

ポーランドのボードゲームに描かれる カトリック修道会の世界

加藤久子

はじめに

現代において、「教育」という語により一般に想起されるのは「学校」「子ども」「教師」「教科書」など、学校教育制度とその内側にある学齢期の児童・生徒、有資格者としての教員などであろうが、教育史全体を俯瞰すれば、教育がこのような形態を取るようになった歴史は比較的浅い。それ以前の「教育」は、家庭や「ゲマインシャフト」と規定されるようなローカルなコミュニティに根差したもので、一方が手本を示し他方がそれを反復するというような「教える＝教えられる」関係である以上に、年長者の行いを真似たり、必要に応じて自ら工夫したり、あるいは五感によって感得されるものの中で自らを成長させていくプロセスであったと考えられる。

現在の子どもの発達をめぐる環境において、学校が占める割合は拡大した。しかし、大陸ヨーロッパにおいては、現在もなお、子ども（あるいは人間）の発達は、「教育」と「人間形成」（陶冶とも。ドイツ語 *bildung*）の2側面から理解されている。前者を学校教育とするならば、後者の範疇に含まれるものは、学校外教育やノンフォーマル教育などの語によって説明される¹。ノンフォーマル教育の一例である博物館教育を、ドイツの教育学者（美術館教育）のパーモンティエは、（あらかじめ用意された解釈や知識を習得するようなものではなく）モノそれ自体から何かを感じ取る力を養うものであると説明し、「ミュージアムは市民に彼らの自身の伝統の具体的な遺産に直触れさせ、外国の文化から略奪してきたものと比較させ、自分が誰であり、誰になろうとしているのかを見いだすこと」を可能にすると説明している²。もちろん、ミュージアムに展示されているものが特定の価値基準によって抽出された「文化」のエッセンスである以上、そこに展示されているモノそれ自体から感じ取られるものにも、一定の方向性が与えられている。しかし、そのようなコンテキストに気付き、それを受け入れる人もいるだろうが、それに気付いたがゆえに反発し、批判や風刺を展開させる人もいようし、また、そのようなコンテキストには気づかず、あくまで等身大の世界観の中でそれを解釈し、その発想こそが（当人の意思とは無関係に）権力に対するアンチテーゼとして機能することもあるだろう。

本稿では、この枠組みを宗派教育に援用し、ノンフォーマルな宗派教育が何を伝達しようとしているかについて考えてみたい。フォーマルな宗派教育が、教団や聖職者を中心に伝達される教義や儀礼であるとすれば、ノンフォーマルな宗派教育とは、宗教儀礼の後などに行われる副次的な活動や信徒のグループによる活動、日々の家庭での生活、メディア、日常生活に入り込んだ音（鐘の音や歌声など）や風景の記憶（宗教施設を含む「ふるさと」のイメージなど）を通じて伝達される。そして、これらのノンフォーマルな宗教活動の中には、フォーマルな宗教活動を補強する機能を持つものと、結果的に前者との間で矛盾を来したり、前者と乖離した方向性を示したりするものとの2つがあるということになる。

本稿は、このようなノンフォーマルな宗派教育の一例として、ヨーロッパのカトリック修道会が制作や販売を行っているファミリー向けのボードゲームを取り上げ、そこには何が描かれ、どのような価値が伝えられようとしているのかという点を中心に見て行きたい。人々がそれを使って遊ぶ中で、どのような言動が見られ、実際にどのような価値が伝わっているかについての調査は行ってないため、教育を相互行為として描き出すには至らないが、フォーマルな教育が何を伝えようとしているのかを見るために教科書が用いられるように、ノンフォーマルな教育の分析に遊具を用いることで、そこで伝達されようとしている価値について一定の知見は得られると考える。

1. ボードゲームをめぐる近年の展開

日本の伝統的なボードゲームと言えば、囲碁や将棋などの抽象度の高いもののほか、双六が挙げられよう。戦後、アメリカから輸入された「人生ゲーム」や「モノポリー」などは、この双六のルールを複雑にし、ストーリー性を強めたものであるが、ファミリー向けのゲームとして日本においても一世を風靡した。しかし、これらのボードゲームは、今やコンピュータ・ゲームに取って代わられたと言ってよい。

他方、ヨーロッパにおいては、「ドイツのボードゲーム」または「ドイツゲーム」と称される、ファミリー向けのボードゲームが根強い人気を維持しており、独自の進化を遂げている。名前の由来となっている通り、ドイツを中心に人気デザイナー（ゲーム作家）を輩出しており、人気作品は各国語に翻訳され、販売されている。

