

遊びについて考える

——パンデミック下において『パンデミック』で遊ぶ体験を手がかりとして——

山崎玲奈

キーワード 遊び、ボードゲーム、パンデミック

要旨

2020年春、新型コロナウイルス（COVID-19）のパンデミック（世界的大流行）が起きた。本稿は、このパンデミック下でボードゲーム『パンデック：新たな試練』で遊ぶ、という筆者の個人的体験をもとに、遊びとは何かについて考えるものである。ボードゲームの世界と現実が重なり合うという特殊な状況によって、両者の違い、すなわちボードゲームや遊びの特徴が、より明確に映し出されるように思われる。考察では、筆者の体験の分析を通して「遊びが終わり、日常に戻る」という感覚、つまり遊びと現実の区切りの重要性について指摘した。また、遊びを遊び手の体験の変化、経過としてとらえる新たな視点として、尼ヶ崎（2014）の遊びの定義を紹介した。その上で、保育における「生活」と「遊び」の関係やボードゲームという場についても検討を試みた。

はじめに

遊びは、私たちにとって非常に身近なものでありながら、いざ言葉でとらえようとすると、それがとても難しいことに気づかされる。筆者は、自らの専門を「遊戯療法」とし、遊びに深くかかわっている。しかし、「遊びとは何か」と問われると、今でもなかなかうまく言葉にすることができない。

たとえば、この遊びについて Huizinga（1938/1973）はどのように定義づけているだろうか。彼の著作『ホモ・ルーデンス』を見てみよう。

遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行われる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れられた規則に従っている。その規

則はいったん受け入れられた以上は絶対的な拘束力を持っている。遊びの目的はその行為そのもののなかにある。それは緊張と歓びの感情を伴い、またこれは「日常生活」とは「別のもの」という意識に裏づけられている。

筆者が思うに、彼の定義によれば、遊びは遊び手の「自発的」、自由な活動でありながら、規則によって「拘束」されるという不自由な活動ということになる。またこの定義には、緊張や歓びといった遊び手の感覚・感情の記述や、「定められた時間、空間」という活動の構造への言及など、さまざまな視点からの記述が併存する。さらに Huizinga は、別の箇所では遊びを主語とし、それが遊び手の主体を超えた別の存在であるかのように記述することもある¹⁾。彼のこうした表現は、筆者にはとてもイメージ豊かに感じられるのだが、追いかけているうちにどんどん別の場所に連れて行かれ、はたと気づいた時には、自分がどこにいるのかわからなくなってしまう。本稿において Huizinga の論説をまとめるにあたって、大いに苦しみ、今もなお Huizinga の説を捉え損ねているのではないかという不安に駆られている。

亀井（2009）は、こうした遊びをとらえる難しさについて、次のように述べている。まず遊びそのものが「変幻自在」であり、そのすべてをとらえることが難しいこと、さらに「教育学者、心理学者、生物学者、人類学者」など「遊びを語る語り手たちが、また無数に存在して」いることによって、「博雑多様」な「遊び論」が生まれているという。

ゲームデザイナーである Schell（2015/2019）も、「『遊び』『ゲーム』といった用語の定義は、人によって異なり」、「数千年間も人々が検討し議論してきたのに」、「いまだに明確な定義が存在しないことを考えれば、近い将来に厳密な定義が生まれる可能性は低い」と述べている。しかし同時に Schell は、だからといって「用

語の定義」を諦めることなく、たとえ「最終的に考え出した定義が不完全であっても」、「用語を定義する旅へ一歩踏み出すほうが、学べることははるかに大きい」とも述べている。つまり、遊びを完全に言葉でとらえることができなくても、それを目指す過程そのもの、あるいはその過程で出会う何かに意味がある。そのように考えられるのではないだろうか。それゆえ筆者も、いつの日か自分なりの表現にたどり着くことを願いながら、現時点での遊びをめぐる筆者の関心について報告したいと思う。本稿は、この先長く続くであろう道のりのささやかな一歩であり、序章である。

I 事例の提示

1 筆者の「遊べなかった体験」について

論を始めるにあたり、まずは筆者の個人的な体験を提示したい。2020年、新型コロナウイルスの世界的な感染拡大によって、私たちの生活は大きく変わった。人と人が直接出会うこと、話すこと、一緒に何かすること……。これまで私たちが当たり前に行っていたことが感染拡大につながるおそれがあるため、できるだけ距離をおいたり、オンラインを活用したりするなど、新たななかかわりが求められている。そのようななか、筆者はボードゲームの「パンデミック：新たなる試練」で遊ぶ機会を得た。パンデミックとは、感染症の世界的な大流行を意味し、ゲームのなかで展開する世界と2020年以降の私たちの生活のあいだには、少なからず重なり合う部分がある。パンデミック下で、ボードゲーム「パンデミック」で遊ぶ。本稿では、こうした特殊な状況での遊びの体験を手がかりに、「遊び」について考えてみたい。以下、筆者自身の（遊びに参加しながらも）「遊べなかった」体験についてとりあげる。

