

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 28 年 9 月 24 日現在

機関番号：32689

研究種目：新学術領域研究（研究領域提案型）

研究期間：2011～2015

課題番号：23101004

研究課題名（和文）ゲーミングによる法教育：裁判員制度と民事紛争解決教材の開発

研究課題名（英文）Law related Education by Gaming, Enterprise of teaching materials of Saiban-in system and civil conflict resolution

研究代表者

久保山 力也 (Rikiya, Kuboyama)

早稲田大学・総合研究機構・招聘研究員

研究者番号：00409723

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 17,700,000円

研究成果の概要（和文）：本研究は、ゲーミング手法を用いて、裁判員制度と民事紛争解決教材の開発を行うものであったがそれに付け加え、各種調査や教材の開発、実践等を行った。

5年間の研究期間において、裁判員裁判ゲーム、ADRゲーム、取調べ体験ゲーム、被害者学教育ゲーム、法専門家活用ゲーム等を作成した。法教育フェスタや東京ゲームショウ等でプレゼンを行ったほか、国際会議、国際学会、国内学会等で広く成果を公開するにいたった。

ゲーミング法教育、というジャンルを形成することができたことが、本研究最大の成果であると考えられる。

研究成果の概要（英文）：This study, using a gaming technique, add to it, which was intended to carry out the development of the Saiban-in system and civil conflict resolution teaching materials, various research and development of teaching materials.

In the study period of five years, Saiban-in game, ADR game, interrogation experience game, victim education game, a law expert use of game and the like. Law education Festa and the presentation at the Tokyo Game Show, etc., international conferences, international conferences, led to publish a wide achievements in domestic academic conferences.

It was possible to form a genre of gaming method education, it is considered to be the great result of the study.

研究分野：法社会学

キーワード：法教育 ADR 裁判員裁判 ゲーミング

1. 研究開始当初の背景

5年間の研究期間を通じ、環境の劇的な変化がみられたわけではないが、社会における法教育の必要性はますます高まりを見せており、ICTとの連携が必須な状況であるなか、本研究課題の重要性もまた増しているとみられる。そもそも法教育は、法テラスの設置や司法過疎対策、裁判員裁判制度、ADRの導入など、一連の司法制度改革と関連が深い。しかし、市民と司法改革との溝は深く、紛争解決の実際の主体でありながらも、システムに疎遠であった市民に対し、距離を縮め、かつ主体性を回復すべく、様々な提案がなされている。こうした背景の下、法教育には単に「学校において法律を教育する」ということばかりでなく、法治国家、社会に生きる市民としての態度の育成、知恵の体得等を通じ、「法」や「教育」といった垣根を越え、究極的にはQOL(生活の質)を向上させることが期待されている。従来、こうした目標は、社会科教育はもちろん、教育全体の徳目のなかに散在していたが、司法制度改革においてとらえられることにより、新たに「法教育」として形づくられてきた。

法教育については国もその成果を報告してきた(法務省法教育委員会報告書(2004)、法教育推進協議会 <http://www.moj.go.jp/KANBOU/HOUKYO/kyougikai/index.html> 参照)。その他先行研究は、①法教育「原論」ともいふべきもの、②教育方法を語るもの、③実践活動報告に重きをおいたもの、④教材を提案するもの等々、様々であるが、「紛争解決」を身近に、かつ手軽に、簡便に修得可能な教育プログラム、教材は乏しい。また、方法論でも、ゲーミングを用いたものは非常に手薄である。この背景には、ゲーム的手法(本研究でいうところのゲーミングに相当)に対する批判的な見方、つまりゲーム=遊び=勉強や教育には不相当、という根強い意識がある。無論、本研究はこれと正面から争うか、これを批判的にとらえるものではなく、場所や目的、対象に応じた教材やプログラムがあるのではないかと、いう提案を行うものである。この期間、開発を進めてきた別教材では、紙芝居手法を用いており、成果をあげてきた(久保山力也(2012)『解釈のちから』福岡県司法書士会)。すなわち問題は、どの手法が最も優れているかということではなく、コンテンツが圧倒的に少ないところに見いだせる。

