

《研究論文／Thesis》

高校生の「政治的有効性感覚」を高める主権者教育  
についての考察

ー 対話型自治体経営シミュレーションゲーム

「SIMULATION 熊本 2030」を事例として ー

キーワード／Keywords

主権者教育、政治的有効性感覚、公共、総合的な探究の時間、  
対話型自治体経営シミュレーションゲーム

Sovereignty education, Sense of political efficacy,  
Public, Period for Inquiry-Based Cross-Disciplinary Study,  
Interactive city management simulation game

東京大学 公共政策学教育部

公共政策学専攻 公共管理コース 2年

51-218013 和田 大志 (2023.3.13 提出)

## 要 旨

日本財団「18歳意識調査」(2019年)で18.3%という日本の若者の「政治的有効性感覚」の低さが示され、教育界や社会に衝撃を与えた。しかし、これからの人口減少・高齢化社会では、若者の役割こそ重要になる。そこで、本稿では、高校生の「政治的有効性感覚」を高める1つのアプローチとして、対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本 2030 (以下「SIM」という。)」を主権者教育などの授業で活用することを提案する。

筆者が10校でSIMを活用した授業を530人に対して行った結果、「政治意識」を媒介変数として、高校生の「(内的)政治的有効性感覚」を高めることが確認された。また、SIMは25人の教師の評価から「政治的中立性」が担保されたプログラムであると確認されたことから、今後、多くの高校の授業で活用される可能性を示すものである。

## Summary

The Nippon Foundation's "18-Year-Old Attitude Survey" (2019) showed a low "sense of political efficacy" among Japanese youth at 18.3%, shocking the education community and society. However, the role of young people will become more important in the coming ageing and declining population society. Therefore, this paper introduces an interactive city management simulation game, "SIMULATION Kumamoto 2030 (SIM)," to classes such as sovereignty education, as an approach to improving the "sense of political efficacy" of high school students.

As a result of the author's teaching using the SIM to 530 students in 10 schools, it was confirmed that the program increased high school students' "sense of (internal) political efficacy" using "political awareness" as a mediating variable. In addition, the SIM was confirmed to be a "politically neutral" program based on the evaluations of 25 teachers, suggesting that the program could be used in many high school classes in the future.

このゲームの名称は、開発当時は「SIM 熊本 2030」としていたが、類似ゲームとの混同をなくすため、2019年5月に「SIMULATION 熊本 2030」と改称し、各地のカスタマイズ版(通称:ご当地シナリオ)にも、同様の取扱いを求めている。本稿では、基本的には改称後の名称を使用しているが、字数等の都合上、「SIM」の表記も含むことをご承知いただき、引用時には改称後の表記とするようご注意いただきたい。

# 目次

## 第1章 序論

- 第1節 研究の狙い ..... 1
- 第2節 問題意識（リサーチ・クエスチョン）の絞り込み ..... 3
- 第3節 政治的有効性感覚に関する先行研究 ..... 7
- 第4節 本稿の目的と構成 ..... 9

## 第2章 「SIMULATION 熊本 2030」の学習効果と高校教育改革との親和性

- 第1節 「SIMULATION 熊本 2030」の普及・活用状況 .....10
- 第2節 「SIMULATION 熊本 2030」の学習効果 .....11
- 第3節 高校教育改革の方向性と「SIMULATION 熊本 2030」の親和性 .....14

## 第3章 高校の主権者教育の課題分析と解決の方向性

- 第1節 診断～「政治的中立性」の萎縮効果と「経路依存性」の存在 .....19
- 第2節 処方～「ゲーミフィケーション」と「行政課題」の活用 .....27

## 第4章 仮説の提示

- 第1節 既往調査データによる事前分析 .....31
- 第2節 逆の因果関係の考察 .....39
- 第3節 仮説の提示 .....42
- 第4節 アンケートの詳細設計 .....43

## 第5章 仮説の検証～高校の授業での実証分析

- 第1節 実証分析の概要 .....46
- 第2節 生徒アンケートの分析結果 .....48
- 第3節 教師アンケートの分析結果 .....64

## 第6章 結論と展望、残された課題

- 第1節 本稿の結論と今後の展望 .....68
- 第2節 残された課題 .....69

謝辞 .....72

Appendix .....74

引用文献／参考文献 .....75

# 第1章 序論

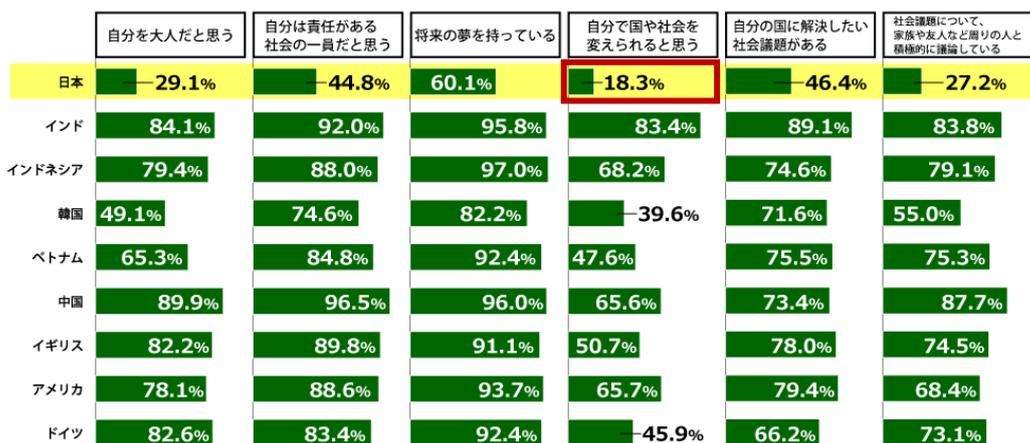
## 第1節 研究の狙い

人口減少と少子高齢化が同時に進行する現代の日本においては、高齢者に配慮した政治を行う一方、未来を担う若い世代の意見を十分に政治に反映させていくことが求められる。後者を実現するためには、若者の主体的な「政治参加」が必要となるが、その現状は芳しくない。

若者の政治参加の1つの指標として挙げられるのが「投票率」である。平成27年6月に公職選挙法が一部改正され、いわゆる「18歳選挙権」が導入された。その後初めて行われた参議院議員通常選挙（平成28年）<sup>1</sup>では18～19歳の投票率は46.78%と比較的高いものとなったが、それ以降の同選挙では32.28%（令和元年）、34.49%（令和4年）<sup>2</sup>と低迷している。衆議院議員総選挙においても、40.49%（平成29年）、43.21%（令和3年）と、全世代の平均（50%前後）を超えない状況が続いている<sup>3</sup>。投票率の低下は、若者の政治的疎外につながり、その政治的疎外が更なる投票率低下を招くという悪循環に陥ってしまう。

別の指標としては、図1の公益財団法人日本財団が2019年に実施した「18歳意識調査」第20回 テーマ：「国や社会に対する意識」（9カ国調査）<sup>4</sup>がある。当該調査は、世界9カ国の17～19歳を対象に各1000人の調査を行ったものだが、この中でも注目すべきは、「自分で国や社会を変えられると思う」という設問（以下「政治的有効性感覚」という。）に対して、日本の若者（17歳～19歳）が18.3%しか「はい」と答えていないという点である。

◀ 図1 日本財団「18歳意識調査」第20回 テーマ：「国や社会に対する意識」 ▶



◀ 画像出典 ▶ 日本財団 HP 18歳意識調査（第20回）※朱書部分を筆者追記

<sup>1</sup> 総務省 HP 「国政選挙の年代別投票率の推移について」

[https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo\\_s/news/sonota/nendaibetu/](https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/sonota/nendaibetu/) 最終閲覧 2023.3.13

<sup>2</sup> 総務省 HP 「令和4年7月10日執行 参議院議員通常選挙 発表資料（7.年齢別投票状況について）」

<https://www.soumu.go.jp/senkyo/26sansokuhou/index.html> 最終閲覧 2023.3.13

<sup>3</sup> 上記1に同じ

<sup>4</sup> 日本財団 HP 「日本財団「18歳意識調査」第20回テーマ：「国や社会に対する意識」（9カ国調査）」

<https://www.nippon-foundation.or.jp/who/news/pr/2019/20191130-38555.html> 最終閲覧 2023.3.13

「自分で国や社会を変えられると思う」と答えた日本の若者が 18.3%に留まっている状況は、6つの質問で見ても、また、各国比較で見ても圧倒的に低く、同じアジア圏の中国（65.6%）や韓国（39.6%）を大きく下回っている。

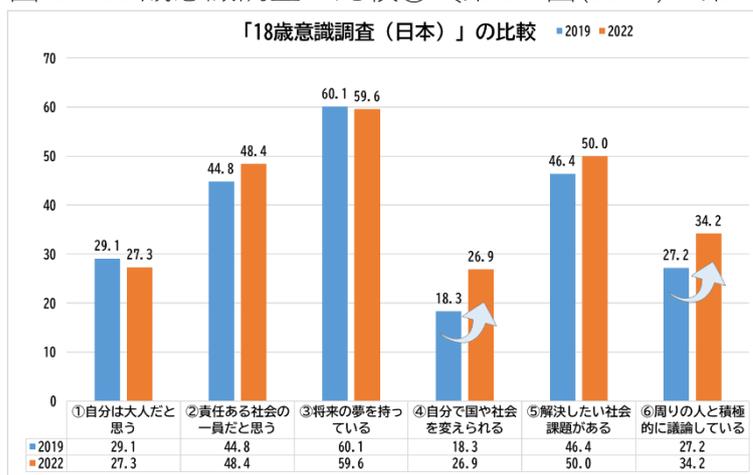
2022年3月に公表された18歳意識調査「第46回 -国や社会に対する意識（6カ国調査）-」<sup>5</sup>では、図2のとおり、対象国数が9カ国から6カ国に減り、質問文も若干の修正が行われている。結果は図3のとおり、「自分の行動で、国や社会を変えられると思う」が18.3%から26.9%に、「政治や選挙、社会問題について、家族や友人と議論することがある」が27.2%から34.2%へと上昇したものの、依然として6カ国中の最下位であり、一連の調査で示された日本の若者の政治的有効性感覚の低さは、教育界や社会に大きな衝撃を与えている<sup>6</sup>。

◀ 図2 18歳意識調査の比較①〔第20回(2019) - 第46回(2022)] ▶

	第20回「国や社会に対する意識」 (9カ国調査) 2019. 11. 30公表	第46回「国や社会に対する意識」 (6カ国調査) 2022. 3. 24公表
実施期間	2019年9月27日(金)~10月10日(木)	2022年1月26日(水)~2月8日(火)
対象国	日本・アメリカ・イギリス・ 中国・韓国・インド・ <u>インドネシア・ベトナム・ドイツ</u>	日本・アメリカ・イギリス・ 中国・韓国・インド
対象者	各国の17歳~19歳男女 1000名 ※インターネット調査	各国の17歳~19歳男女 1000名 ※インターネット調査
主な 質問項目 (抜粋)	【自身について】 ①自分は大人だと思う ②自分は責任がある社会の一員だと思 う ③将来の夢を持っている ④自分で国や社会を変えられると思 う  ⑤自分の国に解決したい社会課題が ある ⑥社会課題について、家族や友人など 周りの人と積極的に議論している	【左記調査に相当する設問】 ①自分は大人だと思う ②自分は責任がある社会の一員だと思 う ③将来の夢を持っている ④ <u>自分の行動で、国や社会を変えら れると思</u> ⑤ <u>政治や選挙、社会問題について、 関心がある</u> ⑥ <u>政治や選挙、社会問題について、 家族や友人と議論することがある</u>

※筆者作成（公表資料から抜粋）  
朱書部分は変更の内容と表現

◀ 図3 18歳意識調査の比較②〔第20回(2019) - 第46回(2022)] ▶



※筆者作成（公表資料から抜粋）  
〔単位：％〕

<sup>5</sup> 日本財団 HP「日本財団 18歳意識調査「成人年齢下げ」「国や社会に対する意識 6カ国比較」についての調査結果を発表」最終閲覧 2023. 3. 13

<https://www.nippon-foundation.or.jp/who/news/pr/2022/20220324-68834.html>

<sup>6</sup> 榎並 利博（2020）「数字は語る 諸外国との比較で際立つ日本の若者の自己肯定感の低さと無力感 18.3%」週刊ダイヤモンド（2020. 3. 28）108巻13号 p. 24

国の動きを見れば、文部科学省が「18歳選挙権」の導入に合わせ、2015年（平成27年）10月29日付で「高等学校等における政治的教養の教育と高等学校等の生徒による政治的活動等について（通知）」<sup>7</sup>を発出している。その内容は、昭和44年通知から46年ぶりにその内容を改訂したもので、教育基本法（平成18年法律第120号）第14条第1項に基づく「高等学校等における政治的教養の教育」の充実を求めるものであり、併せて、同法同条第2項に基づく「政治的中立性」の確保や生徒による選挙運動・政治的活動への留意を求めるものである。

また、2015年9月には、副教材「私たちが拓く日本の未来」<sup>8</sup>を文部科学省と総務省で作成し、全国の学校現場に提供している<sup>9</sup>。多くの学校現場では冊子の取組例を参考に、18歳選挙権を見据えた「主権者教育」が実施されている。

しかしながら、先述の若者の投票率の低迷と日本財団調査の結果を鑑みれば、同じ取組みを続けるのではなく、何らかの新たなアプローチが必要だと考える。特に主権者教育の主要な場である高等学校（以下「高校」という。）の授業においても、従来の取組みの焼き直しではなく、新たな要素を盛り込んだプログラムを実施していく必要があるのではないだろうか。

そこで、本章では、序論として、現代の「政治的有効性感覚」を取り巻く環境がどのような状況にあるのか、また、「政治的有効性感覚」を高めるためには、どのような「主権者教育」が求められるのかについての分析を行う。

## 第2節 問題意識（リサーチ・クエスチョン）の絞り込み

分析にあたり、問題意識（リサーチ・クエスチョン）の絞り込みを行う。重要な指標の一つが「投票率の向上」ではあるものの、単に投票率のみが上がれば良い訳ではない。蒲島（1988）<sup>10</sup>によれば、これまでの政治学の研究により一般化されたこととして「組織に加入している市民はより多く政治に参加する」と指摘しているが、本稿では、新たに選挙権を持ち、組織加入とはまだ距離のある若者を対象としている。また、近年では、「社会起業家<sup>11</sup>」や「政策起業家<sup>12</sup>」といった言葉も広く認知され始めてきており、社会に変化を生み出す手法として、投票行動以外のアプローチが注目されつつある。そこで、本稿では、若者がどのような理由・体験によって「自分の行動が国や社会を変えていくことにつながる」という意識を持つのかという点に主眼を置き、その意識を高めていくためには、現在の主権者教育にどのような改善が必要とされるのかを論じていくこととする。

<sup>7</sup> 文部科学省 HP：高等学校等における政治的教養の教育と高等学校等の生徒による政治的活動等について（通知）最終閲覧 2023.3.13

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1365151.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1365151.htm)

<sup>8</sup> 総務省 HP「高校生向け副教材「私たちが拓く日本の未来」」最終閲覧 2023.3.13

[https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo\\_s/news/senkyo/senkyo\\_nenrei/01.html](https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/senkyo/senkyo_nenrei/01.html)

<sup>9</sup> 令和4年度には一部改訂（例：新学習指導要領への対応）が行われるなど、随時見直しも行われている。

<sup>10</sup> 蒲島 郁夫（1988）『政治参加』東京大学出版会 p.16

<sup>11</sup> 川北 秀人（2012）『ソシオ・マネジメント 創刊準備号』IIHOE p.108-122

<sup>12</sup> M. ミントロム著／石田祐・三井俊介訳（2022）『政策起業家が社会を変えるーソーシャルイノベーションの新たな担い手』ミネルヴァ書房 p.2

図4は、先述の日本財団「18歳意識調査」の第20回調査（2019年）における日本人の回答のクロス集計表<sup>13</sup>であり、主な6つの質問の詳細分析を行っている。この図に関し、本稿のテーマとしている政治的有効性感覚（質問：「自分で国や社会を変えられると思う」）に注目するといくつかのポイントが浮かび上がる。

◀ 図4 日本財団「18歳意識調査」第20回 自身について（日本） ▶

Q あなた自身について、お答えください。（n=1000）  
 ※各設問「はい」回答者割合

		自分を大人だと思う	自分は責任がある社会の一員だと思う	将来の夢を持っている	自分で国や社会を変えられると思う	自分の国に解決したい社会課題がある	社会課題について、家族や友人など周りの人と積極的に議論している
全体	(n=1000)	29.1%	44.8%	60.1%	18.8%	46.4%	27.7%
性別							
男性	(n=500)	36.0%	47.0%	59.6%	24.8%	51.0%	30.4%
女性	(n=500)	22.2%	42.6%	60.6%	11.8%	41.8%	24.0%
自分を大人だと思う							
はい	(n=291)	100.0%	71.8%	76.3%	36.4%	56.7%	45.0%
いいえ	(n=709)	0.0%	33.7%	53.5%	19.8%	42.2%	19.8%
自分は責任がある社会の一員だと思う							
はい	(n=448)	46.7%	100.0%	71.7%	30.4%	60.9%	39.7%
いいえ	(n=552)	14.8%	0.0%	50.7%	8.8%	34.6%	17.8%
将来の夢を持っている							
はい	(n=601)	36.9%	53.4%	100.0%	26.1%	59.4%	35.4%
いいえ	(n=399)	17.5%	31.8%	0.0%	8.8%	26.8%	14.8%
自分で国や社会を変えられると思う							
はい	(n=183)	57.9%	74.3%	85.8%	100.0%	80.9%	66.7%
いいえ	(n=817)	22.6%	38.2%	54.3%	0.0%	38.7%	19.4%
自分の国に解決したい社会課題がある							
はい	(n=464)	35.6%	58.8%	76.9%	31.9%	100.0%	46.8%
いいえ	(n=536)	23.5%	32.6%	45.5%	8.9%	0.0%	10.8%
社会課題について、家族や友人など周りの人と積極的に議論している							
はい	(n=272)	48.2%	65.4%	78.3%	44.9%	79.8%	100.0%
いいえ	(n=728)	22.8%	37.1%	53.3%	8.4%	33.9%	0.0%
自分の国や社会は							
良くなる	(n=96)	62.1%	56.3%	79.2%	37.5%	65.2%	60.0%
悪くなる	(n=379)	28.0%	41.4%	56.5%	17.9%	49.1%	26.4%
変わらない	(n=205)	32.7%	47.3%	61.5%	18.6%	43.4%	24.8%
どうなるかわからない	(n=320)	24.8%	43.8%	57.8%	13.8%	42.5%	22.8%

◀ 画像出典 ▶ 日本財団 HP 18歳意識調査（第20回）…朱書部分を筆者追記

第1のポイント（図中A）は、男性24.8%に比べ、女性が11.8%と他の質問に比べても低い点である。第2のポイント（図中B）は、「自分で国や社会を変えられると思う」に「はい」と答えた人は、他の質問でも「はい」と肯定的に答える傾向がある点である。そして、第3のポイント（図中C）は、縦の列で「自分で国や社会を変えられると思う」と回答した者の傾向を見ると、最も顕著な差が表れているのは、「社会課題について、家族や友人など周りの人と積極的に議論している」という項目であり、「はい」と答えた人の44.9%（「いいえ」と答えた人の8.4%）が自己効力感に関する設問でも「はい」と答えている。この結果から、「周りの人と積極的に議論することが、自分の行動で国や社会を変えられる」という心境の変化につながるのではないかという関連が考えられる。

この他にも、内閣府が毎年公表している「子ども・若者白書」の平成26年版（COVID-19流行前）では、日本を含めた7カ国の満13～29歳の若者を対象とした意識調査が行われており、「特集 今を生きる若者の意識～国際比較から見えてくるもの～<sup>14</sup>」としてまとめられている。この中で注目したい点が2つある。

<sup>13</sup> 日本財団 HP 「第20回 18歳意識調査「テーマ：社会や国に対する意識調査」調査報告書【日本】」 p.5 最終閲覧 2023.3.13

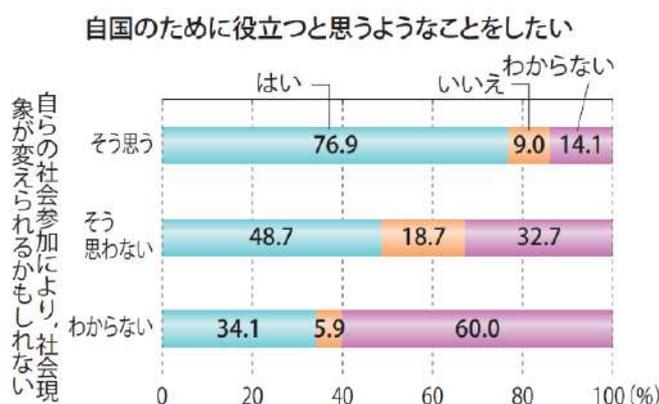
[https://www.nippon-foundation.or.jp/app/uploads/2019/11/wha\\_pro\\_eig\\_98.pdf](https://www.nippon-foundation.or.jp/app/uploads/2019/11/wha_pro_eig_98.pdf)

<sup>14</sup> 内閣府 HP 「平成26年版 子ども・若者白書（概要版） 特集 今を生きる若者の意識～国際比較から見えてくるもの～」 最終閲覧 2023.3.13

<https://www8.cao.go.jp/youth/whitepaper/h26gaiyou/tokushu.html?fbclid=IwAR0EKAvW9r9Q7SVnVnCd7dMvqezgbXPOpFzfyXyAOSJb8i-2SXjkcZdKi8U>

1つは、図5に示す「自国に役立ちたいという意識と社会参加意識との関係」である。このクロス分析からは、「自らの社会参加により、社会現象が変えられるかもしれない」という質問に「そう思う」と回答した人の方が、「自国のために役立つと思うようなことをしたい」という質問に「はい」と答える割合が高いことが分かる。自国の役に立ちたい気持ちには、その地域に愛着がある可能性が高く、その愛着度が役立ちたいという気持ち（貢献意識）に発展し、具体的な行動としての社会参加及び社会変革にまでつながるといえる関連が考えられる。

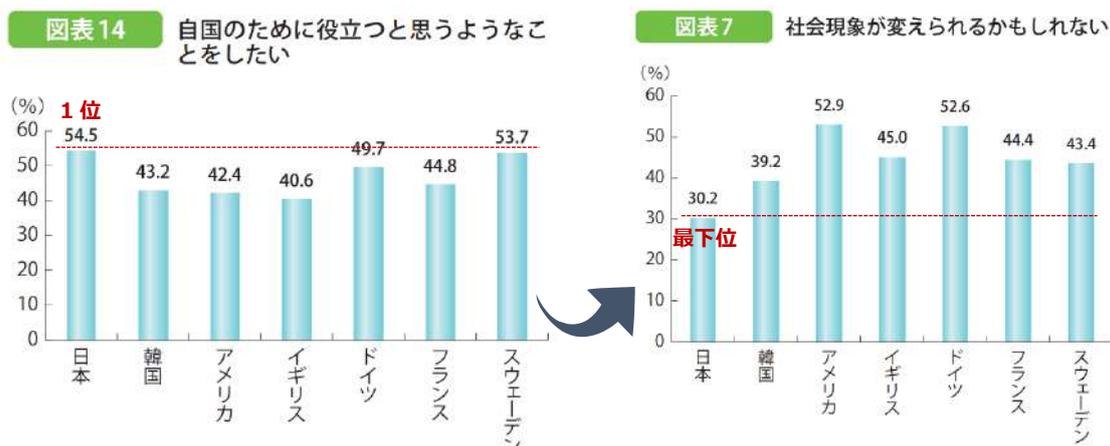
◀ 図5 自国に役立ちたいという意識と社会参加意識との関係 ▶



◀ 画像出典 ▶ 平成26年版 子ども・若者白書（概要版） 特集-図表23

もう1つは、図6の「自国のために役立つと思うようなことをしたい」という意識と「社会現象が変えられるかもしれない」という意識の比較についてである。

◀ 図6 自国に役立ちたいという意識と社会現象の可変意識の比較 ▶



◀ 画像出典 ▶ 左：平成26年版 子ども・若者白書（概要版） 特集-図表14、右：同特集-図表7

…朱書部分を筆者追記

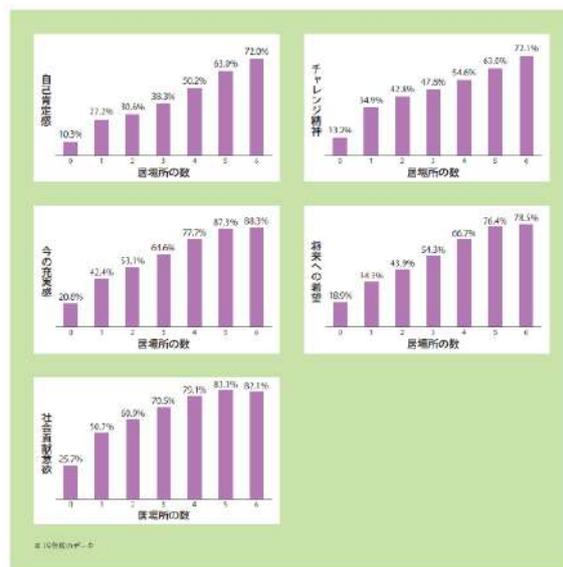
「自国のために役立つと思うようなことをしたい」という気持ちの面では7カ国比較で見ても1位（54.5%）と高いものの、「社会現象が変えられるかもしれない」という見通しの面では、同じ国際比較で最下位（30.2%）となっている。

つまり、役立ちたいという「気持ち」から実現の「見通し」への変換効率が悪いという点が指摘できる。より具体的に言えば、社会やそのルールについての変革の仕方を知っていれば、政治的有効性感覚はさらに高まるという関連が考えられるのではないだろうか。

また、最新版の内閣府「子供・若者白書」の令和4年版<sup>15</sup>では、図7のとおり「居場所の数」と自己認識の関係について整理し、「居場所の数（自室、家庭、学校、地域、職場、インターネット空間）の多さと自己認識の前向きさは、概ね相関」と指摘している。

以上を踏まえ、日本財団「18歳意識調査」や内閣府「子供・若者白書<sup>16</sup>」の研究からは、図8に示すように、「①周りとの議論すること」「②地域への愛着度」「③社会変革のやり方が分かる」「④居場所の数」といった点が、本稿のテーマとする「政治的有効性感覚（自分の行動で、国や社会を変えられると思う）」と関連している可能性が浮かび上がってくる。

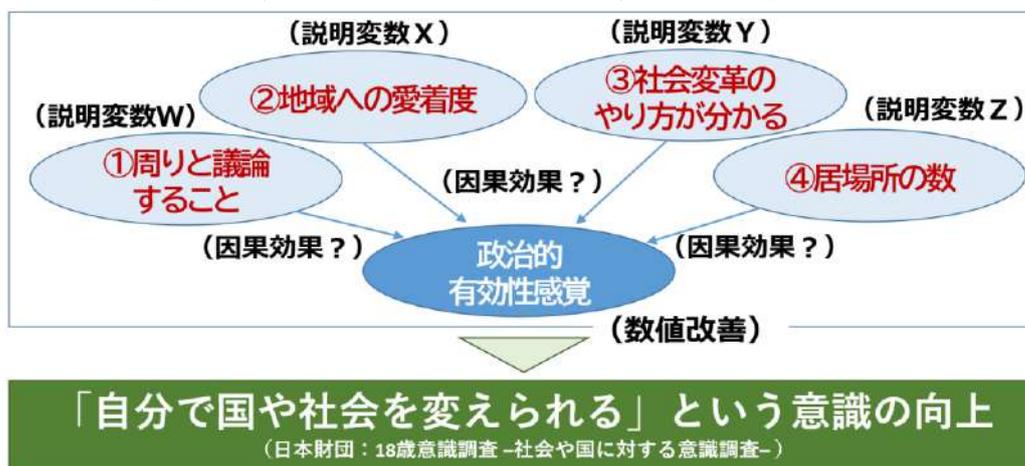
《図7 居場所の数と自己認識の関係》



居場所の数（自室、家庭、学校、地域、職場、インターネット空間）の多さと自己認識の前向きさは、概ね相関。

《画像出典》令和4年版 子供・若者白書(p207)

《図8 問題意識（リサーチ・クエスチョン）の絞り込み》



当然ながら、因果関係と相関関係の違い、別の交絡因子の存在、あるいは逆の因果関係の存在等についても十分に注意しなければならない。そこで、次節では、政治的有効性感覚に関する理論や因果関係を探るため、先行研究を概観する。

<sup>15</sup> 内閣府 HP 「令和4年版 子供・若者白書（概要版） 子供・若者インデックスボード ver.3.0」 <https://www8.cao.go.jp/youth/whitepaper/r04gaiyou/pdf/r04gaiyou.pdf> 最終閲覧 2023.3.13

<sup>16</sup> 年度により「子ども/子供」の表記が異なっているが、本稿では内閣府 HP の表記に準じて表示している。

### 第3節 政治的有効性感覚に関する先行研究

「政治的有効性感覚 (sense of political efficacy)」は、Campbell, et al (1954)<sup>17</sup>が提唱したもので、「個人の政治的行動が、政治過程に影響を与えている、もしくは与えることができるという感覚」と定義される。また、アーモンド・ヴァーバ (1974)<sup>18</sup>は、「主観的有効感 (政治的有効性感覚)<sup>19</sup>は、市民がその政治システムを民主主義的であるとみなす程度の指標であるほか、民主主義的な政治指向の性質を理解する上で重要な、他の多くの態度と密接に関連しているように思われる」と指摘しており、多くの政治学者によって政治参加を促す重要な要因として研究が行われてきた。

その後、Balch (1974)<sup>20</sup>によって、自分は政治に対して影響力を行使できるという信念を「内的政治的有効性感覚」として、政府が自分の意見や要求に対して応答的だという信念を「外的政治的有効性感覚」として分類され、両者を区別した研究も数多く行われている。この両者について、Balch (1974)では、アメリカの大学生を対象とした調査で、「内的政治的有効性感覚」が強い人ほど「政治参加」が活発であるという傾向があり、「外的政治的有効性感覚」は政治参加との関連が弱い一方で「政治的信頼感」との関連が強いことを示している。

日本における傾向については、大高・唐沢 (2011)<sup>21</sup>がこれまでのNHK放送文化研究所やJESⅢ (Japanese Election Study Ⅲ)などの調査結果を用いた研究を総括し、「日本においても、内的政治的有効性感覚と政治参加の関連が示唆されており、国民の政治参加を活発にするためには、内的政治的有効性感覚を高めるよう働きかける必要がある」とした上で、「父親との政治的会話が、子どもの内的政治的有効性感覚を強め、内的政治的有効性感覚が政治関与を高め、政治関与が政治参加を活発にする<sup>22</sup>」と指摘している。

また、安野 (2005)<sup>23</sup>は、「政治的有効性感覚は、学校教育や政治参加経験などの政治的社会化を通して獲得されるものである」とし、JGSS-2003 (日本版 General Social Surveys 2003)を用いた分析により、「集団参加は政治的有効性感覚および政治参加にプラスの効果を持っていた」ことを指摘している。

---

<sup>17</sup> Angus Campbell, Gerald Gurin, and Warren E. Miller (1954) 「The Voter Decides」, Evanston, Ill.: Row, Peterson p.187

<sup>18</sup> G.A. アーモンド・S.ヴァーバ著, 石川一雄ほか訳, (1974) 『現代市民の政治文化-五カ国における政治的態度と民主主義-』 p.253 (原著はG.A.Almond & S.Verba (1963) 『The civic culture : political attitudes and democracy in five nations』)

<sup>19</sup> 「政治的決定に参加することができる」と信ずる程度」と定義され、本稿における「政治的有効性感覚」と同義で用いられている。 同上 p.232

<sup>20</sup> George I. Balch (1974) 「Multiple Indicators in Survey Research: The Concept “Sense of Political Efficacy」 『Political Methodology』 (Spring 1974, Vol.1, No.2) p.1-43

<sup>21</sup> 大高 瑞郁・唐沢 かおり (2011) 「父親との政治的会話と子の内的政治的有効性感覚の関連」 『山梨学院大学法学論集』 p.391-411

<sup>22</sup> 他方、大高・唐沢 (2011) は、「母親との政治的会話」は父親と同様の関連はないと指摘している。

<sup>23</sup> 安野 智子 (2005) 「JGSS-2003 にみるパーソナル・ネットワークと政治意識」 大阪商業大学比較地域研究所・東京大学社会科学研究所編 『日本版 General Social Surveys 研究論文集 [4] JGSS で見た日本人の意識と行動』 p.153-167

若者に関する先行研究では、石橋（2010）<sup>24</sup>が「高校生の政治的有効性感覚に関する研究」を行っており、関西圏の公立・私立高校1～2年生562人の質問紙調査（2006年実施）を分析し、その特徴として、「政治に不信を感じながらも外的（政治的）有効性感覚が比較的強く、内的（政治的）有効性感覚が弱いことから、政治に多くの事柄を委任し、政治参加を回避しようとする傾向がある」と指摘している。さらに、田口（2017）<sup>25</sup>によれば、「10代大学生の投票行動と政治的関心・政治的有効性感覚との関連」を確認するため、首都圏内の私立大学に通う10代の大学生225人からの質問紙調査（2016年実施）を分析した結果、「10代有権者においては、投票に参加する者ほど政治に強い関心を持っていることが示された」が、「選挙で投票に行くかどうかと、政治的有効性感覚とは関連がないことが示唆された」と指摘している。つまり、「10代有権者の政治参加にとっては、政治的有効性感覚を高めることよりも、政治的関心を高め、政治をより身近な事柄と感じられるようにすることの方が重要」と結論付けている。

なお、日本の政治的有効性感覚に関する様々な研究について、金（2014）<sup>26</sup>が問題として指摘したのは、「内的、外的（政治的）有効性感覚の概念が導入されたにもかかわらず、既存の項目がどの概念を構成するのかについては、あまり議論されていない」点と「研究者間で政治的有効性感覚を表す指標が一貫していない」という点である。そこで、金（2014）は、これまで使われてきた指標の再検討を行い、「（政治的）有効性感覚の項目としてどのような項目を選択するかによって、分析結果は異なる可能性がある」点と、「内的、外的（政治的）有効性感覚の項目を合成した指標を用いる場合、互いの項目の影響を相殺し、本来あるべき影響力を見極められない可能性がある」点を明らかにしている。

