

## 科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 26 年 6 月 18 日現在

機関番号：14501

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2011～2013

課題番号：23531191

研究課題名(和文)交渉能力の育成をめざした社会科教育の理論研究と教育ゲームの開発、実施、評価

研究課題名(英文)Theoretical Research for Fostering Ability of Negotiative Communication in Social Studies' Lessons and Developmnet, Practice, and Assessment of Negotiation Games for Educational Use

研究代表者

吉永 潤(Yoshinaga, Jun)

神戸大学・人間発達環境学研究科・准教授

研究者番号：50243291

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,600,000円、(間接経費) 480,000円

研究成果の概要(和文)：従来のわが国の社会科教育は、社会的対立を克服しうる公共原理への到達可能性を前提としてきたと思われる。しかし多くの社会的対立は、そもそも異質な公共原理の間の対立であると考えられる。そのような紛争の解決のために求められるのは、相互の異質性を前提とした合意形成の模索である「交渉」の能力であると考えられる。本研究は、ゲームを通じて学習者に交渉能力を育成しようとする試みである。

開発したゲームの一つとして、占領下日本と米国との独立交渉をテーマとした「インディペンデンス・デイ」がある。本ゲームの大学での実践の結果、多くの被験者は、交渉の過程如何によって「戦後日本」の形が変化することに驚きと興味を示した。

研究成果の概要(英文)：Social studies in Japan would have supposed possibility of resolving social conflicts in view of a public principle. But, many social conflicts can be characterized as controversy between different public principles, and for settling such conflicts we need a communication style starting from opposition, that is 'negotiation'. So in our research, we developed educational games in which students can resolve problems through their negotiations.

One of games we developed is named 'Independence Day', simulating historical diplomatic negotiation between occupied Japan and US in the beginning of cold war, and we practised it in our university. After play, many students showed surprise at, and interest in the variety of forms of 'post war Japan' in accordance with their various negotiation processes.

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：教育学・教科教育学

キーワード：社会科教育 対立 紛争 交渉 ゲーム

## 1. 研究開始当初の背景

現在の学習指導要領は、全教科にわたって「言語活動の充実」を要請している。すでに、社会科教育研究では、この20年ほどの間、言語活用能力を「公的資質」の重要な要素としてとらえ、ディベート教育、合意形成教育、オープンエンド・アプローチ、地球市民教育・グローバル教育、シティズンシップ教育など、授業に利害・価値の対立をめぐる話し合いや討論を導入し、それを通じて言語活用能力や民主的合意形成能力の育成をめざす幾多の理論的、実践的蓄積を重ねてきている。しかし、これまでのところ、社会科における話し合いや討論は、多くの場合、<自己や自集団の利害・価値と、(自己や自集団を含む)より大きな集団の利害・価値との葛藤の克服をめざす>という構造になっているように思われる。例として、環境問題に関して私益 vs. 公益 (国益 vs. 地球益) を争うディベート、また異文化や外国人受け入れに関する自文化中心的 (偏見的) 評価 vs. 多文化共生的 (寛容的) 評価をめぐる議論などがあげられる。

このような一定の型を有する実践傾向の底には、次のような暗黙の想定があると推測できる。すなわち、社会科が教育目標として掲げる「公的資質」の「公」の概念に関して、「個人 公 より大きな公」という「公共圏の同心円的階層構造の想定」があると考えられる。具体的に言うと、「個人 地域 (または企業など) 国家 国際社会 (地球社会)」という包含性・階層性が想定されると見られる。今日、特に意識され実践化されているのは「国家 国際社会 (地球社会)」という部分であり、地球市民教育・グローバル教育などがそれにあたる。

