

主権者教育におけるゲームの有効性と中期的効果

京都府立大学 公共政策学部 3 回生窪田ゼミ

○大貫青 (Sei ONUKI)・豊原英海 (Hidemi TOYOHARA)・東佳佑 (Keisuke HIGASHI)
(京都府立大学 公共政策学部 公共政策学科)

キーワード：主権者教育、政策評価ゲーム、プログラムの効果測定

1. はじめに

近年、選挙権年齢の引き下げなどにより主権者教育が重要となっている。そのなかで筆者らは『主権者教育の現状と政策評価ゲームによる新展開』という研究を行い、政策評価を取り入れたゲーム型的主権者教育プログラム（以下、政策評価ゲーム）が主権者教育として一定の効果があるということを 2018 年の政策研究交流大会で明らかにした。本研究では主権者教育プログラムにおける政策評価ゲームの有効性に関する研究の深化とその効果の持続性について明らかにすることを目的としている。

2. 主権者教育の現状と新展開

主権者教育とは総務省と文部科学省によると、社会の中で自立し、国や地域、社会の問題解決のために主体的に考え、判断、行動していく新しい主権者を育む教育というように定義される（常時啓発事業のあり方等研究会 2011 p.5、文部科学省 HP）。

その手法には主に座学、模擬投票、ワークショップなどが挙げられる。座学や単純な模擬投票は多くの学校には取り入れられているが、これらには政策を主体的に考える要素が不足しており、効果的とはいえない。対してワークショップや PBL を用いた実践的活動や現実の政治的事象についての議論は、効果的とされながらもあまり多くの学校では行われていないという課題がある（文部科学省 2016）。

効果的なものとしては立命館宇治高校の事例がある。実践的活動に模擬投票を組み合わせた主権者教育で、生徒の政治、選挙への関心を高める効果がある（杉浦 2008 pp. 20-26）。一方で時間や手間がかかりすぎるために容易には取り組めないという課題がある。これは他のワークショップや PBL 型の主権者教育でも同様である。

そこで 2018 年は、政策を主体的に考える要素の不足と時間的問題という 2 つの課題を解決するため、政策評価ゲームの第 1 弾として『なりきり公共政策』を考案、実践した。ゲームという手法を使うことで、参加者は楽しみながら政策的思考力や政策の知識などを学んだ。また 1～2 時間という短時間でも効果があることが事後アンケートによりわかった（拙稿 2018）。

この研究の成果を踏まえ、2019 年は新たな主権者教育プログラムの考案、実践を行う。これにより政策評価ゲームの主権者教育としての有効性をより確かなものとしたい。

そして筆者らは主権者教育のさらなる課題である、中期的効果測定に着手する。多くの場合、主権者教育は効果測定がなされていないか、短期的効果測定をするに留まっている（和足 2019 など）。主権者教育において重要なのはプログラムを受けた者がその影響を受け、その後学んだことを活かすことであるが、それを測るような中期から長期の統計は取られていない。そこで筆者らは『なりきり公共政策』の参加者に実践から 1 年が経過した現在、再びアンケートを行う。それによって中期的効果測定を行い、主権者教育プログラムの効果の持続性について明らかにする。

3. 新たなゲーム型プログラムの考案・実践

政策評価ゲームは主権者教育として十分な効果があることをさらに確たるものとするため、2019 年は政策評価ゲームの第 2 弾として『公共政策かるた』を考案した。これは政策に必要な 4 要素（目的・手段・調査・実現可能性）、政策の良し悪しとその評価基準について短時間で学べる、かるた形式のカードゲームである。

実践は 10 月 12 日を予定していたが、台風 19 号の影響で 12 月 10 日に、2018 年同様大谷高校のマスタークラスの 2 年生約 70 名を対象に行うこととなっている。ゲームのルール・概要は以下の表 1 にまとめている。また使用するカードの一例が図 1 である。

表 1 『公共政策かるた』のルール・概要

1	政策の目的が書かれたカードを読み札とし、政策の手段が書かれたカードを取り札とする。
2	参加者は読まれた目的に対応する手段を正しく選び取ることで点を得られる。
3	1 つの目的に対して対応する手段は 3 つあり、調査の深度や実現可能性の高さなど政策としての良し悪しにより点数が異なる。
対象：高校生 時間：100 分	

出所：筆者ら作成



図1 『公共政策かるた』読み札・取り札の例
出所：筆者ら作成

『公共政策かるた』では参加者は手段が目的にふさわしいか、そしてそれは良い政策か見極める必要がある。これにより参加者は良い政策に必要な要素とは何かを知り、想定された効果が得られる政策ばかりでないことなどを学べる。

