

1人のボードゲーム編集者 兼 ゲーム研修デザイナーが

自分の見える範囲で語る『教育と研修×ボードゲームの現状と課題』

2024.4.17 石神

注意とお願い（という言い訳）

誤解や誤りを恐れず、自由な形で思うままに書いたものです。「そんな見方をしている人もいる」くらいで読んでいただくと良いです。本当にそうなのか、詳細が気になる場合は問い合わせください。事実を知っている人や調べるつてはあるかもしれないので、お力になれるかも。また、もっと正しい事実を知っている人は是非教えてください。どこかで追記します。むしろ、正しい情報を集めて回ってちゃんと資料にしてもらえる人が出て来てくれないかなあと考えています。（できればどこかで、具体的な事例やエビデンスを付けてまとめなおしたいと思います。）

言いたいことの要約

先に書いておきますのでここだけ見てくれればいいです。

- ・研修ゲーム、教育ゲームはまだ世の中に広まっていないし、何のことか全く知らない人も多い
- ・ゲームを使った教育・研修や教育・研修に使うゲームを作る人、ゲーム作り自体を教育・研修に取り入れる人は増加の傾向にあるとは感じる
- ・教育や研修に関わるゲームを複数体験した人はかなり少なく、評価軸などはないためこのゲームが他のゲームと比べてどうなのかを語る手段がない

以下、ダラダラ思い付きの文章を書きます。

【ボードゲーム】

ボードゲームって何？の定義は狭いも広いもありすぎてちゃんと決まっていません。カードゲームを含む人もいればカードゲームとボードゲームと分ける人もいます。

昔からある麻雀、オセロ、将棋なども含むと言えれば含みますし、すごろくやカルタも入ると言えれば入りそう。

トランプ自体をボードゲームと言うと違和感はありますが、トランプゲームを専用カードで遊びやすくしたものはカードゲームとしてたくさんありますし、広い意味で言えばボードゲームと言えるかも。

おもちゃとの境界も難しいです。ボードゲームの中にアクションをするゲームがありますがそれはもうほとんどおもちゃじゃないかというのもあります。

ボードゲームとデジタルゲームとの境界もあやふやです。パソコンやスマホが必要なボードゲームもありますし、実際の駒を動かすデジタルゲームもあります。

知育ゲームをボードゲームに含んでいいかもまた悩ましいです。日本で世界のボードゲームが広まる前から世界の（HABA やラベンスバーガーなどの）ゲームが百貨店のギフトコーナーに知育ゲームとしてたくさん入ってきていました。

このように、全く定義も無くつかみどころがない状態なのが、現状「ボードゲーム」です。

【ボードゲームの数】

世界でも日本でもどのくらいのボードゲームがあるか、見当もつきません。

世界のボードゲームをまとめたデータベースの一つ bgg では現状 15 万件程度登録されていますが、これが全てとは思えません。(日本の同人ゲームなどはほとんど登録されていないように見えますし。)

毎年世界で 1000 作品以上ボードゲームが作られているのではという予測もあったと思いますが、あり得る数字だと思えます。

また、日本には同人文化があり、ゲームマーケットというコミケの小さい版のようなボードゲームイベントなどで販売される作品を含めると日本だけでも 1000 作は超えるでしょう。

【ボードゲーム業界】

現状、明確にボードゲーム業界というものは無いと思います。業界団体を作ろうという向きは何度かあった形跡がありますが、その後続いていません。

ざっくりボードゲームに関わる組織を洗い出すと

ボードゲーム出版社・メーカー

ボードゲームショップ

ボードゲームカフェ

までが大きい所であるとは作家サークルなどになるかと思えます。

ファシリテーター（インストラクター）をやっている人はいても、集まりみたいなのはあんまり聞かないですし、もちろん、ボードゲームを扱うという意味で学童やケアセンターなどは組織としてボードゲームを扱っていますが、それくらい、ボードゲームを扱う組織の種類は少ないと言えそうです。(何か大きく忘れていたら教えてください。あ、印刷所やコマを作っているところはボードゲームをほぼ専門で行っているところなんかは、ボードゲーム関連組織な気がしますね。)

