

## 公共の実践(政治・経済)

ゲームで体験した「雰囲気」を、  
国際政治の学習に活かすデブリーフィング

大山正博(武庫川女子大学)

新友一郎(兵庫県立神戸高等学校)

## 0. はじめに(実践の背景)

- 学習者が、以下のことを、**体験的に理解**できる授業を作りたい。

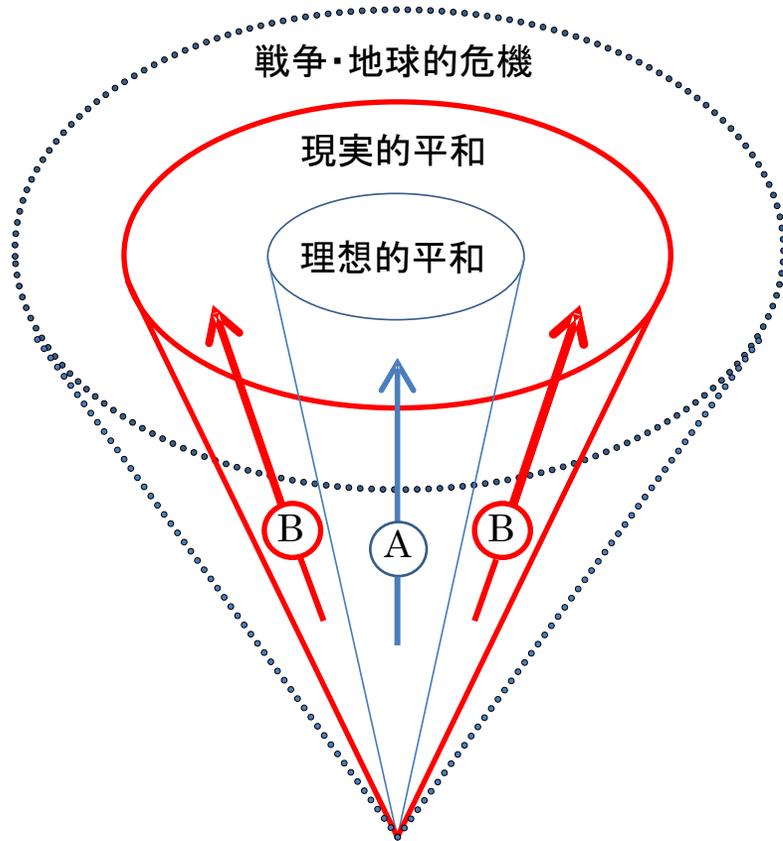
「国際政治においてとられるべき行動について、倫理的に安易な選択は存在しない」。なぜなら、「国際政治の大半は、自己の利益を守ることと世界的な公共利益のために行動をするという二つの要請の間で、いかに妥協を図るかという点につきるからである」。

中西寛(2003)『国際政治とは何かー地球社会における人間と秩序ー』中央公論社, p.26

➡ 「国際政治」における行動等を理解できる「**貿易ゲーム**」を活用！

# 教育における課題

- 対立のない「理想的平和」のみでなく、対立がある状況下での「現実的平和」をめざす。
- そこには、「普遍的利益」と「個別的利益」をめぐる葛藤が存在する。



A=「対立をなくす」ための学習

B=「対立を処する」ための学習

大山(2016)を基に作成

↓

自分の利益を求めつつ、  
他者も納得できる世界はないのか？

↓

国際社会の持続可能な発展を考えさせるためには、Aの方向性を補うBの方向性が必要(大山2016)。

# 「貿易ゲーム」を活用する意図

## 貿易ゲームの問題点

実際の世界は先進国、途上国と二分割できるほど単純ではないこと、南北問題の要因を自由貿易に求めることの妥当性が疑わしいこと、国家が直接に貿易を行う印象を学習者に与えてしまうこと（湯本浩之 2013, pp.74-75）。

## 貿易ゲームの利点

「異なる条件や環境の中で行われる無制限な競争は不公正な格差を生み、それが差別や暴力の大きな一因になる」という普遍的なメッセージが学習者に提示されうること（同上, p.75）

「**自己の利益**を守ることと**世界的な公共利益**のために行動をするという二つの要請」の間における**葛藤を体験させる**ために、貿易ゲームを活用する。

## 従来の「貿易ゲーム:実践の成果と課題

(☆は学習者の意見)

