

説得納得ゲームによる他者行動への注目から 行動変容への過程の学習¹

杉浦 淳吉* 生駒 麻子**

*家政教育講座 (社会心理学)

**社会福祉法人天竜厚生会

Learning the Process from the Attention to Others Behavior to Behavioral Change Using *Settoku Nattoku* Game

Junkichi SUGIURA* and Asako IKOMA**

*Department of Home Economics Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

**Social welfare Corporation TENRYU-KOHSEIKAI

1. 問題

1-1 説得納得ゲームとその展開

本研究では、説得納得ゲームのフレームを用いて他者の行動への注目とその行動の変容の過程を学習するゲーミングの発想と実践について検討する。

『説得納得ゲーム』(“*Settoku Nattoku Game*” ; “SNG”, 杉浦, 2003 : 2005) は、特定のテーマに関するアイデア (主に行動変容を促すこと) を他者に説得する役割演技の発想から開発された教育ゲームである。特定のテーマとは、当初は環境配慮行動の普及であったが、後述のように様々なテーマで実施されるようになっている。ゲームの手順は次のとおりである。すなわち、あるテーマに関して説得が必要な対面的状況が設定され、参加者 (数名から100名程度) は2つのグループに割り振られ、一方には説得する役割、もう一方には説得される役割が与えられる。説得する側 (説得者) は、相手グループから説得相手を探し、説得すべき内容について相手を納得させるべく説得を行う。説得される側 (被説得者) は、納得できない理由を提示し説得を断ることが求められ、納得できたら説得者に対し納得を表明する。両者の役割は一定時間で交替する。時間内に多くの「納得」を集めたプレーヤが勝者となる。

このゲームは消費者教育 (杉浦・吉川・鈴木, 2006; 杉浦, 2007b) や健康増進教育 (西垣, 2005) など、様々なテーマで活用が進んでいる。さらに社会心理学の研究手法としても利用されている。柳澤・西村 (2009) は、自尊心の差異で説得納得ゲームにおいて相互作用する被説得者の選択様相が異なるかに着目して検討を行っている。また説得をインタビューにおきかえ、イ

ンタビュアー (オリジナルでは説得者) がインタビュー (オリジナルでは被説得者) の意見を尋ねてまわることによって、インタビューの観点からプレーヤの経験を集約し、経験の共有と意味づけを行うことを目的とした改変も行われている (杉浦, 2009)。

1-2 他者行動の抑制に関するシステム

説得納得ゲームは「説得者」が説得すべきアイデアをもち、「被説得者」に対して、アイデアカードに書かれた「実行すべき行動」について説得するというものであった。しかし、行動変容は行動の促進という形式でのみ記述される訳ではない。例えば、社会的迷惑にかかわるような行動であれば、その行動を抑制するように働きかけなければならない。こうした他者が現在とっている、あるいは日頃とっている行動について、それを促進させたり抑制させたりすることは日常生活の中で十分観察される。これは、従来の説得納得ゲームが、他者がある行動Aをとっているかどうかにかかわらず、説得する主体が行動Aを促進させようとする現象をとりあげてきたのと対照的である。

以上のプロセスを説得納得ゲームとしてデザインすることで、説得納得ゲームのフレームを拡張させることが可能となる。すなわち、オリジナルのルールでは、説得者が提案する行動の促進がゲームの目的であったのに対して、社会的迷惑の抑制に関して個々の被説得者役のプレーヤが個別にとっている迷惑行為を抑制するというルールができる。もともと「抑制」することが社会的に望ましい行為を扱うテーマへのゲームの転用が以上のようなルールを生み出すことにつながるのである。

ここで、説得納得ゲームが最初に取り扱ったテーマ

である「環境配慮行動の普及」に目を向けてみよう。この環境配慮行動の促進も、消費者にとって習慣となっているグリーンコンシューマ(環境に配慮した消費者)に反する行動を抑制することをテーマに行うことができる。従来の説得納得ゲームでは、行動を普及させようとする立場(説得者)からみれば、求められる行動を促進させることが課題であった。一方、一般の市民・消費者という立場(被説得者)からすれば、環境に負荷をかける便利な生活が「分かっちゃいるけど、やめられない」という状況認識にある。つまり、一般市民においては、行動を促進する課題と同時に、行動を抑制すべき課題があるのである。もちろん、従来のゲームで課題であった「レジで袋をもわらない」といった行動は、習慣を変容させるものであったが、それを行動主体である「被説得者」が、「分かっちゃいるけど、やめられない」行動のレポーター(たとえば、「レジ袋をついもらってしまう」)を持っていることが大きな違いである。

以上のような問題意識のもと、本研究では2つの事例を取り上げる。1つ目は、説得納得ゲームのフレームを拡張させる発端となった迷惑行為の抑制を学習する目的でデザインされた『SNG:迷惑撲滅』の開発と実践の事例である。2つ目は、事例1でのルールを一般的な行動の抑制に拡張し、他者の反環境配慮行動への注目とその抑制を扱い、従来のルールとの比較を行った事例である。

