

## 遊んで学ぶ森林サイクル 新発想ボードゲーム「森の守り人」

丸紅木材株式会社

丸紅木材株式会社は、国産材の価値向上と持続可能な森林経営を目指し、国産材事業を積極的に展開しています。日本の森林課題を解決するため、丸紅木材は木材の流通や加工だけでなく、木育活動や環境教育にも力を入れてきました。その一環として誕生したのが、木育ブランド「IKONIH（アイコニー）」です。IKONIHは、国産ヒノキを使った玩具や教材を通じて、子どもから大人まで木や森林に親しむ機会を提供し、木の温もりや日本の森林の大切さを伝える活動を続けています。これまでに多くの保育園や幼稚園、小学校、公共施設などでIKONIHの



IKONIHのおもちゃ「ミニキッチン」

製品が導入され、木育の輪が全国に広がっています。

「森の守り人」は、こうした木育活動の新たな挑戦として生まれたボードゲームです。単なる

遊び道具ではなく、森林や林業の現場をリアルに体験し、楽しみながら学べる「遊戯性教材」として、今後の木育・環境教育の現場での活用が期待されています。

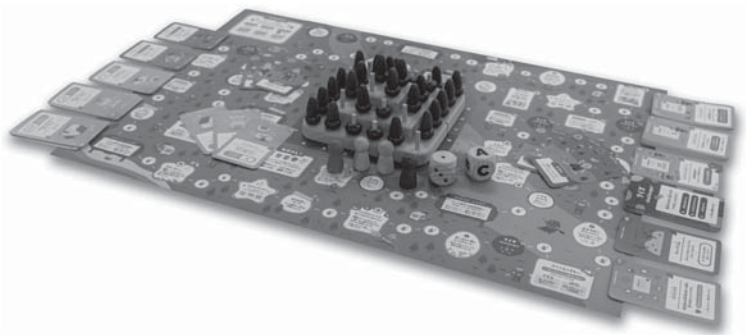
### 1. 開発の背景・コンセプト

「森の守り人」の開発は、現場で感じた「伝わらないもどかしさ」から始まります。例えば、ヒノキの玩具を販売していると、「日本の森林は豊かだと思っていた」「森林問題は知らなかった」という声が多く、都市部だけでなく、地方でも森林や林業の実態はなかなか伝わっていませんでした。また、木育イベントやワークショップで「木のぬくもりは感じるけれど、なぜ国産材を使うことが大切なのか分からない」という参加者の声もありました。言葉やパンフレットだけでは、森林の現状や国産材活用の意義を伝えきれない。そんな課題意識が、ゲーム開発の原動力となりました。

開発当初から、「学ぼう」という意識がなくとも、遊び親しむことで自然と森林や林業に興味を持つことができる教材を目指しました。

た。最初の試作品は、社内の企画担当者が手作りしたシンプルな「すごろく」でしたが、実際に遊んでみると「もっとイベント性がほしい」「林業のリアルな課題を盛り込みたい」という意見が続出。マス目を増やしてテストプレイを行います。例えば、あるテストプレイでは「木を伐るタイミングが難しい」「災害イベントが多すぎて進めない」といった声が上がリ、マスの配置やイベントのバランスを大幅に見直しました。別の回では「クイズに正解するとポイントが増えるのが楽しい」「木が成長していく様子が分かりやすい」といったポジティブな反応もあり、子どもから大人まで夢中になれる工夫を随所に盛り込んでいきました。また、林業会社の現場担当者からは「実際の林業でも、天候や災害、獣害など予測不能な出来事が多い。サイコロの運で状況が変わるのはリアルだ」と評価され、現場のリアリティを大切にする方向性が定まりました。こうした現場の声を反映し、社内外で30回以上のテストプレイを実施。ボードゲームの専門家の監修も受けながら、細部までこだわり抜いた設計となっており、マス数やイベント数、ポイント配分など、難易度やデザインも徹底的に調整しました。

最終的には、木の伐採から活用、植林まで、森林サイクルの全工程をゲーム内に盛り込み、遊びと学びが両立する教材として完成し



「森の守り人」盤面やコマ、カード、サイコロなどキット内容

ました。当社の「楽しさがなければ学びは続かない」体験を通じて自分ごととして気づいてほしい」という思いが詰まった一作です。

## 2. ゲームの紹介（目的・進め方）

「森の守り人」は、森林サイクル（伐る→使う→植える→育てる）の流れに沿って展開するボードゲームです。プレイヤーは、サイコロ

ロを振って森林の成長や活用を体験します。ゲームボードには成長マスやイベントマスが配置されており、成長マスに止まると苗木→中木→成木と自分の山に植えた木が1段階成長し、イベントマスでは土砂崩れや獣害、違法伐採など、林業のリアルな課題がランダムに発生します。

