

Gaming Disorder

どうなるゲーム規制問題

赤松健のゲーム未来構想

赤松健ちゃんねる 第5回

全国比例は赤松健 に投票しよう!

政党名、または 候補者 氏名	比
赤松健	令和四年 参議院比例代表 選出選挙投票

2枚目に 「赤松健」 と、書いて ください!



皆様の応援だけが
頼りです!!

赤松健 街頭演説会

6/26(日)

10:00~イーアスつくば

14:00~秋葉原ラジオ会館前

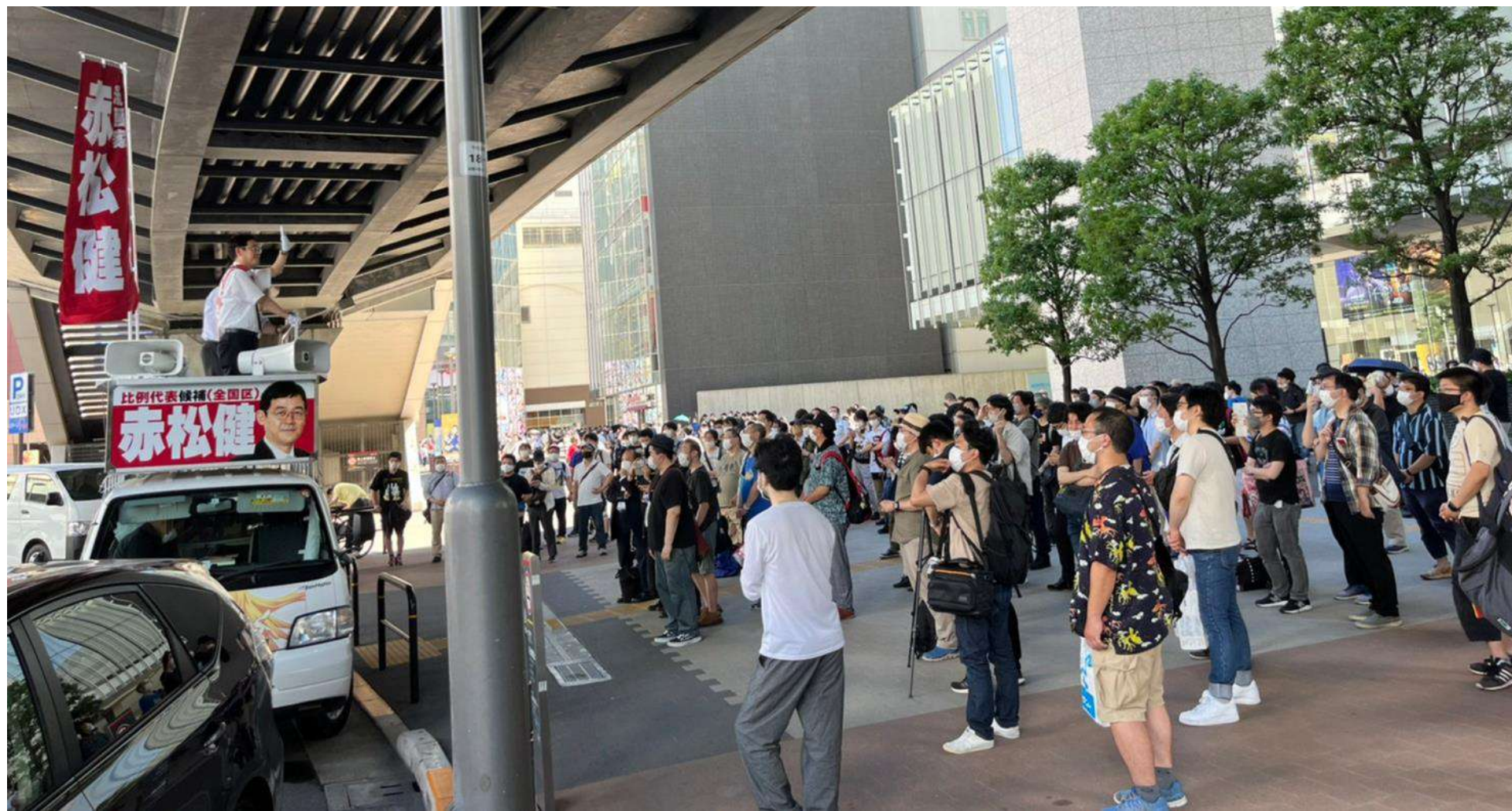
18:15~秋葉原ラジオ会館前



10:00～ 赤松健47都道府県チャレンジ：茨城県（44県目）



14:00～ 秋葉原駅前ロータリー応援演説：山田太郎参議院議員



18:15～ 秋葉原ラジオ会館前応援演説：一本木蜜先生



電子だるまに目を入れよう

電子だるまに目を入れよう

6/26 (残り14日) 15:00現在

左目
電子為書き

801
—
5,000
達成率
16.0%(+3.3%)

右目
投票済み証

287
—
5,000
達成率
5.7%(1.8%)

