

異文化理解教育におけるシミュレーションゲームの導入についての考察

杉本千恵

Chie SUGIMOTO : A Study of the Introduction of Simulation Games to the Teaching of Intercultural Awareness

本稿では、異文化理解教育の一手法としての、異文化シミュレーションゲームの授業への導入とその効果について、ゲーム参加者のコメントから考察した。コメントからは、異文化に対する自己の態度についての気づきから、将来の異文化体験へ向けての姿勢が言及されているものが多く、異文化シミュレーションゲームBarngaを適切に導入した場合、実際の異文化体験の事前演習としての効果を持つ可能性が指摘できる。

キーワード：異文化理解教育 シミュレーション Barnga 振り返り

はじめに

異文化コミュニケーション教育において、異文化体験の少ない日本の学生に、どのように異文化の受容や異文化圏の人とのコミュニケーションなどの知識や理論に実感を持たせ、今後の実践へ結びつけるか、ということが教授法の工夫を求められるところである。

その一方法として異文化訓練の手法を用いる試みがなされるようになってきている¹⁾。その中でも、体験的な訓練は日常生活において異文化を体験したり意識する経験が少ない日本の学生に、自分自身の体験から感情を伴った学習をする機会を与えることができるとされ、異文化シミュレーションはその一手法として着目されてきている²⁾。

シミュレーションは現実社会で起こりうることを疑似体験することで、自己気づき、他者気づきを体験する手法である。したがって異文化シミュレーションでは、異文化接触や異文化コミュニケーション

を疑似体験することになる。シミュレーションは異文化コミュニケーション教育で用いられる場合、ゲーム的な要素を加えて実施されることが多く、それらはシミュレーションゲームと呼ばれる。

Siskは異文化トレーニングにおけるシミュレーションゲームの導入について、「短時間で参加者の認知面、感情面での理解を深め、視野を広げることができる」とその有効性に触れている。また「異文化シミュレーションを体験し、将来的に遭遇するかもしれない場面や文脈を疑似体験することにより、現在と未来、自分のスキル、価値観、知識などを統合して、起こっている状況に関連性を見出し役立てることができる。」と述べ、将来の実践場面での応用効果を指摘している³⁾。

シミュレーションを実施する際には、シミュレーションを進行、促進するファシリテーターが必要である。ファシリテーターはシミュレーションを手順に従い円滑に進行する役割と同時に、終了後の体験学習のまとめと意味づけをする振り返りのセッションでの役割を担うため、ファシリテーターとしての

スキルを習得している必要がある。

異文化シミュレーションゲームとしては、現在様々なものが紹介されており、ほとんどがアメリカで開発されたものであるが、近年日本でも開発が試みられている⁴⁾。

日本の学生に対しての異文化シミュレーションの導入に関する研究は、日本人大学生へのシミュレーションゲームの適用を検討したもの⁵⁾、具体的なシミュレーションゲームの導入の効果を検討したものの⁶⁾、複数のシミュレーションゲームの効果を比較したもの⁷⁾、日本人学生とアメリカ人学生の態度の比較考察をしたもの⁸⁾、新しいシミュレーションゲームを提案したもの⁹⁾などがある。

しかし、異文化シミュレーション体験の効果について、実際の異文化体験における行動に影響を与えるかといったような行動変容に関する評価や、プログラム評価の方法などについては、体系的な方法は確立されていない¹⁰⁾。

筆者は、ここ数年間に学会のワークショップや国際理解講座¹¹⁾に参加した際、異文化シミュレーションを体験する機会を得た。そこで、シミュレーションゲームを授業に導入した際の教育的効果を期待し、平成17年度に異文化シミュレーションゲームBarngaを3度にわたって異なる対象者に対して実施した¹²⁾。

