

目次

1. はじめに	・・・ 2
2. 授業前の準備	・・・ 3
3. 裁判員裁判ゲーム（中高生版）のルール	・・・ 4
4. 授業での進行	・・・ 6
5. 裁判員制度とは	・・・ 7
6. ゲームの制作者など	・・・ 9

ゲーム本体

- ・ ルールシート
- ・ ストーリー
- ・ ほめシート
- ・ 目標カード
- ・ シナリオカード
- ・ トピックカード
- ・ さいころ

著作権について

著作権は、荒川歩・久保山力也が有します。しかし、中学校・高等学校などの学校での教育目的の使用に限り、特に許可を求めず、そのすべて、または一部を複製、もしくは改変することができます。

1. はじめに

裁判員制度は、2009年5月21日に始まった制度です。この制度で、裁判員として選ばれた国民は裁判官とともに、有罪・無罪、および有罪であれば何年の刑がふさわしいかを議論します。

本教材は、(1) 選任手続きがない、(2) 証拠調べや弁論など公判手続きがない、(3) 評議体を構成する裁判官がない、(4) 量刑に関する議論がないなどの面において実際の裁判員裁判とは異なりますが、刑事事件についての議論を通じ、裁判員制度のうち、評議過程を擬似的に体験することで、合意形成のプロセスも学べるように設計されています。

また、中学校・高等学校等の授業の中で利用できるように、事前準備ならびに事案を簡略化しています。

なお、本ゲームに関する全内容は、下記の URL からダウンロードできます。

http://www.k2.dion.ne.jp/~kokoro/mivurix/saiban_in_junior.html

2. 授業前の準備

① 班の数を決定する。

人数は4人で1班が適当ですが、3人や5人で1班でも可能です。5人以上で行う時は、ほめシート・目標カードを切って用意します。

② 班の数にあわせて印刷物を用意する。

- ・ 1人1枚用意するもの

目標カード

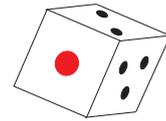


- ・ 各班に1セット用意するもの

ストーリー



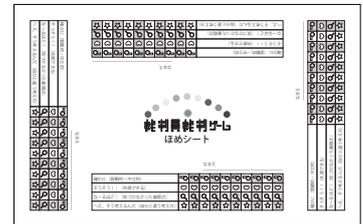
さいころ1個（市販のものでも可）



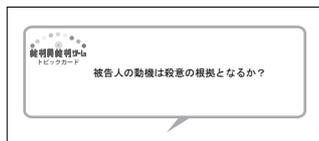
シナリオカード（4種類）



ほめシート（4人用なので5人以上の場合は、別途準備）



トピックカード



ルールシート



3. 裁判員裁判ゲーム（中高生版）のルール

ゲーム概要

最初に、自分がどのような評価を得る発言をしたいかを各自で決めます。その後、ある殺人未遂事件について、4つのトピックから議論していきます。その際にお互いの発言に、「確かに（客観的・中立的）」、「そうそう！！（共感できる）」など4つの種類の評価をします。そこで他の人からつけられた評価が、事前に目標としていた評価を越えればあがりになります。

● 準備をする。

4人で1班を作ります。前ページを参考に、カードやシートを準備します。目標カードは各自1枚ずつ持ちます。トピックカードは、裏を向けて中央に重ねておきます。

① ストーリーを読む。

誰か1人が代表して、ストーリーを音読します。

② 被告人 / 事件の概要 / 凶器 / 被害者を決める。

ストーリーを読んだ人の右隣の人が、さいころを振って、出た目と同じ印のついた「被告人」のシナリオのカードを探します。それが、その班の「被告人」です。カードは、さいころを振った人が持つておきます。

次にその隣の人がさいころを振り、同様に、「事件の概要」を決定します。また、さらにその隣の人がさいころを2回振って、「凶器」「被害者」を決定します。それぞれさいころを振った人が、そのカードを持つておきます。

すべて決まったら、カードを持つている人が順に読み上げます。

③ あがり（目標）を決める。

自分の目標を決めます。目標カードに記された4つの項目のうち、それぞれをいくつもらうことを目標とするか、他の人に知られないように決めて、目標カードに書きます。合計で8カ所にマークします。目標は裏返しにしておきます。