(1) 体験の背景

2020年春、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、わが国では外出の自粛や在宅勤務が求められ、社会的なかかわりが制限されるなか、全国のほとんどの地域の小中学校・高等学校、特別支援学校も臨時休校となった。

筆者の家族も自宅にこもって過ごす日が続いていたが、5月のある日曜日、久しぶりにボードゲームをすることになった。筆者はボードゲームを研究テーマの

一つにしていることもあり、自宅にも家族で楽しむためのボードゲームをいくつか揃えている²⁾。筆者の子どもに、遊びたいボードゲームを選ぶよう伝えたところ、子どもが選んできたのが「パンデミック：新たなる試練」であった。確かに、そのボードゲームは、我が家のお気に入りのボードゲームの一つで、家族で何度も遊んだことがあるものであった。しかし、その時の筆者は、まさに今、世界が新型コロナウイルスの感染拡大に揺れ動くなか、「なぜ、よりによって、このゲームなのか」と思った。ボードゲームで遊ぶことで、現実の「パンデミック（感染症の世界的な大流行）」から少しでも離れたいたいという思いもあった。非常に複雑な心境ではあったが、最終的には、子ども自身の選択を尊重しようという思いと、筆者のなかに芽生えた違和感の正体を突き止めてみようという思いから、「パンデミック：新たなる試練」のボードゲームで遊ぶことにした。

(2) 遊び道具としてのボードゲーム 「パンデミック：新たなる試練」

ここで「パンデミック：新たなる試練」（以下、『パンデミック』と表記する）というボードゲームについて説明しておきたい。このボードゲームは2008年、アメリカのMatt Leacockによって考案された「パンデミック」というゲームの改訂版である。製造元はZ-MAN Games、日本語版はホビージャパンによって販売されている。ゲーム人数は、2～4名、所要時間は約45分である。

このゲームの構造について、ホビージャパンのWebサイトを引用しながら説明する。

プレイヤーはそれぞれ、別々の特殊技能を持ったエキスパートである「科学者」「研究員」「衛生兵」「通信司令員」「作戦エキスパート」に加え「危機管理官」「検疫官」からいずれかの役割を担い、ウイルスの拡散を防止する戦いに身を投じ、4種類のワクチンの研究、開発をおこなって撲滅を目指す。

プレイヤーである君たちにできることは、世界の各都市を移動し、研究施設を作り、そこで治療をし、情報交換をしながら治療薬を発見すること。しかし毎ターン世界のどこかで感染症が発症し、ちょっと手を抜くとたちまち病原体は広がり、各地でアウトブレイク（拡

散)が発生し、ゲームオーバーとなってしまう。

つまり、このゲームでは、それぞれ異なる特殊技能を持ったプレイヤーが協力し、病原体が世界を覆う前に、4種類の治療薬を開発することが求められる。しかし、このゲームは「一人の番が終わるたびに」、感染状況が悪化する仕組みになっており、「都市ごとに」病原体を駆除していく方法では「到底間に合わない」という(すごろくや 2018)。そのため、プレイヤーは世界の感染状況、「各都市のリスク」を見極めながら、治療薬の開発を進めていかななくてはならない。つまり状況によっては、病原体を駆除して一つの都市を救うことより、世界全体を救うために治療薬の開発を優先する、そのような決断を下さなくてはならない時もある。

なお、ここでプレイヤーの特殊技能について、その一部を紹介しておく。例えば「科学者」は、本来であれば、治療薬を発見するために同じ色のカードが5枚必要なところ、1枚少ない4枚で治療薬を作ることができる。また、治療薬開発に必要なこのカードは、プレイヤー間で受け渡すことができるが、「研究員」は他のプレイヤーより容易く相手に渡すことができる。そして「衛生兵」は、優れた治療能力を持っており、他のプレイヤーより多くの病原体を駆除することができる。さらに、すでに治療薬が発見された病原体に対してはより強力な治療能力を発揮し、衛生兵が移動するだけで、その都市に置かれた病原体をすべて取り除くことができる。その他にも様々な特殊技能をもったプレイヤーがおり、全員で協力して治療薬を開発し、世界を救うことを目指すが、このゲームである。

(3) ゲームの実際

では、筆者らがどのようにゲームを進めていったのか、ゲームの実際を報告する。このゲームでは最初に、役職カードを引き、プレイヤーがそれぞれの役割を決めることになっている。筆者の子どもは、治療能力の高い「衛生兵」が出ることを願ったが、最初のゲームでは、家族の誰もが「衛生兵」のカードを引くことができなかった。そして、近隣都市へのアウトブレイク(病原体の拡散)があちこちで起き、4種類の治療薬も開発できないという暗澹たる結末になってしまっ

