

# 主権者教育における政治家ロールプレイングゲームを 取り入れた授業開発

大塚 功祐

千葉大学大学院教育学研究科修士課程

本稿は、主権者教育においてしばしば目標とされる、政治参加意欲の向上や政治的有効性感覚の向上を単線的な成果指標として捉えることの限界に着目し、政治家ロールプレイングゲームを取り入れた授業実践を通して、生徒の政治認識がいかに質的に変容するのかを検討したものである。特に当事者意識を直接測定するのではなく、理論的に整理された政治的有効性感覚を分析枠組みとし、なかでも政治が市民の声に応答し得るという認識である外的政治的有効性感覚の変容に注目した。分析にあたっては、政治的有効性感覚を単なる高低ではなく、政治を外部から評価する立場から、資源や支持基盤といった制約の中で意思決定を行う主体として捉える立場へと移行する認識の段階として整理した。その結果、生徒の記述や発話には、政治への期待や失望を含みつつも、制約条件を前提に判断しようとする視点への質的転換が確認された。

キーワード：主権者教育、政治的有効性感覚、ロールプレイ、公共、公民科教育

## 1. 問題の所在

### 1.1. 主権者教育の現状と若者の政治に対する当事者意識

2015年の公職選挙法改正により、選挙権年齢は70年ぶりに変更され、これに伴い児童生徒の政治への関心を高め、政治参加を促す主権者教育が注目されている。主権者教育は選挙権年齢引き下げ以前から存在し、投票に限定せず地域や社会との関わりを重視する教育として構想されてきたが、近年では模擬投票やマニフェスト討議など、「若者を有意な選挙民にする体験型教育」<sup>1</sup>として捉えられる傾向が強まっている。総務省が設置する、主権者教育の推進に関する有識者会議(2017)や藤井(2017)は、政治制度の知識にとどまらず、社会の出来事を自ら考え、判断し、主体的に行動する主権者の育成の重要性を指摘している。

文部科学省の調査<sup>2</sup>によれば、高等学校の94.9%で主権者教育が実施されている一方、その内容は選挙制度の理解に偏り、現実の政治的事象についての議論や模擬選挙・模擬議会といった実践的学習は十分とはいえない。

18歳選挙権導入後の国政選挙における10歳代や20歳代の若者の投票率の低さが指摘されるが、投票行動は制度的制約や生活環境、政治への認識など複数の要因によって規定されるため、投票率のみで主権者教育の成果や当事者意識の高低を判断することは適切ではない。むしろ、若者が政治をどのように捉え、どのような判断のもとで選挙をはじめとする政治参加を行っているのかを多面的に捉える必要があり、政治を自分事として捉える当事者意識の形

成が重要な課題となっている。

### 1.2. 当事者意識と政治的有効性感覚

当事者意識とは、政治を自らと無関係なものとして捉えるのではなく、自分自身が関与し得る対象として認識し、社会や政治に対して一定の責任を負う存在であると捉える態度を指す。当事者意識には、政治への関与の実感や自分事としての認識といった認知的側面に加え、責任感や政治に参加すべきだという規範的判断など、情意的・規範的側面が含まれている。しかし、当事者意識は多面的で抽象度の高い概念であり、教育実践における短期間の変容を量的に測定することには困難が伴う。

そこで本研究では、当事者意識をそのまま分析概念として用いるのではなく、政治学において理論的に整理され、測定可能性を備えた政治的有効性感覚(Political Efficacy)を分析枠組みとして採用する。Campbellら(1954)は、政治的有効性感覚を、政府の決定に市民が影響を与えることが可能であるとみなす信念と定義し<sup>3</sup>、Balch(1974)も、個人の政治的行動が政治のプロセスに影響を与え得るという感覚であると述べており<sup>4</sup>、当事者意識の形成を支える認知的基盤として位置づけることができる。

Balch(1974)は、政治的有効性感覚を内的政治的有効性感覚と外的政治的有効性感覚の二側面に区分した。内的政治的有効性感覚は、自分は政治を理解し、判断し、行動できるという自己効力感である。外的政治的有効性感覚は、政治システムや政治家が市民の声に答えると信じられる感覚を指す<sup>5</sup>。

もっとも、従来の政治的有効性感覚研究において、外的

Kosuke OTSUKA: Development of a Political Role-Playing Game Lesson in Citizenship Education  
Graduate School of Education, Chiba University

政治的有効性感覚は主として、政府や政治家が市民の声に  
 応答するかどうかという信頼の程度として測定されてきた。  
 すなわち、それは政治の応答性に対する主観的評価を  
 量的に把握する枠組みであり、政治の構造的制約や意思決  
 定過程の複雑性を理解した結果として生じる葛藤や慎重  
 さを必ずしも区別していない。

この点において、外的政治的有効性感覚はしばしば「信  
 頼／不信」という一次元的な尺度として扱われ、政治への  
 期待が低下した場合には有効性感覚の減退と解釈されや  
 すいという課題を抱えている。

詳しくは次節で述べるが、従来の主権者教育においては、  
 市民の立場から政治に参加する活動が中心となり、内的政  
 治的有効性感覚の育成が主に目標とされてきた一方で、政  
 治がどのような過程を経て判断され、市民の声がどのよ  
 うな条件下で反映されるのかといった外的政治的有効性感  
 覚については、必ずしも十分に扱われてこなかった。

こうした課題を踏まえ、本研究では、生徒が政治家の役  
 割を体験することを通して、政治が市民の声を受けて判断  
 される過程を理解したかどうか注目し、外的政治的有効  
 性感覚の変容を中心に分析を行う。

しかし、本研究が対象とする政治家ロールプレイングゲ  
 ームのように、生徒が政治の制約や葛藤を体験的に理解す  
 る学習場面においては、政治への期待が単純に上昇する  
 とは限らない。むしろ、制度的制約や利害対立を理解した結  
 果として、政治に対する評価が慎重になり、相対化される  
 場合も想定される。

