

一般社団法人
コンピュータエンターテインメント協会
ゲームを安心安全に楽しむための取り組みについて

**Computer
Entertainment
Supplier's
Association**

2021年4月12日
April, 12, 2021

目次

1. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
 - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
 - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
 - ③行政や产学連携での啓発活動の強化
 - ④家庭内コミュニケーションの活発化

目次

1. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
 - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
 - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
 - ③行政や产学連携での啓発活動の強化
 - ④家庭内コミュニケーションの活発化

はじめに



ゲームは、近年の日本において85%の国民がプレイ経験のある、メジャーな娯楽です。また次世代移動通信技術の進歩に伴い術的な進化も著しく、お客様に、新しいゲームの楽しみに加え、エンターテインメントのみならず、新しい体験を提供しています。

それとともに、社会的な背景に伴う課題にも各協会が連携し合いながら、真摯に向き合いガイドラインづくりや啓発活動などに取り組んできました。

その連携をさらに強くし、近年指摘されるゲームの環境課題に向き合い、安心安全にゲームを楽しんでいただく啓発活動を行うため、4団体合同検討会を設立しました。

この活動を通じて、お客様にゲームを安心・安全に楽しんでいただく業界としての取り組みを強化し、さらなるゲーム産業の健全な発展に努めたいと考えています。

4団体合同検討会

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)

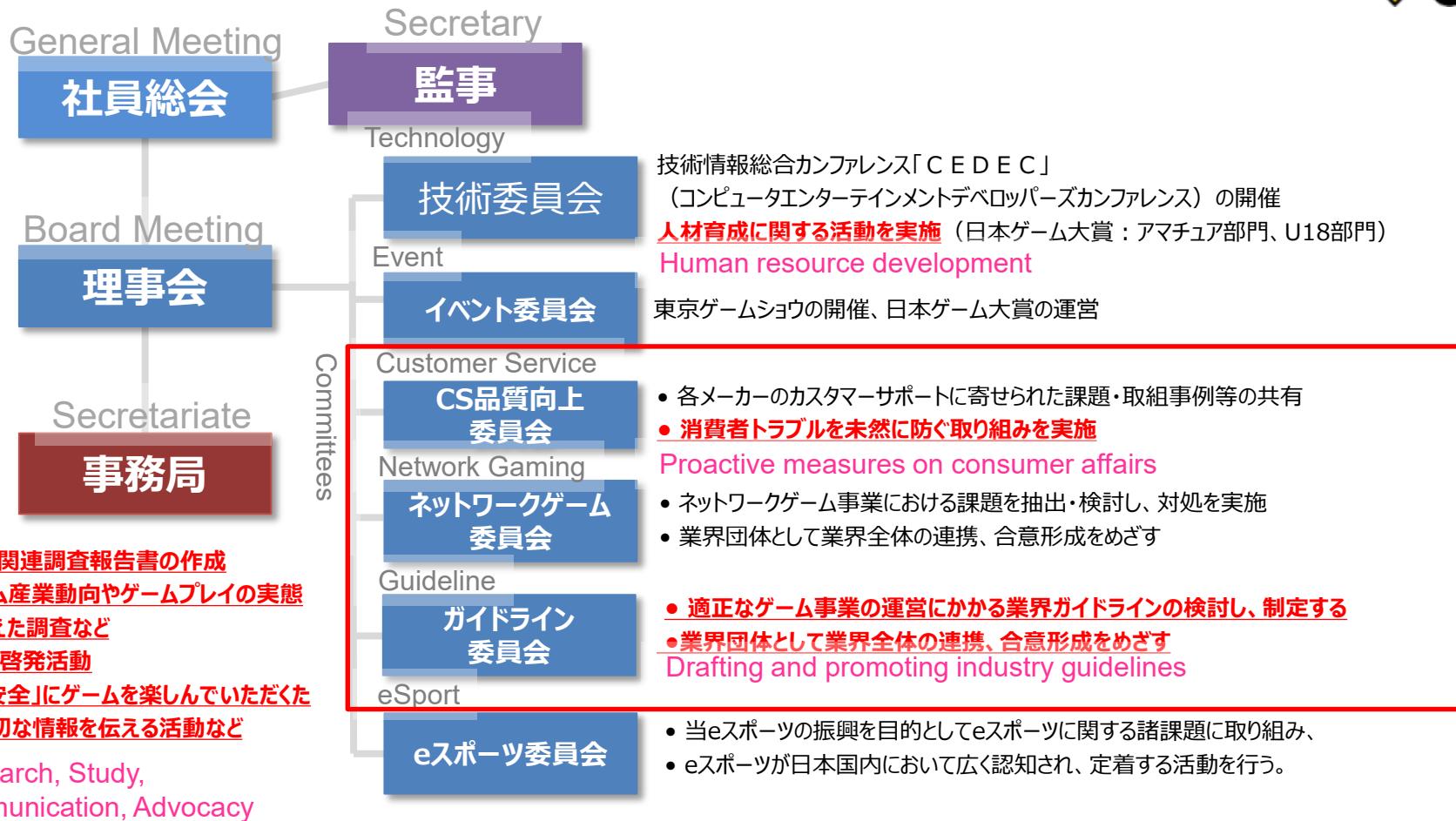
一般社団法人日本オンラインゲーム協会(JOGA)

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム(MCF)

一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)



CESAとは (CESA Structure and Major Activities)



目次

1. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
 - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
 - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
 - ③行政や产学連携での啓発活動の強化
 - ④家庭内コミュニケーションの活発化

