

平成27年度
ひらめき☆ときめきサイエンス～ようこそ大学の研究室へ～KAKENHI
(研究成果の社会還元・普及事業)
実 施 報 告 書

HT27225

異文化「体験」へのいざない—五感を研ぎ澄ませ



開 催 日: 2015年12月5日(土)

実 施 機 関: 関西大学

(実施場所) 高槻キャンパス

実施代表者: 久保田真弓

(所属・職名) 関西大学 総合情報学部 教授

受 講 生: 高校生 10名

関 連 URL:

【実施内容】

本プログラムは、「体験」に重きを置いたワークショップを通して、自分自身の五感の豊かさに気づけることを目的としている。

表1 当日のスケジュール詳細

当日のスケジュール	
時間	内容
9:30-10:00	受付
10:00-10:15	開講式
10:15-10:35	アイスブレイク
10:35-10:50	ネームチェーン
10:50-11:15	イルカの調教
11:15-11:25	休憩
11:25-11:55	パンガ
11:55-12:15	午前の部の振り返り
12:15-13:15	昼食(カレーライス)
13:15-13:35	リード&フォロー
13:35-13:55	人間知恵の輪
13:55-14:15	さしすせそ禁止
14:15-14:25	休憩
14:25-14:45	講義(非言語コミュニケーション)
14:45-14:55	休憩
14:55-15:10	リード&フォロー振り返り
15:10-15:30	全体振り返り
15:30-16:00	修了式
16:00	修了

そこで、午前の部では、初対面のグループが互いに知り合い、グループでの仲間意識が形成できるようにした。初めての人との出会いの場で、どのようにふるまうべきか、どのようにふるまうべきか、頭で考え意識して頑張っている自分に気が付くことを狙いとしている。昼食時は、カレーライスを手で食べた。インドなど手でカレーを食べる文化があり、手で食べるにも衛生上の配慮、食べ方のルールがあることを知る機会とした。午後の部、前半では、2人で行うワークをし、さらに自己を見つめる機会を作った。後半では、大学生が、「非言語コミュニケーション」について講義し、体験していることを専門用語で把握できるようにした。さらに、午前と午後の最後に各自、自分の振る舞いについて振り返る時間をとった。当日のスケジュールの詳細は表1のとおりである。

なお、これらのゲームを実施するのに大学院生1名、学部4年生5名、3年生10名がかかわった。これも本プログラムの狙いで、各ゲームを分担して実施するだけでなく、高校生の振る舞いを観察したり、臨機応変に対応したりする能力を培う意図があった。以下で、主なゲームの詳細を見ていく。

1. アイスブレイク

概要：初対面同士の緊張を解すために、四つのコーナー、仲間探し、ネームチェーンをした。四つのコーナーでは、意見表明するのに声を出さずに四つの角に分かれてもらい、仲間探しでは声を出して分かれ

てもらった。このように段階を踏んで緊張を解すことができるように工夫した。また、ネームチェーンでは名前を覚えやすいように名前だけでなく順次ポーズや趣味を付けたし、印象に残りやすいように工夫した。

成果： 四つのコーナーでは最初は全員緊張していたが、仲間探しなど段階を踏むにつれて積極的に声を出す人が増えた。ネームチェーンでは、ポーズを取るのが恥ずかしかったというような声もあったが、最後には全員が名前を覚えることができ、その後の活動もスムーズに進めることができた。

2. イルカの調教

概要：この即興ゲームは、イルカ役、調教師役を決め、言葉を使わずに行うことでチームワークを作るものである。工夫した点は、実施者が、単にやり方を説明するだけでなく、良いモデルを示した点である。

成果：アイスブレイク後のスケジュールを上手く組むことができたため、全員が良い雰囲気の中でゲームに臨むことができた。また、イルカ役が役になりきっていたこともあり、笑いを交えながら楽しく進めることができた。2回目では、調教師がイルカに対して調教する技の難易度を考えたり、相手を思いやる気持ちが見られたりし、コミュニケーションを取る上で何が大切なのかという事を認識することができたと考える。

3. バンガ



概要：これは異文化コミュニケーション教育でよく使われるシミュレーションゲームで、手軽に異文化体験ができるものである(参考文献参照のこと)。

成果：シミュレーションゲームの性質上、詳細は記せないが、ゲーム終了後の話し合いで非言語コミュニケーションの難しさなど有意義な体験が確認できた。

昼食(カレーライス)

