

大学の法学教育ゼミにおけるロールプレイの実施と それを支援するシステムの活用

金子 大 輔 長 屋 幸 世
Daisuke KANEKO Yukiyo NAGAYA

目次

1. はじめに
2. 本研究の目的
3. STICSの概要
4. 実践の概要
 - 4.1 授業の目的
 - 4.2 前期：ロールプレイの体験
 - 4.3 後期：事案の作成と模擬裁判の実施
5. アンケート調査の結果
 - 5.1 STICSの使用感とアクセス頻度
 - 5.2 STICSにおける映像とコメント
 - 5.3 ゼミにおけるロールプレイとSTICS
6. まとめと展望

[Abstract]

The Introduction of Role-Play and Utilization of a Support System in an Undergraduate Legal Education Seminar

This study explores the possibilities of role-play in small seminars in order to improve the quality of undergraduate legal education. To solve problems that resulted from using role-play in the class, the authors introduced a support system that streams video clips and enables viewers to post comments on the video clips. In this paper, the authors provide an overview of the support system, describe the design of the class, and show the results of a student questionnaire about role-plays and use of the support system. The results show that the support system was effectively used in the class, and the students found the video clips and the comments on the support system to be useful. Students felt very positive about using role-play with the support system. Although many students recognized the ease of use of the support system, they recognized that their frequency of access was low. The support system could be improved to enhance its accessibility.

1. はじめに

近年、高等教育機関においては、教育や学習の質的な向上を目指して、多様な教育手法が導入されている。例えば、同じ学習コミュニティ内の学習者同士が相互の成果物を評価し合う相互評価 (peer review) がある。学習者同士による相互評価は、比較的受け入れられやすい方法であり、学習者の内省を引き出すことにより、知識や理解を深化させることが可能である (植野2005)。また、ロールプレイやシミュレーションは、実務技能の養成にはきわめて有効な教育方法である。これらは双方向的であり、それゆえに授業に対する学生の参加を促し、能動的な学習(アクティ

ブ・ラーニング)へとつながっていく。また、少人数で輪読や議論などを行うゼミ(ゼミナール、演習)は従来から行われている方法だが、双方向的で能動的な学習方法であり、効果的な教育方法といえるだろう。

能動的な学習を実現する教育手法が用いられているのは、法科大学院など法曹養成を目的とした教育機関でも同様である。講義科目では、問答形式で授業を進めるソクラティック・メソッドや、実際の事案や事例を分析しながら授業を進めるケース・メソッドが活用されている。また、法律相談における面接技法や裁判での尋問の技法などの実務技能を養成するため、ロールプレイやシミュレーションなどを使った教育や、弁護士事務所等で研

キーワード：法学教育, 実務技能教育, ロールプレイ, ゼミ, STICS

Key words: Legal Education, Professional Skills Training, Role-Play, Seminar, STICS

修を行うエクスターンシップなどが適宜導入されている。

これらの教育方法を支援するシステムを使った実践も数多く行われている。たとえば Ruyters ほか (2011) は、ロールプレイに wiki やブログなどのオンラインツールを組み合わせ、法実務技能教育を実施している。このように、法学教育においても数多くの教育手法が試され、実践が行われている。

上述した、法科大学院などにおける実践で利用されている教育方法は、法曹養成を直接的な目的としていない、大学学部段階での法学教育の質的向上にも有効であると考えられる。大学学部段階の法学教育ではこれまで、座学や一斉講義など伝統的な授業形態での教育が行われていることが多かった。もちろん、教えるべき学生数と教員数の比率などのさまざまな条件もあり、それらの授業形態をすべてとりやめることは現実的ではないが、法学教育の質の向上のためには、相互評価やロールプレイなどを取り入れた少人数教育について検討する必要がある。そこで筆者らは、学部段階でも多く行われている伝統的な授業形態のうち、少人数教育の一つの形であるゼミに着目することとした。

2. 本研究の目的

本研究の目的は、大学学部段階における法学教育の質的向上のため、少人数教育の一形態であるゼミにロールプレイを導入することの可能性を探ることである。先述したとおり、日本の法学部あるいはそれに準ずる学部では、その教育方法は伝統的に、大人数に対する講義形式の授業であった。講義形式は多くの学生に一度に知識を伝達することに適した授業形式である。その講義形式以外で伝統的に日本の大学で用いられてきたのが、少人数で行われるゼミである。とくに 3, 4 年生向けにゼミが開講されている大学が多いが、近

年では 1 年生からゼミを開講している大学もある。

本稿では、筆者らのうちの一人が担当している 4 年生向けのゼミを対象とし、民法や民事訴訟法について体験的により深く理解させるため、ロールプレイによる模擬裁判を導入した実践を取り上げる。