2. 迷惑行為の抑制(事例1)

2-1 目的

迷惑行為の増加は社会問題である。社会的迷惑については吉田・斎藤・北折(2009)が詳しく、行為者が自己の欲求充足を第一に考えることによって、結果として他者に不快な感情を生起させること、またはその行為とされる。迷惑防止条例など法的規制によって対処するのみでなく、状況に応じて迷惑行為者に対して注意を行うといった個人的対処が求められることもある。しかし一方で、迷惑行為への注意は相手からの報復等へつながることも予想され、結果として迷惑行為が横行するジレンマ構造であると捉えることができる。また、社会的迷惑は、迷惑行為を認知する主体が存在してはじめて成立する。

この事例では、説得納得ゲーム(杉浦2003)をもとに、以上のような社会的迷惑が発生した状況を再現し、迷惑状況の認知・制御について学習するプログラムを考案する。すなわち、認知される社会的迷惑の行為主体と認知者により、どのような行為が人々にとって迷惑であるのかを整理し、社会的迷惑の原因と解決について熟考するための教育ゲームとして、『SNG:迷惑撲滅』を開発し、その実践事例を紹介する。

2-2 『SNG:迷惑撲滅』のデザイン

ここでは、説得納得ゲームにおける説得する側と、説得される側の2つの役割を“迷惑行為”を“やめる”ように説得(注意)する側と説得に対し反論する(注意される)側に置き換えてルールを設定する。

オリジナルの説得納得ゲームでは、説得内容が記された「アイデアカード」をもって他の人に実行を説得に行くが、ここで扱うカードの内容は「迷惑行為」である。アイデアの実行を説得するのではなく、説得(注意)によって迷惑状況を解消することが求められる。迷惑行為は、発生して周りが認識することで問題化されることから、カードを持つ人はその行為をしている人、つまり、注意をされる側となる。そして、注意する側はそのカードと出会った時点で迷惑を認識したことになり、それをやめてもらうように注意することとなる。オリジナルとの相違は、カードを持つ人が説得側ではない点と、行為をやめてもらうことを説得する点である。プレーヤは手元にあるカード(自分および他者が考えたもの、後述)に書かれた内容の行為者(注意される側)として役割を演じる。書かれた行為を自分はしたことがない場合もあるだろうが、ゲーム中は行為をしている人として、なぜその行為をしているのか考えながら、注意に反論するようにする。以下、手順を示す。

(1) 迷惑行為シート記入 「日頃迷惑に感じている行為」を2つ考えカードに記入する。このときに、なぜ迷惑だと感じるのか、どれくらい迷惑かについても記入する。なぜ迷惑かについては自由記述、どれくらい迷惑かについては、「1非常に迷惑、2場合によっては迷惑、3許せる範囲」の3段階から選択する。これにより、プレーヤは普段の生活を振り返り、迷惑について関心をもつきっかけができる。以上の内容が書かれたシートを迷惑の行為者役のプレーヤがもつことで、そのプレーヤがゲーム中に注意するプレーヤから尋ねられたり注意されたりした際の振る舞い方が決まる。ここで、注意者と行為者とで行為内容から考える状況の食い違いが生じてくることも試行を通じて明らかになったので、図1のような場所、行為者、状況記入欄を設けたカードを作成しておく、迷惑行為の主体がネックストラップで身体に提示しておくことで、行為者以外でも行為内容がわかりやすくなるようにした。

(2) グループ分け 基本的にはオリジナル同様、全員のプレーヤは半分ずつA、Bいずれかのグループに分かれるが、後述するように、迷惑行為を注意する役割を表1のように2つに分けることで独自の効果を期待することができる。

(3) 迷惑行為シートの交換 考えた2つの迷惑行為のうち、どちらか一方を自分の手元に残し、もう一方を他の人と交換する。交換のルールは説得納得ゲームのオリジナルにあるルールを援用するものだが、この交



図1 迷惑行為を記述するカードのイメージ



図2 署名シートのイメージ

表1 プレーヤーの役割の割り当て

	プレーヤーの色分け			
	赤	青	黄	緑
1回目	撲滅隊	個人	行為者	行為者
2回目	行為者	行為者	撲滅隊	個人
3回目	個人	撲滅隊	行為者	行為者
4回目	行為者	行為者	個人	撲滅隊

換を通じて迷惑と感ぜられる行為の認識が人によって異なることを部分的に体験することが可能となる。そこで、手元にある自分が考えた迷惑行為と交換して得られる他人が書いた迷惑行為の2つに対する自分の迷惑自覚度を記入する。この自覚度は、「1迷惑をかけている、2許容の範囲、3迷惑をかけていると思わない」の3段階から選択する。自分の書いたカードについてはほとんどの場合「1迷惑をかけている」になると考えられるが、他人の書いたカードについては、「2許容の範囲」「3迷惑をかけていると思わない」と感じる場合もある。これが迷惑行為に対する認識のずれであり、自覚度を評定することで、プレーヤーは他人が感じている迷惑と自分自身とを結びつけることができる。

