

子どもの思考を深める主権者教育研究

－主権者としての多様な見方を培うシミュレーション・ゲームを事例にして－

中 平 一 義*・野 寄 雄 太**

(平成29年2月17日受付；平成29年5月8日受理)

要 旨

本研究は、18歳選挙権の実施にともない注目が集まっている主権者教育について、社会科教育の観点から考察したものである。現在、総務省・文部科学省が作成した『私たちが拓く日本の未来』を参考に、主権者教育として模擬投票が数多く行われている。本研究では、まず模擬投票の有用性と課題を指摘した。次に課題解決のために、子どもの政治に対する思考をひろげる必要性について指摘した。さらに、主権者の内実を樋口陽一、宍戸常寿の二人の憲法学者の論考をもとに整理した。それを受けて、主権行使についての構造を示すとともに、構造をより明確にするために法教育の動的な構造を援用した。そして、構築した構造を前提とし、子どもの政治に対する思考をひろげるシミュレーション・ゲームを活用した授業を構想した。これは、個人の政策選択と選挙の結果の間に、パラドックスが生じることを意図した授業である。子どもが選挙の重要性と限界について理解し、他の政治参加の方法へと思考をひろげることを目指したものである。最後に構想した授業を実践し、子どもの思考を分析した。その成果として、一定程度ではあるが子どもの政治に対する思考をひろげることができた。しかし、選挙権を持つことができない人に対する思考のひろがりについては不十分であり、授業の再考が必要であると結論づけた。

KEY WORDS

主権者教育 法教育 模擬投票 シミュレーション・ゲーム

1 はじめに

本研究は、近年、様々な場面で行われている「現代的な主権者教育」を社会科教育から実践的に考察するものである。研究目的は、「現代的な主権者教育」に関わる内容によって、子どもの思考を深めることにある。研究方法は、法教育の動的な構造をもとに考察するものである。なお本研究は、日本社会科教育学会第66回全国研究大会（2016年11月6日実施、於：弘前大学）における執筆者の発表「子どもの思考を深める法教育研究－主権者としての多様な見方を培うシミュレーション学習を事例にして－」の内容に加筆修正を加えて作成されたものである¹⁾。

2 問題の所在

2016年は18歳選挙権元年であった。そのため、「現代的な主権者教育²⁾（以下では、主権者教育とする。）」に対する注目が集まった。主に高等学校を中心に行われている主権者教育では、いわゆる『私たちが拓く日本の未来』（総務省・文部科学省 2015）を参考に政治に関わる教育としてマニフェストの吟味や模擬投票などが行われてきた。

主権者教育で行われることがある政治を対象とした模擬投票は、次のように分類することができる。すなわち、①「実際の選挙を題材として、マニフェストなどを吟味したのちに投票を行うもの。」、②「架空の選挙を題材として、争点を吟味したうえで模擬投票を行うもの。」、③「実際の選挙を題材とするが、子どもの既有知識をもとにしてそのまま投票するもの。」である³⁾。

このような模擬投票の有用性として、次の二点がある。第一に、実際の投票方法を学ぶことである。実際の投票箱などを活用して投票を疑似体験することにより、投票そのものの方法について理解することができる。第二に、マニフェストの存在を知ることである。模擬投票の中には、投票の基準にマニフェストを活用することができる。これにより、子どもは現在の政治的な争点に何が存在するのかを知ることができる。

一方で、模擬投票で生じる可能性がある課題には、次の三点がある。第一に、投票そのものに対する子どもの理解に関わる課題である。選挙は政治参加のひとつの方法にすぎないはずである。しかし、子どもは自分自身もつ政治

参加の方法を、投票のみを中心としたものとして思考する可能性がある。第二に、模擬投票の判断基準として現実のマニフェストの吟味に関わる課題である。選挙の際に各政党は、ある種のパッケージ化したマニフェストを用意する。それを受けて子どもは、無意識のうちに提供されたサービス（マニフェスト）を選択するだけの消費者的な存在に陥る可能性がある。これでは、主権者としての自らの権利を矮小化して捉えることにつながりかねない。第三に、選挙権を獲得できない子どもが授業の中からこぼれ落ちるという課題である。この第三の課題は、二つに分類できる。一方は、高等学校第3学年においては、選挙権を持つものと持たないものが教室の中に混在することである。これは、年齢による制限だけでなく、国籍等により選挙権を獲得できない子どもが同じ空間に存在することも含まれる。もう一方は、そのような権利からこぼれ落ちている子どもや成人も含んだ人一般のことを考える機会はあるのかという課題である。選挙権を持つことができない人が実社会に数多く存在することを理解する機会が欠落する可能性がある。

文部科学省は、主権者教育の目的を次のように示した（文部科学省2016）。主権者教育の目的は、「単に政治の仕組みについて必要な知識を習得させるのみならず、主権者として社会の中で自立し、他者と連携・協働しながら、社会を生き抜く力や地域の課題解決を社会の構成員の一員として主体的に担う力を発達段階に応じて、身に付けさせるもの。」である。この「社会の構成員の一員として主体的に担う力」は「単に政治の仕組み」の基礎的な知識を習得するだけでなく、実社会を主体的に担うことができる力である。よって、例えば選挙についていえば、「選挙はこのように行われる。」という基礎的な知識の習得にとどめず、「なぜ、選挙が行われるのか」、「選挙によって何が決まるのか、どこまで決まるのか、決めていいのか」、「そしてそれは、私（たち）の生活に、どのような影響を及ぼすのか」、「選挙以外の政治参加の方法には何かがあるのか」などの社会を構成していく一員として必要な内容を思考することができる力、そして、そこで思考した内容を実践する力が求められているということである（国立教育政策研究所2015）。

模擬投票という方法だけでは、子どもの政治に対する思考が矮小化されてしまう課題が存在することはすでに指摘したとおりである。このような課題が存在する模擬投票を主権者教育の目的からより有効なものにするためには、まずは、基礎的な知識の習得と総合的な思考の発展が子どもの中でなされる必要がある。そこで本研究では、子どもが選挙のしくみを吟味することにより選挙以外の政治参加の別の方法へと視点がひろがる授業を構想する。この授業を通して、主権者教育の中でも選挙（模擬投票）に関わる領域において、子どもの総合的な思考を深めるための一つの考え方を示す。なお、授業は選挙（選挙区制）に関するシミュレーション・ゲームを構想する。教科書にも、選挙結果をシミュレーションできるものがあるが、目的はドント方式の計算方法などを理解させるものであり、本研究の目的とは大きく異なる（坂上ほか2015）。本研究では、シミュレーション・ゲームにより選挙と民意の反映の関係を可視化することで、選挙や政治に対する子どもの思考をより深めることを目的とする。なお対象は、中学校社会科（公民的分野）である。

