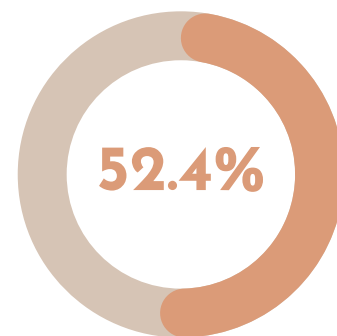


# ダイバーシティを体感できる ボードゲームIROIRO

## 日本の若者が抱える生きづらさ

日本の若者（18～29歳）の約45%が「消えたい」「楽になりたい」という希死念慮を持った経験がある。その原因は様々だが、私は「誰からも理解してもらえない辛さ」「周囲に受け入れてもらえない寂しさ」に注目する。日本の若者のうち、トランスジェンダー・ノンバイナリーなど性的マイノリティに限れば、希死念慮を持った経験のある人の割合は52.4%まで増える。学校に代表される若者のコミュニティが、様々な「違い」に寛容だとは言い難い。



▲日本に住む性的マイノリティの若者のうち希死念慮を持った経験のある人の割合

## 多様性教育との出会い



中学1年生の時、学校の研修で訪れたスウェーデンの幼稚園で、左のポスターを見つけた。そこには、「家族ってなんだろう？」の文字の下に、ゲイカップルの写真や母親が2人いる家族の写真が貼ってあった。現地の先生は、「これを使って子どもたちに家族の形は無限大にあるんだよ、と教えている」と仰った。母子家庭で育った私は、日本の教室で自分の家族の話ができなかったことを思い出し、日本の教育との違いに気づかされた。

## 日本の多様性教育は足りていない

NPO法人Rebitが実施したアンケートでは、性的マイノリティついて、授業や学校で習ったことがある生徒は11.9%にとどまっている。私は、性的マイノリティに限らず、様々な「違い」について学び、お互いの「違い」を取り込む訓練をする多様性教育は、すべての子どもたちに提供されるべきだと思う。



## 「誰ひとり取り残さない」

**SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS**

SDGsの目標「誰1人取り残さない」は、多様性理解と私たちひとりひとりの「違い」の包括があつてこそ達成できる物だ。SDGs達成のため、多様性教育は欠かせない。

### 参考文献

- “『日本財団第5回自殺意識調査』報告書。”日本財団子ども生きていくカサポトプロジェクト，日本財団，6 Apr. 2023，[www.nippon-foundation.or.jp/app/uploads/2023/04/new\\_pr\\_20230407\\_02.pdf](http://www.nippon-foundation.or.jp/app/uploads/2023/04/new_pr_20230407_02.pdf).
- “多様な性に関する授業がもたらす教育効果の調査報告。”Lgbt問題の今を変える、10年後を創る，認定NPO法人 rebit，2019，[rebitlgbt.org/pdf/rebit\\_groupreport\\_2018.pdf](http://rebitlgbt.org/pdf/rebit_groupreport_2018.pdf).

# プロフィール



## 中野実桜

MIO NAKANO

立命館宇治高校 国際バカロレアコース3年生  
サステナLabo IROIRO代表  
ダイバーシティ・アテンダント・スペシャリスト  
ASHOKA ユースベンチャー

中学1年生時に参加したスウェーデン研修で、幼稚園の多様性教育に出会い衝撃を受ける。中学3年生でオンラインの起業家スクールに参加し、多様性を楽しく学ぶボードゲームIROIROを開発。2022年3月に制作費を募るクラウドファンディングで230万円の支援を得て、IROIROの製品化に成功。現在は、IROIROを使ったワークショップを学校や放課後教室で行っている。

SNS



## 受賞歴およびメディア掲載

みんなの夢AWARD 2 準グランプリ (2021.08)

One Young World Japan Student Pitch 2nd Prize (2022.08)

Little You 2022 大賞・オーディエンス賞・スポンサー賞 (2022.09)

文部科学省 全国高校生フォーラム2022 生徒投票賞 (2022.12)

京都新聞にて取り組みが紹介される (2022.03)

毎日新聞にて取り組みが紹介される (2022.04)

婦人画報にて対談記事が掲載される (2022.09)

MBSテレビ「ゴエが行く！らいよんチャンSDGsニュース！」にて取り組みが紹介される (2022.12)

