

# 自己表現を伴うボードゲームと 他者とのコミュニケーションに関する基礎的研究 3種類のボードゲームプレイに着目して

村 本 宗太郎

A Study on Board Games Designed for Self-Expression and  
Communication with Others :  
Focusing on Three Types of Boardgame Play

MURAMOTO Sotaro

2021年11月5日受理

## 抄 録

本研究は、わが国で指摘される子どもたちのコミュニケーション能力に関する問題に着目し、ボードゲームという視点からの検討を行った。本研究は、ボードゲームの中でも、ゲームプレイ中に自己表現を行うことが求められるボードゲームを選定し、それらのボードゲームプレイが、他者とのコミュニケーションおよび、他者理解に対する影響について検討することを目的とした。その結果、ゲーム参加者がボードゲームプレイ中に、ゲームを自然に楽しむ様相の中で無意識的に、想定、探り、読みという自己と他者の内的・外的コミュニケーションおよびその往還運動を行い、積極的にコミュニケーションをとろうとする様相が看取された。ボードゲームプレイはゲーム参加者の集団内における活気の喚起および友好的な雰囲気醸成への寄与、参加者が他の参加者を理解しようとする姿勢について肯定的な影響を与える結果が看取された。

キーワード：遊び，ボードゲーム，レクリエーション，自己表現，他者理解

## I. 緒言

### 1. 問題の所在

近年コミュニケーション能力の重要性が指摘されている。文部科学省（2011）は、コミュニケーション能力が求められる背景として、「社会の変化と子どもたちに求められる能力」に言及しており、その中で「経済協力開発機構（OECD）では、子どもたちに必要な能力の一つとして『多様な社会グループにおける人間関係形成能力』を挙げ、また、企業が学生を採用するに当たっては、コミュニケーション能力を最も重

視するなど、コミュニケーションに関する能力の育成を求める社会的要請が高まっている。」(文部科学省、2011、1)とし、子どもたちにとって社会の変化に応じる力の一つとしてコミュニケーション能力の重要性を論じている。

これまでも教育活動の中におけるコミュニケーション能力に関する検討は行われているが、コミュニケーションを取ることを目的とした教育活動は、生徒・学生らのコミュニケーション能力のための理想的な教育成果が期待された活動である。そのため特別に設計され行われる活動に対しては、生徒・学生らが教育成果を見据えた気遣いをすることによって、自然なコミュニケーションのあり方に関する検討が難しいといえるだろう。そこで、本研究では教育的な成果を前提として求めている遊戯の一種であるボードゲームに着目した。教育活動らしさのある活動ではないボードゲームのゲームプレイ内においてどのような自己表現、他者理解が進み、コミュニケーションが展開されていることを検討することは、教育活動よりも日常生活に近いコミュニケーションの在り方について検討するうえで重要であるといえる。

## 2. 先行研究の検討

コミュニケーション能力を高める方法については様々な方法が考えられるが、中でも本研究ではボードゲーム遊びに着目した。ボードゲーム遊びに着目した理由として、自閉症スペクトラム障害児を対象とした吉川・石澤(2017)が「ボードゲームなどのレクリエーションは初めての取組みでもルールを理解して取組むことができ、コミュニケーション面でも交流場面の拡大や自分から話しかけるなどの点で改善できることが示唆された。」(吉川・石澤、2017)と指摘が示唆に富む。この吉川・石澤の指摘からは、ボードゲームには子どもたちのコミュニケーション能力の伸長および、ゲームを通じて他者が考えていることを想像しようとする力や、他者が自分とは異なった感覚を有していることを理解する、他者への理解力についても肯定的な効果があることが推測される。そこで本研究ではボードゲーム遊びに着目し、検討を行うこととした。

ボードゲーム遊びとコミュニケーションに関連するその他の研究としては、学校の生徒や学生がボードゲームを遊び、遊んだ反応を基にボードゲームの効果について検討を行っている研究や、ボードゲームを実際に教育へ活用する研究として、有田(2011)、吉川(2014)、山崎(2016)、藤本・森田(2017)、片瀬(2018)等がみられた。

先行研究の中でも山崎(2016)の研究にみられる「ボードゲームが学生に与えたのは“新たな能力”ではなく、学生のもともとの姿、潜在的なコミュニケーション能力を引き出す“新たな機会”であった、と答えたい。」(山崎、2016、245-246)とする指摘はボードゲームとコミュニケーションの関係性について、ボードゲーム遊びが学生らの自然な姿がみられたこと、および学生らの潜在的なコミュニケーション能力が引き出されたことを指摘しており、大変示唆的な内容であるといえる。山崎の指摘は、ボードゲーム遊びが大学の授業内で行われた際も、学生らがコミュニケーション能力の伸長という期待された教育的効果を意識せずに自然な姿でのコミュニケーションをとっている姿がみられたという重要な指摘であるといえよう。

研究者らがボードゲームを作成、および使用をした研究としては、斎藤ら（2012）、大谷（2015）等の研究がみられた。これらの研究では、研究者らが教育的効果を期待したボードゲームの開発と調査実施を連動させて行うことで、作成者による教材としてのボードゲームの効果検証が行いやすくなっており、教育的効果もみられている。しかし、当該研究は遊びの中でのコミュニケーション能力を図る目的の研究ではなく、ボードゲームを教材として用い学ぶことで、知識の獲得や定着といった教育的効果を図るものである。また、当該研究でみられた、研究者らにより独自に開発されたボードゲームは手に入れることは困難であり、多くの調査対象への調査実施が困難であることも推測される。入手可能性という点から、ボードゲームを用いた検討を行う場合においては、効果が期待される特別に作成されたゲームを用いるよりも、一般的に流通され、市販されているボードゲームを用いることが望ましいと考えられる。市販されているボードゲームを使用したコミュニケーションに関する検討を行うことで、遊びの中での自然なコミュニケーションを把握することが可能となり、調査実施および検討という点でも実施が容易となることが考えられる。

