

【令和6年度とくしま政策研究センター 委託調査研究】
ボードゲームを活用した児童生徒の能力開発及び学習意欲向上を通じた
「こどもまんなか社会」実現可能性調査

四国大学ボードゲーム部顧問（入試広報部 広報課 主査）
 岩木 太郎

	ページ
1 調査研究の概要	
(1) 背景及び調査研究の概要	… 2
(2) 用語整理：「広義」のボードゲームと「狭義」のボードゲーム	… 2
(3) 本調査研究が扱う「狭義の」ボードゲームについて	… 3
(4) ボードゲームの特徴と効能	… 3
(5) 調査研究計画の概念図	… 5
(6) 調査研究計画	… 6
(7) 実施体制	… 6
2 【調査研究Ⅰ】ボードゲームイベント開催及びアンケート調査	
・テーマ、概要、目的	… 7
Ⅰ－①－A 子どもの遊びに関する課題意識アンケート（小中学生用）	
・「回答者の年齢層」、「誰かと一緒に遊ぶときに何をして遊ぶ時が多いか」	… 8
・「よく遊ぶボードゲーム、カードゲーム」	… 10
・「イベント中で一番面白かったゲーム、どのくらい面白かったか、このゲームが面白いと思うところ」	… 12
Ⅰ－①－B 子どもの遊びに関する課題意識アンケート（保護者用）	
・「望ましい、重視している子どもの遊び」	… 14
・「遊び環境（時間、対象、遊び方）についての気がかりな点」	… 16
・「ボードゲームを通じての【能力開発】、【学習意欲向上】、【親子間のコミュニケーション促進】」	… 18
・「ボードゲーム活用で開発が期待できる能力」	… 20
・「特定テーマの無い自由記述コメント」	… 22
Ⅰ－② こども及び親子向けボードゲームイベント開催	
・テーマ、概要、目的	… 23
・具体的内容	… 23
3 【調査研究Ⅱ】地域教育の教材カードゲーム制作および評価検証	
・テーマ、全体の概要、調査研究の意図、教材カードゲームの活用目的、調査研究の流れ	… 27
Ⅱ－① 「あるでないで！」	
・ゲームの概要、特長とツール活用の狙い	… 28
・アンケート評価、プレイに関する自由記述	… 31
・評価に関する振り返り	… 34
Ⅱ－② 「TOKUSHIMA 明治 to 令和」	
・ゲームの概要、特長とツール活用の狙い	… 35
・アンケート評価、プレイに関する自由記述	… 38
・評価に関する振り返り	… 40
Ⅱ－③ 「方言オノマトペカルタ」	
・ゲームの概要、特長とツール活用の狙い	… 41
・アンケート評価、プレイに関する自由記述	… 43
・評価に関する振り返り	… 44
4 調査研究のまとめ	
(1) 総括と今後の展開	
[研究調査結果のまとめ]、[振り返りと今後のビジョン]	… 46
(2) 結びと謝辞	… 48
参考文献	… 48

1 調査研究の概要

(1)「背景及び調査研究の概要

昨今、ボードゲームの流行を取り上げるマスメディア、SNS は数多いが、注目すべき取り上げ方として、教育、療育（発達障がい分野）、地域活性化などの取り組みにボードゲームを活用しているという事例の紹介がある。ボードゲームの効能に着目し、活動のツールとして捉えた視点である。

四国大学ボードゲーム部もこの視点に立った設立理念を掲げており、ボードゲームに関する諸活動を通じた人間性の成長と社会貢献に取り組んでいる。同様の理念で活動する社会人ボードゲーム団体との連携で、地域活性化イベントや出張授業などを実施・継続してきた。

本調査研究は、ボードゲームの効能に着目し、教育及び地域活性化ツールとしての活用を提案するものである。

具体の計画として【(調査研究Ⅰ) ボードゲームイベント開催及びアンケート調査】、【(調査研究Ⅱ) 地域教育の教材カードゲーム制作及び評価検証】の2分野を設け、児童生徒の能力開発や学習意欲向上を通じた「こどもまんなか社会」実現に向けての実践的研究に取り組んだ。

リソースとして、ボードゲーム部が有する知見や地域社会での活動実績を活用し、学内組織では、「e スポーツ部」、「文学部日本文学科」、「経営情報学部メディア情報学科」、「社会連携推進課」、学外では、「BG kids とくしま」をはじめとする社会人ボードゲーム団体（及び有志ボランティア）との連携体制による取り組みを推進した。加えて、出張イベント実施先として、県内教育機関、福祉施設、四国大学の外国人留学生ボランティアサークルなどの理解・協力の上に成り立つものである。

また、より大きいテーマへのチャレンジとして、こども達の遊びと学びの環境の在り方や保護者、教育者など、こどもを取りまく大人達の関わり方も視野に入れ、地域社会の維持・発展に、“新しい遊び文化”であるボードゲームをどう役立てられるかの探求としても注力した。

(2) 用語整理：“広義”のボードゲームと“狭義”のボードゲーム

本論に入る前に、ボードゲームに関する用語整理と概要解説を行っておきたい。本調査研究が扱うボードゲームとは、その他のゲーム類とどう異なるのか、どのような特徴と効能を持つのかを明確化する意図による。

例えば、ボードゲームを「ゲーム盤やゲーム駒、サイコロやカードなどの用具を使って行う室内遊戯の総称」と定義付けた場合、ほとんどの方がイメージするものと大きな齟齬は生じないだろう。

しかし、この場合問題となるのが、「ここで言うボードゲームは、将棋、オセロ、トランプ、UNO、人生ゲーム、麻雀、花札、すごろく、福笑いの類を指すのか？（＝これらでの遊びを教育や社会活動に取り入れることが、調査研究の主旨なのか？）」という問いへの回答である。回答はNOなのだが、前述の定義では、これらのゲーム類もボードゲーム（に含まれる）と見なして当然なので、混同を招く。

本調査研究が扱うボードゲームは、前述の定義が指す遊びの体系、いわゆる【“広義の”ボードゲーム】ではなく、“広義の”ボードゲームに含まれる様々なジャンルの1つ、【“狭義の”ボードゲーム】であるということを注記しておきたい。

(3) 本調査研究が扱う“狭義の”ボードゲームについて

本調査研究が扱う、【“狭義の”ボードゲーム】とは、1970年代のドイツで発祥・発達し、ユーロ圏に広まり、90年代中頃からは、日本を含む先進諸国にも伝播し、現在は世界中で流行している“新しいスタイル”のボードゲームジャンルを指す。

これらは単純に「ボードゲーム」と呼ばれることが多いが、近代以前からの歴史を持つ伝統的なボードゲーム（将棋、囲碁、チェス、麻雀、花札、盤雙六）や、その他の非電源系ゲーム（トランプ、オセロ、人生ゲーム、UNO、ジェンガ、黒ひげ危機一髪など）と敢えて区

別する場合には、「ドイツゲーム」、「ユーロゲーム」、「現代（近代）ボードゲーム」などの名称を用いる。

ボードゲーム愛好者層と市場は年々拡大しているため、現時点で世界にどれだけのボードゲームが存在するのかは、熱烈なファンや専門家の間でも正確な把握は難しいとされている。2020 年段階で、2 万種類以上のボードゲームが存在しているという記事があり、2020 年代に入ってから、毎年少なくとも 3,000 種以上の新作ボードゲームが発表されているという参考程度の記載に留める。

（４）ボードゲームの特徴と効能

ボードゲームが有する全体的な特徴（新しいスタイルである所以）について列挙する。

- ①ルールがシンプル。初心者向けのゲームは、トランプの 7 並べ、UNO などと同程度のルール分量であることが多い。5 分から 10 分くらいの説明で、ゲームをスタートできる。
- ②プレイ時間はゲームにより様々だが、間延びせず想定プレイ時間内で終了する仕組みになっている。低年齢層や初心者向けのゲームは 1 ゲーム 10 分前後から長くても 20 分程度のものが多い。
- ③すごろくのように運だけで勝敗が決まるゲームは、ほぼ存在しない。また、将棋や囲碁のように熟練者ほど有利というゲームもほぼ存在しない。運や熟達が必要でも、副次的な要素に留めているゲームが多い。
- ④プレイヤー同士の駆け引き（インタラクティブと呼ばれる相互作用）をゲームシステムの軸とするものが多い。
- ⑤状況判断力、交渉力、反射神経、記憶力、イメージ力、洞察力、言語やジェスチャーでの表現力など様々な能力の競い合いゲームシステムの軸とするものが多い。
- ⑥ライバルへの直接攻撃や途中脱落要素が、ほぼ存在しない（妨害は環境のコントロールという形を取ることが殆ど）。勝敗と同じくらい、ゲームの盛り上がり、その人らしい巧みなプレイングに関心が向けられる傾向があり、ギスギスすることが少ない。
- ⑦ゲームごとに背景テーマやコンポーネントデザインの工夫が凝らされており、デザイン性が高い。また、ゲームデザイナーに注目しリスペクトする文化的背景を有する。

前述の特徴による、ボードゲームの効能は次の通りである。

①立場の違いを越えて楽しめるレクリエーションとしての効能

子どもからお年寄り、初めての人から熟練者、外国人も含めた、幅広い人が楽しめるレクリエーションとなる。初心者向けゲームの場合は、ゲーム用具の設置、ルール説明などの準備時間は 10 分程度と少なく、全体で 30 分前後の時間があれば、十分なボリュームになる。

②“本気の遊びへの熱中”及び“人間性の発露”の場を発生・共有させるコミュニケーション面の効能

ボードゲームの遊び体験では、“自分自身は特段楽しいと思わないが、こどもの世話の一環として付き合ってあげている”という状況は、発生し辛い傾向がある。システムのツボを理解し、必要な能力を存分に発揮できれば、初プレイヤーが熟練者に大勝したり、子どもが大人を負かしたりという展開も珍しくない。

（こどもプレイヤーへの一定の配慮があるとしても）大人も本気になって“競技”に参加し、プレイヤー全員がゲームの流れを作っていくという、スポーツの試合のような体験創出を期待できる。

なお、前述の“人間性の発露”は、2つの要素として挙げていることを注記しておく。1つは、遊びに熱中する体験そのものが人間性発露の機会に繋がるという要素である。これは、大人達が社交として行う、ゴルフ、麻雀、ボウリングイベントなどの例もあり分かりやすい。

もう1つの要素として、“コミュニケーション系”と呼ばれるボードゲームのジャンルを挙げる。近年、特にこのジャンルのゲームが、教育・地域活性化に関する諸活動や異業種交流会や婚活イベントなどの交流イベントに役立つツールとして注目され、アイスブレイクやワークショップ形式での導入が進んでいる。

“コミュニケーション系”のボードゲームは、その名の通り、プレイヤー同士のコミュニケーションがシステムの軸に置かれ、プレイヤー自身のセンス、価値観、人生経験をルールが定める方法で開示（表現）していくことにより進行する。

具体的には、イラストやキーワードを用いた連想ゲームや、大喜利のような発想の面白さを競うもの、お互いの価値観を提示してクイズ形式で推測するもの、伝言ゲームの進化系と言えるチームメンバー間の意思疎通・情報伝達の正確さを競うもの、メンバー同士の自己紹介をゲーム化したヒット作『佐藤です。好きなおにぎりの具は梅です。』などが存在する。

③自己理解・他者理解を通じての人的成長を促す効能

多種多様なタイトルが存在するため、自分の長所を存分に発揮できるゲームとの出会いが、自己成長や社会的なコミュニケーション促進に繋がる。これは、ゲームを通じての長所理解と表現、それを媒介にした他者との関係作りという、コミュニケーション手段を持つことを意味する。同様に、ゲームを通じて短所（未熟な部分）を自覚し、短所のカバーや克服へのチャレンジという自己理解・成長経験の機会を期待できる。

④“対面で集まらなければ遊べない”ことがメリットになる社会活動面の効能

ボードゲーム遊びの成立条件として、メンバーが1つのテーブルを囲む必要がある。これは、WEBが発達した現代社会では、わざわざ対面で集まらなないと遊べないというデメリットだと言えよう。その点、eスポーツやソーシャルゲームなどのデジタルゲームには、対面での集合という制約は課されない。加えて、身体が不自由で気軽な外出が難しい方や外国を含む遠方の方々同士もWEBで繋がることができ、多くの観客を招く形でのイベントも可能である。

一方で、人の繋がり希薄化が問題視されている現代において、前述のデメリットを、むしろメリット（効能）として捉える方法論が存在する。具体的には、わざわざ集まる（集まりたい）理由としてボードゲームを活用するという方法論、もう一つは、他の目的で集まっている人たちの交流・親睦を一層充実させるツールとしてボードゲームを活用するという方法論である。

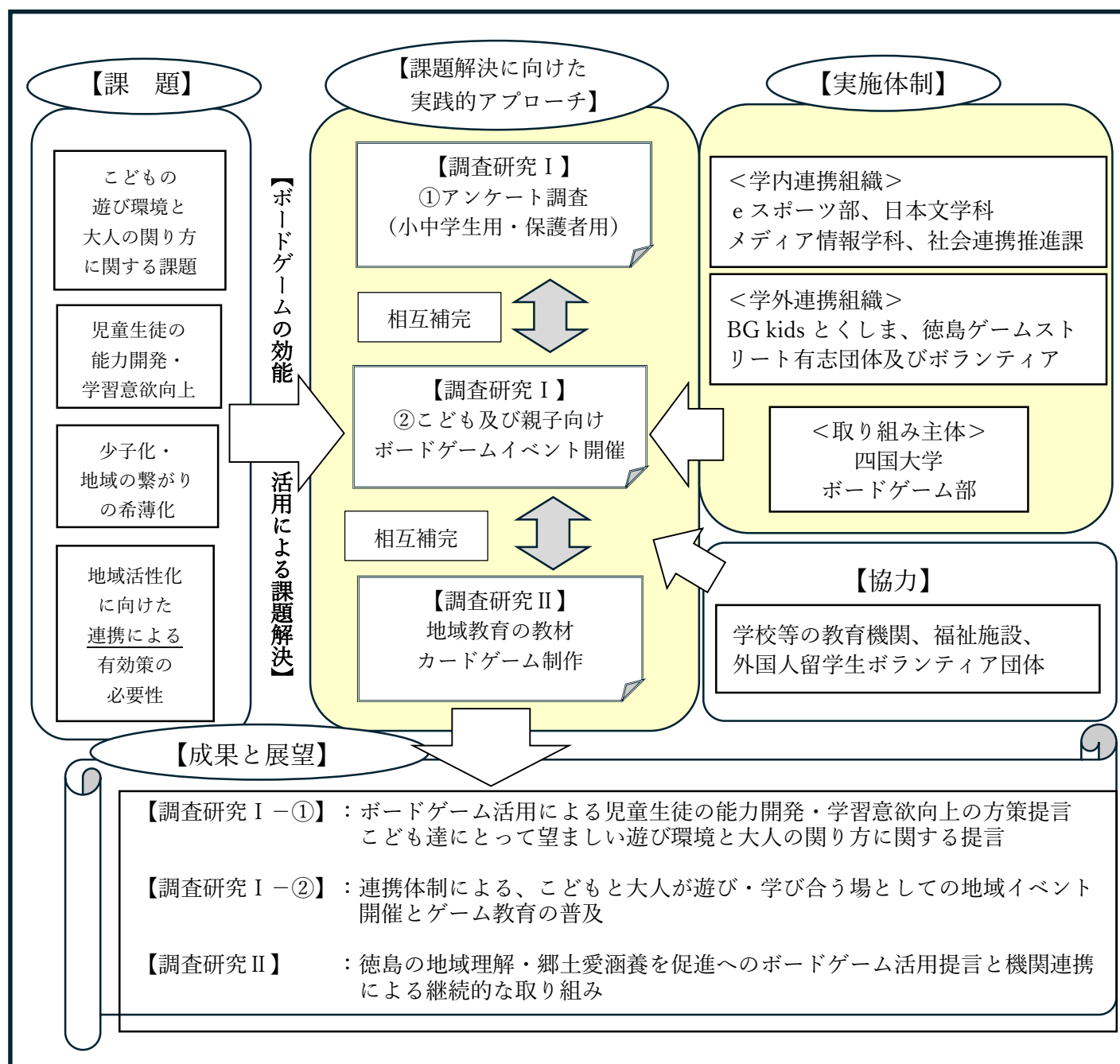
前者の例は、地域活性化や交流イベントにおいて、メインテーマやプログラムの一つとしてボードゲームを実施するケースである。後者は、学童保育施設や地域の図書館などに備品としてボードゲームを備える例などを挙げることができる。

社会活動ツールとしてのボードゲームの特長を2点挙げる。

1つは、ゲームそのものの他には、会議室にあるような机と椅子があれば十分という、実施の手間やコストが少ない点。もう1つは、年齢差、親密さ、ゲームの熟練度は関係なく、みんなが遊びに熱中し、その体験を通じて、親睦と人物理解を深め合える点である。対面ならではのコミュニケーション機会とその充実を重視する層にとっては、わざわざ集まる理由になるツール、集まった機会をより充実させるツールとして、有益な働きを期待できるだろう。

昨今の教育研修活動では、参加者の興味意欲を喚起させたり、更なる理解を促す目的で、ゲーム要素がある教材を利用したり、ゲーム形式のワークショップを取り入れているプログラムの実践例も多い。これらの取り組みは、本研究調査の視点と重なる部分があり、参考とした点もあるが、本研究調査は、上で述べてきた、“新しいスタイル”のボードゲームの特徴と効能に注目し、教育現場、家庭、地域といった広いフィールドでのツール活用を検証することで、テーマの達成を目指すものである。

(5) 調査研究計画の概念図



（６）調査研究計画

２つの研究分野を設定し、両分野の取り組みと成果が相互補完することで、全体の目的達成度を向上させるよう計画・活動を行った。

調査研究Ⅰ：ボードゲームイベント開催及びアンケート調査

①「アンケート調査」

- A. 子どもの遊びに関するアンケート（小中学生用）
- B. 子どもの遊びに関する課題意識アンケート（保護者用）

②「こども及び親子向けボードゲームイベント開催」

調査研究Ⅱ：地域教育の教材カードゲーム制作および評価検証

①「あるでないで！」

②「TOKUSHIMA 明治 to 令和」

③「方言オノマトペカルタ」

（７）実施体制

<四国大学の組織>

ボードゲーム部：調査研究の実施主体。顧問を主担当及び責任者とし、計画全体の立案・実行・連携組織との調整を実施。部員は、部長・副部長をリーダーに、イベント主催団体として、ボーゲームコーナーの運営やアンケート調査業務を担当した。また、教材カードゲームのテストプレイメンバーとなり、ボードゲーマーと学生の視点で助言を行った。イベントでは、教材ゲームのインストラクターとしてルールを説明し、進行をサポートした。

eスポーツ部：ボードゲーム部と共に交流プラザでの地域イベントを主催。eスポーツコーナーの運営を担当。

文学部日本文学科：教材カードゲーム評価の場として、学科単位での体験会実施に協力。体験会には教員も参加し、学生に交じってゲームをプレイし、アンケート評価を行った。加えて、教育者の見地から、学生の講義や高校生を対象とした特別授業での教材カードゲーム活用アイデアなど、今後の展開に関する助言を行った。また、方言をテーマとしたカルタ制作では、専門の教員が助言や参考資料提供の協力を行った。

経営情報学部メディア情報学科：地域教育の教材カードゲームの体験会に、複数ゼミが協力し、アンケート調査への協力を行った。

社会連携推進課：同課は、学外一般者対象の公開講座、徳島の地域理解促進やPRを目的とした「あわ検定」、高校との連携教育、交流プラザ運営など、大学が地域の知の拠点として貢献するための事業を担当している事務部署である。事業の知見に基づく、教材カードゲームの体験評価や、学外向けの連携事業への活用案助言などの協力を行った。