他方、心理学の観点では、「自分の行動で、国や社会を変えられると思う」という意識は、「自己効力感（self efficacy）<sup>27</sup>」と捉えられる。この概念を提唱したカナダの心理学者 A. バンデューラは、バンデューラ（1997）の中で、自己効力感を高めるポイントとして、①制御体験（本人の成功体験）、②代理体験（自分と同じような人々が忍耐強く努力をして成功するのをみること）、③社会的説得（ある行動を習得する能力があると言われてその行動を勧められること）、④生理的・感情的状態（身体の状態を向上させ、ストレスやネガティブな感情傾向を減少させ、身体の状態を正しく把握すること）の4つを示している。

以上、両分野の定義を踏まえると、本稿の出発点である「自分の行動で、国や社会を変えられると思う」という意識は、心理学の「自己効力感」と捉えることも可能であるが、本稿の狙いは「プロジェクトやミッションの実現の見通し」という個人的な観点ではなく、「社会の制度や仕組みの改善」という公共的な観点

<sup>24</sup> 石橋 章市朗（2010）「高校生の政治的有効性感覚に関する研究」『ソーシャル・キャピタルと市民参加』 p.69-94

<sup>25</sup> 田口 雅徳（2017）「10代大学生の投票行動と政治的関心・政治的有効性感覚との関連」－2016年参議院選挙での調査結果に基づく検討－ 『学習開発学検討』第10号 p.91-97

<sup>26</sup> 金 兌希（2014）「日本における政治的有効性感覚指標の再検討－指標の妥当性と政治参加への影響力の観点から－」『法学政治学論究 第100号』 p.131, p.146

<sup>27</sup> A. バンデューラ著／本明寛ほか訳（1997）『激動社会の中の自己効力』金子書房 p.3-5

に基づく変革意識がテーマとして近い。つまり、政治学で扱う「政治的有効性感覚」に近く、その中でも「内的政治的有効性感覚」が筆者の問題意識に合致するものである。そこで、特に説明しない場合は、「内的政治的有効性感覚」を「政治的有効性感覚」と称して以降の議論を進めていく。

#### 第4節 本稿の目的と構成

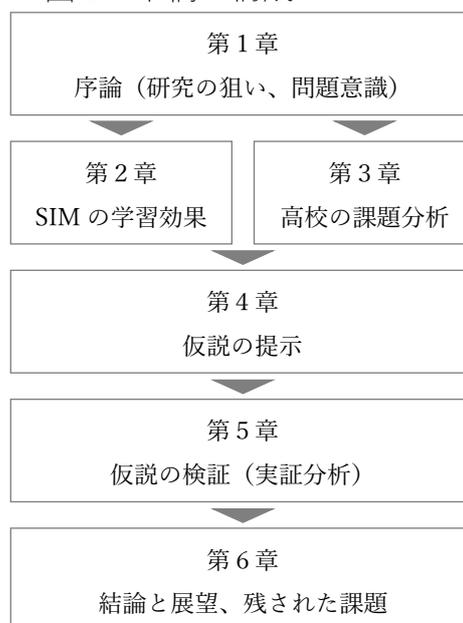
前節に示した先行研究も踏まえながら、若者の「政治的有効性感覚」を高める一つのアプローチとして提言したいのが、筆者が開発メンバーとして携わった対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本 2030 (以下「SIM」という。)」である。詳細については次章で紹介するが、和田 (2022)<sup>28</sup>によれば、2014年1月の開発以降、全国の自治体職員やまちづくり関係者と協働でSIMを展開し、「対話によるまちづくり」を学ぶプログラムとして全国に普及している。

これまでは、主に自治体職員の公式・非公式の勉強会や住民とのワークショップに活用されることが多かったが、今後は、高校の主権者教育でSIMを活用し、特に、先述した「政治的有効性感覚」を高める効果を実証したいと考えている。より具体的に言えば、このSIMを「若者の政治参加」に向けた主要な教育課程である高校の授業、例えば2022年4月から新たな必修科目となった「公共」や名称変更とともに内容の充実が求められる「総合的な探究の時間」などに導入することで、18歳意識調査の数値をはじめ、若者の政治的有効性感覚を高めることができず、その可能性を探ることが本稿の目的である。そこで、次章以降は、図9に示す流れで分析・論旨を進めていく。

まず、第2章では、SIMの学習効果に触れ、高校教育改革との親和性を論じる。第3章では、高校の社会科の授業、特に「主権者教育」の課題を分析し、解決に向けた方向性を示す。第4章では、既存調査の分析から「仮説」を導き出し、高校の授業での実証分析の設計を行う。第5章では、仮説の検証結果をもとに研究の「含意」を導き出し、第6章では、本稿での結論と今後の展望、残された課題について述べる。

なお、結論を先取りすれば、SIMを授業に導入することで、「政治的中立性」を担保しながら、高校生の「政治的有効性感覚」を高められることが確認された。この点を次章以降で論じていく。

≪図9 本稿の構成≫



<sup>28</sup> 和田 大志 (2022) 「対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本 2030」の普及の現状及び地方創生人材育成への活用について」(東京大学公共政策大学院 HP 掲載 最終閲覧 2023. 3. 13 <https://www.pp.u-tokyo.ac.jp/wp-content/uploads/2016/02/36f26849c4e7fd71e3c6a3732f65e73c.pdf>)

## 第2章 「SIMULATION 熊本 2030」の学習効果と高校教育改革との親和性

### 第1節 「SIMULATION 熊本 2030」の普及・活用状況

和田(2022)によれば、対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本 2030」は、2014年1月に熊本県庁の若手職員による自主活動グループ「くまもと SMILE ネット」が開発したものである。高齢化に伴う社会保障費の増加と人口減少による税収減の状況の中、国レベルで議論する年金・介護・医療財政ではなく、地方自治体にとって身近な問題である「あの地区は将来も維持できているのだろうか」「まちのどの分野に限られた財源を投入していくべきだろうか」といった対立・ジレンマを伴う課題をテーマに、5~6人が1つのグループ、自治体の幹部になりきって行うシミュレーションゲーム<sup>29</sup>である。(図10参照)

◀ 図10 SIMULATION 熊本 2030 の概要 (MCシナリオより抜粋) ▶



SIMの特徴は3つある。1つ目は、シナリオの進行とともに何らかの報酬・アイテムが入手できるのではなく、逆に右肩下がりの条件設定の中で、次第に手元のカードが減っていく点である。これは、2030年までの人口減少・高齢化を直感的に感じてもらえるようルールを設計したものであり、手持ちのカードを削っていく作業を通して「あれもこれも」ではなく、「あれかこれか」の選択の中から、まちの強みや大切にしたい価値に気づくことを重視しているためである。

2つ目は、「ロールプレイ」で役になりきってもらう点である。ゲームの中で幹部として判断していくことで、俯瞰した自治体経営の視点を養う効果を狙ったものだ。こうした点は、筆者が少年期に父から見聞きしていた臨床心理の技法「ロール・レタリング(役割交換書簡法)<sup>30</sup>」が着想の一つとなっている。

3つ目は、ゲームを体験することを条件にデータを無償提供し、各地の課題や地理に応じたカスタマイズ(ご当地シナリオの作成)を推奨している点である。

<sup>29</sup> くまもと SMILE ネット (2015) 「対話型シミュレーションゲーム『SIM 熊本 2030』を活用したまちづくりのカタチづくり」『熊本大学政策研究 = Kumamoto University policy research (6号)』p.143-152

<sup>30</sup> 和田 英隆 (1987) 「役割書簡法(ロール・レタリング)による自己洞察に関する研究」法務省矯正研究所『矯正研究(第23号)』p46-p55

図 11 が、筆者が行った全国調査（2021 年 12 月末時点）の結果であり、これまでに開催都道府県は 45 都道府県、オリジナル版をもとに各地でカスタマイズされたご当地シナリオは 106 種類（オリジナル版を含め全 107 種類）、カバー率は 37/47（約 8 割）となっている。

◀ 図 11 SIMULATION 熊本 2030 シリーズの普及・活用状況(2021 年 12 月末時点) ▶

(凡例) ★:オリジナル版[1種類] + ★:ご当地シナリオの数[106種類] = 107種類

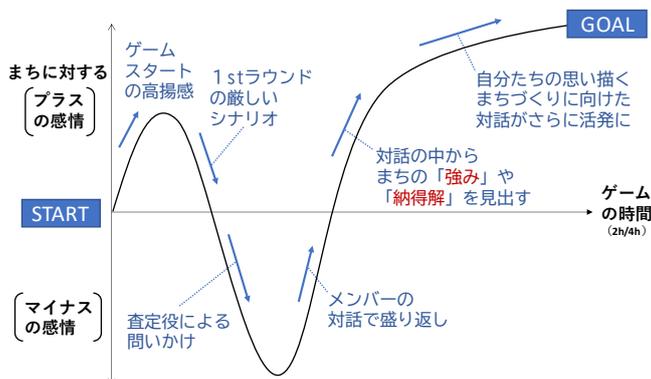


## 第 2 節 「SIMULATION 熊本 2030」の学習効果

SIM の学習効果は和田（2022）で指摘するものに加え、特に、高校の授業で実践する意義として、次の 3 点が重要だと考える。1 点目が「対立・ジレンマの中から一つではない答えを見出す体験」、2 点目が「多様な価値観を結集した対話の力で未来を創り出す経験」、3 点目が「自分たちのまちを自分たちで創る政治参加の予行演習」である。

図 12 は、SIM 体験者の標準的な心理変化や学びのポイントをグラフ化したものである。厳しいシナリオの中でも、対話を通して、まちの「強み」や「納得解」を見出すプロセスを重要視している。

◀ 図 12 体験者の標準心理グラフ ▶



筆者が実施した SIM で体験前後のアンケートにより効果測定を行った事例を紹介する。具体的には、2022年6月に都内私立大学の授業の一環で実施（図13）したもので、20歳～22歳までの大学3～4年生29人（すべて女性）から回答を得ている。体験者のSIM満足度は5点満点中の4.80（29人全体でも4.69）と高い水準にある。サンプルサイズがn=15と小さいため、対応のあるt検定は省略しているが、体験前後の主要な質問とその記述統計は表1のとおりである。

《図13 都内私立大学での実施状況》



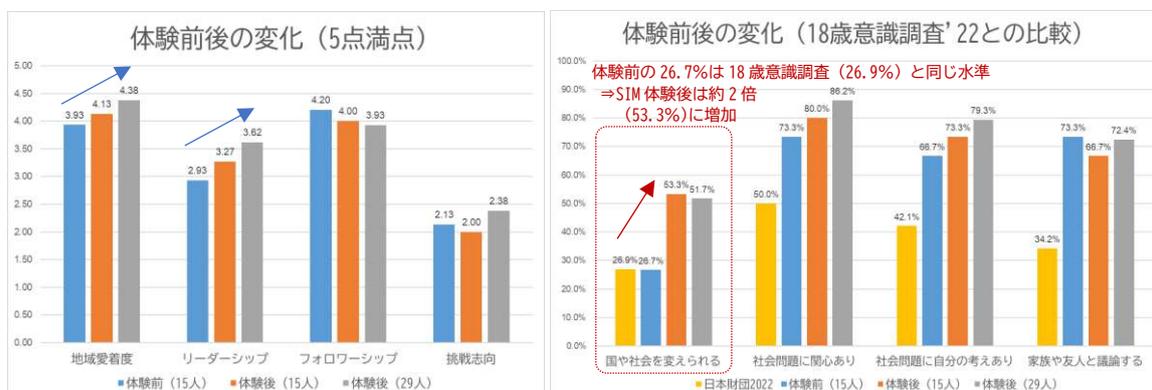
《画像出典》 授業実施者より提供

《表1 アンケート内容と記述統計》

質問概要	(対象：欠損の無い15人分)	体験前 平均(Mean)	体験前 標準偏差(SD)	体験後 平均(Mean)	体験後 標準偏差(SD)
自分の住む地域が好きである (当てはまる～当てはまらないの5件法)		3.93	1.03	4.13	1.06
現在のあなたのリーダーシップの度合いは (5件法)		2.93	1.10	3.27	0.88
現在のあなたのフォロワーシップの度合いは (5件法)		4.20	0.77	4.00	0.65
挑戦と安定とどちらを優先するか <sup>31</sup> (5件法)		2.13	0.65	2.00	1.00
自分の行動で、国や社会を変えられると思いますか (2件法) 右記：「はい」の割合		26.7%	—	53.3%	—
政治や選挙、社会問題について、関心がありますか (2件法) 同上		73.3%	—	80.0%	—
政治や選挙、社会問題について、自分の考えをもっていますか (2件法) 同上		66.7%	—	73.3%	—
政治や選挙、社会問題について、家族や友人と議論することがあります (2件法) 同上		73.3%	—	66.7%	—

図14は、表1を図示したもので、欠損の無かった15人の比較を行っている。体験後に「地域愛着度」「リーダーシップ」が上昇し、中でも、18歳意識調査で低かった「自分の行動で国や社会を変えられる」が、同じ水準であった体験前の約2倍(26.7→53.3%)に大きく上昇した点が、SIMの学習効果として確認できる。

《図14 SIM体験前後の変化》 ※筆者作成



<sup>31</sup> 具体的には、『将来の仕事を「新人でもやりがいのある仕事に挑戦できるベンチャー企業」と「フィールドが広く安定した大企業」から選ぶ場合、どちらを優先しますか。』という質問に対して、「挑戦を優先する」を5、「安定を優先する」を1とする順序尺度（5件法）で回答するよう求めている。

この他、SIMに関する先行研究の中で、学習効果の定量分析を行っているのが、高田・南谷・古安・赤沢(2019)<sup>32</sup>である。具体的には、2017年12月に島根大学の学生124人に「SIMULATION まつえ 2030」(図15)を実施したもので、文部科学省の「高校生キャリア教育の手引き(2014)」等から「教育効果」について27の設問を、総務省の「地域づくり人育成ハンドブック」等から「地域づくりの担い手育成効果」について26の設問を作成し、体験後の能力変化に関するアンケートの回答を120人から得ている。その結果をもとに、因子分析及び偏相関分析を用いたSIMの定量的な効果測定を行ったものである。

分析の結果では、参加者は「教育効果」や「地域づくりの担い手育成効果」を一定程度実感していることに加え、それらから抽出された因子(教育効果:思考力・柔軟性、主体性、他者理解 / 地域づくりの担い手育成効果:コミュニケーション力、大局的視野、調整力、情熱)が、参加者の特性や興味により、効果が異なるという点も示されている。

◀図15 SIMULATION まつえ 2030 の実施状況▶



◀画像出典▶ SIMULATION まつえ 2030 主催者より提供

また、高田・南谷・古安・赤沢(2019)では、SIMのようなRPG(ロールプレイングゲーム)が、「地域づくりに興味を持つ層に効果があり、RPGは専門知識や経験がない担い手にとって取り組みやすい研修方法だといえる。つまり、RPGは研修の対象を潜在的な担い手にまで広げ、地域づくりにおける担い手の裾野拡大に貢献する可能性がある」と指摘する一方、「本稿の分析は参加者が効果を実感したかにとどまっており、課題も多い。(中略)本稿をきっかけに、その効果についての更なる議論が行われることを期待する」と、更なる学習効果の定量分析の必要性も同時に指摘している。

なお、例示した「都内私立大学」と「島根大学(SIM まつえ)」の2つのケースは、いずれも大学生を対象とした事例だが、筆者は、高校生であっても体験前後に同様の変化が期待できると考えている。学習効果の定量分析については、第5章以降で詳しく述べることにするが、現在の高校教育改革が目指しているものと、SIMの特徴・学習効果に共通点が多いことが、要因の一つとして挙げられる。そこで、次節では、高校教育改革の方向性とSIM活用の親和性を論じる。

<sup>32</sup> 高田 晋史・南谷 菜々子・古安 理英子・赤沢 克洋(2019)「地域づくりの担い手育成におけるロールプレイングゲームの有効性 -短縮版『SIM まつえ 2030』を事例として-」『農林業問題研究 55巻3号』p.159-166

### 第3節 高校教育改革の方向性と「SIMULATION 熊本 2030」の親和性

現在の高校における教育改革の狙いや方向性については、文部科学省の中央教育審議会（以下「中教審」という。）が示した平成28年（2016年）12月21日の「答申<sup>33</sup>」がベースとなる。この答申に至る中教審への「諮問<sup>34</sup>」は平成26年（2014年）11月20日に行われており、その中で、第一に「教育目標・内容と学習・指導方法、学習評価の在り方を一体として捉えた、新しい時代にふさわしい学習指導要領等の基本的な考え方について」、第二に「育成すべき資質・能力を踏まえた、新たな教科・科目等の在り方や、既存の教科・科目等の目標・内容の見直しについて」、第三に「学習指導要領等の理念を実現するための、各学校におけるカリキュラム・マネジメントや、学習・指導方法及び評価方法の改善を支援する方策について」に関する検討を求めている。

そもそも高校教育で何を修得するかについては、学校教育法に規定されており、第30条第2項（表2参照）が示す「学力の三要素」を同法第62条で高等学校に準用している。「学力の三要素」を具体的に示すと、①「基礎的な知識及び技能」、②「これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力」及び③「主体的に学習に取り組む態度」から構成されており、これらに基づく「確かな学力をバランス良く育てること」を学習指導要領では目指してきた。

＜表2 学校教育法（抜粋）＞

学校教育法（昭和二十二年法律第二十六号）
第30条 小学校における教育は、前条に規定する目的を実現するために必要な程度において第二十一条各号に掲げる目標を達成するよう行われるものとする。
② 前項の場合においては、生涯にわたり学習する基盤が培われるよう、 <u>基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ、主体的に学習に取り組む態度を養うことに、特に意を用いなければならない。</u>
第62条 <u>第三十条第二項、第三十一条、第三十四条、第三十七条第四項から第十七項まで及び第十九項並びに第四十二条から第四十四条までの規定は、高等学校に準用する。</u> この場合において、第三十条第二項中「前項」とあるのは「第五十一条」と、第三十一条中「前条第一項」とあるのは「第五十一条」と読み替えるものとする。

<sup>33</sup> 中央教育審議会（2016）「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」中教審第197号  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/\\_icsFiles/afiedfile/2017/01/10/1380902\\_0.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/_icsFiles/afiedfile/2017/01/10/1380902_0.pdf) 最終閲覧 2023.3.13

<sup>34</sup> 中央教育審議会（2014）「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について（諮問）」平成26年11月20日付け26文科初第852号  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1353440.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1353440.htm) 最終閲覧 2023.3.13

こうした経緯の中、中教審（2014）では、「新しい時代に必要となる資質・能力の育成」として、OECD が提唱するキー・コンピテンシーや、国際バカロレアのカリキュラム、持続可能な開発のための教育（ESD）、東日本大震災からの復興などを例に、「自ら課題を発見し、その解決に向けて主体的・協働的に探究し、学びの成果等を表現し、更に実践に生かしていけるようにすることが重要であるという視点」で学習指導要領等の在り方について諮問を行っている。

その約2年後、中教審（2016）が答申を行った内容は、これまでの学習指導要領の取組みを評価しつつも、我が国の課題として、「判断の根拠や理由を明確に示しながら自分の考えを述べたり」、「学ぶことの楽しさや意義が実感できているかどうか、自分の判断や行動がよりよい社会づくりにつながるという意識を持っているかどうか」という点などを指摘している。その上で、2030年頃の社会の在り方を見据えながら、学習指導要領の改善・充実の方向性として、次の3点を挙げている。第一に、学習指導要領等の枠組みの見直し、第二に、各学校における「カリキュラム・マネジメント」の確立、第三に「主体的・対話的で深い学び」の実現（「アクティブ・ラーニング」の視点）である。特に高等学校についての記述<sup>35</sup>では、「社会で生きていくために必要となる力を共通して身に付ける「共通性の確保」と、一人一人の生徒の進路に応じた多様な可能性を伸ばす「多様性への対応」の観点を軸にしなが、高大接続改革の動きを踏まえつつ、教科・科目の構成を見直す」としている。

これを受け、さらに1年3カ月後の平成30年3月30日付け29文科初第1784号で、文部科学省から「高等学校学習指導要領の全部を改正する告示等の公示について（通知）」<sup>36</sup>が発出され、いわゆる「新学習指導要領」が動き出した。高等学校における本格施行は移行期間を経た令和4年度からであり、次の点で改正が行われている。第一に「高等学校の教育課程の基準の改善の基本的な考え方」として、子供たちに求められる資質・能力とは何かを社会と共有し、連携する「社会に開かれた教育課程」を重視したことである。第二に、「知識の理解の質を高め資質・能力を育む「主体的・対話的で深い学び」の実現」として、各教科等の目標及び内容を、①知識及び技能、②思考力、判断力、表現力等、③学びに向かう力、人間性等の三つの柱で再整理したこと。特に、高等学校教育において大学入試に向けた対策が中心となり、卒業後の学習や社会生活に必要な力の育成につながっていないという課題を踏まえて、「主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善」を打ち出したことである。第三に、新しい時代に必要となる資質・能力を踏まえて「教科・科目等の新設や目標・内容の見直し」を行ったことである。新学習指導要領への改訂のポイントを表したものが次項の図16である。

<sup>35</sup> 文部科学省 HP「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）【概要】」  
[https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2016/12/27/1380902\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2016/12/27/1380902_1.pdf) p.16 最終閲覧 2023.3.13

<sup>36</sup> 文部科学省 HP「高等学校学習指導要領の全部を改正する告示等の公示について（通知）」（29文科初第1784号）  
[https://www.mext.go.jp/content/1384661\\_1\\_2\\_1\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/content/1384661_1_2_1_1.pdf) 最終閲覧 2023.3.13

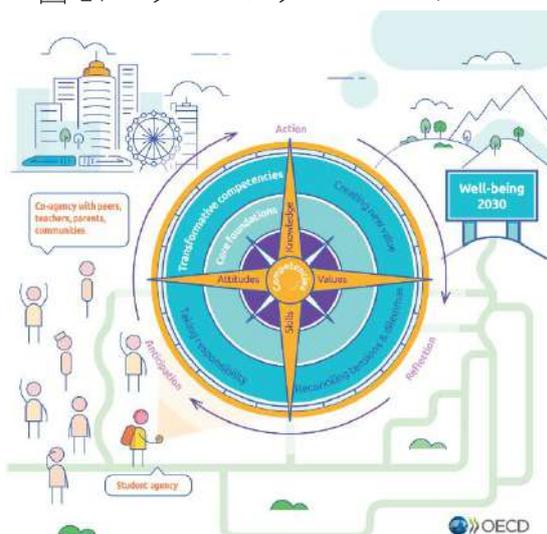
◀ 図 16 学習指導要領改訂のポイント ▶



この他、2030年というターゲットイヤーを同じくするものとして、「OECD Future of Education and Skills 2030 project」がある。白井（2020）<sup>38</sup>によれば、このプロジェクトの「もともとのアイデアは、OECDが行った東北スクール・プロジェクトのフォローアップとしての、OECDのアンヘル・グリア事務総長と日本の安倍晋三首相との対話から生まれたもの」であり、2019年にフェーズIの一連の最終報告書であるコンセプト・ノート「OECD Future of Education and Skills 2030 Concept Note」<sup>39</sup>の中で、生徒たちの学びに向かうあり方・羅針盤として「ラーニング・コンパス」（図17）が提示された。ラーニング・コンパスでは、生徒たちに必要な力として「変革をもたらすコンピテンシー（transformative competencies）」を置き、そのための重要な3つの力として、「新たな価値を創造する力（creating new value）」「対立やジレンマに対処する力（reconciling tensions and dilemmas）」「責任ある行動をとる力（taking responsibility）」の3つを定義している。さらに、学びを着実に進めるためには、「見通し（anticipation）」「行動（action）」「振り返り（reflection）」という3つのサイクル、いわゆる「AARサイクル」を回し、学習活動を進めていくことが重要だと指摘している。このコンセプト・ノートについては、中間報告段階（2018年）で日本語の「仮訳（案）」<sup>40</sup>が出され、最終報告段階（2020年）でも同様に「仮訳」<sup>41</sup>が出されるなど、日本の教育関係者にも広く参照され、その内容を踏まえた授業事例が発信・蓄積<sup>42</sup>されている。

この3つの力については、いずれもSIMが目指す学習効果であり、特に、「対立やジレンマに対処する力」は、SIMが提供する学びそのものである。

≪図17 ラーニング・コンパス≫



≪画像出典≫OECD Future of Education and Skills 2030 project/Concept\_note

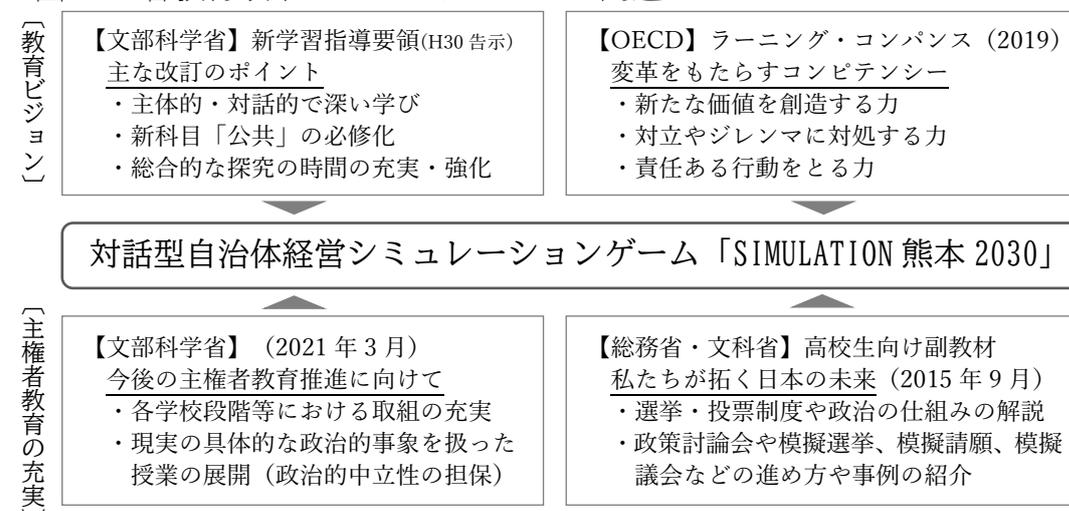
<sup>38</sup> 白井 俊（2020）『OECD Education2030 プロジェクトが描く教育の未来：エージェンシー、資質・能力とカリキュラム』ミネルヴァ書房 p.25  
<sup>39</sup> OECD Future of Education and Skills 2030 project (2019)「OECD Future of Education and Skills 2030 Conceptual learning framework - LEARNING COMPASS 2030」  
[https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD\\_Learning\\_Compass\\_2030\\_concept\\_note.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD_Learning_Compass_2030_concept_note.pdf) 最終閲覧 2023. 3. 13  
<sup>40</sup> OECD (2018)「OECD Education 2030 プロジェクトについて」  
[https://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/OECD-Education-2030-Position-Paper\\_Japanese.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/OECD-Education-2030-Position-Paper_Japanese.pdf) 最終閲覧 2023. 3. 13  
<sup>41</sup> OECD (2020)「OECD Learning Compass 2030 仮訳」  
[https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD\\_LEARNING\\_COMPASS\\_2030\\_Concept\\_note\\_Japanese.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD_LEARNING_COMPASS_2030_Concept_note_Japanese.pdf) 最終閲覧 2023. 3. 13  
<sup>42</sup> 東京学芸大学 次世代教育研究推進機構 HP「「OECD 学びのコンパス 2030」に対応した授業事例のショートビデオ」  
<https://www2.u-gakugei.ac.jp/~jisedai/outcomes/> 最終閲覧 2023. 3. 13

なお、直近の動向として、令和3年(2021年)1月26日の中教審の答申「「令和の日本型学校教育」の構築を目指して<sup>43)</sup>」の中でも、「急激に変化する時代の中で育むべき資質・能力」に関する国際的な動向として、OECD(2019)の「ラーニング・コンパス」に言及がなされており、「これらの資質・能力<sup>44)</sup>を育むためには、新学習指導要領の着実な実施が重要である」と指摘している。

さらに、主権者教育の観点でも、令和3年(2021年)3月31日付けで文部科学省が公表した「今後の主権者教育の推進に向けて(最終報告)<sup>45)</sup>」において、「各学校段階等における取組の充実」「現実の具体的な政治的事象を扱った授業の展開」などが提言され、総務省・文部科学省が作成した高校生向け副教材「私たちが拓く日本の未来<sup>46)</sup>」で政策討論や模擬選挙などの事例が紹介されている。

以上のポイントを踏まえ、SIMとの関連を改めて整理したものが図18である。「主体的・対話的で深い学び」を中心とした新学習指導要領や「対立やジレンマ対処する力」をはじめとするOECDラーニング・コンパスという2つの「教育ビジョン」の要請、また、18歳選挙権を踏まえた「主権者教育の充実」の要請から見ても、高校教育改革の方向性とSIMが提供する「1. 対立・ジレンマの中から一つではない答えを見出す体験」「2. 多様な価値観を結集した対話の力で未来を創り出す経験」「3. 自分たちのまちを自分たちで創る政治参加の予行演習」などの学習の狙いは親和性が高く、SIM導入の意義は非常に大きいものだと言える。

◀ 図18 各教育政策のポイントとSIMの関連 ▶



<sup>43)</sup> 文部科学省 HP「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～(答申)(中教審第228号)最終閲覧2023.3.13

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985\\_00002.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985_00002.htm)

<sup>44)</sup> OECDの示す資質・能力以外にも「文章の意味を正確に理解する読解力、自分の頭で考えて表現する力、対話や協働を通じて知識やアイデアを共有し新しい解や納得解を生み出す力」、「豊かな情操や規範意識、自他の生命の尊重、自己肯定感・自己有用感、他者への思いやり、対面でのコミュニケーションを通じて人間関係を築く力、困難を乗り越え、ものごとを成し遂げる力、公共の精神の育成」、「各教育段階に応じた体力の向上、健康の確保」などが含まれている。

<sup>45)</sup> 文部科学省 HP「今後の主権者教育の推進に向けて(最終報告)」最終閲覧2023.3.13

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/142/mext\\_00001.html](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/142/mext_00001.html)

<sup>46)</sup> 総務省 HP「高校生向け副教材「私たちが拓く日本の未来」」最終閲覧2023.3.13 ※脚注8に同じ

[https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo\\_s/news/senkyo/senkyo\\_nenrei/01.html](https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/senkyo/senkyo_nenrei/01.html)

### 第3章 高校の主権者教育の課題分析と解決の方向性

#### 第1節 診断～「政治的中立性」の萎縮効果と「経路依存性」の存在

では、実際の高校教育の現場は、現在どのような状況にあるのか。日本の18歳の「自分の行動で、国や社会は変えられると思う」の意識を高めるにあたり、重要な役割を担うのは、やはり「主権者教育」である。

「主権者教育」という言葉は、2011年12月の「常時啓発事業のあり方等研究会」最終報告書<sup>47</sup>から使われるようになり、その中では、求める主権者のあり方を「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、行動していく主権者像」と定義している。また、2017年3月の「主権者教育の推進に関する有識者会議 とりまとめ」の中で、改めて、主権者教育を「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、行動していく主権者を育成していくこと」と定義しており、主権者教育という言葉は、現在広く浸透している。

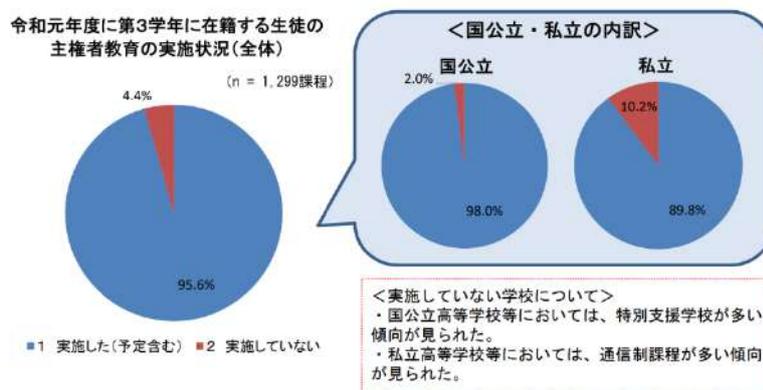
当然ながら、その主権者教育だけに責を負わせるわけにはいかないが、主に高校生までに培われるという意味で、その総まとめを行い、「18歳選挙権」への橋渡しを行う高校での主権者教育は最も重要なポジションにあることは否めない。これまでは「現代社会」「政治経済」や教科外の「特別活動」が主権者教育を担ってきたが、これから先は必修化された新科目「公共」が中心的に担っていくことが想定される。

現在の全国における主権者教育の実施状況については、文部科学省が令和2年（2020年）3月24日に公表した「主権者教育（政治的教養の教育）に関する実施状況調査の結果について<sup>48</sup>」で示されている。この調査は、国公立高等学校等（特別支援学校高等部、中等教育学校含む）の令和元年度（2018年度）第3学年生徒を対象とした抽出調査で、1,299件の有効回答が寄せられている。図19はその結果

であり、国公立においては特別支援学校で、私立においては、通信制課程で一部実施していない傾向はあるものの、95.6%で主権者教育が実施され、定着が進んでいることが分かる。