### 3. 研究の目的と社会的意義

そこで本研究では、一般的に市販されておりかつ、ゲーム中に自己表現を行うことが求められるボードゲームを選定し、それらのボードゲームプレイが、他者とのコミュニケーションおよび、他者を理解しようとすることに対してどのような影響を与え、所作をみせるものであるかという点について検討することを目的とする。

## II. 本研究における分析枠組の検討および作業仮説

### 1. 分析視点の提示および作業仮説

本研究では、ボードゲームとコミュニケーションに関し、自我に関して他者への行動として表れる主体的な自我と他者の行動を取得した客我があることを論じたミード（2017）の社会的自我論を参考としながら図1にみられるコミュニケーションの在り方を構想し分析視点とした。

本分析視点におけるボードゲームとコミュニケーションの在り方として、ボードゲームをプレイする状況において、プレイヤーはゲームの勝利のために、ボードゲームシステムとして含まれる戦略の要素と運の要素を考慮しながらゲームプレイをする。以上のゲームプレイの繰り返しによりゲームが成立するが、ゲームプレイの中では2つのコミュニケーションが喚起されることが考えられる。すなわち、他者のゲームプレイに対応する形でゲームプレイする、他のプレイヤーとの外的なコミュニケーション（自己と他者）と、ゲームプレイをする段階で自己の中で他者に対してどのような発言や態度、戦略をとることが望ましいのか、と自問自答し決定する内的なコミュニケーション（自己と自己）である。以上2つのコミュニケーションが、ボードゲームプレイの中では、想定、探り、読み（図1参照）という行動の往還運動を経ること

により成立し、だからこそボードゲームは他者と自然なコミュニケーションを取ることが可能となることが推測される。

本分析枠組に基づいた本研究での作業仮説として、ボードゲーム遊びが、ゲームをプレイしている集団の友好的な雰囲気への寄与、および個人が他者を理解しようとする姿勢に関し肯定的な影響を与えるのではないかとする作業仮説を設定した。

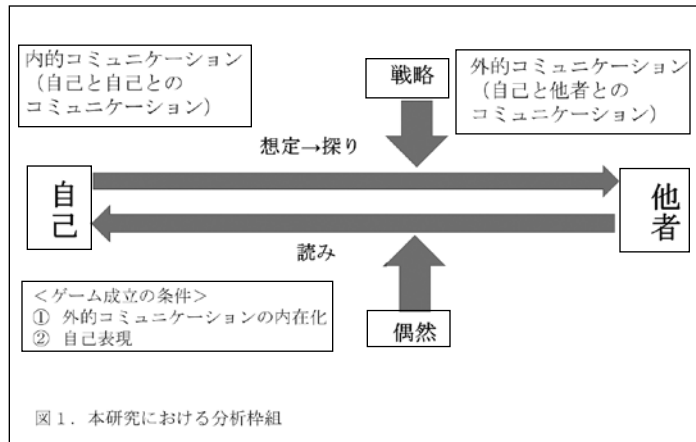


図1. 本研究における分析枠組

## 2. ボードゲームへの視点

本研究でのボードゲームは、有田（2011）の「ドイツボードゲーム」の要素を有するものである。有田（2011）は、「ドイツボードゲーム」と表現しその典型的特徴として以下に示す6つの特徴（有田、2011、35）を列挙している。

- 1) 比較的単純なルール（たとえば5、6ページほど）
- 2) 比較的短い所要時間（30分ぐらいから長くても2時間ほど）
- 3) 運まかせではなく、戦術、戦略が要求される（ただし、囲碁、将棋ほどには熟達に応じて初心者との差が開いていかない）
- 4) 直接的に他プレイヤーを攻撃する場面は少なめ
- 5) 勝利に近づくほどより有利になったり、他プレイヤーが脱落していくということは少なく、全員が最後まで楽しめる工夫
- 6) ゲームのパーツ（コマなど）を木製にするなど、素材やデザインに配慮

本研究でのボードゲームについて、ボードゲームは前提として遊戯であるため、教育を前提とした問いというよりも、遊戯の中でどのような教育的効果を把握することができるのかという点を重視している。そこで、有田（2011）の指摘するドイツボードゲームの要素を有したボードゲームは、すごろくのように運・偶然だけに偏るわけではなく、かつ将棋や囲碁といったきわめて高い戦略性に偏るわけではない点において最適であると考えられた。

### Ⅲ. 調査概要

#### 1. 調査対象

本研究における調査対象者は、A大学教育学部に在籍し、当該大学の開講科目である「人間力セミナー」を履修していた大学生7名（A、B、C、D、E（男性5名）およびF、G（女性2名）年齢18～19歳）である。以下、調査対象者を「ゲーム参加者」として表記する。

#### 2. 調査時期と方法

本調査は2021年10月の「人間力セミナー」の授業において実施した。

調査実施にあたり、当該授業の受講生である7名の学生に対して、調査内容の説明および調査への参加同意を得た上で、筆者が選定した3種類のボードゲームを合計70分程度の時間で体験してもらった。学生らに対してはボードゲーム体験後に質問紙調査への記入を依頼した。

