

香川県「ネット・ゲーム依存症対策条例」についての考察

一上さおり¹ 辰己丈夫²

概要: スマートフォンの普及により子ども達は低年齢からインターネットにいつでも繋がることのできる状況にある。報告者らは IAT (Internet Addiction Test) をもとに SNS とゲームに特化した SGAT (SNS Game Addiction Test) を作成し、テストを行うことで自身の SNS やゲームのしすぎを自覚させることができるかを調査した。本報告ではその調査概要の報告と、香川県で 2020 年 3 月に制定された「ネット・ゲーム依存症対策条例」に対するパブリックコメントやネットを中心とした批判について考察する。

キーワード: インターネット依存, IAT, SNS, ゲーム

Consideration on "Ordinance on Countermeasures for Addiction to Internet and Computer Games" in Kagawa Prefecture

ICHIKAMI SAORI*¹ TATSUMI TAKEO *²

Abstract: With the spread of smartphones, children can access the Internet anytime from a young age. In this report, SGAT (SNS Game Addiction Test) specialized for SNS and games was created based on IAT (Internet Addiction Test). Then, we investigated whether SGAT could make the participants aware of overuse of SNS and games. In this report, we will discuss the summary of the survey, and the public comments and criticisms on the Internet about the "Ordinance for Countermeasures against Game and Network Addiction" established at March 2020 in Kagawa Prefecture.

Keywords: Internet Addiction, IAT, SNS, Game

1. はじめに

総務省の平成 30 年の調査によると、全年代でのスマートフォンの利用率は 87.0% となり過去最高となっている。[1] 私たちはスマートフォンの普及により現在、仕事でもプライベートでもインターネットにいつでも繋がることのできる状況にある。

インターネットは情報収集やコミュニケーションの重要なツールとなっているが、インターネット依存が心身に悪影響を与える可能性が指摘されている。[2]

2013 年、アメリカ精神医学会から発行された「精神疾患の診断と統計の手引き第 V 版: DSM-V」では「Internet Gaming Disorder (インターネットゲーム障害)」は、今後研究が進められるべき精神疾患の一つとして提案されている。さらに 2018 年、世界保健機関 (WHO) は、疾病及び関連保健問題の国際疾病分類 (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems; ICD) の 11 版に「Gaming Disorder (ゲーム障害)」を初めて記載した。また、2019 年 5 月、ゲームに依存して生活に問題が生じている状態を治療が必要な「ゲーム障害」として新疾病に認定した。これは、パソコン、携帯電話、スマートフォンの普及とあわせて SNS やオンラインゲームが急速に普及し、インターネットに過度に依存し、日常

生活に支障が出ていることが、日本だけでなく世界的に増加していることを示している。

成人だけではなく子どもにおいても、依存傾向が上昇するほどメンタルヘルスや心理・社会的状態は望ましくない傾向を示し、[3] オンラインゲームへの依存と抑うつとの関連も示されている。[4] 子どもがネットやゲームの時間を守ることは難しい。勉強や日常生活に悪影響が見られるケースも多く、多くの親が同じ悩みを抱えている。総務省から 2013 年に報告された「青少年のインターネット利用と依存傾向に関する調査」では、ネット利用のために犠牲している時間として「睡眠時間」と「勉強時間」が挙げられ、スマートフォンを持ったことで短くなった事柄として「テレビを見る時間」や「睡眠時間」と答えるものが多いことが報告された。[5] さらに 2018 年、厚生労働省の研究班による調査結果が報告され、ネット依存の中高校生が 5 年間で 51 万人から 93 万人へと倍増しており、男子はオンラインゲーム、女子はメールなどの SNS への没頭する傾向が明らかとなった。[6]

このような中、香川県は 2020 年 3 月に「ネット・ゲーム依存症対策条例」を制定した。[7] 制定においては賛否両論がなされており、同 31 日には、高松市の私立高校の男子生徒が条例案の撤回を求め、自ら集めた約 600 人分の署名

1 放送大学大学院修士課程

2 放送大学

を議会事務局に提出したというニュースも報じられた。[8] 香川県ではパブリックコメントを募集しているが、反響が大きく、ネット上でも否定論が多く見受けられる。

本稿では報告者らが行った、依存度診断テストの調査結果概要を報告するとともに、香川県の「ネット・ゲーム依存症対策条例」について考察する。以下、2 で先行研究について、3 で今回行った予備調査の概要について、4 では香川県「ネット・ゲーム依存症対策条例」について、5 で条例に対するパブリックコメントとネットでの反響とその分析について述べる。

