

# 「裁判員裁判ゲーム中高生版」の開発とゲームの効果

荒川 歩 (名古屋大学)<sup>(1)</sup>

久保山 力也 (青山学院大学)

守屋 博三 (名古屋中学校・高等学校)

大石 敬治 (愛知工業大学名電高等学校)

## 要約

裁判員制度の本格導入に伴い、法教育教材の充実の必要性が増している。本研究では、中学校・高等学校の生徒に裁判員裁判における評議を簡便に体験してもらうための授業教材として、荒川 (2009) の裁判員裁判ゲームをもとに、裁判員裁判ゲーム中高生版を開発した。またその有効性を検討するために、2つの高校でシミュレーションを行った。その結果、ゲームを体験することで裁判員裁判に対する考え方が変わり、参加意欲が向上することが明らかとなった。これらの点から、法教育教材としての裁判員裁判ゲームの有効性が明らかになったといえる。

キーワード：裁判員制度、ゲーミング、体験学習、法と心理学、法教育

## 1. 問題

本論では、中学校・高等学校の授業内において裁判員裁判の評議の体験学習を行うことを目的とした「裁判員裁判ゲーム中高生版」の開発の経緯を報告し、その効果を検討する。

2009年5月21日、いわゆる裁判員制度がスタートした。同制度は、6人の一般市民<sup>(2)</sup>が、3人の裁判官とともに1つの合議体を形成し、一定の罪名の刑事裁判の公判審理ならびに評議に加わる制度である<sup>(2)</sup>。法令の解釈にかかわる判断、訴訟手続に関する判断については、裁判官のみに判断がゆだねられているが、事実の認定、法令の適用、量刑について、裁判員は、裁判官と同等の権利を有している。しかし、少なくない国民がこの制度に不安を持っていることが報告されている(株式会社インテジリサーチ, 2008)。このような不安の一因として、多くの市民は、法律にかかわる判断をするような事態を想定した経験がなく、またそのような法に関する教育を受ける機会がなかったことが考えられる。このような法に関する教育は、法教育と呼ばれ、「法律専門家でない人々を対象に法律、法過程、法システムおよびこれらの基礎にある原理や価値に関連する知識、技能を提供する教育」(日本社会科教育学会(編), 2000)と定義されている。大多数の国民が高等学校へと進学する実情を踏まえれば、今後の裁判員制度を見据えて高等学校内で適切な教育実践を展開する必要がある。

法教育先進国のアメリカなど国民の司法への参加が従来から行われている国では、初等教育・中等教育レベルの法教育教材が、多く蓄積されている。例えばアメリカでは、アメリカ法曹協会(ABA: American Bar Association)をはじめ、「Street Law」, 「Peaceable Schools」などと呼ば

れる教育プログラムを提供する各種団体が積極的に教材の提供を行っており、これらについては、江口(2003)によって日本にも紹介されている。このほかに、アメリカ法曹協会の委員会が監修した『Gaming: An annotated catalogue of law related games and simulation』(Davidson, 1975)には、実に125種に及ぶ法にかかわるゲームやシミュレーションが掲載されている。江口・大倉(2008)は、「Update on law-related education」の1989年と1996年の特集号に掲載された5つのシミュレーションを参照し、1989年の特集では、調停・裁判・仲裁の方法をシミュレーションで学ぶものがその中心であり、1996年の特集は、紛争解決の技術(調停の仕方・協調的な結論の導き方・心理的要求を踏まえた紛争解決の仕方・紛争の類型化による理解の仕方)を主として学ぶものであったと指摘している。アメリカにおいてこのようにシミュレーション教材が充実する一方、日本においても、各教育段階に応じた教材や教育方法に関する議論が盛んになってきた。例えば、授業内での実践について、全国法教育ネットワーク(2001)、法教育研究会(2005)、橋本・野坂(2006)、大杉(2006)、江口・磯山(2008)、江口・大倉(2008)、大村・土井(2009)、札空(2009)、永野(2009)、岡(2009)、渡部・日下部・須郷・内藤・永山・木下・浜野・渡部(2009)、札空(2009)、永野(2009)、岡(2009)、教師と弁護士でつくる法教育研究会(2010)などが、法の意義や必要性について議論することの意義を中心に、さまざまな教育方法を提案または実践報告している。さらに近年では、このような対面授業での開発と平行して、ウェブを活用する方法も開発されている。ウェブ上で文字チャットなどを用い議論を行うものとして、井門・三浦(2007)や佐藤・西田(2010)がある。今後は、こうした蓄積の上に、生

