

〈教育実践研究〉

コミュニケーション教育としてのボードゲームの開発

大谷直史

Development of Board Games as Communication Education

OOTANI Tadasu

キーワード：コミュニケーション教育，対話，他者，ボードゲーム

Keywords: Communication Education, Dialog, Others, Board Games

1. 課題の設定～他者との対話の可能性～

本論では，近年の対話と会話の違いをめぐる議論を参照しつつ，コミュニケーション<sup>1</sup>の理念型を作成した上で，対話と会話の違いの一つである他者性を学ぶためのボードゲーム<sup>2</sup>を開発し，その授業実践を報告する。対話においては他者＝異質性が前提される一方，会話においては同質性が前提され，この違いを集団で体験しながら学ぶことで，コミュニケーション教育の領域を広げることが目的である。

近年，コミュニケーション能力の必要性が語られる。たとえばコミュニケーション教育推進会議審議経過報告『子どもたちのコミュニケーション能力を育むために』（2011年8月9日）では，「自己を確立しつつ，他者を受容し，多様な価値観を持つ人々と共に思考し，協力・協働しながら課題を解決し，新たな価値を生み出しながら社会に貢献することができる個人」＝「開かれた個」を実現することが必要であるとする。できるだけ幅広くコミュニケーション能力を定義しようとしたこの報告は，しかしコミュニケーションを「課題の解決」や「新たな価値」を作り出すための手段としている点，また異質な他者同士が相互理解や共感を通じて最終的には合意することを前提している点で限定的である。

奥村隆は「反コミュニケーション」という用語で，しばしば前提とされるコミュニケーションの捉え方——伝わることがよいことだ——を相対化し，伝わらない（伝えられない）コミュニケーションの価値に言及する<sup>3</sup>。奥村自身は理想的なコミュニケーションが何であるかを示してはいないが，何も作り出さないこと，通じ合わないことをも含みこんだコミュニケーションの全体像を描き出している。この2つの視点——作り出すか否か，通じ合うか否か——を用いて，図1にある4象限の理念型を作成した。縦軸はそのコミュニケーションが何かを作り出すことの手段であるのか，コミュニケーションそれ自体が目的であるのかを示す。横軸は伝わること＝同質性を前提する（あるいは目指す）のか，伝わらないこと＝異質性を前提するのを示す。

縦軸の上方，手段としてのコミュニケーションは，「認識のコミュニケーション」<sup>4</sup>であり，意味をやり取りするコミュニケーションである。一方下方，目的としてのコミュニケーションは，「交流としてのコミュニケーション」であり，感情をやり取りするコミュニケーションと言えるだろう。これらの2軸により作られる4つの象限を，第一象限から「対話」「議論」「会話」「社交」と名付けておく。実際のコミュニケーションはこれらのどれかに当てはまるというよりは，どの要素が強いのかという濃淡によって表現される。

ここに示した 4 象限の内、「会話」と「対話」はしばしば比較されるコミュニケーションである。たとえば平田オリザは、「会話」を「価値観や生活習慣なども近い親しい者同士のおしゃべり」、「対話」を「あまり親しくない人同士の価値観や情報の交換。あるいは親しい人同士でも、価値観が異なるときにおこるその摺りあわせなど」と定義し、日本人は後者の対話を得意としないとする<sup>5</sup>。また中島義道も対等な関係で言葉だけをたよりに相手との違いを見

つめて人生を背負って考えを彫琢していくことを「対話」とし、その必要性を説く<sup>6</sup>。「会話」は同質性を前提とし、言表内容に意味はない（少ない）。むしろコミュニケーションしていることを伝えるコミュニケーションであり、それ自身が快であるようなコミュニケーションである。同じく通じ合うことを目指すコミュニケーションも、手段として用いればそれは第 2 象限の「議論」と呼ばれる。ディベートなどを用いた教育が目指している能力は、ここで言う「議論」の領域となる。

この「議論」は「対話」と区別なく用いられることもあるが、「議論」が唯一の正解を目指し、合意することを目指すのに対し、「対話」はそもそも異質性を前提としている。対話の条件をここですべて整理することはできないが、多くの論者に共通するのは、究極的には何も共有することのない他者とのコミュニケーションであるという点である<sup>7</sup>。また目指されるのは（到達しそうなもない）真理であり、真理の複数性が常に前提されているとも言える。だから「議論」で見られるような勝ち負けや損得は問題にされず、対話の中では自己が変容し、新たなものが生成することが求められる。異質性を前提する点で同じ「社交」は生成ではなく反復・模倣する領域である。「社交」はかかわりを持ち戯れること、「会話」と同じくコミュニケーションそれ自体を目的としている。しかし「会話」と異なり、同質化することを望むのではなく、異質なままにあることを楽しむコミュニケーションである。