3 主権者の内実と関係性

ここでは主権者とは何かについて、そこに内包される様々な内容を憲法学の議論をもとにして明らかにする。

まず、教育基本法第1条の「教育は、人格の完成を目指し、平和で民主的な国家及び社会の形成者として必要な資質を備えた心身ともに健康な国民の育成を期して行われなければならない」や、社会科教育の目標にもある「国家及び社会の形成者」を踏まえる。そこで、主権者を国家・社会の形成者として捉えた場合について、主に樋口陽一の指摘をもとにして考察する（樋口2006, 2007）。樋口によれば、人は二つの主体の側面を持つ。一方は「国家の形成者としての主権主体である国民」である。これは、法制度上の有権者や国籍保持者などを示すものである。もう一方は、「人権主体としての個人」である。これは、それぞれの個人がより善く生きて行くことを目的とするものである。なお、この両者の関係性は、前者は手段・方法であり、後者は達成すべき目的である。しかし、主権主体としての国民の側面から考えると、そこからこぼれ落ちる人が存在してしまう。例えばそれは、年齢により、国籍により選挙権（被選挙権）を持つことができない人である。法制度上の有権者や国籍保持者であるか否かにかかわらず、人はそれぞれが国家に関わらず異なる他者ととも社会を形成する一人ひとりの市民でもある。つまり、「市民社会の形成者としての主権主体である市民」でもある（北川2008）。これら二側面の主権主体は、人がそれぞれの国家・社会で、より善く生きていくための手段・方法による分類である。ここでの手段・方法とは、例えば選挙による政治選択を行いより善い社会形成を実現することや、地域社会におけるボランティア活動などに参加してより善い地域コミュニティの形成を目指すことなどである。つまり、目的を達成するための具体的な人の行動を示している。そして、このような手段・方法の目的とは、それぞれの個人がより善く生きていくことの実現、つまり「人権主体としての個

人」の尊重である。樋口の指摘をもとにすると主権者とは、手段・方法としての「主権主体としての国家・社会を形成する国民・市民」と、目的としての「人権主体としての個人」という関係性を持つものの総体であると捉えることができる。

次に、宍戸常寿の指摘をもとに主権者を明らかにする（宍戸2016）。宍戸は人にはいろいろな側面の存在があると指摘したうえで、まず主権観を次の二点に分けて説明した。第一に、個人としての私の中に多様性が存在することである。この場合の多様性とは、私の中における価値や利益の対立が存在するということである。これを、単数形の主権観とした。単数形といいつつも、私の中には多様な主権観が存在する。具体的にいえば、例えば社会保障の充実を求めるが、それにとまなう増税は反対するという、一種の相反する考え方が共存する状態である。宍戸は、このような単数形の私の中の多様な主権観により、社会問題に気がつくことに目を開くことが重要であるとした。第二に、私と他人の間には相違（思想、信条、性別、世代、所得、地域、価値、利益など）が存在することである。これを、複数形の主権観とした。ある社会問題に対して、私と他人の見解には相違が存在することに目を開く重要性を指摘した。なお、私と他人の相違を当事者同士で調整できる場合と、政治によって社会全体の問題として解決・決定する場合がある。後者についていえば、政治制度の定める手続きによりできるだけ議論を集約し、必要であれば（代表者が）多数決などで解決を図る。このように「私（単数形）」と、「私と他人（複数形）」の関係性の中から、主権者として踏まえる主権観の内容が表出される。次に宍戸は、「時間の中の主権者（信託を受ける者）」という視点から主権を捉えたいと、次のように指摘した。主権者の多様な主権観を踏まえると、選挙権を持つ有権者も選出された代表者も、主権をどのようにでも行使してよいわけではない。なぜなら、「現在において投票・参加できる有権者」は、「病気で投票・参加できない有権者」、「18歳未満の若者」、「現在、この社会に生きるすべての者」、「過去・未来、この社会で生きるすべての者」からの信託を受けているからである。

以上のような二人の憲法学者の指摘を踏まえて、主権者の内実と関係性を整理する。まず、法制度上は「選挙権を有する者（有権者）や国籍保持者」である。これは樋口の指摘のように、「主権主体である国家の形成者としての国民」の権利と役割を保持し行使することができる者である。一方で、その中の有権者は、宍戸の「時間の中の主権者」に対する指摘のように、現在において選挙という法制度上の形式では主権に関わるできない者からの信託を受けている。だからこそ、その信託に目を配り、それを選挙や政治に反映させる（多様な主権観に気がつく）ことが求められる。そのために有権者としての主権者は、自らの単数形の主権観にある「私の中の多様性」に、他者の視点である複数形の主権観を持ち込むことにより、様々な信託に気がつくことが求められる。そしてそれは、信託をする者、される者すべて（国家・社会の形成者としての国民・市民）が、「人権主体としての個人」としてより善く生きることを目的とするものである。

では、「選挙権を有しない者」は「選挙権を有する者」に対して信託をする（気がついてもらう）ことしかできないのか。選挙権を有していなくても、当然に単数形の主権観をもつ。ここにも、先ほどと同様に他者の視点である複数形の主権観を持ち込むことができる。なぜならば、それは自らが信託する内容をひろげたり、将来、有権者になったとき、他者からの信託に気がついたりするための準備にもなるからである。さらに言えば、法制度上の主権の有無にかかわらず、誰もが「主権主体としての社会の形成者としての市民」である。その社会の中では、自分の単数形の主権観がゆさぶられる出来事に出会うこともある。その経験の中から、単数形の主権観をひろげたり、法制度上の主権の範囲や内容の変革に向けて行動することもできる。

以上から、法制度上の現在的主権者（有権者）も、将来の主権者も、又はどちらにも入らない人も、単数形の主権観をよりひろげることが求められる。そして、単数形の主権観をひろげるためには、複数形の主権観を自分自身の中に取り込むことが有用である。つまり、法制度上の主権について学習する際には制度理解にとどまらず、法制度上の主権がなぜ存在するのか、どのように行使するのか、誰のために行使するのかなどを深く思考することが求められるのである。主権者教育で行われている模擬投票をより有効なものにするためにも、子どもが自分の中の（単数形の）主権観と他者との間の（複数形の）主権観を深く思考することができる内容と機会が必要なのである。

4 主権行使の構造と法教育の視点

ここまで、主権者の内実と関係性について述べてきた。そこで次に、主権行使に関わる構造を考えたい。ここでも、宍戸の整理を参考にする（宍戸2016）。

宍戸は、主権者が実際に主権を行使する構造を、立体的・複合的なものとして捉えた。そして、その一部を図1のように示した。主権者から、①、②、③を通じて代表者の政治がおこなわれるというものである。①は、「憲法の制定と改正」に関わる主権である。これは、民主主義的、立憲主義的ルートとしての主権の行使であり、代表者の政治

など権力の正当性の根拠となるものである。②は、定期的に行われる「選挙」である。これは、民主主義的ルートとしての主権の行使であり有権者だけの権利である。一方で、その有権者は選挙権を持たないものからの信託を受けるものでもあるとともに、代表者に対して信託をするものでもある。③は、①、②以外で政治などに参加する内容を示している。これも、民主主義ルートとしての主権ではあるが、制度上存在するものと、自然発生的に成立するものがある。③については、有権者であるかないかに関わらず、誰もが参加できるものであると考えられる。そして①～③

