

ロールプレイングゲームを用いた国際政治学教授法－授業デザイン・実践・課題

A Consideration of the Teaching Method for International Politics with Role Playing Game

福井 英次郎

1. はじめに

本稿では、ロールプレイングゲーム（Role Playing Game、以下RPG）を用いた講義案ⁱについて検討する。ここでは、授業内で用いる個々のRPGに個別に焦点を当てるのではなく、現在の日本の大学で一般的である半期15回の授業全体について、RPGを軸とした講義案を検討するⁱⁱ。筆者は2016年度の前後期に、別々の大学で国際政治学の科目を担当したが、これらはRPGを軸に据えた講義であった。本稿は、この2つの講義に関して、準備、実際の状況、課題に焦点を当てる。

本稿の背景として、充実する初年次教育と、一般教養科目や専門基礎科目との連携不足という問題がある。導入教育や初年次教育はすでに大学内の教育で市民権を得ている。多くの大学で、形として導入されるだけでなく、方法や内容も洗練されつつあり、定着してきている。大学1年生の前期に必修の少人数ゼミが設置されており、大学における学びについて教授されている。そこでは資料の集め方、レポートの書き方、口頭発表の仕方など、アカデミックスキルズが教えられている。それらのスキルを学んだ学生は、一般教養科目や基礎科目として国際政治学を履修していく

ことになる。しかしこれらの科目では、今なお大教室で、教員が一方的に話す講義形式が多い。このような科目を少人数化することは、将来的には可能かもしれないが、現時点では早急に解決できるわけではない。そこで既存の大教室授業であっても、教え方を工夫することで、学生が自主的に学べる環境を用意する必要がある。

筆者は、本稿の事例として取り上げる関東の私立大学であるA大学にて、2016年前期に「基礎ゼミ」「国際政治基礎」「国際政治応用」ⁱⁱⁱという3つの講義を担当した。「基礎ゼミ」は入学直後の1年生前期に開講される全員必修の科目である。履修者は15人程度で小教室で開講され、アカデミックスキルズを学ぶ内容である。「国際政治基礎」は2年生以上が履修できる専門基礎科目であり選択必修である。「国際政治応用」は2年生以上が履修できる専門科目で、国際政治理論を中心に扱う科目である。「国際政治応用」は「国際政治基礎」を学んだあとに、より発展した内容を学ぶ専門科目として設置されている。どちらの科目も約300人が収容できる教室で授業が実施される。3つの科目である「基礎ゼミ」「国際政治基礎」「国際政治応用」は、「初年次教育科目」「専門基礎科目」「専門応用科目」と読み替えることができる。

本稿では、「国際政治基礎」に焦点を当て、RPGを軸に据えた講義を検討する。前述した「教え方を工夫する」手法として、RPGを位置づけるのである。RPGでは、学生は何らかの役目を担って行動する。学生はRPGを通して国際政治学の基礎を学ぶことになる。本稿の事例では、50人を超える中規模の学生数に対して、約300人が収容できる講義形式用の教室で、RPGに基づく講義を試みた。一般的には、RPGを授業で扱う場面は少人数で小教室であることが多い。今回のようなRPGには不利な状況下で、RPGに基づく講義案を検討するというのは、あまり例を見ない。

本稿の構成は、次章にてRPGを用いた講義案について、利点・

RPGの分類・実際の作成で注意することを検討する。第3章にて実践例を提示するとともに、第4章で学生の反応から見た授業の状況を解説する。最後に、まとめにかえて今後の課題を提示する。あらかじめ結論を述べると、RPGを軸に据えた非少数人数の講義であっても、いくつかの課題はあるものの、学生が自主的に行動するような形式の授業を実施することができた。

2. RPGと国際政治学——活用の利点と作成方法

(1) 利点

ここではRPGを用いた講義案の2つの利点を述べる。第1に、教室内の双方向性が生まれることがあげられる。教員が一方的に話す講義形式では、アカデミックスキルズはほとんど活用されない。しかし双方向性が高まることで、教室内で議論したり、結論を出したりする活動がなされる。一方的に話す講義形式をすべて否定したいのではないが、アカデミックスキルズを実践する場としては、部分的にも双方向性を確立する必要がある。

ここで述べる双方向性には2つの種類がある。1つは学生間であり、もう1つは教員と学生の間である。学生間で共同作業をすることは、アカデミックスキルズの実践の場として有益である。また多様な意見を持った学生同士が交流することは、大学の講義の枠を超えて、多元的民主主義の土台である多様性を学ぶ機会となりうる。

もう1つの教員と学生の間でも、交流が生まれうる。RPGを実施する場合には、教員は教室中を歩き回り、RPGを理解できていない学生を補助する必要がある。また後述するように、RPGの解説授業では、RPGで感じたことを学生に積極的に質問することになる。そのためRPGにおける教員は、一方的に話すという講義形式ではなく、学生の発言を引き出す役目を担うことになる。

第2に、RPGは教室内に疑似空間を形成することができる。国

際政治学で扱うトピックは、現代の諸問題と関係している。宗教、エスニシティ、貧困、国籍など、個人にとっては繊細な問題を含むことがある。このような問題を議論しようとした場合に、注意しなければならないのは、学生が自身の属性を明らかにして、その属性に沿って発言することを要求されてしまうことがあるという点である。もちろん学生本人が自身の属性を積極的に公表して議論したいと考えているのであれば、その学生に実際の自分の立場に沿って参加してもらうことも選択肢となる。しかし、学生の中には自身の属性を明らかにしたくない場合も多く、そのような学生への配慮が必要になる。RPGは自身の立場から離れて議論することができるツールである。そのためRPGを用いる授業では、学生は自身の属性から離れ、それぞれに割り当てられた役割を演じることができるようになる。

