

エイトプリンス カードバトル

牛頭天王の童子たち

Eight Prince Card Battle

Gozu Tenno's Children

渡辺 翔斗¹⁾ 須永 脩馬¹⁾ 犬養 陽人¹⁾ 大石 隼¹⁾

指導教員 永見 豊¹⁾

1) 拓殖大学 工学部 デザイン学科 永見研究室

キーワード：八王子権現, 牛頭天王, カードゲーム

1. はじめに

八王子市元八王子町にある八王子神社には、八王子権現が守護神として祀られている。これが八王子の由来となっており、市のホームページにも詳細が紹介されている[1]。八王子権現は、妙行という僧が修行していたところに牛頭天王と八人の王子が現れたことからその名前がついた。

しかし、この物語を知っている小中学生は少ないようである。そこで、本研究では小中学生を対象として、遊びを通して八王子の歴史に対する関心を高めるためカードゲームを提案する。

2. 地域をテーマにしたカードゲームの事例

愛宕商事株式会社から制作・販売されている「地域王」は、地域創生を目指したカードゲームである[2]。地域の歴史や文化、食、自然など様々な要素を採る内容のゲームとなっている。新潟県の佐渡市版、新潟市版、内野市版があり、第三弾まで制作されている。このカードゲームは遊びだけではなく、地域学習の要素が含まれているため、学校の授業に導入されている。地区大会が開催されており、学校や学年の壁を超えた交流が行われている。



図1 地域王[2]



3. エイトプリンスカードの制作方針

小中学生に八王子権現の物語を楽しく知ってもらうためにエイトプリンスカードを制作する。制作方針を以下に示す。

(1) キャラクター

牛頭天王と八人の王子は、モノクロの古い絵が存在している。プレイヤーが牛頭天王と八人の王子をわかりやすく理解するために、その絵をベースにキャラクターを制作する。[3]



図2 牛頭天王[3]

(2) ストーリー

八王子権現が祀られている八王子神社が建つ深澤山を舞台としたストーリーとする。牛頭天王は八人の王子を伴っていたことから、牛頭天王の強さと王子たちの強さのバランスを取る。

(3)ルール

強さの異なる9種類のキャラクターカードを用いてカードバトルを行う。カードに属性を付け、相性によって強さが逆転する設定をつける。戦略性を伸ばすため、八王子の歴史や文化をイベントカードとして取り入れる。これらのカードを駆使し、相手の持ち点を0に減らした人が勝ちという対戦型ゲームとする。

4. エイトプリンスカードのデザイン

(1)キャラクター

牛頭天王と八人の王子のキャラクターとして、牛頭天王、太歳神、大將軍、太陰神、歳刑神、歳破神、歳殺神、黄幡神、豹尾神のキャラクターをデザインした。



図3 カードのデザイン



図4 牛頭天王のキャラクター

5. おわりに

現段階ではエイトプリンスカードゲームを小中学生に使ってもらう検証はできていない。これから、八王子市の学童保育施設の協力を得て検証を行い、改善していく予定である。発表会では、カードゲームを行う小中学生の様子やインタビューを通してカードゲーム効果の検証結果を報告予定である。

今後の展開として、来年度の「大学コンソーシアム八王子学生活動支援事業」の補助を申請し、本カードゲームを複数製作し、八王子市の学校、児童施設などに配布することを考えている。

参考文献

- [1] 八王子市：八王子市の名前の由来
<https://www.city.hachioji.tokyo.jp/kankobunka/003/002/p005301.html>, 2016（平成28年6月29日）
- [2] 愛宕商事株式会社：地域王
https://chiikiou.com/sado_make/, 2022（令和4年8月4日）
- [3] 情報夜話：牛頭天王
<http://www.infonet.co.jp/ueyama/ip/episode/gosirsa.html>, 2019（平成31年3月18日）