

ブレインストーミング促進用カードゲームを使用した日本語学習活動の可能性

The Possibility of Using Card Games to Promote
Brain-storming In Japanese Language Classrooms

澤邊裕子 (宮城学院女子大学)・安井朱美 (南山大学)・西浦和樹 (宮城学院女子大学)
SAWABE Yuko(Miyagi Gakuin Women's University), YASUI Akemi(Nanzan University),
NISHIURA Kazuki(Miyagi Gakuin Women's University)

要 旨

本稿の目的は、日本語教育用に開発したブレインストーミング促進用カードゲーム(BSG)についての紹介と実践報告及びラウンドテーブルの参加者からのフィードバックをもとに今後の課題と方向性を述べることである。BSGは問題解決のためのスキル習得を目的としたトレーニングとしてだけでなく、協働学習の事前活動としてクラスメートとの人間関係の構築にも役立つことが期待される。今後さらに実践、改良を重ねていく計画である。

The purpose of this paper is to report on a card game that promotes brain-storming among Japanese-language learners, and to show that next steps depend on feedback received from participants in a roundtable. The BSG is expected to not only train players and help them acquire problem-solving skills, but also help them construct good relationships with their classmates. To improve the BSG, more practice and examination are required.

【キーワード】ブレインストーミング, カードゲーム, アイデア, 問題解決, 協働学習

1. はじめに

報告者らは2008年度実践研究フォーラム学習体験型ラウンドテーブル「異文化コミュニケーション」において発題し、参加者の方々から多くの有益なフィードバックを得た。本稿の目的はラウンドテーブルにおいて報告した学習活動の内容と、学習活動を体験した参加者の方々からのフィードバックの結果をまとめ、今後の課題及び方向性について述べることである。

以下、「日本語教育用 BSG 開発の目的」「日本語教育用 BSG の概要」「日本語クラスでの実践報告」「ラウンドテーブルの報告」の順に記し、最後にそれらを踏まえた上で「今後の課題及び方向性」について述べることとしたい。

2. 日本語教育用 BSG 開発の目的

「どうすれば日本語がもっと上手くなるのか」「漢字をたくさん覚えるにはどうすればいいのか」等、日本語学習者が抱える悩みや問題は多い。それらの問題解決に役立つ方法の1つにブレインストーミング法が挙げられる。高橋他(1993)によると、ブレインストーミングが創造的な発想を促すアイデア会議の技法として初めて使用されたのは1939年のことである。ブレインストーミング法の開発者であるオズボーンはこの手法を「膨大なアイデアを出すことにより特定の問題に対する解決策を見つけるための集団の活動」と定義

している。集団の連想の働きを利用し、他の人の意見から関連した意見やアイデアを次々と生み出していくもので、この方法を用いてどんな問題でも探求することが可能だとされている。

2007年、このブレインストーミング法を基本コンセプトとしたカードゲーム⁽¹⁾（以下、BSGと略す）が開発された。そのBSGには、ブレインストーミングで前提となる「突飛さ歓迎」「質より量」「他の人に便乗」「批判禁止」という4つの基本ルールが盛り込まれている。これら4つのルールの中で最も重要なものが「批判禁止」である。これは、グループメンバーの誰かが述べたアイデアに対する批判を禁止するということである。それによって誰でも気軽かつ自由に発言ができる雰囲気が作られ、グループ内の発話が活性化される。

上記の点は、近年ますますその重要性が注目されている協働学習に通じるものがある。中居他(2005)や荻原他(2005,2007)の教育目標にあるように、協働学習を効果的に行うためには学習者同士が何でも言い合える雰囲気作りや異なる考え方を認め合う姿勢が大切とされる。意見やアイデアを出し合う活動としてはディベートやディスカッションもあるが、BSGは討論自体を直接の目的としない点でも前述の2つとは大きく異なる（表1参照）。この点からもBSGが雰囲気や互いの自由な発想を尊重し合う姿勢を身に付けることを目指す教育活動の一形態としても大きな可能性を持つものであると言えよう。

また本BSGのもう1つの特性として、「カードゲーム」というアプローチを採用していることが挙げられる。ゲームを行いながら、ある制限時間内に駆け引きを楽しむことにより、ゲーム終了時には現実社会で抱える様々な問題の解決に一步近づくように工夫されている。それも、学習者の目標言語である日本語使用を促しながらである。

