

オカルト



名称：「こわい」から「ステキ」へ

目的：

1. 自立した思考、事物を見る自己の視点を確立することを学習する。
2. 鑑賞的な見方で周囲の事物を見ることを学習する。

人数：2～4人に適する

道具：紙、ペン、カメラ、フィルム

ゲームの進め方：

1. まず、メディアで取り上げられた怪奇な場所を列挙する。自宅周辺の町内から、自宅のある高層住宅棟内、高層住宅内の通路、自分の家の中のいろいろな場所に至るまで、こういった場所がメディアによって「靈気が宿る」場所として描かれるか想像してみる。
2. 班のみんなで、そうした場所を写真に撮り、その場所が写真の中で本当に恐ろしいかどうかよく見てみる。
3. 写真のうち1枚を選んで、別の角度からそれを見直してみる。その場所をテーマにして、感動的な素晴らしいストーリーを考えて、その写真の裏に書いておく。

話し合い：

1. メディアで取り上げられる怪奇な場所に行ったとき、どんな感じがしましたか？それはなぜでしょう？
2. その同じ場所を、肯定的な視点で見たときは、どんな感じがしましたか？それはなぜでしょう？
3. あなたは比べてみて、どちらの視点が好きですか？
4. あなたは自分の事物を見る視点が、どれだけメディアの影響を受けていると思いますか？

表現（オカルト）

オカルト



名称：オカルト化

目的：

メディア報道が、オカルト化の手法で事件の発生原因を説明し、当事者の責任回避を許しているのを批判する。

人数：3人またはそれ以上に適する

ゲームの進め方：

1. まず、みんなが1つずつ、ちょっとした失敗を思い出し（自分に起ったことでも他人のことでかまわない。）1人ずつ順番にそれを発表していく。聞いている生徒は2つに分かれて、それぞれ分析係と創作係の役を担当し（どちらの役をやるかは毎回自由に選んでよいが、それぞれの生徒が両方の役を試してみるのが望ましい）、その失敗が起った原因を考える。分析係は理性的に分析して原因を探り、創作係はオカルト的幻想的な手法で原因を想像する。

話し合い：

1. 2つの原因を比較してみます。それぞれの状況において、誰がその失敗の責任を負うべきか考えます。両者は同じでしょうか？ それはなぜでしょう？
2. もし一般の新聞が創作係の役を担当して社会の事件の原因を解説したとしたら、どのような影響が考えられるでしょうか？ そのようなやり方は、同じような事件が再発するのを防ぐ助けになるでしょうか？
3. このゲームをしたあとでは、メディアに登場するオカルト的要素を、あなたはどのように見分けるでしょうか？

批判（オカルト）

オカルト



名称：こわい道

目的：

メディアの番組の日常生活をオカルト化する手法に気付く。

人数：2人またはそれ以上

道具：サイコロ（出た目の数によって、1は鏡、2はハサミ、3は突然大雨が降る、4は赤いかさ、5は突風、6はクシ）

ゲームの進め方：

参加者全員が横に1列に並んで、最終ラインを引いておく。参加者は順番にサイコロを投げて、出た目によって上記のものまたは状況を1つ決める。そのものまたは状況を、メディアがオカルト化した経験を発表する。他の参加者はそれを聞いて、こわいと思った程度を、前に何歩進むかで表現する（そのまま動かないから、3歩進むまで自由に）。

話し合い：

1. いろいろなものをオカルト化してしまうメディアのやり方は、本来の事物や状況に対するあなたの印象にどのような影響を与えているでしょう？
2. あなたは、メディアのオカルト化の影響はどれくらい大きいと考えますか？
3. あなたは、メディアのオカルト化は、超能力や霊界などに対する人々の好奇心を満足させるためだと思いますか？

気付く（オカルト）

ポルノ



名称：改作

目的：

1. メディアが、セックスやセクシー、ポルノなどの情報を売り物にして、私たちのメディア視聴の習慣に影響を与えていることを反省する。
2. 健康的で、セクシーやポルノと関係のない情報にも、魅力や観賞価値があることを理解する。

人数：2～4人に適する。

道具：娯楽的な流行の雑誌

ゲームの進め方：

娯楽的な内容の流行雑誌を1人1冊ずつ用意し、各自、その雑誌の中のポルノ的な内容や写真を切り取る。切り取った所に、他の新聞や雑誌から、ポルノ的でない内容のものを切り抜いてきてあてはめる。完成したら、みんなで最も観賞価値のある改作流行雑誌を選ぶ。

話し合い：

1. このような表現方法に、あなたは賛成ですか？
2. たくさんの流行雑誌が、どうしてみなセクシーな写真を載せるのでしょうか？
3. もし娯楽雑誌からポルノまがいの写真やポルノ的な内容をすべて削除したら、見る人はいなくなるでしょうか？