その場合、従来の外的政治的有効性感覚の測定枠組みで  
 は、こうした変化は単なる有効性感覚の低下として解釈さ  
 れかねない。しかし、その変化が政治的無力感の増大なの  
 か、それとも政治的過程の現実的理解の深化なのかは、慎  
 重に区別される必要がある。

そこで本研究では、外的政治的有効性感覚を操作的に再  
 構成し、政治システムの構造的制約を理解した上で、主権  
 者としての働きかけが持ち得る影響の範囲や条件を現実  
 的に認識する感覚として捉える。

ここでいう外的政治的有効性感覚の再構成とは、政治が  
 常に市民の要求に応答するという単純な信念の強弱を測  
 定することではなく、政治がどのような条件の下で市民の  
 要求に応答し得るのかという認識の枠組みを捉えようと  
 するものである。

すなわち、本研究では外的政治的有効性感覚を、政治の  
 応答可能性に関する単純な信頼感ではなく、制度的制約や  
 利害対立を踏まえた条件付きの応答可能性の認識として  
 操作的に位置づける。

このような理解は、政治の応答性を単純な信頼／不信の  
 尺度として捉える従来の枠組みでは捉えきれない、生徒の  
 政治認識の変化を記述するための分析上の措置である。

なお、この再構成は政治的有効性感覚概念そのものを理

論的に置き換えることを意図するものではなく、本研究の  
 分析目的に即した限定的な操作的定義である。

### 1.3. 社会科におけるロールプレイング

政治的有効性感覚の形成に資する授業を検討するにあ  
 たり、本研究では内的政治的有効性感覚と外的政治的有効  
 性感覚を区別し、特に後者の形成に着目する。従来の主権  
 者教育では、模擬投票や模擬請願など、市民の立場から政  
 治に参加する活動が中心であり、内的政治的有効性感覚の  
 育成を目指してきた。一方で、外的政治的有効性感覚につ  
 いては、十分に扱われているとは言い難い。

そこで、外的政治的有効性感覚の形成に資する教育方法  
 として、ロールプレイングに着目する。社会科教育におけ  
 るロールプレイングの意義について、井門 (1996) は、知  
 識伝達型の教授だけでは実践力は育成できず、学習者が役  
 割演技による相互作用を通して具体的社会状況を再現し、  
 社会構造を総合的に理解する必要性を指摘している<sup>6</sup>。し  
 かし、主権者教育の補助教材<sup>7</sup>に掲載された実践例の多く  
 は、市民の立場から政治に意見を表明する活動に重点が置  
 かれ、政策を立案・決定する政治家の立場を直接体験する  
 ロールプレイングは限定的である<sup>8</sup>。

政治家の役割を演じる学習は、政策立案や優先順位の判  
 断、他党との協議や支持獲得といった具体的な意思決定の  
 連なりとしての政治過程を、制度的制約や利害調整の枠組  
 み (政治システム) の内側から理解する契機となり、政治  
 の応答性や制約への理解を通して、政治が応答し得る範囲  
 や限界に対する認識を再構成する可能性をもつ。

### 1.4. ロールプレイングを取り入れた先行実践

ロールプレイングを導入した社会科における主権者教  
 育の先行実践として、授業実践 2 例<sup>9</sup>と政治家体験プログ  
 ラム・アプリ 4 例<sup>10</sup>を検討した。授業実践では、異なる立  
 場や役割を担うことで多角的な視点や問題解決能力が育  
 成され、政治的判断への主体的関与を通して内的政治的有  
 効性感覚の向上に寄与していることが確認された。

一方、政治家体験プログラムやアプリでは、政治への関  
 心喚起や政治家という職業への理解、政治過程への親近感  
 の醸成といった点で一定の外的有効性感覚の成果が見ら  
 れるものの、政党間の対立や合意形成、結果責任を伴う意  
 思決定を継続的に経験する構成には至っていない。これら  
 の先行実践に共通して、政党政治の構造を前提とした意思  
 決定過程の理解や、政治が市民の声にどのように応答す  
 るのかを構造的に捉える学習は限定的であり、外的政治的有  
 効性感覚の育成には課題が残る。

## 2. 研究の目的と方法

### 2.1. 研究の目的

本研究の目的は、高等学校における主権者教育の授業実践として実施する政治家ロールプレイングゲームに着目し、その学習過程において生徒の政治的認識や態度がどのように形成・変容するのかを明らかにすることである。

本研究では、政治家ロールプレイングゲームを通じた授業実践を対象に、授業記録およびアンケートを分析し、①ロールプレイングが生徒の政治的判断にどのような影響を与えたのか、②他者との相互作用が政治的課題の捉え方にどのような変化をもたらしたのかを検討する。

以上を踏まえ、本研究の研究課題は次の二点に整理される。

第一に、政治家ロールプレイングゲームにおいて、生徒は政治的課題を「市民として評価する立場」から「政治家として制約条件の中で意思決定を行う立場」へと、どのように認識を変容させていくのかを明らかにする。具体的には、政策判断において、価値判断や個人的利害を基準とする段階（レベル 1）から、実現可能性、支持獲得、他党との関係性といった政治的制約を考慮する段階（レベル 2）への移行過程に着目する。

第二に、政党間の対立や協議、妥協を含む相互作用の過程が、生徒の政治的判断の枠組みにどのような影響を及ぼすのかを検討する。特に、他党との交渉や批判を通じて、生徒が政治的対立を単なる意見の不一致としてではなく、支持獲得や政策実現のための戦略的行為として捉えるようになる過程に着目する。

なお、本研究で扱う教材の性質上、政治的中立性についての立場をあらかじめ明確にしておく必要がある。本研究における政治的中立性とは、特定の政治的立場を支持・否定しないことを意味する一方で、政治的事象を批判的に検討すること自体を避けるものではない。実在の政党や政治家を教材として扱う場合であっても、評価の対象を政策内容や表現方法に限定し、政党間の優劣を示すことを目的としない。