ここで異質なままに止まるコミュニケーションはディスコミュニケーションであり、何も伝わらない（伝えられない）ことはコミュニケーションの失敗であるように見える。齋藤孝はコミュニケーションを「意味や感情をやりとりする行為」とし、この意味と感情の両方がうまく伝わっている良好なコミュニケーションと、伝わっていないコミュニケーション不全とを区別する<sup>8</sup>。とするならばやりとりの誤解や失敗は、コミュニケーションの名に値しないのだろうか。しかし仮にコミュニケーション能力を「対人関係を円滑に運用するために必要な、効果的（effective）かつ適切な（appropriate）コミュニケーションを実践する能力」<sup>9</sup>と捉えれば、対人関係を円滑に運用するために、あえて伝えなかったり、あえて分からないままにしておくこと（もしくは本当に気付かないこと）は、実はありふれている。伝えることに失敗するがゆえに成立する関係があるならば、やはりそれは一つのコミュニケーションの形として、コミュニケーション教育の内容の一つに数えられるべきだろう。次に紹介するボードゲームは、通常見過ごされがちな伝わらないこと＝異質性を前提することの意味を、同質性を目指すコミュニ

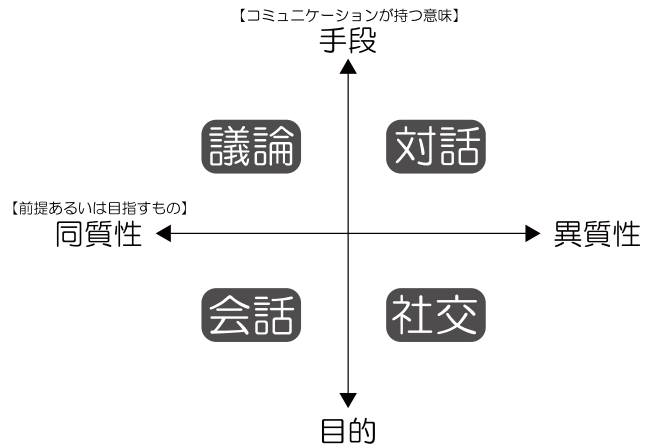


図 1. コミュニケーションの理念型

ケーションと対比しながら感じることでできるゲームである。

## 2. ボードゲームにおけるコミュニケーション

ボードゲームは、主にボードもしくはカードやタイル・ダイス等を用いて、一定のルールのもとに直接的な対人コミュニケーションを通して行われるゲームである。通常はプレイヤー同士が優劣を競い、終了条件を満たしたところで勝者が決まる。またこれらのゲームは、生身の世界とは切り離されて（たとえば金銭や名誉を賭けることなく）実施されており、ゲームはその世界の内に閉じられている。それゆえ、ボードゲームの種類によっては、またメンバーによっては、勝ち負けにこだわらず、プレイ中のコミュニケーションを楽しむということが目的となることもある<sup>10</sup>。そこでは勝ち負けはコミュニケーションを活性化させる一つの契機として存在しているにすぎない。これは競技性の低い趣味の集まりやスポーツにおいても同様であろう。

ボードゲームは直接対面しながらも、ゲームという道具とルールという媒介があるため、明示的なルールさえ理解していればプレイすることができる。多くの場合身体接触もなく、その意味でのハードルも低い。ボードゲームにおいては、プレイヤー間の勝敗を競う（ゼロサム型の）ゲームが数の上では多いことが予想されるが、勝敗そのものよりもその過程を楽しむ、コミュニケーションを重視した作品も少なくない。そうしたゲームでは、協力ゲーム（1対多数、システム対全員等）の体裁をとることが多く、プレイヤー間のコミュニケーションがうまくいくかどうかを試みる設計となっている。

