

日本教育方法学会第59回大会（慶應義塾大学）

2023年10月14日(土) 13:00～15:40

自由研究6

## いじめ対応のゲーム的構造に関する検討

藤川大祐（千葉大学）

Twitter: @daisukef

# 1. いじめ重大事態対応に関する課題

# いじめ重大事態対応に見られる課題

2013年にいじめ防止対策推進法が施行されて以降、同法に基づいたいじめ対応が進められているが、対応には課題も見られる。特に、重大事態に関して、学校や教育委員会等の対応が不適切である事態が繰り返されている。

2022年4月～2023年3月に朝日新聞・毎日新聞・読売新聞のうち1紙以上で報じられたいじめ重大事態案件（要件を満たしながら重大事態とされていない案件も含む）は、71件。うち39件（55%）で、何らかの課題が指摘されている。

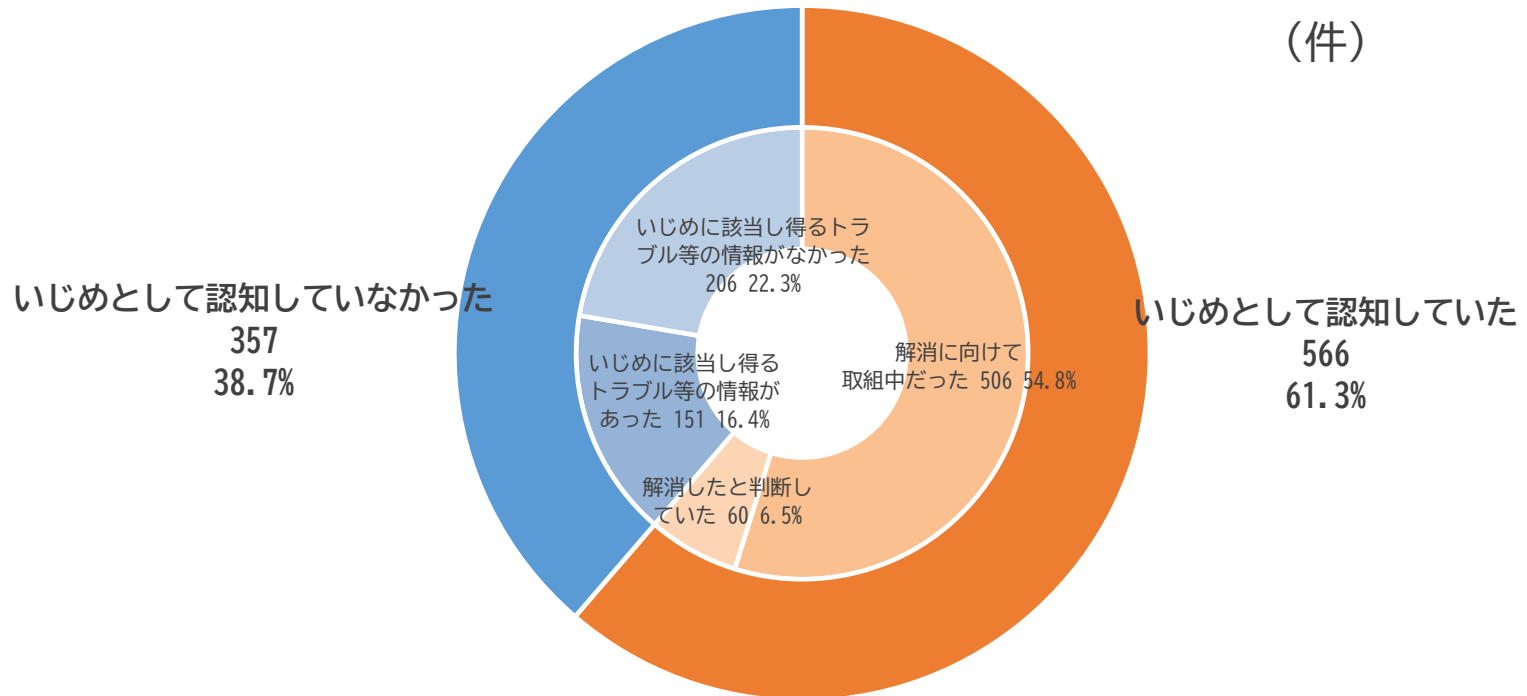
複数案件に見られた課題（重複あり）は、以下の通りである。（藤川調べ）

- A) 重大事態としての対応の遅れ…16件
- B) 学校の組織的対応の不備…13件
- C) いじめ認知の遅れや否定…9件
- D) 調査のあり方…6件
- E) 謝罪の場が設けられたが解決につながらなかった…5件
- F) 児童生徒間のトラブルとされた…5件
- G) 教育委員会等への報告の遅れ…4件

