

「ゲーミング・シミュレーション『事件報道』－裁判員へのメディアリテラシー－」

1. 研究目的（概要）

本研究の目的は、「ゲーミング・シミュレーション『事件報道』」の開発と実践を通して、国民が司法参加する裁判員時代において、市民が先入観無く公正に刑事裁判に臨むためのメディアリテラシー（法的リテラシー）を育成する教育実践研究を行うことである。

①本研究の学術的背景

すでに、2009（平成21）年5月から裁判員制度が始まり、全国で昨年度実施された裁判員裁判は約440件に上った。裁判員制度はわが国独自の制度であるが、この制度の開始に伴って、特にここ数年は、本制度に関する著作物も多く出版され、法学研究の他、法教育に関する研究も活性化している。筆者も、2005年から秋田弁護士会と協力し、国民の司法参加を見据えた法教育を展開し、特に2006年には、裁判所や検察庁の協力も得て「法曹三者と学生による裁判員制度の模擬裁判」（11月）を実施した。その後、2008年から今日まで科研費基盤研究(c)「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－」の研究を行い、特に2008年には、「法曹三者と学生による裁判員模擬裁判2008」を実施し、学生の法的リテラシーを育成する法教育実践研究を行ってきた。最終年度の今年も、その成果を著書『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、2010年10月）として刊行した。

以上のような研究実践の中で、特に筆者が問題として捉えたことは、マスコミによる「事件報道」の在り方と、それを安易に受け止める市民の姿勢である。マスコミ報道は、警察や検察のリーク情報に基づき事件を報道することが多い。報道された段階で、被疑者や逮捕者はすでに犯罪者のように扱われ、「無罪推定」という刑事裁判の大原則が裁判前にすでに反故にされている。また、被害者が死亡した場合など、顔写真も公開され、被害者ばかりか家族のプライバシーまでもが侵害されてしまう。そして、我々国民は、このような報道に麻痺して無批判に受容してしまう傾向にある。これでは公正な裁判が行われる大前提が損なわれ、人権が侵害され易い社会状況になっている。

筆者は、こうした状況は、国民が刑事裁判の重罪に裁判員として関わる時代には、深刻な問題状況だと捉えている。人の一生を左右するような裁判に、裁判員が先入観を持って臨む可能性もあり、無罪推定の原則が守られず、公正な裁判が行われるための根底が蝕まれている可能性も大きい。このような問題に鑑み、これまでの研究は、裁判員裁判そのものを対象として行ってきたが、今回の研究では、裁判員裁判の対象となる刑事事件とその報道、すなわち、「事件報道」に焦点を当て、ゲーミング・シミュレーション教材を開発し、学習者が体験的な学習を通して、マスコミによる事件報道を多角的な視点から批判的に考察し、より公正な事件報道の在り方を探究する。こうした学習を通して、学習者が裁判員裁判に相応しいメディアリテラシーの育成を図ることを目指したい。

② 3年間の研究期間で達成すること

本研究は、すでに、目標のところ述べているが、3年間の研究期間を設け、以下のことを達成しようと考えている

1) 考察対象となる「事件報道」の調査研究（1年目）

事件報道については、マスメディアとしてテレビ、新聞、雑誌、インターネットを取り上げると共に、媒体別に報道各社の同一事件報道に対する比較を行い、批判的に検討する。また、歴史的考察の観点も踏まえ、特に、冤罪事件の事件報道と裁判についても考察する。

2) ゲーミング・シミュレーション教材「事件報道」の開発（1年目後半～2年目前半）

ゲーミング・シミュレーション教材は、ロールプレイ、シミュレーション、ゲーム、ゲーミング等の体験的方法を用いて、考察対象の理解と問題の解決を図る手法であるが、この手法を活用し、1年目の調査研究に基づき教材「事件報道」を学生の参加も交えて開発する。

3) ゲーミング・シミュレーション教材「事件報道」の実践とまとめ（2年目後半～3年目）

作成したゲーミング・シミュレーション教材「事件報道」をまず大学の講義で実施し、その教材としての完成度を向上させる。その上で、大学及び中等教育学校でも実践して教材の有効性を評価する共に、学習者のメディアリテラシーの育成に関する評価も行う。

4) 研究の成果の公開

研究の成果については、随時、学会発表や論文、ホームページ等で公開し、最終的には著書又は報告書として刊行する。教材は紙媒体の他、ネット上でも活用できるウェブコンテンツとしても作成する。

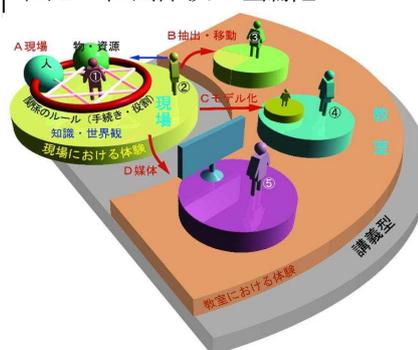
③ 当該分野における本研究の学術的な特色・独創的な点及び予想される結果と意義

まず、本研究の学術的な特色・独創性は、筆者が提唱する「役割体験学習論」にある。役割体験学習論とは「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一的な学習を図るための理論である。