### ①貿易のしくみやグローバルな問題の理解

☆資源がないチームは資源を、技術のないチームは技術を早いうちに取得し、生産効率をあげることが大切(長谷川伸2010: 116)。

☆先進国は道具も技術も豊富で、後進国は道具も技術も少ない。後進国は道具も技術も豊富にするために、先進国から高いお金を要求してきて、先進国はそれだけのお金を払うけど本当に必要な資金援助などを必要な人たちに提供していない(岡島俊哉、坂井絵里佳 2008: 251)。

### ②他者に対する共感や協力の重要性

☆先進国で生きる私は、後進国で生きる人々を支援する責任がある。だから、今日の授業で、後進国で生きる人々を支援する責任がある。もし日本が後進国で生きる人々を支援する責任がある。これからは、私たちが後進国で生きる人々を支援する責任がある。 (小林正人2005)

☆(お互いが発展してゆくには)お互いを助け合う(菊田兼一2001: 57)。

「対立をなくす」ための方法を理解  
させることには一定の成果

と高いお金を要求してき  
たりするけど本当に必要

しかし...

国際社会の持続可能な発展のためには

「自分の利益を求めつつ、  
他者も納得できる世界はないのか？」

=「対立を処する」ことについて  
考える必要がある。

と高いお金を要求してき

たりするけど本当に必要

と高いお金を要求してき

たりするけど本当に必要

と高いお金を要求してき

たりするけど本当に必要

と高いお金を要求してき

## 以上の背景から...

- 「貿易ゲーム」の進め方を一部改良した授業を開発・実践した。
- さらに、**ディブリーフィング**（ふりかえり学習）を、**単なる「お勉強」に終わらせない**ように工夫した。



本日の発表は、その実践の内容と生徒らの反応について。  
なかでも、**ディブリーフィング**に焦点を当てる。

### 本発表のテーマ

ゲームで体験した**「雰囲気」**を、  
その後の**国際政治の学習につなげる！！**

# 本日の発表内容

1. 貿易ゲームについて: 従来の進め方と本実践の違い
2. ディブリーフィングについて: ゲームの「雰囲気」を学習に
3. 学習者の反応について: 何を学んだか

# 1. 貿易ゲームについて

## 貿易ゲーム

1982年に英国のNGO, クリスチャン・エイド (Christian Aid) によって開発されたシミュレーションゲーム。プレイヤーは, 用意された道具を使用し「製品」を作り, 収入を得ることをめざす。グループによって, 用意されている道具が異なり, ゲームを進めていくとグループ間において収入の格差が生じる。

## 貿易ゲームの目標

①世界経済のしくみの理解, ②グローバルな問題への気づき, ③問題解決にむけての行動のあり方について考えること。

## 貿易ゲームの内容とルール

次頁以降のスライド: 授業時, ゲームを説明する際に用いたスライド。

# 貿易ゲームの目的

- 紙を使って「製品」をつくり、「マーケット」で売って、できるだけ早くたくさんのお金を稼ぐこと。

# 貿易ゲームのルール

- 私物の道具は使わない。
- 紙を切って製品をつくり、「マーケット」で売るとお金が得られる。
- 「製品」は必ず3枚1組で売ること。
- 製品は必ずハサミを使ってつくること。
- 暴力は禁止！