テレビ朝日「発進！ミライクリエイター」にて取り組みが紹介される (2023.06)

## ワークショップの実績 (2023年7月現在)

ワークショップを届けた人数：

363 人

ワークショップを行った回数：

30 回

ワークショップを行った都市：

8 都府県 15 都市



# IROIRO製品情報



IROIRO本体

価格：¥11,000- (税込) + 送料

プレイ人数：4~6人

対象年齢：11歳以上

プレイ時間：30分~

販売状況：準備ができ次第 随時販売

(前回は9/1：3時間で限定数15個完売)



詳しい遊び方動画はコチラ→

# IROIROの遊び方



困りびと  
カード

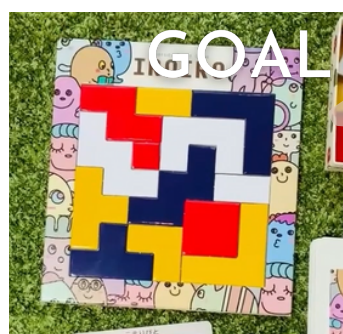
パワーチップ



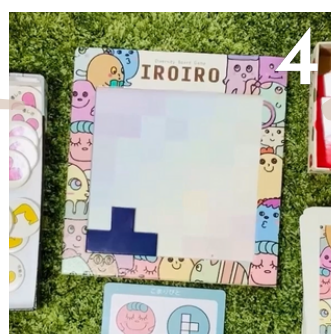
みんなに  
パワーを配る



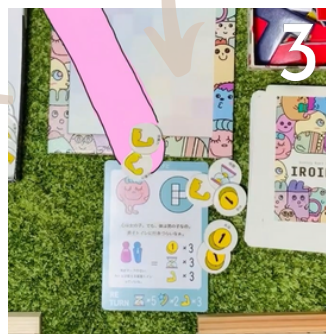
「困りびとカード」  
をめくって読み上げる



ボードが埋まれば  
ゴール!



対応するパズルピースを  
ボードに置く



みんなでパワーを出し合って  
「困りびと」を救う



44種類以上の  
困りびとカードから、  
ダイバーシティの知識  
をインプット。イベント  
などに参加して、  
リアルな社会のSOSを  
できる限り集めた。



ワークショップの最後に  
出す「宿題」。  
「困りびとを見つけ、  
救う」を身の回りから  
実践する。IROIROの  
世界と現実世界を  
リンクさせる働きがある。

# ワークショップの詳細

IROIROの購入・ワークショップ依頼は  
HPのお問い合わせから受付中！



## PLAN 1

### 多様性を体感しよう！IROIROワークショップ

あやふやで掴みにくい多様性（ダイバーシティ）。でも、誰もが生きやすい優しい未来をつくるには欠かせない概念です。  
このワークショップでは、ボードゲームIROIROを使うことで、楽しく「ダイバーシティってなに？」を学ぶことができます。