以上の点から、BSGが学習者に雰囲気の良いコミュニケーションの場を形成させ、ある問題解決が必要な課題についての多種多様な発言を楽しみながら行なえる大変有益な日本語学習活動であると判断し、日本語教育用に改変した。なお本BSGは、問題解決のためのスキル習得を目的としたトレーニングとしてだけでなく、クラスメートとの人間関係構築にも役立つものであると考える。

表1 主なグループワークの比較（皆川1999より一部引用）

ブレインストーミング	ディベート	ディスカッション
<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアを発言する ・答えを導く1つの過程 ・自己表現を促す ・自由な発想を重視する ・ルールに従う ・意見の対立をしない (批判厳禁) 	<ul style="list-style-type: none"> ・討論する ・答えがすでにある ・説得力が強い ・主張や自説を曲げない ・ルールに従う ・対立を前提とする 	<ul style="list-style-type: none"> ・討論する ・答えを見つけ出す ・説得力が弱い ・主張を曲げたり 曲げなかったり ・ルールはない ・対立あったり、なかったり

3. 日本語教育用 BSG 開発の概要

3-1 カードの構成

(1) 役カード

ブレインストーミングの4つの基本ルールをプレイヤーの役割に置き換え、4種類の「役

カード」を作成した。これは日本人用に開発・制作されたカードの日本語表現を日本語能力試験出題基準3級から2級のものに再編したものである。役カードは4種類「ほめ上手さん（役割：批判禁止）」、「笑わせ上手さん（役割：自由奔放）」、「たくさん言えるさん（役割：質より量）」、「人のアイデア上手に使えるさん（役割：他の人に便乗）」それぞれに5枚ずつ作成した。これらはあるテーマについてアイデアを出し合う際に各プレイヤーが担う役割に応じた発言がしやすくなるよう誘導するカードである。プレイヤーはカードに記載されている表現を用いながら、空欄部分に自分のアイデアを入れて発言する(表2参照)。ゲーム時にはそれぞれ役カードを10枚手元に持つこととした。

表2 日本語教育用BSG役カード

プレイヤー	役割	カード記載の日本語の例
ほめ上手さん	批判禁止	<ul style="list-style-type: none"> ・それ、よさそうですね。だって、_____ですから。 ・それ、いろいろつかえそうですね。だって、_____ですから。 ・それ、だれでもできそうですね。だって、_____ですから。
笑わせ上手さん	自由奔放	<ul style="list-style-type: none"> ・とても楽しいアイデアを言います。_____。 ・みんながびっくりするアイデアを言います。_____。 ・ちょっと変なアイデアを言います。_____。
たくさん言えるさん	質より量	<ul style="list-style-type: none"> ・2つアイデアを言います。1つは、_____, もう1つは、_____。 ・3つアイデアを言います。まず1つめは_____, 次に2つめは、_____, 3つめは、_____。
人のアイデア上手に使えるさん	他の人に便乗	<ul style="list-style-type: none"> ・〇〇さんのアイデアを少し変えます。_____。 ・〇〇さんのアイデアを少し大きくしてみます。_____。 ・〇〇さんのアイデアを逆にしてみます。_____。

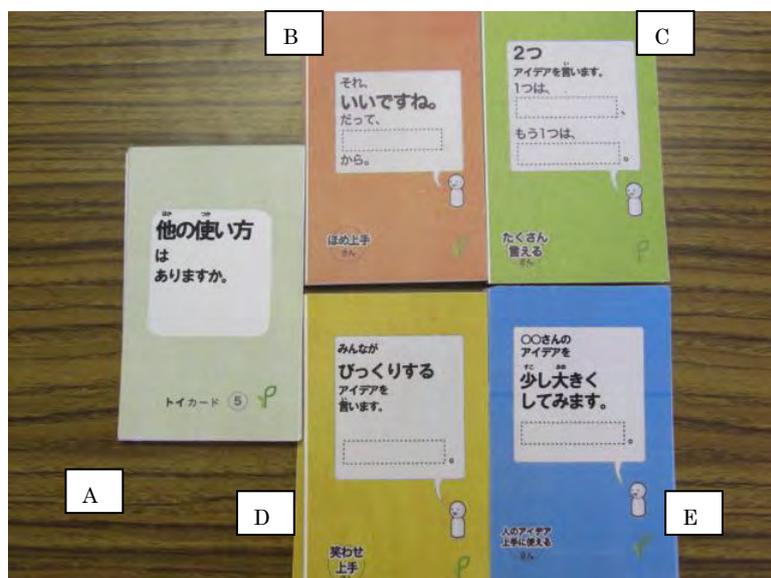


図1 カードの例

- A: トイカード
- B: ほめ上手さんカード
- C: たくさん言えるさんカード
- D: 笑わせ上手さんカード
- E: 人のアイデア上手に使えるさんカード

