

2021 年度 森泰吉郎記念研究振興基金 研究者育成費  
研究成果報告書

研究課題名：能楽から学ぶ「道を極める」思考のボードゲーム化

所属：政策・メディア研究科 修士課程 2 年

氏名：梅若 美和音

<研究概要>

本研究は、能楽の秘伝書『風姿花伝』と重要無期文化財個人指定である四世梅若実師のインタビューを通して、「道を極める」ことの心構えと習慣を明らかにしたものである。そして、パターン・ランゲージの手法を用い、『風姿花伝』と梅若実師から心構えと習慣を抽出し、まとめることで、能・風姿花伝に学ぶ「道を極める」ことのパターン・ランゲージを作成した。その結果、道を極めることには、【技と術を身につける】【自分を豊かにする】【道を育てる】事が重要であることが示された。そして、それに紐づく形で、合計 27 個の道を極めることの心構えと習慣を明らかにした。その後、作成した能・風姿花伝に学ぶ「道を極める」ことのパターン・ランゲージをボードゲーム化し、ゲームで得られる「共有経験」によって、パターンに記された思考をより深める事ができるようにした。「道を極める」ことのパターン・ランゲージは分野問わず道を極めたい人の支援をするものである。極める過程は長い時間を要するため、自らの経験と深く結びつける事は難しい。そこで、より極めることの思考やコツを実感をもって理解し、行動を促せるようにボードゲーム化を行った。

<活動内容>

本年度では、大きく分けて二つの研究活動を実施した。昨年度に「道を極める」ことのパターン・ランゲージの全体を一度作り上げてはいるが、さらに精度を上げるために、道を極めることに関する本を読んだり梅若実師にインタビューを再度行ったりしながら、パターンの全体像や個々のパターンの記述の厚みも増していった。そして、パターン・ランゲージ作成と並行して、道を極めることのパターン・ランゲージのボードゲーム化も行っていった。

- ① 能・風姿花伝に学ぶ「道を極める」ことのパターン・ランゲージの作成
- ② 道を極めることのパターン・ランゲージのボードゲーム化

## <研究成果>

### ①能・風姿花伝に学ぶ「道を極める」ことのパターン・ランゲージの作成

能楽の秘伝書『風姿花伝』と人間国宝の能楽師である梅若実師のインタビューを通して、道を極める上で重要な心構えと習慣を抽出し、パターン・ランゲージの手法を用いて、能・風姿花伝に学ぶ「道を極める」ことのパターン・ランゲージとしてまとめた。その結果、【技と術を身につける】【自分を豊かにする】【道を育てる】の3カテゴリーに紐づく計27パターンが見出された(図1)。

【技と術を身につける】というカテゴリーは、主に技術の面をどの様に学び、修練していくかという点に主軸をおいた。知識として学んでいくのではなく、身体で覚えていくことで長期にその分野に向き合い、応用可能な感覚を体得していくための基盤的要素である。

【自分を豊かにする】というカテゴリーでは、心を豊かにし、技芸だけでは伝え切ることの出来ない表現、心持ちをどの様に作っていくかという点に着目した。道を極めることの道とは、技芸の上達だけではなく精神性を含む物であるため、心が伴うことで道を極める第一歩となる。自分の内面や感情を育てていき、技芸という作り上げた器に心という中身を注いでいく。技芸と心が合わさることで、外側だけの美しさではない、相手に伝わる良い質を生み、道を追求していく基盤を整えていくためのパターンを収録している。

【道を育てる】というカテゴリーでは、個人の技芸や心構えを作りながらも、分野に関わる人々と協力し、どの様にその分野を活性化させ次世代へとつなげていくかを主軸においた。

これら3つの要素を理解し、その行為を折り重ねることで「道」が生成されていく。このように、道を極めるというのは、個人、集団に関わらず技術と心を自分が打ち立てた目標に向かって日々修練し体得することであり、その目標は常に更新され続けるため、切り開かれ続ける。「命には終わりあり、能には果てあるべからず」と世阿弥が『風姿花伝』に書いている様に、能の道は次世代に繋がれ果てがない。だからこそ、650年以上脈々と技芸と心構えを持って時代を乗り越えてきた。それと同様に極める事も、【技と術を身につける】【自分を豊かにする】【道を育てる】という3つの要素が折り重なり循環されていくことであり、果てが無いことが明らかになった。

