

保育行事をゲームとしてまなざす —保育へのゲーミフィケーション応用のための試論—

A Preliminary Study for Designing Childcare Activities Utilizing Gamification:
A Case Study of Childcare Events in “A” Kindergarten

阿部 学
ABE Manabu

要旨 我が国の保育現場では行事というものが慣例的に行われているが、保育行事のデザイン方法についての研究はほとんどなされていない。むしろ保育行事について熱心に語りづらい風潮もあるようである。そこで本稿では、これまでの保育研究には馴染みのない「ゲーミフィケーション」という概念を用い、ある保育行事との関連について考察することを試みた。考察の結果、行事のゲーム的性格と、ゲームの範疇では語りきれない部分が明るみに出され、今後の保育（行事）とゲーミフィケーションに関する研究への示唆が得られた。

0. 問題意識

筆者は、ゲーミフィケーションと教育実践との関係に注目しており、保育実践においてもゲーミフィケーション応用の可能性があるのではないかと考えている。ゲーミフィケーションを応用した保育実践設計モデルを構築・提案していくというゴールを遠くに見据えつつ、本稿では多くの園で慣例的に行われている保育行事を取り上げ、ゲーミフィケーションとの関連について考察を試みる。保育行事とゲーミフィケーションとの関係性の整理を試み、保育へのゲーミフィケーション応用のための基本的な考え方を導出することを目指したい。

1. 保育における行事

我が国の保育現場においては、行事というものが慣例的に行われている。一般的には様々なものが行事の枠組みで捉えられている。たとえば横山（2012）が監修した『園の行事なんでも大百科』には、入園式、避難訓練、お誕生会、運動会、お泊り保育、お正月、生活発表会など、計 18 種の行事が例として紹介されている。また、幸田・すとう（2010）が監修した『子どもと楽しむ園行事 12 ヶ月』では、上記のような行事に加え、エイプリルフールやバレンタインデーなども行事の 1 つとされ、計 76 種が紹介されている。行事のあり方をどう捉えるかは園の理念によって異なるはずであり、もしかしたら行事をほとんど行わないという園や、規模を縮小してきているといった園もあるかもしれないが、園ごとに種類や方法や形態などが検討され、実施されているのが現場の実情であろう。

現場において様々に取り組みされている行事であるが、幼稚園教育要領（平成 29 年 3 月告示）においても行事についての記述があり¹⁾、「幼稚園生活の自然の流れの中で生活に変化や潤いを与え、幼児が主体的に楽しく活動できるようにすること。なお、それぞれの行事についてはその教育的価値を十分検討し、適切なものを精選し、幼児の負担にならないようにすること」(pp.8-9)と指導上の留意点が示されている。さらに同解説において、「行事そのものを目的化して、幼稚園生活に行事を過度に取り入れたり、結果やできばえに過

重な期待をしたりすることは、幼児の負担になるばかりでなく、ときには幼稚園生活の楽しさが失われることにも配慮し、幼児の発達の過程や生活の流れから見て適切なものに精選することが大切である」(p.107)とも記されている。一般に行事は、日々の生活を基盤とする保育の中に、非日常的な活動として文字どおりイベントとして取り入れられることが多いだろう。その時、ついおざなりに行事が行われたり、日常生活がなおざりにされたりしてしまう危険性があり、そのことに留意する必要があるのだと解せる。また、「幼児が主体的に楽しく活動できる」ように創意工夫に腐心することも必要となる。何にせよ現場では、行事について丁寧に考えることが求められる。

保育行事は現場でも頻繁に行われており、公的にも指導上の留意点が示されているものである。その園ひいては我が国の保育の質の向上のためにも、行き当たりばったりではなく、子ども主体という標語を掲げるだけでもない、適切なデザイン方法が探求され共有される必要があるだろう²⁾。

2. 保育行事のデザインに関する研究

ところが、保育行事デザインの方法論に関する研究は、盛んであるとは言えない。国立情報学研究所の論文検索システム CiNii Articles において、タイトルに「保育」と「行事」が含まれている公開論文を検索したところ、抽出されたのは29件であり、うち2010年以降の論文は12件のみであった³⁾。それらを見てみると、行事のポスターについて(岡本2017)、保育者志望の学生への指導(恒岡ら2016)、小学校教育との関連(伊勢2015)など様々な観点から研究がなされてはいるが、現場での行事をどうデザインするかという課題を直接取り上げた研究はないことが分かる。

参考書の類においても行事への注目度は低いようだ。『幼児教育の方法』(小田・青井2009)という初学者向けのテキストには、行事という言葉は1回しか出てこない。『教育・保育方法』(篠原ほか2018)では行事の紹介にある程度の分量が割かれているが、「豊かな心をはぐくむ」(p.98)ことが大事だという理念や実践例が中心であり、具体的なデザインの方法論は示されていない。また、『保育用語辞典』(森上・柏女2008)における「行事保育」の欄には「行事は、首かざりに入れてある大きなキラキラと光る珠のようなものである」(p.92)という辞典にしてはかなり抽象的な説明が記されている。行事について語ることの難しさが示唆される。行事という営みは、取り上げるに値しなかったり、語りづらい性質のものであったりするのだろうか。

他方、製作や保護者対応のマニュアルを紹介したり、年中行事の文化的背景を解説したりするような現場の保育者向けの雑誌はよくある。しかし、その多くは個々の行事を成功させるためのアイデア集のようなものである。行事という営みを総合的に捉えながら望ましいデザインのあり方を導き出すような思索はほとんどない。

そもそも、行事を行うこと自体に批判的なまなざしが向けられることも少なくない。「行事に合わせてカリキュラムを組むなんて、保育者として怠慢」「文化や季節感を伝える行事は大事だけれど行事に振り回されてはいけない」(柴田2014: 122-125)という保育者からの声もある。あるいは、行事に「追いかける」「振り回される」といった言葉が枕詞のように付される例も散見される。たとえば、「よく、新任の保育者は、「いつも行事に追いかけてられているみたい」「もっと子どもと遊びたい」と言う」(篠原2018: 96)、「ある

新人の保育者は1年間を振り返って「行事に振り回された。〔中略〕」と感想を述べている（河邊 2009: 113）といった語られ方である。行事について熱心に考えづらい風潮もあるのかもしれない。

さて、もし本当にそうした風潮があるとしても、現実には多くの行事が現場で行われている。こうした問題を乗り越えて、何か有意義な方法論を導き出す術はないだろうか。

3. ゲーミフィケーションと教育

行事に関する話が保育界では語りづらいものなのだとしたら、保育界で一般的に用いられるような言葉によって何かを語ろうとしても、なかなか耳を傾けてもらえなかったり、隠れた意義や課題に気づきづらかったりするかもしれない。もとより、教育や保育の分野で用いられる言葉には、解釈の難しいものも少なくない⁴⁾。