<学外の組織>

BG kids とくしま：親子向けイベント開催や教育機関・福祉施設等での出張事業のノウハウを活かし、地域イベントの計画策定、参加団体の取りまとめ、出張先との連絡調整、広報業務を中心に尽力。また、アンケート調査への協力を行った。

徳島ゲームストリート：

県内のボードゲーム団体及び個人ボードゲーマーによるコミュニティ。調査研究の趣旨に賛同した有志の団体や個人がボランティアスタッフとしてイベント運営やアンケート調査への協力を行った。ボードゲーマーの見地から体験評価も行っている。

調査研究Ⅰ－①

<テーマ>

「子どもの遊びに関する課題意識アンケート調査」

<概要>

小学生・中学生を対象とした「(A) 子どもの遊びに関するアンケート」及び中学生以下のこどもを持つ保護者を対象とした「(B) 子どもの遊びに関する課題意識アンケート」の2種類のアンケート調査を実施。

<目的>

「(A) 子どもの遊びに関するアンケート」の主要な質問項目

- ・年齢層（現在の学年）
- ・誰かと一緒に遊ぶときに何をして遊ぶことが多いか？
- ・（上記の質問で、ボードゲームと回答した方への追加質問）
どんなボードゲームが好きか？
どんなところを面白いと思うか？
- ・今回のイベントで面白かったボードゲームは何か？
どんなところを面白いと思ったか？

「(A) 子どもの遊びに関するアンケート」の調査目的

- ・小中学生の遊び環境の実態把握
- ・こども目線でのボードゲームの嗜好及び評価に関する実態把握
- ・こども目線でのボードゲーム体験を通じた遊ぶ楽しさに関する実態把握

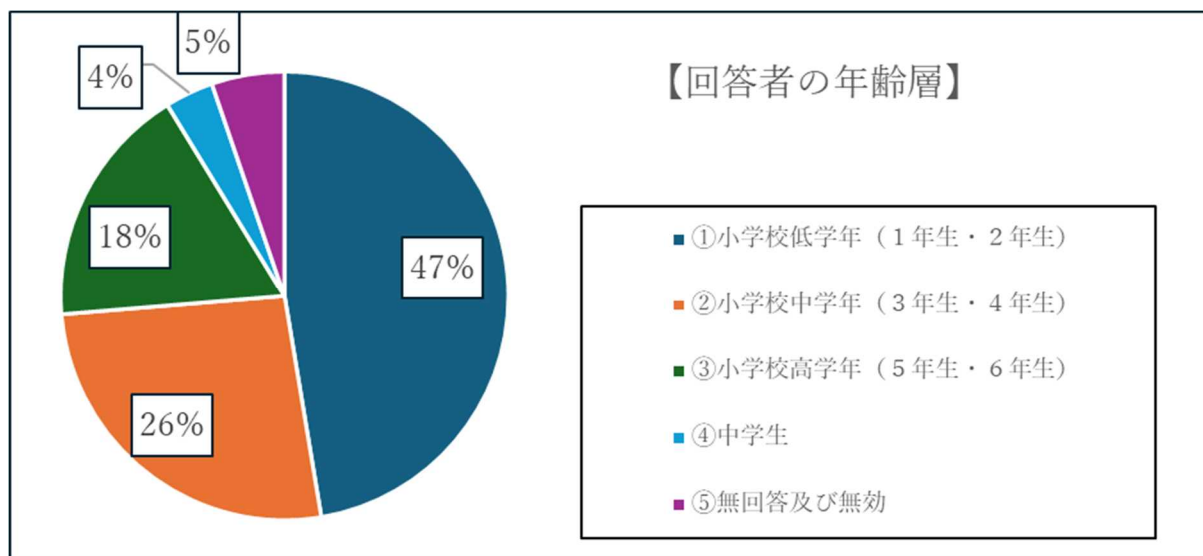
「(B) 子どもの遊びに関する課題意識アンケート」の主要な質問項目

- ・こどもの遊びについて、保護者として望ましいと感じたり、重視している上位の項目は何か？
- ・こどもの遊び環境（時間、対象、遊び方）で気がかりな点（課題意識）の深刻度と具体的内容
- ・今回のイベントで印象に残ったボードゲームは何か？及びその理由
- ・ボードゲーム体験を通じたこどもの能力開発、学習意欲向上、親子間のコミュニケーション促進への期待度
- ・自由記述

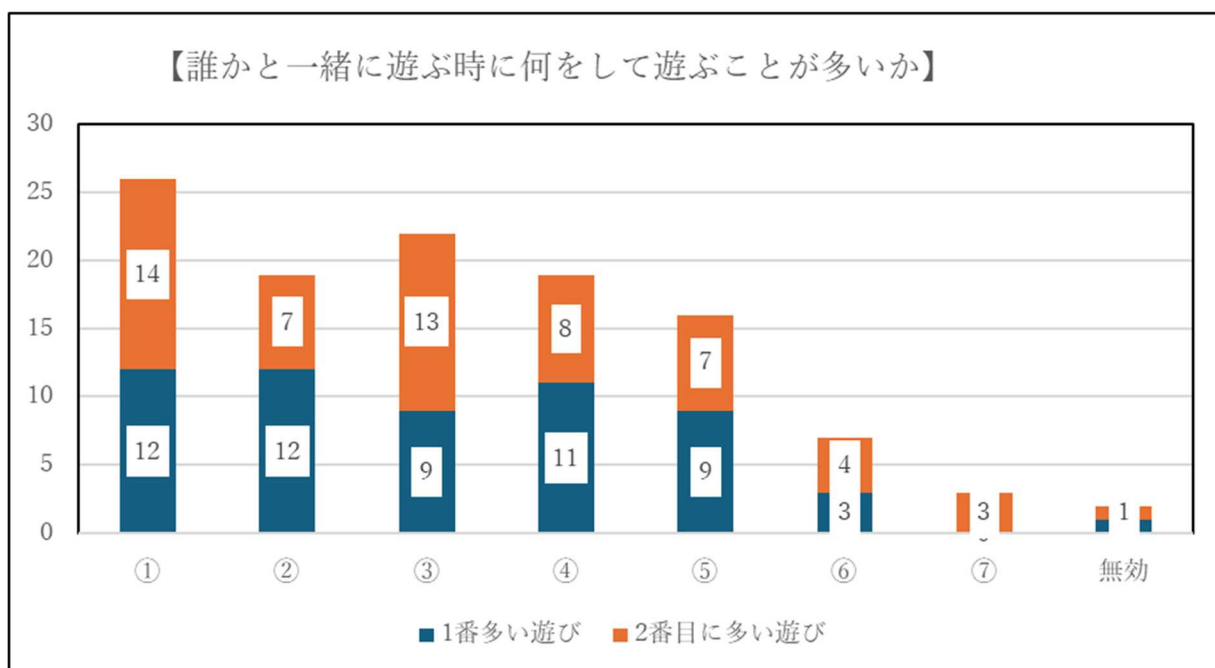
「(B) 子どもの遊びに関する課題意識アンケート」の調査目的

- ・保護者目線でのこどもの望ましい遊び環境及び実際の課題に関する実態把握
- ・保護者目線でのボードゲームの嗜好及び評価に関する実態把握
- ・保護者目線での、子育てや家庭教育へのボードゲーム活用に関する意識の実態把握

I-①-A 子どもの遊びに関する課題意識アンケート（小中学生用）



設問の回答	回答	%
①小学校低学年（1年生・2年生）	27	47.4%
②小学校中学年（3年生・4年生）	15	26.3%
③小学校高学年（5年生・6年生）	10	17.5%
④中学生	2	3.5%
⑤無回答及び無効	3	5.3%
総計	57	100.0%



■誰かと一緒に遊ぶ時に、何をして遊ぶことが多いですか？

次の項目の中から、1番目と2番目に遊ぶことが多いものを選んで、
下の表に番号を記入してください。

- ①ゲーム機、スマートフォン、タブレット、パソコンでゲームをする
- ②YOUTUBE、サブスク、DVDなどで動画をみる。
- ③ボードゲーム、カードゲームで遊ぶ。(ゲーム盤、コマ、カード、サイコロを使った遊び)
- ④家の中で、おもちゃを使って遊ぶ、ごっこ遊びをする、一緒に本を読む
- ⑤家の外で体を動かして遊ぶ(かけっこ、おにごっこ)、公園の遊具で遊ぶ、スポーツをする
- ⑥ショッピングセンターや図書館などに行き遊び
- ⑦その他

設問の 回答	1番多い遊び		2番目に多い遊び		1番と2番の合計	
	回答数	%	回答数	%	回答数	%
①	12	21.1%	14	24.6%	26	22.8%
②	12	21.1%	7	12.3%	19	16.7%
③	9	15.8%	13	22.8%	22	19.3%
④	11	19.3%	8	14.0%	19	16.7%
⑤	9	15.8%	7	12.3%	16	14.0%
⑥	3	5.3%	4	7.0%	7	6.1%
⑦	0	0.0%	3	5.3%	3	2.6%
無効	1	1.8%	1	1.8%	2	1.8%
総計	57	100.0%	57	100.0%	114	100.0%

〔調査結果の考察〕

- ・調査前の推測では、①のテレビゲーム、②のYOUTUBE動画等が有意に多いのではないかと考えていたが、実際の結果は、①が22.8%と第1位(1番目、2番目、合計の共にトップ。ただし、1番目は②と同率1位)であるものの、圧倒的多数とは言えない。

1番と2番目の合計割合で見ると、第2位は③のボードゲームやカードゲームとなっている。これは、一人遊びでなく、“誰かと一緒に遊ぶ時”という条件での質問だったことが大きいと考察する。推測になるが、複数人で遊ぶ際に、1つの遊びだけで全ての時間を過ごすとは限らないので、①と②の両方や、モニターを使う遊びと使わない遊びの複合という実態があることも含んでおくべきだろう。

- ・家の中での遊び方として、①と②(モニター画面や電子機器を使用する遊び)の合計が、39.5%であるのに対して、そうではない③と④の合計は、36%と僅かに少ない結果となっている。家の中での複数人の遊び方としては、電源が必要な遊びとそうでない遊びの割合は、ほぼ同水準と結論付けて良いと考える。

なお、④の「家の中で、おもちゃを使って遊ぶ、ごっこ遊びをする、一緒に本を読む」の項目の比率は、調査前の推測より高い数値だった。これは、小学校低学年・中学年の回答者が6割以上を占めていることから、この年代のこどもが保護者、兄弟姉妹と日頃遊んでいるシーンを想定すると、③よりも④が相対的に高くなるのではと推測している。

- ・ 本調査項目で、最も注目した点は、⑤の野外で体を動かす遊びの割合が、合計で14%と低水準であったことで、昨今取り上げられている、こどもの運動不足や身体能力低下のデータとも一致する傾向と言える。⑥の施設に行き遊ぶという合計の6.1%を加えても約2割である。

考察として、コロナ禍での外出や濃厚接触規制の影響で子ども達が、外で遊ぶ習慣が途切れてしまったこと。塾や習い事などで、子ども達の放課後スケジュールが合わない傾向が強まり、集まって遊びづらい環境にあること。保護者の危機管理意識が高まり、子どもだけの外遊びを推奨しない雰囲気があることなどが例示できるだろうが、正確な分析は、この問題にピックアップした別の調査データが必要であろう。

■1 番目か2 番目に遊ぶことが多いものに「③」(ボードゲーム、カードゲームで遊ぶ)と記入した人にお聞きします。よく遊ぶボードゲーム、カードゲームの名前を記入してください。2 つ以上書いても良いです。

【よく遊ぶボードゲーム、カードゲーム】

ゲームタイトル	件数	特記事項
UNO	3	ボードゲーム普及以前からの定番ゲーム
うんちコレクション	1	100 円均一
カタンの開拓者	3	本稿のボードゲームのジャンルに入るもの
かるた	1	ボードゲーム普及以前からの定番ゲーム
人生ゲーム	3	ボードゲーム普及以前からの定番ゲーム
人狼ゲーム	1	本稿のボードゲームのジャンルに入るもの
どうぶつしょうぎ	1	
ダブル	1	ドイツ発祥のボードゲーム
トランプ	6	ボードゲーム普及以前からの定番ゲーム
ドンジャラ	1	ボードゲーム普及以前からの定番ゲーム
ナインタイル	1	本稿のボードゲームのジャンルに入るもの
バトルライン	1	本稿のボードゲームのジャンルに入るもの
ブロックス	2	本稿のボードゲームのジャンルに入るもの
宝石の煌めき	2	本稿のボードゲームのジャンルに入るもの
ぼくちく	1	100 円均一
ポケモンカードゲーム	3	トレーディングカードゲーム
蟲神器	2	トレーディングカードゲーム・100 円均一
モノポリー	1	本稿のボードゲームのジャンルに入るもの
ラミイキューブ	5	本稿のボードゲームのジャンルに入るもの
リバーシ (オセロ)	2	ボードゲーム普及以前からの定番ゲーム
	41	

〔調査結果の考察〕

- ・ 定番の室内ゲームとして、「UNO、かるた、人生ゲーム、トランプ、ドンジャラ、リバーシ（オセロ）」が挙げられた。これらは、41 件中 13 件となり、調査前の推測よりも少ない結果だった。最多票は「トランプ」の 6 件で、定番の遊びとして根付いていることが窺える。
- ・ 本稿のボードゲームのジャンルに入るものは、41 件中 16 件で、調査前の推測よりも多い結果だった。近年では、YOUTUBE などのこどもに人気の媒体で、有名ユーチューバーやお笑い芸人が、ボードゲームのプレイ実況をしていたり、児童館などの施設にボードゲームが備えられていたり、本調査研究が実施したようなボードゲームイベントの実施例が増加しつつあったり、ショッピングモールや大型量販店、書店などにボードゲーム売り場が設けられ、場所によっては実物展示のゲームで試遊できたりという、認知度拡大の傾向は把握していた。
調査によって、こどもたちがボードゲームに接する機会が増え、購入して家庭で遊んでいるケースも少なくないことを確認できた。
- ・ 「カタンの開拓者、バトルライン、宝石の煌めき、モノポリー、ラミィキューブ」は、低年齢層向けとは分類されない、相当複雑なシステムと戦術性を備えた本格的なボードゲームである。1 ゲームのプレイ時間も最低 30 分は必要で、90 分前後を要するタイトルも存在する。愛好者と言えるこども達の存在を確認できる調査結果となった。
- ・ 「ポケモンカードゲーム、蟲神器」はトレーディングカードゲームという本稿のボードゲームとは異なるジャンルのアナログゲーム（＝“広義”のボードゲーム）である。トレーディングカードゲームも若年層の人気の拡大しており、ボードゲーム部の合同イベントでは、ほぼ毎回、トレーディングカードゲームのコーナーが出展し、多くのこども達が集まっている。
- ・ 特記事項欄に「100 円均一」と記載しているものは、ここ数年で見られるようになった、100 円均一ショップで販売されているボードゲームやトレーディングカードゲームである。ボードゲーム市場の拡大で、100 円均一ショップを展開する企業が、ビジネスとしての可能性に注目し、継続的に新製品を発売する流れが存在している。少数の駒やカードで遊べるゲーム、こどものお小遣いでも手軽に買えるゲーム群として注目している。
- ・ 「人狼ゲーム、モノポリー、ラミィキューブ」は、発祥の期限や発売時期による区分上の問題で、厳密には本稿のボードゲームに当てはまると言い切れない曖昧な要素があるが、高度なゲーム性を持ち、ゲームを通じたコミュニケーション促進の効能が見込まれる点は同様であるため、近縁種として含めている。
「どうぶつしょうぎ」の分類は、より複雑であるため割愛する。

■このイベントで遊んだゲームの中で、一番面白かったものは何ですか？

ゲームの名前を記入してください。

1 つしか遊んでいない人は、そのゲームの名前を記入してください。

■上に記入したゲームが、どれくらい面白かったかを教えてください。

①とても面白かった

②面白かった

③少し面白かったが、他の遊びほど面白くなかった

④ぜんぜん面白くなかった

■「①とても面白かった」、「②面白かった」と記入した人にお聞きします。

このゲームが面白いと思うところを書いてください。

【イベント中で一番面白かったゲーム、どのくらい面白かったか、このゲームが面白いと思うところ】

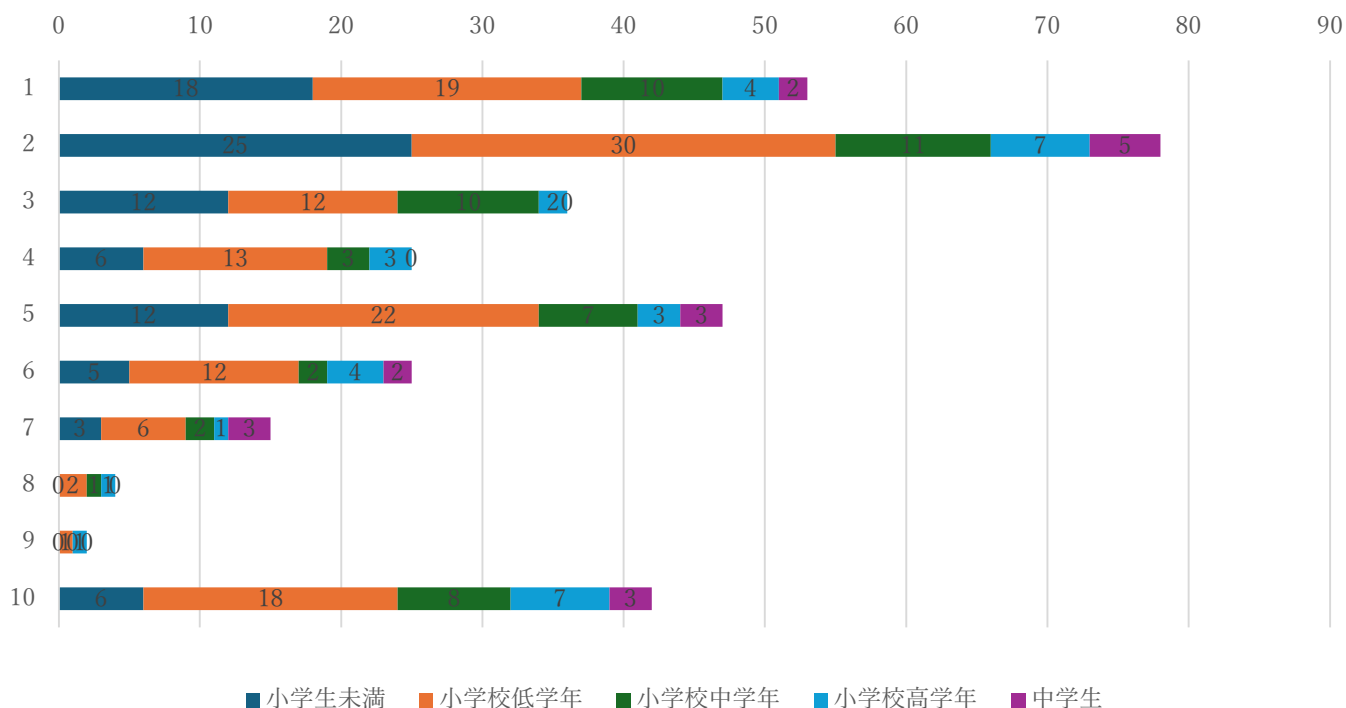
ゲームタイトル	件数	評価の 平均	理 由
Flesh and Blood	1	2.0	・カードの種類が多かったから
KLASK	1	1.0	・マグネットで動かすところ
あいうえバトル	1	1.0	・文字がわかられると倒されるところ
あるでないで！ (四国大学自主制作ゲーム)	1	1.0	・早く同じ絵をそろえることができる
イロトカタチ	1	1.0	・組み合わせて形をつくる
インカの黄金	3	1.3	・行くか帰るかを決めて、宝石を集めるところが面白かった ・災難にあったら宝を全部没収される駆け引きのあるところ ・宝をいっぱい取れたから
ウボンゴ	1	1.0	・みんなで遊んだり、小さいバージョンと違ったから
うんこっていいたい	1	1.0	・みんなで色んなゲームをできることです！！
お邪魔者	1	1.0	・絵がステキだった
おぼけキャッチ	3	1.7	・ママに勝てるどころ ・間違い探しみたいで面白かった ・集中して物を取って、弟に圧勝していたことが楽しかった
音速飯店	1	2.0	
カタンの開拓者	2	1.5	・奥が深い ・説明がよかった
カルカソヌ	1	1.0	・領地を広げて点数を増やすこと
キャプテン・リノ	2	1.0	・積み上げるところ
きらめく財宝	2	1.0	・なんとなく ・ダイヤがいっぱいとれるから
ギリギリタイミングゲーム	1	1.0	・ギリギリタイミングゲームの面白いところは、ハラハラ感がある ・焦ってボールを出してしまうところ
くるりんパニック	3	1.0	・ボタンでコインを守るから ・飛行機を弾くところ・タイミング
コロコロストーン	2	1.5	・誰が先に穴の中に入れるか ・ぐるぐる回すのが楽しい。
侍石	1	1.0	・自分が置いた磁石で、他の磁石も作用してくっつくところ
ソクラテスラ	1	1.0	・面白いところ
ゾン噛ま	1	1.0	・ドキドキした
ツイスター	3	1.3	・色んなところに手や足を動かすこと ・変な体勢 ・色々な動きや体勢が面白かった
ドミノオン	3	1.0	・領地を広げて点数を増やすこと ・ドミノオンの仕組みやイラスト ・何かをカードで買ったりするところ・邪魔ができること
ドメモ	1	1.0	・相手の手札と場札を見て、自分の手札を推理し当てるところ
ナインタイル	1	1.0	・問題がめくられる時
ナンジャモンジャ	2	1.0	・名前を決めて、先に取った方が勝つところ ・名前を決めて、その名前を言って、できて楽しい
バウンスオフ	1	1.0	・コンコンなる
パクモグ	2	1.0	・ジェスチャーを当てるのが楽しかったです ・動作で食べる姿を現すところ
パレット	1	1.0	・組み合わせて絵を作るのが楽しかった
ベルズ	1	2.0	・引付けるところ
宝石ゴンゴン	2	1.0	・叩いて落ちてくるのがよかった ・宝石をハンマーで落とすところ
ポケモンカードゲーム (トレーディングカードゲーム)	5	1.2	・やっててなんとなく楽しかったから ・考えてプレーするところ ・やっててなんとなく楽しいところがある ・勝負があるから ・色々な種類のカードがあるところ
謎解きイベント (謎解き)	1	1.0	・みんなで色んなゲームをできることです！！
2F のカードをアートにするゲーム (正式名称不明)	1	1.0	・子どもでも楽しめて、家族でできる
大乱闘スマッシュブラザーズ (テレビゲーム)	1	1.0	・色々遊べたから
スプラトゥーン (テレビゲーム)	1	1.0	・ネットでできること、色々な武器を選べる
マイクラフト (テレビゲーム)	1	3.0	
	58	1.2	

