

## 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

○久保山 力也 (青山学院大学)・井門 正美 (秋田大学)・藤本 亮 (静岡大学)・荒川 歩 (武蔵野美術大学)・松本榮治 (上ヶ原南小学校)・野田昌利 (福岡県行政書士会)

### How is the effective way to educate conflict resolution by gaming?

Rikiya Kuboyama, Aoyama Gakuin University, Masami Ido, Akita University, Akira Fujimoto, Shizuoka University, Ayumu Arakawa, Musashino Art University, Eiji Matsumoto, Uegaharaminami Elementary School, and Masatoshi Noda, Fukuoka Gyoseisyoshi Lawyer Association

キーワード：法教育，ゲーミング，裁判員裁判，ADR，民事紛争

#### 1 企画趣旨

近年法教育，というワードは，関係者の間ではかなり浸透してきた．方法論も，学校における実践授業や，模擬裁判，弁護士・司法書士による出前講義等々，ある程度定式化されている．地域によっては，法専門家・教師・市民の横のつながりが構築され，それなりの成果を挙げている．法教育を支えるシステムづくりは一見万全のように見える．しかし，実のところ法教育には，早くも手詰まり感が否めない．最大の問題は，その到着点が見えないことにある．すなわち，何をもちて法教育が達成されたとするか，その評価，効果測定が非常に曖昧である．法と教育を貫く新たな知見を得なければ，法教育は一時のブームに終わりがかねない．そこで，ゲーミングである．

本企画セッションでは，法や紛争解決をとらえ，これを効果的に，楽しみながら考え，体得できる契機として，教材においてゲーミングを用いる可能性について検討したい．通り一辺倒の秩序維持，道徳意識，遵法意識の向上ではなく，法や紛争解決を柔軟に，簡便に，親しむ方法論としての，ゲーミングの効果について論じる．

#### 2 企画概要

本企画では，まず軸となる理論について明らかにし，次に法ないし紛争領域にかかわる局面を，刑事，民事，司法に分けてとらえる．その上で具体的に，裁判員裁判，法律相談，ADR（＝裁判外紛争解決）の3局面を抽出する．端的には，こうした3局面において，ゲーミングを用いた法教育の教材に，いかなる可能性があるか論じることになる．この3局面を選択した理由は次の通りである．

第一の裁判員裁判は，近年裁判員裁判が導入，実施されていることにかかわる．すでに，多数の教材やゲームが開発されており，Nintendo DS用ソフト「逆転裁判」，「逆転検事」シリーズ（株式会社カプコン）等，著名なソフトも多い．また，これをボードゲーム化したものとして，荒川歩「裁判員裁判ゲーム」等が挙げられ，その他多様なメディアによって，学習機会が幅広く提供されている．本報告では従来のゲーミング教材の問題意識と到達点，また課題を整理しながら，今後開発されるべき教材のモデルを模索する．併せて，裁判員裁判が参照する刑事訴訟法や，刑法等に触れながら，刑事系領域におけるゲーミング教材全般の可能性をはかる．同領域における，独特な紛争の構造ならびにその解決の手法を鑑みつつ，効果的なゲーミングの導入についての提案をなすことを目的とする．

第二の法律相談は，司法過疎地域等，司法へのアクセスが困難な状況に，また非常に多様な法律相談の契機が提供され，ときに実に分かりづらい状況にあることにかかわる．そもそも法律相談は紛争解決の入り口にあたり，その善し悪しによって，以後のプロセスならびに最終的な解決の満足度に大きな差異が生じる．こうした法律相談を担う専門家として弁護士や司法書士，行政書士等，いわゆる士業集団が存在し，さらに警察や行政機関，福祉機関，NPO，オンライン上の様々な機会，あるいは親族，知人，友人等，あらゆる紛争解決資源が一次的相談の相手方となる．本報告では民事紛争領域に焦点をあて，法律相談そのものよりも，こうした環境全体を俯瞰的にとらえながら，民事紛争解決のプロセスを理解するゲーミング教材の可能性について論じる．併せて，民事系領域における紛争構造，紛争モデルを明らかにしつつ，それぞれにおけるゲーミング教材の在り方について，広く論じる．

第三のADRは，2004年に制定された通称ADR法ならびにその後全国各地でADRセンターが設置されている状況にかかわる．ADRは裁判外紛争解決として，裁判にはないメリット，たとえば審理開始から裁定までが集中的に行われるといった迅速性，金銭賠償のみによらないといった解決の柔軟性，当事者以外にはその開催や内容あるいは審理過程全体が秘密にされるといった非公開性，金銭的に安く済むといった廉価性等を特徴とするものである．現在，ADR制度そのものはその認知度やADRセンターの使い勝手の悪さ，国の認証制度の問題等，様々な困難さから優位な地位を占めるにはいたっておらず，その普及に決定的なツールを欠いている．本報告では，こうした事態を重く受け止め，ゲーミング教材によるADR教育の可能性について吟味することになる．

#### 3 企画提案者

本セッションにて企画提案をなす者は以下の通りである．  
久保山力也（青山学院大学）法律家・法律相談（司法）  
井門正美（秋田大学）役割体験学習論（理論）  
荒川歩（武蔵野美術大学）民事紛争・ADR（民事）  
藤本亮（静岡大学）裁判員裁判（刑事）  
松本榮次（上ヶ原南小学校）学校法教育ゲーミング教材  
野田昌利（福岡県行政書士会）法律家とゲーミング教材

