

事業名 新入生の大学適応におけるカードゲームの活用

人文学部臨床心理学科 佐野友泰

目的

報告者は、新入生の大学適応過程において、新入生の早期の緊張低減と交流促進を目的とし、新入生が初年度前期に履修する臨床心理学基礎ゼミナールにおいてカードゲームを実施した。カードゲームは「楽しんで取り組むことが前提として作られており、相互交流が促され、かつメンバーが傷つくことが少ない」という特徴を持つ。従って、新入生の緊張低減、交流促進、仲間作りのための風土形成に役立つと思われる。また、効果測定を行うことで、有効性が検証できれば、新入生教育の種々の場面でも活用が期待できると考えた。

方法

2015 年度前期に履修する臨床今年度の心理学基礎ゼミナールにおいてカードゲームを実施した。具体的には、最初に、言語交流が少なくても取り組める課題として、ジグソーパズルを実施し、共同で課題に取り組むという雰囲気づくりを行った(2回)。その後、Black Stories、ゴキブリポーカー、キャットアンドチョコレート、人狼という 4 種のカードゲームを行った(計 4 回)。これらのカードゲームは、新入生に「交流を強いる」ことを防ぐために、自己主張や交流が少ないものから多いものへと配置している。また、これら 4 種のゲームは、2014 年度の FD センター予算外支出により 9 点のゲームを購入し、大学院生に事前体験してもらい、その感想をもとに選出したものである。

成果

実施後の感想をカテゴリごとに分類したのが右の表である。「仲良くなれた/コミュニケーションがとれた」という感想の割合が高いことより、本事業の目的である「新入生の交流促進」という目的にあ

感想分類	割合
仲良くなれた/コミュニケーションがとれた	0.86
楽しかった	0.63
人と話すきっかけとなった	0.63
勉強になった/いい経験となった	0.44

る程度貢献できたものであると考える。また、この試みを行った 6 週間における新入生の平均ゼミ出席率は 99.1%であり、これらの試みを新入生が抵抗無く参加していることが推測される。

課題 (展望)

本事業では、カードゲームの適応ということで、言語的交流の少ないパズルから言語的交流の豊富な人狼ゲームまで試行順を配慮して実施した。報告者は「言語的交流を強いることによる居心地の悪さ」を避けることを重要視したが、学生が「もっとやりたい」という反応を示したのは人狼ゲームであった。新入生のより豊かな実りある交流のためには、更なるカードゲームの精選と試行順の検討が必要とされるであろうと考える。