

Is Majority Principle Versatile ?

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-09-04 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: Fukumoto, Tomoyuki, Kanazawa, Houyukai メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.24517/00055317

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



多数決は万能か？

— 大学生による法教育・主権者教育の研究と実践 —

福本 知行・金沢法友会

目次

第1章 はじめに

第2章 理論的検討

1. ものごとの民主的な「決め方」について
2. 集約ルールの再考
3. 主権者教育との関係

第3章 教材作成と実践授業

1. 教材作成
2. 実践授業のもよう
3. 成果および反省点

第4章 おわりに

第1章 はじめに

本稿は金沢大学法学類公認サークル「金沢法友会」の学生が著者（福本）の指導の下で、2018年度に取り組んだ、法教育の研究と実践の成果報告の一部である。金沢法友会では、法教育にコミットするメンバーが増加したことを受け、2018年度は教材を2種類作成した。本稿は、このうち多数決を考える教材の作成とこれを用いた実践授業の成果報告をまとめたものである¹⁾。

1) もう1種類は、ルールを守らせるための方法のひとつであるペナルティについて考える教材であり、後日別稿にて公表する予定である。

実践授業は、滋賀県立守山中学校（2018年10月26日、中学3年生対象）²⁾および岐阜県立関高校（2019年2月15日、高校2年生対象）³⁾において実施させて頂いた。以下ではまず、今回の取組みの理論的背景や意義を説明し（第2章）、続いて教材作成のプロセスと実践授業の概要を説明する（第3章）。最後に、一連の取組みの成果と反省をまとめて、今後の展望を述べる（第4章）⁴⁾。

第2章 理論的検討

1. ものごとの民主的な「決め方」について

我々が集団生活を送る中では、ルールや物事を決めるべき場合が必ずあり、そのたびに集団全体として選択することを迫られる。その際、どのよう

-
- 2) 本年度も、著者（福本）の友人である同校の倉公一教諭のご厚意により、授業を実践する機会を頂いた。授業は、午前と午後に分けて2クラス（合計80名）に対して50分2コマを1セットとするものである。この実践に参加した学生は、次の20名である（敬称略、学年は当時。以下同じ）。4年：木下延大、3年：池中佑斗、浦田悠貴、金子朋矢、北村穂乃佳、森村匠、2年：上端ひより、佐々木嵐士、下野夏生、高林里江、中島遼一、野尻康介、山本広平、和田健太、1年：内田昇吾、梅田知章、金子晃人、坂口雄基、手崎斗翔、髭本茉依。なお、当初はこの実践に先立ち、2018年8月23日に滋賀県立虎姫高校と著者（福本）が協同して企画した「虎高一日ロースクールin金沢大学」（従前の高大連携講座を法学分野に限定して承継したもの）においても、提供する予定であったが、台風20号の影響で午後の部が中止となり、実施することができなかった。
- 3) この実践は、本年度の新たな取組みである。著者（福本）自身が出張講義の講師として同校にお伺いしたご縁で、同校の林直樹教諭に学生による法教育授業の提供を打診したところ、文系2年生3クラス（合計119名）を対象とする出前授業の実施をご快諾頂いた。この実践に参加した学生は、次の17名である。2年：上端ひより、師々田萌賀、下野夏生、高林里江、中島遼一、野尻康介、山本広平、和田健太、1年：伊藤史尚、内田昇吾、梅田知章、小田島太耀、金子晃人、坂口雄基、手崎斗翔、髭本茉依、松井陽。
- 4) 本稿は、今回の教材作成を主導した野尻康介が草稿を執筆し、福本との間で加筆修正を重ねる形で完成させた（ただし、野尻が4月から海外留学に出発したため、和田健太が作業を引き継いだ）。したがって、本稿は実質的に2名の共同執筆であるが、基礎となる実践は学生全員が関与したものであるため、団体としての金沢法友会と福本の共同執筆の形をとり、実践に参加した学生の学年と氏名を、前注2)および3)で紹介した次第である。

にその選択をし、選択の正しさをどこに見出すかは、あまり意識されていないように見受けられる。往々にして、「日本は、民主主義国家であるから多数決で決めよう。多数決で決めたのだから、その選択は正しいはずだ」といった趣旨の言説も見られる⁵⁾。なるほど、多数決は集団における多様な意見の集約ルールの中でも最もポピュラーなものである。そして我々は、小学校段階から特別活動等で多数決に馴染んでいるため、多数決によって物事を決めることは、いわば「自明の理」となっているように見受けられる⁶⁾、多くの国で現に実施されている選挙制度も、多数決原理を体現したものである、ということができる。

しかしながら、多数決と民主主義とが等値というわけではない⁷⁾、多数の意見だから「正しい」というわけでもない⁸⁾。それにもかかわらず、我々が多数決による決定をし、その結果に従うのは、多数決による決定に先立って、意見の異なる人々が相互に十分に尊重しあって議論を尽くすプロセスがあり、納得した上で決定がなされる、という前提があるからだと考えられる。民主主義の本質は、単純な数の多さではなく、まさにこのプロセスにあ

5) ソロモン・アッシュの同調実験やリースマンが現代人を他人指向型と呼んだことを想起すれば、このような言説が見られることにも納得できる。中村浩爾『現代民主主義と多数決原理 — 思想としての民主主義のために —』(1992・法律文化社) 1頁以下は、戦後の日本においては多数決原理を民主主義のメルクマールとする考え方が広く存在し、そのような意識は実際の学校内での学級運営を通して広まっていったと指摘する。また、国会でのいわゆる「強行採決」も、「多数決による決定を担保しさえすれば民主主義は達成される」という形式的・皮相な認識が根底にあるのであろう。

6) 橋本康弘・藤井剛『授業LIVE18歳からの政治参加』(2017・清水書院) 61頁。

7) 森政稔『変貌する民主主義』(2008・筑摩書房) 101頁は、「もし仮に、民主主義が多数ということだけに依拠するならば、それは全体主義と決して遠くないものである」、という。

8) 中村・前掲注5)2頁は、「多数決で何でも決めることができる、多数決で決めたことは絶対だという考え方は、決定への盲目的服従、抵抗のあきらめを内包しているのである」、という。

る⁹⁾。のみならず、集団のメンバーの納得という点に着目するならば、多様な意見の集約ルール自体にも再考の余地がある。なぜなら、多数決という集約ルールが、現に多くの場面で当然のように使われているといっても、それは他の方法と比べて優れているからではなく、いわば慣習のようなものにすぎないと見られるからである¹⁰⁾。多数決によったのでは意見を適切に集約できないならば、より適切な別の方法を用いることが検討されるべきである。現に、集約ルールを変えるだけで選択の結果が変わる場合もあることが明らかにされており¹¹⁾、状況に応じてより良い集約ルールを追求することは、民主主義を実質化するためにも不可欠である¹²⁾。