本稿では、中国への異文化研修を控えている保育士養成校の学生に、異文化的環境を疑似体験させることを意図し実施した際の、参加者に与えた効果について考察を行なう。

また、最後に効果的なシミュレーションゲームの実施法や留意点などを整理し、今回の実施方法について点検を行い、今後の課題について検討したい。

1. 異文化シミュレーションゲームBarngaの導入

(1) Barngaの概要

Barngaは1990年Thiagarajanによって開発された

シミュレーションゲームで、そのマニュアルのはじめに「参加者に他の文化圏の人は一見似ていることも多いのにもかかわらず、その振る舞いが異なっていることを体感させるものであり、文化が異なる人と共生するためには、それらの違いを理解し調整しなくてはいけないことを学ぶものである¹³⁾」と述べられているように、異文化・多文化理解を促進させる意図を持つゲームである。

参加者は4～6人のグループに別れ、Five Tricksというトランプゲームを行なう。ファシリテーターは1名。所要時間はゲームと振り返りの時間を合わせて45分～90分程度である。

ルールは各グループに配布される用紙に示しており、各グループはそのルールを習得しそれに従ってゲームを進める。ゲームを開始してからは言語の使用は禁止され、参加者は非言語コミュニケーションのみを用いてコミュニケーションを行なう。トーナメントでは、グループでの勝者と敗者が別のグループへ移動する。実際には、ルールが各グループ毎で異なっている（そのことは参加者には知らされない。）ため、グループ間での人の移動により参加者は、擬似的な異文化体験やカルチャーショック、異文化摩擦を体験することになる。

ゲームが終了したのちに、振り返り（Debriefing）の時間を設け、ゲームの意図を理解する。

(2) Barngaの実施

平成18年1月、筆者の担当する保育士養成校1年生の授業「国際理解」の第3回目にBarngaによる演習を導入した。この授業は、1年次後期に5回、2年次前期には3回事前講義を行い、その後中国への異文化研修が予定されている。そのため、異文化接触および異文化コミュニケーションの疑似体験をし、実際の異文化体験へ臨む態度について考えてもらうことをねらいとした。90分1コマの授業時間を用い、グループ分けを兼ねてのアイスブレイキングゲーム10分、シミュレーションゲームのルール説明及びトーナメント実施の所要時間が約45分、振り返

りを行った時間が約30分である。

なお、ファシリテーターとして、Steinwachsが挙げているBarngaを実施する際の留意点に配慮した¹⁴⁾。1つには、ゲーム中の言語コミュニケーションの使用の制限を徹底することである。このことが守られないとゲームの意図が成功しない可能性があるため、参加者に徹底するよう心がけた。また、ゲームのからくりを明かすタイミングに配慮することである。個々の参加者が思考したり気づいたりするペースを尊重するよう意識した。最後に、振り返りの進め方についての配慮である。個々が十分に振り返りができるよう、まずはグループ内でディスカッションを行い、その後に全体での発言を促してまとめる形をとった。

2. 考 察

後期の全授業終了後に提出を求めたレポートに30名の学生がBarnga体験について触れていた。それらの学生のコメントの内容を下記のような7つのカテゴリーに分類した¹⁵⁾。

Barngaを体験したコメントとして、自分のゲーム中の態度や感情について振り返った件数が一番多かった。これは、異文化圏に入る立場と異文化圏の人を受け入れる立場の双方についての自己観察が見られたが、それぞれの立場での自分を振り返り、実

際の異文化コミュニケーション体験時の自分の態度の傾向を予測分析しているものが多かった。シミュレーションゲームのねらいである自己への気づきが行なわれていることがわかる。

次に多く触れられていたのが、この体験を通して感じたことを実際の異文化体験の機会にどう活かすかということについての言及である。異文化を受け入れる姿勢、コミュニケーションの在り方などについて、シミュレーションでの自分の態度を振り返り、実践の場面ではこうありたい、という心構えを述べているものが多かった。

また、このゲームは言語を使用しないで行なうことから、非言語コミュニケーションの重要性や困難さなどについて指摘していたコメントも多かった。言葉が通じない状況における不安感の擬似体験をしたことで、意思疎通のための非言語手段への気づき、自分からの働きかけの必要性などを感じたようである。

「異文化」体験への応用に限定せず、転居・転勤のときの状況や子どもが育つ環境といった一般的な現実社会にひきつけてゲームを捉えたコメントがあったのは興味深かった。また、多数派と少数派の社会構図といったところに考えが及んだコメントもあった。

