

保育者養成における学生のコミュニケーション能力育成の試み

ーボードゲームという遊びを通してー

山崎 玲奈

I 研究の背景と目的

筆者は2014年4月から2016年3月までのあいだ、京都光華女子大学短期大学部こども保育学科において、2年生担当の『保育臨床相談』の授業を担当した(なお、短期大学部こども保育学科は2015年4月、四年制のこども教育学部こども教育学科へと発展的改組を遂げた)。本学科では学生の多くが保育者という進路を目指し、卒業時に幼稚園教諭二種免許状と保育士資格を取得することを目標としていた。この『保育臨床相談』も、免許・資格取得のための必須科目として位置づけられ、何らかの課題を抱えた保護者や子どもに対し、保育者としての専門性を活かした相談・支援を行うため、カウンセリングの観点や技法について体験的に学ぶことを授業の目的としていた。また、授業ではグループワークやロールプレイを実施し、学生が相談という繊細な配慮を必要とする人間関係について理解を深めていけるよう計画していた。

しかしながら、ここ数年来の学生の様子を見てみると、学生同士のやりとりが親しいグループ内に限られ、クラス全体の交流が乏しい状態にあるように思われた。学生からも「授業の席が近くの人とは少しは話をするけれど、同じ授業をとっていてもほとんど話したことがない人もいる。そもそも話すきっかけがない」という声を聞くことがあった。

岩宮(2009)は、最近の思春期女子のグループ関係について、「同じグループのメンバーとの関係を維持するために」、子どもたちが相手を気遣うことに相当なエネルギーを費やしていることを指摘している。また、グループ内の関係にエネルギーを費やすあまり、他のグループのメンバーは「クラスメイトであっても『他人』であり、『他人』には何を言ってもかまわないし、どう思われてもかまわない」と考える子どもたちも少なくないという。さらに土井(2009)は、グループの外部との関係が希薄になることによって、グルー

プ内の人間関係も「活性を失って、場の空気も澁んでしまいがちになって」と述べている。そして子どもたちは「グループのなかで互いのキャラが似通ったものになって重なりあうこと」も「グループ内に配分されたキャラからはみ出すこと」も同時に避けようとしているという。

短期大学部の学生は、年齢的には思春期と呼ばれる時期を過ぎているものの、近しい人とそうではない人との境界がはっきりと分かれ、他者との交流が所属するグループ内に限られている点で、思春期女子が抱えるグループの問題と共通するものがあるように思われた。

さらに授業を行う上で懸案となったのが、学生によって授業に対するモチベーションに温度差があることである。2年間で2つの資格・免許の取得を目指す本学科では、学生の時間割のほとんどが保育に関する専門科目で占められることになる。このようなカリキュラムは、保育者を目指す学生には最短で現場へとつないでくれる経路となるが、ひとたび学生が保育者という進路に迷いを覚えると、保育について学び続ける毎日の授業は大変辛いものになる。いったい何のためにこの授業を受けているのか、意味が感じられなくなっても無理はない。

しかしながら、授業を行う側の視点からすれば、授業に対して消極的、あるいは否定的な学生がいるなかで授業を進めるのはなかなか難しい。しかも、グループワークやロールプレイは学生の主体的な参加がなければ、成立しない。また積極的に参加しようとする学生に対し、相手が否定的な態度で臨めば、学生にとって非常に心が傷つく体験になるだろう。それゆえ、本授業でカウンセリングの観点や技法を学ぶ前に、まずは学生同士の関係を育み、学びの場を整えることが喫緊の課題となった。

本授業のようなグループワークを行う際、グループ間の交流を図る方法としてしばしば用いられるのが、

アイスブレイク (ice break) と呼ばれる手法である。簡単なゲームやクイズなどの活動を通して、参加者の緊張を和らげ、参加者同士のかかわりのきっかけを作ることを狙いとしている。しかし、このアイスブレイクを通してグループの交流が深まるかどうかは、進行役となるファシリテーターの力量によって左右されるところがある。また今村 (2009) は、ファシリテーターとしてアイスブレイクを行う際に「非協力的な人が一人でもいれば、とてもやりにくい」と述べ、活動に対する参加者の関心が大切であることを指摘している。しかし、前述のような進路に悩む学生や他のグループとのかかわりに不安を抱く学生は、アイスブレイクへの参加自体、躊躇することが予想された。