④ 話し合うトピックを決め、話し合う。

トピックカードを裏返しのまま混ぜ、そこから1枚引いて、話し合うテーマを決定します。そのトピックについて、全員の意見を出し合って議論し、できるだけ班で1つの意見になるように議論します。先生が議論終了の合図をすれば次に進みます。

⑤ お互いの発言を評価する。

他の人の発言を、評価します。4人でゲームを行っている場合は、残りの3人のそれぞれの発言を思い出して、ほめシート上の項目のうち、それぞれの発言にふさわしい項目に1つ印をつけます。1人に対して必ず1つつけます。

例) Bさんが、Aさんについて、自分と違う考え方をするんだなと思った場合、下記のように「へえ、そう考えるんだ(自分と違う考え方)」に色を塗ります。

例) Aさんのほめシート

確かに(客観的・中立的)	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹
そうそう!!(共感できる)	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡	♡
な〜るほど!(気づかなかった着眼点)	🔍	🔍	🔍	🔍	🔍	🔍	🔍	🔍	🔍	🔍
へえ、そう考えるんだ(自分と違う考え方)	★	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆

(トピックカードが最後の1つになるまで④と⑤を繰り返します。途中であがった人がいた場合、その順番を記録しておきます。)

⑥ 最後のカードとともに、殺人未遂か、傷害かを決定する。

トピックカードが最後の1枚になれば、最後のカードの内容とともに、それまで議論された内容、議論されていない内容も含めて、殺人未遂か傷害かについて議論して、終了します。

4. 授業での進行

指導者 ○○ ○○

1. 題材・主題 「裁判員裁判ゲーム」

2. 題材について

(1) 設定・教材観

- 中等教育段階は、生徒が明確に社会との接点を意識する段階にあたる。また実生活上、様々な社会現象、法現象に触れることを通じて多様な価値観を獲得するなど、「法教育」が直接、即座に重要な意味をもたらす時期である。
- 外部講師の招聘などを中心として展開されてきたこれまでの「法教育」ないし「司法教育」に比べ、「裁判員裁判ゲーム」は、「裁判員制度」へ比較的容易に接することを可能とし、かつ生徒の自発性を尊重しつつ、様々な価値観の獲得を目指す教材である。

(2) 題材の狙いと価値観

本講義の狙いならびに到達目標は以下の通り。

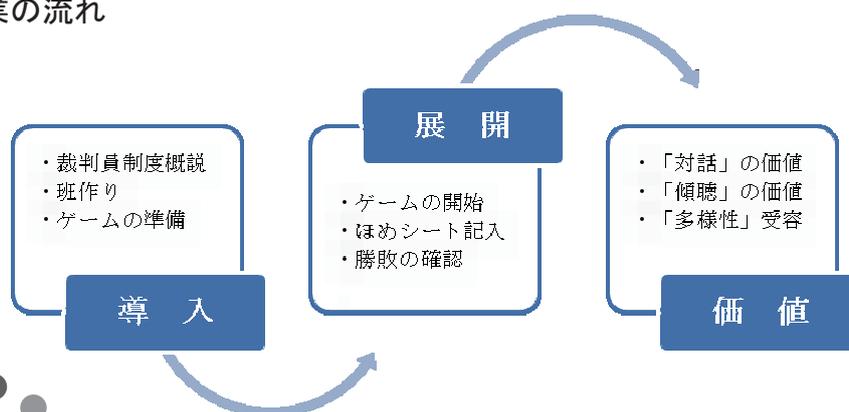
- ① 「裁判員制度」のプロセスの理解。「評議」の方法と意義、合意形成様式の確認。
- ② 「対話」の価値の理解。「傾聴」(アクティヴ・リスニング)の尊重。
- ③ 様々な見方・解釈ならびに価値観の多様性の承認。他者性の承認。

3. 実施にあたっての留意点

本講義実践においては、特に以下の点に留意する。

- ① 「評議」において、誰もが参加／発言できるよう、うながす。
- ② 実際の「裁判員裁判」と「ゲーム」の違いを明瞭にし、発展的な課題について示唆する。
- ③ 「裁判員制度」のみならず、その背後にある価値観や到達目標に気づかせる。
- ④ 趣旨や方法を明確に指示し、講義外における「模倣」の防止に留意する。

4. 授業の流れ



5. 裁判員制度とは

裁判員制度は、2009年5月21日から開始された制度です。原則として、下記の条件に当てはまる事件では、6人の国民が裁判員として3人の裁判官とともに、有罪・無罪を決めたり、適切な刑を考えたりすることになっています。

