

ICRC INTERNATIONAL HUMANITARIAN LAW ROLE PLAY 1ST REGIONAL COMPETITION

法学部根岸ゼミ
大会レポート



2018年10月6日(土)
マレーシア国民大学

2018年度
西南学院大学
教育支援プログラムB

本レポートは、西南学院大学 2018 年度教育支援プログラムB『人間の尊厳を守るための平和教育－模擬裁判とロールプレイを通じた人権人道規範の体得と普及－』の一環として開催された、ICRC 国際人道法ロールプレイ大会の概要を報告する内容となっています。実際に参加した学生の感想を掲載していますので、以下のような関心を持っている教員や学生のみなさんへのご参考となれば幸いです。

- 教員:アクティブ・ラーニングの一例として、ロールプレイがどのような効果を学生にもたらすか?
- 学生:実際に参加することで、キャリア形成に向けてどのような利益や課題を得ることができるか?

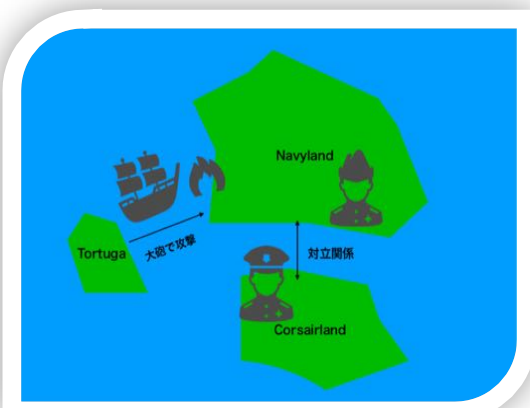
【ICRC 国際人道法ロールプレイとは】

実際の武力紛争をモデルにした架空の状況で、戦争の現場に関わる政府職員・人道機関職員・武装集団・ジャーナリストなど様々な役割を演じて、捕虜・文民・難民などの被害者に対応する訓練です。現場で発生する様々な事態に対応する必要があるため、文字どおり「法を本から引き出す (taking the law out of the books)」能力が求められます。本レポートは、国際赤十字委員会 (International Committee of the Red Cross) がマレーシアで開催した第 1 回アジア地域大会の様子を報告します(日本からは、西南学院大学と東京大学の学生が参加し、マレーシア・タイ・シンガポール・インドネシア・ブルネイの大学生と英語で議論を交わしました)。



【武力紛争の背景】

30 年前に Navyland と Corsairland との間で Tortuga をめぐる領土争いが勃発。その結果、Navyland が勝利を遂げ Tortuga は Navyland の領土となり、現在までこの 2 国の間では対立した外交関係が続いていた。ある日 Tortuga の住民が Navyland の都市部の沿岸に向かって船からミサイルを打ち、それによって何十人も Navyland の軍人や市民が死んだ。この事件の裏には不仲である隣国の Corsairland が関係しているといわれているが.....。





大会に臨む前の緊張した雰囲気



被災した村人への聞き取り

【シミュレーション1】 事実調査 (Fact-Finding)

武力紛争の背景から事態が進展し、実際に紛争が勃発して様々な影響が出始めている。各チームは ICRC 職員として関係者に質問・交渉を行い、紛争下の Navyland 内の現状を把握する。具体的には、難民や村人から紛争の状況・環境状態・健康状態・支援に必要なものを聞き取り、軍人には国際人道法の遵守を監視するために管轄地に入れてもらうよう説得する。

【体験した学生の感想：山田果歩さん】

難民の方には、ICRC を知らない方が多いので、法律の話は敢えて出さず、どう伝えたら安心して答えてくださるか、話を聞いてくださるか考えました。紛争下で自分の命が脅かされ、誰を信用してよいかも分からないような状況で、知らない外国人が突然訪ねてくるのは、相手にとって恐怖であるからこそ、一番気を使った場面でした。

被災した村人からは、何を質問しても水、食べ物、薬！としか応えてもらえなかったり、食べ物などを持っていないと答えると泣き叫ばれたりしました。また、逆に優しく迎え入れてくださり、質問内容に落ち着いて丁寧に答えてくださる方もいました。

