The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	ゲームで学ぶ倫理・道徳
Author(s)	メイサー R. J., ダリル
Citation	臨床哲学のメチエ. 2012, 19, p. 1-129
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/23336
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

生命倫理学ユネスコチェアプログラム

ゲームで学ぶ倫理・道徳

ダリル R. J. メイサー（Ph. D）

生命倫理学ユネスコチェアプログラム

オフィス私書箱　6451, Haifa 31063, Israel
e-mail: acarmi@research.haifa.ac.il
Tel: 972 4 911 3281
Fax 972 4 821 1721

ISBN 965-7077-40-0

All rights reserved © 2008

この出版物について、生命倫理学ユネスコチェアプログラムによる書面での許可なしに、複製、検索システムへの登録、電子複写、印刷機による複写、その他一切の手段による情報の流用を禁ずる。生命倫理学ユネスコチェアプログラム、イスラエルのハイファ大学による認可を得ていれば、部分的でも全体でも、書評、概要、複写、翻訳を行うことは原則的に許可される。ただし、営利目的で用いたり、販売することは認められない。この本の見解はすべて著者の責任のもとで表明されており、著者の属する組織の見解が表明されているわけではない。

COPYRIGHT © UNESCO Chair

ハイファ大学法学部　保険、法、倫理、国際センター

生命倫理学ユネスコチェアプログラム

ゲームで学ぶ倫理・道徳

ダリル R. J. メイサー（Ph. D）

ユネスコ　タイ・バンコク
アジア・太平洋地域
人文・社会科学のための地域ユニット（RUSHSAP）
アジア・太平洋地域、人文・社会科学アドバイザー

ウェブサイト：www.unescobkk.org/rushsap

メールアドレス：d.macer@unesco.org

ユネスコ・イスラエル連盟

保険、法、倫理、国際センター
ハイファ大学法学部

プログラム責任者：アムノン・カルミ教授

生命倫理学ユネスコチェアプログラム

目次

序文 1

１、生命倫理と選択 2

２、生命倫理のゴール 3

評価方法 7

３、参加型メソッド 12

ファシリテーター 13

クラスの大きさ 14

ゲームの名前 15

倫理的配慮 16

ゲーム１：ドーナッツ［Donuts］ 18

ゲーム２：あなたはどう考える？［How do you think?］ 20

ゲーム３：賛成？それとも反対？［Agree or disagree］ 23

ゲーム４：モラルグラデーション（列になって）［moral continuum］ 25

ゲーム５：ペアになって話そう［Talk in pairs］ 27

ゲーム６：コンセンサスペアー［Consensus Pairs］ 29

ゲーム７：ペアからグループへ［From pairs into groups］ 31

ゲーム８：小さなグループ［Small groups］ 33

ゲーム９：カード並べ［Card sorting］ 35

ゲーム10：カードを使ったモラルグラデーション[Moral Continuum（using cards）] 38

ゲーム11：ディベート［Debates］ 43

ゲーム12：伝言ゲーム［Whispers］ 46

ゲーム13：私はだれ？［Who am I？］ 48

ゲーム14：ホットシート［Hot seat］ 54

ゲーム15：概念ブロック［Concept blocks］ 57

ゲーム16：バス停［Bus stops］ 60

ゲーム17：考えの雨［Thought shower］ 62

ゲーム18：郵便ポスト［Postboxes］ 64

ゲーム19：ブレインストーミング［Brainstorming］ 66

ゲーム20：関係性の網の目［Drawing a Relationships Web］ 68

ゲーム21：変化させる勇気［Courage to change］ 71

ゲーム22：魚の水槽［Fish tanks］ 74

ゲーム23：ロールプレイ［Role plays］ 76

ゲーム24：演劇をつくる［Make dramas］ 79

ゲーム25：荷渡し［Pass the parcel］ 81

ゲーム26：数学の訓練［Mathematics Exercises］ 84

ゲーム27：作品を描く、作品を創る［Drawing or producing Art］ 87

ゲーム28：地面に近い果実［Low hanging fruit］ 89

ゲーム29：問題の木［Problem tree］ 92

ゲーム30：問題の壁と解決の木［Problem wall and solution tree］ 94

ゲーム31：信頼ゲーム［Trust game］ 96

ゲーム32：リスクゲーム［Risk game］ 98

ゲーム33：スティグママップ［Mapping stigma］ 101

ゲーム34：ソーシャルネットワークマップ［Mapping social networks］ 104

ゲーム35：健康遍歴［Health Journey］ 106

ゲーム36：交渉カード［Negotiation cards］ 108

ゲーム37：頭か心か［Head or heart］ 110

ゲーム38：未来の輪［Future's wheels］ 112

ゲーム39：悪魔のささやき［Devil's advocate］ 114

ゲーム40：フィールドワーク／研修旅行［Field Visits/Educational Visits］ 116

ゲーム41：ケーススタディ［Case Study］ 118

ゲーム42：望ましい変化［Desired Change Diagram］ 121

ゲーム43：歌を作ろう［Make a song or advertising jingle］ 123

オンラインリファレンス 125

参考文献 127

序文

考えることを楽しく教えたいと思っているすべての人のために、この本を執筆した。学ぶ者が自分の居場所を世界の中に見つける探索、その助けになる知識やスキルを伝えることこそが学習の目的である。批判的に考える能力は何度も何度も問いかけることによって、鍛えられる。主に、生命倫理の授業で使われることを念頭においたが、それだけには限らない。この本に登場するゲームを使えば、さらに広範なテーマを楽しく教えることができるだろう。

生命倫理には、定義がたくさんある。私は10年前、感情や理性を働かせて生きるべきだと主張し、生命倫理を「生きることへの愛」と定義した。生きることを愛するならば、生きることを楽しむことになる。そう考えて、事実をただただ教えるのではなく、学習が楽しくなるような参加型のゲームを作り始めた。楽しんでいるとき、人はより多くの知識を覚える。ということで、皆さんには楽しい倫理の授業をぜひともお勧めしたい。

この本を使って授業を行った方々、その授業に参加した方々からの感想を頂ければ非常にありがたい。この本はオンラインで無料ダウンロードできるようにしたのだが、それに賛同して頂ける方から、もっとたくさんのゲームを集めることができればと考えている。

この場を借りて、特に２人の同僚からの協力に、また過去数年に渡って教材を開発し、いくつもの国で教材をテストして、ともに働いた国際生命倫理教育プロジェクトの面々、そしてリンゼイ・コナー（Lindsey Corner）博士に感謝したい。博士には、最近行われた生命倫理のワークショップでお会いし、教育現場で実際に使われているゲームを教えていただいた。その内のいくつかをこの本で紹介している。また、アムノン・カルミ（Amnon Carmi）教授からの執筆依頼、内容改善への示唆、そして、何よりもこの本を書き上げる時間を我慢強く待っていただいたことに感謝したい。最後に、私の授業に参加し、感想を述べてくれたすべての学生たちに感謝したい。

倫理とは、我々が生涯をかけて学ぶものだ。だから、この本に登場するゲームには年齢制限がない。ちょっとだけ、我々の生きる世界が良くなるように努めながら、この本を読んで、楽しんで頂けることを願っている。

ダリル R. J. メイサー

1、生命倫理と選択

我々は日々、道徳的なジレンマに直面する。道徳の理論を説明し、その理論を、医療現場、日常生活、その他の専門分野で生じるジレンマに適用する方法を説明するために、膨大な書物が書かれてきた。また、遺伝子工学、神経工学、ナノテクノロジーといった科学技術が急速に発展し、個人や社会に多大な影響を与えているため、科学技術の目的や目標の方向性を探ることが求められている。

環境、生命科学、薬学、科学技術といった知識に関わる倫理的問題を扱う学問こそが、生命倫理学である。公的な参与を促し、我々や、我々の子供世代の未来に対しての判断を賢明なものにするため、年齢を問わず、すべての段階で生命倫理教育が求められている。この本の読者として想定しているのは教員だが、教室で話し合われたことは、家族のような別のコミュニティーへと波及し、間接的に影響を与えるだろう。この本の目的は、参加型のゲームによって倫理を実践的なやり方で教え、道徳理論を生活に活かすことである。

「ヒトゲノムと人権に関する世界宣言」（Universal Declaration on the Human Genome and Human Rights）[1]が、1997年のユネスコ総会と1998年の国連総会で採択され、あらゆる段階で生命倫理教育を市民に提供する必要があるという合意に至った。また、2003年に採択された「ヒト遺伝子情報に関する国際宣言」（International Declaration on Human Genetic Data）と2005年、第33回ユネスコ総会で採択された「生命倫理と人権に関する世界宣言」（Universal Declaration on Bioethics and Human Rights）によって、生命倫理の国際的な基準が示された。この状況は、進歩した科学技術によって可能になった選択が、倫理的問題に対する態度の再考を促したことを示していると言えるだろう。そして、道徳を教える教育者の仕事をこの問題に応用し、学習者のよりよい選択をサポートするのが、本書のもうひとつの目的である。

この本で紹介するゲームはすべて道徳的である。テレビゲームは道徳的なのか、暴力的なのかといったことが盛んに議論されている。だが「道徳」という語をそういう意味で使ったのではない。道徳は自らが依拠している価値を

---

[1] いずれの宣言も、UNESCOのウェブサイトで参照することができる。（http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/bioethics/）また「ユネスコ生命倫理学必修」発行委員会『ユネスコ生命倫理学必修　第一部：授業の要目、倫理教育履修課程』浅井篤他監訳、医療ビジネスセンター、2011年、に各宣言の日本語訳が掲載されている。

明確にし、その価値を他の場面に当てはめることで学ばれる。本書の参加型ゲームは、そういった道徳的態度の再考を目的としている。

クリティカルシンキングは、変わりゆく時代に立ち向かうために必要不可欠である。批判的に思考能力は新しいアイデアを創るだけでなく、医療の場面で患者の処置をする際、あるいは、健康や生命に関わる政策の決定を行う際、 道徳的価値を形成したり、選び取ったりするのに必要である。

モラルゲームへの「参加」は、グローバリゼーションの時代に必要とされる、独自のアイデアの創造、各人の個性の確立を促すための方法である。学習は、複雑な相互作用の結果、達成される。教育は無数の相互作用として理解されなければならない。

教師の仕事は、生徒たちを自ら考えるように問いかけることである。良い問いには、いくつか特徴がある。考えを刺激し、短く、シンプルでクリアー、曖昧でなく明瞭で、自己表現を促し、話題に関係していて、学習者の能力に合っている問いが、良い問いだ。

モラルゲームは、生徒中心の学習、参加型学習、参加型活動といった運動と結びついている。生についての知識、あるいは、生の条件についての知識を表現、共有、分析、洗練、促進する、方法やツールが本書には含まれている。それらは、道徳的選択についての計画、行動、観察、評価、そして反省を助けるだろう。

２、生命倫理のゴール

生命倫理は、生体の使用から生じる倫理的問題や政策決定についての研究として定義できる。私は生命倫理を生きることへの愛と定義した（Macer, 1998）。ゲームを使って生命倫理を教えるひとつのゴールは、バランスのとれた生への愛、学びへの愛を身につけることだ。生命倫理には、医療倫理、環境倫理が含まれ、この本では両方を扱っている。また、生命倫理を学ぶことは、利益、リスク、そして義務のバランスのとり方を学ぶことでもある。生命倫理の概念は、各国の文学、芸術、音楽、文化、哲学、宗教、歴史の中に見つけることができる。つまり、どんな文明も生命倫理を発展させてきたのである。そのことを踏まえ、この本では教材に幅を持たせるために、様々な著者が文化横断的な視点から執筆を行った。

持続可能な未来のために、我々は生命倫理の成熟を必要としている。生命倫理が成熟すれば、生物学的、医学的技術を運用する際に生じる利害のバランスをとることができるだろう。選択を促すために個人に情報を十分に与える義務を尊重する一方で、世論がどの程度政策に反映されるのかが議論されている。倫理的問題に関心を持つこと、倫理的問題にはリスクがつきまとうことを知っておかないといけない。それによって、テクノロジーの誤用の可能性を減らすことができるかもしれないのだから。また、自律、正義といった生命倫理の重要な理念は、利害のバランスをとるときにも、守られねばならないだろう。

倫理的問題には、いつもひとつの答えがあるわけではない。ゲームは、答えに幅がありうることを教える。いくつもの答えが可能であると気づく中で、いつも自分が正しくて、他の人が誤っていると信じるような態度が、不適切だと理解するようになるはずだ。その意味でも、倫理原則、倫理的問題には、バランスが必要だ。といっても、多くの人は異なった答えの間のバランスを無意識にとっている。文化が違う人たちの間だけでなく、同じ文化を持っていたとしても、人によってバランスの取り方は異なっている。成熟した社会とは、生命倫理の原則にバランスをとり、科学技術によって生じた新しい状況へと適応していく社会のことである。

生命倫理教育のゴールは、以下に示すように研究者によって多様である。

a） 知識

- 学問分野を越えた知識の学習
- 生物学で近年現れた諸概念の理解
- 道徳的ジレンマを含む事例において、科学的知識、科学的事実、倫理的原則、論証を統合的に用いて議論する能力
- 科学技術の進歩によって提起された問題の広大さの理解
- 文化の多様性、ある文化における価値観の理解

b） スキル（スキルの習得に必要な能力は以下のように多面的である）

- 科学技術の利害の調整

- 利害分析の実行
- クリティカルシンキング、態度決定能力、反省プロセスの習得
- 創造的思考の習得
- 科学技術のリスクを回避するための洞察能力の習得
- 「情報に基づいた選択」を行う能力の習得
- 調査方法、調査結果の解釈、発表に含まれる先入見を見抜く能力の習得

c） 個人の道徳的発達

- 人々が持つ意見の多様性の理解
- あらゆる生命に対する尊敬
- 道徳的義務、正直さや責任といった価値の習得
- ある問題に対して、人間の観点だけではなく、生命中心の世界観、環境中心の世界観に立つ能力
- 異なった人々、文化、価値観に対する尊敬
- 還元主義的な分析の価値を無視せずに、科学的態度、反省的方法、包括的評価を習得すること
- 調査結果の解釈、発表に含まれる先入見についての知識、テクノロジーと生物学的問題の利害についての知識、先入見を見抜くための知識の習得
- 個人の道徳や価値の探求（価値の明確化）
- 我々の乏しい自然資源の価値の分析

これら無数のゴールは、倫理教育とクリティカルシンキング習得にも当てはまる。モラルゲームは、上記のゴールを達成するのに役立つだろう。また、上記の表は、ゲームを使って習得できるゴールが他にもあったとして、そのゴールを排除するためのものではない。ゲームを使ってみて上記のゴールがどのように到達できたかを、この本を使って頂いた方から聞きたいところである。

様々な方法を使ったり、グループの形式を変えたりしてみよう。講義形式、演習形式、ワークショップ形式で行う。劇を使う、語り合ってみる、ロールプレイをやってみる、事例研究と分析、作文コンテスト、小グループで議論す

る、オンラインで議論する、ニュースレターを作ってみる、公開討論をしてみる、マスメディアにコメントし、批判するといったことは、すべて、上記のゴールを達成する上で重要だ。研究者と教育者は、協力して、様々なグループに用いる適切な教育法を研究し、倫理教育の効果とインパクト（肯定的なものも否定的なものも）を評価することが必要である。持続可能な倫理教育と、その教育を推進することは、それ自身が教育者に必要な「方法」なのである。

だが、すべてのゴールを達成しようとする必要はない。教師が変わり、学校が変われば、重視するゴールも変化する。結局のところ、教えることで何らかのインパクトがあったか、なかったかを評価することが重要なのだ。生命倫理の探求は複雑だ。そこで、生徒たちが道徳的な問題を理解し、批判的にその問題を吟味し、倫理的な行為へとつなげるために、どのような知識が必要なのかを考える必要がある（Conner, 2004）。しかし、実際にはどんな能力を持っていようとも、人々は様々なやり方で考えを交換するものだ。

教えているクラスによっても成果は変わる。例えば、医学系学生を医療のプロへと訓練する場合には、ゴールは、力量と思いやりを身に着けたプロへと教育することになる。将来の医療のプロのために、医療のスキルを教えるだけでなく、思いやりや感情移入を育むことも目標にしなければならない。しかし、この２つのゴールの間には違いがある（Nagaoka, 2008）。能力は、多かれ少なかれ、客観的に測ることができる。例えば、病気にたいして適切な薬物を与える際に必要とされる医者の病気を診断する能力は、診断の成果によって測ることができる。それに対して、ある行いを思いやりがあると見なすかどうかは、文脈に依存している。「この人は思いやりがある」とか、「この人、親切だな」といった価値判断は、相互行為のうちで他の行為者によってなされる。それゆえ、他の行為者の心的な状態に左右されたり、相互行為の性質によっても左右されたりしてしまう。私はゲームの中で思考実験を行って、状況を想像することで、思いやりのある態度を教えることができると主張したい。知識やスキルを習得すること、各人の道徳発達は、相互に関連している。質問、事例、例、そしてゲームは、そのような複雑な価値判断を教えるために必要なのだ。

評価方法

生命倫理教育の発展にとって最も重要なのは、評価方法だ。各国の生徒のニーズに沿って、教材を改良していくことを可能にするのが、評価の方法なのである。評価法には様々なものがある。生徒を評価する様式、生徒からの質問への教師の応え方を改善することも評価法に含まれ、生徒の発言、エッセイ、レポートなどの内容を分析、評価する方法も存在する。問題を批判的に吟味できるようになることも、生命倫理を教える重要な目的のひとつだと言えるだろう。この本で紹介するモラルゲームは、授業時間さえ充分ならば、単に教師の意見に同意させるのではなく、問題を慎重に考える機会を与えることができるだろう。

教師や生徒がただ満足するだけではなく、与えられた素材がどれくらい役に立つのかを評価する方法を探ることは生命倫理教育に対する最も重要な課題なのである。ひとつには、どんな形であれ生徒たちが示す「生命倫理的な成熟」を評価するという考え方がある。「生命倫理の成熟とは、以下の３つの観点に段階があると考え、評価することである。問題を論じる論証、使うことのできる倫理理論、ジレンマによって生じる利害の比較調整」。また「個人の倫理的発達」のために使える指標がいくつか存在する（Maekawa and Macer, 2005）。指標のひとつに、生徒がある意見の二つの側面を理解し、表現できることがある。成熟した人格は、たとえ自分の意見を持っているとしても、話されている論証や疑問について、ひとつ以上の側面を表現できるものだ。個人的な視点（例えば、「私はこう思う」のような発言）を一端棚上げして、他の人の視点を尋ねることで、反省的な見解へと深められる、その能力が必要なのだ。

科学的事実に基づいて判断することもまた、道徳的思考にとって重要である。常識的な見解よりも、具体的で詳細な科学的事実こそが知性に要求される。我々は、科学的な論拠を挙げることのできる人物に対して、数量的な事実と統計を挙げることのできる人と同じくらいに、敬意を払うものだ。そして、生徒たちもまた自分の情報の信頼できる情報源を述べ、その情報に含まれるバイアスを見抜くことを我々は期待するのである。多くの学校で素材の情報源として一般的に用いられているのは、新聞記事である。２つの対立する記事を与えて、議論させることは非常に役に立つ。

環境中心、そして生命中心の考えを教えることも必要だ。環境や生態系への配慮、例えば動物に対するケアや、動物の扱いについての意見が話し合いの中で述べられるかもしれない。人は人間中心的な観点から理由を述べ、書く傾向がある。しかし、生命倫理の観点を深めるときには、問題を異なったパースペクティブから観ることが必要なのである。

功利主義者たちは、グループや個人への利益が、より多くの人々へのリスクや害を上回るという意見に基づいて、ある行為が道徳的に受け入れ可能であるのかを判断する。功利主義は社会の利益と個人の利益のバランスをとることのできる考え方であり、その範囲は人間に限定されているわけではない。

倫理原則を直接に示していたり、明確に述べられていなくても倫理原則を暗示したりする言葉から、道徳理論を態度決定に応用する方法を知ることができる。例えば「権利」のような言葉や、利益とリスクの評価、インフォーム・ド・コンセント、エンハンスメント、公共の福祉、自律、正義、生命の平等、動物の福祉といった生命倫理の原則やキーワードから知ることができるだろう。

アイデアとは、明瞭なメッセージの単位、つまり言明、あるいは概念のことであり、他人から得たり、自分自身で考え出したりすることができる。アイデア、キーワード、概念について考えることで、思考の多様性を知ることができる。議論で用いられる言葉、用いられている素材、教師によるコメント、グループ、クラスからのコメントを基準にして、ある人物が一定の期間に用いるキーワードや概念の出現頻度の推移を測ることができる。議論で話された内容やレポートで書かれた内容を詳細に分析することで、道徳的発達の進歩を計量的にテストすることができる。

西洋の学者の間では、自律尊重原則、正義原則、善行原則、無危害原則という四つの主要な生命倫理の原則が、より良い態度決定をするのに中心的な役割を果たしているという合意がある（Beauchamp and Childress, 1994）。自律とは「自らを律すること」であり、プライバシーを重要視し、個人の決定を尊敬することである。正義とは、他者の自律への尊敬であり、人々を等しく扱うということである。善行とは、善を為そうとすることであり、無危害とは、害を避けることである。生命倫理の問題を解決し、コンセンサスへと到達する際に、この四つの原則は良い指標になる。それゆえ、生命倫理教育の目安のひとつは、生徒たちが態度決定に四つの原則を使用できることであ

る。ユネスコによる「生命倫理と人権に関する世界宣言」（Universal Declaration on Bioethics and Human Rights）（2005）で表明されたこの四原則が、最近では、生命倫理を教えるためのカリキュラムを作成するのに活用されている。

我々がどれだけ学んだとしても、「良い」道徳的判断へと辿りつくことは、困難であることが多い。時代が変わり、別の状況におかれたならば、最も「良い」判断は変化するだろう。教育でよく行われる方法のひとつに、倫理的ジレンマを解決可能な問題に分けるという方法がある。問題の行為を分割し、結果と動機を考慮して道徳的に判断する。このように問題を分けてしまえば、生命倫理の理論を教えるのにも有効である。どのような生命倫理の理論を用いようとも、モラルゲームを使えば、様々な思考方法を比べることで、生徒たちは自分の考えを現実へと応用することを学んでいく。

コールバーグ（Lawrence Kohlberg）は、その著名な道徳性発達理論（1969）において、人が道徳的行為に対して挙げる根拠こそが倫理的行為の基盤であると考え、道徳的根拠には発達段階が存在すると主張した。コールバーグは、彼の主張する発達段階が普遍的であると述べたが、今日では、文化によって規範や慣習が異なっていることを理由に、彼が提唱した道徳発達の段階は普遍的ではないとされている。コールバーグが主張した６つの発達段階は、慣習以前のレベル、慣習的レベル、脱慣習的レベルという３つのレベルにグループ化される。各発達段階を逆行することは不可能であり、飛ばすことも不可能である。それぞれの段階は新しいパースペクティブを与え「前の段階よりも、より理解力があり、細分化されていて、統合されている」と彼は主張する。コールバーグ理論への批判のひとつに、コールバーグは他の価値を排除して、正義を強調しているという批判がある。結果として、彼の理論では道徳的行為の他の側面を高く評価する人々の議論を適切に扱うことができない。コールバーグ理論は、1960年代の、シカゴにおける、10歳、13歳、16歳の男性被験者のみを用いた経験的調査だったのである。キャロル・ギリガン（Carol Gilligan）は、コールバーグ理論はそれゆえ、女性のケアを適切に記述してはいなかったと論じた。彼女は、コールバーグ理論に代わる、ケアに基づく道徳的根拠を重視する理論を作り上げた。倫理学分野の研究では、女性が倫理的により高い観点を持つと見なされる傾向がある（Ford and Richardson,

1994）。心理学者の中には、道徳的行為が形式的な根拠によって行われるとする前提に挑戦している人たちもいる（Grain, 1985）。人々は、公平さ、法、人権、抽象的な倫理的価値に関心を払わずに、道徳的判断をなす。これが真実ならば、コールバーグや他の理性主義的な心理学者が分析したような議論は、たんに直感的な決定を事後的に理性化しただけにすぎないということになる。メイサー（1998）は、生命倫理は生への愛であり、道徳的態度を決定する際には、感情と理性の両方の統合が道徳的原則になると論じた。

学校教育における一般的なゴールのひとつは、生徒が良い論証を作るようになることだ（Toulmin et al. 1984）。論証とは、以下の要素が統合されて、作られる。

結論（主張）――出来事や理論について何かを述べたり、結論づけたりすること

事実――主張を支持するための論拠として用いられるデータ

理由付け――データと主張の間のつながりを説明するための言明

裏付け――しばしば明らかにされることがない隠された前提

反証――論証に含まれるデータ、根拠、裏付けに反対する言明

論証を作るには、自らの主張を述べ、それを論理的に整頓された事実（データ）によって支持する必要がある。いずれの事実にも、事実に対する論拠を述べ（理由付け）、その妥当性の度合いを述べる（裏付け）。そして、いずれの理由付け、裏付けに対しても、反対の視点から考えてみる（反証）。その反証に対して、さらなる可能な理由付けと裏付けを考える。その後、元の主張が適当と考えてもよいかをチェックする。

私は、メンタルマッププロジェクト（mental mapping project）、人間行動プロジェクト（human behaviourome project）[2]によって、アイデアの分類を明らかにし、道徳的選択を行う際のある人と別の人とのアイデアのつながりを説明しようとしてきた（Macer, 2002a）。イギリスのオズボーン（Osborne）らによ

[2] http://www.eubios.info/menmap.htm

る、科学教育における論拠と論証（IDEAS）プロジェクト[3]は、教師自身がアイデア、論拠、論証を教えるスキルを習得することを目的としている。教材として、子どもたちに科学的論証や論拠を上げる能力を習得するためのワークシート、ビデオクリップも存在する。IDEASプロジェクトは、以下の基準を用いて、生徒の論証を評価できると述べている：主張があるかどうか。主張を支持するデータはあるか。データと主張のつながりは示されているか。論証を支持するさらなる正当化は存在するか。論証への反論はありうるか、そしてどのように反論するのか。

ラトクリフ（Ratcliffe）とグレース（Grace）（2003）は科学における倫理的問題を考えるのに必要で、評価のためにも必要な知識、理解、スキルの例を提供している。以下のように、いくつかの段階の知識が示されている：

