

第1回アナログゲーム研究会

2026年6月13日

於大阪商業大学 本館4階 432教室

11:00～12:00 大阪商業大学アミューズメント産業研究所 展示室見学
(解説:松村 政樹先生)

13:00～13:10 開会・研究会の趣旨説明

13:10～14:00 松村 政樹(大阪商業大学)
「囲碁における制度の変遷:公平性の確保を目指して」

14:10～15:00 古作 登(大阪商業大学)
「最古期の将棋棋譜の最新AIによる再検証」

15:00～15:50 椎名 祐輝(弘前学院大学)
「地方都市におけるアナログゲームを用いた子どもの遊び場形成
—弘前市でのポケモンカードゲームイベント実践に向けた研究計画—」

16:00～16:50 平田 清音(立命館大学)
「推論するプレイヤーたち
——アナログゲームとデジタルゲームにおける解釈実践の比較」

17:00～ 閉会・懇親会

世話人

松元一織(大阪商業大学アミューズメント産業研究所)

椎名祐輝(弘前学院大学)

梶浦大起(大阪商業大学)

囲碁における制度の変遷

公平性の確保を目指して

松村 政樹

大阪商業大学公共学科

mmatsumu@daishodai.ac.jp

概要：囲碁は将棋と並ぶ、日本の伝統遊戯である。黒石と白石を交互に配置し、盤上でより多くの領土(地と呼ぶ)を占領した側が勝つゲームである。盤上のどこに打ってもプラスになるというゲームの性質上、先に打ち始める黒を持ったプレイヤーが有利になる。これまで、以下に挙げる3つの制度によって、「偶然黒を持ったプレイヤーが有利になる」という事態を避け、勝負の公平性を確保しようと試みられてきた。

1. 複数対局を行う 一度だけの対局であれば「黒を持った方が有利」となってしまうため、黒と白を交互に持って複数対局(黒と白が同数になる)を行い、勝ち越した側を勝者にする
2. 黒と白の勝利の価値を変える 黒が勝ったときに得られる点数よりも、白が勝ったときに得られる点数を大きくすることで、黒の有利さを補正する
3. 白にハンデキャップを与える 地を計算する際、白の地にいくつか加点をしてから勝敗を決めることで、白の勝率を高める

これまで、古い順から1、2、3と制度は変化しており、現代は③が用いられている。本報告では、これらの制度を紹介し、それぞれのメリットとデメリットを検討したうえで、制度の変化に応じた戦略の違いについても考察する。

キーワード: 囲碁、黒番が有利、公平性の確保、コミ

1. はじめに

日本の伝統遊戯の一つである囲碁は、黒石と白石を交互に配置し、盤上でより多くの領土(地と呼ぶ)を占領した側が勝つゲームである。盤上のどこに打ってもプラスになるというゲームの性質上、「先に打ち始める黒」を持ったプレイヤーが有利になる。

本稿では、これまでどのような制度によって黒番の優位性を是正し、勝負の公平性を確保しようとしてきたか、またその制度を導入することで発生してしまった問題について考察する。

2. 互先の発想

対局前にどちらのプレイヤーが黒を持つか決定する場合、黒が当たった側が有利となり、どちらの対局者が強いのかを一局勝負できめてしまうと、そこにならずに囲碁の実力以外の要素(運)が入ってしまうのである。この問題は、比較的簡明な方法で対応されてきた。同一対局者の組合せで、黒番と白番を交互に打つ(互先と呼び、現在ではハンデキャップ無しの対戦を意味する)、つまり黒番と白番を1セットにするのである。

このような互先は、二人の対局者の優劣をつけるには向いているが、結果が出るまでに非常に長い時間がかかる。トーナメント戦などで優勝者を定める大会であれば長期間かかってしまう。そこで、一局で優劣を決めるという対戦方式が求められるようになってきた。

3. 大手合

大手合(おおてあい)は、1927年に開始された昇段手合(段位の昇段を決める。囲碁では降段制度は無い。)である。従来は昇段の基準があいまいであったが、表1に示されるように、対戦相手との段位差、勝敗によって獲得できる点数が決まり、一期に八局、三段以下は二期、四段以上は四期対戦して、平均点が70点以上あれば昇段する、というものである。ただし、点数は次の期に繰越してできないため、昇段することは容易ではなかった¹。

表1 大手合の得点表

段位差		勝	持碁	負
同段	黒	75	45	15
	白	105	75	45
一段差	下手黒	80	50	20
	下手白	110	80	50
	上手黒	70	40	10
	上手白	100	70	40
二段差	黒	90	60	30

表1の読み方について、補足説明しておこう。同段同士の場合、勝者が獲得できる得点は黒75、白105となっている。これは、黒番で勝った場合は75点、白番で勝った場合は105点獲得を意味している。敗者に与えられる得点は黒15、白45であり、要するに一局あたり120点の得点を、勝者と敗者で分け合うシステムである。コミなしの対局であるため、黒番としては「勝って当然」とみなされている制度でもある。例えば、同段位の黒番を一度でも負けてしまうと、仮に残りの7局を黒番で全て勝ったとしても平均点は67.5点にしかならず、昇段できない。このような大手合制度は、若干の変更を加えられながら、平成14年まで続いた²。

ではこれより得点配分の妥当性について検討してみよう。まず得点配分に関して言うと、同段位の対戦において、コミが無いとすると、黒番の勝率はどのくらいでなくてはならないのだろうか。黒の勝率を r とすると、黒番に与えられる得点の期待値 B は $75 \times (\text{黒の勝率}) + 15 \times (\text{黒の敗率})$ となるため、

$$B = 75r + 15(1 - r)$$

となる。同様に、白番に与えられる得点の期待値は

$$W = 45r + 105(1 - r)$$

である。

黒番と白番の期待値が等しい、すなわち $B = W$ となるのは $r = 0.75$ なので、この大手合制度では、黒番に75%の勝率が見込まれるときに公平な制度、仮に75%より高い勝率が見込めるなら黒が有利、逆に75%より低い勝率しか見込めないなら白が有利となる。

このように見てみると、大手合というかたちでコミ無し制度を維持してきたことは、後述する「先番は当初の優位性を維持するべき」および「白番は盤面を複雑にするべき」といった囲碁の戦術の一側面を保持することにつながったのであろう。

¹ 高木、前掲書 16頁の記述を参考にさせていただいた。

² 大きな変更点としては、獲得ポイントを次年に引き継ぐことができるようになったことである。これにより、期末に連勝した棋士は、その連勝部分を加えて平均点を出すことが可能となり、幾分昇段しやすくなった。

4. コミ制度

1934年、全日本囲棋選手権大会において、初めてコミが導入されている。コミなしの互先の手合であれば黒番と白番の二局を打たなくてはならない。そのうえ、一勝一敗で仕切り直しになる可能性もある。一局で勝負を決めるために、白番にコミを与えるという発想が生まれたのである³。当初は、「黒番二目半コミ出し」が採用されていた。現在のように、「黒六目半コミ出し」が普及した時代と比べると、先番の効力が過少評価されていたことが窺える。

