

修士論文

国際人道・開発支援従事者に向けた性暴力サバイバー対応

の分岐シナリオ型 eラーニング教材の開発

Development of eLearning Branching Scenario to Support
Survivors of Gender-Based Violence for International
Humanitarian and Development Aid Workers

熊本大学大学院

社会文化科学教育部博士前期課程 教授システム学専攻

215-G8846

松本幸子

指導：戸田 真志 教授

副指導：久保田 真一郎 准教授

2024年3月

目次

図表目次.....	3
要旨（日本語）	4
第1章 はじめに	7
1.1. 研究の背景	7
1.2. 研究の目的	7
1.3. 研究の実施方法.....	8
1.4. 本論文の構成.....	8
第2章 国際人道・開発支援者向け性的不正行為研修に関する先行事例.....	10
2.1. 国際人道・開発支援者向け性的不正行為研修	10
2.2. 日本における国際人道・開発支援向け研修の現状と課題.....	12
第3章 シナリオ型学習（SBL）および SBL 設計理論の先行研究	15
3.1. シナリオベース学習とは	15
3.2. 性的不正領域の SBL 教材	16
3.3. シナリオベース e ラーニング（SBeL）の設計	19
3.3.1. Clark の SBeL の設計モデル	19
3.3.2. Tucker の合理化された分岐シナリオの計画・設計ガイド	21
3.3.3. 学習目標の設定に関する考察	22
3.4. 本研究の教材設計と開発方法の概念的フレームワーク	22
第4章 分岐シナリオ型 e ラーニング教材の設計・開発	24
4.1. 学習対象者	24
4.2. 学習目標	24
4.3. 学習目標の評価方法	25
4.4. 本研究の SBeL 設計要素.....	25
4.5. 分岐シナリオの構成	27
4.6. 分岐シナリオ型 e ラーニング教材	28
4.7. SBeL の学習評価	29
第5章 シナリオ型 e ラーニング教材の形成的評価	31

5.1.	シナリオ型 e ラーニング教材の専門家レビュー	31
5.1.1.	GBV 及び PSEAH 領域の専門家によるレビュー	31
5.1.2.	ID 専門家によるレビュー	31
5.1.3.	専門家によるレビュー結果の考察と対応	32
5.2.	1 対 1 評価	33
5.2.1.	1 対 1 評価の実施	33
5.2.2.	1 対 1 評価結果の考察と対応	34
5.3.	小集団による実地試用	34
5.3.1.	実地試用での学習パターン	35
5.3.2.	事前・事後テスト	35
5.3.3.	学習に関するディスカッション	36
5.3.4.	終了時アンケート結果	36
5.3.5.	その他の本教材内容に関する指摘事項	39
第 6 章	考察・結論	41
6.1.	考察と課題	41
6.1.1.	学習目標は達成したか?	41
6.1.2.	シナリオ型 e ラーニングは適切に行われたか?	41
6.1.3.	職場に変化は生まれそうか?	41
6.2.	結論	42
6.2.1.	結論	42
6.2.2.	本研究の将来展望	43
謝辞	45
参考文献	46
参考資料	49

図表目次

図 1 性的不正行為は被害者が不利にならない方法で信頼できる窓口へ通報する.....	13
図 2 通報の実行にあたり、不安な点にあてはまるものがあれば選んでください（複数回答可）	13
図 3 シナリオベース e ラーニングのレッスンの設計モデル	20
図 4 本研究の分岐シナリオ型 e ラーニング教材の設計モデル	23
図 5 本教材の学習者とその他の関係者の関係図	24
図 6 分岐シナリオの段階と意思決定ポイントの構成	27
図 7 専門家レビュー前の SBeL 教材の一部	28
図 8 学習の手順	28
図 9 専門家レビュー前の SBeL 教材の一部（Moodle 上の学習画面）	29
図 10 GBV サバイバー対応の SBeL の設計要素.....	32
図 11 事前と事後テスト結果の比較（個人、n=7）	35
図 12 魅力度に関するアンケート結果（n=7）	36
図 13 サバイバー対応や通報義務に準じた行動を実行するにあたって、現時点で不安な点にあてはまるものがあれば選んでください。（複数回答可）（n=7）	37
図 14 有用性に関するアンケート結果（n=7）	38
図 15 SBeL 設計要素の適切性に関するアンケート結果（n=7）	39
表 1 国際人道・開発支援者向け性的不正研修の事例	10
表 2 4つの能動的な学習戦略と特徴	15
表 3 6つの設計要素と概要.....	20
表 4 SBeL の設計モデル（Clark）と GBS の 7 要素（Schank）	21
表 5 Tucker の合理化された分岐シナリオの計画・設計ガイドによる手順	21
表 6 行動目標を構成する 5 つの要素	22
表 7 本研究での SBeL 教材の設計・プロトタイプ開発の手順.....	23
表 8 本研究による SBeL の設計要素.....	26
表 9 1 対 1 評価のタイムライン	33

要旨（日本語）

近年、国際人道・開発支援現場での支援者による受益者に対する性的搾取・虐待の不正行為を根絶する取り組みは、性的搾取・虐待（SEA）および性的ハラスメント（SH）からの保護（PSEAH：Protection from Sexual Exploitation, Abuse and Sexual Harassment）とよばれる。PSEAHの普及は、専門人材の育成だけでなく、PSEAHが組織の行動規範に含められ、全ての支援関係者が性的不正行為を正しく理解すること、不正行為の発生時に備えた対応ができることを目指す。支援者全般に対する教育は、国連と国際NGOのコンソーシアムである機関間常設委員会（IASC）が開発した研修モジュールを用いて世界中で実施されている。日本の関係者に向けた研修は2022年から開始した。同研修は、性的不正行為の問題を理解し、PSEAHに取り組みを促すことを目的とし、知識向上や態度の変化に一定の効果がある。一方で職場（支援現場）での行動を変えるような学びが得られないことが示唆された。

本研究では、PSEAHの理念や原則は理解しているけれど、実際に現場でどのような行動をとるべきか具体的なイメージができないという日本の支援関係者が抱える問題に応える。具体的には、性暴力専門家やPSEAH担当者ではない支援関係者が、性的不正行為のサバイバーに被害を打ち明けられた際の対応スキルと通報義務を遵守するスキルを習得するための日本の学習者に向けたシナリオ型eラーニング（SBeL）の教材開発を行った。本研究では、始めに先行研究・事例を調査し、教材設計・開発方法の概念的フレームワークを設定した。次に、概念的フレームワークを用いて本研究課題に関するシナリオ型eラーニング教材のプロトタイプを作成した。プロトタイプの形成的評価は、1) 分野専門家（性暴力とPSEAH領域、及びインストラクショナル・デザイン領域）によるレビュー、2) 学習者との1対1評価、3) 小集団による実地試用の3段階で行い、評価結果を分析した。その結果、事前・事後テストやアンケートから、学習成果が確認でき、学習トピックは深刻でセンシティブな内容であるものの、魅力的な学習機会の提供や有用性において概ね高い評価が得られた。今後の展望は、状況・文脈を変えた異なるシナリオを開発すること、効率的な学びを促進するために対人スキル習得の対面研修の事前練習として本教材を活用すること、執務参考資料となるGBVポケットガイドを日本語翻訳することが望まれる。

要旨（英語）

The efforts to eradicate misconduct involving sexual exploitation and abuse of beneficiaries by aid workers in the field of international humanitarian and development assistance are known as Protection from Sexual Exploitation, Abuse and Sexual Harassment (PSEAH). The promotion of PSEAH is intended not only to train specialized personnel, but also to ensure that PSEAH is included in the organization's code of conduct, that all personnel have a proper understanding of sexual misconduct, and that they have the ability to respond in the event of misconduct. Education for all personnel has been conducted worldwide using training modules developed by the United Nations' Inter-Agency Standing Committee (IASC) which is the consortium of United Nations and international NGOs. The training for Japanese associated personnel began in 2022. The training aims to promote understanding of the issue of sexual misconduct and encourage efforts to combat PSEAH. The training has had positive effects on improving knowledge and changing attitudes. On the other hand, it was suggested that learning that would change behavior in the workplace/ fields was not achieved.

This research responds to the problem faced by Japanese associated personnel who understand the concept and principles of PSEAH, but lack a concrete image of what actions to take in the field. Specifically, scenario-based e-learning (SBeL) materials was developed for Japanese learners to help associated personnel who are not Gender-based violence (GBV) specialists or PSEAH focal point acquire the skills to respond when a survivor of sexual misconduct confides in them and to comply with their obligation to report the incident. The research began with a literature survey of previous studies and case studies to establish a conceptual framework for how to

design and develop learning materials. Then, a prototype of SBeL materials related to the research topic was developed using the conceptual framework. Formative evaluation of the prototype was conducted in three stages: 1) review by subject-matter experts (in the areas of GBV and PSEAH, and instructional design), 2) one-on-one evaluation with learners, and 3) trial with a small group, and the evaluation results were analyzed. The results showed that the pre- and post-tests and questionnaires confirmed the learning outcomes, and although the learning topics were serious and sensitive, they were generally rated highly in terms of attractiveness and usefulness of the learning. Future prospects include the development of different scenarios with different situations and contexts, the use of this material as a pre-practice for face-to-face training for interpersonal skills acquisition, and the translation of GBV pocket guide, the reference material, into Japanese to facilitate efficient learning.

第1章 はじめに

1.1. 研究の背景

1990年代から徐々に国際人道・開発支援現場での支援関係者による受益者に対する性的搾取・虐待の不正行為が表面化してきた。以降、国際社会が一丸となって支援現場における不均衡な力関係を背景とした性的不正行為の根絶に取り組んでいる。これらの取り組みは、性的搾取・虐待 (Sexual Exploitation, Abuse, SEA) および性的ハラスメント (Sexual Harassment、SH) からの保護 (PSEAH: Protection from SEA and SH) とよばれる (JANIC, 2020)。

PSEAHの普及は、性暴力専門家やPSEAH担当者といった専門人材の育成だけでなく、全ての支援関係者が性的不正行為を正しく理解すること、不正行為の発生時に適切な対応ができるよう備える必要がある。支援関係者全般に対する教育は、国連と国際NGOのコンソーシアムである機関間常設委員会 (IASC) が2020年に開発した研修モジュールを用いて世界中で実施されている (IASC, 2020)。日本でも国際協力分野の非営利組織や教育・研究機関等が連携して設立したPSEAHワーキンググループによって日本の関係者に向けた研修がIASCの研修モジュールを活用して実施されている (PSEAHワーキンググループ)。同研修は、性的不正行為の問題を理解し、根絶に取り組む意識の向上を目的とする。一方で、日本の学習者を対象とした研修では、途上国の支援現場でのPSEAHを具体的に示すことに課題がみられた。支援現場でPSEAHを加速させるには、研修の学習成果と支援現場における具体的な行為を結びつける学習教材の開発が喫緊の課題である。

1.2. 研究の目的

本研究では、PSEAHのうち、性的不正行為発生時の被害者・サバイバー (以下、「サバイバー」という) への対応を取り扱う。一般的に、研修で得た学びを実際の業務に適用するには、実践的な文脈で望ましい行動を練習することが効果的である (Roehling 2022,

Eatough et al 2019) 。しかし、本研究が取り扱うサバイバー対応は、事象発生の予見ができないため、計画的に練習機会を設定することは極めて難しく、かつ、現実の状況で誤った対応や判断がされた場合の負の影響が大きい。このような特殊な状況には、現実世界に似せた対話型シナリオを用いてリスクのない環境で安全に学べるシナリオベース学習

(Scenario-based Learning ; SBL) が適している (Clark 2016, The University of Queensland) 。さらに、学習対象者は国際人道・開発支援の従事者であり、国内・海外に分散していることから、いつでもどこからでも学べる e ラーニングでの提供が最適である。

以上より、本研究では、性暴力専門家や PSEAH 担当者ではない支援関係者が、性的不正行為のサバイバーに被害を打ち明けられた際の対応スキルと通報義務を遵守するスキルを習得するための日本の学習者に向けたシナリオ型 e ラーニング教材の開発を目的とする。

1.3. 研究の実施方法

本研究では、始めに先行研究・事例を調査し、教材設計・開発方法の概念的フレームワークを設定した。次に、概念的フレームワークを用いて本研究課題に関するシナリオ型 e ラーニング教材のプロトタイプを作成した。プロトタイプ of 的評価は、1) 分野専門家 (性暴力と PSEAH 領域、及びインストラクショナル・デザイン領域) によるレビュー、2) 学習者との 1 対 1 評価、3) 小集団による実地試用の 3 段階で行い、評価結果を分析した。その結果を踏まえて本研究の学習成果と課題を考察し、結論を取りまとめた。

1.4. 本論文の構成

第 1 章では、研究の背景、目的、実施方法について述べる。

第 2 章では、性的不正領域の既存研修の現状及び課題を明らかにする。

第 3 章では、本研究に関連したシナリオ型学習の先行研究やその設計理論を整理した上で、本研究の教材設計と開発方法の概念的フレームワークを示す。

第 4 章では、本研究の概念的フレームワークに則って、シナリオ型 e ラーニング教材の

設計と開発結果を整理する。

第5章では、シナリオ型eラーニング教材の形成的評価を実施し、その結果をまとめる。

第6章では、研究成果と課題を整理し、将来展望についてまとめる。

第2章 国際人道・開発支援者向け性的不正行為研修に関する先行事例

2.1. 国際人道・開発支援者向け性的不正行為研修

IASC は、国際人道・開発支援現場の性的不正領域に関する複数の研修プログラムをウェブサイトで公開している（表 1）。これらの多くは、PSEAH¹担当者向けである。PSEAH 担当/フォーカルポイントは性的不正行為に関する報告/通報を受け取り、PSEAH の実施に向け組織を支援する役割を担う（CHS Alliance, 2020）。

表 1 国際人道・開発支援者向け性的不正研修の事例

	研修名	作成年	提供形態	作成者
1	PSEA フォーカルポイント担当向け研修	N/A	対面式 3 日間	N/A
2	PSEA フォーカルポイント担当向けエチオピアにおける PSEA 研修	2020	オンライン	エチオピア PSEA ネットワーク
3	UN パートナー団体向け研修「性的不正行為に No と言おう」	2021	対面式 1 日間	IASC
4	PSEA フォーカルポイント担当/実務者のためのケースカンファレンス	2021	ウェビナー	UNHCR
5	SEA 調査に関する e ラーニング	2021	E ラーニング	UNHCR
6	PSEA コーディネーター、GBV 担当向け SEA 被害者対応の UN プロトコル研修	2021	オンライン/ 対面	IASC
7	ハイチにおけるスタッフ向け PSEA 研修教材	2021	N/A	ハイチ PSEA ネットワーク
8	性的不正行為防止のための価値、態度および組織文化に関するセッション（ファシリテーターガイド）	2021	オンライン/ 対面	IASC
9	PSEA ネットワーク・コロンビア PSEA 研修	N/A	オンライン	PSEA コロンビア
10	グアテマラにおける SEA 通報のコミュニティメカニズム研修教材	N/A	N/A	UN Women
11	人道支援における性的搾取・虐待の対応に関する研修教材	N/A	N/A	ベネズエラ PSEA ネットワーク
12	タンザニアにおける SEA 事例の受付、紹介、フィードバックの標準的な運用手順	2023	ウェビナー	タンザニア PSEA ネットワーク

出所：psea.interagencystandingcommittee.org/resources (2023-12-20 参照)

¹ 本研究では、受益者と支援関係者間の性的不正行為である性的搾取・虐待（SEA）を扱う PSEA を、支援者同士の性的不正行為である性的ハラスメント（SH）を含めた PSEAH と総称する。

しかし、PSEAH の実践は一部の専門家のみに限らず、全ての支援関係者に責務がある。上述の研修リストのうち、No.3「性的不正行為に No と言おう」は、PSEAH 普及を目的に全ての関係者を対象とし、性的不正行為の定義、支援関係者の行動規範、サバイバー対応の考え方が学べる。支援関係者の行動規範では、自ら性的不正行為を行わないだけでなく、同僚や他組織の支援関係者による受益者への性的不正行為やその疑いに気づいた場合は、窓口に通報しなければならないという通報義務を学ぶ。同研修は、事例研究、被害者の証言、グループディスカッション、チーム活動やロールプレイ、動画を用いて、対面式 1 日間を想定する。研修教材は 8 か国語に翻訳されウェブサイトで公開されている。

