

私達の裁判員制度を知ろう！

宮城県仙台第三高等学校 普通科

要旨

本研究は、裁判員制度における辞退率の上昇や出席率の低下という課題を、高校生の立場から改善することを目的としたものである。先行研究を通じて、裁判員を辞退した人の多くが、その仕事内容に不安を感じていたことが明らかになった。一方で、最高裁判所が行ったアンケートからは、裁判員としての活動が私たちにとっても有意義であることがわかった。

このように、裁判員制度に対する世間のイメージと実際の経験との間には大きなギャップがあることを私たちは学んだ。そこで、高校生としてこの問題をどう改善できるかを考えた結果、将来社会を担う中学生が裁判員制度について主体的に学ぶ機会をつくることが重要だと考えた。私たちは、裁判員制度を分かりやすく伝えるためのカードゲームを制作し、それを活用した出前授業を実施した。

1 はじめに

日本では司法制度の一環として裁判員制度が設けられている。これは国民から選ばれた6人の裁判員が3人の裁判官とともに、刑事裁判に立ち会い、被告人が有罪か無罪か、有罪の場合どのような刑にするかを判断する制度である。主な目的としては、国民が司法制度に参加すること、国民の価値観を司法に反映させることが挙げられる。

そんな裁判員制度だが、令和4年における成年年齢の法改正により、裁判員に選ばれる年齢が20歳以上から18歳以上へと引き下げられた。これによって高校生である私達にも裁判員に選ばれる可能性が生まれたため、興味を持ち、探究のテーマとして取り上げることとした。

2 先行研究及び考察

以下のグラフ(図1)は裁判員における、辞退率と出席率について平成21年から平成27年のデータを表したものである。これらのグラフから、辞退率は増加傾向にあること、また、出席率は年々減少していることが読み取れる。つまり裁判員制度への参加は消極的なものになっている。

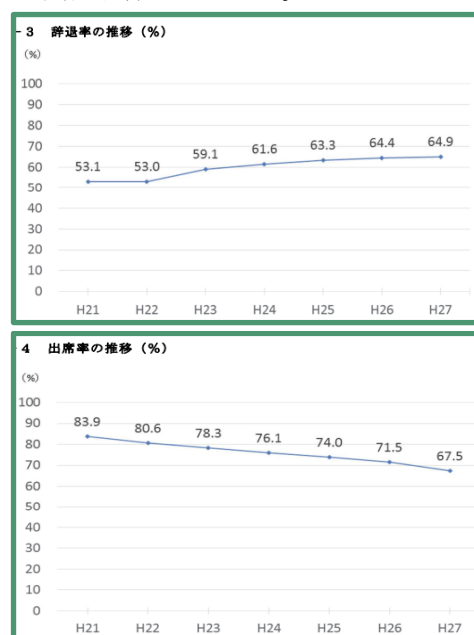


図1 裁判員制度における辞退率および出席率の推移

次にこれらの結果をふまえ、具体的な辞退の理由を調べた。(図2)