(2) トイカード

また、発想の気づきを与える問いかけが記述された「トイカード」も7種類作成した。このカードに記載されている日本語の質問は、ブレインストーミングにおいてより多くのアイデアを生み出す発想を促進するとされる「スキャンパー (SCAMPER) 質問」に基づき、作成されている。

日本人用のBSGでは一つ一つ異なる質問が書かれた50枚のトイカードが用意されている。しかし日本語教育用では日本語を読んで理解する負担を考慮し、それらを大幅に簡略化して表3に示すような7つの質問に絞り、日本語の文も易しく書き換えたものに改変した。なお、ゲーム時にはトイカードを一人に5枚配布するようにした。さらに、役カードやトイカードの制限が全くなく発言できる「チャンスカード」も複数枚作成し、ランダムに配布するようにした。

表3 トイカード

SCAMPER	日本語の訳	トイカードに記載されている日本語
Substitute	置き換える	代わりのものはありますか。
Combine	組み合わせる	プラスすることはできますか。
Adapt	当てはめる	似ているものはありますか。
Modify	修正する	どう直すことができますか。
Put to other uses	別の使い道を考える	他の使い方はありますか。
Eliminate	余計なものを削る	少なくすることはできますか。
Rearrange	もう一度整理する	逆にすることはできますか。

3-2 ルール

1 チーム4人以内のプレイヤーが、自分に与えられた役割を演じながら順番に発言を行っていくのが基本ルールである。発言の際にはあらかじめ配布されている役カードとトイカード（同時使用が可能）を使い、あるテーマについての問題解決案をそれぞれの役割に沿って発言し、その度に手持ちのカードを捨てていき、15分後に手持ちのカードが少ない人が勝ちとなる（アイデアが思いつかない場合等はパスも可能）。このようにカードを用いることによってアイデアの量が視覚的に把握できるようになっている。

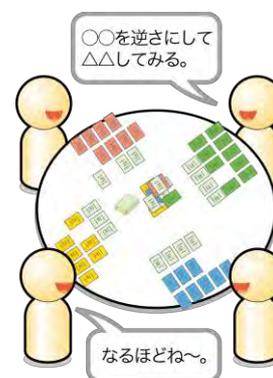


図2 イメージ

なお、プレイヤーはゲームの最初から最後まで与えられた一つの役割に基づく発言を行っていく。BSGで最も特徴的なのは「批判禁止」の役割を担う「ほめ上手さん」の存在である。3人でゲームを行う際にもこの役割だけは必ず入れるように設定している。批判禁止の役割を担うプレイヤーが「どんな意見が出てても批判せず、共感的に受け止める」というルールをチーム全体に遵守させ、それによりさらに活発な意見・アイデアを生み出すことを促している。

4. 日本語クラスでの実践報告

4-1 対象クラスと対象者

仙台市内のM大学に所属する中上級レベルの中国人留学生と韓国人留学生4人を一グループとして実践した。本クラスはアカデミック・ジャパニーズを学ぶクラスで大学・大学院で必要とされる書く力、読む力、聴く力、話す力を総合的に高めることを目的としている。少人数クラスであるため、教師側も一人一人が抱える課題を把握しやすく、学習者のニーズに細かに対応することが可能であり、カリキュラムも柔軟性を持っている。BSGは2008年度前期の本クラスの授業（13週）において2回行われた。本稿では1回目の実践について報告する。

4-2 実践の流れ

「日本人の友達の数をも今の3倍に増やすにはどうしたらいいか」をテーマにBSGを実践した。テーマは普段、留学生とコミュニケーションをとる中で、留学生の話にたびたび出ていた問題の中から教師が選び、提示した。表4に示すような流れで行い、全体で所要時間は70分であった。まずインストラクションにおいてはブレインストーミングの4つの原則を説明し、特に「どんな意見が出てても批判してはいけない」というルールを周知徹底させた。最初は教師がファシリテーターとして入り、アイデアの出し方について助言した後、留学生同士でゲームを進行させた。その会話内容は全てMDに録音し、ゲーム終了後にMDを聞きなおしてアイデアシートにアイデアを書き出させた。この振り返りの時間に、ゲーム中にうまく話せなかったことや聞き手側が理解しにくかったことなどについて確認したり、自分の発話をモニターしたりする様子が見られた。最後にアイデアシートに書かれたアイデアの中から最も実施してみたいアイデアを一つ選ばせ、クラスの中でのベストアイデア賞を決定した。

