

実践報告 平和教育にアクティブ ラーニングを取り入れる試み  
「核軍縮はなぜ難しいのか？」  
——囚人のジレンマ心理を体験してみよう——

Practice Report for Trial to Adopt Active Learning for Peace Education ;  
why is nuclear disarmament difficult?

—Let's experience dilemma of the prisoner psychology—

小川かをり

早稲田大学教育学部非常勤講師

**【要約】** 本実践は、核軍縮という国際的な問題を自分の心の中の障壁と向かい合うことで解決の糸口を考えようとする主旨でおこなう。なぜ今日核軍縮が進まないのか？経済とか資源とか国際紛争等の様々な要因を現在起っている事例を例にとりて学ぶことは重要である。しかし今回の目的は、心理的体験から自分の中に平和への障壁を感じ取るところにある。人々の心の中の障壁を取り除こうと、戦闘地域に取材に行ったジャーナリストが人質になった時の世間の反応から、憎しみ合い、不信感等の心理的障壁を私は感じ取った。国の違い、宗教の違い、立場の違いは、心理的障壁となってコミュニケーション不足が助長する。

コミュニケーション不足が生む障壁の一つとして今回は囚人のジレンマ心理に焦点を絞って授業を組み立ててみた。つまり、相手への不信感、自国だけが損をして相手の格好の餌食になるのは悔しい。やられたらやり返せ、こちら側だけ我慢するのは悔しいし耐えられない。といった心理障壁である。お互いに核を捨てたらどちらも得をする。それが分かっているでも win・win への道を閉ざすのは、まずは心の中の障壁であろうと考えられるからである。こうした、対抗相手への不信の相乗効果が束となって国家間のこじれを生む。そうして現れたのが今の核の均衡状態なのではないだろうか？と私は捉えてみた。こうした心理のせめぎ合いが、お互いにウィンウィンの関係になることを阻み、お互いに損をしてでも目の前の相手に思い知らせてやる、といった悪循環が周り出してしまふ。このことを学生たち自身の心の中に実感させたい。

そこで、アクティブラーニングの手法で国際社会を模倣し、核を持つか持たないかを各国で選択して投票する。その選択を一回一回投票ごとに点数化して、推移を点数化していく。点数はその国の富の象徴とする。全世界で核廃絶だと全体が薄く利益を得る。少数国だけが核を持つと取っても高い点数を独り占めする。半々でも同じ。ところが一国だけ核を持つと国際社会からの制裁で大損をする、そして全部の国が核を持つと全部の国が損をする、といった点数配分システムをゲームとして作った。それでゲーム投票を計9回行った。途中いろいろな心理が発生するので自分の国（グループ）内で起った心理を記録する。そしてゲーム後に振り返りに使う。といった実践をした。

第一回目のゲームと第2回目のゲームでは様相を変えた。第一回目のゲームでは一切他国の人と話してはいけない、つまり、コミュニケーションは一切なしの状態。第二回目のゲームでは、国連を作って大使がお互いに票を預け合って交渉したり、国民が互いの国に行き来して演説を行ったりする時間を取った。

授業の推移の結論から言えば第一回第二回ともすべての国が核を放棄することなく、核を保持することを選んで終った。1-2ヶ国は最後まで核放棄をして莫大な借金を負った。学生たちの感想は人間は利己的であること、きれいごとで核廃絶と言っても、この悔しいとかし返してやるとか相手を信じきれないといった心理がある限りはそれが障壁になることを実感もって語っているものが多く見られた。この授業を評価するには、さらに、授業前と後での変化を計らねばならないが、その資料はない。ただ学園祭での企画にこのゲームが上がっていたことを後から聞いて、学生はそれなりにやる意義を感じ取ったのだろうと思っている。

**【キーワード】** 平和教育 軍縮 囚人のジレンマ心理 アクティブラーニングの活用

1、はじめに なぜアクティブラーニング なのか？

アクティブラーニングとは「教員による一方的な講義形式の教育とは異なり、学習者の能動的な学習への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学習者が能動的に学ぶことによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた総合的な学習を促す形態」だという。これが文部科学省の定めたアクティブラーニングの定義である。

文部科学省はアクティブラーニングという手法を推奨しているが、教育の現場では取り入れにくいらしくて、実践例はあまり多くない。(大学の講義の8%；河合調べ)