1939年に始まった本因坊戦においては、段位を問わない総互先方式、コミは四目半と定められた。数年でコミは二目増えたことになるが、この総互先制度に対して「コミ碁は碁に非ず」として反対したのが加藤信七段であった。勝負の公平性を担保すると考えられるコミ碁が、なぜ「碁に非ず」なのか、その論拠は以下のとおりである⁴。

加藤によれば、「本来、囲棋は、黒番を学び、白番を学ぶものであって、これが棋士終生の修行である。」「この僅少な勝敗を争ふ囲棋に、根拠の薄弱な算定法をもって約束されたコミを採用することは極めて不合理なことではないだろうか。」「幾目と一定されぬのが当然で、先の効力を各人画一的に数字をもって表そうといふのが抑(そもそも:カッコ内筆者)無理なのである。」

碁というゲームは先番が有利なのだから、究極的には(双方最善を尽くせば)先番必勝となるはずである。ただし、当時は(今も)「必勝法」は解明されていない以上、漠然と「先番が有利」と認識されているにすぎない。そこで、「先番の有利度合」を算定し、それを白番に与えることで勝敗を五分に近づけようというのがコミの発想である。その「先番の有利度合」は、対局者の棋風や対戦相手の棋風、さらには棋力によって異なることも十分に考えられる。万人が納得する「先番の有利度合」など、そもそもありえない。それを一旦はコミで解決し、黒番の勝率が高くなると、コミの目数を増やすことで調整するのは、「囲碁の持つ本質的なゲーム性」を否定するものだとか加藤は考えたのであろう⁵。

加藤の説にしたがえば、コミではなく、文字通りの互先(黒白を交互に持つ)によってゲームの公平性を確保することが望ましい。先番を持った者は有利ではあるが、二局目には必ず白番で打たなくてはならない。同段位同士の対戦だとしても先番で安全に逃げ切るのは難しい。逆に白は、優位な黒を追いかける展開になり、ハンデを負った状況ではあるが、そこに工夫の余地が残される。例えば、先着の効が生きにくい局面にするように、具体的には急戦を避け、局面を単純にはしない、などの技術が必要とされよう。

このように、黒番と白番では、その目指す方向性が異なり、それを一人の人間が使い分けることにこそ囲碁の妙味があると考えることもできよう。コミの目数について議論する前に、コミの導入によって失われてしまう、過去の囲碁が持っていたゲーム性についても理解しておく必要がある。

1934年に二目半、1939年に四目半が提唱されたコミだが、1964年ごろから、コミを五目半とする棋戦が現れた。しかしながらこうしたコミの改訂は、全棋戦で一斉に行われたわけではない。例えば、本因坊戦においては1974年まで四目半コミを続けている。すなわち、その間約10年間は棋戦によってコミが異なっている。当時の人気雑誌であった「棋道」を見ても、棋戦によるコミの違いや、コミが増えたことによる戦術の変化などは話題にされていない。おそらく、棋戦によってコミが異なるのは、さほど大きな問題とは認識されていなかったのだろう。その後はしばらく五目半のコミの時代が続き、次は2003～2004年に六目半へと変更されている。

³ 高木(2004)、47頁に、初めてのコミ碁の棋譜が掲載されている。

⁴ 同書、53-54頁を参照されたい。

⁵ 井口(1995)、59-60頁に、加藤信七段へのインタビューの様子が描かれている。それによると、1.本因坊戦を主催する毎日新聞の紙面に加藤の主張を掲載する 2.決勝戦はどういう顔ぶれにしても、コミなし碁による対戦とする を条件に、加藤は本因坊戦への参加を承諾したという。

5. コミ六目半の妥当性

現在のコミ六目半が、公平性を担保していると言えるのかどうか、2023年10/14～11/16の一か月間に行われたプロ棋士による公式戦の結果を調べた。その結果、対局された392局のうち、黒の勝利が198 白の勝利が191となり、勝率は黒が50.9% 白が49.1%と、ほぼ互角の勝率となっている。現在のところコミ六目半が、公平性を担保しているとみなすことができよう。

6. おわりに

本稿では、囲碁における黒の有利さを是正するためのさまざまな制度について触れてきた。互先による複数対局には、「時間がかかりすぎる」という欠点が生じる。大手合制度では「黒が勝利しやすい」という当初の問題点は改善されていない。かといってコミを導入すれば、「黒番と白番の戦略の違い」を使い分ける機会が減ってしまう。このように、各制度には一長一短があるものの、現在はその簡便性のゆえに、コミ制度が大多数の支持を得られるようになったと考えられる。

謝辞

本稿を作成するにあたり、JSPS 科研費 23K25359(研究代表者:奈良県立橿原考古学研究所 清水康二)の支援を受けた。ここに記して感謝の意を表したい。

参考文献

- [1] 井口昭夫(1995)『本因坊名勝負物語』三一書房。
- [2] 木谷実(1968)『囲碁百年 2』平凡社。
- [3] 高木祥一(2004)『心に残る名局・名勝負』日本棋院。
- [4] 増川宏一(1987)『碁』法政大学出版局。
- [5] 松村政樹(2013)「コミ制度に関する一考察:妥当性の検証を通じて」アミューズメント産業研究所紀要第15号 pp.201-213

最古期の将棋棋譜の最新AIによる再検証

古作 登

大阪商業大学公共学科

nkosaku@daishodai.ac.jp

概要：江戸初期の将棋棋士の棋譜について筆者は以前から研究対象としてきたが、本稿ではこの10数年でトップ棋士の実力を超え、さらに進化を続ける将棋AI(人工知能)による分析を加え、なぜ最初期から角道を止める「振り飛車」が後手番を中心に多く指されたのか、またそれに対抗する居飛車側の「右四間飛車」が多く用いられたのかなど、定跡が確立していなかった当時の棋士たちの思考を現代の視点から分析する。数は少ないが、相居飛車や相振り飛車など力戦系の棋譜についても解析を試みる。また、最初期の棋譜から「香落ち」の実戦も合わせて研究対象とし、当時の上手と下手が駒落ちのハンディをどのように実戦に認識し対局の着手に反映していたかについての考察も行う。

キーワード：振り飛車、居飛車、右四間飛車、大橋宗桂、本因坊算砂、大橋宗古、香落ち

7. 研究の背景及び目的

日本における将棋の歴史は平安時代に遡ることができ、最初期の将棋は「平安将棋」(36枚制)と呼ばれ、現在の将棋と同じ9×9マスの盤面で遊ばれたが、現在とは違って取った駒の再利用はできなかったと考えられる。近年の研究では室町時代のころには平安将棋に飛車と角行を加え40枚制とし、持ち駒ルールとした現行の将棋とほぼ同じ「小将棋」が成立したと考えられており、ゲームバランスが優れていたため公家や僧侶、武士などの支配層に普及した。戦国時代も後期になると将棋の達人の名が歴史資料に登場するようになり、盤上技術の進化と伝承が行われるようになったと推測される。本稿では記録の残る江戸時代初期の棋譜から当時の技術レベルと進化について考察を試みる。