年齢	性別	調査項目 (単位: %)										回答数
		1. 自己の健康状態	2. 生活習慣	3. 社会参加	4. 経済状況	5. 家族関係	6. 地域関係	7. 生活満足度	8. 健康意識	9. 運動習慣	10. その他	
18歳未満	男	50.0	72.1	51.5	42.0	34.4	38.1	28.6	25.1	23.4	2.1	1.0
18歳未満	女	50.0	70.7	60.3	50.1	33.1	43.2	41.1	23.1	15.4	2.2	1.0
18歳～19歳	男	38	63.2	47.4	42.1	31.6	38.9	42.1	7.9	10.5	2.6	5.3
18歳～19歳	女	215	71.3	54.9	48.7	34.9	42.1	22.2	20.9	7.9	3.2	0.9
20歳～29歳	男	100	75.1	60.3	48.1	38.1	42.1	22.2	20.9	7.9	3.2	0.9
20歳～29歳	女	44	75.1	60.3	48.1	38.1	42.1	22.2	20.9	7.9	3.2	0.9
30歳～39歳	男	44	70.3	59.7	47.9	42.3	34.1	41.1	25.1	19.7	4.7	0.9
30歳～39歳	女	100	70.7	57.7	45.1	38.1	42.1	22.2	20.9	7.9	3.2	0.9
40歳～49歳	男	100	70.7	57.7	45.1	38.1	42.1	22.2	20.9	7.9	3.2	0.9
40歳～49歳	女	100	70.7	57.7	45.1	38.1	42.1	22.2	20.9	7.9	3.2	0.9
50歳～59歳	男	100	70.7	57.7	45.1	38.1	42.1	22.2	20.9	7.9	3.2	0.9
50歳～59歳	女	100	70.7	57.7	45.1	38.1	42.1	22.2	20.9	7.9	3.2	0.9
60歳以上	男	587	78.1	63.7	55.1	46.1	47.1	33.7	10.1	24.1	8.1	3.9
60歳以上	女	587	78.1	63.7	55.1	46.1	47.1	33.7	10.1	24.1	8.1	3.9
合計 (男女別)	男	720	71.1	51.9	40.1	38.9	37.2	27.2	23.6	10.9	3.5	1.1
合計 (男女別)	女	42	69.6	60.1	48.1	37.2	42.1	32.2	32.2	17.6	2.1	4.7
合計 (男女別)	合計	762	70.4	56.0	44.1	38.1	39.7	29.7	26.9	19.7	5.8	1.9
合計 (男女別)	男	151	70.3	60.9	43.1	45.0	39.0	40.1	27.1	24.1	12.4	2.4
合計 (男女別)	女	100	70.7	57.7	45.1	38.1	42.1	22.2	20.9	7.9	3.2	0.9
合計 (男女別)	男	151	70.3	61.1	53.1	46.1	49.1	39.1	3.1	23.7	16.7	2.2
合計 (男女別)	女	66	67.7	43.3	39.1	37.1	27.1	10.1	13.6	1.9	3.9	4.3
合計 (男女別)	合計	217	69.0	52.2	41.1	38.1	33.1	24.1	18.1	12.1	8.1	3.4
男 の 部	男	5	100.0	43.3	66.1	33.1	67.1	33.1	66.7	7.7	6.3	3.4

図2 裁判員裁判に参加する場合の心配や支障となるもの

これによると、アンケート回答者の内、73.8%の人が「自分たちの判決で被告人の運命が決まるため、責任を重く感じる」と回答し、ついで 55.9%で「素人に裁判という難しい仕事を正しく行うことはできないのではないかという不安がある」が挙げられた。このことから裁判員辞退者の多くは、裁判員の仕事内容を重く受け止めていることがわかる。

では、実際の仕事内容は私達にとって有益なのだろうか。最高裁判所が令和5年度に行ったアンケートでは、裁判員経験者のうち、96.5%もの人が裁判員として裁判に参加したことを「非常に良い経験と感じた」「良い経験と感じた」と回答している。

これらの結果から、実際の裁判員の仕事内容と、国民が持つイメージに大きなギャップが生じていると感じ、私達は裁判員制度への理解度を向上させることを目的として、探究活動を行おうと考えた。高校の限られた探究活動の中で、全世代に向けて活動をするのは難しいため、これから未来を担う世代かつ、年の近い中学生にターゲットを絞った。彼らが主体的に裁判員制度を学べる機会を設けるため、私達はカードゲームの作成を計画した。

3 調査 1

カードゲームを作るにあたって、参考となる活動を調査した。その結果、インターネット上で裁判員裁判制度ゲームというものを発見した。(図3)

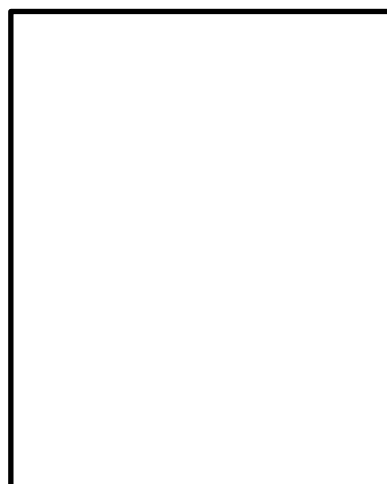


図3 裁判員裁判ゲームのカードの画像

これは、中学生、高校生を対象としてつくられており、刑事事件についての議論を、比較的手軽に行うことのできるカードゲームであった。私達はその特徴をまとめ、自分たちが作るカードゲームに欲しい要素、不要な要素を決めることにした。

カードゲームの手順は以下の通りである。

1. ストーリーを読む。
2. 被告人 / 事件の概要 / 凶器 / 被害者を決める。
3. あがり(目標)を決める。
4. 話し合うトピックを決め、話し合う。
5. お互いの発言を評価する。
6. 最後のカードとともに、殺人未遂か、傷害かを決定する。

