

教師用指導ガイド（指導計画 1）

1 目標

裁判のロールプレイングを通して、司法や裁判員制度についての関心を高める。

- ・ ロールプレイは20分程度の模擬裁判シナリオを利用する簡易のものです。
- ・ 裁判官役・検察官役・弁護人役・被告人役・証人役を一人ずつ生徒から選び、シナリオに基づいて読んで（又は演技して）もらいます。
- ・ その他の生徒は全員が裁判員役になります（ロールプレイの生徒を含む）。

証拠の整理や他者との討論から事象を多面的・多角的に考察し、総合化して公正に判断する。

- ・ 有罪に結びつく証拠，有罪でないことに結びつく証拠をシナリオの事実から自分なりに考えて抽出します。
- ・ 班での討議など，多数人で情報を共有する作業を通じて，認識・意見に多様性があることを理解します。

個々の事実を正確に把握して評価し、また、その事実に基づいて自分の考えを適切に表現する。

- ・ 多面的・多角的な見方を知った上で、自分なりに証拠に基づいた事実を把握します。
- ・ 班での討議などにより、自己の意見を述べ、他者の意見を聴き、一応の結論を出す作業（民主主義の基本）を経験します。

刑事裁判及び裁判員制度の仕組みと意義などについて理解する。

- ・ 刑事裁判の仕組み，意義，基本原則や裁判員制度の制度内容を，～の作業を通じて理解します。
- ・ 特に，裁判員制度については，国民が裁判に参加することの意義を中心に理解します。生徒の討議，感想，意見などから，理解度を確かめることができます。

2 指導計画

第一時

学習内容

刑事裁判・裁判員制度の概要について知る。

学習活動(10分)

刑事裁判・裁判員制度について教師の説明を聞く。

説明内容(例)

授業の全容説明(事前に済ませておくのが理想)

これから何を目的に、何をやるのか、授業の全体イメージを伝えることにより、生徒に目的意識を持ってもらうことが授業を効果的にします。特に、これまでにない新しい題材と手法の試みであるために、この点は重要です。

「裁判員制度」指導計画の目標・学習内容・学習活動・時数を説明すればよいでしょう。

なお、先生の心構えとしては、「教える」というよりも、みんなと「一緒に学ぶ」という姿勢のほうがよいと思います。裁判や法律の専門的な用語や知識で行き詰まったら、「先生も知らないから調べておく」というような対応でも構わないでしょう。

裁判員制度の説明

平成21年(2009年)5月までに裁判員制度が始まります。

裁判員が参加する裁判の対象は、一定の重大犯罪¹の刑事裁判であり²、第一審の地方裁判所で審理される事件です。

裁判体の構成は、基本的には9名(裁判官3名と一般人から選ばれた裁判員6名)の合議体で判断します³。

裁判員は、20歳以上の選挙権がある人の中から「くじ」と裁判所での質問等を経て選ばれます。

ですから、皆さんが成人になれば裁判員に選ばれるかも知れないのです。

法廷は右のような感じになります(写真1)。

どのように選ばれるかという点、

- (1) 「くじ」で選ばれて裁判所で作成した裁判員候補者名簿に載ると、みなさんに名簿に載ったことの通知がきます(来年呼ばれるかもしれないという意味です)。
- (2) 裁判所は事件ごとに裁判員を選ぶために必要な人員を決めて裁判員候補者名簿の

写真1 裁判員裁判法廷(モデル)



※法務省及び内閣官房司法制度改革推進室の職員による模擬撮影

¹ 更に言うと、法律で死刑・無期の刑が定められている罪(殺人・強盗致死など)、故意犯で被害者が死亡した罪(傷害致死・危険運転致死など)ですが、授業で説明しなくてもよいでしょう。過失犯で被害者が死亡した場合(業務上過失致死など)は含まれません。

² これまでの統計で言えば、日本全国で1年間に約3,600件(2005年)になります。しかし、地方によって事件数が大きく異なりますので、対象犯罪の事件数と成人人口数を比較して、1年間に裁判員に選ばれる確率(おおよそでよい)を把握しておくとう便利でしょう。

³ 基本は9名の合議体ですが、起訴した事実(公訴事実)に争いがなく、事件の内容その他の事情を考慮して適当と認められる場合、検察官・被告人・弁護人の異議がなければ、裁判官1名と裁判員4名の5名の合議体で審理できます。

中から「くじ」で選び、選ばれた人に呼出通知を出します。

- (3) 呼出通知を受けた人が裁判所に行くと、質問等を経て、選ばれるかどうかが決まります。

裁判員の役割

裁判員が何をやるかという、基本的には次の4点になります。

地方裁判所（第一審）の刑事裁判の審理に参加する（審理）。

審理に出された証拠（証言や書面を含む）に基づいて、有罪か・無罪（有罪でないか⁴）を決める（事実認定）。

有罪の場合には、どのくらいの刑がよいか決める（量刑）。

判決宣告に立ち会う。

これらは、専門家である裁判官と一緒にいきます。

審理は公開の法廷で行われます。

事実認定と量刑は、裁判官と裁判員だけで決め、非公開です（評議）。

意見が合わないときは、最終的には多数決で決めることになります（有罪判決をするには裁判官、裁判員のそれぞれ1名以上が有罪意見でなければなりません）。

評議の内容（経過・個々の意見・その意見の数の多少）は、裁判中も裁判後も、むやみに人に話してはいけません（守秘義務⁵）。

では、裁判員として何をどうすればよいのかということに疑問が生じると思います。

裁判員がやることは今の刑事裁判と同じです。

ただ、変わることを言えば、裁判員になると傍聴席から見るのではなく、裁判官の方から見ることになります。視点が変わるという意味で象徴的・印象的に示すと、次の図1・写真2が分かりやすいと思います。

