力に気付くことが可能ではないかと考えました。

3. プロジェクトの目的

本プロジェクトの目的は、2つです。

- コロナ禍で外出を控えている学生に鉄道で県内を回遊し魅力を発見する機会を提供する
- 日帰りで行ける鉄道を利用した観光プランを新たに発見・提供する

4. プロジェクトの魅力

本プロジェクトの魅力は、2つです。

- 学生が普段親しんでいるゲームを友人たちと現実の鉄道網を対象として楽しむ点
- 偶然訪れることになった駅周辺を回遊することで、新たな県内の魅力に出会える点

※ 山口県の鉄道は便数が少ないため、必然的に移動の合間に駅で過ごす時間が多くなり、ゲーム性が高くなるほか、県内の魅力を感じる時間も確保できると考えられます。

5. ゲームの流れ

ここでは、本企画の簡単な流れを示します。

ゲームの大まかな流れはテレビゲーム「桃太郎電鉄」と同じであるが、下図⑥にこのプロジェクト独自のルールを設けました。下車した駅で駅近辺を散策してもらい「魅力ある風景」を発見し撮影していただきました。



図 1 リアル桃鉄 YAMAGUCHI ゲームの流れ

6. 活動内容

ここからは下記の企画当日までのフローチャートに沿って活動内容を紹介していきます。

大きく 3 つの要素 1) 参加者の調整 2) イベントの準備 3) HP の作成を軸として開催に向けて準備を行いました。

表 1 企画開催までのフローチャート

	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	
1) 参加者の調整	広報準備			広報 参加者募集		予行演習	リアル桃鉄 YAMAGUCHI イベント 実施	
2) イベントの準備	ルールの構築		調達					調整
3)HPの作成	イベント告知 ページの作成					情報提供ページ の作成		

1) 参加者の調整

8 月

当初、9 月 6 日（月）に企画実施を考えておりましたが、山口県のコロナウイルスの感染状況を踏まえて、参加者の安全を第一に考え、開催時期を 12 月 11 日（土）への変更を決定しました。

10 月

山口大学吉田キャンパスにて、本企画の認知度の向上、参加者募集のためにチラシの配布を行いました。チラシには企画の概要、ルールの説明、企画に関するアンケート QR を乗せることでより興味を引いていただけるように工夫いたしました。なお、企画に参加していただいた 16 名に事後アンケート行った結果 16 名のうち 3 名はこの時に行ったチラシを閲覧し、企画への参加を決定したことから見てもこのチラシ配

りは重要な意味があったと考えられます。



図2 チラシ配布の様子



図3 配布チラシ

12月1日・7日・8日

企画参加者に向けて、オンライン・対面の両方で企画の説明会を行いました。
ルールの説明・車内でのルールなどを重点的に参加者に説明し、参加者に不明点が限りなく少なくなるように工夫しました。



図 4 説明会の様子

12 月 6 日

本企画のゲーム内容・進行の流れを容易に理解していただけるよう構成員（3 名）で「企画の説明動画」の作成を行いました。作成した動画は説明会で参加者に閲覧していただくことで通常のスライドを用いた説明よりも分かりやすいのではないかと推測されます。現在も Instagram で閲覧可能ですので一度ご覧いただけると幸いです。

【内容】

- ・ゲーム進行の流れ
- ・ゲーム内で使用できるカードの紹介
- ・ゲーム内のマップに記載されたマスの紹介



図 5 企画の説明動画

12 月 11 日（土）

リアル桃鉄 YAMAGUCHI 開催することが出来ました。
本事項については次章で詳細に説明いたします。

2) イベントの準備

7 月

本研究室メンバー（9名）で、山口県の路線図、県内の時刻表を用いて実際にすごろくゲームを実施しました。このイベントでは、実際の企画当日はどのような動きになるのか・開催予定時間（9時から20時まで）の間で何駅ゴール出来るのかを図る目的で実施しました。この日、生じた課題（下記に記載）を参考に実際の予行演習ではランダムにゴールとなる駅を指定するのではなく、東側では岩国駅・北側では長門市駅・西側では下関駅に運営側があらかじめ指定するなどのルールの訂正を行いました。