筆者はボードゲームを体験している学生の様子について観察し、学生らの発言や表情、ゲームプレイをしている場の雰囲気等について記録および、学生らのボードゲーム体験に対してゲームルールの説明、学生からのルールの確認への対応等について説明を行う役割を担った。そのため筆者は、学生らがゲームプレイしている際は距離を取った観察者の立場でありながらも、別のゲームへの移行、ゲームルールの説明や補足、ゲームに関する質問を受ける等のファシリテーターとしての役割も担った。

なお本調査におけるボードゲームの体験に際し、事前に体験する3種類のボードゲームのタイトルを学生らに伝え、当該ボードゲームが紹介されているウェブページなどでどのようなゲームであるのか事前に確認することを求めた。これは、学生らが当該授業時間内で3種類のゲームに初めて触れてルールを理解したうえでゲーム実施をし、さらに調査用紙の記入を行うと、学生らに対する負担が大きいことが推測されたためである。上記対応のため、学生らはゲームに対して完全な初見という状況ではなくゲームを体験することとなった。しかし、ゲームルールに関しては詳細な理解まではしておらず、概ねどのような遊び方をするゲームであるのかということを知っている状況であった。

また本調査においては、ゲームに同梱しているゲーム説明書に書かれているルールに準拠したゲームプレイをしたが、人数や時間、状況等に応じて細かなルールについては適度に変更して実施した。加えてゲーム参加者が本来のゲームルールからは誤ったルールでゲームプレイを進めたとしても、ゲームの性質が変わるほどの誤りであれば修正指示は行わず、ゲーム参加者内の判断に委ねた。

#### 3. 質問紙調査項目

本研究の調査における主な調査項目は、「ゲーム参加者の基本的属性」、「ボードゲーム中のコミュニケーションに関する気づき」、「ボードゲーム実施による他者理解（相手の考えていることや自分とは違った感覚への理解）に関する自己評価」、「ボードゲー

ムの教育現場への活用に関する考え方」、「ゲームの感想」である。基本的属性以外の項目は自由記述形式とした。

#### 4. 倫理的配慮

本調査実施にあたっては常葉大学研究倫理規程に基づいて実施した。本調査の調査対象である学生に対しては、調査実施日前の依頼段階および調査実施前の段階で、調査目的・概要、調査対象者のプライバシー保護を書面と口頭で説明し調査への同意を得た。加えて、調査結果はすべて統計的に処理され、研究・論文作成目的以外の使用はなされない旨および、調査用紙への回答が授業評価とは無関係である旨の説明を行った。

#### 5. 使用ボードゲームについて

本調査で使用したボードゲームは「ナンジャモンジャ」、「ディクシット」、「ヒトトイロ」の3種である。これまで我が国において一般的に認知されたボードゲームとしては「すごろく」にみられる、運にゲーム結果が大きく左右されるゲームや、「将棋」、「オセロ」にみられる運の要素が少なく高い戦略性が求められるゲームに大別されるが、今回用いたゲームは、戦略と運の両面を有するゲームの形態である。

今回用いた3種のボードゲームの選定理由として、ゲームプレイ中における自己表現という視点から、ゲーム参加者がカードに描かれているキャラクターの名前を創造し名付けをすることや、カードに描かれた絵に対してタイトルを想像するなどし、ゲーム内で他者に対して自分の考えを表現することが求められるゲームであることを重視した。加えて、ゲーム参加者にとってゲームプレイが負担とならないことに留意し、ゲームプレイの所要時間は1ゲームが最大でも30分程度とし、ルールの理解が比較的容易なものを選定した。先行研究でみられる、教育効果等を目的とした手段としてのゲームの中には、製作者が特別な生産を行っており、入手が困難なものがみられるが、本調査で使用したゲームは一般的に流通しており、入手も比較的容易であるものを選定した。

##### 1) 「ナンジャモンジャ」(プレイ所要時間15分、対象人数2～6名、対象年齢4才～大人)

ナンジャモンジャは、カルタ遊びに類似した早い者勝ちの対戦型ボードゲームである。ゲームの説明として販売元のすごろくや(online)では、『ナンジャモンジャ』は、頭と手足だけの謎生物ナンジャモンジャ族が描かれたカードが中央の場に次々とめくられるたびに、その人のセンスで特徴を捉えた名前を付け、それを全員で覚え、以降、めくられたらその名前をいち早く叫ぶことで溜まったカードを獲得し、集めた枚数を競うゲームです。」(すごろくや、online)と紹介されている。

ゲームの目的は、最も多くのカードを集めることである。カードには1枚につき1種類、計12種類の特徴的な容姿の生物が描かれている。ゲーム参加者は手番となっ

た際に、裏向きにされ重ねられた山札からカードをめくり、表向きにして現れた生物が初出であればゲーム参加者が自由に名前をつけ、既出であればゲーム参加者全員が早い者勝ちで生物の名前を呼ぶ。早く名前を呼ぶことができたならカードを獲得することができる。獲得したカードはゲーム参加者の前に積み重ねていく。この一連の行為を山札が無くなるまで繰り返す。

本調査ではゲームルール説明書に書かれていた上級者向けルールを加えて実施した。通常のルールにおける山札からめくられて現れた生物が既出の生物であれば、その生物の名前を呼ぶことは変わらない。追加ルールとして、めくられて現れた生物が、誰かがすでに獲得され積み重ねられていたカードの一番上に描かれている生物と同じであった場合は生物の名前ではなく、「ナンジャモンジャ」と発声することでカードを獲得できるというルールである。このルールはゲームプレイ中においてゲーム参加者の呼ぶ名前を例外的に変化させるものであり、ゲームの難易度をやや高め、本調査での対象である大学生にとってはゲームの面白さを担保するものといえる。