まだまだこれから！
期日前投票の呼びかけ
必須！勢いUP！

※電子為書きは為書き作成数
※投票済み証はTwitterで赤松健に投票したと呟いた数

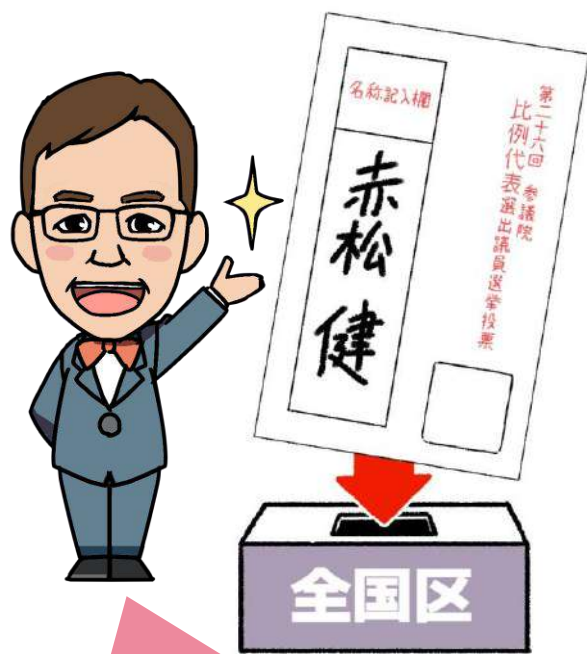
たくさんの電子為書きありがとうございます！！！！



まだまだ大募集中です！

秋葉原事務所に来て、ぜひご自身の為書きを探してみてください！

【全国比例】期日前投票に行ってください【拡散希望】



全国比例は、個人名で
【赤松健】
と投票！
党名では得票になりません

全国誰でも

全国比例なので
18歳以上であれば
日本全国誰でも
赤松健に投票可能

投票券不要

投票所では
投票券（入場券）
無しでも投票可能

当日レジャーでも

投票日当日に
投票できない理由が
レジャーなどでも
期日前投票可能

個人名で赤松健

参議院全国比例は
個人名で投票可
政党名を書いても赤松健の
得票にはなりません

比例順位は無し

個人名の得票数順で
当選が確定します
※特定枠2つを除く

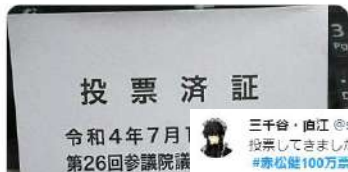
投票済証を拡散

投票済証*をもらって
赤松健に投票したと
写真付きTweet

*投票後、係員から投票済証がもらえます。もらえない場合は、投票所の写真などをUP。

期日前投票に行って投票済証のツイートをしよう！

へっぽこ工房主 堀M7/3風邪オンリーNo.28&... @heppoko... 2時間
#赤松健100万票プロジェクト
先程、期日前投票終了。
どうか、無事当選しますように...



三千谷・直江 @sacharib0 - 43分
投票してきましたわ〜
#赤松健100万票プロジェクト

チョコノービリ・西口 M @ptjimpwmd - 2時間
🌟期日前投票🌟行ってきました！🌟#参議院
#期日前投票23日から7月9日
#赤松健 M「全国比例は赤松健」#表決の自由 #表決
2022 #赤松健100万票プロジェクト #参院選 #参院選

開票開始 6月23日(木)〜7月9日
期日前投票所(区役所本庁)



横河瑞穂@日曜日 東マ-14a @mizuho_a - 3時間
投票完了！選挙区・全国比例共にこれぞという候補者に1票を投じてきました。

#赤松健100万票プロジェクト



ミンミ M @Trex3691 - 3時間
献血済りに期日前投票行ってきました！
投票用紙2枚目に「赤松健」と書かせていただきました！
インボイス、表決規制を与内から止めてください！
これまでの色々な表決規制を止めた実績を信頼しますよ！
#献血 #ラブラッド #赤松健
#赤松健100万票プロジェクト
#全国比例は赤松健

enari @truth_1026

日本で生まれて、日本で育って、多くの言語に翻訳されて、外資を圧倒している日本の漫画産業を守って頂きたいです。
日本のお家芸がなくなるのは寂しいです。
#赤松健100万票プロジェクト

令和4年7月10日執行
第26回参議院議員通常選挙
投票済証明書

#赤松健100万票プロジェクト ぜひツイートお願いします！！

なるかみ @nakami

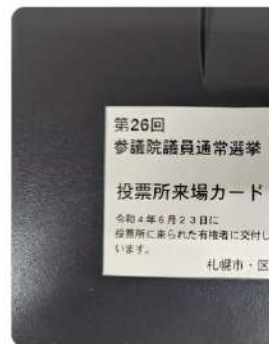
期日前投票RTAしてきました

赤松先生がんばってください
インボイス制度マジで終わってるので反対の声上げて
くれる先生はありがたい...

