

オンライン模擬国連の開発, 実施, 効果測定

—アジアパシフィックオンライン模擬国連の事例—

青木研人^{*1}・中村長史^{*2}

桐蔭学園中等教育学校^{*1}・東京大学^{*2}

模擬国連は、高校生や大学生等が国連加盟国の大使になりきって実際の国際会議のシミュレーションを行う活動である。参加者は担当国の利益を考えつつ、国際問題を解決するために演説や交渉をおこない、政策立案と会議行動などで評価される。従来の対面型の模擬国連活動を対象にした先行研究では国際問題や国連への関心が高まることが報告されているが、昨今主流になりつつあるオンライン模擬国連に従来型の模擬国連と同様に学習効果があるかは、必ずしも十分には分かっていない。本研究ではオンライン模擬国連大会を開発・実施し、その効果を測定した。

キーワード: 模擬国連, 英語教育, インストラクショナルデザイン, アクティブラーニング, ARCS, 探究

1. はじめに

本稿の目的は、オンラインで開催される模擬国連 (Model United Nations) の学習効果を明らかにすることである。模擬国連は、高校生や大学生等が国連加盟国の大使になりきって実際の国際会議のシミュレーションを行う活動である。参加者の担当国は無作為に選定され、参加者の出身国とは関係ない。参加者は担当国の利益を考えつつ、議題として設定された実在する国際問題を解決するために演説や交渉、政策立案をおこない、決議文書を作成することを目的とする。参加者の評価は、演説の内容、交渉のパフォーマンス、立案した政策の創造性や実効性などで評価される。COVID-19のパンデミック以降、この模擬国連がオンラインで実施される機会がほとんどであるにもかかわらず、従来の対面型模擬国連と同様の学習効果があるのかについては、先行研究では必ずしも十分に明らかになっていない。パンデミックの終息が見通せないなか、また終息後もオンライン教育が一部で継続する可能性があるなか、オンライン模擬国連の学習効果を

把握しておく必要がある。

以上のことを明らかにするため、以下の構成で論じる。まず、第2節では模擬国連やオンライン模擬国連の概要を紹介する。続けて第3節では、模擬国連活動の学習効果を計る上で重要と考えられる理論的背景を述べる。そしてオンライン模擬国連大会の開発フェーズ (第4節)、実施フェーズ (第5節) の説明を経て、第6節で大会参加者へのアンケート調査の結果を分析することで、学習効果を明らかにする。

2. オンライン模擬国連

2-1. 模擬国連とは

模擬国連は、高校生や大学生等が国連加盟国の大使になりきって実際の国際会議のシミュレーションを行う、ロールプレイング型の教育活動である。1923年に米国のハーバード大学で始まったとされる。「自分が担当する国の取組み・外交政策・歴史的背景・国益・国際条約などを考慮した上で、所定の手続き・規則に従って、議論、交渉、方針表明をおこない、最終的には投票で決議を採択(あるいは否決)するという、シミュレーション形式の国連会議を行う」(ソラ 2014)活動である。このシミュレーションは、「オペレーションナルシミュレーション」(Obendorf・Randerson 2013)として知られている技法であり、国連の雰囲気や組織を再

[†] Aoki Kento^{*1}, Nagafumi Nakamura^{*2}: Propose, implement and measure the effectiveness of a Online Model UN

^{*1} Toin gakuen secondary school, 1614 Kurogane-cho Aobaku, Yokohama, Kanagawa, 225-0025, Japan

^{*2} University of Tokyo, 7-3-1 Hongo, Bunkyo-ku, Tokyo, Japan 113-8654

現するように設計されている (Kikuchi ほか 2019).

この活動の中で参加者は、国際政治の仕組みや国際問題の解決策を考えその過程を体験できることから、教育プログラムとして評価を受け、現在では世界中の大学・高校において授業に採用される他、学生の課外活動としても楽しまれている(日本模擬国連 2021). Obendorf は、模擬国連は非常に人気があり、あらゆるレベルの教育機関で使用されていると述べている (Obendorf・Randerson 2013).