また、複数の事例を提示し、どのように評価するかは生徒自身に委ねることで、価値判断の主体を生徒に置く構成としている点に、本研究の教育的中立性があると考えている。

## 2.2. 研究の方法

本研究は、主に質的研究の立場から、授業実践における生徒の学習過程を分析するものである。

分析対象は、令和 7 年 6 月に実施された高等学校 2 年生 39 名を対象とする主権者教育の授業であり、政治家ロールプレイングゲームを中心に構成された全 4 時間の授業である。

本研究で用いたデータは、以下の通りである。

### ①授業記録（観察データ）

ボイスレコーダーとビデオカメラで記録

### ②アンケートデータ

- ・事前アンケート ・中間アンケート（2 回）
- ・事後アンケート

### ③生徒が作成した成果物（動画・回答原稿等）

### ④採決結果やステータス変動などの活動データ

分析にあたっては、生徒の自由記述および授業記録を主な分析対象とし、意味内容が完結する最小単位（1 文または文脈的に一まとまりの記述）を抽出単位とした。

抽出された記述は、複数回の精読を通して内容的特徴を整理した上で、本研究で設定した分析フレーム（レベル 1：評価者／レベル 2：戦略的行為主体）に照らして分類を行った。

分析方法は、授業記録やアンケート記述などのデータを量的分析および質的分析の手法を用いて検討する。収集した記述データおよび授業記録を分析するにあたり、本研究では先行研究および本研究の目的に基づき、以下の政治的認識の変容に関する分析指標（表 1）を作成した。この指標は、生徒の認識が素朴な状態（レベル 1）から、政治的構造的制約を考慮した状態（レベル 2）へ、どのように移行したかを評価する際の基準とするものである。

表 1 本研究における政治的認識の変容指標

分析の観点	レベル 1 評価者	レベル 2 戦略的行為主体
政治的事象の捉え方	第三者的な正しい／正しくないの情緒的・道徳的評価	政治家（行為主体）としての構造的な葛藤の理解
政策の立案・発信	自分のやりたいことや理想の追求に終始	実現可能性と票獲得のトレードオフを考慮
思考の起点	「自分（市民）にとって得か損か」	「この状況（政治家）でどう動くべきか」
表現	「～すべき」といった要求表現	制約条件や戦略的視点に言及

なお、本研究におけるレベル 1 は未熟な段階を意味するものではなく、市民としての道徳的判断や正義感に基づく評価を含む重要な認識のあり方である。本研究はレベル 1 を否定するものではなく、政治を捉える視点の多様性の一つとして位置づけるものである。

レベル 2 はその代替として提示されるものではなく、政治家の立場を経験した際に生じ得る認識の一形態として整理した分析上の区分である。

本研究で設定したレベル 1／レベル 2 の区分は、外的政治的有効性感覚の再構成過程を可視化するための分析上の枠組みである。レベル 2 は有効性感覚の上昇を意味する

のではなく、政治の応答可能性を条件付きで捉える認識への移行を示すものである。

レベル 2 は、政治を自由に操作可能な対象として理解した状態を意味するものではなく、むしろ、資源の有限性や利害対立、支持獲得の必要性といった構造的制約を引き受けた上で、なお判断を迫られる立場として政治を捉える認識である。この点において、レベル 2 は必ずしも達成感や効力感の高まりを伴うものではなく、無力感や葛藤、判断の困難さを含み込んだ理解である。

したがって、本研究においてレベル 2 への移行は、政治の有効性感覚の単純な上昇を意味するものではない。むしろ、政治が市民の声にどの程度、どの条件下で応答し得るのかを現実的に見極めようとする外的政治の有効性感覚の再構成過程として位置づけられる。

レベル判定にあたっては、単一の発話や記述のみで判断するのではなく、同一生徒の複数の発言・記述を相互に参照しながら総合的に判断した。また、政策内容への言及のみが見られる場合はレベル 1 に留め、政策の実現可能性や支持獲得、他党との関係性に関する内省的記述が複数確認された場合に限り、レベル 2 に到達したものと判定した。

たとえば、「誠実に説明していて好感が持てた」という記述は一見高度に見えるが、政治過程の構造や制約への言及がないため、本研究ではレベル 1 に分類した。

また、生徒が単にゲームのパラメーター(体力や支持率)を最適化する行動をとるだけでは不十分とする。その選択の理由として、「政治家は限られた資源(時間・資金・世論)をいかに配分すべきか」という現実の政治的制約を意識した内省が、記述や発話から確認された場合に限り、レベル 2 へと到達したと評価する。

なお、分類にあたっては筆者が初期コーディングを行った後、一定期間を置いて再度データを精読し、判断基準の一貫性を確認した。また、判定に迷う記述については分析メモを残し、分類基準の再検討を行った。最終的な分類においては、制約や戦略への明示的言及が確認された場合に限りレベル 2 と判定し、解釈の拡張を避けるよう努めた。

### 3. 授業・教材の開発

#### 3.1. 授業実践校について

本授業は、千葉県内の公立高等学校の公民科「公共」の授業において実践した。同校は 1965 年に設立された公立高等学校で、「自主自律」を校是とし、生徒の自主性と自律性を重んじる教育を行ってきた。2016 年度より普通科から総合学科へと改編され、人文社会系列など 4 系列を設置し、生徒が興味や進路に応じて科目を選択できる体制を整えている。また、一人一台のタブレットを活用するなど ICT 教育を推進し、生徒の主体的な学びを支援している。

#### 3.2. 政治家ロールプレイングゲーム教材の開発

本教材は、生徒が国会議員の立場から政策決定・利害調整・選挙活動を体験することを通して、政治過程に内在する資源制約、不確実性、支持獲得競争の構造を理解することを目的として開発した。授業は三つのステージから構成される。