こうしたこともあり、研究代表者・久保山は、本研究にいたる前に、さまざまな活動を行ってきた。簡単に列挙すると、2006年5月には日本法社会学会(関西学院大学)において「法教育雑感—いわゆる現代型法教育に対する若干の批判的検討—」と題する個別報告を行い、2010年3月26日に、江口勇治(筑波大学)、井門正美(秋田大学、当時)両氏、さらに現職の高等学校教諭、小学校教諭を招

き、連携研究者(荒川氏、当時)とともに「裁判員時代の法教育におけるゲーミング・シミュレーションの可能性と展望」シンポジウム(青山学院大学)を主催した。また、2010年5月9日には日本法社会学会(同志社大学)において、日本司法書士連合会ならびに福岡県司法書士会から法教育に従事する司法書士をそれぞれ招聘し、法教育に取り組む現職の小学校教諭とともに、「リーガルプロフェッションと法教育」と題するミニシンポジウムをコーディネートした(あわせて個別報告も行っている)。さらに、2011年5月8日には日本法社会学会(東京大学)において、法社会学者、現職の高等学校教諭、弁護士を招き、ダニエル・フット(東京大学)氏をコメンテーターとするミニシンポジウム、『法教育』をどうするか—その限界・効果・機能—をコーディネート、個別報告も行う等、精力的な活動を行ってきた。研究成果発表(論文等)については、久保山力也(2010)「リーガルサービスのパラダイム転換へ向けた「法教育」—「教材」/「担い手」問題とリーガルプロフェッションの「作法」—」『青山法務研究論集』(1)青山法務研究会ほか、久保山力也(2009)「法教育のすすめ」『ふくおか』(2009年3月号)福岡県行政書士会、久保山力也(2011)「プロフェッションと研修」(2011)『月報司法書士』(2010年12月号)日本司法書士会連合会等があり、公益活動のなかに法教育を位置づけながら「担い手」に着目した議論を広く展開している。本研究にいたる過程のなかで重視してきたのは、①独創的な教材とプログラム開発、②学校以外での活用の模索、③アドホックな対応、④法専門家との連携を通じた具体化、であったといえる。

2. 研究の目的

本研究は当初より①法教育ゲーミング教材の開発という、極めて実践的かつ先進的な研究開発である点、②取り扱う内容がADR、裁判員裁判システムといった、極めて新しい課題である点、③基礎研究、教材開発、国際調査研究が、同一課題において極めて有機的に結合する点、④学校教育現場のみならず、極めて広い範囲にわたり有用、有益な教育教材を提供する点、といった特徴・独創性を掲げており、この重要性は5年経過した今も何も変わっていない。

これらの背後にあるコンセプトは、紛争を「遊ぶ」という発想であり、これは先に掲げた、ゲーム=遊び=勉強や教育にゲーミングは不相当、という構造に対するアンチテーゼという面も持ち合わせている。一方社会全般やゲーム業界では、「ゲーム=遊び」モデルはむしろ大きく評価されてきた。ここでいう「遊び」とは高度に知的に遊ぶ、ということではなく、ただ単に楽しむことがメインであって、そこでは既存の学習効果、教育効果は

あくまで影の存在に過ぎない。獲得されるべき価値は、外部の権威者が設定した教育目標ではなく、体験者が自ら主体的に何かに気づくこと、でしかない。よって、まずはゲームとして楽しくなければならぬ。本研究では、これに「紛争解決」という概念をミックスさせ、「紛争解決×ゲーム×遊び」という枠組みを打ち立てた。この点は特に独創的で、すべての部門、教材製作にこの考えが浸透されている。

