

大学生による中学生のための模擬国会2022

—新潟市・令和四年度「憲法のつどい」の記録と資料—

栗田佳泰・岡田順太・横大道 聡¹

一 はじめに

本稿は、2022年に実施した、大学生が主体となって選択したテーマに関する架空の「法案」につき、大学生のみならず中学生が投票でもって賛否を示し、国会議員の役割を演じた模擬国会（以下、「大学生による中学生のための模擬国会」という）の実践の記録と資料である。

本取組みが着想を得た経緯や理論上の意義、大学生・中学生・一般参加者などに対する教育上の効果、研究上の意義等については、これまでに公表したものを参照してほしい²。

以下では、実施に関し二で述べ（二のみ栗田が単独で分担執筆した）、アンケート結果の分析を三で行い、四で若干のコメントを行う。

1 栗田佳泰（新潟大学法学部准教授）、岡田順太（獨協大学法学部教授）、横大道聡（慶應義塾大学法科大学院教授）。

2 2019年（令和元年度）については、栗田佳泰ほか「大学生による中学生のための模擬国会2019—新潟市・令和元年度「憲法のつどい」の記録と資料」法政理論53巻3・4号（2021年）68頁以下。2021年（令和3年度）については、栗田佳泰「大学生による中学生のための模擬国会2021—新潟市・令和三年度「憲法のつどい」の資料—」法政理論55巻3号（2022年）115頁以下、同「続・大学生による中学生のための模擬国会2021—新潟市・令和三年度「憲法のつどい」の記録—」法政理論56巻1号（2023年）。2020年度は新型コロナウイルス禍のため不開催。

二 新潟市「憲法のつどい」——「大学生による中学生のための模擬国会」の実施

令和4年度「憲法のつどい」について、4月に開催校（新潟市立南浜中学校）が決定したとの連絡が新潟市担当者よりあった。そのときは中学3年生の21名が参加予定者ということであったが、その後、新潟市担当者と中学校側の担当者との間で調整が行われ、2・3年生（約50名）の参加となった。

実施までの準備作業の具体的な経過は下の通りである。

7月末頃のゼミナール（少人数授業科目である「法政演習」・「卒業研究」）にて、下の7つのテーマが提出され、検討された。

①インターネット上の中傷について。昨今、インターネット上の中傷が社会問題となってきており、中学生に注意喚起する意味でも意義があるのではないか。

②宗教について。政治と宗教との関係について注意喚起³、また、中学生自ら自己と宗教との関係について考察させる機会となり、意義があるのではないか。

③学習塾規制について。家計の状況等により学習塾に行ける子どもとそうでない子どもがおり、教育格差を生じさせていると考えられる。中国には実際に規制がある⁴。そこで、学習塾を規制することについて考えさせることで、中学生に勉強する意味も考えてもらい、ひいては勉強意欲を高めてもらうことができるのではないか。

3 2022年7月、「世界平和統一家庭連合」（旧「統一教会」）に恨みを募らせた者が安倍晋三元首相を殺害した事件が起こった。NHK「安倍元首相銃撃事件 山上容疑者を起訴 裁判の争点は」<https://www3.nhk.or.jp/news/html/20230113/k10013948411000.html> 【2023年8月8日閲覧】。

4 日本経済新聞「少子化中国、学習塾に規制」<https://www.nikkei.com/article/DGKKZO73804320S1A710C2FFJ000/> 【2023年8月8日閲覧】

④選挙について。主権者としての自覚を涵養することができるのはいか。2022年には参議院議員選挙があったので、関心を引く上でタイミングがよいのではないか。

⑤インターネット投票の導入について。投票率の低さは長年の課題である。また、若年層の投票率も低い。インターネット投票は、起爆剤となりうるのではないか。また、法律案も提出されたことがある⁵。

⑥少年法について。18歳に選挙権年齢が引き下げられるのと同時に、少年法の扱いについても「特定少年」（18・19歳）というカテゴリーが設けられ、一部において厳罰化、また、実名報道も可能とされた⁶。このことについて中学生に是非を問うことは、選挙権年齢を目の前にして自覚を深める上で意義があるのではないか。

⑦徴兵制について⁷。戦争と平和について考えを深めてもらうことに意義はあるのではないか。

これらの7つのテーマのうち、どれを扱うのが適当であるかを議論し、下のような意見が出された。

①については、インターネット・リテラシーを身に付けるように注意を促す点で意義があるものの、インターネット上の中傷を減らすために提案された前年度（2021年度）の「SNS実名登録義務化法案」とテーマが重複するので避けた方がよいのではないか、②については、宗教に関する基礎知識が中学生にはあまりないか、あるいは偏りがあるため、興味を引く

5 参議院「インターネット投票の導入の推進に関する法律案」<https://www.sangiin.go.jp/japanese/joho1/kousei/gian/204/meisai/m204090204041.htm> 【2023年8月8日閲覧】

6 NHK「“特定少年”って？改正少年法施行」<https://www.nhk.or.jp/sendai-blog/telemasa/466942.html> 【2023年8月8日閲覧】

7 2022年4月にロシアがウクライナに侵攻したことで、戦争や軍事について見聞きする機会が増えている中、徴兵制にも関心が向けられた。NHK「ウクライナ情勢 ロシアによる軍事侵攻 最新情報・解説」<https://www3.nhk.or.jp/news/special/ukraine/> 【2023年8月8日閲覧】

ことができないのではないか、④や⑤については、社会科等の他の機会でも学ぶことができるので、この模擬国会で採用すべきテーマとして優先順位は低いのではないか、⑦については、現在進行中の戦争に関することであり、中学生に議論してもらうにはあまりに生々しく、すべての生徒が冷静に議論できるテーマとはいえないのではないか、などの理由から、③が興味を引きやすく、また他のテーマとの比較で採用すべき順位が高いとの結論に至った。

この後、テーマを開催校に連絡すると、中学校側から学習塾の利用には地域差があるため「オンラインゲーム規制」の方が生徒の関心を引くのではないかと示唆を受けた。そこで、ゼミにてテーマを変更すべきかどうか検討したところ、中学校側の意見を容れ、「オンラインゲーム規制」に変更することとなった。

10月初頭（後半期の最初）において具体的なテーマにつき討議し、①時間帯規制（表現内容中立規制）、②ゲーム内容規制（教育的な内容かそうでないか、18歳以上に限らない年齢制限の厳格化・しかるべき設定の義務化）、③努力義務（あるいは何らかの法的な義務）の3つのポイントを絞った。その後の議論により、②のゲーム内容規制については、「教育的な内容」のものを例示して説明するだけの時間が実際にはないこと、年齢別レーティングの説明を行い、その改善点を明らかにするだけでも時間を大幅に使ってしまうこと、といった理由から取り扱わないこととなり、①と③から架空の法案を作成していくこととなる。通年30コマ中、計6コマをこのための討議に費し、残りの作業はメール等で行った。

