

保育における教材としてのアナログゲーム考察

岸 千 夏

1. はじめに

近年、アナログゲームへの注目度が高まっており、子どもたちが触れる機会も増している。本稿では、保育における教材として、アナログゲームで遊ぶことの意味を捉えたい。

保育の場で馴染みのある代表的なアナログゲームとしては、すごろくやかるたがあり、伝承遊びを楽しめるように正月前後の保育室に設定されることはよくみられる。このような伝承的なもの以外にも、様々なアナログゲームが世界中で開発されている。現在は海外のものも日本で販売されて容易に手に入れることができ、その種類や内容は実に多彩である¹⁾。

アナログゲームは、子どもたちに発達上必要な多様な体験をもたらす教材になり得る遊具だと考える。今後、アナログゲームを教材として保育実践に活かすための具体的方法を検討することを視野に、アナログゲームの教材可能性を論考することを本稿の目的とする。まずアナログゲームを取り巻く現況と一般的な認識傾向、先行研究を整理したうえで、子どもの教材としてアナログゲームが有する遊びの意味を検討する。

2. アナログゲームとは

まず、本稿で取り上げるアナログゲームとは何かを説明する。

現代では「ゲーム」というとまず、ゲーム機やスマートフォンで遊ぶデジタルゲームをイメージすることが多いであろう。対してアナログゲームとは、電源やコンピュータを用いないゲーム全般を指す。例を挙げると、かるたやトランプ、『UNO』²⁾等の「カードゲーム」がその一種である。また盤上でコマ等を動かして遊ぶ「ボードゲーム」も代表的なアナログゲームである。たとえば、すごろくや将棋等伝承的なもののほか、広く親しまれているものでは『人生

ゲーム』³⁾や『オセロ』⁴⁾等の商品が挙げられる。さらに『ジェンガ』⁵⁾のような立体的なものも、アナログゲームに含まれる。

本稿では以上のような、カードやボード、コマ等を使って遊ぶゲームをまとめて「アナログゲーム」と表す⁶⁾。最近ではオンライン上でアナログゲームを楽しむ方法もあるが、ここでは人と人がコンピュータを介さず実際に対面で遊ぶものとして取り上げる。

3. アナログゲームを取り巻く現況

次に、昨今のアナログゲームへの注目状況について例を挙げて説明する。

国内最大規模のアナログゲームイベント「ゲームマーケット」は年に3回（東京会場で2回、関西会場で1回）開催されるもので、2019年秋の来場者数は、2日間で約29,000人と報告されている。東京で2日間の開催が開始された2017年秋の来場者数約18,500人と比較して、大幅に増加していることが分かる⁷⁾。

様々なゲームを実際に体験できるボードゲームカフェやプレイスペースの数も増していて、アナログゲーム専門情報サイトには、全国に約400店舗以上が登録・紹介されている⁸⁾。ゲームをいろいろな場所で楽しみたいという需要が増加していると見て取れる。

国内玩具市場規模をみると、2020年度はアナログゲーム市場の売上が約146億円で前年度比15.0%増となり、アナログゲームの売れ行きの増加傾向が確認されている⁹⁾。またアナログゲームが販売される場所は、玩具店やゲーム専門店に限らず書店の参入も増えており、店内にゲームコーナーを設置するところもある。

さらにメディアにおいては、テレビやインターネットの番組で出演者がアナログゲームで遊ぶ様子が放映されたり、動画投稿サイトにボードゲームに関連する動画が多数アップロー

下されたりしている。その他、雑誌の特集として大きく取り上げられる等、様々なメディアでアナログゲームの存在を目にするようになっていく。

そして2020年前後は新型コロナウイルスの影響で外出がままならなくなったことから、自宅で家族や仲間と手軽に遊べる遊具としても注目を集め、人々の間でアナログゲームを楽しもうという気運が高まっているといえよう。

4. アナログゲーム人気の背景

では、このように人気の集まる状況下で、アナログゲームは子どもの遊具としてはどのように捉えられているだろうか。

アナログゲームは、遊具のジャンルとしては「知育玩具」として扱われており、子どもの発達を促す効果のある遊具として認知されている。このような認識の背景には、大人たち自らのゲーム経験が働いている。