- ① 死刑又は無期の懲役・禁錮に当たる罪に係る事件
- ② 法定合議事件であって故意の犯罪行為により被害者を死亡させた罪に係る事件
ただし、裁判員やその親族などに対して危害が加えられるおそれがある場合は除く。

具体的には、人を殺した場合（殺人）、強盗して人に怪我をさせたり、死亡させたりした場合（強盗致死傷）、人に怪我をさせて、その結果死亡させてしまった場合（傷害致死）、危険な状態で自動車を運転して人をひき、死亡させてしまった場合（危険運転致死）、人の住む家に放火した場合（現住建造物等放火）などが当てはまります。

この制度では、刑の適用の判断や、科す刑の判断では、裁判官と裁判員は同等の権利があるとされています。また、「(1) 有罪・無罪の決定及び量刑の判断は、裁判官と裁判員の合議体の過半数であり、かつ、裁判官及び裁判員のそれぞれ1人以上が賛成する意見による。(2) 法令の解釈及び訴訟手続に関する判断は、裁判官の過半数の意見による。」とされています。

国民が裁判員に選出されると、公判期日への出頭義務、守秘義務等の義務を負うこととなります。また、裁判員には、旅費、日当等が支給されます。



(裁判員裁判の流れ)

1. 候補者リスト作成

：毎年、前年の 1 1 月頃、候補者名簿が作成され、調査票とともに候補者に通知されます。

2. 事件ごとの候補者選定

：事件ごとにくじでその事件を担当する裁判員が選ばれ、質問票とともに選任手続期日のお知らせ（呼出状）が送られます。

（この際、一定の条件を満たしていれば辞退を申し出ることができます。）

3. 選任手続き

：裁判官が、候補者に対して、不公平な裁判をする恐れがないか、辞退を希望する十分な理由があるかを問い、6 人の裁判員が選任されます。

4. 公判

：公開の法廷で、証拠の取調べや、証人の尋問に立ち会います。公判では、最初に検察官が、被告人のどのような行為を立証しようとしているのか、またそれがどのような罪に該当すると考えられるのかを述べ、それに対して、弁護人も自らの主張を述べます。

その後、検察官、弁護人双方から、証拠の取調べや証人尋問があります。最後に行われる最終弁論では、検察官は、それまでに示された証拠や、証人の証言からどのような事実が立証できるかを示そうとします。逆に、弁護人は、検察官の立証が不十分であることを示そうとします。

5. 評議

：裁判官やほかの裁判員とともに、検察官の立証が、被告人を有罪であるとするに十分足りるものであったかどうか、もしそうであれば、どのくらいの刑が相当であると考えられるかについて話し合います。

6. 判決

：公開の法廷において、事件の判決がその理由とともに宣告されます。

6. ゲームの製作者など

ゲーム設計・シナリオ制作：

荒川歩（名古屋大学）・久保山カ也（青山学院大学）

イラスト・デザイン：

田口純子・嬉野綾香・榎林哲也（東京大学）

謝辞：

本ゲームの作成にあたり、中山隼雄科学技術文化財団の助成金の援助を受けた。

ご感想、ご意見は、下記の連絡先までお知らせください。また、ウェブ上では、授業でのご使用時に有用なコンテンツなども公開しています。

連絡先：

荒川歩

〒464-8601 名古屋市千種区不老町 名古屋大学 法学研究科 荒川歩

E-mail: a.arakawa@law.nagoya-u.ac.jp

http://www.k2.dion.ne.jp/~kokoro/mivurix/saiban_in_junior.html



裁判員裁判ゲーム

ルールシート

ゲームの概要

このゲームは、殺人未遂事件について裁判員になったつもりで、議論するゲームです。4つのトピックについて順に議論しますが、トピックが終わるごとに、そのトピックに関するお互いの発言を「確かに(客観的・中立的)」、「そうそう!!(共感できる)」など4つの項目で評価します。他の人からつけてもらった評価が、ゲームの前に各自で決めた目標よりも上回ればあがりになります。

準備

目標カードは「きりとり線」で切り離して各自1枚ずつ持ちます。トピックカードも同じく切り離して、裏を向けて中央に重ねておきます。

① 「ストーリー」を読みましょう。

誰か1人が代表して「ストーリー」を音読します。

② 被告人/事件の概要/凶器/被害者を決めましょう。

ストーリーを読んだ人の右隣の人が、さいころを振って、出た目と同じ印のついた「被告人」のシナリオカードを探します。それが、その班の「被告人」です。カードは、さいころを振った人が持っておきます。

