

## 保育者養成におけるボードゲーム利用の試み

渡邊 智之

### Practice of Board Game in childcare worker training

Tomoyuki WATANABE

#### 要旨

筆者はコミュニケーション能力の育成のために授業でボードゲームを行っている。本稿では、筆者が行っているボードゲームを導入した授業実践について紹介し、ボードゲームの教育的利用について論ずる。ボードゲームはコミュニケーション能力を促進する働きをもち、極めて教育的な教材になり得る可能性をもっていると考えられる。

キーワード：ボードゲーム、コミュニケーション能力

#### I はじめに

近年、共働き世帯の増加や就業形態の多様化により保育ニーズが増大している。しかし一方で、保育士及び幼稚園教諭（以下、保育者）不足が深刻である。全国保育士養成協議会（2009）の調査では、保育者養成施設を卒業し保育者として就職した者のうち約4分の1が2年以内で退職している<sup>10)</sup>。また、遠藤ら（2012年）の調査では、新規採用された保育者のうち、卒後5年で約3割が退職していた<sup>2)</sup>。では、他の職種の離職率はどうかののだろうか。2018年3月卒就職者の3年以内離職率は、大学卒では31.2%、短大卒では41.4%となっている<sup>7)</sup>。数値だけを比較すると特別に保育者の離職率が高いとはいえない。しかし、保育者の早期離職に関する先行研究をまとめた木曾（2018）によると、3年未満の早期離職者が存在する保育現場は約4割あり、保育者の早期離職は保育現場の多くが抱える共通の課題であると指摘している<sup>5)</sup>。

保育者が退職した理由を見てみると、2013年度の調査では「給料が安い」ことが最も多く、次いで「職場の人間関係」は2番目に挙げられていたが、2018年度の調査では「職場の人間関係」が最も多くなっている<sup>11)</sup>。保育者の退職理由に「職場の人間関係」を指摘している研究は多く<sup>2) 6)</sup>、特に若手の保育者では上位に挙げられている<sup>10)</sup>。これらの研究からは保育者にとって職場の人間関係の問題は離職につながりやすい大きな要因であることがうかがわれる。

良好な人間関係を築くためにはコミュニケーション能力が重要であることは言うまでもない。保育者養成機関には保育に関する知識や資質の獲得・向上だけではなく、保育者としてのコミュニケーション能力の育成も期待されている。

保育学生のコミュニケーション能力の苦手意識に関する調査では、他者との最初の関係作りや能動的に働きかけることに困難を感じている学生が多いことから、保育者養成機関における第一の課題は学生自身の対人関係を自ら構築する力を育成することであると指摘している<sup>8)</sup>。早期離職予防のため

には、養成教育の中で「総合的な人間力」をいかに高めていくかが重要であり、保育者の専門性向上の前に、いわゆる「社会人基礎力」の育成を重視する必要がある<sup>3)</sup>。

「社会人基礎力」とは、経済産業省が提唱したものであり、「前に踏み出す力（アクション）」「考え抜く力（シンキング）」「チームで働く力（チームワーク）」の3つの能力と12の能力要素から構成され（表1）、「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」とされている<sup>4)</sup>。

表1 社会人基礎力

能力	能力要素
前に踏み出す力 (アクション)	主体性
	働きかけ力
	実行力
考え抜く力 (シンキング)	課題発見力
	計画力
	創造力
チームで働く力 (チームワーク)	発信力
	傾聴力
	柔軟性
	状況把握力
	規律性
	ストレスコントロール力

社会人基礎力とコミュニケーション能力は関連性が強く認められており<sup>9)</sup>、社会人基礎力はコミュニケーション能力の上位概念ともいえ、社会人基礎力を含むコミュニケーション能力の育成は、保育者養成機関には重要な課題であろう。

では、これら社会人基礎力を含むコミュニケーション能力を保育者養成教育の中でどのように養成していくことができるのだろうか。そのひとつの取り組みとして筆者は「ボードゲーム」を試験的に導入している。本稿では筆者が行っているボードゲームを用いた授業実践を報告するとともに、ボードゲームがもたらす教育的効果について検討する。ボードゲームにはさまざまな種類があるが、一般的には、盤上で駒や石、カードやチップを動かして勝敗を競うゲームである。なお、本稿ではカードゲームを含めてボードゲームとする。