アナログゲームを誰かと一緒に楽しむためには、決められたルールや順番を守って遊ぶ(①)必要がある。またゲームのなかでは、相手の出方をよく見たり聞いたりしながら(②)、勝つための戦略を考える(③)こともある。そしてゲームの最後には勝ち負けが生じる(④)。ゲームに含まれるこれらの体験は、生きる上で子どもに身につけさせたい能力と直観的につなげて考えることができよう。たとえば、前述①は自制心・規範意識、②はコミュニケーションスキル、③は思考力・判断力、④は競争心・ストレス耐性等の力を育てるだろうと考えるということだ。このように大人たちは経験上のイメージから、アナログゲームを知育玩具として認識しているといえる。

さらに、アナログゲームが知育玩具として捉えられるその他の要因には、メディア等での取り上げられ方の影響も考えられる。本やウェブサイト等でアナログゲームが取り上げられる際には、ゲームの面白さとともにその教育効果が焦点をあてられることが多い。

一例として、アナログゲームに関する雑誌記事の傾向をみてみよう。表1は2020年と2021年の育児情報誌でアナログゲームが特集された様子をまとめたものである。いずれも、親子で

一緒に楽しめるアナログゲームを数点ピックアップして紹介している。その記事のなかには各ゲームの面白さや遊び方とともに、遊びによって育成される能力に関する内容説明が添えられている。

表1 育児情報誌の特集まとめ

	雑誌名	発行年	出版社	該当ページ	表紙・特集タイトル
1	momo vol.22	2020	マイルスタッフ	6-85	面白い! 家族で遊べるボードゲーム
2	月刊クーヨン 2020,12	2020	クレヨンハウス	14-45	特集・やり抜く力も問題解決能力も…非認知能力はアナログゲームが育てる
3	AERAwithKids 2020冬号	2020	朝日新聞出版	58-63	年末年始に楽しみたい! 絵本/児童書/ボードゲーム
4	母の友7月号	2021	福音館書店	35-39	おうちで楽しむボードゲーム
5	AERAwithKids 2021冬号	2021	朝日新聞出版	91-101	Book in Book 家族・友達と白熱対戦! ボードゲーム/学習まんが

たとえば表中の2番「月刊クーヨン」2020年12月号の表紙上の特集タイトルは、『子育てに効くアナログゲーム：やり抜く力も問題解決能力も……非認知能力はアナログゲームが育てる』(図1)とつけてある。



図1 月刊クーヨン表紙

記事本文内では非認知能力や生きる力の用語解説をしたうえで、『アナログゲームで育つ「生きる力」にはたとえばこんなものがあります。』という大見出しに、『ルールを守ってゲームを進めることで……忍耐力・自制心が育つ!』(図2)等¹⁰⁾の小見出しを付けた囲みを配置している。ゲームでの体験や行動によってどんな力が育つのかということが読み手に明確に示されている(下線は筆者)。

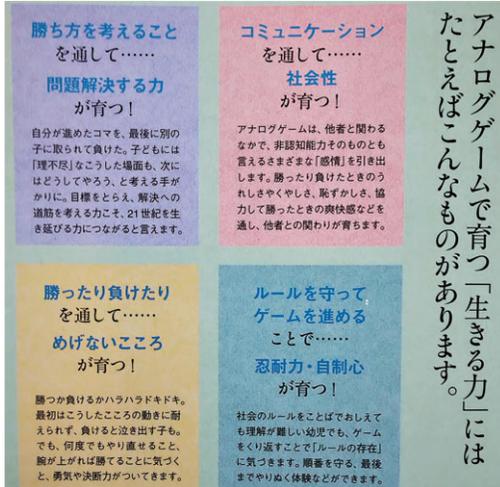


図2 特集ページp.17抜粋

そしてこのような記事に協力したりアドバイスを寄せたりしているのは、子どもの玩具やアナログゲームの専門店店長、療育アドバイザー等、子育て情報に関して信頼できる肩書の専門家¹¹⁾である。専門家のコメントが付されることで、情報の受け手、つまり子どもにかかわる大人たちに対して、内容がより説得力をもって伝えられることとなる。