〔調査結果の考察〕

- ・ 遊びに夢中になっているこども達に、長い内容のアンケートを求めるのは支障があるため、できるだけ簡素な項目設定とした。そのため、他ジャンルの遊びとの面白さを比較するデータまでは得られておらず、所感の傾向が強い考察に留まるが、小学校低学年・中学年が中心のこども達が、そのゲームならではの面白さについて真剣に考え、自分なりの考察を記述してくれたことに、まず感謝したい。
- ・ 注目した部分は、ゲーム盤や駒類など実物を触ったり動かすというボードゲームならではの特性を面白いと回答しているこども達が多数存在することである。そもそも、低年齢層向けのボードゲームは、高度な戦術や抽象的思考を用いたコミュニケーションを軸とするものは避けられ、いわゆる“アクション系”という、ブロックやピースの配置の巧みさを競うシステムのものが多いという背景を加味する必要があるが、実際に、実物のコマやピースを手にとって、上手に運んだり、並べたりするという行為を素直に面白いと感じているこども達が多数であることは事実である。
また、カードをめくったり眺めたり、報酬の宝石コマやチップを受け取って手元に並べるという勝敗に直結しない行為も含めて楽しいという回答が見受けられるのも興味深い。低年齢児の教育では、手先や体全体を使い、動作性を養うという点が重視されるため、楽しく学べるという能力開発の意味でも、大いに歓迎できる要素と言える。
- ・ 「あいいうえバトル」は、各プレイヤーが、それぞれ秘密のキーワードを設定し、自分のキーワードが公開されてしまう前に、ライバルのキーワードを当てるといふ。言葉遊びのゲームである。ひらがな1文字を描いたキャラクター駒を、自分の前に7つ並べる形で、最大7文字までのキーワードを設定する。手番プレイヤーは、「あ」から「ん」までの五十音の1つを宣言する。いわゆる攻撃である。自分のキーワード中の1文字が該当した場合（使っている五十音があった場合）は、その五十音が書かれたキャラクター駒を倒して、公開しなければならない。全部が倒されると負けとなる。
いわゆる“ワード系”という言葉に関するセンスや洞察力を競い合うジャンルであるが、回答者は、「文字がわかれると（駒が）倒されるところ」を面白いと感じている。やられた！という思いで駒を倒し、自分のキーワードの一部を晒すという不利を認める行為に面白さを感じているという点は印象的で、ルール処理のための作業が、キャラクターの可愛い言葉合戦の様子を連想させ、雰囲気的な魅力につながっているという、デザインの重要性を再確認できた。
- ・ 「インカの黄金」のチキンレース的な駆け引き。「カタンの開拓者」、「ドミニオン」、人気トレーディングカードゲーム「ポケモンカードゲーム」の戦術的思考に基づく競技要素。「ドメモ」の論理的思考を楽しむ部分。これらを面白いと感じていると回答した例もあり、ゲームを通じて、高度な状況判断力と行動の決定を楽しんでいる様子が見受けられる。

1-①-B 子どもの遊びに関する課題意識アンケート（保護者用）

【望ましい、重視している子どもの遊び】※上位3つを選択



■ お子様の年代をご回答ください。

①小学生未満 ②小学校低学年 ③小学校中学年 ④小学校高学年 ⑤中学生

■ 子どもの遊びについて、保護者として望ましいと感じたり、重視していることを次の項目から上位3つを選んで記入してください。

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| ①子どもの自主性に任せる（干渉を控える） | ⑥運動やスポーツ競技を通じた成長・健康促進 |
| ②仲間との遊びで交流を深め人との付き合い方を学ぶ | ⑦リラックスやストレス解消になる |
| ③保護者も一緒に遊ぶことで触れ合いの機会とする | ⑧トラブルや過度の出費が発生しない |
| ④知識や技術が向上する | ⑨保護者の手間がかからない |
| ⑤好きな事に打ち込む | ⑩幅広い体験、貴重な経験を得る機会になる |

	設問の回答	こどもの数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
1	小学生未満	29	18	25	12	6	12	5	3	0	0	6	87
2	小学校低学年	45	19	30	12	13	22	12	6	2	1	18	135
3	小学校中学年	18	10	11	10	3	7	2	2	1	0	8	54
4	小学校高学年	11	4	7	2	3	3	4	1	1	1	7	33
5	中学生	6	2	5	0	0	3	2	3	0	0	3	18
	合計 (回答数)	109 (63)	53	78	36	25	47	25	15	4	2	42	327
	%	100%	48.6 %	71.6 %	33.0 %	22.9 %	43.1 %	22.9 %	13.8 %	3.7 %	1.8 %	38.5 %	

〔調査結果の考察〕

- アンケート回答数は63件（保護者63名分）であるが、1名の保護者に複数名のこども（兄弟姉妹）がいる場合は、各人について回答を求めたため、109件（こども109名分）のデータとなっている。
そのため、%算出の分子は63ではなく109とし、109名のこどもに対して、それぞれの保護者が望ましく重視している遊び要素の割合を求めたという形としている。

項目を割合順に並べると次の通りとなる。

②仲間との遊びで交流を深め人との付き合い方を学ぶ	71.6%
①子どもの自主性に任せる（干渉を控える）	48.6%
⑤好きな事に打ち込む	43.1%
⑩幅広い体験、貴重な経験を得る機会になる	38.5%
③保護者も一緒に遊ぶことで触れ合いの機会とする	33.0%
④知識や技術が向上する	22.9%
⑥運動やスポーツ競技を通じた成長・健康促進	22.9%
⑦リラックスやストレス解消になる	13.8%
⑧トラブルや過度の出費が発生しない	3.7%
⑨保護者の手間がかからない	1.8%

- ②は、全体で71.6%という顕著に高い項目となった。全ての年齢層で1位（小学校高学年は同率1位）となっており、保護者視点では、友人たちとの遊びを通じたコミュニケーションにより、交友関係を広めたり、人間関係を学んで成長することへの期待が極めて大きいことが分かる。

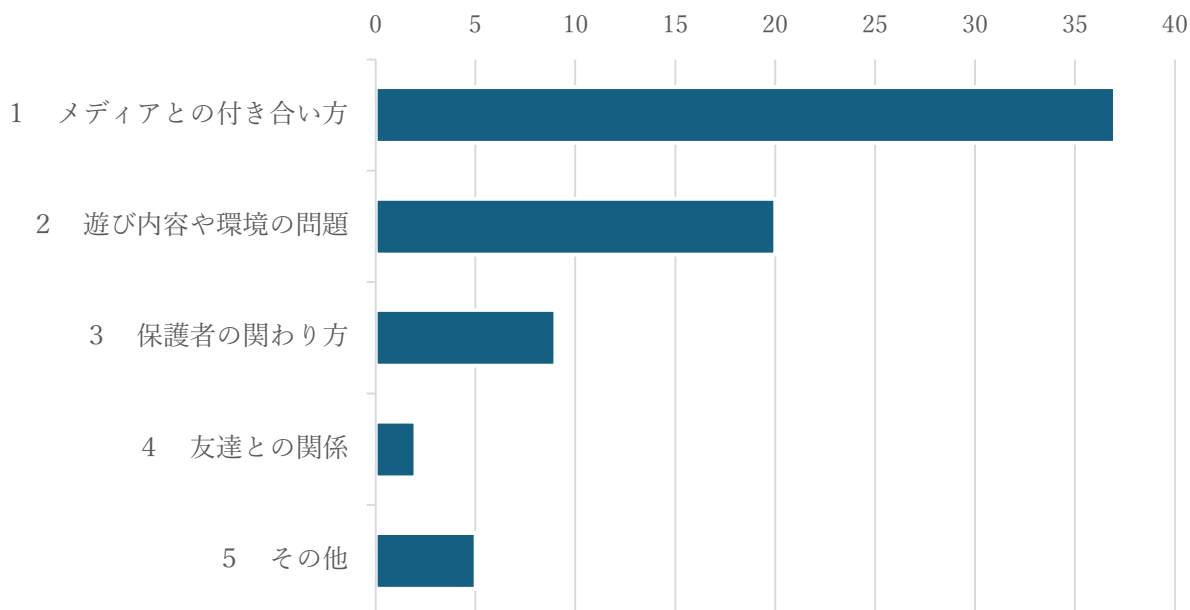
- 興味深いと感じたのは、第2位の①で、調査前の推測では、低年齢層のこどもの遊びは、生活習慣や教育面での義務感が働くことから重視する割合が高く、年齢層が上がると、こどもの自立が進むにつれて、重視度合いが下がるだろうと考えていたが、データは逆の形である（小未満 [18/29] 62.1% 小低 [19/45] 42.2% 小中 [10/18] 55.6% 小高 [4/11] 36.4% 中 [2/6] 33.3%）。

最低割合の中学生的場合でも、3割の保護者が上位3位に入る重要項目に挙げているため、全体として保護者の関心が高い項目であることに間違い無いが、なぜこのような結果となったかを考察してみたい。

一つの解釈として、「子どもの遊びについて、保護者として望ましいと感じたり、重視している」という設問の趣旨を、“現在充実させている”という意味でなく、“不十分な点があるので、充実させたいと望んでいる”という意味として捉えた回答者が多かったのではないかという説明が可能ではないか。小学生未満のこどもたちの遊びは、保護者が選択（誘導）したり、一緒に付き合う形がほとんどとなるため、「自主性に任せる遊び環境が本当は望ましいのだが・・・」と考えての回答という解釈である。同様に、中学生の遊びに親が干渉するというケースは相当減少する（しようとしても嫌がられる）と考えられるので、保護者が主体的に関わる（ことができる）課題とは認識されづらいことにより、比較的少ない回答割合となっていると考察する。

いずれにせよ、回答割合の多い、例えば3割を超えている上位5項目「②仲間との遊びで交流を深め人との付き合い方を学ぶ 71.6%」、「①子どもの自主性に任せる（干渉を控える） 48.6%」、「⑤好きな事に打ち込む 43.1%」、「⑩幅広い体験、貴重な経験を得る機会になる 38.5%」、「③保護者も一緒に遊ぶことで触れ合いの機会とする 33.0%」は、保護者目線でのこども達の遊び環境充実ニーズとして提示可能だろう。

【遊び環境（時間、対象、遊び方）についての気がかりな点】※自由記述を整理



■子どもの遊び環境（時間、対象、遊び方）についての気がかりな点（課題意識）をご回答ください。

①気がかりな点は特にない

②気がかりな点はあるが、具体的な対処を取るほどでもない（口頭での促しや注意に留まる）

③気がかりな点があるので、具体的な対処を取っている

④非常に気がかりで悩んでいる

※上記で①以外の回答を選択した方は、気がかりな点をご記入ください（自由記述。無回答も可）

【遊び環境で気がかりな点】

設問の回答	回答数	%
1 特にない	25	22.9%
2 あるが具体的な対処は取っていない	58	53.2%
3 あるので具体的対処を取っている	18	16.5%
4 非常に気がかりで悩み	5	4.6%
無回答	3	2.8%
合計	109	100.0%

【気がかりな事項の自由記述コメント整理】

設問の回答	件数	%
1 メディアとの付き合い方	37	50.7%
2 遊び内容や環境の問題（※）	20	27.4%
3 保護者の関わり方	9	12.3%
4 友達との関係	2	2.7%
5 その他	5	6.8%
自由記述コメント数：58件	73	100.0%

※「2 遊び内容や環境の問題」は、
「1」を要因とする事項を含まない。

〔調査結果の考察〕

- ・ こども達の遊び環境で気がかりな点の有無及びその深刻度を調査した。この項目は、表でのデータ掲載に留め、グラフ化はしていない。気がかりな点の深刻度は4段階とし、気がかりな点があるとする②③④の回答者に、具体的に気がかりな点を自由記述形式で回答してもらった。
自由記述の表現は様々だが、共通するテーマとしてまとめられるものを、「1.メディアとの付き合い方」、「2.遊び内容や環境の問題」、「3.保護者の関り方」、「4.友達との関係」、「5.その他」の5つに分類しグラフ化により比較した。
なお、自由記述の回答数自体は、58件だが、例えば「親と一緒に遊ぶ時間を作れないので、YouTube任せになってしまっている」という文章は、1と3の両方にカウントしている。そのため件数としては73件となっている。
- ・ 問題の有無と深刻度に関する全体的な結果として、全体の約76%の保護者が「1.特にない(22.9%)」、「2.あるが具体的な対処は取っていない(53.9%)」と回答しており、こどもの遊びに関する問題が、非常に気がかりな悩みとなっていたり、具体的な対処を取るレベルまで深刻化している層は、約21%で比較的少数派と言える結果となった。
(休日の親子連れボードゲームイベント参加者という回答者層の特性には留意の必要があり、県内の保護者全体の問題傾向把握には別途の調査が必要であろう)
- ・ 「1.メディアとの付き合い方」は、YouTubeやサブスクでの動画視聴、電子ゲームへの熱中に関する問題である。回答数は37件で、全体の約5割となり最多である。具体的内容のほとんどが、熱中の余り、「生活習慣上として望ましく無い形になっている(いつまでもダラダラ、起床就寝時間の乱れ)」、「やるべきことのタスク管理に問題が生じている」というものだった。なお、回答データとなったこども達の年齢層が低いせい、付き合い方を悩ませるメディアとして、スマートフォンを挙げる例は1件に留まった。
- ・ 「2.遊び内容や環境の問題」は、上記1の要素を含まない、それ以外の遊び内容や環境に関する問題である。回答数は20件で第2位、全体の27.4%を占める。具体的内容は、「外遊びが少ない」、「友達同士が誰かの家に集まるという機会が少ない」という遊び内容の偏りを指摘するコメント割合が多い。理由として、「集まる家の保護者の負担が大きい」、「こどもだけの外遊びのリスクが気になる」という記述が見受けられた。また、自宅が狭い。外で遊べる場所が少ないという意見も存在する。読書の量や時間が少ないと感じるというコメントも3件見受けられた。
- ・ 「3.保護者の関り方」は、9件の回答があるが、この問題を単独のものとして回答した方はおらず、1又は2との複合的な問題として認識されている点が特徴である。具体的には、「親と一緒に遊ぶ時間を作れないのでYouTube任せになる」、「友達と集まる形の遊びが少ないので、親と一緒に遊ぶパターンが多い」、「外遊びは親の見守りが必要なので、気軽に選択しづらい」などの、最近の社会や家庭環境からの保護者の事情を反映するような傾向がみられる。
- ・ 「4.友達との関係」は、具体的内容を示す記述が無かったので詳細不明。
- ・ 「5.その他」は、「ルールを守らない」、「物を投げるなどの危険な行動」、「兄弟喧嘩」、「発達支援施設への通所」などが挙げられている。

■ボードゲームを通じての【能力開発】

- ①期待できる（他の遊びと比較して優位性がある）
- ②ある程度期待できる（他の遊びと同程度には）
- ③期待できない
- ④分からない

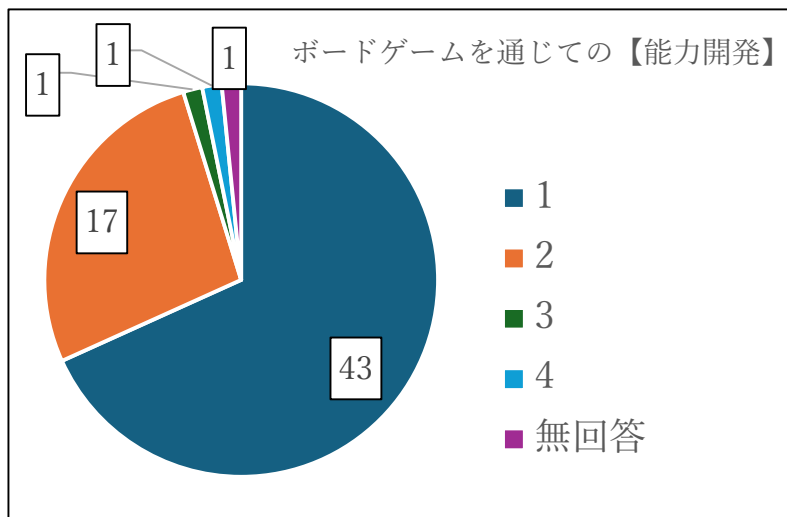
上の質問で①又は②と回答した方は、どのような能力の開発を期待できるかを記載してください。