徒・児童のレベルや教育目標に合わせた、さらに多くの教材が必要とされている。

ところで、日本の法教育とアメリカの法教育では、その目的が異なっている。すなわち、アメリカの法教育は、犯罪および反社会的行動の抑止、責任ある政治参加に対する信頼の回復と促進、分析能力の促進が目的とされているのに対し (Henning et al., 1975)、日本の法教育では、「法を読み解く力」とそれを運用する能力の教育が求められており、法のリテラシーの獲得が強調されているのである (江口・大倉, 2008)。このことは教育方法にも影響していると思われる。例えば日本では、久保山 (2010) などに明らかかなように、リーガルプロフェッションの積極的な介入と、教員との「協働」の可能性が模索され、アメリカと比較してシミュレーションやゲーミングが用いられる比重は相対的に高くない。また、シミュレーションを授業の中に取り入れる場合も、ルール作りを通して、ルールについて考えるなど、まさに法のリテラシーの獲得に力点が置かれていると思われる。

このような法のリテラシーの問題は、市民性の醸成という面からみれば重要な課題である。しかし他方で、同時に裁判員制度の理解の促進と不安の払拭も、法教育が必要とされるもう1つの理由であると思われる。これについては、株式会社インテージリサーチ (2009) において、裁判員として参加することについて市民が感じる心配および支障に関する調査結果の上位3つのうちの2つが、「素人に裁判が行えるのか不安である」、「裁判官と対等な立場で意見を発表できる自信がない」であったことが示唆的である。すなわち、裁判員制度の理解の促進と不安の払拭という点を重視するとき、実際に評議部分に類似した体験をしておくことが重要であると考えられる。

従来このような目的の体験学習として行われてきたものに、模擬裁判がある (豊崎, 2001)。模擬裁判は、制度全体を理解する上で重要なものであるが、非常に時間・労力がかかる。よって、実際のカリキュラムを考えれば、限られた時間・労力で体験学習できるツールも必要であると思われる。この目的のために井門・三浦 (2007) は、模擬裁判に必要な素材をウェブ上に置き、チャット機能を介して評議させることで、裁判員裁判の流れを体験するシステムを構築した。井門・三浦 (2007) の試みは、限られた時間に模擬裁判に似たプロセスを体験する点で意義があると思われる。

他方、対面での議論と、ゲームとしての勝ち負けを設定することで、評議におけるコミュニケーションと類似の体験をすることを目指したものもある。荒川 (2009) は、環境教育 (広瀬, 1997; 杉浦, 2003)・防災教育 (吉川・矢守, 2006) などの領域で成果をあげてきたゲーミングを参照し、簡便に評議体験をするカードゲームを考案した。このゲームは、1つのシナリオと評価カード、議論すべき内容を記載したトピックカードからなり、順にトピックカードを開いてそれについて議論し、トピックについての議論

が1つ終わるごとに評価カード (例:「共感できる」、「客観的」、「気づかなかった事実」など) を交換することで進行する。ゲームには上がり役が事前に設定されており (例えば「共感できる」を9枚以上持っている。) など、交換された評価カードが上がり役の条件を満たした順に上がりになる。一人で遊ぶコンピュータゲームでは、ゲームの枠の中で善悪をすり替える生徒が出てくる可能性があるが、荒川 (2009) のゲームは、紙媒体でのゲームであり、かつ一人ではなく少人数グループで活動できる点で健全さを保てると思われる。

先述のように、従来、法教育と言え、大学の研究者や実務法律家が学校に行き授業するパターンが多かった。この方法は、専門的な話、実務上の話を学ぶ上で非常に重要であり、また、いつもと違う環境で学ぶことは生徒にとって新鮮な体験であるというメリットはあるが、その一方で、普通の生徒状況を加味した上での教育をし難いというデメリットも考えられた。ゲームという手法を取り入れることは、学校の教員がコントロールできる範囲内で実施する上でも有効であり、このゲームを学校教育に導入することである程度の効果は見込まれるであろう。しかし、このゲームは成人向けに作られており、資料の分量が多く、内容が少し複雑で難しいため、1時間半ほどかかり、中学校・高等学校において、1つの授業時間内で収めるのは、困難であった。また、印刷や切り貼りする物が多く、準備に手間がかかることなどから、中学校・高等学校で実施するには適さなかった。

そこで、本研究では、裁判員裁判ゲーム (荒川, 2009) を元に、評議のような場で中高生が法的問題についての議論を1つの授業内で体験できる簡便なツールを開発する。さらにそのゲームを実際の高校で実施し、ゲームの有効性について検討する。