同じように、ゲームのパッケージ自身を使ってアナログゲームの知育効果をアピールするものもある。図3はゲームの箱書きの一部である。そこには、「ものごとを集中して覚え、条件に応じてすばやく引き出し、活用する能力を育てます」「児童心理学者の推薦を受けています」という文章が、ふき出しでレイアウトされている。

さらに玩具メーカーのマテル・インターナショナルは、ボードゲーム『ブロックス』が脳を活性化させるとして、脳血流に与える効果を実証する実験結果を発表し、ゲームの効果を宣伝している¹²⁾。

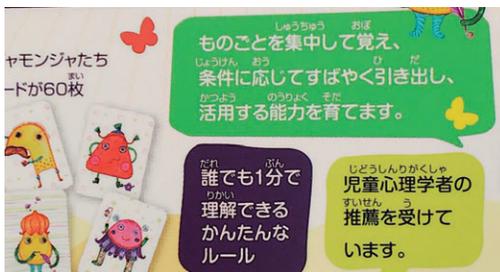


図3「ナンジャモンジャ」箱書きの一部

以上のような背景から、アナログゲームが子どもの発達により遊具として注目され、結果として子どもがアナログゲームで遊ぶ機会が増えることに関しては、特に問題はないと考える。しかし大人がアナログゲームの知育的側面にばかり惹かれてしまうと、その意識が遊びにマイナスに作用してしまうことはないだろうか。子どもがせっかくアナログゲームに出会っても、一緒に遊ぶ大人側が子どもの能力向上を求めるあまり、「ルールを守らせなければ」「自分ひとりで考えさせよう」等と子どもに強要するようなかかわりをしてしまう懸念がある。そうなってしまったら、子どもたちがアナログゲームで遊ぶ楽しさは著しく損なわれることになるだろう。

筆者はアナログゲームで遊ぶことに教育的効果があろうことに異論はないが、そこには子どもが自発的に楽しく遊ぶことを重視する前提がなければならないと考える。そもそもアナログゲームとは知能を発達させるための学習ツールではなく、子どもの遊具だからである。

保育において遊びの道具は、子どもの育ちに必要な教材のひとつであると捉える。子どもは身の回りの環境に主体的に関わりながら自ら育っていくものであるため、子どもにとって教材とは、周囲の環境すべて（人、物、自然や社会事象等）を指す。保育においては、子どもと環境との相互作用つまり子どもの自発的な活動としての遊びが、幼児期の重要な学習として位置付けられている。子どもが遊ぶ過程そのものに学びが含まれていると捉えることから、環境をとおして遊びを総合的に指導することが保育方法の基本に据えられている。つまり、保育における教材とは、子どもが何らかの能力を身につけることを目的に与えられるものではなく、子どもが自発的にかかわって遊びに没頭したその結果として、様々な資質・能力が生まれていくものと捉えるものである。

アナログゲームは、子どもが興味を持って遊びたくなるような魅力ある遊具であり、遊ぶプロセスに多様な経験の積み重ねが十分に期待できる保育の教材であると考えられる。保育実践に活用するためには、アナログゲームを知育目的の玩具としてその意味を矮小化しておくことなく、子どもがアナログゲームで遊ぶことの意味を多角的に捉え直す必要がある。

5. 研究目的と方法

では、アナログゲームで遊ぶ意味を捉えるにはどんな方向からアプローチできるだろうか。まず前提となる幼児期の遊びの意味と捉え方について述べてから、アナログゲームに関する先行研究を概観し、本論の研究としての位置づけを示す。

河邊貴子(2015)は遊びの有用性をどう説明するかということについて、遊んだ結果として身につく態度や能力に関するエビデンスを示すための量的研究も必要だという。しかし一方で、遊びの価値を「効果」以外の点で押さえる必要があると主張している。その理由として、子どもの遊びの意味を次のように述べている。

遊びによって子どもは自分を取り巻く「世界」との関係に意味を見だし、他者とのつながりを深めながら、主体的に思考し行動を起こすことを経験する。結果として諸能力が身につくことはあるかもしれないが、それを目的とした時点で、遊びは遊びとしての成立条件を失うことになる。