自分の立場を公にしたいくない学生への配慮だけでなく、RPGを用いる利点は他にもある。RPGを用いると、普段の自分の立場から異なる立場に変わるため、普段の生活などでは意識できない視点や意味に気が付く可能性を提供できる。このような自分の意見を相対化し、意見の多様性を知った上で、再度、自分の意見を形成するという過程は重要である。このように、RPGを用いることで疑似的空間を作り出すことには、利点が多いのである。

(2) ゲームの分類

それではどのような種類のRPGがあるのだろうか。そこで形式と自由度の観点から、RPGを分類してみる。まずRPGの形式は、2つにわけることができる。1つは、参加者全員で1つのゲームをする全員参加型ゲームである。もう1つは、参加者がいくつかのグループに分かれ、そのグループ内で1つのゲームを実施するグループ別型ゲームである。グループ別型ゲームの場合、3人から6人程度に分けるようにすると、参加者間での交流が活発にな

る。

全体の参加者数が確定していない場合や参加人数が多い場合には、グループ別型ゲームを採用した方がよい。なぜならば、参加人数の増加はグループ数の増加で対応可能だからである。全員参加型ゲームの場合には、参加人数を正確に予測しておかなければゲームが破綻する可能性がある。グループ別型ゲームの場合の最大参加人数については、筆者の経験では、講義用の大教室で200人程度の参加人数でも対応可能であった。もちろん参加者の状況や教室の構造、教員の導き方など複合的な要因を考慮する必要があるため、人数の上限を一般化することはできない。参考のために、200人前後までは可能であったことを記しておく。

次に、RPGの自由度も同様に、大きく2つに分けることができる。1つは、最低限のルールだけを定め、あとはプレイヤーが自由に行動するものであり、ここでは自由裁量型ゲームと名付けることにする。もう1つは、ルールが厳密に決まっておりプレイヤーの選択肢が限られ、その制約の中で駆け引きをしていくというもので、ポーカー型ゲームということが出来る。実際にポーカーは、ルールが厳密に決まっており、またプレイヤーの選択肢は限られているが、その中の駆け引きによって奥深いゲームとなっている。自由裁量型ゲームとポーカー型ゲームの区別は程度の差であるものの、RPGの作成時には意識しておいた方がよい。自由度の決定は、教えたい内容とともに、参加者の状況を視野に入れてなされるべきである。

自由裁量型ゲームでは、参加者は与えられた状況の中で自身で考えて、最善の行動を模索することになる。そのため参加者間での決定過程などで、ゲーム作成者の想定を超えた気づきに発展する可能性がある。またアイデアを出し合う過程で、それぞれ自分の役割を見つけて行動していくこともある。このような利点がある反面、自由裁量型ゲームでは参加者の積極性や知識量などに

よってゲーム作成者が想定している内容まで到達しない可能性もある。

一方のポーカー型ゲームでは、自由裁量型ゲームよりも選択肢は限られているため、ゲーム作成者が想定する内容までは到達することが多い。また人前で話すことに慣れていない参加者にとってはポーカー型ゲームの方がやりやすいようである。ポーカー型ゲームの欠点は、ゲーム作成者の想定を超えた発見はなかなか難しいことである。またカードゲーム要素が強くなるために、カードゲームに強い人とそれ以外で力量さが出てしまう可能性もある。

表1 RPGの4つの分類

		自由度	
		大	小
		自由裁量型	ポーカー型
形式	全員参加型	○	△
	グループ別型	○	○

RPGの形式と自由度から、4通りの組み合わせが考えられる(表1)。実際には、全員参加型ゲームは、ポーカー型ゲームよりも自由裁量型ゲームの方が組み合わせやすい。ポーカーは大人数と一緒に実施できなくはない。しかしそのような方法では本来のポーカーの面白さである駆け引きがなくなってしまうため、全員参加型ゲームは自由裁量型ゲームとして実施した方が良い。一方で、グループ別ゲームの場合には、自由裁量型ゲームでもポーカー型ゲームでも、実施可能である。

表1の4つの中で、特に言及しておきたいのは全員参加型・自由裁量型ゲームである。このゲームは大規模なシミュレーション・ゲームとして実施されることが多い。シミュレーションとは現実世界を模擬的に再現しようとする手法であり、現実の複雑さ

をある程度までゲーム内で再現できる^{iv}。そのためゲーム自身は複雑になるものの、より実態に近い状況を作ることができる。ゲーム参加者もまた現実世界のアクターと同様に、個々人の判断で、自由に複雑に行動することができる。また全員参加型・自由裁量型ゲームの場合、大人数であればあるほど、登場するアクターの種類を増やせることができる。これは参加人数の多さが利点となるのであり、ゲームをうまくコントロールできれば、有益な内容となる。

