

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 8 月 8 日現在

機関番号：14501

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2016

課題番号：26381198

研究課題名(和文) 社会科教育において競争的合意形成能力の育成をめざす交渉ゲームの開発と評価

研究課題名(英文) Development and Evaluation of Negotiation Games Usable in Social Studies Lessons for Fostering Ability of Forming Agreements in Competitive Stations

研究代表者

吉永 潤 (Yoshinaga, Jun)

神戸大学・人間発達環境学研究科・教授

研究者番号：50243291

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,500,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、社会科学習者に、社会的な利害や意見の対立状況の中で、自己の立場の有利さを最大限保ちつつ相手との合意を形成する能力の育成を狙った。従来の社会科は、客観的合理性を持つ解決による対立の克服をめざした。しかし、現実の多くの社会的合意は、利害当事者の相互作用の結果形成されてきた。この現実を即し、学習者に合意形成技能と社会的自己有能感を育成する必要がある。開発した授業では、歴史的な対立事例を導入し、合意を目指す交渉をロールプレイゲームとして経験させた。結果として学習者は、多様な合意形成技能を用いて課題に取り組み、歴史事象の多様な可能性を実感し、新たな社会の形成者としての自己有能感を獲得した。

研究成果の概要(英文)：In this research, we aimed at fostering students' skills of forming agreements with their social adversaries in which their own interests and opinions are realized as much as they can. Though the students have been required to solve social conflicts at the standpoint of rationality and objectivity in usual social studies lessons, a lot of historical social agreements have been reached through actual interactions of their parties concerned. Therefore, it is needed to foster ability to forming agreements in such real social processes and also feelings of self efficiency to deal with such stations. In our developed lessons, historical cases of conflicts were introduced and students were required to form their agreement through role-play negotiation. As results, 1) students utilized various skills of persuasion and forming agreement, 2) they realized various other historical possibility, and 3) they gained the feelings of self efficiency as participants of constructing new society.

研究分野：社会科教育研究

キーワード：交渉 ゲーム 合意形成能力 社会科教育

1. 研究開始当初の背景

平成20年度版学習指導要領は、全教科にわたって「言語活動の充実」を求めており、また特に中学校社会科公民的分野では、「対立から合意を形成する学習」が求められている。このような要請の背景には、グローバル化した今日の社会の価値の多元化や競争的な国際関係の顕在化などが指摘できる。

近年の社会科教育では、授業に社会的対立場面を導入し、学習者に自己の意見を主張させ討論を組織する学習や、社会的価値判断と意思決定を行わせる学習、または対立する立場相互の合意形成を行わせる学習などの開発研究と実践蓄積が進められ、授業形態としても、プレゼンテーション・話し合い・ディベートや、ロールプレイ・シミュレーションなどのゲームなど学習者のコミュニケーション活動を組織するさまざまな手法が開発・導入されてきている。このように、社会科教育においては、総じて、言語を運用し対立的状況を処理する学習体験が、社会認識形成や社会的実践力育成、およびそれらを通じた公民的資質形成にとって枢要であるという共通認識が成立しつつある。

しかしながら、このような言語活動を重視した社会科教育実践の動向には、大きく二つの方向性が見出される。

一つは、学習者に政策や社会的価値などをめぐる複数の主張間の対立的討論を行わせ、その論理構成や説得力などを競わせる「討論・ディベート型」の実践である。この型の実践においては、主張それぞれの根拠や必然性、またその対立構造を分析的・総合的に学習できる利点が指摘される。しかし一方で、異なる立場に立脚する学習者間の合意形成の困難性が指摘されている。

もう一つの動向は、社会的対立状況を、討論やロールプレイなどの形態をとって体験させ、対立する各主張とその対立構造に関する理解を形成しつつ、相互間の強調と合意形成をめざさせる「合意形成志向型の実践」である。この型の実践は、対立を合意に導くために、各主張者の主観的な個別利害（企業益や国益など）を越えた客観的な公共益（社会益や地球益など、または相対的弱者の福祉など）に関する視点が必要であることを学習する利点が指摘される。しかし一方で、客観的・公共的視点に立った合意に到達すべきであるという規範的前提によって、対立する各者の自己利益や集団利益の主張が「利己的」なものとして道徳的に否定的な扱いを受けるといった価値誘導的な授業構造の成立が懸念される。

本研究は、社会科教育において、学習者が言語を運用し対立的状況を処理するコミュニケーション的学習体験をより多く組織する必要性に関して、上記二つの方の実践と目標を共有する。その上で、以上に見たようなそれぞれの型のもつ難点を克服するために、新たな言語活動の型を提唱し、実践の開発と

