

# ぼっちのための救済措置 ～新ゲーム開発しました～

F10 班

宮城県仙台第三高等学校

友達は私達の日常生活で重要な役割を果たすが、人見知りの人は友達を作る事が苦手なことが多い。そのような人たちでも友人関係を構築することが容易になる方法を考えようと思ひ、体育祭などの行事の後に新たな友人関係が構築されやすいということに着目し、体育祭後にアンケートを取ったところ、練習している時や応援時に仲良くなったということが分かった。そこで、共通の目的を通して、一緒になって喜ぶことの出来る事を一緒にした後仲間意識が芽生え、友人関係を構築できるのではないかと考え、友人関係構築を容易にできるゲームを考案することにした。アンケートの結果と、小学生にアメフトをさせたところ、親密化が図れたという参考実験からゲームに必要な要素を考えたとこ、①作戦を必要とする②チームで競い合うことができる となった。この要素をもとにオリジナルゲームを作成した。(資料①②)このゲームを実際に行うことはできなかったが、教育現場などに提案して社会貢献できれば本望である。

## 1 背景

私達の人生にとって「友達」は大事な存在である。友達が果たす役割には趣味や余剰の共有など様々なものがある。しかし、なかには人見知りなどの理由により、友達を作るのが難しいと考える人もいる。友達が欲しい。しかし簡単には作れない。私たちはそのような人たちを救おうと思った。そう思った時、体育祭や文化祭などの行事の後に友達ができやすいということを知り、友人関係構築のきっかけには行事のようなイベントやゲームが適していると考え、ゲームを新しく作成しようと思った。しかし、何もない状態から作るのは困難なので、当時時期が近かった体育祭に目をつけ、ゲームに含むべき要素を見つける目的で体育祭後に「新しい友達について」のアンケートをとった。

## 2 アンケート

・仙台三高前期体育祭(7月11~12日開催)後7月19~8月17日に2年6~8組の新しい友達ができたという28名の生徒を対象にアンケートを実施。

### アンケートの目的

- 1.何かを一緒にしている時、または何かを一緒に見ている時のほうが友達ができやすいのかを調べるため
- 2.喜びを分かち合う、またはその人の意外な一面を見たほうが、仲良くなれるのかを調べるため

仮説:目的をもって一緒に何かをしながら喜びをわかちあうと心の距離が縮まる

### ・質問事項

- 1 体育祭を通して新しい友達ができたとき最も感じた場面

・競技中、応援、練習中、休憩中、その他 (項目とそのエピソード)

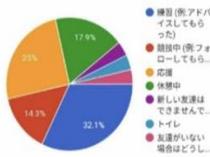
- 2 何がきっかけで仲良くなったか

・新しい一面を見た、喜びを分かち合った(応援中、試合中)

## 3 結果と考察

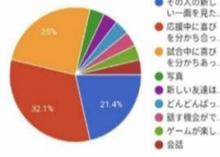
体育祭を通して新しい友達  
ができたとき最も感じた  
場面

28件の回答



何がきっかけで仲良くなりましたか

28件の回答



結果から...

- ・目的をもって活動を一緒にしてるのほうが仲良くなりやすい
- ・喜びを分かち合うことのほうが仲良くなりやすい

#### 4 考察

- 1 目的をもって活動をしながらコミュニケーションをとることで仲良くなれる
- 2 一緒に喜びあうと仲間意識が生まれ、仲良くなる

#### 5 参考

とある小学校のあるクラスで生徒達にアメフトをやらせた結果、生徒達の親密化が図れたというデータがある。このデータによると、共同作業による相互の関わり合いにより、子供相互に自己開示と受容の関係が繰り返される。その過程により、自己相手の人間関係が深化・発展する。なかでも、自分は相手からそれなりに大切にされていると感じる気持ち、「被受容感」の高まりは親密化のための大きな要因である。また、試合に勝利することで得られる自他の「身体的有能さの認知」や「統制間」なども一つの要因である。と述べられている。

#### 6 まとめ

考察と参考の研究をもとに新しいゲームに含むべき要素を考えた。

①競いあえる(喜び合うことで、自己開示や被受容感を促進する)

②作戦がなければ絶対に勝てない (自己開示の機会を多くする)

そしてこれらの要素をもとにゲームを作成した。(資料①②)

資料

①

### ～オリジナルゲーム～

<想定>

- ・40人クラス→1チーム5人(全8チーム)のリーグ戦
- ・場所: 体育館(最高4コート同時進行)

<ルール>

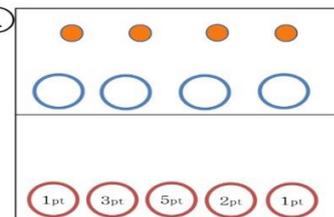
- ・開始直前に班ごとにくじ引きを行い、ランダムな配点分担を行う。5点(1名)、3点(1名)、2点(1名)、1点(2名)に分かれ、点数に対応したタグを背中に張り付ける。
- ・2チーム対抗。攻撃と守備に分かれ、両チームコート内で準備が整ったらスタート。
- ・攻撃は相手側のコートを抜け、カラーコーンをタッチすれば配点に応じた得点が入る。
- ・守備は攻撃側がつけているタグを、コート内でとる。取られた人は、すみやかにコート外に出る。点は入らない。
- ・攻撃がコート内からいなくなれば試合終了。各対戦攻守を入れ替え2回行う。

資料

②

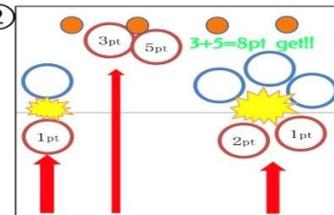
①

- 守備選手
- 攻撃選手
- カラーコーン



攻撃側は誰を囲にして誰をいかにすのか。守備側はどうやってまもるのか。勝負をにぎるのは作戦です。

②



作成したものの実践する機会がなかったもので、このゲームがどれほどの効果を発揮するかを知ることができなかったが、このゲームは話し合う機会が多いえ、競い合うこともでき、この二つの要素は参考で書いたような自己開示と受容感の促進を期待できる。人見知りの人でも、自己を他者に開示することがある程度容易になり、結果、そのような人たちの友達作りのきっかけとなると考える。今後はこのゲームを教育現場などに提案し、入学してまもない頃の学生同士の人間関係作りに役立てたい。そして、いつかこのゲームが全国で実施され、友達ができないという人が全国から1人もいなくなることを望む。

参考文献 集団的協力を基底においた体育授業実践のための事例的研修

[http://52.197.196.111/dspace/bitstream/10132/2177/1/t\\_takada\\_2007\\_03\\_rp.pdf](http://52.197.196.111/dspace/bitstream/10132/2177/1/t_takada_2007_03_rp.pdf) 6月27日閲覧