ただ全員参加型・自由裁量型ゲームの場合、予備知識がない状態で、学生をゲームに参加させることには注意が必要である。すでに何らかの知識を持っている学生や積極的な学生は、どうにかしようとして行動を起こすため、ゲームを通じてより多くの気づきを得る可能性がある。しかしそうではない学生は、何をしようとして行動を起すか、教員や学生からの指示を受動的に待つことも多い。最悪の場合には、その時間に何もせず、ただ教室内にいただけということもありえる。これらを解消するためには、ゲームを実施する前に、準備段階が必要となる。準備段階の授業内容は、ゲームに参加して行動するための解説をすることや、学生が孤立しないように学生間で班を作らせて交流の機会を設けておくことなどが考えられる。またゲーム自体も、複雑な交渉や時間経過を含めるような内容にするのであれば、数回の授業時間を使って、ゲームを実施することになる。

実際の例を見てみよう。例えば立命館大学の「グローバル・シミュレーション・ゲーミング（以下、GSG）」^vでは、国際関係学部の2年生全員が同じRPGに取り組んでいる。テーマは毎年変更されるが、2015年度は環境であった。グループは国際機構・国・企業・メディアなどに役割が割り当てられる。各グループは環境政策全体を学びつつ、割り当てられた役割が実際に行っていることを調べ、抱えている問題点を検討していく。そして前期の最後

の週末に、全員で1つのゲームを実施する。ゲームの時間は朝から夕方までと長時間に及ぶ。

立命館大学のGSGはRPGで学ぶ講義案としては最善のものである。準備のために、学生が自ら率先して行動し、疑問点があれば各教員に自分から質問に行き、疑問を解消するとともに、さらにアイデアを膨らませる。基礎教育の一環として、自主的な学びや行動を意識したものとなっている。しかしGSGは、授業の時間だけでなく、学生同士で集まり、準備をしていくという学部全体の取り組みである。参考にはなるものの、1つの科目として実施するには質・量とともに難しい。そのため全員参加型・自由裁量型のシミュレーションのRPGを作る場合には、ルールなどで制約を課し、自由裁量度を下げる必要が出てくる。このように、ゲームの自由裁量度の設定は、RPGを成功させるための重要な鍵である。

(3) RPGの作成時の注意点

本章の最後に、RPGの作成時の注意点を確認する。RPGのルールや手順はそれ自体が重要であり、今後も改善されなくてはならない。しかしここでは、RPGの作成にあたり、考えておくべきことについて、3点を指摘したい。

第1に、RPGを使って何をしたいのかを明確にすることである。教育の現場で使用する以上、RPGを手段として考えるべきであり、手段を通して達成される目的は何かを明らかにしておくべきである。単に「楽しい」という体験だけでも、その学問分野への関心を高めることにはなる。しかしより充実させるためには目的をはっきりと決めるべきである。

第2に、RPG参加者の状況を把握することである。RPG参加者の学年はどのような状況であるのかを知っておくことは重要である。大学入学直後の緊張している状況と学部2年生とではコミュ

ニケーション能力も大きく異なっていることが予測される。また異なる大学では学生の状況は大きく異なっているし、同じ大学の同じ講義であったとしても、年度ごとに学生の状況は異なっている。これらを考慮し、完成した後であってもその場に適応するように、RPGの修正が必要になる。特に配慮した方が良いことは、履修者の中で、人前で話したり積極的に行動したりすることが肯定されているかということである。もし学生間に躊躇する雰囲気があるのであれば、丁寧に取り除いていかないと、RPG自体が成立しないことになる。

第3に、参加者は多くの背景を持っていることを確認する必要がある。留学生が多い場合には、グループ間のやりとりが日本語では厳しい場合もありえる^{vi}。また日本からの視点に沿ってRPGを作成すると、日本で育った参加者には常識的な情報であっても、留学生には難しい場合もある。大学の入学者は今後もますます多国籍化すると考えられることから、より普遍的なRPGの作成が必要となる。

これらを踏まえて、実際にRPGの作成に入っていく。RPGの作成では、①現実の再現度、②RPGのルールの複雑さ、③自由裁量度の3点を考慮する必要がある。これら3点は相互に関連しているが、それぞれに考慮する点が異なる。

まず現実の再現度は、どの程度、現実を再現したRPGにするかということである。その基準はRPGの目的に沿って決められることになるが、現実を再現すること以上に、RPGのバランスを考慮する必要がある。現実世界では、交渉をする前にすでに勝負が決まっているようなことはありえる。そのような状況をそのまま用いたRPGでは、参加者の中で特に弱い立場の役にあつた学生は、参加する意欲をなくしていつてしまう。そのため現実を再現することだけを重視するのではなく、ゲームのバランスを考慮すべきである。また教員自身の専門分野に近い分野のRPGほど、よ

り現実に対応して複雑にしてしまう危険性があることも注意すべきである。RPGは現実の再現度の高さで競うのではなく、それを通じて学生が学びやすいかどうかで競うべきである。

次にRPGのルールの複雑さでは、ゲームのルールを理解するための時間を考えておく必要がある。ここで述べるルールというのは、現実の再現度とは異なり、単にゲームの進め方といったことに限定する。これまでも確認しているように、RPGを通じて学ぶことがRPGの目的である。RPGのルールを理解することは、RPGを楽しむための過程でしかないため、複雑さには限度がある。できるだけわかりやすくしていくことが望まれる。

3つめに、学生の自由裁量は、現実の再現度とルールの複雑さと関係することになる。自由裁量型ゲームとポーカー型ゲームのどちらであっても、その中で、自由裁量の範囲を決めることになる。学生に多くの発想をするよう促したいときには裁量の幅を大きくする。逆に、緊張した状況の場合には、自由裁量は少ない方が、落ちついてゲームに取り組める。

