

ジブン番組を作ろう!

TVディレクター考案

# 台本ゲーム(仮)



ジブンに  
もっと自信を!!



## テレビディレクター × アソビクリエイターが作る 「台本」を題材にしたカードゲーム



### 発案者

小塚未波（株式会社 PAQLA 代表）

テレビ番組ディレクター / 演出家



### 開発パートナー

ねっしー（アソビクリエイター）

遊びの力で地域課題解決やまちづくりを行うクリエイター

## 台本ゲームを企画する背景

こども家庭庁の調査によると、**日本の子供で「現在の自分が好き」と答えた割合はわずか 17.5%**

アメリカ・ドイツ・フランス・スウェーデンと比べて最も低い結果となりました。その背景のひとつとして子供たちが自分自身のことを「うまく伝えられない」ことがネックになっているのではないかと仮説を立てました。

# 台本づくりを体験する「3 ステップ」

## STEP1

### 要素を書き出す

「好きなことは？」  
「実は ... な話」など  
質問カードに答えながら  
自分の魅力やネタを  
可視化して集める！

## STEP2

### 構成する

集めたカードをプロの  
テレビディレクターが作った  
構成ボードに並べていく！  
パズル感覚で1分間の  
面白いストーリー展開を  
作り上げる。

## STEP3

### 演出する

「まさかの〇〇!?!」「奇跡の～」  
などのテレビ演出カードを使い  
視聴者の心を惹きつける  
強烈なキャッチコピーを  
つけて台本を完成させる！



**最後は発表！**  
**オンエアタイム**

**面白いストーリーで自己紹介ができれば、自分をちょっとだけ好きになれるはず**

完成した台本で1分間の自己紹介を披露！ 仲間から「つかみが最高!」「構成がスッキリ!」「もっと聞きたい！再放送希望」など「視聴率チップ」をもらうことで、自分に自信が持てるかも！

# 将来的な展望・ゲームスペック



## 教育プログラムへの昇華

自己紹介だけでなく「プレゼン力」や「文章表現力(作文)」を身につける教育ツールへの成長。大学や研究者との共同研究を通じ、教育現場への導入を目指します。

## まちづくり・社会課題への応用

ゲームの基本構造を活かして大人同士が地域課題やテーマについて本音で語り合うアイスブレイク教材として活用。自治体や市民団体と連携し地域コミュニティ形成やまちづくりに貢献することを目指します。

2027 年 1 月販売開始予定！以降は多くの人と検証し活用可能性を一緒に探究したい！

対象年齢

小学校 3 年生～

プレイ人数

2～4 人 / チーム制も可

所要時間

約 40 分

ジャンル

エデュテインメント