11月、台本、「チラシ（概要）」、「各演説の要点」、「用語説明」が完成し、12月1日の「憲法のつどい」当日を迎えた。なお、「法案」は否決された。

三 アンケート結果の分析等

マスクを着用しての対面型実施ではあったが、投票に入る前に、質疑や中学生にはグループによる討論の機会が与えられ、内容の充実化を試みる事ができた。

問いの2について、2019年度（回答者44名）と2021年度（回答者125名）には「普通」と回答する者が約2～3%、「期待したほどではなかった」と回答する者が約0～2%ほどあったが、2022年度は皆無であった。

問いの3について、「よくわかった」が2021年度では58%（学年別だと3年生は62%、2年生は57%）であったのに対して、2022年度は75%（学年別だと3年生は81%、2年生は70%）と上昇した。ただし、2019年度は89%であった。

問いの4について、「参加してみたい」が2019年度では84%、2021年度でも68%あり、一方、「参加したくない」が2019年度では2%、2021年度では4%あったのに対し、2022年度では「参加してみたい」が52%にとどまった一方で「参加したくない」は皆無であった。

なお、「憲法」への関心の高まりを聞く問いの6と7については「そう思う」と「とてもそう思う」の合計が6について93%、7について88%であった。2019年度・2021年度における同じ項目では、両方とも90%を超えていた。

当然ではあるが、「期待したほどではなかった」と「参加したくない」との数値のあいだには相関関係が見られる。「よくわかった」の数値が2021年度から上昇したのは、2022年度のテーマがより身近であったためということがあるかもしれない。2021年度テーマ「SNS実名登録義務化法案」はそもそも難解であったし、「よくわかった」が89%までであった2019年度テーマ「ホームスクーリング法案」はより身近であるといえよう。

自由記述欄では、2年生の「色んな人で意見を出し合って討論することは大事だ」という意見が目についた。そのような気付きこそまさに本取組

令和4年度 憲法のつどい～私たちの暮らしと憲法～
アンケート結果（中学生）

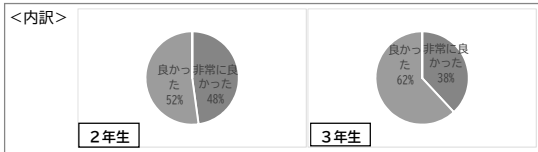
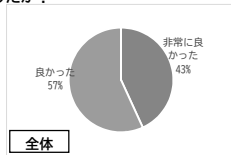
※回答者数 44 人

1 学年を教えてください。

選択肢	回答数	割合
ア 2年生	23	52.3%
イ 3年生	21	47.7%

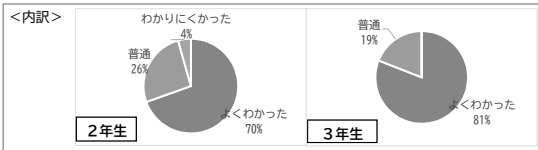
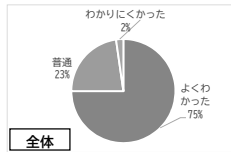
2 本日の「憲法のつどい」に参加してみて、どうでしたか？

選択肢	回答数	割合
ア 非常に良かった	19	43.2%
イ 良かった	25	56.8%
ウ 普通	0	0.0%
エ 期待したほどではなかった	0	0.0%



3 模擬国会の内容はどうでしたか？

選択肢	回答数	割合
ア よくわかった	33	75.0%
イ 普通	10	22.7%
ウ わかりにくかった	1	2.3%



3(2) (1)で選んだ理由をよろしければ、ご記入ください。 ※一部抜粋

<回答ア>

- ・国会がどのような順序で、どうやって議決をするのか、しくみがよく分かったから。
- ・話の中で、例などを挙げたり日常などにつなげて説明していたのでわかりやすかったです。
- ・今回の議題が身近な議題だったから考えやすかった。
- ・法案やそれに対する意見が分かりやすくて、自分でもよく考えることができたから。
- ・わかりやすく質問にも答えていたから。

<回答イ>

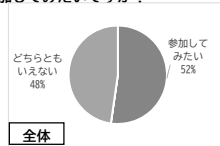
- ・ちよくちよく分からない単語が入っていた。
- ・分かるのもあれば、分からないのもあった。

<回答ウ>

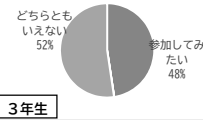
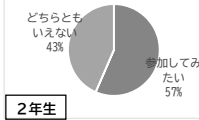
- ・話の内容が難しく、あまり理解することが出来なかった。

4 またこのような模擬国会を見る機会があったら、参加してみたいですか？

選択肢	回答数	割合
ア 参加してみたい	23	52.3%
イ 参加したくない	0	0.0%
ウ どちらともいえない	21	47.7%

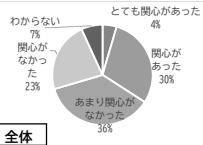


<内訳>

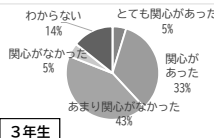
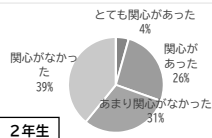


5 あなたは今まで「憲法」について関心がありましたか？

選択肢	回答数	割合
ア とても関心があった	2	4.5%
イ 関心があった	13	29.5%
ウ あまり関心がなかった	16	36.4%
エ 関心がなかった	10	22.7%
オ わからない	3	6.8%

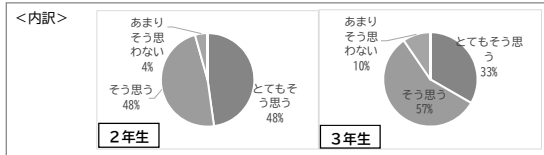
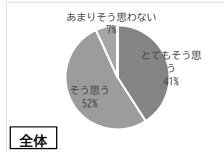


<内訳>



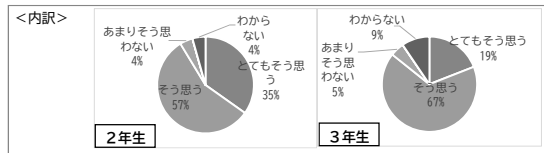
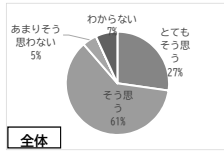
6 模擬国会を見て、以前より「憲法」を身近に感じることができましたか？

選択肢	回答数	割合
ア とてもそう思う	18	40.9%
イ そう思う	23	52.3%
ウ あまりそう思わない	3	6.8%
エ そう思わない	0	0.0%
オ わからない	0	0.0%
カ その他	0	0.0%



7 今後、テレビや新聞、インターネットなどのニュースで憲法の話があったら、今までよりも注目して見てみようと思いますか？

選択肢	回答数	割合
ア とてもそう思う	12	27.3%
イ そう思う	27	61.4%
ウ あまりそう思わない	2	4.5%
エ そう思わない	0	0.0%
オ わからない	3	6.8%