2-2. オンライン模擬国連とは

オンライン模擬国連とは、模擬国連会議をインターネットを使って、距離の問題を発生させずに実施することである。2020年以降、COVID-19のパンデミックを受け、数多くの活動の停滞が余儀なくされた。模擬国連活動もその例に漏れない。部屋の中で数十名(時には100名を超す)の参加者が熱い議論を交わす活動の性質上、いわゆる三密の状態を回避することは困難であり、従来どおりの会議の開催は困難であった。そこで注目されたのがリモートで行うオンライン模擬国連である。筆者の内のひとは2020年4月以降、米国の模擬国連大会にオンラインで出場し、その実施ノウハウを集めていた。本邦でも2020年11月に日本高校生模擬国連大会が、同年大学生を対象にした日本模擬国連大会などがオンラインで実施されていた。

2-3. オンライン模擬国連のメリット

先行研究によれば、対面模擬国連への参加には二つの大きなハードルがある(Kikuchi ほか 2019). まず、模擬国連は伝統的に英語で会議が行われているため、参加者にこの討議に耐えるだけの英語力がなければ、学習効果は著しく減じる(Weisz 1984).

また、参加者の費用負担が高額になりがちである。通常2-3日かかる大会に参加するために、会場までの交通費、宿泊費、参加費などあわせると3万5千円から5万円程度が発生する(Crossley-Frolick 2010, Muldoon 1995)と考えられる。一方、国内での費用を調査した研究は見つからなかった。

その点、オンライン模擬国連のメリットの一つが、上述のハードルのうちの「高額になりがちな費用負担」の低減である。会場までの交通費、宿泊費などはほぼゼロになる。会議に耐えうるパソコンなどのデジタルデバイスやネット回線の準備などは必要になるが、それを踏まえても大幅な参加費用の低減が見込

まれる。

2-4. オンライン模擬国連のデメリット

一方、相手を説得し、同調させ、意見を翻させる活動を、初対面の参加者同士で遠隔で行うのは心理的に大きなハードルがあるとも考えられる。実際、「模擬国連は対面だからこそ出来る活動だ」、「オンラインで模擬国連は不可能だ」との声を筆者らは耳にしていた。また、ネット回線にたよる故、通信品質によって会議の質が大きく左右されることがある。

3. 理論的背景

3-1. 模擬国連の学習効果

模擬国連の学習効果を説明する上で重要と考えられる学習理論のモデルがいくつか考えられる。ここでは、学習教材設計にまつわる Merrill のインストラクショナルデザインの第一原理、学習プロセスにまつわる Kolb の経験学習モデル、学習者の内面的モチベーションにまつわる Keller の ARCSモチベーション理論を確認する。

3-2. インストラクショナルデザインの第一原理

Merrill は、それまでに提示されたインストラクショナルデザインのモデルを取捨選択し、単純化した。その集大成が、「インストラクショナルデザインの第一原理」(Merrill 2002)であり、これらは課題中心、活性化、例示、応用の五つで構成される。これらをモデル化したものを図1に示す。



図 1 Merrill の ID 第一原理

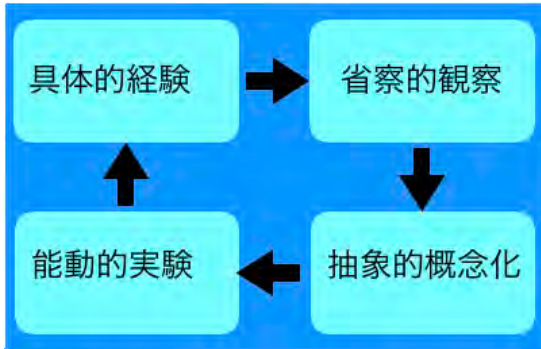


図 2 コルブの経験学習モデル

3-3. 経験学習モデル

Kolb は、人は知識の移動によって学ぶのでは無く、自らの体験を通じて学ぶという構成主義心理学理論に基づき、経験学習モデル (Kolb 1984) を提唱した。これは、以下の四つの段階をサイクルとして回すことで学んでいくという考え方である。第一段階では、具体的な経験をする。第二段階では、経験した内容をふりかえって内省的に観察する。第三段階では、そこから得られた個別的な教訓を一般的な概念へと抽象化する。第四段階では、その概念を新たな別の状況に適用して行動する。以降、第一段階に戻って再び繰り返すことで、経験から学習することができるのである。これを図式化したものが図2である。