た。

子どもはもう一度、同じゲームをやりたいと願い、次こそ「衛生兵」カードが現れることを願ったが、2回目のゲームでも「衛生兵」のカードは出てこなかった。それどころか、1回目と同じ役職カード、それも地味な特殊技能を持った役職カードが出て、子どもががっかりしたことを記憶している。そして2回目のゲームでも、すべての治療薬を発見することはできなかった。

それでも、子どもは再々挑戦することを求め、3度目にして、ようやく「衛生兵」のカードを引き当てた。それに対し、筆者は「研究員」のカードを引いた。チームのなかに「研究員」がいると、治療に必要なカードを集めやすくなるので、治療薬の開発はぐっと楽になる。その結果、世界中に感染が広がる前に4種類の治療薬が完成して世界は救われ、われわれ家族の勝利となったところで、ゲームはお開きとなった。

(4) 筆者のボードゲーム体験

続いて、ゲームの過程で筆者がどのようなことを感じ、考えていたのか、その内的体験について報告し、この後の考察の手がかりとしたい。

筆者は行動としては、ボードゲームで「遊んで」いたとはいえ、主観的にはとても「遊んでいる」とは思えない状況であった。ゲームのあいだ、ゲームと現実との違いや遊びについて考え続け、時に心を痛めることもあった。

例えば、『パンデミック』では、ゲームのボードが世界地図になっており、プレイヤーは各都市に置かれた「病原体コマ」の数から世界の感染状況を把握する。しかし現実では、地図上の一つの点で表される都市の一つひとつに、多くの人々が住み、それぞれの生活を営んでいる。しかも今、新型コロナウイルスの感染が世界中に拡大し、人々はこの先の見通しが持てないまま、不安を抱えて生活している。俯瞰した時に見える世界と、その都市に住む一人一人に焦点を合わせた時に見える世界の違いに、胸がしめつけられるような思いがした。

またこのゲームでは、各プレイヤーは自分の番が回ってくると、「別の都市への移動」や「感染者の治療」、「調査基地の設置」など、いくつかの選択肢のなかから、自分が何をするのかを決める。しかし、現実ではどう

だろうか。新型コロナウイルス感染拡大を防ぐために、今何ができるか、行動の選択肢を考えることすら、とても難しい。また当時、筆者を含めた家族は、できるだけ外出を控え、家のなかで過ごすことしかできなかった。このように「できないこと」の多い現実と比較してみると、『パンデミック』のゲームでは、行動の選択肢、つまりルールがあることによって、プレイヤーに「自分ができること」が示されており、それがプレイヤーの心の守りにもなることを痛感した。

さらにゲームでは、各プレイヤーは「衛生兵」や「科学者」など、それぞれ異なる特殊能力を持った専門家として、協力して活動することになる。しかし、このことについても、「異なる専門家同士が会おうだけでも時間が必要である。さらに専門家が連携して機能的に動いていくまでにどれだけの時間がかかるのだろうか」と考えた。特に3回目のゲームで、子どもが「衛生兵」として都市の感染を抑えていく姿を見た時には、その強力な治療能力が、まるで「魔法」か「夢」の力のように感じられた。ゲームのなかで治療薬ができた時も、「この先、現実にはワクチンができるかどうか分からない³⁾」、「たとえワクチンができたとしても実用化までに少なくとも1年半はかかるのではないか」と考えたりした。4種類のワクチン開発に成功し、プレイヤーの「勝利」となった時も、筆者の心は晴れることはなかった。「ワクチンができて、現実には、それで終わるものではない。その後、ワクチンをどのように世界中の人に供給するのか、また途方もなく大きな課題に直面することになる⁴⁾」と考えた。一事が万事、この調子である。

特に、今回の体験で最も強い衝撃を受けたのは、1度目のゲームが終わった時のことである。『パンデミック』というゲームが終わっても、現実のパンデミックは終わらない。このごく当たり前のことに、胸がざわつくような思いがし、思わずため息が出た。「終わらない遊び」の恐ろしさを痛感した。同時に、心理療法場面での子どもたちとの出会いの記憶が、それこそ走馬灯のように駆け巡り、今回の体験と結びつくことで、筆者の「遊び」観がぐっと変化したように感じられた。また「終わらない遊び」から「醒めない夢（悪夢）」が連想され、そこから「遊び」を「目覚めて見る夢」ととらえる考えが生まれたのも、この時のことであった。

(5) 子どもの視点から見たボードゲーム体験

筆者が本稿に取り組むにあたり、筆者の子どもがどのような思いでボードゲームのなかから『パンデミック』を選んだのか、子どもに当時の思いを尋ねてみた。その答えを要約すると、次のとおりである。

『パンデミック』のゲームは、役があること、そしてみんなで協力することが楽しい。現実では、私は新型コロナウイルスから人を助けることはできない。でも、ゲームのなかであれば、役になりきって、人を助けることができる。そして、ウイルスをやっつけることができる、心がすっきりする。

