

**事業者を対象とする
依存症対策に関するヒアリング調査
調査結果報告書**

令和4年3月

横浜市健康福祉局 精神保健福祉課

目 次

1. ヒアリング調査の目的と実施概要	1
(1)ヒアリング調査の実施目的	1
(2)ヒアリング調査の対象先	1
1)対象先選定の考え方	1
2)ヒアリング調査の実施概要と聞き取り項目	3
2. ヒアリング調査結果	4
(1)アルコール関連団体へのヒアリング結果	4
(2)薬物関連団体へのヒアリング結果	10
(3)ギャンブル等関連団体へのヒアリング結果	17
(4)ゲーム関連団体へのヒアリング結果	23
3. ヒアリング調査結果のまとめ	37
資 料 編	42

1. ヒアリング調査の目的と実施概要

- 本章では、アルコール・薬物・ギャンブル等といった依存対象となりうる物質や行為を取り扱う事業者団体や企業・法人を対象として実施したヒアリング調査（以下、本ヒアリング調査）の目的と実施概要を整理する。

（１）ヒアリング調査の実施目的

- 本ヒアリング調査は、横浜市依存症地域支援計画における依存症問題の普及啓発や予防に向けた取組に関し、様々な関係団体との連携の可能性を把握することを目的として、依存対象となりうる物質や行為を取り扱う事業者団体や企業・法人を対象に実施した。
- 上記の目的を踏まえ、本ヒアリング調査においては、各団体等における依存症問題や不適切利用等に関する普及啓発活動・取組（適正利用や乱用防止、のめり込み防止に関するものを含む）の現状と課題、既存の活動・取組における行政との連携状況や連携時の課題、今後の本市との連携可能性などについて聞き取りを行った。

（２）ヒアリング調査の対象先

1) 対象先選定の考え方

- 本ヒアリング調査においては、アルコール・薬物・ギャンブル等といった依存対象となりうる物質や行為を取り扱う事業者団体や企業・法人を対象として実施した。
- また、近年、社会的な関心の高まりが見られるゲーム障害¹の問題についても、関係団体における普及啓発等の取組を把握することとした。
- 具体的な対象先の選定にあたっては、まず、インターネットを活用して各団体等における依存症問題への取組に関する情報を収集し、いくつかの調査対象候補をリストアップした。
- その上で、横浜市との関係性や各団体等の取組内容（行政との連携状況など）を考慮の上、調査対象先を選定した。
- 最終的に本ヒアリング調査の対象先として図表 1 に記載した 8 団体・法人を選定し、調査を実施した。

¹ ここでいう「ゲーム障害」は、「gaming disorder」の仮訳である。

図表 1 : 本ヒアリング調査の対象先

関係する 依存症の種類	団体名	団体 URL	依存症予防・乱用防止との関連
アルコール	神奈川県小売酒販組合連合会	http://k-shuhanren.or.jp/index.php	<ul style="list-style-type: none"> ○ 未成年者飲酒防止・飲酒運転撲滅キャンペーン活動並びに関係機関との連携強化による運動の展開 ○ 酒類販売管理研修会の開催 ○ 神奈川県アルコール健康障害対策推進協議会への参画 など
	キリンホールディングス株式会社	https://www.kirinholdings.com/jp/impact/alc/01/	<ul style="list-style-type: none"> ○ 酒類メーカーとしての社会的責任の観点から、適正飲酒の啓発に向けた取組を実施
薬物	日本チェーンドラッグストア協会	http://jacds.gr.jp/	<ul style="list-style-type: none"> ○ 濫用の恐れのある OTC 医薬品（エフェドリンなど 6 成分が含まれるもの）について、全世代で本人確認を実施するよう会員各社へ事務連絡を実施
	一般社団法人横浜市薬剤師会	http://www.hamayaku.or.jp/index.html http://www.hamayaku.or.jp/gaku/gakuyaku-top.html	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「薬物乱用防止キャンペーン」 in 横濱の開催 ○ 薬物乱用防止教育横浜型プログラムの実施（同会 学校薬剤師部会） など
ギャンブル等	神奈川県遊技場協同組合	https://www.kykk.com/	<ul style="list-style-type: none"> ○ パチンコ・パチスロ依存（のめり込み）に対する声明の発表、「安心娯楽宣言」等 ○ 神奈川県ギャンブル等依存症対策推進協議会に参画 など
	日本中央競馬会	https://www.jra.go.jp/ https://www.jra.go.jp/company/social/disorder/	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本人・家族申請による入場や投票の制限、購入上限額の設定 ○ 全国公営競技施行者連絡協議会を通じた啓発活動やカウンセリングの実施 など
その他 (ゲーム)	一般社団法人日本オンラインゲーム協会	https://japanonlinegame.org/ http://kimitan.pref.kyoto.jp/	<ul style="list-style-type: none"> ○ ネットの適正利用に向けた京都府との連携 ○ 安心安全なオンラインゲームに向けた各種ガイドライン等の策定 など
	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	https://www.cesa.or.jp/efforts/index.html	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゲーム障害に関する調査・研究の実施 ○ ゲームの健全な楽しみ方等の啓発などを進める関連団体検討会の開催 など

2) ヒアリング調査の実施概要と聞き取り項目

①ヒアリング調査の実施概要

- 対象者：調査対象先団体・法人の事務局（麒麟ホールディングスは、本社関係部署）
- 時間：1回あたり1時間から1.5時間程度
- 調査手法：対面あるいはリモート形式（Zoom）による聞き取り調査²
（※調査協力依頼時に本市からの依頼状とヒアリング項目を送付）
- 調査時期：2021年10月～2022年1月

②ヒアリング項目

- 本ヒアリング調査における聞き取り項目は、下記の通りである。

【ヒアリング項目】³

1. 貴団体（法人）の概要について

- ・ 貴団体（法人）のご活動の内容、設立の経緯、加盟者数などについてお聞かせください。

2. 依存症問題の普及啓発等に関するお取組について

- ・ 貴団体（法人）における依存症問題の普及啓発や予防、相談対応等に関するお取組の実施内容や実施の背景をお聞かせください。
- ・ お取組を実施される中で連携等を行っている外部法人等がありましたら、お聞かせください。
- ・ お取組を実施される上での課題などがありましたら、お聞かせください。

3. 貴団体（法人）の依存症問題へのお取組における行政との連携について

- ・ 2.でお聞かせいただいた依存症問題へのお取組について、国や自治体と連携して実施されているものがあればお聞かせください。
- ・ 今後、行政と連携して実施したいとお考えのお取組等がありましたら、お聞かせください。また、特に横浜市との連携が考えられるお取組があれば、お聞かせください。
- ・ 行政と連携して依存症問題の普及啓発等のお取組を進める上で、課題になっている点（課題となることが予想される点）がありましたら、お聞かせください。

4. その他行政に対するご意見・ご要望について

- ・ 依存症問題へのお取組を進める上で、行政に対するご意見・ご要望があればお聞かせください。

² 日本チェーンドラッグストア協会については、先方からの申し出により書面及び電話によるヒアリングを実施した。

³ ゲーム関係団体に対しては、ヒアリング項目の「依存症問題」という表記を「ゲーム障害関連問題」と変更し、調査を実施した。

2. ヒアリング調査結果

- 本章では、前章図表 1 に記載した団体・法人を対象に実施したヒアリング調査の結果を記載する。

(1) アルコール関連団体へのヒアリング結果

調査対象：神奈川県小売酒販組合連合会

実施日時：2021 年 11 月 12 日（金）14:00～15:15

1. 団体の概要

●酒類販売の全国的な状況

- 2000 年代に人口及び距離規制を撤廃したことにより、酒類販売業免許の取得が容易になった。その結果、酒屋に隣接しているコンビニやスーパーであっても免許を取得し酒類を販売することができるようになった。例えば中支部（中区・西区）では、年間 50～60 件程度の新規免許申請がある（コンビニ等のオーナー変更による再申請も含む）。従来は酒屋がスーパーにテナントとして出店して販売していたため、テナント料等を含めた価格で販売していたが、規制緩和後はスーパーが単独で免許を取得し販売できるようになったため、酒類の販売価格が低下している。
- 酒類の販売に当たって免許の取得は義務ではあるが、小売酒販組合への加盟は義務ではない。新規で出店したコンビニはほとんど組合に加盟していない状況である。事実、全国の組合会員数は 4 万件であるが、コンビニの店舗数 5.5 万件よりも少ない。
- 日本における酒類の販売は、財務省国税局の管轄となっており酒税法に基づいている。酒税は蔵出しの段階で課税されるため、小売段階でどれだけ低価格で販売しても確実に酒税を確保できる仕組みとなっている。このように日本では税金の確保方策として酒類販売は重要な位置づけを占めており、国税局が管轄しているが、諸外国においては健康や厚生省関係の部門が管轄しており、酒類販売に対する規制力やアルコール健康障害に対する基準制定に大きな相違があるのが現状である。

●神奈川県小売酒販組合連合会の設立経緯と加盟者

- 昭和 28 年 2 月 28 日施行の「酒税の保全及び酒類行組合等に関する法律」に基づき、昭和 28 年 8 月 26 日に小売組合連合会が設立された。
- 組合は非営利団体であり、監督官庁が存在する。東京の全国小売酒販組合中央会は国税庁が管轄しており、神奈川県小売酒販組合連合会は東京国税局が管轄している。そして、当連合会の会員組合は県内の各税務署が管轄している。
- 会員組合は 9 組合であり、横浜、川崎、藤沢、横須賀、県央（厚木、海老名等）、小田原、平塚、相模原、鎌倉となっている。これらの組合全体で、加盟件数は 7 月 1 日時点で 1,465 件（法人、個人含む）となっている。そのうち 3 分の 1 強が横浜組合の加盟者となっている。

2. 依存症問題の普及啓発等に関する取組

●活動の内容について（行政との連携を含めて）

- 酒類販売管理研修を実施している。酒類販売店では免許取得に加えて酒類販売管理者を設置する義務がある。その管理者向けの研修を国税庁から認可を受けて実施している。研修は3年に1度受講することが義務化されている。つまり、3年に1度研修を受講しないと、酒類を販売することができないということになる。研修は約3時間程度である。
- 研修の内容として、最も強く説明していることは20歳未満の飲酒防止である。従前より未成年者の飲酒防止は研修で取り上げて説明しているが、来年度より未成年が18歳未満となるため、誤認識がないようにという意味も込めて強く説明している。
- 当連合会の会長が、3年前より、神奈川県アルコール健康障害対策推進協議会の構成員として参画している。県と関連する活動としては、神奈川県アルコール健康障害対策推進計画の施策体系において、「学校教育（青少年）への推進」「県民への推進」として位置づけられているが、県福祉子どもみらい局青少年課と連携し、青少年や保護者に向けた普及啓発活動を実施している。具体的には、青少年の環境に関係する業界協議会において県・業界団体と連携しポスターを作成・掲示したり、社会環境健全化推進街頭キャンペーンにおいて県作成の啓発物品を、県・業界団体と連携し配布している。
- 当連合会主催の取組としては、20歳未満飲酒防止・飲酒運転撲滅キャンペーンを、4月の全国の交通安全週間に合わせて、横浜駅の西口にて実施している。消費者の注意喚起策の一環として、パンフレットやティッシュを配布している。当連合会が主催ではあるが、参加機関としては、神奈川県、東京国税局、各税務署、戸部警察署、西区役所、戸部交通安全協会、神奈川県卸売酒販組合、神奈川県酒造組合、キリン、アサヒ、サッポロ、サントリー、白鶴、沢の鶴が挙げられる。なお、コロナ禍により啓発物品の配布が困難になっており、今年度は中止となった。
- また、横浜組合には7支部あるのだが、例えば、その内の中支部（中区・西区）では、ハローよこはま（中区民祭り）と西区民まつりにて、税務関係の民間6団体（税理士会、納税貯蓄組合、青色申告会、法人会、間税会、小売酒販組合）で連携し、啓発物品を配布している。
- 酒販組合連合会の活動は、基本的に、行政や業界団体と連携しながら実施している。不適切な飲酒に入り込ませないように、入口段階の予防に関する活動を実施している。

3. 団体の依存症問題への取組における行政との連携

●販売時の課題について

- 地域の酒屋であれば、顧客と昔からの付き合いがあるため、依存症の疑いがある顧客に対して販売しないという判断もできる。しかしコンビニでは、顧客との付き合いがない場合も多く、店員がシフト制のアルバイトであることも多いため、顧客に応じて販売しないという判断をすることは難しい。
- 依存症を疑われる方に対して、店舗で相談機関を案内するようなことは難しい。むしろ、神奈川県アルコール健康障害対策推進協議会で一覧表を作成し、県・横浜市のWebページに掲載するなどが望まれる。
- 例えば20歳未満の顧客に酒類を販売することは法律上禁止されており、もし販売してしま

ったら酒類販売免許の取り消しとなる。20歳未満であることは、免許証等の身分証明証を確認すればわかることである。しかし、依存症の方を店頭で判別することはできないため、販売を法律で規制することはできない。

