

【初等中等教育における探究学習への支援プロジェクト】

中学生の「立場や空気に左右されない話し合いはどのようにつくられるのか」の探究学習に、大学院教育学研究科の高橋 美保先生がアドバイスをを行いました

2026.9

東京大学大学院教育学研究科附属学校教育高度化・効果検証センター（CASEER）では、「初等中等教育における探究学習への支援プロジェクト」において、児童生徒の発意や関心に基づく探究学習に対して専門の研究者が的確なアドバイスをすることにより、探究の成果をいっそう高度で充実したものとするをねらいに、東京大学の教員もしくは大学院生がオンラインを通じて支援・指導を行っています。

今回は、東京都の中学3年生 K さんの子どもの声を聞くことに関する探究プロジェクトを通して出てきた疑問や悩みに、大学院教育学研究科・総合教育科学専攻臨床心理コースの高橋 美保先生がアドバイスしました。

- ・ 探究のテーマ：誰もが意見を言える場づくりについて
- ・ 相談者：K さん（中学3年生）
- ・ 探求学習の取得単位：個人



- ・ アドバイスした人：大学院教育学研究科・総合教育科学専攻
臨床心理コース 高橋 美保教授
[専門] 臨床心理学
[研究テーマ] 失業者の心理と援助
→[高橋先生のページへ](#)



- ・ コーディネーター：教育学研究科 本田由紀教授（CASEER センター長）



立場や空気に左右されない話し合いはどのようにつくられるのか

Series7. 誰もが意見を言える場づくりについて

本田先生：それでは、K さんの自己紹介をお願いします。

K さん：私は今、中学三年生です。自分の住んでいる地域の子ども会議に委員として参加した経験があります。その時に、大半の子が空気を読んで、周囲の期待に応える行動を取ったために、声の大きい生徒の意見だけが集まってしまったことがありました。本来それぞれが意見を持って集まったはずなのに意見が引き出されずに終わってしまったなということを感じました。参加した自分の感覚からすると、発言を抑えていたのは、恥ずかしいといったことではなく、自分の置かれた立場を意識し、その場の空気を読んだ結果、自分に期待されている役を察して、発言が制限されてしまったのではないかなと感じました。ブレインストーミングの段階で、幅の広い意見とかアイデアを募集したいってなった時に、その遠慮は意見を消してしまうなと思いました。そこでロールプレイゲームを考え、その方法で楽しく解決できるのではないかと考えたのですが、現在、自分の知り合いに試してもらっており、全く知らない人や年代が異なるといった相手ではないので、遊びで終わってしまっていて、社会的な貢献につながらないのではないかなと感じて行き詰まりを感じています。

本田先生：はい、ありがとうございます。K さんは、以前一回お申し込みいただいて、浅井先生とやりとりしていただいています。それを踏まえてなんとか解決したいということでカードゲームを作られた、今回は、その先のご相談ということになりますね。ではこれから高橋先生と K さんの間で自由にやりとりをしていただきたいと思いますので、よろしくお願いいたします。

高橋先生：はい、わかりました。浅井先生とやりとりされた記事を拝見しますと、K さんの関心は、「子どもの声などがどのように政治や政策に生かされていくかといったことや、それが大事だけどあんまりうまく届いてない気がする」というところなんですかね。一番関心があるところがどの辺か教えてもらっていいですか？

K さん：そうですね。子どもの声とかが届いてないっていうのはすごい気になっていて。その後、子どもの声に限らず、例えば病院のリハビリ現場でも、ちゃんと本音が言えずに本来できるはずの支援が行き届いていなかったり、災害の避難所でも上手くニーズと支援が合致せず逆に迷惑になることがあるということも知って、解決できないかなというふうに思い、気になっているという感じです。

高橋先生：なるほど。大事なテーマだと思います。そうすると、子ども以外のどんな人であっても、その人が本当に思っていることが表現できなかったりするといったあたりに関心があるんですかね。対象は子どもだけでなく、広がっているっていう理解でいいですか？

K さん：はい。

高橋先生：なるほど。わかりました。K さんが会議に出て、どんな体験をされたか聞いてもいいですか？その時に K さんは発言をされた？できなかった？どんな感じでした？