(4)ゲームの開始 合図とともに、A、Bそれぞれ、注意する側、注意される側の役割を開始する。途中で役割を交換し、次に2枚目の迷惑行為カードを使用して同様に行う。

(5)注意する側の役割 ゲーム中の記録シートとして、注意した相手(番号)、注意者にとってその行為がどれくらい迷惑か(1非常に迷惑、2場合によっては迷惑、3許せる範囲の3段階)、注意は上手くいったか(1うまくいかない、2まあまあ、3うまくいった、3段階)を記入する。注意した相手は、納得させることができたなら、行為者に署名として番号を記入してもらう。注意カードを記入することで、どれくらい迷惑か、その行為を自分と結びつけて判断することができ、注意についても振り返ることができる。

応用的なルールとして、注意者に「迷惑行為撲滅隊」、「行為を直接受ける人」という2つの役割を設けることができる。迷惑行為撲滅隊は、例えば歩きタバコに対する罰金が決定した地域で職員らが注意を呼びかけていたように、直接迷惑を受ける人ではなく、迷惑行為をなくしていく使命を受けた人とし、行為に対しては第三者的存在とした。迷惑行為撲滅隊は実社会では地域の職員など団体の一員としての注意する役割に相当する。また、個人として迷惑行為を直接被る役割を設けた。以上の役割の配置は、表1のようにプレーヤーが身につけるネックストラップの色により4つのグループにわけ、4回行うゲーム毎に役割を変えて行うことができる。

(6)注意される側の役割 納得できない注意に対しては反論する。納得できたら相手の注意カードに署名する。ゲーム中の記録として迷惑行為カードの注意に対する評価欄(1納得できない、2理解はできるけどやめない、3もう迷惑行為をしない、3段階)で注意されてどう感じたかを記入する。

(7)「嫌の度合い」の設定

ここでは役割と関係なく自分が行為に対してどう思っているのかを示すものとして「嫌の度合い」(嫌度と略記)を設定した。注意者は行為者のカードに書かれた迷惑行為をどれだけ嫌か判断し、署名シート(図2)に記入してから注意を始める。相手を納得させることができたなら、自分の嫌な行為をなくすことにつながり自分にとってプラスになるので、相手の自覚度だけでなく自分の嫌度も得点に影響するようにした。嫌度1「何とも思わない」、嫌度2「嫌だが自分が直接被害を受けなければ別にいい」、嫌度3「すごく嫌だ」の3段階である。嫌度を判断することで注意者側は行為に対し、自分自身を結びつけて考えられるきっかけを得ることができる。

得点は「(自覚度1嫌度1の人数)×1+(自覚度1嫌度2の人数)×2+(自覚度1嫌度3の人数)×3+(自覚度2嫌度1の人数)×2+(自覚度2嫌度2の人数)×4+

(自覚度2嫌度3の人数)×6+(自覚度3嫌度1の人数)×3+(自覚度3嫌度2の人数)×6+(自覚度3嫌度3の人数)×9=得点」と設定する。他にも、ゲームの目的に応じて様々設定が可能である。

(8) 振り返り ゲーム終了後、プレーヤは振り返りシートを記入する。その後のプログラムとして、迷惑行為防止に関するポスターづくりとコンテスト(評価)、ポスターをもとにした社会的迷惑の解決方法についてのグループワークを実施する。ポスターは大学の講義での実施においては翌週までの課題とし(2週に分けて実施できる場合)、迷惑行為を抑制するためのキャッチコピーを含めるように指示する。

コンテストでは、全員分のポスターを会場(講義室など)の机の上に並べる。次に、参加者(プレーヤ)はキャッチコピーにインパクトがあるものに赤シール、デザインが良いと思ったものに青シールを貼るよう指示する。シールは赤シール2枚、青シール2枚の計4枚を各自に配布する。全員が貼り終わったら多く貼られたポスターの作者には内容の説明をしてもらう。

グループワークでは、5名程度に分かれて、コンテストで感じたこと、ゲームから感じたこと、迷惑をなくしていくにはどうしたらよいかなど自由にカードに書き出し、内容の近いもの同士をグループ化して模造紙に整理し、グループで分析する。

2-3 大学教育における実践事例

A大学の2004年度の「共生社会行動論」を受講する2年生42人を対象に実施した。実際のゲーム行程は、導入・迷惑行為シート記入(15分)、資料配布・ゲームの説明(10分)、ゲーム(40分)、振り返りシート記入・ポスター説明(15分)の80分を要した。翌週、コンテスト(25分)、グループワーク(50分)、解説(5分)に80分を要した。以下、振り返りシートにおける自由記述から、項目別にプレーヤのゲームに関する評価をまとめる。また、迷惑行為の記入内容の例を表2に示した。

