

## ゲーム条例を題材にした授業実践報告

### —法的思考の基礎を学ぶ—

真野 祥一 (第二東京弁護士会)・伊藤 政也 (和歌山大学)

#### 第1 本報告

実際に使用した事例を使用して、楽しく法的思考を身につける課題の実践報告をいたします。

なお、私の発表後に伊藤政也先生より公務員志望者への教育の実情についてご報告いただく予定ですので、そちらにもご参加いただけますと幸いです。

#### 第2 授業

- 1 時期：令和5年11月
- 2 対象：法学部2年生（公務員志望）
- 3 人数：20人程度
- 4 形式：グループワーク

#### 第3 目的

- 1 法的思考の基礎を身につける（必要性・相当性）
- 2 解釈の感覚を学ぶ
- 3 条例制定の感覚を身につける

#### 第4 内容

##### 1 課題①

- (1) 生徒を5グループに分ける（1グループ4人程度）
- (2) A市で「A市内に居住する18歳未満の者は、祝日を除く月曜日から金曜日にゲームをしてはならない。」との条例案を想定。  
格闘ゲーム、パズルゲーム等20種類ほどのゲームを提示。
- (3) 各グループに異なる条例の制定目的を配布（学力低下防止・体力低下防止・依存症防止）。
- (4) 規制目的から「ゲーム」に対する規制範囲を検討。

##### 2 課題②

課題①で検討した結果を元に、条例案を検討。

#### 第5 結果

- 1 身近な「ゲーム」という話題から活発な議論が行われた。  
例：「未知の惑星でお宝を集めるゲーム」は依存性がないのでは？  
例：将棋やオセロは学力向上につながる 等
- 2 目的の違いで規制する「ゲーム」の範囲が異なることを体感

以上