これまでの社会系教科教育（社会科、地理歴史科、公民科）は、暗記型や知識伝達・教え込み型の授業が多かった。これでは、真に社会で自己実現を果たし、社会をより善く変革していく社会的実践力を学習者に培うことは出来ない。そこで筆者は、役割体験学習論を提唱し、「社会的役割」から社会体験を理論化することによって、「はいまわる経験主義」を克服し、知識と行為とが一体化する学習方法を提案している（拙著『社会科における役割体験学習論の構想』NSK出版2002年）。学習者がある社会的役割を担うことで、社会や組織の仕組み、人々の関わりを理解させることができ、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。そして、学習者は役割視点を持つことによって多角的な見方もできる。さらには、学びの場は教室のみに限られず、多様な指導者によって成立する。

これまでの筆者の科研費関連の研究は、この役割体験学習論に基づく諸研究を12年間継続し

図1 社会体験の理論化



* 体験のベースに、講義・文献等による知識の獲得がある。

て行ってきた。本研究もその蓄積の上に成り立っている。役割体験学習論においては、「社会的役割」が鍵となり、対象の理解と問題の解決にとっては直接体験のみならず、擬似体験も重要になる。ゲーミング・シミュレーション手法は、役割に基づく問題解決法であり、本研究の独創性の一つである。例えば、本研究では、ゲーミング・シミュレーションの手法に基づき考察対象と問題解決のテーマとなる「事件報道」をシミュレートする。冤罪事件であった「足利事件」の事件発生からのマスコミ報道をシミュレートし、その報道による世論の動向や裁判等を再現し、学習者に当時の状況と、その後の事件経過を擬似体験させることで、マスコミの事件報道や世論形成の問題点、取調の可視化の問題、裁判における証拠の取り扱いと判決などについて、自省的な学習が可能になる。こうした学習を通して、学習者はマスメディアや事件報道に対するメディアリテラシーを培うことも可能になる。

裁判員裁判が始まり、国民の司法参加時代が到来した今日、法教育は活性化しているが、法とメディアや世論に関する教育研究は、まだまだ研究や実践例は少ない。本研究では、これまでの継続的な研究の蓄積に基づき、役割体験学習論という理論と、ゲーミング・シミュレーション手法による教材開発と授業を通して、国民の司法参加時代における学習者のメディアリテラシーの育成を図るが、社会系教科教育における体験的学習や、マスメディアと刑事裁判、マスメディアと世論形成等の領域における意義のある研究にしたい。

2. 研究計画・方法

本研究では、筆者の提唱する役割体験学習論とゲーミング・シミュレーション手法に基づき「ゲーミング・シミュレーション『事件報道』」を開発し実践する。

そのための手続・方法として、1)マスメディアによる「事件報道」の調査研究を行い、次に、2)ゲーミング・シミュレーション教材「事件報道」を開発する。その上で、3)ゲーミング・シミュレーション教材「事件報道」による授業実践を行い、教材の有効性や学習者におけるメディアリテラシーの育成について評価する。最後に、4)研究のまとめと評価を行い、研究の成果については、随時、本研究実践はウェブページで公開すると共に報告書としてまとめる。なお、本研究は、刑事事件とマスメディアとに関するテーマであるから、これまでの蓄積した法曹三者との連携を活かして3年間の研究を進める。

①平成23年度の研究計画

平成23年度の研究計画は次表の通りである。以上の年間計画に基づき、適正に研究を進めていく、すでに、現在まとめをしている科研費研究に関する成果としては『法曹三者と学生による裁判員制度の模擬裁判報告書』（秋田大学教育文化学部、井門執筆代表、2007年3月）、『法曹三者と学生による裁判員模擬裁判2008報告書』（秋田大学教育文化学部、井門執筆代表、2009年3月）、『役割体験学習論に基づく法教育』（拙著、現代人文社、10月）等を発刊しており、本研究を進める上での研究基盤は出来ている。その上で現在、『裁判員と「犯罪報道の犯罪」』（浅野健一、2009年）、『裁判員制度と報道』（土屋美明、2009年）等の関連文献等を収集し「事件報道」の在り方を考究している。