2. 集約ルールの再考

(1) 多数決による決定の長所と短所

-
- 9) 教師と弁護士会で作る法教育研究会『教室から学ぶ法教育 子どもと育む法的思考』(2010・現代人文社) 80頁においても同様の見解が示されている。また、中村・前掲注5) iii 頁は、討論が十分に行われなかったこと、討論の結果が反映されないことが、人々の参加意欲を失わせることもあるとし、201頁以下では、民主主義における討論の重要性を詳説している。また、日本弁護士連合会市民のための法教育委員会『中学校のための法教育11教材一人ひとりを大切に育てる子どもを育てる』(2018・東洋館出版社) 104頁以下、同『小学校のための法教育12教材一人ひとりを大切に育てる子どもを育てる』(2017・東洋館出版社) 116頁以下で紹介される教材案は、多数決と立憲主義について考えるに際し、その前提となるプロセス(民主的な決め方、民主主義)にも言及している。
- 10) 坂井豊貴『多数決を疑う 社会選択理論とは何か』(2015・岩波新書) 5頁。本書は、多数決をテーマとして、法教育・主権者教育の教材作成・授業実践を行う上では、基本文献のひとつと言える。また、多数決をテーマとする中高生に対する講義の記録である、宇野重規『未来をはじめ「人と一緒にいること」の政治学』(2018・東京大学出版会) 174頁以下も有益である。
- 11) 坂井・前掲注10) 47頁以下では、5つの集約ルールが全て異なる結果を選び取ることが示されている。また、このテーマについての古典的な入門書として、佐伯胖『「きめ方」の論理』(1980・東京大学出版会)(2018年に、ちくま学芸文庫版が刊行された)がある。
- 12) 坂井・前掲注10) 10頁。

多数決¹³⁾は、みんなのことをみんなで決めることができ、「頭を叩き割るかわりに、頭数を数える」という意味において、文明的な制度といえる。また、多数決は他の集約ルールに比べ短い時間でみんなの意見を集約することができる。しかし、多数決には制度上どうしても補いきれない弱点がある。その主なもの¹⁴⁾を挙げると、まず、①「表明可能意思の限定性」がある。1人1票の多数決方式¹⁵⁾は「1番目に支持する候補（選択肢）」に対する意思を表明することはできるが、「2番目、3番目に支持する候補（選択肢）」への意思を表明することができず、仮にある候補（選択肢）を有権者全員が2番目に支持していたとしても、その意思が数字として表れることはない。次に、②多数決は「票割れ」の問題に対応できない。例えば、2000年のアメリカ大統領選挙は、この問題を浮き彫りにした。民主党からアル・ゴアが、共和党からはジョージ・W・ブッシュが候補者となり、事前の世論調査ではゴアが優勢であった。しかし、「第三の候補」としてゴア寄りのラルフ・ネーダーが参戦したことで、票割れが起こり、結果的にブッシュが漁夫の利を得た形で勝利した¹⁶⁾。このように、多数決は第三の候補の影響を受けやすいといえる¹⁷⁾。

13) 以下において「多数決」という場合、全て「単純多数決」（例えば、候補A：n票、候補B：n+1票の場合、候補Bが当選）を意味するものとする。

14) 以下、本文で指摘する以外の点は、坂井・前掲注10) 58頁の表および佐伯・前掲注10) 11頁以下を参照。

15) 日本の選挙制度では、国政選挙と地方選挙とで多少の違いはあるが、いずれも1人1票の多数決方式が採用されている点は同じである。

16) 最終的な獲得選挙人の総数は、ブッシュが271人、ゴアが266人であった。結果的にブッシュが勝利したフロリダ州（選挙人25人）の得票率は、ブッシュ48.85%、ゴア48.84%、ネーダー1.63%であり、もし仮に、ゴアとネーダーの間で票割れが起きていなければ、フロリダ州においてはゴアが勝利し、その結果、獲得選挙人の総数はゴアがブッシュに勝利する結果となっていた。Federal Election Commission Washington, D.C. 2000 PRESIDENTIAL GENERAL ELECTION RESULTS (<https://transition.fec.gov/pubrec/fec2000/2000presgc.htm> 2019年1月9日閲覧)。

17) のみならず、票割れの結果、多数決といいながら得票率が過半数にも満たない候補が

(2) 多数決以外の集約ルール

集約ルールは、多数の人々の意見を適切に集約し、民主主義を実質化させる基盤となるものである。そうだとすれば以上のことは、多数決という方法が、この役割を常に十分に果たしているとは限らないことを示している。もちろん、このことは古くから認識されており、多数決以外の方法として、「決選投票付き多数決」や「ボルダールール」と呼ばれる方法が存在する¹⁸⁾。決選投票付き多数決は上位得票者を対象とする再度の投票を実施することにより、「票割れ」の問題を解決することができる。また、ボルダールールは、有権者が支持する順に、1位3点、2位2点、3位1点、というように点数をつけ、その総和が多い選択肢をもって決定とすることで、「表明可能意思の限定性」の問題にも対応することができるほか、様々な集約ルールの中でも多くの優越性が承認されている¹⁹⁾。

確かに、多数決は迅速な決定をすることができる点で、決選投票付き多数決やボルダールールよりも望ましい場合が少なくないであろう。しかし、我々は投票の結果としての決定を受け入れ、これに従う義務がある²⁰⁾。そうであ

当選することも稀ではなく、このことは憲法と公職選挙法に絡む大きな問題も提起する。坂井・前掲注10)133頁以下は、2014年12月の衆議院議員総選挙の結果（自由民主党が全国の投票者のうち約48%の支持で約76%の議席を獲得）を取り上げ、単純多数決を前提とする公職選挙法のルールが、改憲発議のために両議院における3分の2以上の賛成を要するとする憲法96条の条件を弱体化させており、憲法と法律の関係性を実質的に変えてしまっていると指摘する。

18) 決選投票付き多数決はフランス大統領選やオリンピックの開催地の決定に、ボルダールールはスロベニアやキリバスの選挙、プロ野球の最優秀選手（MVP）の決定に、用いられている。

19) 坂井・前掲注10)58頁以下。

20) 多数決が用いられる公的決定においては、相異なる2つの決定が併存することができない。また、そもそも多数決は、価値相対主義の上で成り立つものである。絶対的な真・善・美が存在する、価値絶対主義の下では、多数決は適用の余地がないからである。我々は多数決を使って決定をした以上、どの選択肢が選ばれてもそれを受け入れる必要がある。もしその決定に従わないのであれば、それは民主主義的決定を無にする行為と

る以上、多数決の構造的な弱点に目を瞑って、あらゆる場合においていわば惰性で用いる態度には、問題があると言わざるをえない。したがって、具体的な場合において、なぜ多数決を使うのか、多数決を集約ルールとして採用することが果たして最善かを問い、「多数決を疑う」意識を身につける必要があると思われる。

3. 主権者教育との関係

民主主義あるいは多数決原理は、法教育のみならず、いわゆる主権者教育の主要なテーマでもある。選挙権年齢が18歳以上に引き下げられたことを契機として、学校現場では主権者教育への取組みが強化され²¹⁾、選挙の仕組みに関する学習に加えて、選挙管理委員会の協力を得て実際の選挙で使用する投票箱等を学校に持ち込んで、模擬投票を行うなどの体験型の取組みも盛んに行われるようになってきている。このような取組みは、選挙あるいは投票に対する心理的なハードルを下げ、投票率の向上につなげようとする意図に基づくものといえ、それ自体に意義があることは疑いないところである²²⁾。

しかしその一方でこのような取組みだけでは、民主主義や多数決原理それ

言わざるを得ないであろう。森・前掲注7)92頁以下、和田英夫「公法における多数決原理」『法哲学年報』(1962)57頁以下参照。

21) 文部科学省『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説公民編』第1章第2節1(2)(ウ)においても、「主権者として、持続可能な社会づくりに向かう社会参画意識の涵養やよりよい社会の実現を視野に課題を主体的に解決しようとする態度の育成、現代社会に生きる人間としての在り方生き方の自覚の涵養」が、指導要領改訂に当たっての基本的な考え方のひとつとされている。

