

# リーガルシミュレーションゲームの紹介として

内ヶ崎 善英

桐蔭横浜大学法学部

(2012 年 3 月 31 日 受理)

## 1. はじめに

法律学は砂を噛むような学問だという人もいる。法律学には、まったくおもしろみが無く、単調な作業のみを強要されるのだと思われるのだ。たしかに、法律学の面白さにたどり着くには、その前提として大量の知識の暗記が必要な場合が多いのは事実である。あるいはそのために、法律学の面白さにたどり着く前に、あきらめて放り出してしまう人が出るのかもしれない。

どの分野でも、ある程度の事前の積み重ねがなければその学問の面白さには到達できないものである。いや、学問に限らず、たとえばスポーツなどでも最低限の体の動きなどを身につけなければ、面白さを感じることはできないだろう。ただ、法律学の場合には、この事前の積み重ねに要する時間が他の分野よりも大きいかもしれない。理科系の学問であれば、中学・高校の数学や理科の授業ですでにある程度の事前の積み重ねができており、それがなければ入試を突破することもできないだろう。スポーツに至っては、幼い頃から遊びを通して体の動かし方がある程度は身につけており、レベルが高くなればさらに高度

の動きを必要とされるとはいっても、入門的な面白さを理解できる程度の事前の積み重ねはあるだろう。

ところが、法律学では、中学・高校レベルの授業で身につけられるものは、せいぜい憲法（公法）や刑事法の基礎知識程度であり、民事法に至ってはまったくふれる機会がない。事前の積み重ねなどほぼゼロである。これが「砂を噛むような」と言われてしまう原因なのではなかろうか。

伝統的スタイルの法学教育で、学生諸君が法律学の面白さに出会えるのは、ようやく判例研究に至ってからであろう。現実が発生する事件の新奇性、それを解決する法学の叡智に出会うことで初めておもしろいと思えるようになる。今日では、あまり根気強いとはいえない現代っ子たちが途中で投げ出してしまうように、いろいろな工夫が取り入れられた。法学部の一年次から法律学の入門的教育を行い、あるいは、総論と各論というスタイルから脱皮し、現実的問題の所在を先取りする形で面白さに触れさせてから詳細な講義に入っていく。他にも、模擬裁判という形で法廷における法のダイナミズムを実感させるなど、多くの努力がなされてきた。

しかし、大学の大衆化が進行するに伴い、これらの努力だけでは不十分なことが判明してきた。最初の一年だけで「おもしろくない、勉強について行けない。」と投げ出してしまう学生が徐々に増えてきたのである。教員や周囲の大人たちがどんなに努力して説得を試みても、「もういやだ」としてしまった学生の心を変えさせるのは、なかなか困難である。学生が「もういやだ」と思う前に、刺激を与え、好奇心を引き出す必要がある。

こういった課題に直面し、法学部に固有の問題解決のために実験的に開発した新しい導入教育がリーガルシミュレーションゲームである。一年生か二年生の時点で、法律学の面白さをかいま見て、できれば法律学の実践的意義を実感させられるように構成していきたい。

## 2. リーガルシミュレーションゲーム (以下、LSG) の特長

LSGと模擬裁判との相違点からLSGの特長を考えると、模擬裁判に不足している点としては、(1) 原告、被告、裁判官しか登場しない、(2) 法廷で進行するため訴訟法による拘束を受ける、(3) そのため、当事者が選べるアクションが限定される、(4) 裁判に勝つことのみが目的とされる、(5) 過去の判例を参考にして戦略を形成できる、(6) ある程度の法的知識がないと参加が難しい、などがあげられるが、最大の相違は、LSGにおいては紛争が法的に再構成されていないことにあり、この点が上記の相違点をもたらししているポイントでもある。

LSGで与えられる初期設定は、市民間で発生する日常的なトラブルであり、法的に再構成されていない「生のトラブル」である。後に裁判に発展するかどうかは、プレイヤー次第である。むしろ、裁判に持ち込まずに説得によって問題を解決することが望ましいとされる。日常的トラブルから出発するために、最初の段階で、それぞれのプレイヤーは、何