戦後社会科が、この公共圏の同心円的階層構造の想定によって、国際平和の観点から自国益の追求を自己制御し、また諸偏見を克服して広範な国際貢献を展開する上で大きな

役割を果たしてきたことは高く評価されなければならない。しかし他方で、この想定には、その教育効果において次の2点の大きな問題が指摘できる。ローカルな公共原理への否定的評価 常に上位の包括的な公共圏の想定が要請されるため、より広い公共原理の観点 (ex. 地球社会の観点) からローカルな公共原理 (ex. 国益、地域益や愛国心、地域愛など) が一方的に非とされる、という価値判断が生じうる。異質な公共原理の想定 欠如 上と反対に、ローカルな公共原理を素朴に拡大し、外部にそれを期待してしまう危険性もある。たとえば日本内の合意形成規範や、近代西欧に範をとった民主主義、自由、人権などの政治価値を、他国 (ex. 中国やイスラム圏など) や国際社会に無自覚に拡大して期待し、結果として国際的な合意形成や国益実現にとって大きな障害となっている可能性がある。

## 2. 研究の目的

そこで、本研究では、これからの社会科教育において、次のような大きな2点の目標を定立することが必要であると考えた。自国・自集団に対して上位の、あるいは高次の公共圏を想定するのではなく、自国・自集団と、異質な公共原理で構成されている可能性のある他集団とを適切に内/外分節し、その上で関係構築の方途を構想しうるようにするために、「公共圏の複数性の認識」を育成することが必要である。相手の判断や行動を自己とは独立変数の事象として客観的に分析・予測する能力を含む自他の関係構築とコミュニケーションのスキルを育成することが、学習者の実際の社会生活のレベルでも、また国家の政策を批判的・建設的に評価しうる民主的政治参加者を育成する上でも必要である。

本研究では、このような、相手の異質性の認識の育成と、その異質な相手との関係構築

とコミュニケーションのスキルの育成を可能にする方法として「交渉」に着眼した。

交渉とは、相手と水平関係で行われ、言語による説得を含むあらゆるリソースを動員した、利害・価値主張の不一致や対立の調整と共存可能な枠組みの模索である。何が両者間の対立の最適な問題解決方法であるかは、相手によって変わってくるし、また、相手との交渉過程(相手の出方やそれへの対応の仕方)を通じて変動しうる。したがって、そこではまず、当然ながらどちらかの主張が一方向的に正しい、ないし誤りとはされない(先の問題の克服、および目標の達成)。また、交渉は主張の不一致・対立をめぐって行われるため、自己側の公共原理を無自覚に相手に拡張できず、むしろ相手が準拠する規範・文化や相手の選好の冷静な分析が必要となる(問題の克服、および目標の達成)。

本研究では、異質な相手との紛争解決や合意形成の方途を体験的に学習する交渉ゲームの開発を行い、社会科授業におけるその実施と学習効果の検証を行う。

同時に本研究は、このようなゲームを通じて育成されうる交渉能力は、果たして従来の社会科教育がめざしてきた「公民的資質」や「民主的資質」と質的に同一と断言できるかを問う。本研究が予想する答えは「No」であり、多元化した今日の日本社会・国際社会に対応しうる「公民的資質」や「民主的資質」とは、何らかの高次の正義観や客観的認識であるよりも、むしろ異質性、対立性を処理しうるコミュニケーション能力そのものなのではないかと考えられる。本研究はこのように、学習ゲーム開発に並行して、従来の社会科の目標論前提を批判的に検討することを意図している。

### 3. 研究の方法

#### (1) 理論研究 社会科の目標論前提の批判的検討

授業課題として社会的対立を積極的に扱い、それについての話し合い、討論またはゲームなどの形をとった学習者間のコミュニケーションを組織することによって問題の解決を模索させる、現在の社会科の先端的諸実践について検討を加える。それによって、今日までの社会科が、本研究が指摘する「公共圏の複数性の認識」の育成を目標の視野に収めているか否かを検証する。この問いに関する本研究の予想は否定的であり、従来の社会科の実践及び理論は、「公共圏の同心円の階層構造」の想定と、「地球市民社会」など)上位・高次の公共圏の「聖化」志向のゆえに現実適応性を低下させているのではないかと予想している。