図1 現行刑事裁判（傍聴席から）



写真2 裁判員席から（モデル）



※法務省及び内閣官房司法制度改革推進室の職員による模擬撮影

基本的な姿勢としては、受動的発想から能動的発想への転換が必要です。

⁴ 通常、有罪か無罪と言われますが、無罪は完全無実と立証不十分（「疑わしきは被告人の利益に」の原則から無罪になるもの）を含みます。本来は、有罪か有罪でないか（guilty or not guilty）が正しいのですが、分かりやすくするためこういう表現にしてあります。

⁵ 守秘義務違反は犯罪（懲役6月以下又は罰金50万円以下）になりますが、授業では質問が出れば答える程度でよいでしょう（裁判員法70条・79条）。

裁判員に選ばれる 裁判員として参加する

裁判員は何をやらされるか 裁判員として何ができるか

裁判員が参加しても意義が疑問・不明 裁判員として何をどう変えられるか

特に、3番目のことを頭に置きながら、授業に参加していきましょう。

次に刑事手続の仕組みについて説明します。

刑事手続の仕組み

刑事手続は、あらかじめ法律に定められた罪⁶を犯したと疑われる人（被疑者）について

- (1) 大半は警察が捜査して証拠を集め
- (2) 次に検察官が更に捜査して証拠を集め
- (3) 検察官が被疑者に刑罰を科したほうがよいと判断したときに裁判を起こし（起訴）
（起訴されると、被疑者は「被告人」と呼ばれる。）
- (4) 被疑者・被告人の利益・立場を守るために弁護士（資格ある弁護士）がつき
- (5) 検察官と弁護士が法廷で証拠を出して言い分を主張し
- (6) 裁判所が、法廷に出された証拠（証言や書類を含む）に基づき、検察官の訴えが認められる、すなわち有罪か、あるいは認められない、すなわち無罪（有罪でない）か（事実認定）、有罪の場合、どのような刑を科すか（量刑）を決める

という手続であり、この手続により行われる裁判が刑事裁判です。

刑事裁判では、被疑者・被告人の人権を保障するため、次のような原則⁷があります。

これらの原則は、憲法の要請である適正手続の保障の観点から、非常に重要なものです。

検察官の起訴独占： 検察官が起訴しなければ裁判にならない⁸。

不告不理の原則： 検察官が起訴した事実（公訴事実）以外の犯罪（不告）につき、審理し（不理）、認定することは原則としてできない。

弁護士依頼権： 被疑者・被告人の利益・立場を守るため、弁護士（資格ある弁護士）を選ぶ権利がある。

無罪推定の原則： 被告人が有罪の判決を受けるまでは、被告人（起訴される前の段階では、「被疑者」）は無罪であると推定される。したがって、それまでは被告人が有罪であることを前提とした取扱いをしてはならない、という原則。

立証責任は検察官にある：

裁判での証明が終わった後も、被告人が起訴された犯罪を犯したのかどうか分からないときは、被告人は無罪とされる。つまり、被告人が起訴された犯罪を犯したことの「挙証責任（立証責任）」

⁶ 罪刑法定主義：罪については、法律で明確に規定されていることを要するというものです。ここから、事後法の禁止、罪と刑の均衡、類推解釈の禁止等が導かれます。

⁷ 模擬裁判を体験する上で必要なものとして、この8項目を挙げましたが、そのほかにも多数あります。例えば、令状主義、弁護士との秘密交通権、起訴状一本主義（起訴時の証拠不提出）、予断排除の原則、伝聞証拠の排除の原則などですが、ここでは説明の必要性は少ないでしょう。