を主張するのかを自分で取捨選択しなければならない。模擬裁判で主張内容の趣旨が既定であるのとはまったく異なる。さらに、自己の主張を言葉で表現することが要求される。仲間同士のコミュニケーションを断片的な言葉の羅列だけですませる習慣のある若者にとって、未知の相手に対して、自分の主張を正確に理解できるように伝えるだけでも大きな進歩である。

主張の内容を決定し、その主張を対立プレイヤーに適切に伝えることができたのであれば、次の段階は、主張に説得性を持たせること。すなわち、根拠の明示である。双方のプレイヤーがそれぞれの主張に根拠をもたせて提示しあうと、どちらの根拠がより強いのか、すなわち、説得性があるかが問題となってくる。その結果、より説得力のある根拠の提示が次の課題となる。

## 3. LSGの例と教員の関わり方

たとえば、高層ビルの建築と、それに反対する住民とのトラブルの場合、住民側のロール（役割・立場）を選んだ学生の第一声は、「暗くなるしい」、「うるさいしい」、「危ないしい」などになってしまう。それでは単なる愚痴でしかないし、相手に無視されるだけだということを理解すると、次には、「日陰になるから暗くなる」、「工事の音が周囲に響き渡る」、「ダンプの出入りで交通事故が増える」といったような言葉が出てくる。これでもまだ不足である。事実の記述と主張の提示は異なることをわかってもらわなければならない。すなわち、「日陰になって暗くなるのは困るので、建設をやめてもらいたい」、「騒音は迷惑なので、工事中の騒音、振動などをできるだけ近隣に響かないようにしてもらいたい」、「大型車の出入りが増えると交通事故の危険性が生じるので、交通安全の管理に十分な手配をしてもらいたい」といった表現へと進んでいく必要が生じる。模擬裁判の場合には、こういっ

た表現の進化を学生が味わう機会が少なく、台詞の棒読みのようにになってしまう場合が多いが、LSGでは、自分の主張を語るため、自分の言葉を進化させる必要に直面するのである。ただし、実際に指導している者（教員）が一人で勝手に先に進んでしまうと、学生たちの進歩は止まる。「暗くなるしい」に対して、「ああ、日照権が侵害されることへの抗議ですね。日照権侵害を理由とする建築中止を求めているのですね。」といってしまうば、すべては終わりである。親切すぎる教員は、学生を成長させない。「暗くなるしい」に対しては、「なに、愚痴こぼしてんのよ」とか、「相手方からそうですかと言われておしまいなんじゃないの」といった程度に抑えておかねばならない。「それでは主張といえない」と言ってもよいが、相手方の存在を意識させてやればよりよい指導と言えよう。

さて、逆に、相手方プレイヤーが言葉不足であるために、何を主張しているのか曖昧であることもある。そういった場合に、問い質してコミュニケーションを深める努力を自然と行うようになる。この言葉の応酬が、コミュニケーション能力の強化に役立ってくる。

以上のように、法的に再構成されていない生のトラブルから出発することが、自分自身で考え決定しようとする自発性を生み出し、自分の考えを他者に伝えようとするコミュニケーション能力の発達を促すのである。

LSGにおいては、一回のゲームの参加者が多いほど、議論は混乱する。ルールが異なるだけでなく、同一のルールにある者同士の間でも主張および論拠の相違が存在するため、議論は整理しづらいものとなってくる。そしてここでも、指導者（教員）の関与の程度が重要である。指導者が勝手に論点整理を行ったりしてはいけな。できるだけレセフュールで行くのがよいと思われる。学生たちは、それぞれで反論しやすいところへ、あるいは、関心を持ったところへ矛先を向けていく。指導者は、予定調和を求めない方がよいのである。議論が混乱し、論点整理に苦

労するようになると、自然と学生たちの間にリーダーを創り出そうとする傾向が生じることがあり、これがもっともよい形である。だが、常にそのようにうまくいくわけではないので、あまりにも混乱し、学生たちがやる気をなくしそうになったら、徐々に新しい視点を提示してやる必要が生じることもある。

さて、十分に議論が行われるようになってくると、それぞれのプレイヤーの主張の根拠が非法的なものから法的なものに進んでくる。主張とそれに対する反論とから構成されていたディベートが、法的なフォーラムではどのように判断されるのかを視野に入れたディベートに発展していく。