- 概念についての知識：科学的概念の根拠、科学の進歩の背景を述べることができる。確率、リスク、問題が影響を与える範囲――個人、地域、国家、地球、政治、社会への影響という文脈、環境の持続可能性といった概念を理解している。
- 手続き的知識：自分の意見を述べることができる。断片的な情報や、偏見が混ざった情報をたよりに態度を決めることができる。利害分析を行うことができる。マスメディアの情報源を適切に評価できる。倫理的理由を考察することができる。
- 態度と信念：自分にとって価値あるもの、社会にとって価値あるものを明確にすることができる。責任という理念を理解できる。社会の問題や科学の問題を考える際に価値や信念がいかに重要であるのかを理解できる。

コールバーグは、被験者たちに道徳的判断を迫り、その理由を書かせることで道徳の発達段階を調べた。しかし、以上で論じた生命倫理教育の目標から言えることは、生命倫理教育の評価ツールには、道徳的判断の根拠を記述させる以外にも、様々な方法がありうるということである。

倫理はやはり評価されねばならない。生命倫理教育の方向性を模索することは非常に重要である。科学的進歩、技術使用を疑問に付し、道徳的決定が

[3] http://wwwkcl.ac.uk/depsta/education/ideas.html［Not found］

それぞれの個人、社会に与えるインパクトを考えることもまた、重要である。そのためには、既存の考えや信念を見みつけ、他人に耳を傾け、無数のパースペクティブに気づき、関連する情報を見つけ出し、発見したことを他人と話し合う能力が必要だ。これらの能力は、教師が一方向的な知識伝授を行うような訓育的な教育方法によっては、生徒に「与えられる」ことはない。そうではなく、生徒たちは、教師や他の生徒たちと相互に交流しあうことで、これらのスキルを発達させるのである。また、この本で大まかに示される方法は、異文化間でも用いることができる。

生命倫理が医療のような専門分野に応用されるときには、診療方法も評価に含まれる。ニューヨーク州立大学バッファロー校（Buffalo University）の生命倫理プログラム[4]（Singer et al., 1993）では、客観的臨床能力試験（OSCE）の技術が応用され、生命倫理の評価に標準的な患者が協力する。これまでに用いられてきた生徒、研修生、実習生たちの倫理的な能力を評価する方法には、多選択型、真／偽型の問題（Howe and Jones, 1984）、事例についての記事（Siegler et al., 1982; Doyal et al., 1987； Hebert et al., 1990）、標準的な患者に対するインタビュー記録（Miles et al., 1990）、コールバーグの道徳発達理論に基づいたもの（Self et al., 1989）などがある。

これらの方法の信頼性と妥当性は、これまで、ほとんど確かめられてはこなかった。アウヴィネン他（Auvinen et al., 2004）が、フィンランドの看護学生に対する倫理教育を評価するためにコールバーグの道徳発達理論を用いた。そして、臨床での実習で、実際に倫理的ジレンマを解決しなければならなくなったときに看護士たちが非常に高い成熟度を示すということを発見した。講義したトピックや教えたことについて、事前、事後に質問紙調査をすることは、変化を測るのに役立つ。生命倫理的な成熟を観察するには、質的な方法論と量的な方法論の両方を使うことが助けになるだろう。

３、参加型メソッド

この本では、道徳的態度や道徳的価値を教えるための参加型ゲームをたくさん紹介している。ゲームを紹介していく前に「参加」について書いておこう。学習に「参加」することなしには学習は成立しないし、学習が成立しな

[4] http://wings.buffalo.edu/faculty/research/bioethics/eval.html

いので学んだことをその後使うこともないだろう。授業への参加の度合いや、クラスへの心理的なコミットが上がれば上がるほど、より多くのことを学ぶことができる。

我々の道徳感覚は、戦争や災害、虐待などの被害者の写真を見ると、大きく揺るがされる。そこから我々が読み取るべき事実は、見るもの、想像するものに対する心的な参加や共感が重要だということなのだ。この本では、さらに高いレベルの「参加」を目指す。将来に出会う現実の道徳的問題に触れ、感覚的に移入しつつ、理性と論理を用いて事例に取り組み、批判的に考えるという段階を目標にするのである。

ファシリテーター

ゲームの中で教師が用いるスキルの中で最も重要なものが、議論のファシリテート（進行）である。この能力が、すべての人たちの参加度を向上させ、広い視点、様々な興味関心を保証するのだ。よき進行術は、議論の中身や問題解決の質を向上させる。また、合意に達する必要があればそれを助け、アイデアの共有を促す。

教師が主に進行役になるが、小グループの進行役を指名したり、自分たちで決めさせたりして、話をまとめてもらうこともある。まず、進行役が自己紹介をして、ワークの目的と時間内に何をするのかを参加者に説明する。その後に、グループのそれぞれの人に、自己紹介してもらう。自己紹介を行うことで、全員の居心地がよくなり、互いの意見を聴くことができるようになる。参加者はワークの時間を知っておいたほうがいいだろう。また、意見を尊重し、守秘義務を守るといった、参加者の「大原則」に同意しておかないといけない。議論がどのように記録されるのか、ワークが終わった後にその記録を使用するのか（例えば、全体に発表するなど）といったことにも、参加者の同意があったほうがいいだろう。誰がノートをとるのか。誰が時間をチェックするのか。全員がノートをとってもいいが、報告者を決めて、ワークの重要なポイントを要約し、どこまで合意に達したのかを記録しておいたほうがいいだろう。最後に、進行役は参加者たちが貴重な時間を割いて、議論に貢献してもらったことに謝意を述べ、必要ならば次回のミーティングの時間と場所を決めておく。

進行を行う上で重要なことは、自分自身にも、他の人にも、適切な態度と行動をとるようにさせるということである。力を奪い取るのではなく、力づける。支配するのではなく、手助けする。排除するのではなく、参加を促す。型どおりではなく、柔軟に振る舞う。謙虚であること、他の人に耳を傾けること、他者の見解を尊重すること、学習者を支援することが必要になる。年齢、経済的地位、知識、あるいはそれ以外の差異を気にせずに、人々を平等に扱う意志が必要なのである。自分自身で考える時間を人々に与えるには我慢強さが必要だ。教師はでしゃばるべきではないし、話し続けるべきでもない。倫理を刷り込むように規範的に振る舞って、自分の考えを押し付けるべきではなく、相互的な学びを促すべきなのだ。議論の自然な流れで、教師が自分の意見を述べるときが来たとしても、もしそれが議論を抑制するようならば自分の意見を述べないほうがいい。

クラスに参加することに居心地のよさを感じず、８人くらいのグループの中ですら怯えてしまう人もいるかもしれない。教育が教師から生徒への方向だけしか持たない伝統を持つ文化ではよくあることだ。自分自身で考えることが、教育の中で強調されている地域ばかりではないのだ。また、ゲームや活動の成果に、意図がまったくないとしたら、クラスをコントロールできなくなってしまうだろう。バランスが重要なのだ。

進行役がしなければならないのは信じることだ。そう、問題について生徒たちが分析、計画、実行、観察、評価、反省することができると、信じなければならないのだ。近代社会では、若い人たちは過度の量の情報に囲まれて育ち、クラスでの議論に先立ってたくさんの道徳的な主題にさらされている。グループディスカッションやゲームを行うことで、すべての人が周りの人たちから学ぶことができ、自らの知識を共有できるようになる。教師は人々を裁断すべきではない。敬意に満ちた態度さえ示すことができれば、人々は物事を新しいやり方で見るようになるものだ。

クラスの大きさ

よく、教員の方々から、教室にはたくさんの生徒がいすぎて、生徒たちを話させる方法がないという不満を聞く。生徒の参加度によって変化するのは確かだが、32～10人のクラスに比べて800人のクラスで参加型学習が難しくなるというわけではない。隣に座っている人たちをペアにして話させるとか、３

人くらいの小グループで集まってもらい、テキストから問題を出して議論するといったやり方で、人数の多いクラスであっても生徒の参加度を上げることができる。多くのゲームは、教室の中だけでなく教室の外で実施することもできる。参加者が居心地よく、自分自身を自由に表現できるような場所でゲームを行えるよう、努力してみてください。

他の条件がすべて全く同じなら少人数のほうが好ましいが、人数の多いクラスでは、人数が多い分、他の人の意見からより多くのことを学ぶのだから、はっきりと少人数のほうが良いと断言することはできない。質問し合うだけでなく質問を互いに聴いてみることによって生徒と教師との間で生じる相互交流は、学習において重要である。あまりに少ない生徒しかおらず多様性がない場合には、フリーソフトウェアを用いて、地球の反対側にいる人たちとインターネットを用いたビデオ会議を行ってみよう。多くの生徒を惹きつける授業になるだろう。

どのゲームの解説にも、目的、クラスの大きさ、交流するグループをつけ、分かりやすいようにした。また、必要な時間も付け足されている。この時間には、ゲーム後に各グループに議論の成果を聞いたり、クラス全体で話し合ったりするための時間は含まれていない。どのゲームも、２分から４分ほど説明する時間がかかる。説明にそれくらい時間をとっておけば、生徒たちがゲームに慣れるのをより簡単にしてくれるはずだ。工夫してゲームを変えたとしたら、かかる時間は変わってくる。

ゲームの名前

生徒たちの参加を促す、モラルゲーム、エクササイズがこれから登場する。ゲームの説明には、授業で使えそうな具体的な質問例をつけておいた。各ゲームには名前をつけておいたが、名前を変えたほうがいいと思う人も出てくるかもしれない。大人数のクラスで使える双方向的な議論の方法もたくさんある。読者がこの本からさらにゲームを作り、実践者全員で情報を共有することができるようになることを私は望んでいる。ポイントは、ふと考え込んでしまうような方法を探し出すことなのだ。

リファレンスに、背景になっている素材を提示しておいた。それを参考にして、自由にゲームを作り直すこともできるだろう。また、どのトピックにも、背後には潜在的にたくさんの素材がある。資料のコピー、インターネット上の

資料、映像、どのようなかたちでも生徒たちが素材に触れ、さらなる背景を自分自身で集めることができるようになることが理想である。授業のために書かれたもの、パーティーゲームのために書かれたものなど、他にもたくさん、ゲームの例を与えてくれる本がある。

プレゼンテーション、ポスター、ゲーム、映画、パズルといった資料を各国の生徒が作成し、文化や組織を越えて共有することもありうるだろう。数学に才能がある生徒もいれば、絵を描くことに才能がある生徒もいる。歌うこと、話すこと、まねることに才能がある人もいる。才能を充分に活用して、他の人たちを考え込ませてしまうような資料を作ってみよう。外部の人たちが作った資料だけでなく、生徒たち自身が作った資料も、とても授業の役に立つ。クラスの中で資料を作った人同士が学び合うことも重要なのである。

倫理的配慮

教師は自分の授業に対して、道徳的に大きな責任がある。少人数のグループで、参加者たちは個人情報を出さざるをえない繊細な問題について議論することになる。互いに個人情報に配慮するという責任を身につける必要も生じる。このこともまた、モラルゲームから学ぶことになる道徳的な教訓のうちのひとつなのである。以下のように、他の人たちと一緒に倫理的配慮を学び、反省し、理解する助けになるポイントがある。

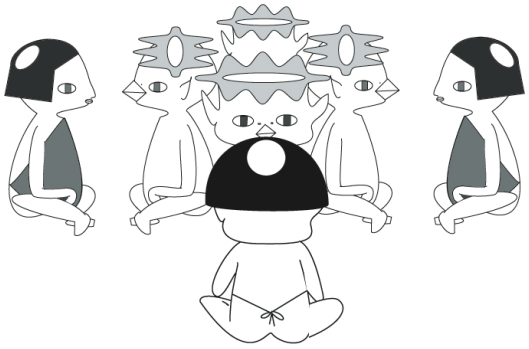
- 授業を始める前にどれくらいの情報を生徒と共有しておいたほうがいいのだろうか。（生徒たちが強制的に授業を受けている場合と、繊細な情報を授業で話すことに同意して自発的に授業を選択している場合では、事情が変わるだろう）。
- 参加者たちが事例や意見を共有する際に、守秘義務があり、匿名性を認めることを全員が同意しているか。
- どのように情報は記録され、文章として残されるのか。
- 誰が情報を所有しているのか、誰が情報を使用できるのかという点について全員が知っているか。また、同意しているか。
- 取り上げられている問題について、ゲームに参加するメンバーは関心や経験を持っているのか。

- ゲームが扱う問題、到達点、プロセスは理解されているか。
- 実際に倫理的に行動することを重要視するのならば、問題（脆弱性やリスク）についての情報や、願望を集める以上のことをするべきだ。すべての参加者が利益を得て、問題に立ち向かう強さを得るような活動にするべきなのだ。
- 何かを変革する行動の計画を立てるときには、問題に関わるコミュニティの利益を考え直してみるべきだ。
- レポートはクラスの無数の声や視点を反映しているのか。レポートやアウトプットについて、すべての参加者が同意しているのか。
- 自分の意見がクラス全体に発表されることを、全員が認めているか。
- 活動の方法は、すべての人が等しく参加できるようなものになっているか。
- 参加者たちが、各々の意見を進めていくことができるようになっているか。
- 異なった解釈や問題が認められることを全員が合意しているか。
- 誰がゲームの成果を所有しているのか。その成果は出版されるのか。
- 用いた素材や事例には、引用元が示されているか。

最も重要な倫理的配慮は、学習を楽しくすることである。教師には、参加者が自分の価値観を明確にすることを助ける責任、いずれの参加者からの質問にも適切に答える責任がある。どう答えていいか分からない問いは無数にある。正直な教師はそのことを認め、生徒が適切な年齢になって、解決を自分自身で見つけることを助けるだろう。

ゲーム１：ドーナッツ［Donuts］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く、アイスブレーク
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：10分
交流するグループ：向かい合うペア



解説

教室の机をどけて、広い空間を作る。生徒たちを２列に並ばせて、２重の円をつくる。向かい合った人どうしがペアになって、黒板に書かれた（次のページ、Ｑ１～Ｑ５のような道徳的）質問をお互いに投げかけ、答える。質問の答えについて１分間くらい話し合わせてみよう。時間がきたら、片方の円が２人分ぐるっと回り、新しいペアを作る。もう一度、同じ質問について、話し合ってもらう。３回目には、さっき動かなかった、もう片方の円に動くように指示し、もう一度新しいペアができるようにする。３回目が終わったら、机を戻して、自分の席に戻らせる。

問いと答えを３回繰り返した結果、同じ質問に３つの答えを与え、答えを３人から聞いていることになる。もしもドーナッツ型の円をつくる場所がないなら、教室の空いているスペースを使って、例えばクラスの正面や、机の間の通路などで互いに向かい合い、２列に並んで話し合うこともできる。

教師の手引き

ドーナッツは最初のモラルゲームで、初めて会う人たちのアイスブレークとして役に立つ。特に、新しい年度の初めや、新しいクラスの人たちを仲良くさせるときに行うことをお勧めする。クラスメートを知ることで、学習に不可欠

なクラスの前向きな雰囲気を作り、クラスメートと話す自信をつけることができる。

このゲームでは、問われている質問についての考えを明確にすることができる。ゲームの最後に、ゲームを通じてどんな風に考え方が変わったかと尋ねてみよう。生徒たちは、他のクラスメートの意見を聞き、説明できるようになっているだろう。

このゲームを行う人数に制限はなく、たった10分しかかからない。ゲームの後に、どんなことを経験したのかを説明させて、その経験をもとにもう一度提示した質問についてクラス全員で考えてみよう。

例

意見や知識を引き出せるなら、どんな質問でも尋ねることができる。例えば、以下のような質問がある。

Ｑ１）動物たちは権利を持つのだろうか。

Ｑ２）動物実験を行ってもいいのだろうか。

Ｑ３）子供を何人持つべきなのだろうか。また、あなたは何人欲しいですか。

Ｑ４）男女の数のバランスがいい家族を持ちたいと願う夫婦の子供の性の選択を許してもいいのだろうか。

Ｑ５）世界で起きている食糧不足を解決するために、あなたはどんなことをしたいと思いますか。

ゲーム２：あなたはどう考える？［How do you think?］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聞くこと、アイスブレーク
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：20分〜30分
交流するグループ：同じ意見の人たちをひとつのグループにして、いくつかグループを作る。グループの人数は少ないほどやりやすいので、15人以下になるように工夫してみよう。

解説

授業の前に、意見を印刷したカードを、教室のあちこちに貼っておく。（意見カードを樹に貼って、屋外で授業をすると生徒たちも喜ぶだろう）。授業が始まったら「自分の意見に一番ぴったりな意見カードの横に集まれ！」と言って、生徒たちにカードを選ばせる。意見すべてを印刷したプリントを渡すと、選び易く、後で見直すこともできる。

グループの数が少なければ、そのカードを選んだ理由を代表者に説明してもらおう。グループ数が多ければ、各グループで話し合ってもいいだろう。理由の説明が終わったら、ゲームをしてみて分かったことについて議論してみよう。例えば、もっとも賛成を集めたのはどのグループか、賛成しない人が多かったのはどのグループか。なぜ、同じ問いかけに対して異なった態度をとるのか、などの質問を投げかけてみよう。

次に、グループごとに別の課題を与える。例えば、その意見を選んだ理由を一覧表にする、など。少人数のグループではきっかけをつかみやすく、議論に入りやすい。それに対して、人数が多くなると活発な発言が少なくなる傾向があるので、やはりグループの人数は少ないほうがいいだろう。

部屋を用意することができるのなら、カードを各部屋の扉に貼って、部屋に集まらせてもいいだろう。部屋を用意しておけば、カードに同意する理由をじっくりと時間をかけて深めることができる。違う意見の人とディベートするといった次の課題のための準備をさせてみてもいいだろう。他の人の意見

を変えるように説得してみなさいと促してみよう。説得の結果、意見が変わったら、別のグループに移動することできる。

意見カードを選ぶときに、自分にいちばん近い意見を選ぶのではなく、いちばん同意できない意見に集まらせて、ゲームを行ってみてもいいだろう。

教師の手引き

このゲームでは、道徳的に似た感性を持つ人たちのグループを作ることになり、その際に道徳的選択を練習することができる。楽しく、緊張することなく、重要な道徳的問題に対する態度を探求することができるのだ。ある問題に対して全員が同じ態度をとるのか、違う態度をとるのか、その理由はなぜかといったことを確認することもできる。このゲームでは賛成、反対を述べるだけで自分の立場を表現するので、なかなか自分から意見を言いにくい、道徳的態度、ジェンダー、文化的慣習、スティグマ[5]に関わる扱いにくい問題に特に有効だ。他の生徒たちの様子を見ながら意見カードを選ぶことができるので、安心して選ぶことができる。意見が分かれやすい問題を選んだ方が、授業は盛り上がるだろう。

生徒たちの意見が多様であることはいいことだ。新しいトピックにあまり早く進めず、全員がしっかりと参加できるように時間を調節しておこう。ひとつのトピックに長い時間をかけると、ちゃんと授業できてるのだろうかと不安になるかもしれないが、同意、反対を表明し、道徳的判断の理由について深く考えることで、彼／彼女らの役に立つのだから、じっくりと時間をかけて議論させてみよう。また、教師の意見が、生徒の意見に影響を与えないようにすることも、とても重要だ。

例

事実についての例を扱っても「なぜそれを使うのか」「なぜこんなことを行うか」「この引用にあなたは賛成するか」「これにあなたは反対するか」といった例を扱ってもいいだろう。例えば、次のような例を使ってみよう。

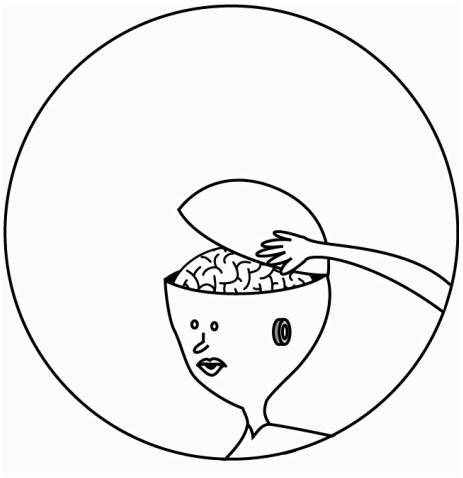
5　ある人が他の同類の人々と異なっていることを示す、望ましくないと見なされる有徴な印をスティグマ（烙印）と呼ぶ。第一に身体上の障害、第二に性格上の欠点、第三に民族、宗教、などの集団的な価値剥奪が、スティグマとして日常的に操作される。より詳しくは、ゲーム３３を参照。

Ｑ１）４個から６個くらい、HIV／AIDSに対する態度や信念について考えてみよう。例えば「キスするとHIVに感染する」「コンドームを使うのはセックスワーカーとのときだけで大丈夫」など。「賛成」「反対」「分からない」と書かれた意見カードを用意しておこう。

Ｑ２）遺伝と頭の良さについて考えてみよう。例えば「遺伝子が頭の良さを決定する」「環境が頭の良さを決定する」「頭の良さは変化していくものだ」「食べたものによって頭の良さは決まる」「頭のいい人たちがだけが子供をつくるべきだ」など。

Ｑ３）あなたの脳の中の情報は、誰が所有権を持つのだろうか。部屋のあちこちに所有権を持ちそうな人を書いたカードを貼ってみよう。法律家、医者、家族、雇い主、保険会社、脳内情報マーケットの職員、有識者会議など。

Ｑ４）どのような遺伝的変化が生物にとって有益か。あるいは、有害か。以下の、３つのカードを置いてみよう。有益な変化、有害な変化、その種族の集団にとってだけ有益な変化。



ゲーム３：賛成？それとも反対？［Agree or disagree］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く
クラスの大きさ：最大で100名まで可能だが、40名までが望ましい
必要な時間：20分
交流するグループ：ある質問に対する、（１）賛成、（２）反対、（３）分からない、といった答えをもとにして、クラスを３つの異なる意見のグループに分ける。

解説

このゲームでは、ある問いに賛成なのか、それとも反対なのか、といった質問を生徒たちに投げかける。それは価値観を明確化するための簡単な方法であり、生徒たちは自分の意見を表すように促される。意見を共有し、他の人の話に耳を傾けることによって、自分たちの考えを深めることができるのである。ゲームで用いる問いを準備し、次に（１）賛成、（２）反対、（３）どちらでもない、と書かれた紙を教室に貼る（モラルゲーム２と似た方法）。生徒たちは次のように告げられる。（１）もし意見にとても賛成するなら「賛成」と書かれた紙の近くに立たなければならない、（２）どちらとも言えないのならば、おおよそまん中らへんにある「どちらでもない」と書かれた紙の近くに立たなければならない、（３）反対する人は、「反対」と書かれた紙の近くに立たなければならない、と。つまり、教師が問いを投げかけたら、自分たちの考えが最もよく反映されている紙の近くに行かなければならない、と生徒たちに説明するのである。生徒をひとり選んで、なぜその立場を選んだのかを説明してもらってもいいだろう。他の生徒の説明に耳を傾けることによって、自分の立場を変える人がでてくるかもしれない。そういう人が出てきたら、なぜ自分の立場を変えたのかを説明させてもいいだろう。

教師の手引き

価値の明確化とは、様々な論点がでてくるなかで、個人の価値、信念、態度、信条、意見などを特定し、それを批判的に検討するプロセスである。そして生徒たちに、他の人たちが多様な意見を持っていることを知り、それを認

め、受け入れるようになることを目指している。人数の多いクラスなら、（１）とても賛成、（２）賛成、（３）どちらでもない、（４）反対、（５）とても反対、の５つの紙を用いることも可能だ。萎縮しないような質問、よく聞いたことがあるような問いかけから始めれば、生徒たちはこのゲームに慣れてくれるだろう。教師は自分自身の意見を表明することは避けなければならない。教師の役割は、包容力のある雰囲気をつくり、意見には幅があってもいいのだという感覚を生徒たちが育めるようにすることだ。議論が白熱してきたら教師は、話しがどれだけ深まってきたか、生徒たちに問いかけてみてもいいだろう。

例

　投げかける問いの例は、意見の対立が想定でき、これから扱いたいと思っている論点と関連付けていけるものにするべきである。例えば、あなたは以下の問いを見て、（１）賛成する、（２）反対する、（３）どちらでもない、のいずれの考えを持つだろうか。

Ｑ１）「全ての人は、平等に人権を持っている」という文がある。この文の捉え方は、世界の事実を描写したものと解釈する人［実際に人権を持っているということ］と、理念であると解釈する人［人権は持つべきであるということ］とでは異なるだろう。

Ｑ２）妊娠８カ月以内の胚は人である。

Ｑ３）私たちはみんな、車を運転するべきだ。

ゲーム４：モラルグラデーション（列になって）［moral continuum］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く
クラスの人数：最大50人までだが、理想は25人まで
必要な時間：15〜20分
交流するグループ：クラス全員

解説

質問形式のテーマが提示されたあと、生徒たちにU字型に向かいあって並んでもらい、道徳についての意見のグラデーションを作ってもらう。つまり、自分の意見に従って、完全に賛成、完全に反対という二極の意見の間のどこかに並ぶようにする。お互いを見ることができるように、一重の列に並ぶ必要があるので、U字型になってもらう。数人の生徒が、なぜ列のその場所に立っているのかを説明した後、生徒はモラルグラデーションの適した場所に移動することができ、隣の人の説明を基準にして、初めに隣であった人と比べて、実は自分の意見がより賛成あるいは反対であったことに気づくことができる。

賛成　　反対

教師の手引き

この形式での対話は一般的な質問からはじめるほうがいいだろう。生徒たちが自分はどういう立場をとっているのかを説明した後、場所を移動する。それからしばらく経つと一般的なことを尋ねるのではなく、より個人的な価値観が出されるように修正された問いを提示し、グラデーションに沿って新しい場所へ移動するように伝える。それから、さらに個人的な質問か、それに代わる質問を教師からすることで、どのように生徒たちが移動するかを見

る。教師は最後に、生徒たちが事例を自分の道徳的選択に関係するものとして捉えているかがわかるような質問をするべきだろう。

列はU字型にするか、人数が少なければまっすぐの線にする。人数が多い場合には、生徒たちがお互いを簡単に見る（そして互いに聴く）ことができるのでU字型が望ましい。生徒たちに論点を明らかにさせよう（教師は彼らが二度目に座った後に、議論に入ってもいい）。