2. 先行研究

「インターネット依存」について考える際、何をもち「インターネット依存」と捉えるかは重要な問題である。インターネット依存判定尺度として、Young の作成した DQ (Diagnostic Questionnaire) ,IAT (Internet Addiction Test) が使用され様々な調査がなされている。[9][10] Young の DQ では病的ギャンブルを判定する基準の 10 項目からインターネット依存にふさわしくないとされる 2 項目を削除し 8 項目の診断基準を設定している。8 項目のうち 5 項目以上が該当すれば「インターネット依存」と判定される。以下に Young の DQ を示す。

- | |
|--|
| 問 1. もともと予定していたより長時間インターネットを利用してしまう |
| 問 2. インターネットを利用していない時も、インターネットのことを考えてしまう |
| 問 3. インターネットを利用していないと、落ち着かなくなったり、憂うつになったり、落ち込んだり、いらいらしたりする |
| 問 4. インターネットの利用時間を減らそうとしても、失敗してしまう |
| 問 5. ますます長時間インターネットを利用していないと満足できなくなっている |
| 問 6. 落ち込んだり不安やストレスを感じたとき、逃避や気晴らしにインターネットを利用している |
| 問 7. インターネットの利用が原因で家族や友人との関係が悪化している |
| 問 8. インターネットを利用している時間や熱中している度合いについて、ごまかしたりウソをついたことがある |

この報告はインターネット依存の判断基準を世界で初めて検討したものであり、Young はこれにより「インターネット依存」を学術的議論に導き、これ以降「インターネット依存」について研究者による報告が次々となされている。

IAT は DSM-IV の病的ギャンブルとアルコール依存症の

基準をベースとした 20 項目 (5 段階尺度) から成る。それぞれの回答で選択した番号の数を合計した得点が高いほど依存の度合いが高いとしている。[10]

報告者は、この IAT を行うことで自身のモバイル端末への使いすぎが自覚できるのではないかと考え調査した。IAT はインターネットに対する依存度ををはかるものであり、報告者が問題と考える SNS やゲームを含んだ大きな括りでの調査である。そのため目的とする SNS, ゲームに対する調査としては適切ではない。よって今回は「インターネット依存テスト」ではなく「SNS とゲームに限定し」調査した。SNS とゲームに限定した理由は特にゲーム機やスマホを持ち始めた子どもにとって没入していきやすいカテゴリーであると考えたためである。

Young の IAT は日本語にも訳され、様々な調査が行われている。今回の調査は中学 1 年生を対象としたため、設問内容が妥当ではない部分もあった。報告者は IAT の「インターネット」を「SNS やゲーム」に読み替え、中学生対象の内容の一部修正した。

以下「SGAT (SNS Game Addiction Test)」と呼び以下に示す。

- | |
|---|
| 問 1. 気がつくと思っていたより、長い時間 SNS やゲームをしていることがありますか |
| 問 2. SNS やゲームをする時間を増やすために、家の手洗い後回しにすることがありますか |
| 問 3. 家族や友だちと過ごすよりも、SNS やゲームを選ぶことがありますか |
| 問 4. SNS やゲームをしていて新しい仲間を作ることがありますか |
| 問 5. SNS やゲームをしている時間が長いと周りの人から文句を言われたことがありますか |
| 問 6. SNS やゲームをしている時間が長くて、学校の成績が悪くなったことがありますか |
| 問 7. 他にやらなければならないことがあっても、まず先に SNS やゲームをすることがありますか |
| 問 8. SNS やゲームのために、部活や習い事をさぼったことがありますか |
| 問 9. 人に SNS やゲームをしているのか聞かれたとき言い訳したり、隠そうとしたことがどれくらいありますか |
| 問 10. 心配事から心をそらすために SNS やゲームで気持ちを落ち着かせることがありますか |
| 問 11. 次に SNS やゲームをするときのことを考えているなど自分で気づくことはありますか |
| 問 12. SNS やゲームの無い生活は、退屈でつまらないものだろうと思うことがありますか |
| 問 13. SNS やゲームをしている最中に誰かに邪魔をさ |

れると、いらいらしたり、怒ったり、大声を出したりすることがありますか

問 14. 睡眠時間をけずって、夜遅くまで SNS やゲームをすることがありますか

問 15. SNS やゲームをしていないときでもゲームのことばかり考えていたり、SNS やゲームをしているところを空想したりすることがありますか

問 16. SNS やゲームをしているとき「あと数分だけ」と言っている自分に気がつくことがありますか

問 17. SNS やゲームをする時間を減らそうとしても、できないことがありますか

問 18. SNS やゲームをしていた時間の長さを隠そうとすることがありますか

問 19. 誰かと外出するより、SNS やゲームを選ぶことがありますか

問 20. SNS やゲームをしていないと憂うつになったり、いらいらしたりしても、再開すると嫌な気持ちが消えてしまうことがありますか

また、この診断テスト後にアンケートを行い診断結果に対する評価と自身の SNS, ゲームに対する意識を調査した。アンケート内容は以下の通りである。

問 1. あなたは 1 日にどれくらい SNS やゲームをしますか a:0~2 時間、b:3~5 時間、c:5 時間以上

問 2. ご自分の依存度のテスト結果についてどのように感じましたか
 a:思っていたより高かった
 b:思っていたより低かった
 c:思っていたとおりに高かった
 d:思っていたより低かった