本実践において、ロールプレイによる模擬裁判を実施する上で、授業者が感じていた問題は二つあった。第 1 に、ロールプレイをしている各学生の評価が困難である点である。全員がロールプレイに参加するため、たとえ裁判官役であっても、事案の内容とは無関係に評価することができない。そのため、すべてのロールプレイが終了するまで評価を待たなくてはならない。ロールプレイ実施中に即時評価ができない点は、適切な指導ができないと授業者が感じることもつながる。第 2 に、ロールプレイをビデオカメラで録画したとしても、それらを授業時間内で見返す時間がない点である。模擬裁判は非常に長時間・長期間にわたる。毎回のゼミではロールプレイに 30 分から 60 分が必要となるため、授業時間内に録画した映像を見返し評価する時間をとることは困難である。また、一つの模擬裁判が終わるまで 1, 2 か月が必要となるため、授業者も含めて学生たちの記憶が曖昧になり、お互いが模擬裁判の中でどのように行動していたかを評価することが極めて困難となる。これはそのまま、第 1 の問題である、評価の困難さにもつながっている。

これらの問題を解決するために筆者らは、本実践に、映像のストリーミングとコメントによってロールプレイやシミュレーションを支援するシステム STICS (Stream Indexing and Commenting System) を導入することとした。以下本稿では、STICS の概要について述べるとともに、本実践の詳細について説明する。そして STICS を用いたゼミに関して、ゼミを受講した学生に行ったアンケー

ト調査の結果について述べる。

3. STICSの概要

STICSはWeb上で利用可能なシステムであり、登録した映像をストリーミング配信することができるほか、その映像にコメントを投稿できる（金子ほか2004, Kaneko et al. 2009）。ビデオカメラで撮影したロールプレイやシミュレーションの映像をSTICSに登録しておけば、クラス全体で容易に映像を共有できる。これらはインターネット上で利用できるため、場所や時間を問わず映像を見返すことが可能である。また、コメントは映像の特定の時点に投稿することができるほか、そのコメントに対する返信を投稿することもできる。これにより、具体的な場面を参照しながらの議論が可能となる。なお、一般的な

掲示板と同じように、「総評」として映像の特定の時点を指定せずにコメントを投稿することも可能である。

図1にSTICSの映像を閲覧するための「見る画面」のスクリーンショットを示す。映像は画面の左側に表示される。映像の下側に再生・停止ボタンや再生位置を示すシークバー、音量調整ボタン、全画面表示切り替えボタンがあるほか、現時点での再生時間、10秒ごと前あるいは後にジャンプするボタンが用意されている。「コメント挿入」ボタンにより、コメントを挿入できる。

学生のコメントは画面の右側に表示される。コメントが投稿された時点になると自動的にコメントが表示され、約10秒後に消えるようになっている。それぞれのコメントに返信する際には、各コメントに表示されている「返信」ボタンを押す。その他、総評やメモを読むことも可能である。なお、映像の全画面表示の際には、コメントが字幕として横に流れる形で映像に重なって表示される（図2）。

図3は投稿されたコメントの一覧を表示する「読む画面」である。この画面では、投稿されたコメントや総評、メモが時系列で表示されており、順にまとめて読むことが可能である。ここから各コメントに返信することができるだけでなく、「見る画面」ボタンをクリックすることで、そのコメントが付与され



図1 STICSの「見る画面」のスクリーンショット



図2 図1を全画面表示した際のスクリーンショット



図3 STICSの「読む画面」のスクリーンショット

た時点から映像を再生することも可能である。そのため、読む画面で議論が活発に行われている場面の映像をすぐに見返せる。そのほか、授業者が見せたい場面にあらかじめコメントを投稿しておき、授業中にその場面を参照しながら学生に映像を見せるなど、映像のインデックスとして活用する方法も考えられる。

4. 実践の概要

4.1 授業の目的

本研究で対象となった授業は、2015年度、通年で開講されたゼミ「民事紛争事例演習」である。ゼミの参加者は20名であり、全員が4年生であった。

本授業の目的は、種々の事例をもとにロールプレイを行い、それを通して日常で起こりうる様々な紛争を法的観点から検討・分析すると共に、実体法と手続法相互の関わりを理解することである。紛争の本質を見極め、それを解決するための法的理論を構成する力を身につけることや、交渉の基本的作法を身につけ、自己の望む結果の実現を意識した交渉ができるようになることを目指している。