軍隊の方には、ICRC について説明しても理解してもらえず、管轄地に入れてもらうのには苦勞しました。ジュネーヴ条約上に規定されている ICRC の法遵守監視権限についても話しましたが、国際人道法がなぜ重要であるのかについても説明しなければならず、一番交渉の難しさを痛感した場面でした。バッグの中身を見せるように言われ、武器を持っていないか確認されました。爆弾が入っている可能性を疑われているようで、ゆっくり開けるように指示されたときは相手も恐れていることが分かり、紛争下がいかに緊張状態であるのかを改めて感じた瞬間でした。



難民キャンプへの訪問



軍隊の法遵守状況を監視するための説得



新しい課題が与えられてから準備にとりかかる



緊張と恐怖のなかで全員が言葉を絞り出した

【シミュレーション2】

記者会見 (Press Conference)

紛争下で食料や医療が不足し始めたため、国際赤十字やNGOなどの団体は支援活動を行おうとする。しかし、支援者は入る区域を制限され、その区域に入った場合に殺害されるといった問題が発生した。各チームは、それぞれ ICRC・国境なき医師団・Navyland 赤十字社の立場から記者会見を行い、Simulation 1 で明らかになった事実状況を各メディアの記者（採点者）に伝える。

【体験した学生の感想：山田果歩さん】

堂々と振る舞う他大学の学生やプロフェッショナルな態度を見せる採点者を前に、本当に何も言えなくなるくらいに思考回路が止まるという経験をしました。今までたくさん勉強してきたのに、また英語という壁と、紛争の状況把握がうまくできなかつたために、全く発言できなくなりました。発言ができず、「存在を消されるということはこのことか」と痛感しました。

周りが堂々と自分の意見を発表している中、自分たちはここまでなのかと感じ、悔しさしかなかったです。自分たちの努力がすべて無駄になっていくような、自分の手でなかったも同然にしてしまうような気さえしました。「どんなに格好悪くても、何か発言したい」、この一心で答えを必死に探しました。選手全員、しっかり発言することはできました。

英語もめっちゃくちゃで、内容も求められたものではなかったと思います。しかし、恥ずかしさはもうありませんでした。終わった後に、仲良くなっていたシンガポールの選手からは声をかけてもらい、周りに誰一人馬鹿にする人はいませんでした。さらに、私は気づきませんでした。私たちが話しているときにシンガポールの選手がずっとうなずいて聞いていてくれていたようで、後からその話を聞いて涙が出そうになるくらいの嬉しさと衝撃を受けました。大会が終わってから先生がおっしゃっていた「自分の知識や能力を武器にして、できない人を攻撃する人はいないよ」という言葉が大会直後の私にはとても響きました。



各メディアの記者からの鋭い質問が飛び交う



それぞれの立場を踏まえて適切な回答を行う



真剣な表情で被害者に寄り添う大木さん(写真中央)

【選手としての参加：大木万葉さん】

みなさんは少年兵が最初に言い渡される任務が何かご存知でしょうか。その多くは、実の家族を自分の手で殺すことだそうです。私はロールプレイ大会への準備を進めるなかで、なるべくリアルな状況を思い浮かべる練習をしていましたが、そこでこの悲惨な現状を知ることになりました。殺したくて人を殺すんじゃない。殺さないと自分が殺される。武力紛争とはそんな世界なんだと痛感しました。

紛争地で多くの人々が殺し合っている間、私達はご飯を食べ、遊ぶことで自分の時間を過ごしています。

同じ地球上で同じ時間を過ごしているのに、その一分一秒の価値というのは生きている場所によってこれだけの差を生んでしまうのです。

本来なら全人類が平等に扱われ、地球上すべての地域が幸せな生活を送ることができる環境にある。これが当たり前であるべきだと思っています。今私が言ったことが実現することは簡単でないことはわかっています。