22) 藤井剛『18歳選挙権に向けて 主権者教育のすすめ 先生・生徒の疑問にすべてお答えします』(2016・清水書院)28頁以下は、高校生対象のアンケートの結果を踏まえ、大前提として選挙や投票に関する基礎的な知識や理解(教科書に書いていない「選挙の作法」)を身につけさせる教材が必要であるとした上で、アンケートにおける投票に行かない理由のうち、「面倒くさい」という回答に対応して、模擬選挙などで選挙を体験させる教材の必要性を指摘する。

自体の理解を促す機会としては、十分なものとは言い難いように思われる。本来、主権者教育は、単に選挙あるいは投票に行くことへの動機づけにとどまるものではない²³⁾。さらに進んで、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、主体的な有権者を育てることを目指すものである²⁴⁾。そして、主体的な有権者たり得るためには、多数決を用いる現行の選挙制度が国民の意思を正確に集約できているのか等、多数決と選挙制度ひいては民主主義のあり方に関しても、批判的な——否定的な、ではない——考察ができるようになることが必要である²⁵⁾。このような意味での主権者教育の効果を実質的に確保するには、現行制度の背景にある概念や理論を批判的に学習することが求められる²⁶⁾。そして制度やルールの背後にあるものに着目し、それに対する理解を深めることは、法教育において重視されてきたことであり、ここにおいて法教育と主権者教育とは重なり合うことになる。

第3章 教材作成と実践授業

1. 教材作成

教材作成は、例年通り4月中旬頃から、毎週1回のミーティングを繰り返し、各実践の直前期には集中的に作業を行った。以下では、今回の教材の到達目

23) 投票への動機づけという点では、藤井・前掲注22) 29頁以下では、アンケートにおける「選択する自信がない」という回答に対応して、いくつかのテーマに絞った政策比較を体験させる教材の必要性を、自分が投票をしてもしなくても結果は変わらない、「有用感」が持てないという回答に対応して、「選挙に行かないと損をする」ことを体験させたり理解させたりする教材の必要性を、指摘する。

24) 藤井・前掲注22) 20頁及び33頁以下でいわれる、「広義」の主権者教育に対応する。

25) 井出英策・宇野重規・坂井豊貴・松沢祐作『大人のための社会科——未来を語るために』(2017・有斐閣) 66頁 [坂井豊貴] における、主体的な主権者というためには、現行の選挙制度に飼い馴らされた人ではなく、現行制度の性質や出来具合を問う目が備わっていなければならない、という指摘は重要である。

26) 中村・前掲注5) iii頁。

標を明らかにしたうえで、教材の概要を説明する。

(1) 到達目標

今回の実践では、十分な話し合いに加えて集約ルールについて考えることが、みんながより納得できる民主的な決め方をするために必要であることに気づかせることを重視した。そのために、身近な多数決というものを足掛かりにし、話し合いおよび投票方法（集約ルール）について理解を深め、「そのような決め方で本当にみんなが納得できるのか、その決め方は本当にみんなの意見を反映できているのか、より工夫はできないのか」を考えてもらうことを目標としている。敷衍すると、次のとおりである。

第1に、生徒たちが普段何気なく多数決を利用していることを確認する。そのうえで、多数決を行う前提として「みんなのことはみんなで決める」必要があること、多数決は二次的な手段であり、多数決の前に「お互いを尊重した十分な話し合い」が必要であることに気づかせる。

第2に、十分な話し合いがなされた後、皆の意見を集約する段階に入るわけであるが、多数決という集約ルールが必ずしも万能ではないことを確認してもらう。みんながより納得できるためには、話し合いに加えて集約ルールにも目を向けることが必要であることに気づかせる。

第3に、多数決とは「みんなのことをみんなで決める」ための手段のひとつにすぎず、世の中には様々な決め方があることを理解し、どうしてその決め方をするのか、その決め方が本当にみんなの意見を反映できているのかを考える。

(2) 教材のアウトライン

2回の実践を通じ、基本的な教材のアウトラインは同じであるので、以下では関高校における実践段階の教材をもとに説明し、守山中学校における実践を経てブラッシュアップした点等は注において言及する（2. の実践授業

のもようも同様)。

①1限

はじめに、「トッポ」、「ポッキー」、「プリッツ」の中からひとつもらえたとしたらどれにするかを問いかけ、グループごとに話し合い、自分たちがふだんから何の疑問もなく多数決を使っていること、多数決はみんなのことを決めることができる手段のひとつであることを確認する。この部分はアイスブレイクの意味もあるため、生徒が物怖じしないようにお菓子を題材とすることにした。また、候補となるお菓子の数も、数が多すぎると多数決で決まらないこと、候補が2つではこの後の授業で紹介する決選投票付き多数決の伏線にならないことを考慮して、3つにした。また、ここでの目標である「自分たちが普段何気なく多数決を使っていることを確認する」を達成するため、話し合いの時間は短めに設定し、多数決を使いやすい状況を作り出すようにした。

事例①²⁷⁾は、合唱コンクールに向けて練習の頻度を決める際に、学級委員である太郎君²⁸⁾が十分な話し合いを行わないまま、週5日、週1日という、両極端の練習日数を候補とする多数決を行った、という事例である。ここでは、この決め方の問題点と改善点を考えることを通じ、多数決が二次的な手段であること、多数決以前にお互いを尊重した十分な話し合いが必要であり、そうでないとたとえ結論が同じでも少数派が決定に納得できないこと、を理解してもらうことを目的とする。

27) 本稿末尾の資料中、ワークシートの1頁を参照。

28) 当初、アニメ「ドラえもん」のジャイアンを用いていたが、そうするとクラス全体で話し合いが行われていないことよりも、ジャイアン個人の独裁的性格が目が行ってしまい、改善策として話し合いではなく、独裁的性格を持つ生徒の影響を減らすために秘密投票を行うなど、投票段階の話が出て焦点がずれてしまうことが懸念されたので、学級委員の太郎君を用いた。

事例②²⁹⁾は、陸上部において次期部長を決める際に、類似の主張をする候補者同士で票割れを起こし、両者とも票を集めきれず結果として少数派の候補者に負けてしまう、という事例である。ここでは単純多数決が全ての状況において妥当な集約ルールであるとは限らないこと、決選投票付き多数決のように集約ルールを工夫することでより精度の高い決定ができることを確認する。そのため、すでにお互いを尊重した十分な話し合いが尽くされたことを前提とした上で検討することができるように、設問にサブクエスチョンを設け³⁰⁾、単純多数決という集約ルールを起因とする票割れの問題に注目させる。

1限目の最後の事例③³¹⁾は、複数のアイスの中から生徒がひとつ選択する、という事例であり、ある選択肢を一番良いという人がいる一方、絶対に嫌という人が一定数存在する。ここでは、単純な多数決及び決選投票付き多数決のどちらを用いても問題が発生する可能性があることを確認し、さらなる投票方法の可能性を探る。その後、ボルダルールを紹介し、投票方法の違いが集約結果にどのような差異をもたらすか、計算問題を解いて確認する。