これまでの海外での体験や、異文化圏の人に接したときの態度などを振り返り、ゲームでの自分の態度・感情と比較した記述も目立ち、「このゲームをホームステイに行く前に体験したかった。」と言ったコメントもあった。

最後にゲームそのものの評価としては、否定的な意見はなく、「印象に残った」「今後役に立つ」と肯定的に述べられていた。ゲームの開始時には、ゲームの意図を参加者には知らせないこと、またゲーム中に言語が使用できないことからくる戸惑いや不安を感じたという記述が多くみられたが、ゲームがすすむにつれ、ゲームの緊張感や目新しさを楽しむ気持ちに変わっていったようである。また、ゲーム終了後の振り返りの時間でこのゲームのルー

表1

	カテゴリー	件数	%
1	異文化接触に対する気づき	8	27%
2	自己に対する気づき	14	47%
3	実際の異文化接触・体験との関連	7	23%
4	将来の異文化接触・体験への準備	11	37%
5	現実社会への応用	3	10%
6	非言語コミュニケーションの重要性またはまたは言語使用の重要性に関する理解	7	23%
7	シミュレーションそのものに対する評価	9	30%

ルと意図についての種明かしがなされたことにより、「そういうことだったのか。」という納得が得られ、それまでの緊張から解き放たれた安心感が参加者から感じられた。

以上、参加者のコメントから考察すると、自己の態度を振り返り将来の異文化体験への心の準備を行っていること、非言語コミュニケーションを使つての意思疎通の体験を行ないその重要性を認識していることなどから、中国への異文化研修を控えている学生にとっては有意義な演習となったといえるのではないだろうか。

また、Barngaの効果について山本は「(バーンガは)カルチャーショックを体験するところまでで終わってしまい、相互理解や協力、共生に向けての過程は体験できないため、積極的に相互交渉を通じて共生しようという気持ちよりも不安感がより強く残ってしまうのではないか¹⁶⁾。」と懸念しているが、今回の実施においては、不安感を残したという参加者のコメントはなく、異文化圏の人の受け入れのための態度の改善、異文化圏での自己表現の努力、といったグループ内での共生へ向けての努力も見られている。例年、この授業では海外旅行未体験の学生も多く、海外研修に対して不安を強く持っていたりネガティブに考える学生がいるが、今回のシミュレーション体験で「中国研修が楽しみに思えてきた。」といった記述があったことは研修の事前授業という点においては効果があったといえる。

以上のように、今回のシミュレーションゲームの導入は、参加者の将来の異文化体験への意識や姿勢に影響を与えた側面があったといえよう。今後の課題として、シミュレーション体験が今後の行動に実際どのようにつながるのか、その行動変容を探る方法を検討したい。Barngaを体験した学生たちに中国研修終了後、再度、シミュレーションと異文化体験についての振り返りを実施するのも一案であろう。

以下、各カテゴリーに関する記述の抜粋を記載する。

(1) 異文化接触に対する気づき

「異文化に入るときの不安や溶け込むときの難しさなどが少しわかったような気がした。」

「全く違う文化にふれるとこんな気持ちになるのだろうということを実際に体験できた。」

「異国でわけもわからず困っているときの不安や悲しみは、現地の人に目も合わせてもらえない時は2倍になり、現地のやさしい人が目でわかりやすく合図してくれた時の喜びは、ゲームに勝ったときよりも大きかった。」

「頼れるものは、自分の行動力と他国の人たちの優しさだけだった。」

「他から入ってきた人がルールに混乱しているのは、違う文化圏に迷い込んだ旅人の心境を見ているようで面白かった。」

「異文化の人に親切に教えてあげることができる人、異文化を吸収しようと努力する人が異文化交流をスムーズに行なうことができると感じた。」

(2) 自己に対する気づき

「自分の国とのルールの違いから何をしたいのかわからずただ流れにまかせるのみだった。」

「自分がどれだけ自文化中心で、不安そうに入ってきた人に対して、歓迎する気持ちはあっても、困っているときに助けないということがわかり、自分を振り返ることができた。」