さらに、その隣の人がさいころを振り、同様に、「事件の概要」を決定します。また、その隣の人がさいころを2回振って、「凶器」と「被害者」を決定します。それぞれさいころを振った人が、そのカードを持っておきます。すべて決まったら、カードを持っている人が順に読み上げます。

③ あがり(目標)を決めましょう。

自分の目標を決めます。目標カードに記された4つの種類の評価のうち、それぞれの項目をいくつももらうことを目標にするかを他の人に知られないように決めて、目標カードに書きます。それぞれの項目合計が8になるように記載しなければなりません。目標は他の人に見られないようにしておきます。

④ 話し合うトピックを決め、話し合しましょう。

トピックカードを裏返しのまま混ぜ、そこから1枚引いて話し合うテーマを決定します。そのトピックについて、全員の意見を出し合って議論し、できるだけ班で1つの意見になるように議論します。先生が議論終了の合図をすれば次に進みます。

⑤ お互いの発言を評価しましょう。

他の人の発言を、評価します。4人でゲームを行っている場合は、残り3人がどのような発言をしていたかを思い出して、ほめシート上の項目のうち、それぞれの発言にふさわしい項目に1つ印を付けます。1人に対して必ず1つつけます。(トピックカードが最後の1つになるまで④と⑤を繰り返します。途中であがった人がいた場合、その順番を記録しておきます。)

⑥ 最後のカードとともに、殺人未遂罪か、傷害罪かを決定しましょう。

トピックカードが最後の1枚になれば、最後のカードの内容とともに、それまで議論された内容、議論されていない内容も含めて、殺人未遂か傷害かについて議論して、終了します。



裁判員裁判ゲーム

ストーリー

事件の概要

2030年5月24日(金)の午後1時過ぎ、リニア新幹線の北新宿ステーションで、殺人未遂事件が起きました。

被害者は、腹部(へそのあたり)を10cmの深さで突き刺されています。命に別状はありませんが、1ヶ月の入院を要する大けがです。また、刺された際に転倒して頭部を打ったせいで、事件前後の記憶がありません。医師はあと数ミリずれていれば、確実に命はなかったと言っています。

被告人は、逃亡をはかりましたが、現場から約100メートル離れたところで、騒ぎを聞いて駆けつけたステーション・パトロールに取り押さえられています。

なお、治療費については、両者間で話し合いが続いています。

裁判官の説明

被告人は、殺人未遂罪(殺そうという意思があつて行為に及んだが、殺害には至らなかった：死刑、無期懲役もしくは5年以上の懲役)で訴えられました。被告人は、被害者を刺す意思があつたことは認めています。ただし、殺意(殺そうという意思)については争いがあり、検察官は殺意があつたとして、殺人未遂罪の適用を求めているのに対し、被告人の弁護人は、殺意がなかったとして傷害罪(傷つけようという意思があつて行為に及んだ：15年以下の懲役)の適用を求めています。

皆さんは、裁判員として、「被告人の人物」や「動機」、「凶器と犯行の様子」について話を聞き、被告人に殺意があつたかを考えて下さい。

なお、刑事裁判では、無実の人を罰することを防ぐために「疑わしきは被告人の利益に」の原則があり、証拠に基づいて、皆さんの常識に照らして有罪であることに少しでも疑問があれば、無罪にしなければなりません。同様に、軽い罪の可能性と重い罪の可能性がある場合、重い罪と判断することに少しでも疑問があれば、軽い罪と判断しなければなりません。たとえば、今回の事例でいえば、殺人未遂罪が適当と判断することに少しでも疑問があれば、傷害罪を適用しなければなりません。

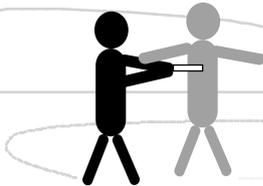
事件の概要と被告人の主張 1

シナリオ



【事件の概要】

被告人と被害者は初対面でした。被告人が駅のホームを歩いていた際に、被告人の肩が、向こうから走ってきた被害者の肩とぶつかりました。被害者が被告人に「あやまれ」と言ったのがきっかけで口論になりました。被告人は、被害者に突き倒され、カバンの中から凶器を取り出して、「なめるな」といった。被害者が「やれるもんならやってみろ」と言うので、被告人は凶器を突き出して、10cmくらい刺しました。その際に被害者に腕をつかまれ、もみ合っているうちに深く刺さりました。