最初に言った通り、「業界団体」が無いので、このあたりの正式なまとめも無いです。だいたい、ある程度ボードゲーム好きなら知っているみたいな情報でいわゆるカオスマップ的なものは作れそうですが、ほぼ、メジャーなメーカーとボードゲームカフェを並べましたみたいになりそうです。

組織の大きさでいえば、ボードゲームを使った研修を行う企業がそれらの後に来るのではと思います。ボードゲームを作って研修をしているところや、ボードゲームを集めてきて研修を作っているところなど研修の実施形態にもいろいろあり、組織の形も様々です。組織が大きいと言っても、世の中一般に知られてはいません。

ボードゲームに関する「仕事」というと、エンタメゲーム側（作る→売る→遊ぶ場所）とビジネスゲーム側（作る→売る→研修）に分かれるイメージですね。

【エンタメボードゲームと研修、教育ボードゲーム】

一般にボードゲームといえばまずは遊ぶもの、エンタメ向きのものと捉えて良いと思います。

ただ、ボードゲームには「人と人が集まって盛り上がる」「戦略や戦術を考える」などの特性があることから「コミュニケーション」や「知育」的な意味合いで、遊ぶため"だけではない"使い方もあるよ、という感じで教育や、チームビルディングなどに用いられることもあります。

それらとは一線を画す形で「単に遊ぶため以外の目的を持ったボードゲーム」があります。研修・教育と書きましたがそれ以外にも PR や啓蒙なども含めて、認知を広めるためのすごろくやカルタなどに始まり学校で習うことそのものに直結した知育ゲームなども多くあります。

日本で最初の「すごろく」と言われた浄土双六の目的は、仏教で地獄というものをどう考えているかを説明するものだったり、人生ゲームの起源をさかのぼると（公式サイトによると）聖書の教えを伝えるためだったりするのでそもそもゲームを使って何かを教えること自体は新しいものではなく、昔からあるものです。

その先に、「企業研修用に作られたボードゲーム」があります。コミュニケーションやチームビルディングに特化して学ぶためのものが、具体的なスキルを得るためのもの業界知識や慣習、課題について知るものなどその中でも多岐にわたります。

文章で書くとこんな感じのグラデーションで書けるとは思いますが、実際にはもっと入り組んでいて境界はあいまいです。エンタメ向きゲームを、仕事として組織の福利厚生的な場面で使うこともありますし、企業研修用に作られたボードゲームも、情報だけを載せたクイズゲームのようなライトなものから、複雑なボードゲームメカニクスを有する組織経営やサプライチェーンのゲームもあります。

作られる量で見ると、

エンタメ向きのゲームは、ゲーム好きをターゲットにしてある程度決まった量の中でボードゲームメーカーが作るものとパーティーゲーム寄りでより多く一般の人に遊んでもらうために大量に生産されるゲームに分かれていきます。

知育向けのゲームは、製品化されるとすれば主に市場に供給するために大量生産に作られる方向で作られます。

研修向けのゲームは、市販されることがあっても価格も高価で、あまり数を作らない印象です。

結局は、どのような意図で作っているか/どのような意図で使っているか次第で、内容だけみても明確な違いが分からないこともあります。パッケージと価格次第でどうみられるか、ということかもしれません。

【ボードゲームを遊ぶ場所】

ボードゲーム自体の使い方が多岐にわたることから、ボードゲームが遊べる場所も増えてきています。元々は家庭やホームパーティーや友達同士で遊ぶといったものでしたが、児童館や学童、小学校に置いてあって子供たちが遊べる場所もあります。

最近では図書館でボードゲームを貸し出す流れも来ていますし、静かな図書館でボードゲームが遊べる空間があるところもあります。

大学ではサークル活動としてボードゲーム部がかなりあります。遊べるだけでなく自分たちで作るサークルも増えている印象です。

また、企業にもボードゲーム部があって、人となりが良く出るボードゲームの特性を生かして交流をするなどもあるようです。

ボードゲームカフェ自体は地域差が大きいですが、その数はかなり増えています。（とはいえ最近では閉店も増えているので、この先も増え続けるかは分かりませんが。）

ボードゲームカフェができる前から行われていた公民館などを使ったボードゲーム会（不特定多数が参加できるオープン会や、決まったメンバーで場所を借りて行うクローズ会）もあります。