⁸ 例外は一つ（いずれ二つ）だけありますが、ここでは必要ありません。

は，検察官が負っている。

合理的な疑いを残さない程度の証明⁹：

常識的にみて，もっともな疑問は残らない程度の立証。つまり，通常人なら誰でも疑いを差し挟まない程度に真実らしいとの確信を得るだけの立証。

被疑者・被告人の黙秘権：

自分の意思に反して話をするを強要されない権利。被疑者・被告人の供述の自由を保障するために認められたもの。

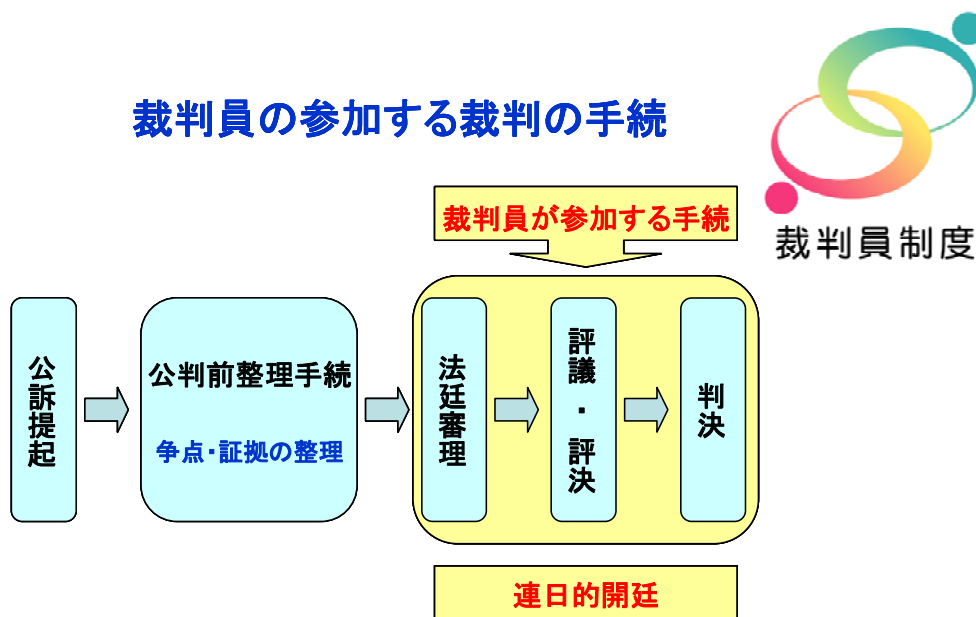
証拠裁判主義：

事実は証拠に基づいて認定されなければならないという原則。噂やイメージで判断することは許されない。

生徒に体験してもらうのは裁判の場面ですので，裁判手続の流れを簡単に説明します。基本的には，検察官が証拠を提出して有罪の立証活動をし，弁護人が反論するという形で進み，裁判官も疑問点があれば質問し，裁判所が有罪と言えるかどうかを判断します。実際に，模擬裁判（ロールプレイ）をやりますので，よく見ていてください。

なお，裁判員の参加する裁判は，皆さんにも分かりやすくするため，集中的に開かれ，そして証人で立証することが多くなります。そのイメージを示すと図2のようになります¹⁰。

図2 裁判員の参加する裁判手続のイメージ



更に手続を詳しく説明すると，次のような順序で進みます¹¹。

人定質問（裁判所 被告人）：

⁹ 英語の “beyond a reasonable doubt” の直訳「合理的疑いを超える」という表現も多くなっていますが，同じ意味です。

¹⁰ 図の「公訴提起」は「起訴」と同じ意味です。この点は，時間があれば説明する程度でよいでしょう。

¹¹ 説明時間が限られていますので，この手続は説明しなくても不都合はなく，時間があれば説明する程度でよいでしょう。

人違いでないかを確認する手続(通常は裁判長が氏名・生年月日・本籍・住居を被告人に質問する形で行われる。)

起訴状朗読(検察官):

検察官が、起訴状に記載してある公訴事実(裁判で判断を求める犯罪事実)と、その罪名及び罰条(法律の第何条に記載してある何という犯罪か)を読み上げる。

黙秘権の告知(裁判長 被告人):

黙秘権について被告人に説明する。

意見陳述(被告人と弁護人):

裁判官が、「読んでもらった事実が間違いないか、違うところがあるか、どこが違うか」などを聴き、被告人が答える。

弁護人も事実と法的な意見を述べる。

罪状認否と言われることもある。

冒頭陳述(検察官):

これから提出する証拠によって、どういう事実を証明しようとするのかを述べる。ここで述べられるのは主張であって証拠ではない。

冒頭陳述(弁護人):

被告人の立場から、どういう事実が認められるか、あるいは認められないかを述べる。通常、検察官の主張する事実があるとは言えないこと、信用できないこと、あるいは提出する証拠で別な矛盾する事実があることなどを指摘する。

証拠調べ: 証拠物、証拠書類、証人の証言などでどういう事実があったか明らかにしていく(ここが重要)。

検察官の意見(論告):

証拠調べの結果から、裁判所がどのような事実を認定すべきかについて検察官が意見を述べる。通常は有罪であることの説明をし、どのくらいの刑にすべきかについても述べる(求刑)。

弁護人の意見(弁論):

証拠調べの結果から、裁判所がどのような事実を認定すべきか、あるいは認定すべきではない、別にこういう事実がある(否認事件の場合は有罪ではない)、というような内容を述べる。

被告人の最終陳述:

最後に被告人の意見(言いたいこと)を聞く。

合議(評議): 裁判官(裁判員の参加する裁判の場合は裁判員も含む)が非公開で話し合って、事実認定と量刑を行う。

判決宣告:

学習活動(2分)

事前意識調査

あらかじめ配付していたワークシート「なぜ、国民が裁判に参加する必要があるのだろうか。考えよう。」について記入させます。

学習活動(20分)

模擬裁判を行い、証拠となる事象を確認する。

模擬裁判ロールプレイのやり方

シナリオ教材： 20分程度の模擬裁判シナリオが教材として準備されます(教材3)ので、これを使用します。

配役： 演者として次の合計5～11名が必要です。

- 裁判官 1名(3名でも可¹²)
- 検察官 1名(3名でも可¹³)
- 弁護士 1名(3名でも可)
- 被告人 1名
- 証人 1名(シナリオの登場人数により変動)
- 残りの生徒は裁判員という前提

配役の方法： 生徒に主体性をもって取り組んでもらうために、生徒に演じてもらうのが効果的です。自主性を尊重するために希望者を優先して割り当てるとか、話し合いで配役を決めさせるようにします。

