

リーガルシミュレーションゲームに関する一考察

～ 学生の学習意欲に与える影響を中心として ～

竹内 明世

桐蔭横浜大学法学部

(2012 年 3 月 31 日 受理)

- 1 はじめに
- 2 ゲーム開始まで
- 3 ゲームの進行
- 4 ゲームの勝敗
- 5 LSG が学生の学習意欲に与えた影響
- 6 むすびにかえて

1 はじめに

平成 23 年度後期に「リーガルシミュレーションゲーム」(以下、LSG)に参加した。

この LSG は、本学法学部の学生を活気づける目的のゲームであり、本学法学部教授内ヶ崎善英先生の呼びかけで、時間割の上で同じコマに設定されている複数の 2 年次の演習(ゼミ)の対抗戦として実施された。

LSG の意義や効果については本号の内ヶ崎先生による「リーガルシミュレーションゲームの紹介として」に詳しく述べられ、また、実際のゲーム進行については本号の本学大学院法学研究科修士課程 1 年新井龍君と本学法学部 2 年三澤真成君による「リーガルシミュレーションゲーム実践の記録－株式会社 レアル デヴェロッパ－戦記－」

に詳細に記録されている。そこで、本稿では学生達を LSG の 1 プレーヤーとして参加させてその応援をしたゼミ担当教員の立場から、気づいたことや、このゲームが学生達にどのような影響を与えたか、特に学生達の学習意欲への影響を記録しておくことを目的とした。ただし、このゲームは主催者の内ヶ崎先生が LSG 本部となり、各ゼミがプレーヤーとして自らの主張・反論・資料請求を LSG 本部へメールで提出するという戦い方をしたため、観察の対象は私のゼミからプレーヤーとして参加した学生達(ゲーム上では「チーム T」と呼ばれた)に限られ、また、応援をしているという状況から「親ばか」な観察記録である。

参加学生は、上記 2 名のほか、本学法学部 2 年長島一樹君、同じく橋本清貴君¹⁾の 4 名であった。また、学外の平山秀樹氏²⁾と本学法学部卒業生の黒木直哉君³⁾からは、LSG が学生達の主体性や自発性を引き出すためのゲームであること、したがって教員等による指導や干渉をできるだけ排除したいことを理解していただいた上で、情報や資料等を提供していただいた。

2 ゲーム開始まで

(1) 参加学生の状況

このゲームに参加した授業は法学部2年次に配当された必修の一般教育科目の「名著を読む演習Ⅱ」である⁴⁾。学生にとってこの授業の担当教員は担任でもあるので、年度始めの4月に、これからの半期すなわち平成23年度前期の成績についてGPA 2.5以上を取得することを要求し、2名の履修者のうち1名でも果たせなかった場合は後期に補習授業を週に1コマ設置するというクラス運営の方針を宣言した。残念なことに2名とも果たせなかった⁵⁾、週に1コマの補習授業をLSGに充てることにした。LSGへの参加は強制とし、学生の希望は聞かなかった。

また、ゲーム上の立場についても、私の専門が会社法を含む商法であることから、高層マンション建設を計画している「株式会社リアル デベロッパー」を選ぶことを強制した⁶⁾。

(2) 学生への指示

LSGは法律学のゲーム化であり、法学部の学生達が主体的にゲームを楽しむことで学生達のコミュニケーションが促進されて学生達の大学生活が活気づくことにこのゲームの大きな目的があるから、教員による指導や干渉によって学生達が萎縮したり受身になってしまわないように、チームTの学生達へは次の3点を指示したのみであった⁷⁾。

①主張・反論・資料請求は、ビジネス文書の「型」を守って作成すること。

法学部の授業において法律答案を「型」どおりに書けるようになることの重要性について、「出題形式に合わせて『型』を守るという姿勢を貫くことで、自然に論理的に考える姿勢も身につくと思うからである。法律答案、より広く言えば法律論文は、論理の文章なのであって、その論理がうまく展開されていくように組み立てたのが、『型』にほかならない』『型』を守って書けるようになってから、望

