



§ 準備のいないワークショップ §

ワードアソシエーションゲーム

1. ワークショップの概要

「ワードアソシエーションゲーム」は、参加者全員で行うゲームです。一つの単語をもとに連想される言葉を次々に挙げていくシンプルな言葉遊びです。ITC-Jでは「ワンワード」とも呼ばれ、プログラム開始時のアイスブレイカーとして利用されているものを文書化しました。

2. 目的と効果

「ワードアソシエーションゲーム」の目的と効果は以下の5点です。

(1)参加者全員が声を出す機会

一言も発言のチャンスがなく例会を終わることのないよう全員が参加の満足が得られます。

(2)創造力・直観力の向上

瞬時に言葉を連想する訓練により、柔軟で豊かな発想力が養われます。PLは「最初の言葉と最後の言葉を繋ぎ、「アイスクリームから始まったゲームが、最後は焚き火と温かく終わりました。」と柔軟な発想でゲームを終わります。

(3)語彙力の強化

語彙の引き出しを活性化し、言葉を使いこなす力を育てます。

(4)コミュニケーション能力の育成

相手の発言を聞いて即座に反応する練習を通じて、対話力やリズム感が向上します。

(5)心理的洞察の促進

無意識の連想から思考パターンや興味関心が浮かび上がることもあります。

3. ワークショップの目標

ワークショップの目標は、参加者が言葉の連想を通じて発想の広がりを体感し、チームでのプレイを通じて協調性と反応力を育み、ゲームの中で浮かんだ言葉をもとに、創作活動や議論への発展を促し、関係性の構築を助けるというものです。

4. 準備するもの

なし

5. 手順

人数：4～8人が適切（大人数の場合は2グループに分ける）。

●準備：テーマを設定（例：「自然」「本・文学」「仕事」「季節」など）。

●進行方法：

（1）一人が最初の単語を言う。

例：「本」

(2) 次の人が、その単語から連想する別の単語を即座に言う。

例：「小説」

(3) これを順に回していき、言葉が詰まったら終了。または一定時間、回数で区切る。

“難易度調整”

- ・テーマを限定する：「自然」や「感情」など、範囲を狭めて連想させる。
- ・タイムプレッシャーを加える：各人の制限時間を5秒以内にする。
- ・連想の経路を可視化する：ホワイトボードや紙に記録していくことで、後から分析が可能。

“応用的な使い方”

- ・創作の出発点：出てきた連想語をもとに物語やエッセイを書く。
- ・心理的アプローチ：参加者の連想傾向から興味関心や性格を読み取る（要専門的配慮）。
- ・グループディスカッション導入：出てきた言葉から議論をスタート。

6. 効果

●認知的効果

- ・発想力・語彙力の向上
- ・連想・構造化能力の促進
- ・言葉の結びつきを意識する力の強化

●社会的・情動的効果

- ・チーム内の一体感の醸成
- ・相手の反応を受けて言葉を選ぶことで共感性が向上
- ・自分の言葉が他者に影響を与える実感

●教育・ビジネスでの活用効果

- ・教室では国語・英語の語彙学習に
- ・社会人研修ではアイデア会議のウォームアップに
- ・創作活動の導入やヒント出しに最適

7. 実施例・補足資料

●実施例（テーマ：「本・書籍・作家」）

本 → 小説 → 作家 → 村上春樹 → ベストセラー → 書店 → 図書館 → 活字 → 印刷 → 出版 → エッセイ → 文学賞 → 芥川賞 → 文芸誌 → 読書

*このように、自然に知識が広がり、連想の道筋が可視化されます。

●実施例（自由連想：「紫式部」スタート）

紫式部 → 十二単 → 神田明神 → 陰陽師 → 平安神宮 → 桜

*伝統文化や歴史など、想定外の広がりを見せる連想もあり、学びや気づきの宝庫となります。

●活用のポイント

- ・子どもから大人まで幅広い層に対応可能
- ・日常の会話トレーニングとしても有効
- ・記録や図示を加えると、振り返りがしやすい

テーマ	始まりの言葉（例）
季節	冬、春、紅葉、梅雨
感情	喜び、不安、安心、怒り
自然	山、海、川、風
文化	音楽、映画、伝統、宗教
社会	仕事、会社、教育、政治

以上のような構成で、「ワードアソシエーションゲーム」は学びや対話の活性化に非常に効果的なツールとして活用できます。目的や参加者に応じて柔軟にカスタマイズして活用してください。必要に応じて、スライドやワークシート用にも展開可能です。

資料作成：藤原真人（横浜クラブ）
ITC-J 第43期 教育資料委員会 編