## 2. 方 法

**2.1 ゲームの設計の意図** 本ゲームを用いた教育の目標は、模式的な裁判員評議を体験することで、未経験に起因する不安を解消し、評議への主体的参加を促すことである。そのために、全員が発言でき、自分とは異なる意見の人を説得する必要があり、自分の意見が変更可能という荒川 (2009) の設計に加えて、(1) 事案の内容の簡略化と分量の軽減を行い、30分以内に収まるようにする、(2) 従来カードであったものを、A4用紙に印刷することで、教員がゲームの下準備にかかる手間を簡便にする、(3) イラストを増やして、親しみやすくする、さらに、(4) シナリオをさいころで組み合わせる方式にし、ゲーム性を高める、(5) ネガティブな評価カードを言い換え、人間関係に悪影響を与えにくい構造にする、という工夫を行った。

また、荒川 (2009) と同様、実際の評議とは異なるが、自分の普通の立場や語り口を相対化する視点をもつ目的で、上がり役 (例えば、「共感できる」を9枚以上持っている。) という条件を満たせば上がり役を宣言できるなど



図1 裁判員裁判ゲーム中高生版の外観

を設定し、早く上がるためには、自分の主張を繰り返すだけではなく、自分の発言が相手にどのような印象を与えるかを想像する必要があるように設計した。

**2.2 ルールの改善点** 前述の修正を行って暫定版を開発したが、シミュレーションを行ったところ、問題点が発見されたので、さらにルールの改善を行った。改善点の主なものとして、「目標カード」の導入（上がりを意識するため）と、「ほめシート」の項目の5項目から4項目へ縮小（紛らわしい項目を減らすため）の2つがある。

**2.3 開発したゲームの構成** 開発したゲームの外観を図1に示した。ゲームは、「目標カード」（最初に自分で上がり役を設定する）、「ストーリーシート」（大まかな事件の概要と裁判官による「疑わしきは被告人の利益に」や刑罰についての説示が書かれている）、「シナリオカード」（被告人、被害者、動機、凶器と犯行の様子が書かれたカードが3種類ずつある）、「さいころ、4種類のトピック（議題）が書かれた「トピックカード」（「被告人の「動機」から殺意があるといえるか?」「被告人が刺した「深さ」から殺意があるといえるか?」「被告人が刺した「位置」から殺意があるといえるか?」「使用した「凶器の種類」から殺意があるといえるか?）」、「ほめシート」から構成されている。

「目標カード」と「ほめシート」の構造は同じであり、「確かに（客観的・中立的）」、「そうそう!!（共感できる）」、「へえ、そう考えるんだ（自分と違う考え方）」、「な～るほど!（気づかなかった着眼点）」の4種の観点で、自分の発言が評価される際に、どのように評価されると思うかを事前に予想して記載するのが「目標カード」であり、ゲーム中に実際に記入するのが、「ほめシート」である。

**2.4 ゲームの進め方** 4~6人程度で一つの班を作ったあとのゲームの流れを図2に示した。(1)ストーリーを読む(2)人物、動機、凶器と犯行の様子を、サイコロを振って組み合わせる。さいころは順番で一人1回ずつ振り、振った人が選ばれたシナリオカードを持って順に音読する。(3)目標カードの4つの項目を合計が所定の個数になるように塗りつぶす。(4)トピックカードを1枚引いて、そのテーマ（例えば凶器の使い方から殺意があったと思うか）

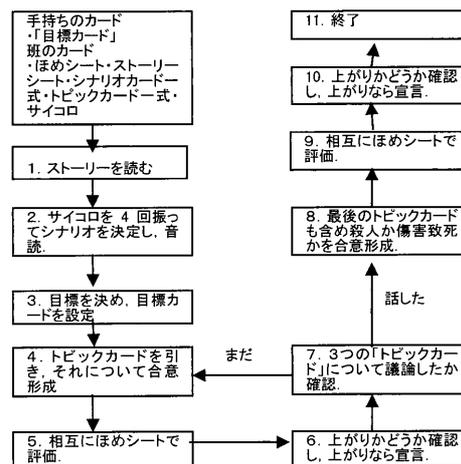


図2 裁判員裁判ゲーム中高生版の流れ

について議論して、みんなで1つの考えをまとめる。(5)お互いの発言を評価し、ほめシートの該当部分をそれぞれ1カ所塗っていく。(6)ほめシートの塗られた部分が、目標カードの条件をすべて満たせば上がり。(7)繰り返して、順位を決め、トピックカードがなくなるまで繰り返す。最後のトピックを引いた際に、全体として「殺人未遂」ないし「傷害」のどちらが適用されるか、事件の結論について議論する。トピックの議論時間は、第1回目が10分、そのあとは、7分、5分、5分と続き、その都度教員によって、次のトピックカードを引くように指示される。

