

発言者	意見の内容	対応の考え方
① 黒川医師          田辺座長	<ul style="list-style-type: none"><li>● 専門家や専門相談員の代表が集まって実行委員会のようなものを開催して、部会その他で議論されたことがきちんと実行に移されているのか・どこか見当違いがないのか・実際にやってみても部会の思うような形で結果が出そうもないから方法を変えた方が良いのではないかといい話をしないと、計画と行政と2つだけで取り組んでいるのでは何か抜けているような気がするのですが、そのあたりどうでしょうか。</li><li>● 地域のギャンブル等依存症対策連絡会議を立ち上げて、そこに連絡実行調整委員のような人を置いて、地方の現状に合った進め方をくみ上げて、この私たちの部会の中からも、例えば実行推進会議のような感じで地域の実情を月1回報告してもらうなど。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 推進計画の具体的対策を実効性のある形にするための検討については、引き続き「対策推進部会」において実施したいと考えますが、各地域の具体的取組の実践状況のとりまとめや、実践報告をしていただく機会を設けるなど、部会の内容について工夫が必要と考えます。</li><li>● 各地域の連携会議の設置及び会議開催に関しては、引き続き各保健所等に対し取組みについて説明、依頼を行い、会議の設置・運営状況の把握を継続します。</li><li>● 各保健所の連携会議の開催計画等を把握し、必要時、専門的助言として本推進会議構成機関担当者が、会議において助言を行うことができるようにするなどの方法が考えられます。</li></ul>
② 黒川医師	<ul style="list-style-type: none"><li>● どうもコロナは終わらないようですし、ずっと続きそうな感じで、そうすると、市町村も保健所の保健師さんもずっと抱えていくわけで、ものすごく忙しいギリギリの状態で、もうひとつ新しい業務分掌を担わせてはどうかと書いても、現場ではできないのではないのでしょうか。臨時職員を配置するなど、予算配置・人員配置してあげないと、保健所の保健師さんは相当頑張ると思うのですけれども、これでは潰れてしまうだけです。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● （障害者保健福祉課）コロナに関しましては、もう2年以上にわたって、保健所のほうでは感染症対策がメインとなっています。保健所に関しましては、感染症以外にも様々な業務を行わなければならないのですが、どうしても人手をコロナのほうに取られてしまったという状況もあり、道としては、来年度以降の保健所の体制の見直しなどを部として検討しているところです。なるべくこの負担を減らしてというようなことで取組みの検討は進めているというような状況です。</li></ul>
③ 田辺座長	<ul style="list-style-type: none"><li>● 道営競馬やばんえい競馬など、様々なオンラインによる競馬の収益が上がっているということであれば、そこから例えば若年者に新たなギャンブル依存症をつくらないというための活動をするのだから、道でギャンブルで相当の収益を上げているわけだから、ある程度のマンパワーの予算はつけられないか。</li></ul>	<p>【競馬事業室】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 地方競馬の売り上げの一部は競馬法により、全国団体である地方競馬全国協会に一定額を納付することが義務づけられています。 また、収益が黒字の場合は、道の一般会計にも繰り入れ（償還）しております。</li><li>● 道営競馬やばんえい競馬以外の公営競技や、ばちんこによる収益も含めて検討していく必要があり、新たに拠出先を設けるにあたっては、その根拠を検討し、道財政当局との協議が必要となります。</li></ul>
④ 田辺座長	<ul style="list-style-type: none"><li>● 民間のラジオで、馬券の勝馬投票券の購入の話のときに、最後にアナウンサーが何歳までは購入できませんということをきちんとやっている番組があって、あのような要請は道としてできないのですかね。</li><li>● スマホだと法律違反をするときの心理的な抵抗がないので、何らかの心理的な抵抗がないと、若い人は簡単にアクセスしてしまうのではないかと思います。今後の、特に18歳成人問題が出てきたところで、対策の強化、強化でなくても昨年実施できていなかった部分を実施するということで、具体的に例として農政部ではこういうことに取り組むと出せるように、次回までに考えていただきたいと思います。</li></ul>	<p>【競馬事業室】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● ホッカイドウ競馬の広告宣伝を行う場合は「馬券は20歳になってから」と表示又はナレーションを行うことを原則としており、今後とも適正に行うよう努めてまいります。</li><li>● 20歳未満の方は馬券売り場ではもちろんのこと、インターネットにおいても馬券の購入ができません（年齢確認方法：生年月日の入力→口座情報入力→口座の年齢と照合→合致していれば会員承認）。違法サイトについては、当室で実態を把握出来ておりませんが、20歳未満の方がネットで馬券を購入している事案がありましたら、競馬法違反に該当することになります。</li><li>● ネット発売によるギャンブル依存症対策については、ギャンブル等依存症対策推進基本計画（令和4年3月25日改訂）に基づき、地方競馬全国協会などと連携して取り組むこととしており、今後も必要な取組を検討していきます（例：ホームページ、開催日程表等パンフレット、新聞広告内のわかりやすい注意喚起表示の工夫等）。</li><li>● 未成年者でインターネット投票による借金があるといった個別具体事例を共有させていただき、個々の状況に応じて保健福祉部と連携して対応していきます。</li></ul>
