

# あなたはいじめと真剣に 向き合ったことはありますか？

君はいじめをどう思う？

そうだね  
じゃあもし君の周りでいじめが  
起こったら君はどうする？

多くの人がそう言うよ  
でも本当に行動できるかな？  
恨みを買って新たないじめの  
ターゲットになるかもしれない  
んだよ？

そうになってしまうよね  
どうするべきかわかっていても、  
いざ実際に起こると行動できな  
いものなんだよね

とても悪いことだと思う  
道徳の授業で学校でそう  
教えられてきたよ

先生に言い  
いく！

うーん…  
何もしないかも…

いじめの理解が僕は  
全然できていないん  
だね

私たちは

## いじめが深刻化しない

未来を目指します。

いじめは将来の職場でも起こりうる社会全体の問題となつていきます。いじめに対抗する意識を若い世代から高めていくことが大切です。

「いじめは悪いこと。」これは誰もが知っています。また、いじめを見たらとめなければいけないと誰もが思うでしょう。しかし実際に身の回りでいじめが起こった場合、具体的にどうとめればいいのかかわからない、あるいは止める勇気がない人が多いでしょう。

さらに

スマートフォンの普及に伴ってSNSによるいじめなど、先生や周りの大人の手が及びにくい、不可視ないじめが多くなってきています。いじめの多様化が進む現代社会においては、大人に頼ることはもちろん、生徒自身がいじめに対する理解を深めていく必要があると考えます。

いじめへの理解 + いじめに立ち向かう勇気

踏み出そう！

# 正義

の味方の

第一歩

私たちが提案する

### 小中学生対象の2wayカード学習システム

によっていじめへの理解を深め、いじめ深刻化を防止します。



# 小学生向け

**目標：**いじめの傍観者をなくすこと 及び  
いじめを止める具体的な方法を理解してもらうことです。

**背景：**いじめを止める勇気がなく、いじめが起こっても何も行動できず見て見ぬ振りをしている人を傍観者と定義づけました。いじめを止めると自分が新たなターゲットになるというリスクや、どうやって止めればいいのかわからないと言った理由が多いと考え、これらを反映させたシミュレーションができるようになっていきます。

**概要：**生徒が4つの選択肢から意思決定を行い、いじめグループの数を正義の味方の数がNターンで上回ることを目指します。

カード3種類



ターゲット (先生)



いじめグループ (先生)



表：傍観者  
裏：正義の味方

ターゲット及びいじめっ子グループは各一枚で形式上のものです。生徒は傍観者から、それぞれ10ポイントを持った状態から始まります。

生徒が毎ターン行う意思決定は4つです。

- ①何もしない ②先生に言う ③いじめグループをやめるようにいう ④ターゲットをかばう

- ①を選択した場合は自分のポイントは増減しません。
- ②～④を選択した場合は以下の通りです。

成功：傍観者カードを裏返し、正義の味方になります。

失敗：ゲームから除外され5ポイント失います。  
失敗する確率は以下の通りですが、これは生徒には明かさないことが望ましいです。  
②：3/4 ③：3/4 ④1/4

失敗とはここではいじめを止めようとしたことが原因でいじめの新ターゲットになることと定義します。

**決着：**正義の味方の人数がいじめグループの人数以上になれば、生徒の勝利です。  
ゲームから除外された生徒、傍観者のままの生徒も含め全員に10ポイントが加算されます。  
Nターン（先生の裁量で生徒には教えない）たってもいじめグループの人数が多いと生徒の負けです。

**こだわり：**勝敗はあくまで生徒のやる気を引き出すためのものであり、そこにこだわらないでほしいというのを第一に言いたいです。  
いじめを止めることには、リスクがある上に言い方が悪いが自分個人には相応のメリットはありません。それを生徒側が勝てば全員10ポイントもらえるという点で表現した「他の誰かがやってくれるだろうから自分は安全なところにいよう」という考えではなく、他人を思いやっ  
て勇気を出せるようになってほしいと思っています。  
また、ゲーム後には大人数でまとまって「②～④」を選択すれば勝てる確率が高くなるということ  
を必ず伝えてほしいです。  
これによって、生徒に大人数でまとまっていじめに向き合う、立ち向かえば解決できるという  
ことを学べると私たちは考えます。