なお積極的な学生にとっては、裁量の幅が大きい方が刺激的で興味深いようで、学生自ら動き試行錯誤を繰り返すことも多い。それを受けて、周りも影響を受けて行動することもある。このときの学生の行動はRPGで扱いたい内容ではなかったとしても学術的に説明できるのであれば、解説授業時にできるだけ取り上げて、その行動を評価するとよい。学生にとっては、行動すること自体、ハードルは高い。そのため行動すること自体を評価するという態度を、教員は明確にしておくべきである。

3. RPGを用いた講義の実例

(1) 講義の基本的な構成

本章では、RPGに基礎を置いた国際政治学講義の概要とともに、実際に実施した講義について説明する。本節では、RPGに沿っ

た授業案を提示する。

表2 RPGを用いた講義の基本構成

回	授業の内容	詳細
1	ガイダンス	
2	政策決定	NASAゲームとその解説
3	国際政治の基礎知識	基礎的な考え方を説明
4	冷戦史	冷戦時代を歴史的に説明
5	ポスト冷戦史	冷戦後の動向を説明
6	安全保障①	戦争と外交のゲーム
7	安全保障②	解説
8	国際政治経済①	貿易ゲーム
9	国際政治経済②	解説
10	環境①	環境ゲーム
11	環境②	解説
12	多国間経済交渉①	多国間経済交渉ゲーム①
13	多国間経済交渉②	多国間経済交渉ゲーム②
14	多国間経済交渉③	解説
15	まとめ	

表2は、講義の構成である。初回と最終回はガイダンスと総括である。ガイダンス後の最初の4回の講義は、①政策決定、②国際政治の基礎的な考え方、③冷戦史、④冷戦後の世界の状況に用いた。2回目の授業では、NASAゲーム^{vii}を用いた。この目的は、RPGを通じて学ぶことを体験してもらいつつ、緊張をほぐしてもらうことである。その後、国際政治学の初学者ということで、国際政治学の基礎的な考え方と、冷戦期と冷戦後から現代までの国際政治史を扱った。これらを基礎知識として学んでもらった後に、本格的にRPGに進むことになる。

表3 4つのRPGの種類

ゲーム名	ゲームの種類	
	形式	自由度
戦争と外交	グループ別型	ポーカー型
貿易	全員参加型	自由裁量型
環境	グループ別型	ポーカー型
多国間経済交渉	全員参加型	自由裁量型

授業で実施したRPGは、「戦争と外交」「貿易」「環境」「多国間経済交渉」の4つである。表3にあるように、グループ別型・ポーカー型ゲームと全員参加型・自由裁量型ゲームとなった。

ゲームの内容を簡単に説明すると、「戦争と外交」ゲームは4人から7人で実施するRPGであり、交渉・戦争・講和の3つの過程で、話をしながら相手がどのように動くのかを探りつつ、決断していくRPGである^{viii}。どの過程でもトランプを用いることで、不確定要素を入れてある。このゲームでは、安全保障の概念であるバランス・オブ・パワーやバンドワゴン、囚人のジレンマ、集合行為におけるフリーライド問題などを扱う。

「貿易」ゲームは、全員参加型のRPGであり、貿易における格差を学ぶものである^{ix}。小学校の授業から社会人のセミナーまで幅広く見かけるゲームである。いくつかのグループに分かれ、それぞれのグループに配布される物や資源に差があり、それが先進国と発展途上国との差を示すことになる。先進国役は道具が充実しているが資源が少なく、発展途上国役は資源が多いが道具が不足していることが多い。お互いに不足するものを交換して商品を作り、最も売り上げの大きいものが勝ちというものである。内容自体は国際政治経済の視点ではやや古いため、授業では批判的に検討することになる。

「環境」ゲームは「戦争と外交」ゲームと同じような構成で、4人から7人でトランプを用いて実施するRPGである。このゲー

ムは京都議定書の決定をモデルにしたものであり、目標達成への交渉とフリーライド問題を学ぶことになる。強制力を持った世界政府がない現在の国際社会で、取り決めを守ってもらう難しさを体験するとともに、どのようにすると取り決めが守られるのかといったことを検討してもらうRPGである。

「多国間経済交渉」ゲームは、全員参加型のRPGで、4つの国と国際機関に別れて、自由貿易協定という国際合意を目指すゲームである。各国内では、政治家・官僚・企業家・労働者・農業従事者にわかれてもらい、各国内で決定するとともに、4カ国で国際交渉をしてもらうというものである。協定をどのような内容にするのかは、学生の行動に任せられており、自由である。また全員参加型で、至る所で交渉がなされるため全体像が見えにくいことから、各国メディア役を置いた。各国メディア役は自国の状況を中心に記事を書き、随時それを新聞として配布するということをしてもらった。このゲームでは、外交交渉における2レベルゲームや、外交の民主化などの実際と問題点を学んでもらうことを意図している。

RPGを用いた部分の授業の進め方は、初回の授業でRPGを実施し、2回目の授業でその解説授業をする（ただし「多国間経済交渉」ゲームはRPGを2回実施し、解説授業を1回とする）。初回のRPGの実施では、RPGをするとともに、授業内レポートと課題を与える。2回目（「多国間経済交渉」ゲームでは3回目）の授業では、前回の授業内レポートをもとにしたRPGの振り返りをするとともに、それを導入として授業を開始する。そして最後に授業内レポートを実施する。ここではRPGと解説授業のどちらも含めた全体について学生自身で総括してもらうことになる。