ならば、保育研究の文脈では馴染みのないような言葉をあえて用いながら、行事について語ってみてはどうだろうか。従来の捉え方では、取り上げづらかったり語りづらかったり、つい「怠慢」になったり「振り回され」たり、というように解されてしまう保育行事であるが、言葉を変えてみることで、これまでとは異なる範疇で営みを切り取れるかもしれない。そこに新しい角度からの光が当たり、適切なデザイン方法を検討するための道筋が浮かび上がってくるかもしれない。

では、どのような言葉を選んだらよいただろうか。保育以外という制約には無限の選択肢がありうる。保育を保育以外の言葉で語る第一歩として、さしあたり本稿では、近年様々な分野で注目されている「ゲーミフィケーション」（Gamification）という概念を選択してみることにする。

ゲーミフィケーションとは何か。ゲームの教育利用について研究する藤本（2017）の言葉を借りれば、「メディアとしてのゲームの枠組みにとらわれない形で、優れたゲームの要素やゲームデザインの手法を社会活動やサービス開発に組み込む動き」（p.3）のことである。ゲームデザインのノウハウを活かす手段として従来から注目されていたシリアスゲームとは異なり、教育・学習用ゲームそれ自体を制作するのではなく、私たちが営む様々な活動の中にゲームの要素を取り入れ、その活動自体を楽しいものにしたり、やりがいを感じられるものにしたりしようとするものである。

ゲーミフィケーションの詳細については後述することになるが、少し説明をしておこう。哲学者スーツ（2015）は、「ゲームプレイとは、不必要な障害物を自ら望んで克服しようとする試みである」（p.37）とゲームを定義した。ゲームにはプレイヤーを邪魔したり惑わせたり不自由にしたりする様々な仕掛けがある。本当はそんなことに対応しなくてよいのに、私たちは夢中になってその障害に向かっていく。そうした行動をとる理由はおそらく、ゲームの方に人を夢中にさせる仕掛けが組み込まれているからであろう。そういった人を夢中にさせる仕掛けを抽出し、その要素を現実の社会活動に応用しようとするのが、ゲーミフィケーションの基本的な発想である。

ゲーミフィケーションに関する研究は、2010年頃から注目を集めるようになり、時にカイヨワやホイジンガなど遊びの古典的研究の延長にも位置づけられながら、稀に言われる「ゲーム＝単なる娯楽、暇つぶし、時間の無駄」といったイメージをこえて、様々な分野において有用性が論じられてきた。

学校教育分野においても、「従来学校教育の中で行われている手法と共通するものも多く、今後さらに有効な手法が提案されると思われる」（藤本 2011: 11）と、かねてより応用の可能性が示唆されていた。近年の動向を見てみても、初等教育から高等教育まで様々な事例がある。たとえば、初等教育におけるゲーミフィケーションを応用したデジタル教材の開発（藤川 2016）、教師とゲームクリエイターの思考フレームの比較分析（阿部・塩田 2013）、大学のFD研修への援用（辻 2013）、ゲーミフィケーションに関する教師への意識調査（eラーニング戦略研究所 2012）など、多様な報告がなされてきている。また、千葉大学大学院人文公共学府（旧：千葉大学大学院人文社会科学研究科）が2015年度から「教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究」という研究プロジェクトに取り組んでいるように、継続的な研究報告も行われてきている。

このように、ゲーミフィケーションと教育分野を結びつけようとする試みは盛んである。

4. ゲーミフィケーションと保育

他方、保育とゲーミフィケーションを直接結びつけようとする研究は見られない。ゲーミフィケーションに関する書籍を見てみると、その多くは効果的な研修のデザインや、効率的な学習方法の提案を行うものである。研究としても、効果的・効率的な教育モデルを探究しながら発展してきた教育学の分野で扱われることが多い。学習ではなく遊びが中心であったり、時に贅沢にのんびり時間を使ったり、その時々の子どもの状況に寄り添うことが重要であったりする保育とゲーミフィケーションには、距離があると理解されるかもしれない。

だが、遊びを中心として営まれる保育実践と、時にカイヨワが援用されることもあったり、プレイヤーを遊びこませることが重要となったりするゲーミフィケーションとの関連は、もとより深いのではないかと思われる。本稿の文脈においても、行事デザインにおいて重要と示唆される非日常的な体験の演出や、主体的に楽しく遊びこむための工夫などは、ゲームデザインに数多くのヒントがありそうである。

保育実践を捉える上では、保育の形態が多様であり一様に語る事が難しいという課題や、保育のあり方を示す言葉が多義的に解釈されがちだという課題を乗り越えていくことが重要となる⁵⁾。そうした時に、これまで保育研究とは縁のなかったゲーミフィケーションという概念をたよりに実践を捉えることで、より課題が見えやすくなったり、保育者が暗黙のうちにもっている方法論が明るみに出されたりということはないだろうか。さらに言えば、ゲーミフィケーションをたよりにすることで、遊びのデザインがこれまでにないかたちで整理され、新しく実効的な保育実践設計モデルを構築していけるのではないだろうか。

背景にはそのような大きな問題意識をもちつつ、本稿では行事とゲーミフィケーションとの関連を探っていく。行事というものは多くの場合、保育者が予め実施の場面（ゴール）やそこに至る道筋を設定し、強制感を生じさせないよう工夫しながら子どもを参加させていくという仕方であるはずだ。活動（遊び）を予めデザインするという意味で「保育者＝ゲームクリエイター」、その道筋によって楽しく遊ぶという意味で「子ども＝プレイヤー」と仮定することも可能であり、ゲーミフィケーションの枠組から特に考察しやすいものなのではないかと思われる。もし、行事がゲームとして上手くデザインされているの

であれば、子どもたちは楽しく主体的に自ら遊びこむように活動に参加できるはずだ。一方で、子どもに強制感が生じているのであれば、その行事のデザインには改善の余地があることになる。それを改善する時に、「子どもに寄り添う」「心を育む」といった従来の言葉だけではない、ゲームデザインの言葉が役に立つかもしれない。少なくとも、そうした考察を試みることは可能だろう。