●連携の課題について

- ▶ 小売酒販組合は、小売店を対象としているが、酒類を販売しているのは小売店だけではない。飲食店においてもお酒を提供しているわけではあるが、その部分は当組合連合会では対応することができないというジレンマがある。神奈川県では、青少年喫煙飲酒防止条例に基づき飲食店で未成年者が飲酒しているかどうかを監視しており、全国でも摘発者が最も多い。このような行政の取組とも連携していく必要がある。
- ▶ 小売店での販売時、また飲食店での飲酒時に、一定程度の制限を設けるためには、厚生労働省のリーダーシップが必要だと思う。例えばスコットランドでは健康・厚生省関係の省庁が主導して最低価格制度が導入している。また、フランスやドイツでは、休日や夜11時から翌日5時まで酒類を販売してはいけないことになっている。
- ▶ 日本の酒類販売の特徴として、①24時間購入することができる、②販売されている酒類の種類が多い、③飲み方も多様で非常に強いアルコールでも様々な割り方で簡単に飲むことができる、④価格が低い、が挙げられる。価格については、清涼飲料水よりもアルコールの方が安いことすらある。国税庁と厚生労働省が連携して価格設定を見直していかないと、アルコール健康障害に対する規制は難しい。
- ▶ 薬とアルコールの販売は似たところがあるのだが、薬や薬剤師がいるのに対して、アルコールには薬剤師に相当する人がいない。

4. その他行政に対するご意見・ご要望について

- ▶ 行政機関内部での連携をしっかりとってほしい。連携して実施する場合も、関係部署と一緒に活動に取り組むことができていないことがある。具体的には、例えば青少年関連部署と健康福祉系部署との連携がとれていないように感じることもある。
- ▶ 横浜市には、キャンペーン実施時にご支援いただきたいと考えている。行政機関が参画すると、啓発物品を受け取ってもらいやすくなる場所がある。

以上

調査対象：キリンホールディングス株式会社

実施日時：2022年1月14日（金）14:30～15:30

1. 団体の概要

- キリンホールディングス株式会社（以下、当社）は1907年2月23日に設立。（※2007年7月1日持株会社化に伴い「麒麟麦酒株式会社」より商号変更）
- 2020年実績におけるグループ企業数は192社、従業員数は31,151人である。「自然と人を見つめるものづくりで、「食と健康」の新たなよるこびを広げ、こころ豊かな社会の実現に貢献します」というグループ経営理念を掲げ、「食領域（酒類・飲料事業）」、「ヘルスサイエンス領域」、「医領域」の3つの領域で事業を展開している。
- 当社は長期経営構想「キリングroup・ビジョン2027（KV2027）」において、「食から医にわたる領域で価値を創造し、世界のCSV⁴先進企業となる」ことを目指している。KV2027の長期非財務目標として、社会と価値を共創し持続的に成長するための指針が「CSVパーパス」であり「酒類メーカーとしての責任」を前提に「健康」「コミュニティ」「環境」についての指針の実現に向けて、各事業で「CSVコミットメント」に取り組んでいる。

2. 不適切な飲酒問題対策の普及啓発等に関する取組

●適正飲酒に関する活動の実施

- 適正飲酒の啓発活動は従来から取り組んでいる。お酒との付き合い方について正しい知識を持ってもらいたいという思いから、適正飲酒に関する啓発セミナーを一般の方に対して、行っている。ただ、啓発セミナーの場合、対応できる人数に限られてしまうことから、3年前から、SNSを活用して、飲酒習慣が定着していない若者（20代～30代前半）を中心に、正しいお酒との付き合い方に関する啓発動画を毎年配信している。
- 現在はコロナ禍で対面形式の啓発セミナーは行うことができない。そのため、オンラインでできる範囲で実施しているものの、受講者はコロナ発生前の2019年に比べると少なくなっている。
- アルコール依存症については、キリンのウェブサイトにおいて、依存症に関する説明や相談先一覧を掲載しているものの、特段、アルコール依存症に特化したような啓発や、アルコール依存症になった方や依存症と疑われる方を対象としたセミナーは行っていない。
- 職場や学校での研修の際に役立てていただく教材として、適正飲酒啓発セミナー資料を提供する取組を行っている。当社のホームページにて、使用相手先や対象人数などの必要事項を記載の上、申込みいただければ、教材はどなたでも利用できるようにしている。
- ビール酒造組合では、お酒と正しく付き合うためのポイントをわかりやすくまとめた啓発冊子「適正飲酒のススメ」を希望者に提供している。組合の適正飲酒に向けた活動としては20歳未満飲酒を防止するための施策や、女性の適正飲酒のプログラムなどに取り組んでいる。

⁴ CSVとは「Creating Shared Value」（共通価値の創造）の略で、米国の経済学者マイケル・ポーター氏が提唱した概念であり、「企業が事業を営む地域社会の経済条件や社会状況を改善しながら、みずからの競争力を高める方針とその実行」と定義づけられている。

●飲酒運転の防止やハンドルキーパー運動の支援

- 飲酒運転防止は、いずれの自治体も重要な課題と認識しているので、警察や自治体と連携して、啓発チラシの配布、のぼり旗の掲出などを行っているほか、自社工場や商業施設等で一般のお客様への声掛けをしている。
- 当社は2009年から「ハンドルキーパー運動（自動車で飲食店に行き飲酒する場合、お酒を飲まない人（ハンドルキーパー）を決めることで、飲酒運転を防止しようとする運動）」を支援しており、その旨を当社の商品（ノンアルコールビールテイスト飲料：キリン零 ICHI）のラベルに記載する等、飲酒運転根絶に向けた取組を行っている。

●対面式の啓発セミナーを行う上での課題

- 対面式の啓発セミナーを行う上での課題は、マンパワー不足を補う工夫である。
- 当社はアルコールの製造・販売メーカーとして不適切な使用を根絶する社会的責任があると考えている（例：飲酒運転の根絶）。その啓発活動はフェイス to フェイスのやり取りが効果的だが、そのための人員が不足する場合には実施方法の効率化などの検討が大切になる。

3. 団体の依存問題対策への取組における行政との連携

●成人式における適正飲酒に関する講演の実施

- キリンビールおよびメルシャンの工場所在地では、自治体と連携して成人式の際に簡易セミナーの開催や、啓発リーフレットの新成人への配布をしているケースもある。例えば、本社がある中野区からの依頼で、式典のプログラムの一つとして新成人となる成人式実行委員とともに適正飲酒に関する寸劇や簡単な講演を行っている。コロナ禍ではそうした対応ができず、啓発動画を式場で上映している。
- 他のエリアの自治体とは、当社が制作した啓発動画を成人式典の前に会場で流したり、啓発リーフレット（アルコールパッチテスト含む）を参加者に配布したりするなど、協議を重ねながら実施可能な対応を模索している。
- なお、横浜市の場合、成人式の規模が非常に大きく、広告代理店等も介在している。セミナーを開催する場合は、広告代理店との調整等も発生するため、啓発活動を行うことは難しい状況である。

●市内の大学に対する適正飲酒の啓発

- 依存症に特化した啓発活動は実施していないが、横浜工場（総務広報担当）が市内の大学に出向いて、サークル活動のリーダーや部活のキャプテン等を対象に適正飲酒セミナーを行っている。大学側から依頼されることもあれば、新規の大学等については、当社から声掛けを行うこともある。
- セミナーでは、各人がアルコールパッチテストを体験し、自身や周りの人のアルコール体質を理解することで、人それぞれのお酒の適量を知り、飲酒の強要を防止するなど、アルコールの問題を自分事として考えてもらうきっかけとしている。
- なお、小学校から高校までは保健体育の教科書にアルコール問題に関する説明があるので、そこで正しい知識を身に付けることができる。しかし、大学に入ると、お酒に関する教育が

なくなり、飲める年齢時において、知っておくべきお酒との正しい付き合い方に関する教育がないことを問題と感じ、当社はその部分を埋めていく形でお酒を飲み始める 20 歳以上の若年層を中心に啓発を進めている。

4. その他行政に対するご意見・ご要望について

●連携の可能性について

- 数年前、ある企業から適正飲酒に向けた啓発をしたいという依頼が横浜市経由であった際に、啓発セミナーを行ったことがある。
- 当社の人員体制を踏まえると、すべてに対応することは難しいが、アルコールの問題は重視しているので、協力できることがあれば対応したい。

●行政への要望について

- コロナ禍前には現在、横浜工場が横浜国大・横浜市立大・慶應義塾大、関東学院大と連携して適正飲酒啓発セミナーを実施していた。基本的には、大学生（若い人向け）への啓発が最も重要であると考えており、普及・啓発をしていきたいと思う。
- 何かあれば連絡先は、まずは当社 CSV 戦略部にお願いしたい。

以 上

(2) 薬物関連団体へのヒアリング結果

調査対象：日本チェーンドラッグストア協会

実施日時：書面回答…2021年10月27日（水）

電話ヒアリング…2021年11月19日（金）14:00～14:30

1. 団体の概要

- 2020年8月21日（みなし団体としての設立は1999年6月16日）に設立。
- チェーン化を指向するドラッグストアの社会的な役割を果たすために、1)健康産業としてのわが国のドラッグストア業態の産業化の推進、2)ドラッグストア産業の具体的な発展、育成に必要な情報の収集・提供、3)ドラッグストアを取り巻く生活者、産業界、行政に対する建議、提言を行い、国民の健康と豊かな暮らしに寄与することを目的としている。
- 会員企業数は、正会員（小売）125社、賛助会員（メーカー、卸他）約220社。
- なお、関連する団体として、薬剤師会と日本保険薬局協会が挙げられる。薬剤師会は薬剤師資格を持つ方々の職能団体である。日本保険薬局協会は調剤薬局の協会である。一方で、チェーンドラッグストア協会は医薬品の店舗販売業という業態を対象としている。ドラッグストアは全国で約2万店舗あるのだが、その内の3分の1程度が調剤薬局を併設している状況にある。

2. 依存症問題の普及啓発等に関する取組

●10代の薬物濫用撲滅宣言について

- ドラッグストアの業界団体として、薬機法を遵守したOTC医薬品⁵販売の必要性、重要性を会員企業に事務連絡文書などで定期的に周知している。その中で、2019年10月に、「市販薬による10代の薬物濫用撲滅宣言」を作成し、会員企業に対して10代の顧客に対してより厳格な販売時の自主ルールを定めた。
- 当宣言を作成した経緯として、2つの背景がある。第1に、2019年8月に国立精神・神経医療研究センターが公表した調査報告が挙げられる。それまでの10代の薬物濫用の主要因は危険ドラッグだったのだが、危険ドラッグは政府の排斥活動が進められ、入手困難になってきているところである。しかし、それに代わって、現在は、コデイン等の濫用の恐れのある成分が含まれた市販薬が、10代の薬物濫用の一因となっており、その調査報告では、10代の薬物濫用の約4割が、市販薬が原因になっているとのことだった。第2に、厚生労働省が毎年公表している医薬品販売制度実態把握調査が挙げられる。この調査は、薬局・店舗販売業が医薬品の販売に当たって販売ルールを遵守しているかどうかを調査するものである。2019年9月に公開された調査結果によると、濫用の恐れのある医薬品を適正に販売している店舗は53%程度であった。これらの2つの背景についてはメディアでも取り上げられ、10代の薬物濫用の主要因が市販薬に移ってきており、市販薬はドラッグストアでも容易に購入でき

⁵ 医師の処方箋がなくても薬局やドラッグストア等で購入することができる医薬品のこと。同医薬品の購入にあたっては、「医薬品、医療機器等の品質、有効性及び安全性の確保等に関する法律」（薬機法）で定められたリスクの程度に応じて、薬剤師などの専門家により薬の説明が行われる。

るという形で取り上げられた。以上を受けて、キャンペーンを実施した。

- 当宣言の内容としては、顧客には原則 1 パッケージしか売らない、というものである。それ以上の購入を希望する場合は、必ず理由を尋ねることにしている。例えば、船に乗るからとか、長期間購入機会がないからとか、いろいろな理由があるのだが、納得できる理由がなければ販売しないというものである。
- 当宣言によって 10 代の顧客にどれだけの効果があったかは、10 代のデータが取れていないため検証が難しい。しかし、医薬品販売制度実態把握調査によると、濫用の恐れのある医薬品を適正に販売している店舗の割合が、2019 年が約 53%だったところ、2020 年の調査では約 68%にまで上昇し、2021 年には約 73%にまで上昇となっており、効果が見られている。
- なお、2019 年時点では、当宣言は 10 代に限定して作成されていたのだが、2020 年からはすべての年代を対象として、1 パッケージ以上は販売しないということになっている。
- 医薬品販売制度実態把握調査の結果を踏まえ、今年も販売ルール（『濫用の恐れのある医薬品』の適正販売）の遵守徹底について会員企業へ周知している。

●その他の普及啓発活動について

- 濫用の恐れのある薬物について、原則 1 パッケージ以上販売しない旨を、店舗にポスターやポップとして掲示したりしている。
- 濫用の恐れのある市販薬であるかどうかは、レジの画面に表示することができるのだが、そのようなレジを導入している店舗は、協会の会員の 8 割程度となっている。