ゲームで遊んだ時は、ここまで新型コロナウイルスが大変だとはわかっていなかった。それでも、ゲームをすることで、パンデミックを止めるためには、いろいろなことを考えたり、決めたり、協力したりしないといけないこと、その大変さはわかった。

II 考察

1 筆者の個人的体験からの検討

今回の体験は、筆者にとって「遊びとは何か」について改めて考える機会になった。そこで現時点での筆者の遊びをめぐる考え、そして今後の研究の方向性についてまとめておきたい。

(1) 「遊びが終わり、日常に戻る」という感覚の大切さ

『パンデミック』というボードゲームが終わっても、日常の「パンデミック」が終わらない。そのことに筆者の心はかき乱され、「遊びが終わり、日常に戻る」という感覚が、思いのほか、大きな意味を持っていることに気づかされた。この時の体験が楽しいものであれば、それほど問題にならなかったのかもしれない。遊びが終わった後も、楽しさの感情は心地よい余韻として味わうことができる。しかし、遊びは楽しいだけではない。時には破壊されたり、殺されたり、恐ろしい側面も持っている。それゆえ、遊びのなかで恐ろしい体験をした場合は、「あれは遊びのなかで起きたことだった」と一区切りつけられた方が、心安らぐであろう。例えば、恐ろしい夢を見た時のことを思い出してほしい。夢から覚めて、眠りにつく前の状態に戻ってくる。それによって、私たちは「あれは

夢だったのだ」と考え、悪夢から何とか距離をとることができると言える⁵⁾。

さらにこの体験は、心理療法場面における筆者と子どもの遊びの記憶と結びつき、遊びにおいて大切なことは何か、改めて考えさせられた。Winnicott (1971/1979) は、心理療法において治療者が行うべきことは「患者を遊べない状態から遊べる状態へ導くよう努力することである」と述べているが、これまでの筆者は、子どもの遊びが始まること、そしてその遊びが展開することに重きを置きがちであったように思う。また、遊びの過程で生じる遊び手の体験、「楽しさ」などの感情や「夢中になる、入り込む(没入感)」といった感覚などに注目しがちであった。しかし、今回図らずも新型コロナウイルスが世界中に広がり、私たちの日々の暮らしがおびやかされることによって、安定した日々の生活の大切さとともに、その日常と遊びという非日常を区切ること、遊びという枠組みの大切さが見えてきたように思われる。

では、これまでの面接のなかで、筆者はいったいどのようにして子どもとの遊びを終えていたのだろうか。筆者が大学院で心理療法を学んでいた頃、「面接のなかで非日常的な体験をした後、そのまま面接室から出るのは、外科手術をして縫合しないまま、外に出るようなものだ。面接室を出る前に、日常に戻るような心づかい、例えば何気ない会話が大切である」と教えられた。そのため、遊びが終わった後、子どもとその時の身体を感じや気持ちについて話をしたり、一緒に呼吸を整えたり、次の面接の約束をしたり、ちょっとしたクールダウンの時間を設けていた。またそれ以外にも、子ども自身が、自分の描いた絵に「バイバイ」と声をかけながら消したり、遊んだおもちゃを片付けたりすることもあった⁶⁾。自分で面接室の扉を開け、電気を消したり、在室表示を「不在」に切り替えたりする子どももいた。こうした作業が、遊びの時間に区切りをつけることにつながっていたのかもしれない。さらに面接室を出ること、そして面接室の外で保護者と再会し、家に帰っていくこと、つまり場所を変えることも、その一助になっていたのではないだろうか。前掲の Huizinga (1938/1973) も、日常生活との区切りが遊びの形式的特徴の一つであると指摘した上で、そのなかでも「日常生活から空間的に分離されているという点が最も重要」と述べている。

このことから再度、当時の筆者の状況を思い返してみると、緊急事態宣言下ということもあり、ボードゲームが始まる前も終わった後も、自宅の同じ部屋のなかで過ごしていた。もしその時、家の外に出られたなら、筆者の気持ちはもう少し変わっていたのかもしれない。パンデミックによって移動が制限されるという特殊な状況が、遊びにおける「場所」の区切りの意味にも目を向けさせたように思われる。

(2) 尼ヶ崎 (2014) による「遊び」の定義

今回の体験を踏まえて筆者は、遊びとは何か、自分なりの表現を考えるようになった。前述の通り、ボードゲームで遊んだ後、「遊びは目覚めて見る夢」というフレーズが浮かんだが、こうした筆者の説明には、論理性が欠けている。直観で物事を考える筆者は、フレーズやイメージが先行してしまうため、自分が何を考えているのか、よくわからないことが多い。それゆえまずはこの言葉から、筆者が「遊び」のどのような側面を捉えたいのか、考えてみよう。おそらく筆者は、遊びの過程で遊び手が体験する「行って戻ってくる(何かが始まり、終わる)」感覚、なかでも「戻ってくる(終わる)」感覚に光を当てたいのだと思う。そして、この行き来する感覚によって、境界の感覚、そして日常と遊びという2つに区切られた世界の感覚が生まれる。さらに、筆者は遊びを「夢」と表現することによって、遊び手の体験でありながら、遊び手のコントロールを超えたものであることを表現しようとしているのだと思われる。

