

平成 26 年 6 月 22 日現在

機関番号：11401

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2011～2013

課題番号：23531154

研究課題名(和文)ゲーミング・シミュレーション「事件報道」の開発 - 裁判員へのメディアリテラシー -

研究課題名(英文)Teaching Materials of Gaming Simulation "News Reports of criminal cases" -Media Literacy for the citizen judge-

研究代表者

井門 正美 (Ido, Masami)

秋田大学・教育文化学部・教授

研究者番号：60312691

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,900,000円、(間接経費) 1,170,000円

研究成果の概要(和文)：裁判員制度は2009年5月以来、概ね順調な展開を見せている。しかし、マスコミによる刑事事件報道(事件報道)は、以前よりも改善されたとは言え、依然として被害者や逮捕者のプライベートな情報提供をしている。本研究は、こうした問題状況に鑑み、裁判員裁判の刑事事件とその報道(事件報道)に焦点を当て、学習者が役割体験学習論により、事件報道に対して多角的な視点から批判的に考察することのできるゲーミング・シミュレーション教材(GS教材)「事件報道」を開発し実践した。具体的には、GS教材「いじめ」及び「裁判員リテラシー」を開発し、実践した。

これらの教材により、学習者の社会的実践力を育成を図った。

研究成果の概要(英文)：The citizen judge system is progressing well almost. Criminal cases reports by the mass media has become increasingly than before. But still, they continues to report the private information of the victims and those who arrest.

In view of the problem situation like this, In this study, I focused on the criminal cases and incident reports, I developed some gaming-simulation materials that can students be considered from multiple perspectives to news coverages various. Specifically, "Simulated Teachers Meeting" and "Simulated civil trial" and "Citizen Lay Jjudge Literacy Game". By use of these materials, I have foster social practice ability of students.

研究分野：教育学

科研費の分科・細目：教科教育学

キーワード：ゲーミング・シミュレーション 事件報道 役割体験学習 裁判員 メディアリテラシー いじめ 民事裁判 裁判員リテラシーゲーム

## 1. 研究開始当初の背景

2009(平成21)年5月21日から裁判員制度が始まり、全国で2010(平成22)年度実施された裁判員裁判は約440件に上った。裁判員制度はわが国独自の制度であるが、この制度の開始に伴って、特に研究開始時(2011年度)までに、本制度に関する著作物も多く出版され、法学研究の他、法教育に関する研究も活性化している。

筆者も、こうした動向の中で2005(平成17)年から秋田弁護士会と協力し、国民の司法参加を見据えた法教育を展開し、2006(平成18)年には「法曹三者と学生による裁判員制度の模擬裁判」(11月)、2008年には、「法曹三者と学生による裁判員模擬裁判2008」を実施し、学生の法的リテラシーを育成する法教育実践研究を行ってきた。その成果については『役割体験学習論に基づく法教育 裁判員裁判を体感する授業』(現代人文社、2011年)として著した。

以上のような研究実践の中で、特に筆者が問題として捉えたことは、マスコミによる「事件報道」の在り方と、それを安易に受け止める市民の姿勢である。マスコミ報道には、依然として被疑者や逮捕者を犯罪者のように扱うケースもあり、刑事裁判の「無罪推定」という大原則が反故にされている。また、被害者についても、死亡した場合など顔写真も公開され、その家族のプライバシーまでもが侵害されている。

筆者は、こうした状況は、国民が刑事裁判の重罪に裁判員として関わる時代には、深刻な問題状況だと捉えている。人の一生を左右するような裁判に、裁判員が先入観を持って臨む可能性もあり、無罪推定の原則が守られず、公正な裁判が行われるための根拠が蝕まれている可能性も大きい。このような問題に鑑み、本研究を構想するに至った。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、「ゲーミング・シミュレ

ーション『事件報道』」の開発と実践を通して、国民が司法参加する裁判員時代において、市民が先入観無く公正に刑事裁判に臨むためのメディアリテラシー(法的リテラシー)を育成する教育実践研究を行うことである。

本研究では、裁判員裁判の対象となる刑事事件とその報道、すなわち、「事件報道」に焦点を当て、ゲーミング・シミュレーション教材を開発し、学習者が体験的な学習を通して、マスコミによる事件報道を多角的な視点から批判的に考察し、より公正な事件報道の在り方を探究した。こうした学習を通して、学習者が裁判員裁判に相応しいメディアリテラシーの育成を図ることを目指した。

