

■教育行政のポイント

“ネットゲーム依存症”の対策条例

菱村 幸彦

本年3月18日、香川県議会で「ネット・ゲーム依存症対策条例」が制定された。ネット・ゲーム依存症の対策を条例で定めたのは、全国で初めてである。

条例は4月1日から施行される。

ゲームの利用時間の目安を規定

条例は、県はネット・ゲーム依存症対策を推進する責務を有すること(4条)、学校は家庭におけるルールづくりの理解が深まるよう指導・啓発を行うこと(5条)、保護者は子どもをネット・ゲーム依存症から守る第一義的責任を有すること(6条)などを規定しているが、最大の眼目は、ゲームの利用時間を規定したことにある。

すなわち、条例18条は、(1)保護者は、ネット・ゲームの使用に関するルールづくりを行うこと、(2)コンピュータゲームの利用について、1日当たりの利用時間を60分まで(休業日は90分まで)を目安とすること、(3)スマートフォン等の使用について、義務教育修了前の子どもは午後9時まで、それ以外は午後10時までを目安とすることと規定している。ただし罰則規定はない。

条例の制定に際してパブリックコメントの募集が行われたが、寄せられた2,686件の約84%が賛成意見だったという。

しかし、本条例については、「行政が家庭に介入して制限すべきではない」などの反対論も少なくない。

なかでも音喜多駿参院議員(維新の会)は、政府への質問趣意書において、本条例が児童の権利条約12条の「自由に自己の意見を表明する権利」および31条の「休息及び余暇についての権利」を侵害しないか、使用時間の制限に科学的根拠があるかなどについて政府の見解を問うている。

政府答弁書は、児童の権利条約違反について「一般論としてお答えすることは困難」とし、ゲーム時間

制限に係る科学的根拠については「承知していない」と回答している。

WHOもゲーム依存症を認定

ゲーム依存症については、2018年にWHO(世界保健機構)が、ギャンブル障害と同様に嗜癖行動障害と位置づけ、その臨床的特徴として、(1)ゲームの使用を制御できない、(2)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、(3)問題が起きてもゲームを続ける、(4)ゲームにより個人や家庭、学習や仕事などに重大な問題が生じていることを挙げ、上記4項目が12か月以上続く場合に依存症と診断している。

文部科学省は、生徒指導参考資料『「ギャンブル等依存症」などを予防するために』(平成31年)を出している。同書では、インターネットを利用してゲームができるスマートフォン、携帯ゲーム機等は、行動嗜癖に陥る要因であるとし、ゲームへののめり込みに対して、小学生、中学生のみならず、高校生にも指導が必要としている。ギャンブル等依存症に関する指導は、学校において健康教育を推進する中で、保健体育の指導にとどまらず、学校の教育活動全体を通じて行うことが大切と示している。

厚生労働省調査によると、ネット依存症の疑いのある中高生は、2017年度で推計93万人に及び、過去5年間で倍増している。こうした状況をふまえて、厚生労働省は、本年2月に「ゲーム依存症対策関係者連絡会議」を設置し、ゲーム依存症の現状や課題について検討を始めた。

香川県のネット・ゲーム依存症対策条例がどこまで実効性があるかは疑問なしとしないが、児童生徒のゲーム依存症に対する対策の重要性について広く注意を喚起した効果は大きい。

(ひしむら・ゆきひこ=国立教育政策研究所名誉所員)

● 18人の識者が語る、これからの学校《好評発売中!》 教育の未来をつくるスクールリーダーへ

【編集】「教職研修」編集部 四六判/定価(本体 2,000円)+税