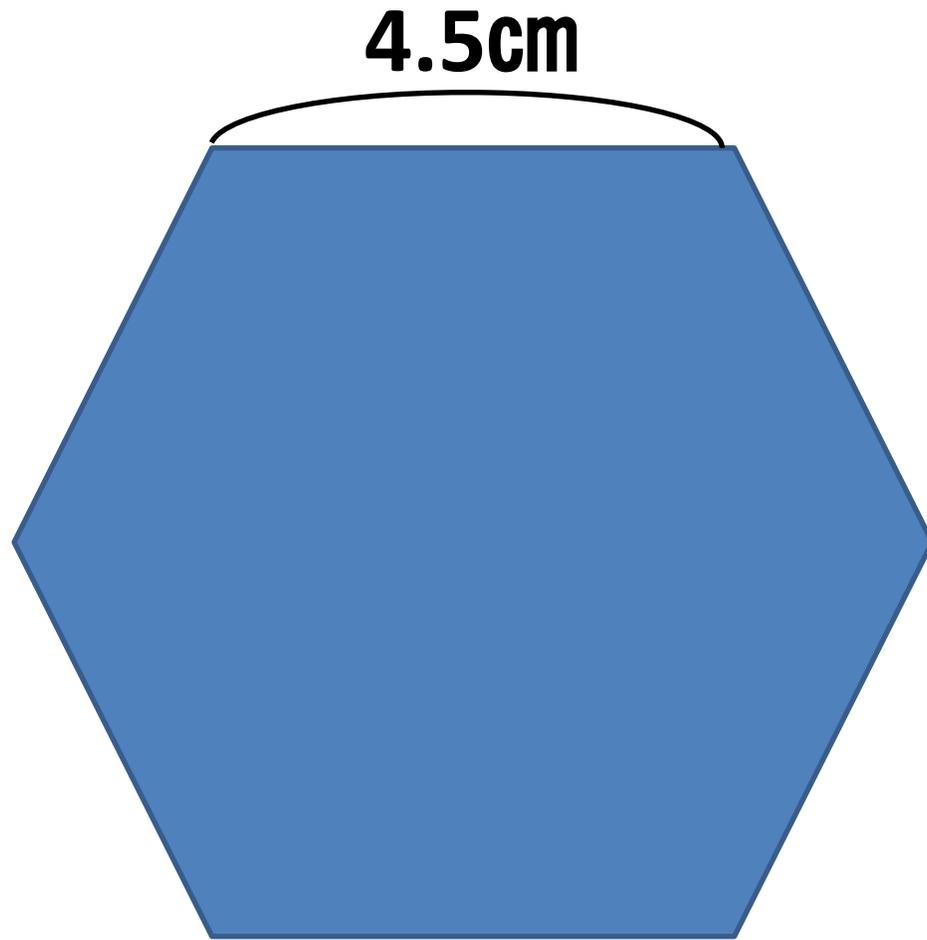
- 製品の型と価格(どれも3枚1組で売ること)

13cm × 8cmの長方形	300ドル
1辺が9cmの正三角形	500ドル
(渡された)分度器の形	500ドル
直径9cmの円	1500ドル

- お金について

小さなクリップ1個	100ドル
大きなクリップ1個	1000ドル

# 製品の新規格



一辺4.5cmの  
正六角形

- 製品の型と新価格(どれも3枚1組で売ること)

13cm × 8cmの長方形	0ドル
1辺が9cmの正三角形	0ドル
(渡された)分度器の形	500ドル
直径8cmの円	1500ドル
1辺が4.5cmの正六角形	3000ドル

- お金について

小さなクリップ1個	100ドル
大きなクリップ1個	1000ドル

## 従来の実践の進め方

- ①ゲーム：40分～50分
- ②ディブリーフィング（ゲーム後のふりかえり）：30分
  1. 優勝グループの発表
  2. 優勝グループと最下位グループに、今の気持ちをひとこと言ってもらう。
  3. 各グループが「勝因」や「敗因」を発表。
  4. ゲームが現実の世界の「貿易」を表していることを確認する。
  5. 「自由貿易」や「グローバル化」によってもたらされる問題や、  
「国際協力」のあり方について、ディスカッションし、よりよい貿易のあり方や、  
国際ルールについて議論する。

## 本実践の進め方

- ①ゲーム：100分（従来の進め方1～4を行う。5の代わりに**国際会議**を行う）
- ②ディブリーフィング：100分（講義＋グループワーク＋**討論会** ※詳細は後述）

## 2. ディブリーフィングについて

### ゲームの学習効果(大山2022)

- ✓ 学習意欲の向上
  - ✓ 社会システムを当事者の立場から理解できる
  - ✓ 多様にありうる問題解決方法(多様な未来)を模索できる
- ➡社会科教育においても, 数々の実践がなされてきた。

大津(1992)山口, 本田(1999), 井門(2002), 藤原(2008), 吉永(2015)等

しかし, ただゲームをするのみでは, 学習効果は期待できない。**学習効果を高めるため**には, ゲーム後のディブリーフィングが重要(Randel et al., 1992)。

**ディブリーフィングとは, 「ゲームの経験を学びに変えるプロセス」**  
(Crookall, 2010)。

## ディブリーフィングの課題(発表者らの体験から)

- 授業において、ゲームは非常に盛り上がる。
- ただし、その後のディブリーフィングではその熱は冷める。

「お勉強」モードになってしまう...