外部有識者による調査（Research by experts）

【調査の目的】

- ・公正中立で専門性を持つ外部有識者による研究会に調査研究の企画や取りまとめを委託し、主観に偏らない実態把握をすること。
- ・科学的な調査研究に基づいて、効果的な対策を検討・実施するため。

＜研究会の構成メンバー＞

■委員長
坂元章お茶の水女子大学（基幹研究院人間科学系／教授）

■委員
河本泰信 よしの病院（副院長）

佐々木輝美 獨協大学（外国语学部英語学科／教授）

篠原菊紀 公立諏訪東京理科大学（工学部情報応用工学科／教授）

渋谷明子 創価大学（文学部人間学科／教授）

松本正生 埼玉大学（教授・社会調査研究センター長）

村井俊哉 京都大学（大学院医学研究科／教授）

＜スケジュール概要＞

2019年4月 調査研究会発足

2020年9月～ 大人用尺度調査（新規項目）実施

2020年9月～ 子供用尺度調査実施

2021年9月 全国調査実施 …… 当初2020年秋実施予定から1年延長

※新型コロナウイルス感染症の状況を受け、訪問調査の実施状況を変更

（4団体合同検討会にて外部委託）※以下委託団体

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)

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・フォーラム(MCF)

一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)

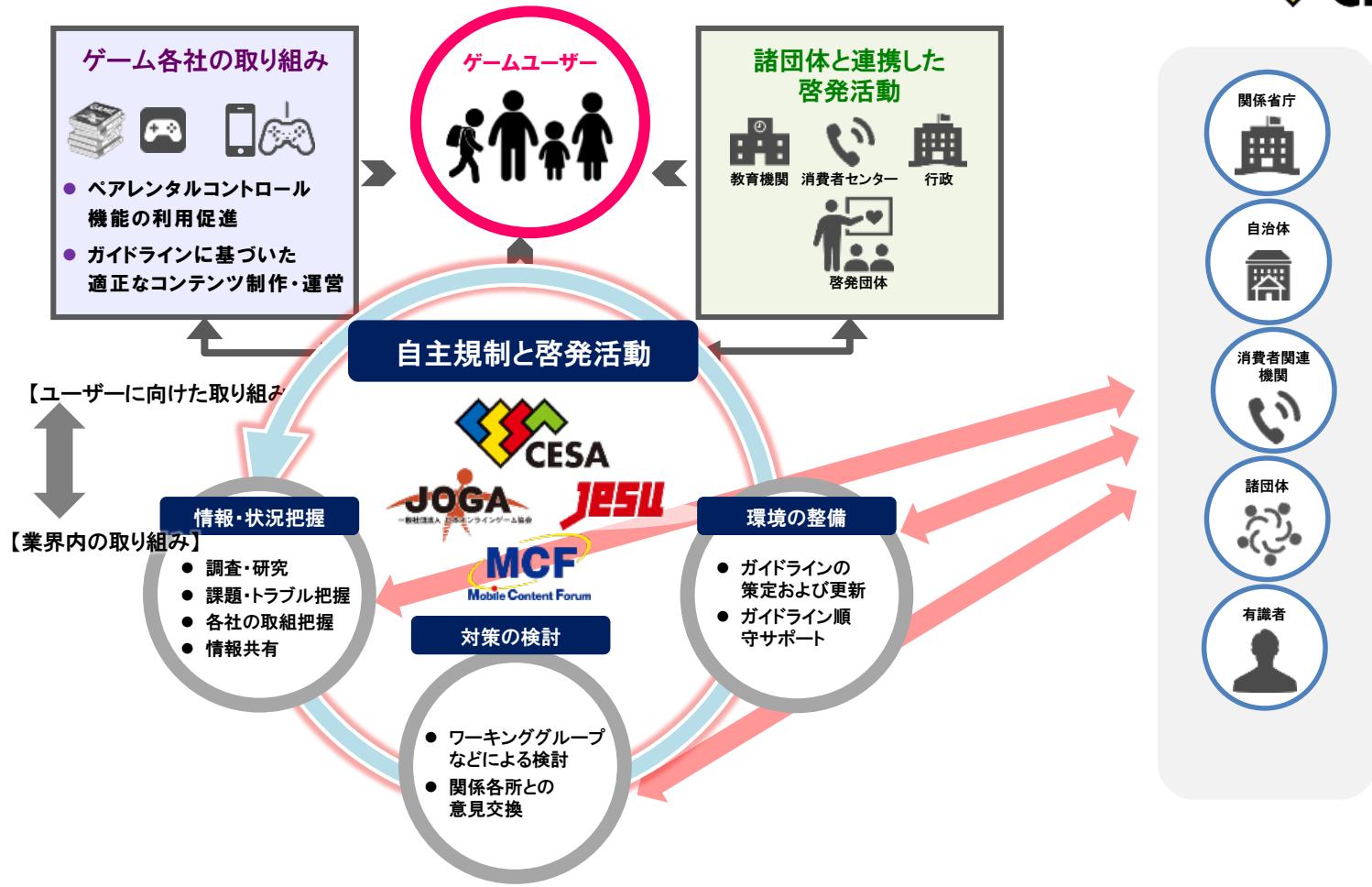


目次

1. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
 - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
 - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
 - ③行政や产学連携での啓発活動の強化
 - ④家庭内コミュニケーションの活発化

