

実施報告「ボードゲーム『タイムボム Q』で量子マスターになろう！」

上 羽 貴 大*

概 要

2026 年 3 月 14 日、株式会社 QunaSys との共催で実施したプログラム「ボードゲーム『タイムボム Q』で量子マスターになろう！」について報告する。量子コンピュータをテーマとしたボードゲーム『タイムボム Q』の体験会を中心に、ゲームの開発者・佐藤雄介氏と野澤邦仁氏によるボードゲーム制作についての講演「たのしいゲームのつくりかた」と、量子コンピュータのしくみや、量子コンピュータにより描かれる未来についての講演「量子コンピュータってなに？」をおこない、ゲームを入口に量子コンピュータの魅力を紹介するプログラムを目指した。

1. はじめに

2026 年 3 月 14 日、株式会社 QunaSys との共催により、「ボードゲーム『タイムボム Q』で量子マスターになろう！」を実施した。量子コンピュータをテーマとしたボードゲーム『タイムボム Q』の体験会を中心に、量子コンピュータのしくみや、量子コンピュータにより描かれる未来についての講演をおこない、ゲームを入口に量子コンピュータの魅力を紹介するプログラムを目指した。また、ボードゲームのデザインもまた確率論や数学、ゲーム理論などに結びつくため、ボードゲームデザインというテーマもまた科学館で扱う話題として興味深い。ゲームデザインについて学ぶ機会の提供も本プログラムの目的のひとつとして、ゲームの開発者によるボードゲーム制作についての講演をおこなった。広報用チラシデザインを図 1 に示す。ただし印刷配布はおこなわず、ホームページや SNS での広報用として使用した。日時とプログラムを以下に示す。

日時: 2026 年 3 月 14 日(土)

会場: 展示場 1 階「みんなのサイエンス・ラボ」

1. 講演「たのしいゲームのつくりかた」13:00-14:00

登壇者:

佐藤雄介氏(『タイムボム』作者)、

野澤邦仁氏

(株式会社アークライト/『タイムボム Q』編集者)

2. 『タイムボム Q』ゲーム体験会 14:00-15:30

3. 講演「量子コンピュータってなに？」15:40-16:40

登壇者: 高椋章太氏(株式会社 QunaSys)

いずれも参加無料、2. のみ web で事前申込

The flyer is titled 「量子」がテーマのボードゲームで、量子コンピュータの魅力にふれる! (Experience the charm of quantum computers with a board game where quantum is the theme!). It features the game title 「タイムボム Q」 (Time Bomb Q) and the goal 「量子マスターになろう!」 (Let's become a Quantum Master!). The event is held on 3/14 (Sat) 2026 at the Osaka Science Museum, Exhibition Hall 1st Floor, "Everyone's Science Lab". It includes three main activities: 1. A lecture on "How to make fun games" (13:00-14:00) by Shunsuke Sato and Kunihito Nozawa. 2. A game experience session for "Time Bomb Q" (14:00-15:30). 3. A lecture on "What is a quantum computer?" (15:40-16:40) by Akira Takagaki. A QR code is provided for registration. The flyer also mentions the publisher, Arclight Games, and the copyright holder, QunaSys.

図 1. 広報用チラシデザイン

* 大阪市立科学館
ueba@sci-museum.jp

2. タイムボム Q とは

「タイムボム Q」は、アークライト社の正体隠匿型カードゲーム「タイムボム」をもとに開発されたボードゲームである。「タイムボム」は、正体を隠したプレイヤー同士が、爆弾解除を目指す陣営と爆発を目指す陣営に分かれて心理戦を繰り広げるゲームであり、短時間で遊べることや脱落者が生じないことから広く親しまれている。シリーズ累計販売数は 60 万本を超え、多様なバリエーションが展開されている。

制作には、文部科学省光・量子飛躍フラッグシッププログラム(Q-LEAP)「量子人材を創出するエコシステムづくり」が参画している。基本的なゲーム性は「タイムボム」を踏襲しながら、量子重ね合わせや量子測定などをモチーフとしたゲームシステムを新たに導入している。また、登場するキャラクター名やカードの名称、ゲーム中の各種ルールにも量子コンピュータや量子情報科学に由来する要素が散りばめられており、プレイを通して量子技術への興味・関心を喚起する構成となっている。

3. プログラム

3-0. 事前準備「インスト」研修

当日の午前中に、科学館側スタッフに向けたゲーム遊び方指導(「インスト」)の研修をおこなった。インストスタッフは、当館サイエンスショー担当ボランティア(科学デモンストレーター)の有志 5 名が務め、また模擬ゲームプレイヤーとして当館の展示担当ボランティア(サイエンスガイド)6 名が参加した。プレイヤーは実際にゲームにはじめてふれる人たちであり、彼らを対象に野澤氏がインストをおこなう様子をスタッフが見学し、ルールの詳細を適宜質問しながらインストの流れを確認した。ゲームの勝利条件などの概略のみを説明し、ルールの詳細は実際にプレイしながら説明していく流れで進めていった。