## II 保育者論での実践

### 1. 保育者論とは

保育者論は本学における初年次教育プログラムのひとつであり、幼児教育科での学びの基礎となる科目である。1年次の必修科目として「保育の基礎的教養」を修得することを目的とし、春学期には保育者論I、秋学期には保育者論IIを開講している。学生は10名前後のグループに事務的に編成され、各教員が担当する。

授業形式は「全体会」と「グループ別」の2種類あり、「全体会」は、保育や幼児教育に関する素養を深めるためにさまざまなジャンルからゲストスピーカーを招いて講演会を行っている。「グループ

別」は、担当教員がその専門性を生かして独自のグループ活動を展開している。本稿における実践は、筆者が担当するグループ別活動における実践である。

## 2. 使用ゲーム

### ◆『ボブジテン』（メーカー：TUKAPON）

#### (1) ゲームの概要

お題のカタカナ語を、カタカナ語を使わずに説明するゲームである。

#### (2) ゲームの遊び方

「お題カード」を裏向きにして山札を作る。「お題カード」の表面には6つのお題、裏面には1～6の数字が描かれている。プレイヤーはカタカナ語を説明する出題者と、そのカタカナ語は何かを当てる解答者に分かれる。出題者は山札から「お題カード」を1枚引く。引いた「お題カード」の1～6のカタカナ語のうち、どのお題を出すかは山札の1番上にあるお題カードの数字によって決まる（例：山札の一番上が「2」だったら、手元の「お題カード」の2番がお題となる）。出題者は該当する数字のカタカナ語をカタカナ語を一切使わずに説明する。各プレイヤーは1回だけ解答権があり、お題を当てたプレイヤーと出題者が得点を獲得する。正解したプレイヤーが次の出題者となり、ゲーム終了時に最も得点の高いプレイヤーが勝ちとなる。

#### (3) 学生の感想

- ・ 語彙力が必要とされるゲームだと思った
- ・ 伝わるように話すためには言葉をたくさん知っていることが大切だと思った
- ・ 言葉で伝える大切さに気づいた
- ・ 普段使っている言葉なのにうまく説明できないのは、ちゃんと理解していないんだと思った
- ・ 相手に分かりやすく伝えることの大変さ、大切さ、伝わったときの嬉しさを実感できた



図1 ボブジテン（※画像はボブジテンその2）



(2) ゲームの遊び方

取り札をバラバラにして机に広げる。読み札を一人3枚ずつプレイヤーに配る。出題者は「いただきます」と言ってから、読み札に書かれている食べ物を食べるふりをする、他のプレイヤーは何を食べているのか分かったらその取り札を取る。当てたプレイヤーと出題者が得点を獲得する。

(3) 学生の感想

- ・ 普段の自分の食べ方とみんなが違うということに気づいた
- ・ 自分の食べ方と他人の食べ方が違って面白かった
- ・ ジェスチャーだけで相手に伝えるのは難しかったが、保育者には必要な力だと思う
- ・ 何気ない動作でも相手に伝わるように意識しないといけないので表現力の練習になる
- ・ ルールは簡単だけど相手に伝わるように表現しなければいけないので奥が深いゲームだった
- ・ 子どもと一緒にやっても楽しそう



図3 パクモグ

◆ 『ディセプション』(メーカー: JELLY JELLY GAMES)

(1) ゲームの概要

捜査官チームと殺人犯に分かれて、法医学者役が出すヒントを頼りに話し合いと推理を通して犯行手段と証拠、そして犯人を探し出すゲームである。

(2) ゲームの遊び方

各プレイヤーに「手段カード」(4枚)と「証拠カード」(4枚)が配られる。各プレイヤーは捜査官、法医学者、犯人の役割に振り分けられる。犯人と法医学者以外は目を閉じ、犯人は自分に配られた「手段カード」と「証拠カード」から1枚ずつ選択し法医学者だけに教える。つまり法医学者だけが犯人と犯行手段、証拠を知っているのである。全員が目を開けた後、法医学者は死因カード、場所カード、4枚の状況カードの計6枚に6個のマーカーを置いていく。各カードには6つのワードが書