⑤ 黒川医師	<ul style="list-style-type: none"><li>● インターネット投票の周辺、インターネットカジノに関しては脱法行為ですので、自治体の方から警察庁にきちんと申し入れて、違法なものとして取り締まって流れないようにしないと困りますね。道警や北海道からきちんと警察庁や公安に申し入れることが必要だと思います。闇サイトなどもあるでしょうから全部は難しくても、少なくとも普通の高校生や大学生が閲覧できるようなところからは消してもらうことが必要だと思います。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● （国）基本計画p114(第1回対策推進部会参考資料（3）参照)に、オンラインカジノに係る賭博事犯を含む取締が実施されるなど、違法なギャンブル等の排除と風俗環境の浄化の推進について記載されています。 ※ V 多重債務問題等への取組 3 違法に行われるギャンブル等の取締の強化【警察庁】（2）これまでの実施状況とその評価及び今後の取組内容</li><li>● 青少年の健全育成として、「青少年のインターネット利用について」（道環境生活部）では、青少年のインターネット上の有害情報から青少年を守るために様々な取組を行っており、フィルタリングを必ず利用することの必要性等について情報提供しています。 URL <a href="https://www.pref.hokkaido.lg.jp/ks/dms/a0004/seissyonennet/">https://www.pref.hokkaido.lg.jp/ks/dms/a0004/seissyonennet/</a></li></ul>

<div>⑥</div> <div>黒川医師</div>	<div><ul style="list-style-type: none"><li>● ゲームの問題についてです。そのまま将来のインターネットギャンブルにつながるだろうと思われる課金の問題ですが、ゲームとゲーム課金に関しては、どのような対策が可能かという、法的には PL 法（製造物責任法）だと思います。非常に有害な産業生産物なので、それに関して有害性を取り除く義務が製作者にはあります。ゲームのガチャなどの画面に、これは深刻な依存症につながる可能性のある行為ですという一文を入れさせ、それが目に入るような形にさせる。</li></ul></div>	<div><div>【北海道立消費生活センター】</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>● 近年オンラインゲームに関する相談が増加傾向にあることから、消費者庁では「オンラインゲームに関する消費生活相談向けマニュアル作成に係るアドバイザー会議」において審議の上、「オンラインゲームに関する消費生活相談対応マニュアル」を作成し、令和4年6月29日に公表したところです。 参考資料(1)オンラインゲームに関する消費生活相談対応マニュアルの公表について（令和4年6月29日） URL:<a href="https://www.caa.go.jp/notice/entry/029257/">https://www.caa.go.jp/notice/entry/029257/</a></li><li>● いわゆるガチャについては、コンプガチャは射幸性が高いとして景品表示法で禁止されています。また、消費者庁ではガチャが優良誤認表示に当たるとして、景品表示法による課徴金支払い命令を発出した事例もあります。</li></ul></div><div><div>参考資料（2）オンラインゲームの「コンプガチャ」と景品表示法の景品規制について（平成24年5月18日 一部改定 平成28年4月1日消費者庁） URL：<a href="https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair_labeling/faq/card/">https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair_labeling/faq/card/</a></div><div><div>■ 「ガチャ」とは？</div><div>ここでいう「ガチャ」とは、オンラインゲームの中で、オンラインゲームのプレーヤー（以下「消費者」といいます。）に対してゲーム中で用いるキャラクターやアイテム（以下「アイテム等」といいます。）を供給する仕組みのことです。なお、「ガチャ」は、無料で行うものと、有料で行うものがあります（以下後者を「有料のガチャ」といいます。</div><div><div>■ 「コンプガチャ」とは？</div><div>「コンプガチャ」は、「完成させる」とか「完了する」といった意味を持つ「コンプリート（complete）」という英単語と「ガチャ」の語を組み合わせた造語です。「コンプガチャ」は、一般的には、「ガチャ」によって、例えば、特定の数種類のアイテム等を全部揃える（「コンプリート」する、又は「コンプ」する）と、オンラインゲーム上で使用することができる別のアイテム等を新たに入手できるという仕組みです。この別のアイテム等は、その希少性から、「レアアイテム」などと呼ばれたりします。 「ガチャ」でどのアイテム等を入手できるかは偶然に支配されていますから、特定の数種類のアイテム等を全部揃えるためには、「ガチャ」を何度も行わなければならないことが一般的です。