【被告人の主張】

肩が当たった際、あやまれと言ってきたが、私は悪くないと思ったので、そちらのせいだという意味のことを言ったら、突き倒された。

私は、馬鹿にされたと思い、脅すつもりでそれをカバンの中から出して両手で構えた。

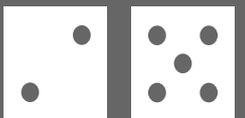
さらに挑発されたので、すこし刺してやればあやまるだろうと思って刺した。

それで終わるつもりだったが、彼（被害者）に腕をつかまれたため、それを振り払おうとしていると深く刺さってしまった。

殺すつもりはなかった。

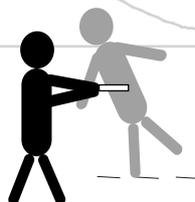
事件の概要と被告人の主張 2

シナリオ



【事件の概要】

被告人の妹は、5年前、被害者の運転するリア自動車にはねられました。妹には、右半身マヒの障害が残りました。以前、「いつか同じ目に合わせないと気が済まない。傷を負って生きる苦しみを教えてやる」といっていた被告人の言葉を友人が聞いています。事件当日、被告人は被害者を駅の構内で待ち伏せしていました。被告人は、凶器を腰のところに両手で構え、目をつぶって刺しました。



【被告人の主張】

あいつ（被害者）は私の妹の人生と、私の家族の人生を大きく変えた。

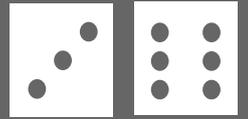
私は、あいつが自由に豊かな生活をしていることが許せず、同じ目に合わせたいと思って、あいつを待ち伏せしていた。

あいつを見つけてから先は、無我夢中で覚えていない。

被害者は、とっさにのけぞったようだが、柱にぶつかってバランスを失い、逆に被告人側に倒れ込んできた。

事件の概要と被告人の主張 3

シナリオ



【事件の概要】

被告人と被害者は初対面でした。
被告人は駅のホームに着くなり、
前方から歩いてきた被害者に狙いを定めました。
おもむろにカバンから凶器を取り出すや、
被害者の腹部めがけて、両手で突き刺しました。