3-4. ARCS モデル

Keller は、動機付けを高めるためには四つの要素が必要であると言う (Keller 1987)。それは Attention (注意)、Relevance (関連)、Confidence (自信)、Satisfaction (満足) である。これらの要素が含まれた学習課題は、学習者の動機付けを高める。ARCS モデルはこれらの四つの要素をもとにした頭字語である。これを図式化した者が図3である。

項目	説明
注意 Attention	面白そうだな
関連性 Relevance	やりがいがありそうだな
自信 Confidence	やれば出来そうだな
満足 Satisfaction	やってよかったな

図 3 ARCS モデル

4. オンライン模擬国連の開発フェーズ

4-1. 基本コンセプト

会議開催の3ヶ月前から、筆者はオンライン模擬国連会議の開発を始めた。会議の議題は、SDGs から選択することとした。通常模擬国連参加が難しいと考えられている発展途上国、中程度の貧困国を参加の主対象とするため、会議名は「第1回アジアパシフィックオンライン模擬国連」とした。通常模擬国連会議は2日から4日程度の期間を掛けて実施することが多い。しかし期間が長くなればなるほど参加者の負担は大きくなる。そこで、筆者らは会議を1日 (6時間) と短く設定した。また、スタッフの負担を減らすために、大会の準備に掛ける時間も最大で1ヶ月以下となるように、作業量を調整した。

議場は「総会」とし、議題は SDGs1 を踏まえた「COVID-19感染拡大下の貧困問題」とした。完全公募型としたので、情報公開用に筆者の内のひとりが既に作成していたオンライン模擬国連のホームページで参加希望者を募った。参加の障壁を低くするために、参加費用は無料とした。

いくつかの模擬国連会議では、テーマについて語ってくれる高名なゲストスピーカーを招いている。今回は、国際連合の公式ホームページに掲載されている「模擬国連参加者に向けて (Guterres 2021)」という動画スピーチを援用した。これは ARCS モデルに基づいて、参加者の A: Attention と R: Relevance を高めるための工夫である。その動画の様子を図4に示す。