表現（ポルノ）

ポルノ



名称：服を着ないわけ

目的：

1. いろいろな場面で、それに応じた着衣が必要なことを認識する。
2. いろいろな関係の人の前では、着衣もそれに応じて違うことを認識する。

人数：3～6人に適する

道具：流行雑誌または娯楽雑誌1冊、付箋紙、ペン

ゲームの進め方：

1. 参加者は輪になって一緒に雑誌のページをめくりながら、グラビアの着衣を4段階に分類してゆく。1から4まで書いた付箋紙をグラビアの右下すみに張っておく。
2. 身につけている着衣が一番多いものを1レベル、一番少ないものを4レベルとする。
3. 再び最初のページから始めて、日常生活においてどのような場面でグラビアのような着衣や装いが登場するか話し合う。たとえば、4レベルはお風呂に入るとき、など。
4. 日常生活において、どのような関係の人が1レベルから4レベルまでの着衣を目にするか話し合う。たとえば、4レベルは自分、など。

話し合い：

着衣や装いは、環境や人間関係の親密度とどんな関係があると考えますか？

批判（ポルノ）

ポルノ



名称：王様の新しい服

目的：

1. 雑誌にみだらな写真がたくさんあることに気付く。
2. ステキなファッションは、そうしたグラビアモデルをもっとかわいく見せることができる。

人数：2～10人

道具：古い雑誌2～5冊

ゲームの進め方：

1. 自由に班分けする。
2. 世間で流行している青少年向け雑誌の古いものを適宜集める。
3. セクシーを題材にしたポルノまがいと思われる写真を切り抜く（だいたい5、6枚）。
4. 雑誌の他の所からいろいろ流行の服を探して、写真の女の子・男の子のために切り取ってデザインし、新しい衣装を作る。

話し合い：

1. 雑誌の総ページ数のうち、こうしたポルノまがい、またはポルノ写真がどれくらいのパーセントを占めているか統計を取ってみましょう。
2. こうした写真が読者に与える影響を列挙してください。
3. 新しい服を着たスターのグラビアを、どのような人に向けて販売したらいいと思いますか？

気付く（ポルノ）

ゴシップ



名称：あなたに何の関係があるの？

目的：

真にうわさをする価値のある人や事件に関心を持つことを学習する。

人数：3～6人に適する

道具：紙、ペン

ゲームの進め方：

紙に班の生徒全員の名前を書き、各自がその名前を1つずつひいて、あつた名前を他の人に知られないようにしておく。各自がパパラッチになって、紙に書かれた生徒のあとをつけ、1日じゅうその生徒に関するわずかな手がかりを探して、200字前後のゴシップ記事を書く。最後に班の全員でお互いの記事を読む。

話し合い：

1. あとをつけられる立場になった感想
2. 他人が書いた自分に関する記事のうち、本当のことはどれぐらいの割合ですか？
3. あなたが他の人に一番関心を持ってもらいたいと思ったことには、注意が払われましたか？
4. あなたはその記事が広まってほしいと思いますか？ それはなぜですか？
5. 何についても噂話をするのと、他人に関心を持つことにはどんな違いがあると思いますか？

表現（ゴシップ）

ゴシップ



名称：なぞればなぞるほど黒くなる（ことわざで、やればやるほど具合が悪くなるという意味）

目的：

些細な一部分だけを取り上げて大きく膨らませるメディアの技法を認識する。

人数：6～8人

道具：白紙2枚、ペン、ポスターカラー、水コップ1杯、ストロー1本

ゲームの進め方：

2つの班に分かれる（1班3～4人）。1人の班員が、他の人に見られないように絵を描く。2人目の班員はその絵を見て、3人目の班員に言葉で絵を説明する。（もし3人しかいない班だったら、1人目の班員が絵を描いたあと、自分で2人目の班員に説明する）3人目の班員は説明を聞いて、その絵を（線描で）描く。最後の生徒は、色付きの水をストローで絵の線に沿って吹きかけていく。最後に2つの絵を並べて比べる。

話し合い：

1. それぞれの段階のコミュニケーションの方法について話し合う。
2. その方法の優れている点、劣っている点を話し合う。
3. 上記の過程と、メディア（広告、記事、漫画、雑誌）の情報伝達方法を比較してみる。

批判（ゴシップ）

ゴシップ



名称：プライバシー暴露に道理はあるか

目的：

メディアが個人のプライバシーを暴露に際して最低の敬意も払わず、自分や他人が公にしたいくないプライバシーを常に暴露し続けていることに気付く。

人数：指定なし、最低2人

ゲームの進め方：

まず参加者全員が、人に知られたくないと思うプライバシーの範囲を考える。たとえば年齢、貯金がいくらあるか、どのような場所に入出入りしているかなど。そのあと、順番にそのプライバシーの範囲を発表する。聞いている参加者はその範囲について、今までメディアが暴露したことのある報道を発表する。たとえば、年齢についてだったら、だれそのスターの年齢をメディアが暴露したなど。誰が一番早く発表するかで点をつけ、1番に発表した生徒は5点、2番は4点、という風に点数を付けていく。ゲームの最後に最も得点の高い生徒が勝ち。