# 文部科学省の調査から

令和4年度児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査によれば、重大事態の約4割で重大な被害を把握する前にはいじめとしての認知がなされておらず、トラブル等の情報があったものも相当数ある。

「重大事態」について、重大な被害を把握する以前のいじめの対応状況



# 重大事態の調査に関する専門家からの指摘

いじめ案件への不適切な対応については、重大事態の調査委員会に関わった経験のある専門家からも指摘がなされている。

弁護士の玉野（2018）は、不登校重大事態に関して、学校にとって不登校は「よくあること」であり、登校できない理由はさまざまであるため調査組織を立ち上げるほど「大事ではない」とされるのではないかと指摘し、「大袈裟な」保護者への対応に終始したり「子ども同士のトラブル」として表面的な解決をするに止まったりするのではないかと、あるいは「いじめにはあたらない」、「不登校の原因はいじめではない」と判断しているのではないかと指摘している。

## 2. いじめ対応のゲーム的構造

# 問題意識

学校や教育委員会等の不適切ないじめ対応について、法令を遵守すべきだと断じることが出来るが、同種の問題が繰り返されていることを踏まえれば、関係者の遵法意識の欠如という点で議論を止めることは不適切である。いじめ対応をめぐって、学校や教育委員会等の組織に構造的な問題があると考え必要がある。