8. 先行研究と研究方法

江戸時代の棋譜に関する技術的な観点を交えた出版物は1970年代後半に筑摩書房から刊行された「日本将棋大系」(全18巻・図式集3巻含む)が著名で、各巻にプロ棋士の解説と当時の時代背景に関する資料が加えられているが学術書の形態をとってはならず、棋譜の分析に関しても棋士の主観が反映された読み物だった。同著を参考文献としこれまで筆者はアマ高段レベル以上の将棋AIを用いて2012年以降江戸時代の棋士の実力に関連した論文をいくつか発表した⁶が、当時と比べ最新のAIは大駒一枚(角行または飛車)以上実力が向上⁶しており、新たな知見が得られると推定できる。また、本稿では過去になかった最初期の駒落ち将棋(香落ち)についての解析も行う。

9. 得られた知見

最初に分析したのは最古の棋譜と考えられる大橋宗桂(将棋一世名人)一本因坊算砂(囲碁一世名人)の平手戦で1607(慶長12)年の対局である(大橋宗桂の先手)。棋譜解析には2025年の第35回世

⁶ コンピュータ将棋開発者へのインタビューでは「毎年前年のバージョンに7割勝つレベルでAI(将棋ソフト)は進化している」という

界コンピュータ将棋選手権2位となったソフトの思考エンジンを用いた。最古の棋譜は図1のように後手が四間飛車、先手が右四間飛車7の出だしから、玉を囲い合った中盤に入る直前の局面(40手目)では評価値はほぼ互角の数値(先手プラス約200点)を示しており、それまでの双方の指し手に疑問手と思われる手はなく、**両者の実力は相当高かったと推定できる**。その後に駒組の膠着状態から先手が仕掛けたのがやや無理筋で、後手がやや有利の中盤戦となったが決定的に差が開くことはなく終盤まで接戦が続いた。勝負は土壇場での逆転劇で先手の大橋宗桂が勝利したが、**現代の視点から見ても双方に好手があり、迫力十分の名局と評価できる**だろう。

この将棋から8年後に指されたとされる両者の対局も後手の算砂が四間飛車を用いたが、先手の宗桂は右四間飛車に加え「腰掛け銀」の構えを用いた(図2)。これは現代でも用いられる優れた作戦で、**数年の間に序盤戦術の明確な進化が起きたと推定できる**。

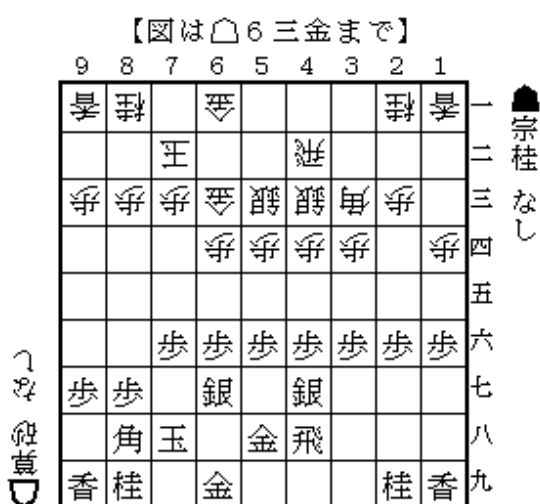


図1 最古の棋譜

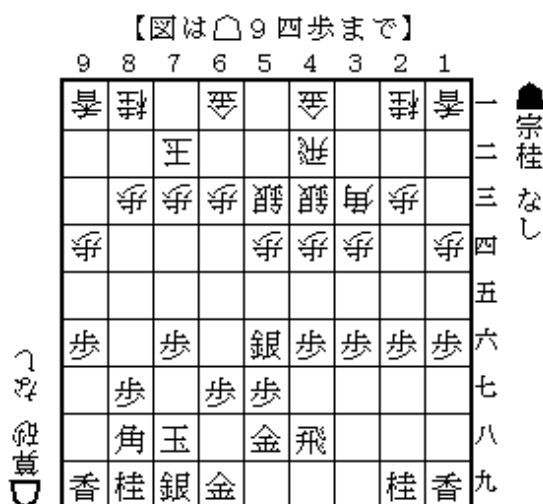


図2 先手右四間飛車+腰掛け銀の構え

続いて分析したのは駒落ち将棋の棋譜としては最古となる右香落ちで、上手が本因坊算砂、下手は大橋宗古(後の二世名人)。宗古は宗桂の子で、算砂に指導を依頼した形での対局と思われる。手合いは「平香交じり」(上手から見て平手の後手番と香落ちを交互に指す)で行われた。**駒落ちがどのような経緯で指されるに至ったかについての説明は当時の文書からは見つけることができていないが**、囲碁の世界同様に第一人者とその座を追いかける者との対局は、古くからある程度のハンディをつけて行うことが常識とされていた可能性は高いだろう。

最古の駒落ちの初形は図3。AIの解析では下手プラス400点(下手有利)なのは上手に香車が一枚ないだけに当然といえるが、開始から15手経過した図4の局面の評価値はほぼ互角を示し、下手が振り飛車を用いるだけで評価値を落としている。AIが示す下手の最も有力な戦略は居飛車で、この戦略が示されたのは200年ほど経過した江戸時代後期になってからである。「右香落ち」はその後指されるようになった「左香落ち」に比べると定跡も整備されず、左香落ちの変化が多彩で面白いこともあって江戸時代中期に入ると次第に廃れていった。勝負に関しては中盤で上手の算砂が圧倒的優位に立った(評価値プラス約1500点=勝勢)が、宗古が終盤で逆転して勝利を収めている。

⁷ 盤の右から4番目の筋に飛を転回する作戦のことで現代のプロ公式戦でもしばしば用いられる

【図は右香落ちの初形（上手番）】



図3 最古の駒落ち(右香落ち)対局

【図は△3二玉まで】

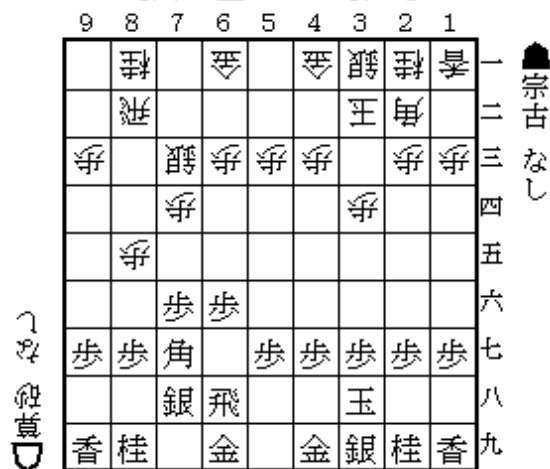


図4 下手は常道の振り飛車を用いた

10. 知見に対する考察や今後の課題

本稿ではまず最古の平手将棋の棋譜を最新のAIを用いて再検証してみたが、14年前の研究で得られた知見と変わらず400年以上前のトップ棋士たちの実力が非常に高いことが再確認できた。また初めて最古期の駒落ち将棋に関しても検証してみたが、「右香落ち」に関してはハンディキャップとしては差が少なく、序盤の戦略の選び方次第でたちまち下手の優位性が失われることがわかった。こうした理由で江戸時代中期には香落ちとしては「左香落ち」が主流になり、現代の様式に受け継がれていると推測される。これらの知見に基づき今後江戸時代に残された平手、各種駒落ち将棋に関する研究を深めていく。