## 2) 「ディクシット (日本語版)」 (プレイ所要時間 30 分、対象人数 3 ~ 6 名、対象年齢 8 歳以上)

ディクシットは、手番となったプレイヤーから提示されたお題通りのカードを予想し、より多くのカードを当てる対戦型ボードゲームである。ゲームの説明として販売元のホビージャパン (online) では、「このゲームでは、(中略) 1 人ずつ交代で語り部を務めます。語り部は自分の手札 1 枚を選び、その絵柄から連想される言葉を言い、他のプレイヤーは自分の手札からその言葉にもっとも関係していると思うカード 1 枚を選びます。(中略) 語り部以外のプレイヤーは『語り部の選んだカード』と思ったカードに投票し、その投票結果によってポイントを獲得できます。全員当たり、または全員外れの場合、語り部はポイントをもらえないため、語り部はバレバレでも、的外れでもない、適度にあいまいな言葉を要求されることになります。」(ホビージャパン、online) と紹介されている。

ゲームの目的は、最高得点を獲得することである。ゲームプレイ時に手番となったゲーム参加者は、「語り部」を務めることになる。語り部は、全員が異なる絵柄である手札の中から、連想される言葉 (名詞、形容詞、動詞を問わない) を述べたうえで 1 枚裏向きにして場に提出する。他のプレイヤーは自分の手札から語り部の決めた言葉にもっとも類似していると思像したカードを選び裏向きで提出する。語り部は提出されたカードをシャッフルし、場に表向きにして提示する。他のプレイヤーは語り部が提出したカードを予想し票を投じる。正解を確認した後、得点計算を行うが、この時に語り部は他のプレイヤー全員に当てられても、全員に当てられなくても得点を獲得することはできない。つまり、正解のプレイヤーと不正解のプレイヤーが現れるように工夫をして言葉を決めなければならないことがゲームプレイで求められる。また、語り部以外のプレイヤーに票が投じられた場合、票を投じられたプレイヤーは得点を獲得することができるため、自分に票が集まるようなカード選択が求められることと

なる。

本来であれば既定の点数に到達するまで上記ゲームプレイを繰り返すが、本調査ではゲーム参加者の負担を考え、ゲーム参加者が全員1回語り部を務めた段階でゲームを終了とした。また、ゲーム参加者7名が全員同時に参加できるようコマ等を追加した。

### 3) 「ヒトイロ」(プレイ所要時間 20 分、対象人数 2 ～ 6 名、推奨年齢 (COLON ARC による表記) 8 歳以上)

ヒトイロは、手番となったプレイヤーから提示された物の色を予想し、参加者全員が一致させることを目的とした協力型ボードゲームである。ゲームの説明として販売元の COLON ARC (online) では、「プレイヤーは全員協力して同じ色のカードを順番に出します。どの色を出せばいいのかは、手番プレイヤーがお題カードから連想されるものと言って、指示します。でも人によって色の印象が違うからなかなかうまくいきません。5 枚カードを裏向きに出したら答え合わせを行い、すべてのプレイヤーが順番も含めて一致していればプレイヤーの勝ちとなります。」(COLON ARC、online) と紹介されている。

ゲームの目的は、全員の提示した色のセットをより多く一致させることである。ゲーム参加者は手番となった際に、お題カードの中に書かれた系統(食べ物、スポーツチーム、マンガのキャラクター等)から、全員が同じ色の予想をする物をお題として発言する。手番プレイヤーも含めた全ゲーム参加者は、全員が同じ 15 色の色が描かれたカードの中から、お題の色と予想できるカードを裏向きで提出する。これを繰り返し、全員がお題に対して一致した色を提出できていたか挑戦する。

本調査ではゲーム参加者の負担を考え、ゲーム参加者が全員1回手番を務めた段階で答え合わせをし、ゲームを終了することとした。また、ゲーム参加者7名が全員同時に参加できるようカードを追加した。

## IV. 調査結果と考察

調査結果について、まず各ゲームプレイ時に看取された様相やゲーム参加者の発言を提示し、その後調査用紙から得られた自由記述回答の検討を行い、ボードゲームプレイとコミュニケーションに関する考察を行う。

### 1. 各ボードゲームプレイで看取された様相

#### 1) ナンジャモンジャ

ナンジャモンジャを実施したのは3種のゲームのうち1つ目であったため、ゲームが始まった段階でゲーム参加者はやや緊張している様子がみられた。しかし、ゲームが進み生物の名前が呼ばれたり、カードに描かれた生物にユニークな名前が付けられた際には笑いが発生し、場の雰囲気が和やかになっていく様相が看取された。生物の



名前が呼ばれた際には、最も速く名前を呼ぶことのできたゲーム参加者に対する感嘆の反応（「はや（い）」、「強いなあ」）がみられた。ユニークな名前付けについては、本調査では、青を基調とした生物のカードに対して、「やばい俺もう風邪ひいちゃった」という名前とは考えづらい名づけがされた。その際にはゲーム参加者全員が大笑いをし、手を叩きながら笑っている姿もみられた。

ナンジャモンジャでプレイする内容としては、いかに速く名前を呼ぶことが基本的なゲームプレイであるため、ゲームが進みゲーム参加者が慣れてくると、生物名を呼ぶことに対する速度が上がり、非常に速い同時の発声もみられるようになった。そして、他のプレイヤーよりも速く名前を呼ぶため、ゲーム開始当初は椅子に座っていたにもかかわらず、ゲーム後半以降では身を乗り出してめくられるカードに対して注目している姿勢を示しているゲーム参加者が増えていた。