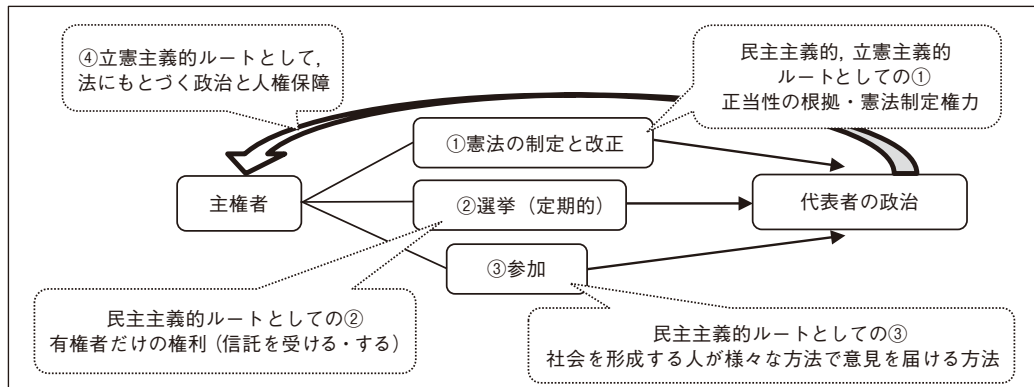


図1 動的な主権行使の構造図(宍戸2016をもとに中平作成)

の民主主義ルートを受けて、④の立憲主義的ルートとして法にもとづく政治が行われる。

本研究では、このような主権の構造や選挙、参加の動的な流れを、自分自身にも関係するものとして子どもが理解しやすくするために法教育の視点を活用する。法教育とは一般的に、「法やルールをつくる、かえる」などを行うことができる力の育成を図るものである。それは、単に既存の法を社会における対立事象に当てはめて判断する力を育成するものではない。何が、誰にとって、どのような問題であるのかを子ども自身が正確につかみ取り、これまでどのような解決がなされていたのかを理由とともに考えさせるものである。もしこれまでの解決方法に課題があれば、それを変更する手段と新たな解決策をも探究していくものである。さらには、新たな解決策によってどのような社会が形成されるのかも想定するものである。なお、法教育における解決策は、法であるからこそ民主主義や立憲主義、あるいは人権の尊重といった一定の枠組みが存在する。もちろん、そのような枠組みも常に批判的に捉え、再確認する契機が担保されなければならない。つまり、法教育は動的な構造をもつのである(図2)。

動的な法教育の構造は、次のように説明できる。まず、法は(憲)法意識、(憲)法規範、(憲)法制度の三要素に分類できる(北川2008)。(憲)法意識は、その時代の人々の法に関する考え方や意識の総体である。(憲)法意識が憲法や法律、条約などで実定化されたものが(憲)法規範である。そして、(憲)法規範にもとづいて設けられる議会や内閣、裁判所やそれぞれの制度などが(憲)法制度である。これら三要素は「(憲)法意識→(憲)法規範→(憲)法制度」という生成プロセスにおいて捉えられると同時に、それぞれが相互に他を規定する動的な関係として存在するものである。なお、三要素のそれぞれに(憲)の文字をつけた理由、及び、三要素により生じる(憲)法関係については別に論じる。(憲)法規範としての日本国憲法から見れば、(憲)法意識における人々の意識の総体は「個人の尊重」である。

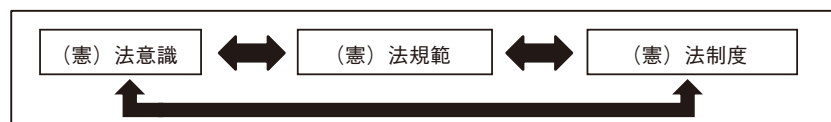


図2 法の三要素の構造図(中平2009)

このような法の三要素の動的な構造をもとにして、図1の動的な主権行使の構造の②選挙を例にして説明する。

選挙とは、公職選挙法などの(憲)法規範により実施・運用される(憲)法制度である。そして、選挙の結果に基づいて(憲)法制度としての政治が行われる。その政治の目的は、誰もが尊重される社会を形成したいと考えるような意識の総体である(憲)法意識にもとづいている。公職選挙法は、その(憲)法意識を具現化するために①のルー

トで形成された（憲）法規範である憲法の枠組みの中で形成されたもう一つの（憲）法規範である。しかし、選挙だけでは基本的には有権者に権利が限定されている。それでは、多くの人の要望を政治に反映することができない。つまり、（憲）法意識の内実である「個人の尊重」を達成できない。そこで、「選挙」以外で政治に関わる③の参加方法を考えることになる。例えば、新聞などに自分の意見を投稿する。これは、（憲）法規範である憲法の表現の自由にもとづいて行うことができる（憲）法制度の一つである。このような法教育の動的な関係性をもとにして、主権の構造を捉えることができるのではないかと仮定できる。

これまで模擬投票を行う主権者教育の実践に存在する課題を解決するために、主権者の内実とその関係性を明らかにした。さらに、主権行使の動的な構造を法教育の構造をもとにして捉えなおした。その結果、主権者や主権行使については、とても深く広い範囲を扱うものであり、それらを確実に扱う内容をもった教育が展開できれば模擬投票の課題を乗り越えることができることが明らかになった。そこで、本研究では図1の②から③へと子どもの認識をひろげることを目指した授業を構想する。このような教育内容を行うことができれば、本研究で示したような一般的に行われている模擬投票がより有効なものになると仮定した。そこで以下では、選挙以外の政治参加の方法に思考をひろげることに焦点を絞り中学校公民的分野の単元の授業を構想し、実際に神奈川県内の中学校で実践した結果について考察する⁴⁾。

5 政治参加に視点を向かせる教材づくり

5.1 子どもの政治や選挙に対する既有知識や考え方

まず、子どもの政治に関する既有知識を事前アンケートにより確認した。授業は未だ政治分野に入っていないときに実施したアンケートの結果である⁵⁾。アンケート項目は①「政治について当てはまるものは何か」、②「選挙権を獲得したら選挙に行くか否か」、③「政治や選挙に関する情報のリソース獲得場面は何か」の3点である。

(1) 次の1～5の中で“政治”について、あなたが当てはまると考えるものをすべて選んでください。

また、その他に考えられることを記入してください。

1. 人と人との間に紛争が起こらないように、法律を整えたりすること
2. 他国ともめている領土問題を解決するために、その国と話し合いをすること
3. みんなが学校に行きやすいように、道路を整備すること
4. 誰もが安心して介護が受けられるように、保険料を徴収すること
5. その他

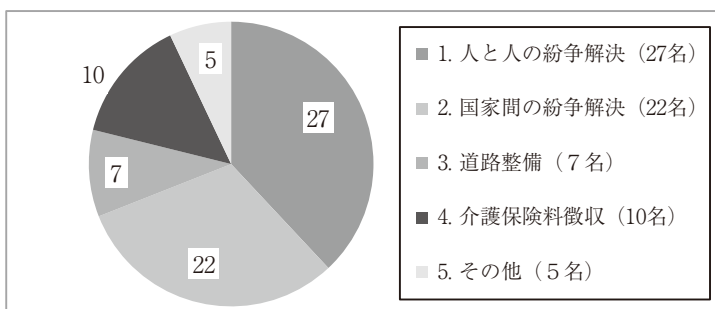


図3 政治について当てはまるものは何か
(回答者32名、複数回答可)