表4 日本語教育用BSGの授業での実践

インストラクション【5分】→役割決めとカード配布【5分】→テーマ提示とデモンストレーション【5分】→BSG【15分】(MD録音)→MDを聞きなおし、振り返り【30分】→ベストアイデア賞決定【10分】

4-3 結果

以下の例は、参加者のBSG実践中の発話の一部である。

例 たくさん言えるさん：一つは、おいしい食べ物を作って、ごちそうします。もう一つは、うーん、相手の趣味が、コミュニケーションして、相手の趣味を知ってから、いろいろ交流して、します。

ほめ上手さん：それ、いいですね（笑い）、だって、趣味が同じだったら、共通点とかつながりがあるから、絶対その、早いうちに親しくなれるから。Mちゃんとわたしもそうだし（笑い）。

このような形で順番にアイデアを出し合い、最終的に「ネットを利用して友達を増やす」や「ボランティア活動で友達を探す」など16個のアイデアが出された。

実践後、参加者からは「他の人のアイデアを聞いて勉強になった」、「人の意見に反対しないのがいい。けんかにならないから」、「他の人たちのかわいい面がわかった。そして、

自分の言葉で自分の話したいことが話せるようになってしまった」、「雰囲気がいい。みんな笑いながらしていて、とてもいい」などの感想が寄せられた。これらのコメントから、ブレインストーミング法の「人の意見・アイデアを批判せず、共感的に聞き受け入れる」ことによって「雰囲気の良い場を作り」、そして「多様なアイデアを出し合い、問題解決に結びつける」というコンセプトは、参加者に理解されたことが窺えた。

一方、BSGの難しさとしては「自分の役割を果たすこと」や「人の意見をすぐに理解してそれをもとに自分の意見を言うこと」、「トイカードの使い方の理解」が挙げられ、カードの使い方や役割の遵守法についてのデモンストレーションの工夫が今後の課題として浮かび上がった。

5. ラウンドテーブルの報告

5-1 ラウンドテーブルでの学習体験活動の流れ

2008年度実践研究フォーラムのラウンドテーブルにおける学習活動体験について報告する。参加者は45名で、5人グループを9つ作り、BSG体験及び活動に対する話し合いを行った。所要時間は80分であった。

テーマは、「教えている学生が日本人の友達ができないと悩んでいる。友達をもっと増やすにはどうしたらいいか」に設定し、制限時間15分でたくさんアイデアを出すように指示した。グループに一人書記役を設け、出てきたアイデアをアイデアシートに全て記入するようにした。本来ならばアイデアの質について検討する時間を最後に設けるが、時間の制約上、今回はアイデアの量をグループ対抗で競う形にした。BSG体験後には学習体験活動について検討する時間を設けた。まず、体験後の感想等をアンケートに記入してもらい、それらをもとにグループで話し合ってもらった。さらにそこで出た意見を全体で共有し、報告者らが出てきた質問などに答えるという流れであった。

表5 ラウンドテーブルの流れ

インストラクション・役割決め・テーマ提示【20分】→BSG体験【15分】→アイデアの量が最も多かったグループ決定【5分】→日本語クラスでの実践報告【10分】→アンケート記入【10分】→グループでの話し合い【10分】→全体での話し合い・質疑応答【10分】
--

5-2 ラウンドテーブル参加者からのフィードバック

アンケートの内容は「カードに書かれている日本語について」、「現在担当しているクラスでBSGを使う場合、問題解決のための話し合いのテーマとしてどのようなものが考えられるか」、「BSGを体験した感想（各役割について、活動全体について）」、「BSGに関する質問」であった。ここでは紙幅の関係上、BSGを体験した感想のうち活動全体について寄せられたフィードバックについてまとめることとする。活動全体について寄せられたコメントの内容を分類すると「BSGの良い点」、「再考を要する点」、「提案したい点」、「BSGの可能性」の大きく4つに分けられた。