またゲームが後半に向かうにつれ、生物名を言い間違えた際に顔を覆う、ガッツポーズをする、手を叩いて笑う等のそれぞれのゲーム参加者の反応が大きくなっていく様相もみられた。ゲーム後半では12種類の名前が示されているため、生物名の言い間違えの発生や、誰もが名前を思い出せない場面がみられた。このようなゲームのテンポに変化が見られた際に、ゲーム参加者からどよめきの声や、盛り上がりに伴う笑い声が聞こえる様相もみられた。加えて、本調査で追加していた上級者向けルールは、ゲーム参加者に対する誤答を頻繁に誘発し、その際も盛り上がりが高まっていた。

当該ゲームにおいて、プレイヤーが独自に考えた名前をつけるという行為はゲームの面白さを喚起する点で重要な行動であり、前述したように名前らしくない名付けがされたことで笑いを誘発していた。また、集団内の同時動作とも考えられる行動として、名前が付けられると新しくつけられた名前を復唱する様相が何回も確認された。ゲーム参加者の中では名づけについて、生物の色に着目した名づけ（「ブルーハワイ」、「ピンク」等）や、生物の容姿に着目した名づけ（「モーツァルト」、「もじゃもじゃ」等）等、名づけに関して注目している点がゲーム参加者によって異なっていた。その注目している様子の違いが自身の想定とのズレを生み、それが他者の創出した面白さとして感受している様子がみられた。

## 2) ディクシット

ディクシットは本調査で使用した3種のボードゲームの中では最もルールが煩雑であったため、ゲーム開始直後はゲーム参加者間でのルールや進め方の確認が交わされ、筆者がルールの説明役およびゲーム参加者からのルール確認役として介入する機会が最も多かった。1人目の出題者であったCが語り部を務めた際には、筆者がファシリテーターとして頻繁にルールや得点計算方法等について説明を行った。しかし、ゲームルールそのものは平易であるため、ゲームの展開を理解するとすぐに参加者だけでゲームが展開していった。1つ目のナンジャモンジャを行い、参加者でボードゲームを楽しむという雰囲気が醸成されていたことでルールを理解してからはゲーム参加者間でゲームを楽しんでいる様相が看取された。このことは、ゲームルールがゲーム参

加者間で共通して理解されない状態ではゲームプレイを楽しむことが難しくなり、ゲームルールが共有されない不安定さはゲームプレイの不安につながることを示している。

ゲームプレイ全体を通して、お題が提示された際、提出されたカードが表向きにされた際などでは毎回ゲーム参加者全員から笑いやどよめき、困惑の様々な反応がみられた。お題が提示された際は、「いやーこれは難しい」(D)、「わからんわ。まじ」(E)といった反応がみられ、提示されたカードが表向きにされた際は、「どれ?」、「これはひどいな」(E)、「えーむずい」(F)といった反応がみられた。ゲーム後半になると、ゲーム参加者がゲームプレイに慣れてきたことで他の参加者の提出するカードの傾向を読んだうえで「これしかない」(複数)といった声とともにカードを選択する参加者も見られた。

当該ゲームにおいて最も重要な役割は語り部である。語り部が決めたとお題がそのゲームターンでの基準となり、各プレイヤーの得点に直結することからも明らかであろう。しかし、語り部は全員に当てられても、当てられなくても得点をすることはできないため、ゲーム参加者全員を見渡し、慎重にお題を決めている様相もすべてのゲーム参加者にみられた。お題をつける段階では、「どうしようかな」(B)、「えーどうしよう」(G)という感想が自然に発せられていた。語り部というゲーム中における役割は、先述したお題を決めるという重要な役割のほかに、提出されたカードをシャッフルして場に並べるという役割があてられており、ゲームシステム上、半ば強制的にゲームへの参加が促される。これはナンジャモンジャのように早い者勝ちというルールに全く対応できないプレイヤーであっても、必ず参加できる意味においてゲームへの参加感覚を強め、コミュニケーションを促すものといえよう。

ディクシットにおける得点計算方法は、全員が正解(不正解)、一部正解者がいる状況によって語り部や、正解者以外にも得点機会があるため、盛り上がる場面の一つであった。全員が外した際はどよめきが聞かれ、全員が正解した際は得点されない語り部以外のゲーム参加者全員が拍手をし、喜びを共有する様子も看取された。

### 3) ヒトトイロ

ヒトトイロは本調査において実施した唯一の協力型ゲームであった。場の雰囲気の様子は、2つのゲームを経験したことでゲーム参加者間の緊張は弛緩し、協力型ゲームを行うことが可能な状況となっていたようにみることができた。

ヒトトイロは、それまでに実施した2つのゲームと異なり、ゲーム参加者が協力し、全員の色のカードを一致させることを目的とした協力型ゲームである。そのため、色の一致に関する答え合わせをした際に、答えが一致することで1回ごとに自然と拍手が生じた。また、回答を確認する際に、場に提出されていたカードを1枚ずつめくっていくことで全員一致の正解の達成を確認するための緊張感の高まりがみられ、体をのりだして回答を確認する様相も看取された。この状況はゲームプレイに入り込んでいる様相ととらえることができよう。

ゲーム中における他者理解の困難の例として、次の例が挙げられる。最後の手番プレイヤーであったEは、お題カードの中から「料理の名前」という系統を選択し、お題としてチャーハンを提示した。Eは黄色を正解の色として想定したうえで提示し、回答が全員一致することを確認した様子であった。しかし、Eの予想とは異なり、チャーハンというお題の提示後に、「チャーハンの色残っている？」(B)、「どっちかな？」(D)、「チャーハン何色？」(F)といった発言が続いたことで、Eは「え？チャーハンってそんな色あるの？」(E)と困惑した反応を示していた。さらにBの「え？店は？ラーメン屋とかそういう」(B)という発言に対して、Eは「え？店とか関係ある？」(E)とさらに困惑し、自身の想定と他のプレイヤーの想定とのズレに非常に困惑した様子を示していた。