K さん：最初にメンバーの中で自己紹介をした時に、「この会議 2 回目なんです」、「帰国子女なんです」と言った人がいました。そこで立場が違うというか、なんか「あ、そうなんだ」と、なんとなく従わなきゃいけない感じを感じました。あと区の人も書記の役割ではあったんですが、参加者の発言にリアクションの差があり、それによって、「あ、こういう意見の方が正しいのかな、求めているのかな」というふうに感じたりしました。

高橋先生：K さんは、言いたいことがあった人なのかな。

K さん：そうですね。考えていましたが、最終的にはグループの中でどの意見を押し出すかという際に多数決だったので。

高橋先生：なるほど。じゃあその場では K さんは言いたいことがある人だったし、一応言いたいことは言えた、のかな。

K さん：そうですね。けど結局グループで最終案を決める時に、区の人へのリアクションが良かったものをしたいのかな、これを求めているのかなみたいなところがあり、みんなそれに投票したのかなと考えたり…。

高橋先生：そういう流れだったのね。わかりました。K さんは言いたいことがあって、そこで言うことはできたけど、その時に言うことにためらいとかもあったわけですか？

K さん：うーん、そうですね。私は言ったんですけど、他の子とかは「いや、私は言わなくてもいいかな」という感じの子もいて。そういう子もちゃんと会議の場にわざわざ足を運んだし、自分の意見があって参加したんだと思うんですが、言えてないというところがやっぱり問題なのかなと思ったり。

高橋先生：なるほど。じゃあ K さんは言えたんだけど、「明らかにちょっと意見ありそうなんだけど、言わなかったのかな…」みたいな子がその場にもいた、ってことですよね。

K さん：はい。

高橋先生：なるほど。K さんがどんな体験をされたのか、どこが課題だと思っているのか、今のやりとりで私なりに理解してきました。後から参入した人のやりにくさもあるし、意見の言いにくさとか、あとは多数決の不平等さみたいな、そういうところもあるってことですよね。そうするとただ意見を言うだけじゃなくて、意見が反映されていくプロセスにも関心がおありってことですよね。

K さん：そうですね。確かに、目立たない子が素晴らしい意見を持っていたとしても、それはもしかしたら結局決定されないかもしれないし。その会議の題材は海外からの在住者に関連しているものだったのですが、その場で「私は帰国子女なんですけど」という人がいると、海外の経験があるから、区の人も「おお」とリアクションしていて。そういう人が意見を言うと、決定に近づくところもあると思うので。

高橋先生：確かに。どういうところが問題で、どうなればいいのか。

K さん：立場の違いが見えてしまったのが問題なのかなと思って。例えば二回目の参加だとか、海外にいたとか、プロフィールに左右されちゃったところがあったなと思うので、プロフィールを知らずに、ただ単純に意見を言うみたいな形だったら良かったのかなと思います。

高橋先生：なるほど。その点がカードゲームの色に反映されてるんだよね。

K さん：はい。

高橋先生：そういうロジックがすごく分かりやすいなと思っていて、カードゲームについても後で説明してもらおうと思ったんだけど、“プロフィールがわからないようにする、自分じゃなくする”っていうアイデアでしたよね。

K さん：そうですね。キャラクターカードみたいな感じで、自分とは別のプロフィールで意見を言うという。

高橋先生：そのカードの立場の人として話すみたいな。カードについて、K さんの今の体験がどんなふうに反映されたのか、K さんの意図みたいなものを聞かせてもらってもいいかしら。

K さん：例えば八十代ぐらいの町の自治会長とかを引いた時には、例えばその町と昔の姿を知っていて、近所付き合いとかを大事にしてみたいなのことがわかると思うので、その立場で参加してみるといえるか。私が子ども会議に参加した時には、自己紹介で学校名を名乗る流れでした。私立校の子が多くて。だからある程度学校のランクや校風がお互いにわかってしまって、学校を代表して参加したわけではないのに、自分で学校を意識してしまうことになりました。そういう経験があったので、キャラクターをすることによって、外から見た自分から自由になれるのかなと。

高橋先生：わかります。“自分が本当に持っているプロフィールから出て、一旦いろんな立場を想定する”ってということよね。さきほどの高齢者のおじいさんとか。じゃあ仮に「K さんがその人になった時に、その人の立場で、あるテーマについて意見を言ってください」って言われたら、K さんがその時に言う意見は、誰の意見なの？