むのであれば、それぞれがその中で個性を発揮すればよいだけのことである」と指摘されている⁸⁾。この指摘は法律答案にとどまらず、あらゆる文章作成について正しいと考える。そして、このゲームでは各チームが提起する主張・反論・資料請求を文書でLSG本部へメールで提出するルールであるから⁹⁾、作成する文書はビジネス文書の「型」に従うのが適切であると考えた。そこで、学生達には手紙の書き方の解説書を提供した¹⁰⁾。

②作成した主張・反論・資料請求は、私に対して説明して理解させた上で本部へ提出すること。

建築に関する分野は私の研究の専門外であり、学生達が作成した文書の内容について正誤を判断することも誤っている点について解説をすることもできないことを学生達に伝え、教員に甘えることなく、逆に素人である私からの「わからない」に答えることを覚悟させた。

③Facebookを活用すること。

インターネット上のサービスであるFacebookのグループ機能を使い情報の共有や意見交換をおこなうことを目的に、「グループ『(株)R.D.』」を作成し、チームTの学生達をメンバーにした¹¹⁾。

3 ゲームの進行

ゲームの進行については、本号の「リーガルシミュレーションゲーム実践の記録－株式会社リアル デベロッパー戦記－」にて詳細に紹介されるはずであるから、本稿では私の印象に残っている出来事を記録しておく。

(1) はじめての資料請求

平成23年9月27日に、LSG本部から配付された資料「リーガルシミュレーションゲームとは?」「リーガルシミュレーションゲーム(LSG)・第1回初期設定」「リーガルシミュレーションゲーム規程」を読み解くことからゲームが始まった。この資料解説

作業中に偶然研究室を訪ねてきた住宅メーカーに勤務する本学卒業生の黒木君から、L S Gに関して「おもしろそうですね」と言われ、学生達にとってこのゲームは「やらされるゲーム」から「楽しむゲーム」になった。そして、同日さっそく三澤君が本部とのメールでのやり取りを担当するL S G連絡係となり、「株式会社リアル デベロッパー 総務部 法務課 課長」の肩書きで本部への資料請求を行なった。もちろんメールの文章は学生達が共同で作成した。これは平成24年1月18日の最終のメールまで変わらなかった。

(2) 建設予定地の登記簿謄本

全チームそろっての第1回目の主張提出に先立ち、L S G本部への資料請求を2回行なっていたチームTは、本部とのやり取りの結果、自分達で調べられるものは自分達で探して手に入れるという方針を立てた。そこで、10月18日に、建設予定地として指定されていた大田区東糀谷の防災公園の実際の登記簿謄本を取得した。これによって次の2点が判明した。①この公園の登記簿上の地番と住居表示番号が異なる。②L S G本部が設定したマンション建設用の敷地面積はこの公園の面積の半分である。特に②はこの公園の中でマンションの建築面積が占める割合が小さくなることに学生達は喜んでいて。

(3) 現地視察

建設会社社長の平山氏から「不動産、建築の世界は現場第一です」との助言をいただき、11月11日に、あいにくの雨であったが、建設予定地に設定されている大田区東糀谷の防災公園へ行ってみた。平山氏も同行してくれた。学生達は公園周辺の建物の写真を撮ったり、公園のどの辺りにマンションを建てるとどの辺りに影がかかるのかを平山氏に解説していただきながら確認していた。学生達は実際に現地を視察したことで、後日、日影規制に関する条文を理解する際には現地の地図と

写真を用いて具体的に討論し、マンションをどの位置に建てるべきかを検討することができていた。

(4) 実際の住民説明会への参加

1人の学生がマンション建設についての近隣住民説明会の対象住民に該当するとの幸運に恵まれ、11月22日に学生達が現実の住民説明会に参加した。これにより実際の日影図等の関係資料を手に入れることができ、ゲームにおいてより充実した主張等ができるようになった。さらに、学生達はL S Gにおいても住民説明会を開催したくなり、本部から確認済証が交付されたら建設開始の説明会を開くという計画を立て、対戦相手とはじめての直接対決になると楽しみにしていた。