#### (2) 開発・評価研究 「交渉ゲーム」の開発、実施、評価

学習者に交渉を体験させるゲームを開発する。そのためには、どのようなシナリオ(対立的場面設定)を採用するか、各プレイヤーの課題・達成目標をどのように設定するか、交渉の技術や戦略に関して何が初歩的で何が高度か、学習者が逐次的に交渉技術を学習するための教育課程をどう編成するか、学習者の学習をどのように評価するか、といった諸課題に答えを出さなければならない。そのため、まず、社会科授業を含む学校教育で活用されている教育ゲームに加え、職業スキルアップなどを目的として開発されている社会人向け教育ゲームも収集・分析の対象とする。また、交渉に関する理論的解析を行った(ゲーム理論、経営学理論、政治学理論などの)理論研究を収集・参照する。同時に、ゲームのシナリオとなりうる事例を収集する。事例として、外交史上のエピソード、今日の国際紛争事例に加え、入門的エピソードとして、学習者にとって身近な家庭や学校内のトラブルや経済生活上の経験などを想定している。

以上の準備を踏まえて、中学生～高校生を

対象として実施可能な入門的交渉ゲーム、および本格交渉ゲームの少なくとも2編を開発する。

開発したゲームは、まず、大学生を対象とした評価実験を行う。この実験実施により、合わせて、被験者が行うゲーム内容の記録方法、および、ゲームの教育的効果に関する検証方法の開発と検討を行う。検証方法は、交渉で立てた作戦や用いた交渉スキル、交渉の成功・不成功の自己評価などに関するアンケート、および試合内容の録画記録の分析を予定している。以上を踏まえて、実際の中学校・高校での実施に向けた基礎的知見を収集したい。

#### 4. 研究成果

##### (1) 理論研究 社会科の目標論前提の批判的検討の成果

###### 外交意思決定能力育成の方法に関する考察

従来の社会科諸実践が本研究の指摘する「公共圏の複数性の認識」の育成を目標の視野に収めているか否かを検証するため、特に、日本の過去・現在の対外政策(ex.開国)や国際的な問題解決への取り組み(ex.熱帯林の保護)を扱った先行実践を検討した。その結果、共通して見出されたのは、授業で扱った課題を自国の政治課題、ないしは学習者自身の道徳的態度や生活様式の課題としてのみ処理する傾向であり、適応・改善の努力を要するのは他国や国際社会ではなく常に自国・自己であるという奇妙な決めつけである。ここには、「大きな公」が「小さな公」を規定するという、本研究が予想した「公共圏の同心円の階層構造の想定」が明らかに見出される。これは、言い換えれば、自国・自集団とは異質な「外部」が問題の当事者として存在し、その外部との緊張関係の中でコミュニケーションを行い、当該の外部に対して影響力を行使していかなければならないという視点の欠

如であり、「公共圏の複数性の認識」の欠如と言うこともできる。

自国・自集団の外部における異質な他者を「相手」として意識し、その他者との対立を前提とした対話、すなわち交渉をどのように進めていくかを判断・決定する行為を「外交意思決定能力」と呼ぶならば、学習者にその能力を育成するためには、授業で扱う対外的・国際的問題に即して、相手に関する分析および自己の行為の相手に対する効果・影響の予測、それをふまえた自己の目標設定や手段選択の再検討、という思考の反復を経験させることが有効であると考えられる。