(河邊,2015,pp.135-136)

さらに河邊はここで矢野智司(2008)の論を引いて強調している。矢野は、遊びについて問うべき論点を、効果や結果ではなくプロセスに移して見る必要があると述べ、遊びを教育の手段に用いることで遊びのもつ本来の力を失わせてはならないとしている。

アナログゲームの遊びに置き換えて考えると、様々な能力を自然に伸ばすという効果だけでなく、遊びのプロセスそのものについて論ずることが重要であると捉えられる。このことを念頭に、先行研究を整理する。

日本の教育領域におけるアナログゲームに関する研究には、ゲームを用いた大学授業の取り組みや障害児療育への活用・開発等を目的としたものが多い¹³⁾。学習者の思考力やコミュニケーション能力等を楽しみながら育成できるというゲームの特性を、教育場面に導入する効果や授業方法の模索に視点をあてて、実践的に論じられている。いずれも研究の対象は大学生や障害のある子どもが主である。幼児を対象とし

たものには、『三目並べ』の遊びに知的要素が含まれることを検証した研究¹⁴⁾があるが、幼児がアナログゲームで遊ぶプロセス自体を分析した先行研究は見当たらない。

そのなかで、柳町真子・布川博士(2020)は、アナログゲームを遊び論と関連付けて考察を行っている点で興味深い。柳町らは、教育効果やコミュニケーション能力の向上を測ることに限らず効果やコミュニケーションは、ある意味、全人格のかつ社会的、または社会における経路依存的であり、ボードゲームの利用だけとの因果関係を示すことは困難である(2020b,p.361)と、教育効果を数量化することの限界を指摘したうえで、アナログゲームがもたらす効果を裏付ける方法論の構築に挑んでいる。アナログゲームに効果が生じる潜在的要因を探索するために、社会人基礎力を教育効果として設定した実験を分析し、その分析方法の検証にホイジンガとカイヨワの遊び論¹⁵⁾を用いている。ただ、遊びと関連付けていても、やはりこの研究も教育効果の可視化に着目したものであってアナログゲームの遊びそのものについて考察しているわけではない。しかし、遊び論を切り口にアナログゲームの構造を説明するという点に、アナログゲームの教材研究の在り方への示唆を得ることができる。

そこで本稿では、保育における教材としてアナログゲームの遊びの意味を捉え直すために、アナログゲームの構成要素から遊びの構造を論考し、今後の教材研究の視点を提示することを目指す。教材を分析する視点をまず明らかにすることが、今後、アナログゲームで遊ぶプロセスを検討することを可能にすると考える。

6. アナログゲームの遊びの構造

アナログゲームという「物」に、人がかかわって何かをすることで「遊び」となる。ここではアナログゲームの遊びの性質を物的・質的な要素として分析することを起点に、アナログゲームの遊びの構造を考察していく。

(1) アナログゲームの物的要素

はじめに、アナログゲーム自体を物的要素に分解することから、教材として検討する視点と方法を示す。

物的要素①：コンポーネント

「コンポーネント」とはゲーム用語で、ゲームの内容物のことをいう。ボードやコマ、カード、さいころ等、ゲームには使用する様々な道具があり、それぞれに決められた役割がある。コンポーネントの形や色、数量、大きさ、材質、デザイン、仕組み等はゲームによって異なる。特に子ども向けゲームのコンポーネントは安全性や耐久性への配慮はもとより、美しく工夫が凝らされ、見たり触ったりするだけで楽しいものが多い。

そして、ほとんどのコンポーネントは電源を必要としない。すべて自分たちの手で置いたり動かしたりして遊ぶものとしてつくられている。

物的要素②：パッケージ

ここでの「パッケージ」とは包装デザインのことではなく、ゲームで使用する道具がひとつにまとめられた状態という意味で用いる。アナログゲームは、①のコンポーネントがすべてパッケージされた状態で販売され、その後も遊ぶ時以外はパッケージのまま扱われる。ゲームを始める時に道具を箱から出して広げ、終わればまたすべてを箱に片付けることができるようになっていて、遊びに必要なものは常にひとつにセットされたものである。