本発表では、学校や教育委員会等のいじめ対応をある種のゲームとして捉え、不適切な対応がいかんにして生じるかを検討する。

# 学校におけるゲーム的構造

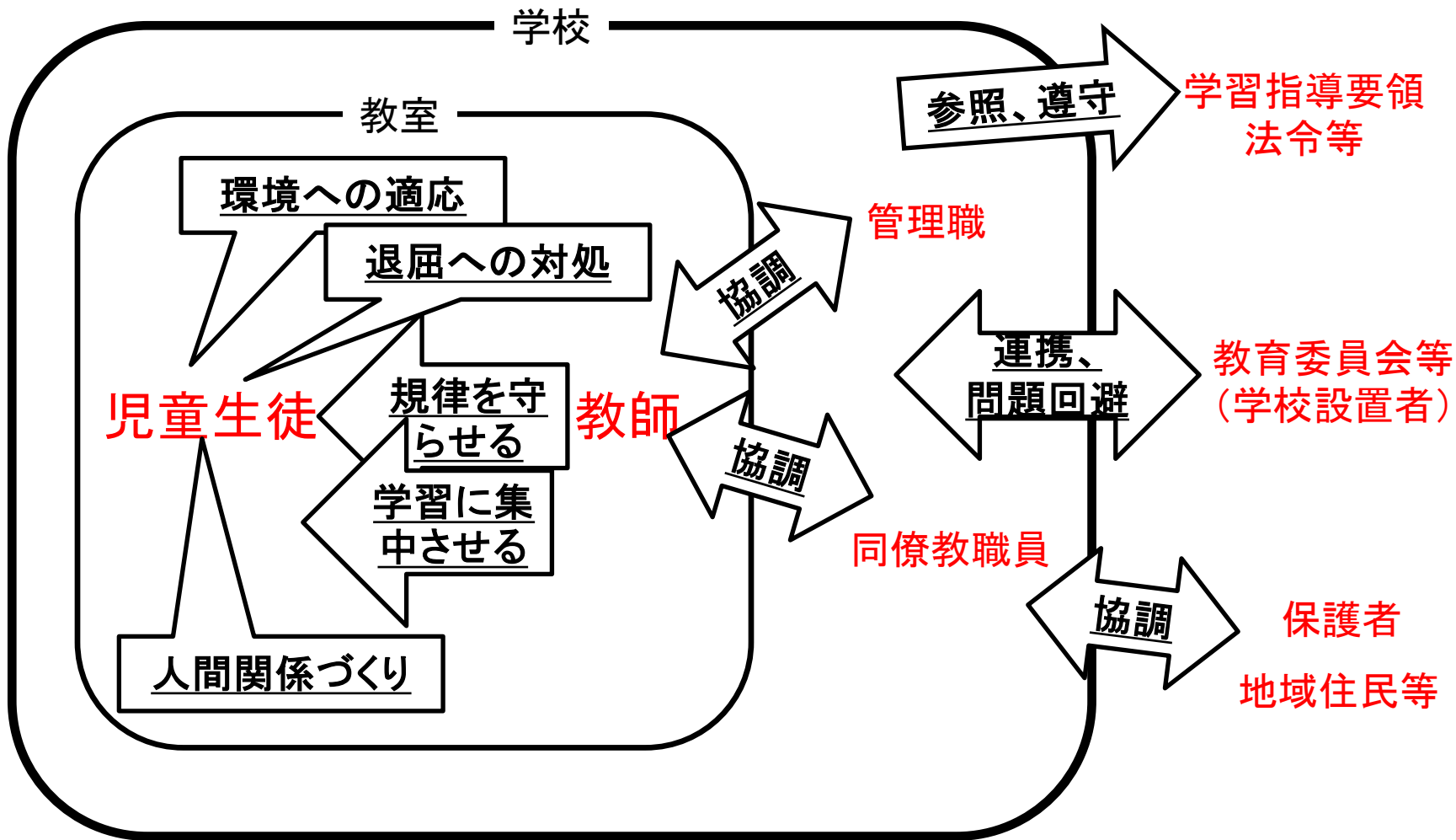
Wittgenstein (1953) が言うように、ボードゲーム、カードゲーム、トランプの一人遊び等、ゲームには多様な種類があり、ゲームと呼ばれるものに似たものが「ゲーム」と呼ばれる。

このようにゲームという概念を広く扱うこととすれば、藤川 (2023a) が検討しているように、学校教育にはゲームとして捉えられる「ゲーム的構造」(game-based structure) がさまざまにみられる。すなわち、児童生徒にとっては、学校環境への適応、退屈な状況への対処、他の児童生徒や教師との人間関係形成といったことが、教師にとっては児童生徒が授業を荒らさないようにすること等が、ゲーム的構造をなしていると考えられる。

実際の学校においては、複数のゲームが同時に並行して進行していると言えるような構造が見られる。たとえば、小学校2年生の児童が「2年生らしさ」を目指して規則を守って生活することが求められる一方で、係活動においては児童がやりたいことを積極的に進めることが求められている様子が報告されている(藤川2023a)。こうした状況においては、言わば、規則を守れるようになるゲームとやりたいことを積極的に進めるゲームとが並行して進行している。



# 学校教育におけるゲーム的構造の見通し (藤川2023b)



# いじめをゲームとして捉える研究

いじめ自体をゲームとして捉える研究は、これまでもいくつかなされている。

- 繰り返し囚人のジレンマゲームを用いて傍観者の行動選択をモデル化した矢野ほか（2013）
- いじめ対応を遊びとして捉えた上でゲーミフィケーションの考え方を用いて検討した中尾・松井（2021）
- 被害者が被害を訴えにくい「ダブルバインド型いじめ」をゲームとして捉えて分析した藤川（2021）

等がある。

だが、学校や教育委員会等のいじめ対応をゲームとして捉える研究を見つけることはできない。本発表においては、これまでのゲームに関する諸研究を踏まえ、独自の検討を試みる。

