

説得納得ゲームによる経験の提示とその多様性の共有

杉浦淳吉¹

家政教育講座

Presentation and Sharing Diversity of Experience by Persuasion Game “SNG”

Junkichi SUGIURA

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

1. はじめに

1-1 説得納得ゲームとは

『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, 後述するように様々なテーマで実施されるようになってきている。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つのグループに分かれ, 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ーが勝者となる。

このゲームはコミュニケーション教育のツールとしての開発も進み, 消費者教育(杉浦, 2007c)や健康増進教育(西垣, 2005)など, 様々な分野で利用可能なゲームとして発展してきている(杉浦, 2005)。サトウ(2005)はこのゲームを『SNG』と呼び, ゲームの意義や名称について述べている。名称については, その後『SNG: 販売編』のように, 「SNG」の後にテーマをつけた名称が提唱されている(杉浦・吉川・鈴木, 2006)。

1-2 心理学的手法としての説得納得ゲーム

説得納得ゲームは社会心理学の応用的な要素がゲームに実装されており, 社会心理学の領域での活用が相対的に進んでいる。

西村らは相互作用場面における対象他者の選択を檢

討するための手法として一連の研究を行い, 異性意識の変化や(西村・相馬, 2005), 自尊心と他者選択との関連(西村・柳澤, 2006ほか)などを明らかにしている。従来の実験室実験に対して, プレーヤーの意思により他者を次々と選択する際に, 相互作用他者の特定や内容の確認も簡便に行えるため, さらに広い範囲への利用の可能性もあるといえる。尾崎(2008)は, 説得納得ゲームにおけるプレーヤーの説得方略を「コスト」と「機会」のトレードオフ関係にとらえ, より多くの他者に説得するのか(質より量), 一人のプレーヤーへの説得に時間をかけて説得するのか(量より質)の方略の違いを自己制御傾向の個人差による予測を試み, 制御焦点理論にもとづいて検討している。ここではSNGにおけるプレーヤーの説得方略が検討可能であることが示されている。西垣(2005)は説得納得ゲームを改変した『SNG 健康増進ゲーム』を看護学生に実施し, 健康に対する動機づけ, 健康統制感の変化, および実行に及ぼす要因を明らかにし, 健康教育における効果を確認している。ここでは, SNGのコミュニケーション内容へのコミットメントや態度・行動の変化の効果に焦点が当てられている。

さらに, 一般市民, 企業や行政, 専門家を対象とした講座や研修への利用も進んでいる。行政への職員研修ではオリジナルゲームに若干の改変を施すことで, 当事者にとっての問題の分析やコミュニケーション教育のツールとして利用可能であることが確認されている(杉浦, 2005)。

1-3 経験の提示と共有のための教育ツールとしての利用

以上のように, 説得納得ゲームは, 心理学の研究・教育や社会的活動にも貢献している。ここでは, 教育における発展的な利用として経験の提示と共有につい

て検討する。ゲーミングには、学びの目標が予め設定されているタイプの学習とは異なり、参加者それぞれが独自の学びを獲得することがその特徴として挙げられる（吉川，2008）。

そこで、本論文では、説得納得ゲームによって、人それぞれの学びの共有やそれを探るツールとしてのSNGの利用方法について検討する。すなわち、集団における経験の振り返りと共有に焦点をあてた説得納得ゲームの開発と実践について、2つの事例をもとに検討する。あるテーマ（説得すべき内容）の「説得」と「納得」に力点を置いていた従来の枠組みを拡張する。

ここで、従来の「説得」を他の概念に置き換えた例を紹介する。吉川は産業心理学の講義において「商品販売」をテーマとして「説得」と「断り」のプロセスを「価格交渉」に置き換えて実施している（杉浦・吉川・鈴木，2006）。川野（2004）は、市民講座において「個人的プロジェクト」をテーマに、3人のユニットでアドバイス役、聞き役、観察役を設け、相互に役割を交換する「アドバイス納得ゲーム」として利用している。他者選択のルールを割愛し、少人数のユニットによる役割演技や役割交換のゲーム性の特徴が生かされている。説得的コミュニケーションは、コミュニケーションの送り手と受け手とが非対称な関係にあるが、こうした関係は、「説明」なども含めて様々なバリエーションが考えられる。説得納得ゲームは、こうした非対称な関係のシミュレーションを実現するゲーミングだといえる。「迷惑行為への注意」と「納得」を扱った『SNG：迷惑撲滅』（杉浦・生駒，2006）もこれに位置づけることができる。

本論文では、経験の提示とその多様性の共有を目指した2つの事例をもとに、説得納得ゲームのバリエーションについて検討する。事例1では講義の振り返りにおける学びの内容のプレゼンテーションと納得に焦点をあてた『SNG：プレゼンテーション』を扱う。事例2ではゲーム経験に関するインタビューに焦点をあてた『SNG：インタビュー』を扱う。

2 プレゼンテーションと評価（事例1）

2-1 目的

説得納得ゲームにおいて相手からの「納得」を引き出す説得者の「説得」機能を「プレゼンテーション」に置き換え、相手からのコメントを引き出す機能としての実践を行う。これを『SNG：プレゼンテーション』と呼ぶ。