生徒らのあの生き生きとした表情はどこに...

もしかすると、学習効果的にもダメなのでは...

 ゲーム時の**盛り上がり(雰囲気)**を分析し、  
それを**ディブリーフィング**に取り入れる！

# ゲームの「雰囲気」とは

## そもそも「雰囲気」とは？

### 辞書的な...

- 「雰囲気」: ②その場やそこにいる人たちが自然に作り出している**気分**。また、ある人が周囲に感じさせる特別な気分。**ムード**。◆「家庭的な—の店」「職場の—を壊す」「—のある俳優」(デジタル大辞泉)
- 「atmosphere」: 4[C,U] **the feeling or mood** that you have in a particular place or situation; a feeling between two people or in a group of people ◆ The hotel offers a friendly atmosphere and personal service. (Oxford ADVANCED LEARNER'S Dictionary 7<sup>th</sup> edition)
- 「气氛」: 指特定环境中给人强烈感觉的**景象或情调**。◆ 巴金《军长的心》：“我接触到一种平静，欢乐的气氛。”（现代汉语大词典）

➡**特定の場に生じる気分的なもの。**

# 授業における「雰囲気」とは？

## 中田(1993)から定義

- そもそも授業とは、対話に参加する子どもの個性ではなく、語られる**非日常的な事柄自体が主題化**されるもの(p.21)。
- 授業における雰囲気とは、**発言や行為の妥当性を保証するもの**(p.182)。

ゲームの何らかの要素が、  
授業の雰囲気を「集中的」「魅力的」にし、  
「楽しい」空間を形成するための発言や行動の妥当性を保証する。

➡**ゲームは学習者の発言や行動をどのように変容させるか？**

## ゲームの「雰囲気」(仮説的に提示)

発表者らがこれまでにに行った「貿易ゲーム」の経験から、「ゲームの要素」を抽出。

### A 「演じること」と「非日常性」

➡ 普段の自分でないから思い切った発言や行動ができる＋失敗できる。

### B 「競合性」

➡ 相手に勝つためにルール(社会システム等)を理解できる。その上で、熱中できる。

### C 教師の「正しさ」からの解放

➡ 発言や行動の「正しさ」を判断するのはゲームのルールと結果。

これら三つの要素が、ディブリーフィングになると  
消滅してしまうのではないか！？

# ディブリーフィング設計のポイント

## A 「演じること」と「非日常性」

➡ゲームでの立場を保持させる場面を設けた。

## B 「競合性」

➡ゲームでの立場を保持させる場面を設けた。

## C 教師の「正しさ」からの解放

➡教師は教える者ではなく、話し合いを整理する司会者を演じた。

※ 講義の箇所もあったが、情報提供者という役割を演じた。

# 具体的な設計について

- ✓ 「貿易ゲーム」のディブリーフィングとして開発。
- ✓ Kriz(2010)が提示する**ディブリーフィングの6段階**を参照。
  - ➡ 順番通りではない。例えば、4段階目の「何を学んだのか？」は、それを行うと一気に勉強モードに切り替わる可能性があるため、本実践では最後に行った。
- ✓ なるべく勉強モードにならないように、活動を多く取り入れた。
- ✓ 「貿易ゲーム」の雰囲気を再度呼び戻すため、**グループワーク①は前時の班で行った。**
- ✓ **グループワーク②**において、ちょっとした**ロールプレイ**を行った。
- ✓ **教員自身も楽しむため、グループワーク④では、某テレビ番組の司会を演じるように試みた。**