試行実施を踏まえて、その教育効果を検証しようとするものである。

2. 研究の目的

本研究は、前述のような難点を克服する社会科言語活動組織の新たな型として、「交渉を体験させる実践」を提案した。

交渉とは、当事者各自が自己利益の最大限の実現をめざすと同時に、双方ともに相手との合意形成に成功する方が失敗する場合よりも各自の得る利益が大きく、したがって合意を形成することに共通の誘因が存在するというコミュニケーション状況である（T.シェリング、1960）。より平易に述べれば、競争的でありながら同時に協調的・合意志向的であるような「競争的合意形成」の営みであるといえることができる。

したがって、交渉においては、主張の対立がどこまでも平行線をたどることは双方にとって望ましくない。この点が、討論・ディベート型のコミュニケーションと決定的に異なる点であり、交渉的活動を社会科実践に導入することによって、前述の「討論・ディベート型」実践の難点の克服が可能となる。

他方で、交渉においては、合意形成は道徳的規範として追求されるわけではなく、交渉における合意は、当事者各自の、むしろ「利己的」な利益追求と利害一致の結果として形成されるものである。したがって、交渉的活動を社会科実践に導入することによって、前述の「合意形成志向型」実践のもちうる「道徳教育的バイアス」の問題の克服が可能となる。

そこで本研究では、社会科において実践可能な、学習者に交渉コミュニケーションを体験させる活動型授業の開発と、社会科授業での試行的実施を経た教育効果の評価を行った。より具体的には、交渉ゲームを開発、実施し、事前事後調査によってその教育効果を検証した。その教育効果に関する研究仮説として本研究は、次の3点を掲げた。

学習者は交渉を通じて社会的合意形成に必要なコミュニケーション技能を獲得するであろう。

学習者は、交渉ゲームで扱われる歴史・社会事象における諸問題・諸対立が、何らかの客観的・規範的合理性の「自己展開」（ヘーゲル）によって克服されたのではなく、利害当事者の交渉コミュニケーションを含む相互作用過程を通じて克服されたことを認識するであろう。言い換えれば、社会諸事象に潜在する多様な展開可能性・変化可能性を認識するであろう。

以上の獲得を通じて、学習者は、公民的資質の中核として必要な、社会事象への主体的関心と新たな社会の形成者としての自己有能感を獲得するであろう。

3. 研究の方法

本研究においては、研究代表者と指導する

大学院生・学部学生との共同で、複数の交渉ゲーム案を開発した。以下ではその中で、教育現場での試行実施を経て効果検証を行い、学会報告と論文・著書での成果発表ないし投稿に到達したゲーム開発2事例を紹介する。

“Independence Day”と命名したゲームは、第二次大戦終了直後の日本と占領国アメリカとを交渉当事者とした、日本の独立をめぐる交渉ゲームである。ゲームでは、米・日をそれぞれA国・B国と抽象化した上で、冷戦が顕在化する戦後状況を史実通りにシナリオ化し、戦後両国関係を交渉によって構築させようとする。学習者は、それぞれ3-4名のチームで一国を担当し、相手国チームとの交渉に当たる。通常人数の学級では3-4つほどの交渉テーブルが形成され、各交渉が同時進行で行われ、各合意内容は合意文書にまとめられる。ゲーム後には、事後学習(ディブリーフィング)として、各テーブルの合意内容の発表を行い、交渉過程での難点や感想などの交流を行う。

上記の“Independence Day”ゲームが、史実上の一時点をとらえて導入し、二者関係で交渉を経験させるゲームであるのに対して、よりゲーム設定を抽象化・包括化し、交渉当事者も多数者となるゲーム開発事例として、「ルール再構成版『貿易ゲーム』」がある。「貿易ゲーム」は、現代国際社会における経済不均衡の発生を体験的に理解するためのゲームとして開発されたもので、開発教育や国際理解教育などの場面での実施例は既に非常に多い。本ゲームでは、先進国(富裕国)、中進国(資源保有国)、最貧国の3プレイヤーグループが設定され、ゲーム進行に伴って必ず経済格差が発生・拡大するようにルール設計されている。本研究では、このゲームを一通り実施したのち、ゲームのルール自体の改良を話し合い、改良案をめぐる各国交渉を行う「国際経済会議」という追加シナリオ設定を行った。この「会議」は、ゲーム終了後に事後学習の話し合いとして行うのではなく、ゲームの延長として、ゲーム内の立場(先進国・中進国・最貧国)で行うものとした。時間的に可能ならば、合意に達した改良ルールで再度貿易ゲームを続行する。以上のゲームの後、各国の改良ルール提案について、その提案の立場性、実行可能性、問題解決性、弊害性の観点で振り返りの話し合いを行う事後学習を設定した。

