児童虐待対応におけるゲーミフィケーション

―子育て支援担当職員むけ研修での取組例―

Gamification in Child Abuse Response：

Examples of Initiatives in Training for Childcare Support Staff

中村　泰子
NAKAMURA　Yasuko
大阪市中央こども相談センター　東部分室
Osaka City Central Child Guidance Center East Branch Office

Key words:　子育て支援，発想転換，多角的視点

目　的

子育て支援における児童虐待対応は、公衆衛生的な領域から専門的領域まで幅広い。どの家庭にも、傷病や別離、経済的困窮など深刻なライフイベントにより家族機能が低下するリスクがある。児童虐待対応は介入的支援となりやすく、当事者の心理的抵抗や反発を招き対立的になる傾向がある。発表者は親子再統合支援(＝親子関係再構築支援)で、指導的な立ち位置ではなく、当事者の主体性を尊重する横並びの関係性を心掛け、ゲーム要素を取り入れた心理支援の実践を重ねてきた(中村 2024 他)。ゲーム要素を取り入れる手法であるゲーミフィケーションは、興味や動機づけ、意欲の維持に効果が期待できる。支援者が燃え尽きず支援の質とエネルギーを維持し、ポジティブな発想転換や多角的視点への気づきができるようになることをねらい、子育て支援を担う職員向け研修にゲーム要素を盛り込んだ取組を検討した。

方　法

実施時期:202X 年～202X＋1年(2回実施)、100 分枠
対象:子育て支援担当職員(1 回目 64 人、2 回目 73 人)
内容と構成:支援に役立つ視点・考え方・技法の伝達、ゲームのグループ体験。内容は研修担当者複数で検討し、資料・ゲームは発表者が作成した。ゲームは研修担当者で複数回テストプレイを行い修正した。
ゲーム要素・ねらい:①ゲーム仕立ての研修進行で興味を惹きイメージを活性化、②カードゲーム「架空事例」で背景を想像し見立てる、③「支援カルテット」でカード交換とキーワードの読み上げにより定着を図る、④ボードゲーム「おばけはめぐる」でコミュニケーション促進をねらった。(表1)
検討方法：2回分のデータを合算し、グループワーク記録と研修後の任意アンケート結果(回収 28 人分)を分析した。
倫理的配慮：個人情報の取扱なし。記録・アンケート使用は参加者の同意、発表は研修担当者、所属の承認を得た。

表1．研修に取り入れたゲーム要素とねらい

ゲーム要素	ねらい
①ゲーム仕立ての研修進行 →知識習得をアイテムやポイント取得による装備に見立てた	・興味・関心の持続 ・イメージによる定着
②協力型カードゲーム 「架空事例」	・限られた情報から背景を想像 ・見立てをたてる
③カードゲーム 「支援カルテット」	・気づきや自発性の促進 ・知識習得と定着化
④協力型ボードゲーム 「おばけはめぐる」	・コミュニケーション促進 ・疑似体験

結　果

記録・アンケート自由記述の感想部分について、①わかち書き、②表記ゆれ整理の前処理後、③出現頻度上位 50 語を抽出し形態素解析を行った。感想の全体傾向や、ポジティブ反応とネガティブ反応を可視化するため、ワードクラウドを作成した(図1)。ポジティブ反応では、支援技法の体験が印象的だった、話し合いで多角的視野が広がった、楽しくリフレッシュになった等がみられた。ネガティブ反応では、時間制約によりゲームのルール理解が難しかった、ゲーム体験でどこまで役割を演じるか戸惑った、実際の支援では導入タイミングや動機づけ調整が必要等の指摘があった。アンケート結果(n＝28)では、研修の満足度や業務への有用感についてポジティブ反応が多かった。支援におけるゲーミフィケーション視点への言及は少数だった。



図1．感想のワードクラウド

考　察

ゲーム要素を盛り込んだ研修は、興味・関心の促進に効果があった。協力型ゲームの形式によって話し合いが活性化される一方、ゲーム活用に不慣れな場合は、導入や進行に戸惑いが生じやすかった。支援でのゲーム活用では、支援者にファシリテーター役割が求められる。ゲーム進行やルールの簡略化、目標設定の工夫が今後の課題と言える。児童虐待対応では、状況が深刻化する手前で、親子が共に楽しみながらコミュニケーションのスキルアップや感情認識が進むよう、公衆衛生的な観点からの予防的アプローチの工夫も必要であろう。ゲーム要素を盛り込んだ支援は、一方向的な指導的立場から、当事者－支援者の協働的関係への移行をめざすものである。研修のゲーミフィケーションは、支援者のリフレッシュ、発想転換や多角的視点への気づきの契機になると考えられた。