参考文献

- [1] 勝浦 修 1979 『日本将棋大系第一巻 初代大橋宗桂・二代大橋宗古』 筑摩書房
- [2] 古作 登 2012 『最古期の将棋棋譜の最新手法による再評価:400年前の名人の技術は現代においても通用するか』 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要(14)p67-83

地方都市におけるアナログゲームを用いた子どもの遊び場形成 —弘前市でのポケモンカードゲームイベント実践に向けた研究計画—

椎名 祐輝

弘前学院大学看護学部／立命館大学大学院先端総合学術研究科

s.yuuki0907@gmail.com

概要：本稿は、地方都市における子どもの遊び場および居場所形成の課題に対し、ポケモンカードゲームを中心とするアナログゲーム実践がいかなる役割を果たしうるのかを検討する研究計画である。報告者はこれまで、名古屋市において「ノーマライゼーション杯」と称するポケモンカードゲームイベントを継続的に実施し、子ども、保護者、初心者、競技者、障害のある参加者が同じ場に集う実践を行ってきた。本稿では、この実践経験をふまえ、2026年度より弘前市で展開するポケモンカードゲームイベントを、単なる競技大会ではなく、地方都市における遊び場形成、関係形成、地域参加を促すアナログゲーム実践として位置づける。研究方法として、参与観察、フィールドノート、運営記録、参加者および保護者の語り、主催者自身の実践記録を用い、TPOSモデルを参照しながら、参加の契機、遊びの過程、参加者に生じる変化、場を支える構造を分析する。これにより、アナログゲーム研究において十分に論じられてこなかった、地方都市における対面型ゲーム実践の社会的・教育的・ケア的意義を明らかにすることを目指す。

キーワード：トレーディングカードゲーム(TCG)、アナログゲーム、ポケモンカードゲーム、子どもの居場所、地方都市、実践研究

11. 研究背景

近年、子どもの育ちを支える場として、学校や家庭だけではなく、地域における第三の場、すなわち子どもが安心して滞在し、他者と出会い、遊びを通じて自己を表現できる場の重要性が指摘されている[1][2]。とりわけ地方都市においては、都市部に比べて商業施設、専門店、公共交通、子ども向けイベントの選択肢に限られる場合があり、子どもが継続的に集まることのできる遊び場をどのように形成するかが課題となる。

本稿で扱うポケモンカードゲームは、トレーディングカードゲーム(以下、TCG)の一種であり、対面でカードを操作し、相手とルールを共有しながら対戦するアナログゲームである。TCGは競技性を有する一方で、デッキ構築、カード収集、交換、会話、観戦、初心者支援など多様な参加様式を含んでいる。コレクティブルカードゲーム(CCG)は、カード収集、デッキ構築、対戦を組み合わせた現代的なゲーム形式として教育実践にも応用されており[3]、TCGもまた単なる勝敗を競うゲームとしてだけでなく、人が集まり、関係を形成する媒介として捉えることができる。

筆者はこれまで、ポケモンカードゲームのイベントを実施する資格(ポケモンカードゲームイベントオーガナイザー)を持ち、名古屋市においてポケモンカードゲームイベント「ノーマライゼーション杯」を実践し5年目に入り現在も継続している[4]。同イベントでは、子ども、保護者、初心者、競技者、障害のある参加者が同じ場に集い、対戦や会話を通じて関係を形成する様子が観察された[5]。本稿では、この実践経験を基盤として、弘前市におけるポケモンカードゲームイベントの立ち上げを研究対象とし、地方都市におけるアナログゲームを用いた遊び場形成の可能性を検討する。

加えて、本稿が研究計画として重視するのは、弘前市で新たに実践を始めること自体を研究対象に含

める点である。地域における実践は、完成された成果だけではなく、関係者との調整、会場確保、広報、初回参加者の反応、継続開催の困難といった形成過程に重要な意味がある。したがって本稿では、実践の結果だけでなく、遊び場がどのように準備され、どのような条件のもとで成立していくのかを記述する。

12. 研究目的

本研究の目的は、地方都市におけるポケモンカードゲームイベントの実践を通じて、アナログゲームが子どもの遊び場および居場所形成にどのように寄与しうるのかを明らかにすることである。

具体的には、青森県弘前市で実施予定のポケモンカードゲームイベントを対象に、参加者がどのような契機で場に参加し、対戦や交流の過程でどのような相互作用を経験し、その結果としてどのような関係形成や自己表現が生じるのかを検討する。これは、こども・若者が安全・安心に過ごし、多様な関係性のなかで自分らしくいられる場を重視する近年の居場所づくりの議論とも接続する[2]。

本研究では、ポケモンカードゲームを単なる娯楽や競技としてではなく、地方都市における人の集まりを生み出す実践的メディアとして捉える。ここでいう遊び場とは、物理的な会場のみを指すものではない。ルール、カード、対戦卓、スタッフ、店舗、保護者、子ども、学生ボランティア、主催者の働きかけが相互に作用することで形成される関係的な場である。本研究は、その場がどのような条件のもとで生成され、どのような社会的意味を持つのかを明らかにすることを目指す。

研究課題は次の三点に整理できる。

第一に、地方都市において子どもや親子がポケモンカードゲームイベントに参加する契機は何か。

第二に、イベント内の対戦、会話、観戦、支援の過程でどのような相互作用が生じるのか。

第三に、それらの相互作用を可能にする運営上・地域上の構造は何かである。この三点を明らかにすることで、アナログゲームが地域の遊び場形成に寄与する条件を検討する。

13. 先行研究と本研究の位置づけ

遊び研究においては、遊びが文化を形成し、人間の社会的営みと深く関わることが論じられてきた。Huizinga は、遊びを文化の根源的要素として位置づけ、遊びが一定のルール、時間、空間のなかで成立することを示した[6]。また Caillois は、遊びを競争、偶然、模倣、眩暈などの類型から捉え、遊びの多様な経験形式を整理した[7]。これらの議論は、TCG のようにルール、物質、対面性、競争性を含むゲームを分析する際の基盤となる。

一方、ゲーム研究ではデジタルゲームを中心に、プレイヤーの経験、コミュニティ、観戦、e スポーツ、ゲーム文化の形成が論じられてきた[8][9]。しかし、カードゲームやボードゲーム、TRPG、囲碁・将棋などのアナログゲームは、デジタルゲームとは異なる対面性、物質性、身体性、場の共有を有している。特に TCG は、カードという物理的媒体を介しながら、プレイヤーが同じ場に集まり、ルール理解、対戦、会話、交換、助言を行う点に特徴がある[3][10]。