【被告人の主張】

いろいろまくいかず、自分を苦しめる社会に復讐しようと思った。

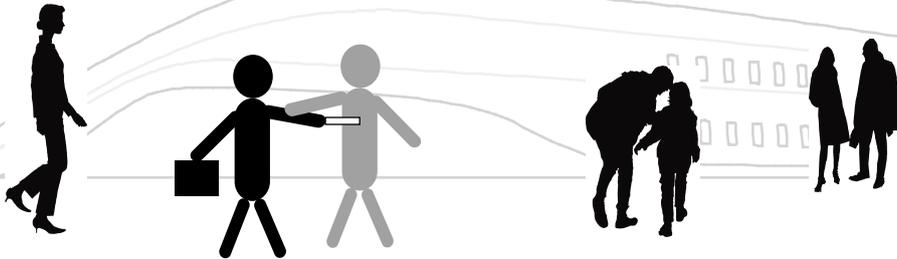
人を殺すのは嫌だったので、傷つけるくらいでいいと思っていた。

だれでもよかったので、駅に着いてすぐ目についた人を狙った。

ナイフを握ると、なぜ自分がここにいるのか、何をしようとしているのかわからなくなった。

現実の世界ではないような気がして、後のことはあまり覚えていない。

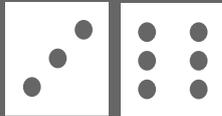
こんなに深く刺してしまい、自分でも驚いている。



被害者 3



シナリオ



被害者は、比嘉勇（ひがいさむ）
19歳です。

被害者は、両親と妹の二人暮らしです。

5年前に無免許運転で事故を起こして以来、
学校にも行かなくなり、時々知り合いの店の
店番をするほかは特に仕事をしていません。

身長180cm 体重72kg



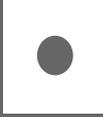
裁判员裁判ゲーム

シナリオカード

被害者 1



シナリオ



被害者は、比嘉勇夫（ひがいさお）
38歳です。

被害者は、35歳の妻、6歳の長男、
2歳の長女の4人家族であり、
月を拠点にした観光会社の地球代理店の
営業課長を務め、将来を有望視されていました。

身長172cm 体重65kg



裁判员裁判ゲーム

シナリオカード

被害者 2



シナリオ



被害者は、比嘉いさ（ひがいさ）
48歳です。

被害者は、年老いた母親と、もうすぐ大学を
卒業する娘と息子と3人で暮らしています。

10年前に離婚してからは、一人で
保険の外交員をしながら、家族を養っています。

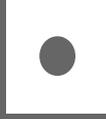
身長155cm 体重42kg



被告人 1



シナリオ



被告人は、30歳の男性です。

妻、就学前の息子と娘、両親、妹と暮らしています。

事件当時は、リニア自動車の部品製造関係の会社で作業員として働いていました。

現場では、作業に従事するとともに、現場の状況に合わせて図面を加工して実際に作業の指示を出す仕事をしていました。

身長176cm 体重70kg



被告人 2



シナリオ



被告人は、56歳の男性です。

年老いた母親、妹と二人で暮らしています。

被告人は、地方の高校を卒業後、いくつかの会社を転々としています。長いところでは3年、短いところでは半年で、辞めるか、解雇されています。

事件当時は、アパレル関係の会社で、コスモ・スーツの型紙の製作などの仕事に従事していました。

身長168cm 体重55kg



被告人 3



シナリオ



被告人は、26歳、女性です。
妹と母と共に暮らしています。

被告人は、某有名大学を卒業し、父親が生前に
経営していた大手IT企業に就職しました。

事件当時は10人の部下を抱える、「裁断して
使用可能な画期的な液晶画面」開発の責任者で、
プログラムのデザイン部門を統括していました。

身長167cm 体重48kg



使用された凶器 3



シナリオ



【凶器の説明】

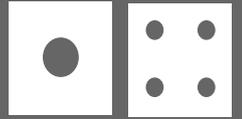
被告人が普段から護身用に持ち歩いていた
折りたたみナイフです。刃渡りは10cmで、
一度開くとロックされるようになっており、
力を入れて使うことができます。



使用された凶器 1

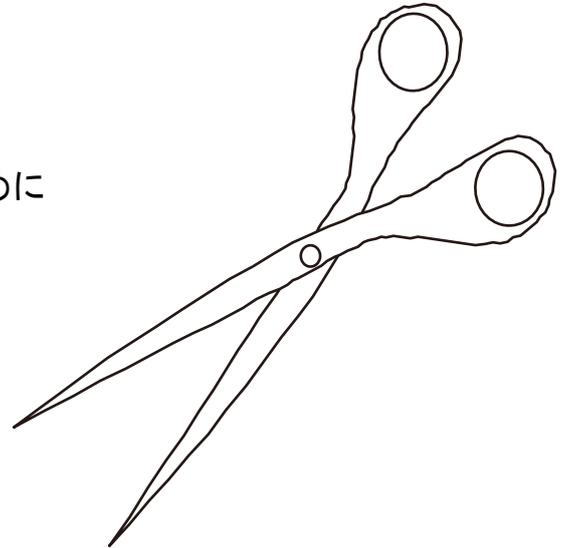


シナリオ



【凶器の説明】

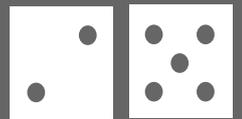
犯行に使われたのは、被告人が仕事で使うために
普段から持ち歩いているハサミです。
先端がとがっており、刃の長さは、10cmです。



使用された凶器 2



シナリオ



【凶器の説明】

犯行に使われたのは、被告人が趣味で集めている
ナイフの一つであり、今日購入したものです。
刃渡りは10cmで、一度開くとロックされるよう
になっており、力を入れて使うことができます。