「他の国のルールがわからないまま移動したため不安だったが、移動してみると意外と何とかなるものだった。」

「隣の国に移動したとき、一番強いカードを出したはずなのに負けてしまったのでとても慌てた。疑問をもったまま、他の人を探るようにゲームを続けた。」

「ゲーム中は他の人の出すカードや表情をよく観察しそこからどのような仕組みになっているか理解しようとした。」

「自分は異国の人とかかわるとき、最初は誤解を招きそうでした。少し消極的になりそうだった。」

「自分の国で当たり前だと思っていたことが、違う国に移動しただけで大きく変わってしまい、不安な気持ち

になることがわかった。しかし、実際自分が受け入れる立場になると、どのように教えてあげればいいのかわからず、助けることができなかった。助けてあげる方法も難しいと感じた。」

「別のグループに行ったとき、本当に外国に行ったみたいで心細い思いをした。ことばも通じなかったので、自分の国（グループ）が恋しかった。移動した国ではその住人のやり方をみて、合わせようとした。実際、外国に行っても、そうやってその人たちをみて、その国の文化を理解していくのかなあと考えた。」

「異文化の中に自分が入っていくとき、または異文化の人が入ってきた場合に、自分がことば以外のどのような反応をするのかがわかった気がする。」

「ゲームで3連勝した。周りの雰囲気に合わせてとか、空気を読むとか普段の生活の中で自分の得意な部分が活かされたのではと思う。」

「はじめは戸惑ったが、考え方を切り替えて他国の人動きをよくみることで他国のルールを知ろうとしたり、受け入れようとしていった。すると、次第に他国とも馴染むことができた。」

「他国のルールに対応するのが自分は遅いと気づいた。相手のことを知ろうとする前向きな気持ちをもたなくてはならないことを学んだ。」

(3) 実際の異文化接触・体験との関連

「自分の国では当たり前だったルールが他国では全く通用せず、戸惑いや不安を感じた。このとき、4年前に語学研修にオーストラリアに行った時の気持ちを思い出した。オーストラリアでの体験で、私は失敗をおそれずに積極的にコミュニケーションをとることが大事だということを学んだ。バーンガでも同じことが言えるのではないだろうか。まずは怖がらずにカードを出して相手の反応をみてみると、それがその国でのルールと違うということはわからない。その違いに気づき、その国のルールを知ろうと全身にアンテナをはりめぐらせて情報を収集しようとしたり、その国の人とコミュニケーションをとろうとすることが大切だと思う。」

「異文化の人が私たちが見慣れないことをしたときに、

『この文化ではそういうことをしないんだよ。』と教えてあげずに『あれってちょっと違うよね。』と同じ文化の人とこそこそ話してしまうのではないかと考えた。このことを考えると異文化の人が自分の文化に入ってきて、ほっとらかしということが結構多いんだということを実感した。」

(4) 将来の異文化接触・体験への準備

「異文化に触れる機会があるときには、事前にその国についてある程度学んでいると、異文化に触れた際に、その国の良さやすばらしさが吸収できるのではないかと考えた。」

「ゲームだったからなにかあったけど、日本とは違う文化の国に行ったら自分が動こうとしなければどうにもならないことがほとんどだと思う。だから自分から積極的に文化に溶け込めるよう行動することを心がけた。」

「中国に行ったときには、バリアをはずし中国の文化をうけ入れるよう挑戦してみたい。」

「ゲームでは自分からその文化に馴染もうとしなかったが、自分から積極的にその文化を知ろうとし、溶け込もうとする姿勢も大切だと思った。」

「文化によってルールは違うので、決め付けたりせず、柔軟に多角的に物事や人を捉えなければいけない。」

「異文化交流は、入る側には入りたいという気持ち、受け入れる側はあたたかく受け入れバリアをはずさないことが大事だと思った。」

「自文化を押し付けるのではなく、自然に溶け込んでいけるような関わり方を心がけたい。」

(5) 現実社会への応用

「自分のそれまでの価値観に合わないものを受け入れるのは実際には難しいものだと実感した。また、大多数の人が同意すると『正しい』になってしまう実際の社会と照らし合わせてみて、少数派の意見を聞くことが大切だと改めて実感した。」