②2限

初めに、1限目のおさらいとともに、1限目最後に行った計算問題の答え合わせを行い、投票方法の違いが集約結果の差異を生むことを確認する。その後、ボルダルールのメリット、デメリットを考え³²⁾、一見万能に見えるボルダルールにも欠点が存在すると理解させ、特定の集約ルールを信奉することの危険性、それぞれの集約ルールの特徴を理解したうえで使用することの重

29) 本稿末尾の資料中、ワークシートの2頁を参照。

30) 本稿末尾の資料中、ワークシートの2頁Q2-1である。

31) 本稿末尾の資料中、ワークシートの3頁を参照。

32) 守山中学校の実践では、メリット・デメリットともにグループワークを行ったが、メリットは比較的簡単に意見が出るという指摘が反省会でなされたので、グループワークはデメリットのみとした。

要性を確認する。その際、単純多数決→決選投票付き多数決→ボルダールールというここまでの授業の流れから、ボルダールールが最良の集約ルールであるという印象を持たせたとすれば、生徒が信奉する集約ルールが単純多数決からボルダールールに変わるにすぎないことになってしまうので、ボルダールールのデメリットについては、グループワークを通じて時間をかけて考えてもらうようにした。またデメリットをすぐに思いつかない可能性もあったためヒントになるもの³³⁾を用意した。

次に、授業で学んだことが実用できるようになっているかを確認するために、「修学旅行の行き先をどこに、どのような方法で決めるべきか」という確認問題を解いてもらう³⁴⁾。この事例には、今回の授業で学んだことを実際に生徒が今後の生活の中で生かすことができるようになっているのか確認する意図がある。その際、行き先を無制限に選択させると議論の収拾がつかなくなる恐れがあるので、行き先と現地での体験内容はあらかじめ設定した。さらに、使用する集約ルールとして、授業で提示した3つの方法以外の方法が出てきた場合には、その方法を使用してもよいこととした。また、ここではどこの行き先に決めたかよりも、どのようなプロセスを経て、なぜその決め方をしたのか理由をつけて発表できることが重要であるため、ワークシートにもその旨を記入するスペースを設けた。

最後に授業のまとめとして、授業で使用した集約ルールの実用例を紹介

33) 本稿末尾の資料中、ワークシートの5頁下部を参照。

34) 本稿末尾の資料中、ワークシートの7、8頁を参照。守山中学校における実践では、1限目冒頭の問いを再度提示し、どのお菓子が欲しいのかをもう一度決めてもらった。授業冒頭と同様の事例を使用することで、今回の授業を通して自分たちが成長したことを実感させることを意図したものである。しかし、実践後の反省会において、「アイスブレイクの意味合いを含む授業冒頭の事例として、お菓子を選ぶという事例は良いかもしれないが、どのお菓子が良いかについて生徒は特にこだわりがないため、お菓子の事例を用いたのでは十分な話し合いができないのではないか」という指摘があり、これを受けて、修学旅行の行き先決めへと事例設定を変更した。

し、世の中には完璧な集約ルールが存在せず、だからこそ決定に至るまでのプロセスに意味があるということを確認する³⁵⁾。

2. 実践授業のもよう

授業の冒頭、各グループで3種ある中から好きな菓子を1つ選んでください、という問いに対し、数分の時間をとった後、各々にグループでの決定を聞き、どのようにその決定をしたかをあわせて質問した。予想通り、多くのグループが多数決を用いていた。中には、多数決をする前に議論をするグループも見受けられた。他には、議論が白熱するあまり決定ができなかったグループもあった³⁶⁾。多数決を用いたグループの少数派に、「この決定に納得できますか」と質問したところ、「多数決で決めたことであるから納得している」などの意見が出たことから、本教材の必要性を再確認するとともに、民主主義あるいは多数決に対する生徒の理解度も把握することができた。

事例①では、この事例の問題点として、話し合いが十分でないことと決定に少数派が納得できないことへの生徒の理解度は高く、少数意見の尊重の重要性も理解できたようである。しかし、あくまで多数決は二次的な存在であり、話し合いで合意に至るに越したことはないということを、この事例を通して学んでもらえたかは、少々疑問が残った。

事例②では、事例①で学んだ十分な話し合いが行われさえすればみんなの意見ということができるのか、単純な多数決がすべての状況において妥当な集約ルールなのかを考えてもらった。Q2-1に対しては各グループで積極的な意見交換ができていたので、票割れの結果、多数派が少数派に敗れるのを

35) 実社会の例を提示したのは、教材においては生徒がイメージしやすいように、学校内を想定した事例問題を作成したのであるが、この結果、生徒の意識が学校外へ向かないという弊害が懸念されたためである。

36) 守山中学校では、のちに教える予定であった決選投票付き多数決を用いたグループもあった。

防ぐ必要性は十分な理解が得られたと考えられる。しかし、その後のQ2-2で具体的に票割れを防ぐためにどのような手段をとるべきかを質問すると、想定していた決選投票付き多数決とは少し違う意見も出た³⁷⁾。事例③では、ボルダールに近い方法が提案されると予想していたが、生徒のなかには選挙肢が5つなのに対し各人が3つの候補に対する投票権を持ち投票することで極端に嫌な候補が選ばれることを防げるのではないかという示唆に富んだ意見も見受けられた。その一方で、誰も選んでいない候補から選ぶという意見もあった。これは確かにその選択に対し極端に嫌な人は発生しないかもしれないが、結局誰の意見も反映できていないことになるため、意見の集約とは言い難く、本授業の趣旨とは少しずれるものであった。

授業後半では、前半の最後に紹介したボルダールのメリットとデメリットを踏まえて、より多くの人の意見を反映するにはどうすればよいかを考えてもらった。デメリットを考える際のヒントをあらかじめ提示したおかげで、話し合いが停滞することなくグループワークが行えたようである。その後、今回紹介した3つの投票方法のまとめをした後、修学旅行の行き先を決める事例を考えた際には、今日の授業で学んだことはもちろん、自分たちで考えた投票方法を駆使して決めてもよいことを伝え、積極的な発言による柔軟性に富んだ決め方を模索するよう誘導した。グループワークの最中に話し合いが止まってしまうグループもあったが、グループリーダーの学生が、各投票方法のメリット、デメリットを整理し、今何を話すべきか等、適切なア

37) ここでは、単純な多数決には限界があり、段階的な投票方法には、多数派が敗れることで多くの人の意見が決定に反映されなくなる事態を防ぐ効果があることが理解されれば最低限の目的は達成できると考えたので、特段の指摘はしなかった。また、票割れが起きた「似た候補」同士で結託をすべきという、もはや政治の領域の話まで出たグループもあった。他には設問の立て方として、Q2-2で考えてもらうはずであった投票方法についてもQ2-1の段階で言及があったので、このふたつの設問はひとつにまとめてもよかったかもしれない。

ドバイスをすることで、話し合いを円滑に進めていた³⁸⁾。新たな投票方法を提案したグループは多くなかったが、授業で学んだ方法を独自に組み合わせているグループもいくつかあった³⁹⁾。授業の最後には、いくつかのグループに行き先をどこに決めたか、どのように決めたのか、なぜそのような決め方を選択したのかを質問し、他のグループの意見を全体で共有した。