例

テーマの例として、例えば次のように、抽象的な質問から始めて、抽象的でない質問に移り、最終的には個人的な質問へと移っていくような流れをとってもいいだろう。

Q１）

a.　再生ヒト・クローン[6]の使用をあなたは支持しますか。

b.　自分の八歳の娘を亡くした後に、血のつながった子どもを持つ唯一の手段だとしたら、あなたはクローン再生技術[7]を使いますか。

Q２）

a.　患者が苦痛を感じる場合、彼らが、より早く自らの命を終わらせようとすることを我々は許可するべきだと思いますか。

b.　落ち込んでしまった人は自殺してもいいと思いますか。

c.　あなたがもし末期がんで激しい痛みを感じるとしたら、死ぬための薬を注射しますか。

6　再生ヒト・クローンは体細胞核移植クローン技術をヒトに適用しつくり出された、ある人物と同一ゲノムを持つヒトの個体である。日本では2000年に「ヒトに関するクローン技術等の規制に関する法律」が公布されており、ヒト・クローンの個体産生が禁止されている。

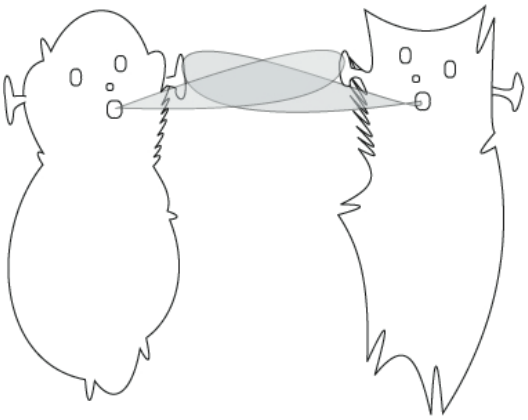
7 クローン技術とは同一のゲノムを持つ生物個体をつくる技術のことであり、受精卵を分割して遺伝的に同一の生物個体をつくる「受精卵クローン技術」と除核した卵子や受精卵に胎児や生体の体細胞を核移植することによって、体細胞を摂取した個体と遺伝的に同一の個体をつくる「体細胞核移植クローン技術」がある。

ゲーム５：ペアになって話そう［Talk in pairs］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く、アイスブレーク
クラスの人数：上限なし
必要な時間：５分
交流するグループ：隣に座っている２人組

解説

講義の単調な雰囲気を壊し、生徒たちにゲームへの参加を促す。そのために、生徒たちを席に座らせたままにしておき、隣に座っている人、近くに座っている人と話すように指示する。あまりよく知らない誰かと話すことになれば、固い雰囲気をほぐすことにもなるだろう。



教師の手引き

講義の内容について考えさせることに加えて、このゲームは生徒に集中するよう促すことができる。（モラルゲーム１の）ドーナッツと同じように、制限時間内で異なる人と話し合うように指示することもできる。生徒たちを互いに近付けることで、ややうるさくなるかもしれない。大きな教室で離れて座っている生徒たちを近づけることで、相互に交流をさせることもできる。固い雰囲気をほぐすことにもなり、より人数の多いグループで質問をし合うときのための下準備にもなるだろう。

例

　相手の話に耳を傾けつつ質問をする。それは通常、「これについてどう思うか？」と問いかけるものになるだろう。

Ｑ１）あなたは、よりよい世界にするために何をすべきだと思うか。

Ｑ２）あなたは、誰が代理母[8]となるべきだと思うか。私たちは代理母を容認するべきだろうか。あなたは、代理母になりたいだろうか。

Ｑ３）肌を白くするためにブリーチングクリーム[9]を用いることについて、あなたはどう思うか。

Ｑ４）前頭前皮質[10]がダメージを受けている犯罪者は、自身の犯罪行為に責任があるのだろうか。

---

[8]　子どもを望むがなんらかの理由で出産ができない女性または夫婦に代わって、子どもを産むことに同意した第三者の女性を意味する。主に代理母には、（１）女性が子宮や卵巣の摘出などによって卵子が使用できず、かつ妊娠できないため、男性パートナーの精子を第三者の女性の子宮に医学的に注入し、代わりに妊娠・出産をしてもらうものと（サロゲートマザー）、（２）男性、女性ともに精子と卵子は使用できるが、子宮摘出などによって女性が妊娠できない場合、体外受精をして得た胚を第三者の女性の子宮に入れて代わりに妊娠・出産をしてもらうもの（ホストマザー）、の２種類がある。

[9]　ブリーチングクリームのなかには漂白作用をもつハイドロキノンという成分が含まれている場合がある。これは強い漂白作用を持つため美白効果が期待されるが、その一方で人体への影響を懸念する声もある。

[10] 前頭前皮質は、人間の心理的特性となんらかの関係があり、社会的行動を調整する機能があるといわれている。

ゲーム６：コンセンサスペアー［Consensus Pairs］

目的：他の人の意見を聴く、コンセンサスを作る
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：グループで10～15分、その後にクラス全体に報告する
交流するグループ：２人１組

解説

２人組のペアーになって議論し、その議論の成果としてコンセンサス（共通の見解）を全体に報告する。ペアーごとに別の課題を与えてもいいが、共通の見解を探すという課題は必ず２人でやっておかないといけない。

教師の手引き

教室で生徒たちは席を並べて隣どうしに座っている。友達と隣になって座っているときもあれば、くじ引きで席が決められているときもある。隣の人が友達かどうかを確認してから、ペアーの組み方を決めたほうがいい。組み方には、隣の人とペアーになってもらう、ランダムに２人１組にするといった方法がある。このゲームの目標は共通の見解に辿り着くことだ。ふだんから仲良くしていて、似た見解を持つ２人は共通の見解に辿り着きやすい。しかし、反対の見解をもつ人と協力するほうが、２人はより高いレベルのことまで学ぶことができる。自分とは違う観点から考えている人と共通の見解を作ることは、より困難だがやりがいがある。といっても、いきなり異なった観点から考えている人とペアーを組ませるのは難しいので、まずは似た見解の生徒と組んでもらって、共通の見解を作ることに慣れさせることから始めたほうがいいだろう。その後に、違う見解をもつ人とペアーを組んでもらうことで、共通見解を作る技術をさらに高めることができる。「賛成」「反対」の意見カードを掲げて、生徒たちを２つのグループに分け、「賛成」を選んだ人と「反対」を選んだ人がペアーになるようにすれば、反対の意見を持つ人とペアーにすることができる。

例

Ｑ１）新設された工業都市にエネルギーを送るため、原子力発電所を作るか、再生可能エネルギーを使用するか、ということについて環境省に助言をしなければならないという状況を考えてみよう。この決定を助けるための助言の文章を３つ作ってみよう。

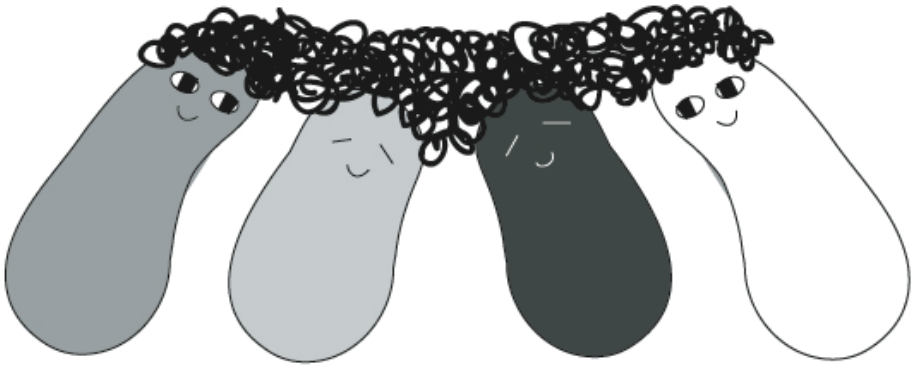
Ｑ２）あなたは、母親が終末期のガンだと診断された女友達に助言をしなければならない。彼女は、母親に病気であると伝えたくはないと言い、主治医に母親には伝えないでくれと頼んだ。あなたは、友人になんと言うべきだろうか、またこの状況でよりよく助言するためにどんな情報が必要だろうか。

ゲーム７：ペアからグループへ［From pairs into groups］

目的：他の人の意見を聴く、コンセンサスを作る
クラスの大きさ：場所の物理的な制約による
必要な時間：グループで10〜15分、その後クラス全体に発表する
交流するグループ：２人１組

解説

ある問題について、ペアでお互いに理解し、ふたりが合意できるコンセンサス（違いを認識するだけでもいい）を文章にしたあと、そのペアはもうひとつのペアと小さな４人のグループを作る。それぞれのペアは自分たちのコンセンサスを発表し、それから４人のコンセンサスを形成するため一緒に作業する。このプロセスをより大きいグループへ大きさを増やし続けることができるが、おすすめは最大で８人。それ以上の人数になると話さない人が増えてしまうからだ。



教師の手引き

コンセンサスを形成するプロセスにクラスが慣れてきた後に、生徒たちは大きいグループの中で、より大人数でのコンセンサスに取り組むようにさせよう。大きなグループでできた文章は、ペアのみでできたものより改良されたものとなる。生徒たちは考えを長い文章に組み合わせ、ときに、多くの意見を含んだより複雑なものができあがるかもしれない。彼らが文章に入れるアイデアの数を制限しようとしたなら、教師がアドバイスをしてもいいだろう。このゲームは読み書きの力も鍛えることができる。

例

次の点について、政府に対して政策の選択肢を３つ提示してください。

Ｑ１）抗レトロウィルス治療[11]は、すべての人に対して無料であるべきだ。

Ｑ２）政府は国立公園と動物保護区の土地を、土地のない人々に与えるべきだ。

Ｑ３）科学者は人間の倫理的な能力は何１０万年以上もかけて発達してきたと信じている。あなたは賛成しますか、反対しますか。合意した答えから得た結果によってどの政策が変更されるべきですか。

Ｑ４）女児の嬰児殺し未遂[12]に対応する政府の行動計画はどのようなものであるべきですか。

Ｑ５）遺伝子工学[13]についての倫理的な問題のリストを作ってください。

---

[11] 抗レトロウィルス治療とは、HIV／AIDS治療薬である抗レトロウィルス薬を服用して行う治療のこと。一日一度ないし二度の服用で疾患をコントロールすることが可能だが、費用が非常に高額である。薬品の価格など詳細は以下のPDFファイルを参照のこと。「抗HIV薬一覧表」（HIV／AIDS先端医療開発センター）http://www.onh.go.jp/khac/data/hivmedicine_list2011-05.pdf

[12] 女児の嬰児殺しとは、しばしば女性に対し、家系の存続など社会のバイアスや経済的な困難からくる口減らしのために幼い女児が殺害されてしまう事件のこと。男児殺害よりも発生数が多く、近年ではインドや中国でとくに起きている。詳細は以下のwebページを参照のこと。”BBC - Ethics - Abortion: Female infanticide” (BBC) http://www.bbc.co.uk/ethics/abortion/medical/infanticide_1.shtml

[13] 遺伝子工学とは、特定の物質を得るために「DNA組み換え技術」を用いることをいい、遺伝子操作とも呼ばれる。遺伝子工学に関する倫理的・社会的な問題は安全性との関連で議論されることが多く、自然界にいままで存在しなかったものが人体や生態系に与える影響など、未だ懸念の多い技術である。

ゲーム８：小さなグループ［Small groups］

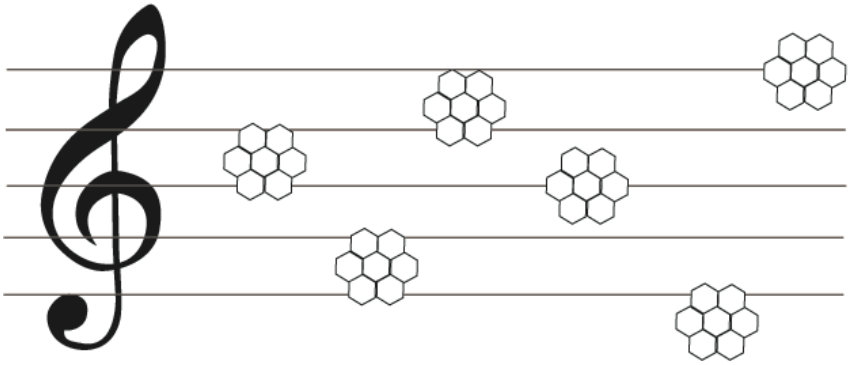
目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：20〜30分
交流するグループ：３〜８人のグループ

解説

　クラスを小さなグループに分ける。最適な人数は３人だ。人数の多いグループには進行役を務める生徒が必要となる。

教師の手引き

　大人数のクラスでは生徒たちがあまり話し合いたくはないような扱いにくい問題であっても、小さなグループでなら容易に話し合える。小さなグループには、バズグループ［buzz：蜂の鳴き声］という名前がつけられる。この名前は、蜂の鳴き声のようにたくさんの話し合いがされるということに由来している。生徒たちは、グループに信頼を置きながら扱いにくい問いについて話し合い、自分たちのアイデアが発展していく場面にいあわせることによって、信頼関係を構築していく。そして小グループ内で生じたアイデアはより大きなグループで話すための糧となる。そして生徒たちは、幅広く多様なアイデアが生じていることを知ることができる。



例

Ｑ１）個性について議論してみよう。グループを見渡してみると、それぞれの人が他の人と違って見えるように意識しているものが分かるだろう。あるいは、他の人と同じに見えるところも分かるはずだ。個性の表現には、限界があるのだろうか。

Ｑ２）あなたの姉妹が、乳がんのリスクを高めるBRCA１[14]遺伝子を検査して、陽性がでたとしたら、予防措置として乳房または卵巣を取り除くようあなたは勧めるだろうか？乳がんが進行するリスクが90％ならば、幾人かの女性はそうする。あなたはどうするだろうか？

Ｑ３）ゴールデンライス[15]は「良い」遺伝子組み替え食品だと思うか。その判断をするために、どんな情報がいるだろうか？

---

[14] BRCA１（breast cancer susceptibility gene 1）は発がん性を抑える「がん抑制遺伝子」の一種である。しかし、その変異によって不安定な状態に陥ると、乳がんや卵巣がんを引き起こす。

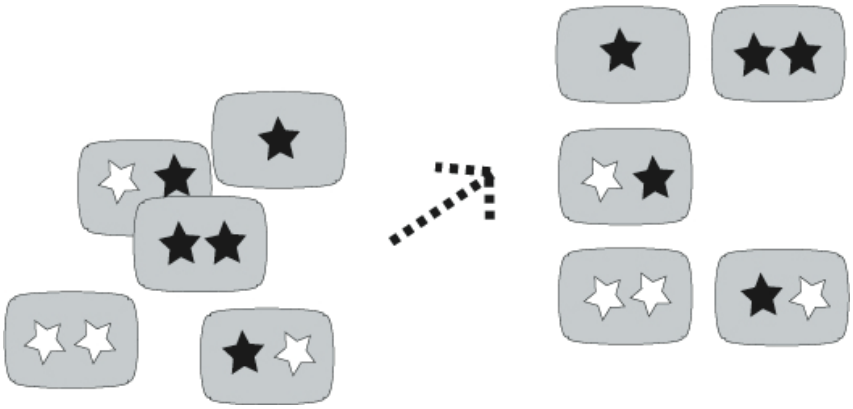
[15] 発展途上国における深刻な問題の一つであるビタミンA不足を解消するために開発された遺伝子組み換え作物の一つ。精米によって黄金色を呈することからこう名付けられた。

ゲーム９：カード並べ［Card sorting］

目的：価値の明確化、他の人の話を聴く
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：20分
交流するグループ：３人から６人の小さなグループ

解説

このゲームは、一連の例が書かれたカードを学生のグループに配り、学生たちが議論しながら机の上でそれらのカードをグループ分けし、その後で他のグループの人たちに対してどのような理由でカードをグループ分けしたかを説明するというゲームである。カード並べのワークは小さなグループで行うのがもっともよい。これから調べようとしている問題について意見を一致させておこう。主要な問題のすべてが必ず入るように、カードと一緒にアイデアの一覧表をつけてグループに置いてもいいだろう（後で例を示すつもりだ）。別のやり方としては、学生たちに、問題に関係する様々な事柄を一枚のカードに一つずつ書くか、描くようにさせて、すでに配られたカードにつけ加えるか、配られたカードの代わりにさせるという方法もある。少人数のグループワークが終わった後で、各グループから一人を選んで、並べ方の論理を説明してもらうことで、クラスの全員が自分とは違うグループのカードを見ることができるようにする。各グループは、他のグループのカードの並べ方や新しいアイデアを比較することができる。



教師の手引き

トピックとカードに書くことを選んだ後で、学生たちに、これから調べる問題に関して彼ら自身の基準に従って、カードを様々なカテゴリーへと分類してもらうようにする。カード並べが終わったら、そこで示された論点について議論してみよう。例えば、それぞれのカテゴリーにはどのようなアイデアがあるのか、そしてなぜそうしたカテゴリー分けにしたのか。どうして人はこのようなカテゴリーを使うのか。また、情報をどのように使うかについて議論しよう。学生たちは、例えば行うのが簡単な行為から非常に難しい行為へというように、様々なカテゴリーにカードを分類する。これらのカテゴリーがまだ一般的に確立されていなければ、学生にはもちろん自分が思いついたカテゴリーを使わせていいだろう。このツールは、たくさんの情報がある場合には、問題を整理する簡単な方法になる。

例

Ｑ１）エイズ遺児とHIV/AIDSのために弱い立場に置かれた子供たちがよりよい生活を送るのに何が助けになるだろうか。

カードに書く言葉の例と学生たちが分類する可能な広いカテゴリーは以下のようなものである（分類する様々な方法があるので、参加者に分類のためのカテゴリーを決定させよう）。

（健康と栄養）食糧生産を改善する、食糧供給を改善する、よい衛生状態を促進する、ワクチン接種を行なう、家庭での健康サービスを導入し家庭訪問する、保健師を増やす。

（ソーシャル・インクルージョン[16]）意識向上のための記念日を作る、子供の権利についての教育を行なう、弱い立場におかれた家庭を特定する、子供クラブを創設する、スティグマを減らす。

---

[16] ソーシャル・インクルージョンとは、何らかの事情で社会的に排除されている人々に対して、貧困や差別などその自立を妨げる問題を解決し、他の人々との相互的で対等な関係を獲得し自立することを支援しようとする考え方である。

（教育）インターネットサイトを作る、職業訓練の機会を提供する、実技実習を提供する、弱い立場におかれた集団に対して学校に出席することの利益や動機を与える、教師が特別なニードに気づくようにする、フレキシブルな時間割を認める。

Ｑ２）どのような要因が医師と患者のコミュニケーションを促進するか、そしてまた妨害するか。
Ｑ３）肝炎の伝染のリスクが高いものから低いものへとカードを分けてみよう。

ゲーム１０：カードを使ったモラルグラデーション[Ｍｏｒａｌ Continuum（using cards）]

目的：価値の明確化、他の人の話を聞く
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：20分
交流するグループ：３～６人の小グループ

説明

カードに意見を書き、各グループに配る。カードを納得できる意見から納得できない意見へとグラデーションにするように指示する。それが終わったら、他のグループに自分たちの分け方の理由を説明してもらう。どの論点を考えておかないといけないか、どんな基準でグラデーションにするかといったことを議論させよう。その後、意見をグラデーションに並べることで明らかになったことついて話し合う。例えば、以下のような論点を議論してみよう。同じ意見がグループによって別の場所に配置されているだろうか。別の基準で分けたならば別の場所に配置されるだろうか。道徳的に納得できるかどうかという基準を考えたときに、いつも納得できる（あるいは、納得できない）と判断される意見はあるだろうか。グラデーションによって分かったことは実生活でどんな風に活用できるだろうか。

教師の手引き

意見を重要さの順に並べて、その並べ方の理由を述べることで、理論的な知識を養うことができる。また、このゲームによって他の人たちは何に関心をもっているのか、何を優先するのかを知ることができる。また、深刻な問題、共通の問題、その理由を知ることもできる。グラデーションに並べるのは、意見について話し合って得られた情報を整理するためだ。生徒が傷つかないように注意を払い、話し合いの時間には配慮しておこう。３つか４つの基準について議論する時間があれば十分だ。紙やカードの代わりに別の物を使って意見を明示しても面白いかもしれない。

エクササイズ[17]

クローニング[18]と幹細胞の研究についての練習問題

1. 以下のカードを主張と反対の主張とに分けてみよう。
2. カードを事実と意見とに分けてみよう。
3. 「事実」についてのカードが正しくなるために必要な証拠をリストアップしてみよう。
4. 意見カードの論証に欠陥はあるだろうか、考えてみよう。
5. 意見に先入観や興味が影響しているだろうか、考えてみよう。
6. どの意見をあなたは好むだろうか、またそれはなぜだろう。

教師のためのメモ

1. 以下のコメント集をカードに記入し、切り取る。
2. ペアーかグループになって、カードを動かしながら、カードに書かれた意見について話し合う。
3. ペアーかグループでグラデーションに並べる作業をした後に、自分の紙に自分の並べ方を書く。
4. 次のことを発見するためにはさらなる研究が必要である。

移植に用いるために人間の幹細胞を増殖させることができるかどうか。

増殖された細胞が損傷するかどうか。

幹細胞の増殖を、健康上のリスクを避けるように制御できるかどうか。

何が、細胞を特定の組織へと成長させるのか。

どのように細胞を増殖させるのか。増殖方法が解明されれば、細胞が制御できなくなって、分裂し、腫瘍になることで生じるガンを理解し、戦う助けになるかもしれない。

---

[17] このエクササイズは、ニュージーランドのクライストチャーチにあるカンタベリー大学リンゼイ・コナー氏によって作成されたものである。

[18] クローンという語は「小枝」を意味するギリシャ語のklonに由来し、生物医学の領域では、遺伝的に同一な個体を意味する。それゆえ、クローニングとは、そうした個体を作りうる技術全般を指す。クローニングは使用目的に応じて二種類に分けることができる。一番目は、作成したヒト胚を母体へ戻してヒト個体をつくることを目的とした生殖目的のクローニングである。この種のクローニングが現実味を帯びて論じられるようになったのは、1996年にイギリスの研究所において哺乳類で初めてのクローン個体である羊のドリーが誕生したことがきっかけだった。二番目は、ヒト胚からヒトのES細胞を取り出すことを目的にした治療目的のクローニングである。

［クローニングと幹細胞についてのコメント集］

人類のアイデンティティーを形成している遺伝子は、匿名の精子や卵子が使われるようになると破壊されるだろう。	ニュージーランドでは、遺伝的性質を作り出し、人類のアイデンティティーを破壊してしまうような実験は歓迎されない。
幹細胞研究は、病気に対する新しい治療を生み出すといった医学的利益に直接はつながらないだろう。	ミズーリ幹細胞研究及び治療イニシアティブとして知られている、修正案２が、投票によって可決されたなら、州内におけるヒトES細胞研究が法的に守られることになる。提起された法案によると、投票案件には明記されていないのだが、幹細胞研究に用いられるヒト胚は、不妊治療医院から持ち出されるか、あるいは体細胞核移植（SCNT）という過程によって人工的に作られることになる。体細胞核移植では、再生不可能な体細胞の核が、核が除去された女性の卵子細胞に挿入される。その細胞は、男性による受精に頼ることなく、最終的には融合し、胚を作ることになる。
医学的な利益を目的としたクローン作成のためならば、胚を作ってもいいだろう。	ヒト胚の使用に制限がある国のほとんどでは、ある人物の遺伝子の完全なコピーである子供を作るといった、人間のクローン作成は禁止されている。
最もむごい偽りは、奇跡的な治療という神話である。科学者たちは、病気や障害をもつ人たちを利用して、人々に偽りの希望を与えているのだ。	研究のためにES細胞を使うことは、結局は胚を破壊しているのだから、人間の生命を奪うことに等しい。

娘の糖尿病の治療を求める母親は「不妊の夫婦のために作られた胚が現にあるのに、廃棄されている―胚が捨てられているんです」と語る。「そういう胚が、私の娘のような子どもたち、似たような状況におかれているたくさんの人たちへの治療法を与えてくれる十分な理由があるのに」。	ES細胞は、妊娠中絶された胎児などの、ICM（内細胞塊）の初期胚から得られる。ES細胞は、人間の体のおよそ200の成人の細胞のどの形にも分裂し、成長することができるので、ES細胞は、現在治療することのできない病に対する再生医療を提供し、破壊された組織に取って代わることができる、と信じている科学者もいる。
病からの解放の可能性があるならば、試みなければならない。これは、高いレベルの倫理的要求である。我々の知識と資源の限界の中で、人間の苦しみを和らげることに全力を尽くさなければならないという道徳的責任を持っているのだ。	道徳的責任に対する別の見解としては次のようなものがある。幹細胞を生み出すために胚を研究室の中で育てることは、胚を子宮の中で育てることとは全く異なったことだ、と米国聖公会協会のボブ・タウナー牧師は語っている。
人間の体は、異質な組織と戦い、排除するものだ。これが組織や器官を移植する際の細胞に対する大きな問題なのである。遺伝的にレシピエントの細胞と全く同じ細胞を持つ提供者の細胞を使うことが、もっとも効果的だ。	骨髄細胞は、いくつかの細胞や組織の形に成長する能力を持っている。骨髄細胞は、すべての種類の血液細胞を作ることができ、破壊された組織に取って代わることができる。何が細胞を特定の種類の性質を持つことを決定しているのかを明らかにするためのさらなる研究がなされるならば、ES細胞を使うことは不必要になるかもしれない。

〈参考〉

ES細胞……正式な名称を胚性幹細胞（embryonic stem cell）という。これは、胚盤胞という哺乳類の胚の中に存在する内部細胞塊を培養することで樹立される細胞株である。この細胞には、生殖細胞も含めて体を構成するあらゆる種類の細胞に分化する能力（多様性）と、無限に増え続ける性質（無限増殖能）が備わっているために、組織や臓器を再生・移植することにより患

者のQOL（生活の質）の向上を目指す再生医療の領域においても注目されている。日本におけるES細胞研究は文部科学省の指針「ヒトES細胞の樹立及び使用に関する指針」にもとづき行われているが、研究に用いてよいヒト胚は受精後14日以内とされている。

体細胞核移植……体細胞核移植（somatic cell nuclear transfer）によるヒトのクローニングとは、核を除いた未受精卵（除核卵）へ体細胞核を移植することにより、体細胞核を提供した個体と遺伝的にほぼ同一なヒト胚、さらにはヒト個体を作り出す技術を意味する。

クローン作成禁止……クローン人間を作ることは、現在、日本を含め多くの国で法的に禁止されている。例えば日本の「ヒトに関するクローン技術等の規制に関する法律」（2000）では「ヒトの尊厳の保持、人の生命および身体の安全の確保ならびに社会秩序の維持…（中略）…に重大な影響を与える可能性がある」という理由から禁止されている。