(5) 「オレンジ本」¹²⁾

12月19日に平山氏を訪ねて千葉県成田市へ行った。学生達は持参した資料を基に日影規制および日影図、確認済証の交付のを中心に質問し、平山氏も実際の日影図や確認済証を見せてくれながら、熱心に答えてくれた。このときに法令を引くのに平山氏が使っていたのが「オレンジ本」であった。学生達からの要望があり、後日、「赤本」¹³⁾とともに研究室で購入した。それまで建築基準法関係の法令の条文をインターネット上で引いていた学生達に言わせると、書籍の方が格段に使いやすいそうである。

また、成田ではマンションの建設現場を見学した。ゲーム上ではL S G本部から確認済証が交付され次第、建設を開始する予定であったことから、学生達は現場に掲示することが義務付けられている看板などを熱心に観察していた。

(6) 最終主張等

L S G本部から最終の主張等の提出期日についての希望調査があり、チームTは2月1日を希望したものの多数決で1月18日に決まった。最後になって工事期間中の騒音につ

いての批判を受けたので、最終主張等ではこれに対する反論をすることにした。LSGに参加するまでは引いたこともなかった建築基準法関係法令にはだいたい慣れた学生達にとって、新たに騒音規制法および関係法令を引いて反論の文書を作成することは、この半期で培った力を試す機会となり、「卒業試験のようだ」との感想をつぶやきながら最終の主張等を作成し、本部へ送信した。

4 ゲームの勝敗

平成24年1月18日に最終の反論と主張を提出した。ゲーム中に確認済証の交付を受けることができなかったことと、建設開始についての住民説明会を開催することができなかったことを残念がりつつ、学生達はゲームの勝敗が相当気になっていたようで、しばしば問合せを受けた。また、平成23年11月22日に参加した現実の住民説明会にかかる工事が説明どおりに始まらないことから、その工事の事業主と設計者、品川区役所都市計画課に電話で問合せをするなど、LSGへの興味はゲーム終了後も継続していた。

2月14日にLSG本部からチームTの優勝という結果が知らされた。しかし、同時に航空法および同法施行規則に違反しているため確認済証の交付はできない旨も通知された。建設予定地が羽田空港の近くであるという特徴を持っていることを把握していたにもかかわらず、航空法規についてはまったく思いつかなかったことに打ちのめされつつ、学生達はさっそく航空法規を調べていた。

優勝という結果を報告したFacebookの書き込みに対して、学生の1人から「我社一丸となれば、怖いものは無い！ ゆけ、我らのリアル・デヴェロッパー（社歌より抜粋）」という感想が書き込まれた。

5 LSGが学生の学習意欲に与えた影響

(1) 学生達はこれまでレポートを書く際は、

まず資料を集め、あとはその資料を書き写すのみであったようである。しかし、「型」どおりの文書を作成するという事は、乱暴な言い方をすれば、穴埋め問題を解くようなものである。文書の適切な位置に適切な言葉や文章を配置しなければ「型」どおりの文書は出来上がらない。学生達は、このゲームの主張等を作成する中で、文書を作成するという事は単に資料を書き写すことではなく、言葉や文章を組み立てていくことであることを学び、文書作成の技術を身につけていった。また、「型」が要求する情報が集めた資料の中にはない場合は、文書を完成させるためにあらたに資料をみつけなければならない。これにより、文書を作成し始める前に情報収集するだけでなく、文書を作成しながら情報収集するという技術を身につけることができた。

さらに、「型」どおりに文書を作成するだけでなく、資料を読む際にも「型」を意識するようになったことで理解力が高まり、読める資料の量が増えただけでなく、情報が正確に伝わりやすい良い資料とそうでない使いにくい資料を見分ける力がついた。

学生達に情報収集、理解、資料の選別、文書作成の力がついたことは、このゲームにおいて回を追うごとに提出文書の分量が多くなっていったことに表れている。さらには、あくまでもゲームのために作成する文書であるということで、場合によってはあえて対戦相手の気力を殺ぐような文書に仕上げる工夫までするようになった。

(2) チームTの学生達だけでなく、普段の授業で学生達から提出されるレポートや答案に誤字や脱字が多いことが気になっていたが、原因は見直しをしない、見直しをしても気づかないことにあることがわかった。

前述したとおり、チームTでは主張・反論・資料請求の文書をLSG本部へ提出する前に、文書を示しながら私に対して説明をして理解させなければならなかった。自らの文書を人に理解してもらう以前の問題の誤字や脱