また参加募集に関してインパクトのあるポスターの作成を行いました。常盤キャンパス・吉田キャンパスで掲示していただくことが出来ました。これにより参加者様の目に留まったと考えられました。

【すごろくゲームで出た課題】

- ・ゴール駅をランダムに決めてしまった場合、本企画の目的「県内を周遊する」が達成できない可能性が生じる。
- ・萩などをゴール駅にした場合、電車だけで向かう場合には時間がかかりすぎてしまう。
- ・北部（萩・長門・山陰線）について何か特別なイベントを作らなければ多くの参加者は向かわない。
- ・岩徳線・小野田線で途中下車した場合、次の電車が来るまで約2時間ある。
- ・テレビゲームと異なり、サイコロの振る回数は同数ではない



図6 7月実施すごろくゲーム



図7 リアル桃鉄 YAMAGUCHI 掲示ポスター

11月

JR 西日本様へ本企画の説明と企画当日に参加者が駅構内でサイコロを振ることなどを告知いたしました。また JR 西日本様から参加者全員に向けた景品を頂き、企画当日新山口駅旧待合室を本部として活用させていただけることになりました。

新山口駅に本部を構えることで、不測の事態（鉄道が止まる）にも効率的に対応できることが可能となり

ました。

3) HP の作成

7 月

本企画「リアル桃鉄 YAMAGUCHI」の HP・Instagram・Twitter を開設した。HP の役割は、主に企画の内容（ルール・募集要項）を記載し Instagram・Twitter では、フォロワー様に企画についてのアイデアを募集、日々の私たちの活動をアップしてことで学生以外の様々な県内の方に幅広く本活動を知っていただくことが目的でした。

【HP 掲載事項】

お知らせ、リアル桃鉄 YAMAGUCHI とは、募集要項、公式 Instagram、写真投稿、Q&A 上記の 6 事項を記載し、HP を訪れた方に企画について理解できるように情報を記載しました。



図 8 リアル桃鉄 YAMAGUCHI 公式 HP

12 月 13 日～1 月 13 日

企画終了後、写真投票のための google form を作成しました。県内多くの方に投票を呼び掛け各自が「魅力ある風景」について投票していただきました。総数 107 名の方が投票のご協力いただけました。

図 9 写真投票のアンケート



図 10 投票数の一番多い写真（徳山駅）



図 11 ゴール駅発表のスライド

7. 企画当日について

12月11日

リアル桃鉄 YAMAGUCHI を開催いたしました。参加者は、5 チーム計 18 名でした。
各チーム 8 時に新山口駅を出発して丸一日ゲームを楽しんでいただきました。

駅に関する情報

【目的地】

柳井駅⇒長門市駅⇒新下関駅⇒宇部新川駅⇒新山口駅

【スペシャル駅（到着すると 1000pt もらえる）】

美祢駅・東萩駅・仙崎駅・特牛駅



図 12 リアル桃鉄 YAMAGUCHI 参加者



図 13 企画当日の本部（新山口駅にて）



図 14 路線図

8. アンケート結果

イベント事後に行ったアンケート結果について記載します。

参加者 18 名に対して 16 名の方がアンケート調査にご協力いただきました。

調査した項目は下記通りです。

表 2 アンケート項目一覧

	質問項目	選択肢
Q 1	所属チーム	回答式
Q2	企画が楽しかったか？	1:面白くなかった～5:面白かった
Q3	どの要素が楽しかったか？	複数回答
Q4	鉄道の待ち時間について	1: 退屈だった～5: 楽しかった
Q5	次回の参加意思	1: はい 2: いいえ
Q6	どこで企画をしたか？	複数回答
Q7	鉄道の旅は楽しかったか？	1: 楽しくなかった～5: 楽しかった
Q8	県内の新たな魅力に 気づけたか？	1: 気づけなかった～ 5: 気づけた
Q9	次回以降、どんな要素があると 楽しいか？	自由回答