いてあるので、法医学者は犯行のヒントとなりそうなワードにマーカーを置き捜査官チームを正解へと導く。捜査官チームはそのヒントを基に話し合いを行うが法医学者はそれ以上のヒントを出すことはできない。犯人役のプレイヤーは自分が犯人であると見破られないように嘘をつくなどして議論を誘導する。犯行手段と証拠を当てることができれば捜査官チームの勝利となる。

### (3) 学生の感想

- ・ ルールが難しかった
- ・ 想像力を働かせながら考える必要があった
- ・ みんなで話し合いをしなければ犯人が分からないので自分から積極的に話すようにした
- ・ ヒントから法医学者の考えを推測するのが難しかったが面白かった
- ・ ああでもない、こうでもない話し合いながら遊べて楽しかった
- ・ みんなで話し合うことが重要になるゲームだった。他の人の意見から推理して考えるのは難しかったが楽しかった。

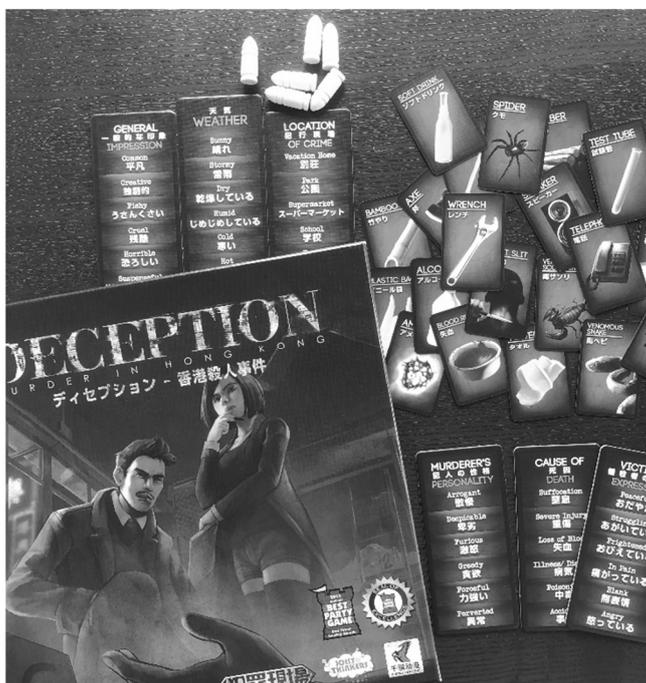


図4 ディセプション

## III 考察

### 1. 各ボードゲームのねらいと効果

#### (1) 「ボブジテン」について

このゲームは、例えば「メダリスト」「サンタクロース」「シャンデリア」といったカタカナ語をカタカナ語を使わずに説明するゲームである。いかにわかりやすく相手に伝えるかという言葉の表現力や、どのような言葉を用いて表現するのかという発想力が求められる。

このゲームでは「伝えたいけれど伝えられない・伝わらない」というコミュニケーションのもどかしさを体験する。保育では、子どもたちに話をするときには子どもが理解できる言葉で伝えなければならない。また、保護者と話をするとき、同僚と話をするときも相手に伝わる言葉でわかりやすく話すことがコミュニケーションを円滑に進めていくためには重要である。「相手にわかりやすく伝える」

ことがこのゲームのポイントとなるが、そのためには、どのような表現をすれば理解してもらえるのか、相手の気持ちになり「相手の立場に立つ」ことが必要となる。ゲームを通して、相手の立場になって考え表現することを体験的に学んでいくことになる。

そして、「語彙力が必要とされるゲームだと思った」「伝わるように話すためには言葉をたくさん知っていることが大切だと思った」という感想にあるように、相手に伝わらないのは自分自身の語彙力の少なさであることを痛感する学生もいる。また、「普段使っている言葉なのにうまく説明できないのは、ちゃんと理解していないんだと思った」と述べる学生もおり、「わかったつもり」になっていた自分を意識するきっかけにもつながるようである。

