

機関番号：11401

研究種目：基盤研究（C）

研究期間：2008～2010

課題番号：20530796

研究課題名（和文）ゲーミング・シミュレーション「裁判員裁判」の開発
—法曹三者と連携した法教育実践—研究課題名（英文）A Study of a Gaming-Simulation “The Citizen Judge Trial”
:

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

研究成果の概要（和文）：本研究は、2009年（平成21）5月に始まった裁判員裁判について、学習者（児童生徒、学生等）が理解するための「ゲーミング・シミュレーション教材『裁判員裁判』」を開発した。この教材開発は、筆者の提案する「役割体験学習論」に基づいているが、学生は刑事裁判の傍聴、法曹三者による講義の受講などを通じて、模擬裁判シナリオの作成を行い、法曹三者と合同で模擬裁判を実施した。こうした多様な学習活動を通して「ゲーミング・シミュレーション『裁判員裁判』」が完成した。学生はこの教材を使って、最終的に公立中学校で授業を実施し、本教材の実用性や学習効果も確認した。

研究成果の概要（英文）：In this study, I have developed a gaming-simulation material “The Citizen Judge Trial” with my university students. This material was developed based on a methodology of “Role Action Learning”. This methodology has been proposed by me at 1999. The Role Action Learning to take advantage of social roles, which allows a unified plan of action and knowledge in learners.

Sometimes they sit in a trial, and sometimes, they attend lectures by legal professions (Judges, prosecutors, lawyers). In addition, they also read books of the law. On top of that, they created a mock trial scenario, and performed a mock trial with legal professions.

Through these various learning activities, the student tried to use it in teaching social studies in public school. And they have confirmed the usefulness of the material.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合 計
2008年度	1,700,000	510,000	2,210,000
2009年度	700,000	210,000	910,000
2010年度	1,000,000	300,000	1,300,000
年度			
年度			
総 計	3,400,000	1,020,000	4,420,000

研究分野：学校教育学、社会科教育学、社会システム論

科研費の分科・細目：

キーワード：ゲーミング・シミュレーション、役割体験学習、裁判員裁判、模擬裁判、
法曹三者

科学研究費補助金研究成果報告書

1. 研究開始当初の背景

2004（平成 16）年 5 月 21 日、「裁判員の参加する刑事裁判に関する法律」が成立し、2009（平成 21）年 5 月までに市民が司法に参加する裁判員制度が始まる。私たち市民が地方裁判所において裁判員として刑事裁判に参加し、裁判官と共に審理し、有罪・無罪を決定し、有罪の場合には量刑までを決定する。この法律の制定以来、裁判所や検察庁は裁判員制度に対する準備を行い、国民への広報活動も盛んに行っており、弁護士会においてもその対応を進めている。

こうした現状に鑑み、筆者の専門とする社会科や公民科の教育でも、市民の司法参加に向けた法教育の推進が求められており、筆者も担当する公民科教育学概論や公民科内容学において、裁判員制度に関する内容を取り入れた講義を行ってきた。これらの講義科目は高等学校の公民科の教員免許科目である。公民科の目的は「公民的資質の育成」にあり、裁判員として市民がその任務を遂行する力もその資質の一つに該当する。裁判員としての任務を遂行するには、単に文献から得られた知識のみでは、裁判員制度の理解に止まってしまう。これだけでは市民参加に求められる知識と技能をバランス良く培うことはできない。知識と行為の統一的学習を可能にするためには、文献から得た知識ばかりでなく、体験的学習を併せて行うことにより、知識と行為の統一がなされるのである。

2. 研究の目的

本研究は、2009 年（平成 21）度までに始まる裁判員裁判について、児童・生徒・学生が理解するためのゲーミング・シミュレーション教材（以後 GS と略す）を開発

し、法曹三者との連携による模擬裁判並びに諸学校における実践を行い、新制度に関する法教育の在り方を考究することを目的とする。

本研究では、司法改革に伴う新制度である裁判員裁判に関して、筆者の提案する役割体験学習論を基軸にしたゲーミング・シミュレーション「裁判員裁判」を開発し、法曹三者との連携を図ることによって、将来裁判員になりうる学習者に対して、知識と行為の統一的な学習による社会的実践力（法的リテラシーや公民的資質等）を育成しようとする試みである。

2. 研究の方法

以下では、本研究の基軸となる理論として筆者の提案する役割体験学習論についてその骨子を述べ、次に研究の手順を示す。

(1)研究と実践の理論

この知識と行為の統一的な学習を図り、学習者の社会的実践力（生きる力）を育成するために筆者が新たに構築した教授・学習理論が役割体験学習である。役割体験学習とは「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」である。

「社会的役割」に注目したのは、学習者がある役割を担うことによって、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るからである。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。さらには、役割視点を持つことによって多角的な見方もできる。特に本理論では、体験的学習を図るように体系化している（拙著『社会科における役割体験学習論の構想』NSK 出版 2002 年）。

