

## 「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」改定素案に対する見解（新） ～本条例の成立を願う。改善点の提起～

青森大学客員教授 大谷 良光  
(子どものネットリスク教育研究会代表・元弘前大学教授)

\*本見解は、香川県議会委員会第6回会議(1.20実施)の「改定素案」(県議会 Web)に基づいています。

ゲームやインターネットによる依存、ネット健康被害の対策に関する条例制定を目指すことは、全国に先駆けての取り組みであり、深刻化する実態を危惧した先駆的なものと考えます。不十分な面も抱えますが、以下の提案も検討され、多くの県民に理解される記述に修正し、成立させることを切に願います。

### 《改善の提案項目》

#### 1. 条例案改善提案と説明

##### (1)子どものネット・ゲームの過剰(長時間)使用による健康被害の実態のさらなる把握

①ネット・ゲーム依存症と依存状態の一手手前である深刻化しているネット健康被害の事実を位置づける

②条例としては、第2条の定義に、「ネット健康被害とは、世界保健機関の「ゲーム障害」の診断基準にはあてはまらないが、脳や体、心、行動にさまざまな様子の変化が現れている状態」を追加

##### (2)条例が生きたものにするため、核となる対策内容を明確にする

六つの提案 ①から⑥

##### (3)実効を確かなものにする体制と方針の具体化

関係各機関・部署との包括的検討とネット・ゲーム依存対策基本方針の制定

#### 2. 本条例の抱えている問題点

##### (1)問題点1 利用時間「制限」と基本的人権の法規制問題

##### (2)問題点2 県民と子どもたちを主体とした条例に

#### 1. 条例案改善提案と説明

##### (1)子どものネット・ゲームの過剰(長時間)使用による健康被害の実態のさらなる把握

①ネット・ゲーム依存症と依存という疾病まで行かないが深刻化しているネット健康被害の事実を位置づける

ネット・ゲーム依存の定義(第2条)に、ネット・ゲームの過剰(長時間)使用による「ネット健康被害」を位置づけることが求められます。世界保健機関定義の「ゲーム障害」の三つの規定までに至らないが、ネット・ゲーム依存傾向、ネット・ゲーム依存予備群といわれる子どもたちは相当数(別紙「調査報告」\*)いると報告されており、依存症になっている子どもたちや保護者と同じように

悩み、苦しんでいるネット健康被害の子どもたちと保護者がおります。本条例を提案された議員の皆様も、そのような事例に関わり、また知る中で提案に踏み切ったと推測されます。

我々研究会に所属する学校教員、特に養護教員は、不登校でネット依存になっている子どもたちや、保健室に頻りに来室する子どもたちの健康被害が深刻化していることを危惧しています。裾野の広い実態がもっと明確になれば、条例制定の意味が多くの県民の皆さんにも理解が得られると思います。

②条例としては、第 2 条の定義に、「ネット健康被害とは、世界保健機関の「ゲーム障害」の診断基準にはあてはまらないが、脳や体、心、行動にさまざまな変化が現れている状態」を追加することです。ネット健康被害の現実、今まで医療専門家から過剰(長時間)使用と症状の相互関係に基づき、発症の事実について「危険可能性」が警告されていたものが主でした。しかし、ここ数年における被害の深刻化を反映し、少なくない医療専門家の研究により、過剰(長時間)使用による症状の相関関係が明確な、実態報告がなされており、「危険現実性」段階になってきています。

列挙すると、◎スマホの利用時間と成績の関係(東北大学川島隆太博士と仙台市教育委員会の 8 年間継続の大規模調査等小 5 年から中 3 年)＝過剰使用者の前頭前野の機能低下、言語知能の低下等。脳画像で脳の 6 領域での発達遅れ等が確認。◎後天性内斜視・片眼視(浜松医科大学佐藤美保博士等)。◎両眼視機能異常(鈴木武敏博士等)。以下省略。

## (2)条例を生きたものにするため、核となる対策内容を明確にする

①第 14 条(医療提供体制の整備)にある「依存者に対する適切な治療が受けられる体制」と同時に、本人やその家族が相談できる体制の整備が喫緊です。具体的には、ネット依存専門外来病院の設置と、県立精神保健福祉センターにネット依存に対応できる専門家の配置です。その他、教育関係機関でのネット依存相談窓口の充実です。

②依存症やネット・ゲーム過剰使用による健康被害についての知識をもつ人材を県が育成する(ゲーム・ネット安全指導員：仮称)ことです。そして、これの方が、学校や幼稚園・保育園等の保護者、児童生徒に啓発するシステムを整備することです。

③学校の健康教育と情報モラル教育でネット・ゲーム依存や過剰(長時間)使用による健康被害について、またその予防と対策について外部人材も活用して教育を行うことです。文部科学省は、すでに「薬物やたばこに関する有害性の教育を行う事」を学習指導要領で定めており、また、平成 31 年 3 月に、「ギャンブル等依存症」などを予防するための「指導参考資料」を発行しています。この「等」にゲームが含まれ「行動嗜癖」についても扱うように求めているのです。この法的根拠は、平成 28 年 12 月に成立した特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律(平成 28 年法律第 115 号、「IR 法」という。)の附帯決議第 10 項において、「ギャンブル等依存症に関する教育上の取組を整備すること。」などが明記され、学校教育においてギャンブル等依存症に関する知識の普及、及び啓発が求められたことにあります。