#### ● 概要

時間：1時間15分程度

費用：交通費+場所代+謝礼10,000円（非営利 5,000円）（要相談）

人数：6人～

対象：小学校3年生以上

内容：D&Iの簡単な説明、ミニゲーム、IROIRO体験、振り返り



#### ● 事例紹介



▲ 立命館小学校様  
小学校1年生～6年生 25人  
秋フェス（文化祭）出展



▲ 大日本印刷株式会社  
may ii チーム 6人  
オンラインでファシリテーション



▲ 自学自炊コミュニティalba様  
5歳～小学校4年生、保護者様 17人  
夏休み 親子ワークショップ企画

## PLAN 2

### 女子高生起業家から学ぶ！探究活動×多様性ワークショップ

「探究学習って、どんなことをすればいいの？」とお悩みの方へ。  
好きなことの見つけ方、最初の一步の踏み出し方、探求し続ける方法など、自身の経験からお話します。

#### ● 概要

時間：2時間程度

費用：交通費+場所代+謝礼15,000円（非営利 7,500円）（要相談）

人数：6人～

対象：小学校3年生以上

内容：開発者による探究活動の講演、D&Iの説明、ミニゲーム、IROIRO体験、振り返り、開発意図の共有

#### ● 事例紹介



▲ 立命館中学校様  
中学校1年生～3年生 16人  
英語でのPBL型授業



▲ 学習塾Restart様  
中高生、保護者様 9人  
キャリア探究 授業



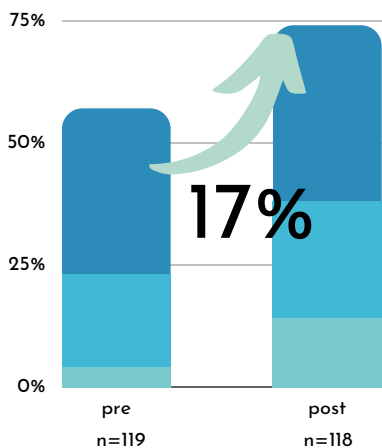
▲ 株式会社 島津製作所様  
D&I 推進チーム 他 有志の方 10人  
社内 多様性研修

# アンケート結果

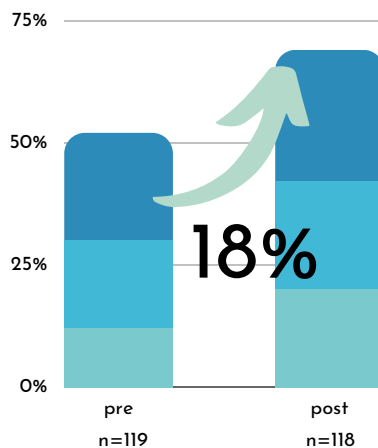
ワークショップ参加者に対し、IROIRO体験前と後に意識調査を行った。  
 回答者は、示された意見について、その同意レベルを7段階から選択した。  
 ここでは、5,6,7のいずれかが選択された回答を、その意見について「賛成」とみなしている。



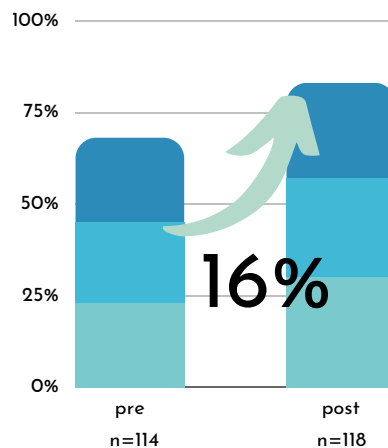
私は、自分自身にだいたい満足している



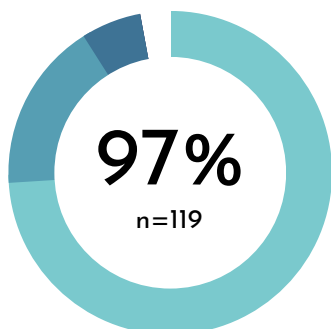
私が社会に参加することで、  
社会現象が少し変えられるかもしれない



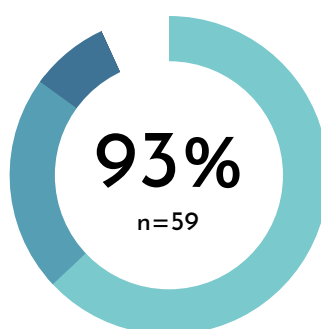
私は、人と関わる時  
自分とその人の違いを楽しむことができる



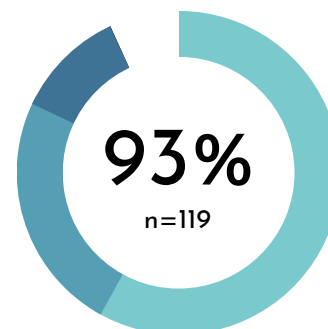
IROIROのワークショップは  
たのしかった



IROIROのワークショップを通して  
D&Iをより身近に感じることができた



IROIROのワークショップを  
知人や友人にすすめたい



■ 7: 強く思う ■ 6 ■ 5

じっさいに困りびとみたいな人を見かけたら、  
困りびとをたすけるようにしたいです。(7歳,小2)

ゲームをしてしょうがいがある人のつらさや  
どんなしょうがいがあるか分かった。(8歳,小3)

子供達の感想は「毎日やりたい!」  
これがゲームの良さを表現していると思います。(45歳,ファシリテーター)

困り人が特別なことじゃなくて、みんなそれぞれ困っていることを抱えていて、  
みんなで解決することができるんだと楽しく学びました!!(35歳,経営者)

とてもよく考えられているゲームで、最後には自分自身も多様性のひとつ  
であるということに自覚できて良かったです。(45歳,医師)