

## ゲームと日常生活のバランスについて

北進ゼミナール

2020年4月1日、香川県で子どものゲーム時間やスマートフォン使用時間を制限するインターネット・ゲーム依存症対策条例(注1)が施行された。条例では、18歳未満の一日当たりのゲーム時間を平日60分・休日90分までとし、さらにスマートフォンの使用は中学生で午後9時まで、高校生で午後10時までという目安が示された。条例制定を受けて香川県教育委員会は早速、各家庭でのネット接続やゲーム時間のルール作りを勧めるワークシートを配布している。

コロナ禍で「おうち時間」が増え、どの世代のゲーム時間も増える傾向にあるようだ。グラフⅠはゲームエイジ総研のプレスリリース資料(注2)に掲載されていた全国の週当たりのゲーム時間平均の推移である。また、表Ⅰは2014年に国立教育政策研究所が実施した全国学力・学習状況調査の結果から平日のゲーム時間を尋ねるアンケート結果をまとめたものである。そして、グラフⅡは小学生を持つ保護者1178人に対して行われた意識調査で、子どもの一日当たりのゲーム時間を家庭内ルールでどのように制限しているのかをまとめたものである。ゲームをしている子どもたちの実態と保護者の気持ちとの間に微妙なズレがあることが読み取れると思う。必ずしもゲーム時間と直結するわけではないが、日常生活に支障を来すほどゲームに没頭するケースも出てきている。ゲーム依存症にならないように十分に注意して欲しいものだ。

ところで、2020年12月の新聞各紙に興味深い関連記事が掲載されていた。香川県に暮らす一人の高校生が保護者とともに県を提訴(注3)し、高松地方裁判所で第一回口頭弁論が行われたという記事だ。原告側(注4)は「インターネット・ゲーム依存症対策条例は憲法13条が保障する幸福追求権を侵害して精神的な苦痛を受けた」と主張している。これに対して香川県は「条例はゲーム使用の家庭内での目安を定めたに過ぎず、県民の権利を違法に制限したり義務を課したりはしていない」と反論した。記事をよく読むと争点は大きく三つあるようだ。一つ目はゲーム時間とゲーム依存症の因果関係(注5)が不明で条例の目的に科学的正当性があるのかということ、二つ目は条例の制定過程で県民の声を募っているが、そこに作為的(注6)な情報操作があったのではないかとということ、最後は私的な時間の過ごし方に行政が介入しているのではないかとということである。高校生の立場で県を相手に裁判を起こすには大きな勇気が要ったであろう。どのような結末を迎えるのか今後も注視していきたい。

ゲームの進化が科学技術の発展や新たな価値観の創出に繋がっていることは間違いない。最近注目を浴びているeスポーツも将来的にはオリンピック種目に含まれるかもしれないと言われている。その一方で、バーチャル世界に没頭して実生活がおろそかになったりしては絶対にならないと思う。私たちは生身の人間である。睡眠をとったり食事をしたり他の人たちと関わったりして「人間らしさ」を維持できるのではなかろうか。ぜひバランスを取りながらゲームと付き合いあって欲しいと心から願う。