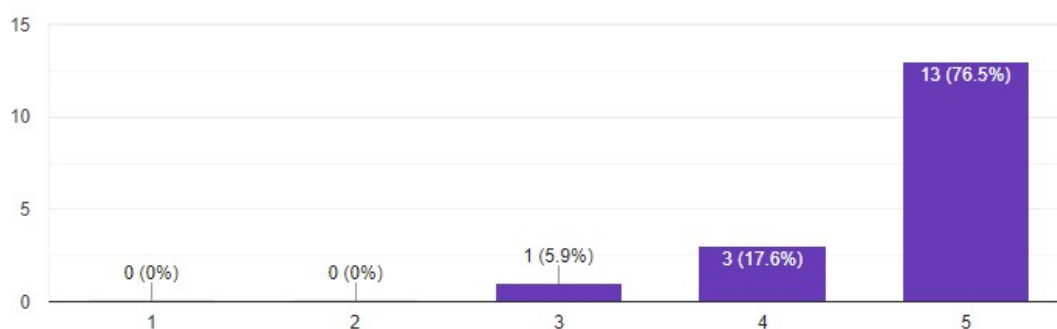
1) Q2～Q4 について

参加者のほぼ全員に本企画が楽しかったとご回答いただきました。次の電車の来るまでの時間が長いことで退屈に思う参加者が多いかもしれないと懸念していたが、「退屈である」という回答をした参加者は 0 であること・またこの企画の楽しかった要素の回答でも「電車の待ち時間」の項目に投票する参加者がいることに驚きました。学生にとって見知らぬ土地の散策・単なる鉄道による移動ではなくゲーム性を加えることで公共交通を利用した移動に興味を持つことが分かりました。

