

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例に対する香川県弁護士会長声明に対する見解

第1 見解の趣旨

本声明にある本条例の廃止および本条例18条2項の削除については、理由がない。

第2 見解の理由

1 本条例の立法事実について

本条例の制定は、世界保健機関（WHO）が公表したICD-11において定義される「ゲーム障害」に定義される通り、持続的・反復的なゲーム行動が人の精神・行動に様々な障害をもたらすことが世界的な問題となっていることを背景としている。

そして、発達途中段階にあって可塑性に富み、人格形成に悪影響を受けやすい未成年者については、その心身の健全な育成を図るため、社会全体でゲーム障害の防止に取り組む必要性が特に高いことから本条例の制定に至ったものである。

実際に、子供たちの所属する各教育現場においては、いずれの地域においても「家庭において長時間にわたるゲームはなるべく控えるよう」指導されているのが現実である。（別紙1参照）

これはまさに教育の現場において、臨床的に未成年者のゲーム依存が学力・体力・精神に悪影響を及ぼすあるいはその蓋然性が高いことが認知されており（別紙2参照）、本来は学校外のことであるにもかかわらず、その指導を行うことが社会的なコンセンサスを得ているためである。

この点、本条例の背景も同様であり、本条例の制定の必要性（立法事実）が存在することは明らかである。

また、本声明においては「WHOの定義によればゲーム行動とはインターネットの接続の有無を問わないゲーム行動であり、インターネットは対象ではなく本条例の外延が明らかでない」などと主張するが、本条例で家庭でのルール作り等の対象とする「ネット・ゲーム」とは、インターネットの接続の有無を問わず、「ゲーム障害につながるようなコンピューターゲーム」と明記されており、未成年者が学習等で用いるインターネットの利用などに対して網羅的に時間的制限を課す類のものではない。

2 インターネット等の有用性について

本条例は未成年者におけるインターネットおよびコンピューターゲーム全般に対する有用性を否定するものではない。

本条例の制定趣旨は、あくまで依存につながる恐れのある長時間にわたる「ネット・ゲーム行為の防止」であって、学習におけるデジタル機器の使用、デジタル機器に対する子供たちの知的好奇心や創造性を何ら否定するものではなく、また規制の対象ともしていない。

なお、確かにコンピューターゲームについても子供たちのデジタル機器全般に対する知

的好奇心の端緒となる可能性は否定できず、本条例もこれを否定するものではない。

しかしながら、子供たちがこれらのゲームを長時間行い、過度に依存することは、知的好奇心とは逆の方向にはたらき、彼らの創造性・知的好奇心を失わせる可能性があることは種々の研究においても指摘されているものであり、本条例の制定の目的はまさにその点にある。

3 自己決定権の侵害について

本声明は、本条例が「子供が保護者の下で余暇・レクリエーションの時間をどのように過ごすか、保護者がどのような教育方針に基づいて子供に教育を行うかという自己決定権を侵害するおそれがある」とするが、当該批判には理由がない。

まず、本条例は、子供に対し直接の義務を課すものではなく、また何らかの行為を禁止するものではないから、そもそも子供の自己決定権を何ら侵害しない。なお、保護者が子供にゲーム等の時間に制限を設けることにより、反射的に子供がゲーム等をする時間に制約を受ける可能性はあるが、教育的観点から保護者が子供の余暇の時間を制限することは保護者の責務として当然であって、このことが子の自由を制約することにはならない。

また、憲法13条で保障される保護者の教育権については、子供の学習権に対応する保護者の責務という性格を有するものであり子供の学習権に仕える限度での自由である。

したがって、子供の学習権を実現する目的で、一定の制約に服することがあるのは憲法上、当然の帰結である。

この点、保護者が子供の余暇に無制限でネット・ゲームをさせることを許容し、あるいは子供に対する教育的責務を何ら果たさないことは、判断能力の未発達な子供に無限にゲーム等を行わせ、これによって、子供が学習するうえで大前提となる知性・精神に対する致命的な影響を及ぼす危険性があることは明らかである。