問 3. 自分は SNS やゲームのし過ぎだと思えますか
 a:そう思う b:そう思わない

問 4. 「そう思う」と答えた方はどうすれば SNS やゲームのし過ぎを防げると思えますか
 「そう思わない」と答えた方はなぜそう思えますか (自由回答)

3. 予備調査の概要

3.1 予備調査の設計について

本調査は東京都内の中学 1 年生女子 238 人に対して行った。調査方法はモバイル端末上で SGAT をテストし診断結果を端末上で表示した後、アンケート調査を行った。

SGAT の基準は IAT と同様に 5 段階評価とした。合計得点が A:20~30 点が平均的なユーザーであり、B:40~69 点がインターネットが原因となる一般的な問題を抱えている

とし、C:70~100 点は生活に重大な問題をもたらしているとしている。A を非依存群、B と C を依存群とする。

3.2 予備調査の結果

調査を行った結果 SGAT で得られた有効回答数は 229 件、SGAT 回答中、アンケートで得られた有効回答数は問 1, 2 については 196 件、問 3 については 197 件であった。SGAT の結果より依存群である B,C は約 3 割であった。(表 1)

SGAT 後のアンケート結果について、問 1 の 1 日の利用時間については回答者の 22% が 1 日 3 時間以上 SNS やゲームをしていた。(表 2)

表 1 SGAT 診断結果

診断結果	回答数	%
A	164	71.6
B	64	27.9
C	1	0.4
合計	229	100.0

表 2 1 日の利用時間

時間	回答数	%
0~2 時間	154	78.2
3~5 時間	36	18.3
5 時間~	7	3.6
合計	197	100.0

アンケートの問 2 (診断結果を受けての評価) については、非依存群については「思っていたとおりに低かった」「思っていたよりも低かった」が高かったのに対し、依存群では「思っていたとおりに高かった」「思っていたより高かった」の割合が高かった。カイニ検定を実施したところ非依存群、依存群に有意差が見られた。(表 3, 図 2) 問 3 の SNS やゲームのしすぎかどうかについては、非依存群については「そう思わない」が高かったのに対し、依存群では「そう思う」の割合が高かった。問 2 と同様にカイニ検定を実施したところ非依存群、依存群に有意差が見られた。(表 4, 図 3)

以上より今回の SGAT 診断テストを行うことによって依存傾向にある回答者については診断テスト後に診断結果について「高かった」と評価し、SNS やゲームの「し過ぎ」であると感じていたと示唆された。

3.3 調査結果に対する質疑に対する考察

調査結果に対し、適合率 (依存症であると判断する割合) についての質問があった。IAT は適合率を広くとっているため、SGAT についても適合率を広く取り過ぎているのではないかという指摘であった。しかし本研究の目的は依存症の判定ではなく、依存傾向にあることに気づくか否かを

検証することであるから適合率が広くても特に問題ないと考えている。IAT も SGAT も「依存傾向にあるか」をテストしているのであって、依存症であることを判定しているのではない。依存症であるかどうかは医師の判断によるものである。

また、SNS やゲーム、YouTube を学習やプログラミンのために利用する場合との線引きをどうするかといった質問もあった。SNS やゲーム、YouTube を有効に使う場合、ど

こまでが問題なくどこからが依存傾向にあると言えるのか線引きは難しい。新型コロナウイルスの影響で、オンライン授業が一般化する傾向にあり、益々線引きは難しい時代となってきた。しかし、生産的な使い方をしていても使いすぎは身体的、精神的に弊害を及ぼす可能性もある。定期的に自分とメディア（SNS，ゲーム，YouTube）との付き合い方を振り返ることは必要と考える。

表 3 SGAT 診断結果後の評価

	思っていたより高かった		思っていたより低かった		思っていたとおりが高かった		思っていたとおりが低かった		合計 回答数
	回答数	%	回答数	%	回答数	%	回答数	%	
非依存群	27	19.4	52	37.4	25	18.0	35	25.2	139
依存群	14	24.6	10	17.5	26	45.6	7	12.3	57
合計	41	20.9	62	31.6	51	26.0	42	21.4	196