4.2 前期：ロールプレイの体験

前期は、学生を原告側代理人、被告側代理人、裁判官（または調停人）の三グループに分け、既存のシナリオをもとにロールプレイを実施した。

学生たちは、グループごとに事案の整理・分析を行い、当該事案に含まれる法的問題点を抽出し詳細に検討する。必要な書類を適宜作成しながら、各当事者グループは、自己の目的を達成するための法的主張を展開する。裁判官グループは、手続法の諸原則にしたがって主張の妥当性を判断する。最後に、導き出された結論に対して全員で議論し、その結論の妥当性について評価する。

各事例のシナリオは太田ほか（2005）に収録されているものから選定している。その際、学生に配布する資料の種類に応じて、訴訟資料配付型（1回）、主張配布型（2回）の2種類（合計3回）のロールプレイを実施した。訴訟資料配付型は、訴状、答弁書、準備書面の他、必要に応じて代理人極秘事項（当事者や関係者の証言等）を学生に配布し、その中から事件の全貌を把握させるとともに、当事者の主張を書面に沿って主張させるものである。このタイプのロールプレイでは、「事実」と「主張」の違いを理解し、与えられた法的構成が成立するように事実をつなげることで、法律要件と生の事実を結びつけられるようになることを目指している。

いっぽう主張配布型は、当事者から見た事件のストーリー（関係者の証言が加わることもある）をそれぞれ配布し、そこから事件の全貌を把握させると共に、当事者の主張を法的に構成して弁護士の立場から主張させるものである。法的判断の前提となる事実の重要性を理解し、適用可能な法律構成の取捨選択と、それに則して当事者から見た事実を法的に構成する力を養うこと、さらに、法律論としての妥当性を導く力の涵養を目指す。

4.3 後期：事案の作成と模擬裁判の実施

後期は既存のシナリオを使うのではなく、学生たち自身で事案を作成し、それをもとに模擬裁判を行う。まず全員で事案のベースを作成した後、事案作成、原告側代理人、被告側代理人、裁判官の4つのグループに分かれて、それぞれ作業を進める。

最初に全員で行う事案のベース作成ではまず、各人の興味ある話題について取り上げながら、本事案のトピックを決定する。その際には、ストーリーの面白さや問題となり得る法的論点について、ある程度勘案してテーマを決定する。その後大まかなストーリーを作成し、発生した出来事を時系列で整理するほ

か、当事者をはじめ主要な登場人物についても決定する。この後は各グループでの作業となる。

事案作成グループは、ストーリーの詳細を作成するとともに、当事者からみた事件の概要をまとめる。そして法的構成に必要な事実（主要事実や間接事実等）について精査し、それをどのように当事者に与えるかを決定する。また、当事者から求められた証拠方法についての資料を作成するとともに、証人が申請された場合には、その証人の人物設定をしておく。これらの作業は、模擬裁判の実施中であっても必要に応じて行われる。

原告側・被告側代理人グループは、全員で決定したストーリーをもとにおおよその法的構成を検討する。当事者から聞き取り調査を行い、主張の構成を再検討するとともに、必要な事実や証拠方法については事例作成グループに検討を依頼する。同時に、証人に対する質問事項についても事例作成グループに提出する。その上で証人からの聞き取り調査を行い、他の証拠方法とともに自己の主張について再度検討する。必要に応じて裁判官に証拠申請を行う。最終的にはなるべく早い段階で訴状や答弁書等を作成し提出する。

裁判官グループは、全員で決定したストーリーをもとにおおよその法的構成を検討するとともに、それを裏付けるために必要な主張や証拠についても検討する。それらをふまえ、提出された訴状や答弁書等について吟味し、妥当な法的結論を導くために必要な要素は何かを考えておく。さらに、訴訟原則や訴訟指揮についても調べておき、模擬裁判が滞りなく実施でき、最終的に判断を導けるようにしておく。

各グループの作業終了後、模擬裁判を実施する。模擬裁判は、訴状・答弁書の朗読、当事者尋問、証人尋問、最終弁論、判決の順で行われる。2015年度は6講分の時間をかけて行われた。STICSはこの模擬裁判において

利用された。模擬裁判におけるすべてのロールプレイは録画され、STICSに登録された。学生たちはSTICS上で映像を見てコメントを投稿するように指示された。全部で25の映像がSTICSに登録された。

5. アンケート調査の結果

すべての授業が終わった後、授業の受講者に対してアンケート調査を実施した。回答者数は18名（事案作成・原告側代理人・被告側代理人グループ各5名、裁判官グループ3名）であった。以下ではそのアンケート結果について報告する。