# いじめ対応の「ゲームI」

いじめ防止対策推進法に則って学校や教育委員会等がいじめ対応を進めるには、

- いじめの疑いがあれば組織的に事実を確認し、
- 事実が認められればいじめとして認知した上で被害者への支援や加害者への指導を行って、
- いじめの解消を目指す

こととなるはずである。

そして、

- 重大事態の要件が満たされているのであれば、速やかに重大事態として認め、
- 調査委員会による調査を行う

こととなる。

言わば、学校や教育委員会等は、法やガイドラインなどのルールに則っていじめに組織的かつ迅速に対応するゲーム（「ゲームI」とする）をプレイしなければならない。

このことは、少なくとも建前としては否定されがたいはずだ。

# いじめ対応の「ゲームII」

だが、重大事態としての対応の遅れが読み取れる事例では、別のゲームがプレイされていると考えるしかない。

すなわち、被害の訴えがあってもいじめと認めなかったり（C、F）、謝罪の場を設けて解決したことになり（E）、校内で組織的対応を行わなかったり（B）、重大事態としての対応が必要と考えられてもできるだけ対応を遅らせたり（A、G）というように、必要な対応からいかに逃げるかというゲーム（「ゲームII」とする）がプレイされているとして考えられない。

なお、謝罪の場を設けることについては、文部科学省「いじめの防止等のための基本的な方針」（2017年改定）でも「単に謝罪をもって安易に解消とすることはできない」とあり、謝罪を無理に受け入れさせることが被害者に深刻な苦痛を生み出す可能性があることに注意が必要である。

（A～F再掲）

- A) 重大事態としての対応の遅れ…16件
- B) 学校の組織的対応の不備…13件
- C) いじめ認知の遅れや否定…9件
- D) 調査のあり方…6件
- E) 謝罪の場が設けられたが解決につながらなかった…5件
- F) 児童生徒間のトラブルとされた…5件
- G) 教育委員会等への報告の遅れ…4件

# 重大事態報告書の内容から(1)

## 取手市立中学校の生徒の自殺事案に係る調査委員会「調査報告書」（2019年3月20日）

市教委は、両親から、本事案がいじめ防止対策推進法上の重大事態ではないのか、との疑問を真正面から呈されているにもかかわらず、この訴えを真摯に受け止めることなく、文部科学省や県教委等に確認することもなく、法令に対する無理解から、同法第28条第1項に基づく調査委員会の設置を怠ったのであり、その対応は違法というほかない。（p.78）

ヒアリングは、「公平な第三者」に調査をお願いしたいという父親の意向を受けて市教委が担うことになったものだが、そもそも個々の生徒との日常的な関わりがほとんどない市教委職員が、いくら教員経験があるとはいえ、短くて3分、長くて10分という限られた時間の中で本件生徒に関わる重要な事実を聴き取ることは困難である。（p.79）

市教委臨時会においては、本事案がいじめ防止対策推進法に基づく重大事態に該当するか判断を求める議案が市教委事務局から提案され、市教委臨時会の討議の結果、「いじめによる重大事態に該当しない」との議決がなされた。（中略）当調査委員会は、市教委臨時会がこのような違法性が明白な議決に至った理由を解明すべく、複数の関係者へのヒアリングを実施したが、文部科学省の基本方針に対する正確な理解が欠如していたとの回答が異口同音に返ってくるだけであった。（pp.80-81）

教育長は、実際には、少なくとも事実関係については保護者による聴取内容と学校の聴取内容に齟齬がないこと（つまり、保護者による聴取結果は、事実関係においては信用性があること）を認識し、生徒たちから聴き取られた事実の中には、本件生徒に心身の苦痛を与える程度の「いじめ」が存在していたとの認識を明確に有していたにもかかわらず、市教委臨時会の答弁においては、「いじめがあったということは非常に判断しにくいかなと思っております」などと自己の真の認識に反する内容をあえて述べている（pp.81-82）