(1)BSGの良い点

雰囲気作り、批判禁止、ゲーム性、発話の機会、ルールに関して主に表6に示すような

肯定的なコメントが寄せられた。

表6 BSGの良い点：主なコメント

カテゴリー	コメント例
雰囲気作り	楽しくなごやかな雰囲気の中で行うのはとてもいいと思いました／雰囲気作りの1つとしては有効／雰囲気作りには良いと思います。
批判禁止	他の人のアイデアを聞くのは楽しかったし、反対意見を言わないで話し合う方法というのは新鮮で良かった。
ゲーム性	カードを使うとゲーム性があるだけで何か楽しみ／色が良い。
発話の機会	一人の人が多く発話するのではなく、全員が必ず発話しなければならないという点が良かったです／ある程度のプレッシャーを与えながら発話させるのは、発話練習には効果的であると思います。
ルール	ルールはわかりやすく良いと思います／全体の進め方は特に問題ない。

(2)再考を要する点

トイカードの使い方、発話の機会、ルール、アイデアの内容、日本語学習に関して多くの意見が寄せられた。特に多かったのはトイカードの使い方であり、使い方やタイミング、狙いがわかりにくいというコメントが多かった。全体の進め方、ルールに関しては肯定的なコメントよりも否定的なコメントのほうが多く、日本語教育用にするためにはよりシンプルに、単純でわかりやすいルールに改善することが必要であることがわかった。

表7 再考を要する点：主なコメント

カテゴリー	コメント例
トイカードの使い方	トイカードの使い方がわかりにくかったように思います／トイカードの使用法とタイミングが難しかった／トイカードの使い方が紛らわしいので改善すると良い。
発話の機会	時計回りという順番が決まっていることで、会話が不自然になりがち／順番が決まっていた自由なディスカッションとは言えない(途中で言いたくなる)／常に前の人のコメントのみに注意しているかんじ・・・
ルール	ルールがちょっとわかりにくい／ルールが複雑なので、理解しゲームを始めるのに時間がかかる／もう少しルールをシンプルにできませんか。
アイデアの内容	どんなアイデアでも、というが(例えば非人道的だったり)言えばいいというのがやや不安／ゲームのために搾り出す意見は、本当に問題に直面して考えるものとは明らかに違う。
日本語学習	日本語のクラスとしては言語技能のどこにフォーカスが当たっているのかわかりにくい／問題解決のための日本語習得を目指すというのであれば、その全体のプログラムとしての位置づけがほしい。

(3)提案したい点

これをプラスしたらもっと良い活動になるのではないかと、という建設的なコメントも多

数いただいた。具体的には役カードの使い方、ゲームの初めと終わり方、ゲーム性を高める工夫、ルールの説明書に関するコメントが挙げられ、それらをまとめると表8のようになる。特に多かったのは役カードの使い方に関するもので、役割を固定せずに一人が4種類のカードを持つことを提案する内容であった。

表8 提案したい点：主なコメント

カテゴリー	コメント例
役カードの使い方	役割を固定せず、各人4つの役割カードを均等に出せないか／ほめ上手カードはみんな持っていてもいいと思った。みんなではめ合うともっと楽しくなる。
ゲームの初めと終わり方	スタートは「たくさん言えるさん」に固定していいと思う／ブレインストーミングで出てきたものをグルーピングする作業なども行ったほうがいい。
ゲーム性を高める工夫	ゲーム中、まわりの人が助けられるカードもあるといい／「UNO」のようにスキップやリバースがあると盛り上がるかも。
ルールの説明	ルールの説明を短文で順序よく整理してください／インストラクションの徹底が必要かと思う。

(4)BSGの可能性

このような授業で使えるのではないか、というBSGの可能性を示すものとしては「ショートバージョンを作って他の授業のアイスブレイキングの活動として使えないか」、「ディスカッション等をする前のウォーミングアップとして位置づけることができる」、「協働学習の前段階としてこれを取り入れて、その後グループワークや協働学習をすれば効果的だと思う」などのコメントが寄せられた。これらのコメントは、2節で述べた日本語教育用BSG開発の目的とも重なり、BSGがさまざまな日本語学習活動とともに活用される可能性の大きさを示すものである。

6. 今後の課題及び方向性

現在まだ試行段階である日本語教育用BSGを留学生対象の日本語クラス及び実践研究フォーラムのラウンドテーブルで実践し、日本語学習者と日本語教師など日本語教育に関わる関係者の方々から有益なフィードバックを多数得ることができた。

活動全体について再考すべき点として多く挙げられたのは「トイカードの使い方」に関するものであった。日本語教育用BSGは、日本人用のものを内容や枚数の点で簡略化したものであったが、それでも使い方やタイミング、使用する意味について理解されにくいということが明らかになった。また、4人それぞれに一つの役割が固定されているというゲームのルールについても再考すべきという声が多かった。4つの役割を一度に覚えるのは負担が多いため、最低一つをしっかりと覚えてもらうというのが本活動のコンセプトの一つでもあり、そのため一人に一つの役割が固定されていた。しかし、ゲームを行う側はそれを逆に負担に感じる可能性があるということに参加者のフィードバックによって知ることができた。報告者らは活動全体について最も再考すべき大きな点は以上の2点であり、これらを解決することが急務であると考えた。