## 3. 研究の方法

本研究では、筆者の提唱する役割体験学習論とゲーミング・シミュレーション手法に基づき「ゲーミング・シミュレーション『事件報道』」を開発し実践する。

役割体験学習論とは筆者が提案する教授学習論であり、本研究の基盤となる極めて独創的な理論である。すなわち、「学習者がある役割を担うことによって、考察対象を理解し、問題を解決しようとする学習方法」であり、学習者の社会的実践力(生きる力)を培うべく知識と行為の統一的な学習を図るための理論である。これまでの社会系教科教育(社会科、地理歴史科、公民科)は、暗記型や知識伝達・教え込み型の授業が多かった。これでは、真に社会で自己実現を果たし、社会をより善く変革していく社会的実践力を学習者に培うことはできない。そこで筆者は、役割体験学習論を提唱し、「社会的役割」から社会体験を理論化することによって、「はいまわる経験主義」を克服し、知識と行為とが一体化する学習方法を提案した(拙著『社会科における役割体験学習論の構想』NSK出版2002年)。学習者がある社会的役割を担うことで、社会や組織の仕組み、人々の関わりの理解を促進させることができ、また、役

割の遂行により知識、技能、態度などの統一的な学習も可能になる。そして、学習者は役割視点を持つことによって多角的な見方もできる。さらには、学びの場は教室のみに限られず、多様な指導者によって成立する。

役割体験学習論においては、「社会的役割」が鍵となり、対象の理解と問題の解決にとっては直接体験のみならず、擬似体験も重要になる。ゲーミング・シミュレーション手法は、役割に基づく問題解決法であり、本研究の独創性の一つである。

裁判員裁判が始まり、国民の司法参加時代が到来した今日、法教育は活性化しているが、法とメディアや世論に関する教育研究は、まだまだ研究や実践例は少ない。本研究では、これまでの継続的な研究の蓄積に基づき、役割体験学習論という理論と、ゲーミング・シミュレーション手法による教材開発と授業を通して、国民の司法参加時代における学習者のメディアリテラシーの育成を意図した。

研究目的達成のための手続・方法として、1) マスメディアによる「事件報道」の調査研究を行い、次に、2) ゲーミング・シミュレーション教材「事件報道」を開発した。その上で、3) ゲーミング・シミュレーション教材「事件報道」による実践を行い、教材の有効性や学習者におけるメディアリテラシーの育成について考察した。

#### 4. 研究成果

本研究は、筆者の提案する役割体験学習論とこの理論の手法の一つであるゲーミング・シミュレーションを活用して「ゲーミング・シミュレーション『事件報道』 裁判員へのメディアリテラシー」の作成をめざした(以下「ゲーミング・シミュレーションについては「GS」と略す)。3年間の研究実践の概要は下記の通りである。

##### (1) マスメディアによる「事件報道」の調査研究

裁判員裁判に関する文献や事例調査並び

にマスメディアの事件報道に関する文献や事例調査を実施し、「GS 事件報道」開発のための基礎研究を行った。その上で、裁判員に求められているメディアリテラシーについて検討し、1つには、司法や裁判に関する基礎知識(刑事事件・裁判のみならず、民事事件・裁判に関する知識の必要性)、2つには、マスメディアの報道に対する批判的・多角的考察(複数のメディアから事象や事件を捉える)、3つには、公判や評議におけるコミュニケーション能力や事実や証拠を比較考量し、適正な結論を導き出す思考判断力、これらが重要であるとの結論に至った。

##### (2) GS 教材「事件報道」の開発と実践

上記(1)の研究を行いつつ、GS 教材「事件報道」の開発を行った。この教材は大きくGS教材「PTSD 事件」と「裁判員リテラシーゲーム」から構成される。前者は、事件報道については、刑事事件であっても民事裁判になるケースもあること、教員養成という立場からいじめ問題についての取り組みが求められることから作成し、後者は、裁判員のメディアリテラシーを育成するために作成した。

##### GS 教材「PTSD 事件」の開発

本教材は、研究開始時に大きな社会問題となっていた「いじめ」に注目してGS教材「いじめ PTSD 事件」(「模擬拡大学年会議」「模擬緊急職員会議」「模擬民事裁判」の3部構成)を作成した。

これらは、A県A市にある仮想の中学校「桃ヶ丘中学校」で発生したいじめ事件を解決するために、まず、事件の被害者と加害者の所属する第3学年が「拡大学年会議」を開催するという設定である。被害生徒の保護者からの通報を受けて、まず、学年の教師等は加害者とされる生徒から事情を聴取し、いじめの事実を確認した。被害者は転校生であるが以前にもいじめを受けており、今回のいじめにより PTSD を発症した。学校がいじめへの対

応に追われている中で、被害生徒の保護者からは、加害者やその保護者の誠実な対応に対して、裁判も辞さないと学校へ訴えがある。学校は急遽その対応のために「緊急職員会議」を開催した。

