



マインドファースト通信

マインドファーストは、メンタルヘルスユーザー、家族、市民一般からなるNPO法人で、臨床心理士・精神保健福祉士・看護師・保健師・医師及びその他の支援者の協力のもとに、メンタルヘルスの推進と心のケアシステムの充実に向けて活動を行なっています。

マインドファースト事務局
〒760-0032 香川県高松市
本町9-3 白井ビル 403
本誌に関するお問合せは下記
へお願いします。
☎09028287021
<https://www.mindfirst.jp>

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案） に対して

パブリックコメントを行ないました

マインドファーストは、2020年2月5日、香川県議会事務局政務調査課を訪問し、提出しました。本条例案は、撤回を求め、高校生が反対署名を集めるなど、議論を呼んでいます。

世界保健機関（WHO）は2019年5月25日、ゲームのやり過ぎで日常生活が困難になる「ゲーム障害」を国際疾病として正式に認定しましたが、研究者の間でもなお議論があるところです。

WHOの疾病ガイドラインは以下のとおりです。

ゲーム障害は、オンライン（インターネット上）またはオフラインの持続的または反復的なゲーム行動（「デジタルゲーム」または「ビデオゲーム」）のパターンによって特徴づけられ、

- 1) ゲームのコントロール障害（開始、頻度、強度、時間、終了、前後関係）。
- 2) ゲームが他の生活上の関心および日常活動よりも優先される程度にゲームの優先順位が高まること。
- 3) ネガティブな結果が生じているにもかかわらず、ゲームをまたはエスカレートさせること。その行動パターンは、個人的、家庭的、社会的、学業、仕事または生活機能における他の重要な領域に重大な支障をもたらすほどの重症度である。

ゲーム行動のパターンは、連続的または一時的であるが、反復的傾向がある。確定診断には、通常12か月以上、ゲーム行動及びその他の特徴が明らかであることを要するが、すべての診断項目が満たされ、症状が重度であれば、必要な期間が短縮される可能性がある。

「ゲーム障害」は、国際疾病として認定され、大きくマスメディアでも取り上げられましたが、「ゲーム依存症」という概念が、国際的に認められたわけではありません。以下に、条例（素案）の問題点を整理しておきます。

ゲーム障害はゲーム依存症と同義ではない: 条例素案の前文で、WHOにおいて「ゲーム障害」が正式に疾病として認定されたことを引用し、「他の依存症対策と同様に、法整備の検討や医療供給体制の充実」と述べていますが、論理的整合性に欠けます。

ゲームは有害なのか: 米国で行われた長期間のゲームの質に関する調査では、暴力的なゲームと行動には関係がないことがわかっています。英国の小学生を対象に行われた調査では、影

響を与える可能性があると考えられるのは、ゲームの種類ではなく、ゲームをプレイする長さだと言われています。しかし、ゲームを何時間以内にすれば、その影響が排除されるといった客観的データはありません。ゲーム自体の有害性は立証されておらず、世界的には、複数人のプレイヤーで対戦するゲームをスポーツとして解釈する「eスポーツ」の広がりもあります。

スマートフォン使用制限は憲法違反: スマートフォンの使用自体は、憲法21条で保障された表現の自由です。これに対して素案第18条の2で、18歳未満の「ネット・ゲーム依存症」につながるようなコンピューターゲームの利用にあたっては、「1日当たりの利用時間が60分（学校等の休業日にあつては、90分まで）」と制限を設けています。スマートフォンの使用そのものが「法律行為」になり、憲法で禁じられた検閲に抵触しかねず、違憲状態が生じるおそれがあります。

正常の医療化が招く弊害: 素案には、ゲーム依存症という概念が確立していないものについて「医療提供体制の充実」を掲げていますが、子どもを抱える家族や学校関係者が不安を煽られ、過剰診断、過剰治療を招く弊害が懸念されます。ゲーム障害対策であっても、対策の中核を医療対策に据えるのでは、問題を矮小化させ、ゲーム障害の本質を見誤ってしまいかねません。正常範囲の子どもの行動について精神医学的見方が広がりすぎて、他の見方が入る余地がなくなる懸念があります。