これらを踏まえ、新しい日本語教育用 BSG では次のような形を取りたいと考えている。

- ① トイカードをなくし、役カードを中心としたカードゲームにすることでゲームの簡略化を図る。
- ② 一人に一つという役カードを全員に均等に配ることにし、一人が4種類の役カードを持ち、発話の自由度を上げる。
- ③ 前の人の後に自分が意見を言うときには、必ず最初に「ほめ上手さん」カードを用い、前の人のアイデアの良い点について述べてから、他の役カードを用いて自分のアイデアを述べる。
- ④ 時計回りに順番に発言するのが原則であるが、誰かのアイデアに触発されて、自分が発言する順番ではないときにアイデアを言いたくなったときには「チャンスカード」を用いて発言することができる。

このようにルールを変えることにより、ゲームがわかりやすくなり、発話もしやすくなると期待される。さまざまな役割を経験することによって発話の幅が広がるだけでなく、考え方も柔軟性が高まるのではないかと思われる。

紙幅の関係上本稿では割愛したが、カードに記載されている日本語についても「中上級レベルでないと難しい」、「『アイデアを少し小さくする』という言い方は適切か」、「わかりやすいが、作られた日本語。ゲームっぽい」など表現の難易度や自然さについて再考すべき点について多くの示唆をいただいた。役カードに記載する日本語の文についての再検討も課題の一つである。

最後に日本語コースにおける本活動の位置づけであるが、協働学習を行う前のアイスブレイキングとして行う、コースの途中で単発で入れるなど、さまざまな形があり得るのではないかと考えている。報告者らは今後、日本語教育用 BSG をさまざまな日本語コースにおいて、また、多様な学習者を対象に実践して、それぞれにおいてどのような効果が見られたかを検討していく計画である。また、本活動はまだ試行段階にあるものだが、興味・関心を寄せてくださる先生方と今後も実践報告を共有し合い、可能性を模索していきたいと考えている。

謝辞：日本語教育用 BSG の開発は宮城県産業技術総合センターの伊藤利憲氏、株式会社デュミナスの石井力重氏の協力を得て行われました。両氏に心から感謝申し上げます。また、実践研究フォーラムのラウンドテーブルにおいて貴重なフィードバックをくださった参加者の皆様にこの場を借りて厚く御礼申し上げます。

注

- (1)正式名称は「ブレスター」と言い、(株)デュミナス、宮城学院女子大学、宮城県産業技術総合センターの産学官連携により開発された。一般向け販売については以下のサイトを参照されたい。

ブレスター・特設サイト

<http://www.ideaplant.jp/brainstormingmaster/> (2008年9月3日)

参考文献

- (1)伊藤利憲・石井力重・西浦和樹(2007)「ブレインストーミング促進用人材教育カードゲームの開発」『第9回日本感性工学会予稿集』H63
- (2)荻原稚佳子他(2005)『日本語上級話者への道ーきちんと伝える技術と表現』スリーエーネットワーク
- (3)荻原稚佳子他(2007)『上級から超級へ 日本語超級話者へのかけはしーきちんと伝える技術と表現』スリーエーネットワーク
- (4)高橋誠他(1993)『21世紀へのビジネス発想を拓く 創造力事典』モード学園出版局
- (5)徳井厚子(2007)『日本語教師の「衣」^{ころも}再考ー多文化共生への課題ー』くろしお出版
- (6)中居順子他(2005)『会話に挑戦！中級前期からの日本語ロールプレイ』スリーエーネットワーク
- (7)西浦和樹他(2008)「創造性育成を目指した教育ツール開発と評価に関する研究ーブレインストーミング法によるストレス反応軽減効果の検討」『宮城学院女子大学発達科学研究』No.8,宮城学院女子大学附属発達科学研究所,71-80
- (8)皆川興栄(1999)『総合学習でするライフスキルトレーニング』明治図書
- (9)B.ミラー・J.ヴィハー・R.ファイアスティン(著)弓野憲一(監訳)南学・西浦和樹・宋吉秀樹(訳)(2006)『創造的問題解決：なぜ問題が解決できないのか？』北大路書房