



チーム名	一票打線
政策名	ようこそ政治界隈へ！ ～主権者教育の拡充による未来の国づくり～
学校	香川県立高松高等学校

①政策を思いついた背景及びきっかけを教えてください。

今年2月の選挙で、初めて選挙権を得た先輩たちが口をそろえて言っていました。「やっていることがわからない。難しい。どこも同じに感じるから迷う」「専門用語も政策名も難しくてわからない。学ぼうとすると大変で、そもそも何から学べばいいかわからない」。そして最後に、こう続けたのです。「だから、選挙に行かないかもしれない」。

彼らは政治を嫌っていたわけでも、どうせ変わらないと諦めていたわけでもありません。判断しようとして、できなかったのです。私たちはここに、若者の低投票率の本質があると考えました。それは「政治への無関心」ではなく、「何を基準に選べばよいか分からない」という助けを求める声、すなわちHELPの表明です。

実際に216名の中高生を対象に調査したところ、選挙に行かない・迷うと答えた人の理由の最多は「誰に入れたらいいか判断する材料がない」(54.5%)でした。一方で「投票しても変わらないと思うから」は22.7%にとどまり、投票の意思そのものは88.3%が持っていました。行く意思はあるのに、判断材料がない。これが現実です。

では、なぜ判断材料がないのか。調査では、学校で「選挙の仕組みを習った」人が95.3%に上る一方、「模擬選挙や投票の体験をした」人は36.3%、「意見が分かれるテーマについて話し合った」人は48.4%にとどまりました。制度は教えているが、判断を訓練していない。そして73.7%が「今の授業では十分ではない」と答えています。

その原因は、日本において政治的中立性が「対立のあるテーマを避けること」と理解されてきたことにあります。何をもって公平とするかの基準が示されないため、教員が踏み込めない。結果として、生徒は各党の違いを並べて比べる機会を持っていないまま有権者になります。「どこも同じに感じる」という先輩の言葉は、ここから生まれていました。

②どのような社会を目指すのかを教えてください。

私たちが目指すのは、一人ひとりが自らの判断基準を持って投票所へ向かい、対立点を理解したうえでの建設的な議論が根付いた社会です。

そのために、政治的中立性の定義を「対立を避けること」から「対立をフェアに示すこと」へと転換します。これはドイツの政治教育に学んだ考え方です。ドイツでは1976年のボイトルスバッハ・コンセンサス以来、「社会で論争のあることは、授業でも論争として扱う」ことが原則とされ、中立性とは対立する意見を公平に扱うことだと理解されています。日本の「対立を排除する中立」とは正反対の発想です。

この転換により、教員は一人で公平性を判断する重荷から解放されます。全国共通の基準と教材が示されれば、争点を扱うことが特別なことではなくなる。生徒は各党の立場を同じ形式で並べて見比べ、それぞれが何を大切にしているかを知り、自分の考えとその理由を言葉にする訓練を積むことができます。

投票率という数字を上げることが自体が目的ではありません。判断基準を持った世代が有権者になったとき、結果として投票率は上がります。強い感情を持つ人だけが投票所に向かうのではなく、あらゆる層が自らの判断で参加する。そのとき初めて、いまの民意が正しく反映された政治が実現すると考えています。

③これらを実現するための方法を教えてください。

私たちは、主権者教育を一体的に所掌する独立行政委員会「主権者教育委員会」の新設を提案します。

【組織】内閣府の外局として、内閣府設置法第49条第3項に基づく独立行政委員会を設置します。個人情報保護委員会や公正取引委員会と同じく、職権行使の独立性が法律で保障され、内閣は人事の同意以外に口出しできません。政治教育は時の政権の意向で内容が変わってはならない分野だからです。ドイツの連邦政治教育センター(bpb)をモデルとしています。

【中立性の担保】委員長1名と委員6名の全員を、衆参両院の同意を得て任命します。一つの政党の意向だけでは人事が通らない構造とすることで、中立性を運用ではなく組織の構造そのものから担保します。あわせて、生徒を特定の見解へ誘導することを禁じる「教化の禁止」を設置法に明記します。

【所掌】主権者教育は公民科だけでなく総合的な探究の時間や特別活動にもまたがるため、所掌を完全に切り分けることはできません。そこで委員会には、教材開発・講師派遣・学校選挙・党代表討論会・映像教材の作成といった事業を自ら実施する権限に加え、主権者教育に関する事項について関係行政機関の長に勧告する権限と、勧告を受けた機関の措置報告義務を定めます。縄張りを分けるのではなく、縄張りをまたいで発言する権限を、政権の意向から切り離して持たせる設計です。

【財源】総務省の選挙常時啓発事業のうち主権者教育に関する部分、主権者教育アドバイザー派遣、文部科学省の主権者教育推進の企画・調査、両省共同の副教材作成を、予算・人員ごと委員会に移管します。こども家庭庁が複数省庁の事業を統合した手法と同じであり、新規財源を最小限に抑えられます。委員会本体の運営費は、同規模の個人情報保護委員会の実績(令和5年度予算約34億円)を前例とします。

【アプリ】私たちは提言だけで終わらせないため、主権者教育アプリ「まなvote」を自分たちの手で開発し、公開しています。学習機能、実際の国会の法案を追う機能、新人議員として意思決定を体験するシミュレーションなどを備え、GIGAスクール構想で整備済みの端末で動作します。登録不要・無料・広告なしで、学習記録は端末内にのみ保存されます。中立性はスローガンではなく仕組みで守っており、実在の政党名が一語でも混ざる、あるいは賛成と反対の論点数が一つでも異なると、アプリを公開できない検査を組み込んでいます。

【効果の検証】このアプリの効果を実際に検証しました。同一人物57名の体験前後を比較したところ、政治や選挙のしくみの理解度は統計的に有意に向上しました(Wilcoxon符号順位検定 $p=0.0039$)。とりわけ、体験前に「理解していない」と答えていた29名では、28名が「知識が身につくと思う」、25名が「政治への関心が高まった」と回答しました。効果は、最も届けなかった層に集中して現れています。

【実現への道筋】いきなり全国展開はしません。まずモデル校を全国から募って実証を行い、政治知識・関心度・模擬投票率を事前事後で測定して効果を検証します。その結果を公開したうえで、生徒・教員・教育委員会・保護者を含む合意形成を進め、委員会の設置に至る段階的な道筋を描いています。これは、デジタル庁の創設を主導された平井卓也議員から「段階的に合意を作るべき」とのご助言をいただき、設計に反映したものです。

私たちはこの政策を立案するにあたり、香川県知事の池田豊人様、衆議院議員の平井卓也様、小川淳也様、玉木雄一郎様の4名に直接お話を伺い、いただいたご助言をもとに改善を重ねてまいりました。若者の政治参加を掲げる政策である以上、その作られ方もまた、当事者と現場の声から出発しなければならないと考えています。

以上