ボードゲームレンタルビジネスもあるようですが、扱的にグレーな気がします。（著作権やその隣接権などの関係なのでそれはそれで別の場で。）

【学校・教育現場でボードゲームを作る】

学校や教育現場でボードゲームを作る取り組みはまだまだ多くは無いですが、それでも各所で実施

されています。小学校や中学校、高校では探求学習の一環として、社会課題をテーマとするなど地域の特徴を踏まえたゲーム作りが行われています。

専門学校ではあまり聞きませんが、ビジネスを学ぶ中でゲーム開発の体験や、デジタルゲーム開発の基本を学ぶためにボードゲーム作りを行うところもあるようです。

大学では授業の中でボードゲーム作りが実施されたりします。物事を論理的・構造的に整理することで本質を理解することや、プレイヤーの気持ちになって考え方の視野を広げることに、ゲーム開発は有用だと思えます。

大学で研究としてボードゲームを作るところもあります。エビデンスの取得が難しい心理的な問題などをゲームにすることで勝敗の結果や得点として結果を数値化できるなどの利点もあり、社会受容を問う課題などの理解を促進するゲームも作られています。

学校の授業以外にも学習塾での探究活動として、興味があることを調べてまとめた上でゲーム化する体験からモノづくりを学んでいるところもあります。

ボードゲーム作りは、定義があいまいでよく言えば自由であり、自分で目標を立ててかつ論理的に進めなければいけないことからしっかりと「モノづくり」が学べます。それなのに、紙とペンがあるだけでも始められるコストの安さや手軽さも魅力の一つかと思えます。

【地域でボードゲームを作る】

学生との共同でというのがありますが、地域（市町村や商工会、もしくは有志の集まり）が主体となってゲームを作るところもあります。カルタを作ったりすごろくを作ったりということは昔から多くありましたが、近年はもう手の込んだボードゲームを作るところも増えています。

地域の中での課題や特産品のPRなど、多くの視点からゲームが作られています。

スマホゲームやWebサイト上のゲームを作るところ、謎解きやリアル脱出ゲームを作るところもある中で、選択肢の一つとしてボードゲームがある形です。

地域の住民といっしょにブレインストーミングで課題を話し合う会を設けて作っていくこともありますし、作り上げたものをイベントとして地域の人と一緒に遊ぶことでお互いの理解を深めるという使い方もされています。外の人に地域を知ってもらうために作られるものももちろん多くあります。

【ボードゲームとアカデミア】

学会を中心としたアカデミックな取り組みでは、ボードゲームはまだまだです。

ボードゲームをメインで扱うのはJASAG（シミュレーション&ゲーミング学会）がありますが、作られた一つのゲームの学習効果を研究する、特定の結果を得るためのゲームを開発するなどがメインでボードゲーム自体を研究するというところまでは至っていません（無いことはないと思いますが、あまり見ない）。

「ゲーム」というくくりでデジタルゲーム学会でもボードゲームは扱われていて、こちらは幅広いテーマの切り口がありますが、それでも「こんなゲームを作った」から始まる研究がほとんどのように見えます。

ゲームに関係ない学会では、情報処理、教育、心理学などいろんな分野でボードゲームを扱った研究があります。ただしこちら、「この分野の内容を伝えるのにボードゲームが有効か」のような研究であり、個別のゲームを扱ったものがほとんどです。

他の学問に比べ、ボードゲームは明らかに歴史が浅く、その割には数が多くジャンルも種類も広いため、まとめて扱うには難しいということもあるかと思えます。

現代のゲームでは無く、哲学などの分野で「遊び」そのものを取り扱っているところの方が歴史もあり、まだ研究が出来ているようにも思います。

【ボードゲームとコミュニティ】

ボードゲームは一般に趣味と言えらると思ひます。ボードゲームに出会ってボードゲームが好きになるきっかけはいろいろなものがあると思ひますが、「誰かに誘われて」というのがかなり多いと思ひます。友人、知人に誘われ、時には数を合わせるため、特には親睦を図るためにボードゲームの会に呼ばれて遊ぶところからはじまった結果、その会は一つのコミュニティになっていきます。