本問では、当てはまるものはすべて選択可にした。子どもは1, 2の紛争解決のための法整備や外交を政治であると捉えていた。一方で3, 4は、自らの生活経験から想定しやすいものであると考えられるが、政治と捉える子どもは少なかった。その他の答えには、「国をよくするために国民の意見をかなえる」などをはじめ、国というキーワードをつけて答える子どもが多く存在した。(1)の結果から、子どもにとって政治は、国に関わるものであり、身近生活とは関わりがないと捉えていると考えられる。

(2) 今年(2016年)の7月に、18歳と19歳の人に初めて選挙権(投票権)が与えられました。あなたは、18歳になったら投票しますか。下の1～3の中からひとつだけ選んでください。その理由も記入して下さい。

1. する
2. しない
3. わからない

本問では、ひとつのみ選択可にした。結果は、投票「する」と答えた子どもが多くいた。このアンケートの時期の

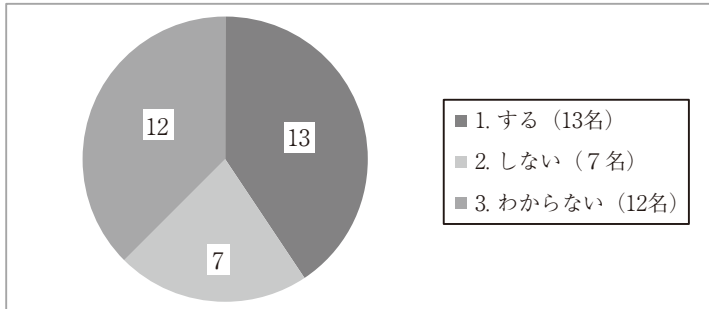


図4 選挙権を獲得したら選挙に行くか否か
(回答者32名, ひとつのみ選択)

「めんどくさい」、「投票してもかわらない」であった。選挙の経験がないにもかかわらず政治に対するあきらめなどが見られた。

(3) あなたは、政治や選挙についての情報を、どこから得ることが多いですか。1～5の中から、当てはまるものをすべて選んでください。

1. 学校の社会科の授業
2. 新聞やテレビ, ラジオ
3. 保護者や家族, 親類
4. 友人
5. その他

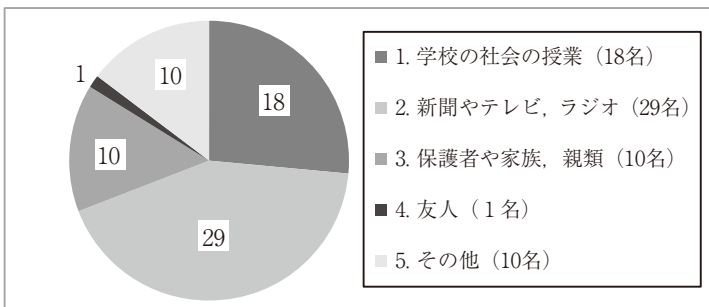


図5 政治や選挙に関する情報のリソース獲得場面は何か
(回答者32名, 複数回答可)

多くの子どもにみられた傾向は「政治が身近なものではない」、「投票してもかわらない」、「わからないものには手を出さない」ということであった。しかしそれらは、「政治を理解することができれば、選挙に関わりたい」と考えているとも捉えられる。一方、政治や選挙に関する情報のリソースは、メディアから得ることが圧倒的に多い。子どもに身近なインターネット上のメディアが比較的双方向の関係にあり、子どもは自ら知りたいことにアクセスすることができる。しかし、インターネット上のメディアからの情報は容易に入手できるが、他の情報との比較や吟味は必ずしも行われるとはいえない。その結果、一面的な理解（投票してもかわらない）に陥る可能性もある。そうであるならば、学校の授業の中で、子どもがメディアなどから獲得する情報などの吟味ができるような学習を展開する必要があるといえる。また、「投票してもかわらない」と考える子どもに対して、投票以外の政治参加の道に思考を開くことは、「かわらない」を「かえられる、関われる」に変容させることになると考えられる。

5. 2 授業構想とその実践

そこで、選挙という一定程度の既知の内容を転回する授業を開発した。

具体的には、個人の政策選択（直接民主主義の表出）と選挙の結果（間接民主主義の表出）の間に、意図的にパラドックスを生じさせるシミュレーション・ゲームを取り入れた授業を構想し実施した。本授業は、選挙の意義と限界を認識させ、さらに選挙以外の政治参加へと思考を深めることを目指している。なお、授業は2時間構成である。授業は、当該校の教員である野寄を中心に行い、要所で研究者である中平が生徒に対して説明やコメントをした。

前に、はじめての18歳選挙権を規定した改正公職選挙法下で参議院議員選挙が行われたこともあり、マスコミなどで多く話題となったことが影響している可能性がある。一方で、「わからない」と答えた子どもも多くいた。特に「わからない」とした子どもの理由は、「よくわからないものには手を出さない」であった。これは、わかるようになれば投票をするということでもあると考えられることから主権者教育の重要性を示すものでもある。なお、「しない」と答えた子どもの理由は、

本問では、当てはまるものはすべて選択可にした。マスメディアからの情報が圧倒的に多く、その次に学校の授業であった。学校の授業が少ない要因は、政治の内容に入る前だったことも考えられる。3の親などと同数のその他の多くは、インターネットであった。また、塾で学ぶという回答をした子どももいた。様々なメディアに直接ふれる子どもが存在する。子どもが獲得した情報を、どうしたら正確に読み解くことができるのかは、学校に求められている教育内容であると考えられる。

5. 2. 1 第1時—選挙シミュレーション・ゲームから考える1

第1時のシミュレーション・ゲーム1は次のような方法で行った。まず、ある架空の選挙区を設定した。そこで3人の候補者が、3つの政策に対して対立する状態を設定した(図6, 図7)。次に子どもに、カードを配布した(図8)。カードには、3つの政策に対する賛成・反対が記されているとともに、どの候補者を支持するのかを記してある。子どもには、そのカードに記載されている人の立場になって選挙に参加させた。なお、一部のカードにはシールを張った。これは、シミュレーション・ゲーム2で活用するためである。

	子育て支援	消費税増税	給与格差是正
Nさん	反対	賛成	賛成
Tさん	反対	反対	反対
Mさん	賛成	反対	反対

図6 候補者と選挙の争点になっている政策に対する立場

○「子育て支援」について
 …待機児童解消のために保育園の増設をします。また、18歳未満の子育て中の家庭に子ども一人当たり月に2万円支給します。このような子育て支援に関わる政策が、争点になっています。
 Nさんは反対、Tさんも反対、二人とも税金不足を理由としています。Mさんは、子どもがこれからの日本を支えると考えており賛成しています。

○「消費税増税」について
 …子育て支援と格差是正のために増税をするか否かが争点になっています。消費税を8%から15%にする案です。
 Nさんは賛成しています。給与格差是正をしたいからです。Tさんは、反対です。Mさんは、子育て世代にお金が必要なので増税には反対です。

○「給与格差是正」について
 …正社員と非正規労働者(パートやアルバイトなど)の給与の格差を是正する必要があるか否かが争点になっています。Nさんは、正社員の給与を下げ、非正規労働者の給与を上げることに賛成しています。Tさんは、学歴や能力と働き方に応じた給与は差があってもいいと考えているため反対です。Mさんは、子育て支援が充実すれば、働くことができる人が増え家計にお金が入ると考えており、現段階では給与格差是正は必要ないと考えています。