2-2 方法

筆者の担当によるA大学2004年度「コミュニティ環境（地域環境）」（2コース並行開講）において、講義全体の総括を説得納得ゲームによって行う。

この講義のカリキュラム上の目標は、以下のとおり

である。すなわち「コミュニティとしての地域における多様な次元での環境問題を現実的に理解し、主として地域住民の安全と健康を保全する実践的な問題解決の方途について学ぶ」であった。社会的ジレンマの構造や環境配慮への行動実践へつなげるような問題解決型の思考を多元的に理解することを目標として、ゲーミングによる演習に重点をおいた講義を計画した（表1）。

表1 コミュニティ環境の講義計画

回	内容
1	オリエンテーション
2	社会的ジレンマとしての環境問題
3	環境配慮行動の規定因
4	環境配慮行動の普及に向けた働きかけ
5	古紙回収ゲーム(廃棄物ゲーム)
6	廃棄物ゲームと二次的ジレンマ
7	エコ企画ゲーム(説得納得ゲーム)
8	エコ企画ゲームの振り返り
9	地域における環境ボランティアの活動効果
10	環境政策の導入と住民評価
11	市民参加による合意形成1
12	市民参加による合意形成2・まとめ
13	まとめ(説得納得ゲーム)

全13回からなる講義においては、第2回～4回ではテーマに関連する理論についての講義を行い、第5回～6回で社会的ジレンマについてのゲーミング、第7回～8回では環境配慮型商品の開発と普及をテーマとした説得納得ゲームを実施した。第9回～12回にかけては、環境問題に関するアクションリサーチや市民参加による問題解決の事例を、社会調査やゲーミングの方法を交えて紹介した。12回目の後半部で次のような演習活動を行った。すなわち、この授業で学んだこと・印象に残っていること、私たち地域住民が実践できる行動のアイデア、をまとめた。これは、講義最終回において講義全体の総括を目的とする説得納得ゲームの材料作りとして位置づけられた。ここで設定した内容は、当該講義の学部カリキュラム上の位置づけをそのまま用いた。については「コミュニティとしての地域における多様な次元での環境問題を現実的に理解すること」、については「地域住民の安全と健康を保全する実践的な問題解決の方途を学ぶ」という観点でそれぞれ対応させた。

についてのシートの一部のイメージを図1に示す。課題の内容の記述欄、および7名分の相手の納得度（「納得できない」：1点、「まあまあ」：2点、「納得できた」：3点）、コメントそしてプレゼンテーションに関する自己評価を記入する欄があり、一番下に「新たな気づいたこと」を記入する欄が設けられている。

の「実践できる行動のアイデア」については、オリジナルの説得納得ゲームの手順通りであり、ここでは「学んだこと」に関するプレゼンテーションとコメントの収集について検討する。

2 - 3 結果

説得納得ゲームのオリジナル・ルールに従い、それぞれのコース（62名，44名）で全体を2つに分け、一方はプレゼンテーション役、もう一方は聞き手・コメント役となり、10分ずつで両者の役割を交代した。前半の20分は のテーマを、後半の20分は をそれぞれ実施した。プレーヤは図1で示した記入シートをもち、プレゼンテーションの際に相手のコメントを集めてもらった。、とも5名以上のコメントを集めていたプレーヤが多数であった。

コミュニティ環境Ⅱ(地域環境)

①この授業で学んだこと 学籍番号() グループ() 氏名()

ポイント：コミュニティとしての地域における多様な次元での環境問題を現実的に理解すること

【学んだこと・印象に残っていること】

【理由】

【サインシート】 納得度 (1: 納得できない, 2: まあまあ 3: 納得できた) 自己評定 (1: 低~3: 高)

相手のグループ番号・氏名	納得度 (1~3)	コメント	自己評定 (1~3)
1			
2			
3			

図1 「この授業で学んだこと」シート(一部)のイメージ

以下、典型例を3名抜き出し、シートの内容を記す。

(1) Aさんの例

(学んだこと・印象に残っていること)

「地域環境とは、人々が集まって成り立っているため、なにか起こすためには、人の意見を聞いたり、自分の意見をどのように伝えるかが大切である。」

(理由)

「リサイクルやボランティアやゴミの回収方法など、地域の人に呼びかけるにあたり、ただ無理やり押しつけるのではなく、それをすることによる利点を説明し、納得して行動してもらえるようにしなくてはいけないため。また、他の人の意見(自分とは違う意見)を聞くことにより新しい考え方を知ることができ、もっとよい問題解決の方法をみつけることができる。」

(サインシート)

コメント1「(納得度3)ただ言われるだけでなく、みんなで理解できるのは良いこと」(自己評定3)

コメント2「(納得度3)人の意見をきくことにより新しい考え方を知ることが大切だと思う」(自己評定3)

コメント3「(納得度3)私もいろんな人の意見を聞いて新しいことを知っていくと思う」(自己評定2)

コメント4「(納得度3)人との意見交換は大切だと思います」(自己評定3)

コメント5「(納得度3)意見を言い合うことは大切だと思います」(自己評定2)

(新たに気づいたこと)