年齢や性別、体格や時には言語さえ選ばないコミュニケーションができるボードゲームは、多様な人が集まるコミュニティを作ることもあります。

より地域性をもった、ご近所付き合ひのコミュニティもあれば、定期的にゲームをするためだけに遠くから人が集まるコミュニティもあります。

ボードゲーム自体にパーティーゲーム的なもの、数分で終わるものから数時間、時には数日かけないと終わらないものもあるので、それに合わせたコミュニティもあります。

そして、ボードゲーム好きは一つのコミュニティだけでなくいろいろなコミュニティにも参加しがち。同じ人がいる別の会や、ここでしか会えない人の居る会など、多くのコミュニティに参加する人もいれば、一つのコミュニティにだけ参加する人もいて、参加する年齢が多岐にわたることも含めて社交場として機能していると言えます。

ボードゲーム自体が、社交的な人間でなくても遊びやすいところもあって、普段社交的でない人間も、時には発達障害の子供も、高齢者も一緒に遊べる空間を作れるということも良いと思ひます。

もちろん、人間関係的に問題が起こることもありますが、それだけ多様な人が集まるといふ事かと思ひます。

趣味と言われるもの自体も多様化される中、ネットを通じて同じような人とだけ触れ合うという人も増えているように感じますが、ボードゲームに関しては多様な人が参加しており、またマニアと呼ばれる人も今日始めた人も一緒に遊べるというのも良いことかと思ひます。

【市販のゲームで研修に使えるゲーム】

市販のゲームで一番、研修に使われているのは「ito」なのではないかという気がします。もしくは「はあって言うゲーム」でしょうか。アイスブレイクとしてやコミュニケーション、共感を学ぶといった文脈でも使いやすいゲームです。テレビなどのメディアで取り上げられて認知度が高いというのもあると思ひます。

他にも「ワードバスケット」を始めとしたワードゲーム、「パンデミック」などの協力ゲーム「人狼」などの招待隠匿ゲームなども使われているようです。

他にも、「カタン」で交渉について学ぼう、なども聞いたことがありますし、ボードゲームによって考える所や得られる経験が違ふので、いろいろなゲームが研修に使えます。

【ボードゲームを使っている企業の事例】

1976年からある「マネジメントゲーム」は企業研修ゲームの代表的なものの一つとして、ソフトバンクの孫さんが研修利用を公言しているなど、広く研修として使われています。他にも有名なところでは「ザ・商社」や、最近研修化された「プロジェクトテーマパーク」などを活用する企業があります。それ以外にも研修用ゲーム自体はかなり数があつて（少なくとも百以上）、使っている企業は多いです。企業研修だけでなく、採用活動の中で合同説明会や採用試験の一部、内定者交流会などでも使われています。

ただ、多くの企業が使っているはずなのに知られていないのは、ボードゲームを使っている事例を外に公開する企業が少ないためです。ボードゲームがまだ遊びの延長と思われて社会的な認知が低いこともあるかもしれませんが、社内研修の内容自体を外部に伝える必要性を感じないこともあるかと思います。毎年同じことをやるとは限らず移行することも公開されない理由の一つかもしれません。

結局、ボードゲームを使っている企業の事例は具体的に分かっているところはあるものの多分一部だけで全容は全く分かりません。

研修用のゲームを扱っているところが情報をまとめて出せばある程度見えそうですが、それはそれでやらない気がします。

ただ、増加傾向は間違いないです。コロナ禍で一旦、対面で行うボードゲームの研修は全て止まってしまいましたが、コロナ後に復活、またコロナ後の事業の立て直しや復活の流れで新しい取り組みとしてボードゲームを扱うところも増えています。