3. 団体の依存症問題への取組における行政との連携

●薬物濫用撲滅宣言の実施に当たっての連携

- 厚生労働省に対して、当該宣言を出すことを報告しているが、それ以上の連携をしているわけではない。また、都道府県等の自治体とも特に連携していない。ただし、個々の自治体が個別企業と連携しているかもしれないが、そこまでは協会としては把握していない。
- 10 代ということではあるが、教育委員会と連携があるわけではない。そもそも、自治体の教育セクションが、10 代の薬物濫用防止のために何かしらのアクションを起こしているということ聞いたことがない。
- 2019 年に撲滅宣言を作成した際に、厚生労働省と関係団体で集まり意見交換を実施した。関係団体は薬剤師会、保険薬局協会である。チェーンドラッグストア協会の方が先行していたため、当宣言を参考にして、両協会にて何かしらの対応をしたと思われる。

●宣言実施に当たっての課題

- 1 店舗で 1 パッケージしか購入できないのであれば、隣接した店舗を回れば複数パッケージ購入することができるわけであり、その点は制度上の欠陥になっている。それすら取り締まろうとするのであれば、濫用の恐れのある薬物の販売を禁止する必要があるだろうが、そのようなことを国民が望んでいるとは思えない。商業活動への影響があることを踏まえ、協会としては販売禁止には反対の立場である。
- また、コデイン等の濫用の恐れのある成分を使用禁止にするかと言うと、薬剤師の話によれ

ば、薬の効き目が全く異なってくるということなので、使用禁止にすることはできないだろう。

- 依存症の疑いのある方（対応に注意を要する方）に関するリストのようなものは、協会としては把握していない。大企業の中で情報共有している可能性は否定できないが、聞いたことはない。いずれにしても、協会としては把握していない。
- また、来店した顧客が依存症であるかどうかや、店舗をはしごしているかどうかを、店舗の薬剤師が把握することは難しい。また、依存症に関する相談窓口を案内するようなことは、小売業の業務ではない。保健所等が行うべきことである。

4. その他行政に対するご意見・ご要望について

●連携の可能性について

- 相互の研修受講については、要請があれば検討する。ただし、行政内部に薬務課があり薬剤師が在籍しているので、十分専門性があると思われる。協会としてどこまで対応できるかは要相談である。販売現場の現状をお話することは可能かもしれない。
- 横浜市健康福祉局健康安全部とは、協会横浜市支部として交流があり、ドラッグストア店舗での各種啓発ポスターの掲示や水銀を使用した体温計の回収など、可能な範囲での協力を行っている。依存症についても、可能な範囲での協力を横浜市に出店する会員企業に打診することは可能である。

●薬物濫用防止に関する行政への要望

- 市販薬による薬物濫用の防止のためには、10代の子どもを持つ保護者への普及啓発が重要になるとと思われる。特に高校生・大学生が対象になると思うのだが、学校・教育委員会が中心になって動くことが望まれる。

以上

調査対象：横浜市薬剤師会

実施日時：2021年11月17日（水）13:00～14:20

1. 団体の概要

●薬剤師会の会員数

- 薬剤師会の会員は薬局に勤める薬剤師が主だが、病院に勤務する薬剤師、大学の薬剤師なども入会している。現在、会員が勤務する薬局数が956件、会員数は現状1,747名である。
- 調剤業務を営むチェーンのドラッグストアも多いが、それぞれの店舗の本部の方針などもありすべての店舗に入会を頂いているわけではない。中小規模の薬局が中心である。

●学校薬剤師の状況

- 学校薬剤師は医師や歯科医師と同様、市立小中高校に必ず1名在籍しており、横浜市薬剤師会を通して横浜市教育委員会より委嘱される。
- 原則として薬局等を管理する管理薬剤師は専従、それ以外の薬剤師は兼務（兼業）が可能となっている。ただ、横浜市に届出を行い、許可を受けた場合、管理薬剤師でも学校薬剤師や夜間・休日診療の医療機関であれば兼務は可能であり、各地区の薬局の管理薬剤師等が学校薬剤師を兼務しているケースも多い。

2. 依存症問題に関する啓発等への取組

●近年の薬物乱用の状況と薬剤師会の取組

- 特にコロナ禍でという傾向はないと思われるが、統計的には大麻利用の低年齢化が進んでいることと、覚醒剤の乱用が横ばいでなかなか減っていない現状がある。
- また、睡眠薬や抗不安薬、向精神薬と言われるものの乱用が非常に問題になっており、市販の頭痛薬や咳止め薬などの中にも依存につながる薬がある。薬剤師会という団体での活動以前に、それぞれの会員薬局や薬剤師がそういった薬の乱用防止に向けた周知等を行っている。特に「自己評価表」を作成し、各薬局で上記のような薬の販売状況や販売時の患者への声掛けの実施状況などをチェックしている。

●健康横浜 21 に基づく禁煙支援認定薬局の取組

- たばこ依存に関して、「健康横浜 21」の中に含まれている事業として、横浜市と連携しながら会員の中で禁煙支援薬局を認定し、日頃から禁煙相談・禁煙指導などを行っている。また、望まない受動喫煙をなくしていくための啓発活動を行っている。
- コロナ禍の中で市民の禁煙に対する関心も進んできているため、各区役所と連携して禁煙指導なども実施している。
- こうした事業の周知を図り、気軽に相談してもらえるような環境の整備に向けて、各薬局店内へのポスターの掲出や、横浜市と当会が共同で作成した啓発チラシ（裏面に18区別に認定薬局の連絡先を記載）の区役所等での配布などを進めている。
- 禁煙支援薬局は、研修の受講や患者への指導内容等の報告書の提出が必須となっており、956件の会員薬局のうち今年度は156薬局（1年更新）となっている。

- ▶ 横浜市全体の喫煙者数は減少傾向にあるが、子育て世代の喫煙率が横ばいとなっており、同世代にどのようにアプローチしていくかという点が検討課題となっている。

●学校薬剤師部会における薬物乱用等の問題への取組

- ▶ 喫煙や飲酒の問題などと合わせて、市販薬や処方薬、大麻などの違法薬物への依存・薬物乱用については、低年齢化が進んでおり、学校薬剤師部会の中で問題として取り上げられることが増えている。
- ▶ 学校薬剤師部会としては、覚せい剤や大麻、睡眠薬に対する依存などを取り扱った薬物乱用防止教室を個々の学校薬剤師が個々の学校で開催し、児童・生徒に啓発していこうという取組を進めている。
- ▶ 若年層の薬物乱用防止については、保護者の協力が必須となるため、児童・生徒と一緒に教室に参加いただくこともある。また、養護教諭も含め担当の先生と計画をして、保護者向けに薬物乱用問題について話をすることもある。
- ▶ 薬物乱用防止教室用のパワーポイントのスライドを作成しており、依頼があった場合にすぐに各学校薬剤師が対応できるよう公開している。合わせて、飲酒、たばこの問題に関する啓発教育用のスライドも作成・公開している（スライドは会員限定で公開）。
- ▶ 以前は、危険ドラッグの乱用を中心に啓発を進めていたが、今はそれよりも大麻の使用の低年齢化が進んでいることを考慮し、スライド等は適宜内容を変更しながら使用している（スライドの内容は、教育委員会の確認を受けて承認される）。
- ▶ また、ゲームやスマートフォンの依存に関する学校薬剤師向けの研修会等を開催しており、教育現場に携わる医療の専門家として、ゲームやスマートフォンの依存に対して注意を喚起するような教室を開催するなどの取組をさらに進めていく予定である。

●薬物乱用防止教室の開催の流れ

- ▶ 薬物乱用防止教室は、学校保健計画に位置づけられていることもあり、養護教諭などを通じて学校から直接各区の薬剤師へ依頼される。
- ▶ すべての学校で薬剤師が講師となって開催されているわけではなく、中には医師や保護司など他職種が担当する場合もある。学校薬剤師の地域・社会貢献として、各区の学校薬剤師に協力を促している。開催率が高い区と低い区があるため、開催率の向上も部会の中で課題となっている。
- ▶ なお、薬物乱用防止教室の対象は小中高校である。市内の大学の薬物乱用防止の取組については、薬剤師会は窓口となっていない。

●他機関・団体・他職種との連携

- ▶ 一番連携しているのは医師会である。慢性疾患等を抱える中で徐々に服薬する薬が増えてしまい、ポリファーマシー・多剤服用の状況になる方も少なくない。そうした状況の改善については、薬剤師の見解として医師へ提案をすることが多い。
- ▶ また、普段の業務の中で我々薬剤師も訪問薬剤師として患者の自宅へうかがうことが多くなっている。そのような業務の中で地域ケアプラザやケアマネジャーと連携することは多い。

また、依存傾向のある方については、地域ケアプラザに患者の生活状況に関して情報提供をすることもある。

- 地域ケアプラザや老人ホームで、市民を対象として正しい薬の飲み方、薬の適正使用というテーマでの講演を実施している。
- 在宅医療に関する業務においては、訪問看護師や理学療法士、栄養士、ヘルパーなどとの多職種連携が必要になってくるため、多職種が集まる会議に参加し、薬剤師として講演をすることもある。

3. 依存症問題に関する啓発等への取組を進める上での課題

●依存の恐れのある市販薬の販売に係る問題

- 市販薬の場合、会員薬局の中で依存の恐れのある市販薬を買い回っている方がいるといった情報はある程度入ってくるが、正確な実態把握や具体的な対応は難しい面がある。
- 市販薬の乱用に関しては個々の薬局で複数販売しないという対応は徹底していると考えられるが、数店の薬局を回って依存の恐れのある市販薬を購入されたとしても現状ではなかなか把握しづらい。
- 頻繁に依存の恐れのある市販薬を購入する方については、名前、住所などを確認するが、例えばある薬局の利用者の情報を他の薬局へ提供するかということ、個人情報保護の問題もあり難しい。こうした点は現状の課題である。
- 処方箋が必要な薬剤に関しては、レセプトの内容から多重受診などが判明した場合には、多重受診をして、向精神薬をもらっている人がいるという情報が神奈川県薬剤師会から区薬剤師会に入る。そうするとすぐ各区で情報共有を行い、さらに各薬局に利用歴を確認し、該当があればすぐ報告するというシステムを薬剤師会として構築している。ただし、市販薬に関する対策はまだできていない。

●多重受診・重複処方を受けている人への対応

- 多重受診に関する県からの情報は、各地区のリスクマネージャーに入り、リスクマネージャーから各地区の薬局へ連絡がなされる。
- 多重受診などの情報共有があった当事者が薬局に来た場合、処方医と連絡をとり対応を相談する。医師の指示により、処方箋が無効となることが多い。また、偽造処方箋などの違法行為が確認された際は、偽造処方箋を引き取り警察に報告する。
- なお、多重受診・重複処方を受けている人へ依存症の回復支援施設や自助グループ、行政の相談窓口の情報提供などは現在のところ実施していない。

●依存問題への対応に係るその他の課題と対応策

- いずれの依存症についても、身近に相談できる人がおらず、1人で悩み苦しんでいる人が多い。行政が行う依存症の相談窓口も知らない人が多い。
- 相談をしてもらえれば、その後の対策を皆で考えられる。情報共有と多職種連携が必要である。
- 薬剤師会としては、薬局を気軽な相談窓口としてもっと利用してもらえるような取組が必要

と考えている。

4. 行政等との連携

●健康づくりをキーワードとした連携の可能性

- 薬剤師会として、健康横浜 21 の項目の中の禁煙、飲酒については、会議にも出席し、内部の研修会にも横浜市の担当者に来てもらい、市内の現状などについて報告いただいている。
- 薬物乱用キャンペーンや薬物乱用教室などでは横浜市や教育委員会、市内の学校と連携している。
- その他、個々の薬局あるいは各区の薬剤師会が、健康相談や区の健康まつりの時にたばこ依存度チェックや検査キットを使って様々な健康相談、お薬相談などを行っている。
- また、健康横浜 21 に関連し、横浜健康ウォーキングというイベントを薬剤師会と横浜市との共催で行っている。薬剤師会では、身近にある薬草に興味を持っていただくことをきっかけにして、引きこもらずに運動を心掛け、健康寿命の延伸につなげようというコンセプトで薬草の紹介・説明をしながら歩く「薬草探索健康ウォーキング横浜」を企画した。薬剤の問題に限らず、市民の健康づくりというキーワードでいろいろと連携をしていくことが可能と考えている。行政から要請があれば、会全体で協力したいという意向は有している。

●行政との連携を進めていく上での課題や要望

- 個人情報の取扱いに気を付けつつ、情報を行政や多職種間で共有できれば、それぞれの立場から依存症の人、疑われる人に話ができる。なかなか難しいと思うが、薬局としては定期的に習慣性のある薬を購入されている方の情報を、行政や地域ケアプラザが取りまとめ、各職種の専門職等が共有できれば、それぞれの立場からその人に対する意見が出るのではないか。
- 例えば、民生委員から食事をちゃんと摂れていないような子がいるという問題提起があり、コンビニからこんな子どもが毎日夕食を買いに来るといった話が出る。そういった地域ケアプラザのミーティングに出たことがあるが、こうした些細な情報共有の積み重ねが必要である。地域ぐるみで、いろいろな支援者が情報を共有し、連携して、あるいはそれぞれの立場で支援を行う体制を整えることが理想的ではないか。