p<0.00

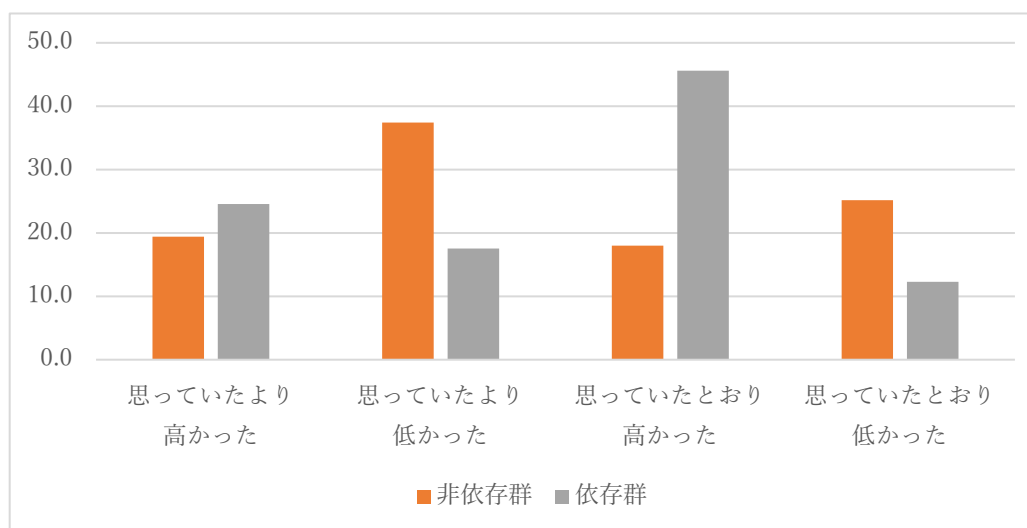


図 2 SGAT 診断テスト後の評価

表 4 SNS やゲームをし過ぎか回答数

	そう思う		そう思わない		合計
	回答数	%	回答数	%	
非依存群	49	35.0	91	65.0	140
依存群	40	70.2	17	29.8	57
合計	89	45.2	108	54.8	197

p<0.001

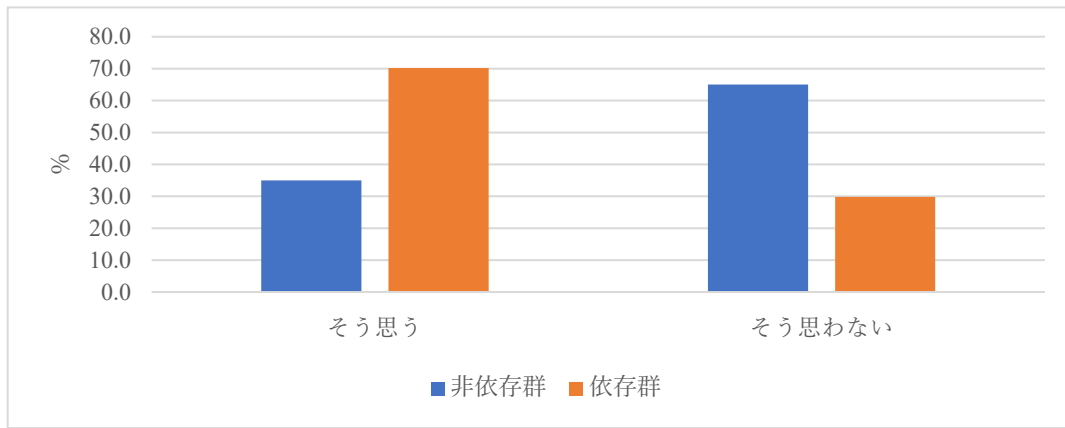


図3 SNSやゲームのし過ぎだと思うか

4. 香川県「ネット・ゲーム依存症対策条例」

2020年3月18日、香川県では「ネット・ゲーム依存症対策条例」が可決された。報告者は子どものSNSやゲームへの依存傾向について調査しているため、この条例と条例に対する賛否について考察する。本条例は検討段階から賛否が論じられており、特にネットを中心に「家庭内の問題」「子供の人権を侵害する」などと批判が続出している。条例の主な内容は以下の通りである。

- ・ネット・ゲームとはインターネット、及びコンピュータゲーム
- ・子供は18歳未満

- ・ゲームの利用は平日1日60分（休日は90分）
- ・義務教育修了前の子供はスマホ使用は21時まで
それ以外の子供は22時まで

パブリックコメントやネットでの反論を考察する前に、制定までの経緯を考えてみたい。

香川県は平成29年に「スマートフォン等の利用に関する調査」を実施した。[11]その調査において「スマートフォンなどの使用にあたっての悩みや心配ごとがある」と答えた中学生が40.4%、小学生が25.5%を占めた。その理由として「勉強に集中できない」「寝不足」「やり取りを終わらせることができない」が挙げられている。