裁判員裁判ゲーム

トピックカード

被告人の「動機」から殺意があるといえるか？

きりとり



裁判員裁判ゲーム

トピックカード

被告人が刺した「深さ」から殺意があるといえるか？

きりとり



裁判員裁判ゲーム

トピックカード

被告人が刺した「位置」から殺意があるといえるか？

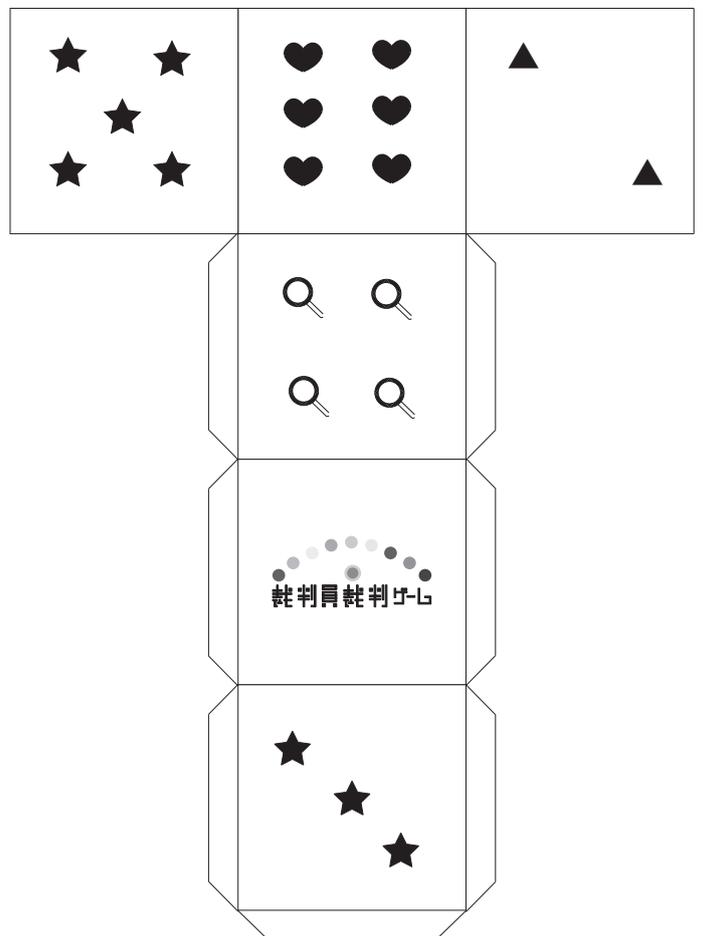