ゲーム11：ディベート［Debates］

目的：価値の明確化、他の人の話を聴く
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：30分ちょっと
交流するグループ：10〜20人くらいの活発な生徒

解説

哲学におけるソクラティックディベートという考えは、多くの国において何千年以上もかけて発展してきた。まず、最初にディベートの「議題」と呼ばれる、テーマを設定する。（議題とは、議論のやりとりをつくりそうな、主題についての意見のこと）進行役２人を指名し、そして彼らに、厳密な時間制限を作らせ、その時間内に話せるのは１人のみにするなどのルールを設定させる。10人の有志を募り、そのうち５人は意見を擁護し、もう５人はそれに挑戦し、その意見が正しくないと述べることになる。個人的にその意見に賛成か反対かは関係なく、彼らの役割はただその意見を守ること、あるいは攻めることなのだ。議論の準備をする時間を与えて、議題の意見が正しい、あるいは正しくない、あらゆる理由を考えさせる。短いスピーチを書きだすことや、意見の根拠となるような事実を参照するために調査させて、それを宿題にするのもこのディベートの助けとなるだろう。進行役の役割は、ディベートの制限時間内には１人だけが話していることを確認し、ディベートが言い合いに変わってしまわないようにすることだ。残ったクラスメンバーの役割はその時に話している、お互いのグループの話し手に耳を傾け、それぞれの議論の利点を理解することである。それぞれの討論者は２分のスピーチで自分たちの議論を紹介する。まずは、議題の意見を支持する人、そして、反対の意見に立ち、議題の意見に挑戦する人、というように続ける。

すべての議論が紹介されたあと、他の参加者たちに自分たちが聴いたことについて１人ずつコメントすることにしてもいいだろう。一区切りついたら（例えば30分）進行役はディベートが終了したことを告げ、参加者にどちらがディベートに勝ったかを手を挙げて投票させる。そして次に、議題の意見に賛成か反対かを投票する。（このふたつは異なっているのだから）そして、この

ディベートから参加者が何を学んだのか話し合う。考えを変えた人はいるだろうか。

教師の手引き

ディベートは同じ主題について反対の考えをとるグループまたは２人の個人の間での議論である。これによって、彼らがディベートを行う議題に賛成か反対かに関わらず、あまり緊迫しないしかたで、センシティヴな主題についての議論をはじめることができる。生徒にディベートや議論の構造のルールを決めさせることが重要であり、そうすることで、彼らは単なる言い合いや会話から離れて、訓練された時間の使い方やきちんとした議論ができるようになる。道徳的なジレンマについて、異なる立場の人々のグループで行なわれる構造化されたディベートは、哲学では長らく用いられてきた。使い方には多くのバリエーションがあるが、チームはディベートの前に彼らの議論についてブレーンストーミングをしておくほうがいいだろう。ひとつのバリエーションとしては、グループの人数をより多くして、その内の２、３人の話者だけが議論を組み立てて、ディベートするという方法もある。

例　質問を選び、５人のスピーカーをそれぞれの２つの対立する考えに割り当てる。例えば、以下のような質問を使ってみよう。

Ｑ１）「遺伝子があなたの知性を決める」と、「環境があなたの知性を決める」。

Ｑ２）「脳死[19]は人間の死である」と、「脳死は人間の死ではない」。

---

[19] 脳死とは、脳幹を含む全脳の機能が不可逆的に停止するに至ったと判定された状態のことであり、日本では1997年に制定された「臓器の移植に関する法律」のなかで「脳死した者の身体」として定義されている。主にこの規定は臓器移植に関連して定義されており、2009年の法改正では、臓器の摘出にかかる脳死の判定について、「本人がA書面により臓器提供の意思表示をし、かつ、B脳死判定の拒否の意思表示をしている場合以外の場合であって、家族が脳死判定を拒まないとき又は家族がないとき。」か「本人について　A臓器提供の意思が不明であり、かつ、B脳死判定の拒否の意思表示をしている場合以外の場合であって、家族が脳死判定を行うことを書面により承諾するとき。」のいずれかを満たす場合が要件となっている。また、この法改正によって、家族が書面で承諾した場合15歳未満からの臓器提供が可能となった。法律本文は「臓器の移植に関する法律」（法令データ提供システム）http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H09/H09HO104.html参照のこと。また、2009年の法改正にあたっての変更点については「厚生労働省：政策レポート（臓器移植法の改正について）」（厚生労働省）http://www.mhlw.go.jp/seisaku/2010/01/01.htmlを参照のこと。

Ｑ３）HIV／AIDSと共に生きている人はスティグマを受けないほうがいいか。「はい」と、「いいえ」。
Ｑ４）前頭前野に障害のある犯罪者は犯罪行為に責任を持つか。次の意見に分かれて、ディベートしてみよう。（ｉ）彼らは投獄されて、罰を受けるべきだ。（ii）彼らは投獄されるべきではなく、リハビリを受けるべきである。（iii）もし私たちが彼らの犯罪行為を脳外科によって、あるいは、薬によって治療する方法があれば、たとえ彼らが同意しなくても、我々はそれを行使すべきだ。

ゲーム12：伝言ゲーム［Whispers］

目的：他の人の話を聴く
クラスの大きさ：制限なし
必要な時間：10分
交流するグループ：10〜15人で１列に並ぶか、円を作る

解説

生徒たちを横一列に座らせるか、10から15人のグループを作って座らせる。このゲームはグループで行われ、「ささやき」や「ごちゃごちゃした伝言」と呼ばれる。事前にプリント１枚につき、意見を１つ印刷しておく。そして、各グループの先頭の人に同じ意見の紙を渡す。先頭の人はひそひそ声で紙に印刷されている意見を次の人に向けて読み、次の人だけが聞くことができるようにする。紙は見せない。２番目の人は３番目の人に向けて自分が聞いたことをささやく。それから、３番目の人は４番目の人に向けてささやく。最後の人は、大きな声でみんなに向けて彼が聞いたことを繰り返す。各グループの最後の人が聞いたことを読みあげた後で、もともとの意見が何だったのかを読みあげるようにしよう。

もう一度、別のグループでゲームしてもいいし、生徒に意見を作らせてもいいだろう。

教師の手引き

２人の間のコミュニケーションであっても、コミュニケーション不全が生まれる。重大な生命倫理の事例を扱うとき、いかにそれらの事例に含まれる情報の理解が人によって変化するかということを、私たちは目の当たりにする。そして、このような不全状態は治療の決定をめぐって、ヘルスケアチームの中で実際に起こりうる。また、誤解が共同体の作業の過程で、いかに発生するのかを示しもいるだろう。

例

このゲームは、ごちゃごちゃになりがちな道徳的出来事と道徳的行為主体、多様な主題を巻き込むときの方がおもしろくなるだろう。例えば、次のような例を使ってみよう。

Ｑ１）ジャックは老い衰えている猫で、安楽死を望んでいる。彼の飼い主のボブは、彼に致死的な注射を打つよう医者に話している。

Ｑ２）サリーは遺伝的に彼女と同じ赤ちゃんを欲しがっている。そして診療所は彼女を手伝うつもりでいる。

ゲーム13：私はだれ？［Who am I?］

目的：コミュニケーション、知識のテスト
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：20分
交流するグループ：それぞれの生徒が対話できるように、クラス全体を混ぜる

解説

一人一人の生徒の背中に、それぞれ異なる著名な人物の名前を書いた紙をはりつけ、他の人からは見えないようにする。そして、生徒たちに教室を歩き回るように言い、背中に貼られている著名な人物について、互いに質問しあう。質問には「はい」か「いいえ」だけで答えなければならない。このゲームは、全員が誰であるのかがわかるまで続く。生徒たちが知っている著名な人物の数は、彼らの持っている歴史の知識や、事前の読書量によるであろう。生徒たちそれぞれに異なった名前を付けることが、絶対に必要なわけではない。

教師の手引き

このゲームは、記述式テストに代わる楽しい代替案として用いることができる。生徒たちに、どの著名人を選択するかを事前に知らせておき、その人に関する主要な倫理学上の理論や、過去の出来事を調べておくように指示することもできる。生徒たちの知識をチェックするために、事前のアドバイスなしにこのゲームを行うこともできる。質問や答えの質や、生徒たちがきちんとやっているかどうかを見極めるために、教師がこのゲームに混じってみてもいいだろう。ゲームが終わったら、その内容について生徒たちに振り返ってもらおう。生徒たちに別の著名な人物の名前を与えて、２回目のゲームをやってみよう。

例

Ｑ１）倫理学における著名な人物の例を以下に挙げる。彼らの名前を紙に書き、生徒たちの背中にくっつけ、誰の名前が背中に貼ってあるのかを分からな

いようにしておく。通常は、いくつかの名前をこのリストに追加し、全ての名前を使用しないようにする。そうすれば生徒たちが、リストに書かれている名前から、消去法を使って自分たちの背中にはられている名前を推論できないようにすることができる。

アリストテレス[前384～前322]

古代ギリシャの哲学者。あらゆる学問的知識の領域を切り拓き、万学の祖と呼ばれる。主著に『自然学』『気象学』『動物誌』『形而上学』『ニコマコス倫理学』『政治学』など多数。

アヴィセンナ（イブン・スィーナー）[980~1037]

イスラームの哲学者・医学者。彼の著作はイスラーム思想全般に大きな影響を与えた。またラテン語に訳されて西洋にもたらされた彼の著作は、中世からルネサンスにかけての哲学および自然学に大きな影響をもたらした。アヴィセンナの思想はアリストテレス的学問領域の全てにわたって展開され、それ以外にもコーラン注釈、宗教論までに及んでいる。主著に『治療の書』『医学典範』『医学の歌』など。

トム・L・ビーチャム

アメリカの哲学者・生命倫理学者。ジョージタウン大学哲学教授、ならびに、同大学ケネディ倫理研究所のシニアリサーチスカラー（2012年現在）。F.チルドレスとの共著である『生命医学倫理』は、現代の生命倫理学において最も基本的な文献の一つ。生命倫理学に関しては、ルース.R.フェイドンとの共著である『インフォームドコンセント：患者の選択』など。ビジネス倫理についての著作もあり、ノーマン.E.ボウイとの共著である『倫理的原理と企業の社会的責任』『リスクと職場における権利・義務』などがある。

ジェレミー・ベンサム［1748～1832］

イギリスの哲学者・法学者。行為の善悪の判断を、その行為が快楽・幸福をもたらすか否かに求める倫理観である、功利主義を確立した。「最大多数

の最大幸福」は、ベンサムが唱えた功利主義の標語。主著に『道徳および立法の原理序論』『統治論断片』『法一般について』『義務論』など。

ダニエル・カラハン［1930〜］

アメリカの医療倫理学者。主著に『老いの治療：延命主義医療に代わるもの』『Abortion :law, choice, and morality』『Promoting healthy behavior :how much freedom? whose responsibility?』

ジェイムズ・F・チルドレス［1940〜］

アメリカの宗教学者。ヴァージニア大学宗教学教授、ならびに、同大学実践倫理研究所所長（2012年現在）。生命医学倫理の領域で活躍。トム・L・ビーチャムとの共著である『生命医学倫理』のほか、『Who should decide? :paternalism in health care』など。

孔子［前511/2〜前479］

中国の春秋時代末期の思想家。儒教の祖。姓は孔、名は丘、字は仲尼。孔子が生きたのは、周王朝の権威が喪失し、諸侯が事実上の独立国として相争う時代であった。混乱の原因を礼（礼儀作法や社会規範）に基づいた伝統的秩序の喪失であるとし、その回復を説いた。

ダライ・ラマ

チベット仏教の法王。1642年にダライ・ラマ政権成立後、観音菩薩の化身として政教両面にわたるチベットの指導者となる。1956年に勃発したチベット動乱を経て、1959年に発足したチベット臨時政府（現在のチベット亡命政府）でも元首の位置に就いている。現在のダライ・ラマ14世は1959年以来インドに亡命している。

H・トリストラム・エンゲルハート［1941～］

アメリカの医師であり、哲学者・生命倫理学者。ベイラー医科大学名誉教授、ならびに、ライス大学哲学部教授（2012年現在）。主著に『バイオエシックスの基礎付け』『The Foundation of Christian Bioethics　』など。

ジョセフ・フレッチャー［1905～1991］

状況倫理学の代表的哲学者。著書に、『医療と人間:科学と良心の接点』『Humanhood : essays in biomedical ethics』など。

マハトマ・ガンディー［1869~1948］

インドの政治家であり、独立運動の指導者。南アフリカで差別撤廃運に参加した後、インドに帰国。非暴力主義をとなえ、インドの独立運動を指導した。主著に『自叙伝』『インドの自治』『わたしの非暴力』など。

アドルフ・ヒトラー［1889～1945］

ドイツの政治家。国家社会主義ドイツ労働者党（ナチス）を率い、世界恐慌の混乱の中で中間層と財界の支持を得て権力を掌握。対外戦略とユダヤ人弾圧を強行。第二次世界大戦を引き起こし、降伏直前に自殺。著作に『わが闘争』。

デイヴィッド・ヒューム［1711～1776］

スコットランドの哲学者・歴史学者。徹底的に経験論の立場に立ち、従来の形而上学を批判した。原因と結果の結びつきである因果法則などの観念は、習慣による主観的なものであると主張。主著に『人間本性論』『道徳論および政治論』『自然宗教に関する対話』『市民の国について』『英国史』など。

イマニュエル・カント［1724～1804］

ドイツの哲学者。科学的認識の成立根拠を吟味し、認識は対象の模写ではなく、主観が感覚の所与を秩序づけることによって成立する（コペルニクス的

転回）と主張。霊魂、自由意志、神などは科学的認識の対象ではなく、信仰の対象であるとし、伝統的形而上学を否定し、道徳の学として形而上学を意義づけた。主著に『純粋理性批判』『実践理性批判』『判断力批判』『道徳形而上学原論』『永久平和のために』など。

マーティン・ルーサー・キング・ジュニア［1926~1968］

アメリカのキリスト教会の牧師で、黒人解放運動の指導者。平等な公民権を求め、公民権法の制定を目指した。1963年のワシントン大行進にて、有名な「私には夢がある（I have ad dream）」で始まるスピーチを行った。翌年にノーベル平和賞を受賞。

ハンス・キュング［1928～］

スイスのカトリック神学者。膨大な著作が各国の言葉で翻訳されている。著作には、『再合同のためのキリスト教革新–公会議と再合同』『世の信ぜんために—青年たちへの手紙』『公会議に現れた教会—新たなる教会理解のために』『ゆるぎない権威？—無謬性を問う』『教会論』『フロイトと神』『モーツァルト　超越性の痕跡』『今こそ地球倫理を』『世界諸宗教の道平和を求めて』など。

アルド・レオポルド[1887~1948]

アメリカの野生生物生態学者・環境倫理学者。ウィスコンシン大学教授、アメリカ生態学協会会長、国連自然保護医院を歴任。著作に『野生のうたが聞こえる』『Game Management』など。

C・S・ルイス［1898～1963］

アイルランド系のイギリスの学者、作家、キリスト教擁護論者。詩集、小説、神学論などを手がけた。代表作である『ナルニア国ものがたり』は児童文学の古典。また、ルイスとジョイ・デイヴィッドマンとの短い結婚生活は、戯曲や映画によって描かれた（映画の邦題名は「永遠の愛に生きて」）。

ジョン・スチュアート・ミル［1806~1873］

イギリスの哲学者・経済学者。ベンサムの功利主義を継承。主著に『功利主義』『自由論』など。

ジョン・ロールズ［1921～2002］

アメリカの政治哲学者・倫理学者。その主著である『正義論』は、20世紀を代表する著作であるといえる。他にも『政治的リベラリズム』『万民の法』『公正としての正義』など。

ピーター・シンガー［1946~］

オーストラリア出身の哲学者・倫理学者。モナシュ大学を経て、2012年現在はプリンストン大学教授。動物解放、菜食主義、難民救済、環境問題についての議論を展開している。主著に『動物の解放』『実践の倫理』『私たちはどう生きるべきか–私益の時代の倫理』『グローバリゼーションの倫理学』など。

プラトン［前427～347］

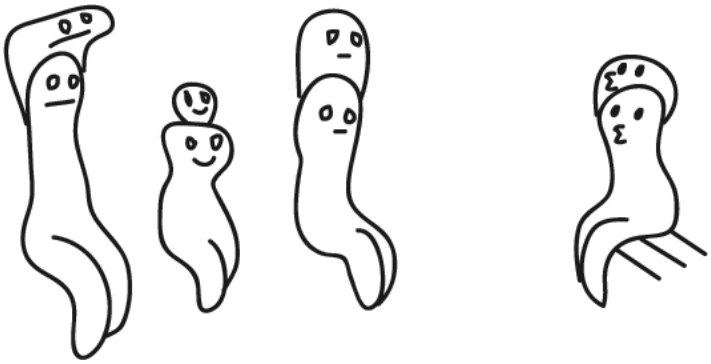
古代ギリシャの哲学者。イデア論に基づいた哲学を説く。その著作は、主に対話篇として伝えられている。主著に『饗宴』『ソクラテスの弁明』『クリトン』『パイドン』『パイドロス』『国家』『法律』など。

墨子［前470頃～前390頃］

中国の戦国時代初期の思想家。姓は墨、名は翟。墨家の祖。儒教の教えを「別愛（差別的な愛という意味）」と呼んで批判し、「兼愛（無差別で平等な人間愛）」を説いた。また、侵略行為を否定し、「非攻」を説いた。兼愛と非攻の思想を説いた墨子とその弟子たちの言行を記録された著作が「墨子」である。

ゲーム14：ホットシート［Hot seat］

目的：他の人たちを理解する
クラスの大きさ：40人まで可能だが、25人以内が理想的
必要な時間：20分
交流するグループ：10〜40人



解説

ゲームの前に生徒たちが読み上げるケーススタディー（事例）を用意しておこう。事例には、１人称のかたちで書かれた、実生活で起こりうるようなジレンマが含まれていることが望ましい。自分で用意する代わりに、生徒にジレンマを書いてもらってもいいだろう。まず、ホットシートに座る生徒を１人募集する。「ホットシート」とは、教室の一番前に置かれている席のことだ。ホットシートに座ることになった人は、まるで自分が事例の中の登場人物であるかのように、事例を読み上げてもらうことになる。残りの人たちは、読み上げている人の友人であるかのように、事例に登場する人物の人物像や、置かれた状況などについて質問をしてもらう。

他の人から質問されて、事例では与えられていない情報が必要になったときには、ホットシートに座っている人が自分で考えて情報を補足することができる。質疑が終わったなら、ホットシートの生徒を変えて、別の事例で繰り返してみよう。ゲームの後に、ゲームによって何を学んだか、なぜ簡単に答えられる質問や、答えるのが難しい質問があるのかについて議論してみよう。

教師の手引き

このゲームを体験することで、困難な決断を迫られる状況を理解することができ、その状況に置かれた人たちが出す結論を理解できるようになるだろう。また、解決の難しい繊細な問題を扱うこともできる。質問者の役割を友人ではなく、家族といった別の役割にしてみてもいいだろう。緊張を減らすために、ホットシートに２人で座るという工夫をしてみてもいいかもしれない。くれぐれも、ホットシートに座りたくないと思っている人を無理に座らせないようにしよう。自分自身を他の人の緊迫した状況に置き、その状況から受ける緊張感や、その状況が意味することについて考えるには、このゲームは最適だ。また、その後に関連する問題についてどんな風に感じるのかを探ることもできる。

例

Ｑ１）次のケースでは、ホットシートの人は母親か祖母の立場になるだろう。

最初の家族では、男の子が生まれた。家族みんながとても喜び、この機会に隣人たちにお菓子を配った。

隣の家族では、女の子が生まれ、家族みんな悲しそうだ。隣人たちが来て、母親が女の子を産んだことについて文句を言う。このことが母親をひどく傷つけてしまい、母親は新生児を殺すために、遠くまで連れて行こうとしている。子供を連れ去ろうとしているときに、新生児の祖母がそれを見て、ついていった。しばらく歩いた後に、祖母は娘である母親に尋ねた、なぜ新しく生まれた女の子を遠くへと連れて行くのかと。母親は、女の子を産んだ苦痛で心を痛めて、生まれた子を殺そうと決めたと答えた。祖母は、新生児の母親に丁寧に言う。女の子が生まれたからといってあなたを殺していたら、家族はどんな状態だったろうと。

この時点で、クラスからの質問を募ってみよう。いろいろなパターンがあるだろう、例えば、a）祖母が自分の子供にアドバイスし、母親が自分の行動を恥じる、b）新生児と母親、祖母は、家に引き返し、新生児の誕生を祝う、c）母親は子供を殺し、真実を隠したこと、あるいは真実が明らかになったという結末に直面する、d）赤ちゃんは町に戻るが、いじめられ続ける。想像力を働かせてみよう。

Ｑ２）あなたは、バングラディッシュにある私立病院のガン病棟の看護士である。外科医が医療スタッフに、Sは全身に転移した不治の大腸ガンの患者であると伝えた。患者Sは43歳。10代の子供４人の母親である。家族はSに、病気を治すだろうとSの家族が信じている手術を受けて欲しいと思っている。また、Sには病気についての真実を伝えたくないと考えている。患者は、看護士であるあなたに病気の状態について尋ねる。彼女は病気でとても疲れているが、死にたくないと思っていて、自分の健康について何が問題なのかを正確に知らない。彼女は家に帰りたがっている。あなたは、さまざまな役割を演じる、クラスの人たちからの質問に答えないといけない。役割には、彼女の子供、患者、Sの親、医者、病院の管理者、倫理委員会、看護士の家族からの仕事についての質問、などがあるだろう。

ゲーム15：概念ブロック［Concept blocks］

目的：水平思考
クラスの大きさ：場所の制限による
必要な時間：20〜30分
交流するグループ：だいたい25人ずつに分ける

解説

20個から30個くらいのサイコロ形をした（たとえば、各４cm四方）の発泡スチロールを用意する。概念が１つ書かれたラベルをそれぞれのブロックに貼り付ける。そして、１人に１つずつそのブロックを配り、持っているブロックを分類のグループ（「カテゴリー」）のところに、積み重ねて置くよう指示する。教師はそのカテゴリーをあらかじめ用意しておく。ブロックを置いたら、そのカテゴリーを選んだ理由を各人に説明させる。生徒たちにはブロックの数のバランスも考えるように伝える。もしブロックの数がかたよってしまったら、教師が別のカテゴリーにブロックを移動するよう生徒に言うほうがよい。生徒たちにはそのカテゴリーを選んだ理由を必ず発表させる。最初に置こうと思ったカテゴリーにブロックが多かったために別のカテゴリーを生徒が選択した場合、最初のカテゴリーを選んだ理由も必ず発表させよう。

教師の手引き

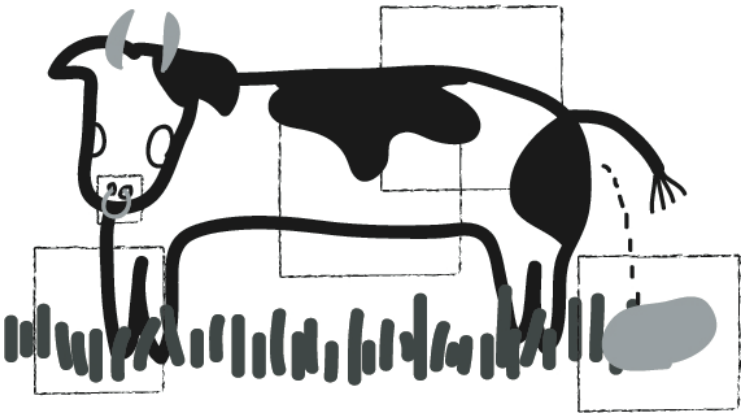
普通は４つのカテゴリーをつくっておく。このワークのポイントは、ブロックに書かれた各概念（やアイデア）が様々なカテゴリーに分類可能であるということであり、特定のカテゴリーにブロックを置くことの背後にある議論や推論も重要である。そのカテゴリーを選んだ理由を説明しなければならず、仮にバランスをとるために新しくカテゴリーを選びなおした場合は、新しいカテゴリーを選んだ理由も説明しなければならない。ブロックの山が高くなるにつれ、バランスをとる必要が生じる。このゲームによって、水平思考を鍛えることができる。

ときどき４つのカテゴリーのあいだにあるような新しいカテゴリーを創り出す人もいるだろうが、その提案を受け入れるか否かは教師が決めてよい。

ただ、水平思考を涵養するためには、最初の４つのカテゴリーだけに限定する方が良い場合もある。教師は各生徒をサポートし、生徒の持っているアイデアの細かい部分まで他の人と話をさせるようにする。ワークが終わる頃には、クラス内で諸概念についての議論が可能となり、教師はより多くの事実や情報を伝えてもいいだろう。

例

テーマに関連する20から30個の概念を考え、適切なカテゴリーとブロックをつくる。各生徒に少なくとも１つはブロックがゆきわたるようにする。グループごとにワークをする場合、キーワードが各グループで同じである必要はない。



例：持続可能な発展[20]

Q「持続可能な発展」のもつ多様な面（生態学的・社会的・文化的・経済的側面）を取り上げることができ、多くの項目がそこには含まれる。たとえば、これまで使われてきたブロックの名前としては、次のようなものがある[21]。

---

[20] 「持続可能」とは最も基本的には「将来の世代が自らの欲求を充足する能力を損なうことなく、今日の世代の欲求を満たすこと」と定義される概念である。

[21] このカテゴリーは以下の箇所に収録されている。Morgan Pollard, Sustainable Development, Chapter B6 in Macer, DRJ., ed., A Cross Cultural Introduction to Bioethics (Eubios Ethics Institute, 2006; eubios.info). ニュージーランドのカンタベリー大学リンゼイ・コナー氏のアイデアに感謝したい。

生物多様性　生態系　住処　絶滅危惧　種　山　汚水　古い電池　教師　学校　川　物理現象　スモッグ　生ごみ　自然資源　社会福祉　文化　自由　保健・医療　国連　欲望　政治　民主主義　人的資源　グリーンピース[22]　警察　宗教　倫理と行動　法律制度　軍事産業　エンターテイメント　責任　家族的価値　テレビ　メディア　競馬　規模の経済[23]　共有資源　スポーツ　商品　サービス　権利　雇用　製品の多様性　カープール[24]　クオリティーオブライフ　生産効率　フェアトレード　格安旅行　消費者運動　受益者負担