###### 不確実でリスクをはらんだコミュニケーション遂行能力の育成に関する考察

前項で述べたような、「相手」のある思考、判断、意思決定とは、国家間の外交意思決定といったレベルのみならず、また、「交渉」という種類のコミュニケーションにとどまらず、実は、我々が日常、他者で行っているコミュニケーションそのものの特質ではないかとも考えられる。我々のコミュニケーションは、「相手」という不確定要素を対象とし、かつ、相手の出方によって自己の出方も変化せざるを得ないという意味では「自己」自身すら不確定要素であると言える。N.ルーマンが指摘するように、コミュニケーションとは、このように不確定で、それ自体が自己展開する性格(自己準拠性)を持っており、その遂行者にとって失敗の可能性すなわちリスクを常にはらんだ相互作用である。したがって、本研究で指摘する「公共圏の複数性の認識」とは、コミュニケーションの不確定性とそのリスクの認識として特徴づけることも可能である。

このように考えると、本研究で学習者に経験させることをめざす「公共圏の複数性の認識」をふまえた交渉的コミュニケーションとは、あらかじめ教師が「正解」「結論」を一義的に想定することが不可能であるような

創造的課題であり、従来の社会科教育が設定してきた「客観的・科学的な社会認識」や「合理的な問題解決の能力」などの目標の範疇には位置付けられない育成課題であることが明らかとなる。このようなコミュニケーション能力の育成は、本研究が取り組む交渉型のコミュニケーションのみならず、より競争的な討論型から、より協調的な話し合い型にいたるまで、社会科授業の中で幅広く構想、実践されるべきであると考え。本研究は、不確定な社会的状況に処するコミュニケーション能力の育成それ自体を、社会科の主要目標として意識し設定することが今日必要であると結論付けたい。

## (2)開発・評価研究 「交渉ゲーム」の開発、実施、評価 の成果

本研究において開発を行った交渉ゲームは、入門を意図した「進路ゲーム」、および本格体験を意図した「Independence Day」の2本である。各ゲームは、2013年秋、大学生38名を対象に試験実施し、このうち後者については、被験者への事後アンケートおよびゲーム内容の録画の分析を行って、ゲームの効果を調査した。

前者は、高校卒業を控え、大学進学よりも夢の追求を可能とする職業に就きたい高校生と、大学進学をさせたい親との対話と交渉の場面を設定し、高校生役プレイヤー各自に就きたい職業を設定させ（たとえばバイオリン職人、お笑い芸人など）、大学進学を勧める親役プレイヤーとの間の対話を即興的に行わせるものである。

後者は、占領期日本と米国との講和外交交渉をモチーフとした一種の歴史シミュレーションゲームである。冷戦の始まりという国際環境の中で、できるだけ有利な条件で独立を達成しようとする日本外交団と、冷戦において日本を自由主義陣営の強力な一員として確保したい米国外交団との交渉を体験させるものである。

ゲームにおいては、史実に関する知識に引きずられないようにするために一定の抽象化を施し、米国をA国、日本をB国とした(背景キャラクターとして、ソ連をモデルとしたC国、韓国をモデルとしたD国が登場)。各プレイヤーの課題としては、B国は独立の達成、A国はC国との対立を有利に保つこと、と簡潔に設定し、協議すべき点として、B国独立の如何、B国独自の軍隊保有の如何、独立後のB国におけるA国軍の駐留の如何、独立後のB国の貿易(相手国)の如何、の4点を必ず話し合うように指示したが、ゲーム時間内にすべてについて合意に達しなければならないわけではないとした。

ゲーム進行は、B国側要求事項のA国への文書伝達、A国の文書返答、第1回目交渉、チーム内協議、第2回目交渉、合意文書作成・調印、というステップで進行させ、第1回目交渉終了直後に、D国での戦争(朝鮮戦争)勃発というサプライズ・イベントを仕掛け、情勢の変化を相互の交渉に活用できるようにした。チーム編成は、各外交団3~4名で構成し、ゲームグループは6組構成された。

試合後のアンケート調査(有効回答数25名)によって判明したゲームの効果としては、楽しさ度に関して、非常に高い評価を得た。

ゲームで活用された交渉技能として、自国の状況や目標に関する自己分析、相手国の状況や目標に関する分析、国際状況や情勢の変化の利用、相手の出方に応じた臨機応変の対応、話し方・語調の工夫、が見出された。