注1. 条例：地方議会が定める地方独自の規則

注2. プレスリリース：マスコミ向けの発表

注3. 提訴：裁判に訴えること

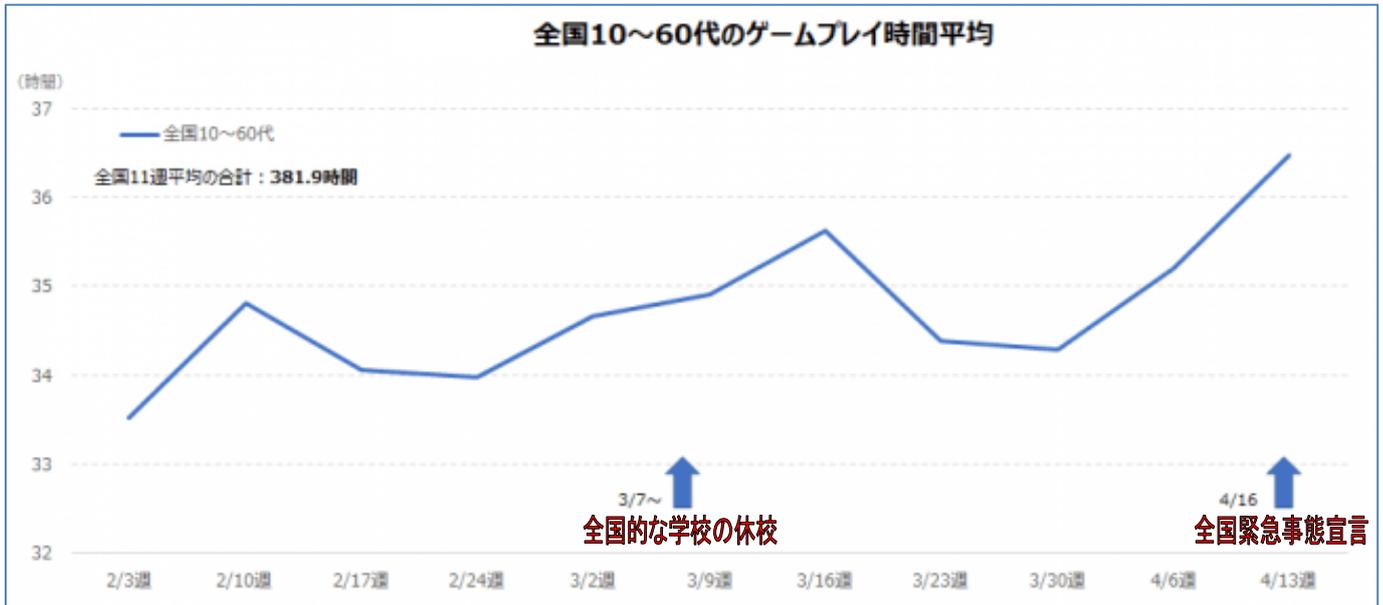
注4. 原告：裁判に訴えた人や団体(訴えられた側が被告)

注5. 因果関係：二つ以上のものにある原因と結果の関係

注6. 作為的：悪意のある・不正な

### 【グラフ I】 2020 年 2 月～4 月のゲーム時間平均

ゲームエイジ総研が提供する 135 万人のモバイルログを活用した次世代マーケティングデータサービスを使って得られた週単位のアプリゲームのプレイ時間



※ゲームエイジ総研 2020 年 5 月 28 日プレスリリース資料より引用

### 【表 I】 一日あたりのゲーム時間

平成 26 年(2014 年)に全国小学 6 年生を対象にした平日のゲーム時間を尋ねる調査結果をまとめたもの。

※国立教育政策研究所 HP「平成 26 年度全国学力・学習状況調査の結果」を参照して作成した。

(補足)

- 平日のゲーム時間が 1 時間未満の児童の割合  
 $13.6\% + 31.9\% = 45.5\%$
- 平日に 2 時間以上ゲームをしている児童の割合  
 $13.2\% + 8.1\% + 8.8\% = 30.1\%$

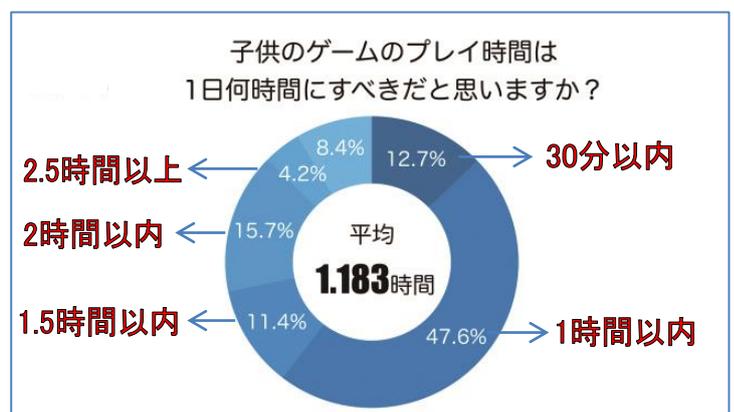
平日のゲーム時間	人数(概数)	割合(%)
全くしない	約 15 万人	13.6%
1 時間未満	約 35 万人	31.9%
1 時間以上 2 時間未満	約 26 万人	24.3%
2 時間以上 3 時間未満	約 14 万人	13.2%
3 時間以上 4 時間未満	約 9 万人	8.1%
4 時間以上	約 10 万人	8.8%