以上

(3) ギャンブル等関連団体へのヒアリング結果

調査対象：神奈川県遊技場協同組合

実施日時：2021年11月10日（木）13:30～14:30

1. 団体の概要

- 神奈川県遊技場協同組合（以下、当組合）は1966年6月14日に設立。組合員数は2021年9月30日現在で212（加盟店舗数は436店舗）である。
- 遊技場を取り巻く状況としては、スマートフォンゲームが新たに出てきたこと等による娯楽の多様化や風営法の規制強化によるパチンコ遊技機の射幸性の抑制により、市場は減少傾向である。また、それらに輪をかけて、最近のコロナによる影響もあることから、店舗によっては遊技客が激減し、苦しい状況のところもある。こうした状況から、加盟店舗数は年々減少している。
- 当組合の設立の経緯（目的）は主に2つある。1つ目は「パチンコ・パチスロ業の健全な発展、経済的地位の向上」である。遊技業は風営法の許可を得て、サービスを提供しているので、不正な行為（法外な景品を提供すること、パチンコやスロット台を不正に調整すること等）に関しては特に厳しく対応している。その部分が崩れると、娯楽ではなく、賭博になってしまう。
- 2つ目は「社会貢献活動」であり、具体的には、障がい者施設に対して、福祉車両の寄付や障がい児童等に対して音楽コンサートやサーカスへの招待等を行っている。また、振込詐欺防止のチラシやステッカーの配布も行っている。なお、今年はコロナ状況下であったことも鑑み、神奈川県に対して、12歳未満を対象とした抗原検査キットを提供した。

2. 依存問題対策の普及啓発等に関する取組

●業界全体における依存問題対策への取組

- 依存問題には、業界全体で取り組んでおり、基本的な方針や取組は「パチンコ・パチスロ産業21世紀会」や「全日本遊技事業協同組合連合会」で決定している。その決定方針等について、当組合では上部団体の方針を組合員に周知、徹底する役割を担っている。
- 組合未加盟店舗には、パチンコ・パチスロ産業21世紀会（当組合の上部団体の「全日本遊技事業協同組合連合会」をはじめ、パチンコ・パチスロ業界関連13団体で構成されている協議会）を通じ、業界全体としての依存問題対策の情報が提供されている。それゆえ、非加盟店舗でも依存問題対策に関する情報は把握している。
- 当組合を含めて、パチンコ・パチスロ業界ではギャンブル依存問題が叫ばれる前から依存問題について積極的に取り組んできた。まず、「パチンコ・パチスロ産業21世紀会」においては、2006年にパチンコ依存問題を抱える当事者からの電話相談機関である「RSN（リカバリーサポート・ネットワーク）」を設立したほか、2015年には「パチンコ店における依存（のめり込み）問題対応ガイドラインおよび同運用マニュアル」を策定している。また、2019年12月に「パチンコ依存問題対策基本要綱」や「パチンコ・パチスロ産業依存問題対策要綱」を制定・施行し、パチンコ・パチスロ遊技により、依存に陥らないための防止や回復支援を

行っている。

- なお具体的な取組は下記の通りである。

●安心パチンコ・パチスロアドバイザーの設置

- パチンコ依存防止対策の講習を受けた担当者を「安心パチンコ・パチスロアドバイザー」（以下、アドバイザー）として各遊技場に配置して、遊技客から相談を受けた際には相談機関を紹介する仕組みを構築している。
- アドバイザーは、遊技客によっては「金額を抑えたほうが良い」と助言することもある。ただし、アドバイザーは依存問題に関する専門相談員というわけではないため、依存に関する詳細な相談内容や助言等については、「RSN」等の専門的な機関につなぐようにしている。
- アドバイザーになるための講習は組合で開催しており、受講者は、「パチンコ・パチスロ産業 21 世紀会」から修了証が授与され、アドバイザーの資格を得る。なお、修了後、より依存問題について専門的な知識を習得したい方については、メールマガジンに登録して頂き、1 か月に 1 回程度、詳細な情報を周知して、勉強する機会を提供している。
- 各遊技場の責任者に依存問題対策に対する意識づけをするという観点から対象者は店長やマネジャーなど、ある程度店の責任を担う方としている。現在、神奈川県では約 2,400 人が受講しており、各遊技場に 3 人程度アドバイザーが配置されている。
- 2017 年から開始した制度なので、本取組の本格的な効果や課題が見えてくるのは今後と考えている。

●「自己申告プログラム」及び「家族申告プログラム」について

- 遊技者本人が遊技へのめり込むことを抑制する目的で、「自己申告プログラム」の導入を推進している。内容は使用金額や時間、来店回数の上限を本人に設定して頂き、上限を超えそうになったら、店員が本人に声掛けをする制度である。また、家族からの申告で本人の同意なしで、本人の入店等を制限する「家族申告プログラム」の導入も行っている。
- 全国的にも活用している人はまだ数十人程度だが、こういったシステムを遊技場で設定していることを知ってもらうことがまずは重要であり、広報を強化している。

●各取組の評価等について

- パチンコ依存対策を各遊技場で実施しているかどうか、一般社団法人遊技産業健全化推進機構が各遊技場を巡回して、依存防止対策調査チェック表（項目：RSN の相談窓口告知ポスター（またはステッカー）の掲示の有無、「安心パチンコ・パチスロアドバイザー講習の受講者」の有無等）に則って定期的に検査している。加えて、当組合職員も定期的に巡回して、パチンコ依存問題対策の普及啓発を図っている。
- また、遊技業界における依存問題対策の取組に対しては、「パチンコ・パチスロ産業 21 世紀会」が組成した「パチンコ・パチスロ産業依存対策有識者会議」に、毎年、諮問しており、有識者からの意見を踏まえた答申を頂いている。
- ただ、依存問題に対する取組は、いずれも新しい試みであり、様子を見ていく必要があり、課題の把握は時期尚早である。

●RSN との人的交流について

- RSN と当組合では人的交流を実施している。具体的には、遊技場から職員を RSN に派遣・出向して頂き、RSN で相談業務に従事して頂くことを行っている。遊技場の職員が、パチンコ・パチスロ遊技とギャンブル依存問題について、ある程度の知識を持っていることは望ましい。しかし、RSN の拠点が沖縄であることや出向のための負担が大きいことから、ホールにある程度の余力がないと派遣することが難しいという問題もある。

3. 団体の依存問題対策への取組における行政との連携

●現状における行政機関との連携状況

- 当団体の事務局長が委員として、神奈川県ギャンブル等依存症対策推進協議会に構成員と出席して、「神奈川県ギャンブル等依存症対策推進計画」の策定に参加した。県全体と推進計画を通じて連携できたため、あとは推進計画に沿って、取組を実行していきたい。
- 依存問題関連ではないが、社会貢献活動の関係で横浜市を含む 4 区市（神奈川県・川崎市・相模原市）と災害時における帰宅困難者支援に関する協定を 2019 年 8 月に結んでいる。内容としては、大地震等の大規模災害時に遊技場において休憩場所やトイレの提供、道路情報等の提供を実施して帰宅困難者を支援するものである。
- なお、当団体の関連組織である横浜遊技場組合所属の遊技場（中区ほか 11 区の遊技場が所属）では、この協定に先駆け、2016 年から、横浜市水道局が取り扱うミネラルウォーター「はまっ子どうし」を、災害時に帰宅困難者等に提供する目的で賞品として取り揃えている。行政と連携する上での課題は特にない。また、各地区の組合と行政機関の間でも、様々な連携の取組は実施している。

4. その他行政に対するご意見・ご要望について

●連携の可能性について

- 依存問題対策については、行政に依頼するというよりは、我々のような関係機関が取り組まなければいけないと考えている。それゆえ、行政から何らかの要望があった場合には積極的に対応する姿勢である。
- 例えば、行政機関から依存問題の取組に関する周知を依頼されたら、協力することは可能である。なお、当業界は風営法等の法律で厳しく規制されている部分があり、ポスターやステッカーの遊技台への貼付などは、法律違反となる場合があるため、できないが、それ以外の部分では対応が可能なものも多いので、相談してほしい。

●行政への要望について

- あえて要望を述べると、ポスターやチラシを各遊技場に組合から送って周知してほしいという依頼があるが、各遊技場への送付は数が多いため大きなコストが生じる。当組合から加盟店舗にはメールで流すような仕組みを構築しているのでデータで送って頂けたら大変助かる。
- 行政機関に寄せられる相談や行政が把握している支援機関に対して、当業界が行う取組や相談機関等をご案内いただければ、依存問題対策の効果がより高まるのではないかと思います。

以上

調査対象：JRA 日本中央競馬会

実施日時：2021年11月25日（木）14:00～15:00

1. 団体の概要

- JRA（以下、当団体）は1954年9月16日に設立。日本中央競馬会法に基づく特殊法人で、農林水産大臣の監督下にある。設立の目的としては、日本中央競馬会法第1条に設立の趣旨として「競馬の健全な発展を図って馬の改良増殖その他畜産の振興に寄与するため」とあるが、社会的意義としては国民的娯楽の提供もある。
- 基本的にJRAでは10競馬場のうち、2または3競馬場で土日にレースを開催している。現在はコロナの影響により、入場制限は行っているが、土日の競馬レースは開催している。
- なお、横浜市に関しては、競馬場はないが、場外発売所（ウインズ横浜・ウインズ新横浜・エクセル伊勢佐木）が所在している。

2. 依存症問題の普及啓発等に関する取組

●業界全体における依存症問題への取組への背景

- 2016年にIR推進法が可決され、附帯決議でギャンブル等依存症対策の強化が記載されたこと等から、より本格的な依存症問題への対応が始まり、さらに2018年に成立したギャンブル等依存症対策基本法および2019年に閣議決定されたギャンブル等依存症対策推進基本計画に基づき、関係事業者が取り組むべき具体的施策について対応を行っているところ。

●JRAで実施している依存症対策への取組

- 20歳未満の者の勝馬投票券の購入禁止やのめり込みの抑制を意図とした標語「馬券は20歳になってから ほどよく楽しむ大人の遊び」を作成し、開催告知ポスターやテレビCM、新聞・雑誌広告等に表示しているほか、ステッカーを馬券発売機等へ掲示し、広く注意喚起を実施している。また、2019年以降の啓発週間においては、JRAのホームページ、全国公営競技施行者連絡協議会のSNSによる啓発週間の周知の実施、ギャンブル等依存症問題の関心と理解を深めるためのポスターの作成による啓発活動等を行っている。
- 加えて、入場口及び馬券発売機付近への警備員等の配置の強化や、警備員の場内巡回数の増加等を行うことにより、入場制限を希望されている方に対して、競馬場等の入場制限を行っている。
- 2020年11月から電話・インターネット投票の購入限度額設定システムを導入している。一節（連続する勝馬投票券の発売日のこと。通常は「土曜日・日曜日」。）の購入限度額を設定できるようになっており、設定すると購入限度額と対象となる購入合計額を画面上に表示することで注意喚起を行っている。また、本人や家族からの要望により、インターネット投票の利用停止も行っている。JRAのホームページにはJRAのギャンブル等依存症対策をまとめたページを設け、そちらでインターネットの限度額設定の制度等についての周知を行っている。少しのめり込みが不安な方々については、そういった設定を活用して、計画的に購入していただくための一助になれば良いと考えている。
- 役職員に対しては、ギャンブル等依存症対策に対する研修を継続的に行っており、2020・2021

年度はeラーニング等による研修を実施した。

- 加えて、適切な広告・宣伝の実施や各地域の包括的な連携協力体制への参画、ギャンブル等依存症対策最高責任者の設置等に関する事項を盛り込んだ「ギャンブル等依存症対策実施規程」を2020年1月に制定、3月から施行している。

●取組による効果や課題について

- JRAのギャンブル等依存症対策に関する取組について、広く周知していく必要があり、必要に応じて自治体等と連携を行いたいと考えている。

●ギャンブル等依存症の相談体制について

- 当団体及び地方競馬全国協会、競輪、オートレースの公営競技4団体で「公営競技ギャンブル依存症カウンセリングセンター」を設置しており、のめり込みに不安・お悩みの方やそのご家族に対して、電話やメールにて専門スタッフ（臨床心理士等）がカウンセリングを行う仕組みがある。なお、2020年度の相談実施件数は電話が122件、メールが197件であった。
- また、「JRAインフォメーション」では、申請による競馬場の入場禁止やインターネット購入金額の制限、本人がより深い相談を希望される場合には、上記のカウンセリングセンターへの案内などを行っている。JRA内でのギャンブル等依存症対策メニューの充実やJRAインフォメーションからカウンセリングセンターへの橋渡しなど、対応については、ある程度体系化されてきているところである。

3. 団体の依存症問題への取組における行政との連携

●現状における行政機関等との連携状況

- 地域連携としては、都道府県のギャンブル等依存症対策推進計画の策定のため会議へ参画を依頼され、委員として参画する場合もある。また、啓発週間に、ウインズの窓口や総合案内所に都道府県の啓発グッズを設置したいという依頼にも協力している。
- 他の公営競技団体と連携して、カウンセリングセンターを共同で運営しているほか、金銭管理や依存症の予防という観点から、20歳を迎える層に対して、大学と連携して、講義を行うこともある。