#赤松健100万票プロジェクト

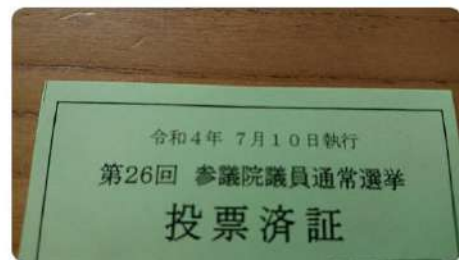


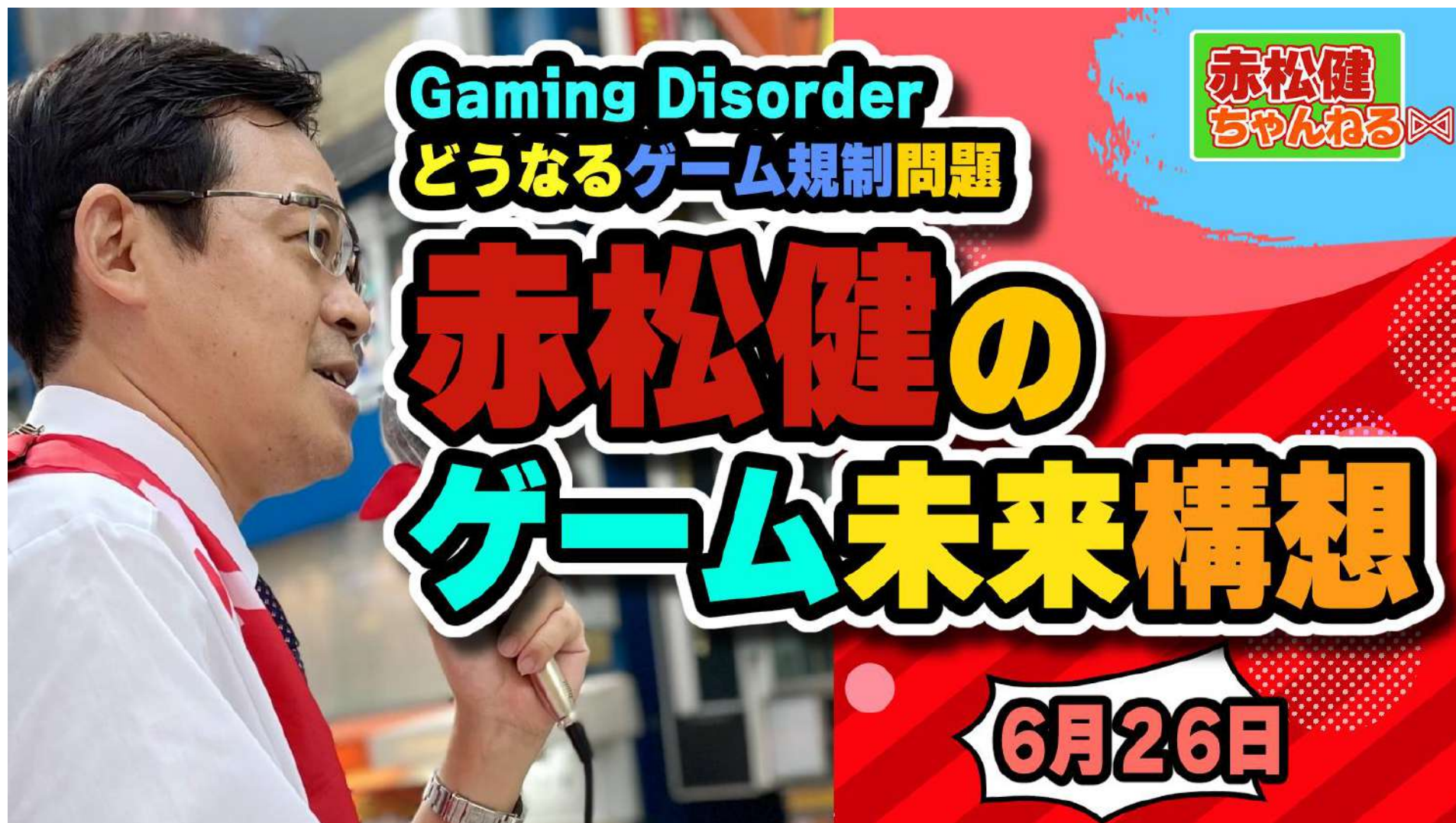
混沌の風 M @chaoticwind - 1時間
参院選選挙2022、二枚目の全国比例は【赤松健】
#赤松健100万票プロジェクト
#全国比例は赤松健 #赤松健



ふじと @fujito_desu - 1時間
とりあえず投票行ってきた。誰に入れたかはちょっと言えないなあ、うふふ。
#赤松健100万票プロジェクト

40代親父 CHAOS:CHILDはいぞ！ @30daicajji - 55分
健って漢字を何回も見直したのは秘密(´A´)バッチリ赤松健氏に投票したぜ！
#赤松健100万票プロジェクト





Gaming Disorder
どうなるゲーム規制問題

**赤松健の
ゲーム未来構想**

6月26日

赤松健
ちゃんねる

赤松健がこれから取り組みたい5つの政策①

🍃 子ども・若者の不安の解消

1

マンガ・アニメ・ゲームと連携した
子供が興味を持てる教育の創造



2

コンテンツ大国を目指した
リテラシー教育の充実



3

プロを見据えた本格的な
プログラミング教育の実現



4

孤独孤立・不登校・引きこもり
などの対策推進



5

子供を育てやすい社会の実現



ゲーム規制問題とゲーム障害

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（ゲーム規制条例）

2020年4月1日に香川県にて施行された子供（18歳未満）のゲーム、およびネット利用を制限する「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」（ゲーム規制条例）が制定され、香川県議会はその背景としてWHOが“ゲーム障害”を定義している点を挙げている。

コンピューターゲーム
スマートフォンの利用

平日60分 / 休日90分
中学生以下は午後9時まで

WHOが“ゲーム障害”を定義している？ 本当に？

特集
2

病気認定されたゲーム障害の 現状と今後

樋口 進 Higuchi Susumu (独)国立病院機構 久里浜医療センター 院長
依存症対策全国センター長、世界保健機関アルコール関連問題研究・研修協力センター長



日本におけるゲーム障害の現状

2019年5月、世界保健機関(WHO)が「ゲーム障害」を新たな国際疾病分類として認定しました。ゲーム障害とは、ゲームをする時間をコントロールできない、他の生活上の関心事や日常の活動よりゲームを優先するといった症状が1年以上継続することをいいます。症状が重い場合は1年以内でも該当します。

今のオンラインゲームは、昔のゲームとはまったく違います。ゲームに終わりがなく、画面の向こう側にいる人との競争や仲間意識が生まれるため、自分で自分をコントロールできなくなり、依存してしまう可能性が高いしくみになっています。ゲーム障害では体を動かさずに

がります。



治療方法と目的

ゲーム障害の治療ではカウンセリングや運動、認知行動療法、グループミーティング、入院やキャンプなどのプログラムを行います。治療の目的はいずれもデジタルデトックスで、ゲームから離れた環境に身を置かせること、そして自分の置かれている状況を把握させ、将来の夢ややらなければならないことへの理解を促すことです。治療から脱落すると家で再びゲームごんまいになる可能性が高いため、まずは治療を続けることが目標となります。