## ディブリーフィング(授業案) ※参照程度に。後に詳細を説明する。

時間	内容
10分(10分)	<p>前時と同じ班:<u>グループワーク①</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちの班にとって、どのようなルールが通ったら最も</li> </ul> <p>①どのように感じたか?(感情の共有) ②何が起きたのか(状況の分析)</p>
20分(30分)	<p>ここから本時の班に(前時の班がバラバラになるよう組む):<u>グループワーク②</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各班でプチ国際会議</li> <li>・前時の班で出た意見を懸命に通してみるよう促す</li> <li>・会議後、どのような結果になったか、そのような結果になった理由を聞く</li> </ul>
20分(50分)	<p><u>グループワーク③</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・この国際会議の後に想定される最悪な世界のシナリオはどのようなもの?</li> </ul> <p>⑤もし...であればどうなるか? 仮想シナリオを考える。 ※ 暴力や戦争のような答えが予想される</p>
15分(65分)	<p>講義</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・国際社会の定義</li> <li>・国内法と国際法の違い(絶対的な権力主体の有無)</li> <li>・国際社会で働く3つのパワー(暴力, お金, 価値)</li> </ul> <p>③どの点が現実と関わるか?</p>
25分(90分)	<p><u>グループワーク④</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本がこれからの国際社会で主体的に役割を果たすために、三つのパワーをこのように使うのか?</li> <li>・三つのパワーの割合と具体的なアイデアを考える</li> <li>・各班の案を前に張り出し、互いに質疑応答</li> </ul> <p>⑥これからどうするか? ※ 激論を期待</p>
10分(100分)	<p><u>個人の記述によるディブリーフィング</u></p> <p>④何を学んだのか?</p>

# 3. 学習者の反応について

## 実践の概要

### 対象クラス

第2発表者の務めていた高等学校理数科(1年1組)の生徒40名。難関国立大学を志望する生徒が多く、学習に対する意欲も高い。

### 対象授業

公共の1単位を「イノベーション基礎」と称し(略称「イノ基」), 各分野で活躍する社会人と共に, 人間と社会の在り方を考察することを目的とする。

前時(2024年5月31日)に2時限つづきで「貿易ゲーム」を行った。本時はそのディブリーフィングとして, 2024年6月14日に2時限つづきで行った。

# 分析に際して

観点①: ディブリーフィングで**ゲーム時のような盛り上がりはみられたか?**

「盛り上がり要素」: A 「演じること」と「非日常性」

B 「競合性」

C 教師の「正しさ」からの解放

観点②: その**学習効果**は?

## そもそもの授業のねらい

これまでに行った「貿易ゲーム」のディブリーフィングは、**問題解決とは何かというような抽象的な事柄**について考えることを目的としていた(大山, 新2019)。そのため、国際政治に関する基礎知識等を十分に学ぶ機会を設けていなかった。

今回、国際政治における**三つのパワー概念**(田中明彦2004)を理解できることを目的に。

➡**ただ理解するのみでなく、どのように理解しているか? 質的なものをみる。**

## ディブリーフィング(授業案)

時間	内容
10分(10分)	<p><u>前時と同じ班:グループワーク①</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちの班にとって、どのようなルールが通ったら最も有利だったか?うれしかったか?</li> </ul>
20分(30分)	<p>ここから本時の班に(前時の班がバラバラになるよう組む):<u>グループワーク②</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各班でプチ国際会議</li> <li>・前時の班で出た意見を懸命に通してみるよう促す</li> <li>・会議後、どのような結果になったか、そのような結果になった理由を聞く</li> </ul>
20分(50分)	<p><u>グループワーク③</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・この国際会議の後に想定される最悪な世界のシチュエーションはどのようなもの? ※ 暴力や戦争のような答えが予想される</li> </ul>
15分(65分)	<p><u>講義</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・国際社会の定義 ・国内法と国際法の違い(絶対的な権力主体の有無)</li> <li>・国際社会で働く3つのパワー(暴力, お金, 価値)</li> </ul>
25分(90分)	<p><u>グループワーク④</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本がこれからの国際社会で主体的に役割を果たすために、三つのパワーをどのように使うのか?</li> <li>・三つのパワーの割合と具体的なアイデアを考える</li> <li>・各班の案を前に張り出し、互いに質疑応答</li> </ul> <p style="text-align: right;">※ 激論を期待</p>
10分(100分)	<p><u>個人の記述によるディブリーフィング</u></p>

次頁から，講義の時に用いた資料を掲載。

# 「イノベーション**基礎**」

## 【理想と現実の狭間】

「貿易ゲーム」から考えてみよう！

利益を異にする他者と共生するためのスキルを習得する

**自分たちの班にとって、どのようなルールが通ったら最も有利だったか？  
/うれしかったか？**

**※実現可能性は考慮しなくてよいです**

# 各班でプッチ国際会議をしてください

※前の班で出た意見を**懸命**に通してみましよう

**各世界ではどのような結果になりましたか？**  
**そのような結果になった理由は？**  
**(挙手して答えてください)**

この国際会議の**後に**想定される  
**最悪な**世界のシチュエーションってどんなの？

※**なんでもアリ**です！！

# 「国際社会って？」

## 国際社会における大事な概念三つ

- **国益**
- **主権**
- **アナーキー**

### つまり

- **国家は自国の利益を追求するもの（国益の追求）**
- **自国のことは自国で決める（主権の絶対性）**
- **絶対的な権力主体（国家，超国家組織など）が存在しない（アナーキーな構造）**