■ボードゲームを通じての【学習意欲向上】

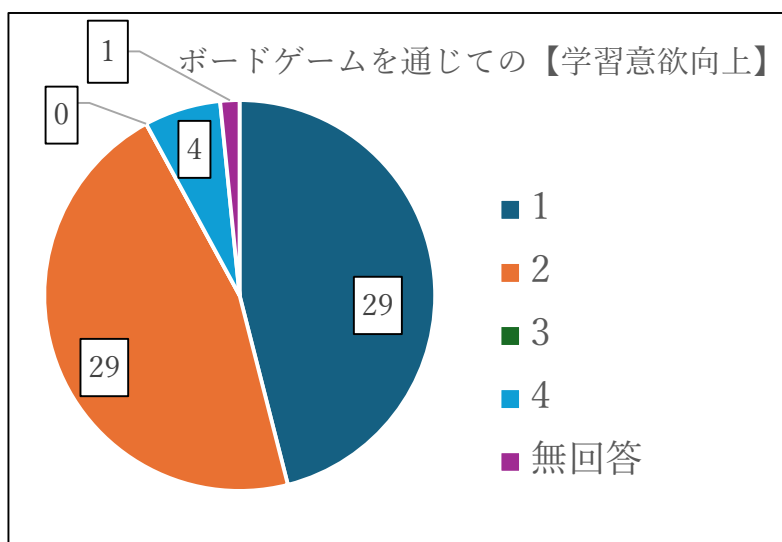
- ①期待できる（他の遊びと比較して優位性がある）
- ②ある程度期待できる（他の遊びと同程度には）
- ③期待できない
- ④分からない

■ボードゲームを通じての【親子間のコミュニケーション促進】

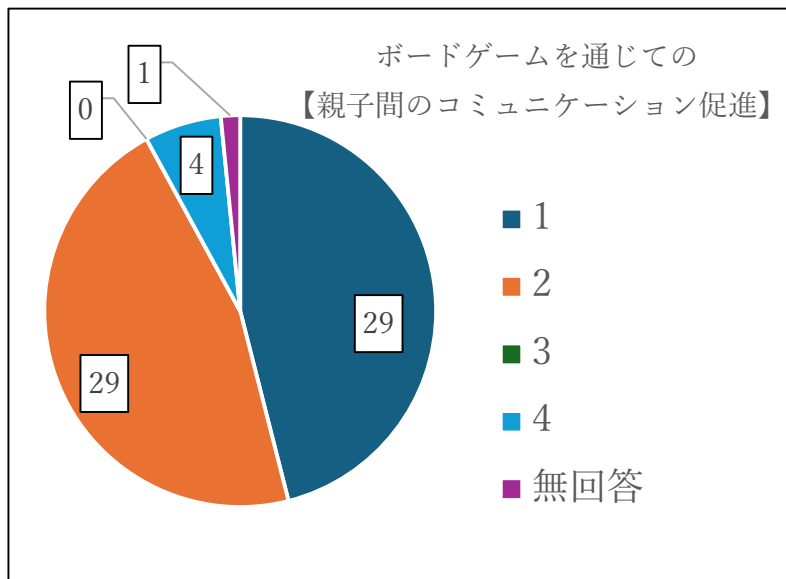
- ①期待できる（他の遊びと比較して優位性がある）
- ②ある程度期待できる（他の遊びと同程度には）
- ③期待できない
- ④分からない



設問の回答	回答数	%
1	43	68.3%
2	17	27.0%
3	1	1.6%
4	1	1.6%
無回答	1	1.6%
合計	63	100.0%



設問の回答	回答数	%
1	29	46.0%
2	29	46.0%
3	0	0.0%
4	4	6.3%
無回答	1	1.6%
総計	63	100.0%



設問の回答	回答数	%
1	50	79.4%
2	11	17.5%
3	0	0.0%
4	0	0.0%
無回答	2	3.2%
総計	63	100.0%

〔調査結果の考察〕

- ・ 本調査研究の骨子であり、タイトル名称としている「ボードゲームを通じた能力開発と学習意欲向上」、加えて「親子間のコミュニケーション促進」効果をアンケート調査により検証した。

本書上の記載はないが、アンケート回答の保護者が、イベント中に印象的だったボードゲームとその理由を記述する設問もあり、前述したボードゲームの効用を裏付ける形のコメントも複数確認できる。例えば「ルールが簡単で幼稚園児でも楽しめた」、「大人もこどもと一緒に盛り上がった」、「大人と6歳のこどもが対等に戦うことができた」、「こどもに負けてしまった」、「パパの方が熱中していた」、「他のこどもとも一緒に楽しんだ」などである。どのゲームタイトルが、どのような評価を得たのかの分析・提示は、本考察を補完する情報になり得るが、紙幅都合により、調査結果の自体の掲載は割愛する。

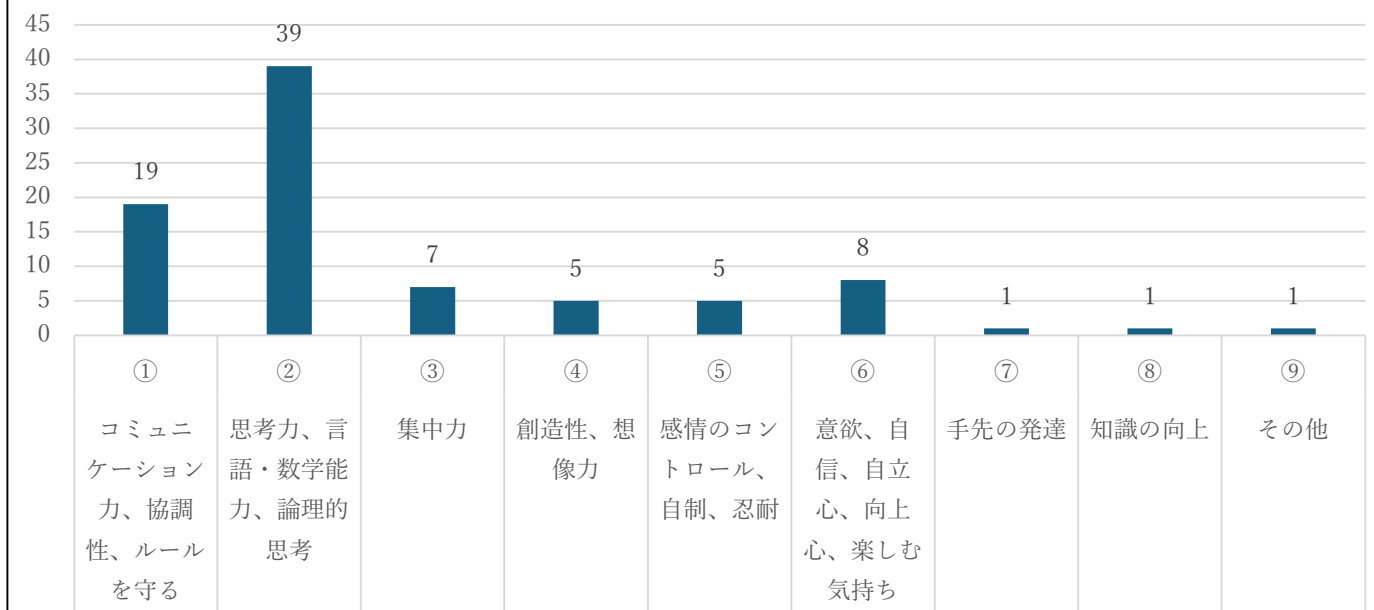
- ・ 【能力開発】、【学習意欲向上】、【親子間のコミュニケーション促進】のいずれも、「①期待できる（他の遊びと比較して優位性がある）」及び「②ある程度期待できる（他の遊びと同程度には）」と回答した保護者が9割を超える結果となった。3つの効能の中で、最も期待されているのは【親子間のコミュニケーション促進】であり、他の遊びよりも優位性があるという最も高い評価の①が約80%、期待できない③の回答は0%である。

先に挙げた保護者向けのアンケートでは、社会環境の変化により屋内のこどもの遊びに親が関わるケースが多いという傾向が確認できる。親とこども、年齢の離れた兄弟姉妹同士と一緒にあって、遊びに熱中する時間を創出できるボードゲームが果たす役割は、今後一層期待されると考える。

【学習意欲向上】の効能は、ボードゲームならではの優位性があるとした①の層が46%存在するが、他の遊びと同程度とする②の層も46%、④のわからないが6.3%と、他の2種ほど高い評価は得られていない。例えば、電子ゲームの教育利用は、ボードゲームよりも展開が進んでいると言え、有名タイトルの「マインクラフト」の遊びを教育プログラムとして行う例や、各地域の地理や文化という社会科の教材ツールとして、「桃太郎電鉄」の教育バージョンが発売されたりという例は、マスメディアのニュースやWEB記事でも注目されている。昨今、特に重視されている幼少期からのプログラミング教育との親和性が高い点も電子ゲームの教育活用の強みだろう。

筆者は、遊びを通じた学習意欲向上が、ボードゲームで行われることに特別の意義があるとはまでは考えていないが、学習グループのコミュニケーション促進という副次的な効能面では、ボードゲーム活用を積極的に検討する余地があると考える。後述の、地域教育の教材カードの項で詳しく述べたい。

【ボードゲーム活用で開発が期待できる能力】※自由記述を整理



	設問の回答（類似記述の分類後）	件数	%
①	コミュニケーション力、協調性、ルールを守る	19	37.3%
②	思考力、言語・数学能力、論理的思考	39	76.5%
③	集中力	7	13.7%
④	創造性、想像力	5	9.8%
⑤	感情のコントロール、自制、忍耐	5	9.8%
⑥	意欲、自信、自立心、向上心、楽しむ気持ち	8	15.7%
⑦	手先の発達	1	2.0%
⑧	知識の向上	1	2.0%
⑨	その他	1	2.0%
	自由記述コメント回答数＝回答人数 （分類整理後の件数は 86 件）	51 (86)	

〔調査結果の考察〕

- 前掲の「ボードゲームを通じた【能力開発】」の調査項目で、4段階評価の上位2項目、「①期待できる（他の遊びと比較して優位性がある）」、「②ある程度期待できる（他の遊びと同程度には）」と回答した方に、どのような能力の開発が期待できるかを自由記述式で回答を求めた。

自由記述の表現は様々だが、共通するテーマとしてまとめられるものを、上表の9項目に分類しグラフ化により比較した。なお、自由記述の回答数自体は、51件だが、例えば「考える力、集中力が高まりそう」というコメントは②と③の両方にカウントしている。そのため件数としては86件としている。

調査結果の集計表を、回答割合順に並び替えたものとして掲載する

項目番号	設問の回答（類似記述の分類後）	件数	%
②	思考力、言語・数学能力、論理的思考	39	76.5%
①	コミュニケーション力、協調性、ルールを守る	19	37.3%
⑥	意欲、自信、自立心、向上心、楽しむ気持ち	8	15.7%
③	集中力	7	13.7%
④	創造性、想像力	5	9.8%
⑤	感情のコントロール、自制、忍耐	5	9.8%
⑦	手先の発達	1	2.0%
⑧	知識の向上	1	2.0%
⑨	その他	1	2.0%

- ・ 項目番号②は、「考える力」全般の能力開発ツールとして効能が期待できるとする評価である、76.5%で第1位となった。第2位の「①コミュニケーション力や協調性」に対して、2倍以上の保護者が期待を寄せているという形になる。調査前の推測では、①が第1位ではないかと考えていたが、②の評価が突出して高いという結果になった。

小学生以上を対象とするボードゲームは、ゲーム盤や駒のデザイン、ゲームの背景などに、まず注意を引かれる（中世の無人島開拓、シルクロードの商人となつてのビジネス、海賊船の船長になつての冒険や組織運営、先進国の首脳になつて環境保護と自国の経済的利益を秤にかけると、多種多様）。

実際にプレイしてみると、高度な頭脳競技として成り立っていることに気付かされる。例えば、全体のカードと自分の手札から、山札とライバルの手札内容を確率的に計算し、状況を把握したうえで、合理的な行動を選択するという高度な思考力が必要である。加えて、プレイ中の発言という形で、ブラフ（はったり）が加わったり、他のプレイヤーの表情や発言にも注意し、ライバルの状況や行動を洞察するという心理戦の要素も多分に含んでいる。

小学生以下を対象とするゲームでも、作業の巧みさだけでは完結せず、シンプルなルールの中にも全体の状況を見て、最適な行動を考え選択するという工夫を持たせているものが数多い。この点に着目し、ボードゲームは、第1に「考える力」の向上が期待できるものと、評価した保護者が多かったと結論付けておきたい。

ゲームを通じた「考える力」の育成は、電子ゲーム、将棋、囲碁などでも同様の期待が可能だが、④の「創造性、想像力」向上ツールとしての可能性は、ボードゲームに期待できる部分が大いのではないかと。ボードゲームには、連想や造形、イメージの洞察・具現化（表現）というアクションを取り入れている物も多いため、計算や戦術的判断が苦手（楽しくない）という方も親しみ易い。右脳的分野のトレーニングツール、知的競技という活用法は、今後一層の発展を見込めるだろう。

- ・ コミュニケーション面でのボードゲームの効能は、他の項目でも多く述べているため、特に良好なコミュニケーションの土台となる、感情のコントロールに関する考察を記述する。

感情の自制や勝ち負けの結果に終始しない向上心の育成をボードゲームに期待する保護者が少なくないことは、上記の調査結果にも示されている（④9.8%）。この分野でも、電子ゲーム（eスポーツ）や囲碁・将棋などは、同様の効能を発揮するだろうが、ボードゲームは、多種多様なゲームの中から、より自分のこどもに向けたタイトルをチョイスできる点、ルール理解や楽しむための熟練に必要な労力が少ないため、付き合いやすい（知らないゲームの遊び方を一から覚えるのが大変、下手なので勝負相手になってあげられないという事態が起こりづらい）という点で、活用しやすいツールだと言える。保護者達が、先の設問項目で、【親子間のコミュニケーション促進】ツールとしてのボードゲームの有効性を最も高く評価しているのは、この特長に起因するところも大きいと考察する。

【特定テーマの無い自由記述コメント】

- ・ 以下は、保護者向けアンケートの最後の設問として設けた、特定テーマの無い自由記述コメント集である。イベントに参加いただいた保護者からの生の意見として、選別せず、最低限の修正（明らかな誤字など）で掲載する。

いつも楽しいイベントを主催していただきありがとうございます。また機会があれば参加したいです。
イベントでは今まで知らなかった新しいゲームを体験できたり、遊び方を教えてもらえて世界観が広がりとっても楽しいです。
ウノやトランプはお家でしていますが、お家でないゲームが体験でき良かったです。子ども達も楽しそうにしてました。ゲームの時間がどうしても長くなりがちですが、このようなカードゲーム遊びをする時間もぜひ取り入れていきたいと思いました。ありがとうございました。
たくさんのボードゲームを経験でき、いつも楽しませてもらってます！ルール説明もわかりやすく、親も楽しいです。
テレビゲームやスマホ、ユーチューブより断然良いと感じた。
とっても楽しい時間でした。なかなか家ではできないのでうれしかったです。
なかなか、子どもの遊びにつき合う時間がとれてないと思っていたので、少しでも時間を作って一緒に考えたり笑ってたりしたいです。
なかなか、沢山のボードゲームで遊ぶ機会がないので、このような機会がまたあるとうれしいです。
ボドゲは知育の側面があり、教育として利用価値がある。
またこのような機会を設けていただけると嬉しいです。
みんなで楽しんだり同じ時間を共有できていいなと思いました。
めっちゃ応援してます。
モニターを使わない遊びを好きになってもらいたい（育ってもらいたい）
ルールを丁寧に説明してもらえて楽しめました。ありがとうございました。
以前からテレビゲームやユーチューブを見るより良い遊びと考えている。上の子の通っている療育施設でもよくボードゲームをしているので家庭でも前向きに買いたいと思う。
学童や預かり教室にもっと広まると有意義なコミュニケーションが取れると思う。加古川市のラミイキューブのようになればよい。
楽しいゲームがたくさんあって、子どもを試せてよかったです。
今日はありがたかったです。また定期的にお願ひしたいです。
昨年度、四国大学交流プラザでのボードゲームに参加させていただきました（4年生の時、現在は5年生）。その時の楽しい体験があります。今日もありがとうございました。
子どもがスポーツが少し苦手なので、ボードゲームは「楽しいし得意」と感じている様子なのが、親としてうれしかったです。
子ども達にTVゲームを持たせておらず、幼い頃からボードゲームで遊んでいます。このようなイベントがあることを知り、とても嬉しいです。又、参加させてください。
児童館のような場所で、ルールを教えてくれる大人がいるところで、子どもが自由にゲームを遊べる場所があるとうれしいです
昭和の時代なので、なつかしくて良いと思う。
色んなボードゲームをできて、今後買う物が決まってよかったです。
色んな遊びができて楽しかったです
色々なボードゲーム等を通じてコミュニケーションや集中力がアップするのではないかと思います。
触れたことのないゲームがたくさんあると知りました。大人の方がやさしく接して下さったのも良い経験になりました。ありがとうございます。
体験イベントが多く開催されると嬉しいです。
体験したことないゲームがたくさんあって、興味の幅が広がって楽しいと思える気持ちが芽生える。とても、良い機会ができる体験です。これからもっと広げてほしいです。
地域への展開等期待
丁寧に最後まで根気強く教えていただき、ありがとうございました。

調査研究 I - ②

<テーマ>

こども及び親子向けボードゲームイベント開催

<概要>

四国大学交流プラザ及び県内の教育機関・福祉施設等で、こども及び親子連れをメインターゲットにしたボードゲームイベントを開催。学外での地域貢献活動として、学生（ボードゲーム部員）の主体的・積極的な参画を求めると共に、学外団体との連携により一層の成果向上を図った。

<目的>

- ① イベントでのゲーム体験を通じた、こどもの能力開発と学習意欲向上への働きかけ
- ② 保護者・教育保育関係者を中心に、新しい遊び文化としてボードゲームを紹介する。ボードゲームの効能は、こどもだけを対象とするのではなく、親子間・友人間・社会人同士のコミュニケーション促進にとっても有力なツールになり得ることを体験を通じての認知向上を図る
- ③ こどもや親子連れをメインターゲットとしたイベント開催による地域活性化
- ④ プロジェクトに賛同する学外団体、教育・福祉機関との連携強化
- ⑤ 学生（ボードゲーム部員）の地域活動促進。イベントの企画・運営やインストラクター業務を通じての成長を図る
- ⑥ 調査研究Ⅱとの相互補完要素として、教材カードゲームのテストプレイと評価の場としてイベントを活用した。県事業の一環である意義として、ボードゲームが「徳島の地域理解と郷土への愛着涵養」を促進するツールにもなりうることの認知向上を図る

<具体的内容>

以下、8件のイベントを開催した。

(1) 徳島県立みなと高等学園での出張授業	
実施日時：令和6年8月1日（木） 10：00～12：00	場所：徳島県立みなと高等学園 （小松島市中田町）
イベント内容： 3年生対象の夏休み登校日の特別授業として実施されたもので、生徒と先生が一緒になってのボードゲーム体験がメイン内容。BG Kids とくしま、ボードゲーム部、有志ボランティアがインストラクターを担当。生徒約25名に対して10名以上の先生が参加され、5名～6名のテーブルに分かれ、一緒に遊んでいた。 BG Kids とくしま代表の中西裕子氏が、ボランティアスタッフのリーダーと調整役を担当し、学校との事前相談を実施した。生徒によっては、コミュニケーション、感情のコントロール、抽象的な概念の言語化などを苦手としがちという特性への配慮（個人情報ではなく、みんなでボードゲームを遊ぶ際に留意すべき全体的傾向）の説明があり、参加スタッフに共有の上で、事前準備を行った。 参加スタッフの事前相談により、全体の特性に配慮した上で、楽しく、遊びやすく、遊びを通じて交流や対人理解が深まりそうなゲームを選定した。絵柄や図形を合わせるパズル的なゲーム、ブロックを上手に並べたり詰んだりする作業の早さや正確さを問われるゲーム、記憶力が必要なゲーム、度胸と冷静さの両方を必要とし、場の状況を見極める判断力が必要なゲーム、声を張り上げてカードを交換し合うゲーム、デザイン性が高いアーティスティックなゲームなど、様々な好みや特性に対応できるお勧めのゲームが用意された。また、ルール説明や進行手順の工夫を考えるなどの準備も行い、参加者全員から「面白かった!」と言って欲しいという目標に向け、スタッフの熱意は高かった。	