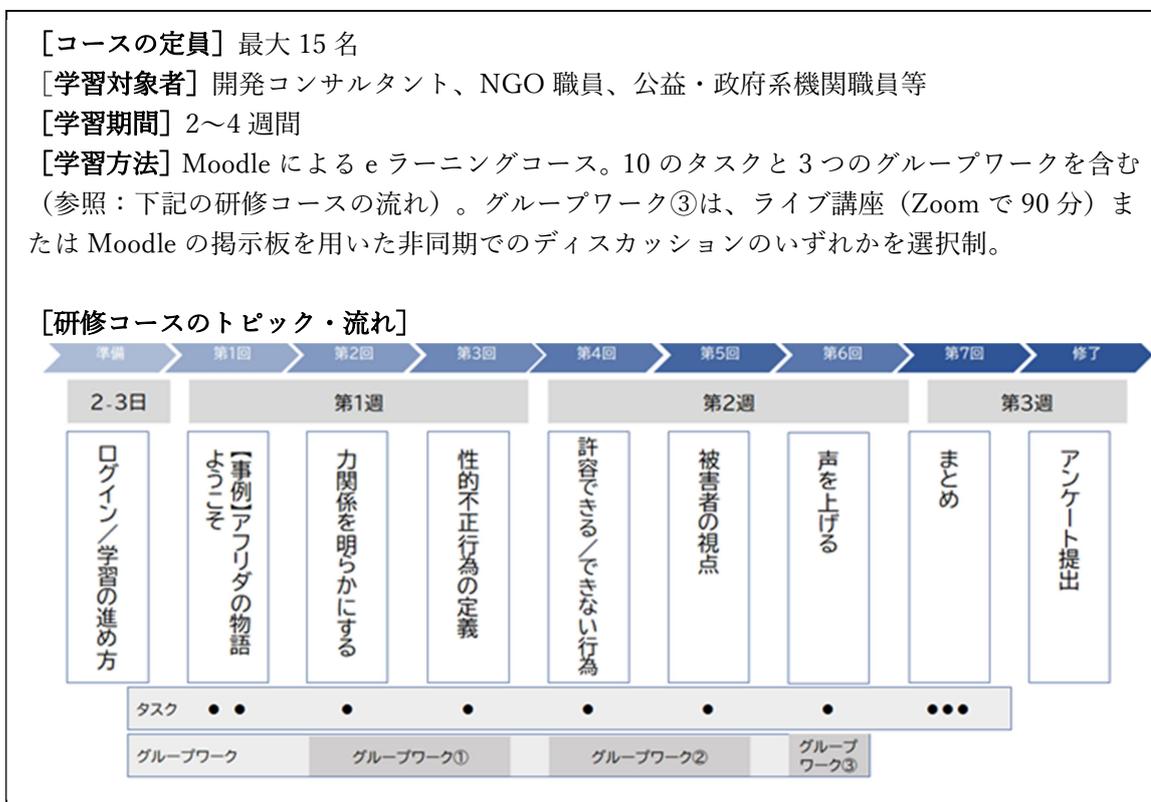
一方、サバイバー対応は、2018 年にジェンダーに基づく暴力 (Gender-Based Violence; GBV) のリスク軽減のための能力強化ツールを UNICEF と GBV ガイドライン実施支援チームが開発した (GBV Guidelines)。GBV ガイドラインは、プロジェクト内における性暴力の発生リスク軽減策や、サバイバー中心アプローチを含み、普及のための対面式 1 日の研修パッケージも開発されている。さらに、GBV ガイドラインを簡素化させて、GBV 専門家がない場合の対応方法を取りまとめた「GBV サバイバー対応ポケットガイド」(以下、「GBV ポケットガイド」という) とその利用方法をまとめたユーザーガイドが開発され、14 か国語に翻訳されて公開されている²。2022 年には、同ポケットガイドを非識字・低識字の支援関係者が理解できるように、状況を絵で描いたヴィジュアル版のポケットガイドが南スーダン (英語版)、マリ (仏語版)、ホンジュラス (西語版) の事例で提供され、2 日間の対面式トレーナー研修 (Training of Trainers; TOT) のマニュアルも同時開発された。このように、国際社会における性的不正行為対策に関する教育資源は充実している。

² 2024 年 3 月時点では日本語翻訳はされていない。

2.2. 日本における国際人道・開発支援向け研修の現状と課題

日本では国際協力分野の非営利組織や教育・研究機関等が連携し、2020年にPSEAHワーキンググループが設立した。同グループは、啓発・研修、NGOサポート、アドボカシーといった複数のタスクチームから成る。前述のIASCによる全ての支援関係者向けPSEAH研修モジュールの教材は、同グループが2020年度の外務省NGO研究会の一部として日本語翻訳した。研修タスクチームでは、同モジュールを活用したオンラインコースを2021年に開発し、2022年から提供している。日本での研修提供にあたり、被害者の証言事例に日本の事例が追加され、日本人学習者に馴染みがない用語の説明や参考情報のリンク集、性暴力サバイバー対応に関する補足説明等が追加された。現在、ビデオ会議システム（Zoom）を用いた半日×2日間コースと、学習管理システム（Moodle）を用いたeラーニングコース（2023年度試行、Box1）がある。

Box1 Moodle版PSEAHのeラーニングコース（実地試用）の概要



Moodle 版 e ラーニングコースの事後テスト結果は平均 80 点以上となり、性的不正行為の区別、および不正行為発生時の対応に関する知識は向上していた。行動規範への態度についても、研修前後で「性的不正行為の通報」に関する賛否を尋ねたアンケート結果からは、全員が「性的不正行為の通報」に肯定的な態度を示した（図 1）。

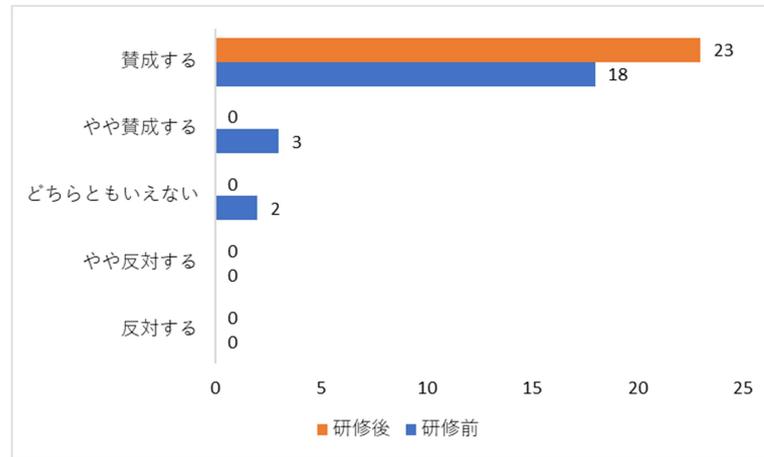


図 1 性的不正行為は被害者が不利にならない方法で信頼できる窓口へ通報する

一方で、「性的不正行為の通報」を実行するにあたって「特に不安な点はない」を選んだ人は 1 割未満（9%、2 名）であった。不安な理由は、「性的不正行為に気づけないのではないかと思う」（52%、12 名）が最も多く、続いて「被害者が不利にならずに通報する具体的な方法がわからない」（43%、10 名）であった（図 2）。

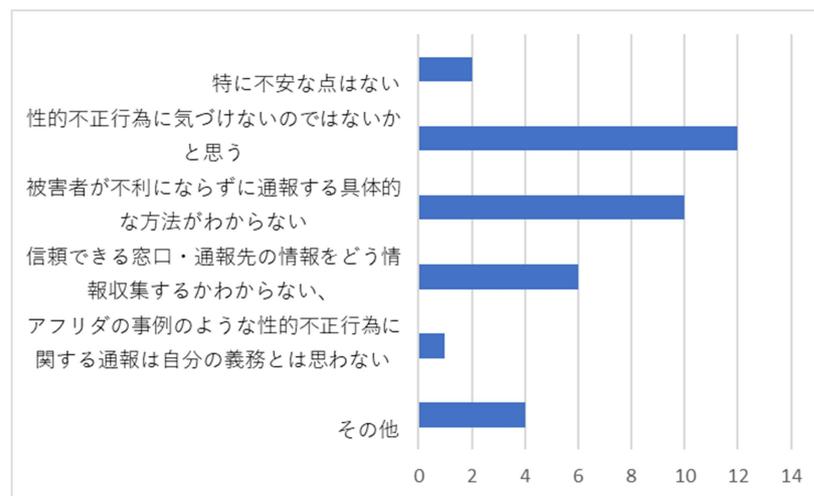


図 2 通報の実行にあたり、不安な点にあてはまるものがあれば選んでください（複数回答可）

これらの結果から、現行の PSEAH 研修は、性的不正行為に関する知識向上や態度の変化に対し概ね効果的であるが、現場での具体的な行動を示せていない課題が示唆された。

第3章 シナリオ型学習（SBL）およびSBL 設計理論の先行研究

3.1. シナリオベース学習とは

シナリオベース学習（Scenario-based Learning；SBL）とは、現実社会で人間が行動することで得られる学び、つまり経験による学びを重視し、その状況を疑似体験できる学習環境を描いたシナリオを用いる学習戦略である。

SBLと同様に能動的な学習を提供する教授戦略には、ケースベース学習（CBL）、問題ベース学習(PBL)、探究学習(IBL)がある（表2）。

表2 4つの能動的な学習戦略と特徴

能動的な学習戦略	特徴
ケースベース学習 (Case-based Learning)	現実的な文脈を踏まえた事例やジレンマに対し、背景、状況、補足データの情報を用いて解決に取り組む。ファシリテーターは正解を教えるよりも学習を支援する役割を担う。
シナリオベース学習 (Scenario-based Learning)	状況学習理論の原理に基づく対話型シナリオを使用する。現実世界の実践に似せることで、学習者が経験することが難しい状況に安全に取り組む機会を提供する。
問題ベース学習 (Problem-based Learning)	現実的な問題を解決するための探究型の方法論を通じて学びを支援する。学習者は問題に関する問い（Trigger）から自らの学習目標を定める。
探究学習 (Inquiry-based Learning)	コーディネーターの指導の下、学習者が情報を調べ、質問し、小グループでアイデアを共有することを通じて学習者が意味を見出すことを目標とする。

出所：The University of Queensland "Case, scenario, problem, inquiry-based learning". Institute for Teaching and Learning Innovation.を和訳。

4つの学習のうち、特にPBLやIBLは複数の学習者がグループやチームになって議論したり、作業したり、アイデアを共有・創作することが学習戦略に含まれている。表2の特徴からは、CBLとSBLの違いが明確ではないが、根本ほか（2014）によるケーススタディとシナリオを用いた手法の比較からは、ケーススタディは過去の事例を分析するにとどまることから、学習者は実践スキルの練習はできないとしている。シナリオは学習者に役

割を与え、学習者が必要な情報を自身で選択しながら実践スキルの練習ができる。また、シナリオを作り込んだシミュレーションはもっとも現実に近い設定で連続的に多くの意思決定をさせて最も実践に近い練習ができる。これらの学習は対面教室型やオンライン、ハイブリッドのいずれも可能であり、その提供方法を選ばない。ただし、近年のデジタルツールの発達により疑似体験を促す SBL はオンラインでの学習環境の提供が増えている。

eラーニングによる SBL を提唱する Clark(2013)は、シナリオベース eラーニング(SBeL)を「学習者が職場の現実的な課題や困難に対応するアクターの役割を担い、学習者の選択に反映して応じる、高い専門性が習得できるように設計された、事前に計画されたガイド付きの帰納的学習環境」(p.6)と定義する。学習者は現実的なシナリオ設定の中心人物となり、現実に近い業務上の課題を遂行するため、学習者中心で没入感の高い学びが得られることが特徴である。SBL の理論的基盤は Lave と Wenger が提唱した状況学習理論 (situated learning theory) とされている (Robinson 2020)。状況学習理論では、学習は、人間が活動する現実の文脈や社会・文化といった状況に埋め込まれた知識が自然と備わる際に生じるため、従来の教室環境のような抽象的で文脈から外れたところからでは学びは生まれないと考える。SBL では、学習が生まれる現実的な状況と教室環境のギャップを埋めるためにシナリオを活用する (ibid)。SBL は、実務者が現実社会で直面するような実践的で専門的なスキルをリスクのない環境で安全に学習するのに適している (Clark, 2016)。これらの特徴から、本研究の課題である性的不正行為のサバイバー対応を学ぶにあたっては、SBeL が適していると言える。

3.2. 性的不正領域の SBL 教材

性的不正領域の先行研究は、職場内の性的ハラスメント (以下、セクハラという) に関する内容が最も多い。Desplaces ほか (2020) は、性的不正領域のシナリオ教材には、学習者自身が当事者になりやすい問題や長期間メディアで取り上げられた問題などの参加者

が強い先入観を持ちやすい内容は、学習者に不快感を与え、結果を推測しやすく、議論が成り立たないと指摘する。そのため、より曖昧で正解が明白でないシナリオが有効と述べている³。性的不正領域の最新事例には、デジタル研修の技術を用いてシナリオベースのビデオ学習や仮想現実（VR）がある。特に VR 研修ではより現実的で感情に訴えるシナリオを使用し、微妙なセクハラ行動の区別やセクハラを目撃した際の対応が練習できる。シナリオを用いた VR 研修の学習者は、教室型や e ラーニングよりも教えられた内容を自信をもって適用でき、学習コンテンツに親近感を持てたという結果が得られた (Zielinski 2022)。

性的不正領域のシナリオ型学習教材は、国や地域の文化的側面を重要な要因として考慮する必要がある。Mishra ほか (2020) はセクハラ行動に対する認識と文化的要因の役割を研究し、何がセクハラにあたるかという認識やセクハラに対する受容度や寛容度は、個人が属する社会文化における権力や地位などの上下間の心理的距離(パワーディスタンス)や集団主義、男性優位の文化的背景が影響しているという。例えば、アジア系の学生は非アジア系の学生に比べてセクハラ行為に対して寛容であったり、性的態度が著しく保守的であったり、日本や中国の女性は、より個人主義的な文化圏の女性に比べてセクハラを認識する割合が低いという調査結果を紹介している。ただし、文化の違いによるセクハラ認識の違いはあるものの、一部の文化の否定や、人種や出身国、性別に基づくステレオタイプや差別を助長しないように、文化的側面とセクハラに関連性を慎重に取り扱うべきと注意喚起している。ある国や文化で容認されている行為が、異なる国や文化では容認されない場合があるという事実を認識し、それをきっかけに多様な文化的背景を持つ人々が同じ職場環境で業務を遂行する上での適切・不適切な行為に対する認識をオープンな姿勢で議論し、共通価値を創造していくことが重要と指摘している。

ジェンダー主流化のためのジェンダー分析ツールを提唱したキャロライン・モーザ

³ ただし、この研究対象の学習目標は、性的不正行為への理解を深めることであり、学習者の行動変化は含まれていなかった。

(1993) は、ジェンダー不平等是正の取り組みでは、男女の関係性に対する個人的な態度が実行面での制約になると指摘する。ジェンダー研修では男女の構造的な不平等に対する問題意識にどの程度触れるか、どのように触れるかが問われる。モーザは、研修内では個人の信念を変えることに直接挑戦するのではなく、意図的に「専門家としての考え」に力点を置き、専門的な能力を伸ばすための技術面の重要性を強調することが有効と述べる。

セクハラ研修の効果を高めるために、Lee ほか (2019) はバイスタンダー（現場に居合わず第3者）を想定した研修の有効性を唱え、その研修設計を提唱する。バイスタンダー介入（BI）研修は、1) バイスタンダーにセクハラの本質を伝えてセクハラを正しく認識できるようにすること、2) バイスタンダーがセクハラの実例を目撃した際に介入するように促すことを目的とする。BI 研修では、組織がセクハラを寛容しないことを明確に示すことで組織の道徳的強度を高め、それによって各職員の道徳的強度を高める。職員に対し、セクハラが道徳的に反する行動と認識させて、被害者を助けたる行動や新たな被害を生まないような倫理的行動を促す。BI 研修による対策は、セクハラだけではなく、他の性的不正行為やハラスメント防止に対しても有用と思われる。

以上のように欧米では性的不正行為領域における研修設計の研究が活発である。一方、日本国内では、セクハラ問題の実態、セクハラ防止策の実施状況調査に関する先行研究はあるものの、性的不正行為領域の教育事例や研修設計、効果検証に関する論文は若干数である（安永ほか 2022、古城 2011、田口 2007）。そのうち、田口（2007）は教員を対象としたセクハラ被害者対応を学ぶ研修にてシナリオ型教材を用いたロールプレイの効果を紹介している。研修では、セクハラ事例の相談役（教師）と相談者（生徒）という短いシナリオを提供し、受講者同士で演じあうことで被害者への二次被害を防ぐことを体験的に学習させ、学習者間の活発な議論を促進させる狙いがあった。同シナリオを用いた小学校教員と短大教職員への対面研修の実践結果からは、セクハラ防止に関する深い議論が行われた反面、複数の課題が示唆された。具体的には、シナリオによって表層的で建前の発

言が引き出される可能性があること、シナリオ内の正しい行動例が唯一の正解という誤解を与えない工夫が必要であること、正解例の適切性を精査することである。日本でのデジタル教材を用いたセクハラ研修は、厚生労働省が「あかるい職場応援団」というサイトでセクハラを含むハラスメント防止を目的とした情報提供やオンライン研修を提供している。オンライン研修は3分程度の動画を通じてハラスメントの定義や種類を紹介している。「動画で学ぶハラスメント」では、「セクハラ被害にあったら」、「セクハラを目撃したら」という短いシナリオを含んだ動画（1分程度、VR、360度映像）があるが、これらのシナリオ型動画の活用方法や学習活動は提示されていない。これらの日本の事例からは、セクハラ問題に関し本音で議論することの難しさ、同分野の専門人材や事例・研究の蓄積が少ないことが示唆された。