④学校の教員に、これらの教育を全面的に求めることは「働き方改革」で明らかになったよ

うに教員勤務負担をさらに増すことになり、あまりにも酷であり不可能といえます。また、日進月歩の本問題を、10年単位の学習指導要領改訂で対応することは難しいです。現実的対応は、現在もいくつかの都道府県で行われている、外部講師による出前授業や保護者会での講演を予定し、②との兼ね合いで「ゲーム・ネット安全指導員」を養成するシステムをNPO法人等と連携して整備することです。

⑤上記を遂行するための、予算措置を明記することです。第19条(財政上の措置)では、「努めるものとする。」であり、「予算措置をとる」と明記すべきです。

⑥ゲーム産業等製造・販売する企業の社会的責任として、タバコの警告に準じて「発達や健康への影響が懸念されます」「発達や健康への安全性は確認されていません」等を商品に表記することを義務づけることです。

### (3)実効を確かなものにする体制の必要性

我々の提案(法の専門家ではない)が、法と政策とを混同していると考えれば、施策の実現のため、また、縦割り行政の弊害を防ぐため、国の「いじめ防止対策推進法」に学び、「ネット・ゲーム依存対策協議会」、または現存する「香川県青少年問題協議会」等で、「ネット・ゲーム依存対策基本方針」を定め実効性を持たせることを明記すべきと考えます。

## 2. 本条例の抱えている問題点

### (1)問題点1 時間指定という基本的人権への法規制

素案」では第18条第2項で、「使用時間」について規定していました。この点に関してネット上で厳しい批判が巻き起こり、「・・・やめることを基準とするとともに、前項のルールを遵守させるよう努めなければならない」と修正されました。修正は評価できますし、報道での委員長発言から、「制限」が目的ではないことは読み取れます。しかし、個人の日常生活の行為(時間)を法で記述することは、県民にとっては規制と捉えられます。規制は、基本的人権の侵害問題であり、現時点での法規制には根拠がまだ弱いと考えます。

多くの方が懸念しているのは、使用時間の明記と制限です。推奨する時間の記述を削除し、学校で進められている「家庭でのルールづくり」それを支援する「学校や地域での自主的なルールづくり」を行政が支援するという趣旨の文言に変更することが、誤解を解く第一歩と考えます。

検討を深めるならば、基本的人権に関わる内容であっても、法の規制が必要な場合は多々あります。私が今回根拠の検討に当たり参考にしたものが、韓国での実施例です。韓国で2011年に制定された「シャットダウン制」は、ゲーム依存症による死亡者(直接的原因はエコミークラス症候群)が発生している中で、「主にオンラインゲーム対策として深夜0時から6時まで、青少年がインターネットゲームに接続することができないように、提供する業者への制限規制法」です。このときも、青少年の基本的人権を侵害するという議論と実効性に関する疑問、激しいゲーム業界からの反発がありました。しかし、ゲーム障害の事実が社会的に認知されつつある中で、オンラインゲーム等中毒性の高いゲームを対象とした規制であり、それも深夜のみの規制でその規制責

任は業者にあるとするものでした。

ところで、現在日本でのネット・ゲームの過剰(長時間)使用問題は、家庭でのルールによる制限を求め、それを推し進めるために学校でルールづくりの支援、地域でのルールづくりの共有化として展開されています。しかし、なかなかはかどらないのが事実です。それは、「なぜ、過剰(長時間)使用になれば、健康被害が生じ、依存傾向、または依存症になる可能性が高いのか。その事実と科学的根拠」の啓発が極めて遅れているからです。この状況は未成年者の喫煙は法で規制されているが、副流煙による周りの方への健康被害について、喫煙者や社会が関心を持たなかった15年前の日本の状況と同じといえます。

## (2)問題点2 県民と子どもたちを主体とした条例に

本問題の本質は社会的システムにあり、その役割は、行政や事業者の責務がまず問われるべきところです。学校等の責務(第5条)、保護者の責務(第6条)、県民の役割(第9条)と同列におかれていることは、民主主義の原理からして問題があると思います。学校等の責務(第5条)、保護者の責務(第6条)、県民の役割(第9条)の文言は、主体者を尊重する文言に変更することが妥当だと考えます。

### 参考「法で問題を取りあげる意義」 研究会学校教員からの声

「いじめ防止対策推進法」の制定により、学校現場ではいじめの早期発見・早期解決の意識改革が進みました。いじめは絶対に許されるものではないという共通認識の下、ささいな子どもの反応や変化も学年・学校で共有し、特に学年全体、oneteamでいじめ問題に対応する体制が整備され始めました。法律の制定前後で大きく変化したと感ずます。もちろん、法の不十分な面と行政や教員の認識不足はまだありますが、法の制定が教員や社会の意識を変える切っ掛けになったことは間違いありません。ゲーム・ネット・スマホによる依存・健康被害問題も、条例の制定で社会や学校の問題意識が変わることと思います。

#### 参考\*

本文に、記載した「調査報告」の結論とネット健康被害についての我々の論文の抜粋は、「子どものネットリスク教育研究会」のホームページから読めますのでご覧下さい。

<https://www.hiro-univ-netpat-otani.com/>