たとえば『テレストレーション』<sup>11</sup>は伝言ゲームを言葉だけでなく、イラストと文字を交互に書いていくことで伝えていくことを目指すゲームである。もちろん最初に提示されたお題が最後まで伝わることを目指すのであるが、このゲームの楽しみはむしろ誤解が生じるころにある。言葉による伝言ゲームとは異なり、目に見える形で伝達の過程が残り、それを全員で確認することができるのがポイントとなっている。また『HANABI（花火）』<sup>12</sup>というゲームは、他のプレイヤーだけから見える自分の手札（通常とは裏表を反対に手に持つ）を、他のプレイヤーからの不完全な情報（色か数字のどちらか）を頼りに、全員で決められた順番にカードを場に出していくことを目指す協力ゲームである。詳細は省くが、他のプレイヤーの言動を察して適切な行動を行うことが要求されるゲームである。むしろこれも成功を目指すのであるが、おもしろいのはむしろ意図がすれ違っていた時という仕掛けになっている。

こうしたゲームに共通するのは、通じるコミュニケーションを一旦は目指すのだが、実は通じない方がおもしろいという逆説的な仕掛けである。今回用いた『デイエバー』<sup>13</sup>というゲームも、このパターンを踏襲している。この『デイエバー』のルールを表1に記載した。場合によって説明の仕方は変えてもよい。説明の際に背景の物語として、各地（各プレイヤーが担当）に時限爆弾が仕掛けられており、それを解除するためにプレイヤーたちがそれぞれの場所で色を5色入力する（全員あっている場合に限り解除成功）という設定が、一応作られている。

ゲームの要点は、いかにみんなが揃いやすいヒントを出すことができるのか、ヒントを出した人（あるいはグループ全体）の考えを読み取って色を揃えることである。自分だけの考えでカードを出すのではなく、みんなならこの色を出すであろうということを考えることが、設定された課題となっている。しかし5人が5色の色を揃えることは簡単ではなく、初めてのゲームであればほぼ揃うことはない。同じメンバーで数回繰り返せば1回は成功するかもしれない

という程度に、難易度は調整している。このゲームにおいては、むしろ揃わないことのほうが大切で、カードを順に表向きにしていったとき、みんなとは違う色を出していたプレイヤーにその理由を尋ねること（ツッコミ）が重要である。あまりに恥ずかしがっている場合などは軽く流す方がよいが、最終的には違っていることにこそ意味があるという逆転した話にもなるので、そこで名誉回復は十分に可能である。

表1. デイエバーのルール

デイエバー day ever プレイ人数:2~5人 推奨年齢:6歳以上 プレイ時間:5~10分	
【内 容 物】 勇者カード:5種×10枚,計50枚, お題カード:40枚	
【ゲームの目的】 プレイヤー全員がヒントを頼りに手札から5枚のカードを裏向きに並べ、最後に確認したとき全員が同じ色を同じ順番で並べていれば全員勝利。さもなければ全員敗北。	
【ゲームの準備】 お題カードを裏向きに中央に山札として配置。勇者カードはそれぞれ1セット(10枚)ずつ手札にする。	
【プレイの手順】(1グループの場合)	
1. スタートプレイヤーが山札からお題カードを1枚とり、山札の横に表向け、お題の〇〇を全員が確認する。	
2. スタートプレイヤーはお題カードに書かれている言葉〇〇を使って、決められた通りにヒントを出す。「(最初に入力する色は)〇〇で言えば△△」のように、色の名前は使わずに、△△でイメージできる色を入力させるような言葉を考える。例えば、「鳥(〇〇)で言えばカラス(△△)」「丸いもの(〇〇)で言えば月(△△)」等。そのほかの余分な発言はしてはいけない。	
3. 全員がヒントを頼りに、手札から自分の前に1枚ふせて出す。	
4. 全員がプレイしたら、スタートプレイヤーの左隣のプレイヤーが山札から1枚めくり、表向けになっているお題カードの右側に、表向けて並べる。	
5. めくったプレイヤーが同じようにヒントを出し、全員が手札から1枚を最初に出したカードの右側にふせて出す。	
6. それぞれ5枚のカードが並べられたら、最初のカードから確認する。そのとき、「〇〇で言えば△△」とヒントを述べ、全員がいっせいに1枚目に出したカードを表向ける。	
7. 最後まで確認し、全員が同じ色を同じ順番で出していれば全員勝利。さもなければ全員敗北。確認の際に、なぜその色を出したのかを話し合いながら行くと楽しい。	
【プレイの手順】(複数グループの場合)	
0. 4~5名のグループに分かれ、それぞれ円形に座る。	
1. 司会者は全員から見えるように、お題カードを引き、黒板等に貼り出す。	
2. 参加者等からヒントをもらい、全グループがそのヒントを頼りにカードを並べる。カードを並べる間は、会話を禁止しておくとうい。以下、1グループの場合と同様	
お題カード(例)	勇者カード
	