しかし、最終的には、学校設置者のA市や加害生徒の保護者が裁判に訴えられてしまい、「いじめ PTSD 事件民事裁判」に至る。

このGS教材は、筆者を中心に同僚の先生や弁護士の方々と約半年間をかけて綿密に打ち合わせを行い開発した。

#### GS教材「いじめ PTSD 事件」の実践

GS教材「いじめ PTSD 事件」(3部構成)による実践は、2012年12月から、筆者の所属する秋田大学の教育文化学部学生と同大学院修士課程教育学研究科の大学院生を対象とし、特に、筆者の担当する講義「公民科内容学」と「総合演習」の受講者、加えて社会科学教育研究室の学生・院生の参加を得て実践した。これらの体験的な学習を実施するに当たっては、その基盤となる知識も必要であるため、「筆者による講義」「学生・院生によるいじめ問題に関する調査研究」「ゲストティーチャーとの交流学習」等の学習を行った。

#### 1. 模擬体験に備えた多様な学習活動

「筆者による講義」では、オリエンテーションで全体計画を紹介し、その上で、これまでのいじめ事件、いじめと民事裁判等について解説した。その後、「学生・院生によるいじめ問題に関する調査研究」を始めた。彼らは、個々人で注目したいじめ事件を考察した上で、いじめ総合的調査研究班、ネットいじめ・学校裏サイト調査班、いじめ防止条例・法律関係調査班、いじめ防止プログラム調査班、いじめ PTSD 調査・模擬裁判実施班の5班編成で調査研究を行った。中でも、いじめ PTSD 調査・模擬裁判実施班による調査内容は、「模擬民事裁判 いじめ PTSD 事件 - 」のベースとなっている。

次の「ゲストティーチャーとの交流学習」

では、まず、秋田弁護士会の弁護士による「『いじめと法』に関する講義」(2012.12.6)や「橋本五郎氏とのいじめ問題懇談会」(2012.12.21)、そして「ネット会社の専門家による講義」(2013.1.10)を開催し、専門家との交流を通して、学生たちは、少年法と刑事事件(弁護士による講義)、いじめの体験の語り合いといじめの無い学校づくり(橋本五郎氏)、ネットリテラシーの必要性(ネット会社専門家)等について学びを深めた。

#### 2. 「いじめ PTSD 事件」に関する模擬体験

以上の学習活動を経て、学生たちは、すでに概要を紹介したが「模擬拡大会議」「模擬緊急職員会議」(2013.2.21)、そして「模擬民事裁判」(2013.3.3)に参加した。

いじめ事件が起こると、マスコミの報道では、学校関係者の謝罪シーンは映し出されるが、学校内部の会議については報道されない。そこで、我々は、本教材を活用して、その見えない部分について、教職をめざす学生・院生たちに問題解決に向けた会議の手順や適切な対応を考えるための模擬体験の場を設定した。特に、「いじめ事件」について法的観点から思考する機会を設け、裁判では学校設置者、加害者やその保護者がどのような罪に問われるのか、体得的に学ばせる機会とした。

これらの模擬体験については筆者のホームページ等を参照いただければと思うが、学生たちは、「いじめの多様性」「模擬裁判による臨場感のある学び」「いじめ撲滅のための学校と地域社会の協力」「いじめに対抗する新しい提案」「最悪のケースに陥る前の適切な対応の仕方」等、参加者からは、学びの意義と深さについての記述がされていた。

#### 「裁判員リテラシーゲーム」の開発

このゲームはYes Noゲームであり、50枚のカードから成る。内、25枚分が裁判員制度に関する内容、残り25枚が裁判員裁判関連事件の報道に関する内容となっている。以下

それらの一部を例示する。

#### 1. 裁判員制度に関するもの(25枚)

- ・「裁判員制度が施行されたのは平成21年5月21日である」 YES / ・「裁判員として参加した時の感想を話す事は守秘義務違反である」 NO / ・「裁判員、裁判員候補者として裁判所へ行く場合、指定された服装でなければならない」 NO

#### 2. 裁判員関連事件報道に関するもの(25枚)

- ・「スウェーデンにおいては、匿名での報道が原則である」 YES / ・「『容疑者』」とは『犯人』のことである」 NO / ・「2002年の氷見事件では、えん罪により罪の無い人が3年間服役させられた」 YES

カードの表には上記のような質問が書かれ、裏面には「YES.NO」の答えと解説・出典が示されている。

このカードを使ったゲームの遊び方は、「一人学習型」「対戦型」がある。「一人学習型」は、50枚のカードを、すべて表にして山札とし、一枚ずつめくって問題に答えていく。全50問中何問正解できたかをチェックする。裏にある解説も理解し、全問解説まで理解していれば「裁判員マイスター」の称号が授与される。