班の形成： 実際の裁判員の参加する裁判では評議をするため、それに代わるものとして班を作ります。規模としては5名程度がよいでしょう。

班は既存のものを利用して、新たに作るものでも構いません。

自主性を尊重するためには、生徒の話し合いで班を作るのが理想です。

そのような班作りの過程でも様々なことを学習できるからです(ただし、この時の班は第三時の授業ではメンバー入替えの可能性があります。)

演技の準備： 配役が決まったら、事前に練習する機会を設けることを勧めます。練習の機会がないと単にシナリオを棒読みすることになり、他の生徒の関心が薄れることになるからです。

シナリオに基づいた模擬裁判ビデオ・DVDが入手できたら、これを演者全員で見てロールプレイの参考にしてください。

その他に、夏休み期間中に実際の法廷傍聴や裁判員広報ビデオの視聴を課題として与えるなどの工夫があれば効果が上がるでしょう。

教室の配置(模擬法廷)：

演じる場所は教室ですが、模擬裁判の雰囲気を出すために、机・椅子を法廷風に並べます。

¹² 実際には3名の裁判官がいますが、発言するのは裁判長役1名で、シナリオに発言がない以上、1名で足りません。3名の場合は、他の2名は座っているだけになります。

¹³ 検察官役の発言が一番多く、起訴状朗読・冒頭陳述・証人尋問・被告人質問があるので、3名選び分担して行うことにより一人の負担を軽減できます。弁護士役も同様です。

その際、演者以外の生徒は「裁判員役」ですから、裁判官役の後ろに位置する形で（写真2の光景になるように）机・椅子を配置しましょう。負担にならない限度で、服装やバッジ（紙で作成する）を付けるなどの工夫をすると、より雰囲気が出て効果的になります。

配付資料： 起訴状だけは事前に全員に配布しておきます。

その他のシナリオについては、授業の初めに生徒全員に配布します。

模擬裁判中に生徒が行うこと：

生徒には、模擬裁判（ロールプレイ）を見ながら証拠を理解するよう指導します。

その際、証拠となると思うところに線を引かせます。例えば、有罪に結びつく証拠に「赤」、無罪（有罪とは言い切れない）に結びつく証拠に「青」というように色分けして引かせます。

本来であれば、シナリオを見ないでロールプレイだけを見て判断し、配付資料のシナリオは後で見る「裁判記録」のように扱うのが理想です。しかし、演者が慣れていないので、演じられた内容を見聞きしただけで生徒が把握するのは困難であり、時間も限られていることから、模擬裁判中にシナリオを見ながら線を引かせる方法になります¹⁴。

ただ、せっかく準備して演じているわけですから、下ばかり向いて線を引くことに夢中になるより、できるだけ模擬裁判に目を向けて必要な都度シナリオを見て線を引くように助言することが望めます。

模擬裁判中の注意喚起（教師）：

冒頭陳述（検察官と弁護人）の前に、教師が「これから述べる内容は証拠ではなく、お互いの言い分です。証拠は、その後に出てくるので間違わないように。」という注意喚起（コメント）をするようにしてください（生徒が誤解する可能性が大きいからです）¹⁵。冒頭陳述が終わったら、「これから出てくるものが証拠になります。」と述べたほうがよいでしょう（同じく誤解を避けるため）。

以上で模擬裁判のロールプレイが終わります（適宜一言コメントし、拍手で労をねぎらいます）。

学習活動（5分）

証拠を出し合う。

ワークシート「判決を考えよう」に、各人で考えた有罪の根拠となり得る事実・証拠、無罪（有罪とは言い切れない）の根拠となり得る事実・証拠を記入させます。その際、箇条書きでかまいませんので、できるだけ多く挙げさせるようにしましょう。

¹⁴ 逆に言えば、時間があれば、そして専門家演技によるビデオ・DVDを直接見せるなら、シナリオ無しで見て判断する方法が良いことになります（シナリオは後の作業で使うことになります）。

¹⁵ いくら事前に説明していたとしても、再び要所々々で説明・コメントする必要があります。

学習活動（13分）

班で証拠を出し合って集約する。

実際の裁判員裁判では9名による評議になりますが、議論のリード役がないため、5名程度が議論するのに適した人数だと思われます。

まず、班でメンバーの有罪、無罪（有罪とは言い切れない）それぞれの根拠を集約させます。

既に個人で判決の理由を箇条書き等で書いていますが、各人が同じ内容を書いていることもあれば、それぞれが思い付かない内容を書いていることがありますので、班での集約作業には重要な意味があります。

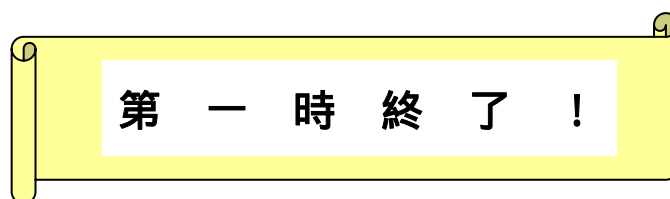
ここでは、結論を出すより、有罪に結びつく証拠、結びつかない証拠、無罪に結びつく証拠を可能な限り拾い出すことに意味があります。

多く出れば出るほど、自分の考えを表現できることにつながりますし、第二時の授業以降の作業において、生徒が考えるポイントが増え、多角的な見方をするることにつながるからです。