なお、2016年度後期でRPGを軸に据えた国際政治学を開講したB大学では、「多国間経済交渉」ゲームを実施するために必要な人数がいなかった。そのため「地域統合」に関係するグループ

ワークを実施した。これは学生間の共同作業を中心とした授業であるが、厳密な意味ではRPGではないので、本稿では省略する。

(2) 実際の講義の状況

表4 講義を実施した2大学の状況

	A大学	B大学
場所	関東	関東
国公立・私立の別	私立	国公立
学部	国際学部	非社会科学の学部
開講時期	2016年前期	2016年後期
科目の位置づけ	国際政治学の基礎科目	一般教養科目
授業参加者数	約60人	約15人
主に履修している学年	2年	1年
教室の収容人数	約300人	約40人

RPGを用いた国際政治学の講義は、2つの大学で実施した(表4)。A大学は関東の私立大学であり、国際関係の学部である。科目の位置づけは国際政治学の基礎を学ぶものであり、選択必修の専門基礎科目である。初年次ゼミを1年で実施した後に、2年生の前期に履修することが一般的である。授業の毎回の参加者は約60人であり、教室は300人収容できる平面の大教室である。

一方のB大学は、参考として明記した。この大学は関東の国公立大学であり、非社会科学の学部である。講義は一般教養科目の「国際政治学」¹⁾であり、1年生で履修することが一般的である。なお社会科学系の科目を学ぶのは一般教養科目だけであり、国際政治学を学べるのはこの科目しかない。授業参加数は約15人であり、教室は40人程度が収容できる。

どちらの大学でも、シラバスで、RPGを取り入れた授業であることを明記するとともに、ガイダンスでもRPGを実施することを強調した。特にガイダンスでは、授業参加型の授業であるため、

出席が必要であることを強調した。

4. 学生の反応・感想からみた授業の状況

(1) 全体

B大学は少人数であったことや一部の内容を変更したことから、ここではA大学の事例について扱う。15回の講義の全体から判断すると、RPGを用いた授業というのは好評であった。授業アンケートによると、学生の多くが、「大学の授業は、座って先生の話聞くものだと思っていた」という反応を示しつつ、「この授業は自分で考え行動するので面白かった」と答えた。受動的ではなく能動的に授業に参加するという目標は達成できたようであった。またRPGの実施とその解説という形式に関しては、「自分で考え実行したことが、次の解説の授業で国際政治学の視点で解説されるので非常に面白かった」という回答が寄せられた。このように、この授業の狙いは学生には受け入れられたようである。

RPGをするということは、周囲の学生と交流しなければならないことになる。会話をすることが苦手な学生にとっては、学問分野に興味を持ったとしても、授業参加に及び腰になる可能性もある。実際にA大学のガイダンス後に、4年生の学生が「自分はもともと会話をするのが得意ではない。加えて、この授業は2年生中心であり、自分の友人は履修しない。大丈夫だろうか。」と相談にきた。友人とグループを作ってもらうことはないので問題はないと伝えたが、会話が苦手な学生にとっては、履修を躊躇する要因となるだろう。このように、人見知りする学生が一定数いることを想定しておくべきである。ただし、最初のNASAゲームを実施したときには、緊張気味であった受講生も、徐々に慣れていき、最終的には自分たちで話し合って行動するようになっていった。

また学生間で支援しあう光景も多くみられた。例えばゲームの

ルールがよくわかっていない学生や日本語はできるものの早い話し方には慣れていない留学生がいた。彼らに対して、教える側が何も言わなくても、学生たちは自ら率先して丁寧に支援していた。ただこれはA大学の学生が対応できたという可能性もあり、どの大学の学生も自主的に対応するとは限らないことは確認しておきたい。

学生間の交流は、当初は緊張した雰囲気の中で、どうにか会話をするというものだった。しかし授業回数が進むにつれて、会話から議論へと発展していった。また当初は指示を与えたことだけを話し合っていたが、後半になると、自分たちで次の課題を見つけ議論していくようになっていった。このような学生の積極性の向上はそれほど期待していなかったが、議論が広範囲に活発化していった。関心自体も増大しているようで、授業後に、質問する受講生が多くなり、また参考文献などの質問も増えた。学生の中には、実際に読んだ後に、その本の内容について質問する者もいた。

学生の積極性は、RPG実施回に限らず、その後の解説授業のときに、はっきりと変化していった。講義の前半では、質問をしても学生の反応は遠慮気味であった。しかし後半になると、質問をすると、手を挙げて発言するようになり、またその発言を受けて別の学生が意見をすることも珍しくなくなった。自分の意見と異なる意見が出ても、感情的な雰囲気とはならず、議論をかみ合わせようとする姿勢が見られた。

教室内での会話は、学生間に留まらなかった。RPGをしているときに、教員は教室内をくまなく歩き、積極的に学生に会話していくことになる。この教室内移動は、RPGのルールがわかっていないグループにアドバイスをしたり、学生間の会話を次の授業の時に取り上げたりするために有効である。この会話は、学生の教員に対する態度に大きく変化を与えた。講義の初回に比べ、講義