しかし、憎しみと憎しみが絡み合っていて、争いというものを人に幸せにできる要素は一体あるのでしょうか。先程も述べたように私達の違いというものは生まれて育ってきた場所によってできてしまうのです。同じ人間なのに全く違う生活をしていると考えると、いかに私達が幸せであるかに気づきます。

私は大会準備期間中、紛争下の現状を知るために多くの本や映像で情報を集めました。情報を集めれば集めるほどに心が苦しくなり、なかなか眠れない日が続くようになりました。こんな状態になった理由としてはかなり残酷なシーンばかり見すぎたからというのもありましたが、1番は何も考えずに生きていた自分に対しての嫌悪感からでした。自分はそのまま甘えたまま生きていいのかという自問自答を繰り返すことで精神的に追い詰められていたことを今でも覚えています。でもこの自問自答を繰り返すことによって今いる自分の恵まれた環境に感謝しながら、「大木万葉」として後悔しない人生を歩んでいこうと思うようになりました。

このように私はこのロールプレイ大会を通して自分自身の考え方が大きく変化しました。挑戦して良かったです。



大会期間を通してリーダーとして後輩を引っ張る



チームの核として積極性を見せた山田さん(写真左)

【選手としての参加：山田果歩さん】

今までサークルや遊びに一生懸命だった私は、心のどこかでこのままではいけないという考えを持っていながら、ただただ楽しいことに必死でした。ゼミが始まりロールプレイを知ったときに、誰も予想のできない、その存在自体も知らないであろうことに自分が一番に経験できるということにとっても魅力を感じました。自分を変えるきっかけにしたい。これが大会に参加する一番の目的でした。

大会中にも私は多くのことを考えました。

今にも死んでしまいそうな人を目の前にしたときに、どこまで介入してよいのかわからない、とっさに何もできない自分の無力さを痛感しました。

食べ物も飲み水もない難民の方に自分はなにをすべきなのか、自分はどんなに恵まれている環境にいるのか、その中で自分は何がしたいのか。目の前に、フィクションとは言うものの職員の方々が字実際に経験したことを再現しているあの場で何もできなかったということは、私は ICRC 職員がどんな立場でどんな権利があるかについて深くしっかり理解できていなかったことが原因だと思います。

同じように、自分自身が何者であって、どんな人なのか分かっていないと、何もできないのだろうと思いました。私は現段階で、夢が決まっているわけではありません。それでも、私は就活のときに、何をしてきたのかと聞かれたときに自信をもって即答できる、充実した4年間を過ごしたいと考えています。さらにいうのであれば、自分にしかできないこと、人と違うことをして過ごしていきたいと思うのです。今回の挑戦は絶対に自信になりましたし、これから自分が何をしていきたいのかを考えるきっかけになりました。

私は、何かに挑戦するとき結果よりも過程が大事だと考えます。それは、社会に出たら通用しないものだと思いますが、学生生活ではこれで許されます。成功よりも、挑戦したこと、失敗してもどれだけ自分が一生懸命に取り組めたかが大事だと思います。私のように、何かしてみたいけど自信がない。というような人は、ぜひ飛び込んでみてほしいと思います。間に合うかどうか、できるかどうか、考えなくてよいです。どうにかかります。それは、今回私たちが証明できたと思います。結果だけがすべてではないですし、その経験をどう自分に活かすのか、経験した。というだけで終わらせないことが重要だと改めて気づかされました。



メンバーと相談しながら次の手順を決めていく



選手たちの一挙手一投足を逃さずに捉える



選手たちの奮闘をジャーナリストの視点で撮影

【ロールプレイの観戦：川波菜月さん】

私はこのロールプレイには選手としてではなく、サポーターという立場で観戦しました。

まず、先輩を含め、同級生の友人たちが、難民の役をしている ICRC の職員さんたちから問いかけられたことに、必死になって答えようとしている姿に感動しました。問いかけられている内容などは全く聞こえてこない状況だったのですが、それでも、求められたことにどうにかして必死に答えようとする姿は遠くから見ていてもわかりました。