消費者に向けた活動状況について

ゲーム業界の問題解決へのプロセス

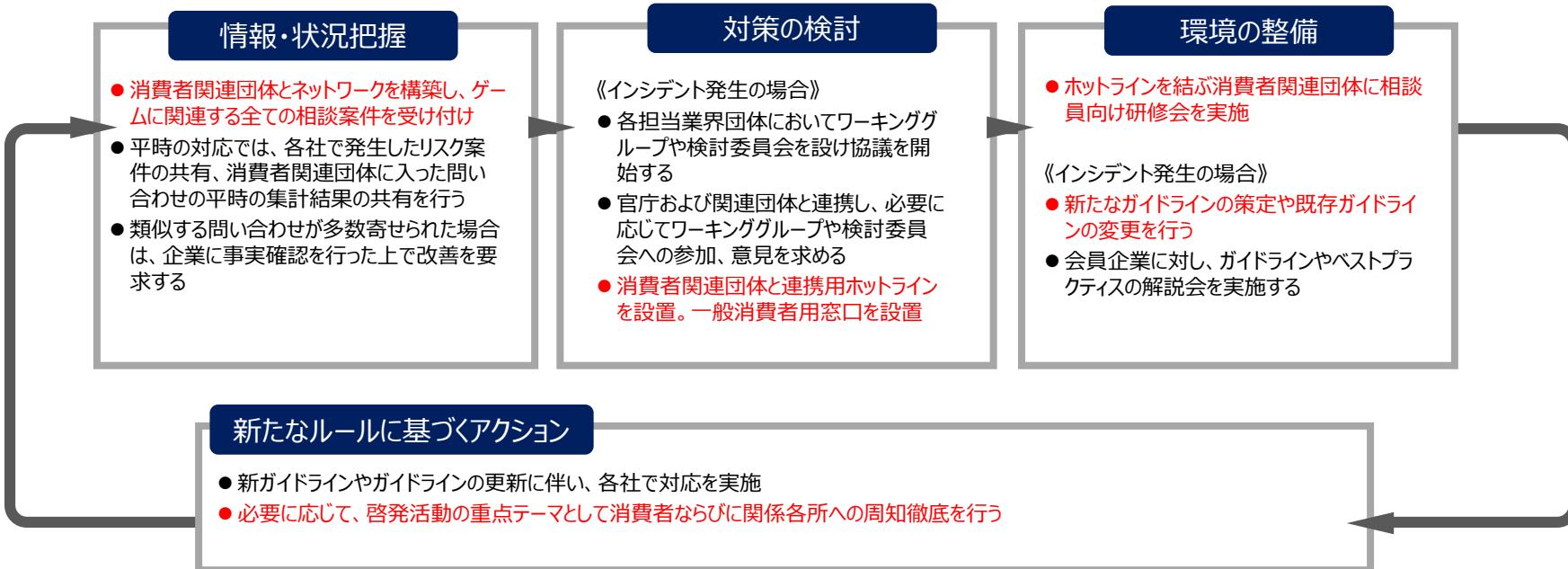


(参考) 消費者団体との連携フロー



ゲーム業界では、消費者団体とのホットラインの締結や、行政ならびに関連企業と連携を図ることで新たな課題を速やかに把握できるように努めています。また、必要に応じて有識者など外部の協力のもと、調査研究による実態把握、ワーキンググループでの協議を行い、最適な対策を検討しています。このような業界と行政をはじめとした外部との連携によって導き出された対策が、各種ガイドラインづくりや「年齢別レーティング制度」に代表される自主規制づくりへつながっています。

《例：消費者団体との連携フロー》



未成年に関する取り組みのポイント

ユーザー（未成年）に対する取り組み (Actions for the minors) Key Areas of Actions



ゲーム業界が取り組むべき4つの取組

Time Control



使い過ぎを防止する
適正な利用時間の設定

Access Control



インターネットトラブルの防止
ゲーム機のインターネット接続の制限

Rating



年齢に合ったソフトの選択
年齢別レーティング制度

Payment Control



有料コンテンツ利用によるトラブルの防止
ガイドラインや機能による制限

機能による歯止め

ペアレンタルコントロール機能の
利用促進

保護者がゲーム機および
スマートフォンのペアレンタル
コントロール機能を使用して
時間や課金と共に、インターネット
接続機能の制限もできる。

By Game/software (parental control)

ルールに則った運用

適正なコンテンツ制作に
向けた取り組み

「年齢別レーティング制度」のほか、
未成年の保護やガチャに関する
ガイドラインを定め、
各社が円滑にガイドラインを
順守していくことを
定期的にサポート。

By Rule (guidelines)

消費者への理解促進

4つの課題に対する
啓発活動

業界団体およびゲーム各社においても、子
どもに分りやすい動画や
保護者向け啓発物を制作。
教育機関や行政、消費者関連機関など
積極的に連携し、啓発活動を実施。
啓発活動のために必要となる
教材開発を学校とも協力。

By Com and Advocacy (user education)

未成年に関する取り組みのポイント

①機能による歯止めについて

機能①「ペアレンタルコントロール機能の有効活用」

By Game/software/PC - Parental control

Time Control



プレイ時間の制限

お子さまの1日のプレイ時間や時間帯を設定したり、ゲーム機の起動を制限することができます。

Payment Control



購入・課金の管理

お子さまがオンラインでコンテンツを購入したり、課金する場合の金額の上限を設定することができます。

Access Control



ネットワーク機能の制限

お子さまが有害なサイトにアクセスしたり、怪しい人とやり取りしたりできないよう、コミュニケーション機能を制限することができます。

Rating



レーティングの管理

お子さまの年齢に応じて、CEROがレーティング審査した高い年齢層向けのゲームは遊べないように設定することができます。

ポイント

主な制限項目

・使用時間

深夜や長時間の利用を管理

・課金制限

課金サービスの利用を管理

・ネットワーク接続

インターネット・SNSの利用を管理

・年齢制限

年齢に沿った適正なゲームの利用を管理

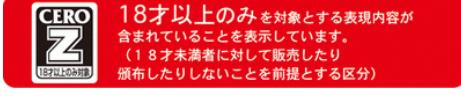
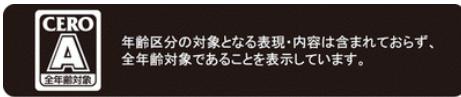
未成年に関する取り組みのポイント