「みんなもこの授業では、他の人の意見を聞いたりすることが大切なんだってことを感じていたんだとわかった。新しい考えを聞き自分とはちがう考えを知ることによって自分の考え方もかわってきたりするのだと思う。違う意見を持つ人とは対立しあってしまうこともあるかもしれないが、そこをうまく説得したり、もしくは、他の考えを導くことにつなげていくことが大切なのだろうと感じた。話し合うこと理解し合うことが大切なのだみんな思っているのだとわかった。」

以上より、納得度も自己評定も概ね高く評価されており、他者の意見を聞いたり自分の意見を伝えたりすることに対して、プレゼンテーションする側もそれを聞く側も納得しており、反論は出されていないことがわかる。

(2) Bさんの例

(学んだこと・印象に残っていること)

「ビデオで紹介された、紙ゴミの分別の実態がとても印象に残っている。すべてのゲームを通して「他者あっての自分なのだ」ということを学んだ」

(理由)

「紙ゴミも、ごみとして捨てるだけでなく、その後の使い道もあることに自分自身が気付くきっかけになった。講義でただ説明されるよりも、ゲームという実践を通すことで、自己と他者との関わりや環境問題解決のヒントが、より自分の身になって理解できたと思う。」

(サインシート)

コメント1「(納得度2)実際に身のまわりで起こっている問題をゲームにしてみると、細かい問題点は隠されてしまう気がする」(自己評定1)

コメント2「(納得度3)私もビデオが印象に残っています」(自己評定2)

(新たに気づいたこと)

「私はゲームという実践を通すことで、環境問題の実態や解決のヒントがより身近になって理解できた」と

他者あっての自分なのだ」ということを学んだ。

ただ言われるだけでなく、その後の使い道もあることに自分自身が逆に気づかなくなり、分かりにくいという意見もあった。

ビデオを通して実践を通すことで、自己と他者の関わりやより自分の身になって理解できたと思う。

【サインシート】 納得度 (1: 納得できない, 2: まあまあ 3: 納得できた) 自己評定 (1: 低~3: 高)

コメント	自己評定 (1~3)
実際に身のまわりで起こっている問題をゲームにしてみると、細かい問題点は隠されてしまう気がする。	1
私もビデオが印象に残っています。	2

図2 Bさんの「学んだこと」の修正

思っていたけど、他のグループの人の中には、逆にゲームにしてしまうことで細かい問題が隠れてしまうという反対の意見もあった。人によって、色々な伝え方があるのだと思いました。エコ商品の企画が印象に残っているし勉強になった、という人が多かった。私自身もそのとおりだと思った。」

以上のうち、の内容に対して、ゲームの問題点が指摘され、そのことに対して、「逆にゲームにしてしまうと、分かりにくいという意見もあった。」と事後的に朱書きされ、自己評定が低かったことが注目される(図2の楕円および長方形の枠内参照)。

(3) Cさんの例

(学んだこと・印象に残っていること)

「NASAゲームがとても印象に残り、話し合いの大切さがわかった。ゴミの分別とリサイクルの重要性」

(理由)

「話し合いがうまくいったおかげで、正解率が上がったのが良かった。リサイクルする際、無駄なゴミが混じっていると、余分な作業が増えたり、リサイクル商品が不良品になってしまうので、ゴミの分別はとても重要だと思った。」

(サインシート)

- コメント1「(納得度3) たしかに~」(自己評定2)
- コメント2「(納得度3) まちがいない!!」(自己評定2)
- コメント3「(納得度3) その通り~」(自己評定2)
- コメント4「(納得度3) やっぱり、一人で考えるのじゃなく、みんなで話し合うことの大切さがわかった」(自己評定3)
- コメント5「(納得度3) そのとおり」(自己評定2)
- コメント6「(納得度3) チリも積もれば山となる！」

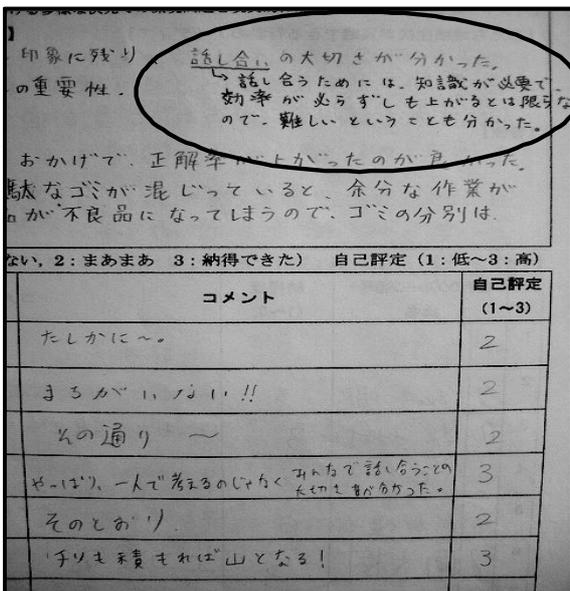


図3 Cさんの「学んだこと」の修正

(自己評定3)

(新たに気づいたこと)