全体のまとめとして、今回の授業で学んだ投票方法が実際にどのような場面で用いられているのか、投票方法によって結果が変わること、既存の投票方法がすべてではなく一度立ち止まって既存の決め方について考えることが重要であり、その際は「話し合い」と「投票方法」の2点に着目する必要があることを述べて授業を終えた。一連の流れを通して、本当にその決め方でよいのか、その決め方は本当にみんなの意見といえることができるのか疑う姿勢を身につけさせることができたようである。

3. 成果および反省点

(1) 準備段階について

まず、守山中学校での実践にむけては、準備期間が夏期休業期間を挟んだこともあって、教材の準備段階にコミットするメンバーが一定になってしまい、一部の者の負担が大きくなり、メンバー全員が授業の全容を十分に把握しきれないまま、授業に臨んだ部分があったことは否定できない⁴⁰⁾。他方、

38) 基本的に、どの方法を用いるのか全てのグループが決めることができていたが、どの方法を用いるべきかを考える際の判断基準となるものを、事前にもう少したくさん提示してもよかったかもしれない。

39) 例えば、まずボルダールを使い上位二者を確定し、そこで多数決を行うという方法があった。これは本授業で紹介した、単純多数決、決選投票付き多数決、ボルダール のすべてを組み合わせた方法である。

40) 前掲注1)の教材を作成する班を別途編成したが、取り上げるテーマの難易度を考慮して、10名を超える1年生は全員が本教材の作成班に参加した。関高校での実践を通じ、1年生が着実に実力をつけたことを実感するとともに、大学に入学したばかりで法教育の右も左もわからない1年生をまとめながら、教材を作成することは想像以上に困難であ

関高校での実践は、実施時期が大学の期末試験直後となり、直前の準備時間は限られていたが、2度目の実践ということもあり、多くのメンバーが精神的に活動にコミットした。金沢法友会では近年、会員となる学生が増加傾向にあり、それとともに法教育プロジェクトに参加するメンバーも増加している。そのこと自体は、大変有難い傾向であるが、他方、パフォーマンスを向上させるためには、準備段階における負担を平準化するための工夫と、メンバーの参加意識を向上させるための対策を検討すべき時期に来ているようである。

(2) 到達目標の達成度

教材を作成するにあたって設定した到達目標のうち、普段何気なく行っている多数決を利用した決め方を疑うこと、投票方法にはそれぞれメリット・デメリットがあり、状況によって使い分けることで正確な意見の反映が可能になることを理解させることはできたと考えている。実際に参加した生徒の反応として、公正と効率の立場からより深く言及するようなコメントや少数意見の尊重の重要性がよく理解できたなどのコメントが寄せられており、今まで学校生活の中ではほとんどの決めごとが多数決にて行われ、多数決を何の違和感もなく受け入れてきた生徒にとって、今回の授業は決め方について深く考えるきっかけになったようである⁴¹⁾。

(3) その他の課題

実践授業の反省会にて、教材にたびたび登場する「話し合い」は一体どの

り、結果として理論的検討に十分な時間を割けなかった点は反省が残る。これを踏まえ、今後はメンバーの配置と、法教育の実践経験がない1年生を円滑に教材作成にコミットさせる方法等も考えなければならぬと痛感した。

41) 後日回収したアンケートをみると、授業後に自ら新たな投票方法（シュルツ方式）について調べていた生徒もいた。

ようなものを指すのか、という指摘があった。何をもって「十分な話し合いがなされた」といえるのか、そこが不透明になっていたために、グループワークの際、その話し合いができたのかどうかあいまいになってしまうグループもあったようである。話し合いは単なる意見表明であるのか、徹底して互いの意見を戦わせ、優劣をつけるような議論であるのか、定義をはっきりさせておくことが、グループワークを進める上で非常に重要になると考えられるので、十分に再考の余地があるというべきであろう。

また、発表者の反省として、「早口になってしまい、説明が欠けてしまっている」、「話し方に抑揚がなく聞き手が飽きてしまう」、「諧謔を弄するあまり、重要な部分が十分に伝わっていない」などの指摘があった。いずれも全体でのリハーサルを徹底することで、解決可能な問題であるので、準備期間で十分な練習時間を設けることを考えている。

最後にグループリーダーについては、グループワークの際に、話がうまく進められない、論点がずれてしまいがち、逆に論点を修正するため無理やり誘導を行い自由な議論ができなかった、話しかける生徒に偏りがあった等の反省点が挙げられた。グループリーダーは、意見をまとめるほかに、話を主導し、整理することが重要であるので、今自分たちが何について話しているのか、問題の背景にあるものは何か、という点を常に理解しておく必要がある。これを徹底できるようにグループリーダーへの指南書の充実を図り、より深い議論ができるような環境整備に努めていく必要があると思われる。

第4章 おわりに

今回の実践を通じ、やはり多数決というものは生徒にとって身近でかつ便利な方法である一方、その使い方には十分な注意を要するため、多数決を用いた決め方を疑うという授業を行う意味は十分にあると感じた。今回は集約ルールの観点から多数決を疑う教材を作成したが、これは法教育、広義の主権者教育さらには経済教育など様々な分野に関連しうるものであり、それら

の関係性についても整理する必要があると感じた。また、これは多数決以外のそれに普段あまり馴染みのない、集約ルールというものを素材として教材を作成する以上、ある程度は仕方のないことであるが、思考のための道具とする集約ルール自体の説明に、どうしても一定の授業時間を割かざるを得ず、法教育の目指す思考型の授業にたどり着くまでに、知識を詰め込むような授業という印象を抱かせることになったかもしれない。この点に関してはやはり、生徒が受け身にならず能動的に学ぶことのできる教材作成の必要があると再確認させられた。

今回の実践は、集約ルールの観点から「多数決（原理）」を疑うことを目的とした授業を目指したが、教材の作成段階では、多数決を用いた教材には他にも様々な切り口があることが分かった。例えば、①多数決で決めてよいこと・よくないことという立憲主義的な観点からアプローチをするもの⁴²⁾、②多数決以前の自由主義（人権）と民主主義（統治）の目的手段の関係について考えるもの⁴³⁾、③多数決による決定の前提となる議論や話し合いの持ち

42) 例えば、橋本康弘『高校社会「公共」の授業を創る』（2018・明治図書出版）54頁以下では、福井弁護士会のメンバーが童話「アリとキリギリス」をもとに作成し、ジュニアアロースクールにおいて実践した教材が紹介されている。また、西原博史『うさぎのヤスヒコ憲法と出会う』（2014・太郎次郎社エディタス）も、多数決と民主主義及び立憲主義に関する教材を作成するための多くの示唆を得られる。

43) 我々が集団の中で生活を営む以上、個人の利益と社会の利益とが衝突し、個人の利益が制限されてしまうことがあるかもしれない。特に学校生活においては往々にして、生徒一人一人の利益よりも集団としての決まりやルールが優先されがちである。しかし、近代憲法は何より自由の基礎法であり、人権規定が根本規範をなし組織規範や授權規範はそれに奉仕するにすぎない。芦部信喜・高橋和之補訂『憲法 第7版』（2019・岩波書店）10頁以下参照。また立憲主義の考えに即して考えるならば、ルールや決まりは人々の自由を達成するために定められるべきである。つまり、民主主義は、それ自体が目的ではなく、人々の人権保障（自由主義）を達成するための統治形態のひとつとして存在するものである。このような関係性を理解しておかないと、自由のための民主主義ではなく、多数派の支配のための民主主義を生み出し、ナチスのような形式的な法治主義にもつながりかねない。そのため、多数決以前の話として、このような自由と統治の