「対戦型」は2人～5人程度でプレイする。2人の場合は、全カードを切って表を上にして山とし、じゃんけん等で先攻後攻を決めて、先攻からカードを取って質問に「YES・NO」で答える。正解時には自分の前に置き、不正解時には山の任意の場所に返す。山のカードが全てなくなった段階で手持ちカードの多い方が勝ちとなる。3人以上でも、2人対戦型と同じようにするか、あるいは、ゲームマスターにおいて、マスターが問題を読み、他のメンバーが「か×」を選択する。そして各々が答えを回答シートに記入して正解数で勝敗や順位を決める。

なお、プレイヤーにルールを考えさせてゲームをさせたり、新しい問題を作らせて

カードを増やしてゲームを行えば、主体的創造的な「裁判員リテラシーゲーム」にすることができよう。

以上、GS教材の開発と実践について述べた。

#### 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計6件)

井門正美他著「JASAGシリアスゲーム研究部会と秋田大学ゲーミング・シミュレーション研究会による2014 春期研究成果報告」『日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集2014年春号』2014年5月、44-53頁。

井門正美他著「秋田大学のゲーミング・シミュレーション研究と教育実践3 - 秋田大学ゲーミング・シミュレーション研究会 & JASAGシリアスゲーム研究部会の挑戦2 - 」『日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集2013年秋号』2013年12月、112-119頁。

井門正美他著「秋田大学のゲーミング・シミュレーション研究と教育実践2 - 秋田大学ゲーミング・シミュレーション研究会 & JASAGシリアスゲーム研究部会の挑戦 - 」『日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集2013年春期』2013年5月、79-86頁。

井門正美、久保山力也著「いじめ問題プロジェクト いじめ・人権・教育・法」(科学研究費補助金新学術領域研究「法と人間科学」、2013年2月、全6頁)

井門正美著「役割体験学習論に基づく法教育 実践的法教育の理論的枠組」『法と教育 Vol.2』法と教育学会、2012年、25-32頁。

井門正美著「第一部第4章2節役割体験学習論による社会系教科教育の改革」『21世紀型学校教育への提言 - 民主的学校と

省察的教師 - 』日本学校教育学会編、教育開発情報センター、2011年、271-279頁。全330頁。

〔学会発表〕(計7件)

井門正美「ゲーミング・シミュレーション教材「いじめ模擬民事裁判 いじめPTSD 事件」の開発と実践」法と教育学会第4回学術大会<武蔵大学>(2013.09.01)

井門正美、久保山力也企画シンポジウム「いじめ問題プロジェクト いじめ・人権・教育・法」科学研究費補助金新学術領域研究「法と人間科学」<秋田大学>(2013.3)

井門正美、久保山力也「役割体験学習論による韓国「ソロモンローパーク」の考察 - 体験型法教育施設の意義 - 」法と教育学会、<東京大学>(2012.9.2)

井門正美、久保山力也他「ミニシンポジウム ゲーミング法教育の思想と行動」日本法社会学会2012年度学術大会、<京都女子大学>(2012.5.12)

井門正美「企画セッション『紛争解決はゲーミングによって、いかに効果的に伝えられるか』」日本シミュレーション&ゲーミング学会 2012年全国研究大会秋期大会<北海道大学>(2012.10.23)

井門正美「社会系教科におけるメディアリテラシー教育 事件・事故報道をめぐって」全国社会科教育学会第60回全国研究大会<広島大学>(2011.10.8)

井門正美、三浦広久「役割体験学習論に基づく法教育—法教育実践の理論的枠組」法と教育学会第2回学術大会<学習院大学>(2011.09.04)

〔図書〕(計4件)

井門正美、久保山力也編著『学校文化と法 教育は“いじめ”にどう立ち向かう

のか:いじめ問題への挑戦』(NSK出版、2014年、全239頁)

井門正美著『実践キャリアアップ教育 役割体験学習論からの教育改革』(NSK出版、2013年、全131頁)

井門正美著『役割体験学習論に基づく法教育 裁判員裁判を体感する授業』(現代人文社、2011年、全235頁)

井門正美著「役割実践法による『ロールプレイング』の再構築」(271-293頁)『ロールプレイ』(マトヴェイチュク著、翻訳企画者井門正美、監訳和泉浩、翻訳若宥彦、現代人文社、2011年、全294頁)

〔産業財産権〕

出願状況(計 0 件)

取得状況(計 0 件)

〔その他〕

井門正美監修 Blue-ray Disk『いじめ問題プロジェクト いじめ・人権・教育・法:教育はいじめにどう立ち向かうのか』科学研究費補助金新学術領域研究「法と人間科学」法意識と法教育研究グループ:法教育班、2014年3月、95分。ホームページ等  
<http://www.akita-university-gaming-simulation.jp/idomlab/>

6. 研究組織

(1)研究代表者

井門正美 (研究総括)

研究者番号: 60312691

(2)研究分担者

( 0 )

研究者番号:

(3)連携研究者

( 0 )

研究者番号: