

市民のための

被害者学 教育ゲーム

目次

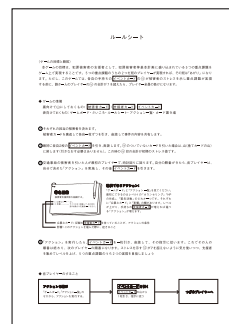
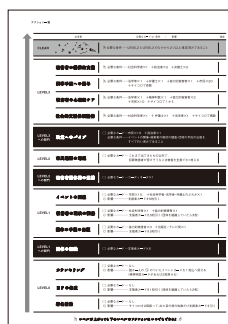
1. はじめに
2. ゲーム前に準備しておくこと
3. ゲームのルール
4. 授業での進行
5. 被害者の現状と制度の概要
6. 設計者と謝辞

2. ゲーム前に準備しておくこと

4人で一班になりますので、班の数をきめ、必要な数ご用意ください。

なお、印刷用のデータが、<http://www.k2.dion.ne.jp/~kokoro/mivurix/victim.html> にあります。支援者カードやイベントカードは、市販の名刺用シート(10面で1枚 91×55mm)で上下余白が11mm、左右余白が14mmのもの:例えばP L U S社の*IT-010N-MR*などに印刷すれば、簡単にカードにすることができます。

◆ 各班一つ用意するもの

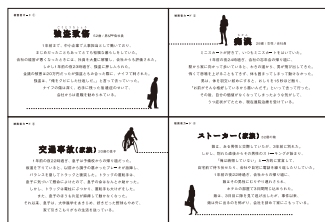


↑アクション一覧

↑ルールシート

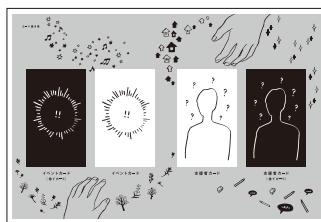
←ゲームボード

A 3版に拡大印刷し、2枚張り合わせてA 2版にする。



↑被害者カード4枚1セット

A 4用紙に印刷後、切り離しておく。



↑カード置き場

A 4用紙に印刷する。



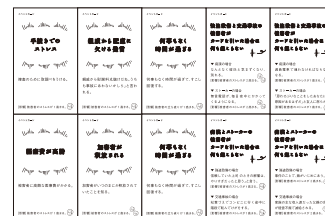
↑さいころ

◆ 各班に複数用意するもの



←支援者カード

各班に4セット



↑イベントカード

各班に3シート×2セット



←支援者カード

(市民のみ)

各班に6セット

3. ゲームのルール

〈ゲームの目標と勝敗〉

本ゲームの目標は、犯罪被害者の支援者として、犯罪被害者等基本計画に盛り込まれている5つの重点課題をゲーム上で実現することです。5つの重点課題のうち2つを班のプレイヤーが実現すれば、その班は「あがり」になります。ただし、このゲームでは、各自の手持ちの「イベントカード」の④が被害者のストレスを示し、重点課題が実現する前に、誰か一人のプレイヤーの④の合計が7を超えたら、プレイヤー全員の負けになります。

◆ ゲームの準備

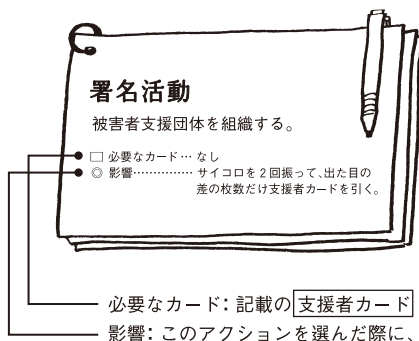
裏向けて山にしておくもの: 「被害者カード」・「支援者カード」・「イベントカード」
(「支援者カード」と「イベントカード」は、カード置き場に並べて置く)
表向けておくもの: ゲームボード・さいころ・ルールシート・アクション一覧

① それぞれの担当の被害者を決めます。

被害者カードを裏返して各自一枚ずつを引き、音読して事件の内容を共有します。

② 最初に各自2枚の「イベントカード」を引き、音読します。④ のついていないカードを引いた場合は、山(捨てカードの山)に戻します(引きなおす必要はありません)。この時の④印の合計が初期のストレス値です。

③ 交通事故の被害者を引いた人が最初のプレイヤーで、時計回りに回ります。自分の順番がきたら、各プレイヤーは、自分で決めた「アクション」を実施し、その後「イベントカード」を引きます。

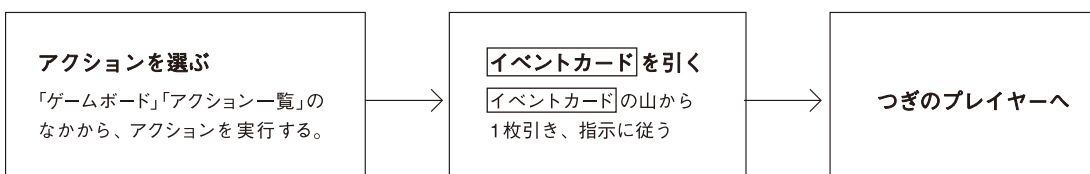


選択できるアクション:

「ゲームボード」と「アクション一覧」をご覧ください。最初にできるのはレベル1の「カウンセリング」「HPの作成」「署名活動」のどれか一つです。それぞれに「必要なカード」と「影響」の欄があります。レベルが上がると、手持ちの「支援者カード」が増えれば選べる「アクション」が増えます。