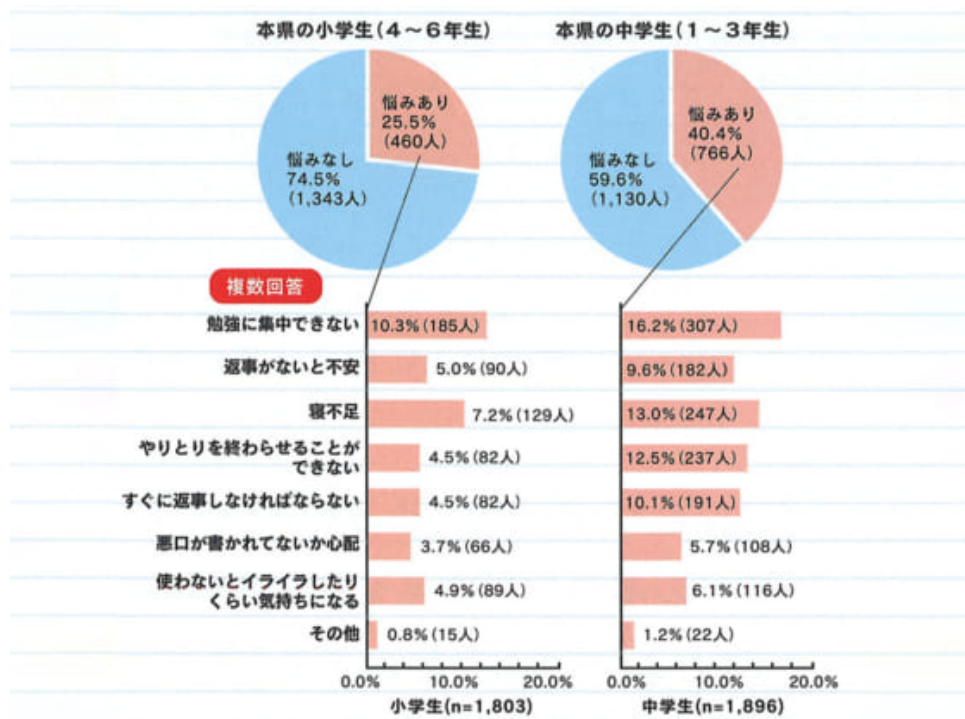


図4 スマホ使用での悩みや心配ごと（香川県調査より抜粋）

また、その調査以前の平成 27 年にはスマートフォンやゲーム機を使う場合の「さぬきっ子の約束」として、〇家の人と決めたルールを守る〇自分も他人も傷つけない使い方をする〇夜 9 時までには使用を止めるなどを打ち出している。しかし平成 29 の調査では「さぬきっ子の約束」を知っている児童生徒の割合は、小学生(4~6 年)では 31.8%、中学生では 32.1%にとどまっており、周知されていない状況があった。

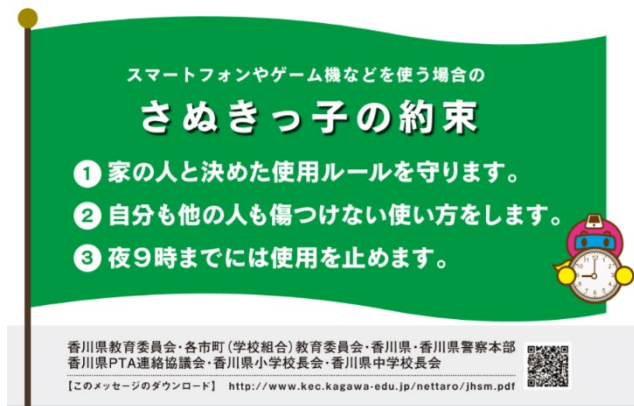


図 5 「さぬきっこの約束」

ネットやゲームへの依存を巡っては、世界保健機関 (WHO) が 2019 年 5 月、ゲームに依存して生活に問題が生じている状態を治療が必要な「ゲーム障害」として、新疾病に認定した。運用は 22 年からであり、「ゲームの頻度や時間をコントロールできない」「ゲームのために家庭や仕事、勉学に大きな支障が生じてやめられない」といった状態が 1 年以上継続されると、ゲーム障害と診断される。また、厚労省もゲーム依存症の認識を高めるとともに、課題や対策等を共有し、ゲーム依存症対策の推進を図ることを目的として 2020 年 2 月に「ゲーム依存症対策関係者連絡会議」を開催した。独立行政法人国立病院機構久里浜医療センター (依存症外来) ではゲーム依存に関する外来受診希望者が年々増えており、2 ヶ月分の予約が 1 時間程度で一杯になるという。

ゲームや YouTube のし過ぎについては多くの保護者が悩みを抱えている。令和元年の内閣府の調査によるとスマホ保有率は中学生では 75.2%、高校生においては 99.1%であり、スマホを保有していない小学生においても親のスマホを共有しゲームや YouTube に時間を費やしていると報告されている。[12]SNS のトラブルやゲームや YouTube のしすぎで問題を抱える子どもがいる場合、その相談の矛先は学校や自治体に向けられる。小学校から高等学校に至るまで、児童生徒や保護者はスマートフォンの扱い方について徹底的に指導されるが、それは学校に持ち込まれる問題やトラブルが多いからであろう。そのような現場の問題意識から、自