## 重大事態報告書の内容から(2)

旭川市いじめ防止等対策委員会「いじめの重大事態に係る調査報告書（令和3年6月4日付諮問に対する答申）（公表版）」（2022年9月12日）

当委員会が聴取した市教委職員によると、市教委がいじめとの判断に至らなかった理由は主に以下の四点であった（略）。

- ① 学校の教育相談、いじめのアンケートにおいて本件生徒からいじめの訴えがなく、他の生徒の調査からも本件生徒のいじめの情報なかった。
- ② （墨塗り）
- ③ 母親から、本件生徒に性的な被害を思い出させないため、学校が本件生徒に事件のことを聞かないよう要望があった。
- ④ 本件がいじめと認知された場合、本件生徒への影響（本件が重大事態として対処されることで、より広い範囲にわたって事件のことが知られるようになり、本件生徒がより大きな精神的くつつを感じるようになる可能性があること等）が懸念された。

しかしながら、これらを理由に重大事態としての対応を行わないことがガイドライン違反に止まらず法律違反にもなることは、ガイドラインを一読すれば明らかであったというべきである。

また、前記④は、児童生徒の保護を建前として、市教委や学校がいじめを隠蔽することを正当化してしまうような非常に危険な考えというべきである。（p.119）

# いじめ対応の「ゲームII」について

報告書から読み取れる教育委員会担当者の態度については、次の特徴を指摘することができる。

- 法や基本方針に従って対応するという姿勢が欠如している。
- 読めば理解できるはずの法や基本方針を理解しようとする姿勢が見られない。
- いじめを否定する情報には飛びつく。
- 問題への対処にあまり時間をかけないようにする。
- 被害者側からの要望や被害者への影響について、特に確認をせずに曲解する。

こうした特徴は、法などに従っていじめに対処するゲームIとは深刻に対立するものである。

ゲームIIとして、できるだけ時間と手間をかけずに、事を荒立てず、何事もなかったように穏便に済ませようとするゲームがプレイされていると考えるしかないように思われる。

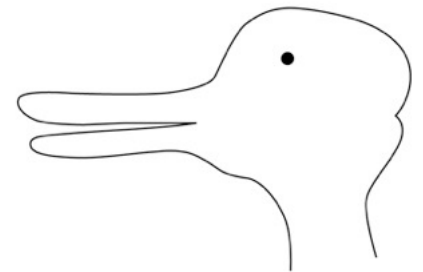
当然だが、被害者側が期待するゲームIがプレイされず、被害者の苦痛を受け止めないように見えるゲームIIがプレイされていることは、被害者側に深刻な二次被害を生じされるものと考えられる。