「新しい土地で生活する人の気持ちを感じ取ることができた。転勤などで新しい土地になじまず悩みを抱えて

いる人にもこういった体験が役立つだろう。」

「異文化に私たちが入るときもそうだが、子どもが育っていくときも、何もかもが異文化のようだと思うので、その気持ちにもあてはまると思った。」

(6) 非言語コミュニケーションの重要性または言語使用の重要性に関する理解

「無言で行なうこのゲームを通して、たとえば言葉が通じなくても相手のことをわかって周りと接することが重要だと学んだ。」

「アイコンタクトやジェスチャーで表現しようとした。言葉以外のコミュニケーションの大切さと難しさを知った。」

「他国の慣れないルールの中不安になっているとアイコンタクトでそっと『それは違うよ』『あっているよ』と教えてくれていたような気がした。言葉を使わなくてもコミュニケーションがとれるのだ。」

「顔の表情で色々とゲームの決まりを読み取ることができた。」

(7) シミュレーションそのものに対する評価

「スリリングで（緊張感があり）おもしろかった。」

「やはり実際に動きながら体験するものは忘れにくい。」

「足もとをすくわれた感じがして本当に驚いた。」

「腹の探り合いのようでとても面白かった。」

「実際の（中国）研修が楽しみになった。」

「今まで感じた事のない感じを味わうことができた。」

「異なる文化の集団に入ると戸惑い、うまく自分の意見や考えを主張できない。しかも、言葉が通じないとなるといっそう大変だ。困っていても誰も助けてくれない。どうやって助けを求めればよいかわからない。反対に、困っている人に気づいても案外どうすることもできない。このゲームはそういった問題が生じる理由や過程がわかるように考えられていると思った。」

3. 今後の課題

最後に、今後のシミュレーションゲーム導入における課題を整理したい。

一般に、異文化シミュレーションは、異文化状況での違和感やストレスを伴うので、参加者間に信頼が出来上がっている状況で行なうべきとされる。町は、PaigeとMartinの、異文化トレーニングの連続性モデル (Sequencing model for cross-cultural training) の6つの段階の最終段階にシミュレーションが位置づけられていることを指摘し、ロールプレイやシミュレーションのような学習者が積極的に参加し、感情・行動両面における学習が期待される活動は、一般の学習者にとっては馴染みが薄く、日常では要求されないような自己開示も伴うため危険度が高いことを指摘している¹⁷⁾。

しかし、Barngaは、ゲーム性が強く、他のシミュレーションのように、「演じる」「ある文化に自分をシフトする」という必要がなく、トランプというゲームを楽しむプロセスから異文化体験を擬似体験する性質のものであるため、比較的早い段階のトレーニングとして位置づけることが可能であるように思われる。場合によっては、参加者同士の関係構築、コミュニケーション活動の一方法としても採用できるのではないだろうか。シミュレーションゲームについて、個々の性質やねらいとするところを十分に把握し、参加者にどの段階でどういった環境で実施するかをよく検討する必要がある。

また、シミュレーションを実施するにあたっては、ファシリテーターの役割が重要であり、そのスキルが問われることになる。Barngaの振り返りについても、段階的な問いかけ¹⁸⁾や、振り返りのためのアンケートや記述の機会を設けるなど、さらに教育的効果を得るための方法を検討したい。

最後に、他のシミュレーションゲームについてもさらに研究し導入について検討したい。Barngaの他によく実践されているシミュレーションゲームに

は「バファー・バファー」「エコトノス」などがある。しかし、「バファー・バファー」は2名のファシリテーターが必要で、所用時間が3時間程度、「エコトノス」はファシリテーターは3名、3時間の所要時間が望ましいとされる。ファシリテーターの問題に加え、実施のための時間の調整が必要となる。ゲームの要領やねらいが実施予定の対象者に適切であるかどうかについても、慎重に見極める必要があるように感じる。

筆者がこれまでに体験したシミュレーションゲームとして「レインボー・ミッション」がある。これは、効果的な導入方法として、カナダで多文化主義教育の為に製作されたビデオとの相乗使用が提案されており、異文化衝突と和解、文化共存への糸口、多文化間のチームワークなどが学習できるとされる¹⁹⁾。筆者は、このビデオをカナダの多文化主義概念について講義する際に使用していることから、このシミュレーションゲームの導入について検討したいと考える。