以上より、性的不正領域でのシナリオを用いた研修や教材は効果が見込めるが、性暴力被害の問題は社会文化的要素を含むセンシティブな内容であるため、個人的な観点よりも専門的な観点を強調したり、安心して学べる環境を設計したりする必要性が高いことが示唆される。その中で、デジタル教材は難しい問題を安全に練習できることから有効である。シナリオ設定では、第三者のバイスタンダーに焦点をあてることにより、この問題が取り扱いやすくなることも示唆された。本教材で取り扱う性的不正行為の通報義務は、バイスタンダーの行動規範であるため、本研究のSBeL教材作成に適合している。本研究でのシナリオ作成の方針は、学習者は性暴力やセクハラ問題に保守的な傾向にある日本人であることを考慮して刺激が強すぎる表現や設定を控えること、学習者がセンシティブな内容と対峙しやすくするために専門職の行動倫理としての側面を強調することに留意する。

3.3. シナリオベース e ラーニング (SBeL) の設計

3.3.1. Clark の SBeL の設計モデル

Clark(2013)は、SBeL の設計モデルとして 6 要素を提示している (図 3、表 3)。

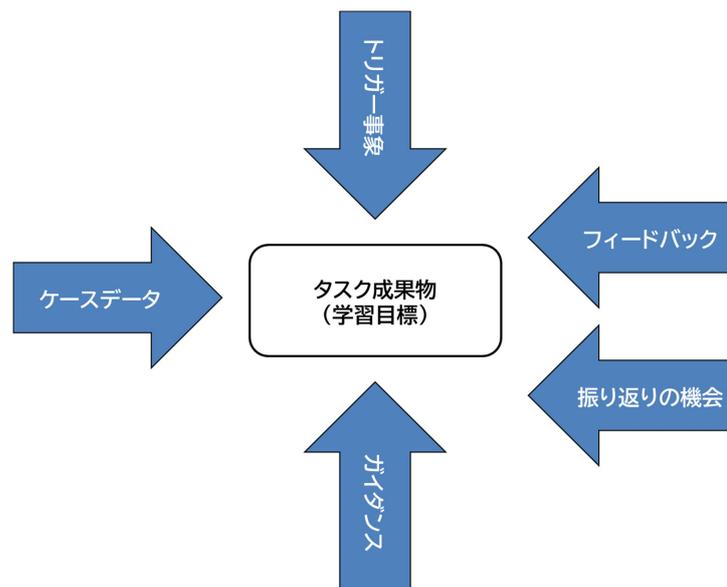


図 3 シナリオベース e ラーニングのレッスンの設計モデル

表 3 6つの設計要素と概要

設計要素	概要
タスク成果物	意図された知識やスキルの習得を表すシナリオ内の行動や意思決定。正解/不正解の回答、証拠の優先順位付け、製品の生産、または最適な一連の行動。
トリガー事象	シナリオの幕開け。任務、新しい顧客、またはマーフィーの法則（悪くなる可能性のあるものは必ず悪くなる）の状況。
ケース・データ/ シナリオ・データ	タスク成果物に関連した行動や決定を選択するために必要な情報。学習目標にとって重要なデータの識別、解釈、順序。普段の業務の参考情報源。
ガイダンスとインストラクション	タスク成果物に関連した知識とスキルを教えるために活用できる資源。例えば、講師、解説書、リモートによる専門家の助言ワークシート。
フィードバック； 教授的/内在的	学習者が選択結果に対する知識を受け取る方法。教授的フィードバックは従来の正解や不正解のコメントを提示する。内在的フィードバックは学習者の選択がどう展開したかを示す。
リフレクション	学習者が一連の行動や決定を振り返り、学んだ教訓や代替行動を特定する明示的な機会。

出所：Clark (2013) p.102 を和訳。

なお、SBeL に分岐シナリオ⁴を用いる場合には、上記の 6 要素に加えて、冒頭に簡単な

⁴ Clark は SBeL のユーザ・インタフェース (UI) ナビゲーションの設計オプションとして、①分岐シナリオ、②メニュー駆動型、③画面上の物体を選択する方法 (Full Screen Active Object)、④仮想世界 (Virtual Worlds) の 4 つを挙げている。

エピソードを提示するのが一般的である。

シナリオ型学習の理論には R.Schank による Goal Based Scenario (GBS) がある (根本ほか 2014)。SBeL の設計要素と GBS の 7 つの構成要素は下表のように共通要素が多い。ただし、SBeL はレッスンのような比較的短時間の学習が設計対象となっているが、GBS は複数のレッスンで構成されるカリキュラムも設計対象範囲となり、複数のシナリオを物語として束ねる要素 (カバーストーリーやミッション) を含んでいる。

表 4 SBeL の設計モデル (Clark) と GBS の 7 要素 (Schank)

SBeL の設計モデル	GBS の構成要素
トリガー事象 (解決すべき課題やミッション、主人公の立場を示す)	カバーストーリー
	役割
	ミッション
タスク成果物/学習目標 (反応行動の選択肢)	ゴール/学習目標
	シナリオ操作
ケース・データ	リソース (情報源)
フィードバック	フィードバック
ガイダンスとインストラクション	
リフレクション	N.A.

3.3.2. Tucker の合理化された分岐シナリオの計画・設計ガイド

Tucker (2023) は、分岐シナリオ作成の作業量と複雑さに困っている教材設計者に向けて、効率的で効果的な分岐シナリオ作成の計画と設計に関するガイドを示している。同ガイドは、領域専門家と共に分岐シナリオの研修教材を作成し、シナリオ作成ツール「Twine」(オープンソース) を用いてプロトタイプを作成するまでの流れを留意事項チェック用の設問、及び模範シナリオ教材とともに示している。

表 5 Tucker の合理化された分岐シナリオの計画・設計ガイドによる手順

1	現状分析とプランニング	<ul style="list-style-type: none"> ・望ましい行動の特定 ・学習目標の設定 ・失敗の特定 ・結果の特定
2	シナリオ・コンセプトと要約	<ul style="list-style-type: none"> ・全体コンセプトと問題の要約

		<ul style="list-style-type: none"> ・理想的な進路の大枠アウトライン ・失敗とその結果を整理したリスト作成
3	分岐の構成図の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・選択肢の数の設定 ・分岐とボトルネックの構造 ・カットシーン、ミスを修正する機会の設定
4	シナリオを書く	<ul style="list-style-type: none"> ・理想的な進路を描く ・必要に応じて構造を見直す

3.3.3. 学習目標の設定に関する考察

学習目標の設定に関し、Clark は学習対象の知識やスキルを、シナリオ内の行動や意思決定を通じて達成できる「タスク成果物」を介して定めている。「タスク成果物」には、正解/不正解の回答や最適な一連の行動も含まれる。一方、Tucker は学習目標の設定に当たり、まず「望ましい行動の特定」を特定させ、それを基に「誰」が「どんな行動を実行する」ことにより「何を達成するか」の要素で学習目標を示させている。いずれも学習目標を行動目標で設定する共通点がある。行動目標の表現に当たっては、行動目標の5要素構成法（Gagné 他 2005、表 6）を用いることでより明瞭な記述が可能となる。

表 6 行動目標を構成する 5 つの要素

構成要素	概要
状況	学習の成果がパフォーマンスとして実行される文脈。
能力動詞	実行される学習の種類。能力動詞（学習した能力を示す動詞）で示す。
対象	パフォーマンスの内容または対象。
行動/動作動詞	行動の観察可能な部分、動作を示す動詞。
条件	パフォーマンスに適用される道具、制限あるいは条件。受け入れ可能なパフォーマンスのレベル。

出所：Gagné ほか（2005） p.153。

3.4. 本研究の教材設計と開発方法の概念的フレームワーク

ここまでの先行研究を踏まえて、本研究で用いる分岐シナリオ型 e ラーニング教材の設計モデルを示す（図 4）。本研究では、Clark(2013) による SBeL の設計理論を基本とし、GBS 理論からカバーストーリーの構成要素を「物語の背景」として追加する。

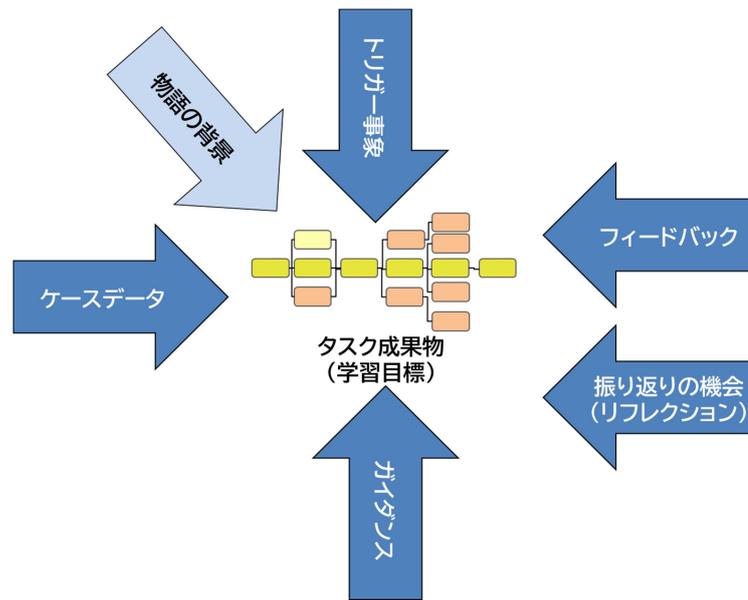


図 4 本研究の分岐シナリオ型 e ラーニング教材の設計モデル

分岐シナリオ型 e ラーニング教材のプロトタイプを開発するにあたっては、上記の設計モデルを基に、Clark と Tucker の 2 つの設計方法を折衷させる。まずは Clark の設計要領を基にシナリオ・コンセプトを構想し、その上で、改めて Tucker による合理化した分岐シナリオの設計手順を用いてシナリオ教材に落とし込む方法で進める（表 7）。

表 7 本研究での SBeL 教材の設計・プロトタイプ開発の手順

Clark の SBeL の設計モデルに準じた手順	
1	シナリオのアウトカムを定義する
2	トリガー事象とケース・データを設計する
3	SBeL のガイダンスを構築する
4	フィードバックとリフレクションを設計する
Tucker の合理化された分岐シナリオの計画・設計ガイドによる手順	
5	現状分析とプランニング
6	シナリオ・コンセプトと要約
7	分岐の構成図の作成
双方の成果物を統合させ、シナリオ教材本体と補足資料を作成する。	
8	シナリオ教材本体を書く
9	補足資料を作成する

第4章 分岐シナリオ型 e ラーニング教材の設計・開発

4.1. 学習対象者

本教材の学習対象者は、途上国で活動する国際人道・開発支援関係者のうち、ボランティアや現地雇用職員を含む、受益者と直接に接する機会がある支援関係者である。ただし、性暴力専門家や PSEA 担当は対象外とする。なお、本教材では国際的な PSEAH の取り組みの背景や目的、IASC による SEA のコア原則や国連のセクハラ方針といった GBV に関する職務倫理の基礎知識は本教材では扱わない。したがって、それらを学べる IASC の PSEAH 研修モジュール等の基礎研修の修了を前提科目/前提条件とする。

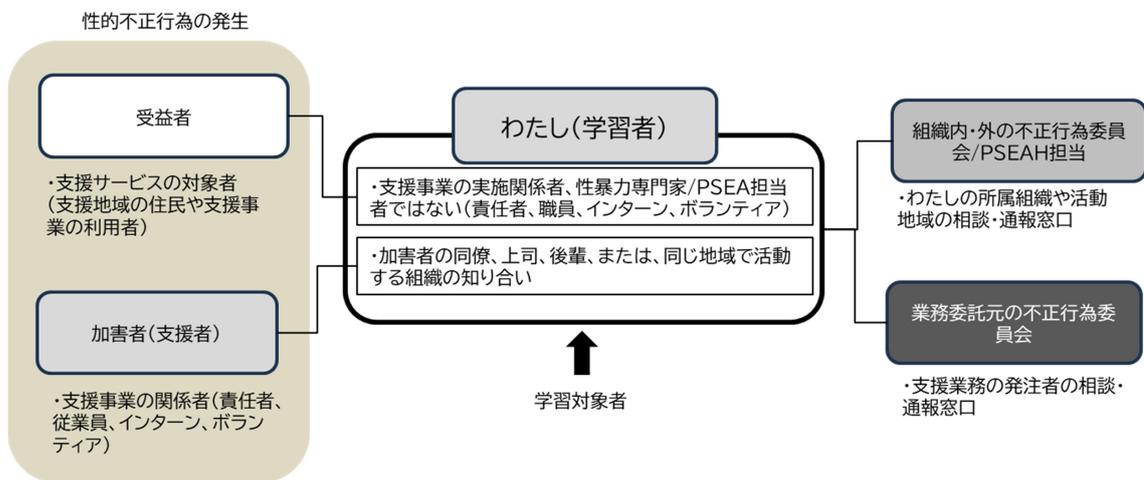


図 5 本教材の学習者とその他の関係者の関係図

4.2. 学習目標

本研究では、学習対象者が「被害者が不利にならずに通報する具体的な方法がわからない」という問題を抱えていることを踏まえ（前掲の図2）、支援現場でサバイバーから性的不正行為を打ち明けられた際の対応と通報義務を遵守するにあたっての「望ましい行動」が選択できるようになることを目的とする。学習目標を5要素構成法を用いて以下に記す。

「国際協力従事者として、[状況] 事業の受益者から、他の支援関係者による性的不正行為の被害を突然に打ち明けられた時、[条件] 発生から対応後の一連の流れにおける意思決定ポイントで、[対象] サバイバーの希望・安全・ウェルビーイングを第一とす

る対応と通報義務に準じた行為を〔行動〕複数の選択肢から「良」または「可」の選択肢を選ぶことで〔能力動詞〕例示する。」

なお、「良」または「可」に区別される「望ましい行動」の指針には、GBV ポケットガイドと IASC による SEA のコア原則を用いる。また、オンライン上のインタラクションでは、多肢選択式の分岐シナリオを用いて「望ましい行動」を選ぶ方法とする。

4.3. 学習目標の評価方法

学習者は事前と事後に難易度が同レベルのテストを受験し、テスト結果の比較によって学習効果および学習目標の達成を確認する。事前テストは、本教材が取り扱う知的技能の習得程度を学習前の段階で測定する。事前テストで全問正解の場合は、本教材で学習する必要がないと判断する。当初、事後テストは、事前テストと同じく多肢選択式のクイズを想定していた。しかし、専門家によるレビュー結果を踏まえ（5.1.5 で後述）、事後テストは分岐シナリオ形式で実施し、誤った選択をすることなく物語の終わりに到達することを合格とする。誤った選択をした際は、GBV ポケットガイドの情報を提示して復習を促す。

4.4. 本研究の SBeL 設計要素

SBeL 設計要素の分析過程は、まず Clark (2013) による SBeL の設計モデル 6 要素の概要（表 3）を基に初案を書き出した後、設計モデル 6 要素チェックリストを用いて自己チェックを行い改訂した。自己チェックの結果を別添の参考資料 1 に示す。次に、Tucker の計画・設計ガイド（表 5 の 1. 現状分析とプランニング、2. シナリオ・コンセプトと要約）の手順でシナリオ概要を作成した。これらの情報を統合した本研究の SBeL 設計要素の分析結果を表 8 に示す。設計要素「タスク成果物」は、前述の 4.2 で示すオンライン上のインタラクションで表現できる行動目標、およびシナリオ展開における最適な一連の行動として「理想的な進路の大枠アウトライン」を示した。「物語の背景」は、シナリオの

理解を促進するために追加した。「トリガー事象」は、学習者の注意をひくために、望ましい行動がとられない場合に起こる最悪の結果を描き、問題の結果の重大性を示した。「ガイダンス」では、前提科目の研修で十分に具体化されていなかったサバイバー対応の具体的な行動を物語の中においてクイズ形式で提示した。「フィードバック」は、学習課題の正確さと根拠となる方針に関するフィードバックを即時で行うこととした。「リフレクション」は、自己学習の結果を掲示板に投稿できるようにし、自らの学習体験の振り返りと他者の学習活動を参照する機会を提供した。