## 2.5 事案の概要

ゲームは、2030年の近未来都市に発生した架空の殺人未遂被告事件を題材にしている。事件には、さまざまな職業、年齢、性別、家族を背景として持った、3人の「被告人」と3人の「被害者」、3種類の「凶器」と3種類の「事件の概要と被告人の主張」（事件のきっかけとして「その場でのいざこざ」・「復讐」・「ストレスによる通り魔」）が用意される。全シナリオに共通する「ストーリーシート」に記載されている事件の内容は、下記のとおりである。

「2030年5月24日（金）の午後1時過ぎ、リニア新幹線の北新宿ステーションで、殺人未遂事件が起きました。被害者は、腹部（へそのあたり）を深さ10cmで突き刺されています。命に別状はありませんが、1カ月の入院を要する大けがです。また、刺された際に転倒して頭部を打ったせいで、事件前後の記憶がありません。医師はあと数ミリずれれば、確実に命はなかったと言っています。被告人は、逃亡を図りましたが、現場から約100メートル離れたところで、騒ぎを聞いて駆けつけたステーション・パトロールに取り押さえられています。なお、治療費については、両者間で話し合いが続いています。」

また、「事件の概要と被告人の主張」の具体的な例は、下記のようなものである（復讐バージョンの場合）。

「事件の概要 被告人の妹は、5年前、被害者の運転するリニア自動車にはねられました。妹には、右半身マヒの

障害が残りました。以前、『いつか同じ目に合わせないと気が済まない。傷を負って生きる苦しみを教えてやる』といていた被告人の言葉を友人が聞いています。事件当日、被告人は被害者を駅の構内で待ち伏せしていました。被告人は、凶器を腰のところに両手で構え、目をつぶって刺しました。」

「被告人の主張 あいつ（被害者）は私の妹の人生と、私の家族の人生を大きく変えた。私は、あいつが自由に豊かな生活をしていることが許せず、同じ目に合わせたいと思って、あいつを待ち伏せしていた。あいつを見つけてから先は、無我夢中で覚えていない。被害者は、とっさにのけぞったようだが、柱にぶつかってバランスを失い、逆に被告人側に倒れ込んできた」

参加者は、最初にさいころを振ってこれらを組み合わせ、事実を確定した上で、評議に臨むことになる。

**2.6 学習の効果の検討方法** 前述の本ゲームの目標に照らして、教育効果を検討するために、裁判員裁判への印象やイメージ、評議に参加することへの自信について、授業前後にアンケートを実施して計測し、比較する。この方法では、ゲームによる生徒の学びのうち、表面的に回答される部分しかみることができない。ゲームによる学びを検討するのではあれば、本来、ゲームの様子を録音・録画し、日常的推論分析（井門、2007）で、「理由づけ」や「事実・根拠」、「条件付け」が十分行われているかといった視点から分析することが好ましいと思われる。しかし本調査では、事前に関係者に録音・録画を分析して使うことの許諾を得ておらず、また、1度のゲーミングで法に関する問題の議論能力が増すかどうかよりも、議論することの難しさを知り、制度に関心を持つかどうかに力点を置いたため、制度や評議に対する自己評価の変遷をとらえることを目的に、前述の方法で行うこととした。

**2.7 調査参加者** 愛知県内の私立高等学校2校における2クラス（男性39名）。なお、調査対象には含まれていないが、1つの学校では補助として大学生や社会人が一人ずつ各班に参加した。

**2.8 調査手続き** 2009年9月に、2つの高等学校において、特別授業として実施した。授業者は、第1筆者、第2筆者がそれぞれ1校ずつ担当した。

最初に、導入として、アイスブレイク（悪事ゲーム：多様な価値観を知る）と、最高裁判所企画・制作の映画「評議」の一部を視聴、および裁判員制度の簡単な説明を行ない、後述の授業前アンケートへの記入を求めた。その後、4人または5人一組になるように求め、ゲームを行った。その後、各班の結果を各班の代表から報告するように求め、ゲームの価値付けを行った。価値付けでは、「話し合う」ことの重要性、アクティヴ・リスニングの意味、および「多様性」（解釈/価値観）の3点を強調した。最後に、後述の授業後アンケートへの記入を求めて授業を終了した。