の後半回には、授業前後に、質問や意見が多く出されるようになったのである。

多くの大学生にとって、大教室の教員は、物理的だけでなく心理的にも遠い存在である。何か思うことがあっても、わざわざ前に立っている教員に質問に行くことは少ない。学生が受動的であり、積極性がないことは指摘されやすい。しかし教員側の努力不足は言及されないことが多い。加えて、意識されないことが多いが、教育では、質問しやすさは重要なスキルである。前述したように、教員と会話をするハードルが下がったことで、学生は知的好奇心が増加し、関連する文献を読むまでになった。学生との距離感が必要であるし、学生に媚びる必要はない。しかし教員が思っている以上に、学生は教員に対して遠慮したり萎縮したりしている可能性を認識しておく必要がある。

全体としては好評であったが、学生の中には不満を示している者もいた。それらの意見を総合すると、RPG自体は良いが、実施するRPGの数が多すぎるというものだった。RPGの数を減らして、その分を解説に充ててほしいという意見である。講義内容自体はRPGなしの授業と同等の内容を扱っており、RPGありの授業だからといって駆け足で進めているわけではない。ただし、この不満は、RPGを基礎とした講義案に内在する根本的な問題を明らかにしている。授業内でRPGを実施するということは、RPG回分だけ、教員が話す時間が無くなるのである。10回の講義であれば、RPGなしの講義は10トピックを扱える。しかしRPGありの講義をした場合、扱えるトピックは半分の5つとなる。RPGを通して、自主性、発見、議論などのスキルの上昇は見込めるし、獲得した知識の深い理解、その知識の定着の高さも見込まれる。しかしRPGを実施することで、授業内で教員が話す内容は減ってしまう。このトレードオフの関係を視野に入れて、RPGをどの程度取り入れるのかを検討する必要がある。本稿では、RPGを軸に据え

た講義という内容であるため、4回のRPGを実施した。この回数に対して、学生の約9割は、RPGの回数はちょうど良いと回答している。ただ、RPGを実施すること自体が主題ではない以上、RPGの実施回数については、批判的に検討し続けることが重要である。

(2) それぞれのRPGに対する感想

それぞれのRPGについて、グループ別型・ポーカー型ゲーム（「戦争と外交」「環境」）と全員参加型・自由裁量型ゲーム（「貿易」「多国間経済交渉」）に分けて検討する。

グループ別型・ポーカー型ゲームでは、ルールが難解で理解するまで時間がかかったという意見が多かった。RPG実施回の授業では、パワーポイントを用いて、これから何をするのか、参加者はどのような行動をするのか、といったことを、少しずつ丁寧に説明している。しかし一定数の学生は、これから自分たちが何をするのかを理解していなかった。理解していない理由として、RPGの内容が難しすぎるということが指摘できる。前述したように、RPGの構成を複雑にすることで、実際の国際政治をより正確に再現することができる。しかし複雑すぎると、RPGのルールを理解することに精一杯となり、楽しむ余裕がなくなってしまう。今回実施した「環境」ゲームでは、単純化を中途半端にしてしまったために、理解するのが難しいという学生が2割程度、存在した。

しかしRPGの複雑さだけに、RPGの難しさを起因させることはできない。「戦争と外交」ゲームは、これまで高校生や大学生、社会人と幅広い年齢層に対して実施してきたが、その中で、難しいと答えた参加者は1割弱である。その1割弱の中には、このようなRPGを経験したことがなく、説明を聞いても理解できていない場合も含まれていた。ただ最初に理解できず難しいと感じた参加者の場合、理解できると面白かったというコメントが多かつ

た。実際に教室内の状況を見ていると、ルールを理解した学生が理解不足の学生に教えるという場面が多かった。このように、一部の学生が最初は難しいと感じたとしても、最終的には理解し楽しめる可能性もある。先ほどと矛盾するようだが、どのようなRPGの構成にしたとしても、一定数は最初は理解できない可能性があることを念頭において、授業を進めていくことが必要である。

これらの理由は教員側の問題であるが、学生側に問題があることもある。例えば、きちんと聞いていない場合や遅刻してきて途中参加だった場合がある。聞いていない学生は、大教室になるほど多くなっていくようで、特に教室の後方の学生に多い。最初の数回の授業で、この講義は座っているだけでは不十分であることを理解すると、このような学生は授業をきちんと聞くようになっていくようである。実際に、RPGの後半では、席の位置と、聞いていないことから生じる質問は、無関係であった。対応が難しいのが、遅刻してきた場合の対応である。これについては後述する。

全員参加型・自由裁量型ゲームでは、「貿易」ゲームと「多国間経済交渉」ゲームに分けて検討したい。「貿易」ゲームは、自由裁量型ゲームの中でも目標は明確で、交渉の内容も目的もわかりやすい。そのために、小学校などでも実施されている。実際に、A大学の授業でも、特に質問はなく、盛り上がることになった。「貿易」ゲームで気に留めておくことは、ハサミや定規、画用紙など、準備することが多いことである。20人程度であれば容易に用意できるが、A大学の場合のように50人を超えると、準備が大変になってくる。「貿易」ゲームは、事前の準備が大変であるけれども、実際にRPGを開始すると、ゲームそのものには大きな欠点がない優れたゲームであるといえる。

「多国間経済交渉」ゲームでは、2人から3人でグループを組み、それぞれの役割を担ってもらった。彼らは基礎資料だけを与えられ、どのように行動するのは完全に自由であった。国際交

渉と国内交渉が順番に開催されるという時間割に沿って、交渉相手を見つけ、条件を提示し、協定書を作成するなどした。またメディア担当者は、それぞれの担当者にインタビューを実施し、それを号外として配布した。