では、このゲームIIをどうすれば止められるのだろうか？

# 複数のゲームが同時に並行して進行している「多重ゲーム構造」

多様な領域で「多重ゲーム構造」を扱っているとみなせる研究を調べたところ、以下を見出すことができた。（一部を除き藤川2023bで検討した）

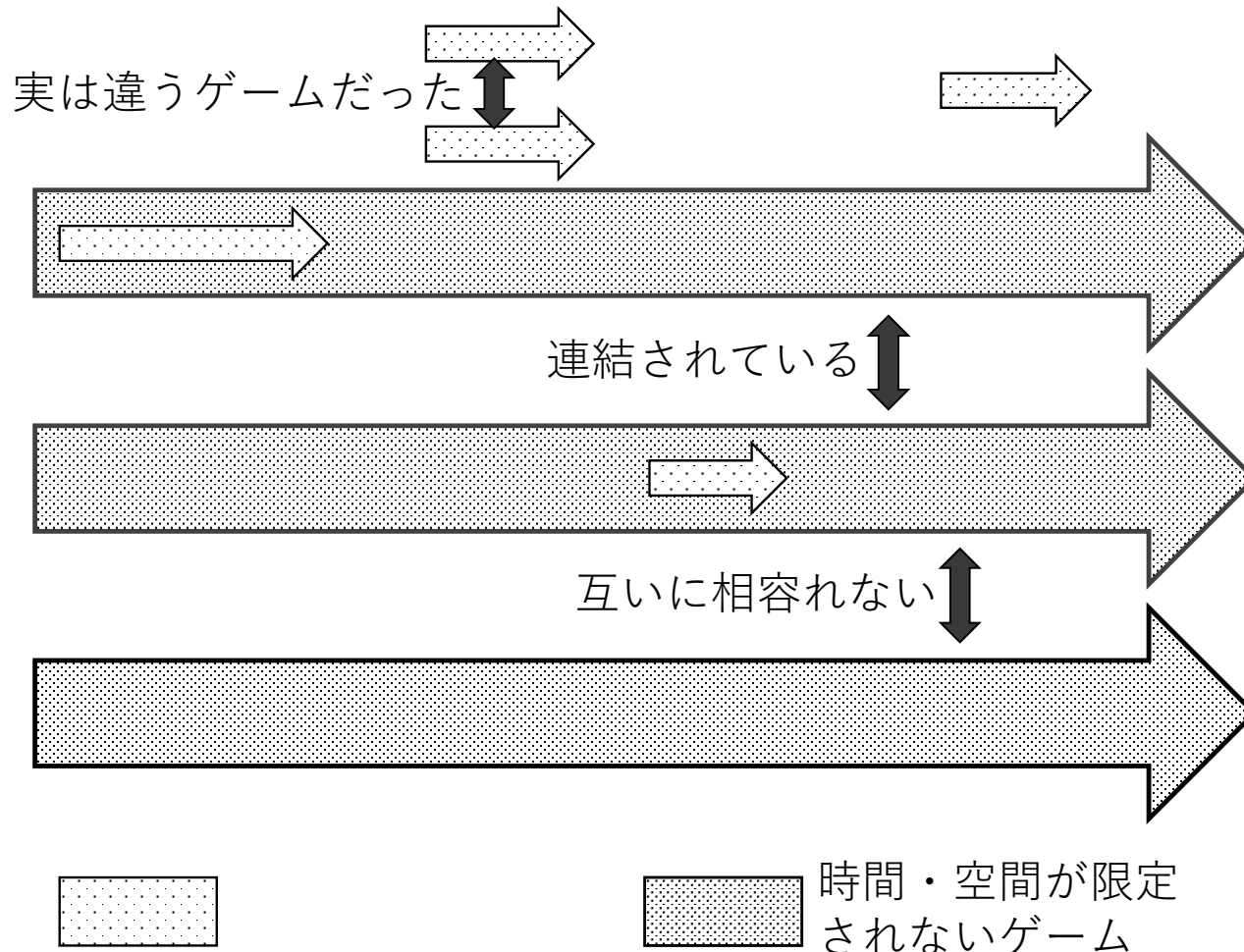
- 進化ゲーム研究者Hashimoto（2006）による進化的に安定な戦略（ESS）における複数ゲーム同時並行モデルの検討
- 進化ゲームを取り入れた経済学者 [青木（2001）](#) による「連結された制度」や制度変化に関する議論
- 哲学者 Carse（1986）の言う「有限ゲーム」（勝利の目的のためになされるゲーム）と「無限ゲーム」（プレイの継続を目的とするゲーム）の議論
- 哲学者 Suits（1978）の言う「ふざけ屋」（cheat、異なるゴールを目指す別のゲームをプレイすると言える者）、「いんちき屋」（spoilsport、ルールが異なる別のゲームをプレイすると言える者）
- 哲学者 野矢（1995）の言う「複相状態」（同一の対象に対する見方が複数の人で異なる状態）、「アスペクトゲーム」（複数の見方のどちらを取るかを争うゲーム）
- 人類学者 [杉島（2014）](#) の言う「複ゲーム状況」（互いに整合しない二つの「規則-信念」が並立している状況）