注意される側(迷惑行為者)の視点 振り返りシートから、「納得した」「反省する気持ちになった」と感じる人もいれば、「不快で腹が立った」「反抗したくなった」「相手が言うことは正しいが素直に納得できない」と、注意されることの否定的感情も多々見られた。また、「厳しく言われなかったし相手に敵意が感じられず思ったより嫌な感じを受けなかった」など、嫌だと思ふ度合いが人によって異なることが明らかになった。

「反省するきっかけを与えられ、自分の行為について見直すことができた」「否定されるより何か提案された方が歩み寄りしやすい」など行為者になってみて注意される気持ちが変わったり、注意に必要な要素に気づいたり、自分について見直す契機にもなってい

表2 迷惑行為の記入内容(例)

NO	自覚度	場所	対象者	行為	状況
1	3	電車	若い人	大音量で音楽を聴く	音が漏れて周りの人が気にしている
2	1	家	隣人	夜間の楽器演奏	うるさくて寝られない
3	2	道	不特定多数	ゴミのポイ捨て	見ている気持ちよくはない
4	1	駅前等	不特定多数	違法駐車	車線を一車線ふさいでいる
5	2	電車	中年サラリーマン	電車内で大声で話す	満員電車内で電話で怒る
6	1	路上	中高生	自転車の二列走行	車が通ると危険

た。

注意する側(迷惑認知者)の視点 「やはりゲームでも注意するのは気が進まない」「相手にどうしたら納得してもらえるのかというのは意外と難しい」「注意することは非常に勇気が要ること」といった注意に対する困難さや、「ちゃんと相手と向き合えば納得してもらえる」「命令形はよくない」など注意を肯定的に捉える意見も挙げられた。「わかっているもついで、という人が多いように思った」という意見から、自覚度の設定により反論が限られてしまう場合も見られた。

反論について どんな反論をしたかという問いに対しては、自己中心的な反論、仕方がない、他にもやっている人はいる、という意見が多数みられた。「実際その行為をしている人を想像してそう思っているだろうなということも反論した」という、本ゲームの趣旨に沿った記述も見られた。ゲーム中の記録シートからは、「だって」「ちょっとだけ」というキーワード、「疲れる・面倒・吸いたい・しゃべりたい・楽しみたい」「みんなもしているじゃん」「灰皿・ゴミ箱がない」「急いでいて時間がない」という規範や状況の制約を理由にした具体的反論、「歩かないで吸うから・子供がいる時は吸わないから」といった条件付きの反論もあった。

次に、コンテストではプレーヤ各自が図3、図4のようなポスターを作成し、その評価を行った。

グループワークでは、コンテストで感じたこと、ゲームから感じたこと、迷惑をなくしていくにはどうしたらよいかなど自由にカードに書き出してもらい、内容の近いもの同士をグループ化する、いわゆるKJ法のように分析を行った。例えば、グループAでは、迷惑行為とポスターとの2つに分けたまとめをした。迷惑行為については、いくつか書き出した迷惑行為について原因と対処、感じたことが記述され、「友達がし

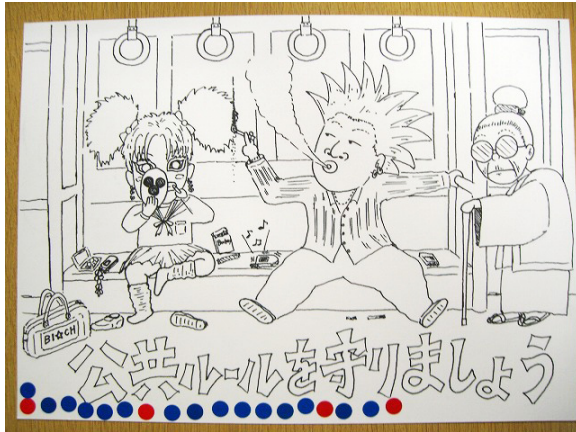


図3 プレーヤが作成したポスターの例 (1)



図4 プレーヤが作成したポスターの例 (2)

ていたら一緒にやるのではなく注意」「子供は大人の姿を見て真似する」「一つでは小さな迷惑でも重なれば大事になることを意識. 大事になってからしか間違っていたことに気付けない現状」などが挙げられた。ポスターについては、色・フレーズ・貼る場所など効果的だと思うもの、「自覚につながる」「注意できなくてもポスターなら」「ポスターを見た人は何割くらいの人が改善してくれるのだろう」とポスターの効果についてまとめられた。

各グループが様々な視点から迷惑を見つめることができたといえる。迷惑行為への対応などには独創的な考えも見られ、グループのメンバーで話し合いながらまとめていく過程で様々な学びがみられたと評価できる。

2-3 考察

本事例により、説得納得ゲームが迷惑行為の問題を扱うことができること、また『SNG: 迷惑撲滅』が迷惑行為を検討するツールとして機能することが確認された。注意者の振る舞い方により、同じ行為への注意においても反論や対応が違ってくることがみられたが、