また、子どもの居場所づくりに関する議論では、安心して過ごせる場、他者から承認される場、自己表現が可能な場の重要性が示されている[2]。さらに、ボードゲームを用いた実践研究では、ゲームが子どもの学習、社会的相互作用、情緒的経験、支援者との関係形成に寄与しうることを示されている[11][12][13]。しかし、アナログゲーム、とりわけ TCG が地方都市における居場所形成の具体的な装置としてどのように機能するのかについては、十分に検討されていない。本研究は、TCG を地域の遊び場形成の実践として捉え、アナログゲーム研究、地域実践研究、子どもの居場所論を接続する点に独自性を有する。

特にポケモンカードゲームは、キャラクターへの親しみやすさと競技的戦略性を併せ持つ点で、子ども

と大人が同じゲームを共有しやすい。カードは収集物であると同時に、対戦の道具であり、会話のきっかけでもある。CCG/TCGは、カードの獲得・組み合わせ・交換・デッキ構築を通じて、プレイヤー同士の関係性や学習の契機を生み出すゲーム形式でもある[3]。したがってポケモンカードゲームは、単なるゲーム作品としてではなく、対面での相互行為を組織するメディアとして分析することが可能である。

14. アナログゲームとしてのTCGの特徴

TCGをアナログゲーム研究の対象として捉える際には、少なくとも五つの特徴を考慮する必要がある。

第一に物質性である。カードは手に取ることができ、所有され、交換され、デッキとして組み替えられる。物理的なカードを用いることは、デジタルゲームとは異なる身体的操作や所有感を生み出す。こうした物質性は、デジタルゲーム研究で扱われてきた画面上の操作とは異なる、対面型ゲーム固有の経験を構成する。

第二に対面性である。TCGでは、多くの場合、対戦相手と同じ机を挟み、カードを提示し、宣言し、効果を確認しながら進行する。この過程では、言葉、視線、身振り、沈黙、勝敗後の態度などが相互行為の一部となる。ゲームのルールは明文化されているが、実際のプレイは相手との関係のなかで遂行される。

第三に学習性である。プレイヤーは、ルール、カード効果、デッキ構築、対戦中の判断を継続的に学ぶ。初心者には上級者から教わり、上級者は他者に説明することで自らの理解を再構成する。この学習過程は、学校教育とは異なる非公式な学びの場として機能する。ボードゲーム研究でも、ゲームが数学、言語、社会情緒的理解など複数領域の学習機会を含むことが整理されており[12]、TCGにおいてもルール説明やデッキ相談を通じた学習が生じると考えられる。

第四に多層的参加である。TCGイベントへの参加は、対戦することだけに限定されない。観戦する、カードを見せ合う、デッキを相談する、保護者として付き添う、スタッフとして支援するなど、多様な関わり方が存在する。これにより、熟練度や年齢の異なる参加者が同じ場に存在しやすくなる。

第五に競技性と包摂性の緊張関係である。TCGは勝敗を伴うため、参加者に達成感を与える一方で、敗北経験や実力差による参加しづらさも生みうる。したがって、地域の遊び場としてTCGイベントを設計する場合には、競技性を否定するのではなく、競技性をどのように包摂的な場へ接続するかが重要となる。

15. 先行実践としてのノーマライゼーション杯

筆者は、名古屋市においてポケモンカードゲームイベント「ノーマライゼーション杯」を継続的に運営してきた[4]。本イベントは、新型コロナウイルス感染症の拡大に伴う外出自粛や地域活動の縮小により、子どもや保護者が家庭外で交流する機会が制限された状況を背景に開始した。保健師である筆者は、ポケモンカードゲームを用いることで、参加への心理的ハードルを下げ、失われた地域交流やコミュニティ形成を支えることができると考え、「ノーマライゼーション杯」を立ち上げた。

筆者の過去の報告[14]では、TCGプレイヤーの心理行動や語りの分析を通じて、多様な特性や困難を抱えるプレイヤーがゲームを通じて他者と関わる可能性が示唆された。そのため、同イベントは、勝敗のみを目的とする競技大会ではなく、子ども、保護者、初心者、競技者、障害のある参加者が同じ場で遊ぶことを重視した実践である。イベントでは、対戦経験の少ない子どもが熟練者からルールを教わる場面、親子でデッキを相談する場面、年齢の異なる参加者が対戦後に感想を交わす場面などが見られた。

この実践から見てきたのは、TCGイベントにおける「場」の意味である。ポケモンカードゲームは一対一の対戦形式を基本とするが、実際のイベントでは、対戦前後の会話、観戦、デッキ相談、景品の受け渡し、ルール確認、保護者同士の交流など、対戦以外の相互作用が豊富に生じる。これらの相互作用は、

ゲームのルールそのものだけではなく、主催者の声かけ、参加者の属性、会場の雰囲気、店舗との連携、イベント設計によって支えられている。

ノーマライゼーション杯の経験は、TCGが競技性を持ちながらも、包摂的な場として設計されうること示している。ただし、名古屋市での実践は、都市部の商業施設や既存のポケモンカード文化を背景として成立していた。そこで本研究では、弘前市という地方都市に場を移すことで、アナログゲーム実践がどのように地域の条件と結びつき、新たな遊び場を形成しうるのかを検討する。

名古屋での実践から得られた予備的知見として、子どもにとって重要なのは「勝てる場所」だけではなく、「自分の好きなことを話してよい場所」「大人がその遊びを認めてくれる場所」「初めてでも参加できる場所」であった。保護者にとっては、子どもが家庭外で他者と交流する姿を見られること、親子で共通の話題を得られることが重要であった。これらの知見は、居場所を物理的空間だけでなく、時間・関係性・活動が重なり合う場として捉える視点[1][2]と接続し、弘前での実践計画を設計するうえで基礎となる。

16. 弘前市での実施計画

弘前市における実践では、地域のカードショップや商業施設と連携し、ポケモンカードゲームの体験会および交流大会を実施する予定である。対象は、子ども、親子、初心者、学生、地域住民、既存プレイヤーを想定する。イベントの形式としては、初心者向けのルール説明、貸出デッキの使用、交流を重視した対戦、主催者や学生スタッフによるサポートを組み合わせる。

本実践の特徴は、ポケモンカードゲームを「競技大会」としてのみ設計しない点にある。もちろん、TCGにおいて勝敗や競技性は重要な魅力である。しかし、地域の遊び場形成を目的とする場合、勝敗だけでなく、初めて来た子どもが安心して参加できること、保護者が場の意味を理解できること、既存プレイヤーが初心者を支える役割を担えること、大学や地域組織が実践の意義を共有できることが重要となる。

弘前市での実践では、大学教員である報告者の立場を活かし、学生ボランティアの参加や、地域における子どもの遊び場づくりとの接続も検討する。これにより、アナログゲームイベントが単発の娯楽イベントにとどまらず、地域における継続的な関係形成の基盤となる可能性を探る。

さらに、弘前での実践は、地方都市における「小さな場」の意味を検討する機会でもある。都市部のように大規模な参加者を集めることを前提にするのではなく、数名から十数名の参加であっても、継続的に同じ場が開かれ、参加者が顔見知りになり、子どもが次回を楽しみにするような場を形成できるかが重要である。研究上は、参加者数の多寡だけでなく、場の継続性、参加者間の関係性、初参加者が入りやすい構造を評価する必要がある。

