

ディブリーフィング（ふりかえり）を考察する

なかむら みえこ
中村 美枝子
(流通経済大学社会学部)

キーワード：ゲーミングシミュレーション、ディブリーフィング、体験学習、ふりかえり、簡略版仮想世界ゲーム、視点の変換

【 報告の要旨 】

はじめに（目的）

体験学習に隣接する分野にゲーミングシミュレーション（略してゲーミング）がある。両者の相違点はゲームの位置づけにある。ゲーミングにとってゲームは必要不可欠な存在で、ルールやロールを備えたゲームが存在しなければゲーミングは成立しない。これに対し、体験学習はゲームに限らず様々なエクササイズや活動を通じて可能である。こうした相違点はあるが、ゲーミングも体験学習も、ディブリーフィングやふりかえりと呼ばれる事後の活動を重視している点は共通している。また、ディブリーフィング（ふりかえり）に十分な時間をかけることが、なかなか実践されにくい点も似ているように思われる。ここでは、簡略版仮想世界ゲームを題材にした調査結果を紹介しながら、ディブリーフィングについて考察する。

ゲームの概要とプログラムの流れ

簡略版仮想世界ゲームは、広瀬（1997）の仮想世界ゲームを簡略化したゲームである。演習時間は6時間から3時間に短縮されている。40名前後の参加者が4つの地域に分かれ、地域間で協力・葛藤しながら、飢餓・失業・テロ・環境汚染などの問題解決をはかるゲームである。4地域は豊かな地域と貧しい地域に二分され、シナリオとしては個人主義から地域主義、そして世界市民主義へと参加者の意識の変化を促す工夫が組み込まれている。

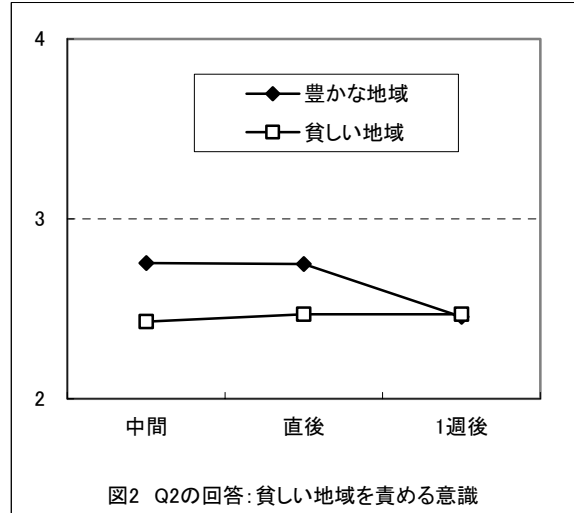
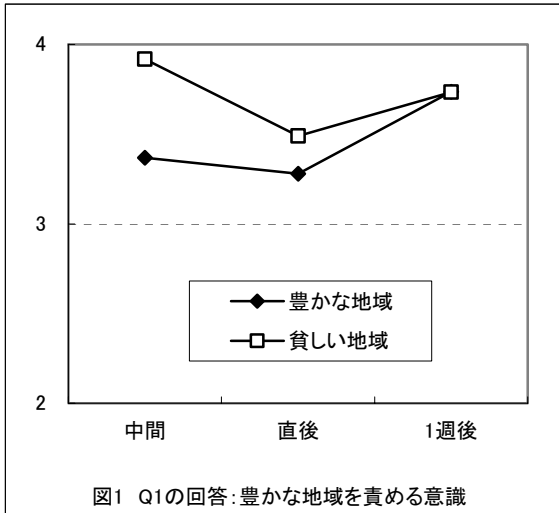
授業の一環として、大学生を対象に簡略版仮想世界ゲームを実施した。1コマ90分の授業の2コマを演習にあて、1コマをディブリーフィングにあてた。このゲームの特徴は、豊かな地域と貧しい地域の間に大きな認識のギャップが生じる点にある。演習およびディブリーフィングの目的は、1) 現実認識が複数存在することに気づく、2) 自分にとって絶対的に思える現実が他者にはそうでないことに気づく、3) 立場が逆であれば、他者の現実認識が自己の現実認識になりえたことを理解する、である。認識の変化を調べるために、3回の調査を実施した。調査実施時期は、ゲーム中（5セッション中の第2セッションと第3セッションの間）、ゲーム直後、1週後のディブリーフィング終了後である。調査内容は、食糧不足や失業などの問題の責任がどちらの地域にあると思うかなどである。

ディブリーフィングの概要

演習後に自己の現実認識を報告するレポート（1000字）を書き、それを参照しながら豊かな地域と貧しい地域の両方の観点から報告文を作成する課題をディブリーフィングとして実施した。具体的には、相手の立場について知るために、インタビューという形で他者の視点からゲーム中の出来事をふりかえって文章を作成する作業を行なった。さらに、自分の立場と他者の立場をふまえた上で、第三者の視点から報告書を作成する作業を実施した。ディブリーフィングが奏効すれば、豊かな地域と貧しい地域の認識のギャップは埋まる方向に進むと考えられる。

調査結果

ゲーム参加者の人数は 56 名、34 名、33 名、計 123 名であった。ゲーム中、ゲーム直後、1 週後に実施した調査にすべて回答した参加者は 106 名であった。選択肢は「1 全然そうではない」から「5 全くその通りだ」までの 5 件法である。図 1 は、貧しさに関わる問題の責任が豊かな地域にあると思うかをたずねた結果である。豊かな地域を責める傾向は、ゲーム中とゲーム直後に貧しい地域で豊かな地域より高くなっているが、ディブリーフィング終了後には差が消えている。図 2 は、貧しさに関わる問題の責任が貧しい地域にあると思うかをたずねた結果である。貧しい地域を責める傾向は、ゲーム中とゲーム直後に豊かな地域で貧しい地域より高くなっているが、1 週後には差が消えている。ディブリーフィングは功を奏したといえそうである。



【 討論のポイント 】

ディブリーフィングの方法

これまでのディブリーフィングでは、自己の視点からのレポート作成に加えて、他の地域に所属していた参加者との意見交換を実施していた。今回は新しい試みとして、豊かな地域の住民は貧しい地域の住民に、貧しい地域の住民は豊かな地域の住民にインタビューし、相手の視点から報告文を作成するを行なった。これは、「視点の変換を促す方法」として、立場を変えて文章を作成するという三森 (1996) の手法を応用したものである。この「立場を変えた報告文の作成」という方法を、ディブリーフィングの方法のひとつとして提案したい。

ディブリーフィングの意義

意識の変化を把握するために 3 回の調査を実施した。この結果、ディブリーフィングの実施後に、認識のギャップが縮小する傾向がみられた。ただし、統制群を設けて比較したわけではないので、時間経過など他の要因の効果も否定できない。また、「立場を変えた報告文の作成」という方法が、他の方法より良い方法であるということも保障されない。しかしながら、こうした調査研究を進めることによって、ディブリーフィングを実施しないことのリスクがいかに大きいか、を示すことはできる。それにより、ディブリーフィングのないゲーミング、ふりかえりのない体験学習はありえないことを、説得力をもって訴えることができるのではないかと。

参考文献

- 広瀬幸雄 (1997) 『シミュレーション世界の社会心理学—ゲームで解く葛藤と共存』ナカニシヤ出版
三森ゆりか (1996) 『「視点を変える」訓練で力をつける』明治図書