図 4 国連事務総長のスピーチ

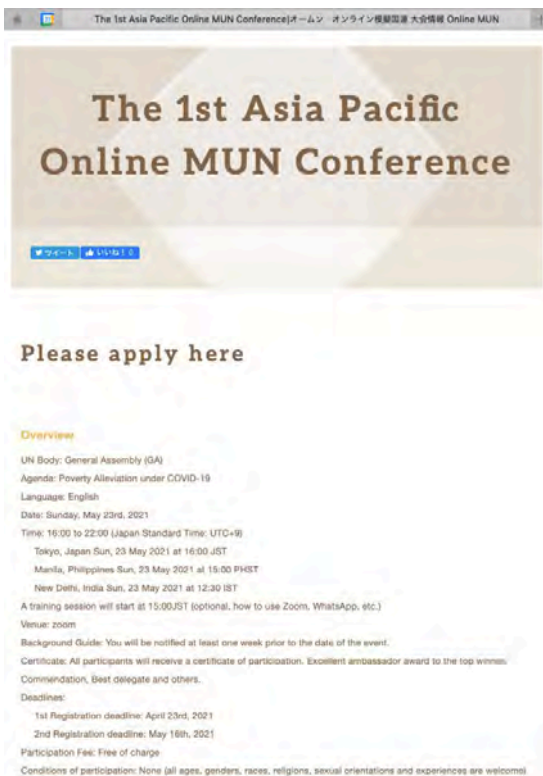


図 5 募集ホームページ

5. 実施フェーズ

5-1. 参加者募集

会議の2ヶ月前から参加者を募った。「図 5 募集ホームページ」は募集用ホームページの表紙である。受付は無料のフォーム送信ページとして使える Google

Forms を利用した。1ヶ月前にバックグラウンドガイドを發布し参加者の担当国割りを発表した。発表ページは無料の資料置き場として使える Google Drive を利用し、以後、ここに各種情報をアップロードした。参加は1週間前まで受付けた。申込総数は49名で、参加者の居住国は13ヶ国だった。以下は、当日のタイムテーブルである。

当日のタイムテーブル

- 16:00 開始
- 17:00 セッション
- 21:45 クロージングセレモニー
- 22:00 終了

アジア太平洋地域を対象に参加者を募集したので、開催時間をどのようにするかは、検討が必要だった。事前のリサーチによりインド地域からの参加者が多い見込みがあった。そのため日本時間では中途半端だが16時開始とした。これはインド時間だと昼の12時開始、18時終了となりちょうどよい。「図 6 オンライン模擬国連実施風景」は実際の会議風景のスクリーンショットである。



図 6 オンライン模擬国連実施風景

アクティブ・ラーニング研究

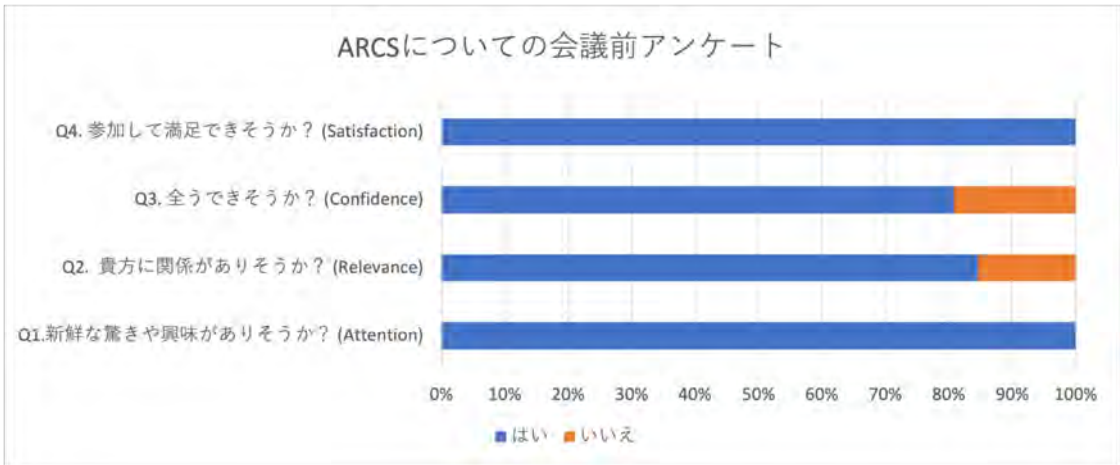


図 7 ARCS についての会議前アンケート

5-2. 会議運用

開始直前に zoom の URL 設定トラブルに見舞われ、開始が20分ほど遅れた。事前申込は49名を数えたが、当日の参加者は出入りが多く、会議開始から終了まで一貫して参加できたのは21名程であった。これは、当日はインド洋域に雷雲が発生していたとのことで、多くの参加者に落雷によるインターネット環境の不具合が相次いだためである。筆者の内のひとは議長として、会議に参加した。

6. アンケート調査

6-1. 調査

参加者を対象に、会議の前後にアンケートを実施した。事前アンケートの回答者数は26名だった。事後アンケートの回答者数は28名だった。なお、アンケートは匿名で実施した。会議の前後のアンケートの提示と回収には、上述の Google Form を使った。本研究は、参加者全員に WEB ページで了承を取った上で、承諾を得て実施した。

