

現代の平和と戦争について考える 《小学校高学年～》

「直接的暴力」と「構造的暴力」

「平和とは何ですか」と聞かれたら、あなたならどう答えますか。

多くの人は「戦争がないこと」と答えるでしょう。さらにもう少し深く考えて「差別や人権抑圧がないこと」も含めて平和と答える人もいるかもしれません。「平和」をどうとらえるかは、それぞれの人たちが生まれ育った国や地域、生活環境、それまでどんな平和教育をうけてきたかによって大きく違ってきます。

単に「戦争がないこと」だけではなく、「差別や人権抑圧がないこと」も視野に入れた平和のとらえ方は、ユネスコの平和の定義とも一致します。この定義は、戦争を「暴力」の一つとしてとらえることから始まっています。暴力にはその性格から大きく2つあり、「直接的暴力(戦争)」と差別や人権抑圧、飢餓・貧困などをはじめとする社会的な「構造的暴力」に大別できます。つまり、「直接的暴力」である戦争の原因や背景をさぐっていくと、人権抑圧や社会的不平等による貧困などにたどりつくことから、「構造的暴力」の問題解決を抜きにしては、真の平和は実現できなと考えられているのです。

「構造的暴力」は、南北問題や各国の社会構造(経済格差などの社会的不平等など)に起因する場合が多く、紛争の火種(原因や背景)になります。また、実際に戦争が起こっていても人権抑圧や飢餓・貧困によって生命が脅かされ、奪われることもあります。つまり、戦争だけではなく、人権抑圧や飢餓・貧困の問題が解決されない限り、平和的に生存することができないということから、こうした「平和」の概念が重要視されてきています。

学習テーマ 発展途上国との関係

ねらい 体験的参加型学習「シミュレーション(貿易ゲーム)」を行い、先進工業国と発展途上国の不公平さを擬似的に体験し、自分達の生活と世界の国々との関わりを考える。

すすめ方（学習展開例）

（1）世界の国々と自分の生活の関わりを知る。（2時間）

- ・日本へはどこの国からどのようなものが輸入されているか（ものカード）、日本に住んでいる外国人にはどのような人がいてどこの国の出身か（人カード）、世界ではどんな出来事が起きているのか（ニュースカード）を調べ、それぞれカードに記入する。
- ・書き込んだ3種類のカードを黒板大の世界地図に貼って発表する。

（2）フォトランゲージで世界の人々の生活を学ぶ。（2時間）

- ・世界の国々の「家族」の写真を見せ、その家庭にホームステイするとしたら、自分はその家族とどのように過ごすか、またその家族の生活はどのようなものを想像して短文にまとめて発表する。

（3）シミュレーション（貿易ゲーム）を行う。（2時間）

- ・「貿易」を中心とした世界経済の基本的なしくみについて体験し、理解する。

（実践資料参照）

（4）貿易ゲームを行った後、感想を話し合う。（1時間）

- ・自分たちの日常生活と世界がどのようにつながっているかを考えながら、世界と積極的にかかわることについて話し合う。

貿易ゲームの実践例

ゲームの基本的な仕組み

参加者はいくつかのグループに分かれ、はさみや鉛筆などの道具と紙を使って製品を作り、マーケットで売って収入を得ます。

但し、スタートの時点で渡される道具はグループによって異なり、A・Bレベル（先進工業国を表す）のグループには、はさみや定規等の道具があるかわりに紙が少なく、Cレベル（資源国を表す）のグループには紙がたくさんあるかわりに道具はほとんどありません。また、Dレベルのように、道具も紙もないグループもあります。これによりゲームが進むにつれてA～Dレベルの間に格差が生まれると同時に、グループ間で道具や紙の取引（貿易）が自然発生的に行われるようになります。

ゲーム終了後、ふりかえりの時間のなかで、ゲームの中に起こった事象を確認し、その原因を考えることを通じて、貿易を軸とする世界経済の基本的な仕組みとその問題点について理解することができます。

ねらい

- ① 「貿易」を中心とした世界経済の基本的なしくみについて理解すること。

- ② 自由貿易や経済のグローバル化が引き起こすさまざまな問題に気づくこと。
- ③ 南北問題や環境問題の解決に向けて、国際協力や私たち一人ひとりの行動のありかたについて考えること。

対象年齢：小学校高学年以上

所要時間：90分程度（ゲームに45～50分、ふりかえりに30分）
都合により短くすることも可能

人数：12～40人 参加者を3～5人ずつのグループに分けます。（表1）

参加者の人数	グループの数				
	Aレベル	Bレベル	Cレベル	Dレベル	合計
12～15	1	1	2	—	4
15～20	1	1	2	1	5
20～30	2	1	2	1	6
30～35	2	2	2	1	7
35～40	2	2	2	2	8

役割

進行役（1人）：ルールを説明し、ゲームを進めるとともに、ゲームの出来を注意深く観察し、ゲーム終了後のふりかえりをリードします。（小学校では、担任等が良いでしょう。）