方の観点からアプローチするもの⁴⁴⁾、などがある。しかし、このような切り口の多さは、教材の論点を増やして、生徒の混乱を招くことにつながりかねない。多数決を題材とした教材を作成する際は、題材としての良さを活かしながらも、伝えるべき内容についてきちんと吟味していくことが重要であろう。本稿をひとつの契機として、集約ルールの観点以外にも、様々な切り口から多数決に関する教材が充実することを期待したい。

関係性について学ぶ教材の充実が望まれる。金沢法友会が2017年度に実践した校則を用いた教材はまさにこの点を意識して作成されたものである。福本知行・金沢法友会「校則を用いた法教育の研究と実践 — ルールづくりを学ぶ素材として —」金沢法学61巻1号（2018）133頁以下参照。また、日本弁護士会市民のための法教育研究会『はじめての法教育 みんなでくらすために必要なこと①自由ってなんだろう』（2007・岩崎書店）4頁以下は、統治それ自体が目的となっているロボットの国の様子から、個人の尊重及び自由の重要性を考える事例が紹介されており、自由主義と民主主義の関係についての教材を作成する際のヒントとなる。

44) 教科書等で多数決による決定に言及される際には、その前提として議論を尽くすことあるいは、十分な話し合いをすることの重要性が強調されるが、どうすれば議論を「尽くした」あるいは「十分な」話し合いをした、と言えるのか、具体的なことは何ひとつ明らかでなく、一種の「マジック・ワード」と化している感が強い。この点に関しては、いわゆる「トゥールミン・モデル」をどのように活用するかが重要になるであろう。野坂佳生「福井法教育推進プロジェクトがめざしたもの～実務法曹の視点から～」福井県法教育推進協議会編著『法教育のフロンティア「学力全国トップクラス」福井からの発信』（日本文教出版・2016）6頁以下参照。

【資料】 関高校における実践授業の流れとワークシート

1 限

(1) 本時の狙い

- ・ 普段何気なく多数決を使っていることを認識する。
- ・ 多数決の前段階として十分な話し合いが行われる必要があることを理解する。
- ・ 必要に応じて集約ルールを工夫することの重要性を理解する。

(2) 準備・注意事項

- ・ グループワークを行うため、事前に 5～7 人のグループを作っておく。

(3) 本時の展開

	学習活動	注意事項
導入	<p>1 オリエンテーションを行い本日の活動での獲得目標を理解してもらおう。無意識に多数決を利用していることを理解する(8分)</p> <p>①事例説明</p> <p>②グループワーク(4分)</p> <p>【1】 設問:ここに「トッポ」,「ポッキー」,「ブリッツ」があります。グループで1つもらえたとしたら,3つのお菓子のうちどれにしますか。</p> <p>③グループワークの結果を発表(2分)</p> <p>④本日の目標の確認(2分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ③において確認した多数決を使った決め方は本当にみんなの意見を反映できているのか。 ・ どのような点に気を付ければみんなの意見とすることができるのか。 	<p>1 本日の授業の流れと獲得目標を説明する。また,本時では,集団で意思決定する際の話し合いの必要性や,投票方法について理解してもらおう。</p> <p>①ワークシート参照。 時間内に決まらなければ何ももらえないとする。</p> <p>②アイスブレイクも兼ねて自己紹介を行う。</p> <p>③2,3グループに当てて聞く。 多数決を使ったグループが多いことを確認する。</p>
展開	<p>2 多数決を行う際の前提条件(10分)</p> <p>①事例説明(2分)</p> <p>【1】 合唱コンクールの練習頻度をクラスで決めることになったが,話し合いがなされ</p>	2

<p>ないまま週 1 日か、週 5 日にするかで多数決が行われた。その結果、週 5 日練習することに決まったが、クラスの大半が練習に参加しなくなってしまった。</p> <p>②グループワーク（4分）</p> <p>【1】設問：なぜこのような結果になったのか？</p> <p>③グループワーク内容の発表（2分）</p> <p>④まとめ（2分）</p> <p>前提：みんなのことは、みんなが決めるべき →多数決はみんなのことを決めることができる手段の一つ</p> <p>しかし、何かを決める際には話し合いをすることが必要。なぜなら、お互いを尊重しあった十分な話し合いがないとその決定に少数派が納得できないから →少数意見の尊重が大事</p> <p>3 意思決定の際の投票方法（17分）</p> <p>①事例説明（4分）</p> <p>【1】陸上部の次期部長を決める際、十分な話し合いを行った後に多数決を行ったが、票割れが起きてしまった。</p> <p>②グループワーク（3分）</p> <p>【1】設問：この多数決に問題はるか？</p>	<p>【1】指摘の例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・候補が極端 ・話し合いが十分でなく折衷案の提示などの機会がなかった ・意見表明の機会がないため、結果に納得できていない人がいる ・少数派の意見を聞いていない <p>③2, 3 グループに当てて聞く。</p> <p>3</p> <p>①ワークシート参照。</p> <p>【1】指摘の例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全体としてはルール変更派が多いのに票割れの結果、ルール存続派が勝利している（仮に C 君は A 君と B 君の折衷的立場であり、票割れ問題が起きていないのではないかという意見には、C 君はルール変更派から発生した点に着
--	---

<p>③グループワーク内容の発表 (2分)</p> <p>④グループワーク (3分)</p> <p>【2】 設問：先ほどの問題を解決するために何か工夫はできるか？</p> <p>⑤グループワーク内容の発表 (2分)</p> <p>⑥決選投票付き多数決の説明 (3分)</p> <p>4 投票方法のさらなる工夫について(15分)</p> <p>①事例の紹介 (3分)</p> <p>【1】 単純な多数決及び決選投票付き多数決のどちらを用いても問題が発生する事例を示す。(当該選択肢を一番良いという人がいる一方、絶対に嫌という人が一定数存在する)</p> <p>②グループワーク (6分)</p> <p>【1】 設問：嫌な候補に対しても自分の意見を反映する投票方法はないか？</p> <p>③グループワーク内容の発表 (2分)</p> <p>④はもみんの方法(ボルダール)を紹介し、集約結果が単純多数決と比べてどうなる</p>	<p>目させて票割れ現象が起きていることを指摘する。)</p> <p>③2, 3 グループに当てて聞く。</p> <p>【2】 指摘の例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・複数回多数決(決選投票付き多数決)を行う(話し合いの部分は前の事例で終了しており、ここで聞きたいのは、投票方法の工夫の仕方である点に注意する。また、仮に【1】においてこの決め方に問題がないという意見が出た場合は「でも納得していない人もいそうだから、一緒に解決方法を考えよう」という流れで進めていく。) <p>⑤2, 3 グループに当てて聞く。</p> <p>4</p> <p>①ワークシート参照。</p> <p>【1】 指摘の例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各生徒が複数の候補に手を挙げる ・点数制にする(1位に3点, 2位に2点, 3位に1点を加算する方法)。答えを出すことではなく、方法を考えることが重要なので、無理やりボルダールに誘導しなくてよい。 <p>③2, 3 グループに当てて聞く。</p> <p>④実際に生徒に計算問題を解いてもらう。</p>
--	---