【デジタルゲームとボードゲームの違い】

ボードゲームを進化させたものがデジタルゲーム、というような認識もあるかと思います。

実際にボードゲームの方が古くからありますが現代のボードゲームブームは80年代から90年代にはじまり、2000年以降に爆発しているのほぼデジタルゲーム（テレビゲーム）と並行していると言っているかと思いますが、むしろ、一気に世に広まったデジタルゲームとはちがって、少しずつ積み上げていったものが最近になって数もバラエティも広がっている形です。

特に、現在そこそこ大人になっていて子供のころに人生ゲームとUNOしか無かったという人は、今のボードゲームを是非見て欲しいです。2000年代くらいからかなりバラエティに富んでいてパーティーゲームから頭を使うもの、5分で遊べるものから7時間かかるもの、一人で遊べるものも10人以上で遊べるものもいろいろなものがあります。

（ちなみに、人生ゲームやUNO、トランプとか将棋やマーじゃん、オセロなどしか無かったと思っているある年齢以上の人は「エポック社」や「タカラトミー」「バンダイ」が出していたキャラものボードゲームの類を忘れてます。アニメや特撮が始まるごとにボードゲームが出ていたのを覚えている人もいます…それはそれとして…）

デジタルゲームは、たまに革新的なシステムを試みることはあっても基本は固定されたジャンルの中で新しいゲームが出てくる印象です。RPG、アクション、パズル、etc…基本の仕組みがあつて、それを一部変えたり、イラストがきれいになったり3Dになったり。新しい技術の進歩とともにゲームが進化していく流れに見えます。

ボードゲームもある程度確立されたジャンルがあつて、メカニズムや用途で分けられることがありますが、デジタルゲームに比べるとその自由度が大きい印象です。それは物理的に置かれたものをどう使うか、人間の動作などをルールに組み込むことで画面に収まらない自由な発想が生まれる所も影響しているかと思いますが。カードを投げたり破ったり、部屋を走り回ったりウィンクしたり、ボードゲームと言って想像できる盤上より外も広く使ったいろんなゲームが開発されていますし、カードを出し合うゲームの中に絞ってもカードの効果や出し方など多様な表現が生まれています。未だに、カードだけで全く斬新なシステムが毎年生み出されているのを見ると、デジタルゲームよりも自由度が高いのではないかと感じます。（デジタルゲームはデジタルゲームで、与えられた枠の中でどうそれを活かすかという話は当然あるかと思いますが、ボードゲームの方が枠自体が無い印象です。）

体験としては、簡単に言えばデジタルゲームよりもボードゲームの方がコミュニケーション性が強いと感じます。もちろんデジタルゲームでも現代のe-Sportsとかでは連携したり協力することもあったりとコミュニケーションがあるでしょうし、パーティーゲームと一緒に遊ぶなどのコミュニケーションはあるかと思いますが、どうしてもそれは一旦「画面を通して」といった形になりがち

です。ボードゲームの場合は、遊んでいる相手のプレイヤーの顔色を見たり、直接ゲーム越しに見る相手そのものとコミュニケーションができます。その点がデジタルゲームには無いものだと思います。子供のころトランプの7並べをやる中で、「お前が6を止めてるだろ〜」「俺じゃないよ〜」みたいなやりとり、あのようなコミュニケーションはボードゲームの方が強く出ていると思います。

作り方においても、モノづくりという意味では共通する部分もきっとあるはずですが、違いはあると思います。私自身はデジタルゲームを作ったことが無いので分かりませんが、例えば Web 検索で「ゲームの作り方」を検索するとすると、まずデジタルゲームの作り方が検索結果に並びます。その上で、デジタルゲームの作り方の多くは、プログラミングやイラストを描くシステムの使い方がほとんどです。「どうやってゲームを作るか」はデジタルゲームにおいては「どのように実装するか」と近い印象です。ボードゲームに関しては、残念ながら「ゲームの作り方」では上位に出ないので「ボードゲームの作り方」と検索すると表示されますが、そこに出てくるのは、アイデア発想の仕方、面白いゲームを作るためにはどうやってゲームを考えたらいいかといったものが並びます。つまり、「どうやってゲームを作るか」はボードゲームにおいては「どのように発想するか」となっています。この捉え方の違いは結局、先の体験の違いにもつながる気がします。