②ルールに則った運用

運用②-1「適切な年齢に沿った選択」

年齢に応じて適切な表現に接するための提供ルール

CEROレーティングマーク



A～D区分は年齢の目安として表示しているが、Z区分は18才未満のお客さまには販売禁止とし、メーカー各社には広告・販促を禁止し、店頭で証明書などによる年齢確認を行なうよう販売店への指導を行っている。

販売店向けマニュアル



ポイント

- ・年齢別レーティング審査の公正を期すため、独立した運営を行っています。
- ・共通の審査基準が必要との認識し、日本国内で家庭用ゲームソフトを発売する企業には、必ずCEROの事前審査を受ける必要があります。
- ・日本国内での年齢別レーティングマークの表示率は、ほぼ100%となっています。
- ・「レーティングマーク」を区分して陳列するよう販売店などに要請することで、消費者、特に未成年者のゲームソフトの適切な選択を促しています

運用②-2ルール「ガイドラインの制定」

プレイヤーが安心安全に楽しむ出来るための業界で制定する自主規制

主なガイドラインの例

 **使い過ぎを防止** Time Control

 **インターネットトラブルの防止** Access Control

 **年齢に合わせたソフトの選択** Rating

 **有料コンテンツ利用によるトラブルの防止** Payment Control

  ● CESA「未成年の保護についてのガイドライン」／JOGA「オンラインゲーム安心安全宣言」
Guideline on Protecting Minors Declaration of Online Gaming Safety

  ● CESA「ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン」
Guideline on Random Item Exchange Methods

  ● CESA「リアルマネートレード（RMT）対策ガイドライン」
Guideline on Real Money Trade

 ● CESA「『18才以上のみ対象』家庭用ゲームソフトの広告等ガイドライン」
Marketing Guideline on U18 Gaming Softs

ポイント

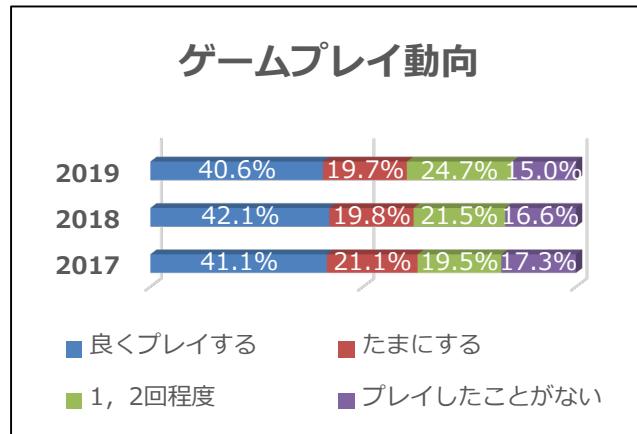
- ・未成年の保護を目的に「保護者の同意」「課金上限」を定める。
- ・サービスに関する、確率表示等を明示し、安心してご利用できる。
- ・18才未満に対する表示・広告等のルールを定める。
- ・個人情報についての取り扱いを定める。

未成年に関する取り組みのポイント

③消費者への理解促進（現状把握）

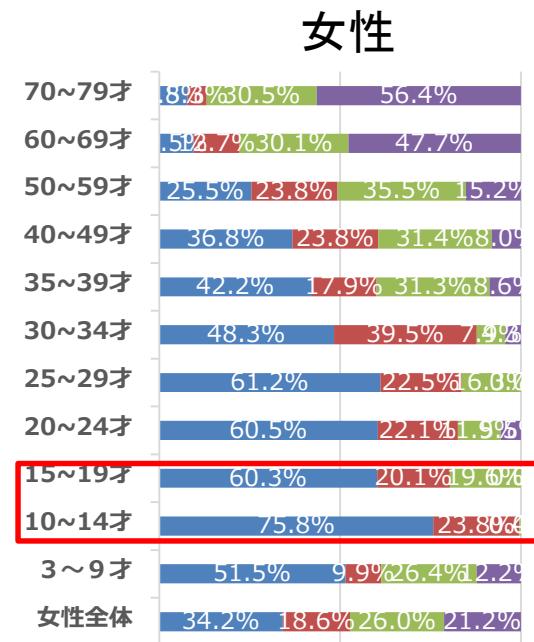
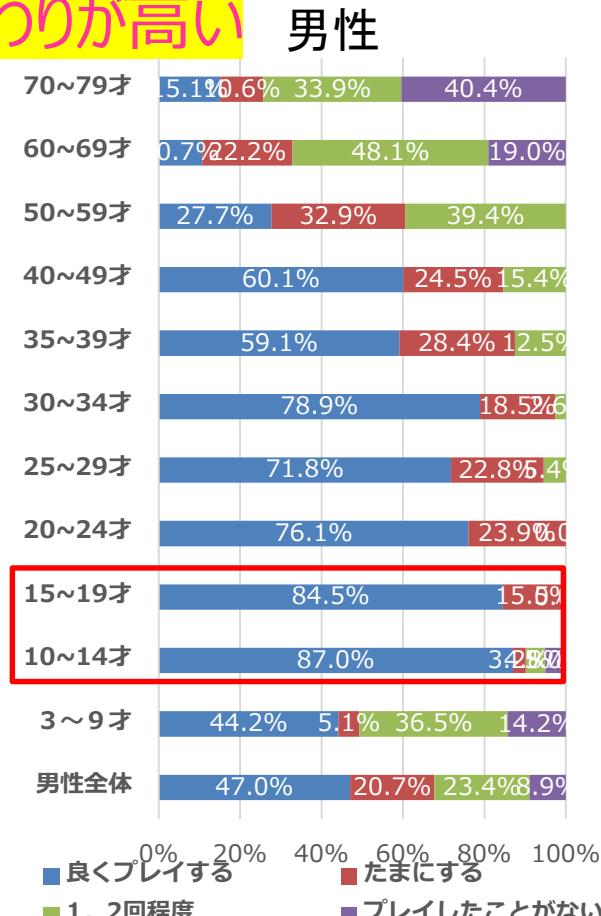
ゲームプレイに関する現状について