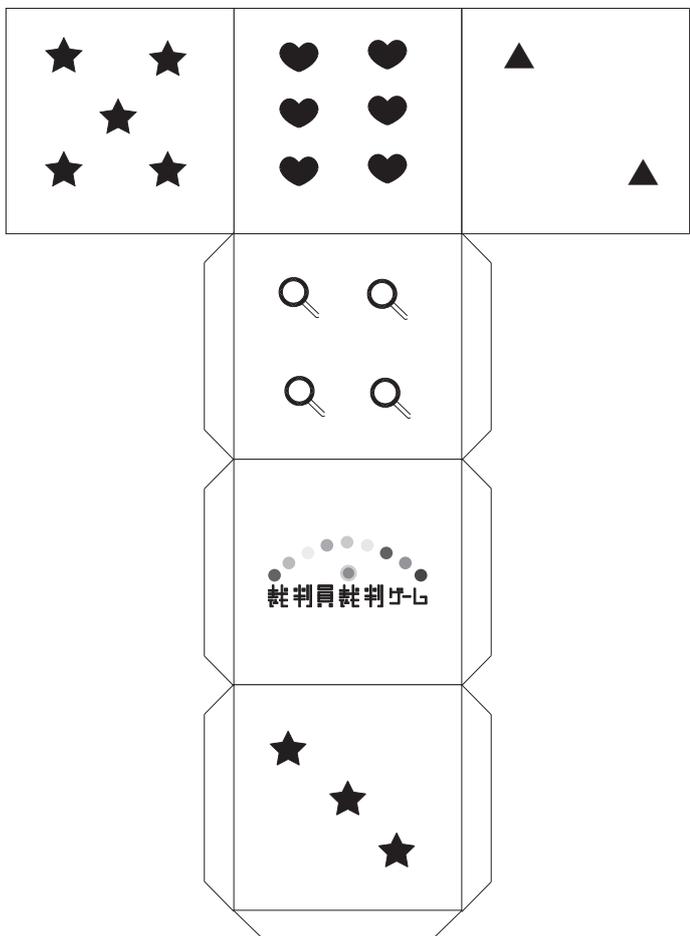
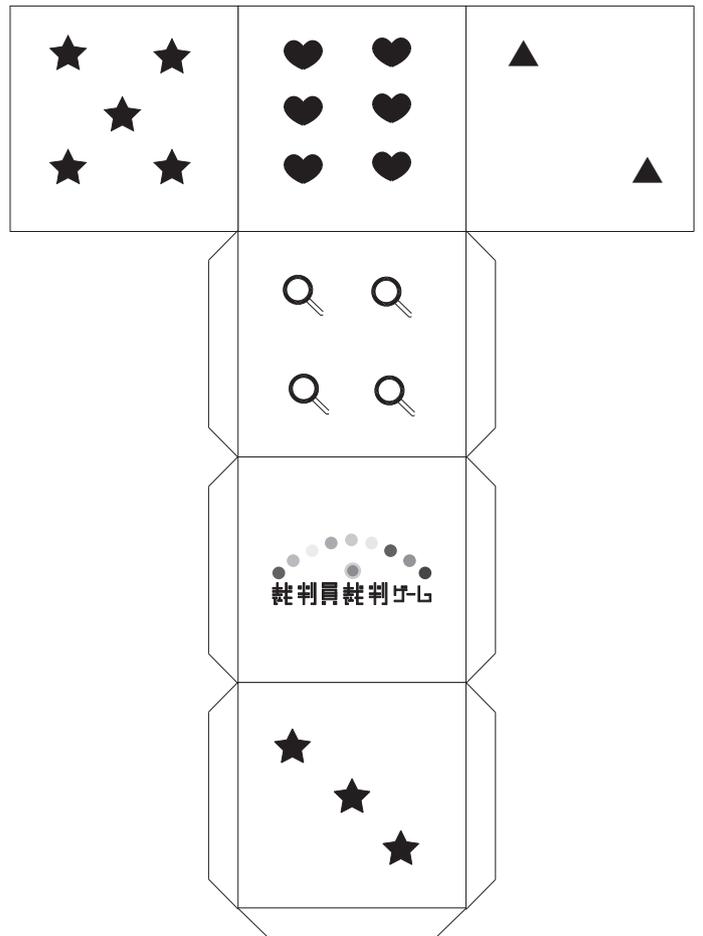
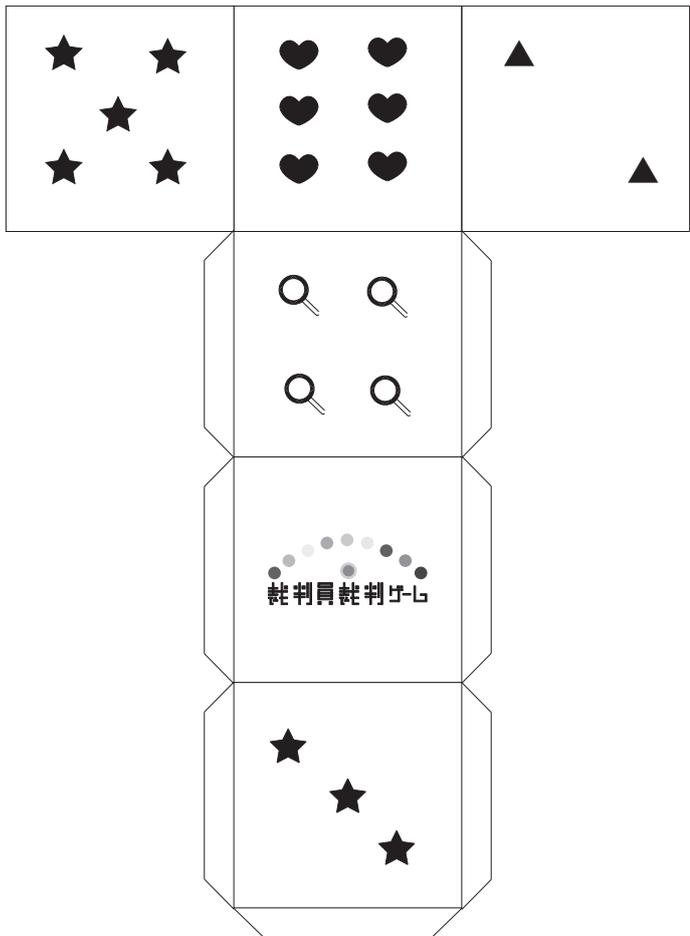
きりとり



裁判員裁判ゲーム

トピックカード

使用した「凶器の種類」から殺意があるといえるか？





裁判員裁判ガイド

Version 2.0