表 8 本研究による SBeL の設計要素

設計要素	改訂版
タスク成果物 (学習目標)	<p>学習目標：国際協力従事者として、事業の受益者から、他の支援関係者による性的不正行為の被害を突然に打ち明けられた時、発生から対応後の一連の流れにおける意思決定ポイントで、サバイバーの希望・安全・ウェルビーイングを第一とする対応と通報義務に準じた行為を複数の選択肢から「良」または「可」の選択肢を選ぶことで例示する。</p> <p>理想的な進路の大枠アウトライン：</p> <ol style="list-style-type: none"> ① サバイバー支援先情報（リファラール・マップ）をアップデートする。 ② 支援先情報マップは電子機器を用いない媒体（紙等）で常時携帯する。 ③ サバイバー対応では他業務の中断し、緊急性を確認する。 ④ サバイバーにとって安心・安全な場所を確保する。 ⑤ サバイバーとの対話を記録しない。 ⑥ サバイバーが打ち明けてくれることを歓迎する。 ⑦ サバイバーの話为非難しない。 ⑧ サバイバーの次の行動に対して助言しない。 ⑨ 利用可能なすべてのサービスの情報を提供する際、リスクも伝える。 ⑩ 通報における情報開示範囲の希望をサバイバーに確認する。 ⑪ サバイバーの情報開示範囲の希望に従い適切なルートで組織へ報告する ⑫ 通報後は、サバイバーの様子をフォローアップしない
物語の背景	<p>有希子（ゆきこ、30代、女性）は、アフリカの支援現場で JICA が支援する事業の業務調整として従事する日本人である。有希子は現地語が話せることから難民やホストコミュニティの住民と顔見知りであり、支援サービスを説明したり、支援状況について意見交換したりする親しい関係性がある。有希子は支援者と受益者間の性的不正行為の知識はあるが、実際にそのような場面に居合わせた経験はない。新たに赴任してきたプロジェクト・リーダーの利夫（としお、40代、男性）は、国際 NGO での従事経験があり、性的不正行為対策に積極</p>

	的である。
トリガー事象	主人公が支援する地区で、複数の女性に対しパートナー団体スタッフによる性的搾取が行われた。加害者は逃げてしまった。プロジェクトはコミュニティからの信頼を失い、プロジェクトが中断する。時間をさかのぼって、主人公がどのような判断/行動を選択していれば、女性たちはサバイバーとして適切に対応され、プロジェクトはコミュニティの信頼喪失を回避できたかを学ぶ。
ケースデータ	通常業務の執務参考情報として、専門的な用語集と GBV ポケットガイドを適宜アクセスできるように表示する。
ガイダンスとインストラクション	<ul style="list-style-type: none"> ・ 分岐シナリオを用いて画面上の情報を限定する ・ サバイバー対応を復習するクイズをシナリオ前半に含める。
フィードバック	<ul style="list-style-type: none"> ・ フィードバックは文脈に特化した具体的なフィードバックを記す。 ・ 種類は、内在的および教授的フィードバックの両方を用いる。 ・ 頻度は、頻繁なフィードバックとする。ただし、トリガー事象で用いた最悪の状況につながる選択肢は、遅延フィードバックとする。 ・ フィードバックの種類はレベル1(正確さと根拠となる方針)に焦点を置く。
リフレクション	学習後に SBL を体験した学びや質問を学習者が投稿できるディスカッションフォーラムを設置し、リフレクションを促す。

4.5. 分岐シナリオの構成

シナリオの大きな流れは4つの段階に分かれる。分岐シナリオの意思決定ポイントは理想的な進路の大枠アウトラインに従って12か所で設定した(図6)。

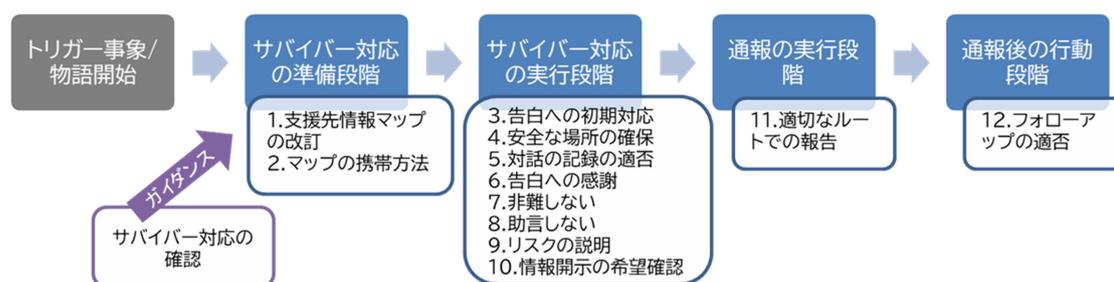


図 6 分岐シナリオの段階と意思決定ポイントの構成

シナリオ構造に関し、シナリオ内で先に進むための選択肢は、主に3つ(良/不可/可、または良と2つの不可)、3つの選択肢の設定が適さない場合は2つとした。不可の選択肢が選ばれた場合は、そのまま悪い状況に進み続ける展開はトリガー事象に直結するシナリオのみとし、それ以外の選択では早い段階でシーンを中断し、教授的フィードバックを

与えてミスを修正できるシンプルな構造とした。分岐シナリオ作成は、シナリオ作成ツール（Twine）を用いた。

あなた：これがこの地域のリファール・マップです。でも使用したことはありません。

利夫：なるべく早くこの情報をアップデートする作業を進めましょう。できるだけ全員に参加して欲しいのですが、スケジュールはどうですか？

支援分野	内容/連絡先	A国北部 N地域
18歳未満の子どもの性暴力	支援内容 連絡先	XXXX XXXX
身体の不調関連	支援内容 連絡先	XXXX XXXX
心のサポート	支援内容 連絡先	XXXX XXXX
弁護士の相談	支援内容 連絡先	XXXX XXXX

あなたは、複数のパイロット事業の契約・調達業務で非常に忙しい。今週も事務作業が溜まっている。

【あなたの発言】

選択肢1：今週は忙しいので、できあがったものを共有してもらおうとよいですか？

選択肢2：今週は忙しいですが、調整して参加します。

選択肢3：そのマップは使うことがないので、アップデートする必要はないと思います。

※あなたがとるだろう対応に最も近い発言／行動を選択肢から選んでください。

あなた：そのマップは使うことがないので、アップデートする必要はないと思います。

利夫：このマップは、いつ作成されたのですか？

あなた：プロジェクト開始時だから、1年半前くらいに、この地域にいた国際NGOが渡してくれたものです。

利夫：それはいつのものかわかりませんね。時間がたっているんで、アップデートする必要があります。時間が合えば作業に参加してくださいね。無理なら、できあがりチーム会議で説明しますよ。

⚠ GBVサバイバー対応におけるあなたの役割は、正確な情報を提供することです。支援現場は変化が速いので、正確な情報を提供するには定期的なアップデートは必須です。

【あなたの行動】

選択肢1：アップデート作業に参加する

選択肢2：できあがりチーム会議で確認する

図 7 専門家レビュー前の SBeL 教材の一部

(左：分岐シナリオの選択肢の例、右：誤答のフィードバック)

4.6. 分岐シナリオ型 e ラーニング教材

4.1～4.5 を踏まえて分岐シナリオ型 e ラーニング教材のプロトタイプを作成した。本教材一式は、(1) 学習の進め方の説明、(2) 学習ニーズアセスメント (事前テスト)、(3) GBV ポケットガイド、(4) シナリオ型教材 (①物語の背景情報、②用語集、③有希子の物語)、(5) 学習体験のディスカッション掲示板、(6) 学習効果アセスメント (事後テスト)、(7) 終了後アンケートから成る。教材の提供方法は学習管理システム (Moodle) を利用した (図 8、図 9)。



図 8 学習の手順

- ▼ はじめに
 - 学習の進め方
- ▼ 学習ニーズアセスメント
 - 事前テスト
- ▼ シナリオ型教材
 - 物語の背景情報
 - 用語集
 - 有希子の物語
- ▼ 学習体験のディスカッション
 - 学習に関するディスカッション...
- ▼ 学習効果アセスメント
 - 事後テスト (未完成)
- ▼ 終了後アンケート

SBeL1 / 有希子の物語

有希子の物語

完了マークする

村長に連れられて行くと、4-5人の若い女性が集められている。住民たちは興奮している。

母親：娘がけがれてしまった。どうしてくれるんだ！
若者の男性：おまえたちは、特別に優遇されたんだろう。
難民女性：そんなことはない。真剣な恋愛だったのよ。
村の女性：わたしはあの女がいろいろモノをもらってるのを見たわ。姉妹でエイドリアンと付き合ってたなんて、捨てられて当然ね。

住民たちは好き勝手に罵りあって、その場は混乱していた。

長老：難民たちを受け入れられなければ、こんなことにはならなかった。

受け入れコミュニティの住民と難民間でのさらなる衝突に発展しないように、オチャ村の支援は一旦中止することになった。

数カ月前に時間を戻す
 ※ひとつ前に戻るには、左横の矢印「⏪」をクリックしてください。

図 9 専門家レビュー前の SBeL 教材の一部 (Moodle 上の学習画面)

4.7. SBeL の学習評価

本教材学習の評価は、本研究の制約（期間および資源）に照らして、①学習目標の達成度/学習効果、②教材学習の魅力度、③職場における転移の見込み/有用性、④SBeL の設計の適切性の 4 項目を対象とした。①学習効果の測定は、4.3.で示した学習目標に対する学習者のパフォーマンスを事前・事後テストで確認する。上記の②魅力度、③有用性、④SBeL 設計の適切性の測定は、終了後アンケートで確認する (Box 2)。②魅力度は、ARCS モデルの観点 (注意/Attention、関連性/Relevance、自信/Confidence、満足感/Satisfaction) (鈴木 2015) を用いてアンケートの質問を設定した。

Box 2 終了後アンケート項目

I. 学習体験の魅力度

- 1-1. この教材学習は、興味深い内容でしたか？
- 1-2. この教材は、職務上の問題と関連していましたか？
- 1-3. 支援現場で性的不正行為を打ち明けられた際のサバイバー対応と通報することに、以前よりも自信ができましたか？
- 1-4. この教材学習をやってよかったと思いますか？
- 1-5. 今回とは異なるシナリオ（背景や発生状況）のeラーニング教材で学んでみたいと思いますか？
- 1-6. この教材学習を同僚や上司・部下に勧めたいですか？

II. 学習内容の有用性

- 2-1. 本教材の設定にリアリティはあると思いますか（ありそうなことだと思いますか）？
- 2-2. この教材学習は、サバイバー中心アプローチや通報義務を学ぶための適切な学習方法だと思いますか？
- 2-3. 今後の業務で、この学習教材で得た知識を活用できそうだと思いますか？

III. SBeL の設計要素の適切性

- 3-1. サバイバー中心アプローチや通報義務に準じた行為を複数の選択肢から選べるようになりましたか？
- 3-2. 教材内で誤った選択をした後の説明・コメントに納得できましたか？
- 3-3. 「用語集」は、学習を進める上で役立ちましたか？
- 3-4. 教材内のどのような情報が役立つ、またはもっと増やしてほしいと思いましたか？
- 3-5. 教材内のどのような情報が不足、または多すぎると感じましたか？
- 3-6. 最後に自分の学びや気づきや学びを投稿したことで、本教材での学びを振り返ることができましたか？
- 3-7. 他者の投稿を閲覧することで本教材での学びを振り返ることができましたか？

IV. その他

- 4-1. サバイバー対応や通報義務に準じた行動を実行するにあたって、不安な点に当てはまるものがあれば選んでください。

（特に不安な点はない、性的不正行為に気づけないのではないかと思う、サバイバーが不利にならずに通報する具体的な方法がわからない、信頼できる窓口・連絡先の情報をどう情報収集するかわからない、事例のような性的不正行為に関する通報は自分の義務とは思わない、その他）

第5章 シナリオ型 e ラーニング教材の形成的評価

5.1. シナリオ型 e ラーニング教材の専門家レビュー

5.1.1. GBV 及び PSEAH 領域の専門家によるレビュー

シナリオ型 e ラーニング教材は、国際人道・開発支援分野の GBV 及び PSEAH に関する専門家 2 名（以下、(1) と (2)）によるレビューを実施した。

(1) 関東の大学院博士課程で PSEAH を研究する国際 NGO 所属の実務者。

(2) 元 UNHCR 職員、国立大学大学院教員で国際社会学や難民・強制移動の研究者。

レビュー項目は、①シナリオ展開や正誤フィードバックに対する疑問や修正箇所の特定、②事前/事後テストの妥当性、③前提条件（PSEAH 研修の受講）の妥当性、④現実の業務課題との関連性、⑤教材に使用する事例の妥当性、⑥現場の問題解決の可能性、⑦フィードバック内容の適切性、⑧受講者の過去の経験活用、⑨練習の機会の提供、⑩支援現場での応用の推奨、⑪分岐シナリオの展開やフィードバック内容への気づきとした。2 名のレビューから質問票を送付し、書面での回答を提出して頂き、うちレビュー (2) とはオンラインインタビュー（1 時間程度）を行った。

5.1.2. ID 専門家によるレビュー

ID 専門家によるレビューは、シナリオ型教材の設計・開発経験がある本専攻の修了者 1 名に依頼し、実施した。

レビュー項目は、①SBeL 設計モデルの自己結果へのコメント、②事前/事後テストの妥当性、③前提条件（PSEAH 研修の受講）の妥当性、④学習目的と職場での課題の関連性、⑤フィードバック内容の適切性、⑥受講者の過去の経験活用、⑦練習の機会の提供、⑧支援現場での応用の推奨方法とした。レビュー者に対し、質問票を送付し、オンラインインタビュー（1 時間程度）にて回答を得た。

5.1.3. 専門家によるレビュー結果の考察と対応

専門家によるレビュー結果を整理し、その対応を行った（別添参考資料2）。主要な変更点は二つである。まず一つ目は、シナリオ作成で参照した GBV ポケットガイドは、参考文献と位置付けていたが、より積極的に活用するために、ケース・データとして教材の一部に組み入れることにした。具体的には、冒頭で示す教材一式に GBV ポケットガイドを含め、シナリオ型教材学習の前に一読する、または、同ガイドを参照しながら教材学習に取り組む構成にした。そして、誤った選択肢を選んだ場合のフィードバックに同ガイドの該当箇所を提示した（図 10）。

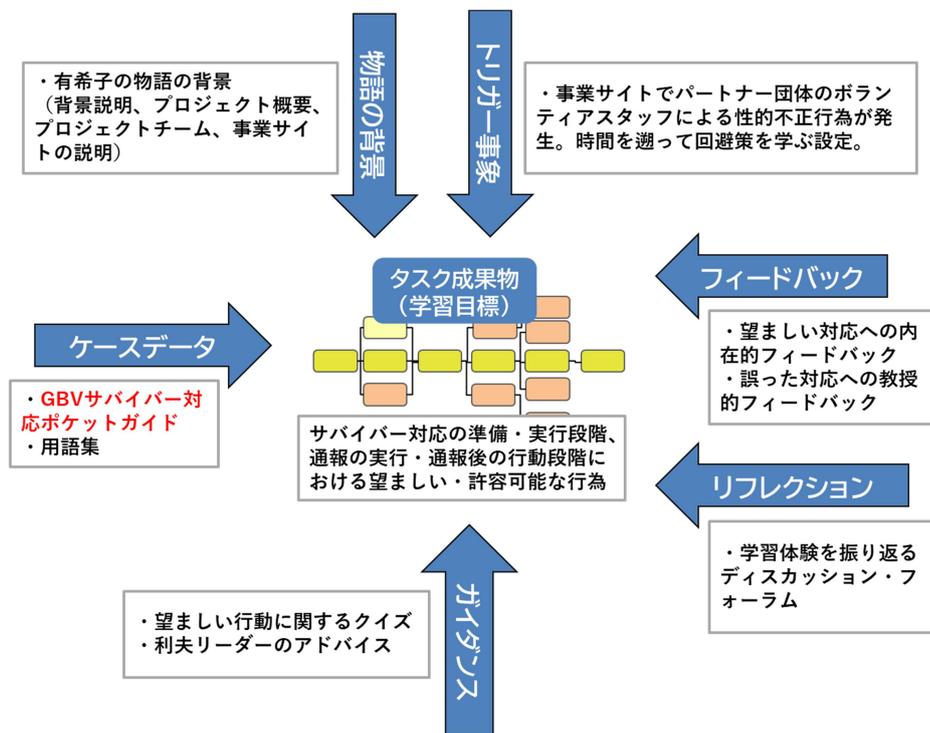


図 10 GBV サバイバー対応の SBeL の設計要素

二つ目の変更点は、事後テストを当初の多肢選択式のクイズから、シナリオ作成ツール Twine を用いたシナリオ型クイズにした。同クイズは、物語の開始から終了まで、7 の意思決定ポイントを選択肢で提示し、1 回で「物語の終わり」まで達成することを合格基準とした。ただし、誤った回答をした場合は、復習方法のフィードバックとして GBV ポケ

ットガイドの該当箇所を示し、物語を遡って再度挑戦できるようにした。学習者には、挑戦した回数を学習後に自己申告させた（改訂後の事前・事後テストは別添.参考資料3）。

5.2. 1対1評価

5.2.1. 1対1評価の実施

専門家レビューを踏まえて改善した教材を用いて1対1評価を実施した。対象者は、5年以上の経験を持つ、性暴力専門家ではない国際開発実務者である。2023年10月実施のMoodle版PSEAH研修を修了済みであり前提条件を満たしている。同氏に研究の趣旨を説明し協力を依頼した。1対1評価のタイムラインを下表に示す（詳細は別添.参考資料4）。