守らないとあかん国内法



絶対的な権力主体が管理しているかどうか  
「Deus ex Machina は存在しない」

別に守らんでいい国際法

## パワーとは？

→他国を自国の都合のよいように行動させる力

パワーにはどのようなものがあるだろうか？  
「貿易ゲーム」で自国の主張を通すためには  
どういう力があったらよかった？

## 基本となる3つのパワー

- ① 軍事的手段 (暴力)
- ② 経済的手段 (金)
- ③ 文化的手段 (魅力)

① を行使しすぎた結果…

**ユネスコ憲章（1945年署名，1946年発効）**

**戦争は人の心の中で生れるものであるから，  
人の心の中に平和のとりでを築かなければならない。**

**統合への希望（EU，東アジア共同体など）**

**地球市民としての問題解決（SDGs）**

**2016年6月23日**    **英国のEU離脱が国民投票により決定。**

**2017年1月20日**    **自国第一路線を歩もうとする米国政権の誕生。**

**2022年2月24日**    **ロシアによるウクライナ侵攻。**

# 「国際政治とは！！」

「国際政治においてとられるべき行動について、倫理的に安易な選択は存在しない」。なぜなら、「国際政治の大半は、自己の利益を守ることと世界的な公共利益のために行動をするという二つの要請の間で、いかに妥協を図るかという点につきるからである」。

中西寛（2003）『国際政治とは何か－地球社会における人間と秩序－』中央公論社， p.26。

次のことを、グループで考えてください。

- ・日本がこれからの国際社会で主体的に役割を果たすために

※ 3つのパワーをどのように使うのか？

- ① 軍事的手段
- ② 経済的手段
- ③ 文化的手段

割合と具体的なアイデア

# 動画

## 観点①: ディブリーフィングで**ゲーム時**のような盛り上がりはみられたか？

### A 「演じること」と「非日常性」について

- 教師が某テレビ番組の某司会者を演じる⇒場面設定, 空間づくり。
- 賛同する意見に対して「そうだそうだ！」⇒場面に面白がりながら入り込む。
- 授業中にあまり発表しないDさんが著作権に対する考えを熱く語る⇒**誰もが主張できる雰囲気**

### B 「競合性」について

- 軍事力におけるアメリカへの依存についてのAさんとBさんの議論
- 文化, 特に著作権に関するCさんとDさんの議論
- ⇒グループ内でも立場が異なるもの同士が議論を戦い, その結果を皆に発表した。
- ⇒**自分たちの議論が他よりも優れているとの自負**のもとに議論が行われた。

### C 教師の「正しさ」からの解放について

- 多くの班が主張していた「文化」に話をふる。
- ⇒教師はあくまで司会に徹し, **多くの意見が出るように調整役**に徹する。

## 観点②: その学習効果は？

### 個人記述によるディブリーフィングの分析

- 問1 日本がこれからの国際社会で主体的に役割を果たすために3つのパワーをどのように使っていくのがよいでしょうか？3つのパワーの割合と具体的なアイデアを記述してください。
- 問2 問1で答えた割合とアイデアの理由や根拠を記述してください。

## 生徒の回答の分類

			要素	人数
軍事0~33	経済0~33	文化67~100	軍事小, 経済小, 文化大	7
	経済0~33	文化34~66	軍事小, 経済小, 文化中	3
	経済34~66	文化00~33	軍事小, 経済中, 文化小	5
	経済34~66	文化34~66	軍事小, 経済中, 文化中	11
	経済67~100	文化0~33	軍事小, 経済大, 文化小	0
軍事34~66	経済0~33	文化0~33	軍事中, 経済小, 文化小	2
	経済0~33	文化34~66	軍事中, 経済小, 文化中	0
	経済34~66	文化0~33	軍事中, 経済中, 文化小	3
軍事67~100	経済0~33	文化0~33	軍事大, 経済小, 文化小	0