未成年がよりゲームとの関わりが高い



【特記事項】

- ・継続プレイ状況は近年ほぼ同推移
- ・最もプレイする層は、男女とも10～14才
- ⇒男性は10～19才の未成年層は8割以上

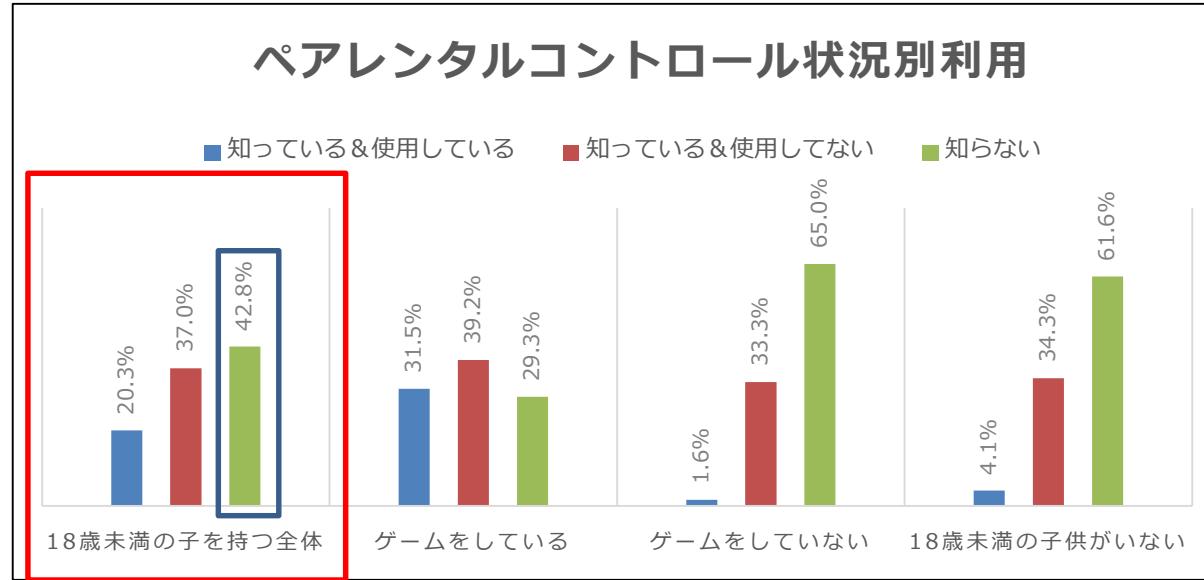


0% 50% 100%

■ 良くプレイする
■ たまにする
■ 1, 2回程度
■ プレイしたことがない

取組①ペアレンタルコントロールの現状

保護者による制限機能の認知と利用状況



※参考データ 「2020CESA一般生活者調査報告書」より

※参考 子どもがいない層

【ペアレンタルコントロールの利用状況】

- ①18歳未満の子がいる保護者約4割が非認知、残りの6割が認知しているが、機能の利用者は全体の2割である。
- ②課題点は、非認知層の4割への理解促進と、認知層への利用率向上である。
- ③【参考 :「全体 利用していない理由」 第1位18.5%自己管理で充分 第2位14.7%機能が良くわからない】