作業の要点

- 根拠は項目ごとに1枚のカードに簡潔に書かせる。
- カードは色分けしたものを使い、例えば有罪に結びつく証拠は「赤」、無罪（有罪とは言い切れない）に結びつく証拠は「青」というように区分けして作成する。
- この時点では、班で有罪、無罪（有罪とは言い切れない）の結論は出さない。
- どんな根拠であってもとりあえず出させて（途中で捨てない）まとめる。
- 個人では思い付かなかったが、班での作業の途中で思いついたことがあれば、それも出させる。

作成したカードは、そのまま班で保管してもよく、教師が保管すれば次の授業に備えることができます。



第二時

学習内容

証拠の見方について知る。

学習活動（25分）

班ごとに集約した証拠をクラス全体に発表させ、分類・取捨選択し、証拠の見方を検討する。

班の中では、有罪に結びつく証拠（赤）、有罪に結びつくとはいえない証拠（青）が抽

出されて箇条書きになっています。この集約結果を班単位で発表する作業を行います。

目的

自分（班）でまとめた集約結果を分かりやすく説明する。

既に班単位で意見交換しており、箇条書きになっていますが、これを口頭で説明するという作業を通じて、更に他の班のメンバーに伝えます。

自分（班）で分かったという段階と、人に説明できるという段階には大きな差があります。前者は、ある意味では非公式・自由な討論の場ですから箇条書きにまとめても、分かった気になっているという場合があります。後者の説明は、より確実な理解があることを意味しますので、この発表を通じて、その理解力と自己の意見を伝えるという能力を養うことになります。

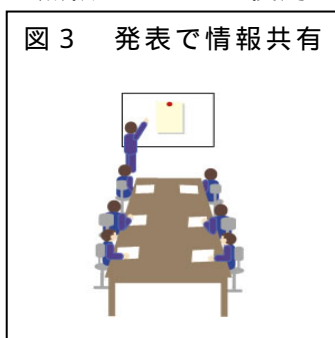
可能な限り多くの証拠と事実を全員で把握する。

一つの班だけでは把握しきれない証拠や事実が出てくる可能性があるため、他班の説明・報告を聞くことによって、できる限り漏れのないようにします。

これにより、後の判断が、多くの証拠と事実を踏まえたものとなるという利点があります。

発表の方法

- 黒板とカードの使用



第一時の授業で作成した箇条書きのカード（赤と青）を黒板に貼りながら、集約結果を発表させます。

まずは、自由に発表させ、班全部が終わってから（又は班の交代のとき）、必要があれば発表の仕方についても適宜指導するとよいでしょう。例えば、項目を先に指摘する（まず有罪に結びつく証拠は3点あります。1点目が・・・、2点目が・・・）、結論を先に理由を後に述べる、反対論の紹介を加えるなどの要領を指導してもよいでしょう。

- 説明者は複数が理想

上の を強調するなら代表者1名が全部を発表してもよいですが、 に意味があると考えるなら、できるかぎり複数で担当するのが望ましいと言えます。

有罪に結びつく証拠とそうでない証拠に分けて二人で発表する、一つ一つ順番に交替して発表する方法などがあります。前者の場合、実際に有罪・無罪（有罪とは言い切れない）の意見が分かれたときには、それぞれの立場の人に区分して説明させるか、逆に立場を入れ替えて説明させる（人の立場に立って考える訓練にもなる）などの方法を探ることも考えられます。

証拠の見方を検討させる

証拠の二面性（又は多面性）に着目させる。

ある事実が有罪に結びつく証拠と言い得ても、同時に逆にそうとは言い切れない可能性がある場合もあります。

例えば、現場の庭に足跡痕（靴底の紋様）があった場合に、被告人が同じ模様の靴を履いていると、(矛盾しないという意味で)犯人であることに結びつく証拠になります。

す。しかし、同じ靴は大量生産されており、現場の地域にも出回っているのであれば有罪に結びつく証拠とは言えなくなります。仮にその靴底に特殊なキズがあってそのキズが一致したら有力証拠となります。それでも翻って、被告人が被害者宅に新聞配達をしており、足跡が残ってもおかしくない状況であれば、その足跡痕は犯人・犯罪とは関係ない可能性があるという意味で、結びつかなくなることも考えられるのです。それぞれの証拠の重要性を考えさせる。

どの証拠が重要と考えるか、重要性の順序を含めて考えられるとよいでしょう。

重要性の順序というと事件により様々であるから若干語弊がありますが、基本的には次のような経過をたどりますので、分類・整理して重要性を判断させる場合の参考として掲げてきます（教師が念頭に置いておくものとして）。

客観的な証拠・事実

被告人以外の者（被害者・目撃者・その他参考人）の証言・供述¹⁶や、被告人の供述から認定できる事実

証拠というと、証拠物だけのように受け取られることがありますが、供述・証言も「証拠の一つ」です（黙秘権告知でも、法廷で供述した内容は有利にも不利にも証拠として扱われることがあると言われます。）。ただ、供述証拠は人の認識を通して記憶された後に表現されるため、不正確な点が紛れ込みやすいことから（次のコラム参照）、重要な証拠として扱われるには、その前提として信用性があることが必要となります。

供述証拠は伝言ゲームと同じで、誤りが入り込む余地が大きい。

供述証拠の性質として、人が事象を了知（見て知る、聞いて知る、読んで知る、触れて知るなど）し、それを記憶し、そして表現するという過程をたどる。そこには次の危険性が潜んでいる。

