

# 論 文 要 旨

学籍番号	81933117	氏 名	太田 泰嗣
論文題目： 職場のいじめ・嫌がらせにおける傍観者の建設的な介入を促すための ゲーミング・シミュレーション			
<p>(内容の要旨)</p> <p>日本では、職場のいじめ・嫌がらせの相談件数が増加傾向にあり、被害者が自殺やうつ病を発症するなど社会的な問題となっている。これまでの研究では、職場のいじめ・嫌がらせにおける傍観者は、職場のいじめ・嫌がらせを助長したり、抑制したりする役割を担っているにも関わらず、あまり注目されていない。</p> <p>今後の課題として、職場のいじめ・嫌がらせにおける傍観者の建設的な介入を促すための訓練プログラムを開発し、効果を確認することや、傍観者が安心して介入できるメカニズムを確立することに焦点を当てる必要があることを指摘している。</p> <p>本研究の目的は、傍観者の建設的な介入を促すために、職場のいじめ・嫌がらせを疑似体験できるゲーミング・シミュレーションを開発し、有効性を確認することである。</p> <p>まず、要件定義では、ゲーミング・シミュレーションに職場のいじめ・嫌がらせの疑似世界を構築するため、管理職・非管理職・人事担当など13名にインタビューし、事例を収集する。つぎに、社会問題のジレンマをテーマにした既存のゲーミング・シミュレーションのルールと手順を参考にして、本研究で開発するゲーミング・シミュレーションの試作品を製造する。その後、試作品を用いて、テストプレイを実施し、改善を繰り返すことで、ゲーミング・シミュレーションを完成させる。</p> <p>本研究で開発したゲーミング・シミュレーションでは、参加者が傍観者となり、職場のいじめ・嫌がらせを疑似体験することができる。参加者は、目標達成と被害者への援助の間で、ジレンマを抱えながら行動し、その結果として、必ず失敗体験をすることになる。参加者は、この失敗体験を通じて、現実世界の自らの行動を振り返り、新しい発見や気づきを得ることになる。</p> <p>開発したゲーミング・シミュレーションは、計9回、52名を対象とし、オンラインにて実施した。また、52名の参加者に対して、インタビューを依頼し、12名から回答結果を得ることができた。</p> <p>ゲーミング・シミュレーションでの参加者の発言や、インタビュー結果から、以下のような知見が得られた。</p> <ol style="list-style-type: none"><li>(1) 職場のいじめ・嫌がらせが発生してしまうと、傍観者は、自分の立場や相手との信頼関係によって、職場のいじめ・嫌がらせに建設的に介入することが難しくなる可能性があること</li><li>(2) 職場のいじめ・嫌がらせが発生する予兆を発見し、悪化しない段階で、傍観者が建設的に介入することが重要である可能性があること</li><li>(3) 新入社員や若手社員を対象にした教育プログラムとして、ゲーミング・シミュレーションなどによる職場のいじめ・嫌がらせの疑似体験が有効である可能性があること</li></ol> <p>これらの知見に加え、意識改革や行動変容につながると考えられる発言があったことから、参加者は、職場のいじめ・嫌がらせを疑似体験することで、当事者意識を獲得する可能性がある。</p> <p>この考察は、本研究で開発したゲーミング・シミュレーションが、傍観者へ建設的な介入を促すために有効であることを示唆している。</p>			
キーワード (4語) ゲーミング・シミュレーション、職場のいじめ、パワーハラスメント、システムズエンジニアリング			