マーケット（1～2人）：各グループが持ってきた製品をチェックし、規格どおりにできていれば代金を払います。また、どのグループにいくら払ったか書きとめておきます。

参加者グループ：渡された道具を使って、どれだけ多くの収入を得られるかを競います。

準備：大道具：机、椅子、黒板
小道具：図形一覧表（表2）、ルール、資源セット（表3）

表2（図形一覧表）

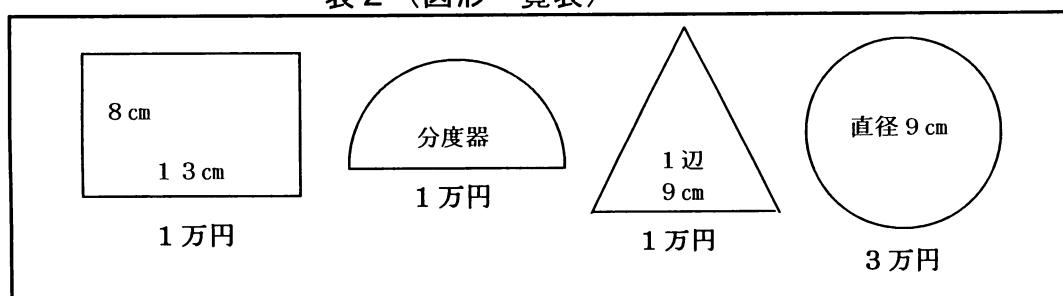


表3 (資源セット 例 32人でする場合)

グループ	Aグループ	Bグループ	Cグループ	Dグループ
えんぴつ	3	1	1	1
はさみ	2	1	0	0
定規	2	1	0	0
分度器	1	0	0	0
コンパス	1	0	0	0
A4紙	1	1	20	1
紙幣	20	5	2	1
国名カード	先進工業国	先進工業国	資源国	資源も道具もない国

※ マーケットの紙幣も必要ですが、クリップ等で代用も可能です。
(300~500 があると、便利です。)

ゲームの進め方

《グループ分け》

人数に応じて適当な数のグループを作り、各グループのキャプテンを決めてもらいます。この間に、進行役は各グループの机の上にグループの立て札を配ります。

《ゲームの目的》

紙を使って製品を作りマーケットで売って、できるだけ早く、たくさんのお金を稼ぐこと

《ゲームのルール》

進行役は参加者に対し以下の要領でゲームのルールを説明します。

- 1 渡されたものしか使ってはいけません。(自分のはさみや紙は使ってはいけません)
- 2 製品を作ったら マーケットへ持って行き、代金を受け取って下さい。製品は、どれでも好きな型のものを好きなだけ作ることができます。但し、はさみを使って縁をきれいに型どおりに切り取り、決められたとおりの大きさになっていなければいけません。
- 3 ゲームの途中で何か困ったことが起きた場合はグループで相談して解決して下さい。
- 4 ゲーム中、暴力はいけません。
- 5 「よーい、どん」で一斉に始めますから、渡された袋は、合図があるまで手を触れないで下さい。

《ゲーム開始》

各グループに道具の入った袋を配りすぐに「よーい、どん！」とゲームの開始を告げます。

《ゲームを終える》

グループ間の格差が大きくなり、現実の国際社会と似たいくつかの現象が現れてきたら、適当なところでゲームの終了を宣言します。

ふりかえり

- 1 各チームが最終的にいくら持っているか確認し、優勝チームを発表する。
- 2 1位のグループと最下位のグループのキャプテンに今の気持ちをひとこと言ってもらおう。
- 3 ゲームの中の出来事をふりかえりながら、各グループの勝因や敗因を発表してもらおう。
- 4 このゲームが世界の貿易の様子を表しているということを参加者に確認したうえで、ゲームの中の出来事と現実に起きていることを結び付けていく。
- 5 自由貿易やグローバリゼーションによってもたらされる問題や国際協力のありかたについてディスカッションを行う。
- 6 よりよい貿易のあり方や国際ルールについて議論する。

参考文献

開発教育教材シリーズ④

新・貿易ゲーム ～経済のグローバル化を考える～

(開発教育協会)

総合学習の時間に生かす これが平和学習だ！！

(日教組平和学習冊子編集委員会編)

ゲームを実施した後の感想

- ・ 小学校5年生を対象にゲームを行った。隣国の袋の内容と自分たちの袋の内容が違うことに気づき、隣国にはさみを貸りる交渉をしたり、持ち金を使って紙や定規を買いつけたり、道具のある国が規格通りの製品を作り儲けたりして、貿易さながらの光景が展開されていった。
- ・ 国名を使って実施したとき、CグループやDグループになった子どもたちにその国に対する偏見を植え付けるようで心配だ。国名は必ずしも必要なく、A～Dグループという表現で事足りる。
- ・ Cグループの子どもたちが「お金はもうからないが自然がいっぱいあるよ」と資源国のよさに気づいていた。
- ・ A～Dまでの国の人数を変えると労働力という要素も見えてくるのではないか。(例えばAのチームの人数を2人にし、Dのチームの人数を10人にする等。)