

《書評》

『ボードゲームで社会が変わる：遊戯するケアへ』
與那覇潤*・小野卓也**著、小川さやか***（寄稿）、河出書房新社、2023年

シン・ジュヒヨン†

はじめに

本書を手に取ったとき、筆者は、世界最大のボードゲームイベントである『ESSEN Spiel』を初めて訪れたときのことを思い出した。広大な会場には家族連れを含む多くの人々が集い、世代や性別を問わずボードゲームに熱中する光景が広がっていた。その光景は、ボードゲームが娯楽を超えた社会的・文化的な存在であることを強く実感させた。

現在、本書が指摘するように、日本や韓国をはじめとする東アジア地域においてもボードゲームの人気が高まり、その社会的影響が拡大している。筆者自身も、各地で開催されるボードゲームイベントに参加するたびに、ゲームを通じて自然に会話が生まれ、人々が交流を深めていく様子を目の当たりにしてきた。こうしたボードゲームが作り出す光景は、地域や文化を超え、世界共通の現象であることを改めて認識させる。

一方、ゲームの社会への影響力に関する議論は、日本国内において主にデジタルゲームを中心に展開してきた。しかし近年、日本や韓国をはじめとする東アジア地域では、教育や福祉など多様な分野でボードゲームを活用する動きが進み、「シリアルボードゲーム」という概念まで確立されつつある。

本書は、こうした背景を踏まえ、「ボードゲームはどのように社会を変えうるのか？」という本質的な問いを軸に、ボードゲームの社会的・文化的意義を多角的に論じている。

本書の魅力を言うなら

本書の最大の特徴は、文化人類学者、歴史学者、経済学者を含む6名の専門家が実際にボードゲームをプレイし、その体験をもとにボードゲームの可能性を探る構成にある。ボードゲームを楽しむだけではなく、思考や社会の仕組みを映し出すメディアと捉え、民主主義や平等性、さらには社会の分断を解消する可能性を考察する。また、「遊戯するケア」の視点から、ボードゲームが他者との関わりを促し、「失敗できる環境」を提供することで、多様性を受け入れる場として機能す

* 評論家

** ボードゲームジャーナリスト、寺院住職

*** 立命館大学先端総合学術研究科教授

† 立命館大学衣笠総合研究機構助教

namzimk@fc.ritsumei.ac.jp

る点にも着目している。

加えて、ボードゲームが「社会を映す鏡」としての役割を果たしうる点にも焦点を当て、原発事故や感染症、宗教、共産主義といった歴史的・社会的テーマを扱うボードゲームの具体例を紹介する。たとえば、本書でも言及されているZ-MAN Gamesの『パンデミック』は、協力型ゲームとして、プレイヤーはそれぞれ異なる能力を活用しながら、感染症の拡大を防ぎ、治療薬の開発を目指す。その過程で、感染症対策に伴うジレンマを体験し、現実の課題を考える契機となる。本書はこうしたボードゲームの持つ「シミュレーション」の側面にも着目し、現実社会の問題を体験的に理解する手段としての可能性を示唆している。

本書のもう一つの重要な特徴は、著者自身の経験を踏まえた実践的な考察にある。著者の一人である與那覇潤氏は、ディケアの現場でのボードゲームを用いた実践を通じて、ゲームが心理的・社会的な影響を与えることを体感してきた。その中で、ボードゲームのルールが持つ民主主義的要素や、「勝敗にこだわりすぎる人」への対応といった視点を提示し、ボードゲームが能力や適性から解放された場を生み出す可能性についても論じている。

また、本書は、教育、福祉、ビジネス、地域社会など多様な分野におけるボードゲームの活用について、抽象的な説明にとどまらず、実践的な視点からも詳しく論じている。さらに、本書には、読者の理解を深めるために多くの工夫がなされている。特に、第1章と第3章は、著者二人の対談形式で議論が進められ、ボードゲームに馴染みのない読者でもスムーズに議論を追うことができる構成となっている。

最後の「はじめての買い方ガイド」では、「超・初心者のためのボードゲーム購入術」と「シチュエーション別 おすすめゲーム10選」の2つのセクションが設けられている。著者の一人である小野卓也氏は、単なるゲーム紹介にとどまらず、実用的な視点からボードゲームの選び方や楽しみ方を整理し、読者に向けてわかりやすく提示している。

本書は何を考えさせるのか

以上で概観したとおり、本書の提示するボードゲームの可能性の中で、筆者は特に次の2点に注目したい。

まず、第一にボードゲームが「人々をつなぐプラットフォームを通じた学び」を生み出す点に注目したい。ボードゲームはプレイヤー同士のコミュニケーションを促進し、社会的なつながりを形成する。プレイヤー間の相互理解を深める仕組みを備えており、そのインタラクティブ性が対話や協力を促進することを示唆している。Bogostによれば、ゲームは説得的なメディアであり、プレイの過程そのものが、学びを内包するプロシージャル・レトリック（procedural rhetoric）を通して意味を形成する（Bogost, 2010）。また、Kosterは、一つのゲームをマスターすることと何かを学ぶことのプロセスは本質的に同様であると指摘している（Koster, 2005）。この観点からすれば、ゲームを通じた学びの機会が生まれることは、ゲームならではの特徴に結びついたごく自然なことといえるだろう。