表 2 先行実践と弘前実践の比較

区分	名古屋での先行実践	弘前での研究計画
地域条件	都市部の商業施設・既存参加者の蓄積	地方都市での新規立ち上げ・参加導線の形成
場の目的	親子・初心者・競技者の共存	遊び場形成と地域参加の検討
研究上の焦点	包摂的イベントの経験的記述	形成過程・相互作用・継続条件の分析

17. 研究方法

本研究では、弘前市で実施するポケモンカードゲームイベントを対象に、質的研究の方法を用いる。主な資料は、イベント運営記録、参加者数や参加者属性の記録、参与観察によるフィールドノート、参加者および保護者の語り、自由記述アンケート、主催者である報告者自身の実践記録である。必要に応じて、会場の配置、運営マニュアル、告知文、写真記録なども分析対象とする。

分析にあたっては、報告者がこれまでの実践研究で用いてきた TPOS モデルを参照する。TPOS モデルとは、医療の現場でも用いられるドナペディアンモデル[15]をベースにした分析モデルであり、Trigger (参加や変化の契機)、Process (遊びや交流の過程)、Outcome (参加者や場に生じた変化)、Structure (それを可能にした場の構造)に着目して実践を整理する枠組みである。本研究では、参加者がイベントに来る契機、対戦や会話のなかで生じる相互作用、子どもや保護者に見られる変化、そうした変化を支える運営上の構造を分析する。

また、本研究では、報告者自身がイベント主催者であり、研究者でもあるという二重の立場を明示する。そのため、研究者が対象から距離を置いて観察するだけではなく、実践者として場を設計し、その経験を省察するオートエスノグラフィー的視点も必要となる。オートエスノグラフィーは、自己の経験を文化的・社会的文脈のなかで分析する方法として位置づけられる[16]。主催者の視点は、イベントの内部構造を理解するうえで重要な資料となる一方で、分析の恣意性を生む可能性もある。したがって、参加者の語り、観察記録、運営記録を組み合わせ、実践者の視点を相対化しながら分析する。

データ収集は、イベントごとに標準化された記録用紙を用いて行う。記録項目には、開催日時、会場、参加者数、参加者のおおよその属性、初参加者の有無、親子参加の有無、初心者対応の内容、印象的な会話、運営上の困難、次回への改善点を含める。自由記述アンケートを用いる場合には、参加者の負担を最小限にするため、短い設問を中心とし、子どもにも回答しやすい表現とする。

18. 分析視点：TPOS モデルによる整理

本研究では、弘前市でのイベント実践を以下の四つの観点から整理する。

第一に Trigger である。ここでは、子どもや保護者がイベントに参加するきっかけ、告知媒体、友人関係、店舗との接点、ポケモンというキャラクターへの関心などを把握する。地方都市では、情報へのアクセスや移動手段が参加に影響するため、参加の契機を検討することは重要である。

第二に Process である。ここでは、対戦中のやりとり、ルール説明、デッキ相談、観戦、初心者支援、親子間の会話、世代間交流など、イベント内で生じる相互作用を観察する。TCG は、カードの操作と会話が同時に進行するゲームであり、プレイヤーはルールの確認、相手への説明、プレイの選択、勝敗の受容を通じて他者と関わる。

第三に Outcome である。ここでは、参加者に生じる変化を捉える。たとえば、初参加の子どもが次回も参加したいと語ること、保護者が子どもの新たな一面を発見すること、初心者が熟練者に質問できるようになること、学生スタッフが地域実践の意義を理解することなどが考えられる。

第四に Structure である。ここでは、こうした変化を可能にする場の構造を検討する。具体的には、会場の配置、主催者の声かけ、初心者への配慮、景品設計、参加費、店舗の協力、大学との連携、継続開催の頻度などが含まれる。これらの構造を明らかにすることで、アナログゲームを用いた遊び場形成の再現可能性を検討することができる。

表 3 TPOS モデルによる分析視点

要素	分析対象	主な問い
Trigger	参加の契機	なぜその場に来たのか
Process	遊びの過程	対戦・会話・支援で何が起きたか
Outcome	変化・意味	参加者や場に何が生じたか
Structure	場の構造	何がそれを可能にしたか

19. 期待される知見

本研究から期待される知見は、第一に、ポケモンカードゲームが地方都市における遊び場形成の媒介となりうることである。TCGは、カードという物理的媒体、対面での対戦、ルールに基づく相互行為を通じて、子どもが他者と出会う機会を生み出す。特に、学校や家庭以外の場で同じ趣味を持つ他者と出会えることは、子どもの自己表現や関係形成にとって重要である[2]。

第二に、アナログゲームイベントが親子・世代間交流の場となりうることである。ポケモンカードゲームは、子ども向けのキャラクター性を持ちながら、競技性や戦略性も備えているため、子どもだけでなく保護者や大人の参加も可能である。そのため、親子での会話、年長者による支援、初心者と熟練者の交流が生じやすい。ボードゲーム研究においても、子どもの多領域学習や相互作用への効果が指摘されている[11][12][13]。

第三に、競技性と包摂性が両立しうることである。TCGイベントでは勝敗が明確に示されるが、主催者の設計や場の雰囲気によって、勝つことだけでなく、参加すること、教えること、交流することにも価値を置くことができる。この点は、競争的なゲームが教育的・ケアの実践となりうる可能性を示している。

第四に、アナログゲーム研究の対象を、ゲーム作品やルール分析に限定せず、地域における実践、場の設計、参加者の関係形成へと拡張できることである。本研究は、ポケモンカードゲームを通じて、アナログゲームが地域社会においてどのような役割を果たしうるのかを具体的に示す試みとなる。

第五に、大学が地域の遊び場形成に関与する新たな可能性である。看護学部には所属する報告者がゲーム研究と地域実践を接続することで、学生の地域理解、子ども支援、健康や生活に関する学びを広げる機会が生まれる可能性がある。これは、ゲーム研究を教育・地域連携・公衆衛生看護へ接続する応用的意義を持つ。

20. 倫理上の配慮と研究課題

本研究では、子どもや保護者を含む地域イベントを対象とするため、倫理的配慮が不可欠である。参加者の語りや写真を研究資料として用いる場合には、事前に研究目的、使用範囲、匿名化の方法、参加の自由、撤回の権利について説明し、同意を得る必要がある。特に未成年者については、本人の意思に加えて保護者の同意を得ることが求められる。

また、報告者が主催者であり研究者でもある点は、本研究の強みであると同時に課題でもある。主催者だからこそ、イベントの設計意図や参加者の変化を詳細に把握できる一方で、自らの実践を肯定的に解釈しすぎる危険がある。オートエスノグラフィーにおいては、自己経験を資料化する際に、個人的経験を社会的文脈へ開くこと、複数資料によって記述の妥当性を高めることが求められる[16]。そのため、分析においては、成功事例だけでなく、参加しにくさ、運営上の困難、継続の課題、競技性がもたらす排除の可能性も含めて検討する必要がある。