ではいったいどのようにすれば、他者とかわることに対する学生の不安や抵抗を和らげることができるだろうか？

そこで筆者は、従来の“アイスブレイク”に代わる手法として、まず2014年度の『保育臨床相談』の授業に“ボードゲーム”という遊びを試験的に導入した。ボードゲームというと、将棋や囲碁、すごろくといった、昔からある遊びを想起されるかもしれないが、筆者が今回用いたのは、ヨーロッパで作られた2種類のボードゲームと2012年に日本で新たに作られたボードゲームである。小野 (2013) によると、ボードゲームはドイツを中心とするヨーロッパにおいて非常にさかんで、毎年新たなボードゲームが開発されている。さらにボードゲームは家庭で楽しめるだけでなく、ゲームがもたらす知育的効果への期待から、教育現場にも導入されているという。こうしたヨーロッパのボードゲームの日本語版が2009年頃から相次いで販売されるようになり、わが国においてもボードゲームが急速に普及するようになった、と小野は述べている。

ボードゲームを本授業に導入した理由は、第一に、保育者を目指す本学科の学生の“遊び”に対する関心が非常に高く、たとえ新奇のものであっても自分たちで遊んでみようとする柔軟性・積極性が見られること、第二に、ボードゲームがもつかわりの仕掛けが非常によく考えられたものであり、グループ内の交流を促進してくれるように思われたからである。

その結果、ボードゲームは2014年度の授業において、学生から非常に好意的に受け入れられ、ゲームを通してグループ間に新たな交流が生まれる様子も見う

けられた。ただ、使用したボードゲームのなかには、学生にとってルール理解が難しいものもあれば、グループの交流が思ったように進まないものもあった。そこで、学生から得られた意見を参考にしながら、2015年度はゲームを精選し、より整備された形で授業に取り入れた。

本研究では、2015年度の授業を紹介するとともに、ボードゲームという遊びが保育者を目指す学生のコミュニケーション能力育成にもたらす効果について報告、検討する。

II 授業での実践

1 対象となる授業

2015年度後期に開講された短期大学部2年生配当の演習『保育臨床相談』。2クラス体制でそれぞれ33、29名の学生が受講した。

2 授業の流れ

全15回の授業のうち3回の授業でボードゲームを実施した。授業では、まずカウンセリングの基礎知識について講義を行った上で、20～30分程度の時間をとってゲームを実施した。ゲーム終了後、学生には体験のふりかえりを求めた。

◆カウンセリングの基礎知識①

- ・『見ること』についての講義
- ・ボードゲーム『ディクシット (DiXit) 日本語版』の実施

【作者】 Jean-Louis Roubira

【メーカー】 Libellud、ホビージャパン

【ゲーム内容】

「84枚の美しいイラストカード」を使用し、「語り部 (かたりべ) 役の人が発したキーワードの元だと思えるイラストカードを推理して、得点を競うゲーム」(すごろくや 2013) である。ゲームではまず、語り部が手札のなかから1枚を選び、その絵にふさわしいと思われるキーワード (筆者は授業で「お題」や「お話」と呼んでいた) をつける。そして他のプレイヤーも、自分の手札のなかから語り部のキーワードに合わせたカードを1枚選び、伏せたまま場に出す。このようにしてプレイヤー全員から出され

たカードのなかから、最初に語り部が選んだカードがどれなのかを当てる、というのがディクシットの基本構造である。語り部の役は順に交代し、最も多くポイントを獲得したプレイヤーが勝ちとなる。



図1 ディクシット (c) 2008/2014 Libellud



図2 ディクシットで遊ぶ学生

【授業のねらい】

同じものを見ていても、人によってその解釈や着眼点が異なることを体験的に理解する。保育学科の学生の“お話作り”に対する興味・関心を育てる。

【学生のふりかえり】

- ・一人ひとりの考えの違いが目に見えて面白かった。
- ・自分が絵を見て「こんな感じかな？」と思い、お

話を作ると、あとのメンバーがいい感じのカードを出してくるので、すごく面白くてワクワクした。

- ・(テーマが) 現実的でないものを考えるのは、普段ないため、想像力が豊かになりそうだった。
- ・カード一枚一枚が綺麗でほしくなった。また、カードを見てその世界を考えるのも楽しかった。
- ・絵が不思議で面白かった。全員に当てられてもダメだし、当てられなくてもダメだし、その駆け引きが難しかった。
- ・「相手をどれだけ理解できるか」とか、「相手に自分をどれだけ理解してもらえるか」など、コミュニケーションを取る上での何かが身につけそうだった。深い感じがした。