生徒は衆議院議員総選挙に当選したという設定のもと、五つの架空政党に分かれて活動する。(平和安全党・福祉充実党・経済活性化党・環境未来党・AI 改革党)各政党は、防衛重視、福祉重視、経済成長重視、環境重視、AI 推進重視といった政策的重点を持ち、財政運営については増税による健全化を志向する立場と減税による景気回復を志向する立場に大別される。教育政策についても、自己負担重視、無償化志向、設備投資重視など異なる方向性を設定した。生徒は 3~4 人でチームを組み、いずれかの党の立場を担い、その政策方針に従って意思決定を行う。39 名のクラスでは各党を複数チームが担当した。

このように政党ごとに明確な優先順位と財源観を設定することで、生徒が単に望ましい政策を選ぶのではなく、党の立場と整合的に判断する必要が生じる構造とした。

##### (1) 第 1 ステージ：国会議員人生ゲーム

第 1 ステージでは、国会議員の活動をすごろく形式で体験する。生徒は改革派・調整型・理論派のいずれかの政治家タイプを選択し、体力・知識・資金・人気・信頼の各ステータスを資源として活動を選ぶ。活動項目には政策提案、演説、SNS 発信、資金集めなどを設定し、支持獲得と政策遂行の双方を意識させた。

ゲームは活動ターンとランダムイベントターンを交互に配置し、不祥事報道や世論の変動など偶発的要因が結果に影響する設計とした。これにより、努力が必ずしも成果に直結しない政治の不確実性を体験させるとともに、政治家が常に信頼の変動に晒される立場であることを理解させる。(表 2)

表 2 国会議員人生ゲームの流れ

第 1 ターン	政治家タイプの選択
第 2 ターン	議員活動(活動リストから選択)①
第 3 ターン	ランダムイベント発生①
第 4 ターン	議員活動(活動リストから選択)②
第 5 ターン	ランダムイベント発生②
最終ターン	チャンピオン決定と法案審議・採決

最終的には信頼ポイントを基準に法案審議を行い、可決・否決のいずれにも政治的リスクを伴う結果を設定した。

##### (2) 第 2 ステージ：高校生との政策意見交換会

第 2 ステージでは、架空の高校生から教育政策に関する具体的要望が提示される一方、高齢者福祉や子育て支援など他世代からの要求も同時に存在するという設定のもと、国会議員として回答を作成・発表する。

生徒は限られた財源の中で優先順位を判断し、自党の政策方針と整合的な説明を構成する必要がある。この活動は、政策決定が単一の要望への応答ではなく、複数の利害の調整であることを体験的に理解させることを目的としている。

発表後には実際の国会議員の回答と比較し、論点設定や説明の仕方の違いについて検討した。

### (3) 第 3 ステージ：衆議院議員総選挙での動画制作

第 3 ステージでは、内閣不信任案の可決により衆議院が解散され、総選挙が実施されるという設定のもと、選挙活動を展開する。生徒たちは、これまで共に活動してきた同じ党のメンバーとともに選挙戦に取り組む。このステージでは、現代の選挙活動において SNS の影響力が非常に大きいことを踏まえ、インパクトのある 2 分間の動画を作成し、再生回数を稼ぐことを目標とする。

選挙情報や政治課題を発信するサイトである政治山の調査によれば、有権者が投票先を決める際に参考にした情報として、「インターネットのニュースサイト」「インターネットの政治情報メディア」「ブログや SNS などの個人が発信した情報」を合計した割合が最も高く、テレビや新聞を上回っている<sup>11</sup>。この結果を踏まえ、本ステージでは、SNS を通じた情報発信が選挙に与える影響力の大きさを前提に教材が設計されている。

動画作成にあたっては、公職選挙法で禁止されている誹謗中傷に該当しない内容とすることがルールとして設定されている。

このステージでは、選挙戦においてどのような情報が拡散されやすいのか、また有権者の注意を引くためにどのような要素が求められるのかを、国会議員の立場から体験的に理解する機会として位置づけられる。一方で、このゲーム教材は教育的効果を優先し、実際の政治過程における行政手続きや法的制約の多くを省き、意思決定の葛藤に焦点を当てて簡略化している。そのため、本実践は政治の全容理解を目的とするものではなく、政治的意思決定の本質的な構造を経験的に理解するための入り口として位置づけられている。また、特定の政党やイデオロギーを支持・排除しないよう配慮し、教員が正解を提示せず、生徒同士の議論と葛藤を尊重する構成によって中立性の担保が図られている。

### 3.3. 授業プランの作成

本授業は 45 分×4 時間で構成され、自分自身が日本の政治の当事者であることを自覚し、選挙をはじめとする政

治参加への関心を高めることをねらいとしている。さらに、国会議員の立場から活動を行うことで多様な意見に気づき、国民の課題を解決する方法を考えるとともに、国会の地位・権限・機能や国会議員の仕事内容の理解を目標としている。1 時間目は国会議員人生ゲームを通して議員活動と意思決定を体験し、2 時間目は高校生との政策意見交換会により説明責任と世代間調整を学ぶ。3・4 時間目では SNS を活用した選挙動画制作と発表・検討を行い、誹謗中傷への配慮や情報の受け手への影響を考察する。各時間に振り返りとアンケートを組み込み、学習内容の内省を促す構成となっている。

## 4. 授業実践とその考察

### 4.1. 授業実践の概要

授業の概要は以下の通りである。

実施校：千葉県内公立高等学校

実施教室：2 年 B 組教室

教科：公民科（公共）

対象：高等学校 2 年生 男子 18 名、女子 21 名

時間：45 分×4

実施期間：令和 7 年 6 月 2 日（月）

～令和 7 年 6 月 23 日（月）（期間中 4 回）

授業者：大塚功祐（筆者）

### 4.2. 授業の実際と考察

本節では、授業における生徒の実際の様子を中心に本授業を考察する。考察をもとに、3.2. で述べたロールプレイングゲーム教材、3.3. で述べた授業の指導計画を中心に、事前に作成した本授業プランの有効性と課題を検討する。