アクティブラーニングには2種類ある。専門知識の定着を目的としたアクティブラーニングと、課題解決を目的としたアクティブラーニングである。特に後者のアクティブラーニングとしては、グループ学習、ディベート、フィールドワーク、プレゼンテーションなどが典型例である。系統型の教育を修正し、問題解決型の学習を促進することが目的だという。しかしこれではカリキュラムがたてにくい。行きつく目標が見えにくいのである。

これに対して私は体験させたい心理を予測してどういうゲームのどういうルールの中でそれを体験させるのかを追及してみたいと思った。心理体験、自分の中に葛藤を起こし、それを体験して言語化し、観察私記録する、といったような項目はアクティブラーニングの項目にも見られない。私がアクティブラーニングを取り入れた目的は、自分の中のいろいろな気持ちに気付くといった、自分探しであるといっている。

平和は大切と口では言っているけれどもそのありがたさは失って見ないとなかなかわからない。生命の重みだってペットや近親者の死を体験して初めて学ぶであろう。どんな授業よりも実体験の重みは強い。ならば授業でも疑似体験でよいのでそういう状況を授業の中で作り上げてみようと思った。疑似国際社会で国と国との関係の中で、核兵器をすべての国が選んで保持する決定をしたのを目の当たりにすれば、軍縮の困難さと現状の危うさが見えてくるかもしれない。

そこで、今回は核廃絶をテーマに取り上げ心理実験を試みた。「平和は大切」と呪文のように

言っているが、なかなか核廃絶一つとっても実現されないのはなぜか？障壁が人間の心の中にあるとしたらどんな障壁があるのかを心理実験で学ぶ授業を組み立ててみようと思った。ゲーム形式で相互不信、報復の応報の心理、といった心理を体験させられたら、平和の障壁となっている自分の中の心理を体験させられたら、より感性を伴って平和について語れると思ったわけだ。

## 2、授業の流れ

### ①囚人のジレンマ心理体験 ゲーム

#### 囚人のジレンマ心理の説明

二人の共犯者が独房に入れられている。物的証拠がないのでどちらかの自白がカギを握っている状況だと考えてもらいたい。刑事から毎日取り調べを受けている。「さあもう相手は自白してころだな。相手は自白した方だから1年でしゃばに出られるが、お前だけ損をするぞ。自白しなかった方は反省がないと見なされて10年刑だ。あーあ、相手はお前を売ってうまいことしたな。」こういわれると、自分だけバカを見るのが怖くなって双方とも損と分かっているけども自白の道を選んでしまうというものだ。

つまり、囚人のジレンマとは、相手にしてやられて自分だけ損をする悔しさ、相手だけ良い目をさせてたまるかというリベンジの心理である。冷静に考えれば双方得をする win-win の方法があっても お互いに不信がつって、双方が不利益になる道を選んでしまう。つい目の前の敵を倒すことに取らわれてしまい、双方が不利益になってしまう。そのジレンマである。

ゲームに先立ってこの囚人のジレンマの心理については説明を行った。

Q.「実世界でこういう心理って見られるかね？」  
生徒のAn. ・「あーあれだ、せりだ！ヤフーオークション」

・「タイムセールを取り合い。結構競争心理が主になってしまって店に買わされている」  
・「山手線に乗るときに押し合いへし合いすると余計に全員が乗るのが遅くなり発車が遅れてしまう。」

・「イランとイラク

←「それを言うならばアメリカとロシア」

←「あーあー、たくさん軍備し合うことに

よってけん制し合っていてお金がかかっている！」←「だからその分北朝鮮なんか飢えている」

※注1)ゲームのやり方はパワーポイント赤青ゲーム参照

- ・チーム対チームの形式でおこない、チーム間のコミュニケーションは禁止。(独房だから)
- ・得点は回戦どこにきちんと集計する。(集計用紙に)

### お話し

「さあ、라이어ゲームを始めよ

う！」

「私がゲームの管理人です。みなさんはこれから対戦してもらいますが、このゲームの勝ちというのは、できるだけ多くのお金を稼ぐことです。稼いだお金はこれからのゲームの資金として使えます。でも、マイナスになってしまったら、将来稼いだお金を返してもらいます。管理人である私に大して負債を追うのです。単位は一億円です。」