「ボブジテン」は、「ボブジテンその2」「ボブジテンその3」など複数のシリーズ作が発売されている。それぞれのシリーズにおいて「特殊カード」があり、このカードが出てきたら出題者はカタカナ語の説明に助詞が使えなかったり（ボブジテン）、身振り手振りだけで説明したり（ボブジテンその2）、漢字のみで説明しなければならない（ボブジテンその3）。より難易度が上がり、伝えることの難しさに気づくことになる。

このゲームは単に伝えることの難しさを体験するだけではなく、「相手に分かりやすく伝えることの大変さ、大切さ、伝わったときの嬉しさを実感できた」と、相手に正しく伝わったときの喜びを体験することにもなる。このゲームはコミュニケーションにおいて伝えることの難しさと同時に伝わったときの安堵感や充実感を味わうこともできるように思われる。

## (2) 「たった今考えたプロポーズの言葉を君に捧ぐよ。」について

ゲームのタイトル通り、与えられたカードを組み合わせて制限時間内に即興でプロポーズの言葉を考える、いわゆる“大喜利系”（与えられたお題に対して回答する）ゲームである。このゲームは、「ボブジテン」のように自分で言葉を考えて表現するのではなく、与えられたカードを組み合わせて文章を作るという点で、取り組みやすいと言える。

プロポーズということで、普段は言葉にするには恥ずかしいフレーズもあり、最初、学生は照れや恥ずかしさもあったが次第に歓声を上げながら楽しんでいった。今回取り上げたゲームの中では一番盛り上がるゲームである。しかし、このゲームは単に盛り上がるだけのパーティーゲームではない。与えられたカードから文章を創作する「機転の良さ」や「柔軟な発想力」が必要である。また、学生は最初は恥ずかしさから組み合わせた言葉を読むだけだったが、プロポーズが受け入れられるように言葉に抑揚をつけたり身振り手振りを交えたりと、感情を込めて表現する姿も見られるようになった。

このゲームは他者と競い合うゲームではあるが、負けても（自分のプロポーズが受け入れられなくても）自然と拍手が起こり、参加者間の和やかな雰囲気醸成する機能を果たしていたようである。「ゲームを通して仲が深まった」「メンバーと距離が縮まった気がして楽しかった」という感想からも、このゲームはグループ内の凝集性を高める働きがあるように思われる。参加者同士が知り合っていない時期に行うことでお互いの仲を深めるきっかけとなるだろう。

また、「自分が考えたプロポーズを選んでもらえたときは嬉しかった」と述べる学生もおり、「ボブジテン」と同じように、ゲームを通して他者から受け入れられる体験ができる要素も含んだゲームである。

## (3) 「パクモグ」について

保育者を目指す学生にとって、表現力を身につけることは欠かすことのできないものである。この

ゲームはコミュニケーションの中でも非言語的コミュニケーションの重要性を教えてくれるゲームである。遊び方はカルタと同じで誰もが小さい頃から馴染みのあるもので、学生もすぐにのめり込み盛り上がる事ができていた。ルールは単純ですぐに理解できるが、学生の感想にもあるように実は奥が深いゲームである。食事の仕方は個人の習慣が現れるが、このゲームでは読み手（演じ手）は相手に伝わるように表現しなければならない。つまり、いつもの自分のやり方ではなく、その食べ物の特徴を捉えたうえで他者が理解できるように「相手の視点に立って」演じることが必要となる。取り手はその様子を注意深く観察し、場にあるカードから演じ手が何を食べているのか想像することが必要となる。つまり、このゲームは演じ手は相手の立場に立った視点と表現力が、取り手は観察力と想像力が問われるのである。

このゲームは文字を読む必要がないので、幼児でも楽しめることができる。学生の「子どもと一緒にやっても楽しそう」という感想は、自身がゲームで遊びながらも頭の片隅に子どもの姿をイメージしながら取り組んでいたから出てきたものであろう。授業ではなく私的な時間ではこのような感想をもつことはなかったのかもしれない。山崎（2016）が指摘する「授業のなかの遊び」という二重構造<sup>12)</sup> だからこそ、ゲームを通して子どもの姿をイメージすることができていたのではないかと考える。