表1 3年間の計画

月	研究活動	教育活動	研究方法等
4～7	<ul style="list-style-type: none"> ☆事件報道に関する文献調査研究・対象メディア（テレビ、新聞、雑誌、インターネット） ・事件報道に関する文献・資料の収集開始（年度末まで）。 ☆研究公開用ホームページの開設とコンテンツの随時掲載 	<ul style="list-style-type: none"> ○本学学生に対する「事件報道」に関するアンケート調査の実施 ○担当講義における「事件報道」に関する講義の実施 ○学生も交えたアンケート調査項目の検討（社会科研究室院生・学生、公民科教育学概論受講者） 	<ul style="list-style-type: none"> 1)文献・資料等による調査研究 2)アンケート調査項目の検討
8～9	<ul style="list-style-type: none"> ☆事件報道に関するマスメディアに対するアンケート調査の実施 ☆事件報道に関する法曹三者へのアンケート実施 	<ul style="list-style-type: none"> ○アンケート調査に基づく講義用教材の作成（後期授業用） 	<ul style="list-style-type: none"> 3)各アンケート調査の集計と実態把握
10～11	<ul style="list-style-type: none"> ☆インターネット上におけるアンケート調査の実施 ☆学会発表を行う 	<ul style="list-style-type: none"> ○学生と共にアンケート調査を分析・考察して実態の把握を行い、その上で教材の構想を練る。 ○講義・ゼミにおいて学会発表内容の紹介 	<ul style="list-style-type: none"> 4)アンケート調査の集計と実態把握 5)学会での意見を活かす
12～1	<ul style="list-style-type: none"> ☆ゲーミング・シミュレーション「事件報道」の作成開始（対象事件の選定） 	<ul style="list-style-type: none"> ○学生と共にゲーミング・シミュレーション「事件報道」のシナリオを作成する。 	<ul style="list-style-type: none"> 6)各調査に基づく教材開発
1～2	<ul style="list-style-type: none"> ☆ゲーミング・シミュレーション「事件報道」の試作版完成 	<ul style="list-style-type: none"> ○試作版を使って実際に学生がゲーミング・シミュレーションを実施する 	<ul style="list-style-type: none"> 7)試作版の評価と課題の把握
3	<ul style="list-style-type: none"> ☆1年間の研究のまとめと公開 	<ul style="list-style-type: none"> ○研究室の院生と学生と共に研究をまとめ、その成果をホームページで公開する 	<ul style="list-style-type: none"> 8)研究のまとめと成果の公開をホームページで行う

なお、筆者の研究は教員養成の研究であるから、研究成果は講義でも紹介し、ゲーミング・シミュレーション教材を研究室所属の院生や学生と共に作成していくことによって、教員養成系の授業づくりに伴う調査活動や教材作成活動、教育実践活動などを院生・学生・受講者に体験させたい。こうしたことは、教員養成系における「学び方を学ぶ」活動となり、彼らの将来の研究・指導能力の開発にも繋がると考える。

本研究は、マスメディアと刑事事件に関するテーマであるから、これまでの蓄積として法曹三者との連携を図る。特に、秋田弁護士会の協力を得て3年間の研究を進める。

研究は計画通りに進めるために全力を尽くすが、調査対象等との関係や協力に依るところもあるので、随時、状況を見ながら研究計画を是正したいと考える。

②24年度の研究計画

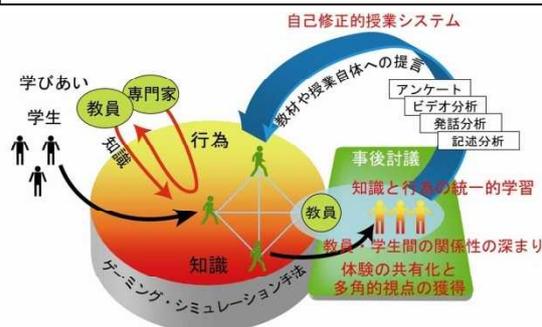
平成24年度には、「事件報道」に関する各種調査に基づき試作した「ゲーミング・シミュレーション『事件報道』」の再構成を行う。特に、3月に実施したりハーサル結果を研究室の大学院生・学生を交えて分析・考察して、課題や問題点を明らかにし、その上で、改めてゲーミング・シミュレーション「事件報道」を実践する。

実践に当たっては、図2に示したように、筆者のみならず、「事件報道」に関わる専門家（報

道関係者や法曹関係者)などの協力も得て、リアルなゲーミング・シミュレーションを開発し、実際に大学の講義や中等教育学校での授業において実践する。実践については事前に評価項目を設定して評価をすると共に、参加者や参観者へのアンケート、実践のビデオ分析や発話分析、参加者の体験に関する記述分析等により、分析考察してゲーミング・シミュレーション「事件報道」の評価を行い、その有効性と課題を把握する。実践・分析考察・評価・再構成という自己修正的な研究実践システムによりゲーミング・シミュレーション「事件報道」を完成させる。

実践協力校や専門的知識の提供に対しては適宜謝金を支払う。

図2 実践の概念図



③25年度の研究計画

最終年度の25年度では、完成させたゲーミング・シミュレーション「事件報道」の最終的な実践を行い、分析考察、評価を行う。その上で、汎用性のある教材とするために、指導者用マニュアルを作成し、中等教育学校並びに大学の教育で活用できるゲーミング・シミュレーション教材に仕上げる。紙媒体としての教材の他、ウェブコンテンツとしても作成し、筆者の開設したホームページにおいて公開する。ウェブコンテンツでは、ネット上で参加者が擬似体験できるようにしたい。この点については、筆者はすでに、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「道州制」、ネット裁判员模擬裁判を開設しているので (<http://bonden.is.akita-u.ac.jp/index.html>)、これらのノウハウに基づいて、多くの方が参加し活用できるウェブコンテンツとしたい。こうしたネット上でのゲーミング・シミュレーションはまだ少なく、オリジナリティのあるコンテンツである。