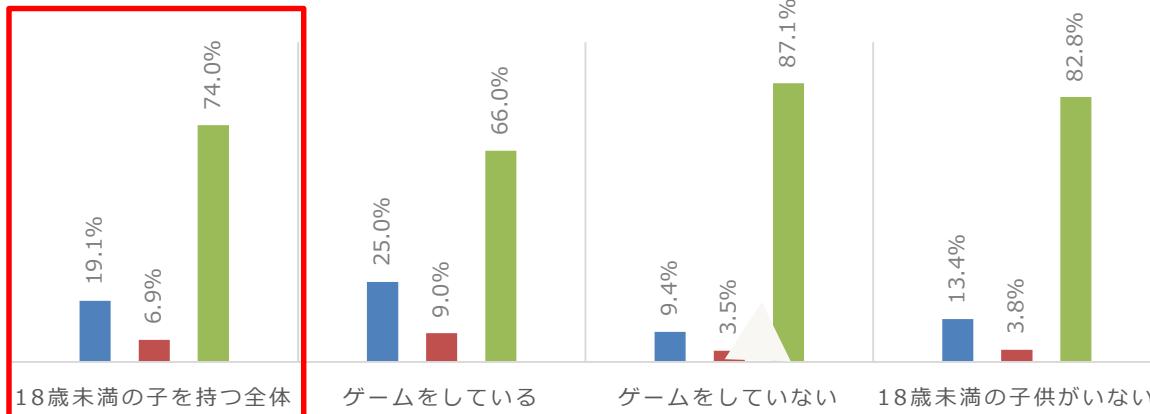
レーティングの現状



年齢別レーティングの認知状況、

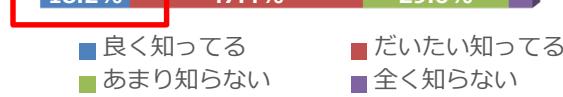
2019年 状況認知率

■ 知っている&使用している ■ 知っている&使用していない ■ 知らない



認知者の理解度

■ 良く知ってる ■ だいたい知ってる ■ あまり知らない ■ 全く知らない



※参考データ「2020CESA一般生活者調査報告書」より

【レーティング制度の理解度】

- ①18歳未満の子がいる保護者の、7割以上が認知していない。
- ②認知者の中でも詳細を理解している層は、約2割にとどまる。

※実態としては消費者が知らない状況でも、販売店での購入制限やペアレンタルコントロール機能のを有効にすると、本人が詳細を知らなくても、レーティングは有効な措置が講じられるため、認知状況 < 利用状況となる場合がある。

目次

1. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
 - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
 - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
 - ③行政や产学連携での啓発活動の強化
 - ④家庭内コミュニケーションの活発化

未成年に関する取り組みのポイント

③消費者への理解促進（具体施策）

実践ルールには、コミュニケーションの重要性を理解

ゲームの やくそく かぞくのあいだに。

一緒に決めよう！ゲームを楽しむ時のお約束。

Rules for games, rules for the family.
Let's decide together family rules for playing games.

啓発活動の実施状況

By Com and Advocacy (user education)

(多様な側面からの活動)

- ・プラットフォーマー連携
- ・ゲーム関連企業
- ・関連団体
- ・官民連携、産学連携
- ・その他

理解促進①「プラットフォーマーによる啓発」

ゲームプレイ時に最初の接点となるハードメーカーの啓発

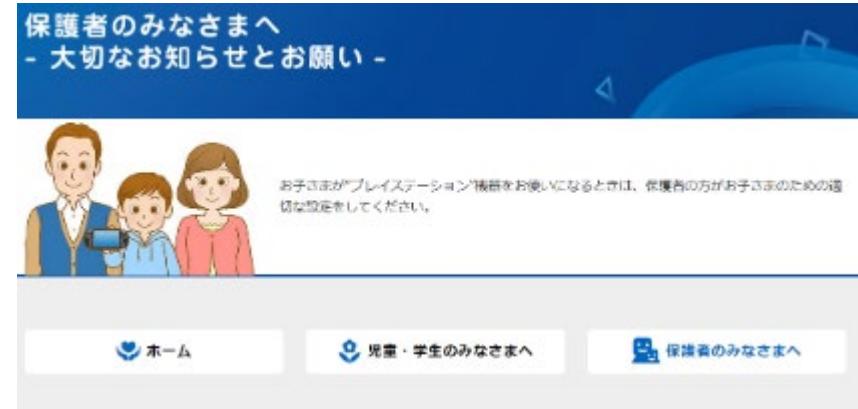
■具体例(examples)

 任天堂



- ・機能を紹介するための特設ページ（公式サイトのトップページから直接ジャンプ）
- ・具体的な使い方を動画やマンガで分かりやすく説明
- ・一般の方々に周知するためのテレビCMも放映。
- ・取扱説明書に機能の説明と設定方法を記載

 PS4 ソニー・インタラクティブエンタテインメント (SIE)



- ・啓発チラシの配布
- ・特設ページを公式サイト内に設置
- ・ルール、マナー、注意事項などを記載したページも同サイト内に設置
- ・機器に設定と啓発のチラシを同梱
- ・取扱説明書に機能の説明と設定方法を記載

理解促進②「プラットフォーマーによる啓発」

ゲームプレイ時に最初の接点となるスマートフォンでの啓発

■具体例(examples)

Apple



(参考)ファミリー Apple

Google



(参考)ファミリーリンク Google

理解促進③「4団体合同での取組①」

業界団体合同での安心安全に楽しむための理解促進サイト

啓発関連バナー ランディングページ

Landing HP in collaboration with other groups

“ゲームのやくそく”をしよう！



安心・安全にゲームを楽しむためには、ご家庭やお子さまの生活スタイルに合った“ゲームのやくそく”を親子で一緒に作ることが重要と考えます。

本動画は、各ご家庭での“ゲームのやくそく”を作る際に知ってほしいことを歌にのせて、親子で楽しく視聴できる映像にしました。

やくそく作りに加え、“ゲームのやくそく”を守る上で便利な機能（ペアレンタルコントロール）を保護者の方にわかり易く知っていただけることを目指します。

※「ペアレンタルコントロール」とは、ゲーム専用端末やスマートフォン・タブレット端末に備わる、プレー時間やインターネットへのアクセス制限、コミュニケーション機能の制限等等、購入の可否、年齢別レーティングなどあらゆる機能が可能な機能です。

- 1 時間を決めよう！
- 2 お子さまの年齢にあつたゲームを選ぼう！
- 3 ゲーム上でも知らない人と交流するときは保護者に相談しよう！

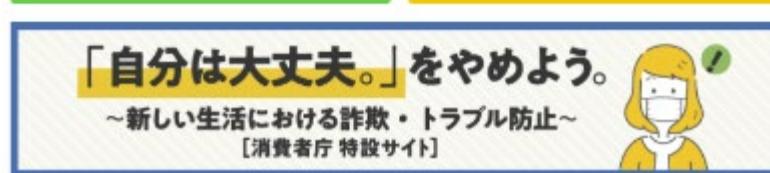
「ペアレンタルコントロール」の詳しい情報はこちらから！

理解促進③「4団体合同での取組②」

業界団体合同での安心安全に楽しむための理解促進サイト(詳細ページ)