表9 1対1評価のタイムライン

所要時間	SBeL教材による学習プロセス
	メールにて1対1評価の実施手順とログイン情報を通知。
25分	学習内容の説明資料、学習ニーズアセスメント（事前テスト）開始
15分	学習ニーズアセスメント（事前テスト）終了。 事前テスト結果は不正解があったため（自動採点）、教材学習へ進む。
5分	学習の補助教材の印刷
約45分	SBeL教材での学習開始
約15分	学習を終え、「学習体験のディスカッション」への投稿完了。 学習効果アセスメント（事後テスト）開始
約20分	学習効果アセスメント（事後テスト）終了。 結果は、1回で合格。終了時アンケート実施。
合計 約2時間	

学習体験の2日後にインタビューを実施し、以下の意見・コメントを得た。

- 前提科目のPSEAH研修では、PSEAHに関する概念はわかったけれども、支援現場で実際にどう対応すればよいかはわかっていなかったことに気づいた。本教材を通してサバイバー対応への理解が深まった。

- 物語の中のプロジェクト・リーダーの対応が素晴らしかった。学習中に、有希子（主人公）が誤った対応をした場合のリーダーの反応を確認したところ、リーダーの対応は非常に適切だった。こんなリーダーにいてほしい。
- GBV サバイバー対応のポケットガイドは今回初めて読んだ。物語と一緒に学べたので分かりやすかった。

なお、1対1評価の対象者の事前テストは29点、事後テストは合格（100点）だった。事前と事後テストの結果の差が大きかったため、双方の難易度の検証のために、事前テストの再受験を行った。事前テストの再受験結果は79点となり、事後テストの全問正解とは異なる結果だった。詳細を確認したところ、事前テストは言葉の表現によって難易度が上がっている設問や選択肢があることが判明した。この結果を踏まえて、設問内容やシナリオ内容について精査し、事前テスト問題を修正した。

5.2.2. 1対1評価結果の考察と対応

1対1評価の進み具合やアンケート結果、事後インタビュー結果からは、概ね良い評価がされた。主な改善点は、事前テスト内容とシナリオ展開の修正である。シナリオ展開は、誤った選択肢を進んだ後のレスポンスの違いがわかりづらいという指摘があったため、不正解の選択後のシナリオ展開を追加した。その他、新たな気づきは、学習体験後のディスカッション・フォーラムの投稿にて専門的知見を要する質問が投稿されたことである。1対1評価では、事務局職員が質問の受領をコメントに残し、専門家に問い合わせた後日に回答を掲載した。当初想定していなかったが、本学習期間は質問対応できる教育資源を確保しなければならないことに気づけた。

5.3. 小集団による実地試用

1対1評価を経て改善したシナリオ型eラーニング教材を用いて小集団による実地試用を行った。学習期間は、2024年1月15日～27日の約2週間とした。対象者は、Moodle

版 PSEAH の e ラーニングコース修了者の 22 名（女性 15 名、男性 7 名）に協力依頼し、希望者を募った。学習期間に 7 名（女性 7 名、男性 0 名）から協力が得られた。

5.3.1. 実地試用での学習パターン

全ての学習者は、Moodle にアクセスした同日に、事前・事後テスト、終了時アンケート迄の一連の学習活動を行っていた。本教材による学習時間の想定は概ね 1 時間以内とし、事前事後テストやアンケートを合わせると約 1 時間半～2 時間と考えていた。しかし、実際の学習履歴情報から推測すると、学習者当たり約 2 時間半～3 時間半と想定よりも多く時間がかかっていた。

5.3.2. 事前・事後テスト

事前テストは、全問正解者はおらず、協力希望者の全員が学習対象者となった。

事後テストは、シナリオ形式のクイズで、誤った選択肢を選ばないことを合格基準に定めた。7 名のうち、3 名が合格（1 回でゴール/誤り 0 回）だった。うち、2 名は誤り 1 回、1 名は誤り 2 回、1 名は誤り 3 回だった。事後テストを 100 点中の点数に換算し、個人と事前と事後テストの変化をグラフ（図 11）に示す。合格は 3 名のみだったものの、全員の正解数が上がっていた。

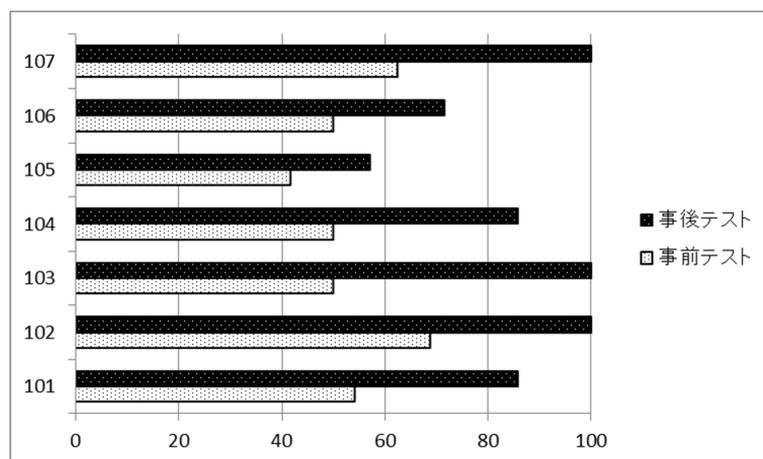


図 11 事前と事後テスト結果の比較（個人、n=7）

5.3.3. 学習に関するディスカッション

教材学習後のコメントや質問等は、フォーラム機能を用いて投稿できる場を設定した。7名のうち、5名が投稿した。投稿内容は、教材学習での学びや良い点、シナリオ内容への疑問・質問、シナリオ内の情報アクセスの問題点、シナリオ内の主人公の対応や言動に関する改善点の指摘、本学習トピックに対する異なる学習方法の提案、学習時間に関するコメントがあった。他学習者へのコメントは任意で推奨していたところ、1名が複数名の投稿に対してコメントで返信し、学習者間のコメントのやり取りが1件発生していた。

5.3.4. 終了時アンケート結果

終了時アンケートでは、学習体験の魅力度、有用性、SBEL設計要素に関する質問を行った。全体結果は、5段階評価⁵のうち、「5」「4」に該当する回答が多く、概ね高い評価であった。魅力度は、全質問項目でほぼ全員が5段階評価の「5」「4」を選択した(図12)。

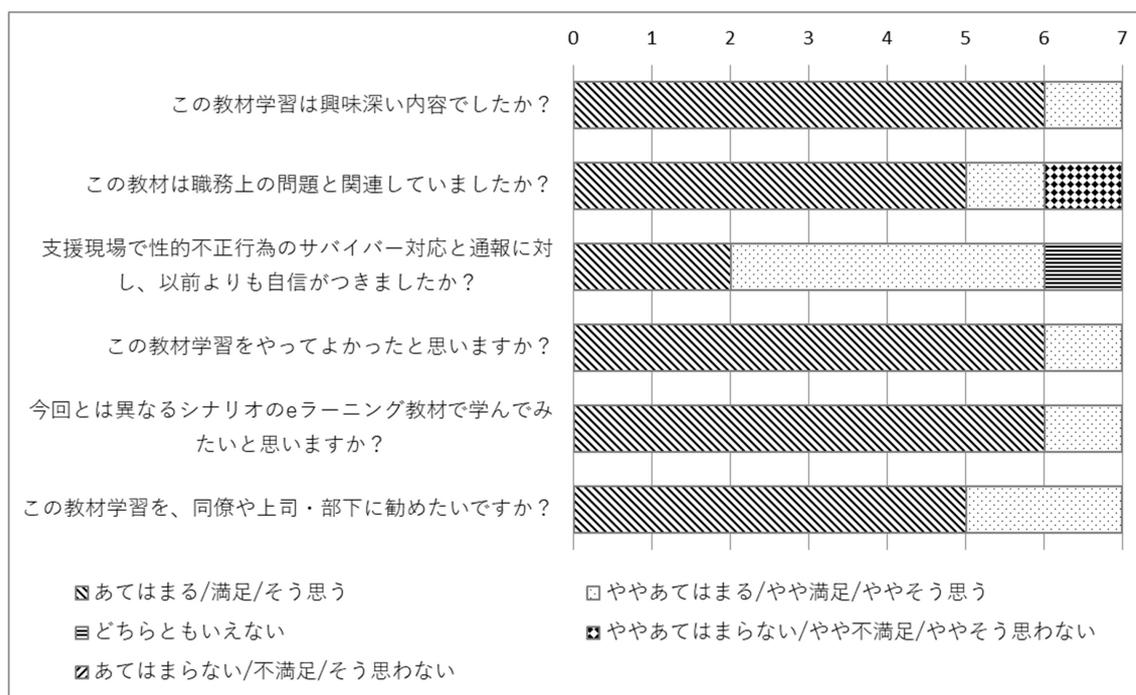


図 12 魅力度に関するアンケート結果 (n=7)

⁵ 5=あてはまる、4=ややあてはまる、3=どちらともいえない、2=ややあてはまらない、1=あてはまらない

学習の魅力度をARCSモデルの観点で考察すると、本教材は学習者にとって興味深く(注意)、職務上の問題と関連しており(関連性)、やってよかったと感じさせる(満足感)内容だったと言える。ただし、やればできる(自信)の項目は、他項目と比べると「4」の割合が多く、他項目と比べると達成がやや低かった。「自信」の結果がやや低く出た理由には、性的不正領域の課題は多面的でセンシティブであることに対し、本教材はサバイバー対応の初歩的な一部しか取り扱っていないことが考えられる。一方、記述式のコメントでは、本教材の事例とクイズを用いてタイムリーに選択の結果(正解/不正解)を確認できる進め方が理解しやすいこと、学習中に具体的な注意点や対応例が提示され、望ましい行動をシミュレーションできる学び方がよい、といった「一歩ずつ確かめて進む」(鈴木、2015 p.32)という「自信」に関連したポジティブなコメントが複数あった。「自信」の関連項目として、Moodle版PSEAHのeラーニングコースと同じアンケート項目「サバイバー対応や通報義務に準じた行動を実行するにあたって、現時点で不安な点に当てはまるものがあれば選んでください」を質問したところ、「特に不安な点はない」と回答した人は0名であった(図13)。

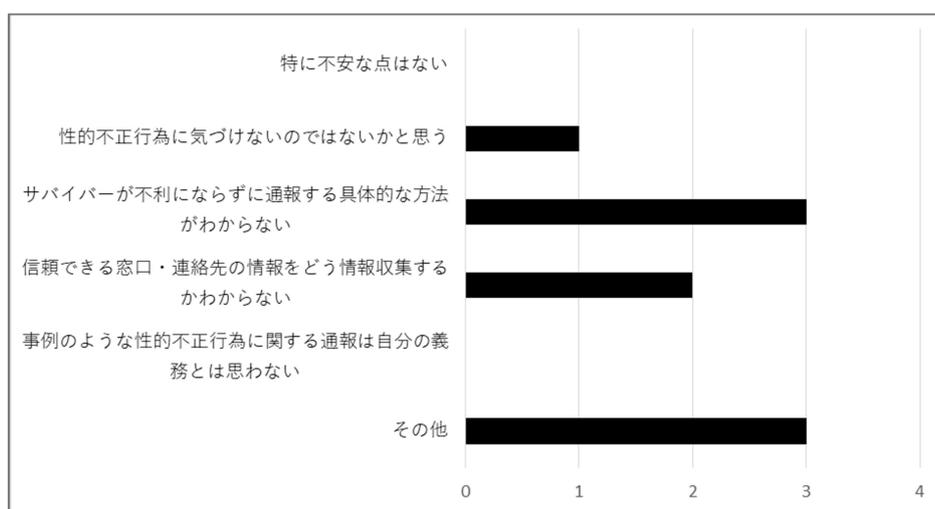


図 13 サバイバー対応や通報義務に準じた行動を実行するにあたって、現時点で不安な点に当てはまるものがあれば選んでください。(複数回答可) (n=7)

上記の「その他」を選んだ学習者のコメントには、「サバイバーを不安な気持ちにさせない対応方法や、通報についての説明を、実際の場面で上手に行えるか不安がある。」、

「サバイバー対応や通報義務に準じた行動についての理解は進みましたが、実際にサバイバーの話を聴くことがあったら『自分の対応はこれでいいのか』と常に悩みながら対応するように思うので、「特に不安な点がない」との言い切れないというのが実感です。」が挙げられた。このように、本教材の学習トピックはセンシティブで複雑であり、GBV 専門家でない支援関係者がサバイバー対応するという設定の特殊性から、「自信」についてはより質問を精査して調べる必要があった。

有用性のアンケート結果は、ほぼ全員が5段階評価の「5」「4」を選択した（図14）。アンケート結果からは、本教材は職場で役立つ可能性が高い内容であると言える。

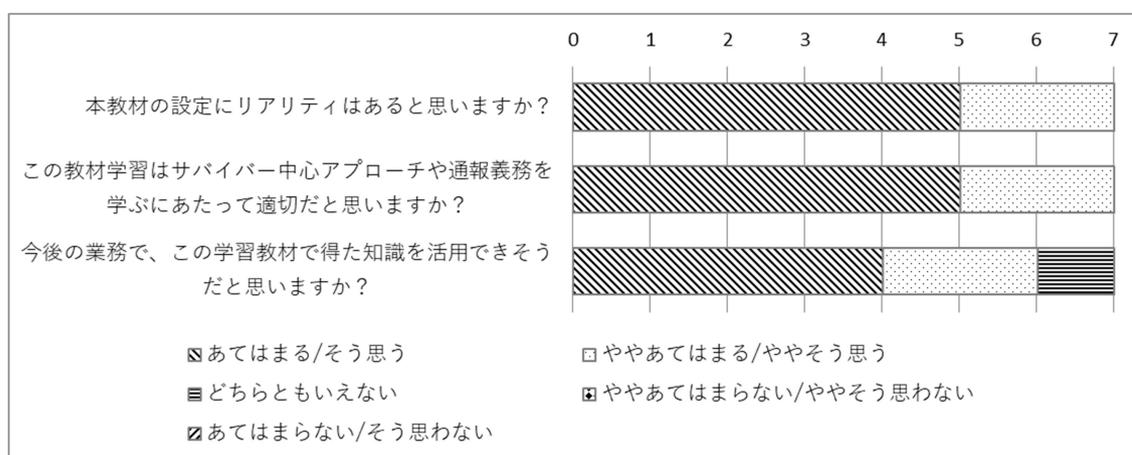
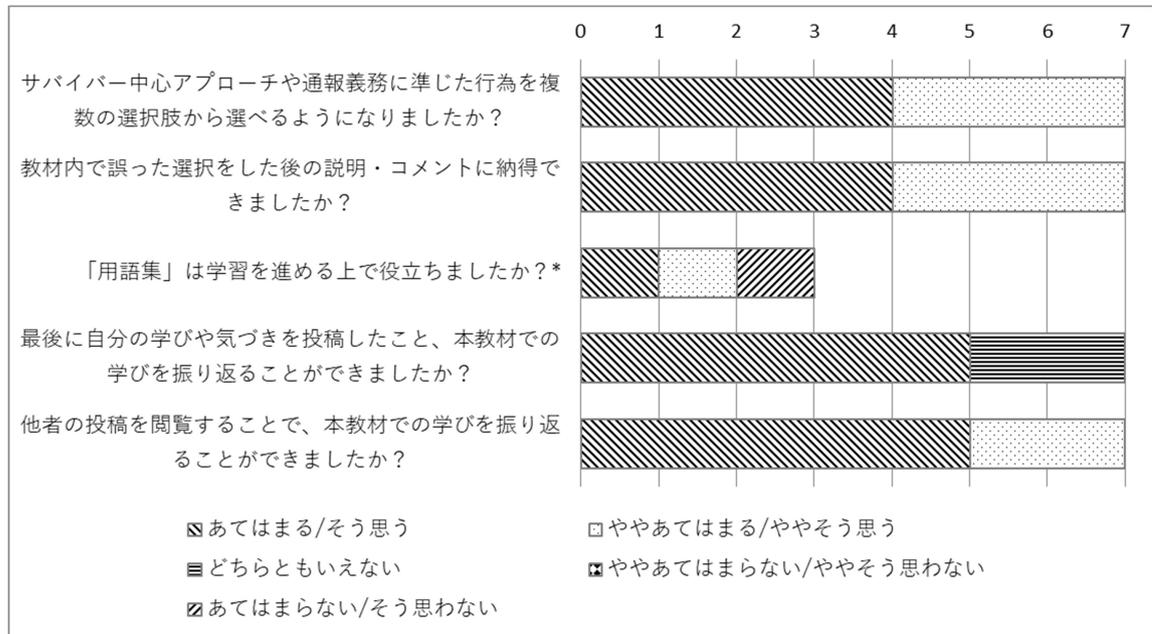


図 14 有用性に関するアンケート結果 (n=7)