これは選挙で各候補者や政党が掲げる政策の比較検討をして投票をするのに役立つほか、政策を個別に評価するときの1つの指標ともなる。

これらの実践によって政策評価ゲームは主権者教育として効果があることが十分に証明されるだろう。発表においては実践後のアンケートの結果も短期的効果ではあるが踏まえてい

4. 主権者教育プログラムの中期的効果測定

2018年11月に大谷高校で『なりきり公共政策』を行い、事後アンケートによって参加者は政策への関心を高め、ねらいとしていた学びを得たことが明らかになった。

しかし事後アンケートはプログラム実施直後に行ったものであり、政策への関心が高いのは当然である。参加者の関心はその後高いのか、学びは活用されているのかについては調べられていない。そこで2019年10月下旬、『なりきり公共政策』参加者である大谷高校マスタークラス現3年生の60人に「政治・政策への関心についてのアンケート」を行い、『なりきり公共政策』の中期的効果測定に着手し、プログラム参加者への影響を測る。

このアンケートでは、プログラムに参加した生徒は1年を経ても政治や選挙、政策に関心があるか、政策評価の方法が身についているか、個人の政策選択や投票行動は社会属性だけによるものではないという学びを活かすことができるか、などを測るよう問いを用意した。これらによって生徒に主権者として必要な知識や能力がついているかという効果を測ることができる。

またこれは『なりきり公共政策』のプログラム評価でもある。評価は客観的な基準により価値判断をすることで本質や意義を正確に測りとることができるのであり(佐々木 2010 pp. 2-10, pp. 38-40)、『なりきり公共政策』においてもそのような評価を行い、真に効果があるのかを測定する。

5. 結果を踏まえて

このアンケートはプログラムの実践同様台風により遅れが生じ、10月18日に相手方へ渡し、同29日に暫定的に29名分を回収したものである。ゆえにサンプル不足かつ単純集計であり、分析に至らぬ点があることを断っておきたい。

問8「あなたは『政策を評価する』ことに対してどう考えますか」では「1. 興味を持っている」「2. やや興味を持っている」を合わせた割合が40.4%で、昨年の政策を評価することに興味を持ったかを聞く問いでは「とても持った」「ある程度持った」を合わせて83.3%だったのと比較して減少している。

問9「あなたが政策を評価するとき、どの程度自分の社会属性(年齢や職業)の影響を受けると感じますか」では「1. 影響を受けると思う」「2. やや影響を受けると思う」を合わせて79.3%であった。参加者は昨年の学びを活かせていないといえるだろう。

この結果からプログラム実施から1年が経過して効果は低下したと考えられる。つまり『なりきり公共政策』は短時間で行える一方、長期的効果が薄い可能性がある。あるいは短時間で効果を発揮するための改善が必要かもしれない。

しかし問8の「4. あまり興味を持っていない」「5. 興味を持っていない」は合わせて17.2%で興味を持つ人の割合の方が高く、同様に他の政治や選挙、政策への関心を聞く問いでも関心がある人の割合の方が高かった。これらの結果を見ると、効果の低下がこのプログラム特有であるかは、アンケートの異なる側面や他の手法との比較、対象が受験生であることなどを踏まえて再検討する必要があるといえるだろう。

このように中期的効果測定に着手したことで、主権者教育には効果持続性の不足という課題がありうるということ新たに発見した。今後分析の精緻度を上げ、他の手法や対象との比較をもって正確に調査したい。

参考文献・URL (主なもの)

- (1) 公共政策学部 2 回生窪田ゼミ：「主権者教育の現状と政策評価ゲームによる新展開」(2018)。
- (2) 和足憲明：「主権者教育の効果を検証する」(2019)。
- (3) 杉浦真理：『主権者を育てる模擬投票-新しいシティズンシップ教育を目指して-』pp. 20-26、桐書房(2008)。
- (4) 佐々木亮：『評価論理-評価学の基礎-』pp. 2-10, pp. 38-40、多賀出版(2010)。
- (5) 文部科学省：「主権者教育(政治的教養の教育)実施状況調査について」(2016)。
- (6) 常時啓発事業のあり方等研究会：「最終報告書」(2011)。
- (7) 文部科学省 HP
「主権者教育の推進に関する検討チーム」最終まとめ
http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/1372381.htm (最終閲覧日 2019年10月30日)。