E以外のゲーム参加者がEの想像した色を想定しきれず、想定と探りを行っている際にDは、「いや、俺とお前ならわかってるよ、わかってると思う」、「二択でしょ？」、「あーわかった、お前の意図わかった」、「そういうことね、わかった」(以上、すべてD)と、DはEの意図を組み取った発言を繰り返した。この時、DとEが双方笑顔をみせ、ゲームプレイ中におけるコミュニケーションの双方が成立しているという様子に喜びを感じている様相が看取された。

チャーハンというお題に対する回答は、黄色4名、金色1名、茶色1名、黄緑色1名という結果となった。茶色を提出したゲーム参加者は、黄色をそれまでに使い切っていたことで茶色を選択するという消去法的な選択であったが、黄緑色を提出したゲーム参加者は、レタスチャーハンをイメージして能動的にカード選択を行っており、Eとの読みのズレが生じていた。全員一致できなかった結果に対してEは、「卵が一番入っているイメージない？」、「抽象的に考えたら黄色かなって」(E)と追加で説明を行い、説明を受けて、他のプレイヤーからは、「ああ」、「確かに」といった反応がみられた。なお本調査では7回の出題に対して正解数は3回という結果であった。

## 2. ボードゲームプレイの自由記述回答からの考察

本調査ではゲーム参加者に対して、ボードゲームプレイに関する自由記述を求めた。質問項目は、「ボードゲーム中のコミュニケーションに関する気づき」、「ボードゲーム実施による他者理解（相手の考えていることや自分とは違った感覚への理解）に関する自己評価」、「ボードゲームの教育現場への活用に関する考え方」、「ゲームの感想」である。ここではそれぞれの自由記述の内容について検討を行う。

まず、「ボードゲーム中のコミュニケーションに関する気づき」では、以下にみられる記述（すべて原文ママ）が得られた。

「みんなの意図を組み取りながら考えて答えを出すのが難しかった。」

「意図しなくても皆が楽しく盛り上がる。言葉数少なかったけど最後はうるさいくらいまで話していた。」

「ルールについて確実な理解をしていない方がいても、ゲームをしながらルールの確認・説明をするというコミュニケーションがとれていた。『みんなで楽しく遊ぶ』という目的のもと、みんなの配慮が気配りをする姿勢を学ぶことができた。」

「誰か一人がずっと話すのではなく、全員が声を出し話せていた。」

「自然と周りから意見を出すようになった。」

「まだまだ伝えやすい日本語で話せていないと感じた。自分分かる言葉だけではダメだと感じたので、もっと色々な言葉を学び伝えたいと感じた。」

「誰かが仕切って回すことができればスムーズにいくとおもった。ギリギリのラインで会話をかわすことが面白かった。」

得られた記述の内容から、ゲーム参加者がそれぞれ他の参加者に対する配慮を意識しながらゲームプレイに臨んでいる様相が看取された。また、コミュニケーションの問題として、相手に伝える困難さをゲームプレイを通じて経験した感想も見られた。

次に、「ボードゲーム実施による他者理解（相手の考えていることや自分とは違った感覚への理解）に関する自己評価」では、以下にみられる記述が得られた。

「人それぞれ連想するものが違って、どういう考えもあるのかと納得することができた。」

「価値観や自分の基準」

「他の人と感性が違うところがあったとしても、それを尊重し、一致したときには盛り上がるというメリハリを感じた。他の人の視点で思考するのも他者理解という部分では大いに大切だと感じた。」

「できた。最後にやったヒトトイロでは『ブルーハワイ』というお題に対して他の人は青を出し、自分だけ水色を出した。よく考えてみると、ブルーハワイと言っているくらいなので青だったかと思い、みんなの意見に納得した。人それぞれ同じお題でも想像していることが違うことを改めて感じた。」

「ディクシットで全員が同じになると点数はもらえないけど、分かりやすいお題や絵に合ったお題だと全員同じ投票になると思った。逆に分かりにくいお題にすると誰も票を入れてくれなかったりすると思った。」

「できなかった。価値観が人それぞれあるので難しい。特にお題から何個も連想できるときが難しさが日立った。（ヒトトイロ）」

「まだ他者理解はできていないと感じた。住んでいる地域、これまでしてきた経験など、様々なことなるため、自分が思っている常識と他の人の常識が異なります。そのため、自分の当たり前を捨てることが難しかった。」

得られた記述の内容から、ボードゲームプレイ中での他者理解が一部できたと評価する一方で、他者の考えていることへの想定が難しく達成できなかったとする意見も看取された。本研究のゲーム参加者は、同じ大学で授業を受けている属性的に近い学

生間でのゲームプレイであったにもかかわらず、自分の常識と他者の常識との差異に困惑することは他の集団ではさらに顕著に表れることが推測される。

次に、「ボードゲームの教育現場への活用に関する考え方」では、以下にみられる記述が得られた。

「盛り上がるゲームだからこれをきっかけに仲良くなれると思った。自分の意見だけでなく、相手の意見を組み取れるようになってしまった。」

「盛り上がることができる。普段あまり話すことができない人も一緒になって楽しむことができるのでコミュニケーションをとるきっかけとして良いと感じた。」

「人前で話すことが苦手な人でも、自分のターンが来たときは必ず話すし、そのうちうちとけて自分から発言したりつっこんだりできるところ。」

「初対面の人も遊べるため、アイスブレイクゲームのような役割を担えると思う。(これをやることで仲を深めることができる)」

「仲良くなる手段としては最適だと感じた。年度初めで新しいクラスになじめていない時にボードゲームをやることで、少しは距離を縮めることができ今後の学校生活の充実度が変わるのではないかと感じた。」

