



AGAROOT
ACADEMY

～各科目の考え方・答案作成上のポイント総ざらい～

1. 総論

- 司法試験の本質は「点取りゲーム」
 - 1点でも多く稼ぐために何が必要かという視点

- 基本的知識・論点の正確かつ深い理解
 - 定義・規範・理由付けのみならず，当該知識・論点が問題となる事例，問題の所在，あてはめの仕方まで含めて理解しておく必要

- 答案の「型」やAランク論点の「論証」が反射的に吐き出せること
 - 「反射的に吐き出せる」とは，論述中に筆が一度も止まらないこと（理想的には，他のことを考えながらも手が自動的に動くこと）

1. 総論（続き）

- 六法及び問題文と徹底的に向き合う
 - 現在の司法試験は実務家としての能力を問う傾向
 - 実務家の仕事は「法律を用いて」「個別具体的な事件を解決すること」
 - 「法律」は「六法」に書かれている（基本書や判例集，予備校のテキスト等は「取扱説明書」に過ぎない）
 - 「事件」は「問題文」の中で起こっている（事実の7割～8割は答案に引用するというイメージ）
 - 六法と問題文は「カンニング」し放題

1. 総論（続き）

■ 当事者意識を持つ

- 受験生は「弁護士」，「検察官」又は「裁判官」という「法律の専門家」であり，「事件の当事者（関係者）」である（なお，ときどき「司法修習生」になる）
- 「感情論」や「政策論」は徹底的に排除（展開すべきは「法律論」）
- 「学者」や「評論家」になってはならない
- 原告（被告）訴訟代理人（弁護人）としてどのような主張（反論）をするか？その主張（反論）は依頼者の利益に適っているか？（依頼者の意思に反していないか？）検察官として被疑者をどの罪で起訴するか？裁判官としてその判決は上訴に耐え得るだけの説得力を持っているか？