

戦争ゲームを通じた国際人道法学修の効果に関する一考察

—赤十字国際委員会監修『ARMA3: Laws of War』を題材として—

薬袋 佳祐 (大阪経済法科大学国際学部)

1. 序

近年、教育のためにビデオゲームを活用する試みが目覚ましい発展を見せており、その役割は、認知的機能の開発補助から、高等教育のためのシミュレーションの提供まで幅広く及んでいる。法教育においてもビデオゲーム活用の有効性が指摘され、仮想現実世界において能動的に法に係る行動決定を体験することにより、抽象的な法概念の理解の促進が期待されてきた。

特に、戦争中のルールを含む国際人道法の学修においては、安全な仮想戦場における法適用と行動決定を体験できるビデオゲームを教育に用いる高い有効性が認められる。本研究は、これと同様の趣旨の下に赤十字国際委員会 (ICRC) が開発に携わった戦争ゲーム『ARMA3: Laws of War』を題材とし、発表者のゼミナールにおける教育実践の結果を分析・考察するものである。

2. 研究対象と方法

国際人道法教育の一環として発表者のゼミナールに所属する大学3年生に『ARMA3: Laws of War』を実際にプレイさせ、半構造化インタビューを実施した。本研究は、このインタビューを通じて得ることができた学生の発言や記述をデータとし、研究の対象としている。

本研究ではデータの分析にあたり、グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いた。同アプローチを通じて、「国際人道法の学修」という現象を構成する概念をデータより抽出し (オープン・コーディング)、それらの関連を整理していくつかのプロセスの様式を把握することで (アキシヤル・コーディング)、当該学修の過程を明らかにし (セレクトティブ・コーディング)、戦争ゲームを通じた国際人道法学修の効果について考察を行うこととした。

3. 分析結果

データ分析の結果、「国際人道法の学修」という現象の中心的概念 (メインカテゴリー) として「攻撃対象の判別」 (具体的な戦闘シーンに国際人道法を適用し、登場する人物が攻撃対象か否かを識別する作業) が浮上し、これを取り巻く8つの概念 (サブカテゴリー) が抽出された。これらの概念の関係性を整理した結果、「国際人道法の学修」という現象を説明する6種類の様式として、A: 既存知識を活用した円滑な人道法規範の学修、B: 仮想現実としての違法行為の遂行、C: 指導員のレクチャーの軽視と違法行為の遂行、D: 指導員のレクチャーによる人道法規範の学修、E: ゲームプレイ中における国際人道法規範の発見、F: 違法行為からの軌道修正が見出された。

4. 考察

「国際人道法の学修」という現象を説明する6種類の様式の相互比較を行った結果、戦争ゲームを通じた国際人道法規範の適用の学修にあたっては、①「指導員のレクチャーへの着目」、②「現実の戦闘状況の想定・現実の戦闘員への共感」、③「攻撃対象の判別要素の検討」、④「違法行為後の警告への着目」の4つの概念が要となっていることが考察された。

この考察に基づき、戦争ゲームを通じた国際人道法学修の効果を更に高めるためには、上記4つの概念をプレイヤーが十分に経験できるような工夫を講じることが肝要であると言える。