8 今日の感想などがありましたら、記入してください。※一部抜粋

<2年生>

- ・ 賛成派も反対派もいたけど、どちらの意見も聞き、聞いたうえで判断したらいいことがわかった。
- ・ 公民とかはまだやっていなくて憲法は小学校の5・6年生でやっただけで、難しいのかなと思っていたけれど、意外と分かりやすく説明してくれたので、すごく分かりやすかったです。
- ・ 憲法を身近なことに感じたことがなかったけれど、国民の権利や国の条例など私達の生活にも関わってくることもあるということが分かりました。色んな人で意見を出し合って討論することは大事だなと思いました。
- ・ 自分には分からない言葉や単語もたくさんあったけど、憲法の大切さや、憲法がなくなるとどうなるのかなどを学生さんの話を通して分かったので良かったです。ありがとうございます。
- ・ 中学生にわかりやすいように説明してくれていたのが、わかりやすく、内容もオンラインゲームについてだったので、身近で友だちと話しやすかったです。
- ・ 私は今回の「憲法のつどい」に参加するまでは正直憲法のことをあまり知らなかったし、興味を持っていませんでした。ですが今回の機会に憲法のことについて学び討論を聞き最初は賛成派でしたが、反対派の意見を聞き、共感することが多く、最後には考えが変わりました。

<3年生>

- ・ 普段は憲法についてあまり考えたことはありませんでした。なので今日、憲法について考えることができてよかったです。他にも今日は模擬国会などたくさんを学び、知ることができたのでよかったです。
- ・ 今回オンラインゲームについてのことで、自分たちには身近なものだったのでみんなで考えることができました。
- ・ 自分の意見は発表しなかったが、近くの人と賛成か反対か話し合うことができてよかった。
- ・ 意見発表をしていた人はみんな反対派だったけど、みんな考えが速く、聞いていてとてもおもしろかったです。またテーマがオンラインゲームだったので、とても考えやすかったです。めったに経験できないことを経験できたのでよかったです。
- ・ 全く憲法には興味がなかったけど、オンラインゲームについてだったので身近に考えることができました。私は反対の意見だったけど賛成の意見も聞くことが大切だと分かりました。
- ・ 授業で学習したところより深まった。
- ・ 「オンラインゲーム規制法案」ということは私にとってもすごく身近に感じるものだったので、聞いたり、友達と話したりという時間がすごく楽しかったです。
- ・ 憲法ですごく難しそうだなって思っていてあまり関心なかったのですが、今回の会で興味をもつことができました。こんな憲法があった良いとお話も聞けたのでよかったです。私はLGBTQの人達をもっと認められるような憲法ができてほしいと思っています。今日はありがとうございました。

みの主要な目的である。また、全体として、必ずしも模擬国会のテーマに関連のあるものに限られない質問に対する学生の回答、それも回答の姿勢を積極的に評価するものが見られた。例えば、本稿に添付したアンケート結果では割愛されているが、3年生の自由記述には、「(寄せられた質問に対して：引用者注) 全部返してくれてありがたかった」や「丁寧に答えてくれたので分かりやすかった」などとするものがあった。「質問に対して丁寧に受け答えする」のは議論の基本ではあるがその姿勢を身に付けるのはそう簡単なことではない。中学生がそれを学び得たとすれば、本取組みの望外の成果といえる。

また、学生が中学生からの質問にきちんと答えることができたのは、事前にしっかりと準備し、本番に備えたからである。今回の「憲法のつどい」が成功したとすれば、それは学生たちの努力の成果であることは言うまでもない。

四 おわりに

2022年度においては、テーマに関し中学校側から具体的な提案があった。学生の頭越しに教員が提案の受け入れを決定することは本取組みの趣旨を没却するものであるため（本取組みは決して中学校側の要望に基づく具体的なテーマに応じた出前の授業を提供するものではない）、ゼミ生にその採否につき議論してもらった。

本取組みには大学生が中学生のためにテーマを考えるというところに主眼の一つがある。とはいえ、中学校もまた参加者の一翼である。中学校側の具体的な提案があれば、少なくともそれを検討すべきではあろう。ゼミ生は、漫然と中学校側の提案を受け入れたわけではなく、議論し、諸事情を勘案したうえで、テーマの変更を受け容れた。今後も、開催校側からの提案はありうるところである。

一方、中学校側の提案を漫然と受け容れるようなことは、教員の側でも学生の側でもあってはならないであろう。本取組みにおいては大学生が主体性を発揮できなければならない。本取組みの趣旨からすれば当然のことではあるが、そのことにあらためて気づかされた。

ゼミ生には、自分たちで主体的に決めたテーマを変更することに抵抗はあったろうが、中学校側からの提案を真摯に受け止め、柔軟にテーマを変更したことに敬意を表したい。今年度の台本や事前配布資料も、やはりゼミ全体で作り上げたものである。

最後になるが、「憲法のつどい」に関わった、新潟市担当者各位、新潟市立南浜中学校担当者各位、生徒、ゼミ生に記して謝したい。

※ 本研究はJSPS科研費22K02529の助成を受けたものである。

添付資料1 ゼミ作成「憲法のつどい」チラシ（概要）

令和4年12月1日

於：南浜中学校

新潟大学法学部憲法Ⅲ（栗田ゼミ）

憲法のつどいー私たちの暮らしと憲法ー

今年度の「憲法のつどい」では模擬国会を開催します。模擬国会では、大学生が模擬「本会議」に登場する国会議員を演じ、実際の国会のように進みます。最後には皆さんに賛成反対の投票をしていただきます。

『オンラインゲーム規制法案』

・近年、ゲームに過度にのめりこむことにより、昼夜逆転や欠席・欠勤といった問題を引き起こし、退学や失職につながることもあるゲーム障害が問題となっています。特に、オンラインゲームは、ゲーム会社から新しいストーリーやアイテム、敵がどんどん追加されるため終わりがなく、依存状態になると抜け出すことが難しいと考えられます。

・文部科学省のウェブサイトによれば、人の一生は、年齢ごとにそれぞれの「発達段階」に分けて捉えることができます。12歳以下の子どもは「学童期」までの発達段階に当たります。学童期までの子どもは未発達であり、オンラインゲーム依存に陥りやすいと考えられます。そこで、彼らをオンラインゲーム依存から守るため、模擬国会において下の法案が審議されます。

【オンラインゲーム規制法案】

「12歳以下の子どもの保護者は、子どものオンラインゲームの利用に当たっては、一日当たりの利用時間を60分まで（学校等の休業日にあつては、90分まで）とさせるように努めなければならない。また、オンラインゲームの利用は、午後9時までとさせるように努めなければならない。」

・このような法律には、オンラインゲームの危険性に親の注意を向けることができ、子どもの健康に関心をもたせるといった面がある一方、子どもがいつ、どれだけオンラインゲームをするか自分の判断で決められなくなるという面も考えられます。みなさんはこのような法律を作ったほうがいいと考えますか。それとも、ない方がいいと考えますか。今回の模擬国会では、「オンラインゲーム規制法案」を題材に、憲法について考えながら議論していきます。

関連条文

☆日本国憲法第13条

すべて国民は、個人として尊重される。生命、自由及び幸福追求に対する国民の権利については、公共の福祉に反しない限り、立法その他の国政の上で、最大の尊重を必要とする。

→詳しくは、用語説明へ！

この機会に、少しでも憲法に興味を持ち、身近に感じてもらえたらうれしいです。

添付資料2 ゼミ作成事前配布資料（用語説明）

用語説明

- ・ **依存症、ゲーム障害**

厚生労働省のウェブサイトによると、依存症とは特定の何かに心を奪われ、「やめたくても、やめられない」状態になることを言います。また、繰り返し強い刺激をもとめ、いつも頭から離れないなどの症状があります。