自分が管理していた山に植林をすると、植林証明書のカードをゲット、自分の山で間伐状態になると、間伐カードをゲットできます。ゲーム終了後、植林証明書を一番多く手にした人は植林王カードをゲットできるのも、また面白さのポイントとなります。

ゲームの流れとしては、あるプレイヤーが「成長マス」に止まると、自分の木が苗木から中木、成木へと成長していきます。しかし、次のターンで「獣害マス」に止まると、せっかく植えた苗木が鹿に食べられてしまうことも。さらに「違法伐採マス」では、自分が管理していた山から木が盗難されるなど、現実

の林業さまざまなハプニングが次々と起こります。



ボード上にある「土砂崩れ」や「間伐」などのマス



一番多く植林した人がゲットできる「植林王」のカード

業や森林に関する問題に答えると、正解すればポイントが加算され、遊びながら自然と専門用語や知識が身につきます。子どもたちからは「クイズに正解してポイントが増えるのがうれしい」「知らなかった言葉を覚えられた」と好評です。

ゲームの目的は、森林サイクルを維持しながら、最終的にポイントが一番多く取得することです。最初にゴールした人が勝者ではなく、森林サイクルを一番上手に維持し、ポイントを多く集めた人が勝者となる独自のルールが特徴です。

素材やデザインにも徹底的にこだわり、木材のやわらかさを活かした丸みのあるコマや、成長段階が一目で分かる木のパーツ、表情豊かなイラストのゲームボードなど、五感で木や森林を感じられる工夫が随所に施されています。実際の体験会では「木の香りがして癒される」「コマがかわいくて愛着が湧く」といった声も多く、遊びながら自然と木や森林に親しむことができます。



大阪府庁、大阪府みどり公社、環境事業協会、百貨店にて体験会を実施

「森の守り人」は、

「森林サイ

クルを学ぶ

ためにプレ

イする」の

ではなく、

ボードゲー

ムで夢中に

なって遊ん

だ結果、自

然と森林サ

イクルや林

業の仕組み

が身につく

設計です。

大人も思わ

ず白熱し、

立ち上がっ

てしまうほ

ど盛り上が

るゲーム性

も大きな魅

力。実際に

企業研修で

導入した際

には、普段

は静かな社

### 3. 活用事例・ユーザーの声

企業研修や行政の普及啓発活動、インターン生の教育教材として、小学校・百貨店での体験会など、多様な現場で活用されています。

・サイコロという運の要素と、実際の災害とがリンクしているところに關心した

・展開が読めないのが面白い

・クイズやアクシデントで森林を知ることが

できる

・伐採と植林をどの場所にするか考えながら行うのがリアル

・ポイントを数えるまで勝敗が分からない

・体験会参加者全員が「とても面白かった」と回答し、大人も子どもも夢中になれると好評をいただきました。

今後はボードゲーム体験後に森林体験を組み合わせる等、より実践的な学びの場の創出を目指しています。また、参加者同士のコミュニケーションが活発になり、協力や競争を通じて主体的な学びや気づきが生まれる点も大きな効果です。

### 4. 森の守り人の意義と今後の展望

遊戯性教材は、林業・木材産業への関心醸成や専門用語・仕組みの理解促進、主体的な

学びを促すツールとして期待されています。

「森の守り人」は、楽しみながら森林・林業の課題や社会的役割を体感的に理解できる教材です。今後も多様な分野・地域での展開を目指し、体験会やワークショップを通じて普及を進めていきます。

### 【ゲームの概要】

プレイ人数…2名～4名

プレイ時間…約90分（現在短縮版を制作中）

対象年齢…小学生以上

### 【キット内容】

・ゲームボード

・木のコマ（成長段階が分かるパーツ）

・サイコロ・プレーヤーコマ

・カード（植林証明書カード、クイズカード等）

・山プレート

・ルールブック・解説資料 など

### 【お問い合わせ】

丸紅木材株式会社担当：田淵

06-6260-0081

メール：info@ikonih.jp

体験会希望やキット購入、貸し出し等、お気軽にお問い合わせください。