＜図19 主権者教育の実施状況＞

#### 1. 令和元年度第3学年生徒の状況について



＜画像出典＞文科省「主権者教育（政治的教養の教育）実施状況調査について（概要）」（R2.3月）

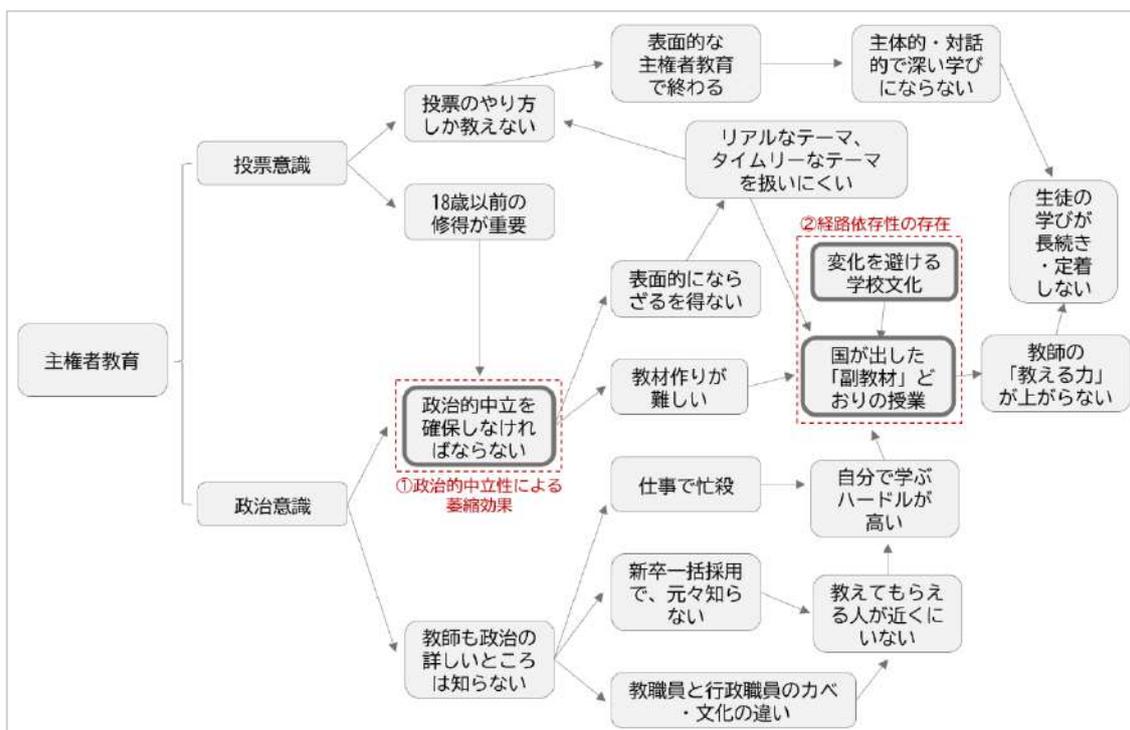
<sup>47</sup> 総務省 HP「常時啓発事業のあり方等研究会 最終報告書」（平成23年12月 常時啓発事業の在り方等研究会）[https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000141752.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000141752.pdf) 最終閲覧 2023.3.13

<sup>48</sup> 文部科学省 HP「主権者教育（政治的教養の教育）に関する実施状況調査の結果について」[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/2020/mext\\_00171.html](https://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/2020/mext_00171.html) 最終閲覧 2023.3.13

しかし、文部科学省・主権者教育推進会議から示された「今後の主権者教育の推進に向けて（最終報告）<sup>49</sup>」（令和3年3月31日）でも示されたように、現在の高校における主権者教育には様々な課題が山積している。例えば、「現実の具体的な政治的事象を扱った授業の展開」と「政治的中立性の担保」のバランスに加え、「（小・中学校や大学など）学校段階間の連携の充実」「（社会科以外の）教科間の連携の充実」「主権者教育の担い手となる教師の養成、研修の充実」「家庭、地域における取組の充実」「メディアリテラシーの育成」などである。

こうした状況を踏まえ、主権者教育の課題の関係性について整理したものが図20の「コアイシュー・マップ」である。いくつかの矢印が集中する項目で着目するのが「政治的中立性による萎縮効果」と「経路依存性の存在」である。

◀図20 主権者教育のコアイシュー・マップ▶



まず、1つ目の「政治的中立性による萎縮効果」については、表3の教育基本法第14条<sup>50</sup>で政治的教養に関する教育を尊重しながらも、実施面では「政治的中立性」の担保を求めているという前提がある。

◀表3 教育基本法（抜粋）▶

<p>教育基本法（昭和二十二年法律第二十五号）</p> <p>第14条 良識ある公民として必要な政治的教養は、教育上尊重されなければならない。</p> <p>2 法律に定める学校は、特定の政党を支持し、又はこれに反対するための政治教育その他政治的活動をしてはならない。</p>
--

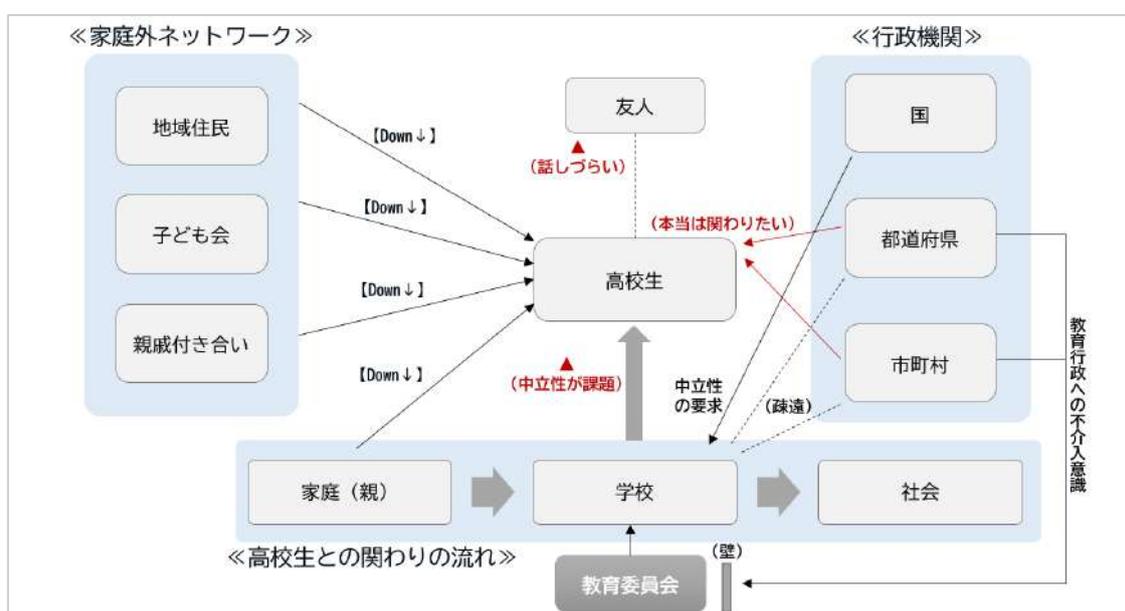
<sup>49</sup> 文部科学省 HP 「今後の主権者教育の推進に向けて（最終報告）R3.3.31」  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/142/mext\\_00001.html](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/142/mext_00001.html) 最終閲覧 2023.3.13

<sup>50</sup> この他、教育公務員特例法第18条で「公立学校の教育公務員の政治的行為の制限」、公職選挙法第137条で「教育者の地位利用の選挙運動の禁止」が規定されていることも前提となる。

この「政治的中立性」という抽象的な基準を、教育現場でどう担保するかが重要であり、「過度に政治的中立性を意識するあまり、授業において現実の具体的な政治的事象を取り扱うことを躊躇しているのではないか」といった指摘が先述の主権者教育推進会議（文部科学省）でもなされている。また、同様のケースは、NHK ニュースの特集<sup>51</sup>でも取り上げられている。この中で、学識者からは「日本では、萎縮して政治を扱わない学校もまだまだ見られ、高校生が社会や政治から遠ざけられてきた側面もある」との指摘がなされている。

図 21 は関係者とのつながりを示す「ステークホルダー・マップ」である。この図からは、高校生と地域・他機関とのつながりの希薄化の影響が指摘できる。

《図 21 主権者教育のステークホルダー・マップ》



これまでは、改めて「主権者教育」と言わずとも、地域住民、子ども会、親戚付き合いの中で、自然と政治的な話題に触れ、意見を交わす機会も多少はあったが、現在ではそうしたつながりが希薄化し、その機会も減少している。友人とも好んで政治的な話題をするものではなく、家庭内でも、独立した時間の使い方（子の塾通い、親の残業・共働き化など）で、同様に機会は減少している状況が見受けられる。行政機関なども、本来であれば、将来の地域の担い手である高校生達と密に接したいところではあるが、国が示す「政治的中立性」への配慮と、教育行政への不介入意識により、十分に関与できていない現状がある。その結果、主権者教育を「学校」が一手に引き受けざるを得なくなっているのである。

その教育現場での「政治的中立性の萎縮効果」について、林（2016）<sup>52</sup>は「2000年初頭から取り組んできた模擬選挙の普及・推進の過程において、教育の政治的中立性への懸念からか、生の政治を扱う模擬選挙の実施を躊躇する自治体や学

<sup>51</sup> NHK NEWS WEB（2022. 7. 12 掲載）「参院選期間中に実践的な主権者教育 18歳の新成人1票に向き合う」  
<https://www3.nhk.or.jp/news/html/20220712/k10013714341000.html> 最終閲覧 2023. 3. 13

<sup>52</sup> 林 大介（2016）『「18歳選挙権」で社会はどう変わるか』 集英社新書 p. 80-82

校が多く見受けられた」とし、中には「実施直前になって教育委員会が中止を命じ、生の政治を子どもたちから遠ざけようとする教育委員会もあった」と指摘する。

同じく林（2016）は、2015年6月の山口県立高校に関する山口県議会での質疑・答弁についても紹介している。具体的には、山口県立の高校において、実際の政治課題（安保法案）をテーマに生徒がグループで議論し、それぞれの主張に対して賛否を投じるという授業が行われた。この授業の取材記事を読んだ自民党の県議会議員が「政治的中立性が問われる現場にふさわしいものか、疑問を感じる。県教委としてどういう認識なのか」と質疑を行い、教育長が「法案への賛否を問う形になり、配慮が不足していた」「指導が不十分だった」と謝罪したというものだ。なお、この県議は、実際に授業を見たわけではなく、新聞記事だけで判断したということだが、こうしたケースが起きれば、当該高校だけに限らず、他の学校現場も萎縮してしまうことは想像に難くない。

また、2016年には、自由民主党が公式ウェブサイト上で、「学校教育における政治的中立性についての実態調査」と題して、不適切な事例を募集するという事案があった。これについて教育新聞<sup>53</sup>では「教育現場が萎縮する」「検証自体は理解できるが、懲罰的な処分をするのでは主権者教育の流れが止まる」と警鐘を鳴らす識者のコメントを紹介したほか、全国で未成年模擬選挙を実施している「模擬選挙推進ネットワーク<sup>54</sup>」が、「高校等で行われる模擬投票等で意図的に政治色の強い偏向教育を行うことで、特定のイデオロギーに染まった結論が導き出されることをわが党は危惧しております」と記述されていたことに関して、「模擬投票において偏向教育が行われやすいとの印象を受ける」として「看過できない」と見解を公表している。

林（2016）は、学校現場では教師が様々な工夫を行い、中高生が関心を抱けるような授業を提供しているが、過度に教育委員会や議員・政治が介入する行為は、「学びの主体である中高生から、学ぶ機会を奪って」しまい、「むしろそうした行為が、若者の政治不信、政治離れを引き起こしている」と指摘する。

もちろん、政治的中立性を担保するということは、まったく政治的な事柄を扱わないのではなく、文部科学省の2015年通知<sup>55</sup>で示しているように、「現実の具体的な政治的事象については、種々の見解があり、一つの見解が絶対的に正しく、他のものは誤りであると断定することは困難」であって、「一般に政治は意見や信念、利害の対立状況から発生するもの」との認識の上で、「現実の利害等の対立のある事柄等を取り上げる場合には、生徒の考えや議論が深まるよう様々な

<sup>53</sup> 教育新聞 HP「自民党の政治的中立性調査 識者から懸念の声も」（2016.7.22 掲載）  
[https://www.kyobun.co.jp/news/20160722\\_01/](https://www.kyobun.co.jp/news/20160722_01/) 最終閲覧 2023.3.13

<sup>54</sup> 模擬選挙推進ネットワーク HP「自民党「学校教育における政治的中立性についての実態調査」に対する模擬選挙推進ネットワークとしての見解」（2016.7.21 掲載）  
<http://www.mogisenkyo.com/2016/07/21/873/> 最終閲覧 2023.3.13

<sup>55</sup> 文部科学省 HP：高等学校等における政治的教養の教育と高等学校等の生徒による政治的活動等について（通知）最終閲覧 2023.3.13  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1365151.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1365151.htm)（脚注7に同じ）

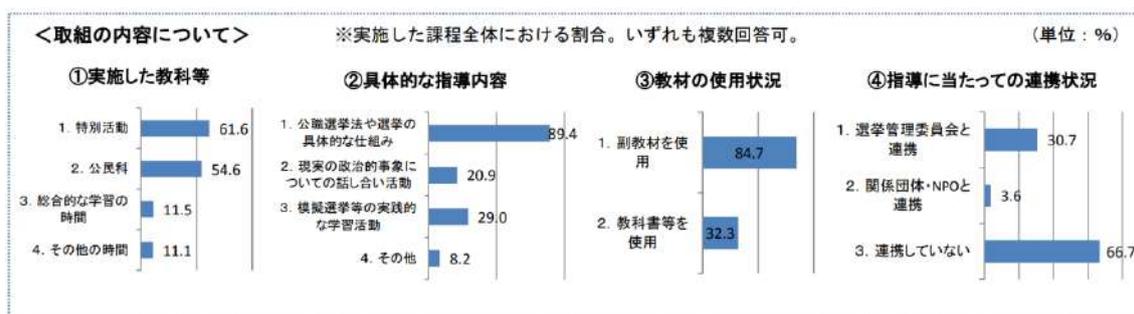
見解を提示」し、「一つの結論を出すよりも結論に至るまでの冷静で理性的な議論の過程が重要であることを理解させること」を求めている。

ただし、常に政治的な意見や学説について網羅的に準備したり、複数の政治家を万遍なく授業に招聘することは、心理的・時間的にも負担が大きく、どの学校でも実現できるものではない。つまり、こうした「負担感」というハードルが残されている以上、政治的中立性を担保するためには、授業の進め方だけを議論するのではなく、そもそも政治的中立性が担保されたプログラムを導入するなど、新たな発想・手法の導入についても早急に検討する時期に来ていると考える。

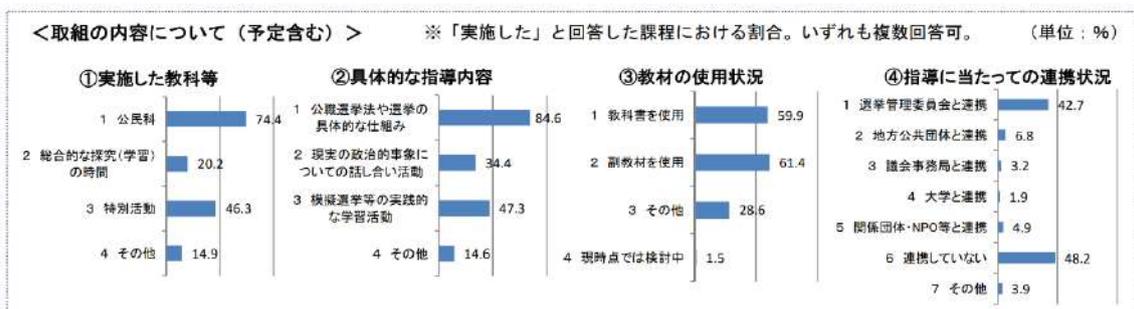
次に、2つ目として、「経路依存性の存在」が挙げられる。

「経路依存性」とは、河野（2002）<sup>56</sup>は「過去のある時点で行われた選択が、その選択にいたった当初の諸条件が後に変更されたにもかかわらずそのまま続いている現象」と定義しており、パソコンのキーボードの文字配列（QWERTY）の事例で知られている。「経路依存性」を主権者教育で考えると、本来、主権者教育を活性化させるために導入された副教材「私たちが拓く日本の未来」が教育内容の固定化を引き起こしてしまっているのではないかという点が挙げられる。図 22 は近年（2015-2018）の主権者教育の取組内容の変化を示すものである。

《図 22 主権者教育の実施状況の比較(2015 年度 - 2018 年度の第 3 学年比較)》



《画像出典》文科省「主権者教育（政治的教養の教育）実施状況調査について（概要）」（2015 年度）



《画像出典》文科省「主権者教育（政治的教養の教育）実施状況調査について（概要）」（2018 年度）

先ほども示した文部科学省の主権者教育の実施状況調査は、2015 年度時点でも同様の調査<sup>57</sup>が行われており、主権者教育の研究を行う西野はその 2 回の調査

<sup>56</sup> 河野 勝（2002）『制度』東京大学出版会 p. 56

<sup>57</sup> 文部科学省 HP 「高等学校等における政治参加に関する学習指導に係る調査研究」

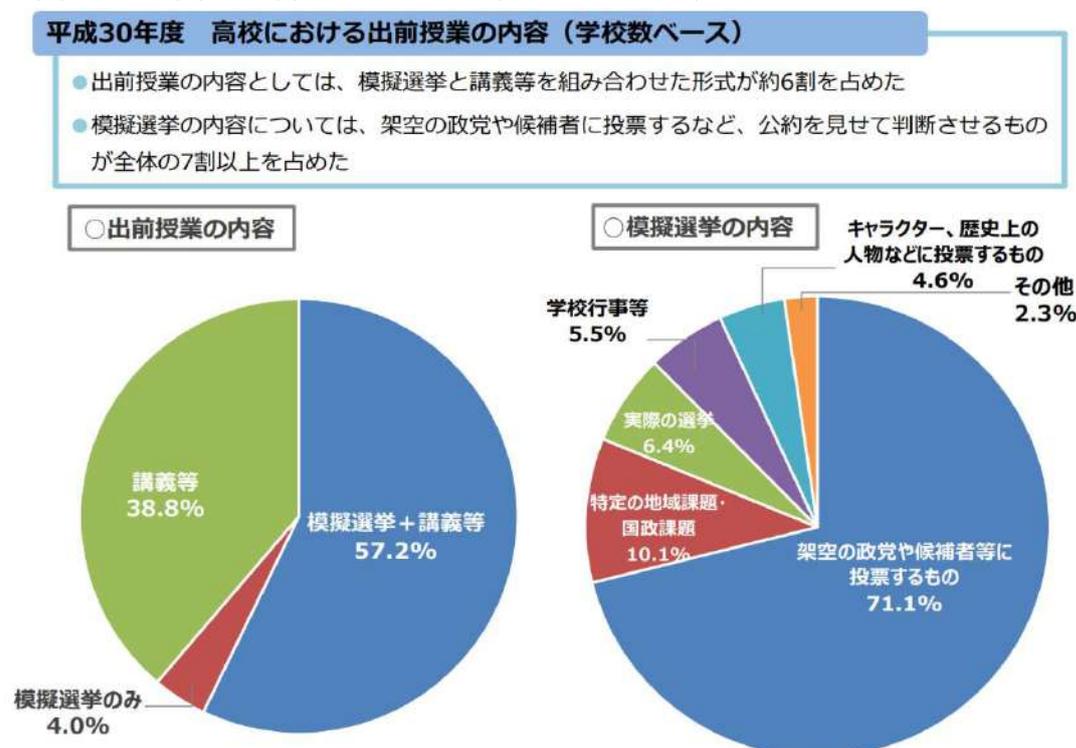
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/shukensha/1388336.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/shukensha/1388336.htm) 最終閲覧 2023. 3. 13

結果についての比較分析<sup>58</sup>から、①公民科における取組が 2015 年度：54.6%→2018 年度：74.4%に増加している点、②現実の政治的事象についての話し合い活動が 2015 年度：20.9%→2018 年度：34.4%に増加している点、を評価する一方、③2018 年度における「地方公共団体」「議会事務局」「大学」「関係団体・NPO 等」との連携はいずれも 10%未満であり、外部との連携は改善の余地ありという点を指摘している。

この他にも、図 22 から指摘できるポイントとしては、第一に、現在の主権者教育は 95%前後<sup>59</sup>の学校で行われているが、その内容は、依然として公職選挙法や選挙の仕組みの説明、模擬選挙などの学習活動が中心であること、第二に、教材の使用状況は教科書・副教材が中心であり、連携先についても選挙管理委員会に集中していること、第三に、公民科での実施が増加する中で、主権者教育全般が教科活動として公民科の担当教員任せになってしまわないかという点である。

なお、選挙管理委員会との連携による「出前授業」がどのような内容であるかについては、総務省「選挙管理委員会による主権者教育等に関する調査<sup>60</sup>」で確認できる。(図 23 参照)

◀ 図 23 全国選挙管理委員会の出前授業の実施状況 ▶



◀ 画像出典 ▶ 総務省「主権者教育等に関する調査」（平成 29・30 年度版）

<sup>58</sup> 18 歳選挙権 & 主権者教育の専門家 西野偉彦氏 HP「文部科学省の主権者教育「実施状況調査」に有識者協力！」 <https://takehikonishino.net/mext-citizenship-ed-202003/> 最終閲覧 2023. 3. 13

<sup>59</sup> 平成 27 年度はサンプル全体（n=6, 332 課程）の 94. 4%で主権者教育が実施されており、令和元年度は 95. 6%（n=1, 299）で実施されている。

<sup>60</sup> 総務省 HP「主権者教育等に関する調査及び各種調査結果」（平成 29・30 年度） 最終閲覧 2023. 3. 13 [https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo\\_s/news/senkyo/shukensha\\_kyoiku\\_kekka/index\\_135696.html](https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/senkyo/shukensha_kyoiku_kekka/index_135696.html)

ここでは、新型コロナウイルス感染症による授業形態への影響も踏まえ、平成29年度・平成30年度の状況、いわゆる「新型コロナ前」の調査結果で確認する<sup>61</sup>。具体的に見ると、全国の選挙管理委員会（都道府県、指定都市、行政区、市区町村）の1,963団体のうち、平成29年度で787団体、平成30年度で767団体が出前授業を実施しており、約4割を占める。出前授業の内容を学校ベースで見ると、図23のとおりであり、文部科学省（学校サイドから見た調査）と同様に、「講義」と「模擬選挙」が中心となっている。

授業を引き受ける選挙管理委員会は、職責上「選挙」のことが中心に話す必要があり、講義・模擬選挙が中心とならざるを得ない。また、実際の投票箱を使った模擬選挙を行うことは、選挙の予行演習として生徒の投票に関する心理的ハードルを下げ、選挙・政治への関心度を高めるといった模擬選挙推進ネットワークの報告<sup>62</sup>などがあり、選挙管理委員会としても、投票率の向上に向けた根拠のある取組みを実施しているとの認識であろう。

この「経路依存性」についてまとめると、文部科学省や総務省の調査が示すように、「副教材～私たちが拓く日本の未来」が教科書以外では唯一の指南書として広く普及しており、その結果、副教材が示すような「模擬選挙」や「講義」を中心とした授業内容に収束してしまっている状況が浮かび上がってくる。

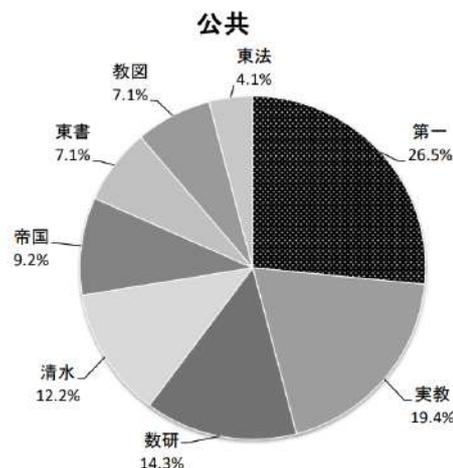
あくまでも参考レベルではあるが、教育業界で適切な自由競争が機能した一つの均衡状態と考えられるのが「新たな教科書の採択割合」であり、この割合と比較してみる。

◀ 図24 東京都立高等学校のR4年度使用教科書採択状況（公共） ▶

【公民】

<公共>

発行者略称	学校数	教科書記号番号	教科書名	学校数
東書	7	公共701	公共	7
教図	7	公共702	公共	7
実教	19	公共703	詳述公共	6
		公共704	公共	13
清水	12	公共705	高等学校 公共	7
		公共706	私たちの公共	5
帝国	9	公共707	高等学校 公共	9
		公共708	公共	1
数研	14	公共709	高等学校 公共 これからの社会について考える	13
		公共710	高等学校 公共	7
第一	26	公共711	高等学校 新公共	19
		公共712	公共	4
東法	4	公共712	公共	4
合計				98



◀ 画像出典 ▶ 東京都教育委員会「令和4年度使用 高等学校用教科書 教科別採択結果（教科書別学校数）」

<sup>61</sup> なお、新型コロナ後の最新結果である令和2年度調査においても、同様の状況が確認できる。総務省HP「令和2年度 選挙管理委員会による主権者教育等に関する調査の結果」最終閲覧 2023.3.13 [https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo\\_s/news/senkyo/education\\_adviser/shukensha\\_chousa\\_r3.html](https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/senkyo/education_adviser/shukensha_chousa_r3.html)

<sup>62</sup> 子供・若者施策調査研究会HP 平成28年度第2回／模擬選挙推進ネットワーク（林氏）提出資料（3/4） [https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/mondai/h28/k\\_2/3-3.pdf](https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/mondai/h28/k_2/3-3.pdf) 最終閲覧 2023.3.13

図 24 は 2022 年度（令和 4 年度）から新たに必修科目化された「公共」の教科書の東京都教育委員会での採択状況（教科書別学校数）<sup>63</sup>である。比較した理由は、「公共」は主権者教育と関連の深い科目であり、かつ公民科の同じ担当教員が教科書の選定過程に関与した可能性が高いためである。主権者教育の教材では「副教材」一つに集中していたが、「公共」の教科書の採択では、8 つすべての出版元、12 の教科書に分散していることが分かる。

さらに、この「経路依存性」の指摘に追加したい観点が「現状維持バイアス」である。主権者教育が、公民科の授業で実施される割合が増加している点を図 22 で示したが、その結果、公民科の担当教員だけに主権者教育を任せる空気が生まれてしまう可能性がある。教員個人で検討を行う場合、自由に企画提案できる反面、その教員個人に時間的・精神的余裕がない場合や組織の新たな取組みへの意識が低い場合は、現状維持・前例踏襲に陥りやすい。また、学校教育の現場だけに主権者教育の担い手としての期待が集まりすぎると、逆に失敗できない空気が生まれてしまい、失敗しないための安全策として、教育内容が副教材の事例に沿ったものに固定化してしまうケースも想定できる。

この点に関連し、古野（2022）<sup>64</sup>は、外部と連携して主権者教育を実施してきた公民科の教師へのインタビューから、「学校の外よりも、むしろ学校の中の方が風当たりが強い」との語りを引き出し、「主権者教育の実施における教師側の負担には、この『学校文化の乗り越え』が大きな影響を与えている」と指摘している。

教師教育や教員養成の観点から分析した岩崎（2022）<sup>65</sup>は、教師が論争問題学習に取り組むためには政治的中立性の担保だけではなく、「カリキュラムを終わらせなければならないことへのプレッシャーや時間的制約、同僚教師の理解、地域社会や学校の特色、生徒の学力や論争問題に対する反応を考慮」すべきであると指摘している。

これらの点を踏まえると、日本の主権者教育をより良くするために作成された副教材「私たちが拓く日本の未来」（総務省・文科省 2015）は、その参照頻度が高まり、主権者教育の裾野を拡大させる役割を果たした一方で、副教材に記載された一連の授業内容をやること自体が目的になってしまっているのではないだろうか。また、現状維持バイアスにより、新たな内容に取り組もうとしても、そのコストやリスクが高い状態にあるため、総じて、現在の主権者教育は、今まさに教育内容が固定化し、あるいは、固定化が進行しつつある状態、つまりは、「経路依存性」に陥っているのではないかと危惧するものである。

<sup>63</sup> 東京都教育委員会 HP 「令和 4 年度使用都立高等学校（都立中等教育学校（後期課程）及び都立特別支援学校（高等部）を含む。）用教科書の採択結果について」（令和 3 年 8 月）p. 4 最終閲覧 2023. 3. 13  
[https://www.kyoiku.metro.tokyo.lg.jp/press/press\\_release/2021/release20210826\\_01.html](https://www.kyoiku.metro.tokyo.lg.jp/press/press_release/2021/release20210826_01.html)

<sup>64</sup> 古野 香織（2022）「主権者教育において高校公民科教師が外部人材と連携するプロセスに関する研究」  
日本社会科教育学会『社会科教育研究』No. 145(2022. 3) p. 1-14

<sup>65</sup> 岩崎 圭祐（2022）「教室に論争問題を取り入れることの意義と課題」 一般社団法人 生活経済政策研究所『生活経済政策』No. 309（2022. 10）p. 17-21

## 第2節 処方～「ゲーミフィケーション」と「行政課題」の活用

前節で示した「政治的中立性による萎縮効果」と「経路依存性の存在」という2つの課題を有する高校の主権者教育では、いかに授業を活発なものにするか、また、取り扱う政治的事象について政治的中立性を担保した状態で行えるかという点が求められる。そこで、本節で提案したいのが、「ゲーミフィケーション」の活用、具体的には、SIMの高校の授業への導入である。

井上(2012)<sup>66</sup>によれば、ゲーミフィケーションとは、「ゲームの要素をゲーム以外のものに使うこと」と定義され、本稿で言えば、SIMの授業への導入により、日頃は馴染みのない政治的会話をゲーム要素の中で楽しく体験できるようにすることである。補足すると、SIMが促進させる政治的会話は、政治家の活動に近い模擬選挙・ディベートではなく、地方公務員の立場で自治体の予算配分・政策選択をテーマに対話を行う授業プログラムである。この点が、従来の主権者教育とは異なる新たなアプローチである。つまり、「選挙」というリスクの高い分野ではなく、行政・まちづくりにおける「予算編成」というリスクの低い分野を取り上げることで、論争を伴うものであっても政治的中立性を担保しやすくしていることがブレイクスルーのポイントであり、大きなメリットだと考えている。

しかしながら、「選挙」からまったく離れるわけではない。参加メンバーが考えた予算案を審議する「査定役」として議員が登場し、その議員の問いかけ・コメントによって、まちのビジョンや政策の質が磨き上げられていく。そうした体験から、議員や選挙制度の重要性、ひいては一人一人が投票することの大切さを副次的に伝えられる点もSIMのメリットとして挙げられる。

仮想自治体の幹部を演じるロールプレイングゲームは、一見、模擬選挙と大差ないように見えるかもしれないが、決められた役割に没入していく中で、まさに自分がまちづくりの責任者(当事者)となる体験ができ、政治的中立性が担保された環境で具体的な政治的事象を深く学習できるプログラムである。

先行研究でも、主権者教育におけるゲーム要素の活用可能性や課題について言及がなされている。例えば、谷口(2019)<sup>67</sup>は、「アクティブ・ラーニング型の主権者教育の方が、政治を「自分ごと」として捉える機会を提供し、政治参加意欲を長期的に内面化させる可能性がある一方、(中略)知識吸収型の学習に比べて普及率が低いことが、その実施の難しさを表している」と指摘する。また、谷口(2019)は、まちづくりへの子どもの参画や主体的な学びについて紹介した木下(2018)<sup>68</sup>を踏まえ、「子どもの段階から始まる息の長い主権者教育を考えるならば、参加者が心から楽しめるような「遊びの要素」が重要である」と指摘する。

さらに、福山・中原・森田(2012)<sup>69</sup>は、社会的ジレンマを体験するゲームを行

<sup>66</sup> 井上 明人(2012)『ゲーミフィケーション - 「ゲーム」がビジネスを変える』NHK出版 p.36

<sup>67</sup> 谷口 尚子(2019)「若者に対するアクティブ・ラーニング型主権者教育の効果」日本学術協力財団『学術の動向』2019年24巻3号p.66-71

<sup>68</sup> 木下 勇(2018)「子どもの参画と主権者教育」明るい選挙推進協会『Voters』2018年No.44 p.9-12

<sup>69</sup> 福山 佑樹・中原 淳・森田 裕介(2012)「社会的ジレンマ体験を目的としたカードゲーム教材が協力行

い、その半年後に行った遅延調査の結果として、「ゲームにおける葛藤の経験は半年が経過してもなお、参加者に強い印象を残している」という点を示している。この点について、藤本・森田 (2017)<sup>70</sup>は、「ゲーム学習には他の学習と比べて長期的な学習効果に特徴がある可能性があり、さらなる検討が望まれる」と展望を示している。

主権者教育におけるゲーミフィケーション<sup>71</sup>の活用は今後も期待される領域であり、これまでも様々なゲームが開発され、学習素材として活用されている。

一つの事例として、NPO 法人「6 時の公共」が 2020 年に開発した「僕らの基地がほしいんだ<sup>72</sup>」(図 25 参照)がある。副教材でも例示されている「模擬請願」をテーマに、2022 年度からの新必修科目「公共」を見据えて開発されたもので、すでに高校の授業でも実施されている<sup>73</sup>。具体的には、子どもたち(プレイヤー)が自分達の基地を作るために必要な人脈を広げ、障壁を乗り越えながら、「請願」という形で議会に提出するプロセスをゲーム化したものである。周りの大人を巻き込みながら基地づくりを進めていく過程は、まさに現実社会さながらであり、こうした要望を叶えるために必要な視点や行動を学ぶことができる。中学生以上が対象であり、授業時間を想定した 30 分というプレイ時間も特徴である。

《図 25 「僕らの基地がほしいんだ」について》



《画像出典》 左・右ともに NPO 法人 6 時の公共 HP

もう一つの事例は、約半世紀前に開発された「SIMSOC(邦訳:模擬社会ゲーム)」である。アメリカの社会学者 W. A. Gamson<sup>74</sup>が 1969 年に開発したもので<sup>75</sup>、

動意図に与える影響の検討」『日本教育工学会論文誌』Vol. 36, Suppl. (2012) p.125-128

<sup>70</sup> 藤本 徹・森田裕介 (2017)『ゲームと教育・学習』 ミネルヴァ書房 p130-131

<sup>71</sup> 近年、ゲームを通して社会課題を考えるものを「シリアスゲーム」とし、「ゲーミフィケーション」は報酬や競争の仕掛けといったゲーム要素で個人の行動を促す場合に限定して表現する場合もある。本稿で取り上げる SIM は、外見上「シリアスゲーム」であるが、あくまでゲーム要素を取り入れて現実社会で行われるべき政治的会話を促進・活性化させるプログラムであることから、「(広義の)ゲーミフィケーション」と分類している。

<sup>72</sup> NPO 法人 6 時の公共 HP 「僕基地とは」<https://bokukichi.pm6lp.org/about/> 最終閲覧 2023. 3. 13

