

リーガル・マインド養成ゲームの制作手法と調査

—合理的なルール・メイカーを目指すDX時代の新たな法教育の土台づくりに向けて—

大塩浩平（明治大学大学院情報コミュニケーション研究科）

堀口愛芽紗（明治大学大学院法学研究科）

本研究は、高校生に向けての法創造教育を支援するリーガル・マインド養成ゲーム「DRAAW+C アプリゲーム」の制作や、実際の使用による調査を行ったものである。法創造教育は高校生には難易度が高いように思われるが、簡易的な表現で言えば「ルールづくり」のための法的なものの考え方、法的思考方法の習得を目的としている。現在標準的に用いられているタブレット端末を想定し、これまでのアナログな手法をデジタルなものに置き換えるのみならず、ITやデジタル技術を用いたデジタルトランスフォーメーション（Digital Transformation/DX）による法教育の効率化・法教育フローの改善や、教員の負担軽減、日本の法制度のような旧態依然とした、過去の技術や仕組みで構築されたシステム（レガシーシステム）からの脱却を目指す。そして最終的には、今後世界の情勢が大きく変化していくにあたって、日本ひいては世界の将来を担う若い生徒・学生の生産性の向上を目指すものである。このゲームは決して学力が高く頭の良い学生のためだけに作るものではなく、多くの学生が法教育を楽しめるように設計する。

DRAAW+C とは、Colin Seale 氏の著書 *Thinking Like a Lawyer* 内で、法教育プログラム（thinkLaw）において用いられているフォーマットであり、学生が議論すべきテーマを批判的に考察し、自分の考えを構成するのに役立つものである。D は判断（Decision）であり、まずは誰が勝つべきかについて述べるために、ルール（Rule）として事案に対して適応すべき法やルールを予測・統合する。そして、原告側の主張（Arguments of Plaintiff）においては訴訟を提起した人、被告側の主張（Arguments of Defendant）においては訴訟で防御する人が、それぞれ裁判所に提出する全ての証拠・事実・法的主張といったものを特定し、世界（World）として社会全体から見た際に、その判断が他の判断よりも優れているかについて説明でき、そして最後に結論（Conclusion）としてこれまでの議論をまとめ結論を述べる、という論理の流れを自ずと作成することができるようになる。

今回私たちが作成したアプリは、実際に模擬調停授業で用いられている労働紛争をテーマとしており、DRAAW+C フォーマットに基づいて、各要素で他の学生と話しやすいようなデザインを設計し、加えてそれぞれの要素に対して客観的に採点を行う自動採点システムの実装を行った。このアプリを実際に高校生に使ってもらい、その感想についてアンケートをとり、結果を得たうえで必要となる改良を行なった。