4団体合同合同啓発HP

Other group cooperation HP



理解促進④「各業界団体での啓発」

各団体での発信(4団体を連携すると国内ゲーム事業者97%加盟)

※参考 CESA Webサイト



一般社団法人
コンピュータエンターテインメント協会

検索 Google ログイン 全員登録ページ

会員登録 人材育成の取り組み ガイドライン 締めの取り組み 開発ガイドライン 著作権

啓発の取り組み

小・中・高校生向けゲーム業界学習講座

保護者の皆様へ ゲーム産業の約はなし ゲーム産業の約はなし

※参考 JOGA Webサイト



一般社団法人
日本オンラインゲーム協会

Japanese English 中文(繁体字) 中文(简体字)

トップページ JOGAとは JOGA会員一覧 JOGAガイドライン 入会のご案内

トピックス

楽しく安全にオンラインゲームを
プレイするために 安心安全ガイドライン窓口 スマートフォン課金トラブルを
防ぎましょう

調査結果 JOGAスタートアップ
ベンチャー支援プログラム 入会案内

理解促進⑤「行政との連携①」

(行政との連携)

各関係行政と連携し目的・対象に沿った普及啓発

Consumer Affairs Agency

消費者庁

令和2年度キャンペーン
HP & オンラインセミナー
(2021年2月)



内閣府 Cabinet Office

低年齢層の子供の保護者向け
普及
啓発リーフレット (2021年1月)
※2020年より継続



「青少年のインターネット利用環境
づくりハンドブック」

総務省

青少年のインターネット利用環境整備
啓発リーフレット (2021年3月)



Minister's Secretariat
Ministry of Internal Affairs
and Communications

理解促進⑤「行政との連携②」(行政との連携)

各関係行政と連携し目的・対象に沿った普及啓発(イベント)

Consumer Affairs Agency

消費者庁

令和2年度キャンペーン
HP&オンラインセミナー
(2021年3月開催)

Ministry of Education

文部科学省

「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
(2021年2月)

ZOOMオンラインセミナー

「自分は大丈夫。」をやめよう。

~新しい生活における詐欺・トラブル防止~



コロナ禍でのオンラインゲームとの

正しい付き合い方

第2回
3/6 SAT
開催分

令和2年度 ネット安全安心全国推進フォーラム

無料

withコロナ時代の 情 報 モラルを考 え る !

新型コロナウイルスの感染拡大にともない、人々の生活は大きく変化しました。

人ととの距離が離れ、直接のやり取りが減る一方で、

SNSやネットワーク上のやり取りは急増しています。

子供たちの環境も、オンライン授業などで大きく変化しています。

激動の年を経て、子供たちが安全・安心にインターネットを利用できるために、

大人たちには何ができるのでしょうか。

皆さんで話し合ってみませんか?

日時 令和3年2月16日(火) 13時00分~17時00分

場所 オンラインセミナー(zoom)

※オンラインセミナー後、一週間程度YouTube上で配信予定(申込者のみ)

理解促進⑥「行政・その他共同」

その他メディアや医療関係との連携

■春の新生活キャンペーン（マイナビニュース）



消費者庁 × マイナビニュース

スマホ?ゲーム?課金?
子どもとどう付き合っていく?
Withコロナ時代の子育ていどばた会議
2021.3.30 [Tue]

スピーカー



■第32回九州アルコール関連問題学会 佐賀大会



第32回
九州アルコール関連問題学会
佐賀大会

Withコロナ時代のアクション
～あらたなつながり～

2021年
3月12日(金)
13日(土)

Web配信

09:20~11:50 特別シンポジウム

「ゲームとどう付き合うか」

～ゲーム障害対策の多角的アプローチ～

【座長】比江島誠人（医療法人横田会 向陽台病院）

武藤岳夫

【演者】辻翔太（向陽台病院）

奥山 沙耶（NHOさいがた医療センター）

谷川芳江（ジャパンマック福岡）

田中慎一郎（熊本市教育委員会）

横戸健介（CESA：一般社団法人

コンピュータエンタテイメント協会）

理解促進⑦「各地域での取り組み」

東京都

都民安全推進本部発行
保護者向けリーフレット令和2年度版
(2020年11月) ※2018年より継続



■近畿総合通信局

ゲームのやくそく賞を新設して、ゲームを安心安全に楽しんでいただくポイントの理解促進を図る。(2020年11月～)



インターネットの安心・安全な利用を考える動画コンテスト 動画フェスタ2020



■千葉県

理解促進⑧「产学連携」

产学連携での取組

日本教育工学会

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

モラル違反を未然に防止するための教育について」

2021年1月



The screenshot shows the JSET website with a navigation bar at the top. The main content area is titled 'SIG活動' (SIG Activities) and specifically 'SIG-11 イベント' (Event SIG-11). Below this, a box contains the text: '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違反を未然に防止するための教育について」' (20th Information Education Research Conference 'Measures to prevent online game netbullying and information moral violations before they occur').