◆カウンセリングの基礎知識②

- ・『人の心を読むこと』についての講義
- ・ボードゲーム 『ごきぶりポーカー (Kaker Laken Poker)』の実施

【作者】 Jacques Zeimet

【メーカー】 Drei Magier Spiele、メビウスゲームズ

【ゲーム内容】

ゴキブリやハエ、カメムシといった「嫌われ者カードを、ハタリを織りまぜながら互いに押し付け合い、敗者を1人決めるゲーム」(すごろくや 2013)である。プレイヤーは伏せたカードの絵柄が何であるかを宣言し、相手のプレイヤーはその宣言が本当かどうかを見極める。学生によると、トランプゲームのダウトと似ているところがあり、馴染みやすいとのことである。ただし、ごきぶりポーカーでは、宣言が本当かどうかを見極める勝負を別のプレイヤーに委ねるといった選択肢もある。さらにその際、カードの絵柄を見て「やはり○○でした」、あるいは「カードは○○ではなく、△△でした」と新たに情報を追加することができるため、宣言の真偽を見極めるのはダウトよりも難しくなる。



図3 ごきぶりポーカー (c) 2004 Drei Magier by Schmidt Spiele GmbH



図4 ごきぶりポーカーで遊ぶ学生

【授業のねらい】

授業開始時、学生にカウンセリングやカウンセラーについてのイメージを尋ねると、必ず出てくるのが、「カウンセラーが相談者の心を読む」というイメージである。それゆえ「心を読む」あるいは反対に「心を読まれる」ことが実際にはどのような体験なのか、ゲームを通して学生に考えてもらうことを目的にしている。

【学生のふりかえり】

- ・「これは〇〇です」という言葉がウソかどうかを見抜くだけなのに難しかった。人の心を読み取ることとはとても難しい！！
- ・人に信じてもらうことは難しい。
- ・人によって、カードを出すスピードやタイミング、表情などにわかりやすさが表れる人がある。そういう細かいところをよく見ると、その人の考えを知るきっかけになるのではないかな。
- ・相手の細かい表情が見えていても、それが本当に真実かどうかはわからなかった。
- ・たまにぼろっと本音が出ることもある。
- ・直感で言うと何回か当たったり、考えすぎると外れたりして、人の心を読むのが難しかった。
- ・回数を重ねると、人の心が読めている感じがして面白かったのと同時に、自分も知らないあいだに読まれているのかなと思うと怖かった。

◆カウンセリングの基礎知識③

- ・『グループでの関係』についての講義
- ・ボードゲーム『ワンナイト人狼』の実施

【作者】 奥井晶久

【メーカー】 ワンナイト人狼

【ゲーム内容】

人狼ゲームとは、村人のなかに紛れ込んだ人狼を、話し合いと推理を通して見つけ出していくゲームである。鳥海 他 (2016) によると、人狼ゲームとは「古くからヨーロッパやロシアで遊ばれていたゲームをもとにしてつくられたコミュニケーション型のゲーム」であり、大きく分けて「テーブルを囲んで行う対面型」と「電子掲示板などの Web 上のアプリケーションを使って行うオンライン型」の 2 種類がある。わが国では当初、オンライン型の人狼ゲームが人気を得ていたが、2013 年にテレビで対面型の人狼ゲームが取り上げられたことをきっかけに、人狼ゲームは一躍その名を知られることになったという。

今回用いた『ワンナイト人狼』は、対面型の人狼ゲームを短時間で気軽に体験できるように工夫されたゲームである。ゲームでは、まずカードによって各プレイヤーに人狼や村人、占い師、怪盗といった役割がふり分けられるが、わかるのは自分の役柄だ

けで、誰が村人で、誰が人狼なのかはまったくわからない。プレイヤー全員による討議を通して、村人がうまく人狼を見つけ出すことができれば村人チームの、人狼が見つからなければ人狼チームの勝利となる。



図5 ワンナイト人狼 (c) 2012 ONE NIGHT JINRO



図6 ワンナイト人狼で遊ぶ学生

【授業のねらい】

ワンナイト人狼では、グループのなかで誰が嘘をついているのかがまったくわからない。さらにこのゲームでは人狼がグループ内におらず、誰も嘘をついていないという場合もあり、ゲームは前掲のごきぶりポーカーよりも複雑な展開となる。そのためプレイヤー全員の会話内容、表情や行動に注意を払い