話し合いは大切だが、必ずしも正解率が上がるわけではない。一人一人がそのテーマに関する知識をもっていることが大切。

以上のうち、新たに気づいたこととして、話し合いが必ずしも正解に導くとは限らないこと、テーマに関する知識が必要であることが述べられており、当初の記述の「話し合い」の箇所に対して、「話し合うためには、知識が必要で、効率が必ずしも上がるとは限らないので、難しいということも分かった。」と事後的に朱書きがなされていたことが注目される(図3の楕円枠内参照)。

2-4 考察

講義において学んだことや印象に残ったことはそれぞれ異なっていたが、単に試験やレポートとしてそれらを報告する事と異なり、受講者それぞれが何に注目し何を学んでいたのかを知る機会を提供できること、プレゼンテーションに対して納得度とコメントをつけることにより、それぞれの内容を受講者同士で評価し、成果を共有し合うシステムとして機能することが示唆された。

記入されたシートの具体例から、次のようなパターンの存在が示唆される。第1に、プレゼンする内容に対する肯定である。Aさんの例では、人の意見を聞いたり伝えたりすることの重要性について、巡り合った全員から肯定的なコメントが返されている。第2に、コメントに対する批判とそれによるプレゼンテーションの修正である。Bさんの場合、「学んだこと」として2つ挙げ、それぞれ1つずつのコメントを得ている。その1つに、ゲームを利用した学習についての批判的コメントがあり、ゲーム利用上の問題点についての気づきにより、問題をゲームによって表現し演習を行うことの留意点を意見の紹介によって行っている。第3に、コメントの内容に関わらないが新たな気づきが発見される場合である。Cさんの場合、コメントの内容には、話し合いにおける知識の必要性については言及されていない。しかし、「話し合い」の大切さを意識する一方で、話し合いには知識が必要で、必ずしも効率上がる訳ではないということを言及している。

3 インタビューによる経験の共有化(事例2)

3-1 目的

説得納得ゲームでは、次々に巡り合っていく説得相手からそれぞれが持つ独自のコメントを引き出す機能がある。このこと特徴を利用して、説得納得ゲームをインタビューのツール(『SNG:インタビュー』と呼ぶ)として活用することに重点をおいた利用方法を検討する。

3 - 2 方法

筆者が担当するB大学2006年度「共生社会行動論」において、全15回の講義のうち、『仮想世界ゲーム』（広瀬，1997）の説明と実施に5回，振り返りに4回を割り当てた（表2参照）。

仮想世界ゲームは，約40人が4グループ（豊かな「北」と「西」，貧しい「東」と「南」に約10人ずつ）に分かれ，約6時間にわたり，南北問題や環境問題をはじめ，集団間での葛藤や協調に関して多様な観点を学習しうるロールプレイングによる大規模なゲーミングシミュレーションである。ゲームの実施においては，講義の4回分として集中講義で行った。ここではこのゲームの振り返りに拡張した説得納得ゲームを用いた。

ゲームで学んだ経験を共有し，受講者自らが集約し提示することを目指し，最終的な成果としてA4サイズの「仮想世界新聞」の作成を課題とした。手順として～を4回の講義各回で実施した。

ゲーム展開の振り返りとゲーム構造の解説（講義）
 「仮想世界日記」から「新聞ネタのメモ」の作成
 『説得納得ゲーム：インタビュー』による取材
 「仮想世界新聞」の閲覧と評価

における「仮想世界日記」とは，ゲーム中の振り返りシートをもとにゲームで起こった出来事や感じたことを，あくまで主観的に，できる限り詳しく述べる課題である。個々の経験の記録と同時にゲームのクールダウンの役割ももつ。このレポートの中から「政治経済（食料確保，就労・賃金問題，企業活動，テロ・環境問題など）」，「社会（地域内での他のプレイヤーとの関係，印象に残った出来事など）」，「国際（他地域との関係，他地域の印象レポート，旅行記など）」，「投書（嬉しかったこと，ジレンマに感じたこと，悩んだこと，不安・告白など）」の4つを抽出し，記録する欄を設けた用紙（A4）を作成した。その後，5名前後のグループでカードの内容について順に紹介を行った。この段階で，新聞の構想を練り，他のプレイヤーに尋ねて

みたいこと（取材内容）を考えるように促した。

では新聞作成を目的とする取材として『SNG：インタビュー』と命名したゲームを実施した（名称については杉浦ら，2006を参照）。インタビューの質問を2つ考え，「インタビュー発言」，「取材者メモ」，「納得度」の記入欄を設けたカードを用いて，取材を行った。

なおととの間の第12回の講義では，「LOHAS」をテーマとして『アンゲーム』を用いた実習を行い，インタビューとそのメモをとる演習を行っている（アンゲームを用いたインタビューの演習は杉浦（2007d）を参照のこと）。

3 - 3 結果

受講者48名がこのゲームに参加した。全体を2つに分け，12分ずつインタビュアーとインタビューーを交代して演じた。インタビューの質問記述欄，および7名分の相手の番号，「インタビュー発言」，「取材者メモ」，納得度（1～3点）を記入する欄があった。このゲームをもとにした仮想世界新聞の作成が講義の最終的な課題であり，その作成に必要なインタビュー発言は概ね収集されていた。以下，インタビューの質問と発言の具体例を紹介する。なお，コメントの記述はメモとしてひらがなが使われている場合もあるが，適宜漢字に置き換えて表している。また，発言内容後の括弧内は，対象者の仮想世界ゲームにおける所属地域を示す。