### ゲームの経緯

- ・今まで30教室以上 実施してきたが、どの教室でも、8割以上のチームがマイナス利益になる。初めは青がちらほら出されるも、いったん相手に赤を出されて痛い思いをすると、あとは軒並み赤の応報になることが多い。傾向として、回を重ねるごとに だんだん利益はマイナスに傾く。
- ・たまに、気が付く人が出る。「ん？このゲームって相手に勝つことが目的なんだっけ？もしかして、プラスにすることが目的なんじゃなかったっけ？」
- ・しかし、「いや相手に仕返しを」の声に一人二人の声はかき消されるのが常だった。
- ・大半の生徒は、「相手に目に物を見せてやる」といった怒りの勢いで特に2倍デー3倍デーには赤を必ず出す傾向がある。その直前には おとりとして青を使うチームも多かった。
- ・赤に転じた時の気持ちインタビュー

「仕返しだよ！決まってるじゃん。相手が先に赤を出してきたんだからさ」

「むかついたから」「何に？」「自分のお人よしさ加減と相手の人の悪さ！」

「うちだけ食べ物にされてたまるかよ」

### まとめの話

「どうでしたか？『くそっ!! 思い知らせてやる!』『やられた分10倍返しだあ!』というリベンジの心理。

そして、相手を信頼して青を双方出し合えばお互いにプラスの利益に転じることができるのに、相手が信頼できない。裏切られることへの不安、怖さ、これらの心理が自分の中に生起するのを感じられましたか？

最初の説明で私が管理者だと言いました、マイナスになると管理者の一人儲けですよ。みなさんは踊らされ、全員で私に多大な借金を負ったこととなります。プレイヤーの誰一人としても得をしてはいません。全員マイナスだものね。でも、誰もこのことに気が付かず、リベンジと不安の心理に巻き込まれて損への道をつっ走ってしまった。違いますか？

そうですね。2-3人は途中で気が付きましたね。

『このゲームの目的って、相手に勝つことじゃなくって双方が利益を増やすことなんじゃなかったっけ?』

でも、大半の声にかき消されてしまったか、まわりを説得できずに流れに身を任せてしまいました。

ところで動物や人は利己的なものにきまっているのでしょうか？決して自分の得にならないことはしないのでしょうか？最近動物行動学の世界では、意外な事実が実験によって確認されています。他利行為と呼ばれるものです。まだ集団をなす動物にしか確認されていませんが、チンパンジー、ネズミにも確認されたといえます。まあ実験を見てみましょう。注4)

もしこれが実世界だったらどうでしょう？例を挙げてもらったら意外にこういうことって実世界でも起こっていると考えられます。その最たるものが、核の均衡ではないかと、私は考えます。

次のゲームは対一ではなくって、たくさんの国々の中でこの心理がどう働くのかを見たいと思います。

世界平和核軍縮ゲームです。」

ここでパワーポイントによる核の均衡の現状の説明とを行う。いかに核実験によって人類が負の遺産を引きずってきたのかをなるべく説得力大で、述べる。

## ②世界平和核軍縮ゲーム

準備

- ・チームの国名を決める。
- ・今までに貯めた資本金は次のゲームに活かせる。これからも。(財産、金という感覚に近いほど本気で執着するのでゲームが面白くなる)
- ・※ ゲームルールは別紙パワーポイントにて説明 (注2)
- ・一回戦目は言葉による交渉なし  
二回戦目はチーム全員が外交官になって各国を回り交渉説得にあたる。核軍縮に勤めることとする。
- ・つまり、四人のジレンマ心理と核軍縮の双方の圧力でせめぎ合ってもらうようにする。
- ・一回一回記録係は集計用紙に記録し、チーム全員が確認すること。(損益をちゃんと直視せよ)

### ゲームの説明

青一色ならば世界中の国がすべて核を放棄した状態。赤一色ならばお互いに核でけん制し合う、核の均衡を保っている状態。青赤混じっている場合であれば、青は核を持っていない国として不利益を被る。つまり核を持っている国々の餌食となる。特に赤が少なくなってくると、利益が集中するように2倍の利益を得るように設定した。核保有国が減ってくると、立場がより強くなることを加味したかったからである。核による国同士の力関係をなるべく点数化して摸したいという意図で作った。

※ 注2) 細かい点数配分についてはパワーポイントの点数表を参照。

### ゲームの経緯—2013. 6. 14 早稲田大学教育

#### 学部

投票、得点の推移等ゲームの経過は点数表参照 (注3)