④ 「アクション」を実行したら、「イベントカード」を一枚引き、音読して、その指示に従います。これでその人の順番は終わり、次のプレイヤーの順番になります。ストレスを示す④が7を超えないように気を使いつつ、支援者を集めてレベルを上げ、5つの重点課題のうち2つの実現を目指しましょう

◆ 各プレイヤーのすること



4. 授業での進行

1. 題材・主題 「市民のための被害者学教育ゲーム」

2. 題材の狙い 本ゲームの狙い、ならびに到達目標は以下の3点である。

- ① 犯罪被害者の事件後の体験への理解
- ② 犯罪被害者等基本計画の5つの重要課題の理解
- ③ 市民がいかに政策や法律の策定に関わることができるかの理解

3. 学習過程

主な学習活動	分	○ 指導上の留意点 ● 達成基準
1. 犯罪被害者についての説明	3	○ 犯罪の多くは被害者という存在を生み出すことを理解させる。
2. 班作りと教材の配布	5	
3. ゲームの説明	7	○ ゲームのルールについて理解させる。 映像を使ってもよい。
4. ゲームの実施 ・被害者の決定 ・アクションの決定 ・イベントカードをひく	30	○ ゲームに誰もが参加できるように配慮する。 ○ 協働して、ゲーム上の出来事（アクションやイベント）を共有しながら実施するように促す。 ● 協力して、上記の①～③の理解を達成できたか？ ○ 早く終わった班には、被害者の支援には他にはどんなことが必要かを考えさせる。
5. 片づけと補足と注意	5	○ 被害者に対する偏見や不適切な言動を「模倣」しないように確認する。 ○ 今回のゲームが、実際の被害者が体験することのすべてではなく、また必ずしも体験するものではないことを確認する。 ○ 上記の①～③の理解をクラス全体で再確認し、共有する。

基本計画に示された重点課題と、これまでの被害者の状況、現在実施されている政策

	重点課題	これまでの被害者の状況	現在実施されている政策
1	損害の回復と経済的な支援	<ul style="list-style-type: none"> ・高額な医療費の負担、収入の途絶 ・自宅が事件現場となった場合の転居費用 ・損害賠償請求にかかる様々な負担 ・加害者の賠償能力の不足 ・国による給付金の不足 	<ul style="list-style-type: none"> ・雇用の安定 ・居住の確保 ・損害賠償請求の 手続きの簡便化 ・給付金の拡充
2	精神的・身体的な被害の回復と、安全の確保	<ul style="list-style-type: none"> ・救命救急医療から、後遺障害に対する長期医療・介護における孤立 ・精神的な被害、日常生活への支障 ・適切な支援・介入の欠如による 症状の慢性化・重症化 ・二次被害の不安による 関係機関への不届出 	<ul style="list-style-type: none"> ・保健医療・福祉サービスの提供 ・安全の確保 ・捜査・公判における配慮
3	刑事裁判への関与の拡大	<ul style="list-style-type: none"> ・捜査・公判への協力、 損害賠償請求など、非日常的な手続きに対する不慣れや情報の不足 	<ul style="list-style-type: none"> ・刑事裁判に対する参加機会の拡充
4	支援に向けた関係機関の体制整備	<ul style="list-style-type: none"> ・関係機関の縦割りによる弊害 ・犯罪被害に関する見識を持つ 専門家の欠乏 	<ul style="list-style-type: none"> ・情報提供 ・自助組織への公的援助 ・調査研究の推進
5	国民の理解や配慮、協力を得るための取り組み	<ul style="list-style-type: none"> ・周囲の偏見や無理解 ・地域コミュニティからの疎外 	<ul style="list-style-type: none"> ・国民の理解の増進

被害者を取り巻く状況は徐々に改善されてきてはいますが、これらの取り組みは開始されたばかりであり、いまだ十分とはいえません。政策が真に、被害者をめぐる状況の改善に活かされるかどうかは、上の表の1～4については、実際の運用に関わる人々の基本計画に対する理解に、5については、これからの国民ひとりひとりの取り組みに依存しているといえます。

参考資料：内閣府(2010) 犯罪被害者白書(平成22年版) 佐伯印刷株式会社
 上記の URL: <http://www8.cao.go.jp/hanzai/kohyo/whitepaper/whitepaper.html>
 被害者の手記などの情報: <http://www8.cao.go.jp/hanzai/sesaku/higai/higai.html>

6. 設計者と謝辞

ゲーム設計・シナリオ制作:

荒川歩(武蔵野美術大学)・白岩祐子(東京大学)・唐沢かおり(東京大学)

イラスト・デザイン:

篠塚朋子(武蔵野美術大学)

謝辞:

本ゲームの作成に当たり、中山隼雄科学技術文化財団の助成金の援助を受けました。

ご感想、ご意見は、下記の連絡先までお知らせください。

また、ウェブ上では、授業でのご使用時に便利なコンテンツなども公開しています。

連絡先: 荒川歩

〒187-8505 小平市小川町1-736 武蔵野美術大学 教養文化研究室 荒川歩

E-mail : arakawa@musabi.ac.jp

WEB : <http://www.k2.dion.ne.jp/~kokoro/mivurix/victim.html>