対象が一年生なので、憲法上の基本的人権から出発してくれるとたいへんありがたいが、なかなかそうとは限らない。いきなり、地方自治体の条例を適用してみたり、過去の判例を持ち出してみたりすることがある。ここでも、無理に憲法上の議論から始めさせるのではなく、やりたいようにやらせてみるのがLSGの本領である。

プレイヤーは、主張提起と反論の他に資料請求を行うことができる。LSGでは、日本の国内法は有効であるので、六法で必要な法の条文を入手できるのだが、一年生であるため、六法にまだ習熟していない。すぐに六法を引いてみる学生もいれば、六法が存在自体を忘れていた学生もいる。法規定に関する資料請求があったときには、六法を参照するように指示してもよいが、ネットに条文があることを示唆の方が発展的な結果を期待できる。すなわち、ネットで法律条文を検索している途中で、他のリーガルソースの存在に気がつく可能性がある。自発性を損なわない程度で、あちこちにヒントを散らしておくとのだろう。なかなか難しいが。

#### 4. LSG の課題

今回（2011年度後期）、6個のゼミの協力を得て、実験的に複数ゼミによるLSG大会

を実施することができた。いくつかの課題が判明した。一つ目の課題は勝敗の付け方である。

### (1) 勝敗

前述のように、結論も予定調和もあり得ないLSGの世界であるが、ゲームである以上、何らかの形で勝敗をつける必要がある。

今回採用したのは、新しい主張または反論を提起できなくなった者は、自動的に敗退するというルールである。期限は1週間とした。最終的な段階まで進んでも、複数のプレイヤーが残っている場合には、審判団の投票による勝敗判定とした。結果は、3チームが残り、審判の投票により僅差であったが、優勝チームが確定した（優勝チームの活躍については竹内教授による別稿を参照）。

新主張を提起できないチームが敗退するというルールは、本来の意図とは異なり、締切を守れないチームを排除するという結果をもたらした。時間的な限界のために督促の機会を設けることができなかったのは、大きな課題として残った。

### (2) フォーラムの設定

二つ目の課題は、プレイヤーが意見交換するフォーラムの設定である。最初に考えられるのは、すべてのプレイヤーが一堂に会して、対面形式で主張と反論をぶつけていくというスタイルであろう。このスタイルでは、対面であるために相手方の主張を理解しやすいというメリットと、逆に理解しやすいために主張の文章化、精緻化に手を抜きがちであるというデメリットがある。また、授業中の実施ということを考えると、調査やチーム内でのディベートの時間がとりづらくなるという点もある。

今回採用したのは、各チームが締切までにメールで主張や反論を提示するという形式である。近年はシャイな学生がたいへん増えたため、人前ではうまく話せない、あるいはすぐに終わらせたいことが多いが、メール

を用いることでこの部分の問題が発生せず、シャイな学生でも時間をかけて自己の主張を十分に展開できるというメリットがある。逆に、人前で話す機会が減り、シャイな性格が直らないというデメリットもある。締切まで1週間という時間を使って調査やチーム内での意見調整ができるというメリットが大きいので、今回はこのスタイルを用いた。だが、人前で話す機会を作るためにも、LSG進行中に1、2回は対面形式の大会を行う方がよいかもしれない。

### (3) 初期設定

初期設定作りはかなり難しい。多くの論点を内包し、議論が多様に発展するように構成する必要があり、同時に、リアリティを実感できるだけの十分なディテールを必要とする。LSG進行中にプレイヤーから要求される資料についても用意しておく必要があり、実施本部の想定を越える展開となった場合に備えて即応体制を整えておく必要もある。

今回の実験的实施で最大の課題となったのが現実との調整である。たとえば、住所を完全に架空にするか、実際に存在する住所とするか。リアリティを大事にすれば現実に存在する住所とした方がよいが、現実を反映すれば実施本部の想定をはるかに越えるリアリティが資料請求という形で降りかかってくる。予定調和よりもカオスを求めるLSGであるが、ゲームの設定枠組自体が崩壊しては困るので、ある程度のコントロールは必要となってくる。微妙なさじ加減が求められることがあり、最大の課題であるのかもしれない。

以上、簡単ではあるが、LSGの基本概念と今回の実験的实施の結果をまとめてみた。課題は多く残されており、いずれ機会があれば、若干の手直しを加えて再度試みてみたい。