5. どのように行事を分析するか

では、具体的にどのような方法で保育行事を分析していけばよいだろうか。行事デザインとゲーミフィケーションの接点を探る方法には、2つの道があると思われる。

先に引用した「優れたゲームの要素やゲームデザインの手法を社会活動やサービス開発に組み込む」〔傍点筆者〕というゲーミフィケーションの説明からすると、うまくいっていない活動に優れたゲームの要素を「組み込む」ことこそがゲーミフィケーションだと思われるかもしれない。すると、うまくいっていない行事にゲームの要素を組み込んで検証してみるという「組み込む」型の研究方法が浮かんでくる。実践的な方法だと言えるだろう。

一方で、「組み込む」だけでないゲーミフィケーションの扱い方も可能なはずである。たとえば伊藤（2016）は、ある定時制高校における授業が成立しづらい背景を、ゲームプレイになぞらえて解釈することにより明るみに出し、さらに、よりよい授業を創造するための方向性をやはりゲームプレイになぞらえながら導出しようと試みている。こうした試みは、保育について考える本稿と分析対象は異なるが、似たような問題意識をもつものだと言える。また伊藤は、ゲーム研究者である井上と「学校の授業はどんなゲームか？」と題した対談をしている（井上・伊藤 2017）。注目したいのは、その対談中の井上の発言である。井上はゲーミフィケーションを説明する文脈で、「ある構造をゲームというまなざしでとらえる」（p.14）という表現を用いている。必ずしも何かを「組み込む」必要はなく、「まなざす」ことによってその活動の様相が新たに解されることにも意義はあるだろう。前述の内容と対応させて言えば、「まなざす」型の研究であり、解釈的な方法だと言える。

この2つの道には優劣がある訳ではなく、可能ならば両面からの研究が進められることが望ましい。その可能性を理解した上で、今回は調査対象園の都合等により、「まなざす」型の方法を選択する⁶⁾。以下に紹介するある幼稚園で慣例的に行われており、概してうまくいっていると捉えられるある行事を追い、その行事をゲームとしてまなざすことが可能か、不可能であればそれはいかなる理由によるのか、といった様々な観点から考察していく。

6. A 幼稚園の特徴、行事、課題

以下に示すA幼稚園（仮名）にて、行事の調査を行う。

A幼稚園は、千葉県内にある私立幼稚園である。現在の状況は、3歳児、4歳児、5歳児クラスが各2クラスずつで、未入園クラスなどもあわせて合計は180人ほどの規模である。もともとは1957年に幼児向けの美術教室としてスタートし、1962年に認可幼稚園となった。創設者（故人）はデザイナーであり画家でもあった。テレビCMや商品パッケージ制作などを手がける傍ら、自らのアートやデザインの素養を活かし、創園当社から創意

工夫ある保育実践を行っていた。現在のA幼稚園の日常的な保育実践は、1年かけて保育室内を幼児ら自身によって「まち」のようなかたちにつくり上げつつ、そこで幼児なりの経済活動を行うといった、かなりユニークなものが基盤となっている。そうした日常的な実践については、すでにその構造や意義を分析する研究がある（阿部2017）。

一方で、多くの他園と同様、非日常ともいえる行事についての研究は手つかずであり、その方法論が整理されることはなかった。A幼稚園では、「お泊り保育」「運動会」など名称だけ見ると一般的であるが、その実、子どもが遊びこめるよう創意工夫がなされた（と思われる）行事がいくつも行われている。特に、「お泊り保育」（夏の林間保育）は大がかりで入念な準備のもと行われている。園の経営やカリキュラム・マネジメントの都合上、実施の見直しが検討されることもあるが、保護者やOB・OGからは継続を望む声がたえないそうである。すなわち、ある面では「うまくいっている」行事と言えるだろう。

ただし、筆者が園の関係者にインタビューしたところ、保育者らは行事デザインについての方法論、ワザ、ノウハウといったものを明文化されたかたちで共有している訳ではないようであった。慣例や文化の中、それとなく方法が伝達され、行事が営まれてきている。大枠としては今もうまくいっているのだが、潜在的には若手保育者への方法論の伝達が課題となっているようでもある⁷⁾。

以上の背景をふまえ、A幼稚園の行事をゲームとしてまなざすことを試みてみたい。

7. 参与観察の概要

筆者は、2016年度と2017年度、A幼稚園を継続的に訪問し、いくつかの行事の展開プロセスに着目しながら参与観察をした。保育場面では、特殊な状況をのぞいて幼児と不自然にならない程度に消極的にかかわる仕方で観察をした。観察中は展開のプロセスと示唆的な事柄について筆記あるいはスマートフォンでメモをとった。幼児に影響を与えることを懸念して基本的に動画撮影はしていない。また、保育終了後には保育者らにインタビュー等を行い、不明な点や事実について確認をしていった。その他、過去の行事に関する資料（過去数年の行事のレジメなど）を提供してもらった。

途中から、最も大がかりに行われている「お泊り保育」を追うことに注力することにした。年長組（5歳児クラス、約30人×2クラス）の恒例行事である。以下に記すように、例年7月頭頃から導入が始まり、実際に1泊2日の宿泊に行く夏休み最終週（8月末～9月頭）までがこの行事が展開する期間である。本稿ではこの「お泊り保育」を事例として取り上げる。

「お泊り保育」の展開プロセスを記述する前に、1点補足しておく。下記に「森の主」⁸⁾という登場人物が出てくる。「主」には園の関係者が扮装をしているのだが、A幼稚園は毎年その「主」の「仲間たち」として手伝いをしてくれる人を探していた。「森の主」が一人では森の中で一人さみしく暮らしていることになってしまうし、子どもたちがグループに分かれて活動する際にサポートできる人が数名いると助かるという理由からである。今回、行事の実態をよく理解するために、筆者も「仲間たち」の側として参加することにした⁹⁾。その特殊な状況においてのみ、子どもたちと積極的にかかわっている。ただし、特殊な衣装やメイクにより「仲間」に扮するため、その後の観察にも大きな影響はなかったと考えられる。

8. 「お泊り保育」の展開プロセス

「お泊り保育」は、いわゆる夏の林間保育である。園内では「林間保育」「夏のお泊り」などとも呼ばれている。調査の結果、2016年度と2017年度の「お泊り保育」も、過去数年の「お泊り保育」も、大枠としては同じような流れで展開されていたことが分かった。細かい部分には、その年度なりの工夫がなされているのだが、大枠を記述すれば以下のようなものとなる。

例年、「お泊り保育」は、8月の最終週あたりに1泊2日で行われる。ただし、「お泊り保育」への導入はそれよりかなり前の7月頭頃に始まる。便宜上、宿泊へ至るまでの園内での活動を【前半】、宿泊施設へ行く段階からの活動を【後半】として表記する。