このように記述することによって、筆者のイメージは少しばかり具体的にはなったものの、まだまだ断片的で、たとえば行き来する感覚と夢がどのようにつながるのか、両者の関連が見えてこない。どのようにその関係を説明すればいいのか、悩み続けていたところ、尼ヶ崎 (2014) の論文に出会うことになった。尼ヶ崎は、まず Caillois (1967/1990) の遊びの4分類である「アゴン(競争)」「アレア(運)」「ミミクリ(模倣)」「イリックス(眩暈)」を比較し、この4つに共通しているのが「一時的に安定した自己を捨てるということ」であると指摘する。その上で、「遊び」は「自己と世界のシステムを一時的に崩壊させ、危機の状態に置き」、「統合された自己を失ったりするが、一定の非日常的な時間のあと、必ず安定した自己と世界に帰って

くる」と述べている。つまり、遊びには「安定した日常のシステムの一時的な消滅と復活というプロセス」が含まれている。

遊びが日常生活から区切られたものであるということは、Huizinga (1938/1973)をはじめ、多くの研究者が指摘しており、尼ヶ崎 (2014) の定義も、その延長線上にある。しかし、筆者が「夢」と表現した、遊びにおける遊び手の意識の変容を、尼ヶ崎は「一時的に安定した自己を捨てる」と表現し、そのような非日常的な体験の後、「必ず安定した自己の世界に帰ってくる」と述べることで、筆者の「目覚めて見る夢」の始まりから終わりまでを的確に言い表している。今後は、この尼ヶ崎 (2014) の定義を手がかりとしながら、筆者なりに遊びについての考察を深めていきたいと思う。次項では、その一つの方向性として、「保育」における遊びの意味について、どのように言葉にしていくなのか、筆者の今後の視点を示したい。

(3) 保育における両輪としての「(日常)生活」と「遊び」

保育において「遊び」は非常に重要な活動とされ、保育所保育指針では、子どもが遊びを通して様々なことに気づいたり、意欲・関心を高めたり、感覚を豊かにすると述べられている。そして保育所保育指針において、この「遊び」とともに頻出するのが「生活」という言葉である。その具体的な内容として「健康、安全で情緒の安定した生活」と記載されており、そのような生活を実現するために、子どもが「健康的な生活リズム」や「基本的な生活習慣」などを身につけることが目指されている。また、こうした「遊び」、「生活」といった単独での表記以外に、「『生活』や『遊び』を通して」(あるいは「『遊び』や『生活』を通して」)といったように併記される場合もあり、保育において「生活」と「遊び」が重要な位置を占めていることがうかがえる。

では、この「生活」と「遊び」はどのような関係にあるのだろうか。まずは、保育所保育指針のなかで2つの言葉がどれくらい併記して使われるのか、確認してみよう。検索を行った結果、「生活や遊び」というフレーズは7ヶ所、「遊びや生活」というフレーズは3ヶ所見つけた。また「生活と遊び」という表現も1ヶ所見られたが、「遊びと生活」という表現は使用されていなかった。つまり、保育所保育指針のなかで「生

活」と「遊び」が併記されるのは、計11ヶ所ということになる。

続いて、その内容を確認したところ、「生活や遊び(生活と遊び/遊びや生活)の中で」という表現が8ヶ所見つかると、残りの3ヶ所は、それぞれ「生活や遊びの様々な体験」、「遊びや生活の様々な場面」、「遊びや生活に必要な情報」という表記であった(念のため、保育所保育指針に現れる「遊び」の表記40ヶ所についても確認し、生活との関係について言及があるかどうかチェックしたが、上記以外の表現は見つからなかった)。つまり、保育において、遊びと生活は重要な2つの活動であると考えられているが、両者が、どのように関係するかについては、全く言及されていない。

