

# ボードゲーム指導員の指導方法に関する一考察

陳毅君

指導教員：堀高志

応用外国語系日本語組四A

## 研究の背景と目的

台湾では今まで、ボードゲームに関する研究は数少ない。その中の主な研究分類はボードゲームを構成する要素に関するもので、テーマ(Theme)、メカニクス(Mechanics)、コンポーネント(Component)の三つの分野があることが分かっている。三つの分野の中でも、メカニクスを主に研究する人は数が多く、ほとんど教育や学習と連なっている。例えば、ADHD患者の注意力を高めることや、人間関係を改善する効果があることなどが明らかになっている。つまり、ボードゲームは教育に役に立つ証明ができる。ボードゲームが学習に役に立つことは明らかにされているが、ボードゲーム指導員および指導教師の教授法の部分は未だ研究されていない。

本論文の目的は以下の点について明らかにすることである:

- ① 指導員はどのように教えているか
- ② 事前準備は何をするのか
- ③ 教授法の重点は何か
- ④ 問題および挫折にあった場合は何の方法で解決しているか

## インタビューのまとめ

店場合 ( ヤナギ )	学校場合 ( 紅羊 )	まとめ
①客がゲーム探しことを手伝うう えに操作方法を教える	①学生が「どうする」より 「何をもらう」が大事だ	指導員の役目
②客の趣味と状況に合わせてゲー ムをくれる	②教案が反対しないが、変化せず はダメだ	「人を誘導すること」
③そもそも教授法というものはない	③怠惰せず、他人監督もされずに 自発的に進歩する学生を育てる	「人に考えさせること」
④知識と説明書を大量覚える事。 教え方を何回変化すること	④知識を吹き込むのではなく、 生徒を誘導する	「メカニクス即ちメッセージ」

## 結論

ボードゲームの指導員になるのには色々な方法がある。ゲームマスタになる人はなれるし、少し接触した人ならば説明は少しできる人にもなれるが、ただ面白い、楽しい、これを伝えたいというだけならば、指導員実際いなくても、別に問題ないということになる。これについて、彼らはよく非難されている。その原因はボードゲーム指導員の知識不足、経験不足と認識不足ということになるであろう。だが、実際はどのような様子であろうか。本論ではただインタビューの方法で指導員の教え方を理解しようとしたが、それ以上のことはまた不明である。ただ、いえることは、ゲームをするのは、あまり深い事を考えないでただの遊びだと思うのは間違いだということである。

## 参考資料

- 1.林央諭(2010年9月)「企業管理訓練桌上遊戯教材評選指標之研究」國立臺灣師範大學科技應用與人力資源開發學系碩士論文
- 2.吳承翰(2011年6月)「桌上遊戯參與型態對人際溝通改善之研究-以臺北地區桌上遊戯專賣店顧客為例」國立臺灣師範大學運動與休閒管理研究所碩士學位論文
- 3.鍾玉玲(2013年8月)「桌上遊戯對國小 ADHD 學生注意力之影響」國立臺灣師範大學特殊教育學系身心障礙特教教學碩士論文