【前半】

- ①ある日の朝、保育室の壁に何やら矢のようなものがささっている。そこには何かが巻きつけられているようだが、子どもたちの手には届かない場所にささっている。子どもたちは朝から大騒ぎとなる。先生と協力して矢を抜き、詳しく見てみると、暗号が書かれた手紙のようなものが巻きつけられている。
- ②子どもたちは園長先生に相談してみる。すると、「園の倉庫に似た文字が書かれた書物があったかもしれない」とのことである。その書物を探し出し、暗号を解読すると、何やら自分たちと交流をしたいということが書かれていると分かる。子どもたちは思い思いに返信の手紙を書き、とりあえず日頃遊びで使っているポストに投函してみる。（図1）
- ③数日後、手紙の返信があり、子どもたちは熱狂的に驚く。以降、何度か手紙のやりとりを重ね、差し出し主がとある森の主¹⁰であることが分かったり、その主から森での祭に招待されたり、その祭で行う儀式（踊り）の仕方を覚えるよう伝えられたり、最近森で困ったことがあるのだ（祭を行うための大切な道具が誰かに盗まれてしまった等）と伝えられたりする。（図2）
- ④森の主の指令に応え、園内で踊りなどをマスターし、夏休みに森へ向かうことを約束するところまでたどり着き、夏休み期間に入る。
- ⑤夏休み期間中、踊りがマスターできたことの証として、森へ向かうためのパスポートのようなもの（鳥の羽らしきものがラミレートされた透明の葉書等）が各家庭に届く。



図1 暗号の解読



図2 「主」からの手紙

【後半】

- ⑥「お泊り保育」前にある数日間の登園日に、子どもたちはパスポートを持ちよる。森の主からもちょうど手紙が届いている。そこには、羽の色ごとにチームに分かれてほしいということや、その色をした祭のための道具を森の中で見つけ出してほしいということなどが記されている。子どもたちは、手紙の指示にしたがい、諸々の準備を進める。
- ⑦そして当日、森（宿泊施設）へ向かう。そこで主やその仲間たちと初めて対面する。その場で仲間になる儀式を行い、はれて本当の仲間となる。
- ⑧夜の祭を成立させるための道具を、森を探索しながら主や仲間たちとともに探し出す。チームごとに探し出す道具は指定されている（赤い羽のチームは赤い宝石等）。
- ⑨道具が揃い、無事、夜に祭（キャンプファイヤー等）を催すことができた。余韻に浸っている最中、大事な別の道具が何者かにまた盗まれてしまう。
- ⑩その日は就寝し、翌日朝に道具を再度探すことにする。無事に見つけ道具が揃うと、楽しいイベントが新たに起こる（擬似的なお店ができ、お家の人へのおみやげを買うことができる等）。そのイベントを楽しんだ後、主と別れ帰路につく。（なお、ここでのやりとりが10月に行われる「運動会」への伏線となる年もある）

A 幼稚園は慣例としてこうした方法を続けてきている。一般に想定される「お泊り保育」よりも長期間にわたるものであり、ユニークな要素も多く、事前に綿密にデザインされているのではないと思われるものである。しかし「勘所はどこなのか?」「それぞれの要素にどういう意義や意図があるのか?」という問いに明確に答えるのは難しいようでもある。

さて、この行事のプロセスを見ると、大まかには幾許かのゲーム性があるようには思われる。この行事を真にゲームとしてまなざすことは可能だろうか?

9. 「お泊り保育」はゲームか?

ゲーミフィケーションの要素について語る者は、ほぼ例外なくその要素は多様であると言う。つまり、ゲーミフィケーションの要素を網羅することは難しい。ここでは、いくつかの論者の言う論点のうち、この行事との関連において示唆的だと思われる点を取り上げ、考察をしてみたい。網羅性については限界があることを断っておく。

9.1. マクゴニガル（2011）によるゲームの4つの特徴

ゲームデザイナーのマクゴニガル（2011）は、ゲームとは次の4つの特徴をもつものだという。それは、「ゴール」「ルール」「フィードバックシステム」「自発的な参加」である。各項目をたよりにまなざしを向けた時、何が浮かび上がってくるかを見てみよう。

(1) 「ゴール」

この「お泊り保育」において、「ゴール」はそれぞれの過程において明確である。すなわち、何を目指して活動していくかが常にはっきりしているのである。

前半、まずは謎の「主」の正体を知ることが「ゴール」となる。そのために、子どもたちは熱心に手紙を書き、情報を得ようとする。正体があった後は「主」からの手紙の内容に応じて、ともに祭を行うための準備をしていく。子どもたちは出会いへ向けて楽しく活動しているが、実質的には「主」から課せられるミッションに応え、何かを学習し続けるという構造になっている。

後半は、道具（アイテム）が隠されるといったトラブルをクリアしていき、最終的に祭を成立させるのが主たる「ゴール」となる。アイテムがなく祭ができないということを「主」は嘆く。子どもたち自身も楽しいイベントを体験したいと思っている。「主」のためでもあり、自分たちのためでもあるのだが、何れにせよ子どもたちは祭の開催という「ゴール」を目指して森を探検する。目的もなく彷徨ったり、無理やり外で遊ばされたりしているのではない。「ゴール」へたどり着きたくて、子どもたちは勇んで森へ出る。

また、前述のとおり祭の後に再度アイテムが隠されてしまう。そのアイテムは翌朝探すことになるのだが、ゲームの言葉を用いなければ、朝の探索は単なる「散歩」だということになる。「散歩に行こう」と子どもに呼びかけても問題はないはずだが、この「お泊り保育」では逐一「ゴール」が設定される。「ゴール」があることで、ひとつひとつの活動がクエストのようにデザインされることになる。

このように、子どもたちは常に何かしらの「ゴール」を意識させられ、活動をしていく。ただし、長期にわたる活動であり、最初から最終「ゴール」が見えている訳ではない点が特徴である。そうした意味で、この「お泊り保育」は、RPG（ロールプレイングゲーム）的な特徴が強いものだと言えよう。たとえば「テトリス」など古典的なパズルゲームでは、短時間のプレイにおいて、できるだけ高い得点を出すことが「ゴール」となる。最初から達成すべき最終「ゴール」が見えている。他方、RPGでは細かいクエストが積み重なり、徐々に最終「ゴール」が浮かび上がってくることが多いはずである。「お泊り保育」でも、最終「ゴール」のように思われていた祭を成功させた後に想定外のイベントが起こり、再度探索へ出かけなければならなくなるなど、最後の結末は途中では分からないようになっている¹¹⁾。いくつかの「どんでんがえし」が仕込まれているとも言えよう。