医学的定義では「物質への依存」を指し、依存性のある物質を繰り返し摂取することで、次第に使う量や回数が増え、使い続けなければ気が済まなくなり、自分ではそれをやめたくてもやめられなくなる状態を言います（例 アルコールや薬物）が、それだけでなく、「プロセスへの依存」（後述）も含むとされています。

- ・ **プロセスへの依存**

物質ではなく特定の行為や過程（プロセス）に必要な以上に熱中し（例：ギャンブル）、のめりこんでしまう状態を「プロセスへの依存」と言います。

今回問題となるゲームへの依存は「プロセスへの依存」です。2019年5月にWHO（世界保健機関）が、「ゲーム障害」を新たな依存症として認定しました。以下、厚生労働省に設置されたゲーム依存症対策関係者連絡会議の資料によります。

【ゲーム障害】

以下の3つの症状が12か月以上続いている状態を指す。

① **ネット・ゲームに関する行動がコントロールできない。**

例：朝起きられなくなるような時間までゲームをやめられない。自分の金銭能力に合わない金額の課金をしてしまう。

② **ネット・ゲーム優先の生活となり、それ以外の楽しみや日常行う責任のあることに使う時間が減る。**

例：食事や入浴の時間までも惜しんでゲームをしてしまう。

③ **ネット・ゲームにより個人、家族、社会、教育、職業などの重要な機能分野において著しい問題を引き起こしているにもかかわらずゲームがやめられない。**

例：生活習慣が乱れ、学校や会社に行けない。家族にゲームを止められて暴力的になってしまう。

・国際疾病分類

国際疾病分類とは、WHOが作成する国どうしの間で同じ基準で決められた死因及び病気の分類のことです。2019年には、WHO（世界保健機関）が新たな病気としてゲーム障害を国際疾病分類に加えました。なぜゲーム障害が国際疾病分類に加えられたのかというと、ゲーム依存によって脳の働きが大きく低下し、感情をうまくコントロールできなくなるという問題点を指摘した研究論文が世界的に有名な医学誌に多く報告され、ゲーム依存（を含むネット依存）が世界的な社会問題として認識されていたからです。

・努力義務

努力義務とは、罰則は無く、誰かに強制もされず、最終的にそれを実行するかはそれぞれの判断に任せられるというものです。

具体例として、予防接種法9条「接種を受けるよう努めなければならない」という条文が挙げられます。ワクチン接種も強制されるものではなく、最終的には本人の判断によって行われるものです。

・発達段階

人生を発達段階によって分けると、子どもは乳幼児期（1～6歳）、学童期（6～12歳）、青年期に分類されるという学説があります。発達段階にはそれぞれ、次の段階へ発達するための発達課題があるとされています。学童期の発達課題としては健全な習慣を身につける、自己管理の習慣、勤勉な態度の獲得などが挙げられます。これらの課題をうまく達成できないまましていると、次の発達段階に移行できず、自分のことを幸せだと思えなかったり、マナーを守ることができなくなったりなどの困難が生じるといわれています。



・中国のオンラインゲーム規制

中国は、2019年、未成年を対象に、オンラインゲームの利用を1日あたり90分、休日は180分までとし、午後10時から翌午前8時までの利用を全面禁止する法律を制定しました。2021年にはさらに規制が強化され、すべてのオンラインゲーム企業は、未成年には、金、土、日および祝日の20時～21時の1時間しかサービスを提供できなくなりました。

・「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」

日本では2年前、香川県議会が未成年のゲーム依存症を予防する目的で、「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」（香川県条例第24号）を可決しました。同条例18条は下のようになっています。

18条1項 保護者は、子どもにスマートフォン等を使用させるに当たっては、子どもの年齢、各家庭の実情等を考慮の上、その使用に伴う危険性及び過度の使用による弊害等について、子どもと話し合い、使用に関するルールづくり及びその見直しを行うものとする。2項 保護者は、前項の場合においては、子どもが睡眠時間を確保し、規則正しい生活習慣を身に付けられるよう、子どものネット・ゲーム依存症につながるようなコンピュータゲームの利用に当たっては、1日当たりの利用時間が60分まで（学校等の休業日にあっては、90分まで）の時間を上限とすること及びスマートフォン等の使用（家族との連絡及び学習に必要な検索等を除く。）に当たっては、義務教育修了前の子どもについては午後9時までに、それ以外の子どもについては午後10時までに使用をやめることを目安とするともに、前項のルールを遵守させるよう努めなければならない。

・ 自己決定権

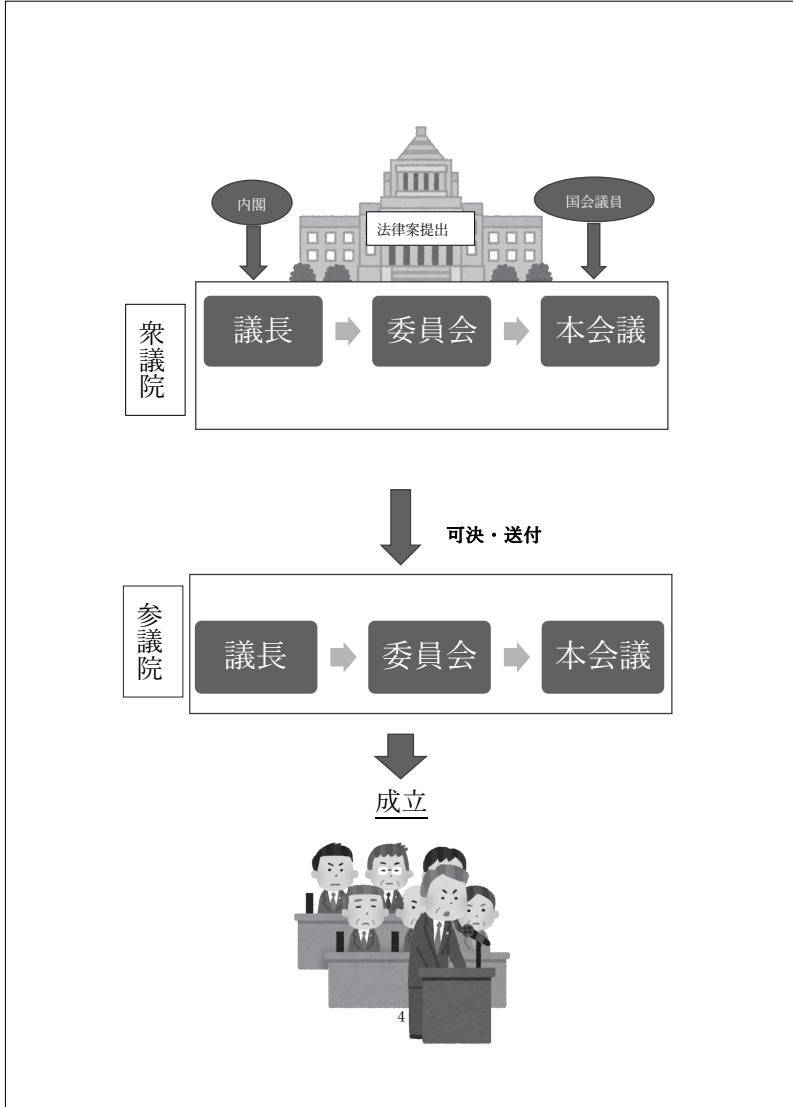
憲法13条は私たちが生活を送るうえで必要な自由を保護するとされており、それらに関する権利はまとめて幸福追求権と呼ばれています。