また、このような弊害に対して、本条例で保護者に対して課する義務は単なる「努力義務」にすぎず、ゲーム等を許容する利用時間も単に基準となる目安を定めた（目安を定める参考とした資料は別紙3参照）にすぎず、これを多少超過したからといって、保護者に対して何らかの不利益を課すものではない。

むしろ、本条例の目的は、条例の時間を1つの基準として、家庭において、子供と保護者において、依存症につながるような恐れのあるネット・ゲーム等の利用について「家庭におけるルール作り」をすることを推奨するものであって、保護者に対する制約の度合は著しく低いものである。

したがって、得られる利益と保護者に対する制約とを比較した場合、前者が上回り、本条例に違憲性がないことは明白である。

4 子供の権利条約との関係について

子供の権利条約における「子供たちの余暇活動、文化的・芸術的活動等の自由」は最大限

尊重されなければならないことは明らかである。

しかしながら、同権利条約の趣旨は、子供が知的好奇心、創造性、自己肯定感を育むために子供たちに余暇活動、文化的・芸術的活動等の自由の保障を求めるものであり、子供たち自身の心身を傷つける恐れのある行為についてまで、無制限にその自由（あるいは放任）を認めるものではない。

本条例の趣旨は、子供自身が健全に成長し、自己の好奇心や創造性を自ら高められるようその悪影響となる行為については、保護者等が適切な教育的責務を果たすべく家庭や教育現場での自主的なルール作りを推奨するものである。

したがって、子供の権利条約と矛盾するものではなく、むしろその精神を貴ぶものである。

また、繰り返しになるが、本条例には何ら罰則や子供・保護者に不利益を課す条項はなく、それゆえ子供の具体的意見や保護者の裁量権を委縮させるものでもない。

したがって、本声明の批判には理由がない。

5 結論

以上より、本条例は、インターネットやゲームをすべて否定したり、子どもの人権の侵害や家庭での教育への過度な干渉を行う意図はなく、憲法の理念や法令上の規定、子どもの権利条約に反したのではないと考えており、本声明にある本条例の廃止および本条例18条2項の削除については、理由がないと考える。

以上

令和2年6月2日

香川県議会議長 西川 昭 吾

「さぬきっ子の約束」(平成26年度～)

・平成27年2月に、各市町教育委員会や県PTA連絡協議会等とともに『さぬきっ子の約束』を策定し、平成27年度に県内すべての児童生徒と保護者に配布し、家庭でのルールづくりの重要性についての啓発を開始。

あなたがスマートフォンやゲーム機等の使用ルール

利用時間
スマートフォンやゲーム機等は、夜間（夜間）までには使用を止めます。
スマートフォンやゲーム機等の使用は、1日1時間以内にとします。

利用場所
公共の場や学校内では、スマートフォンやゲーム機等の使用は、許可された場所でのみ行います。

利用目的
利用時間を決めて使用します。1日1時間以内にとします。

ルール違反の対応
ルール違反のときは、スマートフォンやゲーム機等の使用を中止し、1週間以内にとします。

ルール違反の対応
ルール違反のときは、スマートフォンやゲーム機等の使用を中止し、1週間以内にとします。

ルール違反の対応
ルール違反のときは、スマートフォンやゲーム機等の使用を中止し、1週間以内にとします。

スマートフォンやゲーム機等を守るために

スマートフォンやゲーム機等は、便利なものもありますが、使い方を間違えると、困ったことや、怖いことに巻き込まれることもあるのです。

たとえば、

- ・いつもメールやメッセージをチェックして、いざ知らず不安で寝られぬ
- ・自分の写真や学校名を知らぬ人から友達と見られる
- ・ネット上でうそをつかれ、だまされる
- ・いやがらせをするつもりはなくても、相手の心を傷つける