治体でもなにか防げる施策はないかという思いから条例制定に踏み切ったのではないかと考える。実際に条例の検討委員会の一員であった秋山時貞県議も「実際に困っている人がいるのであれば、行政として対策・対応をするべきではないかというところから始まった」と述べている。[13]このように今回の条例制定の動きは教育現場・家庭からのニーズ (危機意識) が根底にあったと言える。

一方、保護者の立場からこの条例を見た場合、条例の内容への疑問や反論はあるがゲームやスマホの制限を設けることに反対する保護者はいるだろうか。実際に 2014 年に、愛知県刈谷市が市内の小中学生を対象に、午後 9 時以降は携帯電話・スマートフォンの利用を禁止しているが、「学校が決めてくれたほうが子どもに守れと言やすい」と保護者の 9 割以上が賛成していた。中学生へのアンケートでも、「勉強に集中できるようになった」(29.0%)、「睡眠時間が増えた (19.3%)」、「精神的に楽になった」(4.8%)などと全体に好評だったという。[14]自治体がゲームを規制するのは「学校などがルールを決めて規制してくれたら助かる」という保護者が一定数いることは確かである。

5. 条例に対するパブリックコメント、ネットでの反響とその分析

香川県に寄せられたパブリックコメントの提出者数の内訳は以下の通りである。提出者数の異例の多さからその注目度がわかる。[15]

表 5 パブリックコメント提出者数
(単位：人、団体、事業者)

区分	合計	内訳			
		賛成	反対	提言等	
香川県内に	個人	2,613	2,268	333	12
住所を有す	団体	2	1	1	0
る方	小計	2,615	2,269	334	12
第 1 1 条に規定す		71	0	67	4
る事業者					
合計		2,269	2,269	401	16

パブリックコメントの反対意見の内容を一部抜粋すると以下ようになる。

- ① ゲーム依存というものがよくわかっていない状況で条例を制定する意味があるのか
- ② ゲーム時間と学習時間に因果関係はあるのか。

- ③ 保護者の責務に関する項目を記した条項においては「保護者に対する責務の押し付けであり、個人の自由を縛り付けているのではないか」
- ④ 政府も e-スポーツを推進している中で時代を逆行しているのでは

パブリックコメントにおける反対意見に対する県の回答が出されており、それに対してもさらにネット上で否定論が繰り返されている。

以下に例を挙げ、考察を述べる。

<パブリックコメント反対意見①>

「香川県内で実生活に支障が出るほどのゲーム依存を患っている子どもの具体的な数は把握しているのか。また、依存症とされる人たちの生活実態等についてはどの程度調査されているのか」

<県の回答>

香川県教育委員会が平成 29 年に実施した「スマートフォン等の利用に関する調査」において、「ネットに夢中になっていると感じる」「ネットの利用を制限しようとしたがやめられなかった」「使い始めに持ったよりも利用時間が長い」といった項目に置く該当し「ネット依存の傾向にある」と考えられる生徒の割合は、中学生では 3.4%、高校生では 2.9%となっているという調査結果がでています。

<ネット上での反論>

平成 29 年に調査した際に Kimberly Young が 1998 年に発表した論文で使われた DQ を使用しているためスマホネイティブ世代の若者にそのまま適用することは好ましくない。

<考察>

平成 29 年に調査する際に 1998 年のテストをそのまま使用すべきだったか否については、もちろん適切であるとは言えない。しかし、まだゲーム障害の具体的な疾患としての診断基準や治療法などよくわかっていない状態において、現状を把握したい場合に DQ を使用していることは妥当であると考えられる。

<パブリックコメント反対意見②>

「ゲームを遊んだ結果として成績が悪くなる」のではなく「成績が悪くなった結果としてゲームを遊ぶようになる」という逆の矢印が働いている可能性もあるのです。だとすれば、ゲームを規制したところで成績が良くなるとは限りません。

<県の回答>

令和元年 11 月に久里浜医療センターから公表された全国調査結果において、平日のゲームの使用時間が 1 時間を超えると学業成績の低下が顕著になることや、香川県教育委員会が実施した平成 30 年度香川県学習状況調査において、スマートフォンなどの使用時間が 1 時間を超えると、

使用時間が長い児童生徒ほど平均正答率が低い傾向にあるという結果がでており、インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用が学力低下を引き起こす要因になるものであると考えています。

