

# 被害者学教育ゲームの開発

荒川歩

(武蔵野美術大学・造形学部・専任講師)

白岩祐子

(東京大学・大学院人文社会系研究科・博士後期課程2年)

唐沢かおり

(東京大学・大学院人文社会系研究科・教授)

## 1. 背景

**被害者をめぐる現状** 2005年に策定された犯罪被害者等基本計画では、犯罪被害者等の状況やニーズに対する社会の理解を深めるため、学校における生命・人権・法教育の実施などが規定された。しかし現在でも、犯罪被害者は、二次被害の危険にさらされている(例:近所の人から「たくさん補償金がもらえて良かったね」などと言われる)。

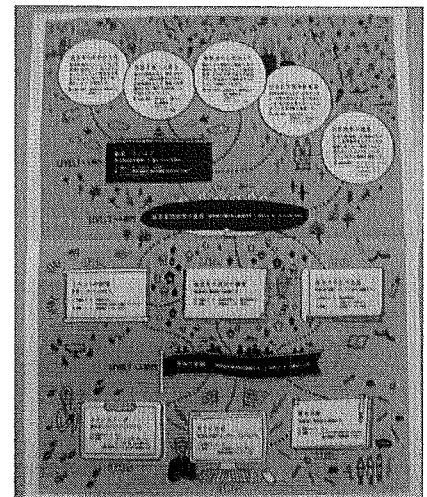
このような被害者に対する情報不足に基づいた、人々のステレオタイプや偏見が問題視された結果、犯罪被害者等基本計画には「国民による被害者理解の増進」が掲げられることとなり、改めて、被害者学教育の必要性が指摘されている。

そこで、本研究では、被害者のおかれた状況に対する市民の理解をたすけるため、被害者学教育ゲームを開発した。

## 2. 開発したゲームの概要

**ゲームの概要** Figure 1は、ゲームの一部である。ゲームは、「ゲームボード」と、「被害者カード」、「支援者カード」、「イベントカード」、「カード置き場」、そして「アクション一覧」からなる。「ゲームボード」には、“あがり”になるための条件として、「被害者の経済的支援」「刑事手続への関与」など犯罪被害者等基本計画の5つの重要事項が描かれている(実際にはこのうちの2つを達成すれば“あがり”になる)。「イベントカード」には、犯罪被害者が経験する可能性がある経験とともに、そのストレス値が描かれている。たとえば、「加害者に逆に訴えられる」「ウェブで個人情報流出」などがある。

**ゲームのルール** ゲームは4人1班で行われる。①各プレイヤーは、それぞれ1枚の「被害者カード」を引く。②各プレイヤーは「イベントカード」を2枚ずつ引く。これが各プレイヤーの支援する被害者のストレス値になる。③交通事故の「被害者カード」



を引いたプレイヤーから時計回りにアクションを行う。④ その後、「イベントカード」を1枚引き、その指示に従う。③と④を繰り返して、最終的に、犯罪被害者等基本計画の5つの理念のうち、2つを実現できれば、プレイヤーは“あがり”になる。その前に誰か一人でも被害者のストレスが7つを超えれば、プレイヤー全員の負けとなる。

### 3. ゲームの実践

目的 ゲームがどのような体験をプレイヤーに提供するかを検証するため、模擬ゲームを行い、録音したその様子を分析する。

方法 大学生8名(4名×2組)を対象としてシミュレーション実験を行った。調査協力者には、謝金が支払われた。シミュレーションの様子は、事前に承諾を得て録音された。

#### 結果

下記は、各被害者の初期ストレス値を決めるやりとりを文字に起こしたものである。

---

参加者3：僕は、医療費が高騰でおんなじで、被害者に高額の医療費がかかるで、ストレス1で。加害者が釈放される。加害者がいつのまにか釈放されていたことを知るがプラス2で、合計3。

参加者2：いきなりきついね。

参加者4：僕は、親戚からのやつです。友人のやつ。「慰謝料丸儲けだね。うちも事故にあわないかしら」。

参加者3：うわあ

参加者4：でストレス1。

参加者3：それはたまるわ

---

被害者の体験が内面化されているのが読み取れる。しかし、犯罪被害者等基本計画の5つの柱についてはゲーム中にあまり言及は見られなかった。

### 4. 結論

本ゲームをすることで、(2) 被害者が経験する二次被害についての理解は深まることは読みとれた。(1) 犯罪被害者等基本計画の5つの柱と(3) 市民によって法の制定が促進される方法については検証できなかったが、授業後の説明によって理解が促進されると考えられる。

#### 研究業績

[1]荒川歩・白岩祐子・唐沢かおり 被害者学ゲーム作成の試み 法と心理学会第11回大会 2010

[2]Arakawa, A., & Shiraiwa, Y. Development of the Educational Game for Victimology(1): Background and Game Content. *Poster presented at 16th World Congress of the International Society for Criminology*. 2011

[3]Shiraiwa, Y., & Karasawa, K. Development of the Educational Game for Victimology (2): Validation. *Poster presented at 16th World Congress of the International Society for Criminology*. 2011

[4]荒川歩・白岩祐子・唐沢かおり 被害者学ゲームの開発と実践 投稿中