「ドイツゲーム」の典型的特徴については、以下のように説明されている³。

- 1) 比較的単純なルール（たとえば5、6ページほど）
- 2) 比較的短い所要時間（30分ぐらいから長くても2時間ほど）
- 3) 運まかせではなく、戦術、戦略が要求される（ただし、囲碁、将棋ほどには熟達に
応じて初心者との差が開いていかない）
- 4) 直接的に他プレイヤーを攻撃する場面は少なめ
- 5) 勝利に近づくほどより有利になったり、他プレイヤーが脱落していくことは
少なく、全員が最後まで楽しめる工夫
- 6) ゲームのパーツ（コマなど）を木製にするなど、素材やデザインに配慮

そこで描かれるストーリーは、人気の火付け役となったと言われる『カタンの開拓者たち』（1990年代）や『カルカソニス』（2000年代）など、開拓や都市構築をモチーフとしたものなど、建設的な方向性のものが少なくない。また、外国を旅するストーリーや、歴史上の出来事をアレンジしたものなど、遊びながら地理・歴史の知識を身に付けられる教育的な内容のものも目立つ。攻撃性や駆け引きの要素が少なく、建設的かつ教育的であるという「ドイツゲーム」の性質は、宗教と相性が良いようで、ポーランドにおいては多くの修道会がオリジナルのボードゲームを販売している。

以下、自社製品を販売するだけでなく、各種団体や企業などからボードゲームの企画、製作、販売を請け負っているポーランドのボードゲーム・メーカー“polskie gry planszowe”で販売されているカトリックに関連するゲームを順次、紹介する。



図1 教会の売店のショーウィンドーに並ぶボードゲーム

2. ゲームの概要

(1) 「ベネディクト会ゲーム 写字室／祈り働け (ora et labora)」

ゲームは、中世のベネディクト会士の修道生活をモチーフにしたものである。1枚の盤面がリバーシブルになっており、「写字室」と「祈り働け」2つのゲームが楽しめるようになっている。さらに、コマやルーレット、コインなどが木製で重厚な作りになっていることもあってか、一般的な紙製のゲームよりもやや高額である。

「写字室」はサイコロの目にしたがって盤面に描かれたルートを回りながら、写本の言葉が書いてあるコインを集め、その言葉を使って修道者が写本を完成させるのを手伝うという設定になっている。「祈りと労働」は、ベネディクト会士の日課を疑似体験しながら、聖書の言葉が書かれたカードや日課に用いる道具のカードを集め、そこに書かれた指示に従い、ラテン語の単語が書かれた2枚のカードをつなげて1つの警句を作る（「メメント」と「モリ」の言葉つなげて「メメント・モリ」という言葉を完成させるなど）というような指令をこなしていく。

全体的に、観想修道会である会の特色が強く打ち出されており、図柄や文字なども中世の写本風に描かれている。ゲームの外箱には、通常は書かれている「ゲーム作家」の名前などは一切書かれておらず、ポーランド南部クラクフ市郊外のティニエツ村にあるベネディクト会大修道院の名前のみがクレジットされている。これはゲームのコンセプトやデザインなどに関する提案が修道会側から行われた可能性が高いことを意味している。また、聖句などの「言葉」に触れることに重きが置かれており、一部にラテン語なども用いられていることから、(対象年齢6歳以上となっているが)もう少し年長の児童・生徒向けであるようにも見える。



図2 ベネディクト会「祈り働け」の盤面

(2) 「平和と善 (pax et bonum) : 聖フランシスコをめぐる冒険」

ゲームの外箱にフランシスコ会創立 800 周年を記念して作られたゲームであることが記載されているが、ゲーム作家としてはメーカー側のデザイナーの個人名が記されている。ゲームのルールブックなどにも修道会が制作に関与したという記述はない。

ゲームの設定は、聖フランシスコの具体的な行いをエピソード的に知るものになっており、一生をなぞるような伝記的なストーリーではない。サイコロの目にしたがってルートを回りながら、特定のマスに置いてある「愛」「喜び」「寛大」「平和」「忍耐」「信仰」「親切」「秩序」「善意」と名付けられたコインを集めるルールだが、ルートの選び方はかなり自由度が高い。また、聖フランシスコにならった行いをする（「貧しい人にパンを分け与える」「物乞いに僧衣を与える」「嵐で倒壊した家を再建している家族を助ける」など）マス目に止まればポイントが得られ、聖フランシスコに反する行いをする（「仲間と喧嘩をする」「十字軍に参加するよう唆される」「貧しい人に施しをしない」など）マス目に止まれば何らかのペナルティがある（「ふりだしに戻る」「1 回休み」など）。ただし、ペナルティを受けた上で、それを克服するために必要なコイン（前述した「愛」「忍耐」「親切」などのうち 1 つ）を受け取れるなど、カトリック的人間観が見てとれるルールもある。