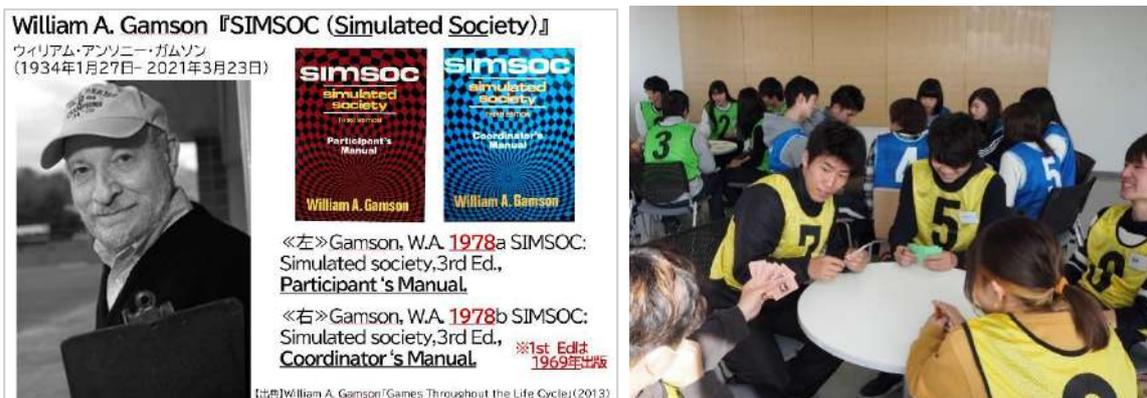
<sup>73</sup> 東京新聞 HP (2022. 11. 24 掲載)「ゲーム通じまちづくり学ぶ 千葉県内公務員の NPO 法人開発 船橋・東葉高生が体験」<https://www.tokyo-np.co.jp/article/215795> 最終閲覧 2023. 3. 13

<sup>74</sup> William A. Gamson(1934-2021)「SIMSOC(模擬社会ゲーム)」開発者、主要論文に『権力と不満』(1971)

<sup>75</sup> PC 向けシュミレーションゲーム「SimCity」が発売されたのは 1989 年であり、「SIMSOC」の 1st Edition が開発された 1969 年の 20 年後である。

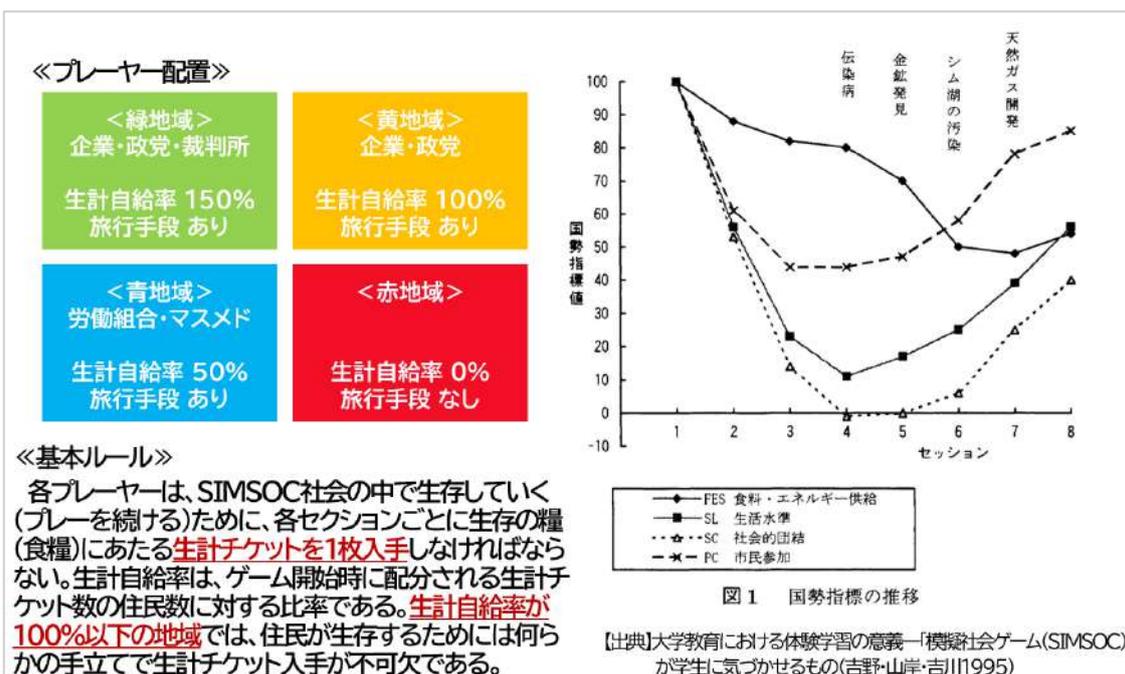
「Simulate Society」の3文字ずつを取った名称は、筆者らが開発したSIMと通じるものを感じる。数度の改訂を加えながら、現在では第5版がリリースされ、国内では神戸学院大学（心理学部）で実施された様子が当該大学HP<sup>76</sup>に掲載されている。（図26、図27参照）

◀ 図26 W.A.Gamson / SIMSOC について ▶



◀ 画像出典 ▶ (左) W.A.Gamson (2013) 「Games Throughout the Life Cycle」ほか、(右) 神戸学院大学HP

◀ 図27 SIMSOC のルール ▶



SIMSOCに参加するプレイヤーは4つの地域のどこかに配属され、地域の運営方針を決定していく。それぞれの地域には貧富の差があり、他の地域からの援助がないと存続が危ぶまれる地域もある中、設定されたシナリオを読み解きなが

<sup>76</sup> 神戸学院大学HP (2019.1.12掲載)「心理学部だから学べること - 学びのトピック - 模擬社会ゲーム(SIMSOC)」 <https://kobegakuin-psy.jp/?p=273> 最終閲覧 2023.3.13

ら 4 地域全体の繁栄を目指しつつ、自分たちの地域の利益も追求していくという内容である。また、地域以外のマスコミ、政党、労働組合、裁判所といったプレイヤーにも役割が設定されており、グループごとに部屋を隔離し、情報を遮断した状況での実施を推奨している点が特徴の一つである。ただし、こうしたプログラムや SIM が新たに主権者教育に導入されるためには、前節でも述べたように、「現状維持バイアス」を乗り越えなければならず、まずは、現場の教育関係者にその良さを感じてもらう必要がある。

この点をクリアしていくためにも、SIM を実施することが「議論（対話）」のきっかけになり、18 歳意識調査で示すような「政治的有効性感覚」を高める点を明らかにしていかなければならない。併せて、SIM は「政治的中立性」を担保した上で議論（対話）を活性化させるプログラムであることも、教育関係者に実際に見学していただき、その評価を確認しておく必要がある。

そこで、次章では、上記の因果関係の妥当性や政治的中立性を実証するため、既往調査のデータ分析から理論の補強を行い、本稿における仮説を提示する。

## 第4章 仮説の提示

### 第1節 既往調査データによる事前分析

この章では、第1章第2節で示した問題意識、「①周りと議論すること」「②地域への愛着度」「③社会変革のやり方が分かる」「④居場所の数」のうち、特に、「①周りと議論すること」について事前分析を行う<sup>77</sup>。その理由は大きく3つある。第一に、第1章第3節で示した大高・唐沢（2011）や安野（2005）の先行研究により、父親との政治的会話や集団参加による効果が示されている点、第二に、第2章第3節で述べた高校教育改革で「主体的・対話的で深い学び」が求められている点、第三に、①～④のアプローチの中で最もその機会を提供しやすく、第3章第2節で述べたゲーミフィケーションの活用でより効果的に行える点、が挙げられる。本稿の狙いは、対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本2030」を高校の授業に導入することを通じて、「周りと議論をする」機会を増やし、政治的有効性感覚（自分の行動で、国や社会を変えられると思う）を高めることであり、対話の効果が明らかにしたい中心的要素でもある。

そこで、「周りと議論することが、本当に政治的有効性感覚を高めることにつながるのか」という点を改めて確認するため、まずは、既往調査データを活用した分析を行う。具体的には、東京大学社会科学研究所附属社会調査・データアーカイブ研究センター（SSJDA）のデータ<sup>78</sup>で2009年に公益財団法人 明るい選挙推進協会が公表した「若い有権者の意識調査（第3回）」のデータを活用する。データ選定理由は3つある。第一に、「Q1.2:みんなが力を合わせたら社会を変えることができる」や「Q3:あなたは誰かと政治的な事柄を話題にしたり、議論したりすることがありますか」といった本稿の問題意識と類似する質問が含まれているため、第二に、「18歳意識調査」の回答者と属性が近く、サンプル数が十分に（2000件以上）あるため、第三に、16歳～29歳を対象とした調査（以下「若者調査」という。）に加え、20歳～92歳の有権者を対象とした調査（以下「有権者調査」という。）も同時に行われており、世代間の比較が可能であるためである。この調査の中から、特に関連が強い9問を抽出したのが表3であり、その回答結果をもとに「周りの人と積極的に議論する」ことが「国や社会を変えられると思う」という心境変化を起こすことについて、因果関係の確認を進める。

なお、データの前処理として、「分からない（DK）」「回答なし（NA）」については回答を削除して欠損扱いとし、数値が高いほど肯定的な回答になるよう反転処理を行った上で4件法の回答データ（一部の質問については3件法及び5件法）とした。その後、実際の投入データとしては、欠損のあるサンプルを除外し、表4の9問すべてに回答しているサンプルのみを分析対象とした。欠損除外後の若者調査のサンプル数は $n=1,199$ となった。

<sup>77</sup> 第4章での事前分析は①について行うが、後ほどの章で②、③、④についても分析を行う予定である。

<sup>78</sup> 東京大学社会科学研究所附属社会調査・データアーカイブ研究センターHP 調査番号 0751  
<https://ssjda.iss.u-tokyo.ac.jp/Direct/gaiyo.php?lang=jpn&eid=0751> 最終閲覧 2023.3.13

◀表4 若い有権者の意識調査（第3回）、2009 主な設問一覧▶

No	質問文	回答	略称
Q1.1	努力すればいつか報われる。	4件法	努力信頼度
Q1.2	みんなが力を合わせたら社会を変えることができる。	4件法	有効性感覚
Q3	あなたは誰かと政治的な事柄を話題にしたり、議論したりすることがありますか。	4件法	議論の程度
Q4	あなたは国や地方の政治にどの程度関心がありますか。	4件法	政治関心度
Q7	あなたは、自分自身の生活と政治とはどの程度関係しているとお考えですか。	4件法	政治関係度
Q8.2	選挙では大勢の人が投票するのだから、自分一人くらい投票しなくてもかまわない。	4件法	一票の効力感
Q8.3	自分には政府のすることに対して、それを左右する力はない。	4件法	政府左右
Q10	あなたは、今の日本の政治のあり方に、どの程度満足していますか。	5件法	政治満足度
Q12	あなたは選挙での投票について、次の中のどれに近い考えをお持ちですか。 ①投票する、しないは個人の自由である。 ②投票することは、国民の権利であるが、棄権すべきではない。 ③投票することは、国民の義務である。	3件法	投票義務感

分析を行う9問の回答の詳細とその要約統計量<sup>79</sup>は表5に示すとおりである。算術平均（Mean）のうち最も大きいのはQ8.2（一票の効力感）の3.33であり、多くの回答者が一票の効力感を感じている状況である。他方、最も小さいのがQ10（政治満足度）の1.66であり、若者の政治満足度は総じて低い状況にある。それ以外は、Meanは2～3の間、標準偏差も0.73～1.09の間にあり、大きな偏りのないデータであると確認できる。

◀表5 データの詳細及び要約統計量▶ ※選択肢は大きいほど肯定的な回答を表す。

No	質問略称	1	2	3	4	5	合計(n)	Median	Mean	標準偏差
Q1.1	努力信頼度	99	78	532	490		1,199	3	3.18	0.88
Q1.2	有効性感覚	129	112	419	539		1,199	3	3.14	0.98
Q3	議論の程度	271	564	307	57		1,199	2	2.13	0.81
Q4	政治関心度	67	335	667	130		1,199	3	2.72	0.73
Q7	政治関係度	62	241	575	321		1,199	3	2.96	0.82
Q8.2	一票の効力感	84	182	182	751		1,199	4	<u>3.33</u>	0.97
Q8.3	政府左右	480	389	126	204		1,199	2	2.05	1.09
Q10	政治満足度	654	338	173	28	6	1,199	<u>1</u>	<u>1.66</u>	0.84
Q12	投票義務感	436	421	342			1,199	2	1.92	0.80

<sup>79</sup> それぞれの回答（3～5件法）については、選択肢の数値が高いほど、質問文の内容に肯定的な捉え方（回答）となるよう反転処理を行っている。

このデータをもとに、「周りの人と積極的に議論することが、自分の行動で国や社会を変えられるという心境の変化につながるのではないか」という関連について考えるため、Q3（議論の程度）とQ1.2（有効性感覚）の回答結果をクロス集計表（バールン図含む）で表したものが、右の図28である。

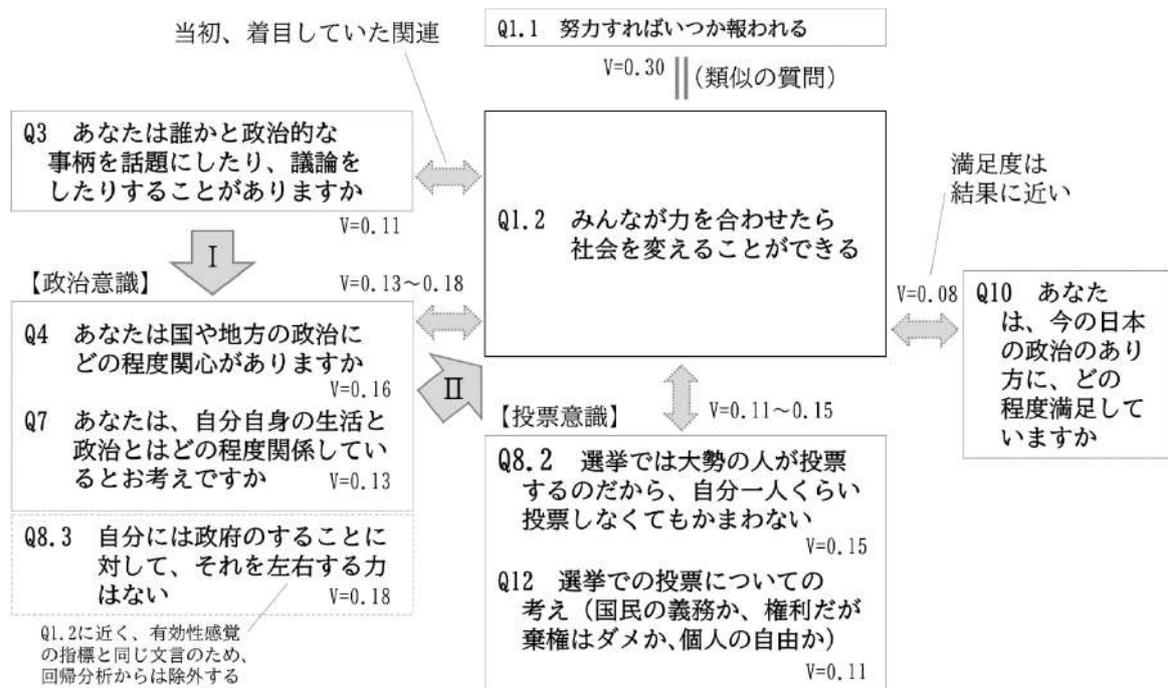
◀ 図28 クロス集計表(議論－有効性感覚) ▶

		有効性感覚				
		1	2	3	4	
議論の程度	Q3X					
	1	47	34	106	84	271
	2	50	45	197	272	564
	3	30	30	97	150	307
	4	2	3	19	33	57
		129	112	419	539	1199

Q3：議論の程度とQ1.2：有効性感覚について「カイ二乗検定<sup>80</sup>」を行ったところ、カイ二乗値は39.7（自由度=9）であり、0.1%水準で統計上有意である（＝「関連がない」という帰無仮説を棄却できる）との結果が出た。ただし、クラメールの関連係数（V）<sup>81</sup>を算出すると、その数値は0.11であり、関連はあるが弱い関連にとどまる、という結果<sup>82</sup>であった。

そこで、この2つの質問の関係だけでなく、残りの質問の中にもより強い関連を示すものがある可能性を考慮し、分析範囲を広げてカイ二乗検定やクラメールの関連係数の算出を行う。その結果を表したものが図29である。

◀ 図29 質問のマッピング ▶



<sup>80</sup> 片瀬 一男・阿部 晃士・高橋 征仁 (2015)『社会統計学ベーシック』 ミネルヴァ書房 p.82-94

<sup>81</sup> 同上 p.182-183

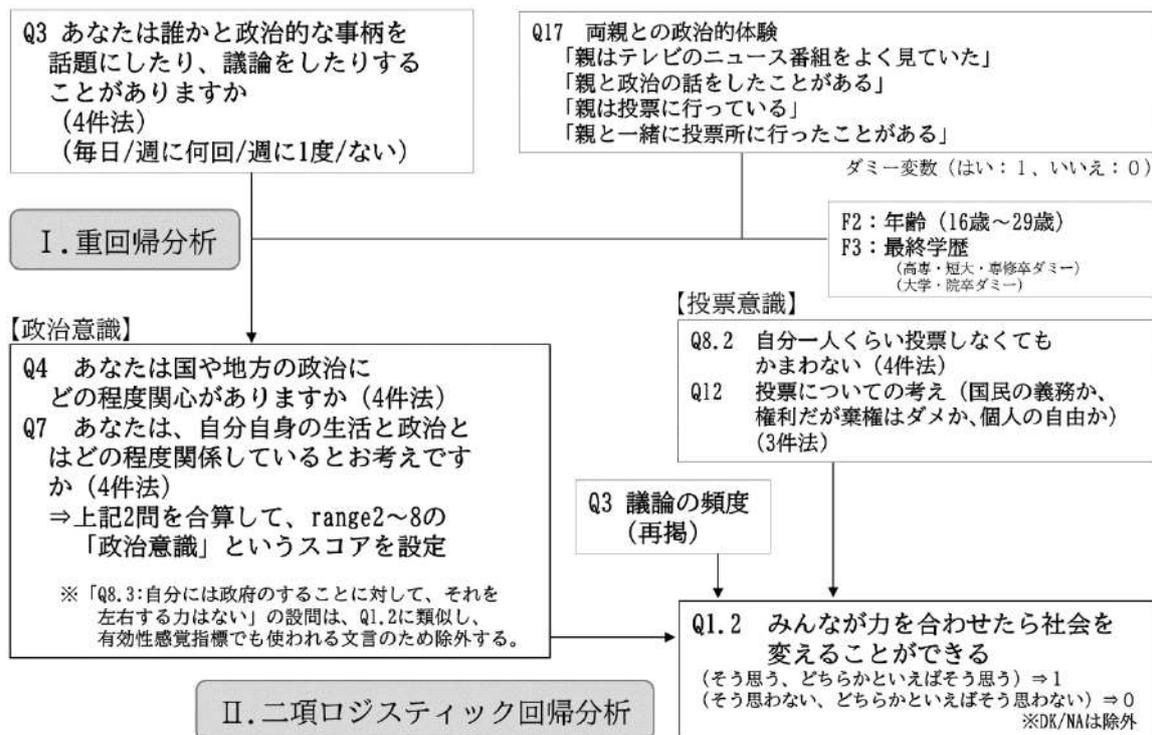
<sup>82</sup> 図26で改めて確認してみると、議論の頻度（縦軸）で「1」「2」を選んだ回答者も、政治の有効性感覚（横軸）で見れば「3」「4」を選ぶ回答者が多く、「議論の頻度（が大きければ）」→「政治の有効性感覚（も大きくなる）」という流れには、直接的にはつながらない可能性が高いと考えられる。

カイ二乗検定を行ったところ、いずれの質問も Q1.2:有効性感覚との関連は 0.1%水準で有意 (Q10 のみ 5%水準で有意) であった。最も関連が強かったのは、Q1.1:努力信頼度である。ただし、Q1.1 の質問内容は、「努力すればいつか報われる」であり、Q1.2 有効性感覚と類似する質問であることから、分析の対象からは除外すべきと判断した。また、Q10:政治満足度については、様々な条件・環境からの出力を受けた「結果」であることから、同じく除外すべきと判断した。残る 6 つの質問のうち、当初から検討していた Q3:議論の程度を除いた 5 つの質問は、「Q4:政治関心度」「Q7:政治関係度」「Q8.3 政府左右」の 3 つの質問と、「Q8.2:一票の効力感」「Q12:投票義務感」の 2 つの質問のグループに分けられる。前者 (3 問) を「政治意識」、後者 (2 問) を「投票意識」として図 29 では分類・配置している。その結果、キーとなる質問 Q1.2:政治的有効性感覚との関係では、後者の「投票意識 (0.11~0.15)」よりも、前者の「政治意識 (0.13~0.18)」との関連の方が高いという結果が確認できる。

この結果から、浮かび上がるものとして、当初は、「Q3:議論の頻度が上がることで Q1.2:有効性感覚も上がる」と考えていたが、実際には、「Q3:議論の頻度が上がることで“政治意識 (Q4.Q7.Q8.3)”が高まり (=ベクトル I)、そのことが国や社会を変えられるという Q1.2 の有効性感覚を高める (=ベクトル II)」という「媒介効果」の可能性が考えられる。

この流れを検証するため、図 30 に示すベクトル I については「重回帰分析」を、ベクトル II については「二項ロジスティック回帰分析」を行うこととする。

◀ 図 30 リサーチ設計 (若者調査 n=1,199) ▶



詳細なリサーチ設計について補足すると、ベクトル I の重回帰分析では、説明変数には「Q3:議論の頻度」の他に、当該調査の回答者の属性データである「Q17:両親との政治的体験」「F2:年齢<sup>83</sup>」「F3:最終学歴<sup>84</sup>」の3つを投入した。

また、目的変数の「政治意識」については、当初、3問(Q4、Q7、Q8.3)から構成すると整理していたが、そのうち、「Q8.3:自分には政府のすることに対して、それを左右する力はない<sup>85</sup>」の設問のフレーズは、JES 調査や綿貫・三宅(1997)<sup>86</sup>をはじめ、これまでの政治的有効性感覚の研究で用いられてきた指標のフレーズである。この設問の表現自体は、本稿の政治的有効性感覚の主眼(自分の行動で国や社会を変えることができる)とは厳密には一致しないものの、分析の精度を向上させるため、以降の分析からは除外することとした<sup>87</sup>。よって、「政治意識」については、2問(Q4、Q7)で構成される変数・合計スコア<sup>88</sup>として修正を行った。分析には、統計ソフトは「R/Rstudio」を使用した。その結果を表したものが表6である。

《表6 ベクトル I (重回帰分析/若者調査)の結果》

「政治意識」を目的変数とする重回帰分析

	非標準化係数	標準誤差	t 値	標準化係数(β)	p 値	評価
切片	3.81096	0.22123	17.22600		2e-16	***
Q3(議論の頻度)	0.62099	0.04397	14.12316	0.3921	2e-16	***
Q17.1(親とニュース)	0.22718	0.08355	2.71924	0.0721	0.00664	**
Q17.2(親と政治の話)	0.33259	0.07577	4.38919	0.1274	1e-05	***
Q17.3(親が投票に行く)	-0.00280	0.08881	-0.03151	-0.0008	0.97487	
Q17.4(親と一緒に投票所)	0.03276	0.06762	0.48446	0.0127	0.62815	
F2 年齢(16歳~29歳)	0.00698	0.00900	0.77604	0.0212	0.43788	
F3 高専・短大卒ダミー	-0.20379	0.09243	-2.20476	-0.0674	0.02766	*
F3 大学・院卒ダミー	0.10972	0.07909	1.38725	0.0423	0.16563	

R (重相関係数)	R <sup>2</sup> (決定係数)	Adj. R <sup>2</sup> (調整済み決定係数)	F 値	p 値	評価
0.492	0.242	0.237	47.573	2e-16	***

[凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

表6の結果のうち、0.1%水準で有意であったのは、「Q3:議論の頻度」と「Q17.2:親と政治の話をしたことがある」である。標準化係数(β)もそれぞれ0.3921、0.1274と正の値となっており、周囲と議論することは、知人・友人や家庭内での親との間でも、「政治意識」の向上に寄与していることが確認できる。調整済み決定係数(adj. R<sup>2</sup>)は0.237であり、このモデルは23.7%の説明力を有する。

<sup>83</sup> 年齢は回答者の属性より、16歳~29歳の範囲の離散変数となる。

<sup>84</sup> 最終学歴の区分は、「中学校、高校、高等専門学校・短期大学・専修学校、大学・大学院」の4段階であるが、中学校卒の割合が小さいため高校卒と統合し3区分とした。よって、以降の重回帰分析では、「中・高卒」を除く「高専・短大・専修卒ダミー」「大学・院卒ダミー」の2つを使用する。

<sup>85</sup> 分析上は脚注79同様に、政府を左右する力を感じるほど大きな数値となるように反転処理している。

<sup>86</sup> 綿貫 譲治・三宅 一郎(1997)『環境変動と態度変容』木鐸社 p.187, p.198

<sup>87</sup> 字数の都合で割愛しているが、分析結果の比較では、「政府左右」を除外した方が精度は向上した。

<sup>88</sup> 2つの質問ともに「4件法」であるため、最小値2、最大値8の離散変数となる。なお、欠損値を除外し、要約統計量を計算すると、右記のとおりとなる。[Median=6, Mean=5.68, 標準偏差=1.28]

なお、説明変数間で相関が強い場合、「多重共線性 (multi-collinearity) <sup>89)</sup>」を引き起こす可能性もあることから、統計ソフト「R」のMES関数を用いて検証作業<sup>90)</sup>を実施した。その結果は表7のとおりである。この結果より、いずれの説明変数もVIF(Variance Inflation Factor)が10未満であり、Tolerance (トレランス=1-決定係数)も0.1以上であることから、これらの変数間で多重共線性は引き起こされていないと確認できる。

《表7 多重共線性の確認 (若者調査)》

	VIF	Tolerance
Q3(議論の頻度)	1.2105	0.8261
Q17.1(親とニュース)	1.1050	0.9050
Q17.2(親と政治の話)	1.3233	0.7557
Q17.3(親が投票に行く)	1.0947	0.9135
Q17.4(親と一緒に投票所)	1.0789	0.9269
F2 年齢 (16歳~29歳)	1.1720	0.8533
F3 高専・短大卒ダミー	1.4692	0.6807
F3 大学・院卒ダミー	1.4617	0.6841

次に、議論によって高まった「政治意識」が「政治的有効性感覚」を高めるという効果を測定するため、ベクトルIIの二項ロジスティック回帰分析を行う。ベクトルIIについては、政治意識 (Q4. Q7の合計スコア)のほかに、「投票意識」を構成するQ8.2:一票の効力感とQ12:投票義務感を説明変数に加え、さらにQ3:議論の頻度の影響をコントロールして分析するためにも説明変数の一つとして再投入している。

なお、被説明変数のQ1.2:自己効力感については、「みんなが力を合わせたら、社会を変えることができる」という質問で「そう思う、どちらかといえばそう思う」との回答を「1」に、「そう思わない、どちらかといえばそう思わない」との回答を「0」とした。「政治意識」「投票意識 (一票の効力感、投票義務感)」「議論の頻度」のうち、どの変数が「政治的有効性感覚」との関連が強いのかを分析したベクトルII (二項ロジスティック回帰分析)の結果は表8のとおりである。

《表8 ベクトルII (二項ロジスティック回帰分析/若者調査)の結果》

「有効性感覚」を目的変数とする二項ロジスティック回帰分析

	非標準化 係数	標準誤差	z 値	p 値	有意水準	オッズ比	信頼区間 2.5%	信頼区間 97.5%
切片	-1.51447	0.35203	-4.302	1.69e-05	***	0.2199251	0.1098095	0.4372333
政治意識	0.29440	0.06638	4.435	9.19e-06	***	1.3423150	1.1791717	1.5300028
Q3(議論の頻度)	0.02506	0.10418	0.241	0.809903		1.0253779	0.8366677	1.2591833
Q8.2(一票の効力感)	0.28411	0.07745	3.668	0.000244	***	1.3285831	1.1405961	1.5456731
Q12(投票義務感)	0.16826	0.10097	1.666	0.095638		1.1832389	0.9716079	1.4439895

[凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

分析の結果、「政治意識」については0.1%水準で統計的に有意であり、オッズ比が約1.34 (95%信頼区間がすべて1以上)と算出された。この結果から、「政治意識」が1単位上がると、「有効性感覚」は約34%上がることが確認できる。一方で、「投票意識」については、Q8.2:一票の効力感が0.1%水準で統計的に有意であり、オッズ比が約1.33 (95%信頼区間がすべて1以上)と算出された。

<sup>89)</sup> 田中 隆一 (2015) 『計量経済学の第一歩 実証分析のススメ』 有斐閣ストゥディア p.138-139

<sup>90)</sup> 小林 雄一郎・濱田 彰・水本 篤 (2020) 『Rによる教育データ分析入門』 オーム社 p.137

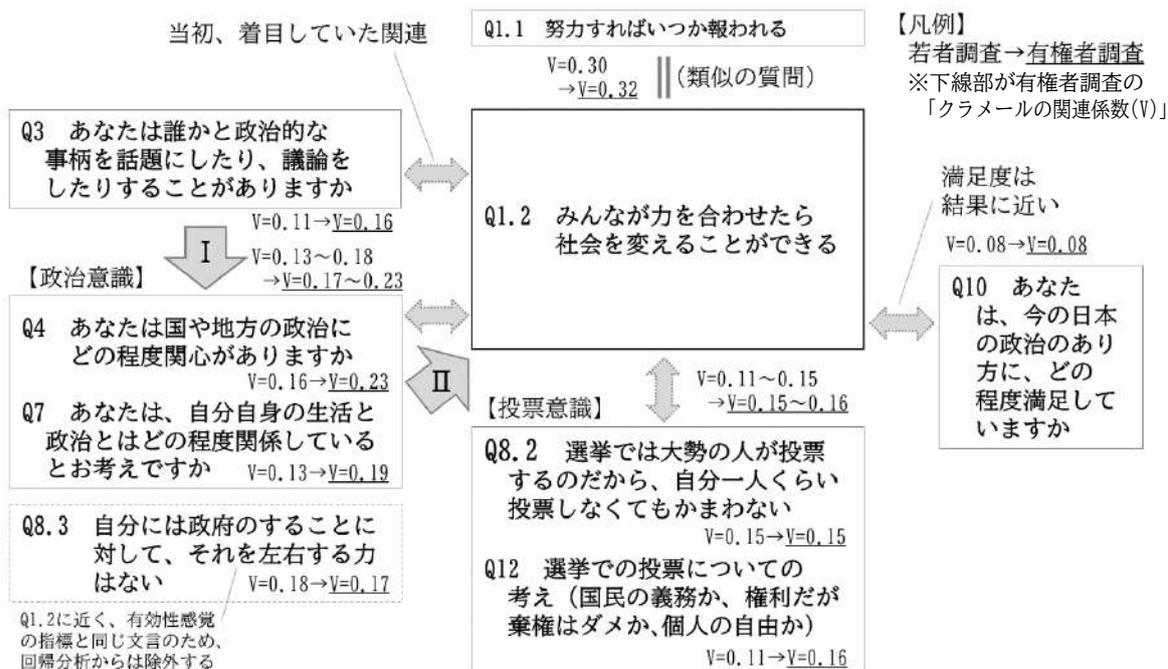
この Q8.2 の設問は、自分の一票に意味を見出しているということでもあり、本稿でテーマとしている政治的有効性感覚とも整合する結果といえる。しかし、ここで注目したいのは、もう一つの「Q12:投票義務感」である。二項ロジスティック回帰分析では有意とならず、オッズ比の 95%信頼区間に 1 未満の数値を含むことから、必ずしも正の効果ではないことが確認できる。つまり、「投票義務感」には若い世代の政治的有効性感覚を高める効果がないということである。

以上、ベクトル I 及びベクトル II の分析結果から、周囲との「議論の頻度」が上がり、政治的有効性感覚が上がるという直接の因果関係ではなく、その媒介変数に「政治意識」として統合した政治への関心、生活との関連意識が存在し、政治的有効性感覚を高めることにつながる事が分かる。

また、「投票意識」の中でも、「投票義務感」ではなく「一票の効力感」に働きかける方が、若者の政治的有効性感覚を高める効果が高いことも確認できた。この結果より、もし、高校における主権者教育が、投票箱を用いた模擬投票や選挙制度解説など知識や義務感の付与だけにとどまっているならば、政治的有効性感覚を育む手法としては有効ではなく、「政治意識」や「一票の効力感」に働きかける主権者教育にシフトしていくことが重要だという含意が得られる。

では、次に、この結果の妥当性を比較検証するため、「若者調査」と同時に行われた「有権者調査」(第 3 回/2009 年)についても同様の分析を行う。「有権者調査」は「若者調査」と同じ設問で 20 歳～92 歳の有権者を対象に実施されたアンケート(データの前処理後のサンプル数は n=1,436)であり、異なる世代間で同様の分析を行えるというメリットがある。リサーチ設計は図 31 のとおり(若者調査と同様)であり、クラメールの関連係数(V)を算出したところ、若者調査よりも概ね上昇している項目が多い。

◀ 図 31 リサーチ設計 / 有権者調査 n=1,436 ▶



唯一、関連係数 (V) が減少している Q8.3:政府左右は、先ほどと同じ理由で分析から除外する。その後の解析については、若者調査と同様のベクトル I、ベクトル II の流れで重回帰分析、二項ロジスティック回帰分析を行う。その分析結果は表 9、表 10、表 11 に示すとおりである。

《表 9 ベクトル I (重回帰分析/有権者調査) の結果》

「政治意識」を目的変数とする重回帰分析

	非標準化係数	標準誤差	t 値	標準化係数(β)	p 値	有意水準
切片	3.85388	0.15839	24.33151		2e-16	***
Q3(議論の頻度)	0.56166	0.03825	14.68361	0.3629	2e-16	***
Q17.1(親とニュース)	0.03160	0.06811	0.46396	0.0122	0.64274	
Q17.2(親と政治の話)	0.31066	0.06523	4.76216	0.1281	2e-16	***
Q17.3(親が投票に行く)	-0.02810	0.07213	-0.38961	-0.0103	0.69688	
Q17.4(親と一緒に投票所)	-0.00649	0.06286	-0.10327	-0.0026	0.91777	
F2 年齢 (16 歳~29 歳)	0.01511	0.00203	7.45199	0.2076	2e-16	***
F3 高専・短大卒ダミー	-0.00074	0.07586	-0.00981	-0.0003	0.99217	
F3 大学・院卒ダミー	0.17972	0.07190	2.49976	0.0691	0.01254	*