実は私には、将来アナウンサーになりたいという夢があります。しかし、長年この職業を目指している中で、なぜアナウンサーになりたいのか？と質問されたときに、一応で答えられるものしかなく、このマレーシア研修に行く前から、本当に自分がこの仕事をしたいのか？と悩んでいました。



現場の臨場感を日本に持ち帰るために記録

そんな時にこのロールプレイの大会に参加し、私たちはサポーターとして、この様子を日本に残っているゼミ生や、大学内の学生に伝える、という役割を任されました。そして、先ほど述べたように、実際に目の前で大会の様子を観て、選手たちが必死になっている姿を見た時に、どうしてもこの感動や独特の雰囲気などをみんなに伝えたい、と強く思えた瞬間がありました。

そのときに走り書きして書いた私のノートには、「今この現状は、実際にここにいる私しか見ることができていない。日本に残っている人、ここにいない人は見ることもできていない。そのひとたちに、どうわかりやすくリアリティをもって、明確にわかりやすく、この感動や空気感、威圧感を伝えられるか。私はそれを伝える義務がある。それがいまこの現状を見ることができている、この場にいることができている私の使命ではないかと思った。そして、これを伝えることは、ここにいない私にしかできない、やりたい、伝えたい」とありました。こう思えたとき、私は自分がアナウンサーになりたい理由が本当の意味でわかったように思います。あの大会での、あの瞬間があったことが、私がマレーシアまで行って得ることができた大きな財産だと思います。



学生の質問に優しく答えてくれた宮内さん(写真右)

【インタビューの経験：川波菜月さん】

ロールプレイでの経験を深めるため、国際連合難民高等弁務官事務所（UNHCR）マレーシア職員として現地で人道支援に携わる宮内博史弁護士にインタビューする機会をいただきました。現在のマレーシアには、隣国ミャンマーから多数のロヒンギャ難民が流れ込んでおり、21世紀最悪の人道危機と呼ばれる状況にどのように対応しているかを尋ねました。

内容的な面で私が1番心に残ったことは、ロヒンギャ問題の想像すらしなかった現状についてでした。宮内さんにインタビューをする前までの私は、UNHCRの施設に行って、難民であるという申請をして、一定の条件を満たしていれば、ほとんどの人が難民認定をしてもらうことができ、ある程度の保護を受けられるようになっておりました。しかし、実際はそうではありませんでした。UNHCRの職員の方が難民とひとりひとり面談をして、ロヒンギャであっても、きちんとした理由がないと難民だと認定してもらうことはできないということでした。それに加えて、難民認定を受けることができたとしても、これで安心かといったら全くそうではなく、この認定では、事実上の保護程度にしかならず、わいろなどを支払っていないといけないという現状があるのだそうです。想像以上の悲惨な現状に、本当に言葉を失いました。

最後に宮内さんがおっしゃった、

「彼らは影に隠れてひっそりと生きていくことしかできない。本当に隙間で必死に生きているんです。」

という言葉がまさに、今のロヒンギャ難民の現状を表しているように思いました。

また、何かを誰かに伝えようと思ったとき、口先だけじゃ薄っぺらいことしか伝わらないし、それは聞いている人にも伝わるといふこと、その人のために何かしたい、どうにかしてあげたい、そう思っているときが一番伝えられるし、誰かの心に響くような文章を作ることができるということ。誰かにインタビューをするとき、そのインタビュー相手の生の声を、自分が代わりに伝えるという意識をもってやること。声なき声を形にする、というと大げさかもしれませんが、“代わりに伝える”という責任感が必要だと思いました。最後に、私がこのマレーシア研修へ行って得られた1番のものは、自分の将来の夢に対する自信、私はやっぱりこういう仕事がしたいんだという確信が持てたことだと思います。選手という立場ではなかったけど、私は私なりのやるべきことをやろうという思いでマレーシアへ行きました。正直、選手でもないのに何か得られるものはあるのだろうかと思不安でいっぱいでしたが、いま研修を終えて振り返ってみると、私は選手としてではなく、オブザーバーとして、インタビュワーとしての立場で正解だったと思います。