#### 4 理論：役割体験学習論モデル

本セッション全体にかかわる理論モデルとして、役割体験学習論がある。

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合的な学習を図るための理論である。「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、態度などの統合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。

市民が刑事裁判において裁判員として人を裁くという大きな責務を担う今日、その責務を十分に果たす市民を育成するには、法教育においても実践的な学習が欠かせない。こうした学習を可能にするのが役割体験学習なのである。指導者、学習者、学習の場という観点から体験的学習を図1のように体系化している。役割体験学習論では、講義型と体験型（A から D）の統合を図っているが、この枠組が実践的の法教育を普及させるための理論的枠組となる。

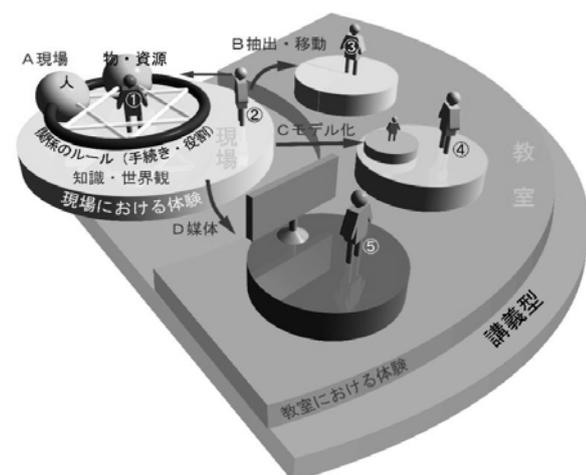


図1 役割体験学習論モデル

体験型のうち、Aタイプは現場の法関係機関等と連携した法教育を、Bタイプはゲストティーチャーを学校に招いて学ぶ法教育を、Cタイプはモデル化による擬似体験を取り入れた法教育を、さらにDタイプはメディアを活用した法教育を示唆している。役割体験学習論に基づく法教育普及方策については、法曹三者や司法関係機関等の法関連機関と学校現場の教師や大学・研究機関の研究者の地方組織、それらを連携する全国組織を設立して法教育を推進することが必要であることはもちろんであるが、上記講義型ならびに体験型各タイプに相応した法教育用テキストないし教材を準備すること、あるいは受け入れ学校や講師を担う諸団体が体制を整備すること、また各種メディアを活用し得るシステム作りが急務である。

法ないし紛争解決の諸局面におけるゲーミングを用いた法教育教材の開発とその運用全般につき、役割体験学習論の射程から、広く論じる。

#### 5 方法：民事紛争解決教育

##### 5.1 背景と目的

裁判員制度などにより、刑事事件に関する法教育が注目されているが、市民の多くにとって、一生の間に関わる機会という意味では、民事的紛争解決に関する教育も欠かすことができない。Peaceable school 等、海外においても、他者との間で問題が生じた場合に、平和的に解決する方法を教育するために、交渉や調停の基礎技術の習得を目指すものや、その手助けをするための機関についての知識の充足を目指す教育が行われている。

日本においても、さまざまなレベルの民事紛争を解決するための法的サービスが提供されているが、それに対する市民の知識は十分とはいえない。その結果として泣き寝入りしたりや、暴力等不適正な方法での解決しようとしたりする方法が取られている可能性がある。そこで、弁護士を介しての交渉や裁判所による調停、民間のADR機関等、さまざまな法的サービスを疑似的に体験することで、①それらに対する心理的距離を狭め、また②それら法的サービスの違いを理解することを目指したゲームを開発する。

##### 5.2 開発しているゲームの概要

現在試作しているゲームは、各プレイヤーが24ターンの間にそれぞれが抱える3つの民事紛争をできるだけ有利に解決することを目指すものである。プレイヤーは、すぐろくの要領で、地域に見立てたゲーム盤上の弁護士事務所や、裁判所、紛争の相手方の自宅をめぐる、法律相談・弁護士による交渉・調停・訴訟などの手続きを行うことができるように作成されている。

##### 5.3 開発の進捗状況と課題

現在、1度目のシミュレーションを行い、ゲームが実施可能であることは確認した。しかし、以下のようないくつかの問題も顕在化した；①多様なADR機関をできるだけゲーム内に取り込むことによる現実的妥当性の向上と、ルールが複雑化することで損なわれるゲーム参加者の参加容易性をどこで折り合いをつけるのか。②カード類の多さをどこまで減らすことができるか。③調停・訴訟などの効果をどこまで現実を反映したものにするか。今後は、シミュレーションを繰り返しながら、これらの問題を乗り越え、より簡便に、かつより学習効果が高いものにしていく予定である。

##### 5.4 民事紛争解決方法教育から見たゲーミングの可能性

ゲーミングという手法を用いることで、現実の自分が直面していない紛争という問題を、自分のこととして考え、守られた環境の中で疑似体験することができる。また、ゲーミングというイメージがもつやわらかさや、関わりやすさは、敷居が高いものと考えられがちな法的サービスのイメージを変え、その結果、実際に自分が直面した場合に、法的サービスを利用しやすくなると考えられる。これらは、ゲーミング以外の方法と比較して、利点だと考えられる。

#### 6 まとめ

紛争解決の諸局面を法ないし司法の実務分野の分類にしたがっていったん解体し、それぞれにおけるゲーミング教材の在り方を検討しつつ、最終的には、それらを総合する。その上で紛争解決理解教育全般におけるゲーミングの応用につき、各種メディアの活用方法や方法論等、先進的提言をなすことを本セッションの最終的な目標とする。