このことは説得納得ゲームの本質を踏襲している。

『SNG: 迷惑撲滅』は、迷惑行為の抑制をテーマとした教育プログラムやワークショップへの利用など、幅広い用途が考えられる。また、社会的迷惑における迷惑行為者と迷惑認知者との相互作用にかかわる研究ツールとしても利用可能である。状況の設定と行為者と認知者（注意者）の認知・行動の測定により、迷惑行為の社会的相互作用を扱う研究ツールとしても期待される。

3. 反環境配慮行動の抑制 (事例2)

3-1 目的

事例1では、被説得者である「行為者」が「社会的迷惑」に関するアイデアカードをもち、説得者が「行為者」に対して、行動を抑制させる「注意行為」を行った。既述のように、このプロセスに関するゲームデザインは説得納得ゲームのフレームを大きく飛躍させることとなった。すなわち、オリジナルでは促進すべき行動の内容を説得者がもっていたのに対して、社会的迷惑を扱ったルールでは被説得者に属する抑制すべき行動が課題となった。

ここで、説得納得ゲームが最初に取り扱ったテーマである「環境配慮行動の普及」に再び目を向けてみよう。本論文の冒頭で述べたように、環境配慮行動につながる行動を説得者が多くの他者に説得するオリジナルのルールに対して、個々のプレーヤが「実行できていない」行動（反環境配慮行動）の抑制をルール化する。プレーヤは、普段実行できていない環境配慮行動（「やめられない」反環境配慮行動）を想起し、それをカードに書く。このカードは被説得者の役割の時に使用し、ゲーム中に説得者が自分のところにやってきたら、カードに書かれた内容を説得者に説明する（たとえば、買い物袋もっているのに使わずにレジ袋をもらってしまう）と、説得者によってその行動をやめるように説得される。それに対して「なぜやめられないか」を説明し、やめようと思えたら納得を相手に伝える。

納得の表明については、際限なく相手の説得を受け入れるのではなく、日常の中で一度に行動を変化させるのには限度があるとの発想のもと、納得の可視性と透視性を設定する。従来の説得納得ゲームの実施上の問題点として、「どのような状態が納得した状態か」ということが挙げられていた（杉浦・吉川, 2007）。『SNG: 販売編』（杉浦・吉川・鈴木, 2006）のように、販売と購買の関係であれば、「納得」は「手持ちの金額の範囲内で必要なものを買う」と定義できるが、オリジナルでは、プレーヤの裁量で制約なく「納得」を表明することができた。このルールに対して、『販売編』の発想をオリジナルに導入することが考えられる。す

表3 シールの種類と得点

シールの種類	得点
獲得した青シール (納得してもらえた)	+2点
獲得した赤シール (拒否された)	-1点
手元に残った青シール	+1点
手元に残った赤シール	-1点

表4 条件別の納得・拒否頻度の平均と (SD)

	納得	拒否
促進 (前半)	3.3 (1.2)	1.2 (1.1)
抑制 (後半)	1.7 (1.2)	1.3 (1.1)

表5 振り返り項目の平均値・SDと因子分析結果

振り返り項目	平均値	SD	I	II	III
1) 説得する時、相手の反応から自分のアイデアについての新しい発見があった	3.79	.91	.89	.09	-.15
2) 相手とのやりとりで、新たな知識を得ることができた	3.79	.88	.82	-.05	.22
3) 説得されるとき、相手に自分の考えを主張することができた	3.62	.74	-.13	.88	.10
4) 相手の説得に対して、うまく反論できた	3.18	.87	.18	.81	-.24
5) 自分の説得に対する相手の反論に妙に納得してしまうことがあった	3.76	.90	-.20	-.26	.80
6) 自分の説得に対して、全体的にみて相手はうまく反論していたように思えた	3.50	.86	.27	.12	.78

なわち、「納得」を一定量のシールに置き換え、残ったシールは、勝敗を決める得点計算にプラスされるルールである。

以上より、この事例では、説得納得ゲームを従来型の行動促進と事例1を模した行動抑制の両方を順番に実施し、納得の可視性と透視性を実現するルール設定とあわせて、実践を通して考察する。

3-2 方法

環境配慮行動の普及を目指したゲーミングとして説得納得ゲームを行動促進と行動抑制の観点からデザインした。A大学の2006年度の環境関連の講義において36名がゲームに参加した。

アイデアの作成 他者に実行を勧める (やらせる) アイディアを考える。このアイデアをもとに、それとは逆の行動 (分かっちゃいるけど、やめられない) を作成する。例えば、環境をテーマに説得納得ゲームを実施する際に、「レジで袋をもわらない」という実行すべき課題から、「レジで袋をもらっている」という行動記述を作成する。

手順 最初に、オリジナルルールに基づく「『やらせる』説得のフェイズ」を各役割10分間ずつ行う。説得者は、自分のアイデアを相手が実行するよう説得する。

次に、「『やめさせる』説得のフェイズ」を各役割10分間実施する。説得者は対象となるプレーヤを選択し、プレーヤがもつ「やめられない行動」をやめるよう説得する。

得点 プレーヤには、青と赤のシール (直径8mm) が10枚ずつ与えられる。このシールは被説得者の役割の際にのみ使用し、相手の説得に納得できたら青のシールを、納得できなかったら赤のシールを、理由を告げながら相手のアイデアカードに貼る。ゲーム終了時に表3により得点化される。