以上のような「貿易ゲーム」改良の意図は次の点である。国際経済の不正性の問題に関して、超越的・無人称的な立場からではなく、利害当事者・問題当事者として取り組ませようとした。問題解決に際して、対立する利害当事者間の競争的でありながら協調的・合意志向的であるような「競争的合意形成」を経験させようとした。問題解決策としての改良ルール案の実行可能性、問題解決性、および予期を越えた弊害性に関して当事者意識・責任意識の形成をめざした。

本研究は、以上の2開発ゲームそれぞれに関して、高校において実施と効果検証を行った。“Independence Day”ゲームについては初回実施と改良版実施の2回を行い、「ルール再構成版『貿易ゲーム』」に関しては1回の実施を行い、かついずれも事前事後調査を行うことで教育効果の検証を行った。

4. 研究成果

“Independence Day”ゲーム初回の試行実践は、2014年に高校で実施した。結果としてまず、同ゲームは学習者に非常に好評であった。教育効果としては、交渉において学習者は多様なコミュニケーション技能を使用していた。戦後日米関係が必ずしも米国側の一方的規定によって成立したのではなく、日本側の主体性の余地を含めた広い可能性の中から選択されたものであることが認識された。今日およびこれからの国際社会や日米関係、日本の外交への関心が増大した。

一方、課題として見出された点は、コミュニケーション技能形成に関する検証方法が確立できず、また今回の一回程度の活動体験によるコミュニケーション技能の形成の検討には有意義性に疑問がもたれた点である。一方、ゲームに関する学習者の高い好評の理由を検討する中で、本ゲームの教育機能が、コミュニケーション技能の育成よりも、歴史事象に主体的に関わり、自らの判断や努力でそれを変化させていきうることに見出された。そこで、ゲーム実施の教育目標を再検討し、「社会事象はその構成員すなわち学習者のコミュニケーションを通じて変化させていきうることの認識形成、およびその認識を通じた社会事象への主体的関与の資質形成」をもって最優位の目標とすべきであると判断した。扱う事象が歴史事象の場合には、「当該事象が他にもありえた可能性の中から生成された事象であることの認識形成、およびその可能性の認識を背景とした歴史的事実に対する主体的評価の能力形成」と考えられた。

以上の目標再定立を踏まえ、特に事後学習の組織方法を再設計した改良ゲームを、2015年に高校で実施した。改良点は、各交渉テーブルの合意結果を黒板上に可視化し、その特性を相互比較できる枠組み(マトリックス)の開発、各合意結果の相互批評を促す発問設定、歴史的事実としての日米合意結果をゲームの各合意結果を踏まえて評価させる発問設定、の3点である。実施においては時間確保の関係で、この論点は事後感想シート記入となり意見交流が十分ではなかったが、初回実施と比較して、戦後日米関係構築の歴史的事実およびその延長上における現代諸事象(たとえば安全保障問題や基地問題)についての意見の多様化、および批判的思考の質の深化が見出された。

「ルール再構成版『貿易ゲーム』」に関しては、2016年に高校で実施した。結果として

やはり、同ゲームは学習者に非常に好評であった。本改良ゲームにおける「国際経済会議」は各国の利害を背負った交渉となるため、学習者にはハードな体験であった一方で、本ゲームの学習者による高い評価の理由の多くが、その交渉過程のリアリティにあった。授業を通じての教育効果としては、従来の「貿易ゲーム」の実施諸結果と比較すると、本ゲームのゲーム後の話し合いにおいては、国際社会の問題に関する一般的・理想的・規範的な意見は少なく、一方で、現実的な各国の有利不利とその利害調整に関する意見が多数出された。本研究におけるゲーム内の利害的立場を維持した国際ルールの検討が、学習者の意見と思考の当事者性・現実性・および責任性を生んでいることが確認された。今後の課題としては、提案され合意に達した改良ルール案を組み込んだ新ルールで、ゲームを再開・続行する時間の確保が難しかった点である。全体の時間設計を見直し、改良ルールでのゲーム続行を含んだ試行授業の実施によって、学習者のルールについての実行可能性、問題解決性及び弊害性の検討の視点の獲得、および、より一般的に、学習者の社会的問題に対する当事者意識、現実的思考および責任意識のいっそうの向上が確認されるかが効果検証の観点となる。

