

# 主権者教育の現状と政策評価ゲームによる新展開

公共政策学部2回生窪田ゼミ

○大貫青 (Sei OONUKI)

・浅田真浩 (Mahiro ASADA) ・石川零一 (Reiichi ISHIKAWA) ・桐永雄太 (Yuta KIRINAGA) ・佐藤平蔵 (Heizo SATO) ・田畑広樹 (Hiroki TABATA) ・豊原英海 (Hidemi TOYOHARA) ・八坂太一 (Taichi HACHISAKA) ・東佳佑 (Keisuke HIGASHI) ・船越蒼馬 (Soma FUNAKOSHI) ・森風人 (Futo MORI)

(京都府立大学公共政策学部公共政策学科)

キーワード：主権者教育、政策評価、若者の政治参加

## 1. はじめに

近年、若者の政治離れが社会問題として認識されている。また、18歳選挙権導入により、主権者教育が重要視されている。しかし、筆者らは自らの経験から、主権者教育の現状は選挙教育になっているのではないかという疑問を抱いた。

本研究は、主権者教育の本来の目的を達成するためには政策評価の視点が必要であると考え、政策評価を主権者教育に取り入れた、新たな主権者教育を提言することを目的とするものである。

## 2. 主権者教育の現状

主権者教育の説明を行う前に、まずは、前述の若者の政治離れについて触れる。若者の政治離れの傾向は、第48回衆議院選挙の世代別投票率にも表れている。60代の投票率が70.0%以上であるのに対し、20代の投票率は35.0%にも満たない。このことから、若者が主権者としての意識を持ち、主体的に行動するための主権者教育に大きな注目が集まっていると言えるだろう。

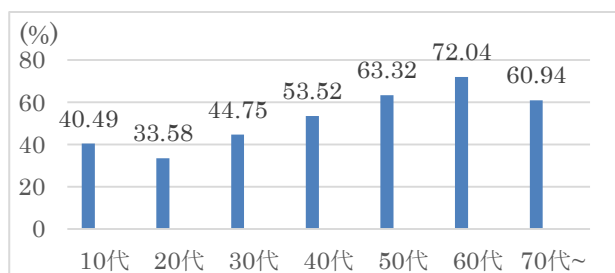


図1 第48回衆議院議員総選挙の世代別投票率  
出典：総務省のデータより筆者ら作成

2011年に総務省は「国や社会の問題を自分の問題として捉え、自ら考え、自ら判断し、行動していく新しい主権者」を育てる教育と主権者教育を定義している（常時啓発事業のあり方等研究会2011, p.5）。また、文部科学省の「主権者教育の推進プロジェクト」では、文部科学省や総務省などが連携して地域学校連携活動や啓発などによる主権者教育を推進し、学校・地域・家庭が子ども

の発達段階に応じた教育を行うとしている（文部科学省 HP）。このような主権者教育の事例には、東京都立雪谷高校で行われたものや、岡山大学の桑原敏典教授による「まちづくりを通して学ぶ主権者教育プログラム」の一環として松本市で行われたものが挙げられる（小貫2016；桑原2016）。

しかし、実践的な主権者の例は少なく、主権者教育には以下のような課題が存在する。文部科学省の調査によると、全国6,407校の高校の第3学年以上ではほぼ全てで主権者教育が行われている。しかし、模擬選挙などの実践的な活動は全体の29.0%、現実の政治についての議論などを行ったのは全体の20.9%だけであった（文部科学省2016）。日本の学校教育では、主権者教育は実質的には選挙教育であり、本来想定されていた主権者教育はあまり行われていないのが現状である。また日本労働組合総連合会のネットリサーチによると、選挙において投票先を選ぶ基準として「掲げている政策・公約」が最も重視されている（日本労働組合総連合会2015）。つまり、政策を主体的に考えるという本来求められている視点が、現在の主権者教育には不足している。そこで筆者らは、政策評価の視点を取り入れた新たな主権者教育が必要であると考えた。

## 3. 政策評価とゲーム

主権者教育における政策評価の必要性について前章で述べてきたが、改めて本研究における政策評価の意味について確認する。一般的に政策評価とは、政策の内容を分析し、その規模や効果を金銭的な価値として測定するものである。しかし、本研究では、政策の内容を目的・調査・手法・実現可能性の4つの観点を基本に分析し、社会問題の解決策としての政策について、そのよしあしを判断・評価するものとして政策評価を定義する。

前章で挙げた先進事例のような本来の意味での主権者教育では、主にPBL型学習手法が用いられる。PBLとは提示される課題を解決することを目的とした体験的な学びであり、課題解決型学習と

も呼ばれている(トープ・セージ 2017, pp. 16-37)。PBL 型学習は、複雑な課題を解決するために議論が中心の学習となり、高い思考力や主体的・自発的に学ぶ姿勢が身につくという特徴が挙げられる。また、課題の解決策を模索することが目的であるため、主権者教育で用いられる際には、政策評価の知識や技能の一部が身につけられる学習手法である。しかし、PBL 型の学習では、議論が中心であるため1つのテーマの学習にかかる時間が長く、関心の薄い人は参加しづらいという欠点がある。