	か確認する。(4分) 【2】設問: はもみんの考えた方法を試してみよう!	ここまでが1時間目であり、計算が終わらない場合は休憩の間に計算を終わらせる。
--	--	--

2限

(1) 本時の狙い

- ・単純多数決, 決選投票付き多数決, ボルダール, それぞれの特徴について理解する。
- ・「話し合い」と「投票方法」の重要性を理解し, 今後の生活において, それらを踏まえた決め方をできるようにする。

(2) 準備・注意事項

- ・1限と同じく, グループワークを行うため, 5~7人程度のグループを作る。

(3) 本時の展開

	学習内容	注意事項
お さ ら い	1 ①1時間目の振り返り (2分) ②はもみんの方法 (ボルダール) を使用した際の計算結果を発表する (1分)	1 ①1時間目の授業内容にも少し触れる。 ②<計算結果> 単純多数決→ガリガリ君 はもみん (ボルダ) →ジャイアントコーン
展 開	2 1時間目の最後に紹介したボルダールについて考える (19分) ①ボルダールのメリットの説明 (2分) メリット: 多数決では切り捨てられていたはずの意見も取り入れることができるため, 当選するには幅広い支持が必要→少数意見の尊重につながる。 ②ボルダールのデメリットを考える。 (5分) 考えるのが難しいときはワークシート下部のヒントを参考にする。 【1】設問: ボルダールのデメリットは何かあるだろうか。 ③グループワーク内容の発表 (2分)	2 ②ワークシート参照。 【1】指摘の例 ・自分の中で同率に好きな候補があるときに困る。 ・時間がかかる。 ・戦略投票ができてしまう。 ③2, 3グループに当てて聞く。

<p>④デメリット説明 (3分)</p> <p>⑤ここまで紹介した方法の特徴の説明 (3分) 二択・時間短縮→単純多数決 票割れの可能性→決選投票付き多数決 候補の数が多い・幅広い支持が必要→ボルダール</p> <p>⑥これまでのまとめ (4分)</p> <p>3 修学旅行の確認問題 (25分)</p> <p>①事例説明 (2分) 【1】 修学旅行の行き先を決めることになったが、どのような方法で決めるか。</p> <p>②グループワーク (18分) i) どの行先が良いのかについて話し合う。 ii) どの投票方法が良いか話し合う。</p>	<p>④具体例を挙げて説明する。 ・順位の点数を単純に自然数で決めてよいのか→好き程度合いを正確に反映できない。 ・ライバルとなりそうな候補をわざと低い順位に投票→ルールが悪用の恐れ。 ・時間がかかりすぎる→多数決の方が妥当な可能性。 ・よくも悪くも八方美人→ボルダールを用いれば皆がそれなりに好きな候補 (誰からも嫌われない) 候補を選ぶことができるが、市場競争など一番に選ばれる候補でなければ意味のない場面では不適當。</p> <p>⑥ワークシート参照 ワークシートは穴埋め形式になっているため、適宜記入するように促す。</p> <p>3 ここまでで学んだ授業の内容を理解した上で、実際に自分たちで考えてもらう。</p> <p>①どの方法を使ってもよいとする。 新たに自分たちで考えた方法を使用してもよい。</p> <p>② i) 個人的な理由でも、修学旅行先としての理由でも、行き先を選ぶ理由となっていればよい。 ii) この際、ワークシートにある参</p>
---	--

	<p>③グループワーク内容の発表（5分）</p>	<p>考資料を参照しながら考えられると良い。取捨がつかない場合は実際に各方法を試して考える。</p> <p>事例②と③において決選投票、ボルダ以外の方法が出た場合、その方法についても考える。新しい方法を考える際は、ボルダルールの特長をきっかけにすると良い。</p> <p>③全体の様子を見て、発表の比重を増やしてもよい。なるべく多くのグループに当てて聞く。どうしてその決め方をしたのか理由をつけて発表できるようにする。</p>
<p>まとめ</p>	<p>4 実践のまとめと決選投票付き多数決とボルダルールの実用例の紹介（3分）</p> <p>投票方法を変えるだけで集約結果が変わることは多分にある。本当にその決め方で良いのか、みんなの意見を反映できているのか、立ち止まって考えてみるのが大事となる。その際は、「話し合い」「投票方法」の二点に注目するとよい。</p>	<p>4</p> <p><実用例></p> <ul style="list-style-type: none"> ・決選投票付き多数決 <p>→フランスにおける大統領選挙, 五輪開催地決め</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボルダルール <p>→スロベニアにおける一部の選挙, プロ野球の年間最優秀選手決め</p>

2019/2/15

開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

～質問～

ここに「トッポリ」「ポッキー」「ブリッツ」があります。
グループで1つもちるとしたら、3つのお菓子のうちどれにしますか。
グループで決めてみましょう。

2019/2/15

開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

～事例②～

角間高校の陸上部は、全国有数の強豪チームであり、独自の厳しいルールが存在します。この度、先輩が引退し、部内選挙で次期部長を決めることになりました。立候補者はA君とB君のみで、2人は今の厳しいルールのあり方について意見が対立しています。A君は、ルール存続派で、B君はルール変更派であり、B君は朝練の強制参加というルールをなくすと宣言しているようです。

この段階では、B君を支持するルール変更派が優勢です（A君支持6人、B君支持9人）が、そのうちに、ルール変更派の中の、C君が名乗りを上げました。C君は、朝練のルールはあったほうがいいけど、練習メニューを欲変ると言っています。

そこで、話し合いをした後、A君、B君、C君の3人で多数決による選挙をした結果、A君が当選しました（A君6票、B君4票、C君5票）。ルール変更派の方が多かったはすなのに、ルール存続派が勝利してしまつたのです。

Q 2-1: この多数決に問題はあるでしょうか？

ルール存続派と、変更派の人数に着目して考えてみましょう。

Q 2-2: 先ほどの問題を解決するために、何か工夫はできるでしょうか？

2019/2/15

開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

～質問～

ここに「トッポリ」「ポッキー」「ブリッツ」があります。
グループで1つもちるとしたら、3つのお菓子のうちどれにしますか。
グループで決めてみましょう。

～事例①～

ある日の放課後、角間高校2年1組では合唱コンクールについての話題で盛り上がって
いました。教室で、合唱コンクールに対するやる気強い生徒が「セッター優勝したいか
ら、毎日(週5日)放課後に練習したいなあ」と話していました。一方廊下では、野球部の
教人が「即決の練習がいいから、会場の練習は出られないなあ。せめて週1日がいい
よ。」と話していました。その様子を見て、学級委員の太郎君は、多数決を使って放課
後練習を週1日にするかどうか決めることにしました。多数決の結果、週5日で
放課後練習をすることに決定しました。太郎君はみんなで決めたことから、みんな納得
して練習に参加してくれと思いました。ところが、いざ練習が始まると、クラスの3
割ほどしか参加しません。しかも、野球部だけでなく多数決で週5日に投票した人たちが
練習を休むようになりました。

Q 1: なぜこのような結果になったのでしょうか？

2019/2/15
開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

～事例③～

先生が放課後に学校に残っている 9 人の生徒たちにアイスを買ってくれることになりました。生徒たちはアイスの種類を 1 つ決めなければなりません。話し合いをしても決まらないので、多数決をして決めることにしたのですが…