さらに、地方都市における実践は、地域資源、交通、店舗環境、大学との関係、参加者層に大きく左右される。そのため、弘前市で得られた知見をただちに他地域に一般化することはできない。しかし、場を形成する条件を丁寧に記述することで、他地域で同様の実践を行う際の参照可能性を高めることができる。

研究の次段階では、大学の倫理審査の要否を確認し、研究として使用するデータと、通常のイベント運営記録を明確に区別する必要がある。特に、写真やSNS投稿は広報上有効である一方、研究資料として用いる際には別途の同意が必要となる可能性がある。イベント参加者に過度な負担をかけず、研究への協力を断ってもイベント参加に不利益が生じない設計が求められる。

21. 今後の展開

今後は、弘前市でのポケモンカードゲームイベントを継続的に実施し、参加者数、参加者属性、イベント内容、参加者の語り、保護者の反応、運営上の課題を蓄積する。そのうえで、一定期間の実践のもとに、地方都市におけるアナログゲームを用いた遊び場形成の過程を質的に分析する予定である。

将来的には、本研究を実践報告にとどめず、ゲーム研究領域における原著論文へと発展させることを目指す。そのためには、単に「イベントを実施した」という記録ではなく、アナログゲームがどのような相互行為を生み、どのような条件のもとで居場所として機能し、どのような限界を持つのかを明確にする必要がある。日本デジタルゲーム学会論文誌の投稿規定[17]では、研究論文・実践論文ともにゲーム研究・開発の発展に役立つ新しい試みや成果を明確に記述することが求められており、デジタルゲーム研究との接続を考える場合には、対面型アナログゲームの物質性、身体性、場所性、関係性を明確化することが重要となる。

原著論文へ発展させる場合には、少なくとも三つの方向が考えられる。第一は、弘前市での立ち上げ過程を中心にした実践論文である。第二は、参加者の語りやフィールドノートを分析し、TCG イベントが居場所として機能する過程を明らかにする質的研究論文である。第三は、名古屋と弘前の実践を比較し、都市部と地方都市におけるアナログゲーム実践の条件差を検討する比較研究である。今回の研究会発表は、その第一段階として、研究の問いと方法を整理する位置づけとなる。

表 4 今後の研究計画

時期	作業内容	論文化への位置づけ
2026 年 6 月	研究会発表・研究計画の精緻化	第 0 稿の確定
2026 年夏～秋	弘前での継続実践・観察記録	予備データの蓄積
2026 年冬	分析枠組みの修正・倫理手続き整理	研究論文化の設計
2027 年	実践論文または研究論文として投稿	査読論文への展開

22. おわりに

本稿では、地方都市における子どもの遊び場形成の課題に対し、ポケモンカードゲームを中心とするアナログゲーム実践がいかなる可能性を持つのかについて、弘前市での実践計画をもとに検討した。ポケモンカードゲームは、競技性を持つ一方で、対面での会話、ルール共有、デッキ相談、親子参加、初心者支援など、多様な相互作用を生み出すゲームである。

本研究は、TCG を単なる娯楽や競技としてではなく、地方都市において人と人が出会い、関係を形成し、子どもが安心して遊ぶことのできる場を生成するアナログゲーム実践として捉え直す試みである。今後、弘前市での継続的な実践とデータ収集を通じて、アナログゲームが地域社会において果たしうる教育的・社会的・ケア的意義を明らかにしていきたい。

本研究の意義は、ポケモンカードゲームという個別のゲームタイトルに限定されない。むしろ、アナログゲームが人々を同じ場所に集め、ルールを共有し、対話と競争を通じて関係を形成するという点に、地域実践としての可能性がある。地方都市における子どもの遊び場形成を考えるうえで、アナログゲームは小規模で始められ、継続可能で、参加者の関係性を育てる実践的資源となりうる。

参考文献

- [1] Oldenburg, Ray, 1989, *The Great Good Place*, New York: Paragon House.
- [2] こども家庭庁, 2023, 『こどもの居場所づくりに関する指針』こども家庭庁.
- [3] Thomas, Michael K., Andria Shyjka, Skip Kumm and Rigel Gjomemo, 2019, “Educational Design Research for the Development of a Collectible Card Game for Cybersecurity Learning,” *Journal of Formative Design in Learning*, 3:27–38.
- [4] 椎名祐輝, 2025, 「ノーマライゼーション杯に関する実践記録」『note』,
https://note.com/ituki_teacher/n/n9a427256063c (2026 年 6 月 3 日取得).
- [5] 椎名祐輝, 2026, 「自己決定理論から見たポケモンカードを用いたイベント“居場所づくり”の教育的効果」『「ゲームと教育」研究部会第 22 回研究会』発表資料,
<https://researchmap.jp/shiina.yuuki/misc/52232702> (2026 年 6 月 3 日取得).
- [6] Huizinga, Johan, 1938, *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Haarlem: H.D. Tjeenk Willink & zoon. (= 高橋英夫訳, 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社.)
- [7] Caillois, Roger, 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard. (= 多田道太郎・塚崎幹夫訳, 1990, 『遊びと人間』講談社学術文庫.)
- [8] Salen, Katie and Eric Zimmerman, 2004, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA: MIT Press.
- [9] Taylor, T. L., 2018, *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton: Princeton University Press.
- [10] 椎名祐輝, 2026, 「TCG プロゲーマーとは何者か？オートエスノグラフィーによる語り——ポケモンカード実践から読み解く職業アイデンティティの透明化——」『DiGRA JAPAN 第 16 回年次大会予稿集』16:177–182.
- [11] Noda, Shunta, Kentaro Shiotsuki and Mutsuhiro Nakao, 2019, “The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review,” *BioPsychoSocial Medicine*, 13(22).
- [12] O’Neill, Daniela K. and Paige E. Holmes, 2022, “The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children,” *American Journal of Play*, 14(1):58–98.
- [13] Gallardo-Masa, Coral, Rosa Sitjes-Figueras, Edgar Iglesias and Carme Montserrat, 2024, “‘Great Times with Board Games’: Promoting the Right to Play for Adolescents in Residential Care,” *Children and Youth Services Review*, 167:108025.
- [14] 椎名祐輝, 2021, 「プロセスレコードを活用した TCG プレイヤーの心理行動の明確化——ポケモンカードを活用して——」『日本デジタルゲーム学会 2021 年夏季研究発表大会予稿集』.
- [15] Donabedian, Avedis, 1988, “The Quality of Care: How Can It Be Assessed?” *JAMA*, 260(12):1743–1748.
- [16] Ellis, Carolyn, Tony E. Adams and Arthur P. Bochner, 2011, “Autoethnography: An Overview,” *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), Art. 10.
- [17] 日本デジタルゲーム学会, n.d., 「投稿規定」日本デジタルゲーム学会,
https://digrajapan.org/?page_id=321 (2026 年 6 月 3 日取得).