だから、本当に必要なとき以外には使わないようにしましょう。もし、使う場合は、約束を守らなければなりません。

さぬきっ子の約束

スマートフォンやゲーム機等を使う場合の

- 1 親のひとと決めた使用ルールを守ります。
- 2 自分も他の人も困らせない使い方をします。
- 3 夜9時までに使用を止めます。

香川の中学生のみなさんへのメッセージ

スマートフォンやゲーム機等は、便利なものもありますが、使い方を間違えると、困ったことや、怖いことに巻き込まれることもあるのです。

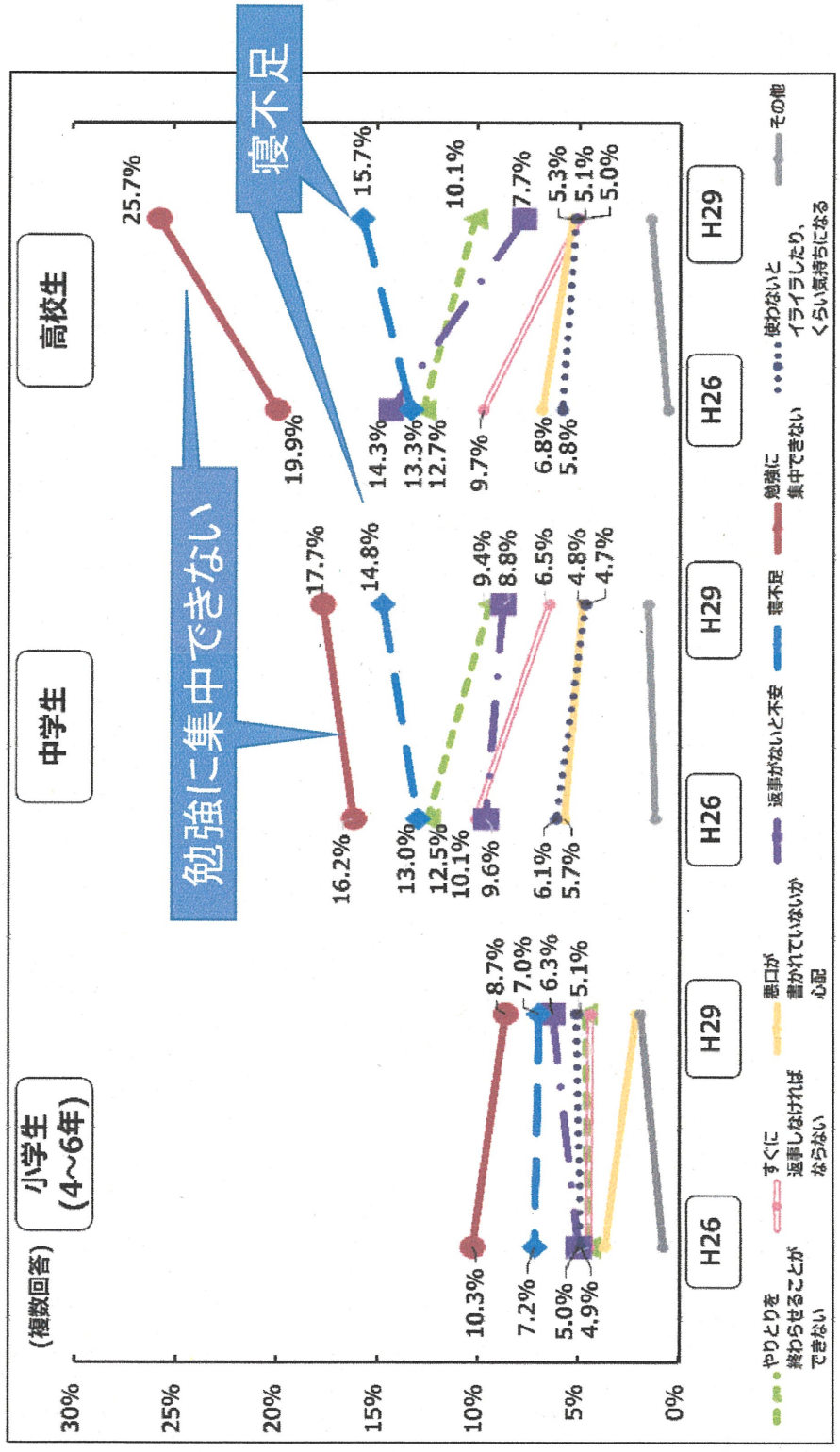
たとえば、

- ・いつもメールやメッセージをチェックして、いざ知らず不安で寝られぬ
- ・自分の写真や学校名を知らぬ人から友達と見られる
- ・ネット上でうそをつかれ、だまされる
- ・いやがらせをするつもりはなくても、相手の心を傷つける