3. 研究の方法

【調査部門】では、アメリカ、韓国、ケニア、ウズベキスタンについて調査を行った（当初は、中国、台湾、ドイツなどヨーロッパ諸国も念頭に置いていたが変更した）。あわせて、国内の法専門家（司法書士）の調査も行ってきた。精緻な調査データや分析が、リアリティのある独創的なゲーム開発につながるという点を重視したためである。【開発部門】では、ゲーム教材の開発、実践のためのプログラム開発を行ってきた。【公開部門】は、A 国際学会・会議、B 国内学会・会議、C 国内講演・イベントの3つに分けることができる。

研究スキーム全体としては、①調査→②テーマ選定→③ゲーム化の手法選択→④ゲーム制作（実装化）→⑤実践→⑥分析→⑦学会等にて成果公開、という流れで進めてきた。①ならびに②については、文献調査、ヒアリング調査等を通じ、最も有益かつ実効性のあるテーマを選定した。たとえば、刑事取調体験ゲームは刑事取調べの問題性が指摘され、その可視化が大きな社会問題になっていることをとらえたものであり、被害者学教育ゲームは修復的司法や多元的正義が法学会のみならず法実務の世界でも注目されている現状を受けたものであった。また、ADR ゲームについては、平成16年の立法化以降利用が進まないADRについてそのシステムを理解すると同時に、主体的に紛争を解決するちからを育成する目的で製作された。18歳以上への選挙権付与により注目されている主権者育成の議論も念頭においており、紛争解決の場面においても市民が主体的に紛争解決に関わるため、紛争の構造やその解決の仕組みを体験する構造となっている。これと関わり、法専門家の実像とこれへの関わり力向上をはかるため、法専門家活用ゲームを開発している。そして、裁判員裁判ゲームについてはいうまでもなく、2009年に開始された裁判員裁判制度が転機をむかえるなか、今一度「ゲームを通じて」裁判員裁判ゲームを「遊ぶ」ことで、特に評議の場面についてどういう関わりをすればいいのか考え、体験できるゲームとなっている。こうしたように、いずれのテーマも現代日本において極めて重要な社会テーマであって、本研究はそれらへのいうなればソリューションを提案するものであ

る。

スキームの③、④については、大まかにいえばゲームを、ボード/カード化するか、デジタル化するかの点で分岐があり、デジタル化手法についてもフラッシュ、アンドロイド、iOSなどの選択肢がある。携帯端末での駆動を考慮する場合サイズの問題もあり、製作前に決定を要する。汎用性をもたせることも可能ではあるが、相当程度の経費がかかることになる。スキーム⑤から⑥にかけて、ゲームならびに付随する教材、プログラムがいったん完成すれば、実践ならびに分析にかかることになる。実践ではゲームによって異なるものの、小学校、高等学校、大学、法専門家団体での研修などを利用していただいた。ゲームという性質上、また当研究班は、小学校高学年から法専門家の継続教育まで一貫した同一のゲーミング教材で法に関わる教育を「つなぐ」点を重視しており、さまざまな対象ならびにシーンでの実践を行った。スキーム⑦は成果公開であるが、本研究の大きな役割として、ゲーミング法教育のコンセプトならびに教材を広く公開することがある。このため、国内外の多くの場面において積極的に成果を公開してきた。ゲーミングによる教材開発の発展としてさまざまな取り組みを行ってきたが、たとえばいじめ問題プロジェクトも重要な成果の一つであった（<http://www.ido-labo.com/ijime/cap04.php>）。

4. 研究成果

【調査部門：海外調査】

アメリカ調査の対象は法専門家が行う法教育におけるゲーミングの活用、学校教育における可能性をはかることにあった。平成24年2月28日から3月5日まで、アメリカ（ロサンゼルス、デンバー）を訪問し、憲法権利財団、ロサンゼルス地区裁判所、全米法曹訓練協会（NITA）などにおいて情報収集、意見交換を行った。憲法権利財団は数多くの憲法学習のための書籍を発行しており、憲法的価値観の定着をはかっている。数多くの教育手法も盛り込まれているが、ゲームに関しては積極的に取り入れてはいないということであった（ただし、ディベートやワークといった既存の教育方法は十分採用されている）。ロサンゼルス地区裁判所では、判事と協議する機会を得た。ロサンゼルスでは、判事が直接ランチタイムなどに高等学校を訪問し、ゲームを教育手法として採用した法教育を取り入れているとのことであった。アメリカは規模が大きく、連邦政府と州、また州ごとに取り組みも温度差も異なる（テキサス州弁護士会など相当蓄積があるところもある）ことから、まとまった評価を下すことは難しいものの、ゲーミング法教育については比較的多くの関係者が知っていること、クイズなども「ゲーム」としてとらえ法専門家による法教