[22] 自然保護や環境問題にかんする世界的に有名なNGO。過激だとも言われる運動で知られる。

[23] 生産規模の拡大によって生じる平均コストの低下のこと。

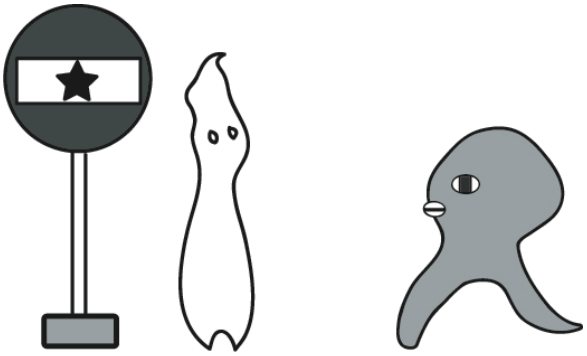
[24] 自動車の相乗りのこと。

ゲーム16：バス停［Bus stops］

目的：価値の明確化、他の人の話を聴く
クラスの大きさ：100人まで
必要な時間：20〜30分
交流するグループ：クラス全体

解説

教室のあちこちにいくつかの質問を準備して置いておく。これらの質問がおかれているところをバス停と呼ぶことにする。学生たちは、それぞれのバス停に向かい、問いに答えることになる。バス停においてある質問に対する答えを、みんなが一枚の紙に順番に書き込んでいってもいいし、前の人のコメントに同意するかどうかを示すだけでもよい。また、コメント欄に付箋を貼っておいて、その付箋にみんながコメントを書いてもよい。またその他の方法としては、学生たち自身がもっている紙に、問いに対する答えを書かせてもよいだろう。



教師の手引き

他人の前で自分のコメントを発表するのを恥ずかしがる学生がいるかもしれない。この方法では、名前はなくてもあってもどちらでもよいが、学生たちがバス停に準備された問いに、自分のコメントを書くことができる。ゲームの後で、クラスでそれぞれの意見[25]に関連するコメントについて議論することができる。それらの意見や、彼らの経験についてレポートを書くようにしてもいいだろう。学生たちは皆、コメントを読むことができるのだから、この

[25] 意見はstatementの訳であり、この意見がどのようなものかは最後の例で示されている。

ゲームは、聴覚障害をもった学生と手話を読むことができない学生との間で行う授業にも適している。

例

　選ばれた意見は、どんなタイプの意見、考えあるいは引用でもよい。それらの意見は、互いに関係している必要はない。次のような意見であってもいいだろう。

Ｑ１）例えば、ここに一連の価値に関する問いがある。これらの問いは、どこから価値がやってくるのかを反省させるためのものである。それぞれの問いは、異なるバス停に置いておけばいいだろう。

Q. 価値とは何か？

Q. あなたの個人的価値はどんなものか？

Q. なぜあなたはそれに価値を見出すのか？

Q. あなたの社会において価値あるものとは何か？

Q. あなたはどのように選択を行うか？

Q. あなたの選択は、あなたの価値に基づいているか？

Q. どのような価値が、社会において役に立つか？

Ｑ２）

Q. 個人的選択への制約にはどのようなものがあるか？

Q. 誰があなたの選択を制約するのか？

Q. 選択にともなう制約とは、良いものか？

Q. あなたは他人の選択に制約を加えているか？

Q. 政府は人びとの選択に制約を加えるべきだろうか？

ゲーム17：考えの雨［Thought shower］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く、水平思考
クラスの大きさ：100人まで
必要な時間：20分
交流するグループ：６人に１枚の紙で

解説

６人くらいの小グループごとに、大きな白紙の紙（２ｍ×１.５ｍくらいの大きさ）を用意する。その紙を机に広げるか、壁に貼って場所を作り、グループ全員に近くに集まってもらう。グループごとに違う色のペンを渡し、例のＱ１～Ｑ４で示されるような困難な状況についての意見を、可能な限りたくさん書いてもらう。ゲームを始める前に、書いてもいいかどうかを自分で判断せずに、どんな考えでも思いついたらすべて書くようにと伝えておこう。書き始めてから５分後に「移動！」と言って、他のグループが書いていた別の紙のところへ、グループごとに移動するよう指示する。そして、前のグループの考えを読んで、自分たちの考えを付け足すように指示する。さらに５分経ったら、もう一度「移動！」と言う。クラスの人数が少なければ、すべてのグループがどの紙にも書き込むまで、５、６回くらい繰り返す。

紙に書き込む段階が終わったなら、順番に紙を見てまわり、書かれた考えについて話し合う。紙に書かれたことを読み通して、不明確なところがあれば他の人に向かって説明させる。

教師の手引き

このゲームでは、初めにたくさんのアイデアを書くことで、それぞれの人の価値観を明確にすることができる。この授業を活かすために、次の授業でレポートを書いてもらってもいいだろう。たくさん出されたアイデアが、レポートを書く助けになるはずだ。レポートを課すことで、単にアイデアを出すだけでなく、アイデアを伝えるための論理的な文章の能力を高めることもできる。

例

　問いやテーマは、一般的な問題でも、具体的な問題でもいいだろう。

Ｑ１）昏睡状態の患者から、生命を維持するための処置を取りやめる前に、我々が考慮すべき要素をすべて列挙せよ。

Ｑ２）我々は、校庭に落ちているゴミを拾った生徒に褒美を与えるべきか。また、ゴミを捨てる人を罰するべきか。また、どの程度か。

Ｑ３）児童労働[26]が生じる原因はたくさんある。地域で行われている児童労働の原因を書いてみよう。誰が、児童労働を止めることができるのだろうか。児童労働をなくすためのアイデアを列挙してみよう。

Ｑ４）あなたが聞いたことのある遺伝子操作の例を、書いてみよう。

---

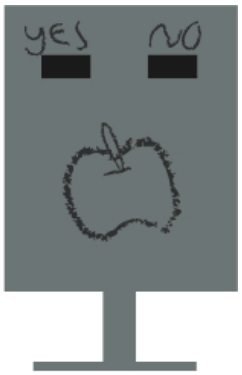
[26] 年少者が大人と同じような就労をすること。子どもが教育を受ける機会を喪失するという問題があるため制限が設けられており、日本では労働基準法56条において「満15歳に達した日以後の最初の３月31日が終了するまで」は使用してはならないと定められている。国際的には、ILO138号条約が「義務教育が終了する年齢を下回ってはならず、また、いかなる場合にも15歳を下回ってはならない」との原則を打ち出している。ただし、発展途上国については14歳とすることが認められている。

ゲーム18：郵便ポスト［Postboxes］

目的：アイデアを分類し、関連させる
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：15分
交流するグループ：クラスの個々人で

解説

問いを生徒たちに与え、その答えを回答シートに書き込ませ、ふさわしい郵便ポストに投函させる。（下の例なら、たとえば「ネズミ」ポストに「はい」の回答を、「囚人」ポストに「いいえ」の回答を投函するなど）。郵便ポストは教室内の様々な場所に置かれている。数人の生徒を選んで、回答シートをふさわしい郵便ポストに「正しく」届けるという役割をやってもらってもいいだろう。ポストに入ったアイデアを開け、その回答をクラスに発表する役割を担ってもらうこともできる。



教師の手引き

このゲームは、意見を分類し、アイデアを選別する様々な方法を比較する助けとなるだろう。議論は、このゲームのどの段階でも行なうことができる。変更点が出てくることもありうる。また、異なる文化圏にあるクラスどうしなど、遠隔教育や異なる場所にある授業間などでもコンピューターを使って、このゲームを行うことができるかもしれない。

例

　問題の解決のための問いでも、道徳的な段階を明確にするための問いでもいいだろう。

Ｑ１）次の生きている生物を思い浮かべ、ニキビを治すための新薬の安全性を試験するのに、どの生物を使用することができるかを考えてみよう。次に挙げる生物は、それぞれ郵便ポストに書かれている。「はい／いいえ」と自分の名前を書いた紙を投函してみよう。

トウモロコシ、ゴキブリ、ネズミ、リンゴ、チンパンジー、大人の人間、囚人。

ゲーム19：ブレインストーミング［Brainstorming］

目的：価値の明確化、他の人の話を聴く、アイデアを組織化する
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：10〜15分
交流するグループ：クラス、もしくはクラスを小さなグループにする

説明

学生全員が見ることのできる場所に、ある意見や問いを書いて、全員がそれについてコメントすることが必要である。初めに意見を読み上げることで、学生たちに考える機会を与えてみよう。その間に最初の一人が解答を行う。どの学生も名指しで、ある論点に言及させるようにして、クラスの中でアイデアがつきてしまうまで、この課題を繰り返すことができるだろう。

次に、生み出されたアイデアについて議論してみよう。学生たちによって共有されているアイデアの内のどれかの答えを正当化したり、説明したりしてみよう。ブレインストーミングの後で、アイデアについて反省したり、アイデアのリストに優先順位をつけたりする時間があったほうがいいだろう。ブレインストーミングは、クラス全体でも、グループでも行うことができる。

先生の手引き

ブレインストーミングは、与えられたトピックに対する学生の反応のすべてを受け入れることができるテクニックである。重要なのは、アイデアを評価することではなく、それぞれのアイデアを受け入れ、それが出てきたとおりに、大きな紙に記録していくことである。学生たちが知っていないといけないのは、自分たちがどんなアイデアを出しても批判されないということである。これは、他人を尊重することを促し、アイデアを生み出す手っ取り早い方法である。確実に進行させていくために、応答には時間の制約が設けられる。このブレインストーミングはトピックについて議論しはじめる前に、問題についての一般的な知識を見つけるための方法のひとつである。ブレインストーミングは、探求する必要があるが、デリケートで論争の多い問題に対して効果的

であり、議論に入るのをためらっている学生を勇気づけることもできる。また、可能な限り素早く多くのアイデアを生み出すこともできるだろう。

例

問いが一般的なほど、より多くのアイデアを生み出すことができるようになるだろう。これ以上意見が出ないという最終地点に到達したら、より考えを深めるために、以下のようなヒントを与えてみよう。

Ｑ１）私達は動物園で動物を飼うべきか。

Ｑ２）私達は、自分たちの子供の教育のためのお金を得るのに腎臓を売るべきか。

Ｑ３）ドラッグが注意力を強化したり、自分の気分を改善したりする場合、ドラッグの使用には何か問題があるか。薬物によるエンハンスメント(増強、改良）[27]がふつうのことになれば、社会はどのようなものになると思いますか。

［例えば、「動物は権利を持つか」といった一般的な問いのヒントとしてＱ１を用いることができるだろう。同様に、「臓器売買は許容されるか」という問いにＱ２を、「ドラッグの使用は許可されるべきか」という問いにＱ３を用いることができる］。

[27] エンハンスメント(増強、改良)とは、医療技術を、治療を超えてより望ましい能力等をもたらすために使用することである。たとえば認知症にもちいられる薬品を、認知症でない人が使用するなら、記憶力の増強を可能にする。

ゲーム20：関係性の網の目［Drawing a Relationships Web］

目的：根拠の明確化、アイデアの組織化
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：20分
交流グループ：５～10人の小さなグループ

解説

このゲームの目的を説明し、とりあげたい人物を選ぶよう生徒に指示する。網の目の中心になる人物の絵をグループで書かせる。その人物とかかわる、さまざまなタイプの人々あるいは組織（ここにはその人物をサポートする人だけでなく、ネガティブな態度やふるまいをする人も入るだろう）をすべて挙げてもらう。そして、中心となる人物の外側に、思いついた人や組織を円状に書く／描くよう指示する。どの人とどの組織が関係をもっているのかを生徒に考えさせ、それぞれの関係に別の線を、例えば別の色で描かせる。また、線の上にどのような関係を表しているかを書かせるようにする。たとえば、ケア、サポート、経済的保護、教育（与えられたり、受け取ったりする関係の両方を含む）。ここまでのワークが終わったら、例えば「どのくらい多くの異なったタイプの人々や組織がかかわっているのか」「異なったタイプの人々や組織のあいだにどのような関係があるのか」「どの関係が、依存させるのではなく、人を適切にサポートしているのか」と、問いかけることで、この網の目から分かることは何かを議論するようにしてみよう。

教師の手引き

このワークでは、ある人物にかかわったり影響したりする人々や組織を網の目として生徒たちは描くことになる。社会的に弱い立場の人たちを扱う場合に、網の目は、何が援助関係を築くのか、何が状況をより困難にしているのかを見いだすのに役に立つ。議論をすることで、立場の弱い人々にとっての最重要の問題、また、援助や支援のもっとも良いかたちを見つけ出すことができる。ケアや支援にかかわる人々の関係にはさまざまなタイプのものがあ

るということを発見することもできるだろう。このワークを、何が関係性を改善したりサポートしたり強化してくれるのかを探求するために使ってみよう。

関係性とは、双方向のプロセスであることを強調したい。それは中心となる人物とさまざまな人々・組織が、お互いを尊重し支援を与えあうということなのである。関係性の網の目を描くもう一つの方法としては、ボールやロープを使ってこのワークを行い、中心になる人物と関係するすべての人にロープを渡していくという方法がある。

「援助関係の網の目」と呼ばれるバージョンは、共同体のメンバーのニーズに応える（応えうる）ような、支援のネットワークを見つけ出すのにとても役立つだろう。［このバージョンのワークについて詳細な記述はない。おそらく描く関係を「援助」に絞って行うゲームだと思われる］。

例

事例「HIV／AIDSと共に生きる10代の女の子」や事例「ハンチントン病と診断されたおばあさん」等。さまざまなタイプのつながりを考えるよう生徒を促してみよう。例えば、医師や地域のヘルスワーカーとの間に、形式的で専門的なつながりがあるかもしれない。だが、地域のヘルスワーカーと家族との間に打ち解けた個人的なつながりもあるかもしれない。

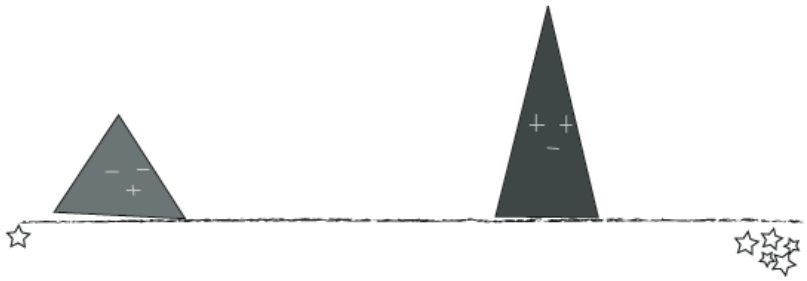
Q１）HIV／AIDSと共に生きる10代の女の子にかかわる人々の関係性をすべて描いてみよう。

Ｑ２）ハンチントン病[28]と診断されたおばあさんにかかわる関係性をすべて描いてみよう。

[28] 常染色体優性遺伝型式を示す遺伝性の神経変性疾患で、体が自分の意志がないのに動いてしまう舞踏運動などの不随意運動、精神症状、行動異常、認知障害などが特徴。「ハンチントン舞踏病」として一般には知られている。

ゲーム21：変化させる勇気［Courage to change］

目的：体験のツール、思考の明確化、理論を実践する
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：10〜15分
交流するグループ：15〜20人



簡単　　難しい

解説

まず、床に一本の線を引く。引かれた線の一方が「簡単」を意味し、もう一方は「難しい」を意味すると説明する。そして、ある問題に対処するために、個人やコミュニティに求められる「変化」について提案してもらう。何人かの生徒たちに、提案されたことを実現することは、個人やコミュニティにとって簡単なことなのか、それとも難しいことなのかを考えてもらう。そして先ほど引いた線の上に、自分が考えが最も反映されていると思われる位置に立ってもらう。生徒には、なぜその場所に立ったのかを説明してもらい、「個人やコミュニティが変わるために必要なサポートはどのようなものがあるだろうか？」と質問してみよう。その後、「個人やコミュニティが変わるための方法は、他にはないだろうか？」と質問する。「その新しい提案は簡単に実現することができるのか、それともそれは難しいことなのか？」と別の生徒に質問し、その生徒にも線の上に立ってもらう。そして他の生徒たちに、「その場所に立ったことをどう思うだろうか？」と問いかけてみよう。このやり取りを、６〜８回くらい繰り返してみよう。生徒たちが見やすい場所（例えば黒板

など）に、どの提案が実現しやすく、どの提案が実現しにくいのかを記録しておくといいだろう。

ゲームが終了したら、このゲームで気づいたことについて話し合ってみよう。どんな提案が受け入れやすく、どんな提案が受け入れにくいのだろうか。どんなサポートが個人やコミュニティの変化を促すのだろうか。だれが、どんなサポートを提供すればいいのだろうか。そんなことを話し合ってみよう。

教師の手引き

このゲームでは、生徒たちを床に引かれた線の上に立たせることで、自分たちの周囲を変えるために行動することは簡単なことなのか、それとも難しいことなのかを示すことができる。このゲームを行うことで、自分たちが生活するコミュニティに必要な変化とは何なのかを認識することができるだろう。また、「自分たちにとって必要な変化とは何なのか？」「それを実現することは簡単にできるのか？それともそれは難しいことなのか？」「その理由は何だろうか？」と生徒たちに問いかけることができる。このゲームは、生徒たちが求めていることを実現するために必要なことについて考える場合に、特に有効である。

必要な変革について話しにくい場合があるかもしれない。個人情報は絶対に漏らさないことを確認することで、生徒たちを安心させてあげよう。このゲームは、仮に自分たちと同じような立場の人がいたとしたら行うかもしれない事柄について話し合うのであって、必ずしも自分たちがしなければならない事柄について話し合うわけではないということを確認しよう。

線を引く代わりに「秘密の投票」をすることもできる。カードに、提案された事柄は実現しやすいのかどうかを、１～５つの星を書いて表し、投票するのだ。例えば、星１つ（☆）はとても簡単ということであり、星５つ（☆☆☆☆☆）はとても難しいということである。提案された例を読み上げた後に、カードに星を書いて投票させる。投票数を集計し、その結果を考慮したうえで、提案を実現することは容易にできるのか、それともそれは難しいのか、みんなで話し合ってみよう。

例

Ｑ１）自家用車の利用頻度を少なくして、必要なとき以外は使わないようにすべきだ。

Ｑ２）コンピューターでファイルを読むことができるなら、それをプリントアウトするべきではない。

Ｑ３）電力の消費量を減らすために、暖房や冷房の温度を調節すべきだ。

Ｑ４）危険なスポーツはしてはいけない。

Ｑ５）清潔で、魅力的で、かっこよく／かわいく見えるようにすることと、他の人が望むような服装を着ることの間には、境界線はあるのだろうか？あるとすれば、それはどこにあるだろうか？

Ｑ６）タバコはやめるべきだ。

ゲーム22：魚の水槽［Fish tanks］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く、観察力を鍛える
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：10分
交流するグループ：列か円になって、３、４人で

解説

（ゲーム１の）ドーナッツというモラルゲームでは、クラスの中で、ペアが互いに向かい合うようにして（ドーナッツ型の）２つの円を作る。魚の水槽と呼ばれるこのゲームでは、２つの円を囲む外側に、３つ目の円として更に観察する人を加える。この人は他の２人の会話を記録し、ノートをとることしかしない。１分間、ペアで提示された道徳的な問いについて対話し、ペアのうちの一方の円が２人分回って新しいペアを作り、その新しいペアで同じ質問についてゲームを繰り返す。観察する人は、対話に集中して考えている人たちについていく必要がある。ペアごとに２人の観察者を配置すれば、言い換えれば、観察者を対話するすべての人物に１人ずつ配置すれば、観察する人がドーナッツのプロセスを通して、その対話している人たちについていくことも可能になるだろう。このゲームを３回繰り返したら、参加者はそれぞれ問いに対して３回答え、３人の異なる人物から３つの答えを聴くことになる。観察する人は、ひとりの参加者の観察に留まることで、その人の変化を見ることができる。

教師の手引き

このゲームは、客観的で発言しない観察者がいることで、それぞれの参加者が提示された問いについての自らの考えを明らかにする機会を提供する。このゲームの終わりに、観察した生徒と参加した生徒の両方に、このゲームの間に生徒の考えがどのように深まったのかを尋ねてみよう。対話していた人はおそらく、観察者ほどは変化には気づかないだろう。このゲームを行うことで生徒たちは全員、他の人の意見を聴けるようになっているだろう。

ひとりの観察者をそれぞれの対話している生徒につけることもできる（例えば、話し手のペアに対して２人など）。円をつくるスペースが足りない場合には、お互いに向かい合った参加者のまっすぐな列をつくり、彼らの後ろに観察者を配置して、列を一人ずつ交代して、ゲームを行なうこともできる。

例

（ゲーム１の）ドーナッツのときに用意したような単純な質問を、情報を共有するやりとりのポイントとしても使うことができるが、例えば以下のような意見を使ってみてもいいだろう。

Ｑ１）私たちはすべてのパンダを動物園に入れるべきだ。なぜなら、彼らの生息環境は危機に瀕しているからだ。

Ｑ２）患者は常に、彼らの病気や予後について真実を告知されるべきだ。

Ｑ３）「よい薬」と「悪い薬」のあいだに違いはあるか。そうだとしたら、それは何か。

Ｑ４）科学者があなたの考えを読むことができたとしたら、それを変えることもできるだろうか。

ゲーム23：ロールプレイ［Role plays］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く
クラスの大きさ：50人以下のほうが参加度が上がるだろう
必要な時間：20〜30分
交流するグループ：４〜８人で演じ、クラス全員で見る

解説

教師が状況を提示し、その状況におかれたなら、何を言い、何をするだろうかということを生徒たちが演じるゲームだ。演技は、５分から10分ぐらい行う。演技をしない生徒たちは、注意深く、演技を見て、聞くようにする。まず、役と状況をクラス全体に手短に説明する。そして、立候補か指名で、役を演じる生徒を募る。自分の役に性格などの情報を付け足してもいいし、台詞や演技を工夫してもいいと演者に伝えておこう。数分間の時間を与え、準備させて、ロールプレイを行ってもらう。その後、全員で演技について議論してみよう。

生徒が役に感情的に移入し、劇中の人物になりきってしまったときには、役から離れるように言う必要がある。手短に、劇の中で担う役や名前は、現実の生活の一部ではないということを説明すればいい。演じている生徒が新しい名前や役を持つようになるわけではないのだ。

演劇が終わった後に、クラス全員で演技や状況について議論する。ロールプレイを立候補してくれた生徒に、役を演じてみてどうだったか、何を学んだか、どのように感じたかを尋ねてみよう。そして、観ていた人たちには、観ていてどうだったか、何を学んだか、何を感じていたかを尋ねてみよう。以下のような論点について議論するといい。この劇は自分たちがいる場所で実際に起こるだろうか。誰が、あるいは何がこの問題を引き起こしているのか。この問題をどのように解決することができ、誰が解決することができるのか。この状況の中で、誰が最も力を持っているのか。この状況による影響には、どのようなものがあるだろうか。何がこの状況をより良いものにすることができるだろうか。

教師の手引き

演じるとは、自分の経験や創造性を最大限に駆使して、現実をまねることだ。うまくいけば、演じることを通して、生徒たちは自信をつけ、他の生徒の観点に立ったり、役割を理解したり、共感したりするようになる。そして、多くの場合、演じてみることで、現実的な答え、解決法、ガイドラインを思いつくことができるのだ。慣れてきたなら、ロールプレイを自分たちで作り、演じてみたい状況を準備し、演じてみてもいいだろう。はじめは、教師が事前に、役割や状況の簡潔な説明を書いておくことをお勧めする。

クラスをグループ分けしているなら、見ていない劇の説明を聞いて経験を比較することができる。別のグループで同じ役を演じた人どうしで、お互いの意見や役を演じてみたときの感想について話し合ってみよう。

演じる人は、熱心で、適切な立候補者を選ぶようにしたほうがいいだろう。衣装を自分たちで作るなどの工夫をして、劇が現実に近づくようにしよう。物語を自分たちで作る場合には、立候補者たちに、極端な物語ではなく、現実的で、日常的な物語を作るようにさせる。そうすることで、上演した後の話し合いで、身近な物事ついて議論することができるようになる。演じるとは、単に台詞を読み上げることではなく、全身を使って「行うこと」である。演技を行っている人のボディランゲージにも注意するようにしよう。興味深いポイントで演技を「止めて」議論してみてもいいだろう。議論した後で、もう一度物語をスタートさせる。議論の代わりに、聴衆が別の演技やエンディングの可能性を述べてみても面白い。

演劇は楽しいので、演劇後の議論もリラックスして、率直なムードになるだろう。単に楽しむことと、演劇の重要な点を心に留めることとのバランスをとるようにしよう。演劇は、様々な感情を喚起する。自分自身のつらい経験や、家族や友達のつらい経験を思い出してしまうかもしれない。見る人を傷つけてしまう可能性を頭においておこう。同じ状況に焦点を当てているが、少しだけ違う、別の演劇を繰り返すことも役に立つ。例えば、２度目の演劇では、中心人物を男性ではなく女性にしてみたり、否定的な態度ではなく肯定的な態度にしてみたり、クライアントではなくカウンセラーの役にしてみたり、など。

例

Ｑ１）あなたは電車の車掌で、ある女性の乗客が乗車料金を払っていないことに気づいた。彼女と話してみると、どうやら彼女は精神的に障がいをもっているかもしれない。罰金を課して、名前と住所を控えるべきか、あるいは、乗車料金を払ってもらうことで満足するべきなのか。それを見ている他の乗客たちは、様々な意見を持っている。彼女には、同伴者はいないようだ。

Ｑ２）あなたは13歳の学生で、妊娠している。あなたは両親よりも先生を信頼していて、先生にそのことを相談した。先生は、誰に連絡をとればいいのか分からず混乱している。なぜなら、以前あなたは家で父親に暴力をふるわれていることを相談していたので、先生はあなたの両親に連絡することができないのだ。先生も学校長やカウンセラーのような誰かほかの人に話しておかないといけないと思っている。誰が病院に行って医者に話を聞くべきなのだろうか。

Ｑ３）たくさんの製薬会社が記憶を改善するための新しい化学薬品を開発している。錠剤を飲むことで、あなたの記憶力や集中力が良くなることは、いい考えだろうか。起こるかもしれない副作用よりも、学校でより良く振る舞いたいという欲望が上回るだろうか。もし、その副作用が後々にならないと現れないとしたら、どうだろうか。その薬の開発が持ち上がったときに、どのような倫理的な問題をあなたは考えることができるか。あなたが試験で良い成績を出したい学生である場合を想像してみよう。また、医者、アルツハイマーの患者、その薬の臨床実験の被験者の家族、である場合を想像してみよう。