# Cさん(授業で文化を重視した発言を行った生徒)の回答

## 問1

### ①30パーセント

#### ・自衛隊の活用

いざとなったときに自衛できるようにしておく。集団的自衛権など間接的な自衛権も行使するなど、自衛の定義を少し広げてもいいと思う。

#### ・日米安保条約をはじめとした外交 核を保有する国と国交を結ぶ。

### ②40パーセント

#### ・他国への融資について

国内の財政が苦しくなる前に早く返してもらいたいと思う。

### ③30パーセント

#### ・日本発の文化の活用

アニメをはじめとしたクールジャパン、歴史的建造物、日本食などをより押し出した外交をする。

#### ・優しい物腰と強気な姿勢の両立

結果として損のほうが多い国交を結ぶなら、他国へ貸しているお金が多いことを活用して相手を見れば強気に出てもいいと思う。

## 問2

#### ・自衛隊の活用

核を持つべきという意見も出たが、核を持つことは核保有国と同じ土俵に立つという意味をもつ。同じ土俵に立つということは他国からの攻撃が見境なくなることであり、日本は経験値的な観点から、他国から大きく遅れをとっている故、対等に戦えないと思う。慣れた手段を強化する方針のほうがいいと考えた。

#### ・日米安保条約をはじめとした外交

ほぼ上記の通り。武力行使の経験が少なくても核への対抗手段が持てる手っ取り早い手段だと思う。

#### ・他国への融資について

このことは国外とのつながりにおける重要性以外にも、現在の不景気を打破する策にもなると思っている。

#### ・日本発の文化の活用

海賊版が多く出回るという話が出たが、偽物が多いということは、本物の価値が高まることと同義だと思う。

#### ・優しい物腰と強気な姿勢の両立

日本は国土や資源で大きく引けを取り、他国の弱みを掌握しにくい分、他国をけん制できるアドバンテージをもっと主張してもいいと思う。ある程度強い態度をとらないと、外交を重ねれば重ねるほど、いように利用される危険性が高まると思う。

# Eさんの回答(授業に出てきた意見と自分の考えを組み合わせる)

## 問1

軍事→10% アイデア→自衛隊、  
高技術な戦闘機を所有する

経済→40% アイデア→ODAな  
どの社会貢献を盛んにする

文化→50% アイデア→日本文  
化の発信、現代社会における問  
題点を積極的に改善する

## 問2

まず軍事的パワーについて。

日本の安全保障はアメリカの軍事力に依拠しているのが現状だと思うので、軍事的パワーはあまり積極的に使えるパワーではないと考えます。強いて言うならば、高性能の戦闘機を保有しているという点では軍事的パワーがあると言えますが、**そもそも日本は平和主義なので、軍事的なパワーはあまりつかうべきではない**と思います。

続いて経済的パワーについて。

まず一つは、**日本はODAの額が世界3位と高く、社会貢献しているという意味でパワーはある**と感じられます。積極的に進めれば、日本の好印象にもつながると思います。

**ただ、日本の経済成長は低下気味**なので、その原因のひとつである少子高齢化を食い止めないと、経済的パワーが落ち込むと推測します。

そして、文化的パワーについて。

日本の文化が広く海外に受け入れられれば、パワーにつながると思うので、**ネットや観光業などを通して積極的に日本文化を発信すべきだ**と思います。

また、文化的パワーを強めるアイデアとして。

日本の問題点として、**ジェンダーギャップ指数が低い**ことがあります。これは日本の評価が下がってしまう一因になると思います。そうなれば、国際社会における印象や発言力は下がると思うので、対処する必要があると考えます。この指数に限らず、現代社会において直すべき状況を積極的に改善していくことは、**国際的なパワー、好印象につながる**と思います。

# Fさんの回答(軍事の比率が高いが、偏ってはいない)

## 問1

①:4

②:3

③:3

具体策:①防衛力強化のために②③で儲けたお金をつぎ込む

③日本の文化(漫画、アニメ等)を海外で放映、販売等をするときに、文化税のように一部の収益が日本政府に入るようにし、財政難を克服。

## 問2

日本は平和主義を掲げていて、それはいいことだと思う。ただ、いいこととやるべき事は時に違う時がある。世界が間違っているのかもしれないが、今の世界情勢として、最低限の防衛力は日本を守る上で必要だ。今の日本の自衛は本音としてアメリカに頼り切っていると言う現状がある。ある程度の自立ができるよう、今できることをすべきと考えたので、軍事にかかる費用の割合は多くしている。ここで、断りを入れておくと、核は別の問題で、核以外の防衛力の話を軍事していると置いている。また、文化と経済は離れているようで、密接なので、どちらか一方に振り切ってしまうとよくないと考えたので同じ割合にしている。