5.1 STICSの使用感とアクセス頻度

まず、STICSの使用感やアクセス頻度について5件法で尋ねた（図4）。STICSの使いやすさ（5：使いやすい、1：使いにくい）については、半数程度（8名）の学生が使いやすいと回答している。とくにSTICSの利点として、5名の学生がコメントをクラス内で共有できる点を指摘し、同じく5名の学生が動画とコメントが連動している（コメントした時間が分かる）点を指摘した。

アクセスの頻度（5：頻繁にアクセスした、1：ほとんどアクセスしなかった）はそれほど高くはなく、12名の学生は3を選択している。ただし、実際にアクセスした頻度を自由記述で尋ねたところ、動画にコメントを書い

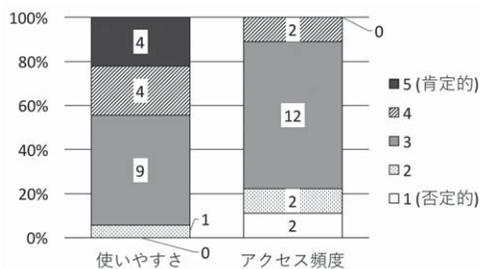


図4 STICSの使いやすさとアクセス頻度に関する回答分布

た後に、さらに何度かアクセスして他者のコメントを確認していた学生が数名いることが分かった(2に1名, 3に3名)。「最初の方にコメントを書くことが多かったため、他の人のコメントを見ておく必要があった」「1度だけだと色々不安」などの理由が挙げられていた。

アクセスする際に利用していた機器について、5件法(5がよく使った, 1が全く使っていない)で尋ねたところ、多くの学生がスマートフォンを使っていたと回答した(5が12名, 4が1名)。学校のPCあるいは自宅のPCを使った学生はあまりおらず、どちらかの項目で5または4と回答した学生は6名にとどまった。

STICSは動画の再生時にFlashを利用しているため、iOSのSafariなどFlashに対応していないスマートフォンではそもそも利用することができない。しかし、Puffin Web BrowserなどFlashを再生できるアプリを活用することにより、スマートフォンでもSTICSにアクセスしコメントすることができていた。しかしこの点はSTICSの使用感に対する評価に反映されており、STICSの改善点として6名の学生がスマートフォン対応を挙げている。

5.2 STICSにおける映像とコメント

次に、STICSに登録された映像、映像に

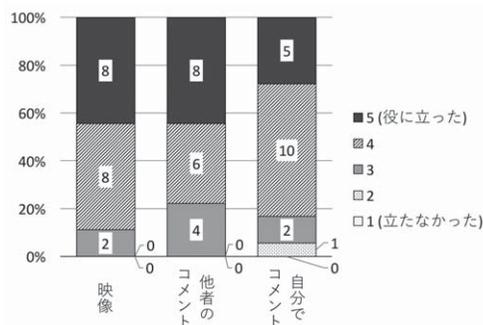


図5 映像とコメントが役に立ったかに関する回答分布

付与された他者のコメント、映像に自らコメントを付与することの3点について、それらがロールプレイを行う上で役に立ったかどうかについて5件法(5:役に立った, 1:役に立たなかった)で尋ねた(図5)。さらに、その理由を自由記述で尋ねた。

映像については16名が役に立った(5, 4ともに8名)と回答している。「その場では気づくことができなかったかもしれないことを見直すことによって気づくこともあった」「客観的に見ることで、本番では気付かないことなどに気付けた」など、もう一度映像を見直すことで、自己を客観視できたことをその理由として挙げている学生がほとんどであった。また、「他の人の良いと思った態度を参考にすることができた」と、他者のロールプレイを参考にできたと回答した学生が1名いた。

映像に付与された他者のコメントについては、14名が役に立った(5が8名, 4が6名)と回答している。「自分とは違った視点でのコメントが参考になった」「コメントをもとに次の授業でどこを改善していけばよいか分かった」など、自分では気付かなかった他者の視点について、その理由の中で言及している学生が数多くいた。ただし、3と回答した学生の中には、「他の人のコメントを見てしまうと、同じようなコメントしかできなくなってしまった」といった、他者のコメントが見えることによる弊害を指摘する回答もあった。また、「コメントに書かれていることは大体わかっていたことなので(中略)役に立ったかと言われたら何とも言えない」といった、自覚していることを改めて他者から指摘されることについて言及した回答もあった。

5.3 ゼミにおけるロールプレイとSTICS

最後に、ゼミにおけるロールプレイとSTICSについて、ロールプレイによって自分の理解が深まったかどうか(5:深まった,

1：深まらなかった), STICSはロールプレイに必要と思うか(5：必要, 1：不必要)尋ねた(図6)。なお, 未回答が1名いたため, この2問については17名が回答者となる。そのほか, ロールプレイやSTICSを利用した感想を自由記述で尋ねた。