育で実践されていること、教材はそれほど完成されていないこと、などが明らかとなった。

韓国調査では、法教育を国家プロジェクトとして急速に進めている韓国の現状を把握し、特にゲーミング手法を用いた取り組みについての理解を深めることを目的としていた。数度にわたって行ったものの、全体としては平成24年3月14日から3月17日まで（久保山は21日まで）、研究代表者・久保山ほか2名が、韓国法務省、法教育支援センター、大田ソロモン・ローパーク、釜山大学校、ゲーム会社（株）ウィンディソフト）を訪問した。韓国法務省によれば、韓国は法教育を、国民教育の一環に位置付けており、ICTを用いた教育に大変積極的である。他方、いわゆる「箱型」施設を用いた集団教育の価値も高く評価しており、全国に体験型法教育施設「ローパーク」の建設を進めている。ゲームを用いた法教育について、こうしたローパーク内でもさまざまなゲームが展開されており、例えば韓国の伝統的なすごろくをモチーフにした法教育ゲームなども手に取って遊ぶことができる。さらにウェブ上には、「法愛サイバーランド」を開発し、ここでは青少年、青年に分かれたさまざまな法ゲームを楽しむことができる仕様となっている。

ケニアならびにウズベキスタンについては、アメリカないし韓国での調査とは趣向が異なる。すなわち、後者がゲーミング法教育の先進的な取り組みを調査し、本研究に直接示唆を得ようとするものであったのに対し、前者は本研究の成果物が開発途上にある国々、社会に対しどのような形でその進展に貢献できるかをはかるために行われた。

【調査部門：国内法専門家調査】

国内調査の目的は、1つには法専門家と教育現場とがどのような関わりにあるのか、その実態を明らかにすることで、ゲーミング法教育の展開可能性をはかることにあった。またもう1つの目標として、ゲーム開発にあたり事務所とその従事者の現状ならびに問題点を明らかにする、ということも掲げていた。具体的な調査としては、対象を司法書士（会）に絞って、①日本司法書士会連合会が2010年に採取した法教育に関する全国調査の1次データの具体的分析を行い、②全国の司法書士事務所を訪問しヒアリング調査を行うこととなった。本研究は、法教育の実態化、拡散化を重視しており、従来全国的に法教育活動を行ってきた司法書士界との連携を重視してきた。価値あるコンセプトも、あるいは教材も、それがそこに単にあるだけでは意味をなさない。

他方、くらしの法律家を自称し法教育を提供する司法書士界の側では重要な戦略が欠如し、方法論も概して洗練化されていない。そこで研究代表者・久保山は2009年より『司法書士白書』の製作にたずさわり、司法書士

と法教育の関わりについて、提言をなしてきた（久保山力也（2009）「リーガルサービスのパラダイム転換へ向けた「法教育」青山法務研究論集（1）青山法務研究会」。法専門家の活動は今や「事後的な」法の世界にとどまるものではないが、そのかかわり方を拙稿では明らかにしている。ゲーミング法教育教材は、場面にもよるが、法専門家の関与によってさらに活かされる可能性があり、司法書士関連調査は十分な成果を収めたといえる。