「多国間経済交渉」ゲームは2回連続の授業で実施したが、今回の講義の集大成として位置づけられていた。実際の授業では、国ごとに教室を割り振り国内政治を再現してもらうとともに、国際会議用の教室も用意した結果、合計5教室を用いた大規模なシミュレーション型のRPGとなった。このゲームは、積極的な学生にはかなりの刺激であったようである。非常に面白かったという意見も多く、「交渉は自分が引っ張ったと思う」といった感想も多かった。

このように、好評である学生もいる一方で、何をしてもよいかわからなかったという学生もいた。これらの中には遅刻・欠席をしていない学生も含まれていた。そのような学生は、自分から動くことは少なく、わからなかった場合には周囲に質問したり相談したりするという意識も低いようであった。このような学生には、教員側から話しかけ、その学生に、自分が置かれている現状を確認してもらった。そして今後はどのような行動をとれば良さそうかを相談しつつ、学生に自分の行動を決めてもらうようにした。その結果として、消極的な学生もゲームには参加できるようになった。

このような教員の補助は、全員参加型・自由裁量型ゲームでは最も必要なものである。今回の授業では、参加者が60人程度であったが、教員1人で補助できる上限数のように思われる。つまり1人の教員で、全員参加型・自由裁量型ゲームを実施するとき、特に自由裁量の幅が大きいゲームを実施する場合、参加者数は60人程度が上限ということである。60人以上に参加者を増やしたい場合にはティーチング・アシスタントなどによる授業支援が

必要であろう。

「多国間経済交渉」ゲームは「貿易」ゲームよりも自由裁量の幅が大きい。そのため、積極的な学生とそうでない学生の間、大きな教育効果の格差が生じることになる。どの程度まで学生間の教育効果の格差を許容するのかといった視点もRPGを用いる場合には考えておく必要がある。

(3) 遅刻と欠席

授業でRPGを実施するときには問題となるのは、遅刻と欠席である。どの科目であっても遅刻と欠席は問題であろうが、特に今回のような講義案では、遅刻と欠席への対応の是非が講義案の成功を左右する要因となる。

まず確認しておかなければならないのは、RPGなどのように、学生が参加するような授業は、これまでは少人数でなされてきたことである。少人数の授業の場合には、教員との距離が近いこともあり、遅刻や欠席をするハードルは高くなる。しかし今回のように少人数ではない科目の場合、遅刻と欠席へのハードルは低くなり、遅刻や欠席をしないことを前提にして授業をすることは難しい。実際に、A大学の場合には、遅刻は毎回数人、欠席は5人程度であった。ガイダンスや授業中にも、ほぼ毎回、遅刻や欠席は許容しない旨は伝えた。しかし遅刻数や欠席数はほとんど変化しなかった。

最初に遅刻であるが、RPGを実施する授業で遅刻されてしまうと、最初の説明を聞いていないために、RPGの構造が理解できず、RPGに率先して参加することはできない。また遅刻者が加わったグループは、遅刻者に説明する時間が必要となるなど、そのグループは活動が停滞してしまう。授業感想を注意深く読むと、授業やRPGがわかりにくいと答えた学生の約半分は、遅刻していた。丁寧な説明やルールの単純化を進めても、遅刻者がわかるよ

うにはならないのである。今年度は遅刻者を受け入れることにしたが、今後は一切の入室を受け入れないという態度で実施すべきなのかもしれない。

次に欠席である。遅刻以上に、欠席は深刻な問題を生じさせる。この講義案では、RPGを実施する授業とそのRPGを解説する授業で、1つのトピックを扱うことになる。しかし休むということは、どちらかの授業には参加しないことになり、その内容が完結しないことになってしまう。RPGを休んだ場合には、解説授業でRPGの体験から説明を始めても、全く無駄である。RPG回だけに出てしまった場合、単にRPGを楽しんで終わるということになってしまう。RPGの授業の本質ではないが、複数回で1つの内容を扱う講義案は、特に非少数人数授業の場合、学生は欠席に対して深刻に考えていない可能性を考慮しておく必要がある。

個別にみていくと、グループ別型ゲームよりも全員参加型ゲームの方が、遅刻や欠席の否定的影響が大きい。グループ別型ゲームの場合には、遅刻や欠席にはある程度柔軟に対応できる。しかし全員参加型ゲームは、事前に何を決めても、RPG当日にどの程度、学生が揃うのかが不明である。もし想定以上の遅刻者や欠席者がいると、RPGは成立しなくなってしまう。今回の「貿易」と「多国間経済交渉」では、RPGが不成立になるほどの遅刻や欠席はなかった。しかし全員参加型ゲームの是非は、学生の出席に依存するという事は指摘しておきたい。なお全員参加型である「多国間経済交渉」ゲームでは、①積極的に参加した学生、②消極的に対応した学生、③遅刻や欠席をして追いつくのが精一杯である学生という3層構造が出来上がっており、当然ながら授業に興味を持ちRPGが面白いと感じたのは、①が最も多く、次いで②、最も少なかったのが③となった。

5. まとめにかえて——今後の課題

本稿では、RPGを中心に据えた国際政治学の講義案について、RPGを国際政治学の授業に用いる利点、RPGを作成するときの注意する点、実際のRPGを軸とした講義案、実際の授業の状況にわけて論じてきた。最後に、まとめにかえて、RPGを用いた講義案の今後の課題を提示する。