当日のイベントは好評で、楽しい遊びと学びの時間となった。「時間を忘れて楽しめた」、「このゲームを気に入ったので自分でも買いたいです。どこで買えますか？」などのコメントを生徒から聞き、スタッフ一同に感激の思いがあった。
イベント後、教頭先生から講評とお礼の挨拶をいただき、別室で発達障害を持つ生徒の教育・支援についての取り組みや、ボードゲーム活用の可能性についてのお話をいただけるという貴重な機会となった。

(2) 四国大学交流プラザゲームフェス「げむすとり」開催

実施日時：令和6年10月27日（日）
11：00～17：00

場所：四国大学交流プラザ
（徳島市寺島本町西）

イベント内容：

四国大学は地域に貢献する開かれた大学として様々な活動を展開しており。地域活動の場として徳島駅エリアに交流プラザを設けている。ボードゲーム部及びe-スポーツ部は、ゲームによる教育研究や社会での交流を主たる活動方針としていることから、学外の広い地域住民を対象としたイベントを実施してきた。

本イベントは、前述イベントの一環にあたるもので、両サークル、徳島県内のアナログゲームファンコミュニティ「徳島ゲームストリート」の有志団体が共催する地域活性化及びゲームを活用した教育・社会活動の認知向上を目的としたゲームイベントである。

「徳島ゲームストリート」有志団体の代表者であり、イベントの総責任者を担当した中岡将太氏の発案で、ボードゲーム、e-スポーツ、謎解きイベントに加え、コスプレイヤーの来場を呼びかけ、会場内に撮影可能コーナーを設けた他、コスプレ衣装でのゲーム参加を可とした。

県内や近隣地域の若者を引き付ける地域イベントとして、アナログゲーム（ボードゲーム、トレーディングカードゲーム、謎解きなど）、デジタルゲーム（e-スポーツ）、コスプレの団体が別々に活動するのではなく、合同イベント開催を通じて連帯することで、異なるファン層を結び付け、社会からも一層の注目を集めるという趣旨での企画・運営となり、5階建てのプラザのほぼ全館を利用する形での大型イベントとなった。

ボードゲーム部は、親子連れ層をメインターゲットとしたイベント運営を行った。来場の親子連れにボードゲーム体験のインストラクターを担当し、「子どもの遊びに関するアンケート」調査を実施した。

(3) 大学祭でのボードゲーム体験イベント開催

実施日時：令和6年11月9日（土）・10日（日）
10：00～16：00

場所：四国大学附属図書館1F
（徳島市応神町古川）

実施内容：

ボードゲーム部では、サークルの活動紹介、ボードゲームの普及活動、イベント運営や来場客へのインストラクター業務を通じた部員の成長を目的とし、例年の行事として11月の大学祭でボードゲーム体験イベントを実施している。本年度は親子連れ来場者を対象に「子どもの遊びに関するアンケート」調査も実施した。

(4) 鳴門市内の小中学校支援学級合同行事への出張イベント

実施日時：令和6年12月9日（月）
9：45～10：45

場所：鳴門市明神小学校
（鳴門市瀬戸町明神）

実施内容：

鳴門市内の明神小学校、鳴門西小学校、鳴門中学校、瀬戸中学校の支援学級合同行事として例年開催されている。開催主体は鳴門市教育委員会。行事内のプログラムの1つとして、学外インストラクターを招いてのボードゲーム会という形式で実施。BG Kids とくしまが代表となり準備調整を担当、本学ボードゲーム部も連携のボランティアグループとして、有志の方々と共に参画した。小学生・中学生、教員、保護者が一緒になっての賑やかなイベントとなった。

(5) シケースリー主催によるグローバルスポーツ交流会 会場内のボードゲーム交流コーナー運営	
実施日時：令和6年12月15日(日) 10:00~15:50	場所：四国大学しらさぎ球技場 (徳島市川内町鶴島)
実施内容： シケースリーは、四国大学外国人留学生の活動グループ名。学内外の国際交流やボランティア目的として活動している。今回、地元企業、他校のボランティア学生グループ、地域の外国人サークル等の方々を招いてのサッカー大会を主催することとなり、室内イベントとしてボードゲーム体験コーナーも設けたいということで、本サークルとBG Kids とくしまが運営団体となった。 シケースリーのリーダー「TRAN QUOC DAT (チャン クオック ダット)」さん自身がボードゲームファンであり、ボードゲームは、年齢だけでなく、文化や言葉の壁を越えて交流を促進するツールであるため、スポーツが苦手な方も、イベントを楽しんで仲良くなれるようにとの意図での依頼だった。当日は様々な国籍の方々が交わってゲーム盤を囲んでいた。	

(6) キッズゲームまつり 2024 冬の祭典「遊び≡学び」開催	
実施日時：令和6年12月22日(日) 13:00~17:00	場所：四国大学交流プラザ (徳島市寺島本町西)
実施内容： 四国大学ボードゲーム部及びe-スポーツ部、BG Kids とくしま、徳島ゲームストリート有志のスタッフによる共催イベント。5階建てのプラザのほぼ全館を会場とする地方有数の大型イベントとなった。この形式のイベントは、過去数回の開催実績があり、毎回150名から200名に達する参加者を迎え、地元メディアの取材例も複数回有する。 今回、新たな試みとして、ゲームと教育をメインテーマにした「遊び≡学び」の合同イベントとして企画・実施した。本プロジェクトの一環として、調査研究の成果としたいという意図は有しているが、共催団体のe-スポーツ部、BG Kids とくしまも各団体の理念に合致するものとして、当初から意見が一致していた。 定番の「ボードゲーム」、「e-スポーツ」、「謎解きイベント」に加え、「木のおもちや」、「手品」、「簿記」、「数学」、「科学」、「体育」、「防災」、「アート」、「音楽」、「徳島の地域理解」、「地方自治(住民参加)」、「国際理解(交流)」など、様々な分野からコーナー出展者を募り、多種多様な遊びと学びのお祭りとして、終日活況を呈した。全体の参加者は200名を超え。地元ケーブルテレビ局が取材に訪れ、ゲーム教材も取り上げていただいた。 前述の「徳島の地域理解」をテーマとするコーナーは、ボードゲーム部が担当するブースの1つで、製品版のカードゲーム教材「あるでないで!」と「TOKUSHIMA 明治to令和」のプレイ及び評価、「子どもの遊びに関するアンケート」調査の場として運営した。 なお、同じフロアに、徳島大学環境防災研究センターと同大学の防災サークルが運営する「災害伝承カルタゲーム」の体験ブースもあり、自団体の取り組みとお互いの教材ゲームを体験・評価し合うという、ゲームを通じた地域教育促進の連帯を確認し合えた貴重な機会にもなった。 また、党派を超えた四国の若手議員が集まり、ボードゲームを通じて地域住民の方々と気軽にコミュニケーションを取ることで、地方自治や住民参加への関心を高めて欲しいという趣旨で、議員さんとのゲーム交流というコーナーが設けられたり、ウクライナ・マリウポリ市の元美術館職員の方が、日本への避難の際に持参したという、マリウポリ市の市民活動をテーマにした珍しいボードゲームを展示し、本人が解説を行うという、この種のイベントでは珍しい社会性の高いイベントとなった。	

(5) 児童養護施設たちばな学苑への出張イベント	
実施日時：令和7年1月4日(日) 13:30~15:30	場所：児童養護施設たちばな学苑 (阿南市宝田町)
BG Kids とくしま代表の中西裕子氏から、9月中旬に同施設への出張イベントを行ったところ非常に喜ばれた。施設の先生方は、入所のこども達に様々な体験や施設外の人達と触れ合う機会を作りたいと努められており、本事業の出張イベント先に児童養護施設も含めてはどうかとの、提案をいただいたことがきっかけで実施に繋がった。	

12月22日(日)の本事業イベント会場で、たちばな学苑の先生とお会いすることができ、冬休みの特設イベントとして出張ボードゲーム会を開催する運びとなった。BG Kids とくしまとボードゲーム部、有志のボランティアがインストラクターを務め、未就学年齢から中学生まで広い年代のこどもとボードゲームで遊び交流を深めた。

また、製品版の教材カードゲームを紹介の上、プレイと評価をお願いし、先生方やこども達双方に協力いただくことができた。

先生から、こども達の遊び環境向上に常に配慮しており、良質な娯楽用品のニーズがあると伺ったため、カードゲーム教材を1セットずつ贈呈し、広く施設で使用いただくと共に、遊びと学びのツールとしての継続的なモニター調査に協力いただけるようお願いした。

(8) 徳島市八万小学校 PTA 行事への出張イベント

実施日時：令和7年1月19日(日) 場所：徳島市八万小学校

イベント内容：

小学校のPTA行事の一環として開催される「新春ボードゲーム大会」に、BG Kids とくしまとの連携で団体参加。ポケモンカードゲームコーナーとボードゲームコーナーを設けることとなり、ボードゲーム部は後者を運営した。製品版カードゲーム教材の体験・評価を行い、「子どもの遊びに関するアンケート」にも多数の協力をいただくことができた。

5F フォーラム ホール (総合案内) 学んで遊べるブースが大集合！

- 子どもから大人まで楽しめるボードゲーム体験会
BG kids トクシマ & 徳島ゲームストリート有志 & 徳島大学 ToySoldier
- カードゲーム体験会
徳島大学テーブルゲームサークル & 徳島ゲームストリート有志
遊べるカードゲーム (ポケモンカード・遊戯王・デュエルマスターズ・ワンピースカード) 全4種類
全4種類のうち、3種類で構成されたお楽しみプレゼント！
- 子どもから大人まで！簿記を学べるボードゲームで遊ぼう！
社長簿記ゲーム協会 & ネットスクール株式会社
(協力：山田サキシロー塾こども簿記教室 スーパー簿記小学生ハル君)
- 木のおもちゃ体験会 (対象：主に未就学児)
とくしま おもちゃの広場 岡だまり おもちゃコンサルタント森尾千秋先生
- テーブルマジックショー & テーブルマジック教室
徳島テーブルマジックの会 (材料費：300円 (マジック作品の持ち帰り可))
- DTM 作曲体験会
徳島大学 作曲 DTM 研究部
- 数字を使ったボードゲームで遊ぼう
数学・物理専門 阿部塾

3F キャンパスギャラリー (特別企画) ゲームを遊んで郷土を学び、徳島の未来をみんなで作ろう

徳島の地域教育ツールとして制作したカードゲームの紹介 & 体験
(令和6年度とくしま政策研究センター委託調査研究テーマ事業)
「ご当地グルメ あるでないで (アクションカードゲーム)」
「TOKUSHIMA 明治 to 令和 (歴史年表カードゲーム)」
四国大学ボードゲーム部 MEEPREST (ミープレスト)

市町村議会議員さんとゲームで遊んで交流しよう
四国若手議員の会 YONWAKA

留学生とゲームで遊んで交流しよう
四国大学シケスリー

四国防災/八十八話を題材とした、徳島の災害伝承カルタゲーム【体験会】
徳島大学環境防災研究センター & 徳島大学防災サークルでくと

謎解きゲーム
「あいちゃんの避難所生活」 & 「蜂須賀家の謎を解き明かせ！」 & 「創くんの卒業試験」
ねぎのこ

2F スタディ・コミュニケーションスペース ボードゲーム美術館

アートワークの美しいボードゲームの体験会 & ウクライナ美術館制作のボードゲーム展示
ウクライナ文化の箱庭 協力：元岡山県総社市臨時職員 チェンコ・アロナさん
UKRAINIAN CULTURE GARDEN

1F ロビー e スポーツ体験コーナー

e スポーツ体験会
四国大学 e スポーツ 部

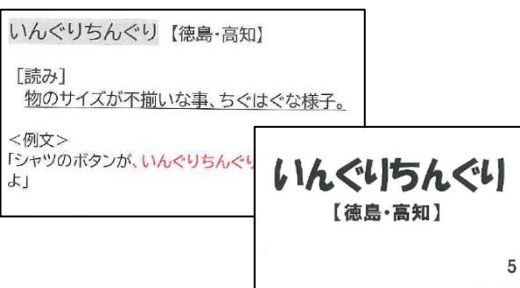
調査研究Ⅱ

<テーマ>

「教材カードゲーム制作」

<全体の概要>

徳島の地域教育教材として活用できるカードゲームを3種類制作した。

各ゲーム教材の概要	名称	サンプル画像
①徳島のご当地グルメをテーマとしたアクションカードゲーム (徳島の食文化)	「ご当地グルメ あるでないで!!」	
②明治から令和にかけての徳島・日本・世界の出来事カードを時系列順に正しく配置する歴史クイズカードゲーム (徳島の歴史)	「TOKUSHIMA 明治 to 令和」	
③徳島を中心に日本全国の方言オノマトペを扱ったカルタ遊び (徳島の方言)	「方言オノマトペ カルタ」	

〔調査研究の意図〕

「こどもまんなか社会」実現は、国が注力する重要政策であるが、地方自治体レベルでの施策や取り組みとして考える場合、幼少期からの教育や家庭・地域での様々な体験を通じた「地域理解」、「郷土愛の涵養」促進の重要度は非常に高いと言える。徳島県内の教育機関は、従前から地域教育の充実を目指して様々な取り組みを実施している。

本調査研究では、地域教育の更なる充実に向けた、新たな視点からのアプローチとして、徳島の食文化、歴史、方言に親しみ、学びを深めるきっかけを提供する地域教材カードゲーム3点を開発し、体験による評価測定を実施した。

〔教材カードゲームの活用目的〕

- ・ ボードゲームの教育活用、より具体的には地域教育分野のツールとして活用することで地域理解への興味と郷土愛涵養の促進を図る
- ・ ゲーム形式を取ることでの学習意欲喚起。苦手意識の軽減
グループでの遊び体験による人間関係向上

肯定的な評価を得たという実績を有する。本調査研究の取り組みとするにあたり、ルール細部見直しによるシステム面のアップデートの後、デザインと素材の一新を図り、成果物として相応しい形に整えた。

- ・ バックストーリーは次の通り。四国大学のマスコットキャラクター「しこぼん」が、徳島には美味しいご当地グルメがたくさんあるのに、あまり知られていないのはもったいない。「徳島には、こんなに美味しいご当地グルメが、“あるでないで!!”と奮起。自分が広告塔になって、「①わかめのしゃぶしゃぶ（赤）②竹ちくわ（橙）③フィッシュカツ（黄）④そば米汁（緑）⑤徳島ラーメン（青）⑥たらいうどん（藍）⑦豆天王（紫）」の7つのご当地グルメの魅力を広めて回るというもの。
- ・ 使用するカードをよくシャッフルして、プレイヤー全員に配る。各プレイヤーの手札は必ず9枚になる。初期状態では、どのプレイヤーの手札もバラバラである。プレイ中に自分の手札と相手プレイヤーの手札を交換する作業を繰り返して、上がりの形『同じ種類のグルメカード8枚（＝1種独占）としこぼん1枚』に上げることがゲームの目的である。手札が上がりになったプレイヤーは、「あるでないで!」と発声して、テーブル中央の卓上ベルを鳴らすことで勝利が確定する。

※事業全体の報告のため、ルールの詳細部分は割愛。

<サンプル画像>



<特徴とツール活用の狙い>

- 教材ツールとしての狙いは次の通り。地域教育面として「徳島の豊かな食文化（ご当地グルメ）への興味喚起」。コミュニケーション促進面として「学びのグループのテンションを高め距離を縮めること」。両面による効果として「親密度が増したメンバー同士が、ゲーム中やゲーム後に徳島のご当地グルメを中心とする徳島の食文化について、生き生きと会話する場を作り出すこと」。
- 小学生から楽しめるゲームとして、低年齢層の興味を引くことをコンセプトとした。可愛らしい外見のしこぼんが、美味しそうなイラストで描かれた徳島のご当地グルメを広めようと頑張るというキャラクター性とストーリー性をバックグラウンドに持たせることで、楽しく親しみやすそうな印象付けを狙った。
なお、本ゲームは他2点のゲームと比較して、最も言語依存性が低い。ルールを理解するだけの日本語能力（又は英語力等）は必要だが、プレイヤー間の会話やプレイに必要なカードテキスト文章の日本語レベルは高くない。四国大学の日本語教員が、留学生たちとのアイスブレイクとして活用してみたところ、なかなか好評だったとの評価をいただいている。
- 教材の要素として、グルメカード下部に料理に関する説明文書を記載している。すだちや鳴門金時のような素材でなく料理名を採用したのは、食べた経験の有無、どこで食べられるか、どんな味か、好き嫌いなどの会話がより膨らむと判断したため。県外や外国の方とのコミュニケーションの際、ご当地の料理がテーマであれば、親しみやすく、実際に食べてみようという流れにも発展しやすいと思われる。
- ゲームシステムの特長と狙いを解説する。まず、「ゲーム中にプレイヤーが行うアクションは、他プレイヤーとの手札交換だけであること」が挙げられる。シンプルなシステム（ババ抜きよりは複雑。7並べやUNOと同程度か）なので、低年齢層やゲーム慣れしていないプレイヤーでも気軽にプレイが可能である。次に「順番・手番」というものがなく、カード交換は（交換ルールに従いつつ）任意のプレイヤーと任意のタイミングで何回行っても構わない」という点である。このゲームシステムの最大の特徴と言って良い。

実際のプレイ風景は次のようなイメージとなる。

(Aさん)「3枚、3枚！3枚の人が多い？いないの？じゃあ2枚は」

(Bさん)「あ、2枚OKです」

(Cさん)「私も2枚いけますよ、あ、もう変えちゃった？！だったら他の人で誰か2枚の人が多いたらお願いします。えっ3枚？2枚になりませんか」

(Bさん)「揃いましたっ。あるでないでっ！！（チーン）」

このシステムならではの強みは、コミュニケーションが苦手だったり、いつも小声で話すような大人しいメンバーとのコミュニケーションをサポートするという点である。上記のイメージだと、むしろ、大人しいプレイヤーは何もできないまま、とり残されてしまうのでは？と危惧する向きもあるかもしれないが。実際には、プレイヤー全員が、強制的にカード交換の流れに巻き込まれ、カード受け渡す際の応答的な会話や手渡し作業という簡素な接触が繰り返し発生することで、コミュニケーションの第一歩目が生まれるというポジティブな効果が顕著である。

