

アナログゲームとコミュニケーション

奈良女子大学附属中等教育学校 5年 ●●
附属校担当教諭 ●● 先生
生活環境学部心身健康学科 ●● 先生

動機

元来アナログゲームに興味を持っており、何らかの形で生産的な手段としてボードゲームを利用できないかと考えた。その過程でコミュニケーションの手段、またその場の構築としての活用を思いつき、具体的な活用法を模索したいと考えたため。

研究目的

同じ卓を囲むことによって共有されるコミュニケーションの「場」を実践的なものとして活用するため、各種アナログゲームによって発生するコミュニケーションの形態を把握する。

研究方法

生徒に対してアナログゲームに関するアンケートを行う。また、対象者の中から選び出した生徒に実際にアナログゲームを遊んでもらい、その様子を観察し、分析する。

事前調査

本校の1～5年生のB組に属する生徒185人（回答者の人数。欠席した生徒は含めない）に対しアンケートを実施
質問内容は以下の通り。

- アナログゲーム経験の有無 ...この質問で「はい」との回答者に対して
 - 頻度（1.一週間に一回以上・2.一月間に一回以上・3.半年に一回以上・4.一年に一回以上・5.最後に遊んでから一年以上経過している から選択）
 - 経験したことがあるアナログゲームのおもな種類（ボードゲーム・カードゲーム・パーティゲーム・その他 から選択）
 - アナログゲームに触れたきっかけ（1.親の紹介、家にあった・2.漫画やアニメで見た・3.店頭で興味を持った・4.インターネットを通じて知った・5.友達の紹介・6.その他 から選択）
 - 「対戦型アナログゲーム」と「協力型アナログゲーム」のどちらが好きか（同一の目的に対して協力するゲームを「協力型」という）
- アナログゲームについての考え（1.とてもそう思う・2.そう思う・3.どちらともいえない・4.あまりそう思わない・5.まったくそう思わない から選択）
 - 「教育」に有効だと思うか
 - 「道德教育」に有効だと思うか
 - 「コミュニケーション」に有効だと思うか

アンケート結果

1.アナログゲーム経験有無	はい	いいえ	合計
	175	10	185

2.1.アナログゲームを遊ぶ頻度	1	2	3	4	5	未回答・無効	合計
	19	50	61	23	21	1	175

2.2.遊んだことのある種類(複数可)	ボードゲーム	カードゲーム	パーティゲーム	その他
	160	166	117	10

2.3.触れたきっかけ	1	2	3	4	5	6	無効	白票	合計
	98	2	5	2	11	8	47	2	175

2.4.対戦型VS協力型	対戦型	協力型	白票	合計
	150	24	1	175

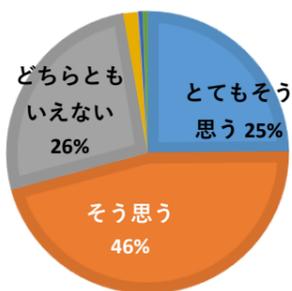
2.4.対戦型VS協力型	対戦型	協力型	白票	合計
	150	24	1	175

3.アナログゲームは	1	2	3	4	5	無効	合計
3.1.教育に有益か	46	85	49	3	1	1	185
3.2.道德教育に有益か	28	63	74	13	6	1	185
3.3.コミュニケーションに有益か	86	70	24	3	0	2	185

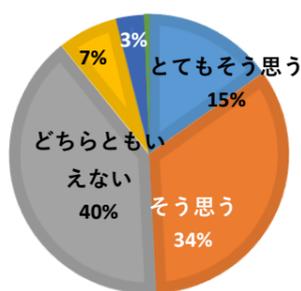
4.4.機会があれば遊んでみたいか	79	67	30	7	1	1 <th>185</th>	185
-------------------	----	----	----	---	---	----------------	-----