**2.8 アンケートの概要** アンケートは授業開始直後と、

授業終了時の2回行なった。

授業前のアンケートは、5つの質問項目からなる。質問項目の第1は裁判員制度に対して持っている関心の程度、第2は裁判員制度への参加意欲、第3は裁判員として評議で発言することに対する自信、第4は裁判員として評議で他の人の話を聞くことに対する自信、第5は裁判員制度のイメージについて尋ねるものであった。これらの項目のうち、関心・自信に関する第1、第3、第4の項目は「全く関心（自信）がない」（1）から「非常に関心（自信）がある」（5）まで5件法で尋ねる項目、参加意欲に関する第2の項目は「1. 是非参加したい」、「2. 選ばれれば参加する」、「3. 選ばれてもできれば参加したくない」の3つの選択肢から選ぶ項目、イメージに関する第5の項目は、裁判員制度のイメージに合う形容詞を5つ書くように求める項目であり、例として「明るい」・「身近な」をあげていた。

授業後のアンケートは、9つの質問項目から形成された。質問項目の第1はゲームの感想、第2はゲームを体験しての裁判員制度に対する考え方の変化、第9は、授業で学んだことであり、それぞれ自由回答で記入を求める項目であった。また、第3から第7の5つの質問項目は、授業前のアンケートの第1から第5の項目と同じ内容を尋ねる項目であり、第8の項目は授業の構成や話の分かりやすさについて5件法で尋ねる項目であった。

本研究では、これらのうち、授業前アンケートの第1から第5の項目とそれに対応する授業後アンケートの項目を主たる分析対象とし、授業後アンケートの第1、第2の項目を解釈の補助に用いる。授業後アンケートの第8、第9の項目に関しては、本研究の目的とは直接関係のないものであったため、以下の分析から除外する。

### 3. 結果

3名の参加者からアンケートの回収への協力が得られなかったため、残りの36名を分析の対象とした。

ゲームの影響を検討するために、ゲームによって裁判員制度に対する考え方がどのように変化したかと、ゲームによって評議に参加することの自信がどのように変化したかについて分析を行った。

#### 3.1 裁判員制度への関心・印象の変化

図3は、授業前後における、裁判員制度に対する関心の平均値を示したものである。授業前は、「どちらでもない」周辺にある平均値が、授業後、制度に対する関心が上昇していることが伺える。 $t$ 検定の結果も、授業を経験することで制度に対する関心が向上することを示している( $t(34) = 4.84, p < .01$ )。また、実質的な参加意欲も向上する傾向が認められた( $z = 1.47, p < .10$ ; 図4)。

#### 3.2 裁判員制度に対するイメージの変化

ゲームの体験が、制度に対するイメージに与える影響を検討するために、裁判員制度のイメージに合う形容詞をあげてもらおう方法で、裁判員制度のイメージを授業前後で比

較した。比較のために、授業前、授業後どちらかのアンケートでこの項目に関して無記入がある生徒のデータは分析対象から外した。その結果、裁判员制度のイメージにあてはまる形容詞として、31人の授業前138個、授業後155個が対象になった。分かりやすく比較を行うために、このうちどちらかの調査時点で5人以上によって回答されている図5の5つの形容詞を対象とし、授業前後における出現頻度を計測した(図5)。図5に示されるように、暗い、こわい、重い、つらいという印象がゲームを体験することで減少していることが読み取れた。ただし、「難しい」というイメージには減少が認められなかった。

ゲームの感想として「話し合うことは難しいなと感じた。」、「なかなか意見がまとまらず大変だった。」、「難しかったが、他の人の意見などを聞いて改めて気づかされたのでおもしろかった。」、「ゲームはとても面白かった。自分が思ったとおりの話ができず、難しくも感じた。」、「難