4. その他行政に対するご意見・ご要望について

●連携の可能性について

- JRAでは、依存症対策の様々な取組を着実に進めてきており、今後も、上記の取組についてしっかり周知・継続していく必要があると考えている。
- お声掛けいただいた地域とは顔と顔がつながる関係を作って、それぞれできることを協力し合うスタンスでいる。ただ、具体的に何ができるか等については、個別の判断となる。例えば、地域のウインズと自治体がどこまでできるかにもよると考える。具体的な一例だと、横浜市からポスターを貼って欲しいという依頼があったとして、貼れるスペースの制限などもあり、すべて希望通りにはできないかもしれないので、そこは、地域ごとに話し合ってまとめることになるかと考える。

●行政への要望について

- 「横浜市や神奈川県の方が困っていたらここを紹介してほしい」という情報を教えてもらえると、横浜市に所在している場外発売所にも情報共有をして、相談者を関係機関にうまく誘導でき、地域連携がうまく回っていくのではないかと感じる。
- 行政の方からが要望を言ってくれたほうが、JRAとしても動きやすいこともある。一旦本部に言っていただければ、担当者を紹介することも可能である。本部が顔つなぎをして、あとは、地域の現場で話してもらった方が話は進みやすいと思う。

●その他

- 依存症対策の取組は基本的に本部で企画・立案を行っている。
- 現在、依存症の疑いがない方に対しても、正しい知識を持っていただくためにギャンブル等依存症に関する正確な情報を発信・周知していくことが重要であると考えている。

以上

(4) ゲーム関連団体へのヒアリング結果

調査対象：一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）

実施日時：2021年11月4日（木）13:00～14:15

1. 団体の概要

●設立経緯について

- 2000年頃、経済産業省関東経済産業局から、今後はインターネットが普及し、ブロードバンドを背景としたコンテンツ等のビジネスが出てくるため、ベンチャー企業の支援・雇用の創出をしたいという話があった。韓国やアジア諸国でのブロードバンド時代の新ビジネスに関して調査をしていたことから、日本より環境整備が数年進んでいた韓国では、PCオンラインゲームビジネス支援が盛んで、株式公開するなど経済が活性化していることがわかっていた。
- 日本も近い将来には同様の状況になるだろうと考え、オンラインゲームビジネスに関する問題解決や産業振興のためのセミナーを関東経済産業局が開催。2003年頃からオンラインゲームを運営する事業者が市場に複数出てきた。関東経済産業局からそうした事業者を支援したらどうかと声をかけられ、2004年に本協会の前身である「オンラインゲームフォーラム」が設置された。
- その後、日本でもオンラインゲームを運営する企業が複数上場した。そうした中、関東経済産業局と意見交換する中で、2007年に一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）を設立し再スタートすることになった。

●活動の内容について

- 元々、ベンチャー企業、産業の振興を目的としており、それは現在も変わっていない。現在も、年に1社程度は上場している状況。最近では、VRやARといった新技術の開発企業も出てきており、eスポーツも含めて、関連する企業の支援を行っている。
- 社会的に発生した様々なトラブルに対応する形で、自主的な取組として、2009年からガイドラインを作成しており、関係省庁へのヒアリングを実施し、情報収集もしている。現在は10以上のガイドラインやベストプラクティスを作成している。
- 元々はPCゲームが中心であったが、社会的には携帯電話（ガラケー）の普及、PC端末の小型化が起きていた。他方、ガラケーソーシャルゲーム事業者によるコンプガチャ問題（※編注：「ガチャ」で出てくる景品のうち指定された景品をすべて集める（コンプリート）ことで新たに別の景品を貰える仕組みで、高額課金を招くとして問題となり、景品表示法で禁止される「絵合わせ」に抵触）が発生したことを受け、それらの事業者のガイドライン作成に協力した。また、自らもガイドラインを作成し、その中で関係省庁、消費者庁や経済産業省と連携をしてきた。
- オンラインゲームは新しい産業であるため、会員企業の活動支援については、ビジネス環境を構築するところから支援することが活動目的となっている。

●加盟者について

- ▶ 加盟者は、PC ゲームと、スマートフォンゲームの事業者が中心となっている。事業者数はスマートフォンゲーム関連が圧倒的に多い。
- ▶ 世界的傾向として、市場の主流はスマートフォンのオンラインゲームが占めており、パブリッシャーを含め据え置き型ゲームのソフトを作るほとんどの事業者もスマートフォンゲームのサービスを行っている。
- ▶ 日本の市場規模で言うと、スマートフォンゲームを中心としたオンラインゲームが1兆2〜3千億円程度、テレビゲームソフトの3000億円程度になっている。世界のゲーム市場も、市場規模は50%くらいがスマートフォンゲーム、20%くらいがPCゲーム、30%くらいが据え置き型ゲームとなっている。

2. ゲーム障害関連問題の普及啓発等に関する取組

●普及啓発の取組・相談対応について

- ▶ 2004年から経済産業省関東経済産業局の活動の一環として、2007年からは民間団体として活動しているが、ホームページ上の窓口を通じて直接ゲームのやりすぎについて相談をされたことは、2件しかない。うち1件がPCオンラインゲームに関する相談で、親御さんの要望を聞いた。
- ▶ 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）でも、ゲーム障害に関する問い合わせは数件程度と聞いている。ゲーム障害に関しては実態がつかめていないのが現状。2009年からは消費生活センターと連携し、国民生活センター経由でゲームに関する相談はどんなものでも受けているが、ゲーム障害についての相談は2〜3件程度。
- ▶ どういうものがゲーム障害であるのか、ゲームへの依存の問題を抱えている方がどこに相談しているのかなどについて、ネットワークを持っていても情報が入ってこない。
- ▶ WHOでは、ゲーム障害については、時間等を制御できない・優先してしまうといった期間が12カ月続いて生活に支障が出た場合、という定義を設けているが、実態が把握できていない。そういった定義に当てはまる人たちのゲームの頻度や時間などについて、詳細な情報を知りたいと思っている。ゲームプレイ時間の問題で中国のようにゲームを強制的にシャットダウンする方法は、国内においてはゲーム事業者だけで実現できるものではない。AppleやGoogle等のプラットフォーム事業者との話し合いが必要になるだろう。
- ▶ 厚生労働省と話をしたことがあるが、今のところ他の依存症関連の調査の手法を踏襲しつつゲームへの依存に関する調査を進めるということだった。
- ▶ PCオンラインゲームそのものだけでなく、ゲームに備わっているチャット機能によって、グループから抜け出せなくなるという話もある。ゲームをやめられなくなるという問題に関して、ずいぶん前のことになるが、会員企業からそういう方がいるという話を聞いたことがある。しかし根本的な原因などは実際のところ精緻にはわかっていない。
- ▶ 個人的に受けたのは、アカウント停止の要望だった。親御さんにヒアリングをしたところ、本人はほとんど家に閉じこもっている方で、登校を促してゲームを取り上げても改善せず、アカウントを止めた後も結局良くならなかったとのことだった。
- ▶ ゲームはきっかけにしかすぎず、もっと他の解決方法があったのかもしれない。ゲーム障害

に関する詳細なデータが欲しい。何が原因だったのか、関連していることを解決しないと、ゲームを取り上げても意味がない可能性はある。不登校になったのも、仲間がいるのはオンラインゲームの中だけだったのかもしれない。すそ野の広い見方をして、コミュニティの存在や、実際の生活の状況などについて総体的に調べることで、対策が見出せるのではないか。

- ▶ ゲーム時間の制限などは、Apple などはシステム的にはできるので、エビデンスがあればそうしたことを要望することもできるが、コミュニティの問題なのだとすると、ゲームはきっかけなのかもしれないし、ゲームをやめさせても抜本的な対策にはならないと思う。ゲームへの依存の問題をスポットで解決するのか、それとも抜本的に対策するのか、そのレベル感も問題だと思う。
- ▶ 現在はスマートフォンがメインとなっていることで、ゲーム会社は Apple や Google といった海外のプラットフォーム事業者の決済システムを使っている。こうした事業者は、子どものゲーム課金やゲームプレイ時間等を管理するペアレンタルコントロールという仕組みを持っているが、これがあまり活用されていないという現状がある。
- ▶ CESA や JOGA 等ゲームに関する 4 団体は、昨年ペアレンタルコントロールの普及啓発動画を制作した。
- ▶ JOGA は、消費者であるゲームユーザーの声を集めるために、各都道府県の消費生活センターから上がってくる声を聞いたり、ガイドラインを守っていない会員企業の通報などの掲示板への書き込みにも対応している。通報が多いゲームに関しては、ゲーム会社に連絡して調査を依頼している。様々な声を広く集める仕組みはできる限りやっている。事業者との仲介役のような形になっている。

●他の団体等との連携について

- ▶ CESA などゲーム関連 4 団体は協力して現在調査をしており、医療関係者や学識経験者の意見を反映する検討会を組成し、調査結果を踏まえて具体的な取組の実施やガイドラインの作成等検討したいと考えている。
- ▶ 具体的な調査項目はまだ公にできないが、因果関係がわかるようなデータのとり方を行っている。久里浜医療センターが厚生労働省の委託を受けてやった調査では、アルコール依存症等既存の依存症の調査方法を参考にしたと伺っているが、今回の調査で JOGA はゲーム関係者の知見を活かし情報を網羅的にとるようにしていきたいと考えている。
- ▶ ゲーム機メーカーを含めたゲーム関係者のこれまでの経験や知識を生かした取組は必要だと思う。
- ▶ JOGA のガイドラインの作成にあたっては、主要会員企業の法務担当者だけでなく、各省庁に在籍経験のある弁護士などにも関わってもらっており、省庁間の対応や認識の齟齬が無いようにしている。最終的には各省庁にプレゼンに赴いてアドバイスをもらってから内容を確定している。

3. ゲーム障害関連問題への取組における行政との連携

●省庁との連携について

- ▶ ゲーム依存症対策関係者会議に、厚生労働省や内閣府、消費者庁、経済産業省などとともに

2020年から JOGA や CESA が参加している。厚生労働省の調査でゲーム障害に関するエビデンスが出てくれば参考にしたいと考えている。

- ▶ 2016年には、消費生活センターの相談員向けのオンラインゲームに関する相談のマニュアル「オンラインゲームガイド」を作成、2017年に全国の相談員に配付した。国民生活センターや全国消費生活相談員協会からの指摘によってアップデートしており、最新版でもペアレンタルコントロールの話（課金や時間について）などを記載し配布する予定である。Apple や Google 関連の情報も載せている。
- ▶ ペアレンタルコントロールは、ゲームごとではなく Apple や Googleなどで、まとめて制限をかけることができるものとなっている。
- ▶ 官公庁のゲーム関連の問題に対する対策において、ゲーム業界でないとわからないことも結構あるため、様々な調査に協力している。国民生活センターと金融庁にも Apple や Google のストアの売上ランキング Top50 のゲームのリスト等情報を提供している。ゲームの売上が多いということはユーザーが多いということの意味するが、実は約 4 割が海外事業者、特に中国から直接配信されている。海外事業者は、未成年取り消しといった日本の民法に対応しているとは限らない。サービス終了時に資金決済法によってお金を返す仕組みがあるが、3 年ほど前に JOGA が調査したところ、売上ランキング Top50 の海外ゲーム会社のうち約 7 割がこの法律を遵守していないということがわかった。JOGA は、国内消費者保護のために金融庁に遵守のための対応をお願いした。
- ▶ オンラインチャット機能は、日本の事業者が作るゲームではあまり搭載されていない。かつてガラケーの SNS を利用し年齢等を偽って成人が未成年女性と接触しトラブルに発展した問題があり、国内の SNS 事業者は警察庁からこうしたトラブルの回避のための仕組みづくりを求められた。
- ▶ そういった経緯で、日本のゲーム会社はチャットを積極的に搭載していない。しかし海外の事業者のゲームにはチャットが導入されており、トラブルにつながっている。
- ▶ もし友達とチャットをしてゲームをやめられないということがゲームに没頭する原因になっているのだとしたら、日本だけではなくて海外のゲーム会社を含めた対策が必要となる。Apple や Google を含めた国をまたいだ枠組みでの対策が求められている。

●自治体との連携について

- ▶ ポスターや Web ページでの啓発では未成年者に対して情報が届かないという相談を京都府消費生活安全センターから受け、啓発漫画のアプリを作成した。メディアにも取り上げられた。3 年ほど前のもの。京都府消費生活安全センターからご相談を受け、JOGA が企画を提案した。
- ▶ 自治体についてはぜひ連携、情報共有していきたい。情報共有という点での継続的な連携は、現在は、東京都としかできていない。東京や神奈川は消費者が多い地域なので、積極的に連携したい。
- ▶ 10 月 20 日には神奈川県消費生活課からの依頼で県の消費者談員向けセミナーを実施した。
- ▶ JOGA は、カスタマーサポートワーキンググループで消費者等の対策に関する活動を行っているが、このセミナーの講師はその中のメンバーであるミクシィが担当し、オンラインで動