図7 3つの政策と、それに対する3人の候補者の立場の詳細

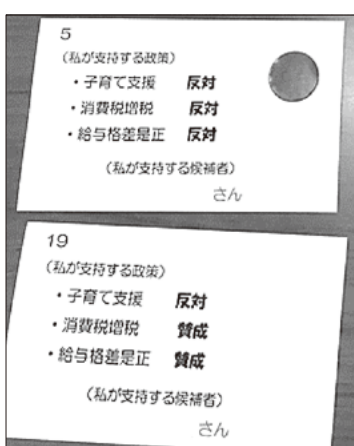


図8 配布したカードの一部

子育て支援			消費税増税			給与格差是正			候補者	
賛成	19名		賛成	15名		賛成	19名	Nさん	15名	
反対	15名		反対	19名		反対	15名	Tさん	7名	
								Mさん	12名	

図9 シミュレーション・ゲーム1の結果(生徒数34名)

まず授業では、カードに記載されている内容について子どもから質問を受けることにした。そこでは、特に政策に対する質問が多くなされた。質問が終わったところで、1回目の投票を行った。1回目の投票は全員で行った。まず、「私が支持する政策(カードにある賛成か反対かの記載内容)」を挙手で答えさせた。次に、「私が支持する候補者」を挙手で答えさせた。その結果は、図9に示した。この結果を子どもとともに考えた。当選した候補者はNさんであった。しかしNさんの政策は「子育て支援=反対」、「消費税増税=賛成」、「給与格差是正=賛成」である。一方、政策ごとの支持は、「子育て支援=賛成」、「消費税増税=反対」、「給与格差是正=賛成」である。つまり、「子育て支援」と「消費税増税」について、民意と当選者の立場にはずれが生じたのである。

そこで、当選者の政治の進め方について考えさせるために、子どもに「当選したNさんは、どのように政治を進めるべきであるか」と質問をし、その答えをワークシートに記入させた。大部分の意見は「当選者は、他の人の意見に耳を傾けて政治を行うべき(28名)」であった。その理由は、「国民の意見が一番大事だから」、「次の選挙で落ちないようにする」であった。少数意見として「当選者が、選挙で主張したとおりに行うべき(4名)」があった。その理由は、「当選者の主張のとおり政治を行い、結果ができれば、国民が納得する」であった。なお、未記入が2名いた。

5. 2. 2 第1時一選挙シミュレーション・ゲームから考える2

次に、シミュレーション・ゲーム2を行った。基本的な流れは、シミュレーション・ゲーム1と同じである。異なることは、投票者数を絞ったことである。投票者数を2016年7月の参議院議員選挙と同様の約54%で行った。なお、人数は19名である。ゲーム2で投票する19名のカードには、予めシールを貼っておいた。ゲーム1と同様に、「私が支持する政策（カードにある賛成か反対かの記載内容）」を挙手で答えさせた。そして、「私が支持する候補者」を挙手で答えさせた。その結果は、図10に示した。

子育て支援		消費税増税		給与格差是正		候補者	
賛成	6名	賛成	6名	賛成	6名	Nさん	6名
反対	13名	反対	13名	反対	13名	Tさん	7名
						Mさん	6名

図10 シミュレーション・ゲーム2の結果（生徒数19名）

この結果を、子どもとともに考えた。ゲーム2で当選した候補者は、Tさんであった。Tさんの政策は「子育て支援：反対」、「消費税増税：反対」、「給与格差是正：反対」である。一方、政策ごとの支持もすべて反対であり、今度はTさんが進めたい政策と合致していた。ここで、ゲーム1とゲーム2の結果を整理して比較した。ゲーム1の結果は、当選したNさんが進めたい政策と、みんなの政策に対する支持（民意）にずれが生じた。一方で、ゲーム2の結果は、当選したTさんが進めたい政策と、民意は合致していた。ゲーム1とゲーム2により、投票する人数で結果が大きく異なることを示した。そこで、ゲーム1と2の特徴を比較したうえで、当選者の政治の進め方について考えさせるために、子どもに「当選したTさんは、どのように政治を進めるべきか」と質問した。子どもは次のようにワークシートに記入したうえで答えた。ゲーム1では多くみられた「当選者は、他の人の意見に耳を傾けて政治を行うべき」は、5名に大幅に数を減らした。その理由は、「本当の当選者は別の人になるはずで、当選したのは、偶然だから」などであった。一方で、ゲーム1に比べて大きく数を増やしたのは、「当選者が、選挙で主張したとおり行うべき」であり、人数は27名であった。その理由は、「当選者と投票した人の意見が一致しているから」、「当選したのだから思うようにやってもいいと思うけど、次の選挙で落ちると思う」などであった。なお、未記入が2名いた。

5. 2. 3 第1時を受けての授業者の考察と子どもの学び—授業を中心に行った当該校の教員の分析

第一に、シミュレーション・ゲーム1（投票率100%でNさんが当選したが、Nさんの進めたい政策は民意の多数とは異なるという設定）を考察する。子どもに対して、当選したNさんはどのように政治を進めればいいのかという教師からの質問に対する、子どものワークシートの記述内容を根拠にして論じていく。まず、民意を聞くべきだと主張した意見を考察する。子どもの多くは「Nさんの進めたい政策は国民の多数意見とは異なるので、国民の多数意見に合った政治を進めるべき」というように、「Nさんが進めたい政策を進めるのではなく、民意をふまえた政治を進めていくべきだ」という意見が多かった。子どもは、争点となっている3つの政策のうち民意の多数が支持する政策が1つだけしか一致しないNさんに対して、民意の多数が支持する政策も念頭においた（考慮した）政治を行うことを求めていると推測される。その理由については、「Nさんの進めたい政策を進めると、その中には民意の多数が支持しない政策も含まれているので、反対されデモが起きる。次の選挙で落選する可能性が高い。」などが見られた。このように、民意をふまえずに政治を進めていくことで生じることが考えられる選挙とは別の形での民意の表出可能性について指摘する子どもが見られた。次に、当選者が思うように政治を進めるべきという主張した意見を考察する。一部の子どもは、「当選したNさんが国民の多数の意見を取り入れようとすると、Nさんのやりたい政治ができない」と指摘した。このように、選挙で当選したにも関わらずNさんの進めたい政治が進められないことに疑問を持っていたのである。今回の選挙は「政策」ごとに投票を行うのではなく、「人」に投票した。よって、民意とすべてが一致する政策をもつ候補者が当選するとは限らない。だからこそ、当選者は自分の主張する政策を進めてもよいと考えているのであろう。仮に選挙の時点では民意の多数に支持されていない政策でも、時間の経過や状況の変化で民意が変わることは予想できることを指摘する子どもも見られた。最後に、新たな視点を主張する子どもの意見を考察する。ある子どもは、Nさんが主張する具体的な政策から「Nさんは消費税を増税し、増えた税収を子育て支援にも配分すればよい」と指摘した。争点となっている3つの政策について「賛成」、「反対」の二者択一ではなく代替案を示したのである。これにより、Nさんの進めたい政治を行い、なおかつ民意の多数が支持する政策をも進めていけるようにする考え方をした子どもも見られた。