ながら、人狼を見つけ出していかなくてはならない。ゲームを通して相手の心を読む難しさを体験すること、グループ間の交流を深めることを目的としている（ただし、遊びであっても嘘をつくことに難しさを感じる学生がいるため、人狼になった時は「演じてみる」よう伝えた）。

【学生のふりかえり】

- ・人の表情や言葉、行動を見て判断することの難しさを感じた。
- ・人をだますことは本当にしんどくて疲れるということを実感した。また相手の気持ちを読み取ることも難しく、本当に疲れるゲームだった。でも楽しかった！
- ・ゲームを通して人の癖がでるように思った。
- ・目の動き、口元の動きをよく観察すると人の心情がわかるように思った。
- ・自分が嘘をつくとき、口数が多くなったり、表情の変化があることに気がついた。
- ・人をだますのも疑うのも嫌な気がするけど、結果がわかったあとに笑いがおこり、ほっこりするのがいいと思う。
- ・誰が嘘をついているか分からない状況でスリルがあったけれど、人間不信になりそうだった。

Ⅲ 全15回の授業終了時によせられた学生の感想

すべての授業を終えた時点で、学生にボードゲームで遊んだ体験についてふりかえりを求めたところ、ボードゲームがもたらす効果として次のような意見が得られた。

- ①ゲームを通して楽しみながらグループの関係を深めることができた。今まであまり話したことがない相手とも自然にかかわり、仲良くなることができた。
- ②ゲームの勝敗を競ううちに、普段以上に相手のしぐさや表情、語り口調などに注意を払うようになり、相手の心について考える機会が得られた。
- ③ゲームを通して相手のことを知ることができた。メンバーそれぞれの感じ方、考え方の違いに気づいた。

IV 考察と今後の展望

1 ボードゲームが授業にもたらしたもの

ここではまず、今回導入したそれぞれのボードゲームを通して学生が学んだことについて検討したい。

(1) ディクシットについて

まずディクシットであるが、ゲームで用いるカードはもちろんのこと、コマやゲームボードまでもが美しく、蓋をあけるだけで学生から歓声があがるゲームである。カードに描かれている絵は色鮮やかで、学生は「カワイイ!」と評するが、同時にどこか謎めいた部分を含んでおり、見る人によってさまざまな物語が生まれる可能性を秘めている。このゲームを通して学生は、同じ絵を見ていても人によって着眼点や絵の解釈に違いがあることを楽しみながら知ることができた。また、「自分が絵を見て『こんな感じかな?』と思い、お話を作ると、あとのメンバーがいい感じのカードを出してくるので、すごく面白くてワクワクした」という感想にもあるように、自分の考えたお題に対し、他のメンバーが呼応するようなカードを出してくる、つまり、お題を介して自分の思いがグループに共有されるような体験も同時に味わうことができた。

“自分とは違う”という気づきは、他者の存在を強く意識させてくれるものであるが、それが怒りや悲しみをともなって体験されると、他者への不信や恐れにつながってしまう。しかし、同じ気づきであっても、“楽しみながら”獲得されたものであれば、それは他者に対する肯定的な関心や興味を育ててくれる。このディクシットについて、田中(2013)は「ゲーム的な駆け引きやルールは少なく、お互いのイメージの持ち方や、その表現の違いを楽しむ」コミュニケーションゲームであると述べているが、確かにディクシットは、後で述べる『ごきぶりポーカー』や『ワンナイト人狼』とくらべると、競い合いの要素は控えめであり、今回の授業においても、他者との柔らかな出会いの場として機能したようである。学生からも「ほのほのしたゲーム」、「ほっこり楽しめる」という感想があり、今回用いた3つのゲームのなかで一番のお気に入りとする学生も少なくはない。

しかし勝負が全面に出ないとはいえ、ディクシットの得点のつけ方には非常に面白いところがある。ゲー

ムでは、各プレイヤーから出されたカードのなかから語り部が選んだカードを当てるのだが、その際、語り部のカードを当てたプレイヤーだけでなく、お題を出した語り部自身も、ある一定の条件を満たせば、ポイントを得ることができる。それはグループの全員ではなく、そのうちの何人かが自分のカードを当てた場合である。これが学生の言うところの、語り部が「全員に当てられてもダメだし、当てられなくてもダメ」という事態である。自分の思いを明確に伝えることばかりに目がいってしまうと、“わかりやすさ”を求めるあまり、言葉が単純になったり、表現が直接的になってしまうことがある。しかし、ディクシットでは伝わりすぎないという条件が加わることによって、相手の捉え方や動きを考えた上で、自分のありようをそこはかとなく表すような、陰影のある言葉を選ぶ必要が生まれる。学生が『「相手をどれだけ理解できるか」とか、『相手に自分をどれだけ理解してもらえるか』など、コミュニケーションを取る上での何かが身につくそうだった。深い感じがした」という感想を述べているが、このゲームは相手の“感性”を目に見える形で示してくれるとともに、場に合わせて言葉を選ぶ“さじ加減”を教えてくれるように思われる。