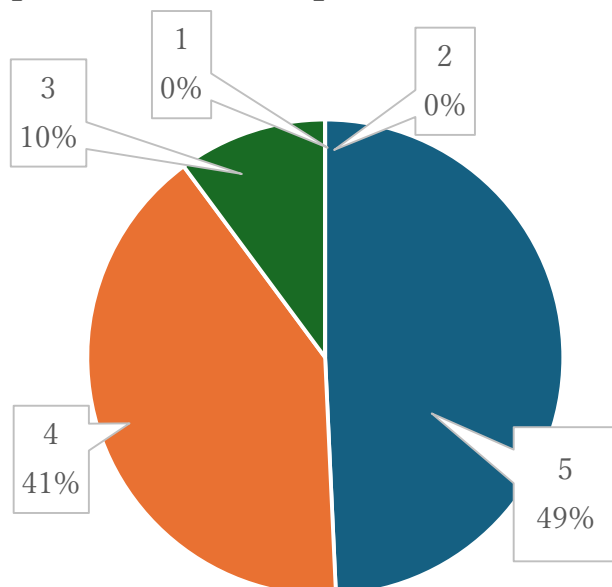
より具体的に記載すると、ゲームスタートの号令直後、大人しいプレイヤーが、おずおずと交換したい素振りを見せるに留まったり、何もできず固まってしまうという展開は確かに存在する。しかし、次に起こりうるのは、大声で矢継ぎ早のカード交換を呼び掛ける活発なプレイヤーの登場である。ほとんどのプレイヤーは、勝利するためには、1種類のグルメカード全部を自分の手元に独占しなければならず、そのためには、できるだけ広い範囲のプレイヤーと交換し合わないといけないことを理解して動いている。活発なプレイヤーは、大人しいプレイヤーにも「何枚が良い？私と交換しよう！」と呼びかけて、コミュニケーションとゲーム参加の道を広くしてくれる。

いずれにしても、ゲームシステム上の特性として、あるプレイヤーの初期手札が交換により出回らない限り、他のプレイヤーの手札が完成することは（ほぼ）無いため、誰も勝利できないという構図が存在している。これは、大人しいプレイヤーを含めた全プレイヤーが活発にカード交換を行う展開が、自分の利益になるという構図と言い換えることができる。つまり、ゲームシステムそのものが、“強制的だけど嫌な押し付け感が無い”コミュニケーション発生を担保し、後押ししている。この点が、コミュニケーションツールとしての、このゲームの強みである。

<アンケート評価>

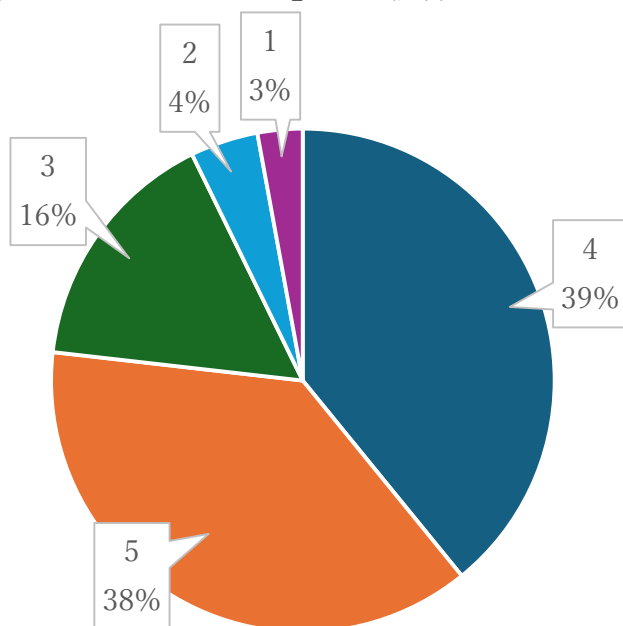
- 31

【「あるでないで！！」ボードゲームとしての評価】



B-1（評価）	回答数	%
1	0	0.0%
2	0	0.0%
3	7	10.1%
4	28	40.6%
5	34	49.3%
合計	69	100.0%
平均値	4.39	

【「あるでないで！！」地域教材ツールとしての評価】



B-2（評価）	回答数	%
1	2	2.9%
2	3	4.3%
3	11	15.9%
4	27	39.1%
5	26	37.7%
合計	69	100.0%
平均値	4.04	

A-1（年齢層）	回答数	%
1 小学生	3	4.3%
2 中学生	2	2.9%
3 高校生	3	4.3%
4 大学生	44	63.8%
5 大人	16	23.2%
無回答	1	1.4%
総計	69	100.0%

A-2（親しみ）	回答数	%
1 あまり興味が無い	15	21.7%
2 時々遊ぶ	36	52.2%
3 趣味の1つ	7	10.1%
4 大事な趣味	7	10.1%
5 その他のゲームは趣味	3	4.3%
無回答	1	1.4%
総計	69	100.0%

「あるでないで！！」のプレイ感想に関する自由記述

	B-1	B-2	A-1	A-2	自由記述
1	5	5	5	4	徳島のご当地でカードゲームできるのが、学びもできて、とても楽しめて盛り上げるゲームでした。点数で対戦したりすると、もっと楽しくなって家でもやってみたいです。
2	5	5	4	4	ゲームの拡張性、自由度が高く、様々な年齢でも遊べるゲームだと感じる。
3	5	5	4	2	初対面の人とコミュニケーションをとるきっかけになると思った。ルールが分かりやすいので幅広い年齢で楽しめ、また徳島のことを知ることもできるので良いと思った。
4	5	5	4	2	県外の人達がこれをする事で徳島のことを知れるのでいいなと思いました。
5	5	5	4	2	カードを交換するために話をしなくてはならないため、他の人と話ができて良かった。
6	5	5	4	2	ゲームルールが非常に簡単で分かりやすくサクサクできるので良かったです。コミュニケーション向上の一助となるのでとても良いゲームだと感じます。全然知らないご当地料理だったので、軽く写真等の資料を用意して、事前もしくは事後に知識を得られるような形にしてもいいと感じます。
7	5	5	4	2	①システムはシンプルでわかりやすかった。②コミュニケーションが苦手な子も楽しめるゲームで活用性があると思った。
8	5	5	4	1	①分かりやすかった②良いと思う③徳島の食べ物について知れる良い機会になると思った。
9	5	5	3	2	①逆転できるので面白かった②もっと増やしてもいいと思う③県外の分かりやすそう
10	5	5	2	2	面白かった。鳴門金時やすだちを入れても良いと思う。
11	5	5	1	2	県外の人にも分かりやすい
12	5	4	無回答	無回答	①食の復習の時間があればよいと思う。②教材、食材より（カードの）色のみを見てプレイしていた。③（プレイできる）年代が広く分かりやすかった。
13	5	4	5	3	人数が多い方が面白いけれど、人数が足りないと遊べないので、少人数でも遊べるルールもあると、もっと遊びやすかったと感じた。
14	5	4	5	2	①スピード感があってよかった。②とくしまグルメの説明をもっと活かしたら良い。③アイスブレイクには良いと思う。
15	5	4	4	3	①人数が少ないと面白さが減ってしまう。強引でもコミュニケーションをとらないといけないため、最初の場として和ませるのがとても良いと思いました。②カードの内容というよりは、色で判断してしまうため、授業内容を含めて使用する必要があると思いました。
16	5	4	4	2	①ルールが覚えやすいのですぐに楽しめた。②徳島のごはんについてさらっと知ることができのがいい。
17	5	4	4	2	年齢関係無く楽しめると思った。盛り上がる遊びだと思った。
18	5	4	4	2	竹ちくわの点数を（1着）90点（2着）60点ぐらいにしてほしい。
19	5	4	4	1	ルールがとても簡単な物が多くて分かりやすかった。
20	5	3	4	2	「あるでないで！！」はポーカーみたいで、ゲーム性も分かりやすいので手を付けやすい。
21	5	3	4	2	①忙しい感じがとても面白かったです。②色は意識しやすいですが、グルメの方が頭に残りづらかったです。③楽しく学べるのはとても良いと思います。
22	5	3	4	1	各々のグルメについての説明を見る時間が少ないので、ただメニュー名だけを知って知見を深められるのは不安。ただ、コミュニケーションツールとしては完璧で、大変盛り上がると思いました。
23	5	3	4	1	あまりしたことがないゲームだったため楽しかったです。
24	5	1	4	2	色しか見てなく、カードに書かれているものを見ていない。
25	4	5	5	2	徳島のことを県外、海外の方にも伝えやすいと思った。
26	4	5	5	1	十分楽しむことができた。
27	4	5	4	5	ゲームに集中して、グルメの説明をする時間を設けるとさらに楽しいと思った。
28	4	5	4	2	積極的に動けば動くほど手札が揃いやすくなるのかなと感じました。
29	4	4	5	3	子どもを交えて楽しく遊ぶことが出来そうと感じた。徳島の名産品について、楽しみながら学ぶことが出来ると感じた。

30	4	4	5	2	コミュニケーションツールとしてはとても良いと思いました。学習として使用するにはゲームの後の振り返りなどがあれば良い！ とても良いゲームです。ふりがたと英語があるとインクルーシブデザインですね。
31	4	4	5	2	子どもたちが知らないグルメもあって驚きだった。地域によっても差があるんだろうなと感じた。ゲームはみんなカードを交換し、盛り上がって楽しかったです。
32	4	4	5	2	徳島の特産品を知ることができ、カード交換で色々な人とコミュニケーションが取れる面白い仕組みだと思った。とても楽しかったです。
33	4	4	4	2	徳島の食べ物のイラストが分かりやすく、友達じゃない人でも会話が増えて楽しかったです。
34	4	4	4	2	決まった時「あるでないで」だけでなく、食べ物を言った方が、その食べ物が印象に残ると思います。
35	4	4	4	2	ルールがやってみないと分からないので最初が難しいと感じた。
36	4	4	4	1	言ったもん勝ちという感じはするけど、考えながらも楽しみながらもできた。
37	4	4	4	1	意外と難しく、積極的に行かないと勝てないので、色々な面で成長できるゲームでした。
38	4	4	4	1	シャッフルの仕方によりカードが偏ることがあった。トランプのように長引くなら良いと思うが、短いなら有利不利がはっきりする。ゲームはとても面白く、またやりたいと思った。
39	4	4	4	1	仲間とわいわいできて面白かったです。
40	4	4	4	1	コミュニケーションも自然と取りやすくて面白かったです。
41	4	3	4	4	もっと種類を増やせば地域を知れる。でも難しくなるかも。
42	4	3	4	2	知らないことがあったので教材としても良かったと思う。楽しかった。
43	4	2	5	4	ビットは根本的に声の大きい人が強いので、万人受けはしないと思う。徳島のグルメを知れるのは大きい。
44	4	2	4	4	色ばかり注目してしまった。
45	3	5	4	1	今まで知らなかったご当地グルメを知れて良かったです。
46	3	4	5	2	3 ラウンドくらいが良いかもしれません。
47	3	4	4	2	徳島のご当地グルメを知ることができるため地域理解につながると思った。

<評価に基づく振り返り>

- ・ 69件のアンケート回答（うち47件は自由記述有）を得ることができた。
- ・ 「設問B-1 ボードゲームとしての評価（面白さ・システムの完成度・デザイン）」は、5段階評価（高評価5⇔低評価1）で、高評価としている5と4の割合が約89.9%となった。標準としている3の割合が約10.1%、低評価としている2と1の回答は無かった。自由記述のコメントからは、狙いとしていた「シンプルなルールで年齢層関係無くワイワイ盛り上げられるゲーム」、「知らない人同士とでも自然なコミュニケーションが生まれ、親睦を図れるツール」という目標を概ね達成できていることが読み取れる。
- ・ 「設問B-2 徳島の地域教材ツールとしての評価」は、5段階評価で高評価としている5と4の割合が約76.8%。標準としている3の割合が約15.9%、低評価としている2と1の割合が7.2%である。
自由記述のコメントからは、狙いとしていた、「ご当地グルメを通じて徳島の食文化への興味を深める」という目標を概ね達成できていることが窺える。
一方、無視できない課題も指摘されている。せわしなく動くゲームなので、プレイ中は、グルメの説明文章はもちろん、絵柄すら見ずに、カードの色にだけ注意を向けていたという旨のコメントが複数見受けられた。また、ゲームのプレイそのものは、郷土料理への興味喚起には繋がるとしても、教育的理解を深める訳ではないため、（教材を謳うのであれば）この分野の授業・講義と連結するべきとの旨の指摘もあり、重要な振り返り事項として留意したい。

- ・ 余談的な振り返りとなるが、開発者視点では、カード化した7種類のご当地グルメは、徳島県民であれば、ほぼ全員が周知の有名なメニューという認識があった（わかめのしゃぶしゃぶは、鳴門市を中心とする県北部以外での知名度は低いかもしれない）。アンケートの自由記述には、このゲームをきっかけに初めて知ったメニューがあったとのコメントが複数見受けられた。広い県内の方々に「あるでないで！」と言ってもらう体験を勧めたいと思う。

②「TOKUSHIMA 明治 to 令和」

<ゲームの概要>

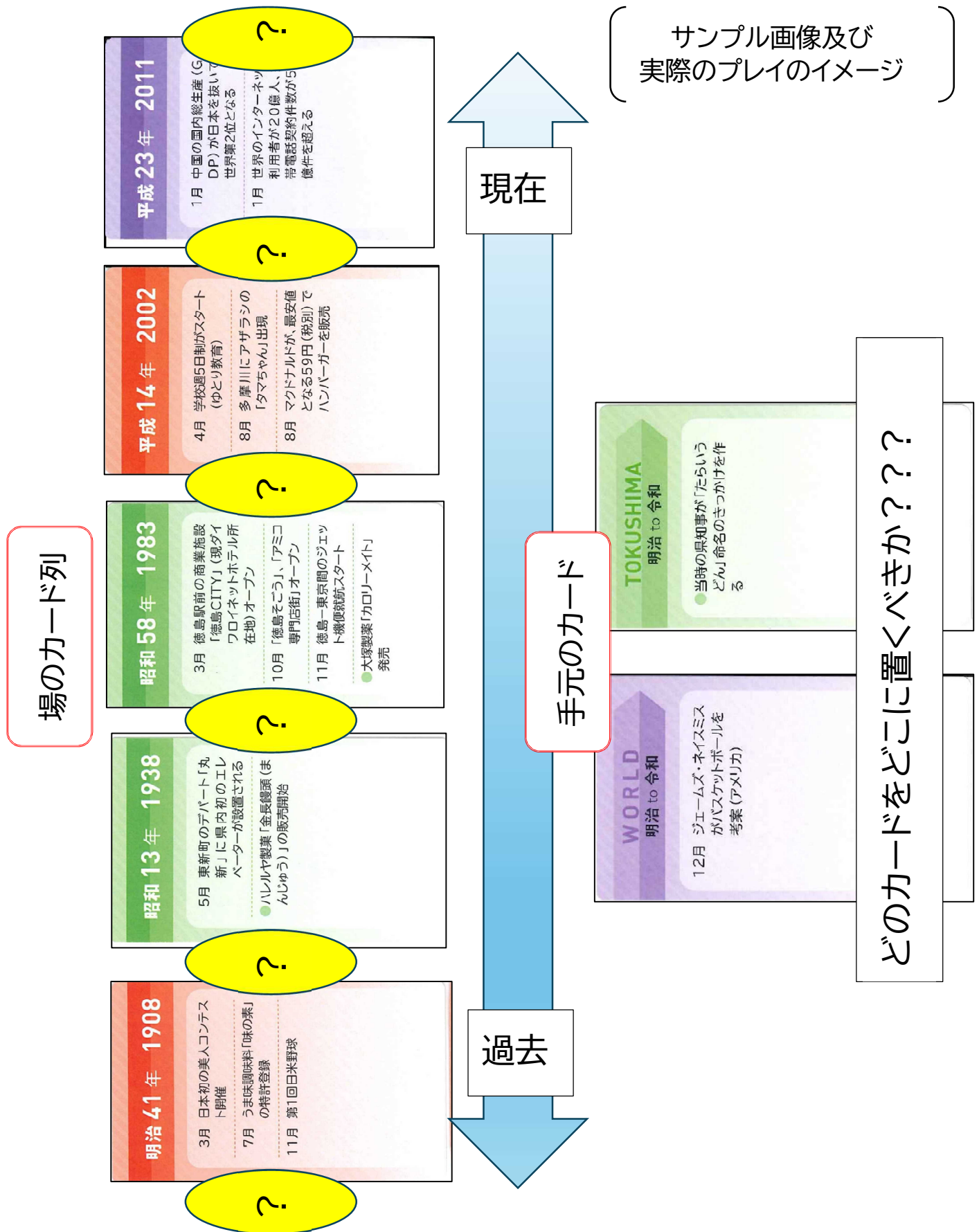
- ・ 世界・日本・徳島の出来事カードを時系列順に正しく配置する歴史クイズカードゲーム

プレイ人数	：	2名～8名（推奨：3名～6名）
対象年齢	：	小学校高学年以上（適しているのは高校生以上）
想定プレイ時間	：	約30分
		ルール説明 約10分
		プレイ時間（目安）3名～4名 10分～20分
		5名～6名 15分～30分
		※レギュレーションにより変化する。
構成物	：	【A】世界の出来事カード 85枚（紫）
		【B】日本の出来事カード 115枚（赤）
		【C】徳島の出来事カード 90枚（緑）
		合計 290枚

- ・ フレデリック・アンリがデザインし、2012年にアスモデ社（フランス）から発売された名作カードゲーム「タイムライン」のゲームシステムから着想を得た。
世界・日本・徳島の歴史的出来事を同じ目線で比較し、歴史が苦手な方でもクイズ感覚で楽しめるカードゲームとして開発した。
- ・ キャッチフレーズは、遊びながら歴史への興味を深め、徳島をもっと好きになろう！
1868年（明治元年）から2024年（令和6年）までの156年間に世界・日本・徳島で起きた様々な出来事をカード化している。
出来事カード1枚は、ある1年を表し、その年にあった出来事が記載されている。
表裏の両面に（同じ文章で）出来事を記載しているが、裏面のみカード上部に年号と西暦も記載されている。表が問題面で、裏は回答面というイメージ。
- ・ プレイヤーは手元のカードを、場に年代順に並んでいるカードの列に1枚加える形で配置する。ただし、年代の流れの上で、正しい位置に配置しなければならない。手元カードのどれを選ぶか、カード列のどの位置に配置するかは、プレイヤーの自由で、ここが考えどころである。場に並んでいるカードと自分が出そうとしているカードの内容を確認し、出来事の前後関係を十分に推測する必要がある。ライバルより早く手元カードを無くすことができれば勝利。
- ・ 世界、日本、徳島の3種類の出来事カードを使用するが、プレイヤー属性の偏りで有利不利が大きい場合は、相談で次のようなアレンジを加えても構わない。

例）県外からのプレイヤー ⇒ 手元カードに徳島のカードは使用せず、他の種類のカードに置き換える。
徳島の歴史を深く学びたい場合は、最初に置く場のカードを、全て徳島の山札から置くという方法も可能である。