保育におけるこうした「生活」と「遊び」の関係を考える上で、筆者は、尼ヶ崎 (2014) の遊びの定義が一つの手がかりになるのではないかと考えている。繰り返しになるが、尼ヶ崎 (2014) は、遊びは「一時的に安定した自己を捨てるということ」であり、「自己と世界のシステムを一時的に崩壊」させる一種の危機的状態であると述べている。つまり、遊びは——必ずしも崩壊に至るまでの激しさを伴わないかもしれないが——子どもにとって変化、揺らぎの体験であり、楽しさや面白さなどの感情や新しい気づきを与えるだけでなく、不安や恐れといった負の感情、時には混乱をもたらす危険を含んでいる。こうした遊びがもたらす負の要素から子どもを守るのが、安定した日常の世界なのではないだろうか。それは「健康的な生活リズム」や「基本的な生活習慣」という、主に繰り返しによって保たれる世界である。井筒 (2019) の表現を借りれば、「きちんと整理され秩序づけられている明るい空間」であり、「この空間の内部に、人はやすらぎを見だし、くつろぎを享受する」という。しかしその一方、人は変化を求める存在でもあり、繰り返しによって秩序づけられた空間から逃れ出ようとする。こうした秩序から逃れ出る動きの一つが、「遊び」であるのかもしれない。

そして保育はこの2つの世界、すなわち子どもの安定した生活と変化に富む遊びを育てるかわりであると言えよう。筆者のイメージで表せば、保育者は子どもを夢の世界へ誘う者であるとともに、夢の世界からの帰還を助け、目覚めた後の生活をともに営んでいく者でもある。それゆえ保育者には、言葉になりがたい

夢の世界に対する感性、想像力、そしてかわりの力が求められるだろう。加えて、夢の世界と日常の世界をつなぐ配慮、かわりも必要である。繰り返し述べてきたように、遊びの世界は楽しさばかりではない。たとえば、遊びに「夢中になる」楽しさの裏には「我を忘れる」恐ろしさが潜んでいる。揺れを遊びとして楽しむためには、揺れない状態を体験している必要があるだろう。それゆえ保育者には、遊びがもたらす負の影響を和らげ、子どもを安定した日常の世界へ導く配慮、かわりが求められるのではないだろうか。このように、遊びを夢ととらえ、そこから保育を考えていくという筆者の試みは、まだ始まったばかりである。この先、より具体的な言葉に移し替えていくことで、保育における「遊び」や保育者の専門性について、考えていきたいと思う。

(4) ボードゲームという場について考える

今回、新型コロナウイルスの「パンデミック」という出来事を通して、筆者の家族のなかで、日常とゲームの世界がきわめて近くなるという特殊な状況が生まれた。そして両者が「近く」なることによって、その違いがより際立つことになった。本稿を終えるにあたり、今後、遊びについて考えていくために、今回の体験をもとにボードゲームとは何か、筆者の考えをまとめておきたい。

まず一つ言えることは、ボードゲームは現実の世界の「一部」を切り取ったものであるということである。筆者はゲーム中、現実とゲームの違いに拘泥していたが、ボードゲーム販売専門店の代表取締役であり、ボードゲームのデザインも行う丸田は、インタビューのなかで、オリジナルのボードゲームの開発にあたって「ルールづくりで大事なものは、『余計なものをそぎ落とすこと』であり、「自分だけが楽しいと思うものを作ると、どんどん複雑になってしまう」と述べている(朝日新聞2020年8月13日配信)。それゆえ、ボードゲームの構造は、必ず現実よりシンプルになる。そこからそぎ落とされたものが受け入れられない場合は、遊びを始めることができない。ボードゲームに参加するためには、まずはそのルール、枠組みに少なくとも従って行動する必要がある。

しかし、ゲームが始まると、そのルールはプレイヤーに制限を与えるとともに、可能性を明示してくれるも

のになる。実際のパンデミック下では、人々はその都度、自分の行動の選択肢を考えることから始めなくてはならない。しかしゲームの場合、ルールによって「できること」は限られているものの、すでに明らかにされており、プレイヤーはそこから選択を繰り返すだけでよいということになる。このことから、ボードゲームは、現実より小さな枠組みのなかで「未来を予測する」ことであるように思われる。

では、ボードゲームの体験は、現実の簡易版にすぎないのだろうか。それだけとは思えないところに「遊び」の不思議があるように思われる。このことは別稿でより詳しく論じていきたいが、筆者自身は、ゲームのルールという簡略化された枠組みを受け入れることで、より豊かな世界が広がるように感じている。例えば、今回のボードゲーム体験において、筆者は最後までボードゲーム『パンデミック』の世界に入ることができなかったが、子どもはそのなかで「衛生兵」になることで、世界を救おうとした。子どもにとって、『パンデミック』で遊ぶことは、世界に再び穏やかな生活が戻ることを願う「祈り」の体験であったかもしれない。筆者とくらべると、筆者の子どもには現実の知識が欠けていたかもしれないが、心の安定という観点から考えた時、どちらが豊かだったのだろうか。