ゲーム24：演劇をつくる［Make dramas］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く、自己表現
クラスの大きさ：５人から最大でも20人、小グループに分けることもできる
必要な時間：１時間から２時間くらい
交流するグループ：５～20人の小グループ

解説

クラスをいくつかのグループに分けて、グループごとに生徒たちが演劇をつくる。このワークはロールプレイ（ゲーム23）をしたことのある生徒に行わせるのがもっともよく、ロールプレイの経験を演劇へと発展させるようにする。より洗練されたドラマを作るためには、音楽、衣装、裏方、大道具、監督、観客、上演後のアンケート係など、生徒に担当を決めてもいいだろう。このやり方で、全員に役割をふってみよう。

教師の手引き

演劇とは、口頭の議論を通して学んだことを、もう一度ふりかえるための芸術の形式である。これまでに学んだことを演劇へと進展させるようなテーマを選ぶほうが良いだろう。また、演劇の中でとりあげた方がよいと思われる重要な役に簡単にふれておくことも有効だろう。

例

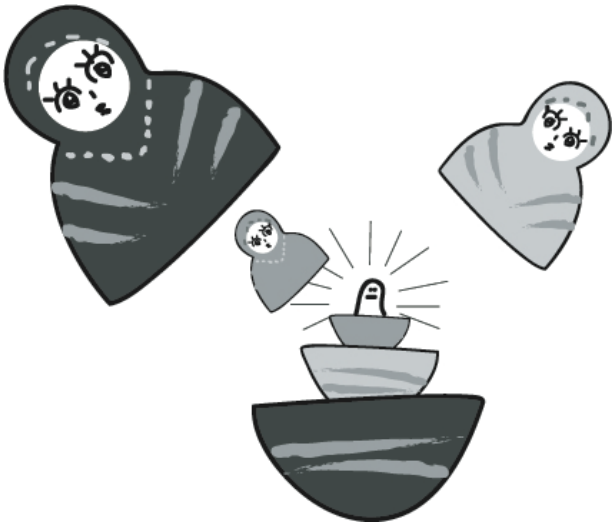
Ｑ１）脳死と臓器移植について書かれた脚本が、以下の本の中にある［Alireza Bagheri, Brain death and organ transplant drama, Chapter D6 in Macer, DRJ., ed., A Cross Cultural Introduction to Bioethics (Eubios Ethics Institute, 2006; eubios.info)］。この中には、10人以上の人物が登場する、15分から20分程度の演劇があり、見本として使うことができる。
Ｑ２）生徒たちが演劇をつくるのに慣れてきたら、テーマを与えてそこから演劇を作らせても良いだろう。役が多ければより多くの生徒が劇に参加できる。例えば、「精子も卵子も他の人から提供されている代理母出産の状況で、それに関わる人々の関係を考えてみよう」といったテーマから演劇を作らせ

る。そこには、たくさんの親［精子と卵子の親、代理母など］、医療専門家や医療従事者、他の子どもたち、そして、一般的な意味での社会との関係が含まれるだろう。

Ｑ３）植物や動物由来の多くの伝統薬は自然の中から、しかも、しばしば絶滅の危険にさらされた種から採取される。どうすれば自然物の持続可能な使用をよりたしかなものにすることができるのだろうか。原住民のもっていた伝統的な知識や資源をもとに、製薬会社が新しい薬を作ったとしたら報酬はどのようにすべきだろうか。演劇の登場人物に、西洋人や原住民の医者に加えて植物や動物も入れてみよう。

ゲーム25：荷渡し［Pass the parcel］

目的：価値の明確化、他の人の話を聴く
クラスの大きさ：クラスを10人から15人のグループに分ける
必要な時間：20分
交流するグループ：10〜15人のグループ



解説

ゲームの進行役が、課題や問いが書かれた紙で小さな物を包んでいく。課題の例としては「有名な哲学者からの引用を暗唱する」とか「有名な哲学者の主著の出版年を述べる」などがある。問いの例としては「あなたの倫理はどのようなものか、そしてそれが倫理なのはなぜか」や「提案された研究計画を支持する肯定的な理由には、どのようなものがあるのか」など、といったものがある。進行役が音楽をかけ、生徒たちはそれを合図として円になって荷物を隣の人に受け渡したり、荷物を正面の人同士で互いに投げ合ったりする。進行役が音楽を止めたときに、荷物を持っている人が紙を一枚はがして、課題が書かれていればそれを実行し、問いが書かれていれば問いに答える。ゲームは、すべての紙が剥がされるまで続く。包まれている物は、最後の紙を剥がした人へのプレゼントにすれば、このゲームはさらに魅力的になるだろう。

教師の手引き

このゲームは、パーティーゲームの一つで、とくに若い学生にぴったり。問いや課題は、議論のテーマと関連させておき、一連の問いは、ある特定のトピックについて展開されるようにしておくのがいいだろう。

例

それぞれの紙に書かれている問いの流れを以下のようにして、特定のテーマに関連づけてみよう。また、他にも歴史的な知識や講義の結果をテストしてみてもいいだろう。

Ｑ１）

a. あなたは自分が末期がんかどうかを知りたいだろうか。
b. あなたは、自分の母親や父親に、彼らが末期がんかどうかを伝えるだろうか。
c. あなたの家族が、あなたの病気について真実を伝えなかったということを人生の最後の日に知ったとしたら、あなたはどのように感じるだろうか。
d. 人生の最後の一週間を、あなたはどのように過ごすだろうか。
e. 人生の最後の一週間にあなたは何をするだろうか。
f. 人生の最後の一週間にあなたはどこへ行くだろうか。
g. 人生の最後の一週間に誰に会うだろうか。
h. 自分の末期について完全に情報を与えられている場合にのみ、自分の死のプロセスを計画することができると思うか。
i. 情報を開示することの利益を挙げることができるか。
j. 情報を開示する際のリスクを挙げることができるか。
k. 終末期における真実告知のあり方は、文化に依存すると思うか。
l. あなたの文化では終末期における真実告知あり方はどうなっているか。
m. 「善い死のプロセス」や「平安な死」といったものはあるのだろうか。あなたはそれをどのように表現できるだろうか。

n. 「善い死のプロセス」や「平安な死」といったものは個人が努力すべきことだろうか。

o. 社会は「善い死のプロセス」や「平安な死」といったものをどのように扱うべきだろうか。

p. 尊厳死[29]とは何だろうか。

q. なぜ、尊厳死は現在の社会において価値があると考えられているのだろうか。

[29] 尊厳死は、意識回復の見込みのない遷延性意識障害（いわゆる植物状態）の患者や、積極的蘇生を望まないがん末期の患者自身のリヴィング・ウィル（Living Will）に基づき、生命維持装置による医療を中止し、尊厳ある死を迎えさせる行為である。

ゲーム26：数学の訓練［Mathematics Exercises］

目的：現実を理解すること、数量的能力、損益分析
クラスの大きさ：場所の物理的な制約による
必要な時間：宿題を出して準備させた後に、20分
交流するグループ：個々人で行うか、小グループで行う

解説

道徳的なジレンマを解決しようとするとき、我々はしばしば、ある主体と別の主体との利益、損害を見積もったり、ある状況と別の状況の利益、損害を比べなければならない。数学の知識を活用して、道徳的ジレンマの意味を数字に表してみよう。

教師の手引き

道徳的ジレンマについての思考を整理する際に、論理的思考と数学的能力が助けになる。利益と損害を見積もるときには数量的能力が必要になる。このモラルゲームによって、数学的概念を教えることもできるだろう。

例

以下の例はコストと利益の倫理を考えるためのものであり、車を運転するコストの例である。

車はどの近代社会の枠組みにとっても、不可欠な要素である。それゆえ、ほとんどの生徒は「車の個人使用」を全く当然のことだと思っているだろう。車の個人使用を理性的に再考し、客観的な分析、公平な反省を促すために数量的分析を行ってみよう。コストと利益を計算するプロジェクトが Eubios Ethics Institute で提案され、成果が提出されている[30]。初めの時間に、車の個人使用にはどのような問題があるのかを提起し、数量的分析の方法を説

[30] 以下を参照。Rick Weisburd, “Cars and Ethics of Costs and Benefits”, Chapter B7 in Macer, DRJ., ed., A Cross Cultural Introduction to Bioethics (Eubios Ethics Institute, 2006; eubios. info). この章には、他にも例や素材が記載されている。［この資料は、Eubios Ethics Instituteのウェブサイト内の（http://www.eubios.info/ccib.htm）のB. Environmental Ethicsからダウンロードすることができる］。

明、実演する。その時間の終わりに、個々人、グループのいずれかで分析を行ってくるという宿題が課される。２時間目に自分が行った分析の結果をクラスに提示し、先の注の中のチャプターで挙げられている質問のうちのいくつかについて議論する。

数量的分析に必要とされるデータをクラスみんなで共有することを不快に思う人もいるかもしれない。一家の収入や労働時間といった情報が必要になるからだ。不快に思う人がいるときには、その人が住んでいる地域の平均的な値を使って計算してもいいと声をかけてあげよう。それ以外のデータも、もし不快なら平均値で計算してもいいと伝えてあげたほうがいいだろう。グループごとに、軽自動車やスポーツカーなど異なった種類の車の情報で計算してみても面白いだろう。

ワークシート１

まず、車を購入するのにかかるコスト、車に乗るのにかかるコストを計算することから始める。あなたか、あなたの家族が１キロ車を運転するのにいくらくらい払わなければならないのかを計算してみよう。車を所有しているのなら、家族が実際に払っている費用を計算に使ってみたほうがいいだろう。もし所有していないのなら、車を買って使うために、家族がどれくらい支払うかということを仮説的に分析してみよう。相談しに行けば車の販売業者は喜んで、車の購入にかかるコスト、維持費、保険費、税金といった必要経費を見積もってくれるだろう。以下の表は、日本で車を買う場合のコスト計算のサンプルである。表計算ソフトを使うことができるなら Microsoft Excel の表のサンプルを Eubios Ethics Institute からダウンロードすることができる（http://eubios.info/Bet/bet6cal.xls）［Not Found］。末尾に、そのサンプルを印刷しておく。

このサンプルデータを、自分の地域の状況に合わせて変更し、計算を行ってみよう。コストはすべて、年間計算で行ったほうがいい。地域によっては、以下の表のいくつかの項目は不必要かもしれないし、別の項目が必要になるかもしれない。日本では、車は平均して7.3年しか使用されない。以下の日本の計算のサンプルには、1.8リッターエンジン搭載、オートマティックのファミ

リーセダン車を用いている。車の購入時に払われる税金と新車の価格（カーナビなどは除く）の合計は、213万2545円である。サンプルではカタログに記載されている10・15モード燃費による燃料効率を用いているが、以下のように自分で簡単に車の燃料効率を測ることができる。ガソリンタンクを一杯にして走り、次の燃料補給までの距離と入れたガソリンの量を記録する。移動した距離を、補給した燃料の量で割る（km/L）。この方法で測った燃料効率はおそらく車のカタログに載っている値よりも小さいだろう。以下の表は、このファミリーセダン車の年間費用である。

項目	計算	年間費用
1800ccのファミリーセダンの購入	213万2545円／7.3年	29万2129円
維持費、部品費		３万円
道路使用税		３万5000円
車検費		４万1407円
保険料		８万267円
駐車料金		６万円
固定費総額		53万8803円
長距離ドライブ		１万km
年間固定費（１kmごと）	53万8803円／１万km	54円／km
燃料効率（km/L）		16km/L
燃料価格（円/L）		95円/L
燃料コスト（円/km）	95円／Lx（10000km/16km/L）	６円/km
トータルコスト（円/km）	54＋6円/km	60円/km

ゲーム27：作品を描く、作品を創る［Drawing or producing Art］

目的：価値の明確化、自己表現
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：30分
交流するグループ：個人で作業した後に、クラス全体で

解説

生徒たちに、一枚の絵を描いて、倫理的なジレンマを表現させる。また、複数枚で一組の絵を描いたり、マンガを作ったりすることで、ジレンマの状況を記述するように指示をすることもできる。出来上がった作品は、道徳的ジレンマについての議論を刺激するように、教室や公共の場所に展示してみよう。

教師の手引き

人は、皆、異なる才能を持っているものだ。芸術性の発達について言えば、物語を書いたり、物語について話したりするよりも、むしろ絵、しかも何枚かの連作を描くことに長けた子もいる。

写真や絵をよく観察し、その絵柄から物語を作るという、このゲームのヴァリエーションもある。生徒たちが自分の作品を作る前に、例を示すのも有効だろう。

それぞれの生徒の能力の水準は異なっているだろう。しかし、他の活動と同じように、どの生徒も自分の絵や物語を笑われないことが大切なのだ。笑われないという環境さえできてしまえば、全員の能力は、経験を経て、向上していくだろう。

絵を描く他にも、写真を撮ったり、何枚かの写真や雑誌の切り抜きからコラージュを作ったり、彫刻やビデオの制作も含めて、使用できる芸術的な技術はたくさんある。

例

Ｑ１）自分にとっての「Nature［自然／原始状態／本質／気性／人間性］」という言葉の定義を、絵に描かせてみよう。絵を描き終わったら、自分の絵を説明してもらい、他の人は、その絵に質問する。

Ｑ２）自分にとっての「Life［生命／生命体／人生／生活／活力］」という言葉の定義を絵に描かせてみよう。他の生徒たちには、その作品についての質問を考えてもらい、作者はその質問に答えるようにしよう。

Ｑ３）あなたが死ぬ直前の人生の最後に病院を訪れる様子を表現する絵を描いてみよう。

ゲーム28：地面に近い果実［Low hanging fruit］

目的：価値の明確化、他の人の話を聴く、目標の設定
クラスの大きさ：大きなクラスを、最大20人のグループへ分割する
必要な時間：30分
交流するグループ：10〜20人の小さなグループ

解説

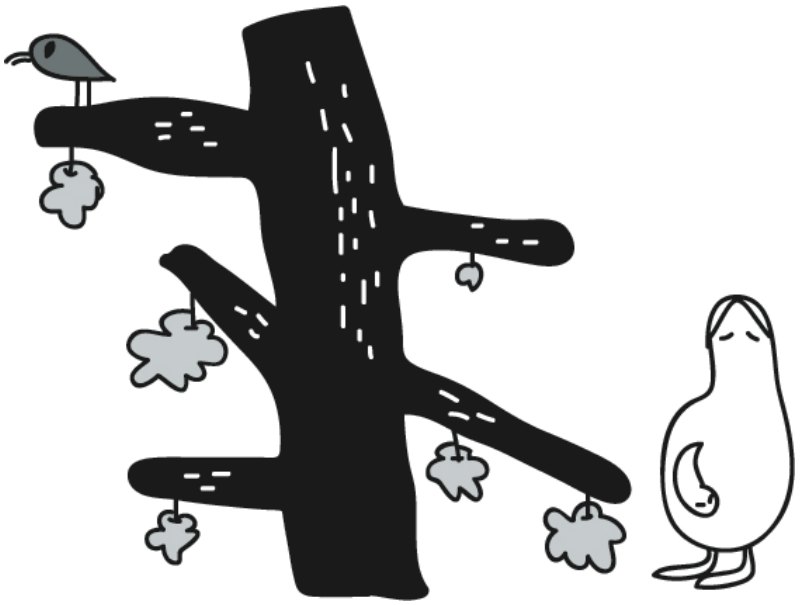
まず、生徒たちに、このゲームには２つのねらいがあることを説明する。それは、

(A) 思い浮かぶ活動やサービスのうち、始めやすいもの、始めにくいものを明らかにすること。
(B) それらの活動やサービスを実施することを妨げるもの、促進させものについて議論すること。

である。次に大きめの紙に木の絵を書くように指示する。それは、高いところにも、低いところにも枝が伸びている木である。生徒たちが絵を書き終わったら、教師はある問いを投げかける。そして、その問いを解決する案をカードに書くよう伝える。ここで、このゲームの名前である、「地面に近い果実」の意味を説明する。「地面に近い」果実は、簡単に摘み取ることができる。地面に近い枝に貼られている解決案は、より高い位置の枝に貼られている他の解決案に比べて、導入・実施が容易である、ということになる。反対に、高い位置になっている果実は、摘み取ることが難しい。紙に書かれた解決案は、「低い枝になっている果実」に貼るべきなのか、それとも「高い枝になっている果実」に貼るべきなのかを考えてみよう。

全部の紙を貼り終わったら、木に貼りつけられた解決案を（a）実施させにくくするもの、（b）実施させやすくするもの、について議論を行う。話し合いの後に生徒たちが、先ほど貼った紙を移動させたいと言うようなら、移動させてみよう。さらに、別の紙にもう一本の木を書いて、それぞれの木を比較することもできる。例えば、ある木では低い枝に貼ってある解決案が、別の木

では高い位置に貼ってあるかもしれない。いくつかの木を比べることで、生徒たちの理解の理解も深まるだろう。ゲームの後半で、それぞれの木が示している概要を生徒たちに説明させて、それについて他の生徒たちが質問をしたり、コメントや提案をしたりするよう促してみよう。ゲームが終わったら、その木を写真に撮っておけば後で振り返るときに役立つはずだ。



教師の手引き

「地面に近い果実」は、木と果実を描くゲームである。木は、プロジェクトやプログラムを意味し、果実は活動またはサービスを意味している。低い位置になっている果実は、その活動やサービスは簡単に遂行することができることを表し、高い位置になっている果実は、その活動やサービスを遂行することが難しいことを表している。このゲームは、倫理的な問題が生じやすい状況下で、ある制度がどのような反応をするのかを考えるのに役立つ。また、プロジェクトやプログラムの立案にも役立つ。ある案を導入・実施するにあたり、なぜそれが他の案よりも導入しやすいのかを議論したり、新たなサービスの導入・実施を妨げるもの促進するものについて議論したりするのに、このゲームを用いることもできる。生徒たちが、ひらめいた解決案が書かれたカードを木に貼りつける前に、そのカードに書かれている案の実施・導入を妨げるものと促進するものについて他の人と議論する機会を提供するようにしよう。

例

Ｑ１）通勤する方法について、また、通勤方法を変えることで環境問題に対処する方法について話し合ってみよう。

Ｑ２）糖尿病にかかるリスクを減少させる方法について話し合ってみよう。

Ｑ３）遺伝子治療が有効かつ安全だった場合、どのような状況であれば、我々は遺伝子治療を容認すべきだろうか。病気の治療のために使うべきなのだろうか？免疫力を向上させるために使うべきなのだろうか？それとも病気にかかりにくい身体にするために使うべきだろうか？受け入れやすい意見は低い位置に貼りつけ、受け入れにくい意見は高い位置に貼りつけてみよう。

ゲーム29：問題の木［Problem tree］

目的：つながりの分析、問題の分析
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：30分
交流するグループ：小グループ

解説

まず、このゲームの目的は問題の原因や影響を考えることだと説明し、考えてみたい問題を決めてもらう。ゲーム28「地面に近い果実」を行った後なら、同じ問題を扱っても良いだろう。問題が決まったら、大きな木の幹の絵を描き、その幹の上に問題を書く。ここで、問題が起こる原因を思いつく限り挙げてもらう。原因を木の大きな根に沿って書き込み、それが「根本的な」原因であることが分かりやすいようにする。次に、主な原因のひとつを選び「なぜこれが生じると思う？」と尋ねよう。この質問によって、原因の原因、つまり「第二の」原因を明らかにすることができる。大きな根から生えている小さな根に「第二の」原因を書き込む。このプロセスを、他の主な原因にも繰り返していく。

次に、問題の主な影響を思いつくだけ挙げてもらう。木の大きな枝に、その影響を書き込む。主な影響のひとつを選んで「この影響から何が起こると思う？」と尋ね、影響の影響、つまり「第二の」影響を考えさせる。そして「第二の」影響を、大きな枝から生えている小さな枝に書き込む。このプロセスを、他の主な影響にも繰り返す。それが終わったら「問題の木」から分かることについて議論する。例えば、原因と影響はどのように関係しているの

か、何がこの問題の一番根本的な原因なのかといったことを話し合ってみよう。「問題の木」を「解決／目的の木」という名前にして、問題の解決と目的を根っこと枝に書いて、議論してみてもいいだろう。

教師の手引き

このゲームでは、木の幹、根、枝の絵を使うことで、問題の原因と影響を明らかにすることができる。問題の木は視覚的で分かりやすいので、問題を身近に感じることができるだろう。また、主な原因と影響の背後に控える要因を明らかにして、少人数のグループで活発な議論をすることができる。木にコメントの書かれた紙を貼りつければ、生徒たちが持つ様々な考えを簡単に視覚化することができる。このゲームによって、問題の原因を見つけ、影響を小さくするために、何を行えばいいのかを見つけることもできるだろう。

進行役がやることは、各々の原因、影響について意見が出なくなるまで「でも、なぜこれが生じたんだろうか？」と尋ね続けることである。そうすることで、主な原因、影響だけでなく、問題に含まれる原因、影響すべてを明らかにすることができるだろう。

例

Ｑ１）ホモセクシュアリティの拒絶について考えてみよう。家族からの威圧、共同体、生活スタイル、文化、伝統、信仰、規範、法律からの逸脱といった原因が出され、根に書き込まれるだろう。枝に書かれる影響としては、犯罪、自殺、売春、抑圧、薬物依存、ゲイ／レズビアンの権利の擁護などがある。

Ｑ２）どんな専門職の人でも家庭に戻れば、父親、母親、配偶者、子供である。SARS[31]のような病気を検疫する仕事から休暇を取ろうとする、ヘルスワーカーの自律を尊重すべきなのだろうか。あなたは、ヘルスケアワーカーが公共の健康を守るために死んでほしいと望むだろうか。検疫についての倫理的な問題にはどのようなものがあるだろうか、考えてみよう。

---

[31] 重症急性呼吸器症候群（Severe Acute Respiratory Syndrome）。2002年に新たに中国広東省で出現したウイルス病。症状は持続性の発熱、咳、肺炎症状、リンパ球減少があげられる。潜伏期は約6日で、最大10日である。致死率は幼児で低く、妊婦・高齢者で高く、55歳以上では70%にも達する。診断には2週間から3週間かかり、治療法、予防法ともにない。

ゲーム30：問題の壁と解決の木［Problem wall and solution tree］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く、問題解決
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：20〜30分
交流するグループ：最大で20人のグループ

解説

壁に紙を貼りつけ、その紙の半分に「問題の壁」もう半分に「解決の木」というタイトルをつける。「解決の木」というタイトルをつけた側に、大きな木を描く。「問題の壁と解決の木」は、公共の場での大勢のグループで用いると有効に働く。５人から10人の小さなグループでも有効に働くだろう。紙に木を書いた後にテーマをひとつに決める。問題や解決策を書くために、異なる色や形の紙を小さくたくさん切り抜き、それらの紙をいくつかの山に分ける。生徒たちに問題をその紙きれに書かせて、それを壁に貼り付けるように指示する。（紙は付箋でもいいだろう。また、ノリやテープを使ったり、紙がくっつくようにスプレーのりを事前にふりかけたりしておくこともできる）。問題が書かれた紙は後でグループ分けするので、はがせるようにしておいたほうがいいだろう。生徒たちに、壁に貼られた問題のうち、似ているもののいくつかをグループ分けするように指示してみよう。

次に、壁に貼られた問題について考え、その解決策を出すように言う。思いついた解決策を紙きれに書いてもらい、それを解決の木に貼りつけていく。問題の壁の時と同じように、似ていると思われる解決策をグループ分けする。このゲームをワークショップのような形で用いたならば、どの解決策が簡単に実現することができ、どの解決策がその策だけでは実現が難しいのかという点についての合意に到達することができるだろう。最後に、教師か、生徒の中から選ばれた報告者が議論された主要な論点を要約したほうがいいだろう。

教師の手引き

「問題の壁と解決の木」を使うことで、取り扱いたいトピックに関連する問題を明確にし、その問題について議論することができる。また、同じように解決できるかもしれない、似た問題をグループ分けすることができ、問題の解決策の可能性を明らかにし、議論することができる。「問題の壁」は、とても簡単に準備できる。教室の後ろに貼りだしておくことで、誰が書いたのか分からないような形で完成するように任せることもできる。さらに深く考えさせるために、壁に書き加える時間を数日与え、授業時間を節約することもできるだろう。また、生徒たちが集まって、少し暇な時間を過ごすような場所に「問題の壁」を貼り出しておくのもいいだろう。「問題の壁と解決の木」によって与えられる問題を考えろ、解決を示せといった明確な指示は、生徒たちが自分自身でこのゲームに取り組む助けになるだろう。

例

Ｑ１）例えば「病院などのような公共の医療サービスについてどう思いますか」というタイトルを問題の壁のいちばん上に書く。問題を考えろ、解決を示せといった明確な指示を生徒たちに伝えるか、黒板などに書く。そして、生徒たちのアイデアを出させてみよう。

Ｑ２）いくつかの国では既に、子供を持つ既婚女性のみが代理母になることを許されている。あなたは、なぜこの法律が作られたと思うか。代理母になることを制限する政策をどのようにして作ればいいだろうか。また、不妊状態を解決するような選択が他にもあるのかということについて考えてみよう。

Ｑ３）あなたは脆弱性をどのように定義するだろうか。いったいどのような人が脆弱なのだろうか。何に対して脆弱なのか。脆弱性を克服するのに私たちには何ができるだろう。

ゲーム31：信頼ゲーム［Trust game］

目的：他の人の意見を聴く、信頼の形成
クラスの大きさ：20人くらいの生徒
必要な時間：20分
交流するグループ：10〜20人で円になる

解説

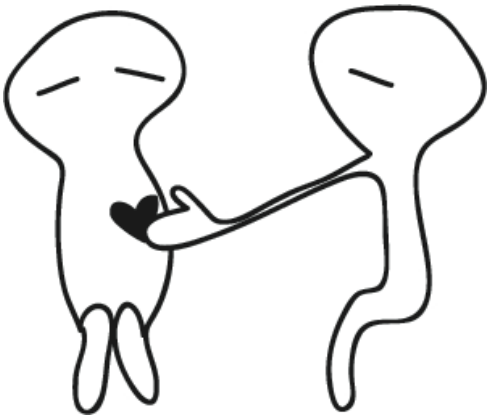
お互いの顔が見えるように円形に座るよう指示し、このゲームが「信頼」にかかわる、真剣に取り組まねばならないワークであることを生徒たちに説明する。そして、誰にも知られたくない自分の秘密を考えるように言う。その秘密を小さな紙に書き、折りたたませて、誰にも見せてはいけないということを伝える。つづいて、秘密の書いてあるその紙を自分の左の人に回させる。その際、中を見てはいけないと言っておく。そして、自分の秘密が他の人の手中にあることをどう感じるかを生徒に尋ねる。また、今度は反対に、他の人の秘密を自分が握っていることをどう感じるかを尋ねる。教師は、質問に対する生徒の答えを板書してもいいだろう。最後に秘密の書いてある紙を書いた人の元に戻す。紙が戻ってきたら、それを破り捨てても良いと生徒に伝え、リラックスさせよう。このワークでお互いの秘密を打ち明ける必要はない。