（1）Dさんの例

（インタビュー）「豊かな地域なら貧しい地域，貧しい地域なら豊かな地域に対してどんな印象を持ちましたか」

- 1 「南の地域が他地域に対してすごい要求をしていた（納得度1）」（東地域）
- 2 「ピリピリしていてこわかった。食料を安くしないとかわない。敵対心を持たれている感じ。2セッション目で『ありえないくらい困っている』といわれた（納得度1）」（西地域）
- 3 「北ははじめ断られた印象，東はせっぱつまってこわい，西ははじめから（納得度2）」（南地域）
- 4 「2シムも出して食料を買いに行っているのに待ってるなんてお金を少しでもむこうからとってやろうと思っていやみを言うようになっていた。最初から不満（納得度2）」（東地域）
- 5 「南は相手（西の）企業のことを教えてくれる情報源，でもつめたい。脅してきていや。東はリーダー中心になってすごい。（納得度2）」（北地域）
- 6 「初め，企業が回っていない時に一気に人が押し寄せてきて恐かった。3，4で豊かさが逆転して（うわさ），テロのリスクがある分，不利だと思った。団結していてすごい（納得度2）」（西地域）

表2 共生社会行動論の講義計画

回	内容
1	オリエンテーション
2	ゲーム実習1:『NASAゲーム』
3	ゲーム実習2:『廃棄物処理ゲーム』
4	ゲーム実習1, 2の振り返り
5	ゲーム実習3『仮想世界ゲーム』の説明
6～9	ゲーム実習3『仮想世界ゲーム』
10	仮想世界ゲームの振り返り1
11	仮想世界ゲームの振り返り2
12	ゲーム実習4『アンゲーム:LOHAS』によるインタビュー実習
13	ゲーム実習4『説得納得ゲーム:インタビュー』による仮想世界新聞の取材
14	仮想世界新聞の発表会
15	まとめ:ゲーミングによる協働知の生成

北 4 仮想世界新聞

北 4

▶▶ 世界・地域・個人どれが一番大事？

次に、この仮想世界ゲームの中で、個人の利益、地域の利益、世界全体の利益のどれに重点をおいていたかを尋ねてみた。

N	地域	とにかくまずは、利益をあげて自分の地域を豊かにしたいと思った。それで余裕が出来たら徐々に世界のことも考えていこうという感じ。テロや環境問題の回避に必死になっていたから、個人の利益は考えている余裕が無かった。
E	地域	同じ貧乏な南地域より少しでもお金が入るように、と考えていた。地域全体で豊かになりたい。世界、個人は考える余裕が無かった。
W	個人	環境問題に寄付したりはしていたが、世界のことはそれ程気にしていなかったと思う。地域内はもう皆お金を持っていたので心配いらなかった。あとは自分の資産をどれだけ増やして残すかということを考えていたかも。
S	個人	地域全体と言うよりは、個人の資産を増やして、豊かな地域の人達に追いつきたかった。世界・環境については、自分の地域に企業がなかったので特には気にせず。見て見ぬふり。

各地域の代表者に質問をしたところ、答えが見事に「個人」と「地域」の2つに分かれた。もちろん同じ地域内でも人によって何に重点を置いていたかは異なると思うので、これは単なる一例に過ぎない。しかし、それにしても「世界」と答えた人が一人も居なかったのには驚いた。2度の環境汚染が起きたはもしかしたらこうした意識の現われなのだろうか。

図4 Dさんのインタビュー にもとづく仮想世界新聞の記事

(気づいたこと) 記述なし

(インタビュー) 「個人の利益と世界全体の利益どちらに重点が豊かな地域なら貧しい地域、貧しい地域なら豊かな地域に対してどんな印象を持ちましたか」

- 1) 「個人、佳境は企業がなかったのを見て見ぬふり、豊かな地域に追いつきたかった。(納得度2) (南地域)
- 2) 「地域、同じ貧乏な南より少しでもお金が入るように。少しでも豊かになりたい。びんぼうと見られるのは嫌(納得度2) (東地域)
- 3) 「企業、地域 世界、利益をあげて地域を豊かにしたかった。個人のことを考える余裕なし(納得度2) (北地域)
- 4) 「個人、世界はあんまり気にしてなかった、地域は皆お金を持ってた(納得度2) (西地域)

以上のコメントをもとに作成された仮想世界新聞の内容のうち、インタビュー について図4に示す。個々のインタビューのメモ内容がインタビューによって補足・整理されて示されていることがわかる。また、各地域の「代表者に質問」したとしているが、個人によって何に重点を置いたかは異なり、例示であることを断っている。

(2) Eさんの例

(インタビュー) 「他の地域について、特に印象に残っているかけひき、噂、恨み、うらしかった援助な

どがあれば教えてください」

- 1) 「北西とのかけひきは必死だった。南は金持ちというウワサ うらやましい(納得度3) (東地域)
- 2) 「政党で旅行中、東にドアを閉められた(納得度3) (西地域)
- 3) 「企業が冷たくて文句を言い合っていた。主に北。(納得度3) (東地域)
- 4) 「西が融通きかせてくれた(納得度3) (東地域)
- 5) 「9枚2シムの食料! 北の「労働力のかわりに株を」にビックリ(納得度3) (東地域)