本研究の目的は、生徒の政治意識の変容を、外的政治的有効性感覚が単に「高まった・高まらなかった」という量的・二分法的な変化で捉えることではない。むしろ、政治家としてのロールプレイングを通じ、生徒の政治認識の構造自体がどのように再構成されたかという質的なプロセスに焦点を当てる。

具体的な分析にあたっては、政治的認識の変容指標（表 1）を分析フレームワークとして用いる。本指標は、生徒の認識を、有権者としての情緒的・素朴な視点である「レベル 1」から、政治家（行為主体）としての構造的・戦略的な視点である「レベル 2」へと深化させることを評価の基準とするものである。

また、本研究は単一校の実践に基づく事例研究であり、ここでの知見が直ちにすべての高校生に一般化できるわけではない。特に、生徒の属性や学校の教育方針によって、政治家ロールプレイングゲームにおける役割取得の度合いや政治的有効性感覚の変容には差異が生じる可能性が

高い。本研究の役割は、普遍的な法則を提示することではなく、政治家視点への転換がもたらす認識の変容を記述することにある。

(1) 1 時間目：国会議員人生ゲーム

1 時間目は、国会議員人生ゲームを通して、政治家の意思決定を資源制約下の選択として体験させる構成であった。

ターン 1 では、代表をジャンケンではなく話し合いで決定し、「批判にちゃんと答えられる人がよい」といった発言が見られた。ここでは、単に発言が得意な者を選ぶのではなく、他者からの批判や対立を想定した役割遂行能力が基準化されていた。この点は、政治家を外から評価する対象としてではなく、批判の矢面に立つ責任主体として捉え直し始めたことを示す具体的場面である。

ターン 2 では、30 項目の活動から選択し、体力・資金・信頼等を変動させた。生徒は「体力消費が少ない」「効率がよい」と比較しながら活動を選び、限られた資源の配分を意識した判断を行っていた。さらに、事前には政治家を「居眠り」「裏金」などと批判的に語っていた生徒が、自ら「休息」や「資金調達」を選択する場面が確認された。これは、外部からの道徳的評価では見えにくかった行為の必要性を、立場内部から再解釈し直す過程と考えられる。すなわち、ゲーム攻略の過程そのものが、政治家の行為を機能的に理解する契機として作用していた。

ターン 3 では、資金を多く保持していたにもかかわらず信頼が低下するイベントが発生した。努力や数値の増加が必ずしも肯定的評価に結びつかない経験は、政治的成果が単線的に決定されないことを可視化した。この経験により、生徒は、行為と評価の間に外部環境や世論が介在することを体験的に理解することとなった。

ターン 4・5 では、体力や信頼の維持を重視する選択が増加した。最終ターンでは 6 班が信頼 59 点で首位となり、「バランス良くステータスを上げた」と述べている。この発言は、単一の指標を最大化するのではなく、複数資源を調整する戦略が有効であるという学習の成立を示すものである。すなわち、生徒は偶発的成功ではなく、条件に応じた資源配分の結果として成果を理解していた。

最終的に法案は提出・採決されたが、可決後も評価は一樣ではなかった。正規の手続きを経ても社会的評価が分かれるという展開は、政治の応答性が無条件ではなく、状況や立場に依存することを具体的に示した。一連の過程を通して、生徒の認識は、善悪による単純な評価から、制約と不確実性を含む意思決定過程の理解へと移行したと考えられる。

これらの経験は、政治が単純な意思の反映ではなく、支持獲得や資源配分といった条件の下で応答する過程であることを生徒に理解させる契機となった可能性がある。こ

の点において、本活動は外的政治的有効性感覚を単純な信頼感としてではなく、条件付きの応答可能性として捉える認識の形成に関与したと考えられる。

(2) 2 時間目：高校生との政策意見交換会

2 時間目は、架空の高校生からの要望に対して国会議員として応答する場面を中心に構成された。

導入では、公立高校の ICT 環境やバリアフリー、教育費負担などに関する要望動画を提示した。生徒は強い関心を示しつつも、その直後に高齢者や子育て世帯からも同様に要望が寄せられていることが提示されたことで、単一の立場だけを優先できない状況が設定された。ここで提示された複数の利害関係は、その後の演説内容に具体的に反映されている。

実際、各党の回答(表 3)を見ると、高校生の要望を全面的に受け入れた党は存在しない。平和安全党は「高校生の優先順位は低い」と明言し、高齢者施設や子育て支援を優先するとした。福祉充実党は「現状のままで十分」と述べ、政策変更自体を抑制した。経済活性化党や環境未来党も、高齢者や子ども全体を対象とする抽象度の高い政策に言及している。AI 改革党は減税による景気浮揚を通じて設備改善を図るとしたが、その前提として高齢者政策を切り離す立場を取った。

表 3 各党の回答演説の主な内容

平和安全党	高齢者施設や子育て支援を充実させた。高校生の優先順位は低い。
福祉充実党	学校の現状は変えられない。今のままで十分。
経済活性化党	高齢者や子どものための設備を充実させる。
環境未来党	環境に優しい政策を行い、子どもや高齢者にあてる。
AI 改革党	高齢者は無視する。減税からの景気浮揚で学校の設備を整える。

これらの回答からは、同世代の要望に対する情緒的な同調よりも、党の主義・主張や想定支持層との整合性を優先する傾向が確認できる。とりわけ「優先順位は低い」と明言する応答は、共感を抑制し、資源配分の観点から判断していることを示す具体例である。生徒は、自らが高校生であるにもかかわらず、高校生の立場を相対化しており、ここにロールプレイングの深化が読み取れる。

代表選出も話し合いによって行われ、動画記録に残ることや他党からの批判を想定した上で決定されていた。これは、発言内容だけでなく、説明責任や対外的評価を意識した行動であったことを示している。