表6 説得・被説得内容への行動意図の規定因

	説得内容	被説得内容
新知識獲得	.38 *	.47 **
自己主張	.29 +	.04
他者の反論	.16	-.06
R ²	.26	.23

** $p < .01$, * $p < .05$, + $p < .10$

3-3 結果と考察

前半の行動促進と後半の行動抑制における説得プレーヤの納得 (青シール) 獲得数と拒否 (赤シール) 獲得数を比較すると (表4)、促進条件の獲得数納得の平均値 (M=3.3) よりも、抑制条件の納得獲得数の平均値 (M=1.7) の方が低くなっていた。これは、抑制条件の説得では、被説得者に応じて説得内容を変えなければならず、自らが持つアイデアを説得する促進条件よりも、説得がうまくいかなかったことを示唆する。

次に、ゲーム中の行動に関する振り返り項目6項目を分析した (表5)。I「新知識獲得」、II「自己主張への評価」、III「他者の反論への評価」の3つの尺度を単純加算により構成し、「自分が説得した内容への行動意図」および「自分が説得された内容への行動意図」 (いずれも単項目) を従属変数として重回帰分析を行った (表6)。

その結果、新しい知識を獲得できたと評価するプレーヤでは、説得内容および被説得内容について、行動実行への意図が高くなっていることが示唆された。

4. 討論

4-1 迷惑行為の抑制を扱うということ

行動の抑制について、社会的迷惑をテーマに、迷惑

行為の抑制について学習できる教材を、説得納得ゲームのフレームを拡張することで実現させた。ここでは抑制すべきとされる迷惑行為における「迷惑」について考察してみたい。

実社会で至るところで目にする迷惑行為を何とかできないかという問題意識が本研究の発端であった。人々が共生していくためには「公衆道徳」や「思いやり」は大切な要素であり、迷惑をかけないことは重要と考えられる。一個人として周りを動かしていく行動を起こすことは難しいが、本研究では迷惑行為をゲーミングによって体験的に考える教材を開発することで、迷惑行為についての学習の新たな展開を目指した。

ゲームを実施することで、迷惑行為や注意について立場に応じた認識が理解できるようになり、迷惑行為への対応のしにくさについての現状が浮き彫りとなった。また、注意者と行為者の役割を演じることで、それぞれの立場から感じることや効果的な注意に対する考えをプレーヤがもつことができることもわかった。さらに振り返り（ディブリーフィング）によってプレーヤは現実の経験とゲームの経験を照らし合わせながらより深く迷惑行為について考えていくことができた。ここで、本ゲームは「迷惑撲滅」という名称を使っているが、果たして迷惑行為を撲滅すればそれで良いのかということについて今回の事例をもとに考えてみたい。当初は、不快な感情を生起させる迷惑行為がなくなれば良い、という意図からこの名称をつけた。しかし、迷惑行為といっても、人によって様々な捉え方があること、そして迷惑だと思ふ基準も違うことなどがゲームを実践することにより明らかになった。行為者の反論に納得してしまったり、行為者以外にも発生要因があることに気づかされたりすることもあった。

今回のゲームの実践で扱った「撲滅」の対象となる「迷惑」は、反社会的行動（社会の期待から逸脱する行動）を指していた。一方で、本ゲーミングからは次のような点も示唆される。すなわち、日本語で「迷惑」というと別の意味もあり、人は誰もが「迷惑」をかけながら生きているところがあるという点である。

例えば、介護現場で被介護者が介護者に向かって「迷惑をかけてすまない」と口にすることがある。これは「迷惑行為」なのだろうか。被介護者は迷惑をかけていると思っているが、介護者からしてみれば、そのように感じていなかったりする部分があるだろう。また、「迷惑をかけたくない」との思いから、自分の中に閉じ込め、周りに伝えないでいることが、最悪なケースとして事件等につながってしまうケースもある。

「迷惑をかけてすみません」「いいんだよ」などの会話を耳にすることがあるが、この言葉には、「そのくらい気にしないで、迷惑かけていいんだよ」という思いが含まれているように感じられる。迷惑を周りが受け