- (1) 供述人の認識が正しいとは限らない。
- (2) 供述人の記憶が正しいとは限らない。
- (3) 供述人が認識と記憶をそのまま表現できるとは限らない。
- (4) 供述人が表現した内容どおりに聴取者が理解するとは限らない。
- (5) 聴取者が表現した内容どおりに供述者が理解するとは限らない。
- (6) 同じ言葉を使っているにもかかわらず同じ意味に理解するとは限らない（特に評価が混じった表現の場合）。

刑事裁判の原則に従って証拠を総合的に考えさせる。

個別の事実や証拠を検討するだけでなく、できるだけ多くの証拠・事実を把握

¹⁶ 法的に正確な意味では「供述」は「証言」よりも広い概念。証言は、被告人以外の者が証人として供述した場合のみを指します。したがって、裁判所での被告人の供述は証言ではなく「供述」で、被告人以外の者（被害者・目撃者などの参考人）が裁判所以外で（警察官や検察官に）話す内容も「供述」です。

し、その全部を併せて総合的に考えると、どう考えるのが普通の常識に合うのかを考えさせます。その際、一つ一つは偶然の可能性があっても、その偶然性の度合いによっては必然になるのか、なお偶然性が消えないのかという判断も必要となります。

その際、有罪・無罪（有罪とは言い切れない）のどちらか一方に偏った見方をしないように心がけさせます。仮に、有罪の意見になるにしても、無罪（有罪とは言い切れない）に結びつく証拠に対する反論や判断が必要になります。この検討は、より確かな判断になるという意味で重要です。逆に無罪の意見になるにしても、有罪の根拠となり得る証拠に対して、有罪とするにはなお合理的な疑いが残るという説明が必要になります。

模擬裁判シナリオに基づく分類の一例

模擬裁判シナリオの強盗致傷事件を例にとって整理すると次のようになります。

証言・供述の信用性については、個々の事実認定の前提として掲げていますが（点線で区分けした部分）、別項目でまとめて検討してもよいでしょう。

	有罪であるとする根拠	無罪（有罪とは言い切れない）とする根拠
1	<p>ホッチキスの穴</p> <p>1万円札1枚にホッチキスでとめたような穴が開いていた。</p> <p>1万円札の穴と封筒の穴が一致した。</p> <p>1万円札と封筒の穴の幅・大きさ・位置関係が同じ。</p>	<p>ホッチキスの穴があったのは1万円札1枚だけで、偶然かも知れない。</p> <p>ホッチキスの穴は、ありふれたものだから断定できない。</p>
2	<p>お札の枚数と種類</p> <p>被害者が奪われたお金の種類と被告人が持っていたお金の種類が同じ。</p> <p>お札の数が同じ。</p> <p>奪われたお金の種類と枚数と同じものを持っているのはタイミングがよすぎておかしい。</p>	<p>たまたま一致しただけである。</p> <p>お札から被害者側の指紋が出ていない。</p>
	<p>（前提としての証言の信用性）</p> <p>お札の枚数と種類についての証人の証言は具体的（持ち金とへそくりなど）で信用できる。</p> <p>ホッチキスで留めた理由（以前落としたことがある）は合理的で信用できる。</p>	<p>普通はお札の種類まで覚えておらず、全面的には信用できない。</p>

3	<p>服装 服装（白っぽい長袖Tシャツ）が一緒。</p>	<p>白っぽいTシャツを着ている人は珍しくない。 顔を見ていないので被告人が犯人かどうか分からない。 他に目撃者がいない。</p>
		<p>（前提としての供述の信用性） 年を取っていて以前にお金を落としたことのあるような人の記憶は信用できない。</p>
4	<p>位置関係 事件現場と逮捕された場所が近い。 巾着袋と封筒が事件現場と逮捕場所の間にあった。</p>	<p>犯人なら走って逃げるから20分後に現場から2 km内にいないだろう。</p>
5	<p>指紋 指紋はすべての物に必ず付くわけではない。 指紋がないことで犯人であることの証明ができなくなるわけではない。</p>	<p>巾着袋や封筒に被告人の指紋が付いていない。 指紋が付かないような手袋が見つかってない。</p>
6	<p>被告人供述の信用性 名前も住所も知らない友達を訪ねようとしたというのは信用できない。 友達なら名前を覚えているはずで、訪ねたことがあるなら表札などで名前が分かるはず。 6枚ものお札がズボンに入っていたなら、履くときに気付きそうである。</p>	<p>友達の名前を言わないのは迷惑をかけたくないからではないか。</p>
7	<p>アリバイ 公園や本屋にいたという裏付け証拠がない。 アリバイを証明できる人がいない。 なぜ6時間も事件現場付近にいたのか理由が明確ではない。 「ゲームセンターに行けば会える」と自分で知っていながら、6時間もフラフラとしていた。</p>	<p>アリバイを崩すものがない。</p>

(注) 1 . 20分後に2 km離れたところにいた点については、人の歩く（走る）速度の理解がないと判断できないので「歩いて1 km約15分、走って1 km約5分」程度の説

明が必要です。

2. 証拠の二面性（多面性）が生徒からでないときは，教師が補足しましょう。

学習活動（15分）

証拠の見方について考える。

これまでの作業で証拠の見方をクラス全員で検討してきたので，そのまとめとして，どのような点に気をつけなければならないか，について再確認し，ワークシートに記入させます。