#### ゲーム後インタビュー

Q ; あれほど軍縮を主張していた軽井沢。せっかく同調する国も3-4出てきたところで なぜまさかの赤転だったのか？

A n ; あまりの借金に国内の世論が抑えられなくなった。やはり背に腹は代えられないといったんは理念を捨てようと思った。しかしあれほど世界に影響が大きいとは思っていなかった。軽く考えていたと猛反省して、ラストはまた青。

Q ; 中立国スイス、なぜ0をめざしたのか？

A n ; 理念ばかりに走れば自国が損をするのが目に見えている。相対的には他国にその分利益を与えJ国民を売ることになる。やはり、自国の利益を完全に犠牲にしても理念をとというわけにはいかない。

#### 感想としてプリントに書かれた核軍縮格言 格言 (生徒書き抜粋)

- ・人間は自分が可愛くて本当に欲張りだ。こんな奴に何を言っても無駄だ。おれのことだ。
- ・世界平和は夜明け前どころか丑三つ時
- ・やっぱ人に食べ物にされるのは悔しいよ。世界がどうなろうと悔しいよ。
- ・なんとかしなきゃと努力したつもりが、自分を見失って泥沼にはまっていた。やっぱり理念だけじゃ食えない(軽井沢首相)
- ・政治家を笑っている場合じゃなかった。おれもきたなかった。
- ・軍縮して良いことなんかするより、自分が一人勝ちした方が面白いんだもん。ゲームだから。
- ・このゲーム面白いから学園祭で企画に出そうよ。軍縮を自分の心の中から考えるって感じでいいじゃん
- ・人間は汚い。しかし俺はもっと汚かった
- ・世界平和は一人一人の人間性によってきまる

#### ゲーム結果考察

- ・赤一色の軍事強国 帝国主義「なんでもいい」が最も設けて合計210億円。
- ・ジョーマン、プリングルスともに、一回だけ軍縮の波に配慮して青を出すも、そのほかはずっと赤を出し続け、ともに190億円の2位
- ・もちろん最下位は軽井沢。負債190億円。却って軍拡を促してしまう結果となり全員でうなだれている。そうかな？おかげで面白くなった。
- ・軽井沢に続こうとして世論が真っ二つに分かれ

てしまって、背に腹か理念か?の間で苦しんだのは、ビリから2番目の負債を負ったチーム本橋。最も軽井沢に対して怒っている。負債90億円。

- ・揺れるオオサンショウウオ。一回戦めラストの倍率の大きいところで揺れに揺れてまさかの青転。後半も「軽井沢の余りの熱心さに世界平和を夢見てしまった」として連続青。それから他国との交渉に力を入れ、オール青を目指したが相次ぐ裏切りに切れた。「もう二度と他国の交渉は信じるな!」と右傾化した2人の強力な意見でラストはまた赤に逆戻り。「いろいろ考えさせられた」「自分でももうわからないが他人はもっとわからない」不信に陥ってしまった。
- ・青が増えだしてきて、赤が減ってきて、より赤のうまみがまし青の負担がきつくなったところで、たえきれなくなった国が赤に戻ってしまった。

#### ゲーム後の話の要点

「この教室では世界の非核化・軍縮に失敗して、核保有国だらけになりました。赤を出した国は儲けて青を出した国は負債を負うといったはっきりとした分かれ方をしてしまいました。でも、一部の国が核を持つことの不利益は、実は金に換算できるようなものではなく、考えているよりはるかに深刻なものです。

玄米中のセシウム137の濃度の推移グラフを見てもらいました。玄米に限らず牛乳、米、野菜、卵類といったほかの食品も同じ時期にセシウムピークを示しています。そしてちょっと遅れて母乳もピークを示しています。これは各国が競って核実験をした時期とぴったり重なるのです。

・東電原発事故後の会津地方の子どもの食事から検出されたセシウム137の量・・・2.4ベクレル（これは今の全国平均の約6倍）

#### 4、結論と考察

同じ形式での授業実践を同じ年代の他の学校でも実施してみた。(注4)結果はオール赤に最後の投票でなってしまう点ではよく似通っていた。

最悪の温暖化の要因は戦争にあると聞く。核戦争はそれに加えて放射能汚染という最悪の汚染を地球にもたらし、それは同時に人間の身体と遺伝子の汚染に直結する。その損害を正しく認識することによって核軍

・1960年代核実験が最も盛んだっただころの日本の子どもたちの食事から検出されたセシウムの推定量・・・4.0ベクレル

(200ベクレルの食事を年間毎日100gづつ食べ続けると、それだけの理由でガンになる確率が5%増えるという目安がある)