毎年夏に行っている8泊9日のキャンプでは、一般的なキャンプに加えて認知行動や個人

Gaming Disorderが
収載されているのは
ICD-11

1 ICD（国際疾病分類）とは

ICDは国際比較をするための統計分類です

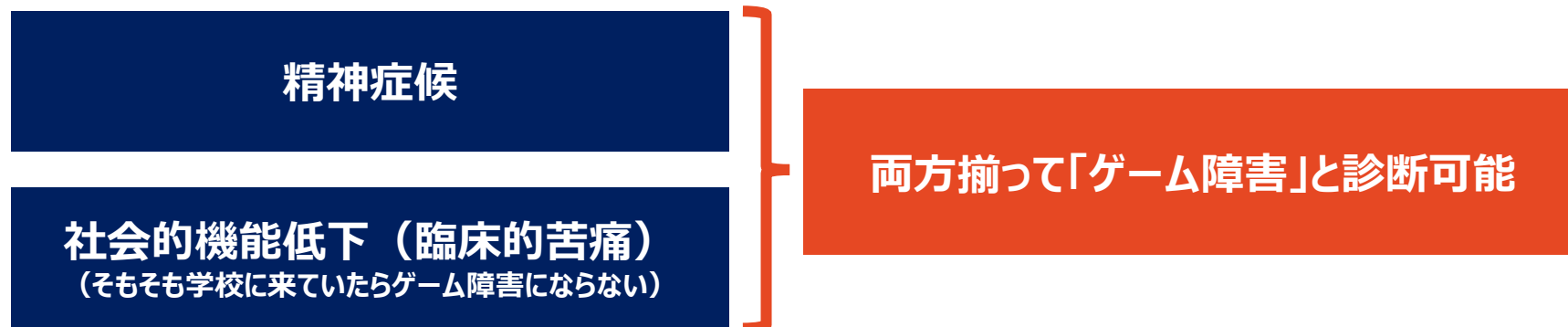
ICD（国際疾病分類）とは、正式な名称を「**疾病及び関連保健問題の国際統計分類**：International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems」といい、**疾病、傷害及び死因の統計**を国際比較するためWHO（世界保健機関）から勧告された**統計分類**です。

ICDはアルファベットと数字を用いたコードで表され、以下の例のように各国語で呼び名が異なっている場合でも、同じコードで表されるので、外国語が分からなくとも世界各国の統計について国際比較が可能となります。

出典：厚生労働省
「ICDのABC」

WHO ICD-11の解釈

I. ゲーム障害の場合



II.ICD-11の構造

① 6C51 ゲーム障害（Gaming Disorder）

1. 精神症候
2. 社会的機能低下/臨床的苦痛

② QE22 危険なゲーム行動（Hazardous Gaming）

1. ゲーム行動症の3条件は、QE22 の危険なゲーム行動
2. 更に社会的機能低下があった場合が 6C51 のゲーム障害となる

Ⅲ.有病率（Prevalence）とは

- ① 精神障害の有病率調査は、WHM（世界健康調査）として過去2回
- ② サンプルングを行い対象者を決め、CIDIという構造化面接法で面接で精神障害を診断
- ③ 構造化面接は、診断基準としきい値が書かれている
- ④ WHMは、成人（20～75歳）が対象
- ⑤ 有病率調査
 - ① サンプルング（ラインダムサンプルング）
 - ② スクリーニングテスト（疑わしい人をテストで見つける）
 - ③ **構造化面接**
 - ④ 有病率の推定

国内の有病率調査の問題点

現在のゲーム障害が**構造化面接**を経て判断された結果ではなく、アンケートによるもの。

Ⅳ.嗜癖（Addiction）の問題

- ① Addictionは中毒と訳されていた
- ② 自制心に欠け、能力に劣った人間であるという意味を含む
- ③ **国際基準では、Addictionを使うと人権問題に発展するため、DSM-5では使わない様に指導（ICDも同様の立場）**

「嗜癖」という用語は「Addiction」と訳すことになる。
日本が国際社会で恥をかく可能性のある時限爆弾。

V.WHOの回答

- ① ICD-11において、精神障害は、Disorderであり、**DiseaseやIllnessとは違う**
- ② **ゲーム障害が、病気、疾患という言い回しは、WHOは不適當だと言っている**
- ③ Disorderを分類として用いているのは、使用する際に生じる本質的的重大な問題を避けるべきだから
- ④ 他の精神障害も同じ扱い

※WHOはそもそもGaming Disorderを「依存症」と規定もしていないし、言ってもいない。科学的根拠を求めている。

ゲーム規制問題とゲーム障害 参議院会館での勉強会

「ゲーム障害」勉強会を開催

大阪大学井出草平先生をオーガナイザーに迎え、ゲーム障害についての勉強会を開催。

- 厚労省、文科省、内閣府、警察庁等の責任者が参加
- 12月23日（木）から毎月1回開催
- ゲーム障害とゲーム障害を取り巻く関係分野の専門家を招き、
- アーカイブ動画を広く一般に公開



「ゲーム障害」勉強会：第1回

- 日時：2021年12月21日 第1回開催
- テーマ：「総論・基礎概念の学習」
- 講師：井出草平先生（大阪大学）

- ①WHOは「ゲーム障害は病気でもなく疾患でもなく症候群（精神障害）であり、**ゲーム障害が病気である言い回しは不適當である**」と述べている。日本も、WHOのICD-11を批准するのであれば、病気という言い回しはやめるべき。
- ②構造化面接を行わない**スクリーニング・テストのみ実施だけでは、単なる『疑い』であり、有病率調査ではない**。現象を過大評価していると言わざるを得ず、正しい政策に寄与しない。
- ③**ネット依存症93万人という調査は、ネット依存のスクリーニングを実施したという調査で、過大評価されている**と言わざるを得ない。
- ④今後の議論における前提となる定義や科学的な知識を正しく理解することが必要。厚労省だけでなく他の省庁も科学的なところから外れた政策や発信になっていないか、政治としてもしっかりと留意していく。



「ゲーム障害」勉強会：政府から引き出したもの

厚生労働省

現時点ではGaming Disorderは病気や疾病ではないという認識

WHOは「Disorder」は病気や疾病ではなく、Gaming Disorderも病気や疾病ではないとの認識。
厚生労働省もWHOと同じ認識で、どのように支援するのか等は現時点では未定。

文部科学省・厚生労働省

差別的な意味合いを含む「行動嗜癖(Addiction)」という単語の扱いを検討

「嗜癖」という言葉はAddictionと翻訳され、この用語は国際的には差別的で用いるべきでないとの認識。
「嗜癖」そのものの使い方、翻訳の方法については今後検討していく。和訳は大臣の告示で決定する。

「ゲーム障害」勉強会：第1回 終了後のツイート



赤松 健 ✕ 参議院議員(全国比例)候補者

@KenAkamatsu

...