自己決定権は、自分の生き方に関わる重要な事項を、国や地方公共団体などの公権力から干渉されることなく決定できる権利として憲法13条が保障するとされています。

自己決定権の具体例としては、子供を持つかどうかなど家族の在り方を決める自由、患者の意思を尊重して治療方針を決めるインフォームドコンセントが挙げられます。

・ 法律ができるまで

今回の模擬国会では実際の国会で行われているような、法案の討論の様子を皆さんに見てもらいます。そこで、皆さんに現実にはどのように法律が作られているのかを説明します。まず内閣が、国会議員のいずれから、衆議院が参議院に法案が提出されます。そして、法案が提出されたところから先に内容についての審議に入ります。そこで、はじめに法案を受け取った議長が数ある委員会の中から適切な部門を選び、その委員会に審査を任せます。委員会が審査が行われた後、ようやく本会議で審議されます。本会議での審議において、可決か否決かが決まります。可決には出席議員の過半数の賛成が必要になります。本会議終了後、法案はもう片方の議院に送られ、同じような流れをたどります。両議会で本会議終了後、どちらからも法案が可決されていれば、法律が成立します。



添付資料3 ゼミ作成事前配布資料（要点）

憲法をつどい 私たちの暮らしと憲法-(オンラインゲーム規制法案)

各演説の要点

【反対派意見(1)】

- ① ゲームの時間を規制すると、長時間ゲームをすることができなくなり、自分の生活に関して自由に決定する権利を侵害する。
- ② ゲームの時間の規制以外にも、ゲーム依存症対策はある。例えば、親や友人とスポーツするなどといった時間を増やすようにする。

【賛成派意見(1)】

- ① 小学生にも自分の生活に関して自由に決定する権利があるとしても、中学生に比べれば自己管理が難しいので、合理的な理由があればより制限することができる。
- ② ゲームのやりすぎは、学力・体力の低下、睡眠障害などを起こす可能性がある。WHO（世界保健機関）も「ゲーム障害」を世界共通の病気であることを認めており、ゲームのやりすぎの引き起こす健康や社会生活を送る上での危険性を減らすよう社会は求めている。
- ③ 発達段階説によると、12歳ころまでの学童期は、不安定で多感な時期である。心身も未熟であり、自発的な時間の管理が難しい。
- ④ この法案とほぼ同趣旨の香川県のゲーム規制条例に対して、高松地方裁判所は、特に青少年は影響を受けやすく予防の必要性があるとして、同条例は憲法に違反していないと判断した。

【反対派意見(2)】

- ① 小学生のうちからインターネットとの付き合いが少ないと、中学生になって突然インターネットにのめり込むかもしれず、経験・知識不足から利用に伴う被害を受けやすい。
- ② 裁判所は、“適法性”（ルール違反かどうか）は審査するが、“妥当性”（あったほうがいいか悪いのか）に関する判断はしない。すなわち、香川県のゲーム規制条例が合憲だとしても同趣旨の法律があったほうがいいということにはならない。
- ③ 全国一律で広範な法的規制を展開するのではなく、学校教育や家庭教育によるマナーの理解を深めることが重要である。
- ④ 近年は e スポーツの大会が行われるようになり、将来的なオリンピックへの導入の可能性も否定できない。将来 e スポーツの選手になるためにゲームを練習している子も一定数おり（10～14歳男性で3.0%）、一律な規制をすべきでない。

【賛成派意見(2)】

- ① 子と家庭の状況は多種多様であり、家庭内教育に委ねすぎていると、ゲーム依存症が放置されかねない。法律で一定の定めを置く必要がある。
- ② 利用時間が長くなるほど日常生活に支障をきたしやすいという調査結果が出ており、利用時間制限は依存症対策に適している。

添付資料4 ゼミ作成R3「憲法のつどい」台本

模擬国会台本

栗田ゼミ@南浜中学校

〈始めの挨拶〉

みなさん、こんにちは。私たちは、新潟大学法学部栗田ゼミに在籍している学生です。本日はこのような機会を用意いただきありがとうございます。本日は、模擬国会を開催し、皆さんにも参加していただきます。模擬国会を通して、憲法や法が私たちの生活に密接にかかわっているということを少しでも知ってもらえると幸いです。短い時間になりますが最後までお付き合いください。

はじめに、模擬国会に入る前に国会について少し説明します。国会には「委員会審議」というものと「本会議」というものがあります。本会議は議員全員で行う話し合いです。ただ、いきなり衆議院で465人、参議院で248人（令和4年7月26日以降）の議院で会議をすると時間がかかり効率的ではないので本会議の前に数十人で成り立つ委員会にて話し合いがされます。その後委員会で決まった内容を本会議で議員全員によって賛成か反対かを決めるというシステムになっています。今回は時間の都合上、衆議院本会議のみを行います。本会議の進行の流れや意見、実際の本会議に基づいた言葉使いをしておりますので、このような点に着目してください。

みなさんには最後に挙手というかたちで投票に参加してもらいます。また、投票の前にはみなさんの意見を交換する時間と、皆さんの意見を発表してもらう時間を設けています。自分はこの法律に賛成なのかそれとも反対なのかをよく考えながら模擬国会をご覧ください。

それでは、模擬国会に移りたいと思います。

〈模擬国会〉

議長〈開議宣言・議事日程申告〉

これより会議を行います。本日はオンラインゲーム規制法案を議題といたします。委員長の報告を求めます。文部科学委員長。

委員長〈委員長報告〉

本日議題に上がりました法案についての説明と、文部科学委員会における審議の結果をご報告申し上げます。

近年、ゲームに過度にのめりこむことにより、^{ちゅうやぎやくてん}昼夜逆転や欠席・欠勤といった問題を引き起こし、退学や失職につながることもあるゲーム障害が問題となっています。ゲーム障害とは、次の3つの症状が12か月以上続いている状態を指します。①ネット・ゲームに関する行動がコントロールできない。②ネット・ゲーム優先の生活となり、それ以外の楽しみや日常行う責任のあることに使う時間が減る。③ネット・ゲームにより個人、家族、社会、教育、職業などの重要な機能分野において著しい問題を引き起こしているにもかかわらずゲームがやめられない。その中でも、特に、オンラインゲームの依存症は深刻です。依存症とは、特定の何かに心を奪われ、「やめたくても、やめられない」状態になることを言います。依存症には、特定の行為や過程（プロセス）に必要以上に熱中し、のめりこんでしまう状態である「プロセスの依存」も含まれるとされており、ゲームへの依存は「プロセスの依存」に当たります。オンラインゲームは、ゲーム会社から新しいストーリーやアイテム、敵がどんどん追加されるため終わりがなく、依存状態になると抜け出すことが難しいと考えられます。

