

卒業論文の要旨

論文題目	博物館学から考えるボードゲームカフェの存在
氏名	村上和香奈
メジャー	博物館学
(要旨)	
<p>本稿では、ボードゲームショップでのアルバイト経験と、大学での博物館学の学びをもとに、ボードゲームカフェ(以下、カフェ)に含まれる博物館的要素について分析した。とくに、教育普及活動に焦点を当て、カフェで行っている、教育普及活動の側面を考察した。</p> <p>まず、ボードゲームとカフェについて、どのような施設・場所であるのかを確認した。その際に、実際の店の様子を例にして、イメージを明確化した。次に、博物館について、定義や法令の確認、機能や役割などを確認した。</p> <p>上記を踏まえて、博物館の機能とカフェを比較し、博物館の4つの機能である、資料収集、整理保管、調査研究、教育普及のそれぞれの項目と照らし合わせた。この中で、カフェが持つ博物館と最も近い機能は教育普及活動であるとわかったため、改めて博物館教育の方法と意義について、教育学的理論に基づきながら明らかにした。</p> <p>その後、教育普及活動として、ボードゲームが実際に使用されている複数の事例を確認し、ボードゲームが持つ教育普及活動上の、資料としての可能性を明らかにした。カフェにおいても、学習者の経験から湧き出る興味・関心を上手く引き出し、新たな価値観や知識、自身の気づきを得る場を与えるために、学習者の主体的な取り組みと、他人との関わり合いを重要視していることが分かった。ボードゲームは、学習者の能動的、協働的な学びを支えるツールとして有効であり役立つことが分かった。娯楽施設としてのカフェは、利用者を学習者に変える側面を持ち、多様な種類のボードゲームを用いることで、学習者に対して効果的な学びを結びつけることができるのではないかと考えた。これを踏まえ、筆者が実際に行った、ボードゲームを利用した体験学習について、まとめ、考察した。世界各国の多種多様なボードゲームを保有しているカフェなどの組織は、地域貢献や社会参加、学社連携の一環となり得ることがわかった。</p> <p>非営利運営の博物館と、利益を求めるカフェでは、立場や役割が大きく異なるので、機能のすべてが完全に一致するわけではない。しかし、共通点が多く見られた教育普及活動という側面においては、カフェも人々に体験的・協働的な学習の場を提供できることが分かった。</p>	
(指導教員の推薦のコメント)	
<p>世の中は、デジタルゲームが隆盛を極めているが、アルバイト先で日常的に扱っているアナログゲームであるボードゲームには、博物館資料との共通性があるのではないかとこの気づきから取り組んだ、実践に基づいたユニークな視点からのオリジナリティーの高い卒論である。</p> <p>ボードゲームカフェは、営利目的の施設であり、教育というより娯楽寄りの場であるため、博物館とは目的も機能も大きく異なる。しかし、博物館学的にとらえ直してみると、利用者にとっては自らの学び場ともなっており、博物館の教育普及活動との共通点が極めて高いことがあることを、自らの体験を通して検証した力作といえる。ことに、地域貢献や社会参加、学社連携との関係性に及んだ言及は興味深い。</p>	