### 【グラフ II】 ゲーム時間の制限(家庭内ルール)

小学生以下の子どもを持つ保護者 1178 人の意識調査でインターネット回答から得た(家庭内)ゲーム規制についてまとめたもの。

(補足)

- 1 時間以内を求める保護者の割合  
 $12.7\% + 47.6\% = 60.3\%$
- 2 時間以内を求める保護者の割合  
 $12.7\% + 47.6\% + 11.4\% + 15.7\% = 87.4\%$



※「ほけん ROOM」 HP2020 年 1 月ゲーム規制に関する意識調査 Q4 より引用

## □中学生対象課題

### ゲームと日常生活のバランスについて

昨年末に「ゲーム条例をめぐる訴訟」という朝日新聞の記事が掲載されました。ゲームと日常生活とのバランスはとても大切だと筆者は考えています。その一方で、ゲーム時間を条例で定めるというものにも違和感を覚えています。皆さんにも身近なテーマであろうということで今回の題材とした次第です。

課題文と掲載されているグラフ・表に目を通した上で、以下の条件に従って作文を書いてください。

なお、いきなり作文用紙に書きだすのはお薦めしません。下書きを行った上で別の日に改めて読み直し、誤字脱字・助詞や主語述語の不整合を直した上で作文用紙に清書するようにしましょう。

また、(3)でテンプレートが示されていますが、必ずしもそれにこだわる必要はありません。(1)と(2)の条件を守れば自由に書いて構いません。

**(1)指定作文用紙に 800 字以内で書くこと。タイトルは不要です。**

**(2)以下の順番で書いてください。**

- ①課題文全体を読んで、自分が感じたことを 100 字程度で書いてください。
- ②課題文第二段落に関連して、グラフ I の資料について 3 月 9 日から始まる週と 3 月 30 日から始まる週のグラフの動きに注目して読み取れることを、「全国的な学校の休校」と「全国緊急事態宣言」という言葉を用いて 100～120 字程度で書いてください。
- ③表 I とグラフ II を見比べた上で、小学 6 年生の実際のゲーム時間と保護者の気持ちとの違いについて読み取れることを 100～120 字程度で書いてください。
- ④課題文第三段落について、筆者が考える三つの争点のうちの一つを選択して自分の意見を自分自身のエピソードを入れて 200～230 字程度で書いてください。
- ⑤最後に、ゲームを普段しない人はゲームやゲーム条例に対する意見を、ゲームをする人は今後のゲームとの関わり方についての考えを 200～230 字程度で書いてください。

**(3)書き方がよく分からないという生徒は以下のテンプレートを参考にして書いてください。**

- ①「私はゲームをよくする(or あまりしない)。だから、香川県に暮らしていたとしたら(or ～としても)～だと思ふ。ゲーム好きの人にとっては(or も)この条例は～のように感じただろう」
- ②「課題文にあるように自宅で過ごす時間は確実に増えてきている。グラフ I からは、全国的な学校の休校が始まる少し前からは…、そして、一度は…したが、全国緊急事態宣言が出る前頃から再び…であることが読み取れる」
- ③「また、表 I とグラフ II を見ると、約○割の保護者が…にして欲しいと思っているのに対して、約○割の小学六年生が…していることが読み取れる。私は～と感じた」
- ④「ところで、ゲーム条例の裁判についてだが、私は『…』という争点に関心を持った。私は～のような時間を過ごすことが多い。だから、この争点については～のように考えた」
- ⑤私はゲームに対して～な印象を持っている。なぜなら～だからだ。今回の課題に取り組んで～のことが学べたと思ふ。だから、今後は～のようにしていきたい(or ゲーム条例を～のようにして欲しい)。

以上