では、どうすれば筆者は遊びの世界に入ることができたのだろうか。その一つの明確な方法は、パンデミックが落ち着く、あるいは筆者のなかに「心の余裕」が生まれるということである。今回の新型コロナウイルス感染拡大によってロックダウンとなったドイツでは、その名も“Corona — mit Eifer ins Geschäft”と名付けられたボードゲームが誕生した。ゲームのテーマは、「重症化リスクが高く外出できない近所の高齢者にかわって、生活必需品の買い物をする」(Hessenschau 2020年12月3日配信)というものであった。ゲームを開発したのは、Sarah Schwaderlappとその家族である。この記事では、ボードゲーム“Corona”を「Spiel als Ablenkung im Lockdown-Light (部分的ロックダウン下での気分転換としての遊び)」と紹介し、売り上げを伸ばしていることを報告しているが、インタビューのなかでSarahは、ドイツでロックダウンの始まった2020年3月の段階では、このゲームがここまで受け入れられるとは思わなかった」と述べている。この時期はちょう

ど、わが国でも第一次緊急事態宣言が出された頃である。当時は、現在よりも新型コロナウイルスについての情報が少なく、先の見通しが持てないことに、私たちは強い恐怖を抱いていた。この時、私たちはボードゲーム“Corona”を十分に楽しむことができたのだろうか。なお同じ3月、新型コロナウイルス感染拡大を受けて、『パンデミック』の姉妹版“Pandemic: Hot Zone – North America”と“Pandemic Legacy: Season 0”の発表が延期されている（Z-MAN Games 2020年3月28日配信）。後日、ゲーム開発者であるMatt Leacockらが、“Pandemic Legacy”シリーズの開発過程についてインタビューに答えているが、そのなかで、Leacockはゲームをデザインする際には、実際のニュースをよく見るものの、ゲームが現実そのものにはならないよう、あるいは特定の状況を写し取ったものにはならないよう、一定の距離を置くようにしていると述べている。それによって、プレイヤーがゲームのなかで自分の望むものを思い描くことができるようになるとともに、実際にその病気に罹患した人を慮ってのことであるという（Z-MAN Games 2020年8月14日配信）。つまり、遊びが現実そのものであれば、あるいは心に余裕がなければ、私たちはその遊びを楽しむことはできない。

しかしその一方で、先述のSarah Schwaderlappは、ロックダウンのなか、自分たちの実際の体験やメディアを通じて得た情報をもとに、家族で話し合いながらゲームを作り上げた。彼女は「家族で一緒にゲームを作り上げていく過程が、家族全員にとって恵みの時間（eine geschenkte Zeit）であり、ロックダウン下においてもユーモアを忘れないことによって、前向きに生きることができた」と語っている（Wiesbadener Kurier 2020年10月31日配信）。このことから、私たちは心の余裕が生まれた時に遊ぶだけでなく、心の余裕を作るために遊ぶこともある、と言えるだろう。

おわりに

『パンデミック』のゲームデザイナーであるMatt Leacockは、前項で紹介したインタビューのなかで、このゲームが2003年に起きたSARS（重症急性呼吸器症候群）のパンデミックから着想を得て生まれたことを語っている。ただゲームデザインの段階では、彼

はその現実からできるだけ距離を保つよう配慮し、病原体にも具体的な名前をつけなかったという。

しかし2020年、新型コロナウイルスのパンデミックが生じ、SARSの感染拡大をはるかに超える規模で世界中に広がった。現実と遊びのあいだに距離を保つというLeacockの思いを超え、現実が一気に遊びの世界に雪崩れ込んできたとも言えるだろう⁷⁾。

本稿では、このような現実とボードゲームの世界が極めて近くなるという特殊な状況下において、『パンデミック』で遊ぶという筆者の体験を手がかりに、遊びについて検討してきた。その体験の分析からも、Leacock同様、「遊びが終わり、日常に戻る」感覚、すなわち日常生活と遊びの区切りが、遊びという体験を成立させる上で、非常に重要であることがうかがわれた。しかし、こうした遊びの構造は普段は気づかれにくく、遊びの内容や遊び手の体験に目が向けられやすい。筆者は、影の存在になりがちな遊びの構造に光を当て、その上で、なぜ私たちは遊ぶのか、遊びは私たちに何をもたらすのか、引き続き考えていきたいと思う。

注

- 1) こうした表現の違いは、遊び手の意識が、「自ら遊んでいる」という能動的・主体的感覚から、「遊ばされている（遊びに引き込まれている）」といった受動的な感覚に切り替わることをあらわしているのではないか。そのように、筆者なりに考えているのだが……。
- 2) 子育ての過程でボードゲームに出会って家族で遊ぶようになり、その結果、研究テーマの一つとなった、というのが、より正確な表現である。
- 3) NHKのWebサイトによると、ドイツの製薬会社ビオンテックが、アメリカの製薬会社ファイザーと共同で「mRNAを用いた新型コロナウイルスワクチンを開発」することを発表したのが、2020年の3月。その発表から「9か月後の2020年12月に一般の人へのワクチンの接種が開始」されたという。
- 4) 2021年8月本稿執筆段階で、日本はまさにその課題に直面している。
- 5) それができなければ、カフカの「変身」の主人公、