文化、経済はやはり日本の文化、武器的材料は漫画やアニメが容易に想像できる。今の社会で、アニメや漫画から収益を得られることは、日本側にとっても徳であり、漫画やアニメ

を日本ブランド化していくことにもつながるだろう(政府が漫画やアニメに関わるため)。

# 何をどのように学んだか？

## 「盛り上がり要素」に関連づけて

### A 「演じること」と「非日常性」

➡誰もが主張できる雰囲気から、「**多様な意見**」が出た。

### B 「競合性」

➡議論が活発化することで、考える事柄に対する「**枠組み**」が広がった。

### C 教師の「正しさ」からの解放

➡先生が答えを提示しないことで、「**自分なりの答えを出してよい**」と認識した。

☆ **他の生徒の意見を参考にしつつ、自分の意見を書くことができた。**

**国際政治を考える土台を、自分なりに形成できた。**

➡どれが「**正解**」か不確実なため、その都度「**考え直す**」ことができる「**柔軟な土台**」を形成することができた？（ここは教師としての実感と願望が含まれる）

# 参考・引用文献

- Crookall, D. (2010). Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline. *Simulation & Gaming*, 41(6), pp.898–920.
- 藤原孝章(2008)『シミュレーション教材「ひょうたん島問題」—多文化共生社会ニッポンの学習課題—』明石書店。 ※2021年に新版公刊。
- 井門正美(2002)『社会科における役割体験学習論の構想』NSK出版。
- 菊田兼一(2001)「高校の授業 世界史『貿易ゲーム』とそれをもとにした四時間の近現代史」歴史教育者協議会『歴史地理教育』(628), pp.54-57。
- 小林正人(2005)「国際貿易とわたしたち—「新・貿易ゲーム」を利用して(地球に学ぶ新しい地理授業)—」『地理』50(通巻601), 古今書院, pp.14-19。
- Kriz, W. C. (2010). A Systemic-Constructivist Approach to the Facilitation and Debriefing of Simulations and Games. *Simulation & Gaming*, 41(5), pp.663–680.
- 長谷川伸(2010)「初年次教育科目・多人数授業『経済入門』における学生参画型貿易ゲーム」経済教育学会『経済教育』(29), pp.115-122。
- 中西寛(2003)『国際政治とは何か—地球社会における人間と秩序—』中央公論社
- 中田基昭(1993)『授業の現象学—子どもたちから豊かに学ぶ—』東京大学出版会。
- 大山正博(2016)「国際理解教育は『国家』をいかに扱うか—国家間における葛藤を経験させる教育の展望—」日本国際理解教育学会『国際理解教育』22, pp.13–22。
- 大山正博(2022)「シミュレーションゲーム」日本国際理解教育学会編『現代国際理解教育事典 改定新版』明石書店, p.205。
- 大山正博・新友一郎(2024)「授業における「良い雰囲気」と学習者による学びの意味づけの関連性—高等学校における1年間の『公共』カリキュラムを通じて—」全国社会科教育学会『社会科研究』101, pp.13–24。
- 岡島俊哉, 坂井絵里佳(2008)「貿易ゲームの実践と改良」佐賀大学文化教育学部附属教育実践総合センター『佐賀大学教育実践研究』25, pp.247-254。
- 大津和子(1992)『国際理解教育—地球市民を育てる授業と構想—』国土社。
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The Effectiveness of Games for Educational Purposes: A Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 23(3), pp.261–276.
- 田中明彦(2004)「パワー(力)」田中明彦, 中西寛編『新・国際政治経済の基礎知識』有斐閣, pp.2-3。 ※2010年に新版公刊。
- 山口幸男, 本田清(1999)「『焼津の遠洋漁業』の開発と実践」山口幸男編『新・シミュレーション教材の開発と実践—地理学習の新しい試み—』古今書院, pp.28–46。
- 吉永潤(2015)『社会科は「不確実性」で活性化する—未来を開くコミュニケーション型授業の提案—』東信堂。
- 湯本浩之(2013)「『貿易ゲーム』再考—グローバル資本主義時代における実践の意味と課題—」『開発教育』明石書店, pp.72–77。

ご清聴ありがとうございました。