【開発部門：基本コンセプト】

現在、ゲーミング手法を用いた法の教育の試みは、すでに草創期という段階を超え新たなステージに達しつつある。法の教育にまつわる議論にはさまざまな位相が存在するが、従来の社会科教育や法学教育を踏まえ展開するタイプは、憲法（擁護）的価値観を重視し、それが示唆する権利や義務を分かりやすくするという方法論を機軸として展開する。よって、手法をややアレンジしつつも、内容的にはマイナーチェンジにとどまる。法の教育はこれまでは8段階（①学校社会科レベル、②リベラルアーツ＝大学教養レベル、③大学法学部レベル、④「隣接」法専門家養成レベル、⑤法学者養成レベル、⑥法曹養成レベル、⑦法律家継続教育レベル、⑧市民生活法律レベル）で展開されてきたと思われ、一般的に「法教育」としてくくられる活動は、このうち①に焦点をあててきた。

これに対し、ゲーミング法教育は、一旦こうした枠組みを解体し、あらためて法はいかに教育されるべきか、その理念や方法論を問い直す。非常に分かりづらい仕組みやジャargonが入り乱れる司法の世界は、紛争を非日常とみなしそれへの関与を極力避ける行動様式を完成させた。こうした根本的なパラダイムを転換する発想と方法論を得なければ、法の教育は数多ある〇〇教育の一つとして埋没する。模擬裁判実践教育が法の教育における一つの「目玉」になっていることに鑑みても、従来展開されてきた法の教育に、真の意味での新しさはない。ゲーミング法教育はこうした閉塞状況を突破する可能性を秘めた、数少ない方法論の一つであると考えられる。すなわち、段階別学習を否定し、同一の方法論と教材を用いることで、法の世界を構成する従来型ヒエラルキーを打破しようとするものである。

【開発部門：ゲーミング教材】

刑事教材については、取調べ場面体験ゲーム（<http://mivurix.sakura.ne.jp/mivurix/interrogation.html>）と被害者学教育ゲーム（<http://mivurix.sakura.ne.jp/mivurix/victim2.html>）がある。前者は刑事取調べを体験するもので、後者は被害者が置かれたさまざまな社会環境、法環境を体験するものであ

る。ともに、Web 上に公開されてある。高等学校にての実践を行ったほか、2015年9月に東京ゲームショウにて公開した。また2016年2月には北海道大学にて開かれたグランドシンポジウムにて一般公開も行った。

民事教材については、ADRゲーム(正規版)ならびにADR(簡略版)がある。本ゲームは日本経済新聞に掲載されたほか、2015年9月には東京ゲームショウにて公開した。また、福岡県田川市(一般市民対象)や兵庫県の小学校等にて実践を繰り返してきた。ゲームはカード/ボード形式であり、プレイヤーにはボード一式、カード一式を配布し、開始となる。あわせてゲームシート(進め方が書かれてある)を配布している。本ゲームのねらいは多々ある。表面的には、①社会における「紛争」のパターンについて知る、②「紛争」が類型化されることに気づく(100枚のカードは系統別に25種に分類されている)、③法律事務所の経営について体験シククライアントである市民を相対化する視点を得る、などとなるが、こうしたものはあくまでそれとして、真の目的は本ゲームの副題にもあるように、「紛争を遊ぶ」ことで、紛争を日常世界へとひき戻し、従来型の価値観を揺さぶる点にある。本ゲームは、小学校や市民講座、法専門家の研修などにおいて用いられてきた。評価は概ね好評で、「紛争カードを集めるのが楽しかった」(小学6年生)や「紛争にたくさんの種類があることを知った」(中学1年生)などの意見があった。ゲームを最も上手にこなすのは小学生で、年齢とともにその対応力は落ちていく。

司法教材については、本研究のサブタイトルにある通り、裁判員裁判ゲームを開発するにいたった。本研究開発では、公判ではなく「評議」に着目し、そこで展開される駆け引きの妙味を体験できるようにした。まずプレイヤーは名前等条件を入力し、基本パラメータをランダムに決定する。次に事件概要について理解をし、評議の画面へと移行する。評議画面では、7枚のカードがランダムに配布され、それらを場に出すことによってゲームが展開する。本ゲームの仕様はアンドロイドで、7型画面での使用が推奨されている。