「とくにヒトイロでは、協力プレイなので自然とコミュニケーションがとれる。」

「仲良くなるための近道、コミュニケーション能力の向上がメリットだと感じた。相手に伝えるため、相手のことを理解するために頭を使って話すし、自然と盛り上がるので、教育現場に活用するメリットは多いかと感じた。」

得られた記述の内容から、ボードゲームを教育現場に活用することに対して、盛り上がるの経験を得られたことで肯定的に捉えている意見が多くみられた。特に、アイスブレイクとしての活用や、年度当初といった初対面同士の状況への活用への言及がみられた。これらの意見はレクリエーション活動におけるアイスブレイクとしてのボードゲームの活用も期待されるものといえる。

最後に「ゲームの感想」では、以下にみられる記述が得られた。

「みんなと仲良く盛り上がることができ楽しかった。記憶力がある人とない人がわかれておもしろかった。」

「この年齢になっても楽しむことができるというのにびっくりした。幅広い年齢の人ができるからボードゲームが人気なのだと感じた。」

「水泳が終わった後で疲れていたり、眠かったと思うけど、それを忘れてしまうくらい夢中になっていた。」

「声を出して楽しく遊んだのは久々。対面のアナログゲームの楽しさを再確認できた。」(※)

「あまりボードゲームをやらなかったので、とにかく楽しかったです。またやりたいと思いました。」

「今回のような短時間ではなく、1～1.5時間程度遊んでいたいと思った。」

自由記述からゲームの楽しさに関する言及が多くみられた。特に、「対面のアナログゲームの楽しさを再確認できた」とする対面でゲームを行うことの面白さや、「幅広い年齢の人ができるからボードゲームが人気なのだと感じた」にみられる多世代間で楽しむことのできることへの言及は、生涯学習における示唆であるともいえよう。（※声を出してと記述されているが、声の音量は一定程度であり、さらにマスクを着用してのゲームプレイであったことを付記する。）

### 3. ボードゲームプレイとコミュニケーションに関する考察

ここまで本研究で実施した3種のボードゲームプレイとその感想に関する様相を検討してきた。今回選定したボードゲームは、名前やお題を設定したり、他者にそれを理解してもらうことがゲームの要素として重要なゲームであった。

ゲームプレイの様相から、ナンジャモンジャではゲーム参加者が同時に発声する点や、自身の想定と他者の創出した面白さとのズレが面白さに寄与している様相がみられた。ディクシットでは、意見のナンジャモンジャと類似した自身の想定と他者とのズレに加え、語り部というそのターンにおけるゲームの主演ともいえる役割を全員が担うことで全員でゲームに参加しているという経験が他者とのコミュニケーションに寄与している様相が認められた。ヒトトイロは協力型ゲームであることから、何とか他者に自分の意図を理解してもらいたいという営みがゲーム中のプレイや発言から看取することができた。

以上のことから、ゲーム参加者が自己表現を伴うボードゲームプレイの中で無意識的に他者を理解しようとする姿勢をとっていた様相が看取された。ボードゲームプレイはゲーム参加者の集団内における活気の喚起および友好的な雰囲気醸成への寄与、参加者が他の参加者を理解しようとする姿勢について肯定的な影響を与える結果が看取された。

## V. 結論および今後の展望

### 1. 本研究の結論

本研究の目的は、一般的に市販されておりかつ、ゲーム中に自己表現を行うことが求められるボードゲームを選定し、それらのボードゲームプレイが、他者とのコミュニケーションおよび、他者を理解しようとすることに対してどのような影響を与え、所作をみせるものであるかという点について検討することであった。

本研究において3種のボードゲームプレイを行った結果、ゲーム参加者がボードゲームプレイ中に、ゲームを自然に楽しむ様相の中で無意識的に、想定、探り、読みという自己と他者の内的・外的コミュニケーションおよびその往還運動を行い、積極的にコミュニケーションをとろうとする様相が看取された。ボードゲームプレイは

ゲーム参加者の集団内における活気の喚起および友好的な雰囲気醸成への寄与、参加者が他の参加者を理解しようとする姿勢について肯定的な影響を与える結果が看取された。

## 2. 本研究の限界と今後の展望

今後の展望として、異なるゲーム要素をもつボードゲームプレイの実践が考えられる。本研究では名前を創造し提示する自己表現やコミュニケーションという点に着目してボードゲームを3種選定した。しかし、有田（2011）が「ドイツボードゲーム」と表現するボードゲームは非常に様々な種類が発表されている。例えば、丹野・児玉（2015）が着目した人狼ゲームは、正体隠匿とよばれるゲームジャンルに分類することができ同じゲームシステムを持つボードゲームも発表されている。それ以外にも、相手の手を読みながら自陣を拡げていくエリアマジョリティ型のゲームや、ゲーム内における資源を獲得し、それを元手にさらなる拡大と得点獲得を目指す拡大再生産型のゲーム、他者との競りの結果で勝利に近づけていくオークション型のゲーム等、一例を挙げたが、ボードゲームはそれぞれのゲームが多様なゲーム要素を有している。ゲームシステムによっては今回とは異なる発言や雰囲気醸成が推測できる。この点について検討を行う必要があるといえる。