A の現場における体験は、学習者に現場

体験をさせる学習であり、学習者は本物の現場で現実にある役割を取得してリアルな体験が可能になる。Bの抽出・移動による体験は、現場から人を招いたり、モノを運んだりして成立させる体験学習であり、



人やモノと学習者との役割関係に基づく体験学習が可能になる。Cのモデル化による体験は、ある現象や状況を再現して体験させる学習であり、模擬的な環境における役割体験により、学習対象の理解や問題解決が可能になる。最後に、Dの媒体を通じた体験は、インターネットやテレビ会議システム等による学習であり、リアルタイムで遠隔地の人や点在する多くの人々との交流体験ができる。このように、体験的学習を体系化することは、学習者と学習の場、その場における学習者と人・モノとの関わりから体験的学習の特徴を捉え、それを押さえた上で実施することにより、体験的学習を「はいまわる経験主義」という批判の呪縛から解放するねらいがある。また、このような体系化を図ることで、考察対象の理解や問題の解決という文脈から現場における直接体験や実地体験のみならず、学校や教室における間接体験や擬似体験をも欠かすことのできない体験的学習として位置付け、直接体験と間接体験、実地体験と擬似体験との連携を図ることができる。

本研究は、知識と行為の統一的学習を図

ることにより、真に学習者の社会的実践力を育成するための教授・学習方法としての役割体験学習の研究として位置付けられる。特に、本研究は、モデル化による体験的学習であり、本研究で採用しているゲーミング・シミュレーションはそのモデル化による問題解決法である。筆者は、これまでも、ゲーミング・シミュレーション「学校」、ゲーミング・シミュレーション「市町村合併」、ゲーミング・シミュレーション「地球環境サミット」など、ゲーミング・シミュレーション教材を開発し、数多くの実践を各地で行ってきたが、本研究も市民が直面する今日的な課題や問題を児童・生徒・学生に考究させるための研究である。

(2) 本研究の手続き（年度別経過）

研究の目的を達成するため、次のような手順で3年間の研究及び実践を展開した。

① 平成20（2008）年度

平成20年度に、裁判員裁判に関する文献及び実地調査を実施すると共に、法曹三者の協力を得てゲーミング・シミュレーション「裁判員裁判」を開発し、法曹三者と学生とによる「裁判員模擬裁判」（2008.11）を実践した。この実践は、大学の平成18年度に採択された特色ある大学教育支援プログラム「ゲーミング・シミュレーション型授業の構築—社会的実践力を培う体験的学習プロジェクト—」（H18-20。筆者がプロジェクト委員長、以下「18特色GP」とする）の一つの事業「法曹三者と学生による裁判員模擬裁判2008」（以下「裁判員模擬裁判」と略）と一体化して行った。

また、当年度には、ホームページ上で裁判員裁判が模擬体験できる「ネット裁判員模擬裁判」も開発し（2008.9）、実

際に、法曹三者と学生による裁判員模擬裁判の事前練習に活用した（後述の URL を参照）。

この他にも、学生は自らの学びを教育実践に活かすために、秋田大学の近隣にある秋田市立外旭川中学校において「私たちと裁判員制度」の授業を実施して、開発した GS 教材「裁判員裁判」の効果も確認した。

なお、18 特色 GP における「裁判員模擬裁判」の報告書「法曹三者と学生による裁判員模擬裁判 2008 報告書」（2009. 3）に研究の成果がまとめられている。

② 平成 21（2009）年度

この年度では、前年度に実践した「法曹三者と学生による裁判員模擬裁判」及び「ネット裁判員模擬裁判」などのゲーミング・シミュレーション教材の効果や教育における意義を確認する作業を行った。

その上で、法曹三者の中でも特に日常的に協力をしていただいた秋田弁護士会の弁護士の方々と共同研究を行い、複数の学会で発表を行った。加えて、筆者自身は荒川歩氏（当時、名古屋大学）の主催する法教育シンポジウム「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」（2010. 3）に招聘され講演を行い研究成果を公開した。

③ 平成 22（2010）年度

最終年度では、GS 裁判員裁判の教材の 1 つである「ネット裁判員模擬裁判」を弁護士の方にも参加していただき、学生と院生を交えて実践し（2010. 6）、そのウェブコンテンツとしての精度を高めた。また、このシステムにおける法教育コンテンツの充実を図った。

こうした成果を踏まえて秋田弁護士

会の弁護士の方と共同研究の成果を学会で発表した。この他、弘前大学の法学研究室の先生方と学生とに筆者の法教育実践を講演した上で、秋田大学の学生・院生との合同学習会を開催した（2011. 3）。

3 年間の研究成果のまとめとして、著書『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. 2）を出版した。