6-2. アンケートの結果

まず、アンケートの結果を記す。

会議前アンケート (n=26)

性別 男8名 (30.8%) 女18名 (69.2%)

平均年齢：19.5歳(SD=3.2)

高校生：9名 (26.7%)，大学生16名(61.5%)，大学院生以上1名(3.8%)

会議後アンケート (n=28)

性別 男8名 (28.6%) 女20名 (71.4%)

平均年齢：19.5歳(SD=3.2)

高校生：9名 (32.1%)，大学生18名(64.3%)，大学院生以上1名(3.6%)

参加者の居住国

イギリス
シンガポール
スリランカ
バングラデシュ
インド
インドネシア
日本
マレーシア
ナイジェリア
フィリピン
スイス
スウェーデン
パキスタン
(順不同)



図 8 ARCS についての会議後アンケート

参加者の属性は、男性よりも女性の方が多かったが、これが世界的な潮流なのかどうかは、今後の研究が必要である。

次に、会議前アンケートと会議後アンケートの結果を記す。ARCS の観点からオンライン模擬国連の学習効果を探るため、4つの質問を準備した。会議前の質問は、「Q1. 新鮮な驚きや興味がありそうか?」、「Q2. あなたに関係がありそうか?」、「Q3. 全うできそうか?」、「Q4. 参加して満足できそうか?」の4つとした。この回答結果をまとめたものを図7にまとめた。会議後は、「Q5. 新鮮な驚きや興味があったか?」、「Q6. あなたに関係があったか?」、「Q7. 全うできたか?」、「Q8. 参加して満足できたか?」の4つとした。その回答結果をまとめたものを図8にまとめた。

質問いづれについても高いスコアを以てモチベーションを喚起していることがうかがえる。一方、Q3・Q7

の二つの質問については他と比べて低いスコアとなる傾向が見られた。これは、参加者が想定していたよりも模擬国連の難易度が高かったことに起因する可能性がある。

また、対面の模擬国連同様、オンライン模擬国連大会参加者が国際問題や国連への関心を高めるかを探るため、2つの質問を準備した。「Q9. 参加後、国連への興味が増した」、「Q10. 参加後、国際問題への興味が増した」の2つである。その回答結果をまとめたものを図9に示す。

2つの質問いづれについても高いスコアを以て国際問題や国連に対する関心が高まったことがうかがえる。

7. まとめ

7-1. 結論

本稿の目的は、オンライン型模擬国連大会に従来の

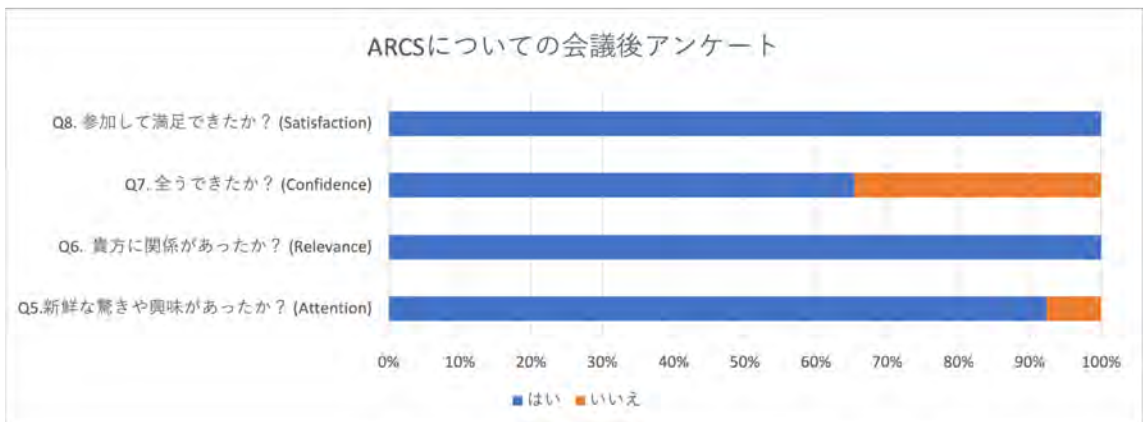


図 9 国際問題に対する学習効果(会議後)