話し合い：

1. メディアがプライバシーを暴露した報道を思い出すのは難しいですか？それはどうしてですか？
2. あなたは、メディアがプライバシーを尊重するような状況に満足ですか？それはどうしてですか？
3. もしあなたが、プライバシーを暴露される当事者だとしたら、どんな感じがしますか？

注意：自分が楽しいときに、他の人のプライバシーを漏らしていないかどうか、特に得点が高かった人は、よりいっそう注意し、気をつけて情報を選ぶようにしなければなりません。
気付く（ゴシップ）

暴力



名称：もし変われるなら

目的：

争いを解決するのに暴力以外に、もっと良い方法があることを認識し、「平和の使者」になることを学ぶ。

人数：4～6人に適する

道具：紙、ペン

ゲームの進め方：

1. 各自が3枚の紙にそれぞれ以下のことを書き出す。a. 暴力で問題を解決する方法、たとえば、ビンタ、相手を蹴とばすなど。b. 暴力を使う原因、たとえば、衝動、怒りなど。c. 暴力を使った結果、たとえば、ケガ、関係決裂など。そのあと、紙を裏返しにして机に置く。
2. 一人ずつ順番に、そのうち1枚を選んでおもてにし、みんなで紙に書かれたのと反対の平和的な問題の解決方法を発表しあう。たとえば相手に冷たい飲み物を飲んでもらう、冷静になる、関係を深めるなど。
3. その平和的な方法を紙に書き出して、表向きにして机に置き、裏返しになっている暴力的な方法の紙も開ける。これから後は、すでに出てある紙からもう一度選んでもかまわない。ただし発表する平和的な方法は、すでに出て紙に書かれたのと同じではいけない。
4. 全員が2周して、最後に誰が一番たくさん発表できたか比べる。

話し合い：

1. 問題を解決するのに、平和的な方法を考えるのと、暴力的な方法を考えるのとは、どちらが簡単ですか？ それはなぜですか？
2. 問題にぶつかったとき、あなたはいつもどちらの方法で対処していますか？ **表現（暴力）**

暴力



名称：創意工夫の編集者

目的：

1. 暴力が問題を解決する唯一の方法でないことを理解する。
2. メディアが誇張したやり方で問題に対処していることや、現実の問題は穏当で非暴力的な方法で解決できることを認識する。

人数：2～4人に適する。

道具：武闘漫画。

ゲームの進め方：

武闘漫画を各自1冊ずつ選び、その中から暴力を表現した箇所に丸印を付けていく。次に画用紙を、印を付けた箇所と同じ大きさに切り取り、そこに暴力的要素を取り除いて、なおかつ元のストーリーとつながる絵を書き直す。みんなが出来上がったら、お互いに交換して読み比べ、最も非暴力的で、ストーリーの情景にあった改作漫画を選ぶ。

話し合い：

1. なぜ武闘漫画は暴力を題材にするのでしょうか？
2. もし暴力というパッケージがなかったら、買う人がいなくなるのでしょうか？それはなぜでしょう？

批判（暴力）

暴力



名称：仲の良い家族

目的：

1. 家庭の中の日常的なトラブルに気付く。
2. お互いの態度がトラブルの結果に影響を与えることに気付く。

人数：2～10人。

道具：紙、ペン

ゲームの進め方：

1. 家庭で起るいろいろなもめ事を思い出してみる。a.たとえば、トイレの順番を取り合う、テレビの番組で争う、電話を取り合うなど。参加者は、プラスとマイナスの2組に分かれて、プラス組は平穏な結末を想像し、マイナス組は悲慘な結末を想像する。そして、4コマ漫画を作って、なぜその結末が導き出されたか表現する。
2. ゲームの分析表を作る。表は左右に分けてそれぞれA、Bとし、Aは比較的プラスの態度、Bはマイナス的な態度とする。組ごとに、4コマ漫画に描いた態度を分析する。

話し合い：

もめ事の中に、次のようなプラスの側面とマイナスの側面を見出すことはできますか？

- | A | B |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| 1 <input type="checkbox"/> ある習慣 | 1 <input type="checkbox"/> 情緒 |
| 2 <input type="checkbox"/> 違う期待 | 2 <input type="checkbox"/> 衝突 |
| 3 <input type="checkbox"/> ヒントになる会話 | 3 <input type="checkbox"/> 予兆 |
| 4 <input type="checkbox"/> 始まり | 4 <input type="checkbox"/> 終わり |

気付く（暴力）