### 3. 実践事例の検討

筆者はこれまで、『デイエバー』をボードゲーム会やイベント等の際に4～5名のプレイヤーで行うとともに、高校や保護者会など数十名から60名程度の規模で一斉にゲームを行ってきた。教育的な効果を意図している場合は、ゲームの前に「理想的なコミュニケーション」について意見交換をする。通常はこのとき、自分の言いたいことが言えること、自分の言ったことが伝わること、相手の言うことが伝わることといったような、相互理解・共感のコミュニケーションがあげられる。そこで、それはコミュニケーションの半分しか言えていないことを伝え、残りの半分以上をこれからのゲームで学ぶことを伝える。ゲームを行った後「うれしかった時」と「おもしろかった時」を尋ねて議論する。以下に感想を取り上げたのは、2014年11月に、大学の講義において行ったゲームのものである。講義は1年生が主で、当日の参加者は37名であった。ゲームは2回行い、事前事後の話を踏まえて、感想文を書いてもらった。

ゲームの実施は、上記の【プレイ手順】の通りである。全員が色を揃えることが目的なので、つつい修飾語をつけてしまうことがある。特に複数グループで行うときは、司会者がリードしてヒントを出すので、プレイヤーはカードを並べ終わるまで話すことを禁止しておいた方がよい。人数にもよるが、1ゲームは10分以内には終わるので、2回は行うことにしている。では学生たちの感想からボードゲーム『デイエバー』の意味を考えてみる。

第一に、通じ合うことを目指す、それを通じて一体感を感じるというこのゲームの明示的な楽しみ方に沿った意見である。そしてそれがコミュニケーションにとって大切なことであることを指摘する。

- ・「知らない人がいるグループの中で同一性を目指しながらゲームをするのがこんなにも楽しいと思いませんでした。」
- ・「相手の価値観や考え方を理解し合わないといけないと思いました。」
- ・「言葉なしでコミュニケーションするとき、相手ならどうするんだろうと考えていた。もしかしたら、相手の気持ちになって考えることがコミュニケーションをする上で大事なこともあるかもしれないと思った。」
- ・「グループが1つの同じ目標を持つことで、自然と仲間意識も生まれているように感じた。」
- ・「5枚すべての色が一致した時に、みんなが一斉に喜んだのは一体感を感じました。」

逆に次のように、そうした共感することを目指すコミュニケーションの息苦しさ、しんどさを述べる意見も多かった。自分が失敗すると全員が失敗することになるというプレッシャーは、ゲームとして行うならば、むしろ楽しむための要素である。にもかかわらず、感想に書かれた言葉は、「息苦しさ」や「不安」「圧迫感」といった比較的重い言葉であった。これを、ゲームをより楽しんでいると解釈すればよいのか、気遣いや「やさしさ」の過剰と解釈すればよいのかは分からないが、いずれにせよ通じ合うコミュニケーションはしんどいことでもあると気付くことができる。

- ・「共感の息苦しさ」
- ・「みんなが同じ色のカードを出した時は、安心しました。」
- ・「お題を出されて考えている間は、みんながどう考えるだろうとずっと不安になりながら、自分の考えが合っているか少し心配になった。」
- ・「自分が皆の目標の邪魔をしなくてよかった」「メンバーの一員として役割を果たせた」というある種圧迫感のようなものから解放されたように感じた。たとえ一人だけ違う色を出したからといって、きっと誰も責めないだろうことはわかっていたので、その圧迫感自分の内面で勝手につく

りあげていただけのものなのかもしれない。」

- ・「色を揃える」という目標のゲームで、お題を出されてから自分でどのカードにするか決めるまでが一番どきどきした。「他の人に合わせる」という事はけっこう辛いことだと感じた。」
- ・「みんなと考えがずれた時、はずかしいと感じた。みんなからしたら、おもしろい考えだなと思うかもしれないが、みんなとちがう考えを出した時、自分は少し不安になる。」