また、人の一生は、年齢ごとにそれぞれの「発達段階」に分けて捉えることができます。12歳以下の子どもは「学童期」までの発達段階に当たります。発達段階にはそれぞれ、次の段階へ発達するための発達課題があるとされています。学童期の発達課題としては健全な習慣を身につける、

自己管理の習慣、勤勉な態度の獲得などが挙げられ、これらの課題をうまく達成できないまましていると、次の発達段階に移行できず、幸福感の欠如や行動の不適応などの困難が生じます。

ゲームへの依存は健全な習慣、自己管理の習慣、勤勉な態度の獲得といった学童期の発達課題の達成を阻害しかねないものであります。そこで、自分のコントロールが未熟であると考えられる12歳まで（学童期）をゲーム規制の対象としたオンラインゲーム規制法案が提出されました。

本案は11月26日に趣旨説明と質疑応答が行われたのち、私たち委員会が審議することになりました。本日原案に対する討論を行い、討論の終了後、採決を行った結果、賛成多数をもって原案の通りとすべきものと委員会で議決しました。以上、ご報告申し上げます。

〈確認〉議長

本件につき、討論の通告があります。順次これを許します。反対派議員
①くん

〈討論〉

反対派議員①

子供の生活党の反対派議員①です。オンラインゲーム規制法案に対し、子供の生活党を代表し、反対の討論を行います。以下、理由を述べます。

まず、ゲームの時間を規制すると、子供達が、いつ、どれだけの時間ゲームをするか自分自身で決めることができなくなり、子供達の自己決定権が侵害される恐れがあります。自己決定権について説明しますと、憲法13

条は私たちが生活を送るうえで必要な自由を保護するとされており、それらに関する権利はまとめて幸福追求権と呼ばれています。自己決定権は、自分の生き方に関わる重要な事項を、国や地方公共団体などの公権力から干渉されることなく決定できる権利として憲法13条が保障するとされています。簡単に言うと、自己決定権とは、自分の生き方にとって重要なことは自分で決めることができるという権利なのです。eスポーツが広がりはじめたことでプロゲーマーを本気で目指す人やコミュニケーションの手段、機会としてゲームに取り組んでいる人もいます。子供が、いつ、どれだけゲームをするかということは、自己決定権によって保障され、本来、子供自身が自由に決めることができるはずのものです。オンラインゲーム規制法案は子供の自己決定権を侵害する恐れがあり、認めることができないと私は考えます。

次に、オンラインゲームを規制するよりも先に、必要な対策があるのではないかと、という点について意見を述べます。オンラインゲーム規制法案は、ゲーム依存症対策を目的としたものですが、別の方法で対策をすることも可能です。たとえば、依存症対策としては、子供が親や友人と参加できるスポーツイベントを開催することが考えられます。ゲーム依存症の予防には、人とのコミュニケーションを大切にすることや、体を動かすことがよいとされています。スポーツイベントを通じて親や友人とスポーツをするという習慣が身につけば、人とコミュニケーションをとる機会が増え、体を動かす習慣も身に付くので、ゲーム依存症を予防する効果が期待できます。オンラインゲーム規制法案には、先ほど述べたように子供の自己決定権を侵害する恐れがあるといったデメリットが存在します。スポーツイベントの開催には、これといったデメリットがないと思われます。ゲーム依存症の対策としては、オンラインゲームの利用を制限する前に、スポーツイベントを開催するといった対策に力を入れることが先決^{せんけつ}なのではないでしょうか。

私は子供の生活党の代表として、将来を担う子供達のため、本法案に断固反対します。

〈確認〉議長

賛成派議員①くん。

賛成派議員①

私は子供未来党の賛成派議員①と申します。わたくしはオンラインゲーム規制法案に強く賛成させていただきます。以下、理由を述べます。

まず、反対派議員①さんが主張された「ゲームの時間を規制すると、子供の自己決定権を侵害する」という意見に対して反論を述べます。確かに、オンラインゲームの時間を規制することは、子供の権利を制限するものであります。しかし、オンラインゲームの時間を規制することには今から述べるような合理的な理由があるので、規制をしても許されると考えます。発達段階の観点から考えると、学童期までの子供は未発達であり、自己管理が難しいと考えられます。12歳ころまでの学童期の子供は、不安定で多感な時期であり、心身も未熟であるため、自発的な時間の管理が難しいのではないのでしょうか。子供は体が成長する途中にあるのはもちろんのこと、心も成長する途中にあります。子供は年齢によって発達段階に分けられ、それぞれの段階で発達課題があることは委員長報告のとおりです。たとえば、学童期のうち小学校低学年の子供の発達課題の一つとしては、自然や美しいものに感動する心などの育成があります。小学校高学年の子供の発達課題の一つとしては、自己肯定感の育成があります。このように、学童期までの子供は、豊かな感性を育てたり、自信を育んだりする時期にあるのです。これらの発達課題から、子供は心が成長する途中にあり、未熟であることがわかります。それゆえ、彼らに自発的な時間の管理

を求めることは難しく、法律でゲームをする時間を規制することが必要ではないでしょうか。自己管理が難しい子供は、オンラインゲームの利用に歯止めがきかず、オンラインゲーム依存症に陥る危険性が高いと考えられます。したがって、学童期までの子供には、オンラインゲーム依存症対策を講じる必要が特にあると考えられます。よって、学童期までの子供のオンラインゲームの利用を制限することには合理的な理由があり、許されると考えます。

また、ゲームのやりすぎには、そもそも多くの問題点があります。たとえば、学力・体力の低下、睡眠障害などです。2019年には、WHO（世界保健機関）が新たな病気としてゲーム障害を国際疾病分類こくさいしつぺいぶんるいに加えしました。国際疾病分類こくさいしつぺいぶんるいとは、WHOが作成する国どうしの間で同じ基準で決められた死因及び病気の分類のことです。なぜゲーム障害が国際疾病分類こくさいしつぺいぶんるいに加えられたのかというと、ゲーム依存によって脳の働きの大きさが低下し、感情をうまくコントロールできなくなるという問題点を指摘した研究論文が世界的に有名な医学誌に多く報告され、ゲーム依存（を含むネット依存）が世界的な社会問題として認識されていたからです。WHOがゲーム障害を国際疾病分類こくさいしつぺいぶんるいに加えたということから、ゲーム障害が世界的に大きな問題として認識されていることがわかります。このように、社会はゲームのやりすぎの引き起こす健康や社会生活を送る上での危険性を減らすように求めているのです。

少し前に話題になった香川県のゲーム規制条例に対して、高松地方裁判所の判断が示されました。参考になると思うので紹介します。香川県のゲーム規制条例は、ネット・ゲーム依存症対策を目的としたものであり、その趣旨はこの法案とほぼ同じです。また、香川県のゲーム規制条例は、この法案と異なり18歳以下を規制の対象としていますが、一日あたりのゲームをする時間を制限している点、ゲームのできる時間帯を制限してい