対面での模擬国連と同様の学習効果があるかどうかを探ることであった。参加者へのアンケート調査の結果、対面の模擬国連について指摘されてきた国際問題や国連への関心向上がみられた。

7-2. 本研究の限界と今後の展望

今回の大会が第1回でありまだ試行錯誤段階であること、 n が26前後と少ないことがこの研究の限界である。今後は、さらに n を増やした会議を実践すること、さらに異なる属性の人々にプログラムを提供することでより精度の高いデータを集める予定である。さらに、著者の開発したオンライン模擬国連が成功し有効であったのか、オンライン模擬国連という包括的なもの全体が有効であるのかの切り分けが本研究だけでは難しい。よって、本稿の事例分析を一里塚として、オンライン模擬国連一般の有効性を検証していくのが今後の課題である。また、本研究を土台にさらに研究を進めることで、パンデミック下であっても模擬国連が教育プログラムとして採用される価値があることを証明し続けていく予定だ。また、模擬国連という教育機会にオンラインでもアクセスが可能になるということは、SDGs 第4のターゲット、「すべての人々への包括的かつ公平な質の高い教育を提供し、生涯学習の機会を促進する」の達成に貢献できる可能性が高いと筆者は予想しており、模擬国連と SDGs 達成の相性なども研究する。さらに、SDGs を普及する際の教育手段としての模擬国連の有用性についても追加で研究をする予定である。

参考文献

- Crossley-Frolick K.A. (2010). Beyond model UN: Simulating multi-level, multi-actor diplomacy using the millennium development goals. *International Studies Perspectives*, **2**: 184-201.
- Guterres António (2021). A message from the Secretary-General of the United Nations to Model UNs <<http://webtv.un.org/watch/a-message-from-the-secretary-general-of-the-united-nations-to-model-uns/6252117444001/?term=>> (参照日2021 June 10)
- Keller John M (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of instructional development*, **10**(3): 2-10

Vol. 2, No.1 (2022)

- Kikuchi Hisayo, II Dennis Harmon, Khezhnejat Gregory (2019). Online Model United Nations: Development, Implementation, and Validation. *青山インフォメーション・サイエンス*, **47**(1): 36-43
- Kolb David A (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
- Merrill M David (2002). First principles of instruction. *Educational technology research and development*, **50**(3): 43-59
- Muldoon J.P. (1995). The model United Nations revisited. *Simulations & Gaming*, **26**(1): 27-35
- Obendorf S., Randerson C. (2013). Evaluating the Model United Nations: Diplomatic simulation as assessed undergraduate coursework. *European Political Science*, **12**(3): 350-364
- Weisz J. R., Rothbaum, F.M., & Blackburn, T.C. (1984). Standing out and standing in: The psychology of control in America and Japan. *American Psychologist*, **39**(9): 955-969
- ソラ陽子 (2014). 模擬国連教育の一事例. *明治大学教養論集*, **502**: 155-189
- 日本模擬国連 (2021). 模擬国連とは <<http://jmun.org/about/whatsmun/>> (参照日 2021 Jun 5th, 2021)

Summary

English summary: The Model United Nations is a simulation of an actual international conference where participants take on the role of ambassadors of UN member states. Participants make speeches and negotiate to solve global problems while considering the interests of the country they represent and are evaluated on their policy-making and conference behaviour. While previous studies of traditional face-to-face Model UN activities have shown that they increase participants' interest in international issues and the United Nations, the demographics of participants in the increasingly mainstream online Model UN and whether it is as effective as traditional Model UN in terms of learning are not fully understood. In our study,

we found that 70% of the participants were women and that they were interested in the international community.

KEYWORDS: MODEL UNITED NATIONS ,
INSTRUCTIONAL DESIGN, ACTIVE LEARNING,
RESEARCH PAPER, PRACTICAL REPORT

)