K さん：自分の意見というよりかは、その人の立場から考える意見みたいな。

高橋先生：うんうん。じゃあ例えば「地元に昔からいるおじいちゃまです」となった時には K さんは「おじいちゃんもきつとこういう風だろうな」と想像して、「こんな意見あるかな」と思って言うみたいなの。

K さん：そうですね。はい。

高橋先生：なるほど。それは K さんはできそう？

K さん：はい。あと今回考えたカードゲームの案にはカードが三種類あって、そのうちの一つが話すスタイルを規定するカードです。例えばジェスチャーと共に話すとか、感謝しながら話すとか、そういう制限をつくることで楽しく意見を考えられるかなと思ったりしました。そして、キャラクターを規定するカードの時に「おじいちゃんです」って言われただけではあまりわからないから、カードの下に昔からこの街に住んで、近所付き合いとかを何より大切にしているよとか。

高橋先生：つまりおじいちゃんのプロフィールをもっと詳細に作り込んであるわけよね。

K さん：そうですね。

高橋先生：なるほど。ゲームをやってみてどうだった？どんな感じだった？

K さん：どういう雰囲気と言うかというカードを取り入れたので、それはすごく面白かったし、自分じゃ普通は考えない意見とか、自分達でも予想外の意見がたくさん出たので、そこは面白かったんですが、将来的にはこれを知らない人同士で使えるような、アイスブレイクみたいにしたいと思ったので、そういう点では自分の知ってる人とは楽しくできたけれど、初めての人同士ではどうかなと。解決というよりは遊びで終わってしまったみたいなのところはあります。

高橋先生：それが三つ目の質問だね。なるほど、理解しました。今のだと確かにプロフィールの影響で言えなかったり、抑制しちゃうことは解消されるのかなと思うんだけど。例えば、おじいさんになって言った発言っていうのは、“自分が言いたいことが言えてる”感じになるのかな。例えばだけど、テーマについて、おじいちゃんじゃなくても何か思うことあるよね、きっと。自分でもね。だけど、“おじいちゃんという立場”ができちゃってるじゃない？ってなった時に、どっち側で意見言うのかなって。「おじいちゃんの体で自分の意見を言いましょう」なのか、自分の意見はさておいて、「きっとおじいちゃんだったら私は思わないようなこんなことを思うかもしれないと思って、それを言ってほしい」のかっていうと、どっちが正解なのかな。

K さん：おじいちゃんに乗せて自分の意見を言うみたいなの。

高橋先生：なるほど。自分の意見をおじいちゃんに乗せるのね。やってみた時は難しくなかった？

K さん：そうですね。私達の時はあんまり難しくなくて、深く考えずにすんなりできたんですが、難易度で考えてみると、知り合い同士だったからかもしれません。結構、発想力とかが必要なのところはあるなと。

高橋先生：そうだね。なかなか難しい高度な技だなと思っていて。でも、素の自分じゃない誰かを介すことで言えた達成感の方があるのかな。「言えました」みたいな感じがあるのかな。

K さん：そういうところで自分の意見を考えて言う場の雰囲気をつくることによって、自分の意見も言えるようになるのかなとも思って。

高橋先生：なるほど。わかりました。私は臨床心理学が専門で、いろんなトレーニングの中で、実はロールプレイってやるのね。ロールプレイって役取りをするんだけど、

やっぱりそれって結構難しいんだよね。役の人が果たしてどんな人なのか、ちゃんと想像ができないと、「おじいちゃんとしてのプロフィールをどこまで大事にしたらいのか」っていうところで、私だったら迷っちゃうかな、っていう気がして。

K さん：そういうふうに考えてみると、まず最初にゲームとして、アイスブレイクに使った後に、リアルな自分の意見を交換するといいのかなと思ったりしました。同じ議題だとしても、二つの方向から考えてみるというか。

高橋先生：うんうん。K さんが時折アイスブレイクって言葉を使ってるのが、私はすごく大事なことかなと思っていて。今“何をどう表現してもらうか”という議論をしてるけど、実はアイスブレイクを入れるかどうかっていうのは、“どのように場を作るか”っていうお話をされていることになるのね。K さんは「複数の人間が、しかも立場が違ったり、意見が違ったりする人たちが、どうやったら建設的な議論ができるか、平等性とか公平性みたいなものが保たれながらうまくいくといいよね」ということを考えたい人なんだな、と私は今理解してるけど、大丈夫かな。