る点、保護者に努力義務を課すこととしている点はこの法案と同じです。努力義務とは、罰則は無く、誰かに強制もされず、最終的にそれを実行するかはそれぞれの判断に任せられるというものです。高松地方裁判所は、香川県のゲーム条例に対して、「過度のネット・ゲームないしオンラインゲームの使用」について「青少年は特にその影響を受けやすく生育により一層支障を来す可能性がある」と述べました。また、「インターネットないしオンラインゲームの過度の使用により、その健康上・社会生活上生じる様々な弊害・支障、取り分け青少年において生じる生育上の危険性につき、これを予防すべき社会的要請については、一定の根拠に基づき認めることができる。」と述べました。これらは裁判所の認定した事実です。そして、香川県のネット・ゲーム規制条例は憲法に違反しないと結論づけました。つまり、高松地方裁判所は、青少年はオンラインゲームの過度の利用の影響を受けやすく、オンラインゲームの過度の利用による弊害・支障、生育上の危険性を予防する必要があると述べたうえで、香川県のゲーム規制条例は憲法に違反しないと判断したのです。今回議題に挙げられているオンラインゲーム規制法案についても、青少年はオンラインゲームの過度の使用による影響を受けやすい点、弊害等を予防する必要がある点は同じです。よって、オンラインゲーム規制法案には明確な根拠があると言えます。このことから、私はオンラインゲーム規制法案を制定すべきだと考えます。

私は未来を担っていく子供たちのためにオンラインゲーム規制法案を認めるべきと考え、本法案に賛成します。

〈確認〉議長

反対派議員②くん。

反対派議員②

子供健全育成党の反対派議員②です。本法案に対し、反対の立場から意見を述べさせていただきます。

まず、小学生の子供は、こういった目的でインターネットを利用しているのかという点について述べます。約8割はゲームをするためにインターネットを利用しているという調査結果があります。つまり、多くの小学生はゲームをするためにインターネットを利用するのです。そのため、オンラインゲームの利用を制限すると、小学生がインターネットを使う機会が減少すると考えられます。小学生の間に十分にインターネットを利用する機会がないと、中学生になって以降、問題が生じることが考えられます。たとえば、中学生になり、突然インターネットにのめりこむことが考えられます。また、インターネットに関する経験や知識が不足していることから、架空請求メールによる被害、コンピュータウイルスへの感染、個人情報の漏洩といった被害に遭いやすくなると考えられます。これらの問題を未然に防止するためには、小学生のうちから十分インターネットに親しんでおく必要があります。したがって、小学生のオンラインゲームの利用を制限することにはデメリットがあり、賛成することはできません。

また、先ほど賛成派議員①さんが、香川県のゲーム規制条例についての裁判で、高松地方裁判所は、ゲーム規制条例を憲法に違反しないと判断したと述べました。そのことについて、特に注意していただきたい点があります。それは、裁判所は、ある法案がルール違反かどうかという適法性について審査することができる機関であり、その法律があったほうがいいのか、ないほうがいいのかという妥当性を判断する機関ではないという点です。その法律があったほうがいいのか、ないほうがいいのかということについて議論をし、法律を制定するのはあくまで国会の仕事です。裁判所に判断することができるのは、ある法律が、すべての法律よりも上にある日本国憲法に照らして、違反しているのか、違反していないのかということ

です。ですから、香川県のゲーム規制条例が憲法に違反していないとしても、それと同じ趣旨のオンラインゲーム規制法があったほうが良いということにはならないのです。この違いは一見わかりにくいものですが、重要な違いですので、特に気をつけていただきたいと思います。

次に、全国一律で広範^{こうはん}な法的規制をするのではなく、学校教育や家庭教育において、オンラインゲームとの向き合い方について、子供に理解を深めてもらうことが重要ではないか、という点について述べます。全国一律で広範^{こうはん}な規制をすることは、たとえ明確な理由があったとしても、子供の権利を大きく制限するものです。したがって、できるだけ避けたほうがよいと考えられます。では、代わりにどのような手段があるのかということについて述べます。それは、学校教育や家庭教育において、間違ったオンラインゲームの使用は健康を害す場合があるといったことや、どのようにオンラインゲームを利用していけばよいのかということをお子たちに教え、オンラインゲームを利用する際のルールを定めてもらうことです。現在、学校では、「情報モラル教育」が推進されています。情報モラルとは、「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」のことです。「情報モラル教育」によって子供たちは「コンピュータなどの情報機器の使用による健康とのかかわり」について学ぶことになっています。その中で、間違ったオンラインゲームの利用は健康を害す場合があるといったことや、健康にオンラインゲームを利用するには、どうすればよいのかということをお子さんに教えていく必要があります。また、家庭教育の役割も重要です。学校で教わった知識を確認し、親と子でよく話し合って家庭でのルールを定めてもらう必要があります。以上より、全国一律で広範^{こうはん}な法的規制を展開することはできるだけ避けるべきであり、学校教育や家庭教育において、オンラインゲームとの向き合い方について、子供に理解を深めてもらうことが重要だと私は考えます。

さらに、日本では、2019年の茨城^{いばらき}国体で「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」としてeスポーツが競技として採用されたことをはじめ、スポーツとしての認知が徐々に広まりつつあります。全国都道府県対抗eスポーツ選手権を開催している日本eスポーツ連合は経済産業省と協力してeスポーツ産業の発展に取り組んでいます。日本での優勝賞金は1億円ほどですが海外行われた有名タイトルの大会は日本円にして数十億円の優勝賞金が出る場合があります。また、将来的なオリンピックへの導入の可能性も否定できないものであります。このようにオンラインゲームには経済的効果も見込まれます。それだけでなく、将来eスポーツの選手になるためにゲームを練習している子も一定数います。実際に、10歳から14歳の男性の中では、3パーセントがeスポーツの選手を目指してゲームを練習しているというデータがあります。オンラインゲームを規制することには経済的なデメリットがあるだけでなく、eスポーツのプロを目指す子供たちの夢を壊すものであり、認めることはできません。

私は、子供健全育成党の代表として、本ホームスクーリング法案に反対いたします。

〈確認〉議長

賛成派議員②くん。

賛成派議員②

子供の明日^{あす}を守る党の賛成派議員②です。私は、子供の明日^{あす}を守る党を代表いたしまして、ただいま議題となっております「オンラインゲーム規制法案」に対し、賛成の立場から討論いたします。

子供や、子供の家庭は多種^{たしゅたよう}多様であります。子供のゲーム利用を制限、

あるいは禁止している家庭もあれば、子供が自由にゲームをすることができる家庭もあるでしょう。現状では、香川県でスマートフォンやオンラインゲームの利用を制限することを求める条令があるのに加え、大阪市^{あさひ}旭区にも子供のスマートフォンやゲーム機等の使用を制限するルールがあります。しかし、ほとんどの地域では子供のオンラインゲームとの向き合い方は家庭内教育に任されています。子供のオンラインゲーム利用について、このまま家庭内教育にまかせておいて本当に大丈夫でしょうか。鹿児島県内の子どもたち約12000人を対象に行なった調査では、「小学1～3年生でネット・ゲーム依存の疑いがあるのは、男子が20%、女子で13%」であり、「2年前の調査より低年齢化が進んでいる」と指摘されています。みなさんはこの数値をみて、多いと感じましたか。少ないと感じましたか。私は、非常に多いと感じました。この現状を、放置することはできません。先ほど反対派議員②さんが、「全国一律で広範^{こうはん}な法的規制をするのではなく、学校教育や家庭教育において、オンラインゲームとの向き合い方について、子供に理解を深めてもらうことが重要だ」と述べましたが、私はそれでは不十分であると考えます。なぜなら、先ほど申しましたように、子供や、子供の家庭は多種多様^{たしゅたよう}であり、十分なオンラインゲーム依存症対策を講じることができない家庭もあると考えられるからです。したがって、オンラインゲーム依存症の十分な対策をするためには、全国一律の法的規制をすることが必要だと私は考えます。