そのため、筆者らは政策評価を主権者教育に取り入れる手法として、シミュレーションゲーム(以下、ゲームとする)型学習に注目した。ゲーム型学習の特徴として、ゲームの登場人物として参加することにより主体的・自発的な参加が促進される、モデルとなった現実の問題や現実における自らの立場・役割に対する理解が深まることが挙げられる。また、PBL 型の学習と大きく異なる点は、ゲームであるため気軽に参加できることであり、これは本研究の目的に即していると考えた。

以上の特徴を踏まえ、筆者らは主権者教育に政策評価を取り入れる手法としてゲーム型学習を用いることを決定した。

#### 4. ゲーム形式の主権者教育

先行研究と現状を踏まえ、筆者らは、2018年7月21日に行われた京都府立大学のオープンキャンパスにおいてゲーム「なりきり公共政策」を実施した。このゲームは、政策評価という視点から捉えた新たな主権者教育の形を提言するものとして筆者らが考案したものである。来場した計44人の高校生を対象に、60分間制で2回実施した。

ゲームの実施に際し、まず事前準備として政策評価に必要な知識や思考方法の簡単な説明を受けってもらってからゲームを実施した。今回行ったゲームでは、参加者1人ずつに特定の社会的立場(年齢・所得・世帯の状況・職業)を設定し、その視点や立場から政策を評価してもらった。ゲームの概要は下記の表1にまとめている。

表1 ゲーム「なりきり公共政策」の流れ

1	提案者(運営側)が政策カードを引き、その政策を説明 《政策の決定》
2	参加者が社会属性カードを引く 《社会的立場の決定》
3	政策に対し、賛否とその理由を表明 《賛否表明》
4	賛否表明の結果、多数派に10点加点 ※ただし1人だけ違う意見の場合、特別にその1人 のみに30点加点
5	1~4を繰り返す 《最多得点者が優勝》

出典：筆者ら作成

第2章で述べたように、現在行われている主権者教育は選挙教育となっていることが多い。それに対してこのゲームは、主権者教育の本来あるべき姿は政治の仕組みや投票方法を知ることだけではないと提唱している点に意義がある。さらに、ゲームを通して政策の知識や評価方法を気軽に学習できるというメリットもある。つまり、より広い視野で、選挙の後の政治まで見通す力を養うことができるようになることが期待できる。

今回のゲームでは、終了後に参加者全員を対象としてアンケートを実施し、その効果を検証した。アンケートは回答者の属性を尋ねる4つの問と、ゲームについて5段階で回答する9つの問から構成されている。その結果、「企画を経て、政策を評価する方法が身についたと思うか」「今後の選挙で、今回得た知識を用いて投票を行うことができると思うか」という質問に対し、いずれも85%以上(38人以上)が「とてもそう思う」あるいは「ややそう思う」と答えた。事前講義の内容やゲームのルールは理解できたか、政策を評価することに興味を持ったかなどの他の質問でもおおむね高評価であった。この結果から、今回のゲームの参加者にとっては有意義なものとして一定の成果をあげたと言える。また、設定した社会的立場や使用した政策が高校生にとっては少しわかりにくいものだったという課題も発見することができた。

#### 5. おわりに

今回のオープンキャンパスでの取り組みを受け、本研究をさらに深めていくために今後も様々な取り組みを実施していく。まず、今回のゲームに改良を加え、11月頃に大谷高校で再び実施する。さらに、近隣で実施されている主権者教育の事例を見学する予定である。実例に基づく知識を得ることで、本研究の幅をさらに広げていきたい。それによって、よりよい主権者教育の提言を目指す。

#### 主な参考文献・URL

- (1) 小貫篤：「概念を自覚して社会問題を考える」、『Voters』、第30号、pp. 6-7 (2016)。
- (2) 桑原敏典：「まちづくりを通して学ぶ主権者教育プログラムの開発」、『岡山大学大学院教育学研究科研究集録』、第163号、pp. 49-58 (2016)。
- (3) 常時啓発事業のあり方等研究会：「最終報告書」(2011)。
- (4) トープ、L、セージ、S：『PBL 学びの可能性をひらく授業づくり 日常生活の問題から確かな学力を育成する』、pp. 16-37、北大路書房(2017)。
- (5) 日本労働組合総連合会：「若者の関心と政治や選挙に対する意識に関する調査」(2015)。
- (6) 文部科学省：「主権者教育(政治的教養の教育)実施状況調査について」(2016)。
- (7) 文部科学省HP  
「主権者教育の推進に関する検討チーム」最終まとめ～主権者として求められる力を育むために～  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/ikusei/1372381.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/1372381.htm) (最終閲覧日 2018年10月29日)