字については見直しをする、学生間で互いに見直しをするという工夫をするようになり、改善された。主張・反論・資料請求の内容を私に理解させるということについては、私からの「わからない」に学生達は苦しめられたようである。特に今回のゲームは建築関係の法令に基づいて主張等を組み立てていくものであったから、参照すべき法令の数や条文の数が多く、内容も具体的に定められているので解釈の余地はあまりない。それにも係わらず、初期の段階では私の「わからない」に対して「…だと思います」や「…なはずです」との答えが返ってきた。これに対しては「君がどの程度この分野に精通しているか知らないで、信用できない」と返しているうちに根拠条文等を挙げるべき場合と自らの意見を述べる場合の区別がつくようになっていった。

さらに、主張等を期限までにL S G本部へ提出する前に見直しや私への説明の時間がかなりかかることを学び、主張等の作成計画を立てるようになった。

(3) 対戦相手からの主張・反論・資料請求を予想して情報の収集や分析をし、主張等を作成するという工夫をするようになった。学生達は、ゲーム上の立場を入れ替えられて「周辺住民」になっても戦えるとの手応えを感じていた。

(4) ゲームの回を追うごとに作業の量が増えていったことにより、各学生の得意分野を生かした役割分担をせざるを得なくなった。書籍からの情報収集が得意な者、インターネットからの情報収集が得意な者、パソコンでの文書や表の作成が得意な者、手書きの作図が苦でない者、人当たりが良い者など、各人の特性を発揮すると同時に惜しみなく教えあっていた。

(5) 携帯電話を手放せず、インターネットに費やす時間が多いように見受けられる学

生達であるが、意外にも自分好みの特定の機能しか使わず、実際にはパソコンやインターネットを使いこなしてはいないようである。また、一堂に会して意見交換や文書作成をするのが最も効率が良いと学生達は判断し、Facebookは資料や記録の保管場所として利用していた。

(6) L S G本部への提出文書の量からわかるとおり、しかも研究室に集合して作業していたとなれば、とうてい補習授業の1コマ90分では足りず、本来の「名著を読む演習Ⅱ」の授業時間も使い、さらに履修している授業がない時間や放課後に深夜まで作業をしていたこともあった。名著を途中までしか読めなかったのは残念であるが、名著講読とL S Gのどちらかしか選べないのであればL S Gを選ぶというほど熱心にゲームに参加した学生達の学習意欲を高く評価したい。

(7) ゲームの勝敗はチームTの優勝ということであったが、学生達はこの結果に満足してL S Gを終了させるのでは足りず、自分達の学習成果を記録に残し、検証し、公表することを希望し、本号の「リーガルシミュレーションゲーム実践の記録-株式会社 レアルデヴェロッパー戦記-」を執筆することになった。これが学生達の学習意欲にL S Gが与えた最大の影響であると考えられる。

6 むすびにかえて

L S Gという初の試みを主催した本部の内ヶ崎先生にはたいへんご苦労があったことと容易に想像できる。一方、学生達を1プレーヤーとして参加させてその応援をするのはとても楽しかった。

参加対象学生が法学部の2年生であることから、まだ基本六法の法律科目の履修も終わっていない学生に基本六法に含まれていない行政法分野の建築基準法の条文をいたずらにこねくり回させることは、学生を混乱さ

せ小手先の条文操作術を覚えさせるだけであり、法律家養成機関たる法学部の教育としていかなるものか、との指摘を受けた。たしかに、まだ授業で習っていない法律を勝敗を争うゲームの道具として使うことで、学生がその法律に対して不適切な先入観を抱いて将来その法律科目の授業を素直に聞けなくなるのではないかとこの危惧を、L S Gに参加した学生達の姿を実際に見ていなければ感じるかもしれない。しかしながら、法律科目は、条文の意義および趣旨を理解し、条文の文言を解釈し、条文を具体的な事例に適用できるようにするという手法で学ぶことは共通している。法学部2年生であればすでに複数の法律科目を履修しているはずであるから、授業外で未知の法律に遭遇してもある程度は自力でこの手法を用いることはできるであろう。しかも、今回のL S Gで使用した建築基準法は事例に即して具体的に詳細な条文が置かれているため¹⁴⁾、事例と適用条文との対応関係を見出すのはそれほど難しくはなかったであろう。また、法律科目の授業では条文や制度から具体的事例へと学習していくのに対し、L S Gでははじめに具体的な状況設定がなされた事例が与えられてゲーム進行上の必要に応じて条文を探していくというまったく異なった作業を行なうものである。実際私が観察した範囲の学生は、法律科目の授業とL S Gをまったく別のものと捉え、混乱は見られなかった¹⁵⁾。