物的要素③：ルール表示

アナログゲームはルールが設定された遊具である。あらかじめ遊び方に一定の規則をもっているところに、他の遊具とは異なる意味合いがある。ルールは説明書や箱書きで文章やイラストを用いて示されていて、遊べる人数や難易度、対象年齢等も記載されている。

以上の物的3要素から、アナログゲームの遊びの性質は次のように説明できる。

アナログゲームは、ひとつの遊び（ゲーム）に必要な道具が決まっており、それらがまとめて箱に収められた状態につくられている。コンポーネントは、子どもが触ったり動かしたりして使うことを意図してデザインされている。遊ぶ方法はルールとして表示されており、各道具にもすべて決まった意味付けがある。また、遊びには電源を必要としないため、参加者が自分

たちで話したり道具を動かしたりする等、言語や身体行動を伴って遊びを展開させるものである。

このような遊具の物的性質から、遊びの参加者はパッケージごと持ち運んで遊びの場を選び、箱を開けて必要な道具を広げて遊びの空間を設定することができる。パッケージには遊び方ごと収められて明記されているため、遊びのメンバーにかかわらず、ほぼ一定した遊びの進行が保障される。しかもすでに遊んだことのあるゲームで参加者間にルールが共通理解されていれば、遊びのテーマや見通しがあらかじめ共有された状態となり、すぐに遊びの展開に入ることができる。

ここまで、アナログゲームのもつ物的な側面からその遊びの性質を捉えてみた。アナログゲームの教材としての意味は、このような物的要素の分析を起点にして、さらに検討が可能だと考える。

検討の方向性としてたとえば、コンポーネントの物的魅力が子どもの興味や感性への刺激としてどのように表れるのか。また、遊びに必要な道具を考えたりつくったりする工程がなく容易に始められることや遊びの方法や道筋をメンバー間で共有しやすいことは、子どもの遊び方にどう作用するのか。発達段階や各ゲームの特徴、遊び込み状況によっても、遊びの様相は変化していくだろうと推測され、物的要素を視点にゲームごとの遊びの分析を実践的に深めていくことができると考える。

以上ここでは、子どもの遊びを支える物的環境としての働きを切り口にして、アナログゲームの教材性を考察する方法を示した。

(2) アナログゲームのルールの要素

アナログゲームは、遊びの種類としては「ルールのある遊び」に分類されることが多い。ここではルールの要素を視点にしてアナログゲームの遊びの性質を分析する。

ルールの要素①：ルールの了解と順守

ルールのある遊びでは、参加者はあらかじめルールがあることを了解し、内容の理解をふまえて遊ぶことが求められる。

ここでいうルールは2種類あり、ひとつは各ゲームで規定する明示された遊びの方法である。そしてその背後にもうひとつ、「順番を待つ」「相手の手札を勝手に覗かない」等コミュニケーション上の社会的ルールが潜在している。幼い子どもたちにとって、自己を制御して社会的ルールをすんなり守ることはまだ難しい。幼児期とは発達上まさに、生活全体の体験を通して社会性を獲得していく過程にあるからだ。

もちろん社会的ルールは子どもの生活全般に存在するものだが、ルールのある遊びでは特にその存在が表面化する場面が多い。よってアナログゲームの遊びは、ゲーム自体のルールに加えて、社会的ルールの理解や順守に直面しやすい要素を含むといえる。

ルールの要素②：開始と終了／競争と勝敗

まずゲームには、始め方から終わり方まで、遊び方が規則として定められている。遊びの始まりと終わりが明確に決まっているという点は、ごっこ遊び等他の遊びと異なる特徴である。

そしてほとんどのゲームは、ルールに基づいてプレイヤーが競い合い、最後には勝敗がつくようになっている。ルールによって勝敗が規定されることで、遊びのなかに対立関係や競争が生まれるように設計されているといえる。

このようにアナログゲームは、ルールによって開始と終了が明確で1回の遊びの区切りを認識しやすい。また、遊びのなかにメンバー間に競い合いを起こさせる状況が意図的に設定されているものである。