何にせよ「お泊り保育」では、基本的に「ゴール」が不明確なまま活動することはないようデザインされている。その上で、小さな「ゴール」が積み重なっていくという点で、RPG的な性格の強いゲームだと解することができる¹²⁾。

以上がA幼稚園の「お泊り保育」を「ゴール」という観点からまなざした時に浮かんでくるものである。言葉遊びのように思われるかもしれないが、ここに、一般的なお泊り保育との違いを示すこともできる¹³⁾。一般的なお泊り保育では、A幼稚園ほど丁寧にファ

ンタジーを編み込み、その中で示されるミッションをクリアするといった意味での「ゴール」が設定されることは稀ではないか。他方、「静かに過ごせるようにしよう」「みんなと一緒に仲良く行動しよう」といったような、しつけ的と言えるような「ゴール」が設定されることは少なくないかもしれない。まじめに教育効果をねらおうとすると、そうしたしつけ的・教育的「ゴール」が目指されがちになるのかもしれない。他方、A幼稚園が重要としているのは、しつけを徹底することではないことが、「ゴール」の特徴から理解される。おそらく、「しつけられたからやる」ということではなく、「楽しいからやりたい」と思えることを非常に大事にしているのだと思われる。そのことを実現する1つのポイントが、細部にわたり一見教育とは関係ないような「ゴール」を設定していくということなのだろう¹⁴⁾。

自分たちの園の目指す「ゴール」は何かと問うことで、園が重要にしている価値観があぶり出されるように思われる。

(2) ルール

「お泊り保育」における「ルール」も、基本的には明確である。

前半は「主」から出されるミッションに忠実に従っていくことでゲームが展開していくのだが、そのミッションを引き出す手段は手紙であり、それが唯一の手段である。その他の方法で「主」とやりとりをすることはできない。「主」とのやりとり以外に話を進めることもできない。「ルール」が明確で、シナリオも一本道となっていると言えよう。

ここでの手紙のやりとり（しかも魔法のようなやりとり）という手段は、まわりくどく、現実にはとても非効率的なものである。ただし、ゲームにおける「ルール」とは、効率的な手段を禁じるためのルールでもある。スポーツの例であるが、サッカーをしていて何が何でもボールをゴールに入れたいのであれば、手でも道具でも使えばよい。しかしそれではスポーツとしては成立せず、ゲームとしてもつまらない。「手を使ってはいけない」など、あえて効率的な手段を禁じることで、ゲーム性が高まっていくのである。そうした意味で、手紙でしかやりとりできないという制約は、ゲーム的によくデザインされたものであると解せる。

次に後半についてであるが、「主」と出会った後の活動の仕方にも一定の「ルール」が設けられている。森の中の探索では、限られた手段や範囲でアイテムを探すようデザインされている。使えるもの（アイテムを見つけ出すのに役立つグッズ）や、行ける場所（宿泊施設内の森はくまなく歩くには広い）が、予め定められている¹⁵⁾。森へ探索に行くといっても、広大な敷地の中で何でもしてよいというレベルで活動がデザインされているのではなく、大枠を設定しその中で最大限自由に遊べるようデザインされているのである。「ルール」によってうまく自由度を制限している、あるいは調整していると言えるだろう。

ここで、「ルール」が明確であるという理解に注釈を付したい点が1つある。「自発的な参加」の欄に記した方がよいかもしれないが、「ルール」とも関連するためここで記しておく。特に前半の活動についてである。ゲームの展開は一本道ではあるものの、クラス全体を見渡すと、はじめは「主」のことや手紙の仕組みがよく分からない子や、それほど関心のない子もいる。つまり、最初はクラス全員がこのゲームに専心している訳ではないのである。むしろ、7月から「主」とのやりとりは始まるが、他の様々な活動・遊びも同時

に行なわれている。そうした中、ゲームが始まったからといって、すべての子にゲームプレイが強制される訳ではない。全員に無理やり手紙を書かせるようなことはしていない。「主」対クラスとして何度も手紙のやりとりが続き、ワクワクするようなミッションが課せられることが続くと、そのうちに皆が自然と巻き込まれていくようになっている。

このことはどう解すればよいだろうか。ゲームを進めるために「主」とのやりとりを限られた手段で行っていくという「ルール」は、「主」とのやりとりを中心とした「行事ゲーム」における「ルール」である。他方、その「行事ゲーム」をプレイすることは強制されていない。もとよりA幼稚園ではいわゆる「自由保育」を行っており、こういった活動をするかは子ども個々の意思に委ねられている部分が多い。とすると、ここには「行事ゲーム」の「ルール」と日常の保育の「ルール」の2つのレイヤーがかさなっていると解すべきであろう。「行事ゲーム」では積極的に情報を手に入れるよう行動することが求められる。一方で「日常ゲーム」では自由に活動を選択することが保証される。相反するような2つの「ルール」が同時に同じ場に存在しているということになる。

通常1つのゲームには、複数の異なったルールが混在することはない。しかし、現実の教育実践の場においては、そうした矛盾めいたこと受け入れることが可能であるし、むしろ積極的に受け入れなければならないのかもしれない。行事をゲームとしてデザインしたとして、その「行事ゲーム」からの逸脱が許されないとすると、A幼稚園のような園の子たちは息苦しさを感じるだろう。ゲームとしての「ルール」と、日常の園の「ルール」がうまくかさなり合うようなデザインを目指す必要がある。あるいは、ゲームの要素を活かしつつも、ゲームの範疇を越え出るようなおもしろさを志向できるのが保育という営みだと考えるべきなのかもしれない。

(3) 「フィードバックシステム」

子どもたちの行動には、必ず「フィードバック」が返るようになっている。前半では、子どもたちの手紙には必ず返事が来る。他愛もない質問を書く子もいるが、すべてに回答をしつつミッションを言い渡すような手紙が返ってくる。すると、子どもたちは嬉しくなりまた手紙を書きたくなる。そのためにミッションもクリアしたくなる。「フィードバックシステム」がうまくデザインされ機能している。後半では、たとえばアイテムを見つけた際に、そのアイテムがキラリと光るよう細工がしてあるなど、プレイヤーを称賛するしかけが至るところに仕込まれている。あてのない旅とは違い、事前にデザインされているのである。

ここでの「フィードバックシステム」の特徴は、「フィードバック」を返す主体が園の先生ではないということである。ミッションを出した「主」本人などから「フィードバック」が返ってきた体になっている。先生が人格的に褒めるのではなく、あくまでゲーム内での称賛システムが発動するという構造になっている。「フィードバックシステム」の観点からも、意図的ではないのかもしれないが、この「お泊り保育」がゲーム的にデザインされていることがうかがえる。