ロールプレイによって自分の理解が深まったかについては, 15名が深まった(5が5名, 4が10名)と回答している。ゼミにロールプレイを導入することによる効果を, 学生自身も感じていることが示唆される。またそのロールプレイにSTICSが必要かに関しては, 14名が必要である(5が6名, 4が8名)と回答した。どちらの設問にも否定的な回答をしている学生はいなかった。

自由記述では, 「訴訟での立場(原告, 被告など)が違うだけで, 見える視野の範囲が変わってくるため, 多面的に物事を見る力が重要だと感じた」など, ロールプレイにおいて他者とともに果たす「役割」の重要性に着目した回答や, 「実際に裁判やその準備等を経験できたのでよかった。本物の弁護士は毎日このようなことをこなしていて改めてすごいと思った」など, ロールプレイの特質である「経験を通して学ぶ」ことについて言及した回答が見られた。さらに, 「証言の内容を見かえしたり, メモしきれなかったところを再確認できたり, 内容を忘れることがなかったのが良かった」「今まで討論しておわりというものが多かったが, 映像をみること

でふり返りながら学ぶことができた」など, STICSに登録した映像によって, 自身のロールプレイを振り返ることの意義について言及した回答もあった。

そのほか, 「普段の授業とは違って, 自分が参加しているという感じた(原文ママ)」 「コメントをすることによっての自己表現を伝えるツールになっている」など, ロールプレイやSTICSによって学生がより能動的に学習を行うようになったことを示唆する回答もみられた。

6. まとめと展望

本稿では, 学部段階における法学教育の質的向上を目的に, 少人数教育であるゼミへのロールプレイ導入の可能性を検討した。ロールプレイを導入する際に起こる問題点を解決するため, 映像のストーリーミングとコメントによってロールプレイやシミュレーションを支援するシステムSTICSを活用した実践を行った。

学生へのアンケート調査の結果, STICSはゼミの中で効果的に活用されており, 多くの学生はSTICS上の映像, コメントを役に立つと考えていること, さらにSTICSを用いたロールプレイについてかなり肯定的に捉えていることなどが示された。STICSに登録された映像による振り返り機会の獲得, 他者のコメントをきっかけとした多様な視点の意識化は, 本実践において学生が得られた収穫であろう。

ただし, 多くの学生はSTICSを使いやすいと認識していながらも, アクセスの頻度はそれほど多くないと認識している。これについては, STICSをスマートフォンで閲覧できるように改良することで, アクセシビリティを改善できる可能性がある。今後, これらも含めてシステムを改善していきたい。また, ロールプレイを導入したゼミについて,

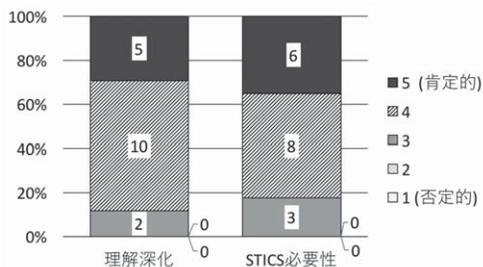


図6 理解が深まったか, STICSは必要かに関する回答分布

より効果的な教育デザインを提案するなど、学部段階における法学教育の質的向上のための貢献をしていきたいと考えている。

[付記]

本稿は、Kaneko & Nagaya (2016) の内容を発展させ加筆したものである。

本研究の一部は、2015年度北星学園大学特定研究費、JSPS 科研費 (JP16K13583) の助成を受けた。

[文献]

金子大輔, 菅原郁夫, 今井早苗, 半谷幸裕 (2004) 法科大学院における実務技能教育を支援するシステムの導入の試み. 教育システム情報学会誌, Vol.21, No.3, 277-286.

Kaneko, D., Arakawa, A., & Sugawara, I. (2009). System Enhancement and the Development of a New Tool for the Support of Legal Skills Education at a Law School. In *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2009 (E-Learn 2009)*, 3519-3526.

Kaneko, D. & Nagaya, Y. (2016). Using Video Streaming and a Commenting System for Role-Play in an Undergraduate Legal Education Seminar. In *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2016 (E-Learn 2016)*, 1002-1005.

太田勝造, 野村美明 編 (2005) 交渉ケースブック. 商事法務, 316p. 東京

Ruyters, M., Douglas, K., & Law, S. F. (2011). Blended Learning Using Role-Plays, Wikis, and Blogs. *Journal of Learning Design*, 4(4), 45-55.

植野真臣 (2005) 先端的 e-learning の理論と実践. 教育心理学年報, No.44, 126-137.