また、オンラインゲームの利用時間が長くなればなるほど、それ以外のものへの興味が薄れ、やめたくてもやめられない、依存状態に陥る危険性が高まります。近年、スマートフォン、タブレットの普及、インターネット回線の充実により、オンラインゲームは場所、時を選ばなくても気軽にできるものとなってきています。オンラインゲームに依存することで学業不振、睡眠時間が減少し日中に眠気を感じてしまう、デバイスの長時間利用による眼精疲労などの影響があるとされています。さらには長期にわ

たってネット・ゲームへの依存状態にあると、アルコールや薬物への依存と同じく、脳の報酬機能をつかさどる神経回路にまで影響を及ぼし、楽しさや喜びといった快感を得られにくくなってしまふことが報告されています。

本案はオンラインゲームによって学童期の発達を阻害しないことが目的とされています。睡眠と心身の発達は密接な関係にあり、学童期には9から11時間の睡眠が必要とされています。そのため、翌朝6時から8時には起床することを考慮すると、午後9時頃には入眠することが理想的であると言えます。

そこで、ゲーム障害認定のひとつの要件とされた「ネット・ゲーム優先の生活となり、それ以外の楽しみや日常行う責任のあることに使う時間が減る」ことへの対策として本案の利用時間制限は適しており、「一日当たりの利用時間を60分まで（学校等の休業日にあつては、90分まで）とさせるように努めなければならない。また、オンラインゲームの利用は、午後9時までとさせるように努めなければならない」という本案が全国一律の基準となることにも妥当性があると考えます。

オンラインゲーム依存症対策として、オンラインゲーム規制法案に賛成したいと思います。

（ここまで30分）

議長〈中学生の意見交換、発表〉（10分間）

それでは、中学生の皆さんに、この法案について、お友達同士で話し合ってもらいます。自分はこの法案に賛成なのか、反対なのかということだけでなく、なぜこの法案に賛成するのか、なぜ反対するのかということ

について、その理由まで話し合っただけけるとよいと思います。また、討論の中でここがわかった、ここがよくわからなかったということについてお話してもいいかもしれません。話し合いの時間は10分とります。その後5分間、皆さんに賛成か反対かということと、なぜ賛成なのか、なぜ反対なのかを聞きますので、友達とお話したことを手を挙げて発表してもらえると嬉しいです。話し合いの時間は10分間です。それでは今から、近くのお友達と話を始めてください。よろしくお願いします。

（中学生の意見交換10分）

議長〈中学生の意見発表〉（5分間）

みなさん、話し合いお疲れ様でした。それでは、意見発表に移りたいと思います。手を挙げて発表してくれる人はいますか。

（中学生の意見発表5分間）

議長〈休憩宣告（全体の投票、集計作業）〉

みなさん、意見発表ありがとうございました。これにて、討論は終了いたしました。それでは投票に移ります。本案の委員長の報告は修正なしであります。これから、皆さんに賛成か反対か挙手をしていただきます。本案を原案の通り可決するに賛成の諸君は挙手を求めます。賛成の人は、手を挙げてください。次に、本案を否決するに賛成の諸君は挙手を求めます。反対の人は手を挙げてください。

議長〈再開宣告・採決〉

投票の結果を報告いたします。可とするもの〇〇票。否とするもの〇〇票。よって、本案は可決／否決されました。

議長〈散会宣言〉

本日はこれにて散会いたします。

（投票からここまで10分）

議長〈質疑応答〉（質疑応答10分）

それでは次に、質疑応答を行いたいと思います。ここでの質疑応答では、私たち新潟大学法学部栗田ゼミの学生に対して、ささいなことでも、ふと気になったことでも、聞きたいことをなんでも気軽に手を挙げて聞いてください。できる限りお答えします。それでは、何か聞きたいことがある方は、手を挙げて教えてください。

（質疑応答10分）

（ここ以降も進行を保持する点、リハーサルで確認）

〈終わりの挨拶〉

それでは、質疑応答を終わりにしたいと思います。みなさん、お疲れ様でした。憲法、国会について少しでも何か学んでもらえたでしょうか。今回の投票の結果は（可決／否決）ということになりました。どちらに投票するか迷いましたか？ぜひこの後お友達とどちらに投票したか話し合ってみてください。それもまた勉強になると思います。

最後に、重要なことがあります。今回、賛成、反対を皆さんには投票してもらいました。どちらが正しいかは私たちにもわかりません。実は私たちの中でも賛成反対は半々くらいです。大事なのは賛成反対両方の意見を

聞き、しっかりと考えることです。自分と反対の意見だから攻撃するのではなく、落ち着いて相手の意見を聞き、より良い案を考えるのが一番大事なことです。そうすればより良い意見、どちらも納得できる意見が生まれると思います。

これで、私たちの進行は終了します。今日は長い時間、本当にありがとうございました。

添付資料5 「憲法のつどい」当日の様子

「憲法のつどい」当日の様子

会場：南浜中学校 体育館



衆議院本会議を想定

模擬国会のテーマ
 「オンラインゲーム規制法案
 (12歳までの子どもに対し、
 ゲーム時間を制限するよう
 親に努力義務を課すもの)」
 について説明。

法案反対派からの主張

- ・ゲーム時間を規制することは、自分の生活に関して自由に決定する権利を侵害する。
- ・全国一律で法的規制を展開するのではなく、学校教育や家庭教育によるマナーの理解を深めることが重要である。 など

法案賛成派からの主張

- ・小学生にも自分の生活に関して自由に決定する権利はあるが、自己管理が難しいので、合理的な理由があれば制限することができる。
- ・利用時間が長くなるほど日常生活に支障をきたしやすいという調査結果があり、利用時間制限は依存症対策に適している。 など



皆さん真剣に
聞いています



新潟市提供

中学生の皆さんも
国会議員になって、
意見を述べました。

法案反対派からの主張

- ・子どもがゲーム依存になるのは、親の責任。
親が管理をすればよい。
- ・国が国民の自由を奪っていいのか？
- ・法律がなくても、自分できちんとした生活習慣をつけることが大切。 など



賛成・反対について
理由までしっかり考え、
挙手で投票を行いました。

議長
「投票の結果を報告いたします。」
法案は反対多数で否決



総括
「賛成反対、どちらが正しいかでは
なく、**大事なのは両方の意見を聞き、しっかりと考えることです。**」

新潟大学法学部の
皆さん、ありがとう
ございました！



新潟市提供