ルールの要素③：展開・結果の不確定性

前述②で、ゲームはルールで示された方法で始まり、規定された基準（カードの枚数やゴール到達までの早さ等）で遊びに決着がつくものであると述べた。だが、スタートとゴールの間にゲームがどのように展開するかというプロセスは毎回異なるもので、遊んでみないことには誰にも分からない。誰が勝って誰が負けるのかという勝敗結果についても、同様に不確定なものである。

このように事前に遊びの過程や結末を予測することができず、メンバー間のやり取りによって1回ごとに遊びの展開が作り上げられてい

くという点については、ごっこ遊び等と共通する性質であるといえる。

ルールの要素④：コミュニケーションの型

前述③で遊びの展開は不確定であると述べた。ただし、ゲームではプレイヤー同士のかかわり方（誰がどんな役割か、どういう順番で誰が何をするか、相手にどういことを伝えるかあるいは伝えないか等）に、規定されたコミュニケーションの型が存在する。

遊びの参加者は、言動をある程度限定された枠のなかで、相手の意図を推し量ったり自分の考えを表したりしてコミュニケーションをとりながら、一緒に展開を創造していくわけである。

つまり、アナログゲームの遊びは、ルール下でのコミュニケーションを前提に、遊びの参加者がそれぞれ決まった役割のもと、メンバー同士で直接的なやり取りを展開させることで成立する遊びだといえる。

ここまで、ルールの要素を視点にアナログゲームの遊びを分析した。

アナログゲームにはルールに規定される枠がありながら、遊ぶなかではメンバー同士が即興的なやり取りをとおして遊びを進行させ展開をつくり上げるというプロセスがある。ゲームの最中には運のような偶然性が作用することもあり、遊びの状況は常に変化し予測どおりには展開しないという遊びの性質が捉えられた。

(3) アナログゲームのごっこの要素

前項でアナログゲームをルールのある遊びとして分析したところ、ごっこ遊び等と異なる特徴だけでなく、共通する性質があることが浮かび上がってきた。ここでは特に遊びのなかのごっこの要素を視点にして、アナログゲームの遊びを分析する。

ごっこの要素①：虚構性

アナログゲームにはルールとして、ゲーム内での道具の意味や役割、出来事、参加者の振る舞い方等が詳細に設定されていることから、ゲーム自体が現実とは異なるひとつの虚構世界であるといえる。ゲーム上の架空の空間では、遊びの参加者たちは、コブタ型のコマを自分に

みたてで動かしたり、カードを宝物として扱ったり、ワニの背中に動物たちを乗せたり、外国で億万長者になったりする。

アナログゲームは日常と異なる虚構上の状況設定と役割関係が了解されたうえで、みたてや振り、イメージ等をメンバー間で相互理解しながら遊びを展開するものである。

またゲーム内の勝敗は現実世界の力関係と一致するものではないため、普段と異なる勝敗体験を味わうこともあり得る。たとえ失敗したり負けたりしても、フィクションの世界では何度もやり直すことが可能である。

ごっこの要素②：協調・連帯感

ルールの要素②で、アナログゲームは参加者同士が勝敗を競い合うように状況設定されていると述べた。一方で、ルールの要素③と④では、アナログゲームでは参加者同士のコミュニケーションが遊びの進行に欠かせないと分析した。これらは一見相反する要素のようにも思える。

しかし、前述①で述べたように、テーマのある虚構世界のなかで直接的な対人コミュニケーションをとおして遊びを進めていくには、参加者間の協調関係がベースになくは成り立たない。参加者同士がゲームの共通の目的を認識しながら、競争的なかかわり合いを展開するということは、その関係性や状況を相互に了解しているという前提が必要である。また、そこには心理的な一体感も生じると考えられる。

ここまでで、アナログゲームにはルールの要素とごっこの要素が混在し、複合して構成されていることが考察できた。

ゲームのルールとは、現実から離れた虚構性のある状況を規定するものである。その世界を成り立たせるのは参加者同士のコミュニケーションであり、ルールの枠の下で協調してやり取りを重ねるプロセスが遊びの展開をつくりあげていく。それぞれの遊びの多様なプロセスに対して、ルール／ごっこの両要素をゲームごとに細分化・具体化することで、各遊びの展開をさらに検討することが可能になると考える。