昨日は参議院会館で「ゲーム障害」に関する第1回勉強会に参加。講師は大阪大学の井出草平先生。厚労省や文科省など多く出席。結論は「もしICD-11を批准するなら、ゲーム障害は病気という言い回しはやめるべき」「嗜癖も不適切」「スクリーニングと有病率は別」等。これらを山田議員が府省庁に念押し。



午後9:53 · 2021年12月24日 · Twitter Web App

1,490 件のリツイート 22 件の引用ツイート 2,843 件のいいね



赤松 健 ✕ 参議院議員(全国比例)候補者

@KenAkamatsu

...

個人的な質問で、「私（赤松）は過去ウルティマ・オンラインを10年以上プレイし、まさに寝食を忘れトイレも我慢するほど熱中していた。これはゲーム障害に該当するか」と訊いたところ、「その裏で大ヒット作を2本描くなど“社会的機能低下”が無いならば該当しない」とのお答えで安心しました（笑）

午後9:57 · 2021年12月24日 · Twitter Web App

1,961 件のリツイート 79 件の引用ツイート 3,161 件のいいね

「ゲーム障害」勉強会：第2回～第5回

- 日時：2022年1月26日 第2回開催
- テーマ：「ゲーム障害と精神医学 診断はなぜ必要か？ 発達精神病理学」
「青年期のゲーム関連問題と精神障害」
- 講師：井出草平先生（大阪大学）、鈴木太先生（福井大学）

- 日時：2022年2月15日 第3回開催
- テーマ：「現代的な疾患モデルと精神医学の政治的利用」
「ゲーム利用と教育」
- 講師：井出草平先生（大阪大学）、吉川徹先生（あいち発達障害支援センター副センター長）

- 日時：2022年3月16日 第4回開催
- テーマ：「教育とデジタル機器」
「学校のタブーとゲーム障害」
- 講師：井出草平先生（大阪大学）、豊福晋平先生（国際大学GLOCOM）

- 日時：2022年4月18日 第5回開催
- テーマ：「ゲームと学習／ゲームによる精神疾患の治療」
「ビデオゲームのポジティブな効果について」
- 講師：井出草平先生（大阪大学）、井上明人先生（立命館大学）

文部科学省のパンフレット問題

ゲーム依存症パンフレット 嗜癖と記述

- 文部科学省は高校生に配布予定の【行動嗜癖】パンフレットに無根拠なゲーム障害の記述。
文科省への山田太郎議員による強い抗議
→ **パンフレットの内容を是正。無根拠なゲーム障害やゲーム依存症の記述を削除。**
- 厚労省に「ICD-11」においてゲーム依存症の和訳をはじめとする扱いを確認
→ ICD-11の和訳は、社会保障審議会疾病、障害及び死因分類専門委員会において和訳案を検討しているところであり、**確定している日本語訳はない**



変更



なぜこんなことが起こったのか？



厚生労働省

健康、医療、子ども、子育て、福祉、介護、雇用、労働、および年金に関する行政ならびに復員、戦没者遺族等の援護、旧陸軍、海軍の残務整理を所管



文部科学省

教育、学術、スポーツ、文化および科学技術の振興、宗教事務等を所管

行政の縦割りの弊害

具体的な社会問題を起点にした、省庁間の橋渡し、認識合わせを主導していくことも政治家の役割

今回は文科省が先走ってしまったと言わざるを得ない…
では、文科省はなぜこのような判断を下したのか？

ネット依存症調査 間違った有病率調査

1. 新聞各社のインターネット依存の疑い93万人報道

日本経済新聞（2018年9月1日）「厚生労働省研究班（代表尾崎鳥取大教授）の調査で交流サイト（SNS）やオンラインゲームなどに没頭する**インターネット依存の疑いがある中高生は約93万人**（2017年度）とされ、2012年度（約52万人）と比較して倍増している。

（5と8は殆どの人が当てはまる）

（質問65-1）あなたはインターネットに夢中になっていると感じていますか？（たとえば、前回にインターネットでしたことを考えたり、次回インターネットをすることを待ち望んでいたり、など）

1. いいえ 2. はい

☐

（質問65-2）あなたは、満足を与えるために、インターネットを使う時間をだんだん長くしていかなければならないと感じていますか？

1. いいえ 2. はい

☐

（質問65-3）あなたは、インターネット使用を制限したり、時間を減らしたり、完全にやめようとしたが、うまくいかなかったことがたびたびありましたか？

1. なかった 2. あった

☐

（質問65-4）インターネットの使用時間を短くしたり、完全にやめようとした時、落ち着かなかったり、不機嫌や落ち込み、またはイライラなどを感じましたか？

1. いいえ 2. はい

☐

（質問65-5）あなたは、使いはじめに意図したよりも長い時間インターネットを接続した状態ですみますか？

1. いいえ 2. はい

☐

（質問65-6）あなたは、インターネットのために大切な人間関係、学校のことや、部活動のことを台無しにしたり、あやうくするようなことがありましたか？

1. なかった 2. あった

☐

（質問65-7）あなたは、インターネットへの熱中のしすぎをかくすために、家族、学校の先生やその他の人たちにうそをついたことがありましたか？

1. なかった 2. あった

☐

（質問65-8）あなたは、問題から逃げるために、または、絶望的な気持ち、罪悪感、不安、落ち込みなどといったいやな気持ちから逃げるために、インターネットを使いますか？

1. いいえ 2. はい

☐

（質問66）いままでにあなたは、インターネットの使いすぎで、何か問題を起こしたことがありますか？
あてはまるものをすべて選んでください。

- | | | |
|------------|----------------|--------------------------------|
| 1. 遅刻 | 4. 欠席 | 7. 暴言・暴力 |
| 2. 授業中の居眠り | 5. 年間30日以上長期欠席 | 8. 高額支払い |
| 3. 成績低下 | 6. 友達とのトラブル | 9. その他（ ） |

