

基礎セミナー: ボードゲームを究める  
「なぜボードゲーム？」

情報科学研究科

有田 隆也

# 私の問題意識

入学してくる学生に関する全般的な不満(「いまどきの若者は・・・」)

- 学生に勉強や「知」への意欲やモチベーションが低い.
- 勉強することは、知識を増やすことと思いがちである
- 自分でゼロから考える習慣がなく、考える楽しさもよく知らない.

その原因に関する(邪推に近いかも知れぬ)推測

- 小中高と与えられた問題を優等生的にこなしてきた習性や自信?
- 自分の頭を使って考える作業をすることがどんなに楽しいものか知らないでできている?
- 出生数の減少による全国的なレベル低下による必然?
- 経済的に繁栄しているこの地方の(悪い意味での)余裕?
- 小中高の教育に一因はあるか(この地方の公立高校ががんばっている=「内申書美人」の産出)?

# そこで(主にドイツの)ボードゲーム！

- 勝つと嬉しい, 負けると悔しいという自然なモチベーションがある.

- 文系理系, 知識量を問わず平等に参加でき, しかも, 0から自分の頭で考える必要がある.

→ ボードゲームやカードゲームは考える喜びを知る最高の教材ではないか？

(ここでいう「ボードゲーム」とは何か？については後述)

# 基礎セミナー運営に関する経緯

- 以前:私の専門(要素間の相互作用のルールを定めたコンピューテーショナルなモデルを定義し,実際にそれを計算機内で動かして,創発現象を起こすことによって,生命,社会,言語などの複雑な現象を理解する)に関わる初歩的文献を勉強させていた
  - それなりの反応はあったが(たとえば,この授業の印象を覚えていた理学部学生が4年後に修士の大学院生として私のラボに入ってきた),自分では納得できず.
- 現在:ボードゲームのテーマで昨年度で2度目.1年目は楽しんでテキトーに遊べると思った学生が一部混入.その対策として,昨年度は「③履修条件:ボードゲーム(コンピュータゲームではない)を題材にするので,戦略を考えたりプレイするのを楽しめる人を歓迎する.」としたためか,全学生が熱心に楽しんで取り組んだ.
  - 多くの人が希望しそうなテーマを提示し,かつ,やる気のある学生だけが希望を出すようにした(講義を成功させるための前段階としてのややずるい手法?)

ちなみに,自分としては,ボードゲーム(趣味には間違いないが)は自分の専門と重なる部分が多いと感じている.ゲームのルールと,プレイすることによって立ち上がる創発現象という関係は,毎日の研究の現場で直面していることそのものである.

# ボードゲームを使った講義例1

## ■ 大東文化大学

経済学部・社会経済学科

総合教育特殊講義「囲碁・将棋」(本間修 先生)

2001年から囲碁や将棋を実践する授業を実施.

### 授業目標・内容

囲碁も将棋も日本の歴史・文化に深く根づいています。学問の神様といわれる菅原道真は囲碁の愛好家でしたし、清少納言の『枕草子』には囲碁の話が書かれています。「傍目八目」、「定石」、「成金」等も囲碁・将棋から出た言葉です。2001年度から開講された本講義は、日本の大学で初めて単位の取れる講義として話題となり、囲碁や将棋の専門誌や新聞は勿論のこと、NHK・BSでも紹介・放映されました。本講義では囲碁・将棋の歴史・文化、対局マナーを学び、実戦を通じて、創造力・大局観等を身につけていきます(大脳生理学的研究もされています)。

<http://www.daito-bunka.com/courses/shakaikeizai.html#15>より引用

# ボードゲームを使った講義例2

- 東京大学  
全学自由研究ゼミナール「囲碁で養う考える力」(石倉昇、黒滝正憲、梅沢由香里プロ)

1990年代より東京女子大学では林道義元教授が囲碁の講義を実施されていたが、東大でも2005年よりプロ棋士を講師に招いた本格的な講義をスタートさせている。

## 東大、「囲碁で養う考える力」を開講

東京大学は今月、日本棋院のプロ棋士を講師に招き、全学自由研究ゼミナール「囲碁で養う考える力」を開講する。対象学生は教養学部1、2年生で、原則初心者。

授業は来年1月まで計13回行われ、2単位が認定される。同ゼミナールではこれまでも囲碁の授業が行われたことがあるが、プロ棋士による本格的な指導は初めて。

教育現場での囲碁の普及を進めていた加藤正夫・前日本棋院理事長が東大に提案して実現した。講師は石倉昇九段、黒滝正憲七段、梅沢由香里五段の3人。授業は18日から始まり、マナーやルールの入門編から、19路盤での対局まで指導する。

