

公益財団法人プラン・インターナショナル・ジャパン  
アドボカシーチームリーダー 長島美紀

# プラン・インターナショナルの活動

# 公益財団法人プラン・インターナショナル・ジャパンについて

- ◆ 1937年誕生（国際本部：イギリス）し国連に公認・登録された国際NGO
- ◆ 世界70カ国以上で活動を展開

## 日本の活動

- 1983年 フォスター・プラン日本事務局として創立
- 1986年 外務省から財団法人として認可される
- 1988年 外務省から特定公益増進法人に認定される
- 2006年 団体名を「フォスター・プラン」から「プラン・ジャパン」へ
- 2008年 世界の女の子の権利を促進する「Because I am a Girl」を開始
- 2011年 内閣府から公益財団法人として認可される
- 2016年 団体名を「プラン・ジャパン」から「プラン・インターナショナル」へ

正式名称	公益財団法人プラン・インターナショナル・ジャパン
代表者	理事長 池上 清子
所在地	東京都世田谷区
職員数	職員 75名 ボランティアスタッフ 約 550名 2020年6月現在
支援者数	プラン・スポンサーシップ支援者 約 3万5000人 グローバル・プロジェクト支援者 約 1万2000人 ガールズ・プロジェクト支援者 約 1万3000人 オーダーメイド・プロジェクト支援件数 21件（年間）
財務状況	経常収益：約34.1億円／経常費用：約32.8億円 （2020年度）



2019年度  
実績

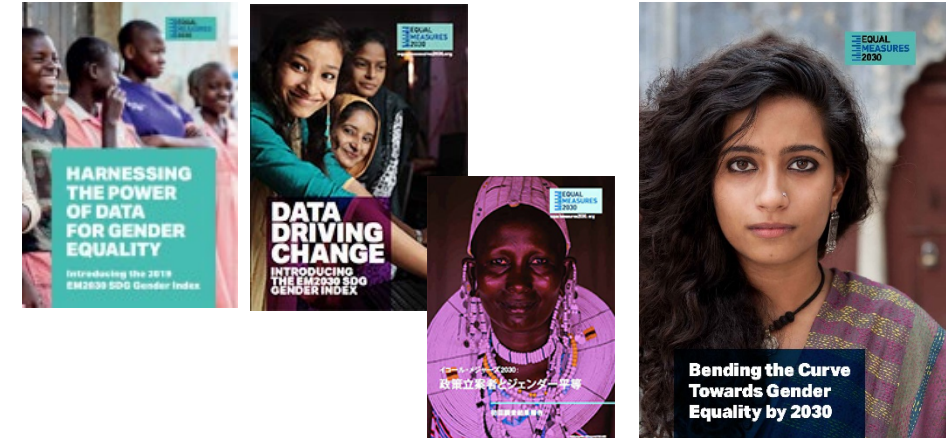
# イコール・メジャーズ (Equal Measures) 2030

2017年よりSDGs をジェンダーという視点から捉え、SDGs の 17 のゴールのうち、特にジェンダーの視点が必要と考えられたゴールに対してジェンダー指標を設定。2019年は特にジェンダーの視点が必要と考えられた **14 ゴールに 51 の SDG ジェンダー指標**を設定。



(2019年データより)

- 高所得国でジェンダー平等のスコアが高いが極度の貧困に面している国ではジェンダー平等のスコアが低い。
- 南アジア地域では教育におけるジェンダー不平等がある。
- ラテンアメリカ・カリブ海地域では女性の殺人被害が多く、ジェンダーに基づく暴力が多発。
- 中東・アフリカ地域では女性の所有権の制約など法的制限が行われている。



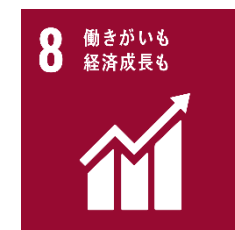
膨大な人数の女の子と女性が、「見えない存在」となっている。コミュニティに参加できず、権利や機会へのアクセスもない。  
見える存在になるためにデータをとる必要性：  
SDGsゴール5に関連する14 の指標のうち、多くの国でデータが定期的に、そして統計的方法論に基づいて収集されている指標は3つ。

# Equal Measures2030で示す5つのジェンダー平等推進のカギとSDGsゴールの関係

Issue	 Family planning	 Girls' secondary school completion	 Women in government ministerial roles	 Workplace gender equality laws	 Women's perceptions of safety in public spaces
Relevant SDG	SDG 3	SDG 4	SDG 5	SDG 8	SDG 16
Year the global average* would meet the target, at current rate of progress	2066	2063	2066	2051	2179
Year the global average* would meet the target, if all countries matched fast movers	2028	2028	2022	2025	2032
Acceleration needed to meet target by 2030	3x	3x	2x	2x	13x

ジェンダー平等には特にSDG 3, SDG 4, SDG 5, SDG 8, SDG 16がカギとなる。

世界のジェンダーに関する政策提言活動(合計613)で最も多いテーマは「ジェンダーに基づく暴力」「SRHR：性と生殖に関する健康と権利」「経済的エンパワメント」「教育」