(2) ごきぶりポーカーについて

筆者は毎回、『保育臨床相談』の最初の時間に、学生に『カウンセリング』や『カウンセラー』のイメージをたずねている。すると学生からは、カウンセラーは白衣を着ている、カウンセリングの部屋はいい匂いがする(どうもアロマセラピーの影響のようだ)など、実に様々な答えが返ってくる。そのなかで毎回必ず出てくるのが、カウンセラーが“心を読む”というイメージである。カウンセラーが相談者の心を読み、それに合わせて適切なアドバイスをくれると、学生は考えるらしい。

そうした学生のイメージに対し、ごきぶりポーカーは、遊びを通して“心を読む”、“読まれる”とはどのような体験なのかを教えてくれる。このゲームの基本的な構造は、「これ(この絵柄)は〇〇です」という相手の宣言が本当かどうかを見抜くというものである。またその際は宣言するプレイヤーとその宣言の真偽を見抜くプレイヤーとの一対一の駆け引きとなり、他のプレイヤーは、対戦の様子をじっくりと観察する

ことができる。そして学生はこの遊びのなかで、「これは〇〇です」というたった一文の真偽を見極めることに悪戦苦闘し、より複雑になる日常のコミュニケーションにおいて、相手の心を読むことがいかに難しいことであるのか痛感するようである。また、心を読まれる側の体験として、相手に自分の心をわかってほしいという気持ちだけでなく、「わかられる」ことへの恐怖心や「わかってたまるか」といった反発心など、さまざまな気持ちがあき起こることに気づく。

その一方、同じゲームを通して、学生は相手の心が読み取れるような瞬間も体験する。相手の本心が「たまにぼろっと」わかることもあれば、何となくの「直感」でわかるような時もある。とはいえ、直感にも当たり外れがあり、考えすぎるとわからなくなる。また相手の心を読み取る際に相手の「カードを出すスピードやタイミング、表情」や語り口調など、語りの非言語的な側面が手がかりになることもあるが、それに気づいていながらわからないこともある。さらに学生は、嘘がばれやすい人とわかりにくい人がいるという個人差の存在にも気づいたようである。

学生はこのゲームを通して、人の心を読もうとする際に自分自身、そして相手の心のなかでもさまざまな感覚や感情、思いが複雑に組み合わさりながら動くこと、さらに相手の心が読めるような瞬間にも様々なパターンがあることに気づき、人の心に対する関心を深めていったように思われる。また、カウンセリングにおいて求められる人間関係が、単に「相手の心を読む／読まれる」という関係ではないことも、体験的に学んでくれたように思う。

(3) ワンナイト人狼について

対面型の人狼ゲームにはいくつか種類があるが、授業では『ワンナイト人狼』を使用した。本来の人狼ゲームでは、グループで討議が行われる昼と、人狼が暗躍し、村人を襲撃する夜が繰り返される。そして日が経つにつれ、グループのメンバーは襲撃されたり、追放されたりして、ゲームから離脱していくことになる。それに対し、『ワンナイト人狼』では人狼が活動するのはその名の通り一晩だけであり、人狼を捜す討議も含め、1日のうちにすべてが終わる。人狼ゲームを短時間で手軽に楽しむことができるが、それでもゲーム終了時、教室内は「むちゃくちゃこわかった!」「緊張

した!」と大騒ぎになり、時に学生は「しばらく人間不信になりそう」といった感想を述べる。嘘をつき、相手をだますこと（そしてそれがばれること）が、日常生活においていかに危険に満ちた行為であるかがわかるだろう。しかも、岩宮（2009）や土井（2009）が指摘するような、グループ関係を維持するために互いに気を使い合う状況にあれば、嘘をつく、だますことはもちろんのこと、勝ち負けがつくこと、普段の「キャラ」とは違う自分になることさえ、グループのバランスを崩す行為として禁忌となるだろう。