第二に、シミュレーション・ゲーム2（投票率54%でTさんが当選。候補者の政策と民意の多数が支持する政策がすべて一致している候補者が当選したとする設定）を考察する。ここでも、当選したTさんはどのように政治を進めればいいのかという教師からの質問に対する子どものワークシートの記述内容を根拠に考察していく。まず、当選者が思うように政治を進めるべきという主張する意見を考察する。多くの子どもの意見は、「Tさんの進めたい政策は民意の多数が支持する政策とすべて合っているので自分の思うように政治を進めてよい」であった。Tさんの主張と民意の多数が支持する政策が合致しているからである。ところが、一部の子どもから次のような意見が見られた。すなわち、「民意と合っているからTさんは自分が思うようにやってもいいが、暴走するという問題点がある」、「国民と意見があるからTさんがしたいと思う政治をやってもいいが、どんな政治をされるかわからない（独裁になってしまうかもしれない）」である。Tさんが民意の支持を得ているからこそ生じる可能性がある問題点を指摘している。つまり、選挙で当選したからとはいっても、さらに民意の多数が支持しているとはいっても、全権委任をしているわけではないことを指摘しているのである。他にも、「投票率が54%なので、投票していない残りの46%の人の意見は反映されない」という意見もあった。選挙の結果としては民意の多数と当選者の意見が一致していたとしても、約半分程度の者のみしか投票していないのであれば、「本当の民意ではない」と指摘しているのである。加えて、当選したTさんが民意の多数の支持を得て自分の思うように政治を進めることにより「少数意見が反映されない」、「反対意見を持っている人もいるので、政策を進めるには話し合いが必要」、「少数意見や自分とは異なる意見を考えないと、うまく政治を進められない」など、「当選者とは異なる民意（少数意見）も考慮すべき」と指摘する子どもも見られた。このように、選挙結果としては当選者の主張と民意の多数が一致しているからとはいえ、それだけで政治を進めていってしまうことの危機感を感じ取れる生徒が見られたのである。加えて、「この選挙区では争点となっている3つの政策について反対意見をもつ人が多いが、他の地区は違う考えをもっている有権者がいるかもしれない」という意見も見られた。

第三に、第一時の授業（シミュレーション・ゲーム1, 2）後の子どもの感想について、ワークシートの内容を根拠に論じていきたい。まず、選挙における投票の意義を考えた子どもの意見である。多くの子どもは「投票するかしないかで候補者が当選するかしないかが決まることがわかった」、「一人が投票するかしないかで当選する人が変わるの怖かった」という意見を示した。ここからは、有権者の投票率によって選挙の結果が大きく変わることをシミュレーション・ゲームにより体験的に理解したことが指摘できる。そのような影響を考えて子どもから、「自分も投票できる年齢になったら投票したい」、「有権者は選挙に行くべき」、「投票する気がなかったが、投票に興味があった」など選挙について前向きに考える意見が見られた。さらに、投票率を上げるアイデアを示す子どもの意見も見られた。具体的には「スマートフォンでオンライン投票を行う」、「民意を知るために争点になっている政策ごとのアンケート投票を行う」、「TVで「投票に行こう」などと放送すべき」などである。次に、選挙の限界を指摘する子どもの意見である。例えば、「人々に考えがあってもすべての意見を反映させることができるとは限らない」、「仮に自分が投票しても、自分の考えがすべて叶えられることはないと思った」、「国民全員が賛成（支持）するような意見にするのはとても難しく、ほとんどゼロに近い確率で無理ということがわかった」などの意見が見られた。シミュレーション・ゲームを体験したことで、選挙だけでは政治に意見を反映することが困難であることに気がついたのである。

5. 2. 4 第2時—一票の格差を踏まえて考える

第2時は、第1時で学習した選挙の結果と民意との関係について、より深く思考することを目的とした。第1時から民意を反映することに対する選挙の限界を知った子どもに対して、それ以外の政治参加の方法へと思考をひろげていくことを目指した。

授業は、一票の格差の学習から始めた。子どもの既習事項として、選挙の平等原則がある。そこで、2016年7月10日実施の、参議院議員選挙における一票の格差を示した図11をもとにして考えさせた。これは、福井県を一人一票とした時の、他の都道府県の一票の価値を示すものである。

都道府県	選挙権の価値	都道府県	選挙権の価値	都道府県	選挙権の価値
北海道	0. 4 3 票	東京都	0. 3 5 票	新潟県	0. 3 3 票
宮城県	0. 3 4 票	埼玉県	0. 3 3 票	石川県	0. 6 9 票
神奈川県	0. 3 5 票	千葉県	0. 3 8 票	山梨県	0. 9 3 票

図11 福井県を一人一票とした時の他の都道府県の一票の価値⁶⁾

福井県の一票に対して、子どもが生活している神奈川県の一票の価値を確認した。子どものワークシートの記述からは、「神奈川県の一の意見は、福井県と比較して選挙では反映されにくいということだ」が見られた。次に、一票の格差によって生じる問題は何かを考えさせた。子どもからは「少ない票で当選者をだすことができる県はずるい」、「不公平」という意見が見られた。一方で、前時のゲーム1やゲーム2の学習を踏まえて、「そもそも選挙に行く人が少ないことが問題を大きくしている」という意見も見られた。ゲーム1でもゲーム2でも、選挙の結果は必ずしも多数者の民意を反映するものではなかった。それに加えて、実際には選挙権の一票自体に格差があり、人々の意見が政治に反映されにくい状態があることを子どもは理解したと考えられる。

そこで次に、ゲーム2を事例にして質問をした。それは、「当選したTさんはどのように政治を進めたらいいのか」である。この質問を考えるために図12を示した。つまり、「Tさんを支持する人の意見」、「Tさんを支持していない人の意見」、「当選したTさんの意見」、そして「選挙権を持っていない人の意見」である。なお、子どもに「選挙権を持っていない人」について尋ねると「18歳になっていない人」という意見があった。一方で、日本国籍を持たない人など、他の視点からの発言はなかったことから教師から説明を加えた。多くの子どもの意見は、次のようなものであった。「投票率の高低に関わらず、民意を聞くべき」、「いろいろな人の家をまわり、できるだけ意見を集める」、「投票率が低いことは自覚していると思うので、当選者はみんなの意見を聞くはず」、「選挙権を持っていない人の意見も聞く」、「そもそも選挙権を持っている人は、必ず投票して自分の意見を主張すべきだ」であった。一方で、少数ではあったが「Tさんは当選したのだから思うままに政治を行うべき。当選者は何をしてもいい」という意見もあった。

さらに、子どもの「当選者は民意を聞くべき」という意見に対して、選挙以外で自らが意見を主張する方法、つまり選挙以外の政治参加の方法に何があるのかを考えさせた。子どもからは、「手紙を書く」、「自ら政策について調べて学ぶ」、「デモに参加する」、「インターネット（SNS）で意見をいう」、「政党に参加する」などの意見があった。