# オンライン・ハラスメントに関するユースの制作した教材事例

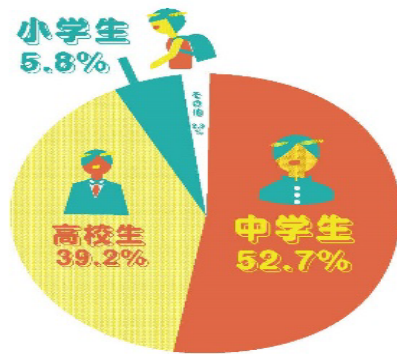
- 2020年御茶ノ水美術専門学校学生の選抜チームによるオンライン・ハラスメントの普及啓発キャンペーン作り
- チームのひとつがボードゲームの提案
  - ターゲット：小学校高学年
  - SNS利用開始年齢：中学校1年

インフォグラフィック

## 自撮り被害にあった小中高生

だまされたり脅されたりして、  
標の写真を送られる被害も年々増加

※出典：警察庁・文部科学省「令和2年度児童生徒の被害状況調査」(令和2年5月27日現在)



SNSを始める世代で1番多いのが中学生です。実際にSNS世代で自撮り被害にあった小中高生約400人の中で200人以上が中学生であるということがわかりました。

## ゲーム内容

マスにはトラップカードマス、日常マス、シンキングチャンスマス、相談マスの4マスあります。カードの種類は、トラップカード(加害者)(被害者)、シンキングカードの3種類あります。

### 【トラップカードマス】

被害者と加害者の行動カード。手持ちにあるとポイントが減ります。

### 【日常マス】

日常に起こる様々な出来事。マスによってポイントが増えたり減ったりします。

### 【シンキングチャンスマス】

シンキングカードを引きます。引いたらネットハラスメントに関する問題が出題されるので正解した場合ポイントがプラス。間違えた場合ポイントがマイナスになります。

### 【相談マス】

ここに止まるとトラップカードを1枚手放せ、マイナスがゼロになります。ただし、警察マスは全部のトラップカードを手放すことができます。



### 4P

**Place**

- 学校の授業に取り入れる
- SNSの危険性を知ってもらおう

**Product**

- 実際にプレイできるゲーム
- アンケート

**Price**

- アンケートに答えてもらう代わりに無料でゲームが提供される

**Promotion**

- 学校内ポスター
- NHKなどテレビで特集
- WEBサイトやSNS

### 4C

**Convenience**

- 授業内でできる

**Customer Value**

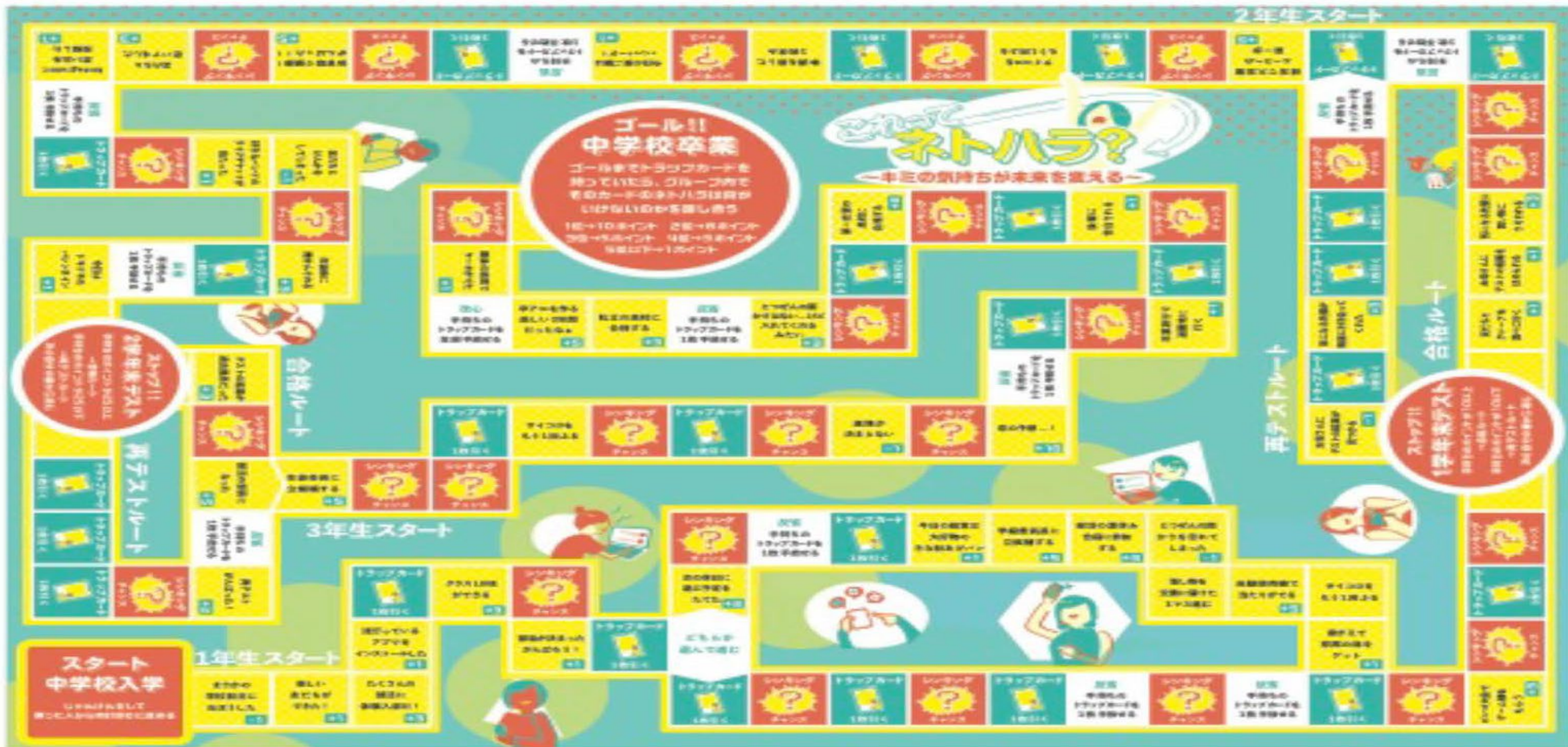
- ゲームで楽しくネットリテラシーを身につけることができる
- SNSへの不安を解消できる