法専門家教材については、リーガルサービスの実態的な面に着目し、法専門家選択ゲームを製作することとした。従来、法教育ないし法ゲームの多くは法的世界をほぼ「裁判」に収斂させてきたが、これは市民の実践力や法リテラシーの向上に大きく寄与するものではなかった。そこで本研究では日常のなかから紛争や法専門家をとらえ、これらとの距離をうまくとりながら、勝利を目指すゲームを開発した。

本研究は当初、民事紛争解決教材(上でいうところのADRゲーム)と裁判員裁判ゲームの開発を行うプロジェクトとして開始された。その後研究の進展にしたがって、各種の調査や国際展開などをはかってきた。結果、

ゲーミング法教育という1ジャンルを形成することができたのではないかと考えている。国内においては新教科「公共」への対応やICTの活用などが緊急課題となっており、コンテンツ開発が期待されている。他方、本研究課題で開発したゲームの洗練化、行われた実践の分析や評価、社会への浸透といった面は課題として残っている。引き続き、成果のとりまとめを行いつつ、研究を深化させていきたいと考えている。いずれにせよ、ゲーミング法教育という宇宙には従前の法教育、法学教育、法曹養成教育、教育型法整備支援等のパラダイムを転換させるだけの潜在力が秘められていると感じている。本研究の一連の作業はこの具体化であったわけであるが、できたこと、できなかったことを素直にとらえ、この分野のさらなる発展に寄与できれば幸甚である。

5. 主な発表論文等

[著作・雑誌論文](計2件)

1)井門正美 久保山力也(2013)「いじめ問題プロジェクト」DVD

2)久保山力也(2011)「法教育の「新たな」可能性と「くらしの法律家」の実質化」『法社会学』(75)157-186頁

[学会発表](計10件)

1)久保山力也(2015)「ゲーミング法教育の理念とその効果的な実践」全国社会科教育学会

(広島大学)2015.10.10

2)久保山力也(2015)「科研費新学術領域研究「法と人間科学」久保山班」東京ゲームショウ2015(幕張メッセ)2015.09.17-20

3)久保山力也(2015)“Gaming-Law-Related-Education” The 4th East Asian Law & Society Conference(早稲田大学)2015.08.06

4)久保山力也(2015)「裁判員裁判ゲーム」日本法社会学会(首都大学東京)2015.05.09

井門正美 久保山力也(2013)「ゲーミング・シミュレーション教材「いじめ模擬民事裁判ーいじめ PTSD 事件ー」の開発と実践」法と教育学会(武蔵野大学)2013.09.01

5)久保山力也 高山完圭(2012)「法教育の実質化と法専門家の役割ー法教育全国調査の分析」全国社会科教育学会(岐阜大学)2012.10.21

6)久保山力也 井門正美(2012)「役割体験学習論による韓国「ソロモン・ローパーク」の考察ー体験型法教育施設の意義ー」法と教育学会(東京大学)2012.09.02

7)久保山力也(2012)「法教育の担い手に関する実証分析ー「司法書士のマインドとスキル全国調査」からー」法と教育学会(東京大学)2012.09.02

8)久保山力也(2012)「携帯型ゲーミング法教育のリアリティ」日本法社会学会(京都女子大学)2012.05.12

9)久保山力也(2011)「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」
ゲーミング&シミュレーション学会（北海道
大学）2012. 10. 23
10)久保山力也（2011）「法は遊べるかーゲー
ミング法教育の思想」日本心理学会（日本大
学）2011. 09. 15

6. 研究組織

(1) 研究代表者

久保山力也（KUBOYAMA、Rikiya）（早稲田
大学・総合研究機構・招聘研究員）
研究者番号：00409723

(2) 研究分担者

井門正美（IDO、Masami）（北海道教育大学・
教職大学院・教授）
研究者番号：17530631

藤本亮（FUJIMOTO、Akira）（名古屋大学・
大学院法学研究科・教授）
研究者番号：80300474