能・風姿花伝から学ぶ「道を極める」ことのパターン・ランゲージ

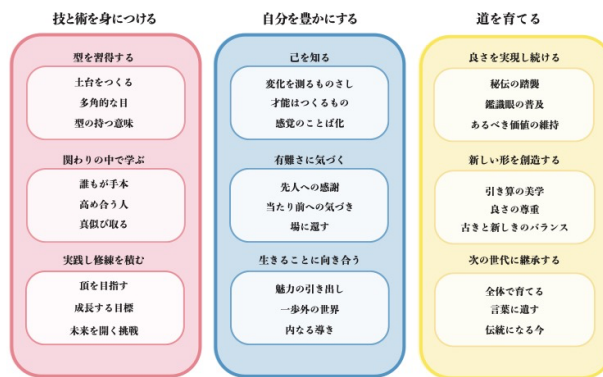


図1 道を極めることのパターン・ランゲージ全体像

②道を極めることのパターン・ランゲージのボードゲーム化

道を極めることのパターン・ランゲージのボードゲーム（ボードゲーム『道極』）では、「遊びの中で楽しく学びを体感する」ということに重きを置いている。

『道極』のゲームデザインとしては、プレイヤーたちは見習い魔術師となり、一人前になるための最終試験として、試練の塔の最上階を目指しながら各階層のボスモンスターが保有する魔導書のピースを集めることに挑戦することになる（図2）。塔を登る過程の中で、「師匠」「敵」「畏」「お宝」といった試練兼イベントが発生し、「敵」「畏」といったバッドイベントには、「師匠」によって教えてもらった魔法を駆使して乗り越えていかなければならない。そして、師匠から魔法の教えを得る試練の際に、「道を極める」ことのパターン・ランゲージを用いた試練が用意されている。師匠の試練の大まかな内容としては、師匠のマスに当たると、「経験カード」が渡される（図3）。この経験カードは、「道を極める」ことのパターン・ランゲージの27つのパターンの中のどれか1つのパターンが書かれている。その経験カードに書かれている内容を、「リソースカード」（畏を回避すると入手でき、魔術師の性格が記されている）の性格に合わせて、自分が道を極める上で体験した経験の妄想ストーリーを語ることになる（図4）。例えば、「リソースカード」により、性格がオタクな魔法使いで特徴が生粋の魔法好きという条件を与えられた場合、その魔法使いの行いがちな行動を妄想しながら、「経験カード」の「土台をつくる」に書かれているcontext(状況)、problem(問題)、solution(解決)の流れに従って、妄想エピソードを語っていく。これにより、道を極めるということについて自身で噛み砕いて考えることで理解を深めたり、エピソードを聞いているプレイヤーは他者の道の極め方を知り、真似びとったりすることが可能となる。

また、『道極』のボードゲームは協力ゲームとなっており、他プレイヤーと協力することでクリアできるようにゲームバランスを取っている。これは、道を極めるとは、個人の能

力を高めていくだけではなく、他者との関わりの中で学ぶことや共に分野を育てる仲間として道を極める人生を生きるという、「道を極める」ことのパターン・ランゲージで大事にされている考えが埋め込まれている。他にも、ゲームの勝利条件の一つである魔導書の完成も、体得してきた魔法の知識を自分たちだけにとどめるのではなく、魔導書として次の世代に残すという意味合いも含まれている。

このような形で「道を極める」ことのパターン・ランゲージがゲーム内に組み込まれており、繰り返し遊んでいく中で徐々に道を極めるということへの学びが体に染み付いていくようなゲーム設計とした。



図2 『道極』のボード全体

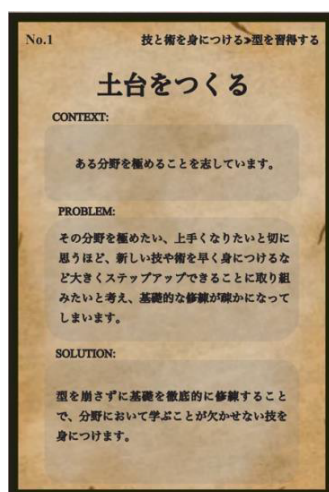


図3 経験カード

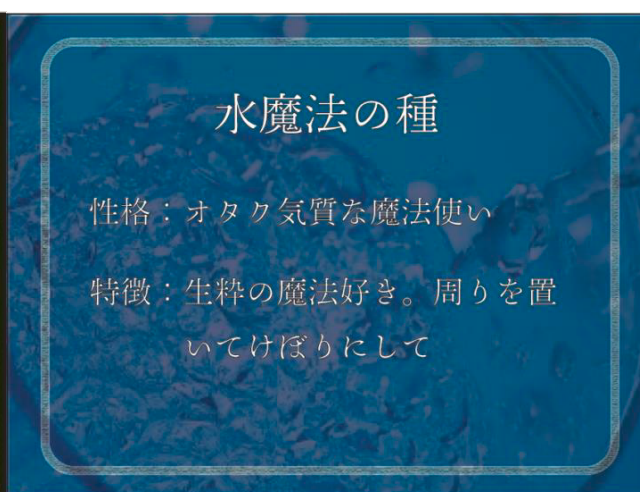


図4 リソースカード

<謝辞>

いただいた基金を本研究に必要な文献等の購入に使わせていただいたことで、充実した研  
究生活を送ることができました。2021年度の森泰吉郎記念研究振興基金に採択していただ  
いたこと、心より御礼申し上げます。