終盤では、実在の国会議員の回答動画と比較した。現実

の議員の応答も一様ではなく、優先順位や財源への言及を含む多様な立場が提示された。この比較により、生徒の回答が極端に逸脱したものではないこと、また政治的判断が単純な正解に収束しないことが具体的に確認された。

以上のデータから、本時の実践は、生徒に対して、要望を述べる側の視点を一旦保留し、複数の利害を調整する側の視点を経験させたと考えられる。ただし、それは共感の放棄ではなく、共感と制約の間で優先順位を構築する思考への移行として理解できる。

(3) 3・4 時間目：衆議院議員総選挙での動画制作

3・4 時間目では、内閣不信任案可決から衆議院解散総選挙に至る過程を導入した上で、総選挙用動画の制作と相互評価を行った。

3 時間目の導入では、少数与党の状況や解散後 40 日以内に選挙が実施されることなど具体的な政治過程が提示された。これにより、生徒は政策立案のみならず、支持獲得を前提とした行動を求められる状況に置かれた。

動画制作では、再生回数を増やすことを目的としつつ、公職選挙法に基づく虚偽情報や誹謗中傷の禁止が明示された。実際の動画内容(表 4)を見ると、平和安全党や福祉充実党、AI 改革党はいずれも他党批判を軸に構成しており、経済活性化党も福祉充実党への批判を展開している。一方、環境未来党は環境と経済の両立という自党政策を中心に据えた。複数の党が批判的構成を選択した事実は、注目を集める手法として対立を利用する判断が広く共有されていたことを示す。

表 4 各党の動画の主な内容

平和安全党	AI 改革党を批判する。公共投資を増やすのに減税をすることを矛盾と指摘。
福祉充実党	AI 改革党を批判する。介護や子育てを今以上に手厚くすると主張。
経済活性化党	教育設備は現状維持という福祉充実党を批判する。
環境未来党	持続可能な社会の実現のために、環境保護と経済成長を両立させると主張。
AI 改革党	福祉充実党の増税政策を批判する。減税し景気回復するとアピール。

4 時間目の相互評価では、「注目度」「倫理性」「政策理解度」「共感度」の 4 基準で採点が行われた。生徒から再生回数が最も多くなると評価された平和安全党の動画は、注目度 4.64 と比較的高い評価を得たが、政策理解度は 3.07 にとどまった (n=28、平和安全党の生徒を除く)。一方、他党批判を展開せず自党の政策をアピールした環境未来党の動画は、注目度が 3.83 と比較的低い評価だったが、政策理解度が 4.92 であった (n=30、環境未来党の生徒を

除く)。この数値差は、他党批判やフェイク画像を含む動画が「再生回数が伸びそう」と評価される一方、政策説明を丁寧に行った動画は注目度で劣る傾向が見られた。ここには、注目獲得と内容理解との間に緊張関係が存在することが数値的に表れている。

振り返りでは、「注目を集めることが票につながるが、それが良いとは限らない」「面白さで判断してしまった自分が少し怖くなった」といった記述が確認された。これは、相互評価を通じて自らの判断基準を相対化した結果と読める。すなわち、生徒は単に動画を制作だけでなく、注目度を優先する判断の危うさを自覚的に言語化している。

以上のデータから、本実践は、生徒に対して政治的コミュニケーションの二面性である支持獲得の戦略性と情報発信の責任を同時に経験させたといえる。動画制作段階では支持獲得を志向し、評価段階ではその手法を再検討するという往還構造が成立しており、この往還こそが本時の教育的意義であると考えられる。

動画制作と相互評価の過程を通して、生徒は支持獲得が政策実現の前提となることを具体的に経験した。これは、政治が市民の要求に自動的に応答するのではなく、支持や関心の分布によって応答のあり方が変化するという理解につながる可能性がある。この点は、外的政治的有効性感覚を条件付きの応答可能性として捉える本研究の枠組みと整合的である。

4.3. 事前・中間・事後アンケートの考察

本節では、事前・中間・事後アンケートの記述分析を通して、本授業実践が生徒の政治認識に与えた影響と課題を考察する。本研究で用いたアンケートは、政治的有効性感覚研究の概念枠組みと内閣府の調査<sup>12</sup>やこども家庭庁の調査<sup>13</sup>を参照しつつ、高等学校の授業に即して文言を調整したものであり、数値の変化そのものだけでなく、回答理由や記述内容と授業経験との対応関係を重視して解釈が行われた。

中間アンケート①では、「ステータス管理の難しさ」(82%)、「国会議員の仕事の困難さ」(67%)への言及が多数を占めた。特に、「何を犠牲にするかを天秤にかけて行動しなければならない」「法案にはメリットもデメリットもある」といった記述は、政治を単純な善悪や正解の有無で判断する視点から、資源制約下の選択という構造的理解へ移行しつつあることを示している。

また、「良かれと思っても裏目に出る」という偶発性への言及は、政治の結果を個人の能力に単純に帰属させるのではなく、不確実性を伴う制度過程として捉え始めた兆候と解釈できる。

一方、「面倒くさい」といった負担感も確認された。これは政治への無関心というよりも、責任や制約を具体的に

体験したことへの反応として理解できる。

中間アンケート②では、「優先順位付けの必要性」(62%)、「利害調整の難しさ」(28%)、「財源制約」(21%)が明確に表れた。とりわけ、「投票率が高い高齢者が優先される」という記述は、人口構成や選挙制度といった社会構造が意思決定に影響するという理解を示しており、個人の努力では解決できない制度的制約への認識が確認できる。

実際の国会議員の回答視聴後には、「データを提示した説明」(26%)、「あいまいな濁した回答」(23%)といった評価が見られ、政治家の発言を誠実／不誠実で判断するのではなく、支持者配慮や制度制約を踏まえた戦略的発信として読み解こうとする姿勢が形成された。