(3) 「ミッション：リーダーシップをめぐるゲーム」

ゲームの外箱には、スポンサーとして、クラクフ市にあるアカデミア・イグナチアヌム（イエズス会の経営する人文・教育系の高等教育機関）、イエズス会中学校「スタニスワフ・コストカ校」、イエズス会系出版社 WAM など、十数のイエズス会関連団体が列記されている。

プロジェクト責任者としてはイエズス会士である Mariusz Han 司祭の名前が挙げられている。同司祭の個人ウェブサイトには、略歴として、ニューヨークのフォーダム大学メディア学科を卒業し、15 年ほどラジオやウェブサイトなどメディア関連の業務に携わり、ゲーム制作のプロジェクト責任者の任務が完了した 2015 年以降、バチカン放送局のポーランド語部門に



図3 「ミッション」の外箱（左から、ロヨラ、ザビエル、コストカ、現教皇フランシスコ）

異動したことが記されている。プロジェクト・メンバーとして十数人の名前が挙げられているが、ゲームの全体的な構想や作画などは主にゲーム作家が作成し、ルールブックやカードなどの人物紹介や歴史解説の執筆陣として3名のイエズス会士の名前が挙げられている。

ゲームのタイトルにもなっている「リーダーシップ」については、イエズス会の創設者であるイグナチオ・デ・ロヨラが当初の7人のイエズス会士のリーダーであったことから、同会においてロヨラに学ぶべき特質として一般に強調されている。ゲームの主人公の1人としてもロヨラが登場するが、残る3人は、日本でも良く知られる初期イエズス会士のフランシスコ・ザビエル、ローマで客死したポーランド人イエズス会士のスタニスワフ・コストカ、そして現教皇フランシスコとなっている。その他、ゲームに置いて特別な効果を持つ12枚のカードには、それぞれイエズス会士が描かれており、その生涯に関する短い解説が付されている。



図4 「ミッション」ゲームに用いるボード、駒、コインなど

ゲームは、宣教に訪れた架空の都市で教会堂や学校、孤児院などを建設して行き、プレイヤーは都市の繁栄ぶりを競い合うという内容になっている。ボードは9枚に分割されているが、移動のルートや方向なども指定されておらず自由なルートで移動できるため、コインのあるマス目に最短距離で移動するための多少の数理的思考も要求される。イエズス会のマークが記されたマス目に止まった際にはカードを引くことができ、「愛」「ヒロイズム」「リーダーシップ」「探究心（知的的好奇心）」と名付けられた4種類のコインのいずれかを手に入れることができるが、「愛」はザビエルの、「ヒロイズム」はコストカの、「リーダーシップ」はロヨラの、「探究心」は教皇フランシスコのシンボルとされている。これらのコインを集めると、その数に応じて、さまざまな施設を建設することができるが、教育活動に活動の基盤を置くイエズス会らしく、建設できる建物は教育関連施設に偏っている。それぞれの建物を建設するのに必要なコインの種類と数は次の表のとおりである。

	リーダーシップ	探究心	ヒロイズム	愛
教会	1	1	3	1
聖堂		1	2	
黙想センター	2		2	1
伝道所	2			2
伝道所		2		
伝道所			2	
伝道所				2
大学	4	1		1
高校	2	2		1
小学校	1	3	1	1
学生寮	1			1
図書館	2	1	1	1
体育館		1	1	1
学生クラブ	1	2		1
病院		1	1	3
孤児院		1	3	2

カードでは、駒の例外的な動きなどについても指示されているが（「ふりだしにもどる」「全員が2マス自由に移動できる」「ライバルの駒を勝手に動かすことができる」など）、それぞれの指示の根拠として示されたイエズス会の歴史は、一定以上の歴史や地理の知識がなければ理解が難しいものとなっている。例えば、「全員がふりだしにもどる」とされたカードには、第二次世界大戦中に多くの聖職者が各地の強制収容所で殺害されたことが説明されており、「すべてのプレイヤーが1枚のカードと1つのコインを放棄する」とされたカードには、1582年に始まった中国宣教とその困難さについて説明されている。その他の修道会作成のボードゲームの対象年齢が6歳以上となっているのに対し、本ゲームの対象年齢は10歳以上である。