カードは小学生向け中学生向けどちらにも使える2wayです。小学生向けでターゲットカードだったカードの裏面は中学生向けではカウンセラーになります。

いじめに立ち向かう心を養う。いじめに立ち向かう情報を養う。いじめに立ち向かう環境を養う。

# 中学生向け

## 本ゲームの設定

一つの仲のいいグループがありました。しかし些細なことがきっかけで仲が亀裂が走り次第にグループは特定の人をいじめるようになりまし。しかしグループには所属しているもののいじめには反対する者もいましたが彼らは火の粉が降りかかることを恐れ行動ができなっていました。しかし彼らはそれではいけないと被害者を助ける決意をします。自分を守りつつ被害者を助け出すゲームとなっています。

## 本ゲームの狙い

- ・いじめから被害者を守るためにはどうすればよいのかを学ぶ。
- ・いじめに対する理解を深める。どんないじめにはどのような手段があるのか、何をされるのが精神的ダメージを与えるのかを知り、対策を立て、様々ないじめから自分の身や友達の身を守ることができる能力を身につける。
- ・教師が自分の生徒はいじめに対してどのように考えているのか、どのような行動を取ろうとするのかを知る。

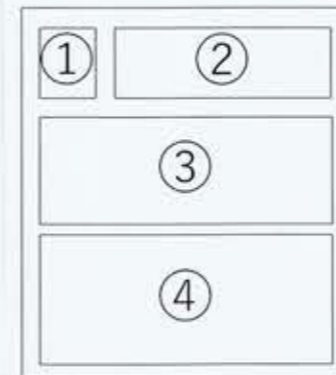
## ゲームの手順

- 1.ゲームマスター（教師推奨）はPCをインターネットに接続し、コピー機を接続します。
- 2.ゲームマスターは本ゲームの専用ページを開きデータをダウンロード、人数分コピーし、役職カードとともに配ります。（コピーされたものに役職は記載されています。）
- 3.プレイヤーは配られたシートで自分の役職、自分の置かれている状況の設定を理解します。その後ゲームマスターが回収します。
- 4.ゲーム開始。ゲームマスターはいじめ側のシートを全員に公開します。グループはそれを見ながら話し合い、いじめの計画を立てます。このときの行動が被害者にどのような影響を与えるのかは記載されていません。実際に書かれているのは具体的な行動です。これを見てどのような影響を与えるのかを考えます
- 5.一定時間で話し合いを切り上げます。ゲームマスターはシートを配り一定時間がプレイヤーに与えられます。ここで各自行動選択を決定し記入します。その後ゲームマスターはシートを回収しデータを集計します。その内容をPCで打ち込みます。すると専用ページで次のシナリオが与えられ、各行動選択欄と追加要素欄に新しい内容が反映されます。
- 6.これを既定のターンまで続けます。被害者のライフが0になってしまうといじめグループの勝ち。被害者のライフを守り切れれば正義の味方の勝ちとなります。

ゲーム製造には実際のいじめ事例をもとに作ります。インターネットを使い誰もがいじめのエピソードを匿名で投稿できるホームページを作ります。いじめの経験を恨みも込めてどこかに言いたいというような人が誰でも利用してきてもらえる形にしたいと思っています。

役職はいじめグループ、正義の味方、カウンセラーを採用。カウンセラーは唯一被害者のライフを回復できます。しかし行動選択によっては被害者を傷つけてしまうこともあります。そのような面でどんな行動がどんな影響を与えるのかを考えることに重きを置いています。

## シート説明



- ①：カードボックスです。ここに役職カードが入れられます。
- ②：役職説明です。今その役職がグループ内でどんな立場にあるか。普段はどのようなキャラクターとして立ち回っているのか記載されています。これを踏まえて初ターンは行動します。なお、ターンを重ねて変わった状況などは④に記載されます。
- ③：行動選択欄です。一ターンに一度前回の行動選択や状況を反映させた実行可能な新しい行動が記載されます。プレイヤーはその時間の状況や今までの自分の行動を踏まえて最も目標へ近づくとする行動を選択します。本ゲームの進行はここでの行動選択によってのみ行われることとなる。
- ④：追加要素欄です。ゲーム内で起こったプレイヤーに関係のある情報が随時記載されます。ゲーム中はここを確認することが行動選択をする上で大切です。

ちから ちから ちから