</div></div></div><div><div>参考資料（3）【消費者庁：景品表示法】インターネット上の取引と「カード合わせ」に関する Q&amp;A URL: <a href="https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair_labeling/faq/card/">https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair_labeling/faq/card/</a></div><div><div>■ Q9→景品表示法の「カード合わせ」に関する規制は、オンラインゲームで行われていたいわゆる「コンプガチャ」と呼ばれるイベントにも適用されるのでしょうか。</div><div>A→ 平成23年頃から、オンラインゲームにおいて、有料ガチャによって絵柄の付いたアイテム等を販売し、異なる絵柄の特定の組合せを集めた利用者に対し、特別のアイテム等を提供するという行為(期間限定のイベントなどとして行われ、一般に「コンプガチャ」と呼ばれていました。)が行われており、かかる「コンプガチャ」について、景品規制を及ぼし得るかが問題となりました。この点に関して、消費者庁は、平成24年5月18日、「カード合わせの考え方」を公表し、その中で、懸賞景品制限告示で禁止されている行為について、インターネット上の取引の分野でも従来の取引の分野と同様に禁止されとの解釈を明確にし、オンラインゲームにおいて行われていた「コンプガチャ」について、「カード合わせ」に当たり得るとしました。</div><div><div>■ Q12→オンラインゲームには、「カード合わせ」に該当するいわゆる「コンプガチャ」以外にも射幸心を著しくあおる課金の仕組みがたくさんあります。これらの課金方法も景品表示法上問題なのではないですか？</div><div>A→ 例えば、「カード合わせ」に該当するいわゆる「コンプガチャ」のような行為以外にも、オンラインゲーム上で利用者に提供される何らかの経済上の利益が景品表示法上の「景品類」に当たる場合には、景品類の最高額や総額の制限に服することになりますから、(景品類に関する Q&amp;A の Q3 参照。)、その制限を超えて景品類が提供された場合には景品表示法上問題となります。また、例えば、オンラインゲーム上で販売されるアイテム等が実際のものよりも著しく優良であると示す表示や当該アイテム等の取引条件などが実際のものよりも著しく有利であると誤認される表示がなされた場合にも、景品表示法上問題となります。 なお、景品表示法は、消費者の射幸心をあおる行為それ自体を規制するものではありません。</div></div></div></div></div></div>
------------------------------	--	---

		<ul style="list-style-type: none"><li>● 一般社団法人オンラインゲーム協会では、法令遵守および消費者保護の観点から、ガチャについて「ランダム型アイテム提供方式を利用したアイテム販売における表示および運営ガイドライン」を策定しています。 参考資料（4）ランダム型アイテム提供方式を利用したアイテム販売における表示および運営ガイドライン(2012年8月2日制定、2012年9月1日施行、2016年1月28日改訂、2016年4月1日施行 日本オンラインゲーム協会) URL:<a href="https://japanonlinegame.org/joga_guideline/joga-guideline/">https://japanonlinegame.org/joga_guideline/joga-guideline/</a></li></ul>
⑦ 西弁護士	<ul style="list-style-type: none"><li>● 本人の意思だけでお金を借りることができる年齢が20歳から18歳に下がったというところを糸口にして、お金を借りて何に使うかっていう問題でギャンブルの話をするところがあるのですが、そういったところで本来は消費者センターさんもこういう学校での出前授業などやられているのではないかと思いますし、他の会議に出たときもそうおっしゃっていましたので、そういった出前授業をやっておられるような各種団体の方々と連携して、授業の中にそういうギャンブル依存症の予防的な観点をもう少し入れるとか、ギャンブルの違法性というところをもう少し盛り込めるようにするだとかという形で、お互いの情報共有をしていった方がいいのかなと思っていたところです。</li></ul>	<p>【道立消費生活センター】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 当センターでは小・中学校、高校・大学等での消費者教育出前講座を実施しています。依存症関連としてはオンラインゲーム課金の注意点や、インターネット依存を含む健康被害の情報について予防の観点から授業で取り上げています。 参考資料（5）北海道の消費者教育 担当者のための教材サイト URL:<a href="https://www.do-syouhi-c.jp/edu/index.html">https://www.do-syouhi-c.jp/edu/index.html</a></li><li>● 当センターが発行する若年者向け消費者教育リーフレットにおいても、オンラインゲームを含むインターネット依存について触れており授業、講座等で活用しているところです（例：「そのスマホの使い方大丈夫!？」 参考資料（6）北海道の教材 URL:<a href="https://www.do-syouhi-c.jp/keihatsu/leaflet/smartphone_2022.pdf">https://www.do-syouhi-c.jp/keihatsu/leaflet/smartphone_2022.pdf</a>）</li></ul>