(4) 「ミッション・ゲーム：アフリカを知り、好きになろう」

制作者としてはメーカー側のゲーム作家の名前が記されているが、外箱には19世紀のイタリア人宣教師ダニエレ・コンボーニ司教が創立した修道会「コンボーニ会」のマークなどとともに、同会の活動についての解説などが書かれている。コンボーニは晩年、中央アフリ

カ（現スーダン）の司教となった人物で、コンボニー会はアフリカ宣教に力を入れている。

ゲームの登場人物は聖職者ではなく、首から十字架をかけた少年・少女と、現地の子どもたちと思われる絵柄になっている。ストーリーも、これらの子供たちがサイコロの目にしたがついて、一緒にアフリカ大陸を一周するという設定になっており、止まったマスによって、コインを得たり、失ったりするという単純なルールだが、別添の小冊子にコインを得たり失ったりする根拠となるエピソードが簡潔に示されており、年長者が傍でゲームを見守りながら、これを読み上げることが想定されているようである。エピソードは宗教的なものだけではなく、地理や動植物（ナイアガラの滝、キリマンジャロ山、ヤシの木、らくだ）、スポーツ文化（サッカー、マラソン）なども紹介され、「動物の大移動を見るために」サファリに参加したが、動物を驚かせてしまい失敗に終わる（2マス戻る）というような、修道会の価値観を感じさせるストーリー設定も見られる。

宗教的な記述としては、奴隷貿易の負の遺産として有名なセネガルのゴレ島で「正義に反する扱いを受けた全ての人々に追悼の意を表する」（ゲームとしては「1回やすみ」）、ケニアでストリートチルドレンを保護する活動をしている宣教師のグループに多額の寄付をする（多額のコインを失う）、ルワンダ内戦で傷ついた人々を助ける活動に参加し表彰される（多額のコインを得る）など、社会貢献活動に関するものが主に挙げられる。

また、エジプトのピラミッド、エチオピア正教会のラリベラの岩窟教会群、マリ共和国のジェンネの大モスクなど、世界遺産を中心に他宗教の宗教文化に関する記述も少数ながらある。一方、修道会の創立者である聖ダニエレ・コンボニーはもちろんのこと、ややトリビアルと思えるカトリック聖人・福者に関する知識が多数含まれている。例えば、アフリカゆかりのカトリックの聖人として、テーベの聖パウロ（最初の隠修士）、19世紀の厳律シトー会士で、モロッコやアルジェリアなどで学究活動（地理学、文化人類学）を行った福者シャルル・ド・フーコー神父、19世紀ウガンダの「聖カロロ・ルワンガと同志殉教者」、スーダン出身の修道女聖ジュゼッピーナ・バキタなどである。さらに、19～20世紀にかけてポーランド人司祭ヤン・ベイジムがマダガスカルに建設した病院など、ポーランド人ゆかりのエピソードも記されている。他方で、シュバイツァーやリピングストーンなど、キリスト教他教派の宣教に関する記述は一切見られない。

なお、付録の3択クイズには、地理、動植物、民族文化に関する基礎的な問題が掲載されており、これらのカトリック聖人に関する問題はほとんど出題されていない。ごく1部に「20世紀にアフリカを訪問した初めての教皇は誰か」（パウロ6世）、「ヨハネ・パウロ2世は何度アフリカを訪問したか」（14回）、「聖アウグスティヌスの出身地はどこか」（チュニジア〈ママ〉）などの設問がある。ややトリビアルに感じられるものとしては、「3～4世紀のエジプトに生きたテーベの聖パウロは現在、どの修道会の守護聖者になっているか」という設問があり、ハンガリー発祥の修道会「最初の隠者聖パウロ修道会」が回答となっている。

(5) 「神のゲーム／ミッション・ゲーム」

現物は目にしていないが、個別の修道会をテーマとしたゲームとしては、そのほかにもサレジオ会の「神のゲーム／ミッション・ゲーム」（盤面がリバーシブルになっている）がある。カタログの説明には、前者のゲームではドン・ボスコの人生に触れること、後者では宣教とは具体的にどのような活動をするかを紹介することをテーマにしていると記載されている。

外箱の写真を見れば、サレジオ会の名前がクレジットされていることが確認できる。

3. その他のゲーム

上記の修道会作成のゲームにもミッション（旅）をモチーフにしたものが幾つか見られたが、販売されているカトリック関連のゲームには、時代設定を問わず旅を舞台にしたものが多々見られた（「聖パウロの旅」や「ヨハネ・パウロ2世と世界一周」など）。多くのゲームが定められたルートを移動する中でさまざまなアクションを行うことを基本としていることから、宣教はこの移動に根拠を与える舞台設定になっているようである。