R (重相関係数)	R <sup>2</sup> (決定係数)	Adj. R <sup>2</sup> (調整済み決定係数)	F 値	p 値	有意水準
0.478	0.229	0.224	52.870	2e-16	***

[凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

《表 10 多重共線性の確認 (有権者調査)》

	VIF	Tolerance
Q3(議論の頻度)	1.1301	0.8849
Q17.1(親とニュース)	1.2721	0.7861
Q17.2(親と政治の話)	1.3383	0.7472
Q17.3(親が投票に行く)	1.2901	0.7751
Q17.4(親と一緒に投票所)	1.1334	0.8823
F2 年齢 (16 歳~29 歳)	1.4352	0.6968
F3 高専・短大卒ダミー	1.3561	0.7374
F3 大学・院卒ダミー	1.4124	0.7080

※いずれの説明変数も VIF (Variance Inflation Factor) が 10 未満であり、Tolerance (トレランス=1-決定係数) も 0.1 以上であることから、多重共線性は引き起こされていないと確認できる。

《表 11 ベクトル II (二項ロジスティック回帰分析/有権者調査) の結果》

「有効性感覚」を目的変数とする二項ロジスティック回帰分析

	非標準化係数	標準誤差	z 値	p 値	有意水準	オッズ比	信頼区間 2.5%	信頼区間 97.5%
切片	-2.4003	0.4730	-5.075	3.88e-07	***	0.09069028	0.03572767	0.2290429
政治意識	0.4861	0.0802	6.061	1.35e-09	***	1.62596317	1.39135729	1.9061082
Q3(議論の頻度)	0.1566	0.1297	1.207	0.227315		1.16950562	0.90809109	1.5105004
Q8.2(一票の効力感)	0.1199	0.1053	1.138	0.254974		1.12741538	0.91361066	1.3816262
Q12(投票義務感)	0.4343	0.1232	3.524	0.000425	***	1.54388897	1.21462549	1.9701655

[凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

結果については、ベクトル I (重回帰分析) では若者調査同様、Q3:議論の程度と Q17.2:親と政治の話が有意であり、加えて「年齢」が 0.1%水準で、「最終学歴」の大学・院卒ダミーが 5%水準で有意であり、説明力は 22.4%となった。

また、ベクトルⅡ（二項ロジスティック回帰分析）については、若者調査同様、政治意識が0.1%水準で統計的に有意、オッズ比が1.62（95%信頼区間がすべて1以上）であった。よって、政治意識が高まると、政治的有効性感覚にプラスの影響を与えることが確認できる。

さらに、若者調査（16歳～29歳）では有意ではなかった「投票義務感」が、今回の有権者調査（20歳～92歳）では0.1%水準で有意、オッズ比が1.46（95%信頼区間もすべて1以上）となり正の効果をもつと確認できた。一方、若者調査では有意であった「一票の効力感」が有意でなくなっている。この結果から、有権者調査（20歳～92歳）の対象者は、「一票の効力感」よりも「投票義務感」の方が、政治的有効性感覚への関連が強いことが分かる。この違いの要因は、就職や結婚・出産などライフステージの変化とともに社会と交わる機会が増え、年齢を重ねるとともに、「投票義務感」や「有効性感覚」が醸成されていくと推測できる。

以上の分析をまとめると、「若者調査」及び「有権者調査」のいずれにおいても、周りと議論することが政治的有効性感覚を高めるという直接的な効果ではなく、「政治意識」を媒介変数とし、政治的有効性感覚を高める効果が確認できた。また、若者調査（16歳～29歳）では「投票義務感」よりも「一票の効力感」に訴えかける方が、政治的有効性感覚を高める効果が大きいことが確認できた。

この分析結果から導かれる含意は、「主権者教育」において選挙制度や関連法などの「知識教育」も前提として重要ではあるが、より政治への関心や自身への影響などを考えさせる「(政治)意識教育」の観点で取り組むことが重要であり、その際、同じ模擬選挙のプログラムを利用するとしても「投票義務感」を植え付けるのではなく、「一票の効力感」を強調すべきであるという点である。第3章第1節で課題を分析したが、現在の高校における主権者教育ではどうだろうか。

なお、このデータ分析からは、第1章第2節で示した4つの観点のうち、「①周りと議論する（議論の頻度）」のみ確認した。残りの「②地域への愛着度」「③社会変革のやり方が分かる」「④居場所の数」の3点については、別途、確認が必要であり、第5章第2節における実証分析の中で行う予定である。

## 第2節 逆の因果関係の考察

また、先行研究により補足しておきたい点が、「政治意識が高いから議論をする頻度も高いのではないか」という「逆の因果関係」への指摘についてである。前節のデータ分析では、「周りと議論」することが「政治意識」を高めるという因果関係に着目し、重回帰分析を行った。しかし、逆の因果関係として、元から「政治意識」が高い生徒が、好んで「周りと議論」するのではないかという点が考えられる。そこで、まずは先行研究を見てみる。

先行研究においては、横山・稲葉（2016）<sup>91</sup>が政治的会話の「橋渡し効果」に

<sup>91</sup> 横山 智哉・稲葉 哲郎（2016）「政治的会話の橋渡し効果：政治的会話が政治参加を促進するメカニズム」『社会心理学研究』第32巻第2号 p.92-103

着目し、「日常生活において交わす政治に関する会話が、政治に対する心理的距離感を縮めるという橋渡し効果を通じて、統治政治参加を促進するというメカニズム」を明らかにしている。また、「政治的会話は、選挙関連活動といった動員参加の側面を強く持つ種類の参加行動ではなく、選挙制度を背景とせずに市民が自発的に行う種類の参加行動を促進する可能性」を示唆している。

別の先行研究では、Eveland, et al (2005)<sup>92</sup>が、パネル調査を用いた「政治的会話」「政治的知識」「ニュースの利用」の関連分析(3つの項目から2つを組み合わせた6パターン)の中で、「政治的会話」が「政治的知識」を高めるという単一方向の因果モデルの適合度が最も良く、逆の因果関係、つまり「政治的知識」が「政治的会話」を促進するというメカニズムについては、統計上有意な影響を及ぼしていなかったと指摘する。

そのため、特に後者のEveland, et al (2005)の先行研究を踏まえれば、短期的には、「周りとの議論」する経験が「政治意識」を高めるという因果関係が妥当であることを示している。ただ、ここでの問題は、長期的な観点で考えた場合の逆の因果関係であり、例えば、教育意識の高い(つまり政治意識の高い)家庭で育った子どもが周りとの議論する機会が高いなど、「過去」の政治意識の醸成が、「現在」の周りとの議論する機会に影響を与える点である。

この点を短期・長期の視点で分類して図示したものが、以下の図32である。

◀図32 時間軸(短期/長期)による分析①▶

	短期 (例:週、月単位)	長期 (例:年単位)	
周りとの議論 ⇒ 政治意識 ↑	○	○	<b>【先行研究】</b> 大高・唐沢(2011)、安野(2005) <b>【その他の根拠】</b> ①Q3で「近い過去」における周囲との議論の頻度を聞いている点。 ②Q17が「過去」の両親との政治的体験(例:TVのニュース番組を一緒に見た、親と政治的な会話をした)を聞いている点。 ③他方で、政治意識を構成するQ4、Q7は「現時点」の度合いを聞いている点。
政治意識 ↑ ⇒ 周りとの議論	— (有意な影響なし)	△	

**【先行研究】**  
 横山・稲葉(2016)  
 Eveland, et al(2005)

**【例】**  
 教育熱心で政治意識が高い家庭ほど、子どもが議論をする。  
 ⇒ 否定できない因果関係だが、その政治意識の高さも家庭内での議論等によって培ってきた可能性もある。

左側の「短期」の列は、先述のEveland, et al (2005)の結論を記している。右側の「長期」の列について、先行研究や本稿の事前分析(第4章第1節)の結論を記載している。具体的には、上段の「周りとの議論」することが「政治意識」を高めるという因果関係については、大高・唐沢(2011)や安野(2005)などの先行研究でも支持されている。また、事前分析のアンケート設問では、政治意識

<sup>92</sup> William P. Eveland Jr., Andrew F. Hayes, Dhavan V. Shah & Nojin Kwak (2005) 「Understanding the Relationship Between Communication and Political Knowledge: A Model Comparison Approach Using Panel Data」『Political Communication, 22-4』 p.423-446



### 第3節 仮説の提示

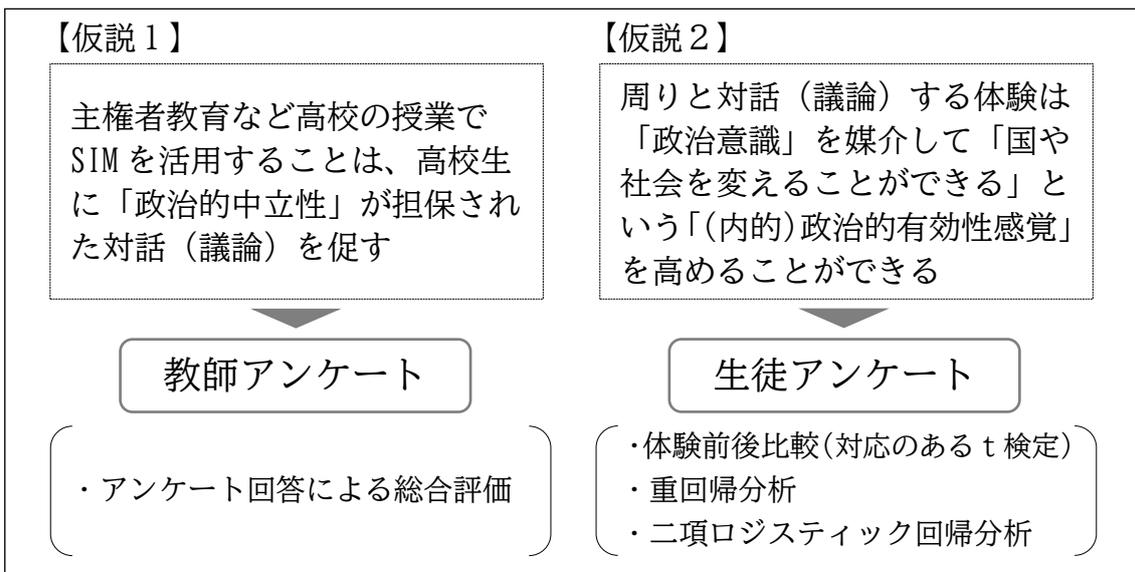
これまでの論点を整理すると、第3章第1節では「政治的中立性の萎縮効果」と「経路依存性の存在」という2つの主権者教育の課題について述べた。その上で、同章第2節では、対話を促進する「ゲーミフィケーション」の効果に触れ、ゲーム要素を盛り込んだ学習の定着効果や実践例を紹介した。さらに、第4章第1節及び第2節では、既存調査のデータ分析や先行研究から、周りとの対話（議論）<sup>93</sup>することが直接的に「(内的)政治的有効性感覚」に影響を与えるのではなく、「政治意識」を媒介して影響を与えるという関連を導き出したところである。本節では、以上の内容を踏まえ、次の仮説を提示する。

仮説1：主権者教育など高校の授業でSIMを活用することは、高校生に「政治的中立性」が担保された対話を促し、

仮説2：周りとの対話する体験は「政治意識」を媒介して「国や社会を変えることができる」という「(内的)政治的有効性感覚」を高めることができる。

この2つの仮説の検証にあたり、仮説1の「政治的中立性の担保」については、SIM実施協力校の「教師アンケート」から総合評価を行い、仮説2の「SIM実施の媒介効果」については、SIM体験前後の「生徒アンケート」データをもとに、その比較（対応のあるt検定）や重回帰分析・二項ロジスティック回帰分析を行うことで確認する。（図34参照）

◀ 図34 SIM仮説の検証デザイン ▶



<sup>93</sup> 本節以降では、「議論」と表現してきたものを「対話」と表記する。その理由は、「対話」には、議論の中から新たな価値を生み出していくという意味合いがあり、仮説として提示する「SIM」の中心概念でもあるためである。（ただし、生徒アンケートの設問では、日本財団調査と比較のため変更しない。）

## 第4節 アンケートの詳細設計

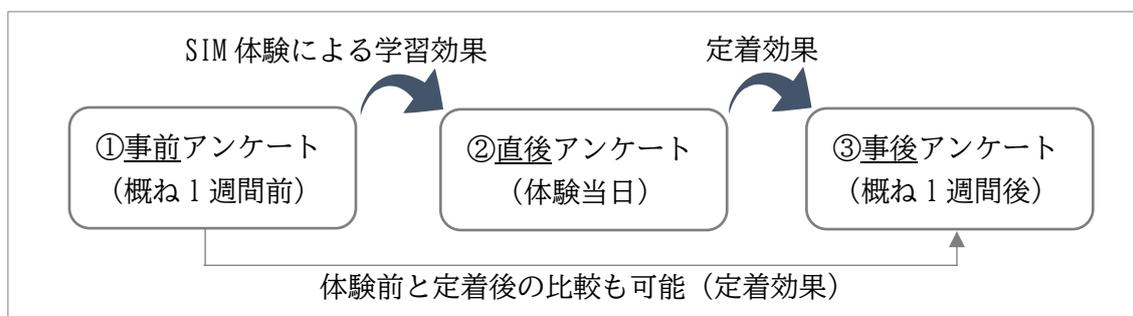
SIMの仮説の検証は、「生徒アンケート」及び「教師アンケート」を実施することとしており、その詳細設計については、以下のとおりとする。

まず、「生徒アンケート」では、本章第1節の「若者調査」から得られた仮説の妥当性を確認するため、研究の出発点であった「①周りとの対話（議論）すること」の効果について検証する。さらに、第1章第2節で示した「②地域への愛着度、③社会変革のやり方が分かる、④居場所の数」についての設問も加え、政治的有効性感覚との関連を確認する。また、新たな行動を起こす際に重要となる姿勢・態度との関連を確認するため、回答者自身の「リーダーシップ・フォロワーシップ」の度合いや「挑戦志向」についても設問に盛り込んでいる。

この他、「18歳意識調査」との比較も可能とするため、日本財団が2022年に実施した第46回調査の設問から主な10問を取り入れる形でアンケート設計を行った。その理由は大きく2つある。1つは、本章第1節で分析した「若者調査」は2021年の第4回調査から設問が変更されており<sup>94</sup>、継続した比較が難しいが、日本財団「18歳意識調査」は2019年の第20回調査以降も同様の設問で調査（2022年第46回）を継続しており、今後も比較できる可能性が高いためである。もう1つは、設問の「ワーディング」の問題である。若者調査の設問では対象を「政治」という言葉で表現したものが多かった。「政治」という言葉からは、ワイドショー的な政治汚職、パワーゲームなどを想像しやすく、回答者に与える印象の違いが懸念の一つであった。日本財団の18歳意識調査では、該当部分を「政治・選挙、社会問題など」と幅広に表記しており、SIMで取り扱う様な身近な政治、地域の行政に近いワーディングになっているため、採用することとした。

また、「生徒アンケート」については、SIMの学習効果とその定着具合を測るため、SIM体験の概ね1週間前に行う「①事前アンケート」、直後（当日）に行う「②直後アンケート」、概ね1週間後に行う「③事後アンケート」の3回実施することとした。以上の検討を踏まえた生徒アンケートの設計が図35であり、設問一覧は表12に示すとおりである。

◀ 図35 生徒アンケート設計 ▶



<sup>94</sup> 第4回調査(2021年)では「政治的有効性感覚」「投票義務感」「一票の効力感」についての設問が削除されており、第3章第1節後半で行った「二項ロジスティック回帰分析」が実施できなくなっている。

≪表 12 生徒アンケート設問一覧≫

区分	①事前アンケート	②直後アンケート	③事後アンケート
時期	概ね1週間前	当日(体験後)	概ね1週間後
属性	<input type="checkbox"/> 学年・クラス・出席番号 <input type="checkbox"/> 性別、 <input type="checkbox"/> 年齢(※初回のみ)	■学年・クラス・出席番号	○学年・クラス・出席番号
問1	<input type="checkbox"/> 学校や家庭など、あなたが居場所だと感じるコミュニティはいくつありますか(数値記述)	■本日のゲーム「SIM」を楽しんでプレイできましたか(5件法)	○学校や家庭での生活の中で、SIMで学んだことを活かせる場面はありましたか(4件法)
問2	<input type="checkbox"/> これまでの生活(クラスや部下の銅、友人家計)の中で、力を合わせてルールを変えた経験はありますか(4件法)	■本日のゲーム「SIM」の学びの充実度を教えてください(5件法)	○SIMを、未体験の友人や家族にも勧めたいですか(5件法)
＜問3～問16は共通設問＞			
問3	<input type="checkbox"/> 自分の住む地域が好きである(5件法)	■同左	○同左
問4	<input type="checkbox"/> 現在のあなたのリーダーシップの度合いを5段階で表してください(5件法)	■同左	○同左
問5	<input type="checkbox"/> 現在のあなたのフォロワーシップの度合いを5段階で表してください(5件法)	■同左	○同左
問6	<input type="checkbox"/> 挑戦と安定のどちらを優先しますか <sup>95</sup> (5件法)	■同左	○同左
問7 ※	<input type="checkbox"/> 将来の夢を持っていますか(2件法)	■同左	○同左
問8 ※	<input type="checkbox"/> 自分は大人だと思いますか(2件法)	■同左	○同左
問9 ※	<input type="checkbox"/> 自分は責任がある社会の一員だと思いますか(2件法)	■同左	○同左
問10 ※	<input type="checkbox"/> 自分の行動で、国や社会を変えられると思いますか(2件法)	■同左	○同左
問11 ※	<input type="checkbox"/> 国や社会に役立つことをしたいと思いますか(2件法)	■同左	○同左
問12 ※	<input type="checkbox"/> 政治や選挙は、自分の生活に影響すると思いますか(2件法)	■同左	○同左
問13 ※	<input type="checkbox"/> 政治や選挙、社会問題について、関心がありますか(2件法)	■同左	○同左
問14 ※	<input type="checkbox"/> 政治や選挙、社会問題について、自分の考えを持っていますか(2件法)	■同左	○同左
問15 ※	<input type="checkbox"/> 政治や選挙、社会問題について、積極的に情報を集めている(2件法)	■同左	○同左
問16 ※	<input type="checkbox"/> 政治や選挙、社会問題について、家族や友人と議論することがある(2件法)	■同左	○同左
問17	—	■感想や学んだこと、プログラムの改善点などがあれば教えてください(自由記述)	—

[凡例] ※…日本財団「18歳意識調査」と同じ設問。「1.はい 2.いいえ」の2件法で回答を求めている。

<sup>95</sup> 脚注 31 に同じ

なお、「生徒アンケート」の回答については、原則として、WEB 上のアンケートフォームを活用し、端末や通信環境の状況で WEB 上での回答が難しい生徒には、個別にアンケート用紙を配布し、併用することとした。

また、事前・事後のアンケートが SIM 体験と概ね 1 週間の期間を取っている理由は、同じ設問で回答内容の変化を確認するという設計の都合上、ある程度の間隔を確保し、その都度、その時点の状況で回答してもらうためである。具体的には、短すぎると前後の回答に独立性が保てず、逆に、間隔が長すぎると、密な学校生活を送る中で SIM 以外の教育要素が混ざってしまうため、そのバランスを考慮して設定したものである。この他、3 回のアンケートを依頼する学校関係者に長期間の負担（心理的拘束）をかけることを回避するためでもあった。

他方、「④教師アンケート」については、表 13 の設問で構成している。問 2～問 5②が、政治的中立性の担保状況を尋ねるものであり、教育基本法、教育公務員特例法、公職選挙法に規定されている関係条文をベースに作成した。また、問 6～問 10 が、SIM の授業プログラムとしての客観的な満足度、評価できる点、改善が必要な点、主権者教育の課題、SIM への期待などを尋ねている。日々、教室で生徒と接する教師の目線で、その有用性について評価を行うものである。

《表 13 教師アンケート設問一覧》

区分	④教師アンケート	備考
時期	(体験後)	
問 1	<input type="checkbox"/> 学校名・氏名	
問 2	<input type="checkbox"/> 本日のプログラムは「特定の政党を支持し、又はこれに反対するための政治教育その他政治的活動」にあたるものでしたか (はい/いいえ)	教育基本法 第 14 条第 2 項
問 3	<input type="checkbox"/> 本日のプログラムは「候補者の推薦、投票の依頼または勧誘、署名運動、資金カンパなど」につながるものでしたか (はい/いいえ)	教育公務員特例法 第 18 条第 1 項/ 人事院規則 14-7
問 4	<input type="checkbox"/> 講師の言動は「教育上の地位を利用して選挙運動をする」ことにあたるものでしたか (はい/いいえ)	公職選挙法 第 137 条
問 5	<input type="checkbox"/> (上記問 2～4 を) 総じて、本日のプログラムは「政治的中立性」を担保できていたと思いますか (はい/いいえ)	
問 5 ②	<input type="checkbox"/> (※前の質問で「いいえ」と答えられた方のみ) 政治的中立性を欠いていた箇所やその理由を教えてください (自由記述)	
問 6	<input type="checkbox"/> 「SIMULATION 熊本 2030」の授業プログラムとしての満足度を教えてください (5 件法)	
問 7	<input type="checkbox"/> 「SIMULATION 熊本 2030」の他の先生へのお薦め度を教えてください (5 件法)	
問 8	<input type="checkbox"/> 授業で実施してみて良かった点、評価できるポイントを教えてください (自由記述)	
問 9	<input type="checkbox"/> プログラムの改善点があれば教えてください (自由記述)	
問 10	<input type="checkbox"/> 主権者教育で課題に感じている点、「SIMULATION 熊本 2030」に対する期待などがあれば教えてください (自由記述)	

以上、3 つの「生徒アンケート」に「教師アンケート」を加えた 4 つのアンケートをもとに、第 5 章以降で実証分析の結果と含意について論じていく。

## 第5章 仮説の検証～高校の授業での実証分析

### 第1節 実証分析の概要

前章で提示した仮説の検証を行うため、実際に対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本 2030」を高校の授業で実施し、その効果を分析する。SIMの実施にあたっては、筆者の知人を介して、研究の一環として授業内での実施に協力いただける学校を募集し、2022年6月から同年11月にかけて、表14に示す10校で実施した。後ほど述べるが、中学生の段階での体験も重要であると考えていることから、中学校にも対象を広げ、高校7校・中学校3校で計530人の生徒とSIMを実施することができた。実施の様子については図36のとおりであり、そのうち2校(A高校、C高校)においてはTVニュースや新聞の取材を受けるなど社会的な関心の高さも感じられた。

◀表14 SIM実施協力校一覧(2022年6月～11月実施)▶

No.	学校名	実施時期	学年	受講人数	実施形態(コマ・日・クラス数)	授業科目
①	A高校	6月上中旬	高1、高3	126人	2コマ連続×4クラス(※)	高1:公共 高3:政治・経済
②	B高校	9月中旬	高1～3	20人	4コマ連続×希望者(合同)	特別講座(総合的な探究の時間)
③	C高校	10月下旬	高3	39人	2コマ連続×1クラス	倫理+政治・経済
④	D高校	11月上旬	高3	23人	2コマ連続×1クラス	現代社会
⑤	E高校	11月上旬	高1	25人	4コマ連続×2クラス(合同)	公共+総合的な探究の時間
⑥	F高校	11月上旬	高1、高2	43人	2コマ連続×希望者(合同)	特別講座(放課後)
⑦	G中学校	11月上旬	中3	118人	1コマ×2日×3クラス	社会
⑧	H高校	11月中旬	高1	37人	4コマ連続×希望者(合同)	特別講座
⑨	I中学校	11月中旬	中3	45人	2コマ連続×2日×2クラス	社会
⑩	J中学校	11月中旬	中1	54人	4コマ連続×1学年全体	総合的な学習の時間
			【合計】	530人		

※A高校は、高1「公共」で2クラス、高3「政治・経済」で2クラス実施している。

◀図36 SIM実施の様子(B高校)▶



○仮想市役所の部長役になりきり、グループに迫り来る未来の課題(シナリオ)について、25分間で対話を行い、政策(予算配分案)を決定する。



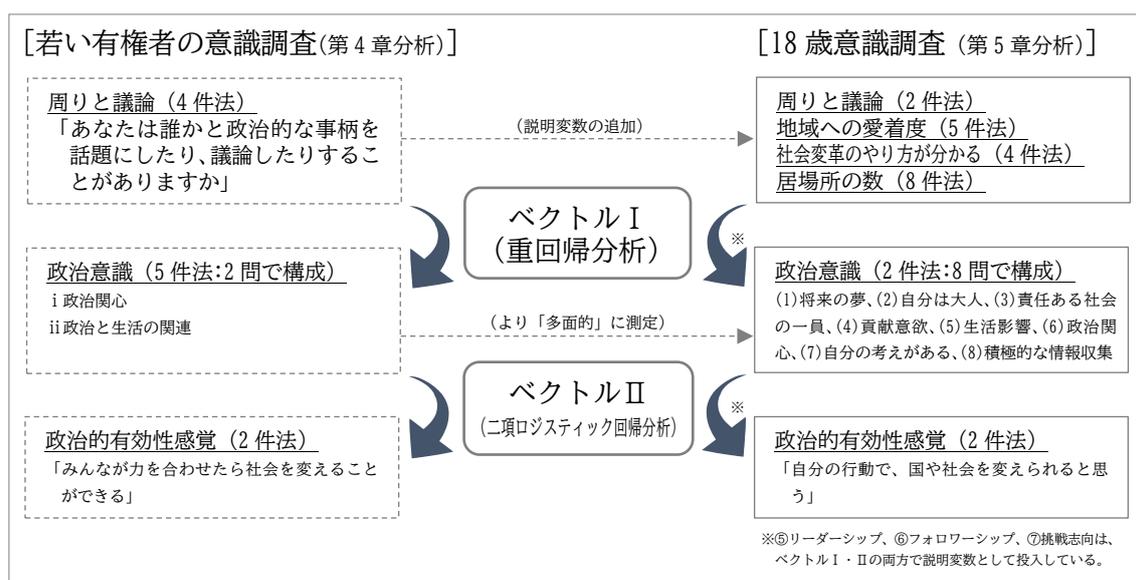
○25分経過後には、査定役(議員の役割)に対して政策選択・予算配分案の理由や意味を説明する。議決(=議員の了解)が得られなかった場合は、借金で補い、5億円で財政破綻(ゲームオーバー)。

◀画像出典▶ 授業実施者より提供

なお、生徒アンケートの設問については、前章第4節で示したとおり、日本財団「18歳意識調査」との比較を継続していくため、同様の文言で設計している。その際、媒介変数と想定する「政治意識」をどのように構成するか検討が必要となるが、日本財団調査においては各種の設問が「はい/いいえ」の二件法で設定されていることから、「はい」の回答を「1」とし、その数を合計した離散変数を「政治意識」として取り扱う。具体的には、図37に示すとおり、(1)将来の夢、(2)自分は大人、(3)責任ある社会の一員、(4)貢献意欲、(5)生活影響、(6)政治関心、(7)自分の考えがある、(8)積極的な情報収集の8つの指標の統合スコア（最小0、最大8）とする。第4章で分析を行った「若い有権者の意識調査（第3回）」（公益財団法人 明るい選挙推進協会）では「政治意識」を2つの設問で構成していたが、この修正により、日本財団調査の8つ設問をベースに構成するため、「政治意識」をより多面的に捉えられるというメリットがある。

また、ベクトルIでは、これまで中心的に分析してきた「①周りと議論」に加え、第1章第2節で示していた問題意識「②地域への愛着度、③社会変革のやり方が分かる<sup>96</sup>、④居場所の数」も盛り込み、その関連を確認することとする。

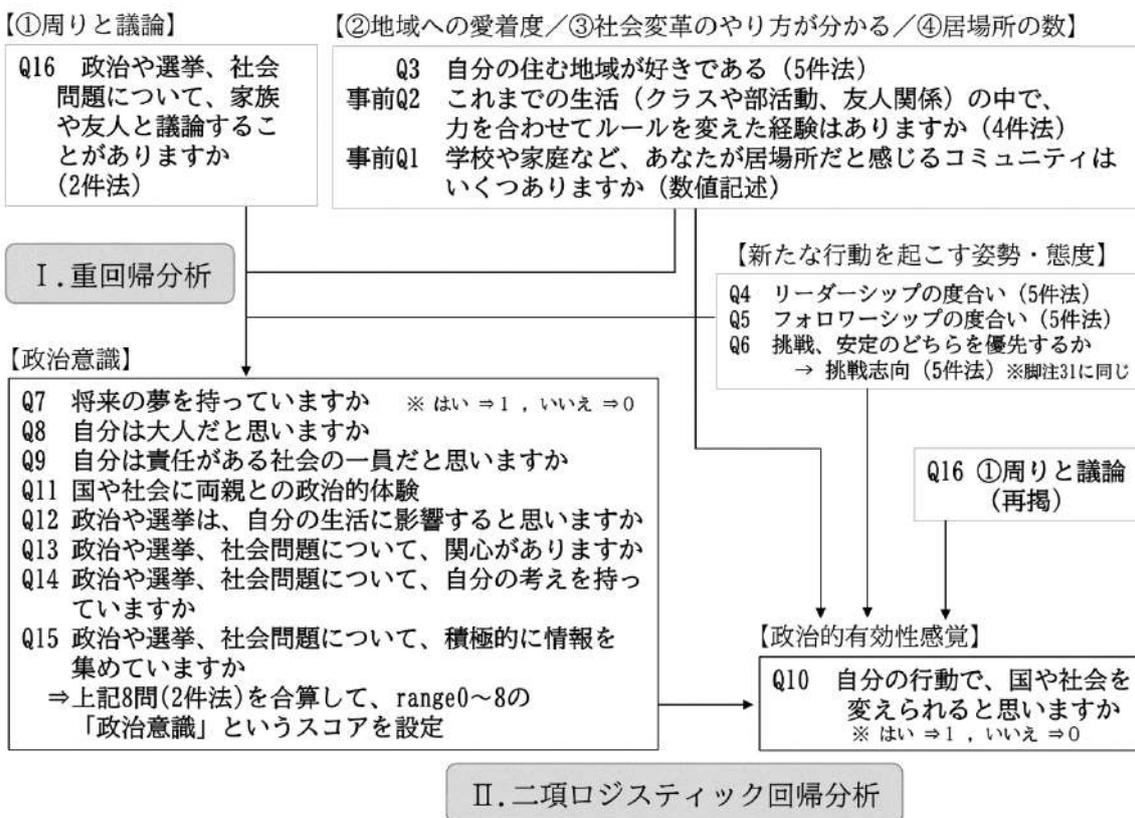
◀ 図 37 アンケート設問の組み換え ▶



さらに、ベクトルI・IIに共通する説明変数として、「(回答者自身の) ⑤リーダーシップ、⑥フォロワーシップの度合い、⑦挑戦志向」を追加することとする。これは、日々の生活の中で新たな行動を起こす際の姿勢・態度として重要な要素であり、これらの要素をコントロールしながら「仮説」を確認するためである。以上の修正を加えたりサーチ設計は図38に示すとおりである。

<sup>96</sup> 『社会変革のやり方が分かる』については、「これまでの生活（クラスや部活動、友人関係）の中で、力を合わせてルールを変えた経験はありますか」という質問に対し、「4. 中心的に関わったことがある」「3. メンバーの一員として関わったことがある」「2. 友人・知人が関わっていたのを知っている」「1. ほとんど関わりがない」で答える形にしており、変革への関与の度合いの4件法で確認している。

◀ 図 38 リサーチ設計／SIM 実証分析 ▶



## 第2節 生徒アンケートの分析結果

前節を踏まえ、生徒アンケートの分析を行う。表 15 に示すとおり、2022 年 6 月から 11 月にかけて 10 校 530 人の生徒が授業の一環として SIM を体験した。

◀ 表 15 生徒アンケート回収数 ▶

No.	学校名	学年	①事前アンケート (概ね1週間前)	受講人数	②直後アンケート (SIM体験直後)	③事後アンケート (概ね1週間後)
1	A 高校	高1、高3	126 人	126 人	58 人 <sup>(※)</sup>	120 人
2	B 高校	高1~3	21 人	20 人	20 人	19 人
3	C 高校	高3	36 人	39 人	38 人	29 人
4	D 高校	高3	21 人	23 人	22 人	21 人
5	E 高校	高1	25 人	25 人	26 人	24 人
6	F 高校	高1、高2	42 人	43 人	42 人	27 人
7	G 中学校	中3	115 人	118 人	114 人	102 人
8	H 高校	高1	35 人	37 人	22 人	16 人
9	I 中学校	中3	44 人	45 人	45 人	43 人
10	J 中学校	中1	54 人	54 人	50 人	52 人
		【合計】 (回収率)	519 人 (97.9%)	530 人 (-)	437 人 <sup>(※)</sup> (82.5%)	453 人 (85.5%)

※A 高校については、各学年で 2 つのグループ (クラス単位) に分けて、②直後アンケートを取るタイミングを変えている。片方のグループ (68 人) は SIM 開始前、もう片方のグループ (58 人) は SIM 終了後である。よって、前者は他のサンプルと取扱いが異なるため、②直後の回収数には後者 (58 人) のみを計上している。なお、「SIM 満足度」「学びの充実度」の 2 問はどちらも終了後に実施しており、総回収数は 437 人 + 68 人 = 505 人となる。

SIM の学習効果を測定するために行った「生徒アンケート」の回収数（回収率）は、①事前アンケートが 519 人（97.9%）、②直後アンケートが 437 人（82.5%）、③事後アンケートが 453 人（85.5%）となっている。表 16 は「①事前アンケート」に関する記述統計である。