法学部では法律科目の授業で学んだ理論に対応する実習型授業に乏しいため、学生の学習意欲を喚起し継続させることが難しく、退学者の発生や大学受験における法学部の不人気という現象の原因のひとつになっているのかもしれない。

そのような状況の中で、チームTの学生達は、今回のL S Gに参加することによって学習意欲が掻き立てられ、大学生活を楽しんでいるように見える。

註

- 1) 私のゼミ履修者ではないがL S Gにプレーヤーとして参加していないゼミを履修していたため、チームTに参加した。
- 2) 千葉県成田市にある平山建設株式会社代表取締役社長
- 3) 在学中に柔道部で活躍しながら宅地建物取引主任者資格を取得し、卒業後は住宅メーカーの三洋ホームズ株式会社に就職し現在に至る。
- 4) 私が担当した「名著を読む演習Ⅰ・Ⅱ」での名著は、鶴川昇『絵で読む日本語【上・下】』（旺文社／2003年）である。授業紹介において「この本自体が美しい絵本となっています。美しい絵を観ながら、美しい言葉を目にし、美しい言葉を口にし、美しい言葉を耳にする時間にしたいと考えています」と掲げた。履修学生すなわちL S Gへの参加学生はこの本に興味を抱いた学生達である。
- 5) L S G本部との連絡係を担当した三澤真成君は、平成23年度後期はG P A 3.0を取得した。
- 6) 「名著を読む演習」自体は一般教育科目であり、教員の専門に縛られるものではないが、このゲームを通じて学生が「会社」というものにどのような興味を抱くのかに興味があった。
- 7) L S Gの開始に当たってL S G本部から参加教員に配布された資料「先生方へ」の中では、主体性が足りず教員に教えてもらおうとする学生への対処が次のように要請されていた。「必要な情報を収集することから始めるのがL S Gの目的の1つですから、わからない点については質問するように指導してください。ただし、『必要な情報をすべて明示してほしい』などといった一般的な質問には答えられません。これは、現実の世界でそのような一般的な質問に答える官庁が存在しないのと同じことです。自分が必要としている情報がどのような情報で

あるのかを具体的に確定し、できればどのような公的機関に要求すれば入手できるのかを考えさせてください」ここでいう「質問」はL S G本部への資料請求のことである。

- 8) 猪股孝史「法学教育の一段面－ある演習の実証的検討」桐蔭法学第8巻第1号24頁(平成13年)
- 9) L S Gの開始に当たってL S G本部から参加学生達に配付された資料「リーガルシミュレーションゲームとは？」の中の<コミュニケーションチャンネル>において指示されていた。
- 10) 成美堂出版編『そのまますぐに使える手紙・文書事例大事典』成美堂出版(平成8年)
- 11) 「(株) R . D .」の運営を始めとして、パソコンおよびインターネットに関する技術支援を本学法学部教授鈴木直志先生よりいた

だいた。また、ゲームが終盤になるに連れて消耗していったチームTの学生達は、鈴木先生から励ましや労いの言葉をかけていただき、気力を奮い立たせていた。

- 12) 国土交通省住宅局建築指導課 建築技術研究会編『基本建築基準法関係法令集2012年版』建築資料研究社(平成23年)
- 13) 東京建築士法規委員会編『2012年版 建築基準法規集』新日本法規(平成23年)
- 14) 様々な事例に対応するため、建築基準法施行令や各地方自治体の建築に関する条例等にさらに具体的で詳細な規定があり、複数の法令の条文を同時に引かなければならないという煩雑さはある。
- 15) 法律科目の授業とL S Gをまったく別のものと捉えた原因は、行なう作業の違いに加え、「授業」と「ゲーム」という場面の違いもあったかもしれない。