(インタビュー) 「自分の仮想世界人生を、単語か四字熟語か慣用句か川柳で表してください。その表現した理由も教えてください。」

- 1) 「『出る杭は打たれる』協調大事! 納得度3 (東地域)
- 2) 「『郷には入れば郷に従え』進む方向を考えつつ・・・。あんまり我を通して・・・(納得度3) (北地域)
- 3) 「『協力』必要! (納得度3) (北地域)
- 4) 「『協力』地域の協力があって生きられた! (納得度3) (南地域)
- 5) 「『波瀾万丈』テロになって(貧)。農園主、宝くじで(富)。(納得度3) (西地域)
- 6) 「『おそろしい 東と南 テロ起こす 北西金を吸いとられ』(納得度3) (西地域)

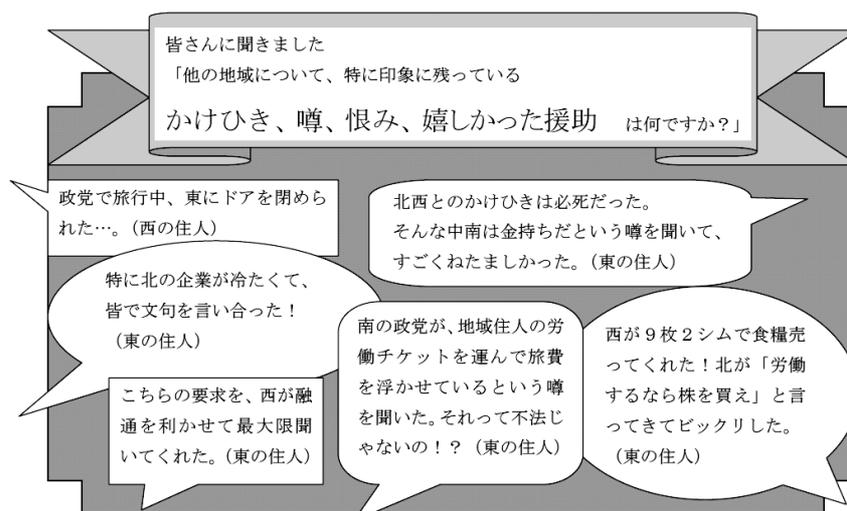


図5 Eさんのインタビュー にもとづく仮想世界新聞の記事

7)『利益』自分や西の利益を追求(納得度3)。(西地域)

(気づいたこと)

『恨み』『人生を表現』という、楽しんで考えられる内容だったので、かなりいいコメントをもらうことができた。ただ、インタビューはなぜか声をかける人が片っ端から東の人で、コメントが偏ってしまったのが残念です。」

以上より、Eさんにおいては、次の点が注目される。第1には、インタビュー内容をそのまま生かす形で仮想世界新聞を作成していたことである。第2には、インタビューにおいて対象者が偏っていたことを自覚しており、インタビューにおいてはそれを改善していることである。

(3) Fさんの例

(インタビュー)「個人目標の配点を、そのようにした理由は。またゲーム中に変わった場合は、変えた理由は何か。」

以下、インタビュー発言欄は得点のメモが中心で、取材者メモを抜粋する。

- 1)「役割もついていないので、権力より資産と人望を重視(納得度2)。(西地域)
- 2)「資産は最初からあったので、そんなにがんばらなくても。(納得度2)。(北地域)
- 3)「時間が足りなくて話があまり聞けなかった(納得度1)。(北地域)
- 4)「資産をもっているから、高い点数。目標できる(納得度2)。(北地域)
- 5) (記述なし、納得度1)。(南地域)
- 6)「資産10、生存10(納得度2)。(南地域)
- 6)「表彰W2位(納得度2)。(北地域)

(気づいたこと)「配点は資料を持っていないとスムーズに答えにくかった。(思い出しながら)豊かな地域と貧しい地域とで異なるかと思ったが、地位というより

も個人の価値観によって異なるようだった。

(インタビュー)「あなたの地域の雰囲気はどのようでしたか。また、ゲーム中、他の3つの地域にはそれぞれどのような印象をもっていましたか」

- 1)「落ち着いていた。ガツガツしていない。北 団結してない、自由楽しそう、個人。取材者メモ：北の個人主義はバラバラというよりも自由で楽しそうと感じている。(納得度2)。(西地域)
- 2)「死なないから平和。東 必死、一致団結、こうしよう。取材者メモ：豊かな地域=食料はあるので、まず平和(納得度2)。(北地域)
- 3)「全体、協力ない、個人的、農(園主)どうしてまとまる。南(悪)食料かわん、西 協力したかったけど。(納得度2)。(北地域)
- 4)「いごごち(良)、政党いきき安心。北 食料高、つめたい 悪くなかった(納得度2)。(南地域)
- 5)「政(党)中心、なかよし。西 よい、北 冷たい、(食)安い、労働。(納得度2)。(南地域)
- 3)~5)の取材者メモ「北からみると、南の交渉態度はあまり良くない感じ。南のほうも、北に冷たい印象」
- 6)「お菓子のために協力、東 仲がいい、必死。(納得度2)。(北地域)
南企業、地域 世界、利益をあげて地域を豊かにしたかった。個人のことを考えるよゆうナシ(納得度2)。(北地域)
- 7)「個人、世界はあんまり気にしてなかった、地域は皆お金を持ってた(納得度2)。(西地域)