※事業全体の報告のため、ルールの詳細部分は割愛。

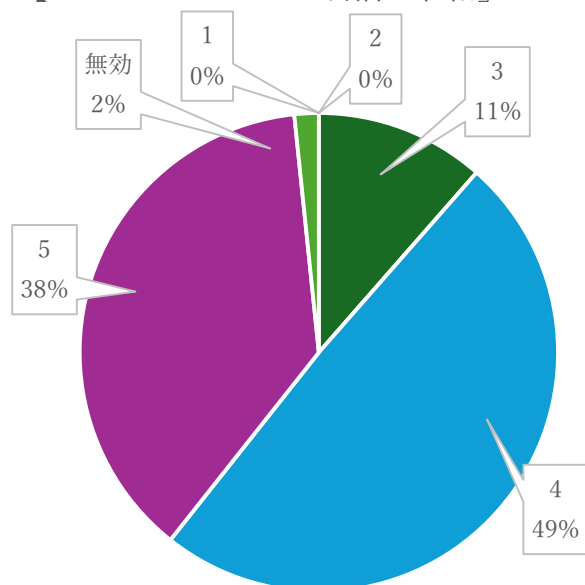


<特徴とツール活用の狙い>

- 教材ツールとしての狙いは次の通り。地域教育面として「徳島の歴史への興味・理解を深めること」、「歴史を学ぶことへの興味を深めること」。コミュニケーション促進面として「ゲーム中の推理や昔の出来事に関する雑談を通じて、共に学び合う楽しい時間の提供。メンバー間の交流活性化」。
- プレイヤーの歴史知識量で有利不利があるという側面は確かに存在するが、歴史の成績が良い人ほど強いという単純な構図でのシステム設計ではない。また、歴史の成績が良くなるように重大事件の内容や年号の暗記を助ける教材ツールとしての開発は意図していない。
歴史好きな人は元より苦手な人でも（人にこそ）、歴史を使って遊び、コミュニケーションを深められる機会を提供すること。遊びを通じて、歴史の流れの中にある徳島・自分自身という広い視野を提供することが開発の意図である。
- 出来事カードの内容は、テストに出るような重大事件の登場は少数で、かつ補助的な形でしか採用していない。半面、雑学・トリビアの類と呼べるもの、日常生活や地域の歩みに根差したトピックを多く採用している。例えば、「コーンフレークの発明（世界）」、「学校給食に米飯が導入される（日本）」、「県人口のピーク 87万8671人（徳島）」など。
上記の出来事は、雑学的ではありながら、日本や徳島の歴史的な歩みや当時の世情をイメージさせるきっかけになり得ると考える。また、過去の世界（海外）の動きが、現在の自分達の日常生活に与えている影響を考えるきっかけになると考え採用している。全290枚の出来事カードには、このような趣旨のトピックをできるだけ多く収録した。
- 例えば、「明治生命創業（日本で最初の保険会社）（日本）」、「映画「はたちの青春」に日本映画最初のキスシーンが登場（日本）」という出来事カードがある。本学の学生や若手職員のテストプレイ時には、次のような好プレイが見受けられた。
「社名に“明治”が付いているということは、明治時代の出来事だろう（正解は明治14年・1881年）」、「戦前のお堅い日本で、キスシーンというのはあり得なそうだから、早くとも1946年以降ではないか。（正解は昭和21年・1946年）」。
他の出来事カードと比較により、時代の後先を絞り込むことが主眼であるため、発生年自体が思い当たらなくても問題はない。歴史的視野に立つての推論を競う（楽しむ）ことをゲームの軸としている
- 徳島のカードでは、「鳴門総合運動公園（現鳴門・大塚スポーツパーク ポカリスエットスタジアム）開場」と「県郷土文化会館（現阿波銀ホール）開館」と「徳島駅横のアーケード商店街「ポッポ街」オープン」が、共に昭和46年・1971年の出来事であることに、テストプレイグループ一同が意外だと驚くというシーンも見受けられた。これは、地域理解の一環として、地元のランドマークを取り上げたいという意図と、高度経済成長期の徳島の発展ぶりという視点からの採用である。
- 実際のプレイ風景では、ライバルプレイヤーの推測に助言するプレイヤーが毎回登場し、徳島の出来事の場合は、年配のプレイヤーが自身の思い出を語るといったシーンが頻出するため、ワークショップやディスカッションのような雰囲気でのゲームが展開されることが多い。
ゲーム全体やプレイヤー個々の難易度調整が可能というのも、このゲームの特長としており、有利そうなプレイヤーは初期の手元カードを多くし、そうでないプレイヤーは少なくするというハンディを設けることで、公平性の担保が可能である。

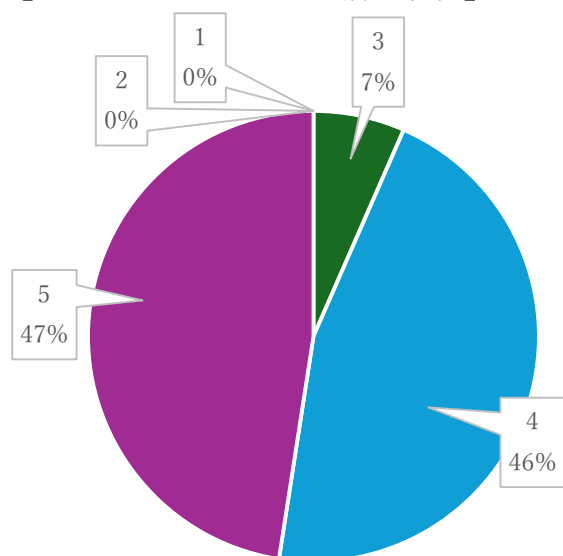
<アンケート評価>

【「TOKUSHIMA 明治to令和」ボードゲームとしての評価】



B-1（評価）	回答数	%
1	0	0.0%
2	0	0.0%
3	7	11.5%
4	30	49.2%
5	23	37.7%
無効	1	1.6%
合計	61	100.0%
平均値	4.27	

【「TOKUSHIMA 明治to令和」地域教育ツールとしての評価】



B-2（評価）	回答数	%
1	0	0.0%
2	0	0.0%
3	4	6.6%
4	28	45.9%
5	29	47.5%
合計	61	100.0%
平均値	4.41	

A-1（年齢層）	回答数	%
1 小学生	0	0.0%
2 中学生	0	0.0%
3 高校生	1	1.6%
4 大学生	41	67.2%
5 大人	18	29.5%
無回答	1	1.6%
合計	61	100.0%

A-2（親しみ）	回答数	%
1 あまり興味が無い	15	24.6%
2 時々遊ぶ	30	49.2%
3 趣味の1つ	7	11.5%
4 大事な趣味	6	9.8%
5 その他のゲームは趣味	2	3.3%
無回答	1	1.6%
合計	61	100.0%

「TOKUSHIMA 明治 to 令和」のプレイ感想に関する自由記述

	B-1	B-2	A-1	A-2	自由記述
1	5	5	4	2	世界と徳島で比べることができて楽しかったです。
2	5	5	4	2	楽しく歴史を学べる機会になりました。様々な分野（防災等）ごとに細分化して作っておいて、ある分野の歴史について深く学べるバージョンがあってもいいなと感じました。
3	5	5	4	2	①少し難しいので子どもの方は難しいのかなと思いました。②楽しみながら歴史を学べるため良いと思いました。地域の歴史は特に知らなかったのが良かったです。③色々な分野に発展したいと思いました。
4	5	5	4	2	①システムはとても良かった ②教育の一環として活用できると思った。
5	5	5	4	2	楽しみながら歴史を学ぶことができるため、とても教育的だと思った。
6	5	5	4	2	年代で考えるので知識がつく。徳島だけでなく全国、全世界の歴史を知るきっかけになる。このボードゲームが個人的にはとても楽しかった。
7	5	5	4	2	とても面白かったです！ぜひまたやってみたいです！歴史好きにはたまらないです！
8	5	5	4	1	みんなと話しながらかできるので楽しみながらできた。難易度は高いが、それがコミュニケーションをとりやすかった。
9	5	5	4	1	①ゲームのやり方が分かりやすかった②歴史について学べてよかった③徳島について楽しく知れた。
10	5	5	4	1	かなり面白かった。この中で一番教養があって、やりながら年代も自然と暗記できそうなため非常に良かった。
11	5	5	5	2	昔のことを教えてもらうきっかけになる。徳大や災害バージョンも作成してみたい！
12	5	5	5	2	①完成されていておもしろい②徳島の歴史も学べて良い③歴史の授業の導入には良いと思った。
13	5	5	5	2	時代を振り返れてよかったです。
14	5	5	5	1	歴史が苦手でも楽しむことができた。簡単な話題（ゲームやアニメ）をもう少し入れると、もっと楽しく進められるんじゃないのかなと思った。
15	5	5	無回答	無回答	①同じ年の扱いが近い年が難しかった。②歴史の順番について回数を重ねるほど理解できると思った。
16	5	4	4	2	わいわいしながら歴史を知れて楽しかった。歴史がわからなくてもどこの年代か考えて正解でも不正解でも楽しくできた。
17	5	4	4	1	とても面白いゲーム内容だったと思います。徳島の内容をもっと増やす（カードに書く内容が徳島は少ない？）このボードゲームは教育には最適だと感じました。
18	4	5	4	5	歴史を振り返ったりするのにいいなと思った。
19	4	5	5	3	遊びながら地元の歴史を知れる至高の一品。
20	4	5	5	3	徳島県の発展をグローバルな視点で見ることが出来、大変興味深いゲームだと思った。
21	4	5	5	2	徳島カードをもっと使う必然性があれば良いかと。
22	4	4	4	4	勉強になった。
23	4	4	4	2	歴史が苦手な人でも、教科書に載っているもの以外のこともあるので、楽しみやすいと思った。学習にもなるので良いゲームだと感じた。
24	4	4	4	2	ゲームをしながら、いろんな国のことを知れるので進んでやりやすいと感じた。
25	4	4	4	2	時代のカードゲームで、文字の大きさをもう少し大きくしたら見やすいと思いました。
26	4	4	4	2	①歴史について知れるのはよいと思う。ちょっと難しいが、新たな歴史の発見ができていいと思う。②徳島出身の人は有利かなと思ったが、昔の話のカードが多かったのでそんなに大差なかった。
27	4	4	4	2	楽しみながらできるので思い出に残りやすくて良いと思った。
28	4	4	4	2	文字が小さいので、もう少し大きいと読みやすいと感じた。
29	4	4	4	1	歴史について知ってたり、好きな人は楽しいかもしれないけど、あまり分からない問題が多くて考えるのも難しかった。
30	4	4	4	1	徳島の知らなかった歴史が知れておもしろかったです。
31	4	4	4	1	歴史も学べて面白い。

32	4	4	4	1	歴史が割と難しくて頭を使った。
33	4	4	5	4	歴史の学びとしてとても面白いが、若者が不利なので広い年齢層でやりにくいかなと思いました。
34	4	4	5	4	実際のところアレじゃないですか。タイムラインを上回る何かが必要かと。
35	4	4	5	4	親しみやすい、興味を持ちやすい内容になっていて面白かった。歴史は苦手なので世界の古い歴史の話になると、ちょっと難しく感じて（苦手意識が出てしまう）興味が薄れてしまった。
36	4	4	5	3	①ゲームシステム ②教材ツール活用 ③ボードゲームの教育活用、共に問題無いと感じた。歴史好きじゃない子にどう勧めていくかが大事だと感じた。
37	4	4	5	2	もう少し文字が大きい方が良かったと思います。
38	3	5	4	3	①歴史が苦手な人からすると難しかった。②やればやるほど知識は付くなーと思いました。③リセットするタイミングや難易度によって調整できるルールがあっても面白そうだなと思いました。
39	3	5	4	2	あまり歴史が詳しくなくても楽しく遊べるゲームだったと思う。
40	3	5	4	1	歴史を徳島も含めて学べてよかったです。
41	4	3	4	1	みんなでワイワイ遊ぶことができて楽しかったです。
42	3	4	4	2	①普通に難しい ②近い年代とかテストに出る内容を集めるとかで教材に使えるかも。
43	3	4	4	2	歴史について理解が深められると感じた。
44	3	4	4	1	歴史カードゲームの方は多少の絵があったらより良くなると思いました。
45	無効	4	5	4	シンプルに歴史の勉強なので教材には強い。ルールは色々な知識差が大きいので歴史好きが集まれば楽しそう。

<評価に基づく振り返り>

- ・ 61件のアンケート回答（うち45件は自由記述有）を得ることができた。
- ・ 「設問B-1 ボードゲームとしての評価（面白さ・システムの完成度・デザイン）」は、5段階評価（高評価5⇔低評価1）で、高評価としている5と4の割合が約86.9%となった。標準としている3の割合が約11.5%、低評価としている2と1の回答は無く、無効が1.6%という結果である。

自由記述のコメントからは、狙いとしていた「歴史への興味を深める」、「歴史で共に遊ぶことを学びに繋げる」という目標が概ね達成できていることが読み取れる。

開発者として印象的だったのは、「(A-2) ボードゲームへの親しみ度合」の評価項目である。「あるでないで!!」と比較すると、親しみ度合が薄い層が、最も面白い5の評の価をしている割合が高い。このゲームは、勝つための戦術や他プレイヤーとの駆け引き要素が全く無い訳ではないものの、歴史的出来事の前後関係を推論することを純粋に楽しむことを軸にしている。その点が、ボードゲーム愛好者ではない層にはむしろ快適だったと分析している。

- ・ 「設問B-2 徳島の地域教材ツールとしての評価」は、5段階評価で高評価としている5と4の割合が約93.4%。標準としている3の割合が6.6%、低評価としている2と1の回答は無かった。

自由記述のコメントからは、狙いとしていた、「徳島の歴史教育ツールとして適している」、「世界や日本の歴史と徳島の歴史を比較することで、面白さと学びが深まる」という目標が概ね達成できていることが読み取れる。徳島の歴史を学ぶ地域教育プログラムの頻度は高いと思われるので、授業・講義中にグループで楽しむという活用法は推奨できると考える。

課題として、歴史が苦手な人にとっては（楽しくない訳ではないが）難し過ぎると感じるという意見、文字が小さいというデザイン面の問題点が指摘されている。

課題に対する前向きな改善案として、ゲームやアニメなどの親しみやすいテーマを導入しては？、テキストだけでなくイラストを記載しては？という指摘もいただいている。

アンケート評価には現れていないが、開発者が認識している問題点として、中学生以下の低年齢層には、内容が難しくプレイが困難という点がある。高校生の場合も、かなりの歴史好きでなければ、面白いと感じられないだろうという分析をしている（ゲームの概要の説明では、対象年齢：小学校高学年以上と記載しているが、これはルール理解の観点からの下限で、楽しむ場合は高校生でもややハードルが高い）。アンケート評価の数値は良好と言えるものだが、評価した層が大学生以上という点は留意すべきだろう。

なお、メディア情報学科学生を対象に体験評価を行った際は、同学科の外国人留学生も協力をいただくことができた。徳島のカードを除き、世界のカードを多め、日本のカードを少なめというレギュレーションで体験してもらったところ、留学生達の意欲と日本語力が高かったこともあり、「クイズのようで面白かった」の感想をいただいた。

③「方言オノマトペカルタ」

<ゲームの概要>

- ・ 徳島を中心に日本全国の方言オノマトペを扱ったカルタ遊び
プレイ人数 : 2名～6名程度（推奨：3名～6名）※読み手は含まない
- 対象年齢 : 小学校高学年以上（推奨：中学生以上）
- 想定プレイ時間 : 約30分
ルール説明 約5分
- 構成物 : 計108枚（読み札54枚・取り札54枚）

- ・ 日本語は、豊富なオノマトペ（擬音語や擬態語）を持つ言語である（きらきら、ぐんぐん、べとべと、しゃっきりなど）。およそ4千から5千種も存在すると言われているオノマトペの中には、方言として特定の地域で使用されているものがあり、徳島の方言にも、「いんぐりちんぐり」、「じゃらじゃら」、「しわしわ」、「すっぺらこっぺら」、「はちはち」、「まけまけ」など様々な方言オノマトペが存在している。
- ・ 3番目の教材カードゲームとして、徳島の方言をテーマにしたカルタ遊びを企画した。当初は、普通の徳島の方言カルタを構想していたが、独特の語感から展開する意味の面白さ、先人の言語センスの豊かさを味わうという趣旨で、方言オノマトペをテーマとすることとした。方言カルタ、オノマトペカルタは、すでに開発・販売されているが、方言オノマトペカルタの発売例は見当たらなかったので、未開拓のジャンルという新規性を求めたという意図もある。
一定の知名度があり、現在も使用されている方言オノマトペという点を重視したため、徳島の方言オノマトペだけでは、1セット分のカルタを作成するために必要な数量を満たせなかった。そのため、日本全国の印象的な方言オノマトペを集め、徳島の方言オノマトペ比率を多くする（54枚中10枚）という方法を採用した。
- ・ このゲームは、前半戦と後半戦の2パートに分かれる。五十音順にカルタ札に番号を振ってあり、前半戦は1番から27番まで、後半戦は28番から54番までを使用する。
27枚の取り札を場に並べる。読み手が読み札を読み、プレイヤーが正しいカルタを早

く取るという点は、通常のカルタ遊びと同じであるが、ゲーム性を高める工夫として、「早押しクイズ方式」の採用している。

読み札には、「①方言オノマトペの意味」、「②例文」、「③使用される地域」が書かれており、読み手は①と②の順番で読み札の文章を朗読する。

②の例文には、方言オノマトペそのものが書かれているが、方言オノマトペそのものが発声される前の段階で（＝①の意味を聞いた時点で）、正しい取り札を取ったプレイヤーは2点を獲得する。音を聞いてから取ったプレイヤーは1点を獲得する。

点数の違いは、手元に確保した取り札の裏表で判別する（裏：2点 表：1点）。

※事業全体の報告のため、ルールの詳細部分は割愛。

<サンプル画像>



じゃらじゃら 【徳島】

【読み】

調子に乗って悪ふざけする様子。締まりがない不真面目な態度。

<例文>

「授業が始まっているのに、いつまでじゃらじゃらしてるんだ」

19

<特徴とツール活用の狙い>

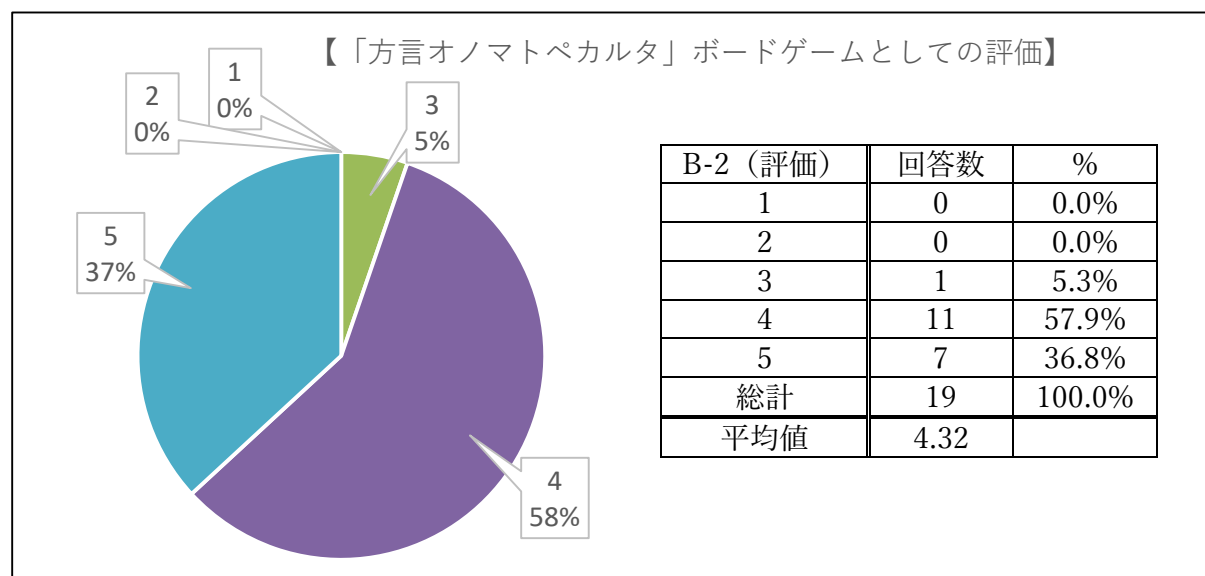
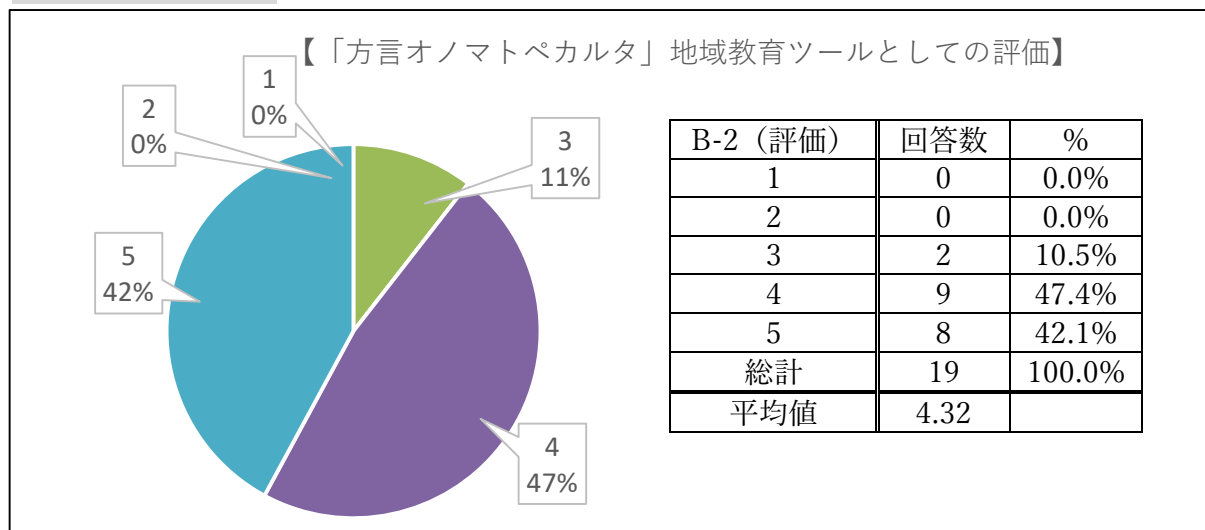
- 教材ツールとしての狙いは次の通り。地域教育面として「方言オノマトペという豊かで面白い日本の言語文化への興味喚起」、「徳島の方言文化への理解促進」、コミュニケーション促進面として、「早押しクイズ要素のあるカルタ遊びを通じた、楽しい時間の共有」
- 読み手が発声する読み札の最初の音と同じ音の取り札を取る“いろはカルタ方式”は、低年齢層には分かりやすいもののゲーム性が低い。言葉の意味を推測し、早押しクイズのように先攻と熟考の間で葛藤するゲーム性を加えたいという意図で、前述のルールを採用した。
- プレイヤー目線では、最初に単語の意味だけを聞き、意味と場に並んでいる取り札の語感を結び付ける。この時点の推測で、札を取りにいき正解できれば2点を獲得する。回答