K さん：はい。

高橋先生：で、それをするための“場作りの話”をしてるんだと思うのね。カードゲームを入れるのは。じゃあなんでアイスブレイクが必要なんだろうね。

K さん：うーん。なんか例えば初対面の人とかになると、空気を読んでしまって、自分の立場とかに縛られちゃうなと思うので、そこをもう少し話しやすい雰囲気を持っていけたりしたら解決できるのかなとか。

高橋先生：そうだね。会議の場だと普段知らない人同士で、だからプロフィールが邪魔しちゃうし、緊張感もあるし…みたいなところを、少し空気を柔らかくしたかったりとか。あと、今、プロフィールを隠そうっていう方向だけど、プロフィールを持っても、実は“その人の人間性みたいなもので一旦触れ合う”みたいな時間がアイスブレイクだったりするのかなと思うんだけど。もしかしたら本当に K さんがやりたいのは、“自分の意見を自分として言う”みたいなところが、本当は醍醐味なのかなって思ったんだけど、どうなんだろう。…あとこれは私が気になったことなんだけど、例えば「おじいちゃんってこんな風に考えるかもしれない」っていうときに、自分ではない誰かになってみるって、ゲーム感覚ではすごく面白いかなと思うんだけど、それがある種のその人の“偏見”とかあるかもしれない。逆に、もし「その人のことをあんまり知らないな」と思うと、言いづらくなっちゃう

やったりする人もいたりしないかなとか。「そういう立場ってちょっと想像つかないな」とか、「こんなふうに通っちゃうのって大丈夫かな？」とか思ったりする人はいなさそうなのかな。大丈夫そうだった？

K さん：うーん。なんていうんだろう。自分は別にできたけど、そういうところもあるなと思うので、希望に応じてプロフィールを一つ選ぶ、にすれば難易度が調整できるかなと思います。

高橋先生：うんうん。要するに「ブレインストーミングをどううまくやるか」って話でもあるかなと思うんだけど、ブレストやる時にやっぱ“ユーモア”って大事だなと思っていて。その辺は K さんが少し意識されてるのかなと思っていて。ユーモアが“心理的安全性”につながるかなと思うので、その部分は残してうまく使っていくといいんじゃないかなと思いました。あと一つ私が気になったのは、K さんは海外で過ごされた経験をお持ちで、空気を読むっていうのは、日本的な、文化性みたいなものを感じていらっしゃるのか、別にその国に限らずとか、なにかあったりするんですかね。

K さん：日本だけだなと感じるか、国に限らずか？

高橋先生：そうですね。

K さん：カナダでホストファミリーと過ごした時に、食事をする際に「これ嫌いだったら言ってね」と言われました。苦手だったんですけど、自分はその時の立場ではホストファミリーによくしてもらってる側で、弱い立場だったなと思うので、いい人たちだったんですが、対応が変わったらどうしようなどと思って本音を伝えられなかったことがあって。あと、街中の人にインタビューもしました。あなたは自分の国はどんな文化だと思いますか、ダイレクトに言う文化か空気を読む文化、どちらだと思いますか、ということを質問しました。それでカナダとかは結構多数決で決めるし、みんなはっきり言うよとか、アメリカもそうだよという意見があった一方で、たくさん聞いていくと、いや空気を読む人も結構いるよとか、私のホストファミリーはイランの人だったんですが、結構空気を読むよと。そういうところでいうと日本だけではないのかなと感じたりしました。

高橋先生：なるほど。何か文化性みたいなものとかもあったりするのかなと思ったりして。K さんはある程度の配慮はあってもいいと思っていらっしゃると思うんだけど、例えば何か政治的な決定をするときに必要な意見を吸い上げられなかったり、自分も主張ができなかったり、それによってなかなか恩恵を預かれるはずが預かれ

ないみたいところでデメリットを感じていらっしゃるってことですよね。

K さん：そうですね。言う人のみの意見がピックアップされちゃうというか、言わないで思ってる人が多数いたとしても、それが表に出ず、結局影響力のある声で言う人の意見がピックアップされるというのも問題なのかなと思ったり。