止め、補いながら人間関係を築き上げていくことが私たちの社会では必要といえる。

迷惑だからやめて欲しいと、「相手が悪い」との感情のみで相手を見ることは、逆の立場からすれば良い気分は生じないだろう。迷惑だと思ふ基準は人それぞれ違ふし、どこからが反社会的かの線引きが難しい場合もある。自分のものさしだけを使って押し付けるのならば、相手のものさしには当てはまらず、トラブルが生じる可能性もある。迷惑だと何がなんでもやめて欲しいと主張していくことは、周りとの関係を乱し、結果として自らの利益が損なわれることもあるかもしれない。「迷惑行為」にも様々な見解があること、それは誰にとっても迷惑だと思われることもあるかもしれないし、一部の人にしかわからないことかもしれない。その基準の合意点を具体的に明らかにすることは今後の課題であるが、それ自体が学びの対象となってもいえるだろう。ある人にとって「迷惑」との認識を生じさせている原因を共有し、そこでの相互の利害を話し合い、調整していくことも場合によっては必要である。そういった点で、迷惑を一方的に「撲滅」させるのではなく、どういった利害対立があるのかを踏まえ、なぜ迷惑をかけるのかの相互理解のための場作りとしてのゲーミングも重要となってくるだろう。

『SNG：迷惑撲滅』は、行為者と注意者の立場になることで、普段迷惑だと感じている人にとっては行為者の気持ち、普段行為をしている人にとってはいかに迷惑であるかが感じられ、迷惑問題について考えていけるゲーミングとなった。今後さらに現状のルールにおける問題点を把握し、大学はじめ市町村など地域の協力によって学校現場等でゲームを実施する場を設け、迷惑についてみんなで意見を交わしていくことが望まれる。大学の講義による実施では、導入やゲームの実施もスムーズに行うことができたが、様々な年齢、人々の集まりの中では、注意することやされることに対し、拒絶を示す人も現れるかもしれない。迷惑行為を扱うこと自体のプレーヤにとってのある種のやりにくさについては、導入やディブリーフィングによって、ゲームの目的や意味をプレーヤにいかにか伝えられるかによって解消していく必要がある。「迷惑行為をやめてもらうアイデア」を説得するという可能性もその一つとして挙げられるように、いろんな現場での実施に向けて、それぞれルール変更やディブリーフィングの対応が必要になるだろう。

4-2 行動の抑制プロセス

これまでの説得納得ゲームは、行動を促進させるテーマで行われることが多かった。そこでは、説得者が提案する内容の行動について被説得者が行動を実行するか否かを検討する。被説得者のところには別々の説得者が次々に説得しに来るので、それぞれの説得者

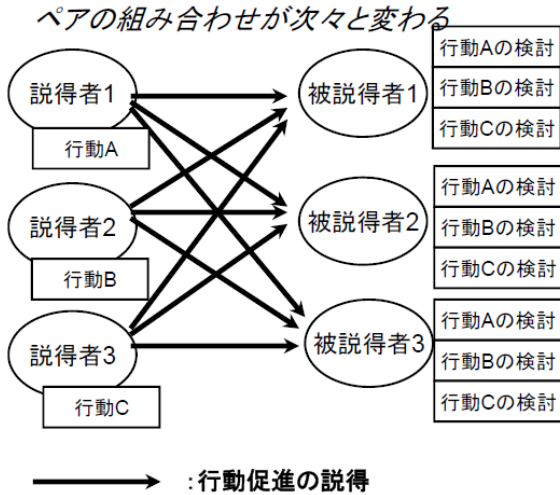


図5 オリジナルにおける説得者と被説得者が検討する行動内容の模式図

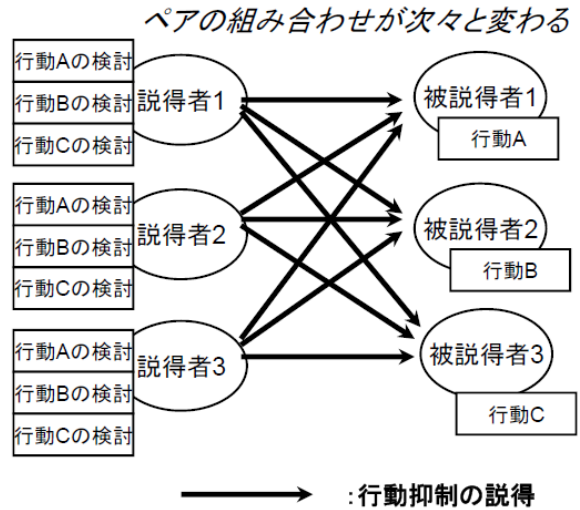


図6 本研究における説得者と被説得者が検討する行動内容の模式図

が提案する行動について順次検討することになる（図5参照）。環境配慮のような向社会的行動や、健康増進のような個人にとって望ましくなるように、行動習慣を変容させることである。一方で、説得納得ゲームは、相手の説得を断ることがゲームとしての要件をなしていた。このため、実際には「望ましい」行動も、それを否定しなければならなかった。もちろん、この「否定」こそ、「常識」を否定的に捉え、その本質を見抜く学習として優位な点であった。