画を録画して県の消費者相談員に視聴してもらおうというものだった。

- ▶ 京都のような例はあまりないが、消費者相談のセミナー講師派遣は依頼があれば全国どこでも対応している。
- ▶ 元々、経済産業省関東経済産業局の支援でできた団体なので、行政との連携を積極的にしていくことが JOGA のスタンスである。
- ▶ 全国の消費生活センターから、オンラインゲームに関することであればどんなゲームの相談にも対応している。実際会員企業ではないゲームについての相談が 95% ぐらいだが、基本的な対処方法等アドバイスをしている。オンラインゲームに関する相談は何でも受けている。
- ▶ 相談内容は、最近海外のゲームが多く、未成年解約に応じないなどの、未成年者の課金関連トラブルが多い。ゲームへの依存の問題として未成年者の課金がクローズアップされて報道されることが多いが、海外のゲームが多いということは知られていない。
- ▶ なかなか、消費者からの声が届かない。届けば、アカウントを止めてほしいという依頼があれば会員のゲーム会社に相談もできる。JOGA のホームページを通じて情報を届けてもらうこともできると思う。
- ▶ 今の中心は消費生活センターとの連携だが、福祉方面との相談・連携はありうる。まずは管轄されている省庁に伺いを立てて、という流れになると思う。消費者庁から、国民生活センターとの連携を提案されたという経緯がある。厚生労働省からの要請等あれば、連携は可能。厚生労働省とのコミュニケーションはコロナ禍の影響であまりとれていない。

4. 行政に対するご意見・ご要望

●行政へのご意見・ご要望

- ▶ ゲームへの依存に関しては現在ゲーム関連 4 団体で調査を行っており、来年には結果が公表される予定である。再来年ごろからデータに基づいた取組ができると考えている。
- ▶ その前にできる取組としては、Apple や Google のペアレンタルコントロール、時間や課金の制限について、セミナー等での啓発のご協力はできるので、お声がけをいただきたい。

以上

調査対象：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）

実施日時：令和3年11月15日（月）10:00～11:30

1. 団体の概要

●団体の概要について

- 1996年設立。
- 会員企業は189社となっている（2021年10月）。
- 国内の関連企業の90%以上が加入している。

●活動の内容について

- 協会の活動としては、東京ゲームショウ（TGS、1996～）や CEDEC（Computer Entertainment Developers Conference、1999～、ゲーム等のコンピュータエンターテインメントの開発関係者のためのイベント、技術者側面支援のイベントとしては国内最大、世界でも最大級の規模）を主催している。
- コンピュータエンターテインメント産業に関する調査及び研究、普及及び啓発等を行うことにより、コンピュータエンターテインメント産業の振興を図り、同産業の健全な発展及び国民生活の向上に寄与することを活動目的としている。
- コロナの影響もあって今や国内で約90%の方がゲームのプレイ経験がありゲームが国民的娯楽になってきていること、コロナ禍での数少ない輸出産業となっていることを踏まえ、健全に適切にゲームを楽しんでもらうことが最終的には国民の利益につながると考えている。
- 組織構造としては、6つの委員会を抱えており、うち4つが普及啓発に関する活動も行う内容となっている（技術委員会・イベント委員会・CS品質向上委員会・ネットワークゲーム委員会・ガイドライン委員会・eスポーツ委員会）。

2. ゲーム障害関連問題への取組

●普及啓発の取組について

- CS品質向上委員会は、消費者トラブルを未然に防ぐ取組みを実施しており、相談等を受ける各社と連携しながら、国民生活センターや各都道府県の消費生活センターとホットラインを設けているほか、企業同士の連携を促して対応の質を高める活動している。
- ネットワークゲーム委員会は、厚生労働省の連絡会議に参加しており、ネットワーク接続によって生じる、スタンドアロン環境におけるゲームにはなかったトラブルを未然に防ぐ活動をしている。
- ガイドライン委員会は、業界の自主規制に関する活動を行っており、適正なゲーム事業の運営にかかる業界ガイドラインの検討・制定をしている。業界全体の連携と合意形成を目指した活動をしている。
- eスポーツ委員会は、eスポーツの振興を目的として関連する諸課題に取組、eスポーツが国内で広く認知され定着し、ただのゲーム対戦ではないという正しい理解を得るための活動を行っている。
- 一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）・一般社団法人モバイル・コンテンツ・フ

オーラム (MCF)・一般社団法人日本eスポーツ連合 (JeSU) とともに設置している 4 団体合同検討会の事務局として普及啓発を行っている。その中で、ゲームに関する諸課題を 4 つ挙げている。

- ①**Time Control** : 使い過ぎを防止するための適正な利用時間の設定。原因を究明して適切な利用を促し、長時間の利用に悩まれている方たちの支援をしていく枠組を決めている最中にある。依存と利用時間の因果関係は不明であり、何が依存の要因となりうるのかはわかっていないが、日常生活に影響を及ぼす場合などを踏まえ、長時間連続でゲームしていても良いとは考えていない。小学生が適正な睡眠時間を阻害してゲームを優先しているのは決して良いことではないと考える。
- ②**Rating** : 家庭用のゲームには **CERO** というレーティングの仕組みがある。主には性的な表現、暴力的な表現について、年齢に合ったコンテンツに触れていただくことで、適切な育成につなげる。**Z** 区分 (**CERO Z**) は 18 歳以上でないと購入ができず、年齢確認や販売スペースの分離などによって販売店側が管理しているほか、不特定多数が目にする広告・販促は禁止されている。より下の区分 (**CERO A~D**) に関しては推奨年齢が設けられており、保護者に自分で判断してもらうためのものだが、理解が不足していると、兄弟がプレイしていたものが推奨年齢未満の弟妹に紹介され、更にその子の学校やクラスメイトの中で流行ってしまうこともある。
- 家庭用ゲーム機では、プラットフォームによって **CERO** レーティングマークを記載していないとパッケージ販売が禁止されており、国内で販売されるものについてほぼ 100%記載されている。スマートフォンアプリは国際規格に準じたレーティング基準が設けられているため、推奨年齢はストアの画面で記載されているうえ、ペアレンタルコントロールが設定されていればそもそもストアにアプリが表示されずダウンロードができない。囲碁や将棋といった PC ブラウザゲームには一部レーティングはない。
- ③**Access Control** : 近年のゲームはほぼインターネットに接続されるため、以前のパッケージゲームソフトにあったようなバグは随時アップデートで修正されるという利点がある一方で、多くの他者との対戦や、コミュニケーションが可能になったことで、小学生女兒が誘い出される被害に遭った事件など、トラブルもある。いろいろなインターネット接続に伴うリスクがあることをしっかりと理解した上で接続を制限していく必要がある。
- ④**Payment Control** : 例えば保護者のクレジットカードを使った高額課金の場合、高額課金しているからといって長時間プレイしていることにはならない。課金によってゲーム内のキャラクターを短時間で強化できたりするので、課金をせずに長時間プレイする子もいれば、課金をして素早く進める子もいる。その辺りの利用実態もみる必要がある。青少年が適切なおこづかいの範囲で楽しむようにする。
- 以上の 4 点に対応する形で、ペアレンタルコントロールの適切な設定の推進、業界としてのガイドライン設定、そして親子間コミュニケーションによる理解促進といった活動を行っている。
- 「ゲームの やくそく かぞくのあいだに。」というキャッチコピーを用いている。子どもがどういうゲームに興味を持っているかしっかり理解し、家族の中で一緒にルールを決めてほしい。ルールについて何度も話をして、子どもが守ることができ、保護者としても守らせる

ことができるルールにアップデートし続けてほしい。1 回作った後に放置すると、気付かない間に約束を破って違う使い方をする可能性があるので、常にコミュニケーションが必要。例えば、受験近くになったら、週末は良いが塾へ行って帰宅が遅くなる平日はやめよう、といったアップデートをする。

- ▶ 各省庁との連携で実施している「こども霞が関見学デー」では、親子と一緒に霞が関の省庁へ行き、いろいろな展示物を見ていくのだが、そこでペアレンタルコントロールの講習をしたことがある。子どもはペアレンタルコントロールが何なのかわかっており、ゲームを制限されたくないの、親に聞いてほしくない気持ちから「そんな話しないで」と拒否反応を示す。しかしそういう子どもでも、同じブースでゲームをしてうまくいくと、「見て見て、うまくできた」と親に言うなど、ゲームに関するコミュニケーションを子どもはすごく楽しんでいるのを見た。
- ▶ TGS で、中学生以下の親子が無料で入れる「ファミリーゲームパーク」を設置し、ペアレンタルコントロールの紹介ブースでルールづくりをサポートするイベントを開いた。感覚としては、小学校高学年程度であれば十分自分で理解して約束を設定でき、低年齢でもある程度はできるという感触があった。「宿題が終わってから」「何時まで」といったルールがみられた他、意外と母親から聞いているのか、時間よりも課金を気にする子が多かった。東京ゲームショーは、普段から子どもがゲーム好きなことを知っている保護者が、幕張メッセまで電車に乗って子どもを連れて来てあげている。コミュニケーションができていいる家庭なので、一歩踏み込んだ約束ができていいる方たちが多かった印象がある。
- ▶ 「2020CESA 一般生活者調査報告書」といった調査結果報告書も出している。ゲームプレイの現状は、特に小学校中学年ぐらいの男女を中心にプレイ頻度が高い回答が多い。女子は年齢が上がるにつれて SNS 等の他のインターネットコンテンツに移行する様子がうかがわれる。一方で、ペアレンタルコントロールの認知度は低く、18 歳未満の子どもが居る保護者のうちを「使用している」のは約 2 割のみ。みんなが設定してルールを決めれば、そもそもゲームのやり過ぎは起きないのではないかな。
- ▶ ペアレンタルコントロールを「知らない」という約 4 割に普及啓発をする必要がある一方で、「知っているが使用していない」残りの約 4 割の理由の解明が必要。設定しようとしたけどよくわからなかったという人もいれば、主たる使用者である父親がやっているから任せておりわからない人もいる。家庭の中でコミュニケーションをしてルールを作った上で、補助ツールとしてペアレンタルコントロールを使ってほしいと言っても、「うちの家庭は機能による制限がなくてもコントロールできているので要らない」という人もいる。
- ▶ レーティングについても、ペアレンタルコントロールと同様、利用率は約 2 割で、ほとんどが「知らない」というのが実態。個々のゲームの推奨年齢（CERO A～D）が自分の子どもに合っているかどうかに関しては、各家庭で教育方針により検討する必要がある、ということを知ってほしい。子どもが欲しいものを何も気にせず買うのではなく、子どもに合っているか意識してほしい。購入時に子どもの年齢を把握した上でゲームを購入してプレイする家庭であれば、ペアレンタルコントロールで正しい年齢を入力することにもつながり、レーティングだけでなく課金上限やプレイ時間についても設定することにつながる。
- ▶ 認知度・利用率が低い要因としては、機能としては活用しているが、「レーティング」や「ペ

アレンタル」といった言葉を知らないだけかもしれない。馴染みのある言葉としての普及啓発を強化していかないと保護者としては取り組みにくい面がある。「初めてゲームを買う時に、ずっと設定できるような名前にしてくれるとわかりやすい」、「ペアレンタルコントロールではメモでもしないと家に帰ったら忘れてしまう。「みまもり設定があるよ」のような言葉であれば取組やすい」という声を聞いたことがある。

- ▶ 例えば未成年の課金についてのガイドラインでは、各社青少年の保護を目的に年齢設定に準じた課金上限を設けている。未成年は判断能力が十分ではないため、未成年による課金は取引無効によって保護する、という制度があるが、初期設定時に年齢を詐称して設定していると、取引無効にするための証明が難しくなる。利用者が、詐称をせずに「未成年だ」と設定することが出来れば、トラブルは防げるのではないかと。
- ▶ 依存や疾病に関しては専門的な機関ではないため言及は避けるが、ゲーム業界やCESAとしてできることは、ゲーム機を安心して使っていただくことと、一次予防にある。正しい使い方を周囲が知らずに、健全にプレイしていて本来治療が必要ない方が傷ついてしまう、ということが起きうる。ペアレンタルコントロールの普及によってそういったことを防ぐことができる。

●ペアレンタルコントロールについて

- ▶ ペアレンタルコントロールの仕組みは、当初はゲーム機本体側の設定のみだった。しかし、制限の解除方法や抜け道などの情報をYouTube等で知ることが出来る。近年のゲーム機では、親機と子機でわかれている（※編注：スマートフォンやタブレットを併せて利用することで、ペアレンタルコントロールを設定する端末とされる端末が別々にできる）。初期設定段階で保護者が理解してしっかり設定をしないと、設定がかけられていないゲーム機が子どもに渡ってしまう。
- ▶ ペアレンタルコントロールの機能によって、プレイしたゲームやアプリの履歴が把握できる。例えばNintendo Switchの「みまもりSwitch」では、どのゲームを何分やったか、どのゲームをダウンロードしたかなどについて、1週間レポートが出てくる。約束した時間をオーバーしていたら自動的に、もしくは遠隔操作で強制的に止めたり、アラートを出して自主的に止めるのを促すこともできる。
- ▶ 今の保護者世代である40歳前後はゲームに抵抗が無く、制限等の必要性を認識していない人がいる。しかし、ビジネスモデルの進化・発展に伴って、ゲームでできることが昔と比べて増えており、コントロールすべき事柄・できる事柄が増えている。ペアレンタルコントロール自体は、最初はDVDデッキにおける年齢制限から始まり、ゲーム機で導入されたときは時間帯設定、コミュニケーショントラブル防止、インターネット閲覧機能がある機器ではネットワーク接続制限、課金制限が加わってくるなど、プラットフォームによって洗練されてきた。保護者には今のゲームをしっかり知ってもらった上で子どもに合わせてできることをしてほしい。
- ▶ スマートフォンでも制限機能はほぼ同様だが、こちらはゲーム以外の用途もある点が異なる。iOSの「スクリーンタイム」やAndroidの「ファミリーリンク」と「Digital Wellbeing」は、アプリケーション利用全般に関する制限を設定をするもの。これらは、OSのバージョンにも