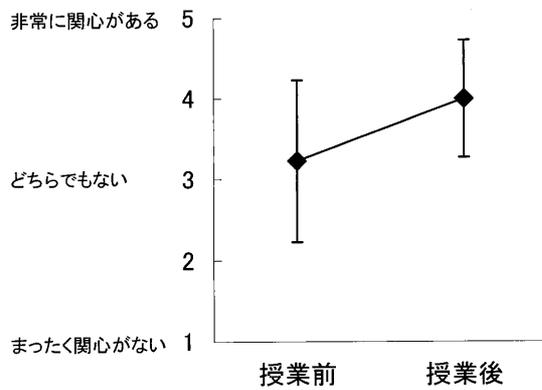


図3 裁判员制度に対する関心の平均値と標準偏差

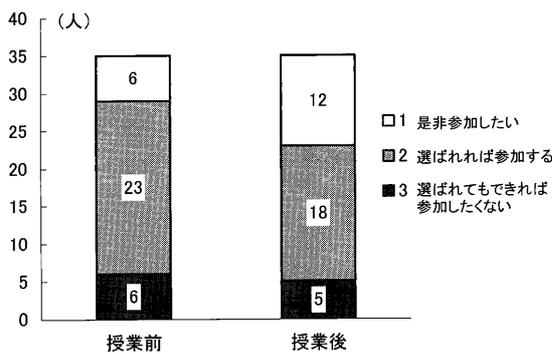


図4 裁判员制度に対する参加意欲

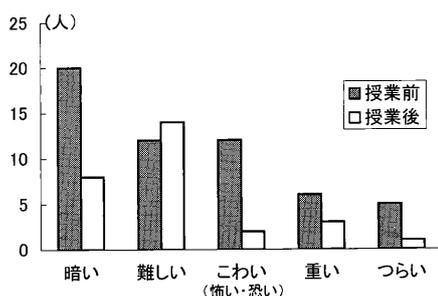


図5 裁判员制度のイメージに合う形容詞

しかったが、面白かった。」などと回答されていたことから、この難しさは、消極的な意味での「難しい」でなく、自身の発言や判断が一人の人間に与える影響の大きさを実感し、慎重に裁判を行わなければならない、という意味合いであると考えられる。

3.3 評議に対する自信

ゲームを体験することで、裁判员制度の評議に参加することに対する自信がどのように変化するかを、評議において発言すること、そして評議において他の人の発言を聞くことという2つの側面から検討した。図6は、評議の中で発言することに対する自信の変化を示したものである。ここでは、授業前は、平均値は、「どちらでもない」よりも「自信がない」よりにあるにもかかわらず、授業後には、「自信がある」に近い側まで向上していることが読み取れる。発言することの自信の上昇は統計的にも有意であった( $t(35)=5.32, p<.01$ )。

図7は、評議の中で他の人の発言を聞くことに対する自信の変化を示したものである。図7から聞くことに対する自信が向上していることが読み取れる。聞くことの自信の上昇は統計的にも有意であった( $t(35)=2.68, p<.05$ )。しかし、発言することでは、授業後、自信が低下した人は一人しかいなかった反面、聞くことに関しては、4名が自信を低下させていた。これも前述の難しさ同様、聞くことの大切さを実感したことによる低下だと思われる。

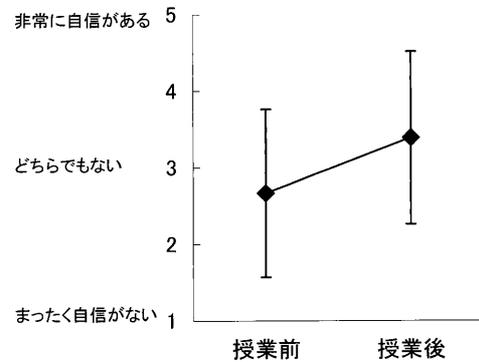


図6 評議で発言をすることに対する自信の平均値と標準偏差

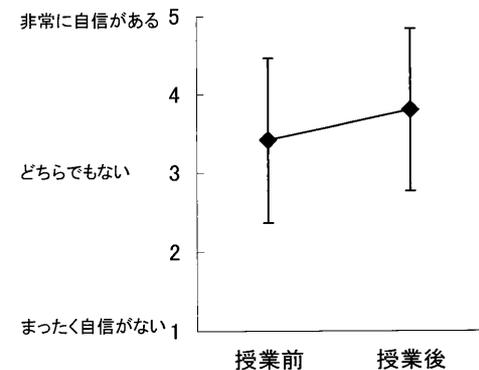


図7 評議の中で他の人の発言を聞くことに対する自信の平均値と標準偏差

#### 4. 討 論

本研究では、ゲームを介した教育目標を、模式的な裁判員評議を体験することで、未経験に起因する不安を解消し、評議に参加することに自信を持つことと設定した。そして、高等学校の協力を得て、裁判員裁判ゲーム中高生版を体験することの効果について検討した。

結果、裁判員制度への関心の向上、不安の低減に関しては、その関心が高まり、参加意欲が向上することが確認された。また、暗い、こわい、重い、つらい、という、未経験に起因する不安が低減している状況が確認された。他方、難しいという印象については減じなかったものの、これは実体験に即した感覚であると考えられる。

また、評議参加へ自信を持つことに関しては、発言すること、他の人の発言を聞くことの両方の面において、自信の向上が認められた。発言することに対する自信を減少させた人は一人のみであった一方、聞くことに対する自信を減少させた人が4人もいたのは、体験前は抽象的に耳に入ってくるだけをイメージしていたにもかかわらず、実際に体験した際には、意見の違う人を評価し、説得するために聞くということの難しさを体験したことによると思われる。