第1に、上述したように、遅刻と欠席の問題である。遅刻と欠席によってRPGの授業は成立しないことがありえる。遅刻者や欠席者にどのような態度で臨むのかは重要な課題である。一般に、アクティブ・ラーニングと呼ばれる形式では、教員は熱意や準備が必要となる。しかしそれと同等に、学生にも熱意と参加が要求される。学生の意識改革という1科目では終わらない課題と向き合う必要がある。

第2に、RPGの量の問題である。扱うトピックの中で、全てをRPGで実施するのか、一部だけをRPGを実施するのかは、今後の課題である。また学生はRPGに慣れて飽きてしまう可能性もある。RPGを多く実施する場合には、その形式には多様性を持たせて、飽きさせないようにする必要がある。

第3に、教員の負担の問題である。各ゲームで配布物の準備などの負担は増加する。また毎回の授業でリアクションペーパーを提出してもらい、それをもとに次の授業の準備をするというのは大きな負担である。20人程度の履修者数だと対処できるだろうが、60人程度の参加者の場合、負担はかなり重いといえる。

第4に、学生の多様性への対応の問題である。消極的な学生への対応も重要であるが、さらに日本語を自由に話せない留学生や視覚や聴覚に障がいを抱える学生などへの対応を考慮しておく必要がある。事前にどのような学生が履修しているのかを把握しておき、個別に対応していくことになるだろう。多様な学生がいることを前提とし、誰もが参加できるようなゲームの仕組みを考えて

おく必要がある。

第5に、教育の質の保証の問題である。RPGの授業は、学生も楽しむことが多いことから、それ自体では不平不満は出にくい。しかし授業の一環としてRPGを用いる以上は、RPGを用いることでどれほど学習効果が高まったのかということを検討していく必要がある。

最後に、忘れるべきでないことは、RPGを軸にすえた授業は、学生に依存するということである。今回のA大学では、積極的にRPGに参加しようという学生が多かった。教室内の雰囲気も良く、学生間での教えあう気風もあった。準備する側としては、RPGの質を向上させたり、説明や進行を円滑にしたりすることに努力すべきである。しかし同時に、参加型授業である以上、実際に参加する学生の態度が最も重要である。

本稿は、初年次教育学会第9国大会（2016年9月1日、四国大学）で発表した内容を大幅に加筆・修正したものである。発表にあたり、多数の質問やコメントをいただき、感謝申し上げます。なお本稿の責任は全て筆者にある。本稿を執筆するにあたり、立命館大学の「グローバル・シミュレーション・ゲーミング」（2015年7月4日開催）を聴講させていただいた。聴講をお許しいただいた河村律子先生および立命館大学の先生方、実際に参加していた学生の方々に感謝申し上げます。

なお本稿は、公益財団法人科学技術融合振興財団（FOST）の平成29年度補助金助成を受けた。研究支援に感謝申し上げます。

【参考文献】

開発教育協会・かながわ国際交流財団（2009）『新・貿易ゲーム——経済のグローバル化を考える』（開発教育協会）。

-
- 河村律子 (2014) 「教員の協働で実現されているアクティブラーニング事例——立命館大学」河合塾編『「学び」の質を保證するアクティブラーニング——3年間の全国大学調査から』(東信堂)、50-65頁。
- 広瀬幸雄 (2011)『仮想世界ゲームから社会心理学を学ぶ』(ナカニシヤ出版)。
- 福井英次郎 (2015)「ロールプレイングゲームで学ぶ政治学の意義と方法——戦争と外交のロールプレイングゲームを事例として」『慶應義塾女子高等学校研究紀要』第32号、33-61頁。
- 柳原光 (1973)『CreativeO.D (人間のための組織開発シリーズ) I』(行動科学実践研究会)。
- 矢守克也・網代剛・吉川肇子 (2005)『防災ゲームで学ぶリスク・コミュニケーション——クロスロードへの招待』(ナカニシヤ出版)。

【注】

- i 本稿では、各回の90分間の教育単位を「授業」とし、「授業」を全体として見る場合に「講義」の用語を用いる。なお教員が一方的に話す形式の授業スタイルも講義と呼ばれるが、本稿では授業スタイルの場合には、「講義形式」を用いる。
- ii 本稿に先立つ論考として、福井 (2015) を参照。ここでは、現在の教育について、社会的背景、技術的進歩、高校・大学の教育現場の現状を整理した。また政治学や国際政治学の講義でRPGを用いる利点、実際のRPGの作成方法を論じた。その上で、個別のRPGの事例として、「戦争と外交のRPG」を説明するとともに、学生の反応を示した。
- iii 科目名は、わかりやすくするために、変更してある。
- iv シミュレーションを通して学ぶという試みは、国際政治学に限らず、幅広く見つけることができる。例えば社会心理学では環境問題に関して広瀬 (2011) が、リスク・コミュニケーションでは防災に関して矢守・網代・吉川 (2005) が、それぞれ参考になる。
- v 立命館大学国際関係学部のGSGの内容とその評価の詳細については、河村 (2014) を参照。
- vi 筆者の授業の場合、留学生がいる場合は、周囲の学生がその留学生に丁寧に説明するなど自主的に行動していた。学生の自主性に任せた方が良い場合も多いと思われる。
- vii 柳原光 (1973) 所収のNASAゲームをもとに、表現等を一部修正してある。
- viii 「戦争と外交」ゲームは、福井 (2015) に掲載されている。
- ix 開発教育協会・かながわ国際交流財団 (2009) で示されているものを基に、一部修正してある。
- x 科目名は、わかりやすいように変更してある。