次に、本研究において用いた3種のゲームを様々な集団で実施することが求められる。本調査におけるゲーム参加者は、同じ授業を受講している学生同士であり、すでに一定の関係が構築されていた。そのため、初対面同士や、多世代を混合した集団等においてどのような反応がみられるのか検討を行う必要があるといえる。この点について、読売新聞（2014）では、「埼玉県狭山市の西武学園文理小学校は毎週土曜日、3、4年生20人が参加する選択制授業でボードゲームを活用している。川上健吾教諭(34)は『物事を筋道立てて考える力がつき、説明も上手になる』と効果の高さに驚く。」（読売新聞、2014）とする内容がみられ、小学生の授業での活用例がみられる。また、「対話力や思考力を磨く教材として、ボードゲームの体験教室を開く公民館もある。別府公民館（福岡市城南区）は3年前から小学生を対象に開催。社会的な孤立や認知症を防ぐため、高齢者向けも検討している。」（読売新聞、2018）とする、小学生を対象とし、高齢者を視野に入れた実践例もみられ、大学生年代以外でのボードゲームについての体感的な効果が指摘されている。

社会の中で人とのかかわりを避けることは難しい。しかし、他者とコミュニケーションを取るうえでは、生活に関する価値観の異なる者同士で円滑なコミュニケーションを取ることは若者に限らず難しい側面があるといえよう。そこで、今後の生涯学習の一環として、ボードゲームを介したコミュニケーションに関する検討を進めることは社会に寄与するものといえるのではないだろうか。自分の考えていることを自分の価値観で表現しても、他者に理解してもらえとは限らず、他者と理解し合うためにはコミュニケーションが求められる。ゲームという範囲の中でそのような営みを実践することは社会で実践するうえでの貴重な経験となることができるのではないだろう

か。同内容の検討を今後の課題としたい。

なお、本論文に関して市販されているボードゲームを使用しているが、いずれにおいても開示すべき利益相反関連事項はない。

#### 引用参考文献および研究資料

- ・有田隆也（2011）ドイツボードゲームの教育利用の試み—考える喜びを知り生きる力に結びつける—, コンピュータ&エデュケーション, 31: 34-39.
- ・COLON ARC (online) ヒトトイロ.  
<https://sites.google.com/site/colonarc/games/2017/matchme?authuser=0>, (2021年11月3日最終閲覧)
- ・藤川大祐編著（2017）授業づくりネットワーク No.26—ゲーミフィケーションでつくる！「主体的・対話的で深い学び」, 学事出版.
- ・藤本徹・森田裕介編著（2017）教育工学選書Ⅱ 3 ゲームと教育・学習, ミネルヴァ書房.
- ・G. H. ミード（2017）精神・自我・社会, 河村望訳, 人間の科学新社.
- ・ホビージャパン (online) ディクシット日本語版, <https://hobbyjapan.co.jp/dixit/>, (2021年11月3日最終閲覧)
- ・井上奈智・高倉暁大・日向良和（2018）図書館とゲーム, 日本図書館協会.
- ・片瀬拓弥（2018）女子短大生のボードゲーム学習における学習評価への感情の影響, 日本教育工学論文誌: 1-4.
- ・公益財団法人日本レクリエーション協会 (online) 検証ボードゲーム「マンカラ」が脳に与える影響, <https://www.recreation.or.jp/business/survey/brain/mancala/> (2021年11月3日最終閲覧)
- ・牧野典子（2018）HUGで考える災害現場での医療者としての対応, 看護教育, 59(5): 352-357.
- ・松本太一（2018）アナログゲーム療育—コミュニケーション力を育てる—, ぶどう社.
- ・文部科学省（2011）子どもたちのコミュニケーション能力を育むために～「話し合う・創る・表現する」ワークショップへの取組～,  
[https://www.geidankyo.or.jp/12kaden/sites/default/files/pdf\\_com20110829.pdf](https://www.geidankyo.or.jp/12kaden/sites/default/files/pdf_com20110829.pdf), (2021年11月3日最終閲覧).
- ・小幡和輝（2019）ゲームは人生の役に立つ。エッセンシャル出版社.
- ・大谷直史（2015）コミュニケーション教育としてのボードゲームの開発, 教育研究論集, 5: 67-74.
- ・齋藤千夏・山家京子・佐々木一晋・飯澤清典（2012）自治会間の連携を意図した防災情報共有ボードゲームの作成, 日本建築学会技術報告集, 18(38): 303-308.
- ・すごろくや(online)ナンジャモンジャ公式サイト, <http://nanjamonja.jp/>, (2021年11月3日最終閲覧)



- 庄藤智恵美（2018）認知症予防ゲームづくりで学生が得られること．看護教育，59（5）：358-365.
- 丹野宏昭・児玉健（2015）人狼ゲームで学ぶコミュニケーションの心理学．新曜社.
- 山崎玲奈（2016）保育者養成における学生のコミュニケーション能力育成の試み—ボードゲームという遊びを通して—．京都光華女子大学京都光華女子大学短期大学部研究紀要，54：237-246.
- 山崎玲奈（2019）ボードゲームと思考力．京都光華女子大学京都光華女子大学短期大学部研究紀要，57：183-193.
- 吉川英一郎（2014）ボードゲーム“MONOPOLY”による交渉体験教育の可能性．帝塚山法学，26：15-44.
- 吉川博人・石澤伸弘（2017）コミュニケーションに課題がある自閉症スペクトラム障害児童におけるレクリエーションの有用性について．日本体育学会第68回大会予稿集：300.
- 読売新聞（2014）ボードゲームで業績アップ？．読売新聞，2014年12月28日朝刊：6.
- 読売新聞（2018）ボードゲーム 魅力進化．読売新聞，2018年6月24日朝刊：27.