この場合，教師がまとめるよりも，質問しながら数名の生徒に答えさせる（挙手又は指名）ほうが，より効果的でしょう。

その注意点を，黒板又はカードに書いて明らかにしておくとい良いでしょう。

その際には，上記「証拠の見方を検討させる」で検討した 及び の要点に照らして，模擬裁判シナリオの事実置き換えるとどうなるかを把握することになります。

学習活動（10分）

1回目の判決を考える。

班の発表を通じてクラス全員で検討した証拠を踏まえ，個人で1回目の判断をさせます。その際に心がけさせる内容は，次の事項ですので，教師が説明してください。

- 正解・不正解はないので，有罪・無罪（有罪とは言い切れない）のどちらが正解かということは気にしないことと，結論はどちらにしても，その根拠を明確に示すことが，より重要であること。
- 判断の際には，常識的に考えて，もっともな疑問が残っていないか（合理的な疑いを残さない程度の立証があったか）を考えること。
- 第三時の授業において班で評議を行うこと。
- その評議の際に自分の意見と異なる人を説得するにはどういう説明がよいか，その重要性の順番を付けること。
- 箇条書きにまとめると考えをまとめやすいこと。

生徒の意見は，ワークシート「判決を考えよう」に書かせて，その内容は教師が次の第三時の授業が始まるまでに把握しておきます（その場で回収しても，次の授業の前の締切日を決めて提出させても構いません。）

これは，第三時の授業でも班討議をしますが，同じ意見ばかりでは議論が単調になりますので，それぞれの班に異なる意見の生徒が入るように，メンバーの入替えをするために必要となります（第三時の授業の記載参照）

ですから，教師がその判断をするための必要な時間を考えて提出日を決める必要があります。

そして，教師は，組み替えた班構成メンバーを準備して，第三時の授業に臨みます。

図 4 準備が重要



第二時限終了！

第二時

学習内容

裁判員制度の意義について知り，また制度の課題について考える。

<全体の進行について>

第三時の授業では，班での討論が入っています。

したがって，計画どおりには進まず，進行が遅くなる可能性があります。重要なことは，同じ模擬裁判シナリオ（ロールプレイ）であっても異なる意見があり，その多様性を知り，相互に意見を出し合うことです。

そこで，指導計画やこのガイドに記載された内容を全部消化するのが理想ですが，全部消化できなくても構いません。むしろ，進行の程度を見ながら，適宜省略する，あるいは進めるところまで進む，という柔軟な対応が求められます。

学習活動（20分）

他者の様々な意見を知る。

第二時の授業で他の班の発表を聞き，証拠や事実の見方には自分の気付かないものも含めて様々なものがあると気付きました。より多くの見方を踏まえても意見が異なりますので，ここでの目的は，人により着眼点異なることを体験することです。

ワークシートに記入されていた1回目の判決結果を発表する。

ワークシートで1回目の判決結果が出ているので，教師が事前にまとめて生徒に知らせます。

班を作らせ，評議を行わせる。

<事前準備>

第二時の授業の最後に記載したように，教師は事前に次の準備をしておきます。

- 1回目の判決結果が書いてあるワークシートに基づいて、事前に生徒の意見を確認しておきます。
- それぞれの班に異なる意見の生徒が入るように、1回目の班構成メンバーを組み替えておきます。
- 異なる意見というのは、判決結果が異なる場合のほか、その結果が異なる場合が少ないときには、個々の証拠や事実の評価において意見が異なる場合も含まれますので、この観点もメンバー組替えの参考になります。
- 班メンバーの数は前回同様に5名程度がよいでしょう。

< 進行方法 >

- 班長を決め、裁判長役（まとめ役又は司会進行役という程度の意味）として評議を進めさせる。
- それぞれが証拠や事実の見方、重要性の程度（順番）などについて意見を出し、相手の意見を聞き、自分なりの理由を説明して相手を説得させる（意見を交換するという意味でもよい）。
- ここでは、判決結果という意味で結論を出す必要はなく、個々の証拠や事実の見方という意味でも明確な結論を出す必要はありません（この点を生徒に伝えておく）。
- したがって、適当な時間を見計らって班の討論を打ち切ります。

班ごとに合意した点、意見対立があった点を報告させる。

ここでは、班長又は誰か班の代表者一人が報告する方法にします。

これにより、それぞれの班でどのような点が意見の一致をみたのか、どのような点が一致しないのか、どんな考え方が残っているのかを知ることができます。

学習活動（3分）

2回目の判決を考える。

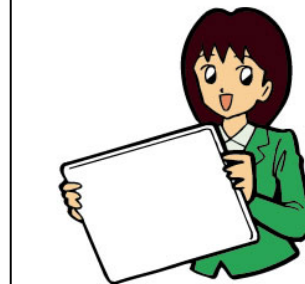
これまでに検討した証拠・事実・様々な意見を踏まえ、個人で2回目の判断をさせ、ワークシートに記入させます。

その際に教師が、生徒に対し、心がけるべき次の内容を説明します。

- 1回目の判決と異なっても全く構わないこと。
ただし、その場合には変わった理由も書ければ書くこと。
裁判官の合議でも、普通に言われていることとして「合議は乗り降り自由」という表現があります。これは一度出した意見にこだわらず、相手の意見が正しいと思えば、意見を変えて、その相手の意見を前提として考えていくことを端的に表したものです。したがって、意見を変えることは恥ではありません。むしろ、相手の意見を聞いて同調するのは民主主義の一つの過程でもあります。班の評議結果にも拘束されないこと。
- 理由をしっかりと書くこと。