(4) 「自発的な参加」

一般に保育者は、子どもたちには強制感を感じることなく行事に取り組んでほしいと願

うはずである。「お泊り保育」では、子どもたちは自発的に参加しているように見えるのだが、その実その背景には、上記の3点がうまく成立しているという要因があるのだと思われる。特に前半部分は、必ずしも全員で参加しなくてもよいのだが、必ず手紙が来たらろうと読める「ルール」があり、「ゴール」も明確になっていき、頻繁に「フィードバック」が来ることで、いつのまにか関心のある子が増え、いつのまに全員が興味津々となって森へ向かうことになる。

子どもたちの「自発的な参加」を促したいと思うならば、闇雲に楽しげな要素を取り込めばよいのではなく、「ルール」「ゴール」「フィードバックシステム」の観点をもとにゲームバランスを調整していくことが成功のための一助となるのだろう。

なお、行事に限らず日常の保育においても、子どもたちを遊びこませるためには、単に手遊びや歌でその時の関心を惹きつけるだけでは不十分であることも示唆される。惹きつけるネタを用意するだけでなく、やや長期的な視点で「ルール」「ゴール」「フィードバックシステム」をどうデザインするかを考えることが重要となるはずだ。保育者養成教育においても示唆深い点である。

9.2. スーツ (2015) によるゲームの定義

ここまで、マクゴニガルによるゲームの4つの特徴から考察をしてきたが、それぞれの観点において、「お泊り保育」のゲーム的特徴や、純然たるゲームとは異なる部分、あるいはゲームとしてまなざすことによりあぶり出される園の特徴などを示すことができた。

前述のとおり、ゲーミフィケーションの要素は多様である。別の角度からも考えてみよう。ゲームについての哲学的考察を行ったスーツ (2011) は「ゲームプレイとは、不必要な障害物を自ら望んで克服しようとする試みである」(p.37) という定義を提出した。この定義と「お泊り保育」を照らし合わせると、どういうことが解されるか。

上記のとおり「お泊り保育」には「ルール」や「ゴール」など様々な設定がある。実際のところ、大人からすると、おかしな設定や無理やりな設定に見えるものもある。しかし、子どもたちの様子を観察する限りでは、設定の妥当性や確実性を疑う子はほとんどいない。もし「主」の正体を暴きたいのであれば、保育者の振る舞いなどを探り、何かしらの方法で早めに暴いてしまうことも可能なはずである。そうした策について勘の良い子もいるだろう。しかし、多くの子はこのある面では歪な「ルール」にのり、その不思議さを楽しんでいるようだ。

保育者の側からしても、子どもを宿泊施設に連れていきさえすれば林間保育は進められるはずだが、あえてかなり手間のかかる準備をしている。ミッションを出さずとも、行動規範をしつかけたり強制させたりしたら、スムーズに宿泊へ向かうことができるかもしれない。しかし、そうしたことは積極的に避けられている。つまり保育者としても、不必要な障害物を好んで用意し乗り越え(させ)ようとしているのだ。ゲームデザイン的である。

時間をかけ不必要なものをわざわざ用意するということは、働き方改革が求められるような昨今では、積極的に避けられることかもしれない。しかし、そうした手間をかけることで、ゲーム性が高まり子どもが活動に没入していけるということが、一例ではあるが示されている。活動をゲームとしてデザインしているのだとまなざすことで、一見不必要に見えるものが、本当の意味では不必要ではないと解することもできるのだろう。活動にお

いて重要な点が効率化の名のもとに削除されることを防ぐことができるかもしれない。

ただし、諸々の設定を疑う子もいない訳ではない。特に「主」には時折園に訪れるある方が扮しており、実際「あやしい」「〇〇先生でしょ？」と言う子もいる。このことをスーツの言うゲームプレイヤーのあり方になぞらえて考えてみよう。スーツは、ゲームプレイヤーの中にはまっとうなプレイヤーだけでなく、「ふざけ屋」「いんちき屋」「荒らし屋」もいると言う。観察の限りでは「ふざけ屋」すなわち設定を疑い「主」にちょっかいを出すような子は確かにいる。ただし、概して、ふざけることをとても楽しんでいるようである。他方、「いんちき屋」「荒らし屋」はいない。「ルール」や設定を壊し、嘘を暴いてみせ、「お泊り保育」を崩壊させようとする子はいないということである。「いんちき屋」「荒らし屋」がいては、ゲームが成り立たなくなってしまうのだが、どうやら本ゲームにおいてはそうした可能性は低いようである。

心理学者の加用（1994）は、子どもは常に現実と虚構を切り分けて認識しているのではなく、その中間状態で楽しむことができるのだという「遊びの中間形態論」を唱えている。本行事での子どもの様子も、ウソかホントかその境目における「遊びの中間形態」を楽しんでいる様として捉えられる。本稿の文脈で言えば、子どもたちはリアリティとファンタジーのかさを積極的に楽しもうとする、優良なゲームプレイヤーだと言うこともできよう。加用の研究は、子どもの発達を捉えようとする心理学的なものであるが、その知見を具体的に保育実践として具体化・充実化するための橋架けとして、ゲームデザイン的な発想をもつことが一案となると思われる。

9.3. 井上（2012）によるゲームデザイン手法

ゲーミフィケーションに関する文献として参照されることが多い『ゲーミフィケーション』（井上 2012）には、ゲーミフィケーションの具体的な要素が挙げられている。それらとの関連のある点も挙げてみよう。細かい点であるため、表にまとめて示す（表1）。

すべての点という訳にはいかないが、ゲーミフィケーションの要素と関連していると解される点は多く、この行事とゲーミフィケーションとの関連性の強さが改めて理解される。A 幼稚園においては仮に「お泊り保育」がうまくいかない時期が訪れたら、こうした諸要素で漏れているものはないか検討することが有効であろう。A 幼稚園のような行事を目指す他園があったとしたら、こうした諸要素をチェックリストとすることも可能であろう。