推論するプレイヤーたち

アナログゲームとデジタルゲームにおける解釈実践の比較

平田 清音

立命館大学 先端総合学術研究科

gr0583vs@ed.ritsumei.ac.jp

概要：本発表は、「考察」が文学的な作品解釈とゲーム的な攻略・推論を横断する文化実践として成立している点に着目する。これにより、「考察」どのような文化実践であるのか、また、「考察」の対象はどこへ向けられているかを明らかにする。

現代のウェブ空間において、「考察」と呼ばれる受容者によって作品を論じる言説空間がある。「考察」はウェブ空間を中心に発展した、断片化された情報から全体像を再構築しようとする推論実践であり、不完全情報ゲーム的な性質を持つ。また、その対象となる作品はアニメや漫画、ゲームやテレビドラマといった大衆文化全般でみられる。現代ゲーム文化における「考察」は大きく分けて3つの側面が指摘できる。一つはソウルライクなゲームにおけるlore考察などゲーム内の世界設定やキャラクター同士の関係性、時系列の整理などビデオゲームのフィクションの掘り下げを目的とした物語推論の側面(茅野, 2020)で、文学的な作品読解に近い性質を持つ。二つ目はARG(Alternate Reality Game)や隠された伏線、イースターエッグなど作者の意図を推論する側面(神山, 2026)であり、三宅(2025)が「作者の意図を当てるゲーム」であると指摘している。三つ目はキャラクターの性能の考察やメタ分析、最適構成の検討といったシステムを解釈する側面であり、ルールの読解に焦点が当てられている。しかし従来のゲーム研究やファンダム研究では、「考察」は作品解釈、攻略、推論をそれぞれ単独で論じる研究はあるものの、異なる実践の総称として十分整理されてこなかった。

このような問題点を踏まえ、本発表では「考察」の対象となるアナログゲームをビデオゲームも含めて比較し、質的な分析を行う。アナログゲームからはTRPG・人狼ゲーム・マードゥーミステリーなどを取り上げ、ビデオゲームからはlore考察やキャラクター性能分析を取り上げ、「考察」の対象を比較軸とする。

これにより、「考察」は文学における「解釈」とゲームにおける「攻略」および「推論」の双方を対象としている、不完全な情報環境における推論実践であるという仮説を提示する。また、ビデオゲームにおいて「考察」と呼ばれる概念は物語読解、攻略、謎解きという要素を併せ持っていることと、ビデオゲームと比べてアナログゲームでは「考察」される対象が「他者」へ向きやすい点が指摘できる。

キーワード：ゲーム研究、考察文化、推論実践、不完全情報ゲーム、解釈/攻略

近年のゲーム文化では、「考察」という語が広く用いられている。この語は、例えばビデオゲーム内の明示されていない情報について、ファンが自ら手がかりを集めて推論したものである。この推論は、X 上の140字以内に収まるような短いものから、note などである程度の長さで形式に則ったアカデミアに近いものまで幅広い形が見られる。また、特筆すべき点として「考察」という用語が、物語解釈、謎解き、システム分析を一語で横断していることも挙げられる。本発表は、「考察」が文学的な作品解釈とゲーム的な攻略・推論を横断する文化実践として成立している点に着目する。これにより、「考察」どのような文化実践であるのか、また、「考察」の対象はどこへ向けられているかを明らかにする。

ビデオゲームにおける物語における研究は、小説や映画と同様の手法を用いて新たな表現メディアと

いう位置づけ(Murray, 1998=2000; Aarseth, 1997)から、ゲームのルールなどの遊び的な側面とゲーム内で表現される虚構世界や物語の共存した独自のメディアとして論じられるようになった(Juul, 2011=2016; 松永, 2018; Forbeck, 2011; Sorvo, 2017)。また、「考察」について、三宅香帆と茅野は異なる面を論じている(三宅, 2025; 茅野, 2020)。作品内の空所を作品内の情報で補うという点で両社は一致するが、作者との意図当てゲームとして論じた三宅と調査と思考のプロセスが重要視される批評的解釈として論じた茅野とで異なる実践が指摘されている。ファン研究の文脈において「考察」と類似するファンの行動として、Henry Jenkins はファンが様々なメディアに赴き、複数のメディアによって一つの巨大な世界観を構築するトランスメディア・ストーリーテリングを論じている(Jenkins, 2006)が、「考察」は単一のメディア作品内で完結する点が異なる。

本発表はまず「考察」という用語を、「考察」する対象とプレイヤーが抱く関心の対象から整理し、3 類型を提示する。次に、競争型ボードゲーム、人狼ゲーム、マードーミステリー、TRPG の 4 種類のアナログゲームにおける「考察」の対象を検討する。各アナログゲームは、遊び方やルールというメカニクスの側面と各ゲームが内包する物語であるメタファーの側面から分析する。結論部分では、「考察」が不完全情報環境における推論実践であること、ビデオゲーム文化において「考察」という語の用法が拡張されたこと、およびアナログゲームを対象にした「考察」の特徴を示す。

分析の結果、競争型ボードゲームから人狼ゲーム、マードーミステリー、TRPG になるにつれて、それぞれのゲームにおける遊びに対して物語が不可分になることが明らかになった。これにより、「考察」は文学における「解釈」とゲームにおける「攻略」および「推論」の双方を対象としている、不完全な情報環境における推論実践であるという仮説を提示する。また、ビデオゲームにおいて「考察」はゲームプレイを中断して行われ、物語読解、攻略、謎解きという要素を併せ持っているが、ビデオゲームと比べてアナログゲームではゲームプレイと「考察」は同時に発生し、「考察」される対象が「他者」へ向きやすい点が指摘できる。

参考文献

- [1] Aarseth, Espen J, 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: JHU Press.
- [2] 東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社.
- [3] 茅野. 「ゲーム考察を考察する - ゲーム考察入門書」, 世界観警察, 2020 年 4 月 22 日.
<https://sylphes.hatenablog.com/entry/2020/04/22/121556>.
- [4] Jenkins, Henry, 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- [5] Forbeck, Matt, 2011, “Metaphor vs. Mechanics: Don’t Fight the Fusion”, *The Kobold Guide to Board Game Design*, Kirkland, WA: Open Design LLC.
- [6] Juul, Jesper, 2011, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press. (=松永伸司訳, 2016, 『ハーフリアル: 虚実のあいだのビデオゲーム』合同会社ニューゲームズオーダー.)
- [7] 神山六人. 「考察と攻略の交錯(仮)② | 神山六人」, note, 2026 年 2 月 16 日.
https://note.com/photo_1236/n/n518fc41ace9c.
- [8] 松永伸司, 2018, 『ビデオゲームの美学』慶應義塾大学出版会.
- [9] 三宅香帆, 2025, 『考察する若者たち』PHP 研究所.

- [10] Murray, Janet H, 1998, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press. (= 有馬哲夫訳, 2000, 『デジタル・ストーリーテリング: 電脳空間におけるナラティブの未来形』国文社.)
- [11] Sorvo, Roope, 2017, “WORLDBUILDING IN GAMES: Creating a Functioning World For a Role-Playing Game”, Bachelor of Culture and Arts, South-Eastern Finland University.