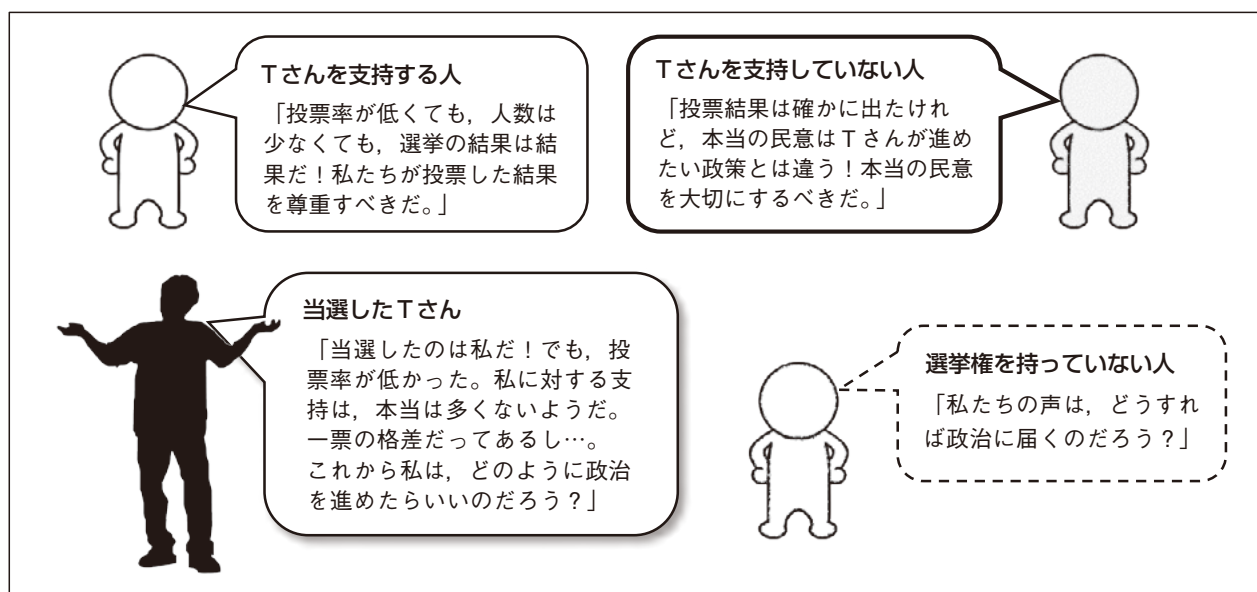


図12 当選したTさんを取りまく様々な意見

5. 2. 5 第2時を受けての授業者の考察と子どもの学び—授業を中心に行った当該校の教員の分析

第2時では、前時の復習をふまえ、新たに一票の格差を学習した。

代表者を選ぶという選挙には、様々な課題があることを確認したうえで、改めて、「当選した政治家はどのように政治を進めたらいいか」という質問をした。しかし、子どもは前時と同様の意見を示した。すなわち、「多くの人が納得できるようにすることが大切」、「国民の意見をできるだけ取り入れて、みんなの合意に向けて政治をする」、「投票した人が当選した人に入れてよかったと思えるように、みんなが思っている政治を少しずつ進めるべき」、「民意に合わせながら自分の考えも進める」、「すべての人の意見を尊重する」、「みんなの意見をできる限り聞く」、「Tさんの場合、投票率54%で決まっているわけで、残りの46%の人の意思がわからないから当選したとしても投票していない人の意見も考えて政治を行うべき」などである。一票の格差を学習すると自分たちが生活する神奈川県が不利な立場になっていることが理解できたにもかかわらず、ここでは、その点を加味するような意見は見られなかった。

次に「選挙以外に政治に参加する方法には何がありますか」という質問に対して、次のような意見が見られた。すなわち、「SNSで自分の考えを発信する」、「市長に手紙を書く」、「デモ」、「団体で活動する」、「政治活動に関わる」、「演説を聞く」、「政治関係の行事への参加する」、「政治家に自分の意見を伝える」、「情報公開制度を使う」である。ここでは、具体的な行動を挙げていた。また、「政治について知る（学ぶ）」、「政策について調べる」、「政治に関する情報を収集する」、「ニュースやインターネットで政治に関する情報を調べる」などの意見も見られた。自分で政治に関する情報を集めたり、学んだりするということも政治参加の一つと捉えていると考えられる。授業を受けた中学校第3学年生は、まだ有権者ではないため実際に投票することはできないものの、政治に関して自分の意見を発信したり情報を収集したりすることで政治への関心を高めていこうとする姿が見られた。

5. 3 本単元を通じた当該校の教員と研究者の総合考察

選挙の課題をシミュレーション・ゲームにより可視化することにより、必ずしも選挙が人々の意見（民意）を反映するとは限らないことについて、子どもは体験的に理解できたと考えられる。事前アンケートの中で、「投票してもわからない」という意見を出していたことを一面では裏付ける結果となった。一方で、例示した3つの争点が比較的身近な内容であることから、政治が自分たちに関わるものであることについても感じ取れる子どもが存在したのではないかと考えられる。だからこそ、代替案を示す子どもや、当選者が動的に政治を捉えより民意を反映するにはいかなる方法があるのかを考察する子どもがいたのではないかと考えられる。よって、選挙の課題を理解する上では、今回のようなシミュレーション・ゲームは一定の効果をもたらすものである。

6 まとめと今後の課題

本研究では、主権者教育の中でも模擬投票にかかる課題を指摘し、その解決の一つの方法を示すことを目指して行ったものである。課題とは、①「政治参加を投票のみとして、権利の捉えが矮小化することへの危惧」、②「マニフェストを選ぶという消費者的な存在に陥ることにより、主権そのものの認識を矮小化する危惧」、③「主権の範囲により権利からこぼれ落ちる人を踏まえなくなることへの危惧」である。

課題解決に向けて、いくつかの整理をした。まず、主権者の範囲と、主権者の思考である主権観の多様性を整理した。次に、主権者の範囲と主権観の多様性が実際の政治にどのように反映されるのかについて、主権行使の構造を示すことで整理した。そのような構造を理解するために、動的な法教育の構造を援用した。動的に主権の構造を捉えることで、選挙以外の政治参加の方法へと思考をひろげる必要性を指摘した。このような思考をひろげる総合的な主権者教育を行うことができれば、模擬投票をより有効な方法にすることが可能であると考えたからである。

そこで、シミュレーション・ゲームをもとにした授業を構想して実施した。その内容は、選挙の結果と民意の反映の関係を可視化することで、選挙の限界と他の政治参加の方法に子どもの思考をより深めることを目指したものであった。二つのシミュレーション・ゲームを行った結果、必ずしも人々の意見を反映するとは限らないという選挙の限界の理解については深く思考させることができた。これは、選挙制度を学ぶ学習や模擬投票では達成することが困難な内容であり、シミュレーション・ゲームのもつ大きな効果であると考えられる。さらに、子どもから選挙をより活性化させるためのアイデアを出すこともあった。子どもに対する事前アンケートでは、「政治が身近なものではない」、「投票してもわからない」、「わからないものには手を出さない」が見られたが、自らの選挙を活性化させる意見を出していることから、選挙の意義についての理解もできたものと考えられる。よって、課題①や②の解決に近づくことができたのではないかと考えている。