グレゴール・ザムザのようになってしまっただろう。

- 6) 筆者の面接では、遊びの後の片付けは必ずしも行わない。「そのままでもいいよ」と声をかけるが、子どもがどうしても片付けたい場合は、片付けをすることにしている。
- 7) Leacock は、2020年2月、彼の家族も新型コロナウイルスに感染したと述べている。彼自身もパンデミックの渦中に巻き込まれ、それが非常に「個人的」で「奇妙な」体験であったと報告している。

引用文献

- 尼ヶ崎彬 (2014). 遊びとしての芸術. 哲学, No.132, 三田哲學會, pp93-12.
- 慶應義塾大学学術情報リポジトリ
https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00150430-00000132-0093
 (2021年8月17日閲覧)
- Caillois, Roger. (1967). *Les Jeux et les Hommes*. Gallimard. 多田道太郎・塚崎幹夫 (訳) (1990). 遊びと人間. 講談社学術文庫.
- Corona-Mit Eifer ins Geschäft (2020). <https://www.corona-brettspiel.de/> (2021年8月10日閲覧).
- ホビージャパン.PANDEMIC パンデミック 新たなる試練. <https://hobbyjapan.co.jp/pandemic/> (2021年8月6日閲覧).
- Huizinga, Johan. (1938). *Homo Ludens*. 高橋英夫 (訳) (1973). ホモ・ルーデンス. 中央公論新社.
- 井筒俊彦 (2019). コスモスとアンチコスモス——東洋哲学のために——. 岩波文庫. (初出 (1989). コスモスとアンチコスモス. 岩波書店.)
- Luft, Sophia. (2020). Familie aus Wiesbaden erfindet Corona-Brettspiel. Hessenschau. (2020年12月3日配信). <https://www.hessenschau.de/kultur/mit-humor-durch-die-krise-familie-aus-wiesbaden-erfindet-corona-brettspiel,corona-brettspiel-100.html> (2021年8月9日閲覧)
- 亀井伸孝 (2009). 人の遊びをどうとらえるか. 亀井伸孝 (編). 遊びの人類学ことはじめ. 昭和堂, pp1-20.
- 厚生労働省 (2017). 保育所保育指針<平成29年度告示>. <https://www.mhlw.go.jp/file/06-Seisakujouhou-11900000-Koyoukintoujidoukateikyo-ku/0000160000.pdf> (2021年9月5日閲覧)
- Kroll-Kubin, Claudia. (2020). Wiesbadener Familie entwickelt Corona Brettspiel. Wiesbaener Kurier. (2020年10月31日配信). https://www.wiesbadenerkurier.de/lokales/wiesbaden/stadtteile-wiesbaden/biebrich/wiesbadener-familie-entwickelt-corona-brettspiel_22516572 (2021年8月9日閲覧).
- NHK (2021). 新型コロナ世界からの報告「“革新的”研究成果がコロナワクチン開発に 女性科学者の思い」. (2021年5月27日配信). <https://www3.nhk.or.jp/news/special/coronavirus/world-situation/detail/hungary.html> (2021年8月21日閲覧).
- Schell, Jesse. (2015). *the Art of Game Design A book, Second Edition*. Taylor&Francis. 塩川洋介 (監訳) 佐藤理絵子 (訳) (2019). ゲームデザインバイブル【第2版】—おもしろさを飛躍的に向上させる113の「レンズ」. オライリー・ジャパン.
- すごろくや (2018). ボードゲームカタログ 202. スモール出版.
- 高橋末業 (2020). 遊んだボードゲーム 6千種類 ルールは「疑っていい」. 朝日新聞デジタル. (2020年8月13日配信). <https://digital.asahi.com/articles/ASN825TSNN70ULFA03Y.html> (2021年8月9日閲覧).
- Winnocott, D.W. (1971). *playing and reality*. Tavistock Publications. 橋本雅雄 (訳) (1979). 遊ぶことと現実. 岩崎学術出版社.
- Z-MAN Games (2020a). PANDEMIC IN THE ERA OF COVID-19. (2020年3月28日配信). <https://www.zmangames.com/en/news/2020/3/28/pandemic-and-covid-19/> (2021年9月5日閲覧).
- Z-MAN Games (2020b). DESIGNING PANDEMIC LEGACY: AN INTERVIEW MATT LEACOCK AND ROB DAVIAU. (2020年8月14日配信) <https://www.zmangames.com/en/news/2020/8/14/designing-pandemic-legacy-interview-matt-leacock-rob-daviau/> (2021年9月5日閲覧).
- Z-MAN Games (2021). ANNOUNCING PANDEMIC: HOT ZONE – EUROPE. (2021年5月13日配信). <https://www.zmangames.com/en/news/2021/5/13/>

[announcing-pandemic-hot-zone-europe/](#) (2021 年 9 月 5 日閲覧).