以上、本節では、アナログゲームの遊びの性質を物的・質的な要素として分析することを起点にして、アナログゲームの遊びの構造を考察

できることを示した。

7. まとめと今後の展望

本稿では、アナログゲームを知育的側面からではなく、子どもの遊びを重視する保育の教材としてその意味を捉え直し、保育における教材研究の視点を提示することを試みた。

はじめに、遊びを支える物的環境としての働きを切り口にしてアナログゲームの教材性を考察する方法を示した。アナログゲームの物的要素は以下の3つにまとめられる。

物的要素

- ①コンポーネント
- ②パッケージ
- ③ルール表示

そのうえでまた、遊びの性質を以下に示すルールの要素とごっこの要素で分析し、アナログゲームの遊びは、これらの要素の混在する複合的な構造をもつことを考察した。

ルールの要素

- ①ルールの了解と順守
- ②開始と終了／競争と勝敗
- ③展開・結果の不確定性
- ④コミュニケーションの型

ごっこの要素

- ①虚構性
- ②協調・連帯感

以上のことから本稿では、アナログゲームの物的・質的要素を起点にすることでアナログゲームの遊びの実践的な考察が可能であると結論付け、今後の教材研究を行う視点として提示したい。これらの視点をを用いてアナログゲームの遊びのプロセスを問い、教材としての意味を捉える方向性を示した。

しかしながら、本研究は実証的な研究ではなく、あくまでも論考であるという限界を有する。具体的に遊びの構成要素を示したが、それらは仮説の域を出ないものである。

ここからさらに、アナログゲームの遊び構造の概念的なモデル化に取り組み、本論で示した観点の実証と保育実践ための具体的方法を模索していくことを、今後の課題とする。

【注】

- 1) アナログゲームの分類や歴史に関しては、高橋浩徳 (2018) の研究に詳しい。また現在発売中のゲームに関しては、カタログ形式で紹介するガイド本や専門誌、ウェブサイトやSNS等で、種類や内容、実際に遊べる場等、豊富に情報を得ることができる (主なものは引用・参考文献に記載)。
- 2) 1971年アメリカで考案されたカードゲーム。1979年に発売されて以来、ルールをアレンジした新商品も発売され続け、現在まで高い人気を集めている。販売元はマテル・インターナショナル。
- 3) すごろくの発展形ボードゲーム。1960年アメリカで発売され、日本版は1968年から発売される。その後日本独自の様々なバリエーションが考案され、2021年発売の最新版で歴代67代目を数える。販売元はタカラトミー。
- 4) 1964年に日本で考案された2人対戦型ボードゲーム。商品は1973年から発売が開始された。販売元はツクダ。
- 5) 1980年代イギリスで開発された。積まれたブロックタワーの中から、順番に1本ずつ抜き取って一番上にのせていき、最後にタワーを崩してしまった人が負け、というスリルのあるバランスゲーム。販売元はハズブロ・ジャパン。
- 6) 「ボードゲーム」という用語も同様のゲームの呼称に用いられるが、本稿では盤上ゲーム以外も含む広義の非電子系ゲームを表す「アナログゲーム」を使用する。なお、文献や先行研究内で「ボードゲーム」と示している原文はそのまま記載するが、本文中では「アナログゲーム」に統一表記する。
- 7) 2020年は新型コロナウイルス感染の影響で開催中止の回もあった。その後も規模縮小を余儀なくされ参加者数は減少しているものの、開催は変則的に続けられている。開催データは「ゲームマーケット」HP参照。https://www.gamemarket.jp/report (2022/03/09閲覧)
- 8) 以下のアナログゲーム情報サイト参照。「ボドゲーマ」(2022/03/09閲覧)
https://bodge.hobby.net/spaces
- 「Table Games in the World」https://tgiw.info/2016/07/link-cafebarspace.html (2022/03/09閲覧)
- 9) 矢野経済研究所「2020年度玩具市場に関する調査」より (2022/03/09閲覧)。
https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/2890
- 10) 本文中の図はすべて筆者による撮影画像であるが、図1表紙と図2の該当ページは「クレヨンハウス」ウェブサイトにも公開されている。
https://www.crayonhouse.co.jp/shop/g/g4910032251201/ (2022/03/09閲覧)
- 11) 著名な専門家として主な人物を以下に挙げる。それぞれ、著書執筆だけでなく講演やワークショップ・研修講師、大学講師等で活躍している (著書は引用・参考文献に記載)。なおここに挙げる専門家は、あくまでも大人が子どもと一緒に楽しく遊ぶことが第一に重要だというスタンスであり、雑誌記事内でも、ゲームを子どもの能力向上のためのツールとみなすような解説はしていないということを、念のため付しておく。
 - ・柿田友広 (子どもの本とおもちゃの店「百町森」経営者)
 - ・宍戸信子 (「子どもと育ち総合研究所」主任研究員)
 - ・畑直樹 (子どものためのボードゲーム輸入代理店「クレブラット」代表)
 - ・松本太一 (アナログゲーム療育アドバイザー／放課後等デイサービスコンサルタント)
 - ・丸田康司 (ボードゲーム専門店「すごろくや」代表取締役)
- 12) 『ブロックス』(4色のブロックを盤面に広げていく戦略を必要とするボードゲーム)を使用した実験で、2018年に杏林大学名誉教授の古賀良彦の監修で実施された。実験ではスマートフォンを使って通信対戦するゲームアプリとの比較で、ボードゲームで遊んでいる時の方が、前頭葉の脳血流量が増加して活性化することを明らかにした。それはボードゲームで促される戦略性やコミュニケーションが関係していると分析されている。
「マテル・インターナショナル株式会社ブ