(気づいたこと)「個人目標のほうは、あまり地域の共通的是なかったが、こちらは地域によって感じ方が似ていた。特に、北と南の食料の交渉時のやりとりによる印象が面白かった。交渉が上手いかなないと、互いによくない印象をもってしまうようだ。」

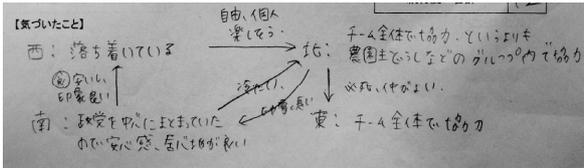


図6 Fさんのインタビュー時のメモ

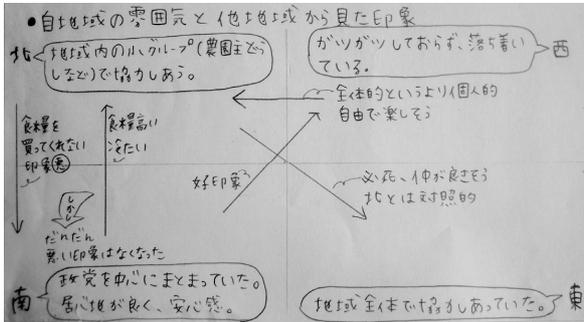


図7 Fさんの仮想世界新聞における図示

以上よりFさんは、インタビューの内容から、気づいたこと」として直後に概念化をはかり、さらに仮想世界新聞の記事として、それを深化させている。DさんやEさんのように、インタビュー内容をそのまま活用するという例と対照的である。

3 - 4 考察

説得納得ゲームでは従来、働きかける側（説得者）がもつ情報をいかに相手に伝え、納得を引き出すかという点に重点が置かれていた。そうした点では、事例1の『説得納得ゲーム：プレゼンテーション』は、従来型の説得納得ゲームにおいて、「相手に伝える」ことを強調する内容であった。すなわち、「伝える内容」が相手のコメントにより補強されていた。それに対して、事例2で扱った『説得納得ゲーム：インタビュー』では、働きかける側がもつインタビューの質問内容、すなわち「問い」を適切に相手に伝えなければならぬことは従来と同様であるが、相手の回答により問いにかかわるテーマを構成するという点では、「問い」に対する「答え」をインタビュー内容によって新たに構成していくという点で、従来の説得納得ゲームに新たな機能が付け加えられたといえる。

ここで「新たに構成していく」という点について言及しておく。それはインタビューにおけるサンプリングの問題である。従来の説得納得ゲームでは、説得者がもつ説得内容が「断り」や「納得」にかかわるコメントによって補強されることにつながったり、その内容が説得相手の偏りによって受ける影響は少ないといえる。一方、「問い」に対する「回答」が新たに構成されるという観点に注目すると、偏った内容で問いに対する回答（ここでは仮想世界新聞の記事）が構成されていく可能性があるという点である。「問い」に対する仮説を事前に考えたり、対象者に偏りがいないか（こ

では仮想世界ゲームの際の所属地域など）、サンプル数が少ない場合に過度な一般化を行わないよう注意を促すなどの配慮も場合によっては必要となってくるだろう。

経験学習の振り返りは、記述ベースでは経験が個々人とどまり、討議ベースでは経験の分かち合いは可能となるが、発言の記録や集約の方法が課題となる。今回の振り返りは、経験を「新聞」という読者を想定した枠組みを提示すること、その内容を説得納得ゲームにより作りあげていくことにより、経験の提示と共有化が行われた。仮想世界ゲームは、ゲーム自体が大規模で学ぶべき事が多いが、説得納得ゲームを発展させたシステムを用いることで、その経験を有効な形で提示し、共有することが可能となった。また参加者が多人数であることを有効に働かせることもできる。

4 . 討論

4 - 1 協働知の生成ツールとしてのSNG

説得納得ゲームは、知を生成し、継承する道具としての特徴をもつ。このゲームを教育プログラムとして発展させる際には、このアイデア開発が重要なプロセスとして位置づけられていた（杉浦, 2003）。実践が求められる行動をテーマとする場合、参加者自らがアイデアを考え、評価しながらゲームの材料を作成するプロセスは、それ自体がレヴィン（K. Lewin）のいう「集団討議法」としての学習効果をもち、後に役割として行う説得の論拠を考える準備にもなる。本研究においては、このアイデア開発のプロセスが、経験の記述といえる。とりわけ、インタビューに関して、他者を前提とした「問い」を立てることは、経験の振り返りににおいて重要な役割を果たすといえる。その上で、経験の振り返りをナラティブとして発生させ共有するためのシステムとして説得納得ゲームが位置づけられるといえる。