よるが、最新版ではプラットフォームにおいてプリインストールされている。ただし、フィルタリング機能は別途ドコモや au といった通信事業者が作ったものが設定されるので、SIM フリーの端末ではフィルタリング機能を利用者側から主体的に導入する必要があるなどの場合もある。

- ▶ ゲームに限らずコンテンツやエンターテインメントの方面に将来進学したいと思う子どもを支援する保護者もあり、ゲームづくりを通してプログラミングを学ぶことを選択的にやっている家庭もある。また、絵を描く才能がある子どもを将来アーティストにさせたい場合、ゲームの中にもアート要素があることを保護者が理解した上で、ゲームをプレイさせる、もしくはゲームづくりに注力させることもある。

●家庭内ルールづくりについて

- ▶ 子ども個人や家庭の生活環境において適切な時間を把握してほしい。例えば私立学校に通っている子どもは、公立学校に通う子どもよりも通学時間がかかる場合が多いし、小学校 4 年生ぐらいで部活動も始まり帰宅時間が遅いこともある。ゲームプレイの時間の長さについて聞かれることが多いが、その子どもの可処分時間によっても全然違うので、終わる時間を約束すると良いのではと伝えている。最近の子どもは、特定の時間にオンラインゲーム内で集合して遊ぶこともあるため、例えば「毎日 1 時間まで」といった時間数のみの家庭内ルールでは、子どもが友人コミュニティから浮いてしまうこともあり得る。終わる時間を決めれば、あとは宿題や夕飯、お手伝いなどの時間や条件を子ども自身が踏まえて考えられる。終わる時間を家庭のルールの 1 つの目安にすると良いと思う。
- ▶ 野球やサッカーであれば、深夜はできないなど制約があるが、デジタルコンテンツは他の趣味等と比べて場所と時間を選ばず、遅くまでできてしまうため、きちんと管理する必要がある。例えば、長さではなく終わる時間を約束するとか、リビングでしかやらないといった場所を約束する方法がありうる。
- ▶ 時間の長さを見てしまいがちだが、どういうゲームに興味を持っているかも一緒に知ってほしい。一方的に「やり過ぎ」と言うのではなく、最近楽しんでいるゲームをみて、「これって何なの？」という話であれば子どもたちはコミュニケーションがしやすい。約束づくりの上でも、このゲームは 30 分で済むのに、あのゲームは毎回 1 時間超えるのは何故だろうということがわかれば、約束のつくり方が変わってくると思う。毎日 30 分ではなくて、月水金だけにして代わりに 1 時間やって良い、などといった約束ができる。
- ▶ 約束を決めることが目的ではない。外遊び、ゲームでのコミュニケーション、読書といったいろいろな要素に加えて、個々の家庭の生活スタイルの違いがある中で、家庭の中で子どもがバランスを保って成長していくことが大事。コロナ禍で家にいる時間が長くなるなど、生活スタイルが変わることも当然ある。ルールを守れていれば良いというだけでなく、守れていなければそれは何故なのか、子ども自身がどうしたいのかを聞かないと、ルールは形骸化する。
- ▶ 保護者側が、子どもが求めているゲームプレイのあり方を理解した上で、ゲーム機を渡す前にルールを設けることが重要。
- ▶ 保護者・子どもそれぞれがペアレンタルコントロール機能を活用し、決めた制限の中で自律

スキルを身につけると良い。自分でプレイ状況を見直して分析することもできる。

●コミュニケーションの重要性について

- ▶ 神戸大学病院の曾良先生が仰っていたことだが、治療時に本人を連れて来ようとしがちだが、最初のカウンセリングには保護者が来ることのほうが重要とのことだった。思い詰めている保護者も多いが、子どもとちゃんとコミュニケーションがとれていれば大丈夫。逆にとれていないと、子どもは孤立し、家庭にネガティブな思いを持ってしまう。子どもの状況を常に見ていればこんなことにならなかった、というご家庭も当然ある、ということだった。
- ▶ 自己肯定感の面でいうと、子どもが自分でやっているゲームで「こんなことができた」という自慢をし、保護者が「すごいね」と聞くといった、ゲームを使ったコミュニケーションがあると良い。ゲームをすることが自己治療になっている可能性があるが、それに早く気付くという意味でもコミュニケーションは必要。

●eスポーツについて

- ▶ 依存症で外来に来る子どもから聞く話として、「eスポーツ選手になりたいから」ゲームをプレイしているという理由が聞かれることがあるそうだが、eスポーツという言葉がゲームをしただけの理由として挙げている可能性もある。eスポーツプレイヤーは、目の管理、体調管理、反射神経の訓練などが要求され、体が資本なので休息・睡眠もしっかりとっている。
- ▶ eスポーツ競技として成立していない（大会などが無い）ゲームで遊んでいても、それはeスポーツにならないということを、保護者や周囲がわかっていない。本当にeスポーツ選手になりたいのであれば、方向性を持った努力を支援すべき。
- ▶ 横浜市は、野球やサッカーなど、まだ日本の中で稼げるプロスポーツが地域にある。陸上やバスケットといったまだまだ稼げないスポーツでは、プレイヤーは企業やチームに所属して広告塔としての活動をされていて、eスポーツも同様。そうした活動をするためには、ゲームがうまいだけでなく、コミュニケーション力やプレゼンテーション能力など、人として磨いておかないといけない部分がたくさんある。日本のeスポーツプレイヤーは、ゲームがうまいだけで自立できている方は、ほとんどいないのが実態。
- ▶ 海外の賞金が高いeスポーツは大体がチーム制競技で、戦略的なリアルタイムシミュレーション、4対4とか5対5が主流になっている。当然その中にはコミュニケーション力とチームワークが必要。日本では格闘技、スポーツ系がeスポーツの主流だが、海外は戦略的なものがメイン。
- ▶ カードゲームはどこかで他人と会ってコミュニケーションをする時点で生活が破綻していない、他のことよりも優先してしまうといったことはあまりないので依存症にはならない、と聞いたことがある。外出して遊ぶことができるということは、他人とのスケジュールと合わせられる。大会でも、マナーが悪ければ注意されて出場禁止になることもあるし、例えばオンライン将棋などでもAI使用が疑われれば失格になるなど、リアルなスポーツと同じくらいルールが厳しい。

●他の団体等との連携について

- CESA・JOGA・MCF・JeSU の 4 団体合同検討会を立ち上げ、近年指摘されるゲーム環境課題に向き合い、安心安全にゲームを楽しんでもらうための啓発活動を行っている。4 団体の連携で国内のゲーム事業者の 98%をカバーしている。
- 未成年に関する取組に関して、ゲーム業界における問題解決は、ゲームのユーザーとメーカーだけで直接行うのではなく、上記 4 団体や関係省庁・地方自治体、学校、消費者センター、有識者なども含めた包括的な連携の中で行っている。方向性としては、現状理解を行った後、有識者や行政の支援をもらいながらガイドライン等の策定を行い、基本的な PDCA サイクルを回す形としている。
- 啓発において、プラットフォームと連携している。任天堂や SIE などは、家庭用ゲーム機を買って最初にペアレンタルコントロールを設定することを動画などでわかりやすく伝えることで、普及を図っている。Apple や Google も、Web コンテンツによって、家族・子どもをしっかりと守るための機能の周知啓発を行っている。
- 4 団体合同での取組としては、保護者、特に母親から寄せられる「機能がよくわからない」という多くの声に対応する形で、子ども・母親向けにクリエイティブの Web 動画コンテンツを作成し、機能を細かく設定するためのチュートリアルを行っている。このコンテンツは、各企業の Web サイトでもそれぞれ情報発信がされている。
- メディアとの連携も行っている。行政との連携だけでは、保護者が行政機関の Web サイトに直接アクセスすることは少ないと思われるので、消費者庁と連携しつつ「春の新生活キャンペーン」の Web コンテンツをマイナビニュースにおいて提供、オンラインセミナー開催(2021年3月30日)といったキャンペーンを行った。
- 医療関係での連携としては、第 32 回九州アルコール関連問題学会佐賀大会の特別シンポジウム「ゲームとどう付き合うか」での講演にも参加した。依存の定義には当てはまらなくても、診療しなくてはいけない状況下にある方はいるので、関連学会の方々と様々な場でお話ししながらご意見をうかがっている。
- その他、教育関連の学術団体、例えば日本教育工学会とも連携をし、イベントで講演(第 20 回情報教育研究会「オンラインゲーム内のネットいじめや情報モラルを未然に防止するための教育について(2021年1月)」)を行ったり、公益財団法人日本ユニセフ協会との連携では、『UNICEF Recommendations for the Online Gaming Industry』日本語版発表や、国連児童基金(UNICEF)本部担当者との意見交換会も行った(2020年6月・10月)。
- ゲーム内の表現で、肌の露出が多いと子どもにとっては良くないという声もあり、外部の有識者から意見をもらっている。日本ではバトルロワイアル系ゲームなどの暴力的な表現にはとても厳しい印象を持つ保護者が多いが、性的表現に関しては比較的寛容で自由度が大きい。以前、曾良先生から、ヘッドショット(※編注:銃弾などの飛び道具が頭に当たるようなゲーム内演出・効果)の爽快感に子どもが病みつきになってしまうこともありうるのではないかと、という研究の話聞いたことがある。そういった事柄について、文化圏の違いや寛容度の違いを考慮しながら、国内だけではなく海外の事業者も議論に引き入れていく必要性が出てくるかもしれない。
- TGS での「ファミリーゲームパーク」における約束づくりでは、親子のゲームに関する約束

づくりを支援するような、NPO 法人にもお手伝いいただいた。

- ゲーム障害に関して、現在実態調査を行っている。業界団体として有識者チームに委託しているが、先行調査の専門家の先生や精神科医が参加している。
- ゲームにはコミュニケーション機能があったり、対戦要素があったりするが、どのような要素があると依存しやすい傾向が出てくるのか、のめり込みやすいコンテンツとなるのか、といった視点で調査をしている。ゲーム障害や依存というだけでなく、連日徹夜でプレイしてしまうかどうか、照明等の環境面などで、身体の健康に影響が出てしまうような危険なゲームプレイの実態についても視野に入れている。韓国では長時間のゲームの末、エコノミークラス症候群で亡くなった事例がある。

3. 行政との連携

●省庁との連携について

- ペアレンタルコントロールを「知らない」約 4 割の人へのアプローチに関しては、ペアレンタルコントロールの有効性を厚生労働省から言っていたところもあり、しっかり連絡を取り合うこととしている。内閣府の計画の中でも含まれている。
- その他、消費者庁・内閣府・総務省・文部科学省等と連携して、ゲームを安心安全に楽しむためのポイントの普及啓発を行っている。
- 消費者庁とは、令和 2 年度キャンペーンの Web サイト開設とオンラインセミナーを実施した（2021 年 2~3 月）。
- 内閣府とは 2020 年から継続して、低年齢層の子どもの保護者向けの普及啓発リーフレットを作成した（2021 年 1 月）。
- 総務省とは、インターネットトラブル事例集を作成した（2021 年 3 月）。
- 文部科学省とは、「ネット安全安心全国推進フォーラム」オンラインシンポジウムを開催した（2021 年 2 月）。
- 総務省近畿総合通信局との連携では、「動画フェスタ 2020」において「ゲームのやくそく賞」を新設、ゲームを安心安全に楽しんでもらうためのポイントの理解促進を図っている（2020 年 11 月～）。

●自治体との連携について

- 東京都とは 2018 年から継続的に協力し、都民安全推進本部が発行する保護者向けリーフレットを作成している（令和 2 年度版「家庭で見守る子どものネット・スマホ利用」など）。
- 千葉県とも協力しリーフレットを作成。
- ゲームに関する約束をつくる上でのポイントについて、各地域で普及啓発を行っている。
- 横浜市という点では、10 年以上 CEDEC をパシフィコ横浜で開催している。プロの人材育成のためのイベントだが、ゲームづくりを通して若年層の人材育成を進めようとしており、2018 年の CEDEC において横浜市文化観光局 MICE 振興課と組んでプログラミング教室を開催したこともある。また、現在も都市整備局国際園芸博覧会推進課からの依頼で、園芸博覧会でのデジタルコンテンツの利用に関して、専門家として園芸博覧会推進委員会に参加している。