ちなみに、デジタルゲームを作る中でももちろんアイデア発想などは必要なはずで、そういう人は職種としてはプランナーなどと言われるかと思いますが、デジタルゲームのプランナー育成の文脈で、「まずはボードゲームを作ってみよう」という取り組みはあるようです。厳密な境界は無いので、行き来はある感じですね。デジタルゲームを作っていた人がボードゲームを作るようになる人も結構いるので、より発想を生かしたい人がボードゲーム側に来ていたりするのかどうか…どうでしょうね。

【ボードゲームを使った研修の企業への導入障壁】

ボードゲームを使った研修は、やはりそもそもそういうものがあるということを知られていないというのが大きくて、企業に導入してもらうのは簡単では無いです。

担当者レベルで気になって、興味を持ってくれても決裁者に通らないことも多々あります。

そんな中でよく言われるのは「研修効果に関するエビデンス」を求められるというものです。

ボードゲーム自体の歴史がまだ浅い中で、ボードゲームの研修などまだまだです。その中でさらに一つのゲーム研修に絞ってそのエビデンスを求められても具体的な成果など示し用がありません。そもそもが、心に刺さる・行動変容を促すなどの効果をどう測定するのか。単純に売り上げが増えたみたいな話にはなりようも無いですし、売り上げが上がったとしても他の要因もあるでしょうし。

エビデンスを求められるところは結局「分からないものは入れたくない」という話なので、まあ無理ですねということになってしまいます。そもそも、今までやってきた座学の研修にはエビデンスを求めてこなかったのに、ゲーム研修だけもとめてくるなんてナンセンス。なのですが実際そういうことを言い出されることはあるわけで、非常に難しいところです。

では、どういうところで主に研修ゲームが広がっているかというそれは「先に枠がある」ということです。これは企業研修でも、学校の授業でボードゲームを使おうとするところでもある話ですが、「ゲームを使ってみてはどうでしょうか？」という提案をしても「いや、そんなよく分からないものは入れたくない」「今までの研修で良い」「面白いけど効果の期待が難しい」などと言われてしまってなかなか入れられません。しかし、「毎年講演をしてくれるのですが、今年はボードゲームを使おうと思っています」とか「私の裁量でなんでも出来る授業があるのですが、ここでボードゲームを使いましょう」などという場合には、かなりの歓迎を受けます。「ボードゲームをやってくれるんですか?! たくさん人を集めますね!」「ボードゲームで学べると聞いて参加者の期待が高いです」など、始める前からすごく良い雰囲気になります。つまり、「誰か信頼のおける人や決まっている枠の中で使う」分には、ボードゲームは魅力的に映るということです。

これは、この後書こうと思っているボードゲームの評価につながる話でもありますが、実際、研修を受ける側からすれば、そのゲームが素晴らしいものなのかどうかは分からないわけで、そんな中

でボードゲームを採用して受講者の反応が悪かったりしたら困るわけです。座学であれば（ある意味期待値も最初から低いこともあり）事故が少ないというのはあると思います。でも、ボードゲームでの学びは何かいいことありそうということは分かる。なので、誰か信頼のおける人が持ってきてくれたりする分には大歓迎ということです。

【ボードゲームを使った研修の評価】

エンタメ用のボードゲームにも明確な評価軸があるわけではありませんが、一般に販売されることで売れ行きやレビューが上がって、自分に合うか合わないか、どこが面白いかなどの評価が伝わってくる場合があります。また、数が多いのでいろんなゲームを経験することで説明や内容を聞いただけでどんなゲームなのか一定の想定が遊ぶ前から出来るということもあるかと思えます。

そんな中、研修に使うゲームというのはそもそも絶対数が少ないです。また拓けた市場も無いので、それぞれ作った人が売っていたりバラバラに研修を実施している状況の為、一つの研修ゲームでさえやったことがある人が少ないのに、複数の研修ゲームを遊んでみた人などほとんどいません。そうなると当然評価軸など考えられようも無いです。