しかし、学生の指摘にもあるように、「(相手を)裏切ったり、陥れたりするのもゲームだからこそできる」のである。河合（2005）も、相手に向かって悪口を言うという日常生活では避けるべき行為も、「これが、一種の『ゲーム』なのです、という理解がある」ことによって、「互いに楽しむことができる」と述べている。学生は、遊びの場に支えられながら、社会的にはタブーとされる行為を通して、普段の人間関係とは異なるかかわりを体験し、そのなかで相手の新たな一面を知ることができた。その意味で、『ワンナイト人狼』は今回使用したボードゲームのなかで、最も大きく学生の関係を揺さぶる契機になったと思われる。

ただ、遊びのなかで「どんなに悪口の投げあいを楽しんでいても、投げつけてはいけない言葉がある（河合 2005）」ように、人狼ゲームも遊びの域を越えてしまうと、“人が信じられなくなる”危険がある。それゆえ『ワンナイト人狼』は、学生がボードゲームという遊びに親しみ、グループの関係がある程度できあがった状態で実施することが望ましい。今回の授業では、学生がごきぶりポーカーを通して“遊びとして嘘をつく”ことに少し馴染んでから、『ワンナイト人狼』を実施するようにした。またグループの構成メンバーにも配慮し、グループ内に普段からよく知っているメンバーが数名含まれるよう工夫した。その上で、プレイ中の学生の様子にも注意を払い、必要に応じて、学生に声をかけたり、話を聞いたりした。

とにもかくにも、この人狼ゲームはテレビで取り上げられたこともあり、学生のあいだでの知名度は抜群である。授業で人狼ゲームを行う日は、学生の授業に対する意気込みが普段とはまったく異なる。そして学生の緊張と熱気で教室内の温度は上昇し、ゲームが終わるたびにあちらこちらで大騒ぎになる。逆に言えば、

学生はゲームの最中、それだけ張り詰めた状態にあるのだろう。学生のこうした大騒ぎも非日常から日常へ戻ってくるための大切なプロセスである、と筆者は考えている。それゆえ授業で実施する場合は、学生が安心して大騒ぎができるよう、教室の選択にも配慮が必要である。

2 ボードゲームを活用するために

前項において、それぞれのボードゲームが授業にもたらした効果についてふりかえってきたが、ボードゲームであれば何でも利用できるというわけではない。2年間にわたり授業でボードゲームを用いた結果、学生のかかわりの場としてボードゲームを活用するためには、少なくとも次の2点に配慮が必要なのではないかと、筆者は考えている。

(1) ボードゲームの個性を見極める

現在、わが国で販売されているボードゲームの数は非常に多く、小野（2013）によると、新しいボードゲーム作品だけでも、毎年300～400タイトルがリリースされるという。そしてそれぞれのボードゲームに個性があり、対象年齢やプレイ人数・時間、ゲーム内容や難易度等にも違いがある。今回取り上げたのは、こうした多種多様なボードゲームのなかから、保育者を目指す短期大学部子ども保育学科の女子学生に合わせて選択したものである。選択の際には、クラス全員が楽しめるよう、ルールの難易度に注意を払うとともに、記憶力や瞬発力など、特定の能力の優劣を競うものは避けることにした。例えば、百人一首やカルタでは、全員一斉にゲームに参加するものの、勝者は一番早く札をとったプレイヤーのみとなる。こうしたゲームでは、グループ内で得意な学生と苦手な学生がはっきりとわかれてしまい、後者がゲームへの関心を失ってしまうことがある。大人が子ども相手にトランプゲームの『神経衰弱』をする際に感じる無力感を想像してもらえばよいだろう。

また、学生の交流を保証するという点で、プレイヤーそれぞれに“順番”が回ってくることも大切な要素である。学生の指摘のなかに、普段あまりよく知らないメンバーとゲームをする際、ゲームの順番が毎回同じように回ってきて、自分のすることが決まっていることによって安心できるという意見があった。ゲームの

ルールによってかかわりの型が決められていることが、学生にとってその場に身をおくための守りとなっていることがうかがえる。

(2) ボードゲームを楽しめる場をつくる

今回対象とした保育学科の学生は遊びに対する親和性は高いものの、海外のボードゲームに関する知識や経験はまだ少ない。そこでまずは、ボードゲームに対する学生の興味・関心を育てるところから始めることにした。具体的には、筆者が担当する1年生配当の授業（『児童心理学』）で、子どもの遊びについての講義を行うとともに、海外の子ども向けボードゲームを紹介し、グループでボードゲームに親しむ機会を設けた。学生はその経験を通して、たとえ子ども向けであっても、大人が十分に楽しめるものであることを知り、2年時の『保育臨床相談』でのボードゲームに興味を持つことができたと思われる。