以上の結果は、裁判員裁判ゲーム中高生版が、裁判員制度についての教育において、一定の効果を有することを示すものである。しかし、荒川(2009)と同様に、本ゲームを用いる際にはその限界を理解して利用することが必要であろう。公判での手続き(証拠調べなど)を対象とするのではなく、裁判官が同席しないなど、実際の裁判/評議とは異なる点がある。また、本ゲームは、1校時分の授業で収まるように設計されているとはいえ、1回の実施でトレーニング効果を期待するには十分とは言えない。実際どの程度の効果があるのかについては、日常的推論分析法(井門, 2007)などによって検討する必要がある。どちらにせよ1回の実施で効果をあげるには、前後の十分のフォローアップが欠かせないであろう。

よって本ゲームの意義は、実際に裁判員に選ばれる前に、簡易に、刑事事件における争点を他者と議論するという経験を行うことで、裁判員になることのイメージをする、あるいは、体験に基づいて制度について考える材料にすることであるといえる。このような限界があったとしても、多くの人を選ばれたときに初めて経験する制度であり、一度でも他者と刑事事件を議論することで模擬的に体験することの意義は大きいと考えられる。

本ゲームの裁判員評議の授業以外の用途として、コミュニケーション教育の教材としての可能性も指摘できる。本ゲームは、裁判員制度の学習に主眼を置いている一方、人の話を聴く、人と「擦り合わせ」といった能力育成の側面を有している。すなわち、特に紙媒体でのゲームという媒介物を通じて議論することで、人との調和を図る、人の話を聴くといった、コミュニケーション教育の効果も期待

できるだろう。

他方、本ゲームは、1校時分の授業で収まる点以外にも、荒川(2009)と異なる特徴を持つ。その1つの大きな点は、本ゲームではサイコロで多様なシナリオを組み合わせることである。これにより、被告人や被疑者の多様な文脈がありうることで、そしてそれによって印象が異なることが実感される。このことは、ゲームでの実践を現実の事件や裁判から適度に距離をおくだけにとどまらず、自分たちが事件を何によって判断しているかという「気づき」につながる可能性もある。

以上、裁判員裁判ゲーム中高生版の開発経緯ならびに内容、実践、さらにその分析につき、明らかにしてきた。今後は、特に教育の分野ばかりでなく、法学や心理学等、特に横断的な知見からの教材の充実化が望まれる。シミュレーションゲームの方法論を用いた教材作りは、日本においてははまだ創成期にある。この分野のますますの発展に期待したい。

#### 注

- (1) 現所属：武蔵野美術大学
- (2) 選出方法は、下記のとおりである。毎年、裁判所ごとに、市町村の選挙人名簿をもとに、裁判員候補者名簿を作成する。裁判員候補者名簿に記載された人には、裁判所から連絡を行い、辞退事由に該当しているかが確認される。実際に裁判員裁判が実施される6カ月前には、この名簿の中からくじで、裁判員候補者が選ばれ、選任手続の日程が通知され、特に辞退事由がない限り、期日に裁判所に行くことが求められる。選任手続期日には、裁判所で、裁判長から不公平な裁判をする恐れがないか、辞退事由に該当していないかが確認され、問題のない人から抽選で、裁判員6名、および補充裁判員が選出される。

#### 謝 辞

調査については、笠井千香子先生のご協力を頂きました。笠井先生はじめご協力いただいた皆様に心よりお礼申し上げます。また、本研究にあたり、中山隼雄科学技術文化財団の援助を受けた。

#### 参考文献

- 荒川 歩 (2009) 『『裁判員裁判ゲーム』の開発とゲームの効果』、『シミュレーション & ゲーミング』, 19, 9-16.
- 江口勇治(編) (2003) 『世界の法教育』, 現代人文社.
- 江口勇治・磯山恭子(編) (2008) 『小学校の法教育を創る: 法・ルール・きまりを学ぶ』, 東洋館出版社.
- 江口勇治・大倉泰裕(編) (2008) 『中学校の法教育を創る: 法・ルール・きまりを学ぶ』, 東洋館出版社.
- 橋本康弘・野坂佳生 (2006) 『“法”を教える一身近な題材で基礎基本を授業する』, 明治図書出版.
- 広瀬幸雄 (1997) 『シミュレーション世界の社会心理学: ゲームで解く葛藤と共存』, ナカニシヤ出版.
- 礼空和男 (2009) 「実践例: 京都教育大学附属高等学校『国語』の視座から取り組む法教育」, 『教職研修』, 38, 105-107.
- 法教育研究会 (2005) 『はじめての法教育—我が国における法教育の普及・発展を目指して』, ぎょうせい.
- 井門正美 (2007) 「ゲーミングシミュレーションにおける体験や学習をどう評価するのか」, 『日本シミュレーション & ゲーミング学会全国大会論文報告集 2007 年秋号』, 87-91.