- 学年が上がるほど頻度は減少していき、特に高校生になると「半年に一回以上」以下の回答が大きく増加する。しかし予想に反してどの学年にも必ず「一週間に一回以上」が存在した。
 - 「触れたきっかけ」は複数回答による無効票が47人、つまり25%以上が無効となってしまった。直前の項目が複数回答可能なのに対してこの質問は単一回答のみ認めていたためだろうか。アンケート用紙に「どれかひとつに丸を付けてください」と表記したので複数回答は無効票としたが、同様の機会があれば配慮が必要だろう。
 - 想定では9割以上が「対戦型」を好むと思っていたので少々以外だった。また一人が「協力しながら対戦するのが好き」と追記していた。
 - 「道德教育に有効か」...「あまりそう思わない」「まったくそう思わない」が計19人と3.の質問中で否定的な意見が最多だった。
 - 「コミュニケーションに有効か」...「とてもそう思う」が86人で最多。次いで「どちらかと言えそう思う」が70人で、最も好意的な意見が多かった。
- 全体的に、ボードゲームは教育手段ではなく娯楽として有効であると考えられている。

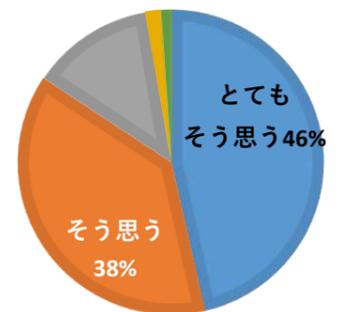
アナログゲームは教育に有益か



アナログゲームは道德教育に有効か



アナログゲームはコミュニケーション有効か



実験

実際に生徒にアナログゲームをプレイしてもらい、それによって生じるコミュニケーションを観察した。計画時は最初から「友好関係が築かれているグループ」と「初対面のグループ」、また「対戦型ゲーム」と「協力型ゲーム」による対照実験を予定していたが、新型コロナウイルス感染にともなう休校により時間の確保が厳しくなり、「友好関係が築かれているグループ」による「協力型ゲーム」のみの実験となった。使用したのは協力型ボードゲーム「パンデミック」。プレイヤーは研究者チームの一員となって協力し、世界中を飛び回り、「研究者」「検疫官」などの自らの技能を生かして四種のウイルスに対するワクチンを完成させることを目的とする。なお私自身はルール説明のみを行った。また、プレイヤー4人は全員が初めてこのゲームを遊んだ。

実験結果・考察

- ゲームは山札残り一枚（0枚の状態ですらに引かなければならないときゲームオーバー）でクリア。
- 話し合いは活発に行われており、意見も全員から積極的に出されていた。最初から交友関係があったためか会話中に陰湿な雰囲気になることはなく、終始笑いが絶えなかった。
- 協力型ゲームは存在が知られていないこともあるが、必然的にコミュニケーションを生じさせる手段として有効である。半面強制的にコミュニケーションをさせるという側面がありゲーム中の会話がゲーム内容に限定されていたので、今回はできなかったが対戦型ゲームであれば、より自由な会話が見られると考えられる。
- 参加者の一人によると、「ボードゲームは対戦型しかないと考えていたので驚いたが、一ターンごとにやるべきことが多いのでそれだけコミュニケーションをとる機会が増えると感じた。ただ仲のいいメンバーでやったので和気藹々とできたが、まるっきり初対面だとピンチの度にギスギスしそう。少なくとも話題がないということはないのでコミュニケーションをとらざるを得ない状況になることで必然的にコミュニケーションができる」とのことだった。
- 今回はルールを知り実際にプレイしたことのある私が随時ルール説明を行ったが、実践的に新しい環境で活用するならばルールの理解から始めることもあるだろう。この場合、ルールを理解した人物を中心に力関係が生じるのだろうか。

今後の研究計画

同メンバーで対戦型ゲームをプレイしてもらおう。また、当初の予定通り様々な学年から初対面のメンバーを集めて対照実験を行う。