ゲームごとの性質も全然違うので、教育効果を見るのかコミュニケーションなどを見るのかも違ってきます。

評価軸が無いので安易にレベルという言い方もできませんが、それでもすごろくのマスに情報を乗せただけのものもあれば、複雑な仕組みをシミュレートしたゲームも、体験をリアルに作りこんだゲームもあり、作成にかけられた時間も様々です。

PR用の簡単なゲームと社会課題の解決に向けての提言を盛り込んだゲームを同列に扱っていいのかも分かりません。

そもそも世の中にどんなゲームがあるのかの全容を誰も知らないので評価をしようが無いのが現状です。

【ボードゲームを通じたスキルの習得】

評価の使用も無い中で「得られるスキル」を語ることは難しいですが、自分が開発に関わる中での話で言えば、ボードゲームで「伝えたいことがどの程度伝わるか」「学びたいことがどの程度学べるか」については、「情報量は講義より落ちるが、心に刺さる度合いは大きい」「うまく作られたものはOJTに匹敵する体験をもたらすことがある」という言い方をしています。

何かを理解させたいだけであれば分かりやすいスライドと補足の説明の方が時間もかからず良いのですが、体験として自分で考えて行動してみることを伴う方がやはり真の理解には近づきやすいと思います。

ただしもちろん、ゲームによるところなので、講義より浅いレベルのゲームもあって難しい所です。その場合は、「ボードゲームと言うきっかけで人に集まってもらうこと」が目的だったりしてゲームの内容はどうでもいいこともあったりするので。

どこからどこまでのスキルがゲームで得られるかはとても難しいです。個人的な意見としては、実際には体験できないことも疑似体験することもできてしまうボードゲームは、どんな研修よりも、どんな現場経験よりも深い研修を実現可能で、どんなスキルも習得させられると考えていますが、証明はできません。

【研修効果のあるボードゲーム】

研修では行動変容が求められることが増えていますが、実際にそれを測ることも難しいです。

ボードゲームを使う上で参加者に変化があったとすれば、ゲーム中・もしくはゲーム後に正しく内

省が行われたとみていいと思います。

自分が今まで知らなかった事実や考え方、状況を知り、理解し、考える中で課題や自分自身と向き合うことで考え方や行動の変化が現れるとすれば、逆算してそういうゲームを作る必要があります。

「ゲーム→感想戦」というスタイルで向き合い方や解釈のサポートをすることもありますし、さらに「事前情報→ゲーム→講義」という形で理解を促すやり方もあります。

理想としては、ゲーム単体の中で情報を得て、置かれた状況を理解し、構造的に考えて自身の内省につながるヒントを得られるようになっていくといいなと思いますが、とても難しいです。

【ボードゲームのカスタマイズと開発（市販/既存）】

ボードゲームと著作権の話は別、、、ではありますが、基本的にボードゲームのルールに著作権は無いので、倫理的な問題やビジネス上の侵害を抜きにすればボードゲームのルールを借用して新たなゲームを作ること自体は問題ありません。（もちろん程度問題がありますが明確な基準はありません。）

市販のゲームのルールをほぼそのままに研修や教育向けに作られたゲームもあります。

カスタマイズが容易にできること、同じゲームそのものでもルールを変えて遊べるのもボードゲームの良い所なので、市販のゲームで遊び方だけちょっと変えることでその場に合った学びを得られるようにすることも可能です。（それは、研修デザインということになるかと思いますが、明確な定義は無いです。）

研修・教育ゲームとして作られたものを、さらに研修目的によってカスタマイズしたり、テーマを変えたりして別の研修・教育ゲームに仕立てることも可能で、実際に開発されている例もありますが、セルフリメイクのような形で別バージョンとして作られるか、個別に許可を得て作るといった流れになっています。そもそも他者の作った研修・教育ゲームに出会うこと自体が少ないのでどうしようもないですが、似たようなゲームをバラバラで開発して似たようなものを作るくらいなら、情報共有の上でさらにより目的に合ったゲームを作っていくような仕組みがあればいいなと思います。

今のところ良く聞かれそうな話を元にした切り口はこんなところでは。

他にも知りたい話があれば聞いていただけたらまとめます。

あと、やはり誰かに実際にちゃんと調べた上でまとめてほしいなあと切に願います。

以上