☐

ネット依存症調査 間違った有病率調査

平成29年度厚生労働科学研究費補助金
(循環器疾患・糖尿病等生活習慣病対策総合研究事業)
飲酒や喫煙等の実態調査と生活習慣病予防のための減酒の効果的
な介入方法の開発に関する研究班

飲酒や喫煙等の実態調査と生活習慣
病予防のための減酒の効果的な介入
方法の開発に関する研究

平成29年度 総括・分担研究報告書

研究代表者 尾崎米厚 (鳥取大学医学部)

平成29 (2018) 年5月

報道された厚生労働省研究班の
調査はこれのこと。
そもそもインターネット依存を調査
することを目的としていない。

8項目中5項目以上当てはまる人について、
「ネット依存の疑いがある」と定義。

この8項目は質問65-1～65-8で、YESか
NOしか選べないもの。

質問66の「インターネットの使いすぎで、何か
問題を起こしたことがありますか？」への回答
は、ネット依存の推計に全く用いていない。
※ 本来、ここが重要では？

ネット依存症調査 間違った有病率調査

不確かな情報に基づき地方自治体がネット依存対策に乗り出している



[総合トップへ](#)[“ふじのくに”魅力情報](#)

[検索](#) [検索の仕方](#)

[ホーム](#) > [組織別情報](#) > [教育委員会](#) > [社会教育](#) > [生涯学習・社会教育関係情報](#) > [有害情報環境対策](#) > ネット依存対策推進事業



静岡県教育委員会

—— “ふじのくに”の未来を担う「有徳の人」づくり ——



教育委員会について



学校教育



社会教育



採用・試験



計画・統計



教職員

更新日：令和3年8月12日

ネット依存対策推進事業

平成30年8月、厚生労働省研究班から病的なインターネット依存が疑われる中高生が93万人に上るとの調査結果の公表があり、さらに令和元年5月には、WHOがゲーム障害を疾病として正式に認定しました。このような状況を踏まえ、静岡県教育委員会では、医療関係者等との連携により、ネット依存対策推進事業に取り組んでいます。

出典：静岡県公式ホームページ

ネット・ゲーム依存調査 間違った有病率調査

2. 久里浜医療センターの調査

「ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート結果」（2019年11月27日厚労省補助事業）では、2019年1月～3月に10歳～29歳の男女5000人にアンケート調査。

- ・ 過去 12 ヶ月間に、「ゲームを止めなければいけない時に、しばしばゲームを止められませんでしたか。」
- ・ 「ゲームのために、**スポーツ、趣味、友達や親せきと会うなどといった大切な活動**に対する興味が著しく下がったと思いますか。」
- ・ 「ゲームのために、学業に悪影響がでたり、仕事を危うくしたり失ったりしても、ゲームを続けましたか。」
- ・ 「ゲームが腰痛、目の痛み、頭痛、関節や筋肉痛などといった体の問題を引き起こしていても、ゲームを続けましたか。」という質問
- ・ 「ゲームにより、**睡眠障害（朝起きれない、眠れないなど）や憂うつ、不安などといった心の問題**が起きていても、ゲームを続けましたか。」という質問
- ・ 過去 12 ヶ月間にゲームのために起きたこと（複数選択可）について、「学業成績の低下や仕事のパフォーマンスの低下」があったと答えた割合
- ・ 同様に、「昼夜逆転またはその傾向（過去 12 ヶ月で 30 日以上）」があったと答えた割合

ICD-11の有病率調査の条件

① サンプルング（ラインダムサンプルング） ② スクリーニングテスト（疑わしい人をテストで見つける） ③ 構造化面接 ④ 有病率の推定

どれも構造化面接を経て判断されたものではなく、ゲーム障害と判断する根拠には乏しい。

「青少年インターネット環境の整備等に関する検討会 報告書」について

(3) 青少年のインターネット利用時間の長時間化の進展

インターネット利用時間の長時間化も、インターネット利用者の低年齢化と同様に、継続的に見られる傾向である。

実態調査では、青少年のインターネットの平均利用時間は、平成30年度は168.5分、令和元年度は182.3分、2年度は205.4分と年々伸びている（図表4）。

また、インターネットを5時間以上利用している青少年の割合は、平成30年度は14.4%、令和元年度は18.4%、2年度は22.3%と、利用時間の長時間化に合わせて増加している（図表5）。

コロナ禍において、在宅時間が長くなる中、インターネットを利用する者は増加していると思われ、インターネット利用時間の長時間化の傾向に拍車がかかることが予想される。

このようなインターネット利用時間の長時間化は、青少年の健全な成長に支障を及ぼすおそれが懸念されることから、この傾向を踏まえた対策を講じる必要がある。

一方で、その利用内容については、十分に注意を払う必要がある。平成30年度及び令和元年度の調査においては、「コミュニケーション」、「ゲーム※●」、「動画視聴」、「音楽視聴」等の割合が高いが、2年度は、「ニュース」、「情報検索」、「勉強・学習・知育」が大きく伸びている。（図表6）

また、例えば、“チャットをしながらオンラインゲームをする”、“インターネットとテレビを繋いで映画やドラマを観る”などといった、様々な生活シーンでインターネットを利用する機会が増えてきていることも長時間化の要因になっていると考えられる。

よって、インターネットの利用時間の長時間化が一律に悪影響を及ぼすとはいえず、インターネットの学習への活用等その内容にも着目した対応が必要であると考えられる。

※● 令和元年5月、世界保健機関（WHO）において、ゲーム障害（Gaming disorder）が国際疾病分類に追加された。政府においては、令和2年2月に「ゲーム依存症対策関係者連絡会議」（https://www.mhlw.go.jp/stf/shingi2/0000202961_00004.htm）を開催した。ゲーム業界では、開発者側が遵守すべき事項をまとめたガイドラインの策定、周知、ペアレンタルコントロール機能の保護者等への普及啓発、調査研究等、自主的な取組（<https://www.cesa.or.jp/anshinzen/>）を実施し、必要に応じて政府と知見を共有している。