**Customer Cost**

- アンケートに答える時間(10分)

**Communication**

- 先生が会議で提案



中学3年間の日常にネットリテラシーやオンラインハラスメントを取り入れたボードゲームです。遊びながら楽しくネットに関する知識を身につけることができます。



## 1 アンケート

ネットリテラシーに関するアンケートをプラン・インターナショナル・ジャパン様もしくは各学校で作成していただき、事前にアンケートをとります。



## 2 講義

プラン・インターナショナル・ジャパン様もしくは各学校でネットリテラシーやオンラインハラスメントの事例などを簡単に講習していただきます。



## 3 ゲーム

少人数のグループに分けて実際にゲームを行います。楽しく遊びながら、ネットリテラシーやオンラインハラスメントについて考えることができます。



## 4 グループワーク

ゲームをやって、ただ勝ち負けを競うのではなく、なぜダメなのか、注意と誹謗中傷のちがいはなにかを考えてもらいます。



## 5 発表

ゲームに出てきたネットリテラシーについてグループで考えことを発表することで友だちと考えを共有することができます。

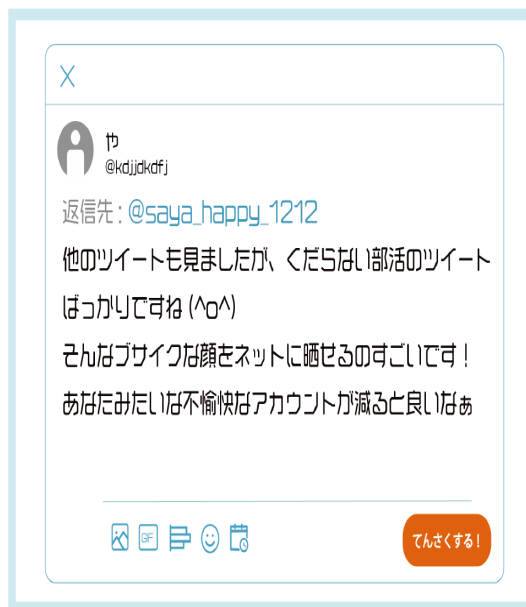


## 6 最後にアンケート

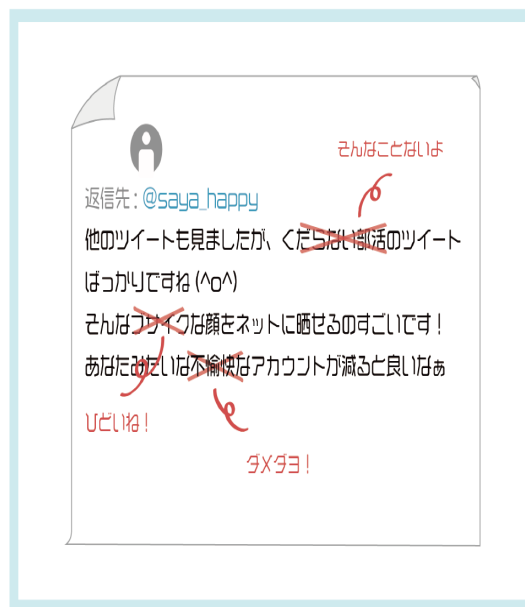
ゲームを終え、オンラインハラスメントについての意識がはじめと変わったかがわかるアンケートです。

# その他ユース(クリエイティブ志望)からの提案

## POSITIVE BIRD (Twitterに添削機能)



ツイートするボタンが「てんさくする」ボタン  
に変わります



オリジナルAIキャラクターのてんさくくんが  
ツイートの良くない部分や、誤字を添削してくれます

## Colorful Police (Twitterでハッシュタグキャンペーン)