権は1回だけなので、推測に自信が無い場合は、例文の読み上げまで待ち、単語の音を聞き取る。ライバルに先んじて取り札を獲得できれば1点を獲得できる。

オノマトペの語感と意味を結び付ける推測の楽しさと、自分の推測を信じて2点を狙うか、リスクを避け俊敏性で1点数を獲得するか、どちらが最適かを判断する戦術的な楽しみを味わえるゲームシステムとした。

- ・ 54枚の取り札を、敢えて27枚ずつ使用し、前後半戦方式としているのは、テストプレイの際、54枚全部をテーブルに並べたところ、ほぼ全てのプレイヤーから、取り札を目で追うのに精一杯で、推測する余力が無いという意見が出されたため、改善策として採用したものである。

<アンケート評価>



A-1 (年齢層)	回答数	%
1 小学生	0	0.0%
2 中学生	0	0.0%
3 高校生	0	0.0%
4 大学生	12	63.2%
5 大人	7	36.8%
総計	19	100.0%

A-2 (親しみ)	回答数	%
1 あまり興味が無い	6	31.6%
2 時々遊ぶ	10	52.6%
3 趣味の1つ	2	10.5%
4 大事な趣味	1	5.3%
5 その他のゲームは趣味	0	0.0%
総計	19	100.0%

「方言オノマトペカルタ」のプレイ感想に関する自由記述

番号	B-1	B-2	A-1	A-2	自由記述
1	5	5	5	2	①簡単でやりやすい②徳島の方言が多いので勉強になる③教育の場以外でも使える。
2	5	5	5	2	お手付きの時、例えば点数－1点や1回休みなど。全国の方言にしているのは、とても興味深くて良いと思いました。
3	5	5	4	1	初めて知る物ばかりで楽しく遊べた。シンプルなデザインなので、もう少し可愛くしても良いかなと思った。
4	5	5	4	1	①分かりやすかった②楽しくカルタができた③良いと思う。
5	5	4	4	4	カルタ自体が面白く、オリジナルな部分が面白かった。
6	4	4	5	2	かるたの置く向きを公平になるように並べるとよい。お手付きをした人は、1回休みにするルールを加えるとよい。方言の解説を聞くのが楽しい。
7	4	4	5	2	(ゲームシステム)単語の意味のあとに、地域や県がどこかを入れてもいいと思う。
8	4	4	4	3	①カルタのシステムに近いものがあり、面白かったです。②ちゃんとゲームを極めようと思ったら、意味を理解できるようになりそうなので、教材としても面白いと思いました。
9	4	4	4	2	様々な方言が分かって面白かったが、徳島率は少ないと感じた。
10	4	4	4	1	方言が覚えられて良いと思いました。
11	4	4	4	1	全国の方言、オノマトペが知ることができるのは良いと思います。
12	4	3	5	3	前回のテストプレイより遊びやすくなっていた。意味を言ってから例文を読むまでに、もう一息あっても良いのではないかなと思った。①ゲームシステム、③ボードゲームの教育活用については問題無いと思う。②地域教材ツール活用については、徳島県に限定できないかなと思った。
13	3	4	5	2	方言の意味が分からないものが多く、手を出せなかった。
14	3	4	4	1	ちょっと難しい徳島の方言が多く、徳島県民とそれ以外だとちょっと不平等で、知識の差があるから、そこをどうにかして欲しい。

<評価に基づく振り返り>

- ・ 19件のアンケート回答（うち14件は自由記述有）を得ることができた。
アンケート回答数が少ないのは、開発の時期が遅く、テストプレイ版の完成が1月末だったことによる。そのため、小学生から高校生の体験者による体験評価が得られていないことは反省点である。
- ・ 「設問B-1 ボードゲームとしての評価（面白さ・システムの完成度・デザイン）」は、5段階評価（高評価5⇔低評価1）で、高評価としている5と4の割合が約89.5%となった。標準としている3の割合が約10.5%、低評価としている2と1の回答は無かった。
自由記述のコメントからは、狙いとしていた「システム面の工夫」を評価する旨の指摘があるが、札の並べ方、読み札の読み方の改善点について指摘をいただいている。
また、方言に詳しい人、徳島県人（特に年配の方）、リピーターが有利で、公平性の点で課題があると言えるが、緩和策として、「読み人の交代」という選択ルールを採用可能である。固定の読み人を設けず、全員がプレイヤーとなり、前回の正解者が読み人を担当するという方式である。
- ・ 「設問B-2 徳島の地域教材ツールとしての評価」は、5段階評価で高評価としている5と4の割合が約94.7%。標準としている3の割合が5.3%、低評価としている2と1の回答は無かった。
自由記述のコメントからは、「方言に親しめた」、「知らない方言を知ることができた」

という旨の評価があり、教材ツールとして一定の水準を満たすことができたと考える。

このゲームならではの長所として活用の簡便さが挙げられる。通常のカルタ遊びよりはルールが多いものの、「あるでない!!」、「TOKUSHIMA 明治 to 令和」のような、ゲームシステムの事前説明と理解は、ほぼ不要で遊ぶことができる。両ゲームの場合、未プレイの指導者が、説明書を手に遊ばせようとするのは、(ボードゲーム愛好者でなければ) 困難であると思う。このゲームであれば、いきなり始めようとしても、それほどの支障は発生しないだろうと考える。

- ・ 課題面としては、徳島の方言がそこまで多くないため、徳島の地域理解(教材)としての充実度を問うコメントが複数存在する。

また、方言が難し過ぎるというコメントがあり、口頭での感想として、10秒足らずの読み時間で、方言オノマトペの語感と意味を結び付けるのは大変。響きは面白いが意味不明な語感のオノマトペが多いので、なおさらという意見も寄せられている。

また、抽象的な思考を必要とし、読み札の解説文は、中高生レベルのやや複雑な表現(凹凸、無味乾燥など)もあるため、小学生が楽しむのには難しいかもしれないという認識を持っている。この改善策として、取り札に可愛いイメージイラストを載せては?という提案もいただいている。54枚分のイメージイラストは大仕事であるが、実現すれば、より優れた教材ツールになるだろうと期待している。

<日本文学科による教材ゲーム体験会風景>



<四国大学交流プラザでのゲームイベント>



4 調査研究のまとめ

(1) 総括と今後の展開

本調査研究は、2つの分野に3つの小テーマを設ける形で計画・実施した。
小テーマごとに要点整理の形で総括を行うと共に今後の展開ビジョンを示す。

【調査研究Ⅰ－①】：「アンケート調査」

- A. 子どもの遊びに関するアンケート (小中学生用) 回答数：57
B. 子どもの遊びに関する課題意識アンケート (保護者用) 回答数：63

〔研究調査結果のまとめ〕

上記のアンケート調査を通じ、こどもと保護者それぞれの視点で、遊び環境の現状、ニーズ、課題を把握した。要点は次の通り。

〔A.こどもの視点〕

- ① 複数人で遊ぶ際、「自宅の外で集まる」形が多いとの回答は、約2割に留まった。
屋内で遊ぶ際、「電子ゲーム、動画視聴」などの電源を使う遊びが多いとしたこどもは約4割。「ボードゲーム類、おもちゃ、ごっこ遊び、読書」などの電源を使わない遊びは36%で。前者が若干多いものの、ほぼ同水準と言える。
- ② 自宅でよく遊ぶ「ボードゲームやカードゲーム」としては、本稿が扱うボードゲーム類やトレーディングカードゲームなどの割合が多く、定番の室内遊びとして普及しつつある状況が確認できた。
ボードゲームの面白さを尋ねる自由記述では、ゲーム駒やカードという実物を広げたり触る自体が面白い・楽しいと挙げるこどもが多数おり、こども目線でのボードゲームの面白さを再確認できた。

〔B.保護者の視点〕

- ① 望ましく感じ、重視している遊び要素を問う設問では、「仲間との遊びで交流を深め人との付き合い方を学ぶ」を選択した保護者が7割を超え、年代層別割合でも最多。第2位は「自主性に任せる」で約5割。なお「保護者の手間がかからない」の項目は1.8%で最下位である。自主性（自立性）のある遊び方や環境は望ましいが、手間をかけず放任で良いとは考えないという、保護者の価値観を確認できる。
- ② 遊び環境の気がかりな点を問う設問では、「メディアとの付き合い方」が、最多（約5割）で、内容は、生活習慣へのゲーム・動画の望ましくない影響に関するものが殆ど。次いで、「遊び内容や環境の問題」（27.4%）があり、外遊びが少ない、家に集まる形の遊びも減少している、読書が少ないという内容が確認できる。また、これらを保護者の関わり方と結び付いた課題として回答した例が12.3%あり、代表例は、「親が関われないので、動画任せになる」、「友達で集まって遊ぶ機会が少ないので、親が関わるケースが多くなる」というもの。また、「誰かの家に集まる形は保護者の負担が大きい」、「こどもだけの外遊びのリスクが気になる」という最近の環境に対する意識と結び付けたコメントも見られる。
- ③ 【能力開発】、【学習意欲向上】、【親子間のコミュニケーション促進】の可能性を問う調査では、のいずれも、「①期待できる」、「②ある程度期待できる」と回答した保護者が9割を超え肯定的である。最も評価が高い分野は【親子間のコミュニケーション促進】で、他の遊びよりも優位性を認める①の回答が約80%となった。
- ④ ボードゲーム活用で開発が期待できる能力を問う設問では、思考力、言語・数学能力、論理的思考などの「考える力」が76.5%（1位）。「コミュニケーション力、協調性、ルールを守る」が37.3%（2位）で有意に多い。

【調査研究Ⅰ－②】：こども及び親子向けボードゲームイベント開催

〔研究調査結果のまとめ〕

四国大学交流プラザ及び県内の教育機関・福祉施設等で、こども及び親子連れをメインターゲットにしたボードゲームイベントを8件開催した。ボードゲーム部の学生が運営スタッフ兼インストラクターを担当。実施体制内の連携組織との共同により、メディア取材にも繋がった大規模なイベント、多様な出張先でのイベント開催が可能となった。

イベントの主目的は、地域活性化、参加者同士の親睦交流、ゲームを活用した教育・社会活動の認知向上であるが、【調査研究Ⅰ－①】、【調査研究Ⅱ】の場としても機能するよう計画実施している。

〔振り返りと今後のビジョン（Ⅰ全体）〕

こども対象のアンケートには、遊び方や環境をどう捉えているか問う項目を設けていないため、こども視点での課題提起は見送らざるを得ないが、保護者対象のアンケートでは、電子ゲームや動画視聴に代表される、デジタルコンテンツへの依存に繋がるような懸念が示されている。自由記述からは、屋外で集まる形での遊びが少ないこと、誰かの家に集まる形の遊び方も減少していること、読書の機会減少などの指摘が見受けられた。

これらは、ネガティブな傾向が窺える遊び環境の変化と言えるが、今の時代ならではの遊びの発展や、遊びを通じたコミュニケーションの進化という面にも注意を向けるべきだろう。例えば、小学生（女子も含めて）の間では、Nintendo Switch が必須の遊び道具になっており、友人同士がオンライン上で約束の時間に集まり、「スプラトゥーン」、「マイクラフト」、「どうぶつのもり」などの人気ゲームの空間を社交の場としている。オンラインならではのトラブルもしばしば取り上げられるが、この方法であれば、夕食後の7・8時台でも集まって遊ぶことが可能だ。

また、「ポケモンカードゲーム」プレイヤーは、自慢のデッキを携えて対面での対戦を楽しんでいる。地域の大会に出場し、大きく年齢が異なった相手と競技者同士の親交を深めたり、有名選手の YOUTUBE 動画を視聴し、戦術研究をするなどして研鑽を積んでいる。保護者と一緒に熱中して、休日は一緒にカードショップを巡ったり、同じ大会にエントリーするなどのケースも珍しくないという。

本研究調査では、ボードゲームもまた、新しい遊び文化として、こども達の中に浸透してきていることを改めて確認することができた。どの遊びも固有の特長やユニークな文化を持っており、優劣を論じられるものではないが、こどもの遊びに対する保護者の関心や関与が高まっている傾向では、ボードゲームに顕著な「考える力の育成」や「親子のコミュニケーション促進」の効能を積極的に活用する意義は大きいと考える。

また、調査研究の一環として実施した、学生サークルと社会人団体の連携によるイベントは、保護者が望ましいと考え重視している遊び要素のうち、「仲間との遊びで交流を深め人との付き合い方を学ぶ（71.6%）」、「幅広い体験、貴重な経験を得る機会になる

（38.5%）」、「保護者と一緒に遊ぶことで触れ合いの機会とする（33.0%）」に合致しており、地域やコミュニティの活性化にも繋がる。本調査研究での取り組みの様に、トレーディングカードゲーム、デジタルゲームとの合同形式とし、一種のお祭りとして充実を図れば、メディアやSNSでの拡散を通じた話題作りにもなるだろう。

最後に、大学という教育機関の視点からも述べておきたい。ボードゲーム部、eスポーツ部のようなゲームサークルの学生にとって、イベント開催は、ゲームでの遊びが目的ではなく、ゲームでの遊びを手段として社会貢献・自己成長という目的にチャレンジするという理念の実践と位置付けられる。意義ある学生活動として一層の注力を図りたい。

【調査研究Ⅱ】：地域教育の教材カードゲーム制作および評価検証

〔研究調査結果のまとめ〕

「能力開発」、「学習意欲」向上の効果が期待でき、徳島の「地域理解」、「郷土愛涵養」を推進する教材として、3種のカードゲームを制作した。

評価検証のアンケートでは、ゲームとしての面白さやシステムの完成度を問う「ボードゲームとしての評価（B-1）」と徳島の地域教材としての内容や完成度を問う「地域教育ツールとしての評価（B-2）」の2項目を5段階評価（高5⇔低1）で問う形とした。

	地域教育 テーマ	アンケート 件数	(B-1) の 評価平均値	(B-2) の 評価平均値
①「あるでないで！」	食文化	69	4.39	4.04
②「TOKUSHIMA 明治 to 令和」	歴史	61	4.27	4.41
③「方言オノマトペカルタ」	方言	19	4.32	4.32

高評価としている、5と4に相当する所感の基準は、「また遊んでみたい。知人にも勧めたいと思う」、「市販のボードゲームと同様のクオリティがある」としているため、課題や運用法に関する指摘を重んじつつ、この形で今後の活用を推進して行きたい。出発点としていた、「“ゲーム要素を取り入れた教材”ではなく、“ボードゲームの特長と効能を発揮した（本当に面白い）教材ゲーム”を作ること」、「県の取り組みである意義として、“徳島ならではの”と言えるテーマで作ること」という目標は、一定の達成を見た認識している。

調査研究の成果物として3種類のゲームの製品版を10セットずつ制作した。こども達や教育機関の興味を引くように、学生がデザインしたイメージイラストをプリントした収納箱も併せて制作している。なお、製品版ゲームの継続的な効果検証とPRを申し出て頂いた、「BG kids とくしま」、「児童養護施設たちばな学苑」、「日本文学科」、「社会連携推進課」に贈与する予定で、その他にも取り組みの趣旨への賛同と協力をいただける団体・組織があれば検討したい。

（２）結びと謝辞

ボードゲーマーの活動団体という視点で「こどもまんなか社会の実現」を考えた場合、「遊び仲間」という立場での大人の関りが、1つの鍵となるのではないかと考える。遊び仲間とは、本気の遊びを共にできる対等の関係を意味する。本気の遊びとは、仕事や義務ではなく全力で楽しもうとすること、熱中で素の自分が現れること、楽しかった以上の何か（例えば学び）が残るものと表現できる。そして、こどもの遊び仲間として、じっくり付き合うことができる大人にとっての良い環境作りは、こども達にとっての良い環境作りと繋がっているのではないかと。

本研究調査の取り組みでは、県内在住の外国人や留学生たちと一緒にボードゲームを楽しんで盛り上がるというシーンもあった。外国人との共生も社会的に大きなテーマであり、この進展にも、遊び仲間という関係性はヒントになる部分があると考え。

身びいきな主観と断った上での表現になるが、ボードゲームは、大人にこどもの視点を、こどもに大人の視点を与え、立場や属性の違いを越えてみんなが遊び仲間になれる魔法のようなツールであると考え、友好団体の方々と共に親子向けの地域イベントを実施してきた。これからも、ボードゲームが持つ教育・社会的効能の活用をテーマとした地域活動を推進していきたい。

最後に、本研究調査の趣旨に賛同し、実施体制の一員として、多くのイベント、教材カードゲームのテストプレイ及び製品版の体験会実施に尽力いただいた団体・組織、有志ボランティアの方々。出張イベント先として、調整と運営の労を取っていただいた教育機関、福祉施設の方々。イベント参加者として来場し、調査にも協力いただいた、こども達、保護者の方々に深くお礼を申し上げ、本稿の結びとしたい。

令和7年2月

<参考文献>

- ・Isaac Shalev：原著、小野 卓也：訳「ゲームメカニクス大全 第2版 ボードゲームに学ぶおもしろさ」の仕掛け」翔泳社（2023）
- ・有田隆也「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ー」 コンピュータ&エデュケーションVOL.31（2011）
- ・安藤 哲也「まちづくりゲームカタログ：研修・ワークショップが進化するボードゲームガイド」学芸出版社（2024）
- ・上原一紀、飯島玲生、石神康秀「ボードゲームが人を変える、まちを変える：シリアスゲームの活用とつくり方」公職研（2023）
- ・加賀俊介「ボードゲーム教育」（2022） Pocket island
- ・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ー（幼児期から学齢期まで）」ぶどう社
- ・與那覇 潤、小野 卓也「ボードゲームで社会が変わる：遊戯するケアへ」（2023）河出新書