1.この企画が楽しかったですか？

 コピー

17 件の回答



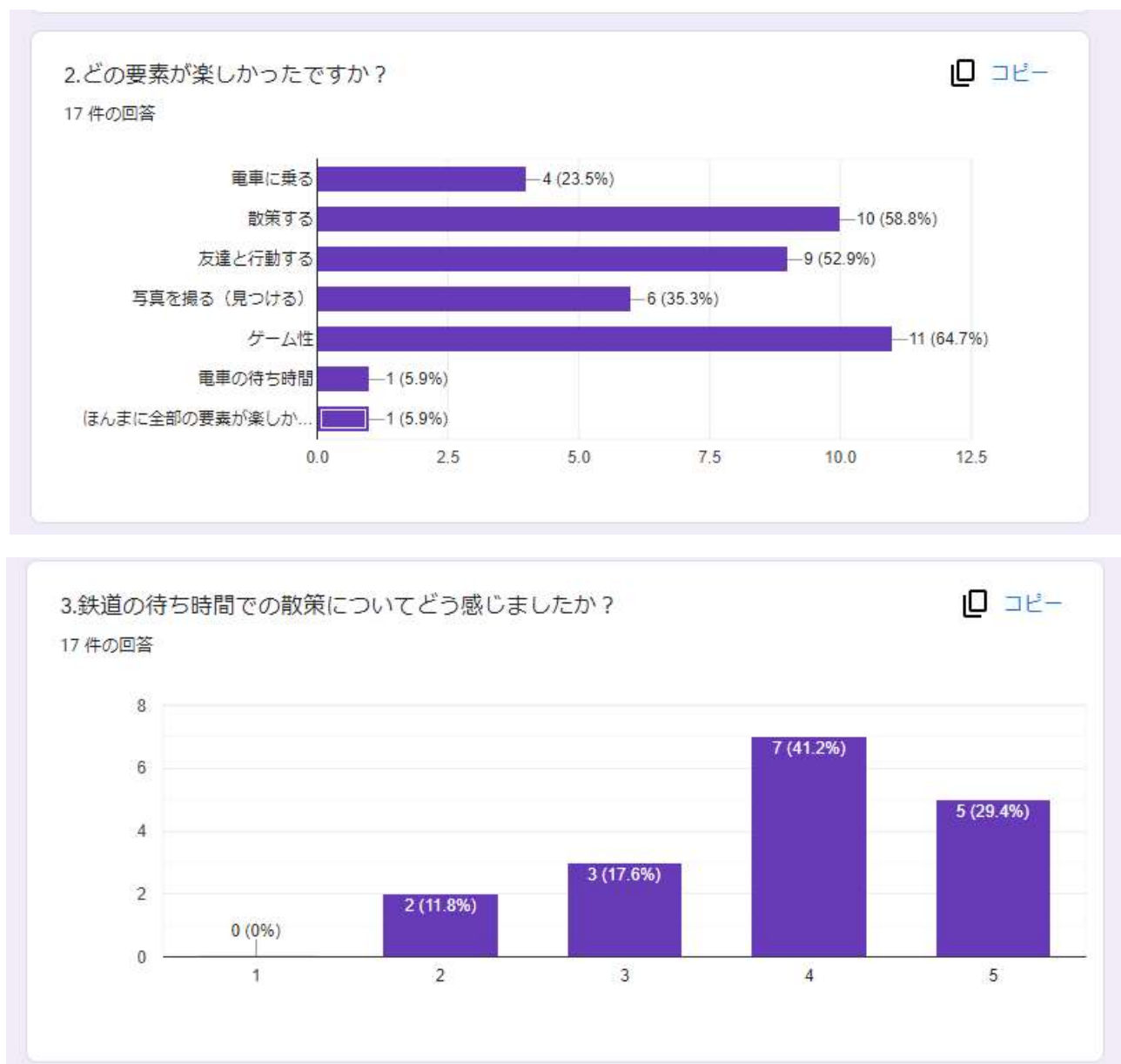


図 15 アンケート結果 (Q2～Q4)

2) Q5～Q7 について

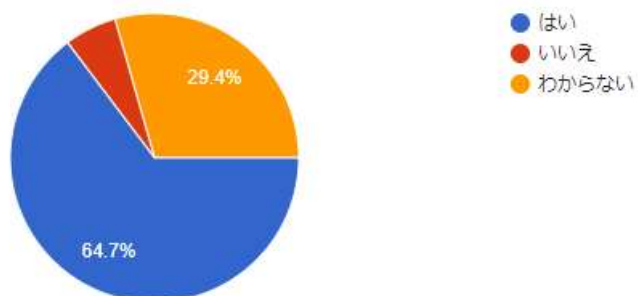
来年度の本企画の参加意思について調査を行った。6 割の参加者は来年度行う際にも参加意思があることが分かりました。次に鉄道を使った旅について、9 割の学生は楽しかったと回答しており、参加者の多くは他県出身の方・1 年生の方も多く山口県の鉄道をあまり利用していない人も多い中、この結果から鉄道を使う大学生に向けたイベントを実施すれば公共交通の利用態度は変化するのではないのかと推測できます。

最後に、「県内の新たな魅力について発見できたか」という質問について回答者の 8 割が発見できたと回答しました。参加者が撮影した写真からも私たち自身 4 年・5 年山口県に在住しているが知らないスポット・お店などまだまだ知らないスポットが存在しているので、今後も発見していきたいと思います。