表1 ゲームデザイン手法と「お泊り保育」の関連

カテゴリ	具体的な手法	「お泊り保育」ではどうか
ほどよい挑戦の感覚をつくる仕組み	アンロック	手紙に書かれる情報は小出しにされるようになっており、少しずつ「主」の正体や状況が分かってくる。
	レベルデザイン	最初、矢に括られている手紙に記された暗号は簡単な記号であり、読解も容易い。いずれ手紙の内容は複雑なものになっていく。
	難易度の自動調整	一般的な行事より長期の取り組みため、子どもの反応を見ながら次に出すミッションを検討することができる。つまり難易度は調整可能である。
フィードバックをより強く演出する仕組み	短さ	基本的に短く頻繁に返すことができている。一方で、手紙の返信の待ちの時間等を調整することも可能であり、戦略的な対応が可能である。
	バッジ	ミッションを達成すると、パスポートなど何かしらのアイテムが付与される。
	錯覚的演出	アイテムは子どもだましでなく、かなりつくりこまれている。イベントも光や火などで派手に演出する。
メカニクスの調整	ズルの応用と阻止	ズルを実際にしようとする子がいない。

9.4. その他の観点

その他に、ゲーミフィケーションの要素としてよく挙げられる観点についても触れておこう（表2）。様々な場で語られている言葉であるため、逐一出典は明示しないことを断っておきたい。

特筆すべきは3段目の「ランキング」等の要素についてである。ここまで、「お泊り保育」とゲーミフィケーションの接点について考えてきたが、ここで挙げた要素と「お泊り保育」には、ほとんど関連がないように思われる。これまでの筆者の考察が妥当なものであれば、「お泊り保育」のかなりの部分はゲーミフィケーションの観点から解釈することが可能だが、一方で「お泊り保育」は十全たるゲームではなく、当然関連性の薄い（ない）要素があることも理解しておかねばならない。

ゲーム性を高めるためにいまだ触れられていないゲーム要素を取り入れようとする以外にも可能性はあるだろう。一方で、行事を十全たるゲームに仕立てようと無理にゲーム要素を取り入れて馴染まず失敗するという可能性もあるだろう。メディアとしてのゲームをつくるのがゲーミフィケーションではないと本稿前半で述べたが、ゲームの要素をどこまで取り入れることが妥当なのか、各行事・実践ごとに調整していくことが重要となるはずだ。その行事・実践に妥当なゲーム性のレベルを考える必要がある。

ゲーム的でありながら、ゲーム的ではない面に、保育のおもしろさがあるのかもしれない。そうした保育実践の独自性を削ぎ落とさないようにしたい。

表2 様々なゲーミフィケーション要素と「お泊り保育」の関連

要素	「お泊り保育」ではどうか
世界観、物語、ストーリー、クエスト	アクション性やソーシャル性といった要素より、アドベンチャー、RPGの要素が強い行事（ゲーム）だと言える。ゲームの特徴が理解される。
可視化	前述のとおり、アイテムの見せ方にこだわりがある。子どもだましではなく、魅せるためのこだわりがある。そのことが子どもが世界観に没入する要素となっていると思われる。
ランキング、リーダーズボード、ポイント、アバター	これらの要素と「お泊り保育」には、ほとんど関連がない。

10. 総合的考察

10.1 「お泊り保育」のゲーム性

一例ではあるものの、A 幼稚園の「お泊り保育」とゲーミフィケーションとの関連性について考察をしてきた。これまで、保育行事とゲーミフィケーションとの関連を考察する研究はなかったが、いくつかの点において保育行事におけるゲーム的特徴を明るみに出すことができた。たとえば保育現場において、「なぜこういう行事をやっているのだろうか?」「強制的な行事を見直したいけど、何から手をつければ……」といった悩みがあった場合に、ゲームの言葉を用いて比喩的に意義を解釈していくことの道が開かれ始めたのではなかろうか。もちろん本稿ではデザイン原則を示すまでには至っていないものの、こういったまなざすという試み自体が有意義であるように思われる。まなざすことで浮かんでくる言葉がある。こうした試みを続けていくことで、既存の言葉では表現しづらかった事柄をより豊かに表現できるようになるかもしれない。

次に、一連の考察をふまえ、特に明示しておきたい点を2点挙げる。

スーツのゲーム定義から「不必要な障害物」を設定することについて考察した。時代の中で、多くの園において行事が効率化、短縮化、マニュアル化される傾向にあるかもしれないが、一見、教育上は不真面目で無駄に思えるような細かい要素が、その行事により影響を与えている可能性がある。ときに不真面目なものだとされてきたゲームの言葉だからこそ、そうしたことの意義を拾い上げ、語ることができるのではないだろうか。

ワーバックら（2013）や阿部・塩田（2013）らは、「ゲームシンキング」すなわちゲームクリエイターが思考するように社会の諸要素についても考えてみることに意義があると示唆している。本事例に学ぶとしても、「じゃあ手紙を出せばいいのね」という表面的な理解をするのではなく、ゲームクリエイターのような思考をしながら行事をデザインすることが重要であるはずだ。単に人が拾ったおもしろそうな要素を足し算すればよいわけではない。ひとりの保育者がひとりのゲームクリエイターとして思考することが重要となるだろう。

10.2. 今後へ向けて

今回は、保育実践とゲーミフィケーションの架橋を試みるために、実証に先立ち、解釈的な方法を採用し、架橋のための基礎的な考え方の1つを提示したつもりである。そうし

た本稿の試みに、とりわけ次の2つの課題を付しておく必要がある。

解釈的なアプローチには当然ながら実証性において課題が残ってしまう。本研究での解釈に批判的な検討を加えながらブラッシュアップをしていくことが必要である。その過程では、ゲーミフィケーションの観点をもちながらA幼稚園の他の行事を検討することや、他園の行事との差異を探ることなども並行して行っていくべきであろう。

今回のような考察を基盤としながら、保育実践設計モデルの構築までを目指す必要がある。保育とゲーミフィケーションの類似点や相違点についての基礎的理解を重ねつつ、具体的に社会に寄与しうるモデルを提案することを目指したい。本研究において、その出発的に立つことができたと考える。