SBeL 設計の適切性に関する質問についても5段階評価の「5」「4」を選択した学習者が多かった（図15）。ただし、「用語集」については、学習中に参照していない、または参照しても役立つ内容とは思わなかった学習者が多かった。その理由として、形成的評価に参加した7名のうち6名はジェンダー関連の業務に従事した経験があり、基本的な用語を既に習得していたことから、「用語集」で補足する必要性がなかったことが考えられる。そのため、「用語集」の適切性は、今後、ジェンダー関連の用語に馴染みがない学習者からの意見を得ることとしたい。教材学習後のフォーラム機能を用いたコメント投稿については、投稿した学習者全員に学びを振り返る機会を提供できた。ただし、感想の投稿をしなかった学習者がいたことから、アクティビティの指示内容や提示方法を再検討する必要

性がわかった。なお、本学習教材では GBV ポケットガイドを執務資料と位置づけた。同資料を本学習前に一読した学習者は 0 名で、全員が今回初めて同資料を読んだと回答した。



*「用語集」の質問では「用語集を参照しなかった」に 4 名が該当した。

図 15 SBeL 設計要素の適切性に関するアンケート結果 (n=7)

5.3.5. その他の本教材内容に関する指摘事項

本教材の有用性に関し、本研究の審査過程にて重要な指摘事項があったことから、形成的評価の枠組下ではないものの、本章にて記す。日本では刑法にて、「人に刑事又は懲戒の処分を受けさせる目的で、虚偽の告訴、告発その他の申告をした者は、3 月以上 10 年以下の懲役に処する（刑法第 172 条）」や軽犯罪法「第 1 条 左の各号の一に該当する者は、これを拘留又は科料に処する。（中略）16 虚構の犯罪又は災害の事実を公務員に申し出た者（後略）」が定められている。本教材内では、サバイバーに起きたことの客観的事実を確認することなく懲戒等の処分権限がある者へ通報を促していること、またサバイバーが直接に通報する場合、虚偽の申告が罪になり得ることを伝えておらず、本教材はこれらの虚偽告訴罪を教唆する懸念があるのではという指摘であった。しかし、本教材の学習成果としての行動は開発途上国で生じる想定であり、基本的には日本国内の法律対象ではな

い。そのため上記の指摘事項はそのまま適応されないが、各国にも類似の法律がある可能性が想定される。この点に関し、教材内では各国の GBV や PSEAH 専門家に連絡して通報制度の仕組みを確認するように指示しており、各国の担当者/専門家が示す制度・手順に則っていれば指摘された懸念は回避できると考える。

第6章 考察・結論

6.1. 考察と課題

6.1.1. 学習目標は達成したか？

本研究では、PSEAH の理念や原則は理解しているけれど、実際に現場でどのような行動をとるべきか具体的なイメージができないという日本の支援関係者が抱える問題に応えることを目指した。問題解決にあたっては、支援現場における PSEAH 実践の一例に関するシナリオ型 e ラーニングを設計・開発した。学習目標は、「事業の受益者から、他の支援関係者による性的不正行為の被害を突然に打ち明けられた時、告白から対応後の一連の流れにおける意思決定ポイントでサバイバーの希望・安全・ウェルビーイングを第一とする対応と通報義務に準じた「良」または「可」の行動を複数の選択肢か選ぶことで例示できるようになる」を設定した。学習目標の達成は、事前と事後テストを実施し、意思決定ポイントで複数の選択肢から正しい行動が選べるようになったかを測定した。小集団による実地試用の結果、事前と事後テストは全学習者の正解数が向上していた。したがって、本教材学習は国際協力従事者がサバイバー中心アプローチや通報義務に準じた行動を例示できるようになることに効果的であり、学習目標は概ね達成した。

6.1.2. シナリオ型 e ラーニングは適切に行われたか？

終了時アンケートからは、学習者にとって魅力的な学習機会を提供できており、SBeL 設計要素も概ね適切と判断された。他方、改善の余地は複数ある。例えば、「用語集」や教材学習後のフォーラム機能を用いたディスカッション投稿は十分に活用できていない様子がみられた。また、事後テストで誤った選択をした場合、どの意思決定ポイントで誤ったかを確認できない点も課題である。その他、当初想定していたよりも多くの学習時間が費やされていたことから、より効率的に学べるような工夫が必要である。

6.1.3. 職場に変化は生まれそうか？

終了時アンケート結果からは、職場での活用についてポジティブな意見が得られた。しかし、学習者が支援現場でサバイバー対応を適切に実行できるようになるには複数の課題

がある。本研究で開発した SBeL では、シナリオが提示する選択肢の中から望ましい行動を選ぶ学習方法であるため、現実社会における対人スキルの一部しかカバーしていない。特に、実際のサバイバー対応で求められる対人スキル（話し方や姿勢、各サバイバーの状況に応じた反応）の運動技能の習得は含まれていない。また、本教材では1つのシチュエーションにおけるシナリオしか提示できていないことも課題である。さらに、各国の支援現場で実践する際の課題として、各国の法制度にも注意する必要があることが指摘された。近年、性暴力被害だけでなく、さまざまなハラスメントや暴力・虐待事象に関し、被害者またはバイスタンダーが積極的に通報できる環境や風土を醸成するように社会が変化している。PSEAH における通報制度は、支援者による受益者の性的搾取・虐待は、どんな疑いであっても通報する文化を形成するのが狙いである。とはいえ、新たな社会課題への対応に対し、各国の法制度が追い付いていない状況もある。本教材のテーマは非常にセンシティブな内容を扱うことから、各国の取り組みや現場のニーズを踏まえ、専門家の助言を受けながら取り組んでいく必要がある。以上より、職場での変化を期待するには本教材学習は十分とはいええない。しかし、支援関係者が PSEAH の理念や原則が支援現場でどのように実践され得るのかを具体的にイメージし、支援現場での活動に備えるにあたっての一助にはなり得ると考える。

6.2. 結論

6.2.1. 結論

本研究では、性暴力専門家や PSEAH 担当者ではない支援関係者が、性的不正行為のサバイバーに被害を打ち明けられた際の対応スキルと通報義務を遵守するスキルを習得するための日本の学習者に向けたシナリオ型 e ラーニング教材の開発を行った。シナリオでは途上国の支援現場の物語を描き、GBV ポケットガイドが示す適切/不適切な行動に関連した意思決定を実務の文脈の中で例示できるようにした。形成的評価の結果からは、学習成果が確認でき、学習トピックは深刻でセンシティブな内容であるものの、魅力的な学習機会が提供できたと言える。

6.2.2. 本研究の将来展望

本研究は PSEAH を支援現場で普及するにあたっての初段階の試みのひとつでしかなく、支援現場で実践されるにはさまざまな課題がある。今後の展開として三点を述べたい。

まず一点目は、本研究で開発した教材を基に、異なるシナリオの教材開発することが重要である。過去の性的不正領域の事例を基に、性的不正行為の被害内容、状況、サバイバーの特徴、サバイバーと支援関係者の関係性といった異なる状況・文脈によって変化するサバイバー対応をシナリオで描き、学習者がさまざまなケースを体験する機会を提供することが重要である。複数の事例におけるサバイバー対応の練習を通じて、サバイバー対応に対する「自信」をつけることにも寄与する可能性がある。さらに、シナリオの主人公を男性とした内容の教材開発が必要である。本研究では、形成的評価への参加を男性にも呼び掛けたものの、参加を得ることができなかった。その理由の一つとして、女性が主人公となる性的不正行為の物語に対して動機づけが不十分だった可能性がある。男性が学びやすいシナリオ型教材を開発することにより男性の学習意欲を高め、男性の意見を取り入れた教材になるように工夫することが望ましい。

二点目は、サバイバー対応の実践力を高めるには運動技能面での対人スキルを強化する必要がある。運動技能面での対人スキル習得は、対面式でのロールプレイを用いた学習方法が適している。例えば、対面式学習の貴重な時間をより効果的に使えるように、本教材学習を事前課題に位置付け、対面学習前に知識習得を練習できる事前学習教材として活用する方法が適している。学習者は、対面研修で効率的・効果的に学ぶことで、サバイバー対応に対する「自信」をつけることも期待できる。今後、専門家と協力して SBeL と対面研修のメリットを上手く組み合わせた研修を開発することが望ましい。

最後に三点目は、本研究で開発した SBeL を GBV ポケットガイドの普及ツールとして位置づけることである。GBV ポケットガイドは現在、14 か国語に翻訳されているが、日本語翻訳はされておらず、日本での普及は遅れている。本教材内では英語版を使用したため、当初想定よりも学習時間が増加した可能性がある。今後、本教材がより多くの国内支

援関係者に活用されるように、GBV ポケットガイドを日本語翻訳して活用することで学習の効率性と国内での普及促進が期待できる。

以上

謝辞

この論文の完成にあたり、多くの方々に支えられました。まず、主指導である戸田教授には、研究過程において貴重なご指導と助言を賜りました。その深い洞察力とアドバイスにより、新たな研究の方向性を見出し、踏み出す動機を与えていただきました。次に、副指導の久保田准教授には、節目に適切な指摘をしていただき、研究の深化に寄与いただきました。さらに、PSEAH 専門家や上級生・同級生の皆様には、研究に関する有益な意見をいただき、研究の質を向上させる貴重なフィードバックをいただきました。皆様の協力に心から感謝申し上げます。職場の同僚および国際協力関係者の皆様には、形成的評価に協力していただき、教材の見直しや改善に大きな支援をいただきました。最後に、この論文の完成にあたり、私の家族である夫、息子、娘、そして母と姉、亡き父に深く感謝いたします。家族の支えと理解がなければ、この研究を遂行することはできませんでした。家族の温かい励ましと協力、忍耐に感謝いたします。

心からの感謝を表して、以上の方々に深く御礼申し上げます。

参考文献

刑事告訴・告発支援センター.“虚偽告訴罪”.

http://www.xn--4rra073xdrq.com/k_kokuso.html,(参照 2024-03-24)

国際協力 NGO センター (JANIC) (2020) 令和 2 年度外務省 NGO 研究会 国際協力における性的搾取・虐待・ハラスメントからの保護 (PSEAH: Protection from Sexual Exploitation, Abuse and Harassment) に関する世界の動向調査と、日本における取り組みに向けたガイドライン等の策定と、その普及.

古城 幸子, 新藤 慶, 安達 雅彦, 井関 智美, 福岡 悦子, 逸見 英枝, 柴崎 美和, 久保田 トミ子, 矢庭 さゆり, 神原 光, 木村 靖弘, 大嶋 信一, 小郷 敏男 (2011) 大学教職員のキャンパス・ハラスメント予防への意識 : 2010 年度人権啓発研修会前後の意識変化と課題. 新見公立大学紀要,32:55-60

厚生労働省.“動画で学ぶハラスメント”.あかるい職場応援団.

<https://www.no-harassment.mhlw.go.jp/movie/index>

鈴木克明 (2015) 研修設計マニュアル 人材育成のためのインストラクショナルデザイン. 北大路書房.

田口香津子 (2007) ロールプレイを用いたセクシャル・ハラスメント防止研修. 佐賀女子短期大学研究紀要, 41 : 89-101

根本, 鈴木, 竹岡, 高橋, 柴田 (2014) ストーリー中心型カリキュラムの理論と実践 オンライン大学院の挑戦とその舞台裏. 東信堂.

安永太地, 上田大介, 塩田真吾 (2022) トップアスリートを対象とした当事者意識を促すハラスメント防止教材の開発と評価: 保健体育科・部活動における指導の教材開発に向けて,体育学研究.

PSEAH ワーキング・グループ.“PSEAH WG について”.

<https://www.japanplatform.org/pseah/pseah-wg.html>,(参照 2024-03-30)

Clark, Rugh Colvin(2013) “Scenario-based e-Learning Evidence-Based Guidelines for Online Workforce Learning” Pfeiffer

Clark, Ruth (2016) “Accelerate Expertise With Scenario-Based E-Learning”

(2016-08-01)TD Magazine(Vol. 70, Issue 8), Association for Talent Development (ATD).

CHS Alliance (2020) PSEAH Implementation Quick Reference Handbook. (PSEAH 性的

- 搾取・虐待・ハラスメントからの保護 実践ハンドブック, JANIC, 日本版.)
- Desplaces, David, and John Ogilvie(2020). Scenario-Based Training for Sexual Harassment Prevention. *Journal of Behavioral and Applied Management* ,20 (2): 69–84
- Eatough, E. M., Waters, S. D., & Kellerman, G. R. (2019). Evidence-based recommendations for improved design of sexual harassment training. *Industrial and Organizational Psychology: Perspectives on Science and Practice*, 12(1), 48–51
- Gagné,R.M.,Wager, W.W.,Golas,K.C.,Keller, J.M.(2005) *Principles of Instructional Design* fifth edition. Wadsworth. (R.M.ガニエ,W.W.ウェイジャー,K.C.ゴラス,J.M.ケラー,鈴木克明 (監訳),岩崎 信 (監訳),鈴木 克明 (監訳),岩崎 信 (監訳) (2007) *インストラクショナルデザインの原理* 北大路書房.)
- GBV Guidelines(2024) “How to support survivors of gender-based violence when a GBV actor is not available in your area”. GUIDELINES FOR INTEGRATING GENDR-BASED VIOLENCE INTERVENTIONS IN HUMANITARIAN ACTION.
<https://gbvguidelines.org/en/pocketguide/>,(参照 2024-03-30)
- IASC (2020) *Saying No to Sexual Misconduct--Training Package Download Page*.
<https://interagencystandingcommittee.org/iasc-champion-protection-sexual-exploitation-and-abuse-and-sexual-harassment/saying-no-sexual-misconduct-training-package-download-page>(参照 2023-09-02).
- Lee, S., Hanson, M., & Cheung, H. (2019). Incorporating bystander intervention into sexual harassment training. *Industrial and Organizational Psychology*, 12(1), 52-57.
doi:10.1017/iop.2019.8
- Mishra, V., & Davison, H. (2020). Sexual harassment training: A need to consider cultural differences. *Industrial and Organizational Psychology*, 13(2), 163-167.
doi:10.1017/iop.2020.25
- Moser, Caroline O.N(1993) *Gender Planning and Development, Theory, Practice and Training* (キャロライン・モーザ 久保田 賢一、久保田真弓 (訳)ジェンダー・開発・NGO—私たち自身のエンパワーメント (1996))
- Robinson, George (2020) *Scenario based learning*, (2020_01_21),Educational Enhancement, University of Sussex,

<https://blogs.sussex.ac.uk/tel/2020/01/21/scenario-based-learning/>,(参照
2024-03-30)

Roehling, M. V., Wu, D., Choi, M. G., & Dulebohn, J. H. (2022). The effects of sexual harassment training on proximal and transfer training outcomes: A meta-analytic investigation. *Personnel Psychology*, 75, 3–31_

Shannon L. Rawski, Emilija Djurdjevic, Andrew T. Soderberg, Joshua R. Foster(2023) The Devil is in the Details: Sexual Harassment e-Training Design Choices and Perceived Messenger Integrity. Vol.:(0123456789)1 3 *Journal of Business Ethics*

The University of Queensland. "Case, scenario, problem, inquiry-based learning". Institute for Teaching and Learning Innovation.

<https://itali.uq.edu.au/teaching-guidance/teaching-practices/active-learning/case-scenario-problem-inquiry-based-learning>

Tucker, Christy (2023) Streamlining Branching Scenario Planning and Design. Learning Experience Design Consultant at Syniad Learning, LLC.