4. 行政に対するご意見・ご要望

●行政へのご意見・ご要望

- ゲーム障害がまだ明確に定義されていない状況下では、ゲーム障害を前提にしたイベントには、厚生労働省との連携もある中では動きづらい面はあるが、横浜市で啓発の取組があれば協力したい。
- 現在実施中の調査によって、科学的な意見・視点が備わってくれば、ゲーム障害がもう少しちゃんと定義されたり、それに対する予防、取組などが整理されたりして、できることが増えてくると思う。

以上

3. ヒアリング調査結果のまとめ

- 本章では、各団体等へのヒアリング調査の結果を踏まえ、依存症関連問題（あるいはゲーム障害関連問題。以下、「依存症等関連問題」という。）における本市との連携の可能性を整理していきたい。

【各団体等における依存症等関連問題への取組】

- 今回ヒアリング調査の対象とした各団体等においては、いずれも依存症等関連問題に対する何らかの取組を実施していた。
- 特に、一次支援に位置づけられる、適正利用やのめり込み防止の推進（ゲーム関係団体における消費者問題への対応含む）に向けた普及啓発については、各団体等の取組として行われており、国や自治体といった行政と連携しているケースも多数見られた。
- ただし、依存症等関連問題への取組の内容や考え方については、各団体等の創設の経緯や所管官庁との関係性などから若干の濃淡が見られた。
- また、ギャンブル等関係団体においては、依存症の人あるいは依存症が疑われる人を対象とした相談窓口・相談機関を他の関係団体と連携して独自に設置するなど、二次支援に関する取組も行われている。

【取組を進める上での課題】

- アルコール関係団体においては、酒類の販売が小売店のみならず飲食店でも行われていることを視野に入れた、関係団体等が連携した取組の必要性などを指摘する意見が聞かれた。
- 薬物関係団体においては、依存の可能性がある市販薬を複数店舗を回り購入する人に関する情報共有や対応の困難さを指摘する意見が聞かれた。
- ギャンブル等関係団体においては、地域の相談支援機関と事業者団体が設置する相談窓口との相互の情報共有・紹介を望む意見が聞かれた。
- ゲーム関係団体においては、ゲーム障害の実態が十分に解明されておらず、エビデンスに基づく対応が難しいとの意見が聞かれた。
- また、各団体等において、今般の「横浜市依存症対策地域支援計画」の策定を含む本市の依存症問題に関する施策や市内の社会資源の認知が進んでいない様子が見受けられた。

【行政との連携状況や連携可能性】

- 各団体等においては、国や自治体と連携した取組が進められており、連携の内容としては、国や自治体による会議体への参画、業界団体として保有する知識・知見や情報の提供、行政による普及啓発イベント等への協力などが多く見られた。
- 消費生活センターの相談員への情報提供や研修の実施（日本オンラインゲーム協会）、行政と連携した施策の推進（横浜市薬剤師会による学校薬剤師の派遣や健康横浜 21 に盛り込まれた施策の推進）など、一歩踏み込んだ連携を進めている団体もあった。
- いずれの団体においても、一定の依存症等関連問題に関する行政との連携の余地・連携の意向を有しており、行政側から具体的な提案を行うことでさらに連携が進む可能性がある」と推

察される。

【本市の施策との連携の方向性】

「横浜市依存症対策地域支援計画」に位置付けられた重点施策のうち、以下の各施策に関して、各団体等と具体的な連携を進めていくことが考えられる。

○ 重点施策1 予防のための取組

特に、以下に示す取組は、すでに多くの団体等が独自にあるいは行政と連携して実施しているものもあり、今後、連携の可能性は高いものと考えられる。

(1) 総合的な依存症対策の取組

- ア 若年層への啓発・依存症予防の知識の提供
- イ それぞれの年齢等に適した普及啓発・予防教育の実施
- ウ 大学生への啓発

(2) アルコール依存症に特化した取組

- ア 多量飲酒等の防止（適量な飲酒）への取組
- イ 未成年飲酒防止・不適切な誘引防止の取組
- ウ 女性特有の課題に応じた不適切な飲酒の防止の取組

(3) 薬物依存症に特化した取組

- ア 教職員等向け研修の実施

(4) ギャンブル等依存症に特化した取組

- イ 場外券売り場などでの普及啓発

○ 重点施策3 「相談につながるための普及啓発」

以下に示す取組は、薬剤の専門職団体として、横浜市薬剤師会と連携の可能性が高いものと考えられる。

(3) 薬物依存症に特化した取組

- ア 重複処方の人へのお知らせ

◆ヒアリング調査結果の要旨

【依存症関連問題（ゲーム障害関連問題）への取組】

関係する依存症の種類	団体名	取組内容
アルコール	神奈川県小売酒販組合連合会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 酒類販売管理研修（20歳未満の飲酒防止） ○ 中支部における区民まつりでの啓発物品の配布
	キリンホールディングス株式会社	<ul style="list-style-type: none"> ○ 適正飲酒の啓発に向けた一般向けセミナーの開催 ○ SNSを活用した主に若者に向けた啓発動画の配信 ○ 同社ウェブサイトにおける依存症に関する説明や相談先一覧の掲載 ○ 職場や学校向けの適正飲酒啓発セミナー資料の提供 ○ （ビール酒造組合において）適正飲酒に関する啓発冊子の希望者への提供 ○ ハンドルキーパー運動への支援など飲酒運転撲滅に向けた取組
薬物	日本チェーンドラッグストア協会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 濫用の恐れのある医薬品の適正販売の遵守徹底（原則1箱販売、複数個購入者へ販売時の声掛け、ポスター掲示等）
	一般社団法人横浜市薬剤師会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 多重受診・重複処方への対応（レセプトによる処方薬情報の共有、該当者の処方について医師への確認、偽造処方箋の通報） ○ 依存につながる恐れのある薬（市販薬含む）の乱用防止に向けた周知、声掛け ○ 地域住民や医療福祉系の専門職に向けた薬の適正使用に関する講演
ギャンブル等	神奈川県遊技場協同組合	<ul style="list-style-type: none"> ○ 電話相談機関であるリカバリーサポート・ネットワークの設立 ○ パチンコ店における依存（のめり込み）問題対応ガイドラインおよび同運用マニュアルの策定 ○ パチンコ依存問題対策基本要綱、パチンコ・パチスロ産業依存問題対策要綱の策定 ○ 安心パチンコ・パチスロードバイザーの育成と各遊技場への配置 ○ 自己あるいは家族による申告プログラムの導入 ○ 依存防止対策調査チェック表に基づく各遊技場の取組の定期的な検査の実施
	日本中央競馬会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 20歳未満の勝馬投票券の購入禁止やのめり込み抑制に向けた啓発活動、入場制限の仕組み ○ 電話・インターネット投票の購入限度額設定システムの導入 ○ ギャンブル等依存症や啓発週間に関する啓発・周知 ○ ギャンブル等依存症対策の実施に向けた規程作成 ○ 公営競技ギャンブル依存症カウンセリングセンターの設置（他の公営競技団体との連携）
その他（ゲーム）	一般社団法人日本オンラインゲーム協会	<ul style="list-style-type: none"> ○ オンラインゲームにおけるトラブルを防止するための各種ガイドラインの作成 ○ ゲーム障害に関する実態調査の実施 ○ ペアレンタルコントロールの普及啓発動画の制作
	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	<ul style="list-style-type: none"> ○ ペアレンタルコントロールの適切な設定や家庭でのルールづくりを促す啓発の実施 ○ 業界ガイドラインの設定（未成年者の課金制限など） ○ 親子間コミュニケーションによる理解促進のためのブース出展など ○ ゲーム障害に関する実態調査の実施

【取組における行政との連携状況】

関係する 依存症の種類	団体名	取組内容
アルコール	神奈川県小売酒販 組合連合会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 神奈川県アルコール健康障害対策推進協議会への参画 ○ 県や業界団体と連携したポスターの作成・掲出、県作成の啓発物品の配布 ○ 交通安全週間に合わせた 20 歳未満の飲酒防止や飲酒運転撲滅キャンペーンの実施 ○ 市に対し、キャンペーンの啓発物品の配布時などの支援を期待
	キリンホールディ ングス株式会社	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自治体と連携した成人式での簡易セミナーの開催や啓発リーフレットの配布 ○ 成人式典における寸劇や講演、啓発動画の上映、啓発リーフレットの配布
薬物	日本チェーンドラ ッグストア協会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 市販薬による 10 代の薬物濫用撲滅宣言の発出時に、厚生労働省や関係団体との意見交換を実施 ○ 本市の健康福祉局健康安全部と各種啓発ポスターの掲出や水銀体温計の回収等で協力 ○ 自治体との連携については、要請があれば検討。本市に出店する会員企業に可能な範囲での協力を打診することは可能
	一般社団法人横浜 市薬剤師会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 健康横浜 21 の事業として、禁煙支援薬局を認定し、禁煙相談・禁煙指導を実施。また受動喫煙防止の啓発活動を実施 ○ 学校薬剤師の派遣における教育委員会や各学校との連携 ○ 各区の健康まつり等での連携（健康相談、お薬相談など） ○ 市民の健康づくりというキーワードでの連携が可能
ギャンブル 等	神奈川県遊技場協 同組合	<ul style="list-style-type: none"> ○ 神奈川県ギャンブル等依存症対策推進協議会への参画 ○ 災害時の帰宅困難者等支援に向けた自治体との協定の締結 ○ 行政からの要望があれば、積極的に対応する姿勢（周知協力など）
	日本中央競馬会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 都道府県のギャンブル等依存症対策推進計画の策定に向けた会議への参画 ○ 場外券売場の窓口や総合案内所への啓発グッズの設置への協力 ○ 各地域の自治体と顔と顔のつながる関係を作り、そこからできることを協力し合うスタンス。 ○ 行政側からの要望があったほうが動きやすい
その他 (ゲーム)	一般社団法人日本 オンラインゲーム 協会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 国のゲーム依存症対策関係者会議に参画 ○ 全国の消費生活センターへの情報提供、相談対応、相談員向けの相談マニュアルの作成、研修講師の派遣 ○ 京都府消費生活安全センターからの相談を受け、未成年者向けの啓発漫画アプリを作成 ○ 自治体についてはぜひ連携、情報共有をしていきたい
	一般社団法人コン ピュータエンター テインメント協会	<ul style="list-style-type: none"> ○ 国民生活センターや都道府県の消費生活センターとホットラインを設置 ○ 厚生労働省への連絡会議に参画 ○ こども霞が関見学デーにおいて、ペアレンタルコントロールの講習を実施 ○ 消費者庁、内閣府、総務省、文部科学省と連携し、ゲームを安心安全に楽しむためのポイントの普及啓発を実施 ○ 東京都と継続的に保護者向けリーフレットを作成 ○ 横浜市とも啓発の取組があれば協力したい

資料編

事業者・業界団体・関係機関 各位

横浜市健康福祉局精神保健福祉課担当課長

依存症関連の取組に関するヒアリング調査への御協力について（依頼）

時下ますます御清祥の段、お慶び申し上げます。

また、日頃から、横浜市政の推進に御理解、御協力をいただき厚く御礼申し上げます。

横浜市では、総合的な依存症対策の推進に向けて、依存症の本人や家族等に対する相談対応や依存症に関する普及啓発等の様々な依存症対策の取組を進めて参りました。今月には、「横浜市依存症対策地域支援計画」を策定し、依存症に関する支援の方向性を幅広い支援者の皆様と共有することで、包括的な支援の提供を目指しているところです。

このたび、施策の一環として、民間企業や事業者団体、関係機関等における依存症問題の普及啓発等への取組状況や、当該問題に関する行政等との連携の現状や課題等を把握することを目的にヒアリング調査を実施することとなりました。

つきましては、お忙しいところ大変恐縮ではございますが、依存症関連の取組に関するヒアリング調査について、御協力頂きたいようお願い申し上げます。

1 調査方法 ※貴団体・貴機関の御希望に合わせて下記の方法により実施いたします。

- (1) 貴団体（機関）等にお伺いしての対面によるヒアリング
- (2) リモート方式（Zoom）によるヒアリング

2 ヒアリング調査においておうかがいしたい内容

別紙ヒアリングシートを御参照ください

3 ヒアリング調査日時

貴団体（貴機関）と調整の上、日時を決定いたします。

4 調査所要時間

60 分～90 分程度を予定しています。

5 その他

本件については、(株)浜銀総合研究所に委託して実施します。ヒアリングに向けて、下記担当者より連絡等を行う予定ですので、あらかじめ御承知おきくださいますようお願い致します。

<本件調査委託先>

株式会社浜銀総合研究所 地域戦略研究部 加藤（善）、石川、藤好、田中
電話：045-225-2372 メールアドレス：y-ad-guideline@yokohama-ri.co.jp
〒220-8616 横浜市西区みなとみらい 3-1-1 横浜銀行本店ビル 4 階

担当：横浜市健康福祉局精神保健福祉課 今野

電話：045-662-3554

メールアドレス：kf-izon@city.yokohama.jp

**事業者を対象とする
依存症対策に関するヒアリング調査
調査結果報告書**

令和4年3月発行

横浜市健康福祉局 精神保健福祉課
〒231-0005 横浜市中区本町2-22 京阪横浜ビル10階
TEL : 045-662-3554 FAX : 045-662-3525

調査委託先 株式会社浜銀総合研究所