第二に社交としてのゲームを行うこと自体を評価する声である。見知らぬ人とでも、ゲームという形式にさえ同調できれば楽しむことができ、異なっていること自体を楽しむという意見である。コミュニケーション教育を、ゲームという枠組みの中で行うことの意義もここにある。

- ・「まちがった時でも、笑い合えておもしろかったので、ゲーム1つでも普段話さない人とでも楽しめました。」
- ・「そもそも複数人で行う遊びというものの自体が、意識的にしろ無意識的にしろ、人との違いを楽しむと感じる要素を含んでいるのではないのでしょうか。」

第三にこのゲームのねらいとしてあった、同質性を前提するコミュニケーションと異質性を前提するコミュニケーションの違いを理解することへの言及である。

- ・「このゲームを通して分かったことは、自分の中での常識や概念は、他の人にとっては必ずしもそうではないということです。色のイメージはどんな環境で過ごしてきたのか、年齢、性別などによっても異なるのかもしれない。自分と異なる色を誰かが出したとき、信じられない！と思う反面、理由を聞くと納得出来たり新たな発見もあったりしてとても興味深かったです。」
- ・「全員の色がマッチしたときは確かに嬉しいが、誰かがちがう色を出した方が、マッチしたときよりも、おもしろいと感じた。」
- ・「全員の色がそろったときは気持ちよかったし、同じ考えだったんだとうれしくなった。違う色をだしていたときに、その理由を聞いて、あ、そういう発想もあるんだ！と新しい発見をするのがおもしろかった。自分とは異なる考えを持つ他者がいて、その考えを知れるのは楽しいと感じた。」
- ・「2回やって、どちらも成功しなかったときの私はとても残念でした。ゲームが終わり人の意見を聞く中で、人が自分とは違う色のカードを出すことで、自分にはなかった考えを知ることができ、そこに面白さを感じることができました。」
- ・「他の人と自分のイメージが違ったときに、少しさみしい気持ちもあり、楽しい気持ちにもなっていて不思議だった。」

そうして、他者の他者性こそがおもしろいものであることに気づき、それが他者への興味・関心につながることも示される。

- ・「何を考えているか分からない人とかかわるのは怖いし、めったに関わる気が起きないけど、意外に話しているとおもしろかったり、話が続きたりするので不思議だなと思いました。」
- ・「自分と違う色を出した人（自分と違う考えを持った人）に対し、その色を出した理由や考え方が知りたくなり、他人に対して興味が湧いてきた。」

そして「異なった色を選んだ時の方がよりコミュニケーションをとることが容易になった」とする意見もあり、他者を前提にした方がコミュニケーションをとりやすいという、通じ合わないコミュニケーションの可能性を示していないだろうか。

一方次の意見は、逆に他者と同じであった時の残念さを示している。個性が賞揚される現代社会において、他者からは理解されないことこそを欲望することも、実はわたしたちは望んでいるのかもしれない。

・「初対面で特に知り合いでもない人と札が合っても特にうれしい等とはおもわなかった。むしろ自らが一般的、普通なんだな、と少しつまらなく感じた。コミュニケーションは、とれたらそれはそれでうれしいかもしれないが、自分が特にわかり合いたいとおもっている相手以外とはそれほど必要ない、とまでは言わないが、とれてもそれほど感動ないとおもった。」

「今日重視されるコミュニケーションの質は、本当に良いものなのか、疑問が生まれた」という意見に代表されるよう、最初に意見交換をした際の、通じ合うコミュニケーション、共感するコミュニケーションだけに回収されないコミュニケーションの可能性を感じてもらえるゲームであることが確認される。

授業の最後に、コミュニケーションには同質性を前提する「うれしいコミュニケーション」と異質性を前提にする「おもしろいコミュニケーション」の2種類があると説明している。「うれしいコミュニケーション」を目指して意思疎通がうまくいかず、「悲しいコミュニケーション」になったとしても、相手が他者であることを前提にすればそれは、「おもしろいコミュニケーション」と考えることも出来るとも。