(2005年10月13日 読売新聞から引用)

# ドイツのボードゲームとは？

- ドイツでは比較的メジャーな娯楽.
- 毎年300以上の新作ゲームが発売. ここ10数年で内容的にも大きく進化. 世界中で入手可能なボード・カードゲームは1-2万種類？
- 考えられるあらゆるジャンルのゲーム.
  - テーマになっていないジャンルを探すのが困難！
  - ごく一例: プレイヤーたちは粘土でビルの一階分ずつ作って建てていく15年ほど前のPfuschedというゲーム. コストを浮かせるため手抜きをして中に木材を入れないこともできるという今の日本の状況としては不謹慎なゲーム. 査察の権利を競りで手に入れ任意の好きなビルに爪楊枝を刺し, グニューッと突き抜ければ, 偽装は発覚！
- スターデザイナーたち.
- インターラクティブ性. コンポーネントの品質. ポジティブフィードバックを打ち消す工夫.
- 日本では, 現在, 囲碁, 将棋などの伝統的なもの, あるいは, 一部の例外(トレーディングカードゲームなど)を除いて, あまり活性化しておらず, 率直に言って, 多くはキャラクタ商売とリンクした, レベルの高さはあまり望めないものが多い.

# 授業の基本設計

## ■ 基本目標

海外のボードゲームを題材として、「調べる」、「考える」、「交渉する」、「表現する」ための基本的な能力と技術を身につける。

## ■ 行動目標

受講生は、海外、特に、毎年数百ものオリジナルなボードゲームを生み出し独自の文化をつくっているドイツのボードゲームを担当し、ルールを理解し、他受講生にわかりやすく説明する。全受講生によるゲーム実習後、ゲームのメカニズム・戦略の分析や文化・教育的価値等の評価の結果を各自が発表し、全員で議論する。これにより、以下の獲得を目標とする。

- 1) ルールやメカニズムを理解する能力と技術。
- 2) 勝つための戦略を考え出す能力と技術。
- 3) ルールや分析の結果を説明・表現する能力と技術。
- 4) 文化・教育的観点からゲームを評価する能力と技術。

## ■ 成績評価の基準・方法

- 1) 担当したゲームのルールの理解と分析(25%)
- 2) 担当したゲームの戦略の考案(25%)
- 3) 全員による議論への参加(25%)
- 4) 担当したゲームのルール説明のための表現(20%)
- 5) 参加したゲームにおける成績(多くて5%)



# 授業の構成

- 初回:趣旨,概要,成績評価などの説明,私,TA,受講生の自己紹介
- 第2回:私によるドイツボードゲームの概要の説明,TAによるカードゲーム(クク)のプレゼン,全員によるプレイ,カードゲームの貸し出し,(ボードゲームに関する)情報源の提示,プレゼンソフトの操作法の説明.
- 前半(各回):冒頭での教員からの一言プレゼン,受講生による軽めのカードゲームの紹介(2名)(例),2グループに分かれてプレイ(担当者は説明),戦略に関するプレゼン(その2名)
- 年末スペシャル(私とTAによるプレゼン):全員による交渉ゲーム(ハゲル),言葉遊びゲーム(たほいや)
- 後半の2回:少し重めのボード(カード)ゲームのプレイ
  - グループ別に,経済ゲーム(アクワイア),開拓・交渉ゲーム(カタン),開拓・経済カードゲーム(サンファン)を貸し出し
- 最終の2回:自由研究レポートの発表(各受講生)と議論,教員の総評

# おわりに

"Gaming isn't about rolling dice and moving your piece around a track. Gaming is about **interaction, decisions, and social skills.**"

- *Alan Moon*, award-winning game designer

“ゲームをするということは、さいころをふってコースに沿ってコマを動かすというようなことではない。インターラクション、決断、そして、社会的スキルに関することなのである。”

- アラン・ムーン、種々のゲーム賞を獲得しているゲームデザイナー