◀表 16 生徒アンケート（①事前）の記述統計▶

回答数：519 人（内訳：男性 328 人、女性 178 人、その他 12 人、未記入 1 人）

	年齢	居場所の数	変革経験	地域愛	リーダーシップ	フォロワーシップ	挑戦志向
全体平均	15.44	3.66	2.20	4.11	2.88	3.30	2.87
(標準偏差)	(1.46)	(1.63)	(1.15)	(1.00)	(1.08)	(1.03)	(1.35)
＜課程別平均＞							
高校生	16.32	3.55	2.13	4.03	2.72	3.18	2.77
中学生	14.18	3.83	2.30	4.22	3.11	3.47	3.00
＜学校別平均＞							
A 高校	15.95	3.43	2.10	3.95	2.42	2.93	2.66
B 高校	16.95	3.14	2.33	4.14	3.14	3.38	2.76
C 高校	17.57	3.94	2.19	4.11	2.67	3.28	2.83
D 高校	17.52	3.14	1.43	3.95	2.19	3.00	2.62
E 高校	15.48	2.68	1.64	3.92	2.96	2.96	3.08
F 高校	16.50	4.24	2.71	4.21	3.33	3.67	3.10
G 中学校	14.67	4.07	2.43	4.17	3.20	3.54	2.96
H 高校	15.66	3.86	2.14	4.06	2.97	3.54	2.63
I 中学校	14.75	3.55	2.39	4.09	3.05	3.59	3.00
J 中学校	12.69	3.54	1.94	4.41	2.98	3.24	3.11

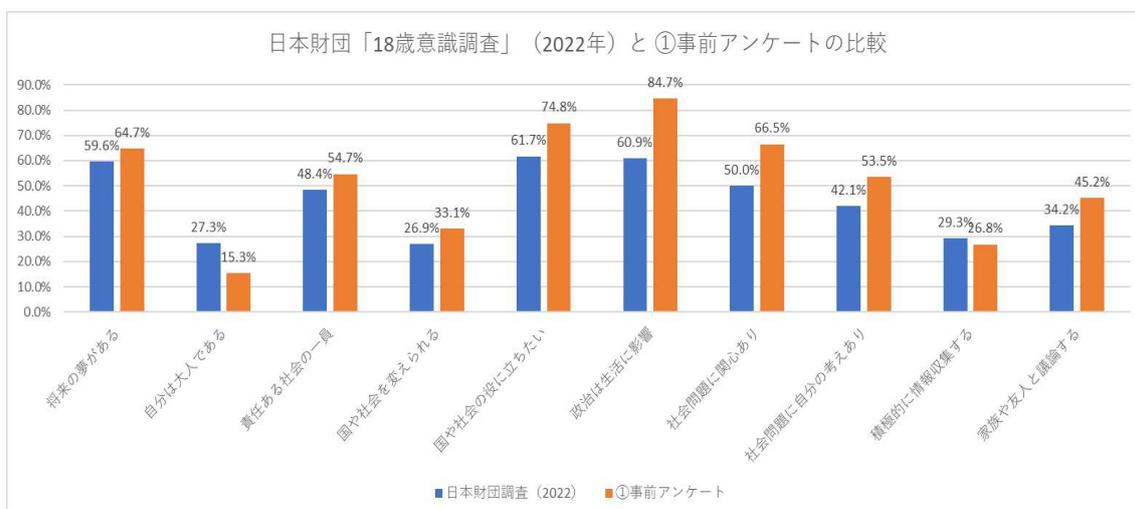
※網掛け箇所は「課程別 or 学校別平均 $\geq$ 全体平均」となっていることを表す。

表 16 で網掛けしている箇所は、年齢を除く各項目（居場所の数～挑戦志向）において、「課程別 or 学校別平均 $\geq$ 全体平均」となっているものである。全 6 項目で全体平均を上回った学校が 2 校、4 項目が 2 校、3 項目が 2 校、2 項目が 2 校、全て下回ったのが 2 校となっている。この他、特徴として指摘できる点は、第一に、「地域への愛着度」が 4.11 と他の数値よりも比較的高いことである。標準偏差も各項目の中では最小であり、高い水準で安定していると捉えることができる。第二に、リーダーシップよりもフォロワーシップの方が高いことである。これは、日本人らしい特徴のようにも思える。第三に、課程別で見た場合に、高校生よりも中学生の平均の方が高いことである。ただし、これについては、高校生 305 人、中学生 213 人、未記入 1 人という内訳の中で、各学校からの参加人数の違いによる偏り（サンプリング・バイアス）として表れている可能性が高い<sup>97</sup>。

次に、日本財団が 2022 年に行った第 46 回 18 歳意識調査と①事前アンケートの比較を行う。各項目を並べたものが図 39 であり、10 問中 8 つの項目で、SIM 協力校の生徒の平均数値が日本財団調査の数値を上回っていることが分かる。下回ったのは「自分は大人である」「積極的に情報収集する」の 2 項目である。

<sup>97</sup> 中学生 213 人のうち、半数以上の 115 人を G 中学校が占めるが、G 中学校はすべての項目で全体平均を上回っており、中学生の平均を押し上げているものと考えられる。なお、高校生にもすべての項目で上回った F 高校があるが、参加人数が 42 人であることから、「中学生>高校生」という結果が出たと考える。

◀ 図 39 日本財団調査（2022）と①事前アンケート（n=519）の比較 ▶



次に、SIMの体験直後（当日）に行った「②直後アンケート」について表17に示す。サンプル全体（A高校68人を加えたn=505）でのSIMを楽しんでプレイできたか（5件法）は平均4.56（標準偏差0.66）、学びの充実度は4.52（標準偏差0.66）であり、いずれも、最頻値（mode）は、最高評価の「5」となっている。このことから、概ね受講者にとっても好評なプログラムであったと言える。

◀ 表 17 生徒アンケート（②直後）の記述統計 ▶

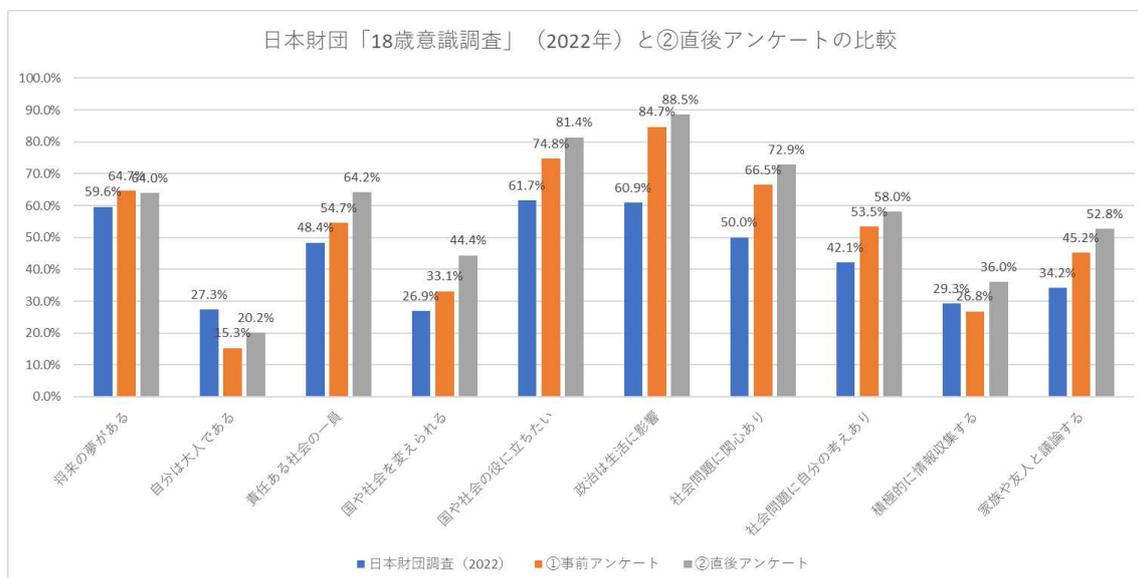
	「SIM」を楽しんでプレイできたか		「SIM」の学びの充実度は
5.非常に楽しめた	324人	5.非常に充実	305人
4.やや楽しめた	143人	4.やや充実	159人
3.普通	35人	3.普通	39人
2.やや不満	2人	2.やや不十分	1人
1.不満	1人	1.不十分	1人
合計	505人	合計	505人
平均（Mean）	4.56	平均（Mean）	4.52
標準偏差（SD）	0.66	標準偏差（SD）	0.66

	楽しんでプレイできたか	学びの充実度		楽しんでプレイできたか	学びの充実度
<課程別>					
高校生	4.53	4.49			
中学生	4.60	4.55			
<高校別>					
A高校	4.38	4.33	F高校	4.95	4.88
B高校	4.90	4.80	G中学校	4.59	4.54
C高校	4.34	4.47	H高校	4.82	4.82
D高校	4.50	4.32	I中学校	4.73	4.71
E高校	4.31	4.31	J中学校	4.52	4.44

※網掛け箇所は「課程別 or 学校別平均≧全体平均」となっていることを表す。

また、日本財団調査（2022）と「②直後アンケート（n=437）」との比較は、次のとおりである。比較対象として、①事前アンケート（n=519）も加えている。

◀図 40 日本財団調査（2022）と②直後アンケートの比較▶



上記の図 40 からは、SIM の体験により、「将来の夢がある」以外の 9 つの項目がさらに上昇したことが確認できる。唯一低下した「将来の夢がある」については、その幅も僅かであり、18 歳意識調査よりも高い水準であることに変わりはない。また、「自分は大人である」については、生徒の実際の年齢と成人年齢（18 歳）との差から、大きくは上昇しない点も致し方ない傾向である。総じて、SIM の学習効果として、日本財団調査の各項目を高めることが確認できた。

また、②事後アンケートでは、体験直後の感想、改善点などについても質問している。表 18 がそのコメントであり、大人さながらの感想が寄せられている。

◀表 18 生徒アンケートの感想（自由記述）▶

主な記述内容（※一部、筆者にて要約）	
感想／改善点など	◀感想／学んだこと▶
	○普段、1 人では考えないことを仲間と協力することでたくさんの意見を出すことが出来ました。今回の貴重な機会を通して友達の新たな一面も見ることができて良かったです。
	○バランスが絶妙で、非常によくできたアクティビティだと思いました。感動しました。
	○「ゲーム形式」でやるとみんな集中して、楽しんでできるからとてもいいと思う。
	○最初は難しい話で嫌だな～と思ったけど、チームメイトと話したり、議論するのは思った以上に楽しかった。日常生活でも、自分では前まで気づいていなかったことにも届くよう気をつけたいと思う。またこういうことをしたい。
○実際にもってるカードだけで自分たちのしたい町にするのは難しかった。だが、自分たちがどういう町にしたいのかを前提に考えたら上手くいった。楽しかったです！	

- 正解がないモノに対しての向き合い方を学べた。
  - 本当に楽しかったです！チームで話し合うのもできたり、自分の意見も思ったより交換できて、採用もされて自分も成長したと思います。またこのようなゲームやってみたいですよ！！
  - 今の日本社会の最大の課題について解決策を話し合う経験は今までほとんどすることがなかったので良い経験になりました。日本の教育はこういう話し合う学習や意見を共有する時間が少ないと思うので、もっと色々な学校でこの活動をしてほしいと思います。また自分自身も今後進路に向かう中で自分だけじゃなく、周りのことを考えられるようになりたいと思いました。
  - 地方自治に少し興味を持った。自分たちの力で地域社会を様々な方向に変えていくことができるんだと実感することができて嬉しかった。
  - 過剰なほどカツカツな財政の中でのシュミレーションゲームだったからこそ、本当に市民の幸せに必要な物事は何か真剣に考えられて、すごくいい経験になりました。
  - 今日、総務部長をして、それぞれの部長なりの考えがあったり、市民の幸福度を保ちながら行政を考えていくことはとても責任が大きいことだと思った。だが、誰かがリードしなければ、まちづくりは進まないから、全体を踏まえて経営を考えられるような大人になりたいと思った。
  - 議論することがとても楽しかったです。究極の選択の連続の中で、自分たちの選択が大きな変化をもたらすと考えると、責任の大きさを実感します。
  - リーダーシップを持つと言ってもまずは自分の考えをまとめて発言していくことが根本にあるんだなと分かりました。
- 《改善点》
- それぞれの選択を最後に発表していき、他のチームの意見も聞けるような形にしてほしい。そしてMCからの意見もきかせてほしい。
  - 4億の公債を最大限活用する方がより良いのではと感じた。
  - 借金を3億にしたら、もっと借金頼りにならない対話ができるかもしれない。
  - ゲームの前に工業地帯や道の駅についてある程度説明があった方が良かったと思った。
  - データがあったとしても、答えが一つになるほど単純ではないので、シュミレーションゲームである以上データがあったほうが良いと思う。
  - 事業カードを棄てても1億円、残しても1億円しかボーナスがないと±0になってしまうので、ボーナスがある場合は2億円ぐらいあった方が良かったと思いました。

上記以外にも、「楽しく議論できた」「ゲーム形式だったから、グループで集中して議論できた」「政策の選択や議論は難しかったが、話し合うことの重要さが分かった」といった感想が多く寄せられた。また、「一つの選択がその後の判断にも影響すること」「未来の課題やまちの将来ビジョンを考えながら決断しないと、後で大変なことになる」「公務員やまちづくり・自治のことに興味が湧きました」など、真剣に取り組んでくれたからこそ出てくるコメントも見受けられた。

他方、改善点としては、「発表（共有）時間の確保」「政策判断するためのデータの必要性」「ボーナスや戦略的な借金のあり方」など、今後も高校や中学校で実施していくうえでの参考となるアドバイスが数多くあった。これらの内容については、今後のSIMの改良の中で活用していきたい。

次に、SIM 体験から概ね 1 週間後に行った「③事後アンケート (n=453)」について示す。このアンケートでは、共通設問以外には、「学校や家庭での生活の中で、シミュレーションゲームで学んだことを活かせる場はあったかはありませんか」「SIM を、未体験の友人や家族にも勧めたいですか」の 2 点について確認している。その結果は、表 19 のとおりである。

《表 19 生徒アンケート (③事後) の記述統計》

	学んだことを活かせる場面はあったか		家族や友人に勧めたいか
4. 学びを活用する場面があった	58 人	5. 当てはまる	99 人
3. 活用はしなかったが、思い出す瞬間があった	205 人	4. やや当てはまる	170 人
2. ニュースや親の会話が分かるようになった	70 人	3. どちらともいえない	137 人
1. 特になかった	120 人	2. やや当てはまらない	18 人
		1. 当てはまらない	29 人
合計	453 人	合計	453 人
平均 (Mean)	2.44	平均 (Mean)	3.64
標準偏差 (SD)	1.02	標準偏差 (SD)	1.06

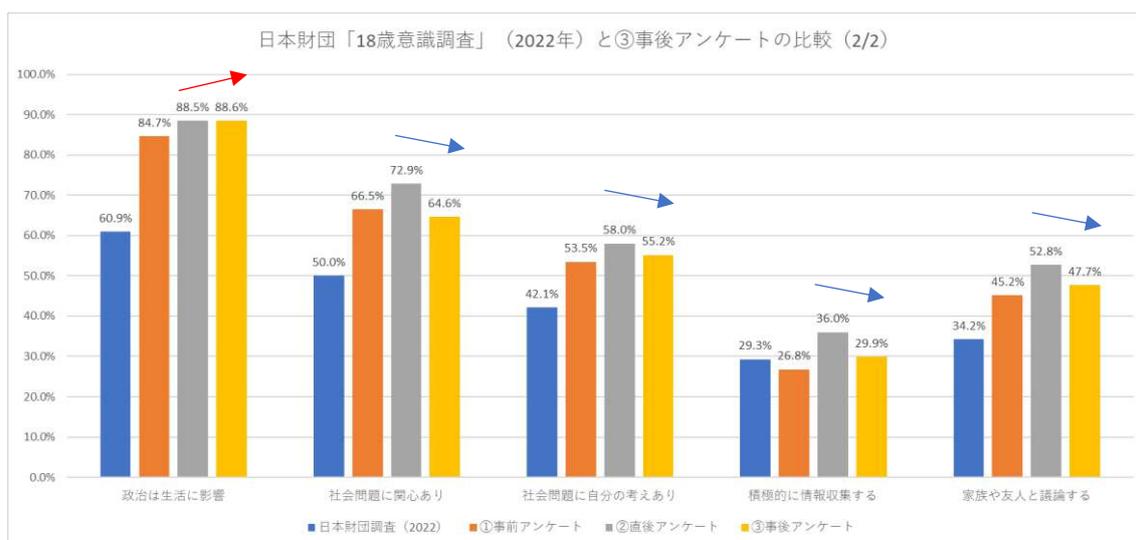
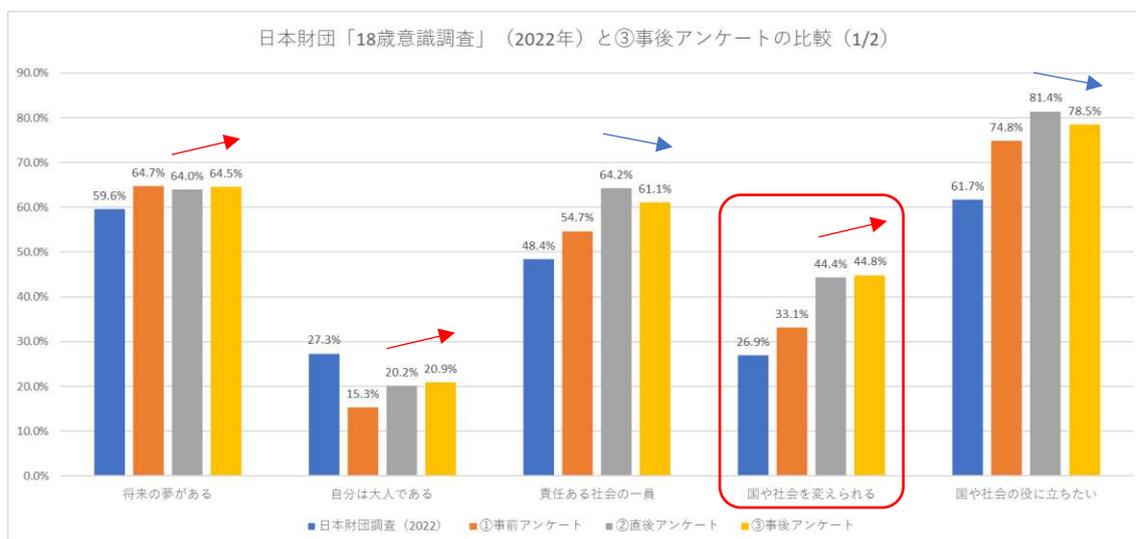
	学びを活かす場面があったか	家族や友人に勧めたいか		学びを活かす場面があったか	家族や友人に勧めたいか
<課程別>					
高校生	2.38	3.63			
中学生	2.52	3.66			
<高校別>					
A 高校	2.19	3.28	F 高校	3.04	4.48
B 高校	2.37	4.32	G 中学校	2.31	3.46
C 高校	2.55	3.69	H 高校	2.63	4.31
D 高校	2.14	3.62	I 中学校	2.81	3.84
E 高校	2.46	3.42	J 中学校	2.69	3.90

※網掛け箇所は「課程別 or 学校別平均 $\geq$ 全体平均」となっていることを表す。

概ね 1 週間後のアンケートであることから、「②直後アンケート」より肯定的な評価が低下する傾向にある。ただし、学びを活かす場面については「活用はしなかったが、思い出す瞬間はあった」との回答が、家族や友人に勧めたいかについては「やや当てはまる」との回答が最頻値 (Mode) であり、一定の定着具合を確認することができた。この SIM というゲーム自体が非常に頭を使わせる内容であり、「家族に勧めたいか」というワード自体も影響して評価を下げた可能性（「友人には勧めたいが、家族には勧めたくない」といった可能性等）もある。あるいは、「主権者教育としてさらに SIM を活用して (広めて) いくべきか」と聞く方が良かったかもしれない。しかし、今後もこの取組みを続けていくのであれば、直後の感想・評価だけで満足するのではなく、こうした「事後」の評価においても、満足度や定着効果を引き出せるよう目指していかなければならない。

また、日本財団調査と「③事後アンケート (n=453)」の比較を、前2回 (①事前 (n=519)、②直後 (n=437)) のアンケート回答と合わせて図41に示す。

《図41 日本財団調査 (2022) と②直後アンケートの比較》



10項目中、6つの項目で前回の「②直後アンケート」よりも低下しているが、いずれも日本財団調査(2022)よりも高い水準、かつ「①事前アンケート」より高い数値が出ていることが分かる。つまり、SIMの学習効果は、体験直後ほどの水準ではないものの、体験前よりも「政治意識」を構成する各項目の数値を向上させ、体験から1週間後においても定着していることが明らかとなった。

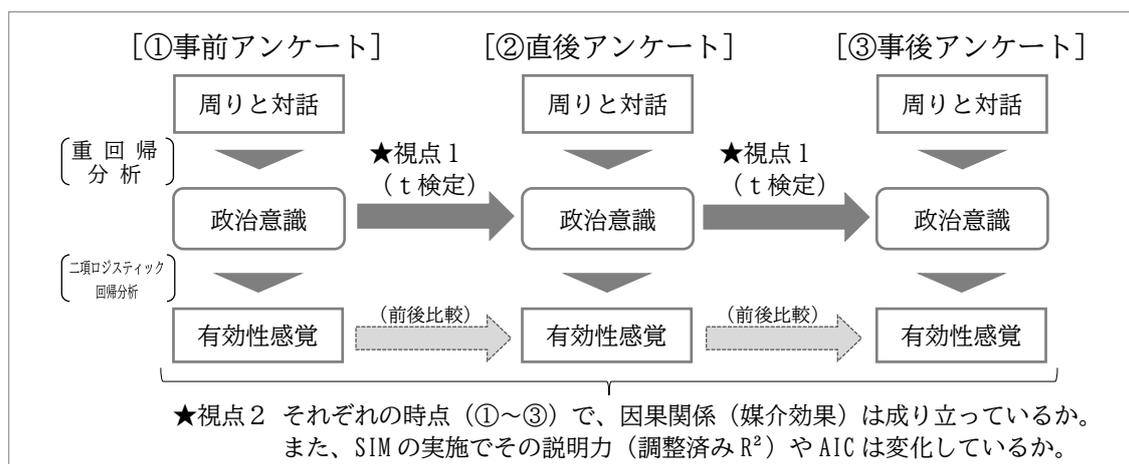
特に、「自分の行動で、国や社会は変えられると思う」というフレーズで質問した「政治的有効性感覚」に関する設問は、1週間後も低下することなく、SIM体験直後の水準で定着(やや上昇)している。本稿が主眼に置く「政治的有効性感覚」に関する設問でこうした結果が出たことは大きな意義があり、今後の研究の後押しとなるものである。

当然ながら、1月の間に3回も同様のアンケートを実施したことから、回答者が筆者の趣旨を理解(先回り)して回答を行う、いわゆる「忖度によるバイアス」が生じている可能性もある。しかし、今後、さらにサンプル数を増やし、あるいは様々な工夫でバイアスを除去していき、それでも、同様の結果が出るとすれば、「政治的有効性感覚」は他の数値よりも固定化しやすいものとして、SIMを用いたアプローチで改善を目指すことが可能になる。

以上の記述統計から、SIM実証分析の結果については概観できたところである。次からは、SIMの学習効果をさらに詳細に分析し、前章第3節で示した『仮説2：周り対話する体験は「政治意識」を媒介して「国や社会を変えることができる」という「政治的有効性感覚」を高めることができる』かについても検証を行う。

検証にあたっては、2つの視点で評価を行うこととする。1つ目の視点は、SIM体験の前後で、「政治意識」をはじめ、「地域への愛着度」「リーダーシップ」「フォロワーシップ」「挑戦志向」がSIMの学習効果として変化(上昇)したことが記述統計でも確認できるが、この意識の変化は、統計上有意なものであるのかという点である。アンケートはあくまで「自己評価」であるため、一定の有意水準で帰無仮説を棄却できるのかについても、「対応のあるt検定」等により確認する。2つ目の視点は、政治意識の「媒介効果」はSIM体験の①事前、②直後、③事後のいずれの時点においても有意であるのか、という点である。SIMを体験することで学習効果・定着効果が生じたのであれば、「仮説2」で示した因果関係は、体験前後のそれぞれの時点で有意となっているはずであり、その説明力の増減などからも何らかの反応が読み取れるはずである。これらの縦軸と横軸の視点について、第4章でも分析に使用したベクトルI、IIの分析手法で確認を行う。「2つの視点の関係(縦軸と横軸)」を図示すると、図42のイメージになる。

◀ 図42 分析の2つの視点の関係(縦軸と横軸) ▶



なお、図38(p.48)に示すベクトルI・IIの分析に投入するデータは、欠損のあるサンプルを除外し、①事前・②直後・③事後の3つのアンケートの設問すべてに回答しているサンプルのみを対象とした。欠損除外後の最終的なサンプル数はn=356である。その概要は表20に示すとおりである。

◀表 20 生徒アンケート・欠損処理後の概要▶

■全体概要：サンプル数 n=356

(内訳 男性 213 人、女性 133 人、その他 10 人) (高校 178 人、中学校 178 人)

	年齢	居場所 の数	変革 経験	楽しんで プレイ	学びの 充実度	学びの 活用度	周りへの お勧め度
全体平均	15.28	3.64	2.12	4.57	4.51	2.49	3.76
(標準偏差)	(1.51)	(1.59)	(1.13)	(0.65)	(0.67)	(1.01)	(1.01)

	政治意識	地域愛着度	リーダー シップ	フォロワー シップ	挑戦志向
①事前	4.37	4.14	2.90	3.31	2.88
(標準偏差)	(1.82)	(1.01)	(1.08)	(1.03)	(1.37)
②直後	4.77	4.21	3.07	3.43	3.08
(標準偏差)	(1.88)	(0.93)	(1.07)	(0.93)	(1.35)
③事後	4.73	4.16	3.17	3.47	2.96
(標準偏差)	(2.00)	(0.96)	(1.06)	(1.01)	(1.38)

(日本財団調査)

	将来の夢 がある	自分は大人 である	責任がある 社会の一員	国や社会は 変えられる	国や社会に 役立ちたい
①事前	64.0%	15.2%	55.1%	33.7%	74.2%
②直後	64.3%	18.3%	61.8%	42.7%	82.3%
③事後	63.2%	21.9%	62.9%	47.2%	79.8%

	政治は自分の 生活に影響	政治に 関心がある	政治について 自分の考えあり	積極的に 情報収集	家族や友人と 議論する
①事前	85.1%	66.3%	50.8%	26.7%	44.4%
②直後	89.0%	71.6%	55.9%	34.0%	51.1%
③事後	89.9%	67.1%	56.7%	31.7%	49.7%

※網掛け箇所は直前のアンケートよりも数値が上昇していることを表す。

表 20 の 2 段目を確認すると、SIM の体験により、「政治意識」「地域愛着度」「リーダーシップ」「フォロワーシップ」「挑戦志向」の 5 項目すべてにおいて、数値の向上が確認できる。また、③事後アンケートにおいては、そのうち「リーダーシップ」「フォロワーシップ」で数値が上昇、いわゆる「定着効果」が確認できる。

では、これらの意識の変化は、統計上有意なものであるのかを確認するため、先述の 1 つ目の視点により分析を行う。分析の手法としては、課程別（高校生 178 人、中学生 178 人）でも区分し、「ANOVA 君<sup>98</sup>」を活用した二元配置分散分析（対応のある t 検定含む）を行う。結果を表したものが表 21 である。

<sup>98</sup> 『井関龍太のページ』（<http://riseki.php.xdomain.jp/index.php?ANOVA君>）より「anovakun\_487.txt」をダウンロードして分析に使用している。最終閲覧 2022.12.8

表 21 の結果を見ると、「政治意識」「リーダーシップ」「フォロワーシップ」「挑戦志向」の項目において、課程別・アンケート別で統計上有意な差が確認された。特に、アンケート別の有意差が顕著であり、「①事前<②直後」や「①事前<③事後」の効果、つまり、SIM の学習効果が発揮されたことが確認できる。

◀表 21 二元配置分散分析の結果 (n=356) ▶

	政治意識	地域愛着度	リーダーシップ	フォロワーシップ	挑戦志向
	p 値	p 値	p 値	p 値	p 値
A:課程別 (高校/中学校)	0.0400 *	0.3832	0.0002 ***	0.0024 **	0.1461
B:アンケート別 (①事前/②直後/③事後)	0.0000 ***	0.1639	0.0000 ***	0.0021 **	0.0067 **
A と B 交互作用	0.5812	0.6085	0.2168	0.8277	0.7480
その他の 有意判定	①事前 < ②直後 0.0000 ***		①事前 < ③事後 0.0000 ***	①事前 < ③事後 0.0026 **	①事前 < ②直後 0.0082 **
	①事前 < ③事後 0.0000 ***		①事前 < ②直後 0.0004 ***	①事前 < ②直後 0.0265 *	
			②直後 < ③事後 0.0143 *		

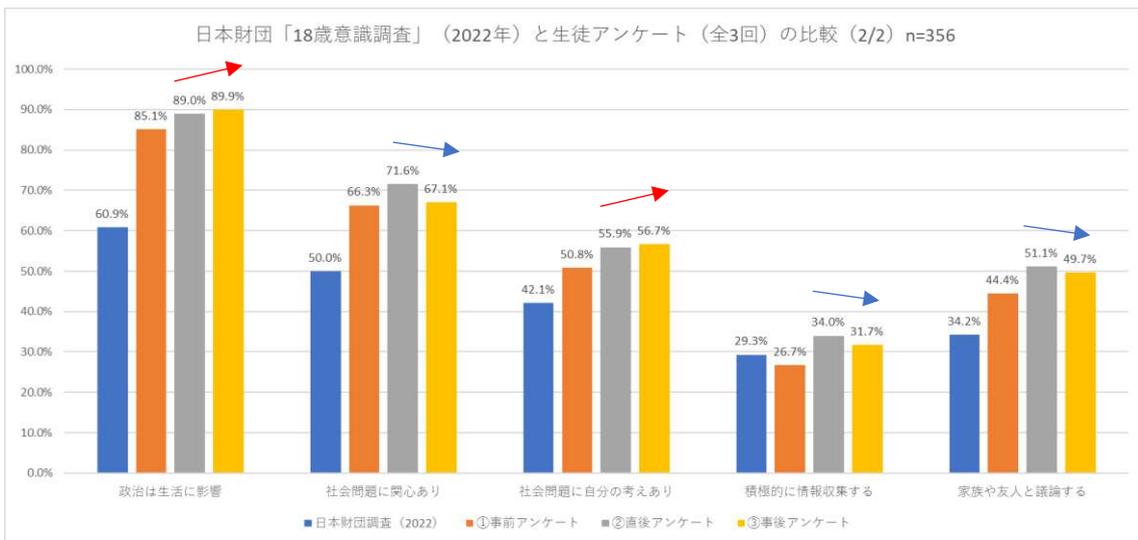
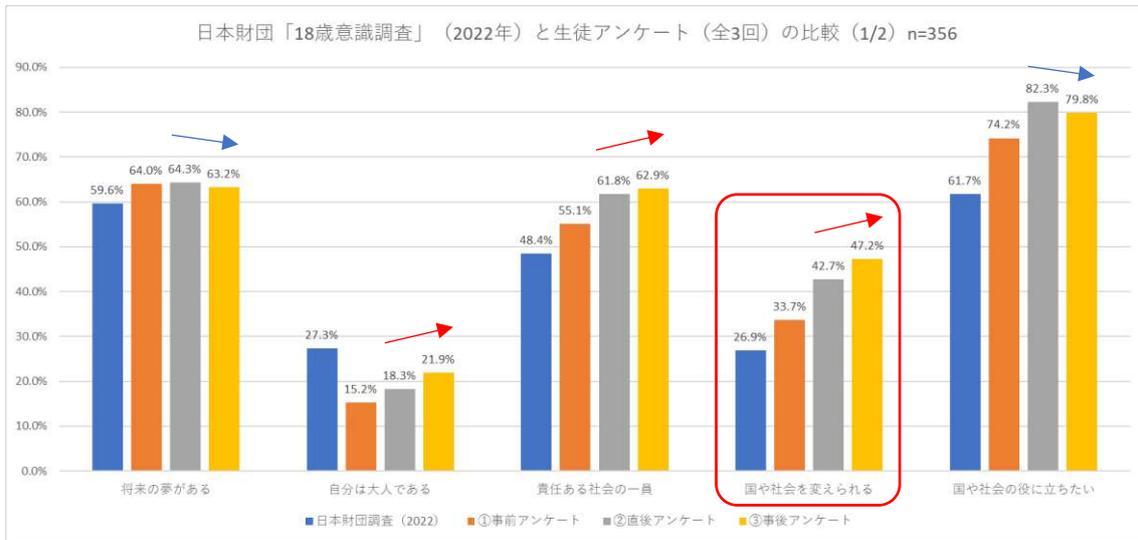
[凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

他方で、「②直後<③事後」については、「リーダーシップ」の項目を除き、有意差は確認できなかった。また、A（課程別）と B（アンケート別）の交互作用は確認できなかった。この他、「地域への愛着度」についても有意差は見られないが、これについては、元々の数値が他の項目よりも高い水準（5点満点中、平均が4以上）で安定しているため、有意差が確認できなかったと考えられる。

この分析の結果より、本稿の分析の中心としている「政治意識」については、特に、3回のアンケート間において統計上有意な差が見られ、SIMの学習効果が高まったことが確認できた。さらに、「①事前<②直後」だけでなく「①事前<③事後」においても有意差が見られたことから、SIMが一定の定着効果を有することも確認できた。

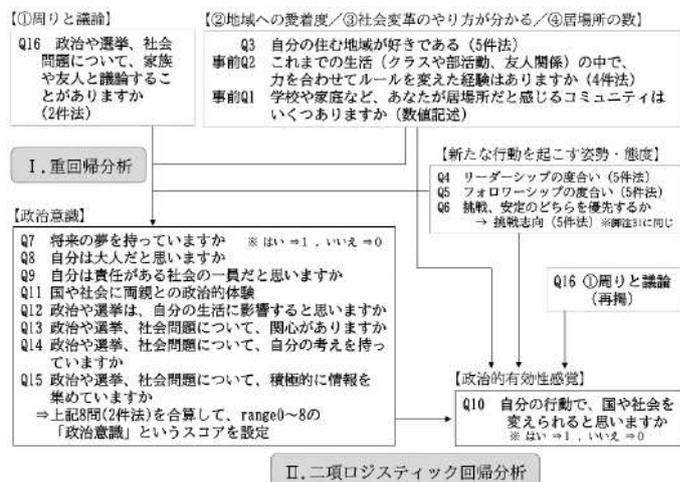
次に、同表 3~4 段目の日本財団調査の項目について見ると、先ほどと同様、SIMの体験により、10問すべてで数値が向上している。そのうち、本稿の主目的である「有効性感覚（=自分の行動で国や社会は変えられると思う）」は42.7%から47.2%と大きく上昇しており、計5項目については、概ね1週間後の③事後アンケートで数値の向上が確認できる。低下した5項目についても、そのうちの4つは①事前アンケートよりも高い数値であり、①事前>③事後となった1項目（将来の夢がある）もその減少幅は1%未満と小さく、微減と言えるレベルである。この結果を図示したものが、図 43 である。図 41 (n=①519/②437/③453) と比較すると、3つのアンケートすべてに回答した生徒 (n=356) の方が、「②直後<③事後」となっている項目数や上昇も大きく、低下したものについても減少幅が小さくなっている、つまり、SIM体験後の定着効果が高く、受講した生徒が学習効果をより強く感じてくれているという点も指摘できる。