写真1. インスト研修の様子

3-1. 講演「たのしいゲームのつくりかた」

タイムボム Q 開発者であるゲームデザイナーの佐藤雄介氏と野澤邦仁氏に登壇いただき、オリジナルの「タイムボム」の開発の経緯、ゲームデザイナーとなるまでの経歴、ボードゲームの制作・編集の仕事内容について、ボードゲームにテーマ性をどのように落とし込むか、などを進行役(筆者が担当)がそれぞれに質問していく形式で進めた。

参加者は事前受付不要で年齢制限はなく、講演開始までに会場の座席に自由に着席し待機してもらった。当日の参加者は 20 名程度で、いずれもゲーム体験会に事前申込した方のものであった。

机の上には質問受付のための 2 次元コードを印刷した紙を置いておいた。登壇者への質問を Google フォームに自由に投稿してもらい、進行役が適宜拾い上げて質問を読み上げるようにした。



写真2-4. 講演「たのしいゲームのつくりかた」の様子

3-2. 『タイムボム Q』ゲーム体験会

本事業のメインとなるイベントで、スタッフの説明を受けながらゲームを体験する機会とした。会場は 3 人掛けの会議室机を 2 台向かい合わせ 6 人掛けのテーブルをつくり、これを 5 テーブル用意した。1 ゲームを最大 6 人でプレイし、最大 30 人が同時に体験できるよう設営した。Google フォームによる事前申込制としていたが、事前申込者 18 名と定員に余裕があり、ほとんどの参加者は当日の飛込参加であった。体験会 90 分間

のうち、1 ゲームおよそ 45 分を要する想定で、人数が揃ったテーブルからインストしながらのデモゲームプレイを開始し、その後で本番を 1 ゲーム、早く終われば 2 ゲームを楽しむ流れとなった。全体の参加者は約 50 人であった。見た限りでは小学生低学年から 6,70 代まで幅広い年齢層の参加があった。会話しながら進めるゲームであるが、小学 4 年生以上を対象としたが、厳密に禁止はせず、様子を見るとそれ以下の参加者もゲームに参加していたようである。



写真5-7. 『タイムボム Q』体験会の様子

3-3. 講演「量子コンピュータってなに？」

株式会社 QunaSys の高椋章太氏に登壇いただき、量子コンピュータに関する講演をいただいた。量子コンピュータの原理については深く立ち入らず、活用が期待される分野と実現によるインパクト、開発上の現在の課題などについてお話いただいた。

参加者は事前受付不要で年齢制限はなく、講演開始までに会場の座席に自由に着席し待機してもらった。当日の参加者は 10 数名であった。ゲームを楽しんだ参加者がそのまま会場に残り講演を楽しむ、という流

れを想定していたが、ほとんどはゲームが終了するとそのまま退館してしまい、体験会ほどの活気とはならなかった。



写真8. 講演「量子コンピュータってなに？」の様子

4. おわりに

本事業では、量子コンピュータをテーマとしたボードゲーム『タイムボム Q』を中心に、ゲーム開発者による講演と量子コンピュータに関する講演を組み合わせたプログラムを実施した。ゲーム体験会には小学生から高齢者まで幅広い年齢層の参加があり、初対面同士の参加者が協力や駆け引きを楽しみながら交流する様子が見られた。ボードゲームは世代を超えたコミュニケーションを自然に生み出す媒体であり、科学館における参加型活動の手法として大きな可能性を感じた。

一方で、ゲーム体験会には多くの参加者が集まったものの、その後の量子コンピュータに関する講演への参加は限定的であった。参加者の多くはゲームを楽しむことを主目的としており、ゲーム体験から科学技術の学習へと関心を発展させることは必ずしも容易ではないことがうかがえた。ゲームを科学への入口として活用する場合には、ゲーム中に扱われる科学的概念の解説や、体験後の振り返りの機会を設けるなど、体験と学習を接続するための工夫が求められる。

本事業は、ボードゲームを活用した科学コミュニケーションの実践事例として、ゲームが科学技術への関心を喚起する有効な入口となり得ることを示した。一方で、その関心をより深い理解へと結びつけるためには、さらなるプログラム設計上の検討が必要である。今後もゲームをはじめとする多様な文化活動を科学館活動に取り入れながら、科学との新たな接点づくりを模索していきたい。

謝辞

本事業は光・量子飛躍フラッグシッププログラム(Q-LEAP)の一環として、株式会社 QunaSys との共催により実施した。佐藤雄介氏、野澤邦仁氏、高椋章太氏、株式会社アークライト様の多大な協力により実現した。ここに記して感謝を申し上げる。