<ネット上での反論>

委員会は以前より「ゲームをたくさん遊ぶ子どもは学業成績が低い」というデータを条例の根拠として用いてきました。しかし、これが“相関関係”か“因果関係”か分析してみなければ分かりません。あるいは、何か別の原因（素行不良、いじめなど）があり、それがゲームと成績の両方に影響を及ぼしている可能性も考えられます。因果関係を示す具体的根拠が求められているにもかかわらず、資料全体を通じて、説明責任を果たしていない回答が多い印象を受けます。

<考察>

今回の条例制定によってあたかも子ども全体がゲーム障害に陥っており、大半の子どもが緊急の対策をしなければいけない対象になるという印象を受けてしまう。それによって、本当に支援が必要は子どものことを考慮できなくなっているのではないか。彼らにとっては、ゲーム時間を規制することで成績状況が改善される場合はあるはずである。ゲームの規制時間を一概に平日 1 時間と設定したことについては、あまり意味がないと考えるが、何も設定しないよりは具体的な時間を設定されていた方が、家庭内で指導しやすいという現状もある。

また、平成 29 年の調査ではスマホの利用時間が長いほど勉強する時間がなくなっているという回答の子どもが増えている。ということは彼らもスマホによって勉強時間が減ると自覚していることになる。調査の実態から考えてもゲーム時間を規制することに反対する理由がない。ゲームによって運動時間が少なくなった、成績が悪くなったというエビデンスをとることは不可能である。

<パブリックコメント反対意見③>

「保護者の責務」に関する項目を記した第 6 条では、「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を自覚しなければならない」と記されています。これに対し「保護者に対する責務の押し付けであり、個人の自由を縛り付けているのではないか」「保護者に対する新たな責務の規定により子育てに対する不安が増大しないよう、子育てに対する支援の充実が求められる」

<県の回答>

ネット・ゲーム依存の対策に当たっては、社会全体で対応を行っていく必要があります。県においても総合的な対策に取り組む必要がありますが、子育ての第一義的責任は父母などの保護者にあることから、保護者に対し、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ていただくものです。保護者が子育ての悩みを一人

で抱え込まないよう、不安や孤立感などを和らげることを通じて、自己肯定感を持ちながら子どもとしっかりと向き合える環境を整えることで、保護者が子育てや子どもの成長に喜びや生きがいを感じるができるよう支援することが必要であると考えています。

<考察>

条例における親の義務の部分はごく当たり前のことを言っており条例とするようなものではない。しかし現在家庭内での指導ができていない保護者へ向けてこのような内容を明示するのだと考える。教育現場や自治体へゲーム依存に関する問題が持ち込まれ対策が必要であると判断されたのではないだろうか。少なくともこの条例に対し、子どものゲームとの関わり方で悩んでいる保護者は反対をしないと考える。法的な強制力もなく、努力義務の範囲を超えないものであり、条例自体の実効性に疑問はあるが、条例制定自体に声を荒げて反対する必要はないと考える。この条例があることにより、親子間でゲームに対する関わり方の見直し、新たなルール作りのきっかけとなるかもしれない。

また、eスポーツについて、県の回答ではネット・ゲームが有効活用される場合には条例の対象外であると返答している。常識的に考えれば県は最もな回答をしており反論した方が屁理屈を言っているようにすら思える。

次に反対意見のみ考察してきたが、賛成意見にも耳を傾けたい。以下にパブリックコメントの主な賛成意見を示す。

<パブリックコメント賛成意見①>

保護者も子ども達も、そして教育現場も香川県の条例を一つの目安や指針として、携帯電話やゲームの使用について今一度しっかりと考えるべきだと思う。

<パブリックコメント賛成意見②>

家庭内規制に苦勞している。行政が規制を設けてくれれば、堂々と「香川県の子どもはだめという決まりがある」と言うことができる。親としてこれほど心強いものはない。

<パブリックコメント賛成意見③>

ルールを定めることによる罰則があるわけではなく、あくまでも目安であって、それに基づき家庭内でルールを定めることが必要。

<パブリックコメント賛成意見④>

子どもがゲームをやめられず困っている。時間制限は必要だと考える。

以上のように、反対意見ばかりが注目されているが、賛成意見を見ると、スマホやゲームとの関わり方に悩みや不安を感じている意見があることがわかる。また、パブリックコメントの賛成派について、「同一 IP アドレスからの投稿の文体が似ている」などのコメントがあり、信憑性が疑

われると言われているが、[16]同一 IP アドレスからの投稿は、アプリケーションサーバからの投稿のケースもあり、同一の人が多数の投稿をしているとはいえない。

6. まとめ

パブリックコメントやネット上での批判について、ゲーム障害というものについての知見がまだ十分に得られておらず治療法も確立していない状況で条例を制定することに疑問はある。しかし、ネットやゲームに没頭し勉強がおろそかになったり睡眠不足に陥ったりする子どもの姿を見て心配し不安に思う保護者は少なくない。その実態を「なんとかしたい」という思いから制定に至ったと考えると一概に批判だけをするべきではない。この条例があることにより、親子間でネットやゲームに対する関わり方の見直し、新たなルール作りのきっかけとなるかもしれない。議論が起こったことに関しても問題意識の表れでありよいことである。また、ゲーム依存症に対処する専門家を配置するなど対策のために動き出せるのであれば制定する意味はあったのではないかと考える。