◀ 図 43 日本財団調査（2022）と生徒アンケート（全3回）の比較 ▶



次に、2つ目の視点として、政治意識の「媒介効果」はSIM体験の①事前、②直後、③事後のいずれの時点においても有意であるのかについて分析を行う。再掲となるが、リサーチ設計は図 38 のとおりであり、ベクトル I・II の分析を行う。

◀ 再掲：図 38 リサーチ設計／SIM 実証分析 ▶



まず、「①事前アンケート」について、ベクトルⅠ、ベクトルⅡの分析を行う。  
その結果は、表 22・表 23・表 24 のとおりである。

《表 22 ベクトルⅠ（重回帰分析／①事前アンケート）の結果》

「政治意識」を目的変数とする重回帰分析

	非標準化係数	標準誤差	t 値	標準化係数(β)	p 値	有意水準
切片	1.28093	0.47166	2.71581		0.00694	**
Q16(周りと議論)	0.93819	0.18090	5.18622	0.2559	2e-16	***
事前 Q1(居場所の数)	0.13003	0.05663	2.29618	0.1135	0.02226	*
事前 Q2(変革の経験)	0.25605	0.08542	2.99767	0.1582	0.00292	**
Q3(地域への愛着度)	0.12837	0.08797	1.45926	0.0710	0.14540	
Q4(リーダーシップ)	0.08576	0.09744	0.88017	0.0505	0.37938	
Q5(フォロワーシップ)	0.20907	0.09736	2.14738	0.1183	0.03245	*
Q6(挑戦志向)	0.06533	0.06540	0.99893	0.0490	0.31852	

R (重相関係数)	R <sup>2</sup> (決定係数)	Adj. R <sup>2</sup> (調整済み決定係数)	F 値	p 値	有意水準
0.468	0.219	0.203	13.929	6.3e-16	***

〔凡例〕\*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

《表 23 多重共線性の確認（①事前アンケート）》

	VIF	Tolerance
Q16(周りと議論)	1.0845	0.9221
事前 Q1(居場所の数)	1.0884	0.9188
事前 Q2(変革の経験)	1.2410	0.8058
Q3(地域への愛着度)	1.0557	0.9473
Q4(リーダーシップ)	1.4693	0.6806
Q5(フォロワーシップ)	1.3513	0.7400
Q6(挑戦志向)	1.0697	0.9349

※いずれの説明変数も  
VIF (Variance Inflation Factor)  
が 10 未満であり、Tolerance  
(トレランス=1-決定係数) も  
0.1 以上であることから、多重共線性  
は引き起こされていないと確認できる。

《表 24 ベクトルⅡ（二項ロジスティック回帰分析／①事前アンケート）の結果》

「有効性感覚」を目的変数とする二項ロジスティック回帰分析

	非標準化 係数	標準誤差	z 値	p 値	有意 水準	オッズ比	信頼区間 2.5%	信頼区間 97.5%
切片	-7.15815	0.95130	-7.525	5.29e-14	***	0.0007784946	0.000109645	0.004607919
政治意識	0.49872	0.09198	5.422	5.90e-08	***	1.6466076634	1.382794837	1.985081142
事前 Q1(居場所の数)	0.07589	0.09090	0.835	0.403829		1.0788385801	0.899432287	1.284264878
事前 Q2(変革の経験)	-0.11491	0.13651	-0.842	0.399913		0.8914456487	0.679504958	1.161946141
Q3(地域への愛着度)	0.07503	0.14209	0.528	0.597472		1.0779162284	0.817980193	1.431270745
Q4(リーダーシップ)	0.35787	0.15658	2.285	0.022284	*	1.4302825602	1.053814255	1.950769918
Q5(フォロワーシップ)	0.41020	0.16138	2.542	0.011029	*	1.5071241490	1.104129087	2.083022852
Q6(挑戦志向)	0.38632	0.10161	3.802	0.000144	***	1.4715588107	1.209127522	1.802617949
Q16(周りと議論)	0.33590	0.28654	1.172	0.241089		1.3992050627	0.795127999	2.451941196

〔凡例〕\*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

この分析の結果、ベクトルⅠでは、「周りと議論」することが「政治意識」を高めるという関連が 0.1%水準で有意となった。また、それ以外には「変革の経験」が 1%水準で、「居場所の数」と「フォロワーシップ」が 5%水準で有意となっている。一方で、「地域への愛着度」「リーダーシップ」「挑戦志向」については、政治意識を高める変数としては統計上有意ではないとの結果が出ている。

なお、ベクトルⅠの多重共線性については、表23で示したように、確認されていない。重回帰分析の説明力は20.3%と算出されている。

ベクトルⅡについては、ベクトルⅠで高まった「政治意識」が「政治的有効性感覚」を高める関連は、0.1%水準で有意となっている。他にも「挑戦志向」が0.1%水準で有意であり、「リーダーシップ」と「フォロワーシップ」が5%水準で有意との結果になっている。

次に、「②直後アンケート」についても同様に分析を行った結果を、表25、表26、表27に示す。

《表25 ベクトルⅠ（重回帰分析／②直後アンケート）の結果》

「政治意識」を目的変数とする重回帰分析

	非標準化係数	標準誤差	t 値	標準化係数(β)	p 値	有意水準
切片	0.66697	0.52361	1.27379		0.20359	
Q16(周りと議論)	1.26022	0.17977	7.01001	0.3353	2e-16	***
事前 Q1(居場所の数)	0.05314	0.05533	0.96054	0.0450	0.33745	
事前 Q2(変革の経験)	0.15851	0.08069	1.96443	0.0950	0.05028	
Q3(地域への愛着度)	0.23989	0.09241	2.59600	0.1187	0.00983	**
Q4(リーダーシップ)	0.10206	0.09863	1.03478	0.0581	0.30149	
Q5(フォロワーシップ)	0.45122	0.11227	4.01915	0.2232	7e-15	***
Q6(挑戦志向)	0.01918	0.06511	0.29458	0.0138	0.76849	

R (重相関係数)	R <sup>2</sup> (決定係数)	Adj. R <sup>2</sup> (調整済み決定係数)	F 値	p 値	有意水準
0.554	0.307	0.293	22.063	2e-16	***

[凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

《表26 多重共線性の確認（②直後アンケート）》

	VIF	Tolerance
Q16(周りと議論)	1.1495	0.8699
事前 Q1(居場所の数)	1.1015	0.9079
事前 Q2(変革の経験)	1.1742	0.8517
Q3(地域への愛着度)	1.0508	0.9516
Q4(リーダーシップ)	1.5839	0.6313
Q5(フォロワーシップ)	1.5491	0.6455
Q6(挑戦志向)	1.0960	0.9124

※いずれの説明変数も  
VIF (Variance Inflation Factor)  
が10未満であり、Tolerance  
(Tolerance=1-決定係数)も  
0.1以上であることから、多重共線性  
は引き起こされていないと確認できる。

《表27 ベクトルⅡ（二項ロジスティック回帰分析／②直後アンケート）の結果》

「有効性感覚」を目的変数とする二項ロジスティック回帰分析

	非標準化 係数	標準誤差	z 値	p 値	有意 水準	オッズ比	信頼区間 2.5%	信頼区間 97.5%
切片	-5.01722	0.86635	-5.791	6.99e-09	***	0.006622919	0.001133536	0.03414622
政治意識	0.42051	0.08571	4.906	9.28e-07	***	1.522734899	1.292810013	1.81071395
事前 Q1(居場所の数)	0.13781	0.08428	1.635	0.10203		1.147755350	0.977757008	1.36059974
事前 Q2(変革の経験)	-0.17858	0.12230	-1.460	0.14425		0.836455338	0.655349591	1.05963056
Q3(地域への愛着度)	0.03906	0.13816	0.283	0.77737		1.039836325	0.793253540	1.36636015
Q4(リーダーシップ)	0.41387	0.14776	2.801	0.00509	**	1.512656424	1.136701437	2.03202869
Q5(フォロワーシップ)	0.05135	0.17347	0.296	0.76720		1.052693573	0.748453914	1.48051345
Q6(挑戦志向)	0.19774	0.09558	2.069	0.03856	*	1.218641981	1.011310053	1.47220480
Q16(周りと議論)	0.49039	0.26737	1.834	0.06664		1.632953331	0.965101622	2.75845526

[凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

この「②直後アンケート」の分析結果からは、ベクトルⅠにおいて、先ほどと同様、「政治意識」が0.1%水準で有意であることが分かる。また、それ以外では、「フォロワーシップ」が0.1%水準で有意であり、「地域への愛着度」が1%水準で有意となっている。多重共線性は確認されず、説明力は29.3%に向上している。

ベクトルⅡについては、同じく「政治意識」が0.1%水準で有意になっており、その他の変数として、「リーダーシップ」が0.1%水準で、「挑戦志向」が5%水準で有意となっている。

最後に、「③事後アンケート」の分析結果を表28、表29、表30に示す。

≪表28 ベクトルⅠ（重回帰分析／③事後アンケート）の結果≫

「政治意識」を目的変数とする重回帰分析

	非標準化係数	標準誤差	t 値	標準化係数(β)	p 値	有意水準
切片	-0.10667	0.49571	-0.21519		0.82975	
Q16(周りと議論)	1.30967	0.18076	7.24523	0.3274	2e-16	***
事前 Q1(居場所の数)	-0.04448	0.05704	-0.77970	-0.0354	0.43610	
事前 Q2(変革の経験)	0.16482	0.08365	1.97025	0.0928	0.04960	*
Q3(地域への愛着度)	0.38491	0.09276	4.14958	0.1845	4e-05	***
Q4(リーダーシップ)	0.37086	0.10543	3.51771	0.1957	0.00049	***
Q5(フォロワーシップ)	0.24140	0.10520	2.29472	0.1222	0.02234	*
Q6(挑戦志向)	0.13118	0.06510	2.01507	0.0901	0.04467	*

R (重相関係数)	R <sup>2</sup> (決定係数)	Adj. R <sup>2</sup> (調整済み決定係数)	F 値	p 値	有意水準
0.597	0.357	0.344	27.596	2e-16	***

[凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

≪表29 多重共線性の確認（③事後アンケート）≫

	VIF	Tolerance
Q16(周りと議論)	1.1054	0.9046
事前 Q1(居場所の数)	1.1132	0.8983
事前 Q2(変革の経験)	1.1998	0.8335
Q3(地域への愛着度)	1.0702	0.9344
Q4(リーダーシップ)	1.6755	0.5969
Q5(フォロワーシップ)	1.5338	0.6520
Q6(挑戦志向)	1.0818	0.9244

※いずれの説明変数も VIF (Variance Inflation Factor) が10未満であり、Tolerance (トレランス=1-決定係数) も0.1以上であることから、多重共線性は引き起こされていないと確認できる。

≪表30 ベクトルⅡ（二項ロジスティック回帰分析／③事後アンケート）の結果≫

「有効性感覚」を目的変数とする二項ロジスティック回帰分析

	非標準化係数	標準誤差	z 値	p 値	有意水準	オッズ比	信頼区間 2.5%	信頼区間 97.5%
切片	-4.63272	0.80808	-5.733	9.87e-09	***	0.009728258	0.001867002	0.04472571
政治意識	0.43519	0.08332	5.223	1.76e-07	***	1.545251146	1.318691040	1.82967177
事前 Q1(居場所の数)	0.06296	0.08057	0.782	0.4345		1.064988969	0.909735328	1.25273138
事前 Q2(変革の経験)	-0.10539	0.12137	-0.868	0.3852		0.899976323	0.707085290	1.13912069
Q3(地域への愛着度)	0.12384	0.14111	0.878	0.3802		1.131835369	0.860020110	1.49838413
Q4(リーダーシップ)	0.23091	0.15113	1.528	0.1265		1.259747094	0.936966483	1.69818011
Q5(フォロワーシップ)	0.22067	0.15224	1.449	0.1472		1.246908874	0.926566483	1.68642794
Q6(挑戦志向)	0.03298	0.09367	0.352	0.7248		1.033531793	0.859346330	1.24167512
Q16(周りと議論)	0.57542	0.26303	2.188	0.0287	*	1.777881401	1.059549000	2.97689159

[凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

この「③事後アンケート」のベクトルIの分析結果では、「政治意識」に加えて「地域への愛着度」「リーダーシップ」が0.1%水準で有意であると確認された。また、5%水準で「変革の経験」「フォロワーシップ」「挑戦志向」なども有意となり、説明力（調整済み決定係数）は34.4%と3回の分析で最高水準となった。

ベクトルIIでは、ほとんどの項目で有意差は見られず、「政治意識」が0.1%で有意であり、「周り」と議論」が5%水準で有意であると確認されたのみである。

以上、3つの生徒アンケートの分析をまとめたものが、表31である。

≪表31 生徒アンケート分析結果のまとめ≫ [凡例] \*\*\*:p<0.001, \*\*:p<0.01, \*:p<0.05

「政治意識」を目的変数とする重回帰分析

ベクトルI	①事前	②直後	③事後
—	—	—	—
Q16(周り)と議論)	***	***	***
事前 Q1(居場所の数)	*		
事前 Q2(変革の経験)	**		*
Q3(地域への愛着度)		**	***
Q4 (リーダーシップ)			***
Q5 (フォロワーシップ)	*	***	*
Q6 (挑戦志向)			*

【調整済みR<sup>2</sup> (説明力)】 20.3% → 29.3% → 34.4%

「政治的有効性感覚」を目的変数とする二項ロジスティック回帰分析

ベクトルII	①事前	②直後	③事後
政治意識	***	***	***
Q16(周り)と議論)			*
事前 Q1(居場所の数)			
事前 Q2(変革の経験)			
Q3(地域への愛着度)			
Q4 (リーダーシップ)	*	**	
Q5 (フォロワーシップ)	*		
Q6 (挑戦志向)	***	*	

【AIC:赤池情報量規準】 354.52 → 406.34 → 408.68

これらの分析結果から明らかになったことは、次の点である。

第一に、表31の網掛けで示すとおり、①事前、②直後、③事後アンケートの各時点において、本稿が仮説としている、「周り」と議論すること」が「政治意識」を高め、「政治意識」が上がることで「政治的有効性感覚」が高まる、という一連の流れ（ベクトルI・II）がすべて0.1%水準で有意であるという点である。この点は、本稿が提示する仮説2が正しいことを裏付けるものである。さらに、同じ表31の下段に示すとおり、①事前、②直後、③事後の生徒アンケート調査において、重回帰分析の「説明力（調整済み決定係数）」の数値は上昇しており、先ほど示した仮説2の裏付けをさらに補強するものである。（ただし、二項ロジスティック回帰分析のAICは①事前→②直後で増加しているが、②直後→③事後では概ね同程度となっており、変数の有意性は変わらないものの、分析の精度の向上は見られなかった点に注意は必要である。）

第二に、冒頭から示していた4つの問題意識（再掲：図8参照，p6）のうち、「周り」と議論する」以外の3つ、「居場所の数」「変革の経験」「地域への愛着度」については、今回の分析結果から見ると、有意ではないことが分かった。具体的には、ベクトルIの説明変数として5%水準以上で有意となっている箇所もあるが、本稿が主眼に置く「政治的有効性感覚」を目的変数とす

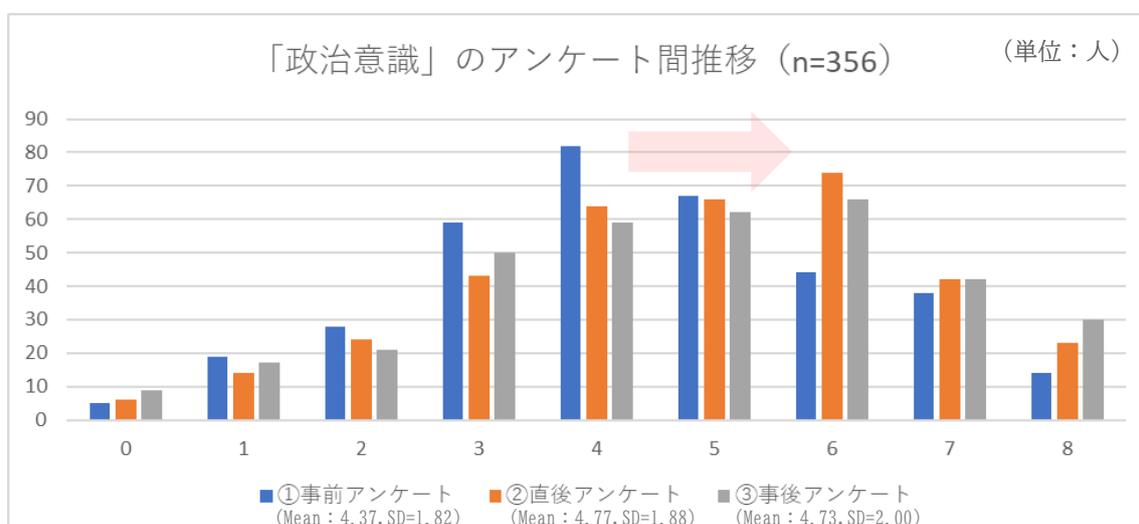
≪再掲：図8 問題意識(問題意識)の絞り込み≫



るベクトルIIでは、この3つの変数が統計上有意であるとの結果は出ていない。よって、本稿の結論を述べる場面では「周り」と議論する」を中心に言及して差し支えないと考える。

第三に、日本財団「18歳意識調査」をベースにした設問で構成する「政治意識」(n=356)については、図44のとおり、SIMの体験後(①事前→②直後)に平均(Mean)が上昇しており、その後も定着している。これはSIMの学習効果として評価できるものであり、表21(二元配置分散分析)で示した「対応のあるt検定」の結果からも0.1%水準で有意であることが確認できた。よって、SIMは、「政治意識」を高める授業プログラムであると結論付けることができる。

◀ 図44 「政治意識」のアンケート間推移 ▶



以上を踏まえると、仮説2で示すとおり、SIMを授業に導入して「周り」と対話する機会を増やしていくことで、受講した生徒の「政治意識」が高まり、その高まった「政治意識」は「自分の行動で、国や社会を変えることができる」という意識、つまり「政治的有効性感覚」を高める結果につながるということが明らかとなった。よって、提示していた仮説2は正しいと結論付けるものである。

第4章第1節(p.37)の分析パートでも指摘したが、「政治意識」の媒介効果の存在・含意は、「主権者教育」のあり方に対して一考を投げかけるものである。

「政治意識」は「投票意識」の基盤として存在するはずだが、筆者は、現在の主権者教育は上積み「投票意識」ばかりに偏っていないかと危惧している。もちろん、「政治的中立性の担保」「経路依存性の存在」「現状維持バイアス」など、制約や課題が多く存在することは本稿でも指摘したとおりである。しかし、それら乗り越え、新たな主権者教育に取り組んでいく時期に来ているとも考えている。政治的な会話・議論は、本来難しくも楽しいものであり、今回のSIMの実証授業を展開する中でも、図45の協力校をはじめとする多くの学校で、終了後の生徒の充実感、笑顔を垣間見ることができた。主権者教育の授業にこそ、こうした瞬間やきっかけを生み出していくことが求められている。

◀ 図 45 SIM 協力校での授業終了後の様子 ▶



◀ 画像出典 ▶ 授業実施者より提供

### 第3節 教師アンケートの分析結果

分析の最後として、本節では、仮説1の「主権者教育など高校の授業でSIMを活用することは、高校生に「政治的中立性」が担保された対話を促す」ことを確認するため、教師アンケートの分析を行う。教師アンケートは、各学校の担当教員だけでなく、SIM当日に査定役や体験者として参加して下さった方にもWEBフォームを通して回答をいただいた。全体では25人（高校教師16人、中学校教師6人、教育行政関係者3人）から回答が返っている。

設問では、SIMの内容に関して「授業プログラムとしての満足度」「他の先生へのお勧め度」を5件法で質問しており、その記述統計は表32のとおりである。平均（Mean）が4.68という高い評価であり、最頻値（Mode）が両問とも最高評価の「5」である点は、SIMの内容を評価いただいた表れだと考えている。

◀ 表 32 教師アンケートの記述統計 ▶

	授業プログラムとしての満足度		他の先生へのお勧め度	回答者内訳
5.大いに満足	17人	5.ぜひ薦めたい	16人	A 高校 1人 B 高校 1人
4.やや満足	8人	4.ややお薦め	9人	C 高校 1人 D 高校 1人
3.普通	0人	3.普通	0人	E 高校 8人 F 高校 1人
2.やや不満	0人	2.やや不十分	0人	G 中学校 1人 H 高校 2人
1.不満	0人	1.不十分	0人	I 中学校 1人 J 中学校 4人
合計	25人	合計	25人	他校教師 1人 教育行政関係者 3人
平均 (Mean)	4.68	平均 (Mean)	4.64	計 25人 (高校教師 16人、中学校教師 6人、教育行政関係者 3人)
標準偏差 (SD)	0.46	標準偏差 (SD)	0.49	

また、感想や改善点などに関する自由記述では、次項（表 33）のコメントが寄せられている。いずれもありがたいフィードバックであり、この場を借りて、改めて感謝を申し上げたい。

◀表 33 教師アンケートの感想（自由記述）▶

	主な記述内容（※一部、筆者にて要約）
良かった点・評価できるポイント	<ul style="list-style-type: none"> <li>○生徒が自発的に考えるキッカケが要所要所にあり、飽きずに学ぶことができていた点です。</li> <li>○生徒が将来の有権者として投票の大切さを知ったこと、納得解を出すために意見を出し合えたこと、人口減や高齢化によって起こる地域社会ひいては日本の課題を知ることができたことなどその他含め多くの学びを得たと思います。</li> <li>○内容自体も良いが、話し合うことでの対話力を高められました。また、先を見通して現在を考えることが身をもって体験できたと思います。</li> <li>○ゲームでありながら、生き方や将来について前向きに考える契機になる点。行政の方がシビアでリアルな話をされながら査定をされていたこと。</li> <li>○とても面白く、クリアすべき課題が明確で、生徒が自然に前のめりになる（これが一番重要）。地方行政の現場をよく再現した設定になっていて、地方自治の学習教材として適している。市長（行政）と議会との関係、地方債など、教科書だけではしくみが興味をもてず頭に入りにくい部分も、SIM を体験すれば知識として定着するはず。しっかりデザインされた話し合いができる。抽象的な問いで「話し合ってみてー」とやってしまうと、全然盛り上がらないことが多い（アクティブ・ラーニングのありがちな失敗）。しかも、ゲームの構造自体ができあがっているため、誰がやってもとりあえず盛り上がりそう。言い換えれば、授業の成否に属人的な要素（教員の知識や力量）が弱い。ただし、議会からのツッコミの部分はアドリブの要素が強く、教員にとってはこわいところ。実践を重ねるうちに想定問答集みたいなものができてくると、教員の不安は解消されるのでは。</li> <li>○今回の 50 分×2 コマという実践で、現場に適した枠組みができたと思う。実際、この形態でもしっかりした教育効果が得られたという印象がある。</li> <li>○生徒たちが社会的ジレンマを体験し、対話によって合意形成を図ることを促す教材である点が評価できる。</li> </ul>
プログラムの改善点	<ul style="list-style-type: none"> <li>○プログラム自体の改善点は思い当たらないが、それぞれの地域に根差した課題を踏まえたテーマを設定することが望ましいため、その準備がとても難しく大変だと感じた。例えばクラスで実施、学年単位で実施となると、査定係が多く必要になる点をどう克服していくかが一つの課題だと思いました。（選挙管理委員会と連携できれば実施しやすい）</li> <li>○授業時間単位（50 分）で実施する方法。50 分×複数回もあり。</li> <li>○自分で実施しようと考えたときに SIM のことを分かっている議員役が必要なことが一つ悩みだったので、「この判断基準だったら○」、「この判断基準だったら×」などどの大まかな基準があるとやりやすいと感じました。</li> <li>○教員を査定役に養成する 1, 2 時間くらいのオンライン講座があってもいいか。</li> <li>○予算制約の説明や具体的にどこの町を想定しているかなど、抽象と現実を繋ぐ架け橋のような視点を理解させるとより深い学びにつながるのでは</li> <li>○通常、50 分授業のため、2 コマ程度（100 分）で完結できると授業で取り入れやすい。</li> <li>○公務員になりきってまちづくりを考えるプログラムだったので、「僕は別に公務員にならないし」と思う生徒が自分事として考えにくい可能性があった。市長や議員、地域市民など様々な人の存在をもっと意識させる内容になれば良いと思う。また、今回は時間が足りなかったのだと思うが、班同士結果を比べたり、発表する時間があれば良かったと思う。</li> </ul>

主権者教育の課題／SIMへの期待	<p>         ≪主権者教育の課題≫          ○「政治的中立性」の規準が分かりにくく、「これは大丈夫かな」と委縮しがち。          ○模擬投票の際、公職選挙法に反していないか判断が難しい（事前投票や SNS の扱い等）。          ○請願を実際にしようと思った時に、推薦議員になってもらうのが難しい。（会派色が強い議会など。）          ○（SIM では）自分の発言が採用されるとそれ以降の参加姿勢が積極的になる、という場面がたくさんあったかと思いますが、授業ではどうしてそうなりにくいのか、自己効力感について考えさせられました。          ○模擬投票（投票の仕方）をもって主権者教育としている傾向がある。根拠をもった判断、説明、公正と公平、対立と合意、効率と公正など、情報収集・読み取り・まとめる力など、主権者として求められる力は多様であり、そうしたことを学べるプログラムであることを期待します。（SIM はそのようなプログラムになっていると思います）          ○国政選挙よりも地方選挙の方が投票率は低い。本当は地方政治の方が自分に身近なはずなのに、地方政治の方が遠く感じている人は多いと思う。地方政治は自分の生活に身近なんだ、地方政治の方が意見を届けやすいんだ、ということが実感できるようなプログラムがあればいいなと思う。          ○まずは、大人が参加して面白さを知る機会を多く設定してほしいです。          ○今回のプログラムを教員同士で体験すると、もっと広まると思いました。          ○政治家による狭義の政治を扱う実践（典型的には模擬選挙や政治家をゲストにした座談会など）には、「なんかクレームがきそう」ということで及び腰になりやすい。意欲的な教員がいても、校内でストップがかかることも多いと聞く。これについては、そうした懸念自体がふわふわしているために、具体的な対処のしようがない。しかし、だからといってしくみ（制度）だけを学ぶのは、スポーツのルールブックだけ延々読まされるような退屈さを避けがたい。SIM は、具体的な人名や事例を出さないことでクレームを避けつつ、生徒が擬似的なプレーヤーになれる点で貴重なプログラムだと思う。          ○生徒たちの深い思考を促す教材が不足している点。「SIMULATION 熊本 2030」のように、リアリティのある社会的ジレンマを体験できる教材が増えるとよい。          .....          ≪SIM への期待≫          ○プログラム自体は大変魅力あるものであるし、実際に決裁をするのが議会や長である、それを選挙で決めるのが自分たちなのだという意識向上につながると思います。          ○政治について誰もが語ることでできる学校・社会づくりが必要であると感じています。SIMULATION 熊本はこれまでにない手応えがありました。また、生徒たちがいきいきと意見を出し合う姿を見ることができたのが嬉しかったです。講師のファシリテートが絶妙で、生徒たちにスイッチが入った瞬間が目に見えました。ぜひ今後とも熊本で広がっていくことを期待するとともに、今後異動した際は異動先で取り入れたいと思います。          ○実施する学年で捉え方や発言の質も変わると思います。3年間で継続的にできるようになれば、より効果があると思います。          ○いろいろな場所で広めていただきたい。そうすることで、子どもたちが主権者となったときに生かすことができる。          ○全国に展開できるゲームだと思うので、改善点を生かしつつ、ぜひ広げていただければと思います。ありがとうございました。       </p>
------------------	--

なお、教師アンケートの自由記述で、多く寄せられた「授業時間（50分）への対応、コンパクト化」の点は、高校の授業に本格的に導入していくための重要なポイント（課題・分岐点）であり、今後の研究の中で、学校現場が使いやすい形に改良を重ねていきたいと考えている。

次に、「政治的中立性」についての分析を行う。教師アンケートでは、4つの設問（表34参照）を設け、授業プログラムとして政治的中立性を担保できていたかの確認を行っている。結果については、25人全員から、政治的中立性を損なうような内容や講師の発言・誘導などはなかった、との回答をいただいている。よって、SIMは、実際に教壇に立つ教師の目から見ても「政治的中立性を担保した授業プログラムである」と評価されたと言える。

《表34 教師アンケートの「政治的中立性」に関する評価》

質問内容	はい	いいえ
本日のプログラムは「特定の政党を支持し、又はこれに反対するための政治教育その他政治的活動」にあたるものでしたか。	0人	25人
本日のプログラムは「候補者の推薦、投票の依頼または勧誘、署名運動、資金カンパなど」につながるものでしたか。	0人	25人
講師の言動は「教育上の地位を利用して選挙運動をする」ことにあたるものでしたか。	0人	25人
総じて、本日のプログラムは「政治的中立性」を担保できていたと思いますか。	25人	0人

この点について、筆者自身も政治的中立性の担保に注意しながらSIMを進行したところではあるが、第3章第2節で述べたとおり、行政・まちづくりにおける「予算編成」というリスクの低い分野を取り上げたことが、政策論争を伴うものであっても政治的中立性を担保しやすくしたというブレイクスルーの大きな要因だと考える。

今回の教師アンケートで、政治的中立性の確認やSIM自体のプログラム評価を学校現場の第一線の教師の皆様にも確認してもらえたことは、今後の高校の授業へのSIMの導入にとっても大きな後押しとなるものである。

以上により、仮説1の「主権者教育など高校の授業でSIMを活用することは、高校生に「政治的中立性」が担保された対話を促す」という点については、正しいことが立証されたと結論付ける。

## 第6章 結論と展望、残された課題

### 第1節 本稿の結論と今後の展望

前章までの分析により、筆者が提示した2つの仮説が正しいことが確認され、「主権者教育などの授業でSIMを活用することは、高校生に「政治的中立性」が確保された対話を促し、「政治意識」を媒介して「国や社会を変えることができる」という「(内的)政治的有効性感覚」を高めることができる」との因果関係を明らかにした。

また、本研究では、現在の主権者教育が「政治的中立性の萎縮効果」や「経路依存性の存在」の影響を受け、授業プログラムが固定化、あるいは今まさに固定化しつつある状況にあることを指摘し、主権者教育が目指す方向性として、特に若い世代においては「投票義務感」を煽るのではなく、「一票の効力感」や「政治意識」を中心に据えた、主権者教育におけるトランスフォーメーションの必要性も指摘した。

こうした課題を克服し、本来の主権者教育の狙いを実現していくためには、まずは、主権者教育を自分たちの関心事にできる導入・きっかけづくりが重要である。子どもたちが参画しやすいアプローチとして、「ゲーミフィケーション」の活用が効果的であり、SIMがその一助になれると確信している。実際に、生徒や教師へのアンケート分析から、SIMが高い学習効果を有することを明らかにした。

その上で、この研究の結論として、主権者教育は、「政治的中立性の担保」など従来からの守るべき要件はあるものの、2015年の18歳選挙権導入から始まったこれまでの裾野拡大期のトレンドから一旦離れ、その形を見直すべき時に来ているのではないかと、その方策として、生徒の対話を活性化させる「SIM」などの新たな授業プログラムを導入することを提言する。

また、上記以外に関する本稿の貢献は、これまでは議論の導入部分に使われることが多かった日本財団「18歳意識調査」の数値、特に、「自分の行動で、国や社会を変えられると思う：18.3%（2019年）」という数値について、比較データを示したことだ。今回取得したサンプル数は約半数であり、学校やクラス単位での実施、対象者の年齢の違いなど一定のサンプリング・バイアスはあるものの、日本財団の調査結果が示すような極端に低い状況ではないことが確認できた。これは、学校現場の先生方の日々の取組みや、家庭でのご家族の支えがあってこそのものであり、そうした意識の高い先生方の学校・クラスが調査に参加してくれたからということも考えられる。

しかも、SIMの実証分析で示したように、その数値は一時的かもしれないが、介入することで「変動（上昇）」し得るものであり、その一部は「定着」することも確認できた。また、そのメカニズムにもおぼろげながら近づくことができた。これらの点は、因果関係の解明や測定指標の精緻化などをさらに図っていくことが重要であり、今後の主権者教育に対する「貢献の余地」として残されていると言える。

いずれにせよ、こうした研究の積み重ねが、これから先の社会を担う高校生の政治的有効性感覚を高め、国や地域の未来をより幸せなものに導いていってくれるであろう。対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本 2030」がその一助になれば筆者にとって望外の喜びであり、そのためにも研鑽を重ね、本稿の分析結果・含意を現場の先生方にお伝えする機会を増やしていきたいと考えている。

## 第2節 残された課題

他方、残された課題についても言及する。大きく分けると「Ⅰ.測定指標の精緻化」「Ⅱ.主権者教育のさらなる実態把握」「Ⅲ.SIM研究の蓄積と共有」「Ⅳ.他のゲーム学習プログラムとの比較」「Ⅴ.SIM実施後のサポート」の5つがある。

まず、「Ⅰ.測定指標の精緻化」については、本研究の精度を高めるためのものであり、さらに5つに分けられる。

第一に、“政治意識”のさらなる解剖が必要である。今回の研究では、ファーストステップとして、政治意識をより多面的に捉えるために合成指標を用いたが、よりの確にアプローチしていくためには、具体的な指標にブレイクダウンしていく必要がある。むしろ、政治学の分野では、より具体的な指標が重要とされ、多くの研究がなされていることから、本研究はまだその序盤、1~2合目の辺りだと考えている。