- レスリリース」(2022/03/09閲覧)
<https://prtmes.jp/main/html/rd/p/000000150.000012996.html>
- 13) 概観した先行研究は引用・参考文献に記載した。
- 14) 長廣真理子・加藤泰彦・宮川洋 (2003) の研究 (引用・参考文献に記載)。
- 15) 柳町らの研究では、代表的な遊び本質論としてヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』とロジェ・カイヨワ『遊びと人間』を分析に用いている。詳細については、柳町らの論文 (2020a,b) を参照のこと。
- 華女子大学京都光華女子短期大学部研究紀要 (57) ,183-193
吉田裕彦・井上雅彦 (2008) 「自閉症児におけるボードゲームを利用した社会的スキル訓練の効果」 行動療法研究 (34 (3)) ,311-323

【引用・参考文献】

- 有田隆也 (2011) 「ドイツボードゲームの教育利用の試みー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
- 小野卓也 (2013) 『ボードゲームワールド』 スモール出版
- 柿田友広 (2017) 『絵本とおもちゃでゆっくり子育て』 マイルスタッフ
- 河邊貴子・青木久子 (2015) 『遊びのフォークロア』 萌文書林
- すごろくや (2016) 『おうちでボードゲームforママ&キッズ』 スモール出版
- すごろくや編 (2018) 『ボードゲームカタログ202』 スモール出版
- 高橋浩徳 (2018) 「ボードゲームの近現代史」 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要 (20) , 119-181
- 田中誠 (2013) 『BOARD GAME GUIDE 500』 スモール出版
- 長廣真理子・加藤泰彦・宮川洋子 (2003) 「幼児教育における遊びと知的発達ーボードゲーム『三目並べ』を通して」 乳幼児教育学研究 (12) ,53-62
- 松本太一 (2018) 『アナログゲーム療育ーコミュニケーション力を育てる』 ぶどう社
- 柳町真子・布川博士 (2020a) 「ボードゲームのプレイ効果を分析するための基礎的考察」 情報システムと社会環境 (IS) 研究報告2020 (14) ,1-8
- 柳町真子・布川博士 (2020b) 「ボードゲームがもたらす効果の分析と一般化のための検討」 日本感性工学会論文誌 (19 (4)) ,361-368
- 矢野智司 (2008) 「生命原理としての遊びと保育の課題」 日本保育学会会報第140号,2
- 山崎玲奈 (2019) 「ボードゲームと思考力」 京都光