

心理学科 **おもしろ** 授業紹介

「社会ゲーミング・シミュレーション」2019年 川西千弘先生ご担当

● 1.授業テーマと内容

● 授業テーマ

社会や環境をシミュレートしたゲームを実施しながら、現実の人間社会の中で起こりうる葛藤や矛盾を疑似体験し、人が共生することの意味を実践的に学習する

● 授業内容

- 1・2時間目 ゲームのルールと方法の説明と実施
- 3時間目 ゲームの振り返りと考察・話し合い
- 4・5時間目 背景となる理論的説明とレポートの説明

● 2.ゲームの概要

1日目 ザ・ガバチョゲーム



4人のプレイヤーが一国の大統領として、地球温暖化の原因といわれるCO2を削減しつつ(協調)、「生産か」「環境保全か」を選択し、自分の国を豊かにすることを目指す(競争)

※<http://himawari.her.jp/wp/活動紹介・報告/環境教育プログラム/ガバチョ> に基づきゲーム作成

2日目 移民ゲーム



2チームに分かれ、別々の言語を学習する。各プレイヤーは3枚づつトランプをもち、他者と交渉しつつ2枚組み合わせることで14になるペアを集める。学生は、異文化を迎える「ホスト」とやってくる「移民」にわかれ、言語が通じないなかで交渉をすることで、異文化交流について学習する。

3日目 対人認知ゲーム



人間関係学会編集のKHRレターに掲載された学生に対する質問への各教員の回答マトリックスを完成させる。それを参考に、各教員のパーソナリティを評定させ、自己認知と他者認知の同異について考察する

● 3.まとめ

※前村奈央佳(2012) 移民シミュレーション 安藤香織・杉浦淳吉(編著) 暮らしの中の社会心理学 ナカニシヤ出版 pp.49-50 より改変

ゲーム導入のメリット

- *学習内容の理解や学生の学習へのコミットメント(興味・関心・意欲など)を高める
- *自己開示・自己の意見表明など自己の内面の表出を含まないゲームでは自己防衛が起こりにくく、学生の学習態度を促進させることができる

ゲーム導入の問題点

- *評価に関する問題
⇒ゲーム中の態度について、どの程度公平・公正性を担保した形で受講態度得点に換算できるのか?
- *ゲーム不参加学生への対応
⇒グループワークが苦手な学生への対応が問題