○多数決の結果

- 5人 カリガリ君
- 3人 モナ王
- 1人 ジャイアントコーン

→多数決だとカリガリ君に決定！

*さらに、カリガリ君を選んだ人が 9 人中 5 人で、過半数を占めているため、決選投票付き多数決を行ってもカリガリ君が選ばれる。

しかし、クラスの 4 人は「カリガリ君は絶対にイヤ」と言っています。

5人 カリガリ君

3人 ~~モナ王~~

1人 ~~ジャイアントコーン~~

↓
絶対にイヤ

Q 3-1: イヤなものに対して自分分の意見を反映できる方法はないでしょうか？

2019/2/15
開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

Q 3-2: はもみんの考えた方法を試してみよう！

	5人がチヨイス	3人がチヨイス	1人がチヨイス
1位	カリガリ君	モナ王	ジャイアントコーン
2位	ジャイアントコーン	ピノ	雪見だいふく
3位	雪見だいふく	ジャイアントコーン	モナ王
4位	ピノ	雪見だいふく	ピノ
5位	モナ王	カリガリ君	カリガリ君

(例)

モナ王・・・5人×1点 + 3人×5点 + 1人×3点 = 23点

ピノ・・・5人×2点 + 3人×4点 + 1人×2点 = 24点

ジャイアントコーン・・・

雪見だいふく・・・

カリガリ君・・・

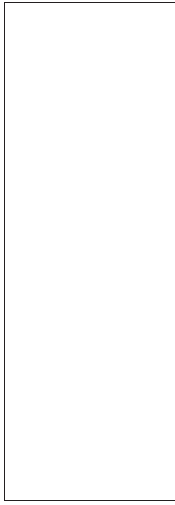
<点数順に並べてみよう>



はもみんの方法だと_____に決定！！

2019/2/15
 開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

Q3-3:
 ・はもみんの方法のメモレットを尋ねてみましょう。



何としてもジャヤイアント
 コーンを勝たせなければ

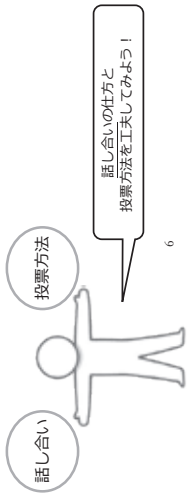
モナ王とピノは同じくらい
 好きなだけだよなあー

えっ、ガリガリ君
 じゃないの、、、

2019/2/15
 開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

～まとめ～

- ① みんなのことはみんななで決める必要がある
 < > はみんなのことを決めることができる
 手段の一つ
- ② でも、何かを決める際には、
お互いを尊重しあった、十分な話し合いをすることが必要
- ③ なぜなら、お互いを尊重しあった、十分な話し合いがない
とその決定に少数派が納得できないから
 ⇒ < >
- ④ さらに単純な多数決には限界がある
 票割れの危険 ⇒ < >
 候補多数、幅広い支持必要 ⇒ < >



2019/2/15
開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

Q2-1 どのような方法を用いて決めるべきですか。(新しい方法 OK)

Q2-2 なぜその方法が良いと思ったのですか。

計算スペース

私たちは、_____ (地名) に _____ という方法を使って決めました。
なぜその決め方をしたかというところ・・・

2019/2/15
開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

～確認問題～

角間高校 2 年生の秋、修学旅行の季節となりました。この学校では生徒同士で話し合
って、旅行先を決めることができます。候補地は、沖縄、北海道、オーストラリア、以
上 3 つです。滞在期間や体験内容は下記の図の通りです。これまでの授業で習ったこと
を活用して、旅行先を決めてください。

(* 旅程及び天候については考えなくてよいです。)

	滞在期間	移動手段	体験内容
沖縄	3 日	航空機	・首里城 ・国際通り観光 ・美ら海水族館
北海道	3 日	航空機	・旭山動物園 ・知床 ・グルメツアー (カニ、イクラ等)
オーストラリア	2 日	航空機	・コアラと触れ合い ・シドニー観光 ・ダイビング体験

Q1. 話し合い

例) 私は A がいいと思います。なぜなら、B は～で、C は～なので、A が修学旅行先として
一番良いと思います。
O みんなの意見

沖縄

北海道

オーストラリア

2019/2/15
開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

<発展>
本日は「その決め方、ホントにいいの？」ということから、「みんなの意見」というためには何が必要かということについて考えてもらいました。「人数が多いから」という理由でみんなの意見と書かれては少数派の人々は納得できません。決意をする前に、意見の異なる人々が相互に十分に尊重しあって議論を尽くすプロセスがあり、そのプロセスに基づいて決意がなされるからこそ、みんなが納得でき、みんなの意見ということができるのではないのでしょうか。また、みんなが納得するという点に注目するならば、投票方法についても考え直す必要があります。なぜなら、多数決という投票方法が常にベストであるとは限りません。現に、投票方法を考えるだけで投票結果が変わる場合もあることは、本日の授業で分かったことだと思います。状況に応じてより良い投票方法を追求することが大切です。世界中のあらゆる場所で様々な決め方が存在しますが、それが完璧だと断定することはできません。完璧な決め方にはたどり着けない一方で、「社会として何をすべきかが決まらないう」ということは、社会に大きな悪影響を及ぼします。そこで、「結局何も決まらないう」ということを避けるために、社会ではあらかじめ決め方が決められています。

例えば、...
決選投票・・・オリンピックの開閉式決、仏大統領決
ポルタール・・・プロ野球最優秀選手決、スロベニアにおける一部の選挙

しかし、先に述べたように、既存の決め方が正しいものとは限りません。本当にその決め方でもいいのか、みんなの意見を反映できているのか、一度立ち止まって考えてみるのが大切です。今回の授業により、既に使われていた決め方を戻す、より良い方法がないか模索する姿勢を身に付けていただけたら幸いです。

2019/2/15
開高校出前授業 「その決め方、ホントにいいの？」 ワークシート

<参考資料>
○単純な多数決
特徴：短い時間でみんなの意見をまとめられる（＊二択の場合は誰割れの危険性もない）
○決選投票付き多数決
特徴：票割れを防ぐことができる
○ポルタール
<メリット>
①自分の好きな候補だけでなく嫌な候補へも意見表明ができる
⇒正確な意見の反映が期待できる
②広い層に支持される候補を選ぶことができる
⇒少数意見の尊重につながる
<デメリット>
①事前がかりすぎる
②好都合合いが反映できない
③自分が支持するものを一番にするために、ライバルとなりそうな候補をわざと悪い順位に投票する＝ルール利用の恐れ
④一部が最も多い候補が選ばれない可能性がある（良くも悪くも八方取人...）

～投票の仕方～

	5人	4人	3人
1位	A (3)	B (3)	C (3)
2位	C (2)	C (2)	B (2)
3位	B (1)	A (1)	A (1)

【単純な多数決の場合】

5人の人がAに入れているので、Aに決選する

【決選投票付き多数決の場合】

上位2名のA、Bでもう一度多数決をする

Cを1位に選んでいる3人は、AよりCがいいと思っているので、Bに投票する

よって投票の結果が A...5人 B...7人 となるので、Bに決選する

【ポルタール】

1位に3点、2位に2点、3位に1点を与える（表のカッコ内の数字は得点）

Aの得点 22点 (3点×5人+1点×7人)

Bの得点 23点 (3点×4人+2点×3人+1点×5人)

Cの得点 27点 (3点×3人+2点×9人)

よって、Cに決選する