- 井門正美・三浦広久 (2007) 「法曹三者と学生による裁判員制度の模擬裁判—役割体験学習論に基づく法教育の実践—」, 『日本社会科教育学会第57回全国研究大会』 <http://www.akita-university-gaming-simulation.jp/ idomlab/ dissertation/ pdf/ 2007.pdf> (2010年3月31日確認)
- 株式会社インテリサーチ (2008) 「『裁判員制度に関する意識調査』調査結果報告書」 [http://www.saibanin.courts.go.jp/topics/pdf/08\\_04\\_01\\_isiki\\_tyousa/siryol.pdf](http://www.saibanin.courts.go.jp/topics/pdf/08_04_01_isiki_tyousa/siryol.pdf) (2010年3月31日確認)
- 吉川肇子・矢守克也 (2006) 「災害対応ゲーミング「クロスロード (CROSSROAD)」の開発と実践」, 『日本リスク研究学会誌』, 16, 39-45.
- 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, 89-106.
- 教師と弁護士でつくる法教育研究会 (2010) 『教室から学ぶ法教育: 子どもと育む法的思考』, 現代人文社.
- 永野 薫 (2009) 「実践例: 新宿区立ち落合第二中学校 法教育はなぜ必要か, どのようなことを学ぶのか」, 『教職研修』, 38, 102-104.
- 日本社会科教育学会 (編) (2000) 『社会科教育事典』, ぎょうせい.
- 岡 修 (2009) 「実践例: 松原私立中央小学校 法教育『びあるルール』の実践」, 『教職研修』, 38, 99-101.
- 大村敦志・土井真一 (2009) 『法教育のめざすもの—その実践に向けて』, 商事法務.
- 大杉昭英 (2006) 『法教育実践の指導テキスト (現代の教育課題に答える)』, 明治図書出版.
- 佐藤雅弘・西田祐太 (2010) 「仮想空間を用いた裁判員体験シミュレーション」, 『日本シミュレーション & ゲーミング学会全国大会論文報告集 2010年春号』, 46-49.
- 杉浦淳吉 (2003) 「環境教育ツールとしての『説得納得ゲーム』—開発・実践・改良プロセスの検討」, 『シミュレーション & ゲーミング』, 13, 3-13.
- 竹内裕一 (2004) 「法教育実践の視点と課題: 千葉大学附属小・中学校での実験授業から」, 『自由と正義』, 55(8), 57-64.
- 豊崎寿昌 (2001) 「弁護士が『学校へ行こう』: 東京弁護士会による出張模擬裁判の取組み」, 『法教育の可能性: 学校教育における理論と実践』, 現代人文社, (pp. 76-87.)
- 渡邊 弘 (2003) 「法教育の目指すもの: 生徒の価値判断と『主権者を育てる』社会科」, 『歴史地理教育』, 655, 68-73.
- 渡部竜也・日下部龍太・須郷一史・内藤圭太・永山大地・木下沙綾香・浜野啓史・渡部恵奈 (2009) 「授業計画・実践の力量形成に与える法学・社会化教育の専門性の影響に関する研究: 法教育指導教員育成に果たす法学・社会科教育学連携の意義」, 『東京学芸大学紀要 人文社会学系Ⅱ』, 60, 23-46.
- 全国法教育ネットワーク (編) (2001) 『法教育の可能性: 学校虚部における理論と実践』, 現代人文社.

### ゲームの出典

詳細情報を下記 URL からダウンロード可能。  
[http://www.k2.dion.ne.jp/~kokoro/mivurix/saiban\\_in\\_junior.html](http://www.k2.dion.ne.jp/~kokoro/mivurix/saiban_in_junior.html)

## Development of “Saiban-in Saiban Game for High School Student” and Its Effects

Ayumu ARAKAWA\*, Rikiya KUBOYAMA\*\*, Hiromi MORIYA\*\*\*, and Keiji OISHI\*\*\*\*

\*Nagoya University

\*\*Aoyama Gakuin University

\*\*\*Nagoya Junior & Senior High School

\*\*\*\*Aikodai Meiden High School

We developed “Saiban-in Saiban game for high school student”, which is based “Saiban-in game (Arakawa, 2009)”, for go through deliberation process in Saiban-in Saiban (Japanese mixed jury system). To examine the effects of the game, thirty-six high school students participated in the simulation. The result of paper questionnaire before and after the gaming showed that they change their image about Saiban-in Seido and build confident to participate in deliberation in Saiban-in Seido. These showed usefulness of the game, and it suggests availability for law-related education on high-school level.

**Key words:** mixed jury system, gaming, experience study, law and psychology, law-related education