その上で、実際の授業では、ボードゲームで遊ぶ際のグループ構成にも配慮するようにした。ボードゲームのなかには、初対面同士でも楽しめるゲームもあれば、初対面ばかりだと遠慮してしまい、ゲームの面白さが半減するものもある。それゆえ、ゲームによっては友達同士のペアを一単位とし、他のペアと組み合わせさせてグループを作るようにした。

また今回の授業では、学生が1年時に遊んだボードゲームより難易度の高いものを使用した。もちろん、非常に簡単なルールで遊べるボードゲームもたくさんあるのだが、大人がじっくり楽しめるゲーム、それも“駆け引き”や“心理戦”といった要素を含むものになると、ルールはやや複雑になるように思われる。実際、今回用いたゲームはどれもルールを把握するために一定の時間を要した。このような難易度の高いゲームをグループで楽しむには、メンバーがゲームに対する興味・関心を失うことなく、いかに早くルールを理解し、グループで共有するかが、大きなポイントになるように思われる。そのためには、教員自身がゲームのルールに精通しておくことも1つの方法であるが、ボードゲームに対する関心が高まってくると、学生のなかからゲームのルールを理解しようとする主体的な動きが生まれてくる。授業では、グループでルールブックを解説し、ルールを教え合う姿も見られた。またルールブックを読み違えたことをきっかけに、グループ内で

新たな遊びが生まれたこともあった。筆者自身は、こうしたルールの“誤解”もまた、ボードゲームを通して生じるグループの交流であると考えている。ボードゲームはコミュニケーションを活性化させるための受け皿の1つであって、学生がボードゲームの正規ルールに従って遊べるようになることが授業の目的なのではない。それゆえ最初のうちは筆者がゲームのルールを説明するが、後半はルールの解説もすべて学生に任せ、学生が行き詰まった時だけ説明を加えるようにした。

3 かかわりの場としてのボードゲームの可能性について

今回の授業では、ボードゲームを用いた交流を行った後、グループワークとロールプレイを行った。ロールプレイでは、保育現場で起こりがちな問題を、学生が保育者役と保護者あるいは子ども役にわかれて実際に演じ、その体験を通して保育者としてどのような対応が求められるか、全体で話し合った。

その際、例年であれば、学生が恥ずかしがってしまい、なかなか演じることができないのだが、2015年度の授業では、役に入り込み、迫真の演技を見せる学生が少なくなかったように思われる。学生に授業全体をふりかえっての感想を求めた際にも、授業で印象に残った内容としてロールプレイを挙げる学生が多く、次のような感想がよせられた。

- ・ロールプレイがすごく心に残った。保育現場で、本当にありそうなことがみんなできて、すごく良かった。
- ・演じた人もリアルで、ものすごくいろいろなことを学んだ。
- ・子ども役をしてみても、子どもの気持ちがわかった。
- ・授業のなかのロールプレイが印象に残っています。人に伝えるということがこんなにも難しいのだということがよくわかりました。
- ・ロールプレイですごく色々考えさせられた。保育者、保護者、子どもの立場から見ると、見方が全然違った。
- ・一人ひとり相手に理解してもらえるようにかける言葉は違うけれど、みんなのやり方は今後役立つものばかりだと思った。

- ・みんなのロールプレイを見て、私と違う考えの人もいて、いろいろな考え方、想いがあることがわかった。自分の言葉のバリエーションが増えた。

こうした感想からも、学生がロールプレイを通して様々なことを感じ、学んだことがうかがえる。ではなぜ、今回の授業で学生のなかから迫真の演技が生まれたのだろうか。

もしかすると、たまたま2015年度の学生が、演じることに親和性が高かったのかもしれない。

ただ、筆者は今のところ、次のように考えている。学生は前半のボードゲームを通してクラスの様々なメンバーと交流し、楽しみながら自分の新たな一面を見せるとともに、他のメンバーの新たな側面についても知ることができた。それによって、場に対する安心感が生まれ、演じることへの抵抗が少なくなったのではないだろうか。また鳥海 他(2016)は、人狼ゲームが「事前にカードなどで割り当てられた陣営の役職をロールプレイすること」であると述べている。学生は、保育者役や保護者役に分かれたロールプレイの前に、『ワンナイト人狼』というボードゲームを通して“演じる”ことに馴染んでいったのかもしれない。