4. 研究成果

本研究の主要な成果として、以下 3 点を示す。

(1) 役割体験学習論の法教育への導入

本研究では筆者が博士論（1999. 3）で提唱した「役割体験学習論」という教授学習理論に基づき法教育の研究実践を展開したことである。この理論は、わが国における体験的学習や問題解決学習、役割演技や心理劇・社会劇等の系譜、そして、状況的学習論による意図的教授へ問題提起を押さえた理論であり、ソフトシステムズ方法論と役割理論を基軸に多くの授業実践を分析考察して構築したものである。

法教育実践で役割体験を通して如何に知識と行為の統一的学習を実現できるのかその教材としての GS 教材やこれに基づく授業実践を提案できた。

(2) 法教育の多様な学習活動の提示

本研究は、平成 18（2006）年度の事前研究「法曹三者と学生による裁判員制度の模擬裁判」をベースにして展開したが、講義や文献講読と共に現場体験（裁判傍聴、検察庁訪問、中学校での授業実践）、ゲストティーチャーの招聘（法曹三者による講義等）、モデル化による体験的学習（模擬裁判シナリオの作成、法曹三者と学生による

裁判員模擬裁判)、媒体を通じた体験的学習(ネット裁判員模擬裁判)など、役割体験学習論に基づく多様な教材を開発すると共に、多様な学習活動を展開した。

GS教材としては、「甲野はじめに対する強盗致傷被告事件」のシナリオ、「田沢太郎に対する殺人未遂被告事件」シナリオ、「ネット裁判員模擬裁判」システムが、本研究での主要な成果と言える。これらの中でも「ネット裁判員模擬裁判」については、若干の説明をしておきたい。

模擬裁判を模擬法廷や教室だけで行うのでは、限られた人しか体験し学ぶことができない。そこで開発したのが、このネット裁判員模擬裁判である。筆者らが開設しているホームページにアクセスして、メールで申し込みをしていただければ、ネット上で、裁判員裁判の評議が体験できる。参加者は裁判官や裁判員になって、チャット形式の掲示板で、審理をして評決するというものである。このサイトには、裁判員裁判に関する説明、秋田大学で実施した裁判員模擬裁判の動画、筆者の提案する役割体験学習論に基づく法教育学習論など、多様なコンテンツが揃っている。ここにアクセスするだけでも多くのことが学べと思う。この他、裁判員裁判に対する見解を述べ合う「意見交換場」なども用意されているので、閲覧者には大いに議論して欲しいところである。

(3)ゲーミング・シミュレーションの効果の検証

本研究は、ゲーミング・シミュレーション「裁判員裁判」の開発を主目的としたので、法曹三者と学生による裁判員模擬裁判やネット裁判員模擬裁判が、ゲーミング・シミュレーション教材に該当する。しかし、すでに理論部分でも論述しているよう

に、模擬体験的なもののみならず、関連した現場体験やゲストティーチャーとの交流、教員による講義や文献講読などの関連した学習との連携を図り、知識と行為の統一的学習による学習者の社会的実践力の育成を目指した。参加した学生や大学院生、また彼らの授業を受けた中学生へのアンケート調査から、こうした学習の意義が実証された。

この他にも、特に筆者の研究室に所属する学生のゲーミング・シミュレーション関連調査も行った。すなわち、裁判や法に関するマンガ、小説、ビデオ、ゲームなどの調査研究である。具体的には、『サマヨイザクラ』『知りたかった!裁判の舞台裏』(以上、マンガ)、「もしも裁判員に選ばれたら…」「裁判員裁判ゲーム ver.2(中高生版)」「THE 裁判員」「裁判員推理ゲーム 有罪×無罪」(以上、ゲーム)、「総務部総務課山口六平太」「ぼくらの裁判員物語」「評議」(以上、ビデオ)、『半落ち』(小説)などの授業への活用方法も紹介した。

本研究は、役割体験学習論に基づく法教育教師によるレベルの高い教育活動を展開させ、同時に、学習者に充実した学習を通して、社会で十分に活用しうる社会的実践力や法的リテラシーを培うことができる内容を提供するものである。これまで、暗記や知識伝達の授業に偏りがちであった法教育に対して、真に学習者の法的実践力を培う、法教育の在り方、指針を示すことができた。

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 件)

〔学会発表〕(計 件)

〔図書〕(計 1 件)

『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－』

(井門正美著、現代人文社、2011 年 2 月)

〔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

<http://www.akita-university-gaming-simulation.jp/idomlab/index.php>

http://namahage.is.akita-u.ac.jp/~gpuser/mogi_saiban/

6. 研究組織

(1) 研究代表者

井門正美 (IDO MASAMI)

研究者番号： 6 0 3 1 2 6 9 1

(2) 研究分担者

なし ()

秋田大学・

研究者番号：

(3) 連携研究者

なし ()

研究者番号：