高橋先生：なるほど。それは誰にとっての問題かしら？

K さん：地域の人とか、自治体に対してみんなは実はこう思ってたみたいな意見を言う人もいるけどかもしれないけど、その自治体は言われたら、ああ、みんなこう思ってるんだ、これしてほしいんだと思うかもしれないけど、実際みんなが求めてたものとは違うとかもあるのかなとか思ったり。

高橋先生：そうですね。だから多分、今 K さんが持っているこの問題が結局どういう影響を及ぼしてしまうかっていうと、「個人が言えない」っていうのも良くないんだけど、もしかしたら「同じような意見を持っていて言えない人たちも、結局意見がないことになってしまう」し、それが政策なんかに反映されないと、「自治体とか社会にとっても本当はいいことじゃない」わけですよね。

K さん：はい。

高橋先生：その辺を、どのように変えていけるかっていうところに関心があるということで、最終的な目的みたいところが、結構大きな重要なテーマを扱っていらっしゃるなと思ってます。今いくつかお話しした中で、ちゃんと K さんの質問に答えなければいけないとは思っていて、今本当に多様なお話が出てきたんですね。コミュニケーションの話から、心理的な話、社会的な話、政治的な話までかなり多様な要素を含んでいるんですね。で、今このテーマはすごく重要な、とても大きいテーマなので、「登り口はいっぱいありますよ」って思うんですね。で、どれが唯一正解かっていうのは多分なくて、それは K さんがどの方向から登りたいかってことだと思うの。私は臨床心理の立場だから、臨床心理側で話したけど、それ以外の立場もいろいろあるので、K さんの思いがどこに一番近いのかをご自分で探るようなことが必要なのかなと思いました。

K さん：はい。

高橋先生：ただ、私の知る範囲だと集団の中の問題だったりするので、いわゆる社会心理学的な領域はやっぱり近いかなと思いますし、私は働く人のメンタルヘルスとか

の研究をしているので、組織とかチームとかそういった枠の中ではよくある議論かなというふうに思います。もう一つは、私は臨床心理学の中でもコミュニティ心理学を専門にしているんですが、それは個人と集団、社会がどんなふうに関係しながら問題を解決していくのかっていう時に、個人と環境の関係性から見るんですよね。だから今回まさに集団の中でどう決定するか、そしてその決定が地域社会にどう影響を及ぼすかっていう意味では、コミュニティ心理学も近いなと思っています。で、重要な概念として、少し難しい言葉なんですけど、“ソーシャルジャスティス”って言われるんですが、例えばいわゆるマイノリティというような、社会的弱者と言われるような方々が、「自分がここにいてどんな問題があるのか」って言わないと無いことになってしまうってことに対して、それをどうやってバックアップするか、一緒になって、しかもやってあげるんじゃなくて、その人の力でできるようにエンパワーしていくかってことをコミュニティ心理学はとても大事にしているので、そういった視点も少し役に立つんじゃないかなっていうのを加えさせていただきます。

Kさん：はい。

高橋先生：あともう一つ、臨床心理学の世界から言うと、意見を表明する時の少しテクニカルな話になるのですが、“アサーション”っていう言葉があって、アサーションって聞いたことある？

Kさん：ないです。

高橋先生：アサーションっていうのは、「自分の意見が言いにくい時に、どうやったら人にうまく伝えられるかな」という技法みたいな感じです。ただこれについては、私は臨床心理学の学生にも教えてるんですけど、すごく重要なのは“技法として覚えるものじゃない”ということだと思ってるのね。この背景にあるのは、私はやっぱり“理念”とか“思想”だと思っていて。つまり私は、「言いたいのに言えない人は、私は言わない権利もある」と思ってる立場なんです。だけど「言いたいと思ってるのに言えない人」に対して、何が大事かっていうと、「あなたは言ってもいい権利がある」とって伝えることなの。人権問題なのね、これは。「あなたは言う価値がある人間であり、言ってもいい、だけど言わなくてもいい」。すごく大事なのは“自分で決めていい”っていうことなのね。私は一番大事なのはここだと思ってるので、人が意見を言う言わないを考える時には、この辺も少し参考にさせていただけるといいかなっていうふうに思いました。