対して、実際の公判の流れは主に、冒頭手続、証拠調べ、評議、評決の4つだ。

前述した通り、私達の目的は裁判員制度への理解度の向上である。そのため、実際の裁判でみられる冒頭手続、証拠調べ、評議に当たるような要素である、ストーリー、凶器や証言に関するカード、トピックをもとにした話し合い、最終的な判決を出すことなどは採用をした。しかし、カードゲームの手順、5にあたるお互いの発言の評価や、6の殺人未遂か傷害かの二択の判決という部分に関しては、実際の裁判とは少し異なる印象を受けたため、除外をした。

4 調査 2

2024 年 12 月 12 日には、修学旅行の一環と

して、裁判員経験者との意見交換会、裁判員裁判体験ツアーなど裁判員制度に関する活動を精力的に行っている、大阪地方裁判所を訪問した。そこで、第3刑事部裁判官の御山真理子さんにインタビューをすることができた。

インタビューの中で、「裁判員の仕事の中で大切な要素はなにか」と尋ねると、「被告人や他の裁判員などの自分とは異なる意見をとことん聞き、しっかりと考え抜くこと。」という回答を得られた。

また、事件の流れがわかりやすくまとめられている冒頭陳述メモと呼ばれるものをみせてもらった。これは実際の裁判で裁判員に配られるものであり、裁判所にいかなければ見られないものでもあったため、非常に有意義な体験であった。

5 活動および結果

調査1、2をふまえ実際にカードゲームの作成をした。(図4)カードゲームの手順は以下の通りである。

1. 事件の紹介(自作の冒頭陳述メモを用いる)
2. 証拠、証人カードを見て、話し合いをする。
3. 判例カードをもとにして、事件の量刑を話し合いで定める。
4. 話し合いの内容や、私達が定めた量刑にどれほど近いかなどの観点で、ポイントを与える。
5. 各班でポイントを集計し、より多くの得点を取った班を優勝とする。

調査1の要素をベースとし、さらに冒頭陳述メモの活用や、話し合いの活動を増やすことで、より実際の裁判員の仕事と近しくした。



図4 証人カード、証拠カードの画像

また、4月22日には、これらを用いて、鶴ヶ谷中学校の3年生3クラスに、出前授業を行った。出前授業では、4~6人ほどで班を作ってもらい、スライドを用いて裁判員制度の説明をし、そこから冒頭陳述メモに関して気づいたことを話し合ってもらったり、実際にカードゲームを体験してもらったりした。どの班でも活発に議論をしている姿が多く見られ、主体的に裁判員制度について学んでもらうことができた。

6 まとめ

私達は探究活動を通じて、多くの人の裁判員制度に対する理解を深めることを目的としていた。さらに対象を中学生に限定し、主体的に学べる機会を設けるという目的にまで具体化し、カードゲームの作成や出前授業によって、達成することができた。しかし、実際に裁判員への理解が深まったのかなどについてアンケートを取ることができなかったため、もとの目的が完全に達成したかは判断できない。しかし、この活動が裁判員制度の普及についてポジティブに働いたことは間違いない。活動自体は終わってしまうが、探究を通じて得た知識を更に多くの人に広め、辞退率、出席率の改善に少しでも貢献していきたい。

files/saibanin/file/bunseki-1.pdf

参考文献

裁判員制度の辞退率上昇と出席率低下の原因
分析業務報告書 株式会社NTTデータ経営研
究所 平成 29 年 3 月
<https://www.saibanin.courts.go.jp/vc->

裁判員制度の運用に関する意識調査 最高裁
判所事務総局 令和 6 年 3 月

[https://www.saibanin.courts.go.jp/vc-](https://www.saibanin.courts.go.jp/vc-files/saibanin/2024/1.pdf)
files/saibanin/2024/1.pdf

裁判員裁判ゲーム(中高生版)荒川歩
[https://mivurix.sakura.ne.jp/mivurix/saiban_i](https://mivurix.sakura.ne.jp/mivurix/saiban_in_junior.html)
n_junior.html

abstract

This study explores why many people are negative to the citizen judge system and how we solve the problem. According to the survey, most of them felt the job of a citizen judge too hard. Also, from a interview with a judge, we found out that it are important elements for a citizen judge to talk and think thoroughly. Considering these results, we decided to make a card game that can be understood about the job of a judge system. To give a class with it, we make more students be interested in a citizen judge system.