だから、本当に必要なとき以外には使わないようにしましょう。もし、使う場合は、約束を守らなければなりません。

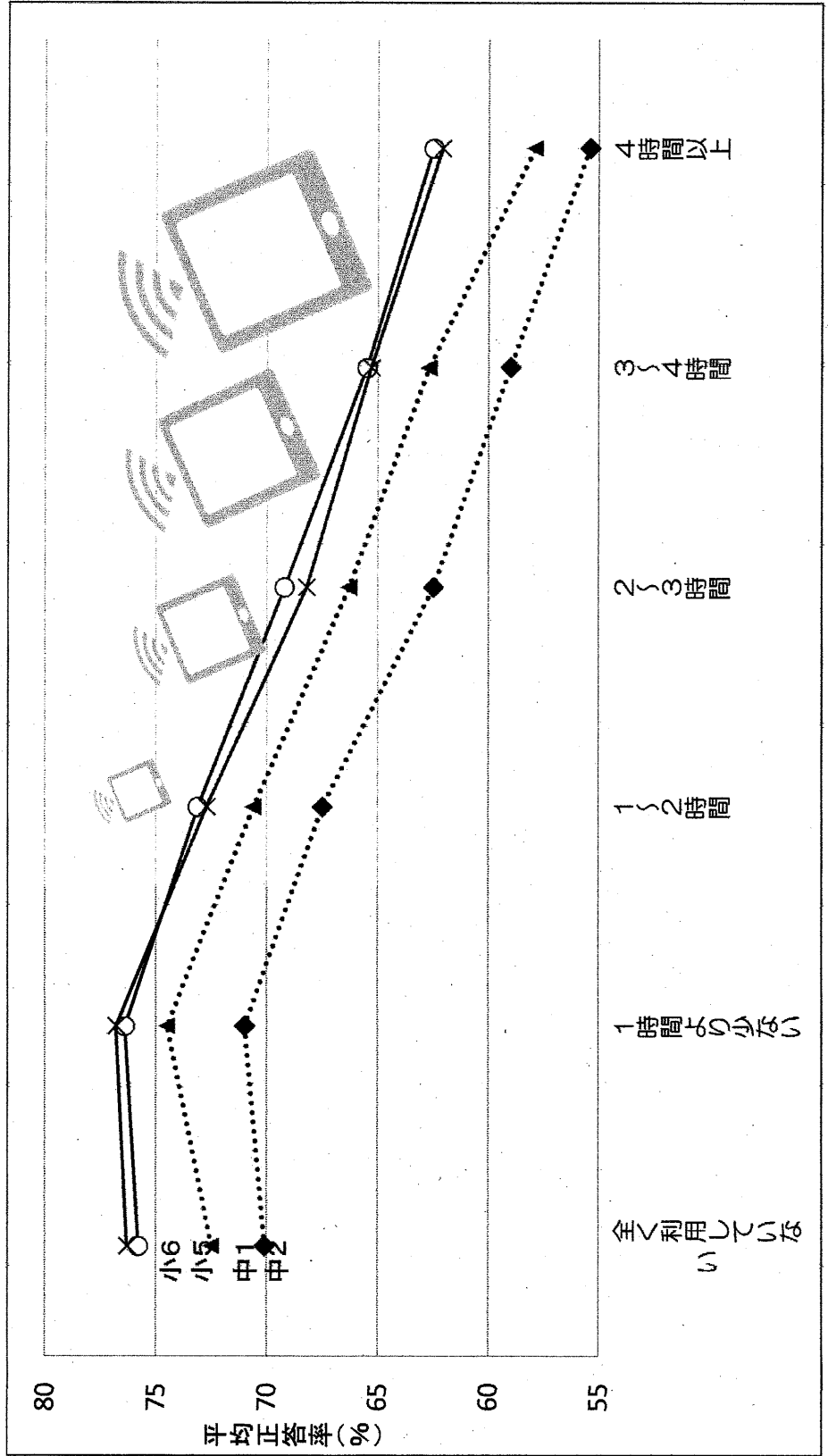
スマートフォン等の利用に当たっての 児童生徒の悩み・心配事(香川県)