※「ゲーム障害」に関する記述部分削除

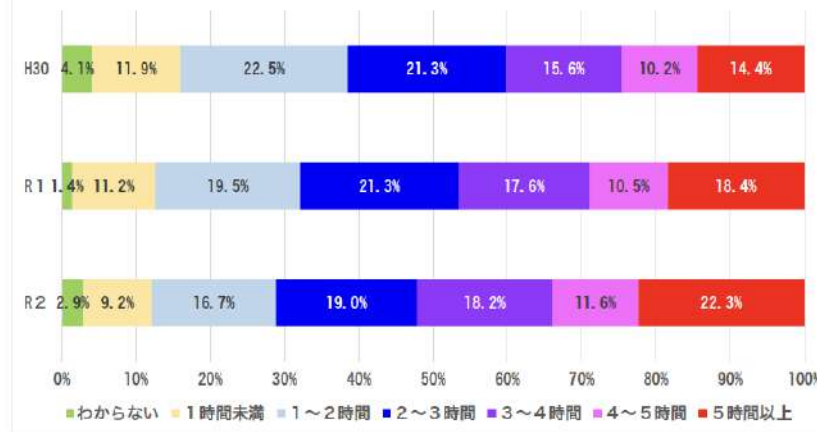
図表4 青少年のインターネットの平均利用時間の推移



※実態調査を基に作成。

図表4の令和2年度の小学生・中学生・高校生の利用時間は、現在未確定。

図表5 インターネット利用時間



※実態調査を基に作成。

ゲームの良い面を考えてみる

ゲームを活用した教育



20年前、あるいはそれ以前から、「ゲームを使って学んでいた」という人も実は多い。「楽しく学べる」は重要！ →



小学館

スキナーによる「プログラム学習の原理」

①積極的反応、②即時確認、③スモールステップ（最初は簡単）、④自己ペース といった「ゲームと同じ原理」を学習取り入れることによって、「**進んで勉強し、それを反復するようになる**」という効用がゲームには含まれている。

ゲームをやっていると前向きになれる



学校に行きたくない → 自宅に籠って暇になる

→ ゲームに没頭する → オンラインの居場所を見つける…

ひきこもりが悪いことのように語られがちですが、たとえそれがゲームであったとしても「**好きなことに前向きに取り組んでいる**」のは良いことではないでしょうか。

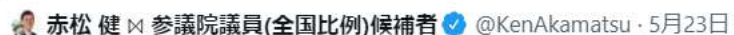
今後、eスポーツも必ずオリンピック種目になるため、ゲームに没頭するのも、スポーツに打ち込むことと同じ意味合いを持つことになるでしょう。

ゲムトレ小幡社長とのスペース対談



@KenAkamatsu

ゲームをして引きこもりや不登校になるのではなく、根底には家庭や人間関係の悩みなど様々な問題があります。ゲームが外の世界との唯一の接点になっていることもあり闇雲に取り上げてしまうのはかえって危険です。ゲームの持つポジティブな力をツールとして有効に活用できる可能性を探っていきます。



#赤松健スペース

今晚(5/23)の23時から生配信。

株式会社ゲームトレ代表の小幡和輝さんを迎えて、主に不登校支援とゲームの効用などについてポジティブ面から語り合います。

twitter.com/i/spaces/1vpJd...



ゲームトレが「楽しく脳を鍛える習い事」になる3つの理由



頭と心を鍛える

「ゲーム脳」と言われたのは昔の話。
最近の研究では、ゲームを通じて集中力や情報処理能力など、脳の力が高まることが証明されています。
つまり、ゲームで頭が良くなるのです。

しかし、ゲームに偏見を持っている方はまだまだ多いです。ゲームトレは、その偏見を払拭できるよう努力してまいります。



コミュニケーション能力の向上

ゲームでは、ゲームを通じてコミュニケーション能力を高めることができます。

トレーニングはビデオ電話を繋いで、トレーナーと会話をしながら、最大で子ども3人のグループになります。

グループでのトレーニングを通じて、年の近い同じゲームが好きな友達とも繋がれます。

※体験会では、実力をみたりトレーナーとの関係性を作る時間として個別指導を行います。入会からはグループでのトレーニングとなります。

※ビデオが苦手なお子様には、まずは通話だけから始めることがあります。



笑顔と自己肯定感を得る

ゲムトレの生徒の中には不登校のお子さんも多くいらっしゃいます。
不登校になると、人との会話が減り、どんどん内向的になっていく傾向があります。

まずは、好きなことで笑顔になる。
笑顔になることで、「やる気スイッチ」ともなるドーパミンが分泌され、気持ちさがポジティブに。
そして、「ゲームが強くなる = 好きなことで達成感を得る」ことで、自己肯定感が高まっていきます。

※不登校に限らずトレーニングは受講可能です。

不登校生徒の親御さんの声はこちら

REDEE視察



REDEE(レディー)とは
ゲームで学ぶデジタル教室です。



小学校高学年の
プログラミング授業が
分かるようになる



動画やゲームといった
コンテンツを
自分でつくれる
ようになる



自発的に
学び・考える
習慣が身につく



デジタルの
高度な知識を学ぶ
ための準備ができる

楽しいからもっと学びたくなる！

REDEEは「ゲームを使って子供たちの学びたいという気持ちを高める」ことを目指しています。ゲームは子供が大好きな遊びです。ゲームを使ったさまざまな学習カリキュラムを通じてゲームへの味を学習意欲に変えられれば、子供たちは自発的に学ぶようになります。(HPより)

プログラミングはなぜ大切か？

- ・ プログラミングはデジタルを知る第一歩
- ・ 何かを創る楽しみを知れば、子供たちはきっとプログラミングにハマる
- ・ プログラミングを通じて身につくスキル（トライアンドエラーを繰り返す「課題解決力」）