また、授業の中では、課題①、②だけでなく③についても考えさせるために、一票の格差を扱った。しかしこの部分を踏まえた発言は見られなかった。選挙の限界性の理解に迫ることができたが一方で、法制度以外の主権の範囲や参加への思考の拡大は不十分であった。また、議会が合議であり、一人の候補者の政治的姿勢だけでは物事が決まらないことをいかに伝えるのかについても課題としてあげられる。加えて、本単元を実施したことで改善したい授業内容がある。例えば、国会等の議会の選挙と、知事などの首長選挙の区分がされていないことである。一票の格差を加味したことから国会の議会選挙を想定したが、3つの政策に対する3人の候補者の立場から吟味させるのであれば、首長選挙に限定した方がわかりやすく伝えられた可能性がある。最後に、今後の課題を二点だけ示す。第一に、他の政治参加の内容を具体的に吟味させることである。第二に、マニフェストの内容を子どもにどのようにして理解させるのかである。

本研究では、一定程度ではあるが選挙だけが政治に関わる方法ではないこと、その選挙以外の方法では政治に関わることは法制度的な主権を持つものだけでなく多くの人に開かれたものであることについて理解させることは達成で

きたのではないかと考えている。これまで以上に、高等学校だけでなく、小学校や中学校でも主権者を育成する教育が求められている。本研究は、子どもが様々な主権の実現を具体的に探究していくことに若干ではあるが寄与することができたのではないかと考えている。

謝辞

本研究は、公益財団法人科学技術振興財団（FOST）の調査研究助成「ゲーミング・シミュレーションの考え方にもとづく主権者育成のためのPBL型教育の教材開発」（研究代表者、上越教育大学、中平一義）、および科学研究費補助金（基盤研究（B）、26285199）「教科教育と教科専門を架橋する社会科内容構成に関する基礎的研究」（研究代表者、上越教育大学、松田慎也）を受けて実施されたものである。ここに記して謝意を表す。

注

- 1) 本研究の5.2.3及び、5.2.5は野寄が執筆し、それ以外はすべて中平が執筆した。
- 2) 現在行われている主権者教育と、1960年代を中心とした主権者教育にはその連続性と断絶が存在すると考えていることから分離した。それらの関係性については別に論じたい。
- 3) ①の例としては、上記の総務省と文部科学省の教材を使用したものがあるが、他にもいくつもの熱心な実践が行われている。例えば、松崎康裕「一八歳選挙権の授業」、全国民主主義教育研究会編（2016）、pp.145-151がある。②の例としては、各都道府県等の選挙管理委員会主催の模擬投票がある。例えば、選挙の大切さをPRすることを目的に小学生に対する模擬投票を行ったものとして、福井県選挙管理委員会の「明るい選挙出前塾」がある。詳しくは、福井県選挙管理委員会事務局ホームページ、<http://www.pref.fukui.lg.jp/doc/senkan/index.html>を参照（最終閲覧日2017年1月9日）。また、①、②の両方の例としては、模擬選挙推進ネットワークのホームページ、<http://www.mogisenkyo.com>を参照。（最終閲覧日2017年1月9日）。③実際の選挙を題材とするが、既有知識のまま投票を行う実践として、平井敦子「貧困と福祉学習－「私」の価値を育む社会科教育を」、佐貫浩監修、教育科学研究会編（2016）、pp.133-148を参照。
- 4) 授業の構想、実施、アンケートの実施等は、神奈川県相模原市立上溝中学校の野寄雄太教諭の協力を受けて行ったものである。なお、アンケートや授業のデータ等の扱いについては管理職等からの許可を受けている。
- 5) 中学校第3学年対象、全32人名、（2016年9月実施）
- 6) 一票の格差については、特定非営利法人一人一票実現国民会議のホームページ、<http://www.ippyo.org>（最終閲覧日2017年1月9日）及び、伊藤真「日本国憲法と民主主義・平和・人権」、全国民主主義教育研究会第47回大会発表資料（2016年7月31日実施、於：中央大学）を参照。

引用文献

- 北川善英（2008）：「法教育」の現状と法律学，立命館大学法学部・法学研究科・法務研究科『立命館法学』，5・6号，pp.66-85.
- 国立教育政策研究所（2015）：『資質・能力を育成する教育課程の在り方に関する研究報告書1－使って育てて生き抜くための「21世紀型能力」－』。
- 坂上康俊ほか51名（2015）：『新編 新しい社会 公民』，東京書籍，平成27年検定済，p.77.
- 佐貫浩監修，教育科学研究会編（2016）：『18歳選挙権時代の主権者教育を創る』，新日本出版社。
- 宍戸常寿（2016）：「主権者教育と立憲民主主義」，日本弁護士連合会第59回人権擁護大会シンポジウム（2016年10月6日実施，於：福井市フェニックス・プラザ）第2分科会『主権者教育における弁護士・弁護士会の役割～立憲民主主義を担う「市民」が育つために～』資料，pp.1-63.
- 全国民主主義教育研究会編（2016）：『民主主義教育21 一八歳選挙』，Vol.10.
- 総務省・文部科学省（2015）：『私たちが拓く日本の未来』。
- 中平一義（2009）：「法教育における原理・価値－社会科教育に対する憲法学的考察」，日本社会科教育学会第59回全国研究大会（2009年11月22日実施，於：香川大学）『発表論文集第5号』，pp.46-47.
- 樋口陽一（2006）：『「日本国憲法」をまっとうに議論するために』，みすず書房。
- 樋口陽一（2007）：『国法学 人権原論 [補訂]』，有斐閣。
- 文部科学省（2016）：『主権者教育の推進に関する検討チーム』中間まとめ～主権者として求められる力を育むために～
http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/1369157.htm（最終閲覧日2017年1月9日）。

参考文献

- 飯田高（2016）：『法と社会科学をつなぐ』，有斐閣．
坂井豊貴（2013）：『社会的選択理論への招待－投票と多数決の科学』，日本評論社．
坂井豊貴（2015）：『多数決を疑う 社会的選択理論とは何か』，岩波書店．
藤原武弘（2007）：『人間関係のゲーミング・シミュレーション－共生への道を模索する－』，北大路書房．

Citizenship Education that Deepens Students' Thinking: Gaming Simulation that Develops Various Perspectives on Citizenship

Kazuyoshi NAKADAIRA* · Yuuta NOZAKI**

ABSTRACT

This article paper examined and implemented citizenship education on voting rights for 18-year-olds from the perspective of social studies education. Many mock elections have been conducted as citizenship education, with materials created by the Ministry of Internal Affairs and Communications and Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT). The usefulness and challenges of these activities have been noted, along with the need to expand students' understanding of politics. Based on a discussion of two constitutional scholars, I created a model of citizenship with a dynamic structure reflecting how citizenship is involved in politics. To make the educational content easier for students to understand, we adopted a structure of law-related education. To expand their thinking about politics, we designed a gaming simulation. A paradox is intentionally created between individual policy choice and election results. Disparities in vote values were also added. Students understood the importance and limitations of elections and thus were pointed to other methods of political participation. From this practice, the students' understanding of elections could be expanded. However, it wasn't possible to consider the people who can't possess a suffrage.