これらの結果は、生徒が政治を、要求する対象から制約下で行為する主体へと認識枠組みを変えつつあることを示している。

事後アンケートでは、「批判とアピールのバランスの難しさ」(80%)、「批判動画の注目度の理解」(69%)、「正確性との葛藤」(56%)が顕著であった。

注目すべきは、同一回答内で「批判の方が伸びる」と述べながら、「正確性が下がる」「印象操作になる」といった倫理的懸念を同時に記述するケースが複数見られた点である。これは、生徒が注目度と倫理性のトレードオフを自覚的に把握していたことを示している。

さらに、「切り取り方で印象が変わる」といった記述も多く見られ、政治の情報が中立的事実ではなく、意図的に構成されたメッセージであるという理解を示している。動画制作という送り手経験が、政治的コミュニケーションの構造的理解を促した可能性がある。

ただし、政治家への信頼が一方向に上昇したわけではなく、「批判される側の気持ちがあった」という共感と同時に、「責任が重すぎる」といった距離化も見られた。これは単純な好意形成ではなく、評価基準そのものの変化を示唆している。

事前アンケートと事後アンケートを比較する。

政治参加意識について、「政治参加は大切か」という設問は、事前・事後ともにほぼ全員が肯定的であり、量的変化は見られなかった(大切である 23→23)。

しかし自由記述では、事前が「当然だから」「義務だから」といった規範的表現中心であったのに対し、事後は「仕組みを理解しないと判断できない」「自分の意見を反映させるため」といった条件付き・戦略的な言及が増加した。これは、参加を道徳的義務としてではなく、制度理解を前提とする行為として再定義した可能性を示している。

政治の関心について、「関心がある」は11名から19名へ増加し、「関心がない」は28名から17名へ減少した。関心の量的上昇は一定程度確認できる。ただし、「わからない」が2名出現しており、単純な上昇とは言えない。

投票意図について、投票意図は大きな上昇を示さなかった(行く 13→12)。これは、政治参加の即時的動機づけを目的としなかった本実践の構成とも関連するが、同時に、政治の困難さを理解したことによる慎重化の可能性もある。

外的政治の有効性感覚についても、「私個人の力では政府に影響を与えられない」の設問に、「強くそう思う」は18名から8名へ減少した。一方で「どちらかといえばそう思う」は11名から19名へ増加した。これは、外的政治の有効性感覚の上昇とは言い難い。

一方で、政治家の理解と信用度について、「仕事内容を理解している」は6名から14名へ増加し、「理解していない」は12名から4名へ減少した。信用度平均も4.79から5.16(10段階評価)へ上昇した。

ただし、信用度が低下した生徒も8名存在する。その理由を見ると、「責任が重い」「全員を満足させられない」といった構造的理解に基づく評価であり、スキャンダルの批判とは異なる。

したがって、本実践の成果は好意形成ではなく、評価基準の変化にあったと整理できる。

以上の分析から、本授業実践は以下の点で効果を示したと考えられる。

- ・政治を善悪判断から制約下の選択として捉える視点の形成
  - ・戦略的コミュニケーション理解の深化
  - ・強い無力感の緩和と条件付き有効性感覚への移行
  - ・政治家評価の情緒的批判から構造的評価への転換
- 一方で、投票意図の顕著な上昇は確認されず、政治参加への即時的動機づけは限定的であったという限界も明確である。

したがって、本実践は政治の有効性感覚を劇的に向上させたとは断定することはできない。しかし、量的上昇とは異なる形で、政治認識の質的再構成が生じた可能性は、複数のカテゴリー結果および自由記述の内容から示唆される。

本研究の意義は、政治を理想化して参加を促すことではなく、政治が抱える制約・葛藤・戦略性を理解した上で関与を考えるための認識枠組みを提示した点にある。(表5)

表5 事前・事後アンケートに見られた主な変化

項目	事前	事後	傾向
政治に参加する態度	低い	低い	ほぼ変化なし
投票意欲	中程度	中程度	大きな変化なし
国会議員への理解	低～中	中	向上
政治に対する認識	好き嫌い	制約理解	質的变化

これらの結果は、政治家への好意形成が一方向的に進んだことを示すものではない。むしろ、政治家の行為を制約や責任の文脈の中で理解しようとする評価基準の変化が生じた可能性を示している。

## 5. 研究のまとめ

### 5.1. 研究の成果と課題

本研究で明らかになったのは、政治家ロールプレイングゲームを用いた実践が、生徒の政治認識を、外部から評価・批判する立場から、複数の制約と戦略的判断が交錯する構造的営みとして捉える段階へと変容させた点である。生徒は政治の不確実性や困難さを追体験することで、政治を現実的に理解しようとする主権者意識の基盤を形成していた。

本研究は、政治参加意欲や投票行動の直接的向上を目的とするものではなく、生徒が政治をどのような枠組みで理解するようになったのかという認知的変容の方向性を記述・分析することを射程としている。事後アンケートにおいて投票意向や外的政治の有効性感覚に顕著な上昇が見られなかった点は、本授業が政治を単純化せず、意思決定に伴う責任や困難さを強調したことの結果と位置づけられる。

以上を踏まえ、本研究の成果は次の三点に整理できる。第一に、生徒の政治理解が、理想論的・批判的視点から、制約下での意思決定を引き受ける構造的視点へと転換した点である。第二に、政治的有効性感覚を量的な高低ではなく、政治過程に対する認識の質的差異として捉える視点の有効性を示した点である。第三に、内的政治的有効性感覚の深化が、必ずしも政治参加意欲の即時的な向上に直結しないという、政治認識の複雑な構造を明らかにした点である。

一方で、本研究は授業者と研究者が同一である点や単一校における質的分析に基づくため一般化に限界があり、解釈の主観性や長期的な政治参加行動への接続を検証できていないという課題も残されている。それでも、政治家として考える経験が、政治参加を安易に促すのではなく、葛藤を出発点とする主権者教育の再構築に重要な示唆を与える点に、本研究の意義があると結論づけられる。