#### (4) 「ディセプション」について

「Deception」とは「欺くこと」の意で、犯人役は他プレイヤーを欺くために演じることが求められる。今回取り上げた4つのゲームの中では最もルールが複雑なため、「難しかった」と感じる学生は多かったようである。ゲームの基本設計は人狼ゲームと同じで、誰が犯人役なのかは（法医学者役以外は）わからない、いわゆる犯人隠匿系のゲームである。法医学者役が提示したヒントを基に、話し合いと推理を通して犯行手段と証拠を見つけていく。このゲームの最も根幹となるのは話し合いである。ゲームを楽しむために、そして円滑に進めていくためには、各プレイヤーは積極的に意見を表明しなければならない。黙っていたままでは自分が犯人にされてしまうかもしれないからである。他者の表情や行動、発言内容に注意を払いながら話し合いを進めていく。時には他者を説得したり、嘘をついて欺いたりすることも必要となる。しかし、このゲームの特徴のひとつは、犯人役は人狼ゲームの人狼のように他プレイヤーを騙し貶めることは必ずしも重要ではなく、むしろいかに他プレイヤーを説得できるかが鍵であるということであろう。「ワンナイト人狼」を用いた山崎（2016）は、「人狼ゲームも遊びの域を超えてしまうと、“人を信じられなくなる”危険がある」ため、グループの編成と導入には配慮が必要であることを指摘している<sup>12)</sup>。しかし、このゲームは必ずしも「犯人捜し」が目的ではなく、犯行手段と証拠を推測することが一番の狙いである。結果としてその犯行手段と証拠のカードを持っていた人が犯人となるので、直接的に犯人を探し出すゲームではない。法医学者が出すヒントとそのヒントを出す順番によって法医学者の意図を汲み取り推測し手段と証拠を明らかにしていく。

このゲームを通じて、話し合うことと他者の考えを推測することの重要性と難しさを体験的に学ぶことになる。

## 2. 学生による評価

秋学期の途中、中間アンケートを実施し、保育者論I・IIの授業でボードゲームを体験した感想を尋ねたところ、以下のようなコメントが寄せられた。

- ・ 強制的にコミュニケーションを取らなければならないので、喋りたくなくても喋らされた。でも結構楽しい

- ・ みんなで毎回協力しながら、楽しくやることができた
- ・ 仲間たちとも仲を深められたし、自分自身も楽しむことができた
- ・ 友達がどのようなことを考えているのか想像したり、できるだけ多く会話をしなければ答えがわからなかったり、コミュニケーションをとることが必須だと感じた
- ・ ゲームをすると心が繋がったような感じがして楽しかった
- ・ コミュニケーションを取りながら進めていくゲームが多く充実していた

以上のコメントからボードゲームを用いた授業に対して高評価を得たと考える。一方、ボードゲームを体験して学んだこととして次のような意見が寄せられた。

- ・ 他人の話をもっと耳を傾けて聞くことを意識するようになった
- ・ ゲームを進めていくためには、自分の意見を言わないといけないことと他人の意見をしっかりと聞かないといけないので、他の人の気持ちに寄り添うことの大切さを学び、これからは生かせると思った
- ・ 他の人に分かりやすく伝える能力は、保育現場において子どもに分かりやすく伝えるにはどうすればいいかを考える場面に生かせると思う
- ・ 相手の気持ちや考えを想像する練習になりそうなので、子どもたちに寄り添うこと、また障害のある子どもにも寄り添った支援に生かせるのではないかと

ボードゲームの体験は、学生たちにコミュニケーションの大切さや重要さについて再認識することを促し、自分のコミュニケーションの在り方を振り返り、保育者として必要なコミュニケーションを考える機会となったようである。