また、具体的に子どもに善悪や規範を教える手段としても利用されている。上記のフランシスコ会のゲームにおいても、フランシスコの行いを真似るか背くかにより、コインを得たり失ったりするという設定があったが、その他にもカタログに掲載されている「あなたを信じます」というゲームには、サイコロの目に従ってルートを巡りながら、各所に置いてある「善」のコインを集めるという設定がある。

その他、宗教史をテーマにしたものとして、「十字軍:特別なミッション」や「グルンヴァルトの戦い」などがある。戦闘的なテーマに思えるが、実際には、前者はドイツ騎士団の居城であるマルボルク城から捕虜になったポーランド兵を救い出すという設定で、いわゆるイェルサレム奪還を錦の御旗に掲げたイスラム教徒との戦いではない。また後者は、ドイツ騎士団の東方植民をポーランド＝リトアニア連合軍が打ち破った史実（1410年）を題材にしているが、この出来事については、近年、ポーランドとリトアニアを中心に多民族が協力して戦ったことが「ヨーロッパ精神」の端緒として語られたり、ポーランド＝リトアニア側の兵隊に正教徒（現ルーマニア、ベラルーシ、ウクライナなどの住民）が含まれ、さらにはイスラム教徒（クリミア半島のタタール人）を傭兵として戦いに参加させたことがコンスタンツ公会議で問題にされた際、ポーランドの法学者パヴェウ・ヴオトコヴィツが信教の自由と基本的人権の尊重を盾に反論し、教皇がこれを認めた点などが宗教的寛容史の文脈で再評価されている。このような歴史観を反映し、ゲームのキャラクターのデザインも、ドイツ側は全員が揃いの銀色の鎧を身に着け、白馬にまたがっているのに対し、ポーランド＝リトアニア側は、全員の衣装が色とりどりで全く統一されておらず、主要登場人物の1人としてチェコ兵のコマがある。

まとめ

多くのゲームの基本的構造は、サイコロを振って決められた数だけコマを進めるといった「すごろく」にも似た形式であるが、「すごろく」との大きな違いは、単純に「あがり」のスピードを競うのではなく、自由度の高いルートを戦略的に移動しながらコインやカードを集め、さらにそのカードの指示に従って次のアクションを起こすといった、2層、3層構造のルールになっている点である。ボードに描かれた視覚情報や舞台設定のほか、この2層目、3層目にあたるコインの獲得・没収の根拠や、カードによるアクションの指示に聖人伝や歴史、聖句が取り入れられているということになる。

また、各修道会が制作・販売しているゲームについては、自らの会の特徴をゲームの舞台設定に取り入れたり（ベネディクト会、コンボーニ会）、創始者に焦点をあてたり（フランシスコ会、イエズス会、サレジオ会）するなど、会の活動内容や設立の精神などを強く反映

した内容になっている。これについては、多くの修道会が出版・印刷活動を通じて宣教を行ってきた経緯があり、ボードゲームはそのヴァリエーションの1つとして扱われていると考えることができる。

その中で、ミッションが「冒険」や「開拓」を疑似体験する装置として示されているだけでなく、観想修道会であるベネディクト会のように、ある程度閉鎖的な環境で、独自の儀礼（グレゴリオ聖歌によって執り行われるミサなど）や世界観を維持してきた修道会が、自らの修道生活そのものを「冒険」の舞台として提示している点は、現代の修道者の自己理解という点で興味深く感じた。

注

- 1 関啓子『コーカサスと中央アジアの人間形成』明石書店、2012年。丸山英樹・太田美幸『ノンフォーマル教育の可能性』新評論、2013年。
- 2 ミヒャエル・パーモンティエ『ミュージアム・エデュケーション』慶應義塾出版会、2012年。
- 3 有田隆也「ドイツボードゲームの教育利用の試み—考える喜びを知り生きる力に結びつける—」『コンピュータ&エデュケーション』31号、2011年、35頁。

國學院大學研究開発推進機構 日本文化研究所年報 第9号

平成28年9月30日 発行

発行者 井上順孝

編集担当 塚田穂高

鈴木聡子

印刷所 株式会社 丸井工文社

発行所 國學院大學研究開発推進機構 日本文化研究所

東京都渋谷区東4丁目10番28号

郵便番号 150-8440

電話 03-5466-0162

FAX 03-5466-9237