おわりに

はじめにも述べたように、その必要性が認められ、異文化理解教育がさかんに実施されるようになっていく中で、日本における学習者への効果的な教授法やトレーニング法について模索が続けられている。

筆者もその一助を担っていけるよう、今後、異文化理解または異文化コミュニケーション関連の授業において、シミュレーションの導入をはじめ、異文化訓練的手法の導入について、さらに研究をすすめて、実践していきたい。

註

1) 異文化トレーニングとも言われる。異文化訓練には、シミュレーション、カルチュラル・アシミレーター、クリティカル・インシデンツ、ロールプレイなどがある。

- 2) 山本志都「異文化コミュニケーション教育におけるシミュレーション・ゲームの導入—『レインボー・ミッション』の実習と学習分析—」『異文化コミュニケーション2001/No.4』異文化コミュニケーション学会、p.92.
- 3) Sisk, Dorothy A. "Simulation Games as Training Tools" *Intercultural Sourcebook: Cross-Cultural Training Methods Vol.1 Intercultural Press, 1995, pp.82-88.*
- 4) 山本「レインボーミッション」など.
- 5) Hinkelman, D., Ishikawa, S., & Gordon, w. "International simulations: Adaptation and evaluation of the Bafa Bafa game for university students in Japan." 『北海道教育大学紀要』(Journal of Hokkaido University of Education) 45(1) 1994, pp.93-118.
- 6) 町恵理子「体験学習型異文化コミュニケーション教育の試み—学生の異文化コミュニケーション『エコトノス』体験の考察」麗澤大学『麗澤レビュー』5 pp.119-130.
- 7) 長谷川典子「異文化コミュニケーション教育へのアプローチ—2つの体験学習を通して—」『英学 平安女学院短期大学英学会』第26号, 1994, pp.11-22.
- 8) Batten, J.D. "Teaching cultural adjustment through a simulation game: A preliminary report on procedures and findings of an intercultural group's BARNGA experience." 『茨城キリスト教大学紀要』28 1994, pp.239-257.
- 9) 山本志都 前掲論文 pp.91-113.
- 10) 末田清子「コミュニケーション関連科目における異文化シミュレーション・ゲームの導入と学生によるその評価」北園学園大学『北星論集』31(3) 1996, pp.129-157.
- 11) 鳥取県国際交流財団およびJICA中国主催の「国際理解セミナー」平成16年、全3回の1回目7月17日に参加し、桜井・法貴グローバル教育研究所代表桜井高志氏によるシミュレーションBarnga

- を体験した。
- 12) 1回目は本学国際文化交流学科1年生の授業「交流入門」、2回目は保育士養成校1年生の授業「国際理解」、3回目は町民を対象とした人権・教育講座の異文化コミュニケーション演習の機会に実施した。1回目の実施後、進め方やグループ配置などに若干の修正・改良を行なったうえで、2・3度目を実施した。
 - 13) Thiagarajan, Sivasailam and Barbara Steinwachs "Barnga: A Simulation Game on Cultural Clashes" A SIETER International Publication, Yarmouth, ME: International Press, 1990, p. 4.
 - 14) Steinwachs, Barbara "Barnga: A Game for All Seasons" Intercultural Sourcebook: Cross-Cultural Training Methods Vol. 1 Intercultural Press 1995, pp. 107-108.
 - 15) カテゴリーの設定については、末田 (1996), 山本 (2001)などを参考にした。
 - 16) 山本, 前掲論文, p. 96.
 - 17) 町恵理子「米国の異文化トレーニング研究から学ぶ—異文化トレーニングモデルの変遷と体験学習活動の組み入れ方—」『麗澤レビュー』第1巻 1995年5月 pp. 75-76.
 - 18) 常盤洋和『多文化理解への影響を及ぼすシミュレーションゲームBARNGAの考察』公立はこだて未来大学 学位論文では、3段階に分けての振り返り法を提案・実施している。
 - 19) 山本, 前掲論文