保護者責務の問題点: 条例素案の第6条には、「保護者の責務」の章が設けられ、「子どもをネット・ゲーム依存症から守る第一義的責任を有することを自覚しなければならない」とあります。ネット・ゲーム依存症という疾患があるとすれば、保護者が求めるのは、自覚ではなく、その具体的な予防策です。第16条2には、「乳幼児期から、子どもと向き合う時間を大切にし、子どもの安心感を守り、安定した愛着を育むとともに」とありますが、保護者の努力や学校等の連携だけで、このことが実現できるとはとても考えられません。家族は社会の基本単位として尊重され、支援される権利を有するという「家族福祉」という視点が不可欠です。

ゲーム障害の背景: 子どもは、大人と同様、解放やくつろぎを求めています。スマートフォンを覗いたり、勉強したりの「ながら」が一概に問題があるとは言えません。外形的なゲーム行

第 191 回理事会報告

日 時: 2020 年 2 月 10 日(月) 19 時 00 分～21 時 00 分
場 所: マインドファースト事務局オフィス本町 高松市本町 9-3 白井ビル 403

事務連絡および周知事項、報告事項: 省略

議事の経過の概要及び議決の結果

第 1 号議案 ユーザーの「居場所づくり事業」に関すること: 1 月の「REPOS」は 1 月 12(日)14:00～16:00 高松イオンフードコートにおいて開催された。2 月 9 日は新型コロナウイルスの感染防止のため休会とした。理事山奥より感染防止のため 3 月の例会中止の意向が出されたがインフルエンザ警報は出ていないことから予定どおり開会することで了承された。

第 2 号議案 プロシユール発送に関すること: 発送作業は 2 月 23 日(日)10:00 よりオフィス本町において行い、発送先は先日メールで送った発送リストに高松圏域自立支援部会が発行した「就労移行支援事業所ガイドブック」に記載されている以下の支援機関と事業所を追加する。香川障害者職業センター、香川県立高等技術学校高松校、障害者就業・生活支援センター「オリブ」、障害者就業・生活支援センター「共生」、社会福祉法人ナザレの村「あじさい」、香川県立川部みどり園、かがわ総合リハビリテーション成人支援施設 就労移行支援、サスケ・アカデミー高松、たんぼぼ昭和町、ヒトコ、ラ・レコルト高松瓦町、ワイワイ創造館。また個人寄附の方にも送ることで了承された。かがみ文についてはメールで送った文章で了承された。

第 3 号議案 令和元年度自殺対策強化月間啓発キャンペーンに関すること: ①県: 3 月 2 日(月)17:30～19:00 JR 高松駅コンコース ②高松市: 3 月 1 日(日)午前中 高松市総合体育館 3 月 2 日(月)17:30～19:00 瓦町。高松市保健センターより配布資材提供依頼の電話があり、市は両日とも 1,000 部配布予定とのこと当法人の配布プロシユールを市に渡すことで了承された。3 月 2 日(月)は、19:00～21:00 ファミリーカウンセラー会議が開かれることから 17:30 より 1 時間ほど参加することで承認された。この件に関しては理事長島津がメーリングリストで知らせる。

第 4 号議案 今年度香川県地域自殺対策強化事業に関すること: 予算執行状況について説明があり、了承された。

第 5 号議案 テーマ募金助成事業に関すること: 予算執行状況について説明があり、了承された。

第 6 号議案 ファクトシートの学習会に関すること: 第 1 回ファクトシートの学習会は 2/23(日)14:00～15:30 オフィス本町において行う。この勉強会は今後、継続して行う予定であり、開催日時や開催頻度、勉強会の進め方等についてはファミリーカウンセラー会議において話し合うことで了承された。今回の勉強会の日時に関しては理事長島津がメーリングリストで知らせる。

第 7 号議案 会議等出席に際しての旅費の支払いに関すること: 旅費の実費は車の場合はキロ当たり 20 円、公共交通機関は提示通り支払うことで了承された。

第 8 号議案 来年度ゲートキーパー普及啓発事業の講師依頼に関すること: 香川県教育委員会高校教育課 対象: 県内高校の教育相談担当者(教頭、SC、SSW、教員等)120～130 人。5 月 1 日、5 月 7 日、5 月 8 日のいずれかの日に理事長島津が理事花岡を派遣する。

