



カードゲーム

# ひみつオーダー



プレイ人数：4~8人 (1セッション 約30~45分)



用意するもの：

・「誰に」カード20枚  
(例：友人、先生、知らない人など)



・並べるスペース  
(机やホワイトボードなど)

・「何を」カード20枚  
(例：住所、恋愛、SNS履歴など)



## 遊び方

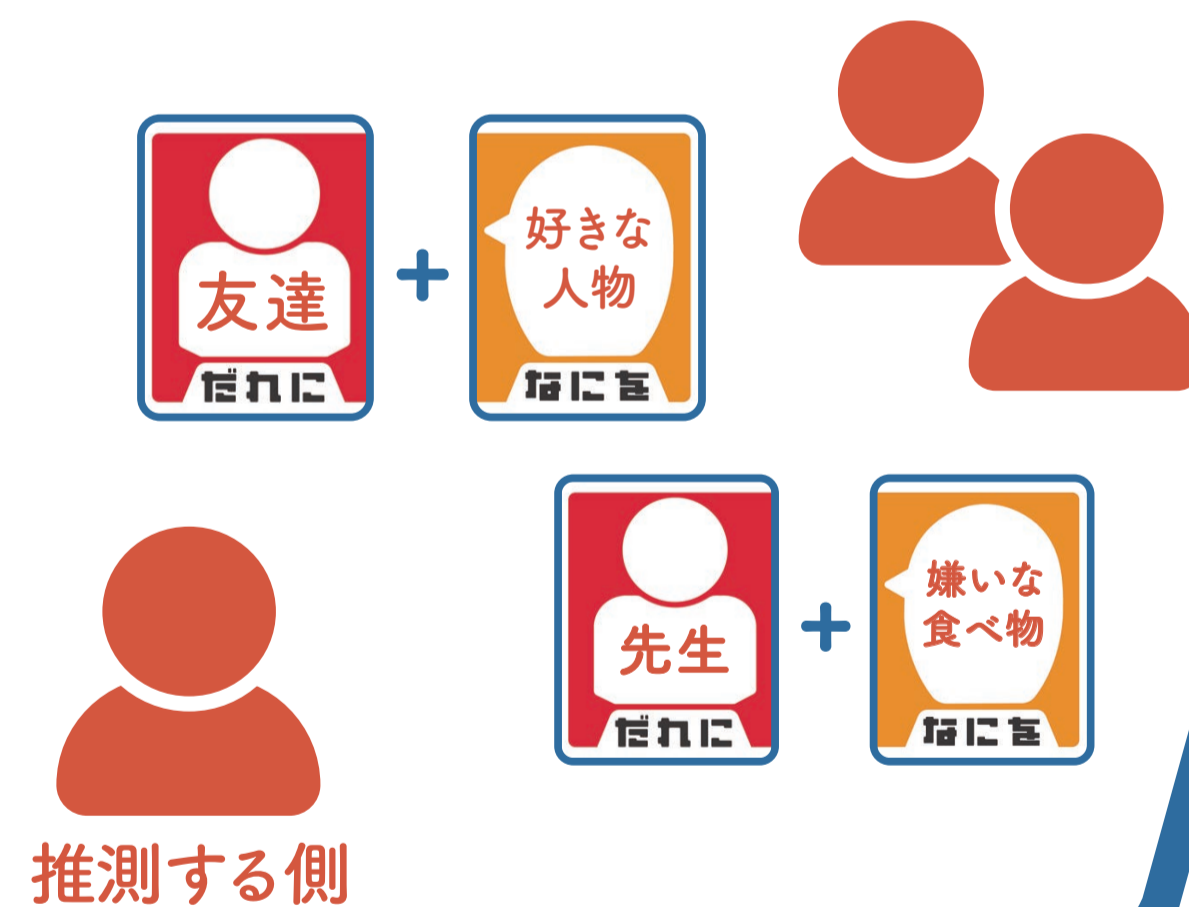
### 1 対象者を選ぶ

- ・1人を「本人役」として選ぶ。
- ・他の人は「推測する側」となる。



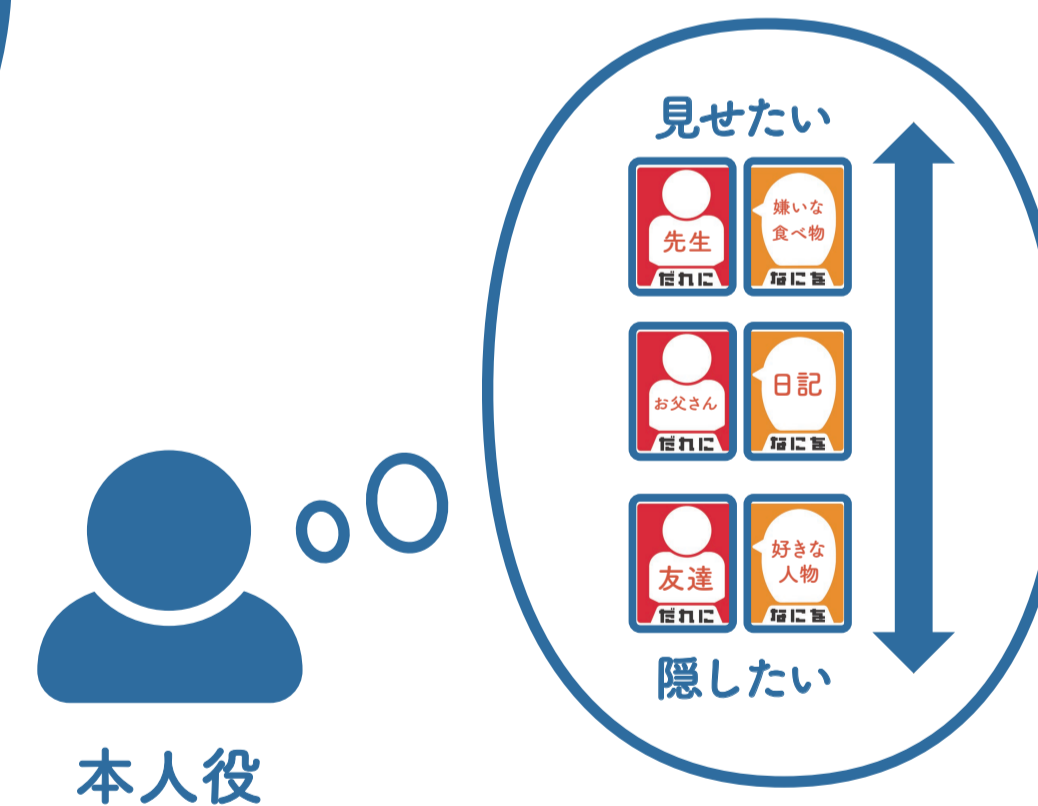
### 2 組み合わせをつくる

「推測する側」が「誰に」+「何を」のカードの組み合わせをランダムに20セット作る。



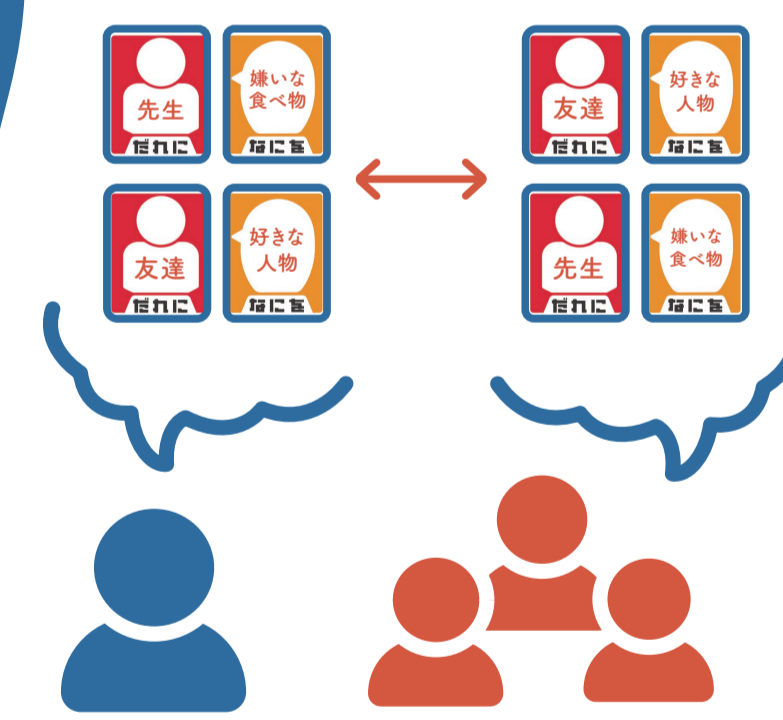
### 3 推測して並べる

- ・「推測する側」は、本人役になったつもりで「積極的に見せたい⇔絶対に隠したい」の順に10セットを並べ替える。
- ・「本人役」は、10セットの本当の順位を心の中で決めておく。



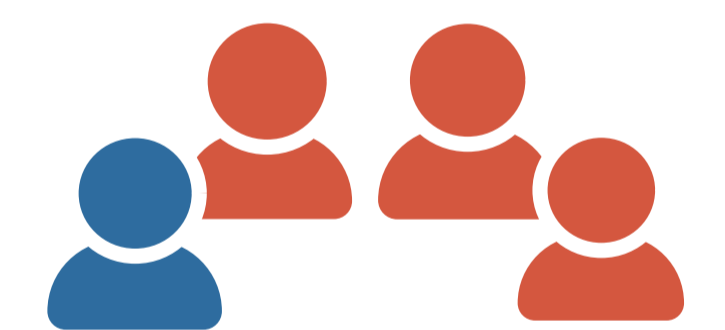
### 4 答え合わせ

本人役が実際の順番を発表し、推測との違いを共有する。



### 5 振り返り

「なぜそう思ったのか」「違ったのはなぜか」など、全員で感じたことを共有する。



「隠したいものや見せたいものは人によって違う」「プライバシーは相対的なものである」といった気づきを言葉にする。

### ● プライバシーを根本から問い直す

子どもたちとのワークショップを通して、子どもたちはすでに「プライバシーは守るべきもの」「情報の公開には注意が必要」といった意識を持っていることが分かりました。つまり、プライバシー意識自体は大人と大きく変わりません。

しかし一方で、プライバシーとはそもそも何なのか、なぜ配慮が必要なのかといった根本的な問いについては、考える機会が少ないことも見えてきました。そこで生まれた問いは、子どもたちに今必要なのは「正しさ」ではなく「なぜ」ではないかというものです。このゲームでは、参加者が自分の身のまわりの人について「どの情報なら見せてもよいか」「どの情報は見せたくないか」を互いに考え合います。ゲームを通して、何をj見せてよく、何をj見せたくないかは人それぞれであることが体験的に理解されます。ぜひ「ひみつオーダー」を体験してみてください。