一方、ゲームのし過ぎを防ぐには、ゲーム機や端末を取り上げたり、極端な利用時間の制限は逆効果であり、本人の「気づき」が重要であるとも言われている。[17]また、「自分がインターネットをしすぎている」という「自覚」を促すことで利用時間を減少させることができたという報告もある。[18]報告者らは、依存度診断テストを定期的に行うことで自身の使いすぎに気づけるのではないかとという仮説のもとに、調査をしている。予備調査では自らの SNS やゲームのし過ぎについて、SGAT を行うことで自ら気づくことができると示唆された。今後は効果的なテストの設計を行い、本調査を行う予定である。本研究の最終的な目的は SNS やゲームから離れられない習慣における、内発的な行動変容をどのような支援によって誘発することができるか検証することである。診断テストで振り返ることで自分の依存傾向に気づくことができ、子どもが実生活や心身に支障が出ない範囲でコントロールしてネットやゲームを楽しむようになることを願う。

参考文献

- [1]総務省情報通信政策研究所 平成 30 年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書,2019
- [2]岡本百合, 三宅典恵, 神人 蘭, 他. 大学生のインターネット使用の実態. 広島大学総合保健科学保健管理センター研究論文集 2014; 30: 7-13
- [3]戸部秀之, 竹内一夫, 堀田美枝子. 児童生徒のテレビゲーム依存傾向および暴力的なゲーム使用と, メンタルヘルス, 心理・社会的問題性との関連学校保健研究. Jpn J School Health 52, 2010, pp263-272
- [4]平井大祐, 葛西真記子. オンラインゲームへの依存傾向が引き起こす心理臨床的課題 潜在的な不登校・ひきこもり心性との

- 関連性. 臨床心理学研究. 2006, 24 (4) ,p 430-41.
- [5]総務省情報通信政策研究所 青少年のインターネット利用と依存傾向に関する調査, [http:// www.soumu. go. jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2013/internet-addiction.pdf](http://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2013/internet-addiction.pdf) (参照 2020-1-16)
- [6]産経新聞 ネット依存の中高校生 93万人 厚労省研究班が公表 学校欠席などの恐れ
<https://www.sankei.com/life/news/180831/lif1808310029-n1.htm>
(参照 2020-1-16)
- [7]香川県ネット・ゲーム依存症対策条例議案
https://www.pref.kagawa.lg.jp/gikai/jyoho/giketsu/0202_hatugi01.pdf
- [8]毎日新聞 「ゲームは1日60分」香川県議会が全国初の規制条例制定へ反発も相次ぐ
<https://mainichi.jp/articles/20200215/k00/00m/040/150000c>
(参照 2020-4-5)
- [9]Young,K.“Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder”, paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association. CyberPsychology & Behavior, Vol.1, No.3, 1996, pp237-2441
- [10]Young, K. : “ Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction- and a Winning Strategy for Recovery.” John Wiley & Sons (小田嶋由美子 (訳)『インターネット中毒まじめな警告です』毎日新聞社) 1998, pp49-53
- [11]香川県教育委員会 スマートフォン等の利用に関する調査
https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/web/upfiles/wzu34w180207135239_f01.pdf
- [12]内閣府 令和元年度青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果 (速報) ,令和2年3月
- [13]ねとらぼ 「ゲームは平日60分まで」はどのようにして決まったのか 香川県「ゲーム規制」条例案、検討委の1人にこれまでの経緯を聞いた
<https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/2002/03/news088.html>
(参照 2020-5-2)
- [14]マイナビニュース 愛知県刈谷市の“スマホ夜間制限”の今一ルール浸透もネット依存の生徒に課題
<https://news.mynavi.jp/article/20151225-a199/>
(参照 2020-4-30)
- [15]香川県議会事務局政務調査課 香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称) (素案) について提出された ご意見とそれに対する考え方
https://www.pref.kagawa.lg.jp/gikai/hodo/pabukome_kekka020317.pdf
- [16]ねとらぼ ゲーム条例パブコメ, 同一 IP アドレスからの送信が多数? 原本公開で“工作疑惑”広がる → 香川県議会に見解を聞いた
<https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/2004/14/news081.html>
(参照 2020-4-30)
- [17]樋口進. 心と体を蝕むネット依存から子どもをどう守るのか. ミネルヴァ書房, 2017
- [18]酒井郷平, 塩田真悟. 行動改善を目指した情報モラル教育～ ネット依存傾向の予防・改善～. 静岡学術出版, 2018