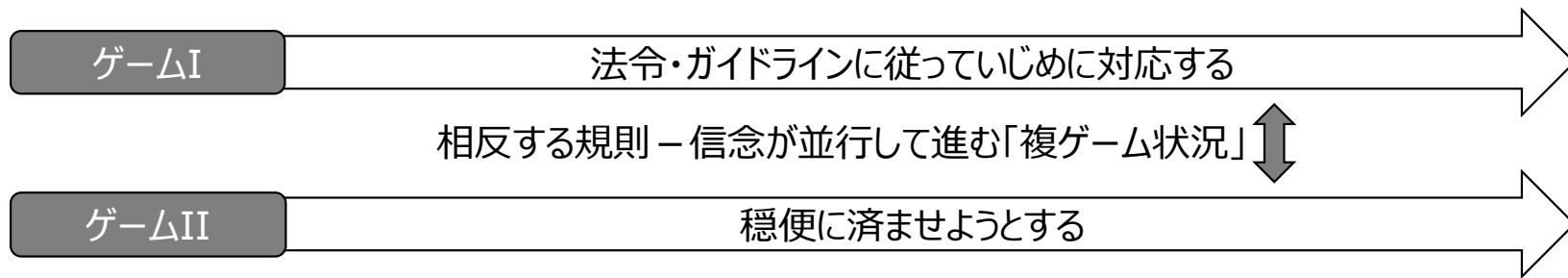
# 多重ゲーム構造の一般形とそのモデル図

以上をモデル化して図示すると、下図のようになる。ただし、ゲーム間の階層構造、ルールの多様さ、ゲームの目的は捨象されている。（藤川2023bより一部改変）



# いじめ対応に見る「複ゲーム状況」と「不定見者」

重大事態としての対応に課題が読み取れる事例においては、ゲームIとゲームIIという二つの逆方向のゲームが同時にプレイされている「複ゲーム状況」（杉島2014）が生じているものと考えられる。杉島によれば、複ゲーム状況では、「相反する規則－信念を抱懐する権威者が互いに他の規則－信念とそれに対応するふるまいを批判し、無効化しようとする」のであり、その中で、権威者を中心とする「コミュニケーションの密度」が高まる。これを踏まえれば、学校や教育委員会等において、ゲームIを批判し、ゲームIIを擁護するようなコミュニケーションがなされているものと考えられる必要がある。言い換えれば、ゲームIIを支える信念を抱いている教員等が一定の権威をもった状態で相当数存在し、他の教員等に対してコミュニケーションを通して影響力を及ぼしていると想像される。



ゲームIIに対応する規則－信念は明示的に表現されることはまれであり、それゆえ規則を改変する手段がない。ゲームIIでなくゲームIをプレイするということを、権威者が繰り返し伝えるようなコミュニケーションをとり、ゲームIIのプレイを止めることが必要と考えられる。

# 制度としての「ゲームII」の頑健さ

進化ゲーム理論を取り入れて制度の変化について研究した経済学者の青木（2001）は、制度の頑健さ（変わりにくさ）について、以下の点を指摘する。（pp.253-255）

- 制定法の単なる変更は、個々の経済主体の戦略的選択にクリティカル・マスでの質的変化を誘導しないならば、制度変化とならない。
- 制度化と経済主体の能力開発との間のフィードバック・メカニズムは、制度の持続性を強める働きをする。
- 制度は、現状に都合のいい仕方で政治権力を経済主体たちに帰属させる。
- 制度の相互連結は、制度を断片的に変化させることを困難にする。

いじめ対応に当てはめれば、制定法が導入されゲームIのプレイが促されているように見えても、特定のコミュニティにおいては、ゲームIIに基づいて教職員の能力開発が行われており、ゲームIIに都合のよい教育行政組織の権力が残存し、ゲームIIと他の制度（たとえば管理職の振る舞い、学校と教委との関係等）との相互連結があり、ゲームIをプレイするような大規模な質的変化が生じにくい状況があることから、ゲームIIが強くなっているものと考えられる。

# 頑健な制度（ゲーム）はいかにして変わるのか

青木（2001）によれば、制度変化の認知的メカニズムは次のように生じる。（p.264）

まず、「一般的な認知的不均衡および制度的危機」が訪れる。

- 環境変化による認知的不均衡
- 新選択の実験、学習、模倣

そして、「新しい制度、およびそれに関連する主観的ゲーム・モデルの進化」に至る。

- 再定義された推測ルールと新たに共有された予想のシステム
- 新たな選択肢、行動選択

いじめ対応に関して言えば、ゲームIIに関する深刻な制度的危機が同時に広く認識され、新たな制度の必要性が認識されるようになること、その上で代替のゲームIをどうプレイするかが知られるようになり、多数の者がゲームIに基づいてプレイすることが期待されるようになることで、ゲームIが新たな制度として成立するものと考えられる。