一方、今回提案する「行動抑制」は、プレイヤーが「なかなか実行に移せない」と認識する行動を自ら挙げ、それに対して他者が実行に移すためのアドバイスを行うことに主眼がある。そして、被説得者のところについて初めて、説得すべき行動を知ることになる。その結果、説得者は次々と被説得者のところにいき、相手の行為（「迷惑行為」や「やめられない行動」）を様々に知り、説得方法を検討することになる（図6）。説得者のこうした過程は、オリジナルに比べて説得行動の難度が上がることから、納得を得る割合は行動促進と比べて高くはならなかったが、説得納得ゲームにおける行動抑制のシステムは応用範囲が広いと考えられる。オリジナルの説得納得ゲームと各事例のSNGのやりとりによりについては、表7のように整理できる。行動抑制の事例についていえば、他者それぞれの実行したくともできない行動について実行するようアドバイスを送るのは一種のカウンセリング活動ということもいえるだろう。そういった点では、今回の事例はいずれも社会的な問題を取り上げているが、個人的に行動変容が必要なテーマでのゲーミングの実施も興味深い。また、社会的迷惑は、説得者（注意者）自身に被説得者（迷惑行為者）の行為の影響が及ぶ（迷惑を被る）という点で、影響が及ばない場合と比較することもできる。

表7 各事例とオリジナルとの観点別相互比較

	オリジナル	社会的迷惑 (事例1)	行動抑制 (事例2)
アイデアカードの内容	説得すべき内容	迷惑行為の内容	被説得者の行動・習慣
アイデアカードの保持者	説得者	被説得者(注意される側)	行動・習慣の内容
働きかけの主体	説得者	説得者(注意する側)	説得者(他者の行動変容を促す)
説得者の目的	多くの人に行動実行を促す	迷惑行為の抑止	他者の行動についての「カウンセリング」
被説得者	新たな行動の実行を促される	迷惑行為をやめるよう促される	行動変容(促進・抑制)の働きかけを受ける

説得納得ゲームは、単なるコミュニケーションのトレーニング技法ではなく、ゲームにおける説得と納得のプロセスによる視点の交換から、個々人がもつ独自の経験や知識の接触と統合から新たな知識を統合するシステムとして構想されている。今後、説得納得ゲームの「協働知」の生成ツール（杉浦, 2007c）の側面に関連して、今回示された新たな知識の獲得と行動意図との関係も含めて、さらに検討を深めていく必要がある。

引用文献

生駒麻子 (2005) 「迷惑行為撲滅ゲーム」の開発と実践 愛知教育大学卒業論文 (未公開)
 西垣悦代 (2005) 「『SNG健康増進ゲーム』が健康に関する態度

- と行動に及ぼす効果」, 『日本健康心理学会第18回大会発表論文集』, 137.
- 杉浦淳吉 (2003) 「環境教育ツールとしての『説得納得ゲーム』」 『シミュレーション&ゲーミング』, 13, 3-13.
- 杉浦淳吉 (2005) 「説得納得ゲームによる環境教育と転用可能性」, 『心理学評論』, 48, 139-154.
- 杉浦淳吉 (2007a) 説得納得ゲームによる行動促進・抑制のプロセスデザイン 日本社会心理学会第48回大会発表論文集, 172-173.
- 杉浦淳吉 (2007b) 「説得納得ゲームを用いた悪質商法に関する学習教材の開発」, 『消費者教育』, 27, 113-122.
- 杉浦淳吉 (2007c) 「ゲーミングによる協働知の生成」, やまだようこ (編著) 『質的心理学の方法-語りをきく-』 新曜社 第18章, 270-281.
- 杉浦淳吉 (2009) 「説得納得ゲームによる経験の提示とその多様性の共有」 『愛知教育大学研究報告, 58 (教育科学編)』, 217-225.
- 杉浦淳吉・生駒麻子 (2006) 「説得納得ゲームによる社会的迷惑の検討」, 『日本社会心理学会第47回大会発表論文集』, 124-125.
- 杉浦淳吉・吉川肇子 (2007) 「説得納得フレームの統合的發展に向けて-松尾・坂元氏のコメントに対するリプライ-」, 『シミュレーション&ゲーミング』, 17 (2), 112-113.
- 杉浦淳吉・吉川肇子・鈴木あい子 (2006) 「交渉ゲームとしての『SNG (説得納得ゲーム): 販売編』の開発」 『シミュレーション&ゲーミング』, 16, 37-49.
- 吉田俊和・斎藤和志・北折充隆 (編著) (2009) 『社会的迷惑の心理学』 ナカニシヤ出版
- 柳澤邦昭・西村太志 (2009) 「他者との相互作用場面における他者選択に自尊心の差異が及ぼす影響-説得納得ゲームを用いた検討-」, 『実験社会心理学研究』, 49, 93-103.

注

- 1 本論文の一部は日本社会心理学会第47回大会 (杉浦・生駒, 2006) および日本社会心理学会第48回大会 (杉浦 2007a) において発表されている。事例1は第2著者の卒業研究 (生駒, 2005) として実施された。本研究をまとめるにあたり, 科学研究費補助金 (利害対立の調整プロセスと結果の受容に関するゲーミング研究, 研究代表者: 杉浦淳吉, 課題番号 21730493) の援助を受けた。

(2011年9月15日受理)