以上のような、3年間全体の研究継続を通じて見えてきた研究課題としては、次の二点が挙げられる。

本研究着手当初と比較して、本研究で開発したような種類の交渉ゲームの教育効果は、コミュニケーションの技能・能力の形成や向上にあると考えるよりも、可変的あるいは可謬的な社会認識の獲得と、そのような社会の一員としての社会への関心と主体的で責任意識を伴った社会参画意欲（あるいは社会参画の自己効力感）の育成にあることが明らかとなってきた。この点を教育目標として見据えたゲームないし活動型社会科授業の開発が求められる。

以上のように、教育目標を技能形成から認識形成へと重心移動することで、従来の社会科教育実践が目標としてきた学習者の批判的社会認識の育成が、なぜ従来の実践においては必ずしも十全に実現していなかったのかの理由も視野に入ってきた。従来の社会科実践研究の文脈では、ゲームないし活動といった「動的」「体験的」あるいは「はいまわる」授業組織は、社会認識形成には不適合と考えられてきた。しかし、本研究で組織したゲームのように、学習者自身が社会事象の疑似当事者となって社会過程の進展に参与する体験があって、初めて社会事象に関する批判的検討や、代案を伴った責任ある発言が可能になるのではなからうか。すなわち、従来の常識とは逆に、活動型社会科実践こそ批判的社会認識を育て得ると言えるのではなからうか。この点につき、新たな研究の展開を企画したいと考える。

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)

1. 「活動を深い学習につなげるためには」吉永潤、『社会科教育』2017年3月号、明治図書、pp.36-39、査読無。
2. 「アクティブ・ラーニングで組織したいコミュニケーションの二類型」吉永潤『社会科教育』2016年5月号、明治図書、pp.4-5、査読無。
3. 「社会科の学びに不可欠な学習者の多様性を生み出す」吉永潤、『社会科教育』2015年12月号、明治図書、pp.14-15、査読無。
4. 「“未来社会を構想する”アクティブ・ラーニング1-6」(連載)、吉永潤、『社会科教育』2015年4月号-9月号、明治図書、すべてpp.116-117、査読無。
5. 「大学生による社会科授業で活用可能な交渉ゲームの開発 開発過程と教育効果の検討」大山正博・馬場大樹・吉永潤、神戸大学大学院人間発達環境学研究科教育科学論講座紀要『教育科学論集』第18号、pp.11-18、2015年、査読有。
6. 「勝敗を競うディベート学習の社会科教育における意義 C.ムフのラディカル・デモクラシー論に基づいて」吉永潤、『社会科教育研究』No.123、日本社会科教育学会、pp.1-12、2014年、査読有。

〔学会発表〕(計6件)

1. 「英国のEU離脱国民投票を題材とした同時進行型社会科授業の試みー不確実性の導入によって主権者育成をめざす授業開発の事例としてー」吉永潤・大山正博・馬場大樹、全国社会科教育学会第65回研究大会、2016年10月。
2. The Effectiveness of Negotiation Games in Citizenship Education :Through An Examination of Diplomatic Negotiation Game INDEPENDENCE DAY in Japanese High School, International Simulation & Gaming Association the 47th Conference、馬場大

樹・大山正博・佐藤美咲・吉永潤、2016年9月。

3. 「国際理解教育の課題を乗り越えるために『複数の未来像』の獲得をめざすゲーミング・シミュレーション教材の必要性」、大山正博・馬場大樹・吉永潤、日本シミュレーション&ゲーミング学会 2015年秋季大会、2015年12月。

4. 「社会科歴史学習において多面的政策評価能力を育成するディブリーフィング外交交渉ゲーム "Independence Day" の実践に基づいて」馬場大樹、大山正博、吉永潤、日本シミュレーション&ゲーミング学会 2015年秋季大会、2015年12月。

5. 「『不確実性』の中で未来を開く意思決定と合意形成能力の育成 外交交渉ゲーム "Independence Day" の実践に基づいて」吉永潤、馬場大樹、大山正博、新友一郎、全国社会科教育学会第64回全国大会、2015年10月。

6. Communication Games for Activating Citizenship Education in Japan, International Simulation & Gaming Association the 46th Conference, 大山正博、馬場大樹、吉永潤、2015年7月。

〔図書〕(計2件)

1. 『社会科は「不確実性」で活性化する 未来を開くコミュニケーション型授業の提案』吉永潤、東信堂、全172p。

2. 「対立する見解の理解と議論」の過程として授業をつくる」吉永潤・森田育志・乾正学、全国社会科教育学会編『新 社会科授業づくりハンドブック 中学校編』第2章第4節、明治図書、pp.50-60。

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 教授)

研究者番号：50243291

(2)研究分担者

なし()

研究者番号：

(3)連携研究者

なし()

研究者番号：

(4)研究協力者

近藤敦 (KONDO, Atsushi)

立命館大学非常勤講師

上村幸 (KAMIMURA, Miyuki)