歴史上および今日の国際政治や外交への興味・関心の高まりが確認できた。

被験者の感想としては、「相手の立場や状況、意図を考えながら交渉していくのが楽しかった」「相手のことをよく知らないとうまくできない」「自分の意思を尊重しつつ相手の利益を見出すことが大変だった」「相手の(発言の)裏を読む難しさを感じた」「敵対している者同士でも、外交によって新たな関

係を築けるというのが印象的だった」などが得られた。

また、ゲーム後に感想を出しあうセッションにおいて、ゲームグループごとに異なった内容の両国合意（日米講和）に達していることが明らかとなり、被験者から驚きや興味が示された。

さらに、交渉場面および交渉の間のチーム内協議に関する録画の分析によって、上記で見出された交渉技能の実際の活用に関するエピソードを収集できた。

以上から、本稿2において、これからの社会科が掲げるべき目標として示した次の2点、すなわち 自国・自集団と、異質な公共原理で構成されている可能性のある他集団とを適切に内/外分節し、その上で関係構築の方途を構想しうるようにするために「公共圏の複数性の認識」を育成する、相手の判断や行動を自己とは独立変数の事象として客観的に分析・予測する能力を含む自他の関係構築とコミュニケーションのスキルを育成する、の2点の目標は、今回、本研究が開発した交渉ゲーム「Independence Day」を通じて、かなり効果的に達成することが可能であるとの結論を得ることができた。

本研究の今後の課題としては、開発したゲームの中学生ないし高校生を対象とした本実施が挙げられる。本実施は、すでに計画中であり、9月実施を予定している。

また、本ゲームで扱った冷戦初期の日米関係よりも対立度が高く、したがって合意形成の可能性は低く、にもかかわらず両国の衝突を避け合意形成を行う必要性はより高いような状況設定での外交交渉ゲーム（たとえばキューバ危機、または現今の日中関係）の開発を考慮中である。ゲームにおいて必要とする交渉スキルの難易度は、今回開発したものよりも高くなることが予想される。同時に、外交事象よりは学習者の生活経験により接近しながら、ゲームを通じて初歩的な交渉ス

キルの育成を狙うことのできる事例によるゲーム開発を考慮中である。

## 5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 5 件)

吉永潤、リスクテキングなコミュニケーション能力の育成 N.ル マンのコミュニケーション論とリスク論を踏まえた社会科教科目標の再検討、社会科教育研究、査読有、No. 119、2013、pp.90-99

吉永潤、外交事象を扱った社会科意思決定学習の課題と展望、神戸大学大学院人間発達環境学研究科研究紀要、査読有、第 5 巻第 2 号、2012、pp.75-83

吉永潤、社会科における外交意思決定能力育成の意義とその授業構成、社会科教育、査読有、第 75 号、2011、pp.51-60

〔学会発表〕(計 3 件)

吉永潤・馬場大樹、「交渉ゲーム」の開発と試行 社会科での活用を展望して、全国社会科教育学会第 62 回全国研究大会、山口大学、2013 年 11 月 10 日

吉永潤、社会科は「政治的なもの」を扱うのか C.ムフのラディカル・デモクラシー論を手がかりに、全国社会科教育学会第 61 回全国研究大会、岐阜大学、2012 年 10 月 20 日

〔図書〕(計 0 件)

〔産業財産権〕

出願状況(計 0 件)

名称:

発明者:

権利者:

種類:

番号:

出願年月日:

国内外の別:

取得状況(計 0 件)

名称:

発明者:

権利者:

種類:

番号:

取得年月日:

国内外の別:

〔その他〕

ホームページ等

## 6. 研究組織

(1) 研究代表者

吉永 潤 (YOSHINAGA, Jun)

神戸大学大学院人間発達環境学研究科准教授

研究者番号: 50243291