### 3. ボードゲームの教育的利用の意義

我が国の大学教育において、ボードゲームを用いた実践はいくつか行われている。有田(2011)は、ボードゲームがもつ意義は「楽しみながら思考力のトレーニングができる」ことに加えて「現代社会におけるコミュニケーションや社会的インタラクションに関わる力」をトレーニングできるとし、ボードゲームが大学教育に果たす役割は大きいと述べている<sup>1)</sup>。また、山崎(2016)は、現代の学生は「近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」という課題を抱えているが、授業の中でボードゲームを行うことで、学生が本来潜在的に備えているコミュニケーション能力を引き出すことができると、ボードゲームがもつ関わりの場としての機能について指摘している<sup>2)</sup>。本実践においても、これら先行研究が指摘するように、ボードゲームを用いることで、楽しみながらもコミュニケーション能力のトレーニングになったものと思われる。そして必ずしもトレーニングと意識しなくても、楽しみつつ自然とコミュニケーション能力が実践できるので、ボードゲームの利用がコミュニケーション能力育成に果たす役割は大きいと考える。ボードゲームは玩具であるが教材にもなり得る可能性をもっている。

今後は、ボードゲームがコミュニケーション能力の育成に果たす役割について、その効果を客観的な指標を用いて測定していく必要がある。また、どのようなボードゲームがコミュニケーション能力の育成に寄与できるのかを見極めていくことも重要であり、ボードゲームの教育的利用について検討を重ねていきたい。

### 謝辞

本研究の実践に協力し、論文への掲載に同意してくれた学生の皆さんに深く感謝いたします。

### 文献

- 1) 有田隆也 (2011). ドイツボードゲームの教育利用の試み コンピューター&エデュケーション, 31, 34-39.
- 2) 遠藤知里・竹石聖子・鈴木久美子・加藤光良 (2012). 新卒者の早期離職問題に関する研究II: 卒後5年目までの保育者の「辞めたい理由」に着目して 常葉学園短期大学紀要, 43, 155-166.
- 3) 濱名陽子 (2015). 保育者の早期離職に関する考察: 養成教育との接続の課題 教育総合研究叢書, 8, 91-105.
- 4) 経済産業省: 社会人基礎力. <https://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/index.html> (アクセス日 2021年11月24日)
- 5) 木曾洋子 (2018). 保育者の早期離職に関する研究の動向: 早期離職の実態、要因、防止策に着目して社会問題研究, 67, 11-22.
- 6) 厚生労働省 (2020). 保育の現場・職業の魅力向上検討会 (第5回) 資料 <https://www.mhlw.go.jp/content/11907000/000661531.pdf> (アクセス日 2021年11月24日)
- 7) 厚生労働省 (2021). 新規学卒就職者の離職状況 <https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/0000137940.html> (アクセス日 2021年11月24日)
- 8) 真下知子・張貞京・中村博幸 (2010). 保育者-保護者間のコミュニケーションの改善をめざした研究—保育者に必要な能力・資質に関する幼児教育学科学生の意識—京都文教短期大学研究紀要 49, 116-128.
- 9) 大対香奈子・堀田美保・本岡寛子・直井愛里 (2018). 大学生の社会人基礎力測定尺度の開発 近畿大学総合社会学部紀要, 7, 51-59.
- 10) 社団法人全国保育士養成協議会 (2009). 「指定保育士養成施設卒業生の卒後の動向及び業務の実態に関する調査」報告書I—調査結果の概要— 保育士養成資料第50号
- 11) 東京都福祉保健局 (2019年). 平成30年度東京都保育士実態調査結果 (報告書) <https://www.fukushihoken.metro.tokyo.lg.jp/kodomo/shikaku/30hoikushichousa.files/530hikaku.pdf> (アクセス日 2021年11月24日)
- 12) 山崎玲奈 (2016). 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—ボードゲームという遊びを通して— 京都光華女子大学京都光華女子大学短期大学部研究紀要, 54, 237-246.

### SAMMARY

The author uses board games in class to develop communication skills. In this paper, I will introduce the lesson practice using board games that I am doing, and discuss the educational use of board games. Board games have the function of promoting communication skills, and considered to have the potential to be an extremely educational teaching material.

Keywords: Board Game, Communication Skills