第 9 号議案 HP トップページ の CSC 等のバナーに関すること: バナーを、CSC から検索結果 1 位であり申し込みも多い「家族カウンセリング」に変更してはどうかと、HP 管理している方より申し出があった。「家族カウンセリング」に変更することで了承された。

為だけに目が奪われ、過剰介入によって子どもの心理社会的発達に二次的ダメージを与えたり、偏見を助長したりすることがあると逆効果です。教育、家庭環境、貧困、余暇活動の質、子どもが受けているストレスなど、ゲーム以外の問題が見過ごされる恐れがあります。

パブリックコメントの要点は、下記の通りです。

①議論がある中で、WHO 総会でゲーム障害が疾病として認定されたが、ゲーム障害は、ゲーム行為によって日常生活の重要な領域に重大な支障をもたらすほどの重症度があるものと言う。一方、アルコールや薬物のような依存症の概念が確立しているわけではなく、ゲーム障害はゲーム依存症と同義ではない。

②今日、依存症に陥らないための適正なゲーム時間数に関する学術的データは認められない。また、「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ーゲーム」の基準も示されていない。科学的根拠が明らかでないスマートフォン等使用制限は、実質的に IT 機器使用禁止条例になる。

③未成年者の喫煙行動や飲酒行動とは異なり、子どもが納得するだけの説明ができない制限ないし禁止事項を定めると、隠れたところでの行動が目立つようになり、卑屈さ、罪悪感、反抗心、大人への不信感など、子どもの心理面や精神発達に否定的な影響を及ぼす懸念がある。

④スマートフォン等の使用制限が保育・教育現場に持ち込まれることによって、正常と異常の識別、生徒の素行評価、保護者評価などの指標として使用され、過剰介入や偏見と差別を招きかねない。

⑤コンピューターゲームそのものの有害性は立証されておらず、気晴らしや遊びとしての意味を持つ本来のスポーツとしてのゲームを正当に評価する態度も必要である。ゲームを前向きに取り入れる社会の動向と条例制定に矛盾が生じないように冷静な議論が求められる。

⑥スマートフォン等の使用制限に関して、ことさら児童福祉法等で定められている保護者責任を強いるのではなく、それぞれ養育上の困難を抱えている保護者が孤立し追いつめられることがないよう、相談支援を受けやすい地域社会を創出することが地方自治の責務である。

⑦スマートフォン等の使用は、憲法で保障された表現の自由であり、スマートフォン等の使用に関して、一部であっても行政権が制限をかけることは、検閲の禁止に抵触する。

マインドファーストのパブリックコメントの全文はこちら

https://www.mindfirst.jp/Internet_game.html

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)(素案)はこちら

https://www.mindfirst.jp/pdf/Internet_game_Laws.pdf

(マインドファースト通信編集長 花岡正憲)

編集後記:クルーズ船ダイヤモンド・プリンセス号の乗客への新型コロナ肺炎対策を巡り、国際社会から批判が出ています。検疫が目的とはいえ、乗客、乗員の自由が損なわれ、大切な生活時間が奪われるわけですから、隔離は限定的に行なうべきです。ノウハウを持たないお役所的な検疫体制によって、多くの人にいたずらに不自由で不安な時間を過ごさせたこと、そして狭い閉鎖空間の中で船内感染が広がったことは否定できません。さらに、高齢者、基礎疾患や既に何らかの症状がある人に対して、医療的配慮がなされなかったことも問題です。政治的思惑が先行し、役人主導で動いてしまい、科学的防疫対策や医学的配慮がおろそかになった面はないでしょうか。技術的、医学的、人道的には問題が多い対応であったことは明らかです。結果が陰性と出て、国旗をかざして船に残った人に手を振って船を去っていく姿も異様です。戦いを共にした戦友に別れを告げたいと言っても言うのでしょうか。国家賠償責任が問われかねない事態であるにもかかわらず、わが国に生まれたるの不幸を見た思いです(H.)