最後の振り返りで「手で食べるという異文化に触れ、もっと異文化体験がしたい」という積極的な声が見られた。また、「手で食べるのが恥ずしいが、楽しかった。なかなかない経験ができてよかった」などの声もあり、日本にいながら簡単な異文化体験ができたのではないかと考える。

4. リード&フォロー

概要：信頼関係を見るため、リード&フォローを行った。リード&フォローとは、片方が目を瞑り、もう片方が目を開け、お互い手を繋ぎ、音楽に合わせてダンスするように動くというゲームである。工夫した点は、馴染みやすい曲を選んだことだ。目を瞑りながら相手に身を任せるという行為は、最初、ぎこちない動きで、相手を信頼することが難しいように見えた。



しかし、何回か繰り返すうちに、段々と相手を信頼して動くことが出来るようになっていた。



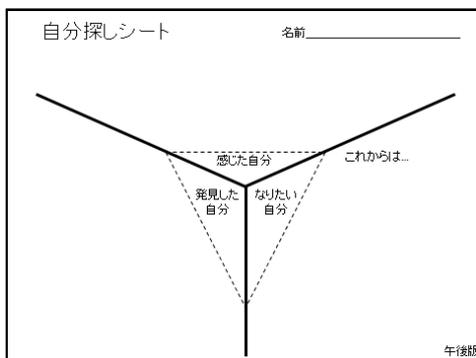
このゲームは、写真に撮り、それぞれの身体がどのようになっていたかを実施者が午後の最後に「リード&フォローの振り返り」でパワーポイントにして発表する形で共有した。本来なら2人ペアでダンスをするので向き合っていなければならないが、慣れないと身体は様々な方向を向いていた。それはどうしてかを考えるのもこのゲームの面白さである。

5. 「さしすせそ」禁止

概要：即興的受け答えや、上手に失敗する術を学ぶため、「さしすせそ」禁止を行った。このゲームでは、観客と役者を作り、テーマを決めてそのテーマに沿った話を役者は観客の前でパフォーマンスを行う。このゲームのルールは、「さしすせそ」を使わないように注意しながらも会話を楽しむことである。「さしすせそ」を言ってしまっても、失敗したと落ち込まない姿勢を学ぶということが目的であった。工夫した点は、全員が馴染みやすいテーマにしたことである。

成果：役者は「さしすせそ」を言った時に、「やってしまった」と瞬時に自分でポーズをつけて自分の失敗を認めることが出来ていた。その一方、後の振り返りでは「失敗してもいいよと言われていたにも関わらず、失敗を恐れ上手にコミュニケーションがとれなかった。知らず知らずの内に失敗することを恐れている自分がいた。」という声もあった。

6. 全体振り返り



「自分探しシート」を使って「感じた自分」「発見した自分」「なりたい自分」の観点から午前と午後の終わりに振り返りをした。

「意外と非言語が好きで自分」、「人のことをちょっと信じられていない自分」「周りの人と比べると会話がまだ少なかった自分」「リードするのは苦手な自分」など多様な自分発見につながったようだ。それが今後のなりたい自分につながっていた。

参考文献

高尾隆・中原淳 (2012) 『インプロする組織 予定調和を超え、日常をゆさぶる』三省堂
Thiagarajan, S. (1990) “BARNGA” Intercultural Press, Inc.

・事務局との協力体制

広報活動、委託費の管理支出報告の確認、日本学術振興会への連絡調整

・広報活動

近隣の高校にチラシ配布、ポスターやホームページ等による広報活動

・安全配慮

カレーライスを食べる際に、手洗いを徹底したり、あまり熱くないものを配膳したりして配慮した。
イルカの調教やリード&フォローなど動き回る場合は、会場にある障害物(机など)に気を配った。

・今後の発展性、課題

少人数の参加者ではあったが、実施者である大学生と有意義な活動ができたと考える。特に、非言語コミュニケーションの重要性について意識してもらえたと思う。ただし、このようなプログラムは参加者数により形成されるダイナミクスにもよっても異なるので、その点は課題である。

【実施分担者】 なし

【実施協力者】 16名

【事務担当者】

山田 恭子 研究支援グループ・グループ長

森岡 駿 研究支援グループ

辻 美穂 研究支援グループ