次のような質問をして、生徒にいろいろと感想を聞いてみよう。職場などでの守秘義務について、このワークはどんなことを教えてくれるだろうか。機密にしておかなければならないことには、どのような種類のものがあるのか。さまざまな状況があるなかで守秘義務についてどのようなルールをつくるべきだろうか。

教師の手引き

このワークは、守秘義務に関する問題を理解するのに有効である。また、お互いの信頼を高めることもできるだろう。信頼とは、我々の行為の内に生じるものであって、初めから存在するものではないということに生徒の注意を向けよう。わたしたちは信頼を打ち立て、それを得つづけなければいけな

い。誰かの信頼を裏切ったらいつでもそれは失われてしまうのだ。私たちは自分を信頼に値すると思いがちである。しかし、あなたが医者だったり何かの専門家だったりするだけで誰もがすぐにあなたを信頼してくれるわけではない。あなたがどのような職種についている人であれ、信頼を築きそれを維持していかなくてはならないのだ。このワークのポイントは、秘密を生徒が共有することにはない。もし誰かが秘密を明かしたら（それは本人の自由なのだが）他の人がそうすべきだとプレッシャーを感じることがないようにしなければならないだろう。



例

　生徒たち自身が秘密だと思うのであれば、その秘密が現実のものであろうともし世界が明日消えてしまうなら〜をするといったような仮定の話であろうと、何でもテーマにしてよい。もし想像上の事例でゲームを行うなら、例えば、まだ技術的に不可能である遺伝子検査や本当はそうではないのだがある病気を持っているなどといった、医療に関係する秘密にしてみるのもいいだろう。

ゲーム32：リスクゲーム［Risk game］

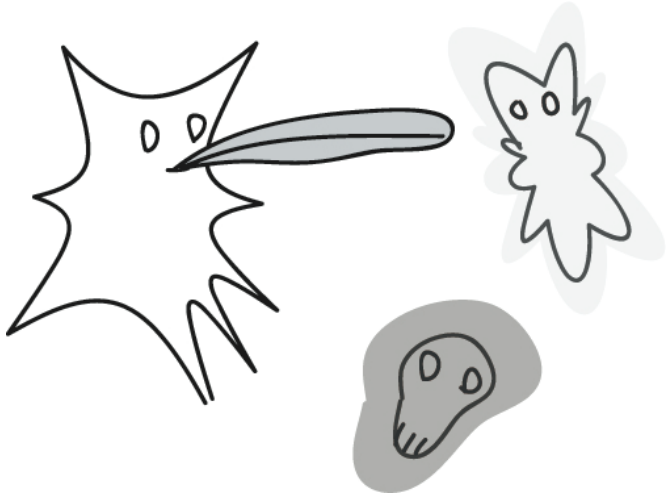
目的：リスクを評価し、リスクのバランスをとること
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：10分
交流するグループ：30人が望ましいが、もっと多くてもなんとかできる

解説

授業の前に、扱うテーマについての正しい知識、誤った知識を15個くらい準備しておく。例えば、HIVの感染を扱うときには「コンドームなしでセックスする」「HIV／AIDS患者とコップを共有する」といったことをカードに書いておく。まず、このゲームの目的はリスクについて知り、リスクのバランスをとれるようになることだと説明する。そして、地面に線を引き、この線がリスクの高低を示す「リスクライン」だと説明する。HIVの場合には、一方の端が「HIVに感染するリスクはない」になり、もう一方の端は「HIVに感染するリスクが高い」になる。

読みたい人を募集し、カードを１枚渡して例を読み上げてもらう。そして、そのカードをリスクライン上の適切な場所に置くように指示する。カードが置かれたら、なぜその位置に置いたのかを尋ねよう。その説明を聞いた後に他の人はその判断に賛成なのか、反対なのかを確認しておこう。だいたいの意見が出た頃を見計らって、リスクは本当はどれくらいで、なぜそれくらいのリスクになるのかを説明する。賛成できない人がいれば、クエスチョンマークカードを疑わしいカードの隣に置くようにと言っておこう。すべてのカードがリスクラインにおかれるまで、このゲームを続ける。クエスチョンマークのついたカード、間違った場所に置かれているカードに注意しておこう。

ゲームが終わったら、リスクゲームによって明らかになったことについて議論しよう。例えば、次のようなことを尋ねてみるといいだろう。低リスクだと思っていたのに、実際にはリスクが高い例はあったか。賛成されなかった例はあったか。人々の態度や行動に影響を与えている誤った情報はあったか。完成したリスクラインからどんなことが分かるだろうか。リスクを下げる行動とはどのようなものか。



教師の手引き

このゲームでは、カードをリスクラインに置くことで、ある行動のリスクについて知ることができる。環境、健康といった様々なリスクを扱うことができ、将来どこかで必ず出会う危険な行為への準備をすることができるのだ。専門的な知識を持たない人たちに危険な行為による不幸な結果を避ける方法を伝えたり、悲惨な環境、劣悪な職場、遺伝病といった状況にある人たちにリスクを知ってもらうことにも役立てることができる。

問題の当事者とゲームをするときには、ゲームの途中で過去の危険な行為に気づいて、不安を煽ってしまうかもしれないので注意が必要だ。質疑の時間を充分にとって、過去のリスクに怯えている人を支えてあげよう。ゲーム中、誤った場所にカードを置いたとしても、まずはその判断について説明してもらうようにしたほうがいい。しかし、正しい情報を伝えることも非常に重要なことなので、ショックを与えてしまう可能性に十分配慮しながら正確な情報を提示するようにしよう。

リスクゲームで使うことのできる例

Q１）HIV／AIDSの感染リスクについての例。ナイフやフォークを共有すること、キスすること、汗、唾液、セックスパートナーに誠実であること、輸

血、コンドームなしのセックス、母子感染、涙、ハンカチを共有すること、同じ服を使うこと[32]。

Ｑ２）心臓発作のリスクの例。大量の砂糖を食べること、大量の塩を食べること、便秘、遺伝的な病気、高速のドライブ、大気汚染、騒音、誰がどういう病気になっているのかという家系図、ウィルス。

[32] 日本におけるHIV／AIDS予防では感染を○×で判断することが多く、リスク順位をつけることは基本的になされていない。主に、感染不安を助長しないためである。また、リスク行為といっても個別的な事情は様々なので一律にグループ分けができないという理由もある。

ゲーム33：スティグママップ［Mapping stigma］

目的：注意力の向上、差別についての考察
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：60分
交流するグループ：２～３人でフィールドワークを行う

解説

このゲームは、学校の中または外で行うフィールドワークである。性別や身体的特徴がうまく混ざるように、生徒たちを２～３人のグループに分ける。まず初めに「スティグマとは何か」について、クラス全体で議論する。「スティグマとは特定の個人やグループを異質なものとして際立たせる生来の特質である」と言うこともできるだろう。スティグマを付与された特定の個人やグループは、ある生来の性質を持っているという理由だけで、一方的に押し付けられるように、ネガティブな視点から見られてしまう。スティグマは差別の誘因となりうる。それゆえ、このゲームではスティグマだけではなく差別も、どこから生じるのかを考えることができるだろう。どのようなタイプのスティグマを考察するのかを議論してみよう。例えば、社会的な性差であるジェンダー、体の大きさ、肌の色、HIVに感染していること、などに関連するスティグマがあるだろう。

生徒たちは学校の中または外や、教師に指定された区域を２～３人で歩き回り、スティグマが明らかに存在する場所、あるいは差別が生じている場所を探す。フィールドワークによって、スティグマや差別が生じている場所が書かれている地図を見て、小グループでどのような条件でそれらが生じるのかを議論すれば、生徒たちはスティグマがどこから生じるのかを考えることができるだろう。議論の後にもう一度、２～３人でスティグマが生じる場所を歩き回り、そこにいる人たちから自分たちへ向けられる反応や、普通ではない視線が向けられている人に対する反応を観察するようにしてみよう。そうすることで生徒たちは、周囲の人たちの自分たちに対する接し方と、普通ではない視線を向けられている人たちに対する接し方を比較することができるだろう。教室に戻ってきた後に、それぞれのチームにフィールドワークの成果を詳

述させ、クラスで発表をさせてみよう。他のグループの発表を聞くことで、生徒たちの考えを比較させることができるだろう。

教師の手引き

「スティグママップ」は、ある特定の地域で人々が直面するスティグマに関わる問題について考え、議論するゲームである。スティグマが生まれる様々な背景やその理由について考えるために便利だ。異なった背景を比べることによって生徒たちは、ある人々に対して向けられるスティグマの影響を探究することができるだろう。このゲームの成果を用いることによって、スティグマを減少させる戦略について考えることができるだろう。教師は、様々な場所に存在するスティグマの原因、スティグマが与える影響、スティグマを減少させる戦略を生徒たちに問いかけることで、このゲームについてより考えさせることができる。差別とスティグマが重要な社会問題であることを意識させることで、生徒たちが意欲的にこのゲームの準備ができるようにしておこう。

例

Ｑ１）あなたは自分の遺伝子情報を知りたいと思うだろうか。

Ｑ２）あなたの国では、遺伝子検査を受けることができるだろうか。もしできるのなら、どの病気で検査をすることができるのか。あなたの国で検査可能な遺伝的な病気は、スティグマと結びつけられていないだろうか。

Ｑ３）人間の性格のうちの（a）どの部分が遺伝子情報によって決定されていて、（b）どの部分が後天的な環境によって決定されているのかを考えてみよう。あなたたちはこの２つをどのようにして区別しているのだろうか。

Ｑ４）車椅子に座ると、どんな感じがするだろうか。周りの人たちがあなたをどのように見ているのかを観察してみよう。
Ｑ５）遺伝子工学の研究所が、自分の住んでいる地域にあるか探してみよう。どのような環境で彼らは研究しているのだろうか、そしてなぜその場所に研究所があるのだろうか。

ゲーム34：ソーシャルネットワークマップ［Mapping social networks］

目的：社会の見取り図を作る、人と人との関係を理解する
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：30分
交流するグループ：３～５人くらい、少人数のグループワーク

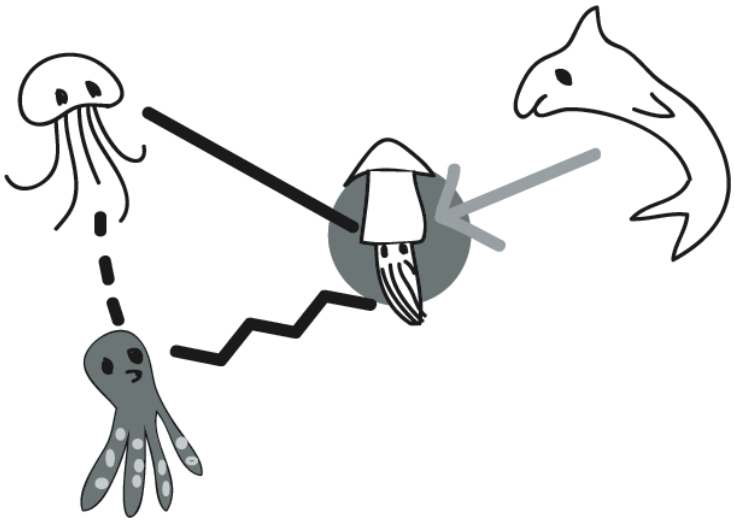
解説

ひとりで、あるいは小グループで、社会の中での人と人とのつながりを地図のように描いてもらう。それぞれのグループが、他の人や他のグループが扱っている人たちとは異なる人々のソーシャルネットワークマップを作るようにする。まず、グループごとに、どの人物を中心にしてマップを作るのかを決めて、マップを作る関係に制限を設けるかを話し合っておく必要がある。例えば、マップの中心に描かれる人物の相関関係に「人間だけを含める」あるいは「生態系や環境も含める」「感覚を持つ生物を含める」といった制限を作る。さて次に、グループでマップの中心の人物と重要な関係を持っている人物（あるいは項目）をマップに書くことになる。関係を示すのに、線や矢印を使う。様々な色の線や様々な形の線を使って、「援助」関係、友人関係、仕事上の関係、生態系の上での関係などといった様々な種類の関係が分かるようにしよう。中心の人物や物と周りの人々との距離によって、例えば中心の人物に近ければ近いほど、重要な関係であるといったように、重要さの度合いが示されるようにすることもできる。最後に、ソーシャルネットワークマップに何が表わされているかについて話し合い、クラス全体で小グループごとに作られた様々なマップを比べさせてみよう。

教師の手引き

ソーシャルネットワークマップは、中心に書かれる物や、普通は人物（または家族やピアグループなど）にとって重要な関係を示す見取り図である。ソーシャルネットワークマップは、あるコミュニティ内の相関関係を探り、コミュニティ内での様々な関係のどこが重要なのかを理解するのに役立つ。例えば、この関係が提供しているのは、現実的な援助なのか、精神的な支えなの

か、あるいは情報なのかなどを知ることができる。マップによって、コミュニティ内で人々がどのようにコミュニケーションしているか、どのような情報が共有されるのか（あるいは、共有されていないのか）を理解することができる。また、どのように様々な人々（あるいはグループ）が意思決定に関わっているかを調べることもできる。様々な関係に存在する利益やリスクを探求することもできる。ほとんど関係を持たない人物はコミュニティにいるのかといったことを考えることで、生徒たちはコミュニティ内での分裂や疎外を理解することになるだろう。



例

Ｑ１）あなたが医師を訪ねるとき、治療を自分自身で決めるだろうか。あるいは、他の家族や医師との話し合いの上で決めるだろうか。あなたの治療の決定に影響する人物は他にいるだろうか。

Ｑ２）医療専門家による患者への真実の告知を認める合意は存在するべきなのだろうか。真実の告知の世界標準（全ての国々に適用できるような）はあるのか。誰がこの世界標準を決めるべきだろうか。誰がその世界標準を管理することができるのか。どのようなソーシャルネットワークがその世界標準の適用に含まれるのか。

ゲーム35：健康遍歴［Health Journey］

目的：ある期間に起こった出来事の分析
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：30分
交流するグループ：１～２人

解説

　このゲームは、個々人か、ペアーで行うのが最もやりやすい。まず、このゲームの目的は健康について考えることだと説明する。そして、自分自身か、病気にかかった誰かの、ある特定の時期の健康状態を思い浮かべてもらう。例えば「ある人物の先月の健康状態」「遺伝病検査で陽性と診断されたときの私の健康状態」といった時期を選んでもらう。そして、その期間の健康状態の遍歴を線で描くように指示する。健康状態が良くなれば線は上昇し、状態が悪くなれば線は下降する。何が状態を良くしたり、悪くしたりしているのかといった原因も書き込んでもらう。その後、その人物が経験した可能性のある健康問題について話し合ってみよう。身体的な問題、精神的な問題、社会的な問題などがあり、クオリティ・オブ・ライフ QOL について話すことができるだろう。この辺りで何を書き込んだのかを他の人たちと共有しておくといいだろう。

　人々の望みと実際の治療との間のズレに注意を喚起しておこう。生徒たちが描いた健康遍歴の線を参考にしながら、何がその人物の助けになっているか、何が助けにならなかったか、どうすれば健康状態がもっと簡単に良くなったのかを考えてもらう。うまくいけば、人々が直面する健康問題を要約することができるようになるだろう。このゲームの後に、ゲーム29の問題の木を行うと効果的だろう。

教師の手引き

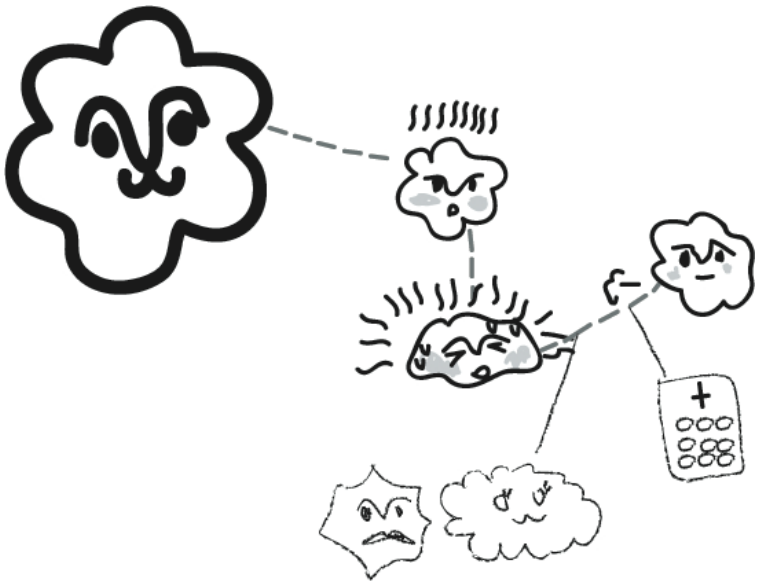
　このゲームでは、ある期間に生じた、ある人物の健康についての物語を考えることになる。その人物の健康状態の「上昇」と「下降」を書き、どんな治療が必要か、治療が欠けているのはどこなのか、どこに行けば治療を受ける

ことができるのかを明らかにすることができる。身体や精神の健康についての難しい問題、どのように QOL を測るのかという問題について話し合うこともできる。病気についての知識、病気を抱える人たちが直面する問題、未来の世界規模の流行病による問題、必要とされている治療とサポート、治療とサポートを阻害する要因や、それを克服する方法を知ることもできるだろう。

自分の健康状態を言いたくない人がいるときには、よく知っている親しい人の健康状態や、聴いたことのある健康状態から創作してもらうようにしよう。「近代」医学と同じように、例えば、伝統的な医療、友人からの心理的、社会的なサポートといった、日常的な治療やサポートについても議論しよう。若い男性、若い女性、子供といった人々の健康状態を描くようにすれば、健康状態の差異や、様々な人が直面する治療問題を調べることができるだろう。

例

Q１）病気の進行段階のマップを作ってみよう。そのマップには、次のようなコメントをつける。名前、診療所、病院、カウンセリング記録、よく話す友人、テスト結果、失業、金銭的な問題、死、回復。他の人との関係が健康状態にどのように影響しているのか、線の上のどのポイントに影響しているのかを書き込んでもいいだろう。



ゲーム36：交渉カード［Negotiation cards］

目的：価値の明確化、推論の明確化
クラスの大きさ：最大50人まで
必要な時間：20分
交流するグループ：理想的には10〜15人の小グループ

解説

20枚の大きなゲームカードをつくる。まず10人の「典型的な」コミュニティのメンバーのリストを作る。そして、その「典型的な」人物を２枚ずつカードに描いていく。どのような人かが分かるように（たとえば、彼らのジェンダーや年齢、病気の状態、職業、社会的地位、出身地などを）絵や記号を使って表わしておこう。「典型的な」人々が10人ずつ含まれるようにカードを２つの山に分ける。それぞれが違う順序になるようにカードを混ぜる。２つの山を並べて、何が描いてあるか分からないよう裏にして置いておく。教師はそれぞれの山の１番上のカードを表にして、生徒たちに「典型的な」メンバーを見せる。生徒たちにこの２人のいる状況を想像するよう指示する。生徒たちに、どちらのコミュニティメンバーが、より権力をもっているか、また、その理由を考えるよう促す。その状況でより弱い人が自らを守るために必要であろう、医師に相談する、公的な契約を結ぶ、友だちになる、性的関係を結ぶなどといった、スキルや戦略を明確にするよう指示する。そして、より強い権力を持つ人物についても同じように、スキルや戦略を考えさせる。

１つの事例についての議論が終わったら、カードを山の下に戻す。そして、新しいカードをめくり、先ほどと同じことを繰り返す。すべてのカードについて議論するまで繰り返してみよう。すべてのカードが終わったら、この交渉ゲームが示していることについて議論するよう促してみよう。たとえば、どのような状況においてどのような人が権力を持ちがちであるか。　その理由は何か。　弱い人にとってどのようなスキルや戦略がもっとも重要であるか。　そのスキルや戦略を高めていくためにできることは何か。

教師の手引き

このワークでは、さまざまな出会いや状況の中で必要となるスキルや戦略のタイプを明確にするために（「典型的な」人々が描かれた）カードを使う。交渉ゲームを行うことは、さまざまな職業にまつわる権力やさまざまな状況下での権力を調べるのに役に立つ。それぞれの状況の中で人々が必要としているスキルや戦略のタイプ、また、人々がすでにもっているスキルや戦略のタイプを明確にしてみよう。そうすることで、どのようなスキルや戦略を高めていく必要があるのか、どのようにすればそれができるのかを考えることができるだろう。もしカードに示された２人の人物がいる状況がどうしても想像できない場合は、その内の１つを山の下に戻し、新しいカードを代わりにめくる。このワークは、人々がしばしば認めようとしない状況、あるいは、無視する状況について議論するための格好の機会を提供する。たとえば、大人と子どもとの間のセックスや同性同士でのセックスなどである。もしこのようなことが起きたときは、それらの人々を一方的に評価するのではなく、その状況のリアリティに生徒の目を向けさせるようにしよう。

例

Ｑ１）カードは、さまざまな年齢やジェンダー、職業の組み合わせを含んでいる。講義や年間の授業計画のトピックに関係した状況を考えてみよう。

ゲーム37：頭か心か［Head or heart］

目的：価値の明確化、理由の明確化
クラスの大きさ：50人から最大で100人
必要な時間：10分
交流するグループ：30人が理想的だがもっと大きいグループでもなんとかなるだろう

解説

具体的な事例を示し、４つの異なる選択肢を答えとして黒板などに書く。参加者全員に選択肢の答えのうちのひとつを選ばせて、決定した答えに従ってグループになって立つように伝える。その後何人か有志を各グループから選び、どうしてその立場を選んだのかを説明してもらう。次に、意思を決定するのに頭と心のどちらを使ったかを尋ね、頭を使った（理性的な理由による）のなら頭に左手を置き、そして心を使った（感情的な理由による）のなら右手を心臓にあててもらうようにする。どちらも使ったという人もいるだろう。その時には、左手は頭、右手は心臓、両方にあてる。

その後、理性的なもの、感情的なもの、直感的なものという３つの頂点を持つ三角形を床に描き、意思決定のやり方にふさわしい場所に歩いて行くように指示する。これによって、我々の意思決定の方法を議論することができる。異なる事例についても、話し合ってみよう。しばしば、人々は上記３つの様式を組み合わせて意思決定を行うのである。

教師の手引き

このゲームは、生徒たちが道徳的なジレンマに対して行う決定を、様々な倫理学上の理論に関連付ける助けになる。我々は皆、意思決定の際に様々な様式を組み合わせて使っているが、倫理学の理論には感情なしに理性だけを強調するものや、人と人との関係を強調するものもある。

例

Ｑ１）治療が全く不可能である場合に、遺伝子検査を実施すべきだろうか。可能な選択肢を考えてみよう。以下は、選択肢の例である。

a. あらゆる遺伝子検査は有益な情報もたらすので、遺伝子情報を知るべきだ。

b. 遺伝子検査の結果は患者に告げられるべきではないが、研究にのみ用いてよい。

c. 遺伝子検査の結果を健康保険の会社と共有すべきだ。

d. 病気を避ける処置が存在するときにだけ、遺伝子検査の結果を患者に告げるべきである。

Ｑ２）遺伝子検査を子供に行うべきだろうか。それはなぜだろうか。可能な選択肢を考えてみよう。以下は、選択肢の例である。

a. 遺伝子検査を５歳になったら行うべきだが、本人にはそのことは告げない。

b. 10歳になったら遺伝子検査を受けることができ、どんな結果も告げられる。

c. 11歳になったら遺伝子検査を受けることができ、治療に役立つ結果だけが知らされる。

d. 大人になり、全結果の告知に耐えることができる、18歳になってから遺伝子検査を受けるべきである。

［人生のどの段階で遺伝子検査は実行されるべきだろうか。子どものころの治療やダイエット、そして生活習慣が健康に影響するかどうかを想像してみよう］。

ゲーム38：未来の輪［Future's wheels］

目的：未来を計画する
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：20分
交流するグループ：小グループ

解説

まずこのゲームでは、１枚の紙に、中心の出来事から円（あるいは輪）を放射状に描くことになると説明する。中心の出来事を決定し、その出来事の帰結を考えて、それを新しい円の中に書く。そしてまた、その新しい状況の帰結を考え、さらに新しい円を外側に書き、その円の中に帰結を書き込む。中心の出来事から未来がどのように展開するかを見るために紙いっぱいに放射状の円（あるいは輪）が完成するまでくり返し同じことを行う。このゲームは、様々な問題（や状況）の、不明確な原因や帰結を考えるのに有効である。このゲームを小グループで行う場合には、すべての可能な帰結、ありうる帰結についてコンセンサスを形成するのに有効だろう。また、様々な問題（や状況）の原因、影響について、作文や小論文を構想するのにも役立つだろう。

議論すべき中心的な問題は、特定できる原因をもっているはずであり、その原因が最終的に結果を生み出すことになる。生徒たちは後で、それぞれのグループ、あるいはクラスで、より根本的な原因についてブレインストーミングを行い、最も重要な問題へと辿りつくために、さらなる原因を探求し続けたほうがいい。同じようにして、中心的な問題から生じる様々な影響を分類していくといいだろう。また、影響と原因との関係を示すための矢印も書くべきだろう。この課題が終わったら、クラス全体で「未来の輪」について議論する時間をとってみよう。何を学んだのかを生徒たちに質問して、このゲームを要約する時間を作ろう。

教師の手引き

未来の輪は、危険な行動の帰結について考えるのに役立つ。また、危険な行動だと一般に思われている問題の本当の意味が示されることにもなる。基本的に、問題についての輪が行きつく未来の帰結は、あまり良くない状況、望ましくない状況へと展開することになる。同じように、主題となっている問題の原因の輪は、まさにその問題へと展開するだろう。このゲームは、特定の行動の原因や結果の視覚的な表現であり、生徒たちが未来を見えるようにする助けになるだろう。