集団でのプログラミング体験・教育



Youtubeコンテンツ作成体験



レゴブロックを用いたプログラミング体験



最新の機材でeスポーツをプレイ可



ドローン操縦体験場



大会場での格ゲーで熱狂する学生

これからの時代の教育のあるべき姿



デジタル・シティズンシップ教育の導入

テクノロジーの善き使い手になるための教育を推進。

①安全 ②責任 ③相互尊重の原則のもと、デジタル環境の持続的利用を前提に自律と課題解決を促すものです。これにより、デジタルコミュニケーションの道具的価値を積極的に認め、社会への参加を促す効用が期待されます。

メディアバランスと良い生活

デジタルタトゥーとアイデンティティ

ネットいじめとヘイトスピーチ

UGC時代の著作権教育

プライバシーとセキュリティ

人間関係とコミュニケーション

ニュースとメディアリテラシー

表現の自由

など。

赤松健からのお知らせとお願い

赤松健 街頭演説会

- | | |
|---------|-----------------|
| 6/27(月) | 12:00~甲府駅前 |
| | 19:00~秋葉原ラジオ会館前 |
| 6/28(火) | 14:00~秋葉原ラジオ会館前 |
| | 17:00~秋葉原ラジオ会館前 |
| 6/29(水) | 14:00~秋葉原ラジオ会館前 |
| | 17:00~秋葉原ラジオ会館前 |
| 6/30(木) | 12:00~近鉄四日市駅前 |
| | 15:00~大須商店街入口 |
| | 17:00~名古屋駅前 |



電子為書きのご記入のお願い



まだまだ大募集中です！

秋葉原事務所に来て、ぜひご自身の為書きを探してみてください！

赤松健の街宣車を見つけたら

式号機は
大阪！

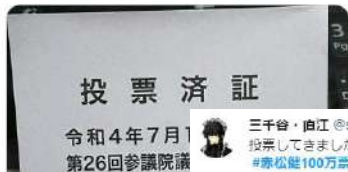


街宣車を見つけたら、

写真を撮って「**#こんなところに赤松健**」でツイート！

期日前投票に行って投票済証のツイートをしよう！

へっぽこ工房主 堀M7/3風邪オンリーNo.28&... @heppoko... 2時間
#赤松健100万票プロジェクト
先程、期日前投票終了。
どうか、無事当選しますように...



三千谷・直江 @sacharib0 - 43分
投票してきましたわ〜
#赤松健100万票プロジェクト

チョコノービリ・西口 M @ptjpwmd - 2時間
🌟期日前投票🌟行ってきました！🌟#参議院
#期日前投票23日から7月9日
#赤松健 M「全国比例は赤松健」#表明の自由 #表明
2022 #赤松健100万票プロジェクト #参院選 #参院選

開票開始 6月23日(木)〜7月9日
期日前投票所(区役所本庁)



横河瑞穂@日曜日 東マ-14a @mizuho_a - 3時間
投票完了！選挙区・全国比例共にこれぞという候補者に1票を投じてきました。

#赤松健100万票プロジェクト



ミンミ M @Trex3691 - 3時間
献血済りに期日前投票行ってきました！
投票用紙2枚目に「赤松健」と書かせていただきました！
インボイス、表明規制を与内から止めてください！
これまでの色々な表明規制を止めた実績を信頼しますよ！

#献血 #ラブラッド #赤松健
#赤松健100万票プロジェクト
#全国比例は赤松健

enari @truth_1026

日本で生まれて、日本で育って、多くの言語に翻訳されて、外資を圧倒している日本の漫画産業を守って頂きたいです。
日本のお家芸がなくなるのは寂しいです。
#赤松健100万票プロジェクト

令和4年7月10日執行
第26回参議院議員通常選挙
投票済証明書

#赤松健100万票プロジェクト ぜひツイートお願いします！！

なるかみ @nakami

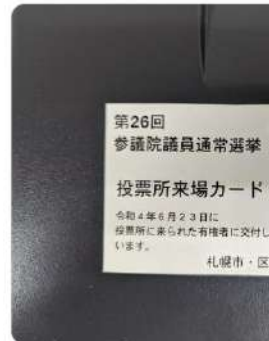
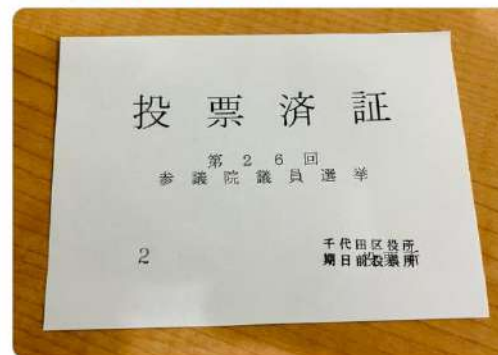
期日前投票RTAしてきました

赤松先生がんばってください
インボイス制度マジで終わってるので反対の声上げて
くれる先生はありがたい...

#赤松健100万票プロジェクト

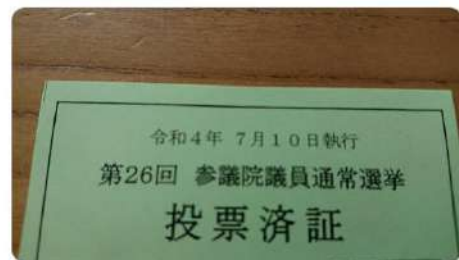


混沌の風 M @chaoticwind - 1時間
参院選選挙2022、二枚目の全国比例は【赤
#赤松健100万票プロジェクト
#全国比例は赤松健 #赤松健



ふじと @fujito_desu - 1時間
とりあえず投票行ってきた。誰に入れたかはちょっと言えないなあ、うふふ。
#赤松健100万票プロジェクト

40代親父 CHAOS:CHILDはいぞ！ @30daicajji - 55分
健って漢字を何回も見直したのは秘密(´A`)バッチリ赤松健氏に投票したぜ！
#赤松健100万票プロジェクト



全国比例は**赤松健**
に投票しよう!

政党名、または 候補者 氏名	比
赤松健	令和四年 参議院比例代表 選出選挙投票

2枚目に
「赤松健」
と、書いて
ください!



皆様の応援だけが
頼りです!!