ある学生がこの授業をふりかえり、ボードゲームやロールプレイを含め、「すべての授業で言えることは、相手の立場に立って考えることの大切さだと思う」という感想を書いてくれた。確かに、ボードゲームは遊びを通して、ロールプレイは演技を通して、相手のことを考えようとする点で共通している。学生は、筆者が直感や感覚をもとに組み立ててきた授業の流れを、見事に言葉にしてくれたと思う。このような学生の言葉を手がかりにしながら、ボードゲームとロールプレイの関係をめぐる筆者の仮説を今後検証していきたいと思う。

最後に、ボードゲームが学生のコミュニケーション能力の育成に与えた影響について若干の考察を加えたい。今回の授業を通して、学生はほぼ間違いなく、ボードゲームでの交流を楽しんだと思われる。では、学生はその体験を通して何か新しい能力を得ることができたのだろうか？

筆者はそのような問いに対し、ボードゲームが学生に与えたのは“新たな能力”ではなく、学生のもともとの姿、潜在的なコミュニケーション能力を引き出す

“新たな機会”であった、と答えたい。ただ、ボードゲームを通して見えてきた学生の姿が、これまでの大学生活や授業場面とは異なるという点では、学生の“新たな”一面と言えるのかもしれない。いずれにせよ、今までとは“異なる”姿を見せることは、これまで身につけてきた対人パターン、すなわち防衛を破ることであり、学生にとっては不安なことでもある。しかしそれが今回、“授業のなかの遊び”という二重構造のなかで行われたことによって、学生の不安や抵抗を減らすことができたのではないかと考えている。

こうした筆者の見解に対し、なぜわざわざ授業で遊ばなくてはならないのか、遊びとは本来、自由なものではなかったのか、そのような疑問が生じてもおかしくはないだろう。しかし、たとえ“遊び”であったとしても、周囲との関係に配慮しなければならず、“自分から”参加しづらいところに、現代の学生が抱える苦悩があるように思われる。だが、授業のなかの遊びであれば、それは“課題”であるがゆえに参加しなくてはならない。学生は“授業で遊ばなくてはならない”という設定の可笑しさに気づきつつも、課題の持つ強制力に支えられながら、遊びの場に1歩踏み出したのではないだろうか。学生が勇気を持って、その1歩を踏み出してくれれば、後はボードゲームそのものの楽しさが学生を引っ張っていつてくれる。ボードゲームが豊かなかかわりの場として機能するためには、学生の関心をボードゲームに向け、その場に参加しやすくすること、つまりボードゲームと学生の出会いの場を整えていくことが大切なのではないだろうか。

この『保育臨床相談』の授業は、京都光華女子大学短期大学部こども保育学科の改組に伴い、2016年3月で終了した。2016年度後期からは京都光華女子大学こども教育学部2年生を対象にした『保育相談支援』の授業が実施される。筆者は今後もこうした授業を通して、かかわりの場としてのボードゲームの可能性についての考察を深めていきたいと思う。

引用文献

土井隆義 (2009) 『キャラ化する／される子どもたち—排除型社会における新たな人間像』 岩波書店
 今村光章 (2014) 『アイスブレイク 出会いの仕掛け人になる』 晶文社

岩宮恵子 (2009) 『フツーの子の思春期—心理療法の現場から』 岩波書店

河合隼雄 (2005) 『大人の友情』 朝日新聞社

小野卓也 (2013) 『ボードゲームワールド』 スモール出版

すごろくや (2013) 『ボードゲームカタログ 201』 スモール出版

田中誠 (2013) 『BOARD GAME GUIDE 500』 スモール出版

島海不二夫、片上大輔、大澤博隆、稲葉通将、篠田孝祐、狩野芳伸 (2016) 『人狼知能—だます・見破る・説得する人工知能—』 森北出版

本稿は全国保育士養成協議会第55回研究セミナーにおけるポスター発表「学生のコミュニケーション能力育成の試み—ボードゲームという遊びを通して—」を加筆・修正したものである。なお、本稿作成にあたり、学生から写真ならびに感想の掲載許可を得た。

謝辞

ボードゲームを用いた授業を作りあげていく過程でさまざまな示唆を与えてくれた学生のみなさんに心から感謝します。

また、本稿でボードゲームを紹介するにあたり、写真掲載の許可をくださいましたホビージャパン、メビウスゲームズ、奥井晶久様にこの場を借りて御礼申し上げます。