平成29年度の県教育委員会の調査結果では、スマートフォンの利用に当たり『勉強に集中できない』や『寝不足』などの悩みがある子ども
の割合が増加傾向にあることがわかりました。



スマートフォン等の利用時間と平均正答率の状況（香川県）

「平成30年度香川県学習状況調査」では、スマートフォン等
の利用時間が長い児童生徒ほど、問題の平均正答率が低い傾向にあるこ
とがわかりました。



国立病院機構久里浜医療センターによる全国調査結果（令和元年11月27日発表）

〔調査対象〕10～29歳の男女（10～18歳のサンプル数が多くなるように設計した上で無作為抽出）

- ①過去12か月間にゲーム機、パソコン、スマホなどでゲームをした人数 4,438人（85.0%）
 ②ゲームをする機器（複数選択可） スマートフォン（80.7%）、据え置き型ゲーム（48.3%）
 ③主にオンライン（1,878人、48.1%）、主にオフライン（1,209人、29.9%）、両方（887人、22.0%）
 ④1日当たりのゲームの利用時間〔回答数〕平日：4,397人、休日：4,393人

時期	区分	1時間未満	2時間未満	3時間未満	4時間未満	6時間未満	6時間以上
平日	割合	40.1%	27.1%	14.6%	9.0%	6.5%	2.8%
休日	割合	25.0%	20.6%	16.6%	12.0%	13.8%	12.0%

質問29. ゲームのために、過去12か月間に以下のようなことが起きたでしょうか。起きたことに○をつけてください。病気など、ゲーム以外の理由で起きた場合は除きます。（あてはまるもの全部に○をつけてください）

【抜粋】

3 学業成績の低下や仕事のパフォーマンスの低下

	平日のゲーム使用時間	あてはまる	あてはまらない
男女計	1時間未満	5.0%	95.0%
	1時間以上2時間未満	11.9%	88.1%
	2時間以上3時間未満	20.4%	79.6%
	3時間以上4時間未満	20.3%	79.7%
	4時間以上5時間未満	22.4%	77.6%
	5時間以上6時間未満	23.6%	76.4%
	6時間以上	29.8%	70.2%

7 家族との関係が悪くなった

	平日のゲーム使用時間	あてはまる	あてはまらない
男女計	1時間未満	1.8%	98.2%
	1時間以上2時間未満	4.0%	96.0%
	2時間以上3時間未満	4.2%	95.8%
	3時間以上4時間未満	6.8%	93.2%
	4時間以上5時間未満	6.7%	93.3%
	5時間以上6時間未満	7.3%	92.7%
	6時間以上	7.4%	92.6%

10 朝起きられなかった（過去12か月で30日以上）

	平日のゲーム使用時間	あてはまる	あてはまらない
男女計	1時間未満	4.4%	95.6%
	1時間以上2時間未満	8.1%	91.9%
	2時間以上3時間未満	13.7%	86.3%
	3時間以上4時間未満	17.9%	82.1%
	4時間以上5時間未満	19.4%	80.6%
	5時間以上6時間未満	23.6%	76.4%
	6時間以上	37.2%	62.8%

11 昼夜逆転またはその傾向（過去12か月で30日以上）

	平日のゲーム使用時間	あてはまる	あてはまらない
男女計	1時間未満	2.3%	97.7%
	1時間以上2時間未満	5.0%	95.0%
	2時間以上3時間未満	11.0%	89.0%
	3時間以上4時間未満	16.1%	83.9%
	4時間以上5時間未満	19.4%	80.6%
	5時間以上6時間未満	29.3%	70.7%
	6時間以上	50.4%	49.6%