未来の輪の利点は、グループでの議論であれ、クラスでの議論であれ、全員が参加できることにある。このゲームは手早く進行され、そして概ね学習者の注意を維持することができる。未来の輪には強力な視覚的インパクトがあり、問題の複雑な性質を明確な像で提示して、重要な概念の理解を促進することができる。ゲームの前に、ゲームで扱われる主題について、いくらかの知識を得ているほうがいいだろう。

例

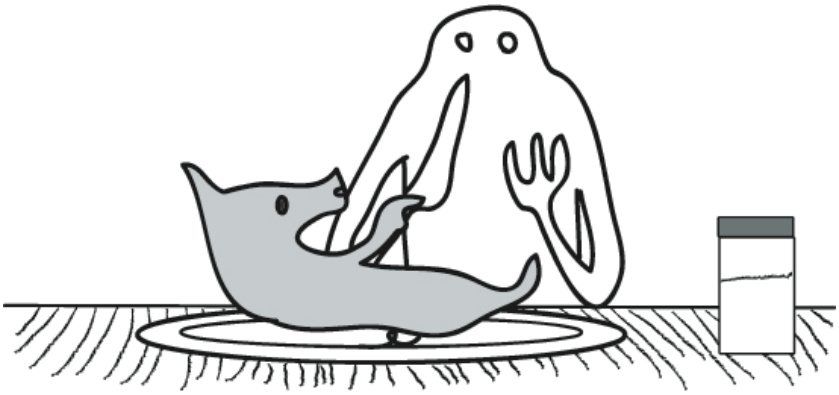
以下のトピックについて、未来の輪を描いてみよう。

Ｑ１）15歳の少年によるドラッグやアルコールの濫用。

Ｑ２）低地で森林伐採された沿岸地域へのサイクロンによるダメージ。

ゲーム39：悪魔のささやき［Devil's advocate］

目的：価値の明確化、他の人の意見を聴く、道徳的確信を強める
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：10分
交流するグループ：ペアー



解説

「悪魔のささやき」は友達をできる限り強く説得して、誘惑に陥れるために演技をするロールプレイの一種である。誘惑される人は、悪魔の誘惑のすべてに返答して、彼／彼女がその誘惑になぜ屈したくないのかという理由を挙げ続けなければならない。日々の生活で出会う誘惑（喫煙、食べ過ぎ、セックス、飲酒、盗み、考えずに木を切り倒すこと）を扱ってみよう。ペアーの内の１人が悪い友達（悪魔）を演じ、もう１人を誘惑に陥れる。何度かやってみた後に、役割を交替してみよう。ゲームが終わったら、誘惑に反対する理由をもう一度繰り返してもらい、振り返りを行おう。

教師の手引き

悪魔のささやきは、肯定する側と否定する側との両方の論証に意識的になり、クリティカルシンキングや問題解決能力を習得することができる。なぜなら、両方の立場に立つことになるからだ。また、友達からあまり良くない行動を誘われたときの対処方法を準備することができる。理由を挙げるという

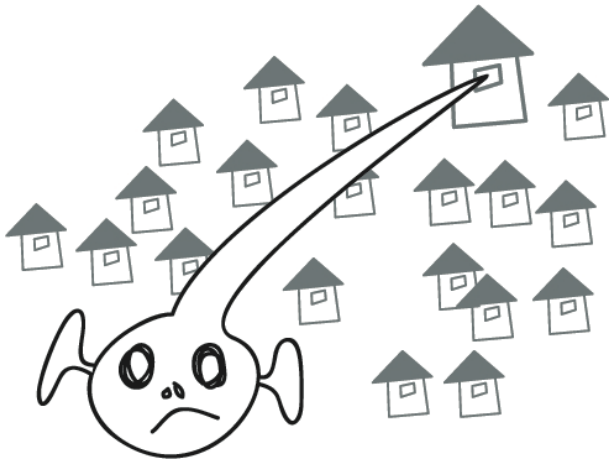
テクニックをうまく使うことができず、何人かは説得されてしまって、良くない行動に流れてしまうという危険もあるのだが……。

例

Ｑ１）ペアーになって、以下の例で「悪魔のささやき」を行ってみよう。早い結婚、ドラッグと薬物乱用、結婚する前のセックス、シートベルトなしの運転。この方法の強みと限界は何なのかを議論してみよう。

ゲーム40：フィールドワーク／研修旅行［Field Visits/Educational Visits］

目的：観察する力を鍛える
クラスの大きさ：場所の物理的制約による
必要な時間：場合による
交流するグループ：10人までの小グループ



解説

「フィールドワーク」は教室の外で行なわれる授業であり、生徒たちにじかの情報を与え、議論中の問題を実際に経験することが目的である。このワークは、例えば前の時間に議論したテーマを継続する学習の一環であり、教師は現地で生徒たちが行うことを発展的な活動として準備したほうがいいだろう。生徒たちは、教室で行っていることと日常生活をつなげて考える機会を得る。例えば、理科での蚊のライフサイクルを観察するために近くの池に連れていく、健康教育を扱っている時には病院へ連れていく、環境への取り組みの学習で道路の利用者を観察するために近くの大きな道路に連れていく、などのような。「研修旅行」は、教室で学んだことを総括するための遠出である。「フィールドワーク／研修旅行」を、あなたならどれくらい効果的に計画し、組み立てることができるかといった一般的なテーマについて議論することで、計画段階からクラス全体で参加してもらうこともできる。小グループで目的や目標をあらかじめよく議論し「フィールドワーク」を学習単元の一環として意識し、準備してみよう。ふさわしい場所や（必要ならば）現地での協力者を決めるための下見を教師が行った後に、準備を始めるほうがいいだろ

う。現地ではメモをとるためにペンや鉛筆と紙を必ず生徒たちに用意させよう。理想を言えば、ワークの評価のためのアンケートやガイドラインも準備しておき、持ってこさせるようにしよう。現地に行く前に、危険に対する予防策の基準をクラスで議論しておき、タイムスケジュールや生徒たちの活動について合意をとっておこう。現地であなたがクラスを監督する助けを、クラスのリーダーに頼んでもいいだろう。

教師の手引き

教師は現地では学生の安全を見張ることを除いては、それほど多くのことをする必要はない。むしろ、フィールドワークのアイデアやプロセスを説明するのは現地の協力者の責任だと生徒たちに伝えておこう。訪問する場所には、工業地域や病院、その他の施設も含まれる。「フィールドワーク／研修旅行」の利点は、知識や技術、そして観察する態度を（全ての感覚を使って）養えることである。また、生徒たちは教室でのアイデアを現実の世界に結びつけることができる。実践的な活動を、彼らが学んできたことと関連させて行う機会を提供することになるのである。様々な学びのスタイルを提供することは、学習をさらに効果的にする。何点か不便なこともある。まず、かなりの時間がかかり、場所や、交通手段が必要になってしまうことだ。これには、多くの工夫と組み立てが必要になる。また、幼い子どもたちを学校の外に連れていくには保護者の同意が必要になることが多い。経済的は費用もかかり、思いがけないできごとが起こるリスクもあるだろう。

例

「フィールドワーク」には多くの例があるが、ワークの目的に対する評価、雨天時などの代替案やタイムスケジュールが必要になる。「フィールドワーク」に生徒たち全員を連れていく代わりに、専門家を教室に招くこともできる。過去に映画を観に行ったのだが、それは評判が良かった。しかし、多くの国では、生徒たちの好きな時間にDVDやインターネットで動画教材を見ることが、代替手段となっている。多くのモラルゲームも出かけた先で行うことができ、新しい刺激が学習成果を支えてくれるだろう。

ゲーム41：ケーススタディ［Case Study］

目的：価値の明確化、他の人の話を聴く、理論を実践に適用する
クラスの大きさ：50人未満が望ましい
必要な時間：20〜30分
交流するグループ：小グループ

解説

このゲームは小グループで実施することが望ましい。また、ケース［出来事］として組織を扱うことも、人を扱うこともできるだろう。ゲームを始める前に、あなたたちの生活のなかで実際にあった出来事を用意しておく。それには、いくつかの方法がある。ひとつには、口頭でこれまでの自分のライフヒストリーを要約するというやり方がある。また、あなたの身の回りで実際にあった出来事を文章にするやり方もある。ゲームを始める前に生徒たちに、その出来事についた書かれたプリントを配布する理由を説明しておこう。その後で生徒たちに、配られたプリントを読み上げるように指示する。複数の出来事が書かれたプリントを用意できるのであれば、生徒たちをいくつかのグループに分け、それぞれのグループで別々のものを読み上げるように指示する。それができたら、生徒たちにその出来事について話し合うように促す。例えば、以下のようなことを話し合ってみるのもいいだろう。「この出来事が起こった状況について、あなたは何を感じただろうか？」「この出来事の中で問題となっていることがあるとすれば、それは何だろうか？」「この状況を改善するには何が必要か？」「この問題が起こった原因とは何だろうか？」「この問題は、あなたたちの身の回りで起こっていることとどのような関係があるだろうか？」「あなたたちはこれと同じ状況におかれたら、どのように振る舞うだろうか？」「この問題を解決するには、何をすればいいだろうか？」「どんなサポートをすれば、この状況を改善することができるだろうか？」

教師の手引き

このゲームは、実際に起こった出来事、特に現実に生きている人たちの身の回りで起こった出来事を扱う。ときにはゲームで取り上げる出来事に登場する人物が、生徒たちの前で自分自身について語ることもあるだろう。このゲームでは、どのようなものが実際に自分たちの生活、コミュニティ、または組織に影響を与えるかを説明することから、ディスカッションを始めることができる。生徒たちは、他者の経験を手がかりに、じっくりとディスカッションをすることができるはずだ。このゲームは生徒たちに、自分自身を取り巻いている状況についてじっくり考え、それについて話し合う機会が与えられる。授業をする前に、ゲームで取り上げたいと思っている人から、あらかじめ許可を得るようにしておこう。生徒たちと一緒にその出来事をどのように考えたいのかを伝え、その人から同意を得なければならないのである。ゲームで取り上げる出来事に登場する人物が、彼／彼女自身について語ることもあるだろう。生徒たちの前で、登場人物が自分自身について語るときには、その後の話し合いの中で起こりうる事態を、あらかじめ予測しておくことも大切である。例えば、授業で扱う事例を提供した人が話しにくいと感じたり、取り乱したりしてしまうような発言を生徒たちがするかもしれない。もしかしたら、個人的経験をクラスのみんなで共有するこのゲームを、生徒たちは「発見があった」「よかった」と思うかもしれない。しかし、提供者が話しにくいと思う事柄について議論をするようにプレッシャーをかけてはいけない。取り上げる事例には、生徒たちの個人的経験が含まれていないようにすることも大切だ。そのための方法として、このゲームが抱えているメリットと、デメリットについて説明をしておこう。このゲームを用いるメリットは、現実に起こったことをについて話し合うということである。生徒たちは、実際に自分の身の周りで起こったとしたら苦しんだかもしれない、人生に根差した切実な問題について考えることもあるだろう。グループで話し合うことによって、自分たちの周りでそのような問題が起こったとき、いったい何をするべきなのかをじっくりと考えることができるだろう。このゲームは、クリティカルシンキングの技法、問題解決能力、意志決定能力を伸ばすことができる。また、このゲームには、時間がかかりすぎ、実際に起こった出来事からディス

カッションを展開させていくために工夫が必要であるという問題がある。というのも、提供された問題には、決定的な解決策がないことがしばしばあるからだ。進行役は、上手にディスカッションをさせる技法を身につけなければならない。

例

Ｑ１）テーマを選び、それについて話し合ってみよう[33]。

33　事例は、以下のＵＲＬを参照。http://www.unescobkk.org/fileadmin/user_upload/shs/Resources/ICcase.pdf

ゲーム42：望ましい変化［Desired Change Diagram］

目的：価値の明確化、他の人の話を聞く、優先順位をつける
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：10分
交流するグループ：３～８人の小グループ

解説

まず、クラスを小グループに分けよう。「どのような変化を望むのか」について人々は異なった考えを持つので、異なった観点がよく表現されるようにするのがよいだろう。「学校教育が終わるまで」といったように、たとえば、これから議論する対象になる期間を決める。学生たちに、その期間の最後には起こっていてほしいと思う重要な変化を、絵で書かせる。そして、その絵によって何が表現されているかを議論しよう。変化させたいことについて確認して、プロジェクトの目標が何であるべきかについて意見を一致させよう。二、三週間後くらいに同じ絵をみながら、一定の期間が経ってこれらの変化のうちどれが生じ始めているのかを、もういちど議論し、評価してみよう。人によっては、将来を、月や年によってではなく、季節やお祭りといった関連する出来事によって測定するかもしれない。どのような方法で望む変化を生じさせるかという議論を始めるのに、解決策を並べた表を使うこともできる。学生たちは、計画に関係ないにもかかわらず望まれている変化があることに気づく。このことは、ある人物の計画と目標に、どれほど他人の優先事項が関係しているかを示すのに役立つ。

教師の手引き

「望ましい変化」は、将来に起こっていてほしいと願う変化を表現する絵である。「望ましい変化」を引き起こすための解決策を載せた表は、さまざまな人たちの未来の変化に対する希望を理解するのに役立つ。人々が様々な考えを持ち、活動や計画に様々な期待を持っていることを学生たちは理解するようになる。未来の変化を評価したくなった時、状況を整理するための基準として用いるために、解決策の表を学生に持たせておいてもいいだろう。この表

は将来、望む変化が起きたかどうかを確認する役に立つかもしれない。また、計画の目的や活動を担う人たちの自発性といったものが、他の人たちの優先事項と、どうしたらうまく適合するかを考えるのに役立つだろう。
計画に関係する変化に焦点を合わせるために、授業を始める前に学生たちと計画の目的について話し合っておこう。そうすれば、導入により多くの時間をかけることができるだろう。

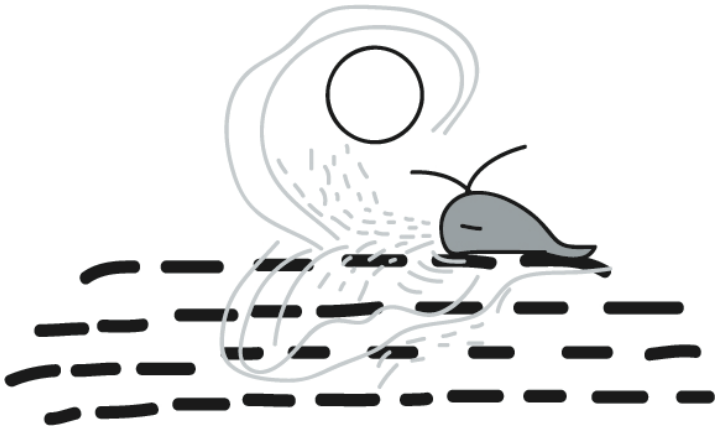
例
Ｑ１）遺伝子組み換え食品は、世界から飢餓や栄養不良をなくすための適切な方法だと思うだろうか。世界人口の絶えざる増加の中で、それ以外にどのようにして飢餓や栄養不良をなくすことができるのだろう。この問題について、いったい何ができるのか。どんな取り組みができるか、計画の表を作ってみよう。

Ｑ２）大気汚染に関して、どのような倫理的問題があるだろうか。日常生活の中で、石油がどのような利点と欠点を持つか書き出してみよう。どのくらいの数の家庭、施設、工場が太陽熱温水器を設置したのかデータを集めてみよう。エネルギーを保全する方法、手段のリストを作成してみよう。どんな取り組みができるか、計画の表を作ってみよう。

Ｑ３）自然資源を保全する方法を考えて下さい。水を保全する方法、エネルギーを保全する方法、土壌を守る方法、持続可能な農業を促進する方法を考えて、どんな取り組みができるか、計画の表を作ってみよう。

ゲーム43：歌を作ろう［Make a song or advertising jingle］

目的：創造性を伸ばす、音楽を聴く
クラスの大きさ：50人まで
必要な時間：60分以上
交流するグループ：２～４人の小グループ



解説

可能なら、生徒に定められたテーマに沿った曲を作ってくるよう指示しておく［できなさそうならば有名な曲を教師が選んでおくようにする］。ただし、生徒がテーマを選択できるようにする。生徒や地域の状況にあわせて曲を選ぶとよいだろう。たとえば、伝統的な音楽やバンドやオーケストラによる曲など。［完成した曲を生徒たちが持ってきたなら］一緒に曲を聞いて、次のようなことを尋ねてみよう。「この曲の本質は何だろうか」「その本質は十分に伝わっているだろうか」「誰に向けての曲だろう」「この曲のメッセージは何だろう」「そのメッセージは、文化的に適切なものだろうか」「そのメッセージは、身近な問題を理解する上で役に立つだろうか」「その曲のメッセージは、若者に対してどのような影響を与えることになるだろうか」。これらのことについて話し合った後にもう一度、生徒たちに自分で曲（や詩）を作るよう指示しよう。

教師の手引き

最近では、作曲に利用できる音楽のソフトウェアがたくさんある。曲やジングル[プロモーションや広告のための曲]を思いつくためには創造性が必要とされるが、近頃の多くの学校では、生徒たちはその教育課程の中で作曲を行うことになる。生徒はみな、何らかの音楽を聴いているもので、それを授業やビデオ等さまざまな仕方で手に入れることができる。曲やジングルはありふれたメッセージを含んでおり、そのメッセージを使って教師は生徒たちと、そのメッセージの本質を明確にし、その適切性を判断する議論を行うことができる。曲やジングルを授業で用いれば、生徒たちの心に触れるとてもよい手段であると分かるだろう。生徒の好きなジャンルの音楽であるなら、楽しみながら知識やスキルや姿勢を身につけることができる。曲に含まれるメッセージについて、授業の後も仲間同士で議論はつづくだろう。そのため、より多くの生徒たちがこの授業にかかわることができるのである。

例

Ｑ１）何かポピュラーソングを聴いて、上の各問いに答えてみよう。

Ｑ２）社会の中の倫理的問題を１つとりあげ、その倫理的ジレンマに直面した人の運命を描いた曲を作ってみよう。

オンラインリファレンス

生徒、教師がゲームの準備をするのに役立つ、生命倫理教育の素材はたくさんある。また、生徒のゲームへの参加を促すのに役立つ一般書もある。生命倫理教育についての国際ネットワーク（The International Bioethics Education Network）が、2004年に発足した。研究を政策へと結びつけることを目指したこの組織の発足は、様々な人の努力が礎になっている。ネットワークに参加している人物名、その人が教師なのか生徒なのかを示したリストもある。たくさんの国の人たちがこの資料を閲覧し、プロジェクトに貢献してきた。

http://www.unescobkk.org/index.php?id=2508
http://eubios.info/betext.htm
http://groups.yahoo.com/group/Bioethicseducation/
http://groups.yahoo.com/group/Bioethics_for_students/

誰でもアクセスできる、多言語の教材集が増えている。2006年のユネスコ・バンコク生命倫理教育プロジェクトで作成された、メイサー DRJ. 編「文化を越えた生命倫理への招待（A Cross-Cultural Introduction to Bioethics）」（Eubios Ethics Institute）の教材を以下から参照できる。

http://www.unescobkk.org/index.php?id=multilingual_material
http://eubios.info/ccib.htm

生命倫理、バイオテクノロジーのニュースを以下から参照できる。

http://eubios.info/NBB.htm
http://www.unesco.org/ethics
http://www.unescobkk.org/index.php?id=1313 ［Not Found］

指導のためのガイド、リファレンス、リンクは以下の通り。

http://eubios.info/BetCD/BetbkTR.doc
http://www.unesco.org/shs/ethics/geobs

貴重な生命倫理学の情報が掲載されているウェブサイトもあるが、誰でもアクセス可能なサイトばかりではない。例えば、以下を参照。

英ブリストル大学教育学研究科、生命倫理教育プロジェクト（BEEP）
http://www.beep.ac.uk/content/index.php

オンライン生命倫理教育センター、イエズス会遠隔教育ネットワーク
http://www.ajcunet.edu/distanceeducation.aspx?bid=543

フィロソファーズマガジン（TPM）のオンラインゲーム
www.philosophersnet.com/games/

ワークショップ、会議で使うことのできる、グループを元気づける１００種類のゲーム（国際HIV／AIDS連盟）
http://www.aidsalliance.org/graphics/secretariat/publications/ene0502_Energiser_guide_eng.pdf ［Not Found］

インフォームド・コンセントの事例集
http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/informed.pdf

精神医学における倫理教育の事例集
http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/psy.pdf

再生医療についてのコメント付き事例集
http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/ReproductiveHealth.pdf

障害を持つ人たちの精神医学における倫理と権利
http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/psychethicsperlin.pdf

教室におけるコミュニケーション、医療専門学校の倫理教育における感情や非言語的コミュニケーションについて
http://medlaw.haifa.ac.il/keidar1.pdf

参考文献

Auvinen, J. et al. 2004. The development of moral judgment during nursing education in Finland, Nurse Education Today Vol. 24, pp. 538-46.

Beauchamp, T.L. and Childress, J.F. 1994. Principles of Biomedical Ethics. Fourth Edition. New York: Oxford University Press.

Cohen R, Singer PA, Rothman AI, and Robb A. (1991) Assessing competency to address ethical issues in medicine. Academic Medicine Vol. 66, pp. 14-5.

Conner, L. 2004. Assessing learning about social and ethical issues in a biology class. School Science Review, Vol. 86, No.315, 45-51.

Crain, W.C. 1985. Theories of Development. New York: Prentice-Hall.

Doyal L, Hurwitz B, and Yudkin J.S. 1987. Teaching medical ethics symposium: Medical ethics and the clinical curriculum: a case study. Journal of Medical Ethics, Vol. 13, pp. 144-149.

Gilligan, Carol. 1993. In A Different Voice: Psychological Theory and Women's Development. Cambridge, MA.: Harvard University Press..（キャロル・ギリガン『もうひとつの声—男女の道徳観のちがいと女性のアイデンティティ』、岩男寿美子訳、川島書店、1986年）。

Hebert P, Meslin EM, Dunn EV, Byrne N, and Reid SR. 1990. Evaluating ethical sensitivity in medical students: using vignettes as an instrument. Journal of Medical Ethics Vol. 16, pp. 141-145.

Kohlberg, L. 1969. Stage and sequence: the cognitive-developmental approach to socialization. Chicago: Rand-McNally.

（ローレンス・コールバーグ『道徳性の形成　認知発達的アプローチ』、永野重史監訳、新曜社、1987年）。

Macer, Darryl R.J. 1998. Bioethics is Love of Life: An Alternative Textbook. Christchurch, N.Z.: Eubios Ethics Institute.

Macer, DRJ. 2002a. The next challenge is to map the human mind, Nature Vol. 420, pp. 121.

Macer, D.R.J., chief editor, 2002b. UNESCO, IUBS, Eubios Living Bioethics Dictionary. Christchurch, N.Z.: Eubios Ethics Institute. Online since 2002: http://www.eubios.info/biodict.htm

Macer, D.R.J., ed., 2006. A Cross-Cultural Introduction to Bioethics Christchurch, N.Z.: Eubios Ethics Institute.

Macer, DRJ. 2008. International Approaches to Evaluation of Bioethics Education. In Macer, DRJ, ed., Asia-Pacific Perspectives on 116 Moral Games for Teaching Bioethics Bioethics Education. Bangkok: UNESCO.
Maekawa, F. and Macer, DRJ. 2005 How Japanese students reason about agricultural biotechnology. Science and Engineering Ethics, Vol. 10, No. 4 , pp. 705-716.
Miles SH, Bannick-Mohrland S, and Lurie N. 1990. Advancetreatment planning discussions with nursing home residents: pilot experience with simulated interviews. Journal of Clinical Ethics Vol. 2, pp. 108-112.
Nagaoka, S. 2008. Teaching Compassion. In Macer, DRJ, ed., Asia-Pacific Perspectives on Bioethics Education. Bangkok: UNESCO.
Ratcliffe, M. and Grace, M. 2003. Science for Citizenship: Teaching Socio-Scientific Issues. Maidenhead: Open University Press.
Self, D., Wolkinsky, F.D. and Baldwin, D.C. 1989. The effect of teaching medical ethics on medical students' moral reasoning, Academic Medicine Vol. 64, pp. 755-9.
Siegler M, Rezler A.G. And Connell K.J. 1982. Using Simulated Case Studies To Evaluate A Clinical Ethics Course for Junior Students. Journal of Medical Education Vol. 57, pp. 380-385.
Singer PA, Cohen R, Robb A, and Rothman Al. 1993. The ethics objective structured clinical examination (OSCE). Journal of General and Internal Medicine. Vol. 8, pp. 23-8.
Toulmin, S., Rieke, R. and Janik, A. 1984. An Introduction to Reasoning. Second edition. New York: Macmillan.
UNESCO. 1997. Universal Declaration on the Protection of the Human Genome and Human Rights.
UNESCO. 2005. Universal Declaration on Bioethics and Human Rights.

おわりに（中川）

この本は、Darryl R. J. Macer, Moral Games for Teaching Bioethics, The UNESCO Chair in Bioethics, 2008の全訳です（http://www.unesco-chair-bioethics.org/UI/F0101.aspx?uid=F8CC42E11B5A2B40からダウンロードすることができます）。快く翻訳を許可していただいたMacerさん、また翻訳に関わっていただいた方々にこの場を借りて感謝したいと思います。本当にありがとうございました。

たかだか１時間弱。たったそれだけの時間なのに、授業となるととてつもなく難しい。すごくうまくいったり、大失敗したりの繰り返し……。

半人前の教師になって、要素が複雑に絡む授業というものに本気で取り組むようになった。そこにいる人たちと取っ組み合いながら、テツガクという小さな可能性に望みをかけて、教壇に立ち続ける。

何人かの人たちはおもしろい授業だと言ってくれるし、何人かの人たちはくだらない授業だと言う。でも、「もっと」という気持ちが消えない。

「もっと」のひとつが、翻訳として結実した。完全な教材など、どこにも存在しない。どう使うのか、それが重要だ。ま、ぼちぼち、やりましょう。

訳者一覧

紀平知樹（兵庫医療大学）
楠本瑶子（国立障害者リハビリテーションセンター学院 言語聴覚学科1年）
高木遼（大阪大学文学部学生）
辻明典（大阪大学大学院文学研究科博士前期課程）
中川雅道（早稲田摂陵中学校講師）
村瀬智之（中央学院大学非常勤講師・東京工業高等専門学校非常勤講師）

デザイン

o:kawari monde