Zielinski, Dave (2022)"Is Your Sexual-Harassment Training Behind the Times?"
(2022-01-22) *Society for Human Resource Management, Business And Economics--Personnel Management.*

参考資料

資料 1

SBeL の設計モデルのチェック項目 (Clark 2013) に基づく自己チェック

1. シナリオのアウトカムを定義する	
1-1	シナリオ学習の領域 (該当するものを全てチェックする) <input checked="" type="checkbox"/> 対人スキル <input checked="" type="checkbox"/> リーダーシップとコンプライアンス <input type="checkbox"/> 診断と修理 <input type="checkbox"/> 研究、分析、理論的解釈 <input type="checkbox"/> トレードオフ <input type="checkbox"/> オペレーション <input type="checkbox"/> 設計 <input type="checkbox"/> チーム調整 <input type="checkbox"/> その他 学習対象者 <input type="checkbox"/> 初心者 <input type="checkbox"/> ある程度の経験者 <input type="checkbox"/> 見習い <input checked="" type="checkbox"/> 混合
1-2	アウトカム (学習成果) につながるレスポンス (シナリオ内の行動や意思決定) SBeL の設計にあたり、学習成果の複雑性を踏まえているか？ <div style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/>はい <input type="checkbox"/>いいえ</div> SBeL のマルチメディア設計に当たって、複雑性は中程度である。 [本教材の学習成果の複雑性] A.学習成果の数： <input type="checkbox"/> ひとつ <input checked="" type="checkbox"/> 複数 [理由：①対人スキルおよび②コンプライアンス遵守の2種のアウトカムがある] B.学習成果の精度： <input checked="" type="checkbox"/> 高い <input type="checkbox"/> 低い [理由：①性暴力サバイバー対応ポケットガイドと②SEA コア原則に即して正誤を示す] C.UI レスポンスの種類： <input checked="" type="checkbox"/> 限定的 <input type="checkbox"/> 複数 [理由：多肢選択式の分岐シナリオのため、レスポンスは限定的] D.人的対応： <input type="checkbox"/> 高い <input checked="" type="checkbox"/> 低い [理由：基本的に自己学習のため人的対応は低い]
1-3	学習目標 学習目標は、オンライン上のインタラクションとして提示されているか？ <div style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/>はい <input type="checkbox"/>いいえ</div> [学習目標] 国際協力従事者が、[状況] 事業の受益者から、他の支援関係者による性的不正行為の被害を突然に打ち明けられた場面が提示された際、[条件] 告白から対応後の一連の流れにおける意思決定ポイントで、[対象] サバイバーの希望・安全・ウェルビーイングを第一とする対応と通報義務に準じた行為を [行動] 複数の選択肢から選ぶことで [能力動詞] 例示する。
2. トリガー事象とケース・データを設計する	
2-1	シナリオの状況設定 <input checked="" type="checkbox"/> オフィスや会議室 <input type="checkbox"/> コンピューター <input type="checkbox"/> 作業所、研究ラボ <input type="checkbox"/> クリニック、病院、手術室 <input type="checkbox"/> 機材や機器パネル <input type="checkbox"/> 工場 <input checked="" type="checkbox"/> フィールド現場 <input type="checkbox"/> その他
2-2	トリガー事象 [トリガー] <input type="checkbox"/> 電話 <input type="checkbox"/> eメール、ショートメッセージ <input type="checkbox"/> インタビュー <input type="checkbox"/> 失敗や危機 <input checked="" type="checkbox"/> マーフィーの法則シナリオ (失敗の可能性があれば、失敗する) <input type="checkbox"/> その他 [概要] 主人公が支援する地区で、パートナー団体スタッフによる性的搾取が行われた。女性た

	<p>ちは妊娠し、家から追い出され、加害者は逃げた。プロジェクトはコミュニティからの信頼を失い、プロジェクトが中断する。時間をさかのぼって、主人公がどのような判断/行動を選択していれば、女性たちはサバイバーとして適切に対応され、プロジェクトはコミュニティからの信頼を失わずにすんだかを学ぶ。</p>												
2-3	<p>ケース・データ シナリオの学習成果は、データの識別や分析を含みますか？</p> <p style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/>はい <input type="checkbox"/>いいえ</p> <p>A.学習者はどのようにデータの情報源を得ますか？ <input type="checkbox"/>グラフ表示、図解、図的表現 <input checked="" type="checkbox"/>タブで切り替えて表示 <input type="checkbox"/>その他 [補足説明：学習中に用いるデータは用語集のみ。もし用語がわからない場合にのみ、学習者が自らアクセスできるようにする]</p> <p>B.学習者は蓄積するデータを後で参照するためにどのように保存するか？ <input type="checkbox"/>クリップボード <input type="checkbox"/>電子ファイル <input type="checkbox"/>ノートパッド <input type="checkbox"/>スプレッドシート <input type="checkbox"/>ワークシート <input checked="" type="checkbox"/>その他 [補足説明：特にデータを蓄積するような複雑な作業はない。]</p>												
3. SBL のガイダンスを構築する													
3-1	<p>ガイダンス技法の選択 <input type="checkbox"/>オープン対クローズドなレスポンスのオプション <input checked="" type="checkbox"/>UI ナビゲーションの設計 <input type="checkbox"/>補助輪 (Training Wheels) <input type="checkbox"/>単純から複雑なシナリオ <input checked="" type="checkbox"/>支援を徐々に減らす (Faded Support) <input type="checkbox"/>コーチやアドバイザー <input type="checkbox"/>ワークシート <input checked="" type="checkbox"/>フィードバック <input type="checkbox"/>協働作業</p> <p style="text-align: center;">選択したガイダンス技法の概要と本教材での対応</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>技法</th> <th>概要</th> <th>本教材での対応</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>UI/ナビゲーションの設計</td> <td>分岐シナリオのUIデザインは、画面上の物体を選択する方法のデザインよりも一度に少ないオプションを提示する。メニュー駆動型は目次によりおおすすめのワークフローがわかる。</td> <td>分岐シナリオを用いることで選択肢を限定する。</td> </tr> <tr> <td>支援を徐々に減らす (Faded Support)</td> <td>シナリオ開始時は後半よりもガイダンスを多くする。</td> <td>性暴力サバイバー対応ポケットガイドを復習できるクイズを前半に含める。</td> </tr> <tr> <td>フィードバック</td> <td>学習者の進歩に伴って、あるいはシナリオの最後に与えられる選択結果に対する知識は、ガイダンスに不可欠な情報源となる。</td> <td>学習者の進捗に伴って、選択結果に対するフィードバックを提示する (詳細は次項目 4. で後述)。</td> </tr> </tbody> </table> <p>出所：技法と概要は、Clark (p.152-155)。</p>	技法	概要	本教材での対応	UI/ナビゲーションの設計	分岐シナリオのUIデザインは、画面上の物体を選択する方法のデザインよりも一度に少ないオプションを提示する。メニュー駆動型は目次によりおおすすめのワークフローがわかる。	分岐シナリオを用いることで選択肢を限定する。	支援を徐々に減らす (Faded Support)	シナリオ開始時は後半よりもガイダンスを多くする。	性暴力サバイバー対応ポケットガイドを復習できるクイズを前半に含める。	フィードバック	学習者の進歩に伴って、あるいはシナリオの最後に与えられる選択結果に対する知識は、ガイダンスに不可欠な情報源となる。	学習者の進捗に伴って、選択結果に対するフィードバックを提示する (詳細は次項目 4. で後述)。
技法	概要	本教材での対応											
UI/ナビゲーションの設計	分岐シナリオのUIデザインは、画面上の物体を選択する方法のデザインよりも一度に少ないオプションを提示する。メニュー駆動型は目次によりおおすすめのワークフローがわかる。	分岐シナリオを用いることで選択肢を限定する。											
支援を徐々に減らす (Faded Support)	シナリオ開始時は後半よりもガイダンスを多くする。	性暴力サバイバー対応ポケットガイドを復習できるクイズを前半に含める。											
フィードバック	学習者の進歩に伴って、あるいはシナリオの最後に与えられる選択結果に対する知識は、ガイダンスに不可欠な情報源となる。	学習者の進捗に伴って、選択結果に対するフィードバックを提示する (詳細は次項目 4. で後述)。											
3-2	<p>ガイダンス技法は、学習者、学習目標、技術的特性に合致しているか？</p> <p style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/>はい <input type="checkbox"/>いいえ</p> <p>理由：学習目標は「[行動] 複数の選択肢から選ぶことで [能力動詞] 例示する」であるため、多肢選択の分岐シナリオが適している。初心者の学習者には、対人スキルの正誤の指針である性暴力サバイバー対応ポケットガイドが前半に確認できることは有用。フィードバックを適宜与えることで、誤答の根拠を学習者が確認できる。</p>												

4. フィードバックとリフレクションを設計する	
4-1	<p>フィードバックの特性</p> <p>(1) フィードバックの特異性 (Specificity) は、特定の状況に特化した内容にするか、一般的な内容とするか？</p> <p style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/>特定 <input type="checkbox"/>一般的</p> <p>[根拠・具体例は？]</p> <p>特定のフィードバックを提示する。分岐シナリオで誤った選択肢が選ばれた場合、その理由を具体的に示す。例えば、あるシーンにおける性暴力サバイバーに対する誤った発言「エスタ、怖がらないで。きっと大丈夫だから」に対するフィードバックの例：「誤った対応です。サバイバーが恐怖を感じることは正常な反応として受け入れましょう。人によっては静かだったり、怒ったり、わめいたり、泣いたり、感情の表現はさまざま異なります。さらに、今後がどうなるかわからない状況において、「きっと大丈夫」「すべては上手く行く」はその場しのぎの声がけになってしまうため避けましょう。」</p> <p>(2) フィードバックの種類は、内在的フィードバック（選択結果に応じた状況/環境の変化を描く）とするか、教授的フィードバック（選択結果の理由を説明する）とするか？</p> <p style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/>内在的フィードバック <input checked="" type="checkbox"/>教授的フィードバック</p> <p>[上記の根拠・具体例は？]</p> <p>内在的フィードバックと教授的フィードバックの両方を用いる。特に誤答には、教授的フィードバックを示す。例は（1）と同様。</p> <p>(3) フィードバックの頻度は、頻繁に都度おこなうか、レッスン終了時（遅延）にフィードバックするか？</p> <p style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/>頻繁 <input type="checkbox"/>遅延</p> <p>[上記の根拠・具体例は？]</p> <p>学習目標は分岐シナリオでの多肢選択レスポンスで例示することで達成する、フィードバックは、レスポンス（行動/意思決定）の選択後に前述の内在的または教授的フィードバックによって都度行う。</p> <p>(4) フィードバックのフォーカスは、解決の正確さを示す（レベル1）、解決プロセスを示す（レベル2）、問題解決ギャップや追加の学習資源を示す（レベル3）のいずれか？</p> <p style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/>レベル1 <input type="checkbox"/>レベル2 <input type="checkbox"/>レベル3</p> <p>[上記の根拠・具体例は？]</p> <p>フィードバックは、性暴力サバイバー対応ポケットガイドと SEA コア原則に基づいてレベル1（解決の正確さ）にフォーカスを当てる。</p>
4-2	<p>4-2. どのようなリフレクションを行うか？その方法によって、学習者は教材やフィードバックから得た学びの振り返りが促進されるか？</p> <p style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/>はい <input type="checkbox"/>いいえ</p> <p><input type="checkbox"/>上長へアクションプラン提出を学習者に依頼する <input checked="" type="checkbox"/>学習者が気づきや学びを書き入れるボックスを提示する <input type="checkbox"/>学習者に自分の回答と専門家の模範解答を比較させる <input type="checkbox"/>教訓を踏まえてシナリオ学習に再挑戦させる <input checked="" type="checkbox"/>その他</p>

[上記の根拠・具体例は？]

学習中の気づきや疑問を書き入れられる枠を背景情報のシートに含めてメモをとれるようにする。また、気づきや学び、疑問点をディスカッションフォーラムに投稿させるとともに、他者の投稿を読むことで、振り返りを促進する。

資料2

専門家レビュー結果とその対応

2-1. PSEAH の専門家レビューによるレビュー結果とその対応

PSEAH 専門家レビュー (2名分)	レビュー結果への対応
(1) シナリオ展開や正誤フィードバックに対する疑問や修正箇所の特定	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 女性登場人物のセリフが「～だわ」「～よ」というふうにな不必要に女性的な言い回しなので、できるだけシンプルに、実際の口語に近い形で表記するほうが良い。特に男性の学習者は距離感を感じる。 ➤ リファーマルマップは最低限の支援先がカバーできるようにもう少し増やした方がよい。 <p>その他、21箇所用語の使い方等の詳細なコメントをもらった。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 主人公のセリフの語尾を修正した。 ➤ シナリオに登場するリファーマルマップ 2点のうち、改訂版に支援先(シェルター関連)の項目を追加。 ➤ その他、用語等の使い方に対する詳細なコメントへ対応した。
(2) 事前/事後テストの妥当性	
<p>妥当</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 事前/事後テストの「事例」後半部分は問題1と2の間に提示する方が適切。 ➤ 性的不正行為に加えてGVBを追加。 ➤ 問題3のC)は、「適切ではないと感じたら」よりも「正しくない」という判断が入っている方がより明確。 ➤ 問題4は被害者が加害者に対してではなく、加害者が所属している組織に対し、というのがより正確である。 ➤ 事後テストはファーマに対しイレギュラーな対応として食料を提供するかどうかはGBVケースに対する組織のルールに依る。一般的な基準はない。 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 事前テストの「事例」の提示タイミングを2つに分け、テストの問題および多肢選択の内容を修正した。また、事後テストは、シナリオ型のテスト問題に変更した。 ➤ 左記の用語の指摘に応じて問題や答えの選択肢を修正し、PSEAHの用語を統一した。
(3) 前提条件 (PSEAH 研修の受講) の妥当性	
<p>必要なもの、十分</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 基礎知識は学んだうえで、シナリオ教材に取り組むのが適切である。 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ シナリオ教材内のフィードバックに前提科目を見直す内容を追加した。
(4) 学習目的と職場での課題の関連性	
<p>十分・一部欠けている</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ GBV研修は、自分が関係ないと思っている参加者が多い。担当業務がロジスティクスでも、ドライバーでも、さまざまところにリスクがある。支援現場にいれば誰もが一番最初の対応をする機会はある。予期しないでアタフタし 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 「学習の進め方」の冒頭に左記の狙いについての説明文を追加した。

ないように準備するための教材であることを冒頭に説明するとよい。	
(5) 教材に使用する事例の妥当性	
妥当	➤ 事後テストは、当初事前テストで使用していた事例を基にシナリオ形式のテストを作成した。
(6) 現場の問題解決の可能性	
なんとも言えない・解決につながる可能性はある ➤ 個人レベルだけでなく、組織としてもやらないといけないことが多々ある。そのメッセージが伝わるとなお良い。	➤ シナリオの終わりに主人公がチームメンバーと支援現場のリスク評価を行う提案をする、という内容を追加した。ただし、本教材の問題解決の手段は個人レベルのことに焦点をあてているため、組織の取り組みは別途の対応とならざるを得ない。
(7) フィードバック内容の適切性	
十分	➤ ID 専門家のレビューを踏まえて、フィードバックに参考資料「GBV サバイバー対応ポケットガイド（英語）」の該当箇所の情報を追加した。
(8) 受講者の過去の経験活用	
一部欠けている ➤ 学習者に選択問題で理解させたり、知識を使って回答するのは、簡単でないため。 ➤ 受講者の背景や経験によると思いました。GVBに関する経験があまりなければ、難しい。	➤ 左記のコメントを受けたものの、受講者のもつ一般的な対人スキルと、サバイバー対応の違いを比べながら学べる内容になっている。
(9) 練習の機会の提供	
十分	➤ 練習の機会が今よりも増えるように、誤った選択をした場合の再挑戦の構成を見直し、直前の選択肢ではなくて、まとまりのある段階のシーンまでさかのぼることに変更した。
(10) 支援現場での応用の推奨	
十分	変更なし。
その他	
① テスト課題はとても良い内容だが、これらに追加した学びや事業地におけるジェンダー規範、社会経済状況、法制度など、被害者を取りまくすべての状況を把握しリスク分析をしたうえでの、ジェンダーに基づく暴力の防止策・サバイバー支援策、それらの中の1部である、SEAH 対策を各組	➤ の専門家からの指摘は、この問題に対する個人の能力強化だけでなく、組織強化をしなければならないという指摘である。(6) 現場の問題解決の可能性、で述べたとおり。

<p>組織が策定し、実行・モニタリングするということも大事。最初の対応者が何をすべきかという原則を知っておくと同時に、組織として適切な準備は必要。</p> <p>② 設問が、「優先順位の高いものを選んで」「ふさわしくないものを選んで」ということで、限定的。</p> <p>③ 補助教材として How to Support Survivors of gender-based violence when a GBV actor is not available in your area の日本語版を作成し、回答と一緒にみてもらうのはどうか？クイズに出てきたことだけ覚えるより、あの内容すべて記憶してもらえると、よりよく最初の対応を行い適切な支援につなげられる。</p> <p>④ GBV ケースは文脈に留意が必要。どの程度、サバイバーに情報を提供するかは被害者の反応や状況、被害として認識している程度によって左右する。コミュニティで GBV 対応が普及していて、被害者が被害情報をどこに持っていけばいいかわかっていて、被害を話し合える状況と、とりあえず自分さえ我慢すればいいから大丈夫という被害者もいる。初期対応者はその辺りを見極めないといけない。1 回の対応では判断しきれないこともある。そのため、理想的には早い段階で GBV 専門家とつなげるのがよい。</p> <p>⑤ リファールマップを渡した時点で、自分で連絡できるのが難しい場合は、GBV 担当につなぐところまでを担うことになる。そのようなシナリオをつくってもよい。文脈によって対応は様々である。積極的に支援を受けたいサバイバーもいたり、意図はわからないけれど何度も相談の電話をかけてくる人もいる。DV 加害者側からの被害者の問い合わせや、支援者が SEA 疑惑は冤罪と主張してくる場合もある。今回のシナリオは王道で良いと思う。このシナリオは、サバイバーが状況をわかっていて自分で判断できるというシナリオなので、このままの流れでも良い。</p> <p>⑥ サバイバーのその後が気になって、どうしても情報を得たい場合は、リファールした先から情報を得るのは可能。ただし、サバイバーのその後が気になっても、基本的に情報を求めない、探さないのは原則。自分の職務ではない、与えられた仕事の範疇外を勝手にするのは職務規定的に NG。また、誰がどの仕事をやっているかがわからなく</p>	<p>➤ 左記の②、④、⑤のコメントは、実際の現場ではさまざまな状況・文脈があり得ることに対し、本教材では1つの文脈・状況しか描いていないことに対する指摘と整理する。解決策としては、③のコメントにもある通り、本教材のシナリオを作成するにあたって参考資料とした「GBV サバイバー対応ポケットガイド」を教材の一部に組み入れて、汎用性の高い内容も同時に学べるようにした。また、本教材を踏まえて、複数のシナリオを用意することで、さまざまな状況を練習できる教材へと発展させることが今後の課題である。</p> <p>➤ ⑥のコメントを踏まえて、シナリオ内のサバイバー対応のフィードバック内容を修正し、サバイバーを後追いしない方がよい理由の説明を追加した。</p>
--	--