Kさん：はい。

高橋先生：あとは文献については、今のどの山から登るかみたいなのところについて、もう少し当たりをつけてからでもいいかもしれないなと思います。具体的に引かかるものがあったら、そこから見ていただいてもいいし。あと、カードゲームをご自分が実際にやられた時は比較的近くの知り合いの人とやってみたということで、これをいろんな人に本当は展開していきたいってことを考えているんですよ。

K さん：はい。

高橋先生：研究として大事なと思うのは、“関係性”っていう言葉があるんですよね。一体どんな関係性で何が起こったのかってことなんです。私とこの人たちがどんな関係性であるのか」によって、実は出てくる発言とか言いやすさとかが圧倒的に違うんですよね。で、それはいいか悪いかではないので、研究として考えると、それがどんな関係性だったかっていうのは、ちゃんと記述しなきゃいけないので、“再現性”というか、ちゃんとその状態であったからこれだったんだねっていうのがわかるように書くことによって、読んだ人が、「あ、だからこういう話だったんだね」とか、「こういう関係性だからこうだったんだね」というのがわかるように、研究としてはしなければならないというのはあります。

K さん：はい。

高橋先生：あとはいろんな実験みたいにやってみればいいかなと思うんですけど、果たしてどんな関係性がやはりより適しているかみたいなことですよ。今、K さんはやっぱり近くの方だとよいけど、自分の知り合い以外の人とやるのはなかなか難しいってことなのかな。

K さん：はい。

高橋先生：なるほど。“リクルーティング”っていう、協力してくれる人をいかに適切に集めるかって、私たちもすごく苦勞するところなので、いきなりは無理かもしれないけど、K さんが今できることをやる中で、面白いなと思ってくれる人が徐々に賛同してくれるようになるといいな、って思います。研究って一気に一番自分がやりたいことからやれるってなかなかないんですよね。なので今の制限は制限としてきちんと記述し、今できることを一生懸命やって、それを次にどうつなげるか、何が面白いのかを主張できるようなものにしていかれるといいのかなと思いました。K さんの方から、あるいは本田先生の方からなんかご意見がありましたらお

願いたいです。

本田先生：本当に、山に登る道がいっぱいあるっていうのはその通りなんですね。しかも前回お伺いした時は K さんは子どもの意見について非常に詳しくお話してくださったんで、「子どもの」というところが関心の中心なのかなって思いながら伺ってたんです。でも、今日お話を伺って見たら、子どもに限らないっていうことだったので、そうするとまた関連する学問が変わってきたり、広がったりするんですね。だから今日高橋先生からいっぱいヒントをいただいていると思うんですけども、思いつかれる言葉で、Google Scholar でも何でもいいので、検索していただくといろんな論文や研究が出てくると思うんで、なんかこれ近そうみたいなものを検索しながら探っていくっていただければいいと思うし、一回この辺かなと思っても、そこで決めちゃう必要はなくて。人生をかけて、もう数十年彷徨われるものかなとも思うので、暫定的に今はここからやってみるかな、みたいな感じで、そこから掘り下げていく。で、それが違うところに行っても構わないみたいなことで考えていただければと思います。

また、お話を伺いながら、高橋先生が公正とか正義っていうことをおっしゃったので、ジョン・ロールズっていう、正義論で有名な人のことを連想していました。彼の有名な概念で「無知のベール」って言葉があるんですが、それは、自分がどういう人なのか、つまり自分の立場性やプロフィール、他者の立場性やプロフィールが仮に全くわからないような、いわゆるベールをかぶったような状態だったとしたら、どんな社会を、システムを作っていくという議論になるんだろうかみたいな、そういう考え方なんです。だから、プロフィールを取っ払ったところから議論を交わす必要があるっていう K さんの発想っていうのは、実はロールズにすごく近いんじゃないのかと思ったりしました。

今考えているゲームは面白いんですけども、高橋先生が言ってくださったように、ちょっと難しさを含んでるんですね。つまり、本当におじいさんであれ、タイムスリップしてきた武士であれ、それになり代わって発言するっていうことは、すごく想像力や一定の知識や演技力やみたいなものを要求するので、えーこれやれって言われても困るよ、っていうふうになっちゃうケースってあるかもしれないと思って。つまり、今考えて工夫されて、頑張って作られたゲームっていうのが本当にどれくらい効果があるのかとか、あるいは別のキャラになることによって、むしろ思ったことが話せたっていうことになったり、堂々と話せたっていうことになったりするのかな、いやむしろ難しいよっていうことになるのかっていうのは、K さん自身が課題に思ってるように、もう少し実験してみる必要があると思うんです。今まではお友達の中でやりましたよね。