- 理由の内容は，自分が出したものでも他者・他班が出したものでも自分が納得したものであればよいこと。
- (再度の注意喚起)正解・不正解はないので，有罪・無罪(有罪とは言い切れない)のどちらが正解かということは気にしないことと，結論はどちらにしても，その根拠を明確に示すことが，より重要であること。
- 箇条書きにまとめること。

図5 理由が大事！



学習活動(10分)

評決を取る。

ここは最終段階に近いので，挙手などでクラスとしての評決を取ります。生徒各自には，評決結果に対する自分の考えをまとめさせ，ワークシートに記入させます。

学習活動(10分)

裁判員制度の意義について知り，また制度の課題について考える。

これまでの模擬裁判シナリオを使った証拠・事実の判断や判決結果を出す作業を通じて，自分なりに裁判員制度の意義や課題を考えさせ，ワークシート「裁判員制度の意義を考えたよう」に記入させます。

その際にも，箇条書きで書くとまとめやすいことを説明する。そして，数名の生徒に発表してもらいます(希望又は指名)。

教師としては，第一時の授業で説明した次の点を踏まえておくといよいでしょう。基本的な姿勢としては，受動的発想から能動的発想への転換が必要であること。

裁判員に選ばれる 裁判員として参加する
 裁判員は何をやらされるか 裁判員として何が出来るか
 裁判員が参加しても意義が疑問・不明 裁判員として何をどう変えられるか

特に，3番目のことを念頭に置きながら，授業に参加することを指摘しましたが，何故これまでの裁判官だけによる刑事裁判から，一般市民という裁判員も加わった刑事裁判になるのかについて疑問が出され，その説明を求められることが考えられます。一応次のような説明が可能かと思えます。

まず，前提として

- 裁判官は「法律」や「裁判手続」の専門家であるということです。

- 逆に事実認定については、裁判官はその職業柄、数多く経験していますが、本来、事実認定の専門家というのは存在しません。つまり、裁判官でも一般人でも誰でもできるのです。

そして、授業を通して分かったように

1. 様々な人生経験を持つ一般人と裁判官が話し合っ て結論を出すことで、より刑事裁判に社会常識（色々な考え）を反映することができます。
2. 事実認定・量刑の判断を通して、主として人権意識，社会秩序維持，社会における自分の役割の一つを学び，社会正義の実現に貢献することができます。
3. 一定の起訴事実に関して事実認定・量刑の判断過程で，自己の意見を出し，相手の意見を聞き，議論して結論を出すという作業により，民主主義の基本を身に付けることができます。
4. よく裁判官に説得されたら意味がないとか，裁判官だけの判断と変わらないのであれば意味がないなどの疑問が出されますが，多くの証拠・事実の見方や意見を踏まえて結論に達するので，仮に結果が裁判官だけの判断と同じになったとしても，より確かな判断になるという意味で裁判員の参加は重要な意味があります。

更に、なぜ今の時点で導入されるのかとなると

司法は、第二次世界大戦前の裁判制度約70年，第二次世界大戦後の裁判制度約60年を通して、わずかな一時期を除いて¹⁷国民が直接関与してこなかったという経緯があります。近年においては、政治，立法，行政の分野における国民の意識や関心が高まり，民主主義が成熟して定着してきています。こういう状況に照らしますと，司法の分野においても国民の感覚を反映する時期が到来したと思われるのです。

最後に

一般の人の感覚を反映することにより，国民の司法に対する理解と信頼が深まり，司法がより身近なものとして感じられるようになります。

学習活動（7分）

事後意識調査と感想を書く。

¹⁷ 大正12年（1923年）制定の陪審法に基づき，昭和3年（1928年）10月1日から陪審制が施行されました（「法の日」の由来）。その後，昭和18年（1943年）4月1日に停止されたのです。このときの陪審制度はアメリカ型に類似し，選挙権を有する男子12人（当時は男子普通選挙の時代）が有罪・無罪（有罪とは言い切れない）を裁判官に答申するものでした。陪審裁判の無罪率は約17%でした。被告人が陪審裁判を受けるかどうか選択できたこと，陪審員は量刑判断には関与しなかった点で，裁判員制度と異なります。

これまでの授業を前提として、もう1度、「なぜ、国民が裁判に参加する必要があるのだろうか。」という問いについて、ワークシートに記入させます。

最後に全3時間の授業についての感想をまとめさせ、ワークシートに記入させます。

3 評価

司法や裁判員制度についての関心が高まっている。

証拠の整理や他者との討論から事象を多面的・多角的に考察し、総合化して公正に判断している。

個々の事実を正確に把握して評価し、また、その事実について自分の考えを適切に表現している。

刑事裁判及び裁判員制度の仕組みと意義などについて理解している。

4 裁判員制度のその他関連情報HP

パンフレットや制度説明は、以下のウェブサイトからも入手できます。

法務省HP <http://www.moj.go.jp/SAIBANIN/index.html>

最高裁HP <http://www.saibanin.courts.go.jp/>

日弁連HP http://www.nichibenren.or.jp/ja/citizen_judge/index.html