また、本研究は 4 時間の短期的実践に基づくものであり、ここで確認された認識の変化が長期的に持続するかどうかは明らかではない。さらに、授業後のアンケート記述には、授業経験を肯定的に評価しようとする社会的望ましきバイアスが含まれている可能性も否定できない。加えて、本研究で確認された認識の変化が、政治家ロールプレイングゲームという教材の特性によるものなのか、それとも政治過程の理解一般に伴う変化であるのかを分離

して検証することはできていない。これらの点は今後の課題として残されている。

### 5.2. 今後の展望

本研究は、政治家ロールプレイングゲームを通じて、生徒が政治の制約や複雑性を現実的に理解し、期待と無力感が併存する政治認識を形成していく過程を明らかにした。その意義は、政治参加意欲の単純な向上を目的とするのではなく、政治を過度に理想化も冷笑もしない主権者意識の形成を、主権者教育の射程に据えた点にある。今後は、この無力感が絶望ではなく、持続的な社会関与へとどのように転換され得るのかを検討する必要がある。

一方で、政治のリアリティを強調することが、政治を妥協やパフォーマンスの連続としてのみ捉える冷笑的理解につながる可能性も否定できない。構造的制約を理解した上で、いかにして限定的であっても政治への効力感を再構築するかが、今後の課題である。

今後の展望は以下の四点に整理される。第一に、政治参加意識の高低を一次的に評価する枠組みそのものの再検討である。政治の困難性を理解した結果生じる躊躇や距離感、必ずしも否定的に捉えられるべきではなく、今後は、理解と関与の経験をどのように段階的に配置するかというカリキュラム設計の視点が求められる。

第二に、政治的動機づけを固定的な目標ではなく、学習過程の中で再構成されるものとして捉える視点である。政治の重さを前提としつつ、協働的な合意形成や部分的な成功経験を組み込む工夫が必要である。

第三に、政治家ロールプレイングゲーム教材の改善である。「信頼」を勝利条件とした設計の有効性を踏まえつつ、複数の評価軸を導入することで、政治過程の価値対立や不確実性をより立体的に体験できる教材への発展が求められる。

第四に、政治系動画制作を通じたメディアリテラシー教育との接続である。発信者としての経験は、政治的表現の自由と責任、情報操作の影響を批判的に考察する学習へと展開し得る。

以上より、政治家ロールプレイングゲームは、政治の現実的理解そのものをゴールとするのではなく、政治を理解した上で、それでもどのように関わるのかを問い続けるための出発点として位置づけられる。今後は、異なる学校段階への適用や長期的な学習効果の検証を通じて、その理論的・実践的意義をさらに明らかにしていく必要がある。

- 
- <sup>1</sup> 社会科重要用語事典、p.64
- <sup>2</sup> 文部科学省 (2023) 「令和 4 年度主権者教育 (政治的教養の教育) 実施状況調査 調査報告書」、[https://www.mext.go.jp/content/20230519-mxt\\_kyoiku02-000029662\\_01.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20230519-mxt_kyoiku02-000029662_01.pdf) (2026 年 1 月 11 日最終確認)
- <sup>3</sup> Campbell ら (1954)、p.187
- <sup>4</sup> Balch (1974)、p.1
- <sup>5</sup> 同上、p.32
- <sup>6</sup> 井門 (1996)、pp.2-3
- <sup>7</sup> 総務省・文部科学省 (2015) 『私たちが拓く日本の未来 有権者として求められる力を身に付けるために』
- <sup>8</sup> 政治家の立場で考える設定は、「模擬議会」という実践例で唯一見られる。
- <sup>9</sup> 迫ら (2016) と猪瀬 (1995)
- <sup>10</sup> 以下の 4 例である。
- ①NPO 法人 I-CAS 「3 日間高校生のための政治家体験」、<https://www.i-cas.org/intern> (2026 年 1 月 11 日最終確認)
- ②株式会社笑下村塾 「出張授業・企業研修」、<https://www.shoukasonjuku.com/syokasonjyuku-lesson> (2026 年 1 月 11 日最終確認)
- ③中央区議会議員高橋元気公式 HP 「「政治家になろう！」政治・選挙を身近にするため、政治家育成シミュレーションゲーム開発を企画しています」、<https://www.genki-takahashi.com/2021/10/25/seijikaninarou/> (2026 年 1 月 11 日最終確認)
- ④App Store プレビュー 「Lawgivers (国会議員)」、<https://apps.apple.com/jp/app/lawgivers-%E5%9B%BD%E4%BC%9A%E8%AD%B0%E5%93%A1/id1355756132> (2026 年 1 月 11 日最終確認)
- <sup>11</sup> 政治山 「第 8 回政治山調査『ネット選挙と SNS に関する意識調査』」、<https://seiji-yama.jp/research/investigation/20130315-001.html> (2026 年 1 月 11 日最終確認)
- <sup>12</sup> 内閣府 (2019) 「我が国と諸外国の若者の意識に関する調査 (平成 30 年度) 第 2 部 調査の結果 第 2 章 国家・社会関係」、<https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/12927443/www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/ishiki/h30/pdf-index.html> (2026 年 1 月 11 日最終確認)
- <sup>13</sup> こども家庭庁長官官房参事官 (総合政策担当) (2023) 「我が国と諸外国のこどもと若者の意識に関する調査 (令和 5 年度)」、pp.68-69、[https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic\\_page/field\\_ref\\_resources/d0d674d3-bf0a-4552-847c-e9af2c596d4e/3b48b9f7/20240620\\_policies\\_kodomo-research\\_02.pdf](https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/d0d674d3-bf0a-4552-847c-e9af2c596d4e/3b48b9f7/20240620_policies_kodomo-research_02.pdf) (2026 年 1 月 11 日最終確認)