K さん：はい。

本田先生：それでやって楽しかったかもしれないけど、それはやっぱり K さんのお友達だったからかもしれないです。で、いきなりすごく遠くの全然知らない人を集めて実験することは難しいかもしれないので、例えば同じ学校の中 1 のよく知らない子たちをお願いすとか、別に中 1 じゃなくても 高 2 のお姉さんたちをお願いして、あるいは「校内でこの実験をしたいので、ご参加、協力いただける方、お願いします」みたいなことを募ってよく知らない校内の人に集まってもらってやってみるとかね。あるいは先生をお願いして、5 人とか 6 人とか集まってもらってやってもらって、どんな感じだったかっていうのを先生に聞くとかね。そういった段階を踏んで、実験を重ねて、その実験に参加してくれた人の様子や感想で、K さんが本当に思ってる効果が達成できたのかどうかっていうことをデータをどんどん取って確かめていく必要があると思うんです。いろんな意見が出てくると思うんですけれども、そしたらその意見を踏まえて、じゃあどうしたらいいんだろう、他にどんなやり方があるだろうって、次のステップに行っていただきたいんです。今考えていらっしゃるゲームでとことんデータを取った上で、次のゲームやアイデアに進んでいただければ、もうそれこそが探究、それこそが研究、それが正しい道筋だと思ってください。一個一個確かめながら、じゃあどうしよう、次はどうしようって考えていくってことです。

K さん：ありがとうございます。今回こんな感じで機会いただけて本当にありがとうございます。データを取るための方法とか、色々と教えていただいたので、本当に良かったです。

本田先生：ありがとうございます。いっぱいキーワードをいただいたと思うんですね。心理的安全性とかアサーションとか、その辺もまだ知らなかった言葉だったら、そこから検索してみるとかですね、ちょっと調べてみてください。

高橋先生：K さん、頑張ってください。

K さん：ありがとうございます。

<支援ミーティングを終えて>

*K さんより

今回のお話を終えて、キャラクターカードは同じ中学生同士や知り合い同士でプレイしたから面白く感じたのではないかと感じました。実際に私が変えたかった「空気」は初対面

の人や普段は違うコミュニティで暮らす人が一緒になった場合の事を考えていたため、ステレオタイプや先入観が入ってしまう設定は嫌な思いをする人が出る可能性もあり、修正が必要な事に気が付きました。実際の深い議論をするというよりは、最初に仲良くなる・打ち解ける・他人の目線に立つという為の方法に注目したかったため、もう一つの表現方法を制限するカード（例：感謝しながら話す、結論から話す、〇〇の視点で話す）だけでも、普段の素の自分ではない体験と、自分のキャラを隠すことにつながるので、背景が違う人が集まる場ではそちらを使うだけでも十分かなと思いました。

楽しく積極的に関われる解決方法があれば、カードゲームにこだわる必要は無いのですが、年代が違う人や初対面の人が話をする場合、言葉のニュアンスが同じ意味で伝わっているかどうかにも気を付ける必要があるなと思いました。

色々とアドバイスを頂いたので、頂いたキーワードについても調べてみたいと思います。どうもありがとうございました。

*高橋先生より

Kさんが自分自身の体験から感じた疑問を、実験という形に高めて、実際にやってみていることを知り、もうすでに立派な研究者の卵だな、と感心しました。私は心理職でもあるので、最初から答えを提供するのではなくて、まずはKさん自身が「本当のところ、私は何に疑問を持っているのか、何をどうしたいと思っているのか」を対話の中で丁寧に解きほぐすところから始めてしまいました。本当は、そこからどう研究の形にしていくのかについてもう少しお話ししたかったのですが、Kさんの関心には色んな登り口があることはわかりましたよね。まずは、「自分はどの登り口から頂上を目指したいか」から考えてみて下さい。Kさんの関心の中には私の関心も含まれているので、いつか山の頂上でばったりお会いできるよう、私も頑張ります。Kさんの今後の発展を心から楽しみにしています。