公益財団法人 日本ユニセフ協会

2020年6月、10月

『UNICEF Recommendations for the Online Gaming Industry』日本語版発表と
国連児童基金（ユニセフ）本部担当者との意見交換会





啓発キャンペーン：参考動画

By Com and Advocacy (user education)

参考動画①「啓発動画『ゲームのやくそく』」

親子のコミュニケーションでつくる家庭内ルールの重要性を訴求

<https://youtu.be/a1EBcQsTfAM>



監修：兵庫県立大学 准教授 竹内和雄氏

：ネット教育アナリスト 尾花紀子氏

：エンジェルズアイズ代表 遠藤美季氏

キャンペーン開始：2020年5月21日

<https://www.cesa.or.jp/uploads/2020/info20200521.pdf>



(ポイント)

親子間のコミュニケーションで、子どもが納得して実践できるルールを決め、ペアレンタルコントロール等の設定をしていただく事を目的として、親子一緒にご覧いただける内容に

理解促進②「各企業による啓発」

「ゲームのやくそく」動画の普及啓発活動※一部抜粋

コーエーテクモゲームズ



ディー・エヌ・エー



コナミデジタルエンタテインメント



グリー

グリー株式会社 (GRIUJL_yt_ip) 2月5日
グリーが運営している、弊社が運営するビデオゲームアインメント協会(VSA)では、ゲームや安心・安全に楽しんでいたくかかの取り組みを行っています。
この動画は、「ゲームのやくそく」を学める上で重要な3つのポイントと、学ぶ上で便利な機能について紹介しています。



スクウェア・エニックス



バンダイナムコエンターテインメント



参考動画②「任天堂 みまもりSwitch」

保護者目線で機能をわかりやすく紹介



ゲームでのトラブル、大丈夫かな？

<https://www.youtube.com/watch?v=AVS9Dqgpo3g>



お子さまの行動に応じて簡単に機能を制限できます。
また、各項目を自由に設定することも可能です。

制限できる機能

年齢に合わないゲーム
年齢にあわせて選べるゲームを設定できます。

メッセージや画像の交換など、ユーザー同士が自由にコミュニケーションできる機能を制限します。

制限はソフトごとに行なうことも可能です。

ほかの人との自由な

コミュニケーションを「Nintendo みまもり Switch」では、スマートフォンの操作を制限することはできません。ボイスチャットなど。

「Nintendo Switch Online」アプリの機能を制限したい場合は、お使いのスマートフォンの設定をご確認ください。

画面写真の
「Nintendo Switch」で撮影した画面写真をSNSに投稿することを制限します。



参考：JOGAの取組

日本オンラインゲーム協会（JOGA）の消費者問題に対する取り組み

JOGAは、2009年から全国の消費者相談センター対応のホットライン窓口を設け、会員企業ゲームに関する相談対応を行っていますが、最近では非会員の相談を含むすべてのオンラインゲームに関する相談に対応しており、回答可能な範囲で相談員の皆様にアドバイスしています。

→消費者相談が多い案件については、隨時ガイドラインやベストプラクティスを作成し会員企業間で問題解決のための情報を共有

2016年消費者庁次長から、消費者相談員がオンラインゲームに関する知識が乏しいので、業務に役立つ手引きとなるようなガイドを作つてはどうかというアドバイスを受け、全国消費生活相談員協会の協力を得て、2017年「オンラインゲームガイド」を制作し国民生活センター経由で全国の消費者相談員に提供しました。

→2020年末より全国消費生活相談員協会、東京都消費者総合相談センターから要望を受け「オンラインゲームガイド」改訂版の作業を行っています。完成は夏前を予定

スマートフォンの普及に伴い若い世代のネットトラブルが増加しています。こうした消費者層に対してネットリテラシーの向上を図るため、京都府消費生活安全センターは、JOGAと協働して「マルチ商法」、「ワンクリック詐欺」などをテーマに、Webマンガを制作、2018年3月に配信しました。また、京都府の小中学校にWebマンガの小冊子を作成し配布しました。



参考リンク：資料参照先情報①

詳細はリンクをごらんください。

■「小中学生のゲームクリエーターに関する調査」※豊かな将来に向けた環境調査

<https://www.cesa.or.jp/uploads/2020/info20200924.pdf>

■「ゲーム開発者の在宅勤務に関するアンケート調査2020」※感染症拡大防止への取組

<https://www.cesa.or.jp/uploads/2020/info20200630.pdf>

(その他 コロナ禍での取組)

・<https://www.cesa.or.jp/learning-contents/index.html>

・<https://www.playapart-japan.com/>

■「ゲームと日常生活に関するアンケート」※ゲーム利用健全化に向けた調査

<https://www.cesa.or.jp/uploads/2021/info2021021602.pdf>

参考リンク：資料参照先情報②

詳細はリンクをごらんください。

■ 4団体合同検討会 啓発サイト

<https://www.cesa.or.jp/anshinanzen/>

■ 特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントトレーディング機構

<https://www.cero.gr.jp/>

■ 啓発動画「ゲームのやくそく」

<https://youtu.be/a1EBcQsTFaM>

■ 「任天堂 みまもりSwitch」紹介動画

<https://www.youtube.com/watch?v=AVS9Dqgpo3g>

■ 関係省庁との取組

<https://www.shohisyahigai-boushi.caa.go.jp/>

https://www.mext.go.jp/a_menu/seisyounen/keitai/netanzen/1331311.htm

https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/d_syohi/seishonen.html

https://www8.cao.go.jp/youth/kankyou/internet_use/r02/leaf/pdf/leaf-1.pdf

ご報告のまとめ (Presentation Summary)



①継続してペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求

(Effective use of parental control)

②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備

(Preparation of guidelines according to the situation)

③行政や産学連携での啓発活動の強化

(Strengthening communication, advocacy and user education activities through partnerships with the government and academia)

④安心安全に楽しむための家庭内コミュニケーションの活発化

(Promote dialogue within family)

⑤外部有識者による調査研究および業界内勉強会

(Research by experts and study session)

以上です。

ご清聴ありがとうございました。

Thank you