



PDA 即興型英語ディベート キーノートディベート（第 36 回）

一般社団法人パラメンタリーディベート人財育成協会（PDA）

開催日時：2026 年 5 月 30 日（土）14:30-16:00

会場：オンライン（Zoom）

参加者：10 名（ディベーター 5 名、ジャッジ 1 名、見学 4 名）

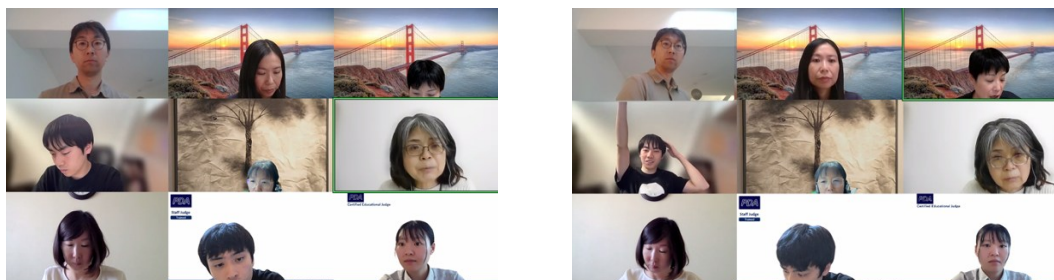
ディベートの様子

今月のキーノートディベートの論題は、“**For a more fulfilling life, the usage of digital games should be regulated.**（人生を豊かにする観点から、デジタルゲームの利用方法は規制されるべきである。）” でした。

肯定側は、デジタルゲームが現実世界での活動や経験の機会を奪うことや、依存症のリスクを高めることを問題視し、利用時間や課金、年齢に応じた規制が必要であると主張しました。また、喫煙などの有害な行為に対する規制と同様に、ゲームについても一定の規制を設けることが社会的に正当化されると論じました。

一方、否定側は、ゲームには娯楽としての価値だけでなく、オンライン上での交流機会の創出や教育的効果、運動を促進するコンテンツなどの利点があると主張し、個人の選択の自由を尊重すべきであると論じました。また、依存症については一部の極端な事例であり、既存の医療的支援や個別の対応によって対処可能であるとの見解が示されました。

ディベートでは、デジタルゲームに対する規制が個人の幸福や豊かな生活の実現にどの程度寄与するのか、また規制によって制限される「選択の自由」をどのように評価するのか、が主要な争点となりました。特に、ゲームを通じたコミュニケーションや娯楽の価値と、現実世界での経験機会の喪失や依存症リスクとをどのように比較衡量するかについて、双方が具体例を挙げながら議論を展開しました。また、依存症対策としての規制がどの程度実効性を持つのか、そして規制によって失われる自由とのバランスをどのように考えるべきかについても活発な議論が交わされました。最終的には、規制によって過度な利用や依存のリスクを抑制できる利益が重視され、肯定側が勝利しました。

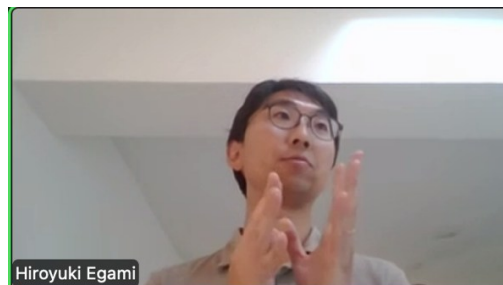


ディベートの様子

ディベートのフィードバックのあとは、キーノートレクチャーの時間です。今回のキーノートスピーカーは、Visiting Research Fellow (Oxford Internet Institute, University of Oxford) の江上弘幸氏でした。



キーノートスピーカーの紹介



キーノートレクチャーの様子

キーノートスピーカーの江上氏からは、ご自身のゲーム研究の知見を交えながら、ディベートで議論された「ゲームの規制」や「ゲームの影響」について解説していただきました。特に、一般には「ゲームは悪影響を及ぼすもの」というイメージが広く共有されている一方で、研究の世界では平均的にゲームが有害な影響を与えることを示す明確な証拠は必ずしも多くなく、むしろコミュニケーションや幸福感の向上などの肯定的な影響を示す研究もあることが紹介されました。そのため、単純に「ゲームは良い・悪い」と結論づけることは難しいと説明されました。

また、「ゲーム」と一括りにしても、その種類は多様であり、利用者の年齢やプレイ時間、ゲームジャンルによって影響が異なることが指摘されました。そのため近年の研究では、ゲーム全般ではなく、生活への支障や人間関係の悪化などを伴う「問題のあるゲーム利用 (Problematic Gaming)」に着目する傾向が強まっていることも紹介されました。さらに、ゲームが「時間の無駄」であるという見方についても、ゲームをしなければ必ずしも勉強や運動などに時間が使われるわけではなく、何と比較して無駄と判断するのが重要な論点であると説明されました。

質疑応答では、ゲーム依存研究の現状や研究対象を特定する難しさ、SNS 利用との比較などについて活発な議論が行われました。「ゲームは本当に悪影響を及ぼすのか」というディベートの争点に対し、研究者の立場から「それを証明すること自体が難しい」という視点が提示され、一般的なイメージと学術研究の知見とのギャップが示され、参加者にとってゲームとの向き合い方を改めて考える機会となりました。

参加者の声（アンケートより抜粋）

- 学術的な面からディベート内での議論を検証されていて、興味深かったです。
- 思うことが言えないもどかしさを感じました。
- 久しぶりのディベーターとしての参加は緊張しました。あの時、ああ言っておけばよかったという後悔が多かったので次回も是非参加したいです！
- **Gaming** ってざっくりした分野をあんなに細かく研究していくんだな〜とびっくりしました。ディベーターの方も良い方ばかりでよかったです。
- キーノートディベートへの参加自体が初めてだったのですが、非常に勉強になる回だったなと思えました。見学を通して、ビデオゲームそのものをどのように見るか、どのような問題点が含まれているかを皆さんの意見を元にさらに深堀ることができたように感じ、とても楽しかったです。ありがとうございました。
- ディベートをした後に江上先生のお話が聴くことで、論題への理解が深まり、今回の自分のスピーチの改善ができて大変有意義です。とても充実した時間でした。ありがとうございました。
- 論題が興味深いものであり、各ディベーターのみなさんのスピーチやジャッジからのフィードバックも具体的であり参加できてよかったです。また江上先生のお話も大変勉強になりました。江上先生ご自身は、ゲームをどれくらいやられるのか気になりました。本日はどうもありがとうございました。
- キーノートが非常に勉強になった。研究者の信念と分野によって先入観を濃く残したまま研究を進めてきたのでないかという反省は確かにと感じ、ギクリとなった。思い起こせば過去に自分の親にも偏見に満ちたゲーム観を主張されたことがある。クラシックな据え置きゲームのエビデンスが今後も増えないことを考えると、確かに立証が難しいというのは想像できる。その分オンライン対戦、リアルタイム、ゲーム内通貨、FPS、グッズ商戦などの現代的なテーマが、重要性でもエビデンスでも増えていくと感じた。