決して事故後の汚染が大したことではないというつもりは毛頭ありません。人工放射性物質を自然の放射線の量やレントゲンと比較して大したことではないなどというつもりもありません。人工放射能の被ばくは本来0でなければならないのは前提です。それでも、核実験の被害は全世界に及び、その害は将来の世代の健康被害となって表れます。チェルノブイリの事故後のウクライナの子どもたちの被害にかんがみれば、その終わりのない不安や悲しさがわかるでしょう。それが事故ではなく、故意にもたらされた核実験の結果だとしたら。その原因は人々の心の中にある囚人のジレンマ心理にあるとしたら、あまりに悲しい汚染です。

オール赤になった損益は、実際は-5億円などという小さな額では済まないのです。それは数字にならない換算できない将来にわたる損益。これを入れられないのがこのゲームの欠点ですかね。

でも、軍縮を進めるにはどんな人間の心の中の障壁があるのか?これを考えるにはこのゲームも一つの参考になるかもしれません。自分のチームの中で起こったこと、チーム間で起こったことは現実の世界情勢での国家間でも同じようなことが起こる可能性だってあります。平和論者の先走った外交努力、それに反発する国内世論、そしてチーム間の不信感、揺れ動きと中途半端さ。自国が食べ物になるという恐怖、いろいろ体験しましたよね。体験したうえで絶望するのか、それとも、活かすのかはあなた次第です。」

縮を考える平和教育を行おうという主旨がこの授業の目的には前提としてある。経済的な勝ち負けに見えて、実は経済に現れてこない環境と生命の問題を背後に抱えていることにどのグループも気付いてくる。それはゲーム中のグループ兄での話し合いによく表れている。ゲームとして合値負けを考えると同時に、ふと、学生が口にする「核のメリットデメリットは本当は金銭ではないのではないか?」といった疑問こそを大切に拾

小川かをり(2015.3)

うべきであろう。

それでも自分の心の中に生じた葛藤を体験し、それへの疑問や否定や乗り越えといった体験を片鱗でもしたならば、本授業の目的は果たせているといってもいいだろう。各グループの投票の合間に話し合っている言葉、投票中の路線変更、そしてゲーム後感想など

(注4) (2014年6月実施世田谷看護専門学校40人クラス7班に分けて実施)

国名(班名)	一回戦目の合計	二回戦目の合計	傾向
セミ・ファーラー王国	-20億円	40億円	一回戦目に一度だけ青を出して損をして以来ずっと赤
スイス	80億円	-160億円	1回戦目に青を最後に出して大損。2回戦目はそれでも大半青を出し続けもっとマイナスに
故郷民主主義国	220億円	60億円	一回戦目に一度青をだしそのあとは赤一色
ロシア	180億円	-100億円	一回戦目後半青2回戦目赤青交互
アメリカ	180億円	60億円	2回戦とも一度か二度だけ青だし
シャドーモンスター	220億円	60億円	一回戦目ラスト回投票と2回戦目諸島表示に青、それ以外は全て赤
日本	-120億円	20億円	一回戦目は全て青をだし大赤字になり、国も生きていかなくてほと二回戦目は赤を点数高い時に出す方針に転換

注(注1) パワーポイント囚人のジレンマゲーム

(注2) パワーポイント(下図) 国際核軍縮ゲーム

	EXILEチーム 赤	EXILEチーム 青
AKBチーム 赤	EXILE -3億円 AKB -3億円	EXILE -5億円 AKB +5億円
AKBチーム 青	EXILE +5億円 AKB -5億円	EXILE +3億円 AKB +3億円

赤青混合	赤少ない	1~3ヶ国	赤+20億円 青-20億円
	赤多い	4~8ヶ国	赤+10億円 青-10億円
一色	オール赤	世界赤一色	all-15億円
	オール青	世界青一色	all+15億円
投票3回目 投票6回目 赤青それぞれ	2倍デー 3倍デー 一国だけにな	一回戦目 二回戦目 つたら孤立	言葉交渉なし 外交努力あり -30億円

(注3) 2013年6月早稲田大学教育学部実施

オオサンショウウオ	軽井沢	なんでもいい	スイス	ブルーポロシャツ	アメリカ	プリングルス
30億円	-90億円	90億円	-10億円	90億円	90億円	90億円
60億円	-100億円	120億円	-80億円	20億円	-40億円	80億円