第二に、“客観的評価”の導入である。この研究を始めた時から感じている課題として、SIM前後の学習効果の検証は、アンケートを用いた「本人の主観的評価」に頼らざるを得ないという実情がある。客観的にどの程度の意識変化や能力獲得があったのかを測ることができれば、活用の幅はさらに広がる。いくつかのサービスも体験はしたが、やはり「自己評価方式」の域を超えないものであった。現在、GIGAスクール構想、未来の教室づくりの流れで、Edtechの開発・研究が大きく進んでおり<sup>99</sup>、これらの流れの中からSIMの学習効果などを客観的に測れるサービスが登場することを期待したい。

第三に、“投票意識”との同時測定である。本稿における“投票意識”は、投票義務感や一票の効力感を統合して測定したものであるが、日本財団調査に類似の項目が入っていなかったことから、SIMの実証分析のアンケートには加えていなかった。第4章第1項で分析した「若い有権者の意識調査(第3回)」(2009)では投票意識と政治意識を比較分析したが、同じ設計にすれば、「より政治意識に着目した主権者教育が必要」とする本稿の訴求を強めることができる。ただし、政治意識だけが上がれば良いのではなく、投票意識もバランス良く上がっていくことが理想である。第5章第2節のまとめでも指摘したように、政治意識は投票意識の基盤だと考えているからであり、今後の改善事項の一つとしたい。

---

<sup>99</sup> 浅野 大介 (2021) 『教育DXで「未来の教室」をつくろうーGIGAスクール構想で「学校」は生まれ変わるか』学陽書房 p.57-86

第四に、“政治的中立性”の評価者についてである。本稿では、授業での政治的中立性の担保を日々求められている「教師」に着目し、アンケート調査を実施した。しかし、教師自身も授業内容について日々研究・改善を重ねているとは言え、あくまで「評価される立場」であることから、実際に指摘する側の政治家・報道関係者・学識者など様々な立場の方に評価してもらう方が重要ではないかとの御指摘もいただいた。この点についても、今後の改善事項の一つとしたい。

第五に、“比較試験”による効果測定が挙げられる。クラス単位で SIM による介入効果を比較し、より客観的に分析した方が良いのではないかと。また、その際には、単に授業での SIM の体験有無（体験前後の比較）だけではなく、同一講師による座学授業との比較が実証分析上は重要との御指摘をいただいた。学校の授業がクラス単位で行われていることから、一般的な RCT（ランダム化比較試験）のハードルは高いが、同一講師による座学授業とクラス単位で比較することで、いわゆる「プラセボ効果（偽薬による効果）」を確認することができ、より客観的に SIM の効果を測定することができる。ただし、約 530 人への一連の SIM 実証の中で感じたことは、30~40 人で構成するクラスも決して同一の雰囲気や環境を有するのではなく、同じ学校の中でもそれぞれのクラスで個性があるということである。こうしたサンプリング・バイアスを乗り越えるためにも、より多くの学校・クラスを訪問し、多くの学生と SIM の体験効果を測っていくことが重要だと考える。

次に、「Ⅱ. 主権者教育のさらなる実態把握」である。先に示した「測定指標の精緻化」にも通じる点だが、的確な対策を打つためには、現実をよりの確に診断することが重要である。主権者教育の実態について、本稿では、総務省・文部科学省の全国調査や先行研究をもとに分析を進めたが、さらに一歩進んで、政治的中立性の担保にどれほど学校現場が苦心しているのか、模擬投票偏重の空気がどの程度あるのかなどをインタビューし、筆者の課題認識との整合性をより細かく検証することも求められる。また、古野（2022）が実施したように、M-GTA（修正版グランデッド・セオリー・アプローチ）などの質的研究手法によって、潜在要素が解明できる可能性もある。この他、質的研究の一つとして、“ハイパフォーマー分析”を行うことも考えられる。本稿のアプローチのように、何が政治的有効性感覚を構成するのか（＝有意であるのか）だけでなく、逆に、ハイパフォーマー、つまり政治的有効性感覚が高い対象者・集団にインタビュー調査し、どんな経験が政治的有効性感覚を高めたのかを振り返ってもらうといったアプローチである。加えて、他の社会調査で比較検証できるデータや新たな知見・研究手法を探索していくことも重要である。主権者教育の実態把握と合わせて、今後も継続して取り組んでいきたい。

次に、「Ⅲ. SIM 研究の蓄積と共有」である。SIM の学習効果については、本稿でその一端を示すことができたが、学校現場での授業導入のためには、各地の教育関係者に SIM の効果を理解していただくことが重要である。さらに、SIM 自体

や SIM に関連する研究成果をサイトや学会の形で蓄積・共有していくことも重要である。その上で、より高い効果を導くためには、学校関係者と行政関係者が一緒になって、それぞれの地域向けにカスタマイズしていくことが理想である。現在、日本全国で 107 のご当地シナリオが存在する SIM の強みを活かせる部分であり、その地域の独自シナリオと高いリアリティの中で、生徒達に対話してもらうことができれば、「自分の行動で、国や社会を変えることができると思う」という意識の醸成につながっていくと考える。また、シナリオも 2040 年に向けたものに随時見直しながら、その共有範囲を中学生にも広げていくことが「地方創生」の観点では重要である。高校進学段階で、すでに地域を離れていたり、進路が固まっている場合もあることから、その前の中学生の段階で、地域のことを半分真剣に、半分楽しく話し合う SIM を体験してもらいたい。今回の実証でも、ルール説明や用語解説を丁寧に行う必要はあるが、中学 1 年生も高校生さながらに実施することができ、分析結果を見ても遜色ない学習効果を出している。今後、導入を検討される方は、安心して準備をしてほしい。

次に、「IV. 他のゲーム学習プログラムとの比較」である。今回の実証分析の中で、日本財団「18 歳意識調査」の調査項目との比較では、「有効性感覚」の数値が大きく向上・定着しており、それ以外では定着が見られなかった項目もあった。当初の研究目標（＝「有効性感覚」の向上）は十分に達成できたが、こうした違いの中に次のテーマが眠っているものである。この違いの背景にはどのような要因があるのか、さらに探究していくことが重要である。また、他のゲーム学習プログラムでも同様に有効性感覚を高める効果があるのかなど、比較対象を増やしていくことも重要である。プログラムの比較を進めていくことで、それぞれの強みも明らかになり、目的に応じた使い分けが可能になると考える。

最後は、「V. SIM 実施後のサポート」である。SIM はあくまできっかけであり、その先にはリアルな実社会がある。筆者が SIM の進行役を務める中でよく伝えているのは、「ゲームの中でいくら失敗しても大丈夫。大事なことは、次の機会、実際の社会の中で失敗を糧にチャレンジしてってもらうことなんです」という点である。SIM 体験後に、いかに現実社会での行動、変革への「アクション」に接続でき、それに大人が「伴走」出来るかということが、体験後に最も関心を寄せているテーマである。現在、高校の授業でも導入が進む「マイプロジェクト」など、一歩踏み出した子ども達を本気でサポートしていくことが求められる。

本稿では、「SIMULATION 熊本 2030」の学習効果について、実証分析を行った。2022 年 6 月に埼玉県内の公立高校で「公共」の授業に全国で初めて導入されて以降、本稿の結果は、さらに各地の高校でも導入される可能性を示すものである。その道のりは決して簡単なものではないが、SIM の導入によって、日本の主権者教育が「政治的中立性」や「経路依存性」の壁を乗り越えていく姿を、そして、未来に迫り来る対立を「対話」の力で乗り越えていく子ども達の姿を見てみたい。

## 《謝辞》

筆者は2004年（平成16年）4月に熊本県に入庁し、土木、福祉、人材育成、水俣病関係の業務を担ってきた。直近6年間は知事公室で蒲島知事や両副知事の薫陶を受けながら、全庁的な政策調整に従事させていただき、平成28年熊本地震（2016年4月）や令和2年7月豪雨（2020年7月）などの自然災害の対応やその後の復興業務、漫画『ONE PIECE』との復興プロジェクトなどたくさんの記憶に残る仕事と出会ってきた。

そうした中で東京大学公共政策大学院への派遣研修の庁内公募制度に応募し、2022年度から在職のまま進学させていただいたのは、日々の業務において東京大学法学部教授であった蒲島知事の政治学（政治参加）の知見に触れるうちに、公務員としての公共政策の学び直しやマイプロジェクトであるSIM研究を深めたいとの思いが強くなったからである。

入学直後は、コロナ全盛期から、徐々に対面授業が復活し始めた時期であったが、まだまだリスク対応のレベルは高く、入学前にイメージしていた学生生活とは程遠い面もあった。しかし、オンライン会議などのWEBサービスが発展・普及していたことで、通常では出会えない方からヒアリングができたり、意見交換の機会を得ることができたのは、自身の研究にとって「嬉しい誤算」であった。

各タームで履修する中、公共政策学教育部（GraSPP）や他学部の教授の皆様には、久しぶりのアカデミア生活で不慣れな筆者に対し、親切にご指導いただいた。特に、2年間一貫してゼミ生として受け入れてくださった、いわゆる「すずかんゼミ」の鈴木寛教授には初めに感謝を申し上げたい。ゼミで語られるオフレコの話に興味を尽きることはなく、公共哲学・公共政策の面でも、今後の指針となる考え方や言葉を沢山いただいた。何より、SIMのことを高く評価してくださったからこそ、この研究論文を鈴木教授のもとで書きたいと思ったものである。

また、ゼミメンバーにも恵まれた。それぞれの能力・行動力は素晴らしいものであり、筆者が最も心打たれたのは、各個人が有する知識・情報・人脈などを惜しみなく提供し、互いに学び合い、高め合う姿勢である。OBOG含むゼミ生とは、どこかの会議や現場で再会し、一緒にプロジェクトを進めてみたいものである。

次に、本稿の実証分析に御協力をいただいた10校の先生・生徒の皆様には感謝を申し上げる。貴重な授業時間を一学生の研究のために割いていただいた。そのおかげで、530人という高校生・中学生と出会い、貴重なサンプルを得て、納得のいく研究を行うことができた。また、最初の1校目を快く引き受けてくださり、その後も協力校の開拓に尽力くださった華井先生、熊本県内での実施の流れを作ってくくださった井下氏、豊田先生、今村先生にも特に感謝の意を伝えたい。

東京大学社会科学研究所の佐藤香教授にも、授業だけでなく個別相談を含め、御指導をいただいた。他学部生の履修を快く認めてくださったからこそ、本稿の核となる仮説の部分を導き出すことができた。また、東京大学社会科学研究所附属社会調査・データアーカイブ研究センター（SSJDA）からのデータ提供なくして、この論文の完成はなかった。調査実施者及びSSJDA関係者に感謝したい。

2021年の全国調査をはじめ、今も全国各地で当事者として参画してくれているSIMファン・ネットワークのメンバー各位にも御礼を言いたい。2014年1月の開発から、やがて10年という年が節目を迎える。当初ターゲットイヤーとしていた2030年も現実的な範囲に近づいて来たこの時期まで、SIMの活用のフィールドが広がり、各地での開催報告が舞い込んでくる状況は、大変ありがたいものである。願わくば、この先も、互いに無理をしない程度の「ゆるやかなつながり」でSIMの実践活動を続け、2030年・2035年・2040年を迎えた時に、一緒に各地のシナリオと現実の社会の姿の答え合わせしてみたい。

そして、本稿のようなSIMの研究をしたいと応募書類や研究計画書を書いた筆者を、快く送り出してくださった熊本県の蒲島知事・両副知事・人事課はじめ同僚各位にも感謝を述べたい。熊本地震や県南の豪雨災害からの復興がまだ道半ばであり、さらに半導体産業や空港アクセスなど未来への投資も正念場の中、2年間という貴重な時間をいただき、学業に専念させていただいた。任務に戻った後は、2年以上の学びを熊本県にお返ししていくことに加え、2年間で出会った人々と熊本をつなげていくことにも力を注いでいきたい。

加えて、地元に残る母、先に旅立った父、2人がいなければ存在しなかったのはもちろんのこと、この歳になってまで学び直そうとする姿勢を持てたのは、幼少時に学びの楽しさに無意識に気づかせてくれていたからだろう。そして、最初の公務員試験で失敗し、浪人することを決めた時も、二つ返事でサポートしてくれたからこそ、「今の自分」がある。学位記授与式のガウン姿の写真を添えて、感謝の言葉を贈りたい。

最後に、その「今の自分」を支えてくれているのは、妻をはじめ、家族の存在である。特に、妻には日々の生活を支えてもらい、家庭内に多くの会話・笑いを生み出してもらっている。刺激的な生活を送らせてもらっているのは、その明るい存在がそばにあるからだろう。また、子どもたちには、父のわがままで急な引越しとなったが、新しい土地・環境の中で新しい友人を作り、日々の学業に取り組んでくれていることに感謝する。いずれこの論文を読むときが来るかもしれないが、身近にある学びの場がいかに貴重なもので、その時間が有限であるかを感じてほしい。そして、各々の希望する場所に進んでいることを願っている。

「本郷キャンパスの銀杏が散る頃までには、この論文を書き終える」と仲間内で宣言したが、何とかその葉が散り終える迄に筆を置くことができそうである。字数の都合上、上記で触れることができなかつた関係者に改めて感謝の気持ちを伝えるとともに、論文の進捗を日々気遣ってくれていた妻に完成を報告して、本稿の結びとしたい。

(2022年12月提出／2023年3月追記修正)

## 《Appendix》

### ■ 生徒アンケート様式 例：②直後アンケート

(表)

(裏)

**体験者アンケート(直後)**

本日は、対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本2030」にご参加いただきありがとうございました。今後の研究・改善に活かしていきたいと思っておりますので、以下のアンケートにご協力をお願いします。

学年 年 クラス 組 出席番号 番 (※お名前等の記入は不要です)

問1. 本日のゲーム「SIMULATION 熊本2030」を楽しんでプレイできましたか。  
( 5.非常に楽しめた 4.やや楽しめた 3.普通 2.やや不満 1.不満 )

問2. 本日のゲーム「SIMULATION 熊本2030」の学びの充実度を教えてください。  
( 5.非常に充実 4.やや充実 3.普通 2.やや不十分 1.不十分 )

<以下は、あなたのことについて、当てはまるものに○を付けてください>  
\*\*\*\*\*

問3. 自分の住む地域が好きである。  
( 5.当てはまる 4.やや当てはまる 3.どちらともいえない  
2.やや当てはまらない 1.当てはまらない )

問4. 現在のあなたのリーダーシップの度合いを5段階で表して、教えてください。  
( 強い方だと感じる 5 … 4 … 3 … 2 … 1 弱い方だと感じる )

問5. 現在のあなたのフォロワーシップ(※)の度合いを5段階で表して、教えてください。  
※「フォロワーシップ」…後輩がうまく進むよう、リーダーを支えたり、チームメンバーをサポートすること  
( 強い方だと感じる 5 … 4 … 3 … 2 … 1 弱い方だと感じる )

問6. 将来の仕事で「新人でもやりがいのある仕事に挑戦できるベンチャー企業」と「フィールドが広く安定した大企業」から選ぶ場合、どちらを優先しますか。  
( 挑戦を優先する 5 … 4 … 3 … 2 … 1 安定を優先する )

画面もありません

問7. 将来の夢を持っていますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問8. 自分は大人だと思えますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問9. 自分は責任がある社会の一員だと思えますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問10. 自分の行動で、国や社会を変えられると思えますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問11. 国や社会に役立つことをしたいと思えますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問12. 政治や選挙は、自分の生活に影響すると思えますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問13. 政治や選挙、社会問題について、関心がありますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問14. 政治や選挙、社会問題について、自分の考えを持っていますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問15. 政治や選挙、社会問題について、積極的に情報を集めていますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問16. 政治や選挙、社会問題について、家族や友人と議論することがありますか。  
( 1. はい 2. いいえ )

問17. 感想や字んたこと、プログラムの改善点などがあれば教えてください。(自由記述)

ご協力ありがとうございました！

### ■ SIMの表記上の留意点と商標登録(ロゴマーク使用ルール)について

このゲームの名称は、開発当時は「SIM 熊本 2030」としていたが、類似ゲームとの混同をなくすため、2019年5月に「SIMULATION 熊本 2030」と改称し、各地のカスタマイズ版(ご当地シナリオ)にも同様の取扱いを求めている。本稿でも、基本的には改称後の名称で表記するが、字数等の都合上「SIM」の表記も含むことをご承知いただき、引用時は改称後の表記とするようご注意ください。

また、右のロゴを「SIMULATION 熊本 2030」のロゴ<sup>100</sup>として2022年11月に商標登録を行った。今後は、SIM公式の統一ロゴとして、下段に各地の地名・年(フォント自由)を入れて活用していく予定であり、2021年12月時点で登録済のご当地SIMに加え、今後作成されるSIMもWEB登録を条件に無償でのロゴ使用を認めることとしている。



SIMULATION XXXX 2030

<sup>100</sup> このロゴマークは、若手国家公務員の有志グループ「SIMULATION JAPAN 2050」開発チームが制作したもので、2022年3月に筆者から当該チームに申し出て、SIM公式の統一ロゴマークとして譲り受けたものである。申し出た理由はそのデザイン性にあり、「SIM」の3文字のアルファベットで日本列島を形作り、多様な色で多様な地域のあり方を示すなど、SIMの思いを的確に表現していることによる。筆者の不躰な申し出に対しても、快諾をいただいたメンバーの皆様に、この場をお借りして感謝を申し上げます。また、各地のご当地SIMにおいても、こうした経緯をご承知おきいただければ幸いです。

## ≪引用文献／参考文献≫

### ■引用論文・著書

- 浅野 大介 (2021) 『教育DXで「未来の教室」をつくろうーGIGA スクール構想で「学校」は生まれ変わるか』 学陽書房 p.57-86
- 石橋 章市朗 (2010) 「高校生の政治的有効性感覚に関する研究」『ソーシャル・キャピタルと市民参加』 p.69-94
- 井上 明人 (2012) 『ゲーミフィケーション - 「ゲーム」がビジネスを変える』 NHK 出版 p.36
- 岩崎 圭祐 (2022) 「教室に論争問題を取り入れることの意義と課題」 一般社団法人 生活経済政策研究所 『生活経済政策』 No.309 (2022.10) p.17-21
- 榎並 利博 (2020) 「数字は語る 諸外国との比較で際立つ日本の若者の自己肯定感の低さと無力感 18.3%」 週刊ダイヤモンド (2020.3.28) 108 巻 13 号 p.24
- 大高 瑞郁・唐沢 かおり (2011) 「父親との政治的会話と子の内的政治的有効性感覚の関連」『山梨学院大学法学論集』 p.391-411
- 片瀬 一男・阿部 晃士・高橋 征仁 (2015) 『社会統計学ベーシック』 ミネルヴァ書房 p.82-94
- 蒲島 郁夫 (1988) 『政治参加』 東京大学出版会 p.16
- 川北 秀人 (2012) 『ソシオ・マネジメント 創刊準備号』 IHOE p.108-122
- 河野 勝 (2002) 『制度』 東京大学出版会 p.56
- 木下 勇 (2018) 「子どもの参画と主権者教育」 明るい選挙推進協会 『Voters』 2018 年 No.44 p.9-12
- 金 兌希 (2014) 「日本における政治的有効性感覚指標の再検討ー指標の妥当性と政治参加への影響力の観点からー」『法学政治学論究 第100号』 p.131, p.146
- くまもと SMILE ネット (2015) 「対話型シミュレーションゲーム『SIM 熊本 2030』を活用したまちづくりのカタチづくり」『熊本大学政策研究 = Kumamoto University policy research (6号)』 p.143-152
- 小林 雄一郎・濱田 彰・水本 篤 (2020) 『Rによる教育データ分析入門』 オーム社 p.137
- 白井 俊 (2020) 『OECD Education2030 プロジェクトが描く教育の未来： エージェンシー、資質・能力とカリキュラム』 ミネルヴァ書房 p.25
- 高田 晋史・南谷 菜々子・古安 理英子・赤沢 克洋 (2019) 「地域づくりの担い手育成におけるロールプレイングゲームの有効性 -短縮版『SIM まつえ 2030』を事例として-」『農林業問題研究 55 巻 3 号』 p.159-166
- 田口 雅徳 (2017) 「10 代大学生の投票行動と政治的関心・政治的有効性感覚との関連」ー2016 年参議院選挙での調査結果に基づく検討ー 『学習開発学検討』 第 10 号 p.91-97
- 田中 隆一 (2015) 『計量経済学の第一歩 実証分析のススメ』 有斐閣ストウディア p.138-139
- 谷口 尚子 (2019) 「若者に対するアクティブ・ラーニング型主権者教育の効果」 日本学術協力財団 『学術の動向』 2019 年 24 巻 3 号 p.66-71
- 林 大介 (2016) 『「18 歳選挙権」で社会はどう変わるか』 集英社新書 p.80-82
- 福山 佑樹・中原 淳・森田 裕介 (2012) 「社会的ジレンマ体験を目的としたカードゲーム教材が協力的行動意図に与える影響の検討」『日本教育工学会論文誌』 Vol.36, Suppl.(2012) p.125-128
- 藤本 徹・森田裕介 (2017) 『ゲームと教育・学習』 ミネルヴァ書房 p130-131

- 古野 香織 (2022) 「主権者教育において高校公民科教師が外部人材と連携するプロセスに関する研究」  
日本社会科教育学会『社会科教育研究』No.145(2022.3) p.1-14
- 安野 智子 (2005) 「JGSS-2003 にみるパーソナル・ネットワークと政治意識」 大阪商業大学比較地域研  
究所・東京大学社会科学研究所編 『日本版 General Social Surveys 研究論文集 [4] JGSS で見た日  
本人の意識と行動』 p.153-167
- 横山 智哉・稲葉 哲郎 (2016) 「政治的会話の橋渡し効果：政治的会話が政治参加を促進するメカニズ  
ム」『社会心理学研究』第 32 巻第 2 号 p.92-p.103
- 吉野 絹子・山岸 みどり・吉川 肇子 (1995) 「大学教育における体験学習の意義－「模擬社会ゲーム  
(SIMSOC)」が学生に気づかせるもの」 p.53-61
- 綿貫 譲治・三宅 一郎 (1997) 『環境変動と態度変容』 木鐸社 p.187, p.198
- 和田 大志 (2022) 「対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本 2030」の普及の現状及  
び地方創生人材育成への活用について」(東京大学公共政策大学院 HP 掲載 最終閲覧 2023.3.13  
<https://www.pp.u-tokyo.ac.jp/wp-content/uploads/2016/02/36f26849c4e7fd71e3c6a3732f65e73c.pdf>)
- 和田 英隆 (1987) 「役割書簡法 (ロール・レタリング) による自己洞察に関する研究」 法務省矯正研修  
所『矯正研究 (第 23 号)』 p.46-55
- A. バンデューラ著／本明寛ほか訳 (1997) 『激動社会の中の自己効力』金子書房 p.3-5
- G. A. アーモンド・S. ヴァーバ著／石川一雄ほか訳 (1974) 『現代市民の政治文化-五カ国における政治的  
態度と民主主義-』 p.253 (原著：G. A. Almond & S. Verba (1963) 『The civic culture : political  
attitudes and democracy in five nations』)
- M. ミントロム著／石田祐・三井俊介訳 (2022) 『政策起業家が社会を変える－ソーシャルイノベーション  
の新たな担い手』ミネルヴァ書房 p.2
- Angus Campbell, Gerald Gurin, and Warren E. Miller (1954) 「The Voter Decides」, Evanston, Ill. :  
Row, Peterson p.187
- George I. Balch (1974) 「Multiple Indicators in Survey Research: The Concept “Sense of  
Political Efficacy”」『Political Methodology』(Spring 1974, Vol.1, No.2) p.1-43
- William A. Gamson (1978a) 『SIMSOC: Simulated society, 3rd Ed., Participant 's Manual.』
- William A. Gamson (1978b) 『SIMSOC: Simulated society, 3rd Ed., Coordinator 's Manual.』
- William A. Gamson (2013) 「Games Throughout the Life Cycle」
- William P. Eveland Jr., Andrew F. Hayes, Dhavan V. Shah & Nojin Kwak (2005) 「Understanding the  
Relationship Between Communication and Political Knowledge: A Model Comparison Approach  
Using Panel Data」『Political Communication, 22-4』 p.423-446

## ■参考論文・著書

- 金井 利之 編著／阿部 昌樹・磯崎 初仁・内海 麻利・北村 喜宣・齋藤 純一・嶋田 暁文・名和田 是  
彦・原島 良成・村山 武彦 (2018) 『縮減社会の合意形成 人口減少時代の空間制御と自治』 第一法規
- 蒲島 郁夫・境家 史郎 (2020) 『政治参加論』 東京大学出版会
- 川出 良枝・谷口 将紀 (2012) 『政治学』 東京大学出版会
- 工藤 勇一・苫野 一徳 (2022) 『子どもたちに民主主義を教えよう－対立から合意を導く力を育む』 あさま社
- 神内 聡 (2019) 「高校生への政治教育に関するアンケート調査と今後の政治教育の課題 - 「大人が求め  
る『主権者教育』」と「高校生が求める政治教育」」『法と教育』 2018 年 第 9 巻 p.61-69
- 鈴木 寛 (2013) 『熟議のススメ』 講談社
- 藤井 剛・大畑 方人 (2020) 『ライブ!主権者教育から公共へ』 山川出版社

## ■引用 WEB サイト

- 教育新聞 HP 「自民党の政治的中立性調査 識者から懸念の声も」(2016.7.22 掲載)  
[https://www.kyobun.co.jp/news/20160722\\_01/](https://www.kyobun.co.jp/news/20160722_01/) 最終閲覧 2023.3.13
- 神戸学院大学 HP (2019.1.12 掲載)「心理学部だから学べること - 学びのトピック - 模擬社会ゲーム (SIMSOC)」  
<https://kobegakuin-psy.jp/?p=273> 最終閲覧 2023.3.13
- 子供・若者施策調査研究会 HP 平成 28 年度第 2 回／模擬選挙推進ネットワーク (林氏) 提出資料 (3/4)  
[https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/mondai/h28/k\\_2/3-3.pdf](https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/mondai/h28/k_2/3-3.pdf) 最終閲覧 2023.3.13
- 18 歳選挙権&主権者教育の専門家 西野偉彦氏 HP 「文部科学省の主権者教育「実施状況調査」に有識者協力！」  
<https://takehikonishino.net/mext-citizenship-ed-202003/> 最終閲覧 2023.3.13
- 総務省 HP 「国政選挙の年代別投票率の推移について」  
[https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo\\_s/news/sonota/nendaibetu/](https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/sonota/nendaibetu/) 最終閲覧 2023.3.13
- 総務省 HP 「令和 4 年 7 月 10 日執行 参議院議員通常選挙 発表資料 (7.年齢別投票状況について)」  
<https://www.soumu.go.jp/senkyo/26sansokuhou/index.html> 最終閲覧 2023.3.13
- 総務省 HP 「高校生向け副教材「私たちが拓く日本の未来」」 最終閲覧 2023.3.13  
[https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo\\_s/news/senkyo/senkyo\\_nenrei/01.html](https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/senkyo/senkyo_nenrei/01.html)
- 総務省 HP 「常時啓発事業のあり方等研究会 最終報告書」(平成 23 年 12 月 常時啓発事業の在り方等研究会)  
[https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000141752.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000141752.pdf) 最終閲覧 2023.3.13
- 総務省 HP 「主権者教育等に関する調査及び各種調査結果」(平成 29・30 年度) 最終閲覧 2023.3.13  
[https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo\\_s/news/senkyo/shukensha\\_kyoiku\\_kekka/index\\_135696.html](https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/senkyo/shukensha_kyoiku_kekka/index_135696.html)
- 総務省 HP 「令和 2 年度 選挙管理委員会による主権者教育等に関する調査の結果」 最終閲覧 2023.3.13  
[https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo\\_s/news/senkyo/education\\_adviser/shukensha\\_chousa\\_r3.html](https://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/senkyo/education_adviser/shukensha_chousa_r3.html)
- 中央教育審議会 (2016) 「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」 中教審第 197 号  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/icsFiles/afiedfile/2017/01/10/1380902\\_0.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/icsFiles/afiedfile/2017/01/10/1380902_0.pdf) 最終閲覧 2023.3.13
- 中央教育審議会 (2014) 「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について (諮問)」 平成 26 年 11 月 20 日付け 26 文科初第 852 号  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1353440.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1353440.htm) 最終閲覧 2023.3.13
- 東京学芸大学 次世代教育研究推進機構 HP 「[OECD 学びのコンパス 2030] に対応した授業事例のショートビデオ」  
<https://www2.u-gakugei.ac.jp/~jisedai/shortvideo/> 最終閲覧 2023.3.13
- 東京新聞 HP (2022.11.24 掲載) 「ゲーム通じまちづくり学ぶ 千葉県内公務員の NPO 法人開発 船橋・東葉高生が体験」  
<https://www.tokyo-np.co.jp/article/215795> 最終閲覧 2023.3.13
- 東京大学社会科学研究所附属社会調査・データアーカイブ研究センター HP 調査番号 0751  
<https://ssjda.iss.u-tokyo.ac.jp/Direct/gaiyo.php?lang=jpn&id=0751> 最終閲覧 2023.3.13
- 東京都教育委員会 HP 「令和 4 年度使用都立高等学校 (都立中等教育学校 (後期課程) 及び都立特別支援学校 (高等部) を含む。) 用教科書の採択結果について」 (令和 3 年 8 月) p.4 最終閲覧 2023.3.13  
[https://www.kyoiku.metro.tokyo.lg.jp/press/press\\_release/2021/release20210826\\_01.html](https://www.kyoiku.metro.tokyo.lg.jp/press/press_release/2021/release20210826_01.html)
- 内閣府 HP 「平成 26 年版 子ども・若者白書 (概要版) 特集 今を生きる若者の意識～国際比較からみえてくるもの～」 最終閲覧 2023.3.13  
<https://www8.cao.go.jp/youth/whitepaper/h26gaiyou/tokushu.html?fbclid=IwAR0EKAvW9r9Q7SVnVnCd7dMvgezgbXPOpFzfyXyA0Sjb8i-2SXjkcZdKi8U>
- 内閣府 HP 「令和 4 年版 子ども・若者白書 (概要版) 子ども・若者インデックスボード ver.3.0」  
<https://www8.cao.go.jp/youth/whitepaper/r04gaiyou/pdf/r04gaiyou.pdf> 最終閲覧 2023.3.13

- 日本財団 HP「第 20 回 18 歳意識調査「テーマ：社会や国に対する意識調査」調査報告書【日本】」 p.5  
最終閲覧 2023.3.13  
[https://www.nippon-foundation.or.jp/app/uploads/2019/11/wha\\_pro\\_eig\\_98.pdf](https://www.nippon-foundation.or.jp/app/uploads/2019/11/wha_pro_eig_98.pdf)
- 日本財団 HP「日本財団「18 歳意識調査」第 20 回テーマ：「国や社会に対する意識」（9 カ国調査）」  
<https://www.nippon-foundation.or.jp/who/news/pr/2019/20191130-38555.html> 最終閲覧 2023.3.13
- 日本財団 HP「日本財団 18 歳意識調査「成人年齢引下げ」「国や社会に対する意識 6 カ国比較」についての調査結果を発表」2023.3.13 最終閲覧  
<https://www.nippon-foundation.or.jp/who/news/pr/2022/20220324-68834.html>
- 模擬選挙推進ネットワーク HP「自民党「学校教育における政治的中立性についての実態調査」に対する模擬選挙推進ネットワークとしての見解」（2016.7.21 掲載）  
<http://www.mogisenkyo.com/2016/07/21/873/> 最終閲覧 2023.3.13
- 文部科学省 HP「高等学校等における政治的教養の教育と高等学校等の生徒による政治的活動等について（通知）」最終閲覧 2023.3.13  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryu/attach/1365151.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryu/attach/1365151.htm)
- 文部科学省 HP「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）（中教審第 228 号）最終閲覧 2023.3.13  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985\\_00002.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985_00002.htm)
- 文部科学省 HP「今後の主権者教育の推進に向けて（最終報告）R3.3.31」  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/142/mext\\_00001.html](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/142/mext_00001.html) 最終閲覧 2023.3.13
- 文部科学省 HP「主権者教育（政治的教養の教育）に関する実施状況調査の結果について」  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/2020/mext\\_00171.html](https://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/2020/mext_00171.html) 最終閲覧 2023.3.13
- 文部科学省 HP「高等学校等における政治参加に関する学習指導に係る調査研究」  
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/shukensha/1388336.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/shukensha/1388336.htm) 最終閲覧 2023.3.13
- 文部科学省 HP「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）【概要】」  
[https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2016/12/27/1380902\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2016/12/27/1380902_1.pdf) p.16 最終閲覧 2023.3.13
- 文部科学省 HP「高等学校学習指導要領の全部を改正する告示等の公示について（通知）」（29 文科初第 1784 号）  
[https://www.mext.go.jp/content/1384661\\_1\\_2\\_1\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/content/1384661_1_2_1_1.pdf) 最終閲覧 2023.3.13
- NPO 法人 6 時の公共 HP「僕基地とは」<https://bokukichi.pm61p.org/about/> 最終閲覧 2023.3.13
- NHK NEWS WEB（2022.7.12 掲載）「参院選期間中に実践的な主権者教育 18 歳の新成人 1 票に向き合う」  
<https://www3.nhk.or.jp/news/html/20220712/k10013714341000.html> 最終閲覧 2023.3.13
- OECD Future of Education and Skills 2030 project (2019)「OECD Future of Education and Skills 2030 Conceptual learning framework - LEARNING COMPASS 2030」  
[https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD\\_Learning\\_Compass\\_2030\\_concept\\_note.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD_Learning_Compass_2030_concept_note.pdf) 最終閲覧 2023.3.13
- OECD (2018)「OECD Education 2030 プロジェクトについて」  
[https://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/OECD-Education-2030-Position-Paper\\_Japanese.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/OECD-Education-2030-Position-Paper_Japanese.pdf) 最終閲覧 2023.3.13
- OECD (2020)「OECD Learning Compass 2030 仮訳」  
[https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD\\_LEARNING\\_COMPASS\\_2030\\_Concept\\_note\\_Japanese.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD_LEARNING_COMPASS_2030_Concept_note_Japanese.pdf) 最終閲覧 2023.3.13

<以上>