ところで、今回の実践ではゲームとしての勝敗は問題としなかった。納得度や自己評定などを利用して勝敗を決めることはできるが、勝敗とは別の次元での目標がゲーム中の行動を支えていたと解釈することができる。特に今回は、「プレゼンテーション」や「インタビュー」というゲームを用いなくても行われている行動を、あえて説得納得ゲームのフレームに当てはめた。その結果、こうした活動の対象をゲームという制約の中で見つけ、次々にプレゼンテーションあるいはインタビューを行うことで、多様なコメントに巡り会えることとなった。本来の説得納得ゲームにおいても、得点を算出して競うこともあるが、それはどちらかといえばゲーム前に活動への動機づけを高める意味合いが強い。ゲームが終わってしまえば、活動内容そのものに対する満足度が優位に働くと考えられる。

経験学習やゲーミングでは、振り返り（ディブリー

フィング)が重要といわれる。人と人との巡り合わせが目的の一つである説得納得ゲームは、経験の共有を目的とした振り返りにも適しているといえよう。同様に振り返りの手順として開発されたものに、意見の照らし合わせを目的とした"ICHIBA"(杉浦, 2006)のような方法もある。説得納得ゲームを、社会的相互作用を発生させ「協働知」を生成するためのツールと捉え、葛藤と協調にかかわる問題に多様な視点を与えるシステムとして、短時間のうちに多様な意見を提示・比較し、経験の共有から創発を生むようなシステムの開発が今後求められるだろう。

4 - 2 説得納得ゲームの利用上の留意点と展望

説得納得ゲームはフレームゲーム(手続きは同一でありながら扱うテーマやフィールドに応じて内容を変えることのできるゲーム)として発展してきている。フィールドによって新たなルールが付け加えられることもある。多くの利用者による工夫や成果を集約し共有することは、相乗的にゲーミングの発展に寄与するだろう。しかし、そのフレームが無秩序に利用され、そこで扱われるテーマや手続きに応じて自在に名前が変更され、別個のゲームが次々と登場すれば、オリジナルをはじめ、それぞれのユーザーの工夫が、本来の意図と異なったりゲームの効果が低下したりするような混乱した状況を招くことも懸念される。筆者らは、オリジナルの説得納得ゲームを『販売編』として改変しているが、これについても納得の定量化を実現するための1つの手法として位置づけており、本質的にはオリジナルと異なるものではない(杉浦・吉川, 2007)。

利用の際には、単に論文を引用するだけでなく、ゲームについても先行する実績を踏まえることが、利用者相互の取り組みによるシステムの発展として望ましいと筆者は考えている。現在のところは利用者がメーリングリストで活用方法の情報交換や実践結果の共有が行われているところである。「説得納得」のフレームは、本論文においても発展的に利用可能なことが示された。今後、説得納得ゲーム(SNG)を体系化し、利用方法の系統的な整理と利用者が活用可能な仕組みを用意することが急務である。

引用文献

- 広瀬幸雄(1997)『シミュレーション世界の社会心理学』, ナカニシヤ出版
- 川野健治(2004)「アドバイス納得ゲームによるパーソナリティ理解の促進: 説得納得ゲームの転用可能性」, 『日本パーソナリティ心理学会第13回大会発表論文集』, 46 - 47.
- 吉川肇子(2008)「ゲームでの学びを考える - 何を, どのように

- 学ぶのか - 」, 『三田商学研究』, 50(6), 19 - 31.
- 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.
- 西村太志・相馬敏彦(2005)「説得・納得ゲームを用いた, 異意識の変化とゲーム内の相互作用様相の検討」, 『日本グループ・ダイナミクス学会第52回大会発表論文集』, 34 - 35.
- 西村太志・柳澤邦昭(2006)「説得納得ゲームを用いた他者選択の様相の検討(1)」, 『日本社会心理学会第47回大会発表論文集』, 24 - 25.
- 尾崎由佳(2008)「説得納得ゲームにおける説得方略と制御焦点」, 日本グループ・ダイナミクス学会第55回大会ワークショップ・研究手法としての説得納得ゲームの展開: 様々な指標に着目して(話題提供)
- サトウタツヤ(2005)「ゲーミングシミュレーションとしてのSNG(Sugiura's Nattoku Game)の意義とその転用可能性 - 杉浦論文へのコメントを兼ねて - 」, 『心理学評論』, 48, 155 - 167.
- 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(2006)「意見対照ゲーム"ICHIBA"の開発」, 『シミュレーション&ゲーミング』, 16(2), 105 - 115.
- 杉浦淳吉(2007a)「説得納得ゲームによる経験の提示とその多様性の共有」, 『日本グループ・ダイナミクス学会第54回大会発表論文集』, 54 - 55.
- 杉浦淳吉(2007b)「心理学的手法としての説得納得ゲーム」, 『日本心理学会第71回大会発表論文集』, 13.
- 杉浦淳吉(2007c)「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(2007d)「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・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発展に向けて - 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.

注

¹ 本論文の一部は日本グループ・ダイナミクス学会第54回大会(杉浦2007a)および日本心理学会第71回大会(杉浦2007b)において発表されている。また、本研究は(財)科学技術融合振興財団 H17年度助成(問題分析ツールとしての「説得納得ゲーム」の開発とその社会的受容)による援助を受けている。

(2008年9月17日受理)