なお、杉島が指摘しているように、ゲームを変えるルールが明示されていないゲームII自体を変えることは困難であり、多数者がゲームIIを捨てる状況のみがゲームを変えることとなると考える必要がある。

## まとめと今後の課題

いじめ対応に問題が見られる共同体においては、いじめ防止対策推進法に基づく新たないじめ対応（ゲームI）と、できるだけ時間と手間をかけずに、事を荒立てず、何事もなかったように穏便に済ませようとするいじめ対応（ゲームII）とが並立しているものと考えられる。

このような共同体においては、法施行以前から成立していたゲームIIは頑健であり、ゲームIが導入され、形の上ではゲームIがプレイされることが多くなったとしても、実質的にはゲームIIがプレイされることが多いままとなる。

ゲームIIは進化的に安定のはずなので、少数者が実質的にゲームIをプレイしようとしても、淘汰される。だが、共同体の構成員の多くは「不定見者」であり、ゲームIIが危機にあることが認知され、他の制度との連結が切られ、多数者がゲームIに移行することが信じられるようになり、ゲームIがプレイ可能だと認識されるようになれば、一気に多数者がゲームIIに移行する。ゲームIIが許されないことが広く認識されるような仕組みの導入（大阪府寝屋川市は市長部局がいじめに対応する仕組みを導入）、ゲームIを強力に推進するリーダーの投入といった策が効果的であろう。

今後、より多くのいじめ重大事態報告書を精査する等してゲームIIの実態を解明するとともに、ゲームIIからゲームIへの移行の事例について検討することを通して、いじめ対応におけるゲームの変更がいかんにして可能になるかをより緻密に明らかにしていきたい。

## 参考文献

- 青木昌彦著, 瀧澤弘和, 谷口和弘訳 (2001) 比較制度分析に向けて, NTT出版
- Carse, J. (1986) *Finite and Infinite Games*. Free Press
- 藤川大祐 (2021) ゲームとしてのいじめ構造－「ダブルバインド型いじめ」抑止は以下にして可能か－, 授業実践開発研究, 14, 1-10
- 藤川大祐 (2023a) 教育のゲーム的構造に関する検討. 日本教育工学会研究報告集, 2023(2), 259-266
- 藤川大祐 (2023b) 学校教育における多重ゲーム構造に関する検討. 日本デジタルゲーム学会2023年夏季研究発表大会予稿集, 154-159
- Hashimoto, K. (2006) Unpredictability induced by unfocused games in evolutionary game dynamics, *Journal of Theoretical Biology*, 241, 669-675
- 中尾優奈・松井勇起 (2021) 「負の」ゲーミフィケーション－遊戯性の抑制による逸脱行為抑止戦略－, 日本デジタルゲーム学会夏季研究発表大会予稿集, 10, 39-42
- 野矢茂樹 (2012) 心と他者, 中央公論新社 (オリジナルは勁草書房, 1995)
- 杉島敬志 (2014) 複ゲーム状況への着目－次世代人類学にむけて, 杉島敬志編『複ゲーム状況の人類学』風響社, 9-54
- Suits, B. (1978) *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press (3rd edition, 2014) (B. スーツ著, 川谷茂樹, 山田貴裕訳 (2015) キリギリスの哲学 ゲームプレイと理想の人生. ナカニシヤ出版, 京都)
- 玉野まりこ (2018) いじめ重大事態の不登校事案への対応と第三者委員会のあり方, 季刊教育法, 197, 64-73
- Wittgenstein, L. (1953) *Philosophisch Untersuchungen*. Basil Blackwell (L. ヴィトゲンシュタイン著, 丘沢静也訳 (2020) 哲学探究. 講談社)
- 矢野翔太・近匡・小柳文子 (2013) 囚人のジレンマを用いたいじめ発生メカニズムの解析と対策, 成蹊大学理工学研究報告, 50(1), 1-8