何かを得よう、何か自分のものにしようという意識でずっと過ごしていたから、言われて響く言葉もあったし、経験して、これだ！と思える瞬間もあったのだろうと思います。そして、やっぱりこの仕事がしたい、楽しい、と思えた瞬間のことはいまだにはっきりと覚えています。きっとこの先の人生においても、忘れることのない瞬間だと思います。そして、そう感じる事ができたことが何より嬉しかったです。あの瞬間が人生のターニングポイントになったといっても過言ではないと思います。

【教員からの評価：根岸陽太 法学部講師】

私は教員という立場で学生がロールプレイ大会に参加して観戦する様子を俯瞰的に見ていました。教育者の観点から興味深かったのは、模擬裁判とロールプレイの対比です。私が個人的に経験してきた国際法模擬裁判は、法廷でプロフェッショナルな議論を展開する「専門的視点」を得られるものの、事件を眺める視点は原告と被告という二項対立に限定されます。それに対してロールプレイは、そもそも厳密な法議論は求められておらず、現場に携わる様々な役割を柔軟に果たすための「多角的視点」を養うことが主眼に置かれています。その意味で、模擬裁判は国際法律家が持つ高度な知識を前提として理論に偏向する嫌いがありますが、ロールプレイでは「武力紛争の現場に渦巻く多様な価値観の対立をどう調整するか」、まさにその手腕が現実に関わります。参加した学生たちは困難な状況に出くわしながらも、その問題に正面から取り組んでくれました。

有益な面がある一方で、ロールプレイにも模擬裁判と同じ問題を抱えていることも指摘できます。それは、両方とも「救う側の視点」に立つために「救われる側の視点」が学生に備わっている必要があるという点です。たとえ紛争解決に資する「専門的視点」や「多角的視点」が磨かれても、それを必要とする「被害者視点」が定まらなければ、有効なアプローチを選択できません。実際に、学生も準備を進めていくなかで、自分たちが救おうとしている人の心情を汲み取ることに難しさを覚えていたようです。「被害者視点」を涵養するプログラムと組み合わせれば、ロールプレイや模擬裁判はさらなる飛躍を見せるでしょう。

このような限界はあるにせよ、教育方法としてのロールプレイは、国際法教育を静態的な講義から解き放つことはもちろん、アクティブラーニングとして浸透しつつある模擬裁判大会の裁判中心主義的思考を相対化するためにも、重要な意義を秘めていると感じました。

西南学院大学 2018 年度教育支援プログラム(B)

人間の尊厳を守るための平和教育

－模擬裁判とロールプレイを通じた人権人道規範の体得と普及－

我々のゼミは、人の尊厳を守るための人権人道規範の「実践的な体得」と「複層的な普及」を理念に掲げ、それを実現するための手段として模擬裁判やロールプレイなどの活動を位置づけています。

教育理念の1点目、人権人道規範の「実践的な体得」とは、これまで座学講義を通じて培った基礎知識を踏まえつつ、より能動的・実戦的な活動に携わることで、法理論を現実に応用する能力を育成することを意味しています。裁判所の中でプロフェッショナルな法律論を展開する模擬裁判に加え、裁判所の外にあたる現場でアクチュアルな法律論を運用するロールプレイを通じて、学生には法律家としての、ひいては社会で生き抜いていくための素養をしっかりと身につけてもらいます。

教育理念の2点目、人権人道規範の「複層的な普及」とは、まずは学生たち自身が学年を超えて切磋琢磨することで知識を体得し、そのうえで、自らの経験に基づいて地域社会へと普及を行うことで、様々な年代層に平和教育を展開することを意味しています。学生のみならずには、自分たちが獲得した学術的な知見を独占するのではなく、それを地域の中高生に普及させるというかたちで社会に還元してもらいます。

ゼミ・大学といった単位を超えて、未来を担う次世代の学生に向けて人権人道規範の重要性を普及することで、平和教育を核とするネットワークが世代を超えて形成されることを願っています。

参考:2018年ネルソン・マンデラ国際人権法模擬裁判ゼミ内大会レポート

<http://www.seinan-gu.ac.jp/assets/users/7/files/180720.pdf>