付記

本研究は、公益財団法人科学技術融合振興財団（FOST）の助成による。

参考文献

- 阿部学（2017）『子どもの「遊びこむ」姿を求めて—保育実践を支えるリアリティとファンタジーの多層構造—』白桃書房
- 阿部学・伊藤晃一（2017）『授業づくりをまなびほぐす—ここからはじめるクリエイティブ授業論—』静岡学術出版
- 阿部学・塩田真吾（2013）「授業へのゲーミフィケーション援用のための考察—教師とゲームクリエイターの授業改善の観点比較—」日本教育工学会第29回全国大会講演論文集、pp.781-782
- 伊勢正明（2015）「小学校「特別活動」の内容と保育内容「人間関係」の指導に関する—考察—係活動・園行事に注目して—」帯広大谷短期大学紀要、52、pp.63-70
- 伊藤晃一（2016）「授業というゲームをどう変えるか—ある定時制高校で行われた授業をたよりに—」、藤川大祐編『教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究』千葉大学大学院人文社会科学研究所研究プロジェクト報告書、306、pp.1-15
- 井上明人（2012）『ゲーミフィケーション—〈ゲーム〉がビジネスを変える—』NHK出版
- 井上明人・伊藤晃一（2017）「学校の授業はどんなゲームか？」、藤川大祐編『授業づくりネットワーク』学事出版、No.26 通巻334号、pp.14-19
- 岡本直行（2017）「幼児の造形表現について（1）—子ども向け行事ポスターに対する保育者の関わり方—」新見公立大学紀要、38-1、pp.71-76
- 小田豊・青井倫子編（2009）『幼児教育の方法』北大路書房
- 加用文男（1994）『忍者にであった子どもたち—遊びの中間形態論—』ミネルヴァ書房
- 河邊貴子（2009）『遊びを中心とした保育—保育記録から読み解く「援助」と「展開」—』萌文書林
- ケビン・ワーバック他（2013）『ウォートン・スクールゲーミフィケーション集中講義』阪急コミュニケーションズ
- 幸田眞希・すとうあさえ監修（2010）『子どもと楽しむ園行事12ヶ月』U-CAN
- ジェイン・マクゴニガル（2011）『幸せな未来は「ゲーム」が創る』早川書房
- 篠原いくよ・柘植誠子・宮下恭子編（2018）『教育・保育方法』大学図書出版

- 柴田愛子（2014）『それって、保育の常識ですか？—ほんとうに大切なこと 35—』 ずずき出版
- 辻高明（2013）「大学における評価文化の生成に向けたゲーミフィケーション」 秋田大学 評価センター年報・研究紀要、pp.29-35
- 恒岡宗司・中田章子・西田外美江（2016）「幼児期の年中行事体験を生かした保育の在り方について—学生の年中行事体験に関する実態調査を通して—」 奈良学園大学奈良文化女子短期大学部紀要、47、pp.49-70
- バーナード・スーツ（2015）『ギリギリの哲学—ゲームプレイと理想の人生—』 ナカニシヤ出版
- 早川克美（2014）『デザインへのまなざし—豊かに生きるための思考術—』 藝術学舎
- 藤川大祐（2016）「ゲーミフィケーションを活用した「学びこむ」授業の開発」 千葉大学 教育学部研究紀要、64、pp.143-149
- 藤本徹（2011）「効果的なデジタルゲーム利用教育のための考え方」 コンピュータ & エデュケーション、31、pp.10-15
- 藤本徹（2017）「教育工学分野におけるゲーム研究」、藤本徹・森田裕介編『ゲームと教育・学習』 ミネルヴァ書房、pp.1-15
- 森上史朗・柏女霊峰編（2008）『保育用語辞典（第4版）』 ミネルヴァ書房
- 横山洋子監修（2012）『園の行事なんでも大百科』 U-CAN
- e-ラーニング戦略研究所（2012）「小・中・高校、大学におけるゲーミフィケーション活用の意識調査報告書」 <https://www.digital-knowledge.co.jp/archives/1656/>（閲覧日：2018年6月23日）

-
- 1) 幼保連携型認定こども園教育・保育要領にも同様の記述がある。
 - 2) 早川（2014: 18）は「デザインとは、着地までを通して成果を得るための思考のプロセスそのもの」と言っている。デザインというと、単に製品のビジュアルを指し示す言葉として用いられることも多いが、本稿では早川のように問題解決のための思考プロセスや方法論としてデザインという言葉を用いる。
 - 3) 検索日 2018年6月23日。なお、「幼児」「行事」での検索結果は16件、「子ども」「行事」での検索結果は23件であった。
 - 4) こうした問題については、阿部（2017）や阿部・伊藤（2017）で考察をしている。
 - 5) たとえば、阿部（2017）などがその課題を示している。
 - 6) 実際は、筆者が継続して関わってきたA幼稚園での研究を進める文脈として、このような研究を企図したという理由もある。また、行事にまつわる前述のような状況もあり、行事がうまくいっていないという園を新たに見つけ介入するのは困難であったという事情もある。多様なフィールドで研究を進めることは、今後の課題としたい。
 - 7) 本段落の内容について補足をする。筆者は2008年度からA幼稚園において様々なテーマにもとづく参与観察研究を行っており、こうした話は特に近年、度々聞く話であった。また本研究を進めるにあたり、管理職や担任保育者数名に再度話を聞き確認をした内容でもある。
 - 8) ここでの「森の主」という呼称は仮のものであり、実際は異なる呼称で呼ばれている。「主」はいわゆる「インディアン」のような風貌なのだが、「インディアン」についての文化的事情もあり、呼称については検討がなされている。
 - 9) 「主の仲間」は、学生や卒園生など園の知人がボランティアとして担当してくれることが多い。
 - 10) 前述のとおり、「主」の実際の呼称は仮である。
 - 11) RPGの代表的なゲームである「ドラゴンクエストⅢ」における「バラモス」打倒のイベントに似たところがあるように思われる。
 - 12) RPG的な性格が強いとすると、RPGでは特に重要な登場キャラクターの魅力もゲームを成功させる要素となってくるかもしれない。「主」のコスチュームにはこだわりがあり、魅力的なキャラクターとして成立しているように思われる。
 - 13) 一般的な行事についての記述がステレオタイプ的であるかもしれないが、こうしたことを述べることの意

義は大きいと判断し、そのことを承知で記述する。

14) 阿部(2017)では、A幼稚園の保育者による「子どもの夢は3日くらい?」という言葉について解釈がなされている。子どもは自ら何かを「やりたい!」と思うものだが、適切なサポートがないと子どもたちは遊びに飽き、そうした夢はいつの間にか消えていってしまう。子どもの「ワクワク感」が生まれ続けていくようなサポートをすることが、保育者に求められている。そのためにあえて「子ども夢は3日くらい(で消える)」と考えるということだ。行事の例においても、小さなクエストが散りばめられているということは、「ワクワク感」を生み続けようとする園の理念とかさなるように思われる。

15) 成る程と思うのは、広い森は簡略化された地図で表現され、行ける場所には名前がついていることである。すると、子どもたちは名付けられていない場所に積極的に行こうと考へない。「〇〇に行ってみようよ」と、名付けられた場所の名を言うようになる。場所に名前を付けるということは、単にファンタジー感を演出するだけでなく、「ルール」の適用範囲を子どもに自然と知らせるためのワザとも言えるかもしれない。