<p>なり、サバイバーを混乱させる。サバイバーは、相手が適切な担当者であると勘違いして話をする場合もある。その後、新たに正式な担当者にもう一度つらい話をしないといけないし、一度話したことが共有されていないと組織の信頼も落ちる。守秘義務の関係から、GBV に関わる人は少なければ少ないほど良い。然るべきところにつながっていればよいので、担当者以外は何もしないのが原則。混乱はコミュニティにも伝わる。</p>	
--	--

2-2. ID レビュー者によるレビュー結果とその対応

ID レビュー者	レビュー結果への対応
②事前/事後テストの妥当性	
<p>妥当</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 事前と事後テストの齟齬はなく、妥当といえる。 ➤ 事後テストが「資料を参照せず」という条件は、何も見ないと保証できないので難しい。特に事後は、学習者側は合格したい希望が高く、こっそり見るかもしれない。事後テストをシナリオ型で実施し、資料を見てもよいことにするのも一案。 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 事前と事後テストの両方に「資料を参照せず」という条件を外した。 ➤ 事後テストは、シナリオ型教材として作成した。その際、事前テストで用いていた中米の環境保護活動の NGO の事例をシナリオ形式の理解度テストとして発展させた。事後テストとしていた難民キャンプの事例は、事前テストとして修正した。
③前提条件（PSEAH 研修の受講）の妥当性	
<p>（判定無し）</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 本研究では、前提科目を修了した 25 人を対象とする、という設定でよい。シナリオ教材と前提科目との関係がわかると、もっと明確になると思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ シナリオ内のフィードバックのうち、前提科目が関連した項目について参照するように追記した。
④学習目的と職場での課題の関連性	
<p>十分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 「学習の進め方」の冒頭に左記の狙いについての説明文を追加した。
⑤フィードバック内容の適切性	
<p>一部欠けている</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ フィードバックに複数の方法があると、動機づけが高まる。例えばポケットガイドとつなげることで、ポケットガイドが役立つことを知る機会にする。 ➤ シナリオに関し、誤った場合はある程度に誤った想定で進めないと、学習者に誤った行動の末路を理解させることができない。ただし、やり直す際にどこまで戻るのか 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ シナリオ内のフィードバックのうち、ポケットガイドが関連した項目について参照するように追記した。 ➤ 誤った行動の結果のシナリオは、専門的知識と事例の知識不足により展開を描くことができなかった。

(最初に戻るのか、作成側で想定する区切りまで戻るか)は、学習者のやる気を下げない工夫が必要である。	
⑥受講者の過去の経験活用	
十分	➤ 変更なし
⑦練習の機会の提供	
十分	➤ 練習の機会が増えるように、誤った選択をした場合の再挑戦の構成を見直し、直前の選択肢ではなくて、まとまりのある段階のシーンまでさかのぼることに変更した。
⑧支援現場での応用の推奨	
十分	➤ 変更なし

資料 3

事前・事後テスト（改訂版）

専門家レビュー結果に対応し、変更した事前・事後テストを示す。改訂にあたって、事前・事後テストで使用していた事例（①中南米の就学支援や環境保全 NGO（開発分野の事例）と②アフリカの難民キャンプ（人道支援分野の事例））を入れ替えた。開発分野の事例の方が、汎用性のある文脈を描きやすいことが理由である。

3-1. 事前テスト（改訂版からの変更箇所を下線で示す）

[事例] 西アフリカの砂漠地帯に位置する孤立した小さな村。内戦を逃れて、多くの難民が一時滞在するキャンプがある。

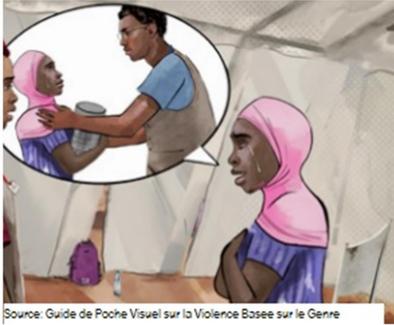
ホープ・アフリカ（NGO）は、水と衛生に関する支援のほか、難民に食料や医薬品、衛生用品を配布している。**あなたは**、同 NGO に短期で派遣され、物資の在庫管理システム改善を担う。[文章の構成を変更：受益者を説明する内容を分けて、問題 2 の前に提示]

問題 1. 性的不正行為や GBV の対応にはさまざまなアプローチがあります。その中でも、特にサバイバーに対応しなければならない状況への準備として、優先度が高い行動を 2 つ選んでください。

1. 国連による性的不正行為の定義（SE、SA、SH）を理解する
2. プロジェクトチーム内でサバイバー対応者を決める
3. 対象地域で過去に発生した性暴力の報告件数を調べる
4. GBV の支援先紹介情報（リファール・マップ）を常時携帯する（正解）
5. サバイバーに打ち明けられた際に何をするか・言うかを想定/練習する（正解）
6. チームメンバーと事業対象地域のジェンダー課題に関する共通認識を持つ
7. 優先度が高い行動について、わからない。

[事例（続き）]

ファーマは（35 歳）はこのキャンプに家族とともにロバで移動してきた。ある日、あなたが物資の整理作業していると、テントにファーマが現れた。ファーマは家族のために食料が必要だという。以前、食料配給の際に現地スタッフのホセから怖い目にあった。今日は配給日ではないとわかっているが、ここに来たと泣き始めた。



問題2. ファーマ（事例に登場する女性）からホセ（同僚）の性的不正行為を打ち明けられた時の、あなたに求められる役割として該当するもの全てを以下から選んでください。

1. ファーマが利用できる支援サービスの最新情報を提供する役割（**正解**）
2. ファーマが正式に難民として登録されているかを確認する役割
3. ファーマを次の支援先へ届ける役割
4. ファーマの話をできるだけ正確に記録・報告する役割
5. ファーマの問題が解決されるように助言する役割
6. ファーマが話したいことを聴く役割（**正解**）
7. ファーマの感情を落ち着かせる役割
8. 上記のうち、求められる役割がわからない

問題3. サバイバー中心アプローチに基づいてあなたに求められる対応として、ふさわしくない行動を全て選んでください。

1. メモを取りながらファーマの話を聞く。
2. できるだけ「わからない/できない」とは言わない。
3. 後日、ファーマの様子を情報収集しない。（**正解**）
4. ファーマが被害にあった経緯/理由について本人自身の考えを確認する。
5. ファーマの話に対し、あなたの驚いた様子を見せない。（**正解**）
6. 意見や助言する場合は、できるだけ自分の経験と結び付けて伝える。
7. 上記のうち、ふさわしくない行動がわからない

問題 4.ファーマがホープ・アフリカ（ホセの所属組織）に対して被害を正式に訴えることを拒否する（あなた以外の誰にも知られたいと希望する）場合に、通報窓口へあなたが共有できる情報を全て選んでください。

1. ファーマ（氏名）
2. 30 代くらいの女性（**正解**）
3. ファーマの難民登録番号
4. ホープ・アフリカが支援するキャンプ（**正解**）
5. ホセ（氏名）（**正解**）
6. ホープ・アフリカの物資配給担当者（**正解**）
7. 現地スタッフの男性（**正解**）
8. 何が起きたかはわからないけれども、物資配給時に受益者が怖い目にあった（**正解**）
9. いかなる情報も共有することはできない
10. 上記のうち、共有できる情報がわからない

3 - 2. 事後テスト（改訂版）

中南米の就学支援・環境保全を行う NGO の事例を用いて、シナリオ形式の事後テストを作成した。

7つの意思決定ポイントを以下に示す。不正解を選択した場合は、その理由と復習の際の参考資料（GBV サバイバー対応のポケットガイドまたは前提科目の PSEAH 研修）を提示。

- ① NGO に環境保全プログラムのスタッフとして新規採用され、現地業務を開始するにあたり、ダニエル（上司）の質問に回答する。
新サイトで活動を開始するにあたって、今、最も優先すべき備えは何か？
選択肢 1：性的不正行為や GBV の発生リスクが高い現場活動を知ること
選択肢 2：PSEAH 担当者と GBV サバイバーの支援先紹介情報を入手すること
選択肢 3：事業対象地区の GBV 発生件数とその要因を理解すること
- ② デイナ（受益者）からマルコス（同僚）の性的不正行為を打ち明けられた後のあなたの発言。
選択肢 1：マルコス（同僚）は何を調べるといって家を訪ねたのですか？
選択肢 2：正確に理解するために、メモを取っていいですか？
選択肢 3：お水を一杯いかがですか？

- ③ デイナの被害や希望を聞いた後のあなたの発言。
選択肢1：腕のあざは、被害の証拠として大事です。写真を撮ってもいいですか？
選択肢2：私だったら、夫に話すのはリスクが大きいですのでやめておくと思います。
選択肢3：あなたの状況を私たち NGO が助けられるかはわかりません。
- ④ デイナに支援先紹介情報を提示した後、デイナから支援してほしいことを告げられた後のあなたの発言。
選択肢1：それなら、この資料にあるシェルターで安全を確保するのが良いと思います。
選択肢2：私たちの団体の PSEAH 担当者にあなたの状況を情報共有してもいいですか？
選択肢3：調査員のマルコス派不正行為で処罰されるはずなので、大丈夫ですよ。
- ⑤ リサ（PSEAH 担当者）にマルコスのことを言わないでほしいとデイナに言われた際のあなたの発言。
選択肢1：あなたの支援を優先して、マルコスのことは誰にも言わないので、安心してください。
選択肢2：いいえ、あなたが支援を得るためには、マルコスがあなたを傷つけたことを伝える必要があります。
選択肢3：いいえ、マルコスは支援者の立場だから、私はリサに知らせないといけません。
- ⑥ マルコスから報復されるのが怖いこと、どうしても伝えないといけないのかと質問された際のあなたの発言。
選択肢1：はい、マルコス派支援者として禁止行為をした疑いがあり、残念だけど、リサには必ず報告しないとはいけません。
選択肢2：確かにあなたが危険な目にあるかもしれないですね。マルコスのことは明かさないように努めます。
選択肢3：あなたの希望は分かりました。改めて連絡するので、明日迄時間を頂けますか？
- ⑦ デイナがあなたに話に来たこと自体をなかったことにしてほしいとお願いした場合のあなたの発言。
選択肢1：その場合、あなたの名前やその他の個人情報はいっさいリサに伝えません。しかし、支援現場で不正があり、NGO の誰かが関係していることは伝えます。
選択肢2：その場合、あなたの名前やその他の個人情報はいいいリサに伝えません。しかし、マルコスが不正行為をしたかもしれないことは伝えます。
選択肢3：その場合、あなたが話してくれたことは、私自身の中でとどめて、誰にも話しません。

資料 4

1 対 1 評価の実施の流れとアンケート結果を示す。

1.1. 学習開始～学習ニーズアセスメント（事前テスト）：約 40 分

案内メールに示された Moodle の URL にアクセスし、前提科目の PSEAH 研修で用いた ID とパスワードを過去メールから調べて入力してログインした。「サバイバー対応を学ぶシナリオ型 e ラーニング教材」のコースを開いた後は、まず全体のコースの構成を確認した。その後、事前テストを行った。事前テスト結果は、100 点満点中 29 点だった。全問正解ではないため、教材学習へと進んだ。

1.2. 学習の補助教材の印刷～シナリオ型学習：約 50 分

学習の進め方の指示に従って、「物語の背景情報」（A4、1 ページ）と「GBV サバイバー対応のポケットガイド」（A4、12 ページ）を印刷した。職場の印刷機の利用手順に戸惑って少し時間がかかった。印刷後、学習を開始した。適宜、気づいたことをメモしながら進めた。教材を終えた後、学習体験の感想を Moodle 内のフォーラムへ投稿した。

- 所属組織：YYYY
- 担当業務の概要：プロジェクトの業務調整
- 本教材を通じて学んだことや気になったこと等：ストーリーの中の登場人物（ユキ）の立場になって考えることができ、学びやすかった。選択した選択肢が正解なのか不正解なのかが少し分かりにくいものもあった。例えば、リファーマップがパソコンに保存されているので、印刷版は持ち歩かないという正美に対するユキのレスポンスは間違っただ方を選択しても、特に問題なくストーリーが進んでしまった。
- 教材に対する質問：このストーリーでは、ユキは利夫に被害者から SEA の相談を受けたという事実のみ報告していました。被害者からの相談内容についてはリーダーに報告できなくても、ユキが利夫に報告したように、相談を受けたということは報告するべきであると思いましたが、このような報告については、ガイドライン等で何か提示されているのでしょうか？

BOX4-1 学習体験の感想（フォーラムへの投稿内容）

1.3. 学習効果アセスメント（事後テスト）～終了アンケート：約 35 分

シナリオ型学習教材を用いた事後テストは、1 回で「物語の終わり」に到達した（1 回で合格）。事後テスト終了後に Moodle 内でアンケートに回答した（表 2）。

BOX4-2 アンケート結果（質問と回答⁶）

1. この教材学習は、興味深い内容でしたか？（あてはまる/満足）
2. この教材は、職務上の問題と関連していましたか？（あてはまる/満足）
3. 支援現場で性的不正行為のサバイバー対応と通報に対し、以前よりも自信がつけましたか？（あてはまる/満足）
4. サバイバー対応や通報義務に準じた行動を実行するにあたって、現時点で不安な点に当てはまるものがあれば選んでください（複数回答可）。
（信頼できる窓口・連絡先の情報をどう情報収集するかわからない その他）
5. 上記回答に関する補足説明（任意）。ただし、「その他」を選ばれた方は、具体的に記載してください。
（支援機関やPSEAH担当者に報告する際、Perpetrator側の個人情報を明らかにすると、survivor側も特定されてしまう場合もあるのではないかと思います。自分が報告することでsurvivorに危険が及ぶこともあるのではないかと少し不安です。そのためにも、事前に信頼できる窓口・連絡先の情報を収集することは非常に大事だと思いました。）
6. この教材学習をやってよかったと思いますか？（あてはまる/満足）
7. 今回とは異なるシナリオ（背景や発生内容・状況）のeラーニング教材で学んでみたいと思いますか？（あてはまる/満足）
8. この教材学習を、同僚や上司・部下に勧めたいですか？（あてはまる/満足）
9. 本教材を通じて、サバイバー中心アプローチや通報義務に準じた行為を複数の選択肢から選べるようになりましたか？（あてはまる/そう思う）
10. 本教材の設定にリアリティはあると思いますか（ありそうなことだと思いますか）？
（あてはまる/そう思う）
11. 教材内で誤った選択をした後の説明・コメントに納得できましたか？（あてはまる/そう思う）

⁶（5段階評価の選択肢）

あてはまる/満足、ややあてはまる/やや満足、どちらともいえない、ややあてはまらない/やや不満足、あてはまらない/不満足

あてはまる/そう思う、ややあてはまる/ややそう思う、どちらともいえない、ややあてはまらない/ややそう思わない、あてはまらない/そう思わない

12. 「有希子の物語」の教材のうち、どのような情報が学習を進める上で役立ちましたか？（利夫のアドバイス）
13. 「有希子の物語」の教材のうち、学習を進める上で混乱を生じさせた情報はありましたか？（突然「リファーマップ」という言葉が出てきたので、なんだろうと思いましたが、そのあとに説明があったので、特に問題ありませんでした。「リファーマップ」は用語集に加えても良いのではないかと思いました。）
14. 「有希子の物語」の教材には、どのような情報が不足していると思いましたか？（ありませんでした）
15. これまで GBV サバイバー対応のポケットガイド（英語）を一読したことはありましたか？（今回初めて内容を読んだ）
16. 「用語集」は、学習を進める上で役立ちましたか？（ややあてはまる/ややそう思う）
17. 最後に自分の学びや気づきを投稿したことで、本教材での学びを振り返ることができましたか？（あてはまる/そう思う）
18. 他者の投稿を閲覧することで、本教材での学びを振り返ることができましたか？
（NA）
19. この教材学習は、サバイバー中心アプローチや通報義務を学ぶにあたって適切だと思いますか？（あてはまる/そう思う）
20. 今後の業務で、この学習教材で得た知識を活用できそうですか？（あてはまる/そう思う）
21. 本教材を使用した上での良い点について、ご自由にお寄せください。
（物語を読んでいるような感覚で楽しく、過度な負荷なく、学ぶことができた。シナリオ形式なので、長文の説明などがなく、口語調でとても分かりやすかった。業務等で疲れている時でも、一気に終わらせることはできなくても、少しずつ進めることができると思った。）
22. 本教材を使用した上での改善点について、ご自由にお寄せください。
（改善点ではないのですが、このストーリーのキーパーソンは利夫だと思いました。利夫のような理解のあるリーダーはなかなかいないような気がしたので、PSEAHに関するリーダー研修の必要性も感じました。）