#### 4. まとめと今後の課題

本論では、通じ合わないコミュニケーションの意味についてボードゲームを通して学ぶという、コミュニケーション教育の一つの形を示した。それは他者とのかかわることのおもしろさを実感することであり、『デイエバー』というボードゲームの有効性が確認された。しかしボードゲームの可能性はむしろ戦略性を高めたり、交渉を有利に運んだりするような、本論で示した理念型では「議論」により多く存することが予想される<sup>14</sup>。また対話の条件の一つが他者性を前提することにあるとしても、自己を賭けて言葉で切り分けながら真理を目指すような対話の性質を表現してはいない。こうした点も踏まえ、理念型を用いれば縦軸の区分を伝えるようなボードゲームの開発を行うことが今後の課題である。

とりわけ「対話」というコミュニケーションの条件を明らかにし、それをボードゲームとして教材化することを課題とする。対話の継続が非暴力抵抗運動の成功の条件だとするならば、他者との関係が暴力に帰結しないためには対話が必要であるだろうからである<sup>15</sup>。ゲーミフィケーションという言葉で、現実を変えるためにこそゲームのシステムが用いられ始めている。またワークショップなどは、ゲームの手法を用いた対話という側面をすでに有していると思われる。通常は「社交」の1つであるボードゲームを手段化する危険性を踏まえつつ、今後の検討課題としたい。

大谷直史 (鳥取大学教員養成センター)

<sup>1</sup> 伝統的な言い方では、対話や会話は「相互行為」と呼んだ方がふさわしいのかもしれないが、あらゆる関係性における情報のやりとりを「コミュニケーション」と呼ぶようになりつつあると判断し、ここでは「コミュニケーション」の語を用いる。

<sup>2</sup> ボードゲームという呼称で本論のような「カード」ゲームを示すことは珍しくない。テーブルゲームやアナログゲームという言い方もあるが、それはそれで限定されたものを指し示してしまう。さしあたりこ

---

ここでは日本でもっとも流通しているであろうボードゲームという呼称を用いる。

<sup>3</sup> 奥村隆『反コミュニケーション』弘文堂，2013年。

<sup>4</sup> 後藤将之『コミュニケーション論』中央公論新社，1999年，p.153。「認識としてのコミュニケーション」に対し、「比較的開放的な情報の「流れの束」の中に存在し，周囲から影響され，また周囲にも影響を送りだしているものとしての人間像とコミュニケーション観とが示されていると思います。このような「流れの束」として人間を想定する認識に依拠したコミュニケーション観」としての「交流としてのコミュニケーション」を区別する。

<sup>5</sup> 平田オリザ『わかりあえないことから』講談社，2012年，pp.95-96。

<sup>6</sup> 中島義道『〈対話〉のない社会——思いやりと優しさが圧殺するもの』PHP研究所，1997年。

<sup>7</sup> たとえば柄谷は，教えるという立場に立つことが他者の他者性を前提することであると述べる（柄谷行人『探求 I』講談社学術文庫）。その一方で対等であることが対話の条件にあげられることも多い（清水孝子『〈対話〉とコミュニケーション』『人・言葉・社会・文化とコミュニケーション』北樹出版，2008年など）。対等に教える立場に立つということかもしれない。また，小倉康嗣は当事者研究の綾屋紗月が用いる「感染」という言葉を使う（小倉康嗣「当事者研究と社会学的感染力—当事者研究と社会学との出会いのさき—」『三田社会学』第19号，2014年）。自己が根底から変容する可能性に開かれていることが「対話」の条件と言える。これらについては別稿で検討したい。

<sup>8</sup> 齋藤孝『コミュニケーション力』岩波書店，2004年 p.2。

<sup>9</sup> 高井次郎「対人コミュニケーション能力」『現代日本のコミュニケーション研究』三修社，2011年。

<sup>10</sup> 全国大会が開かれるような場合は競技性が高くなるが，筆者がいくつか参加してきた全国各地のボードゲーム会は，プレイ自体を楽しみ，それを通したコミュニケーションを目的としているように思えた。

<sup>11</sup> USAopoly，2009年（日本語版：テンデイズゲームズ，2012年）。

<sup>12</sup> Cocktail Games，Antoine Bauza 作，2010年。

<sup>13</sup> 2009年，筆者を含む鳥取ボードゲーム研究会で作成。イラストは高橋侑希が担当。

<sup>14</sup> 有田隆也は，名古屋大学の講義を通して，思考力や社会的インタラクションのトレーニングになることを指摘している（有田隆也「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』vol.21，2011年）。

<sup>15</sup> 清水耕介「非暴力抵抗の3つの歴史と3つの概念」『国際社会文化研究所紀要』第11号，2009年。