第二に、ボードゲームが、「社会をシミュレーションする場」「失敗が許される学び」として機能する点を挙げたい。現実社会において、失敗を繰り返しながら学びを深める機会は限られており、特に「失敗して再挑戦できる場」はほとんど存在しない。だからこそ、ボードゲームが現実社会の問題をシミュレーションし、プレイヤーにトライ・アンド・エラーを重ねる余地を与えることは、

極めて意義深い。本書の議論は、ボードゲームが提供する「失敗が許される学び」の場としての役割に光を当てるとともに、ボードゲームの持つ可能性についてより深い考察を促している。

しかし一方で、ボードゲームの魅力と可能性を具体的な事例を交えながら平易に解説する本書の試みは、ボードゲームのメカニズムやデザインに関する専門的な分析、あるいは可視化された効果のデータを求める読者にとっては、やや物足りなさを感じさせるかもしれない。また、取り上げられているゲームの中には一般向けとは言い難いものも多く含まれており、デザインやゲームメカニクスの細部に注目する読者、あるいはボードゲームに馴染みのない読者の期待に必ずしも応えられない可能性がある。

とはいっても、こうした指摘は、本書がボードゲームの本質をわかりやすく伝えることを重視し、ボードゲームの魅力や社会的意義に関心を持つ幅広い層に向けた説明を意図していることの表れともいえる。したがって、専門的な議論に限定せず、実際のボードゲームを通じた体験の豊かさを伝えることを目的とした点を考慮すれば、本書の意義は十分に評価されるべきであろう。

もちろん、ボードゲームの活用には課題も伴う。ボードゲームがどこまで現実をシミュレーションするのか、実際に何を感じさせ、どのような変化をもたらすのか、さらには「学び」を目的としたゲームにおいて、楽しさがどのように担保されるのかといったジレンマも存在する。しかし、本書は、ゲームのルールが持つバイアスや、現実社会における「能力の差」がもたらす問題、さらには遊びと教育・社会課題の間に生じる緊張関係についても、単純に肯定や否定するのではなく、丁寧に考察を加えている。

おわりに——「ゲームが社会を変える」という命題の意味

本書を読めば、「ゲームが社会を変える」という命題が決して過言ではないことを実感できる。それは、ゲームが対話を生み、思考を促し、ときに対立や交渉を重ねながら、共通の目標や新たなルールを模索する場を提供するからである。そこでは、激しい競争によって順位を決めたり、他者を圧倒したり、無理に自己を責める必要はない。「楽しむためには能力は必要ない」からである。

ボードゲームのプレイは、必ずしも一定のスキルや知識の習得を目的とするものではなく、場合によっては「一緒に参加すること」自体が意味を持つ。こうした特性は、現代社会における能力主義的な価値観や、行き過ぎた目標達成思考とは異なるものとして捉えられる。また、ときには、結果よりもプロセスそのものを楽しむ場であり、そのなかでプレイヤー間の新たな関係性が築かれていく。そこには、対話を生み出す力があり、ルールのもとで行動し、他者と交渉し、協力し合う——それはまさに、我々が日々生きる社会の縮図ではないだろうか。このような体験は、他者との協働を促し、不確実な運や偶然性を受け入れる場としても確立されうる。そして今、ボードゲームは、私たちの社会における「能力」という概念そのものを、新たに問い直している（與那霸, 2018）。

「ボードゲームが社会を変える」ということは、考えてみれば、McGonigal (2015) が主張する「より良い、ゲームフルな」社会——すなわち、本書が論じる「ゆげ（遊戯）」によって満たされた社会——の実現へとつながるものであり、ひいては、より「やさしい社会」への可能性を拓く契機となるのかもしれない。ここでいうボードゲームが導く「社会」とは、遊ぶ（プレイする）ことに特別な能力を必ずしも求められることなく、属性から自由になれる社会である。その意味において、本書が、ボードゲームの新たな可能性を探求しようとする読者にとって、示唆に富む一冊であるこ

とは間違いない。

参照文献

Koster, Raph (2005) 『「おもしろい」のゲームデザイン：楽しいゲームを作る理論』（酒井皇治訳） オライリー・ジャパン。

與那霸潤（2018）『知性は死なない：平成の鬱をこえて』文藝春秋。

Bogost, Ian. 2010. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.

McGonigal, Jane. 2015. *SuperBetter: A Revolutionary Approach to Getting Stronger, Happier, Braver and More Resilient*. Penguin Press.