4.来年度も行う場合参加したいですか？

コピー

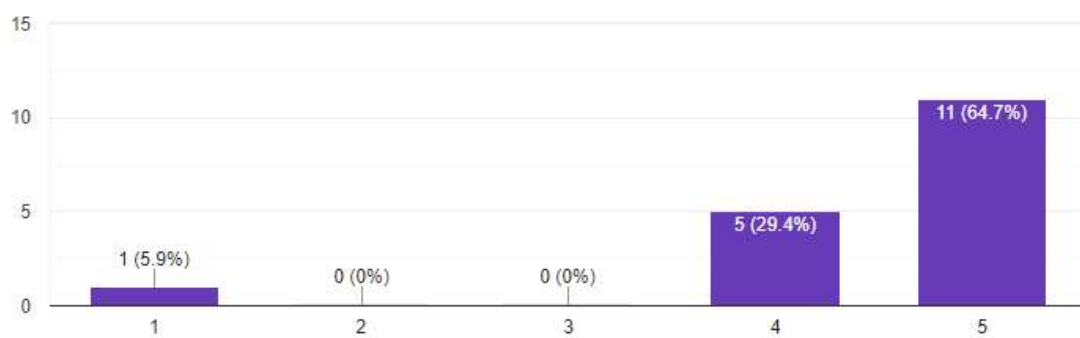
17 件の回答



5.鉄道を使った旅は楽しかったですか？

コピー

17 件の回答



6.山口県の新たな魅力に気づけましたか？

コピー

17 件の回答

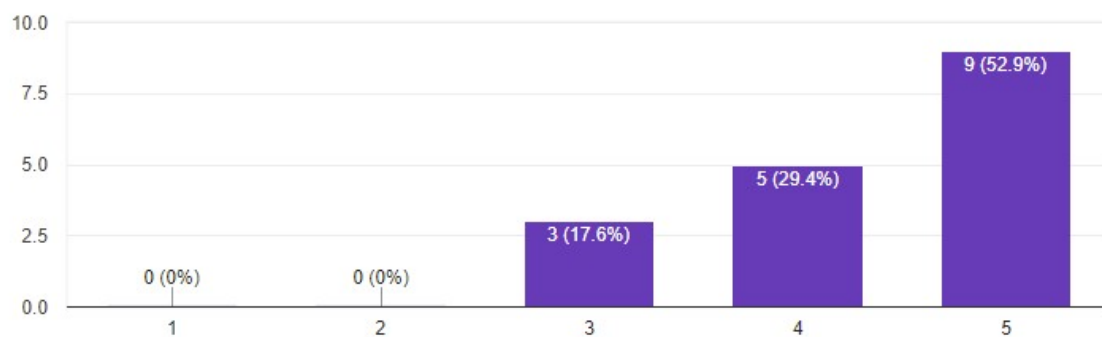


図 16 アンケート結果 (Q5~Q7)

9. 観光パンフレットについて

参加者様から頂きました素敵な写真をもとに「リアル桃鉄版観光パンフレット」を作成いたしました。路線ごとに参加者様が訪れた場所の説明と駅名を乗せたものとなっています。

今回の企画では、10 数か所の駅で見つけたスポットについて記載していますが次年度以降にもその記載場所を随時更新していくことが出来ればとても素敵な観光パンフレットになっていくのではないかと期待できます。



図 17 観光パンフレット

10. 反省点

この企画に関する反省点について記載します。

- ・各バス会社のバスカードの利用可能かどうかを確認しなかったこと

企画当日に参加者から JR 中国バスでバスカードを使えないことを言われて、初めてバス会社ごとに期限に違いがあることを認知し先に調べておくべきだった。

- ・広報活動についてもう少し早めから全キャンパスで行わなかったこと

工学部常盤キャンパスでは、常盤工業会からのお知らせや各学科掲示板へのポスターの記載に依頼をおこなったが、吉田キャンパス・小串キャンパスで広報活動を行っていたら当初予定 25 名の参加者を確保することが出来たのではないかと推測します。

11. 感想

旅行などが新型コロナウイルスによって制限されている昨今の状況下において、私達自身も山口県の新たな魅力について再発見できる企画になりました。学生のみならず多くの老若男女問わずこの企画について、「大変おもしろい企画である」と言ったお声掛けを頂く機会があり、大変うれしく思います。この企画を通して、山口大学生が県内を周遊する際に少しでも公共交通（鉄道・バス）を利用するきっかけになることを期待します。まだまだ山口県内の魅力ある風景について学生自身が発見していくことが出来れば良いと考えます。私たち自身プロジェクトをはじめから企画・運営していく中で、難しさ・面白さを感じる貴重な経験が出来ました。

12. 謝辞

最後に、おもしろプロジェクト様、JR 西日本様、写真投票にご協力いただいた方をはじめ、私たちにこのような素晴らしい活動を行う企画を与えて下さった皆様に感謝申し上げます。