

韓国視察報告

2023年1月18日

山田太郎事務所Ver 4.0

韓国視察概要

日程	2022年12月21日～23日（3日間）	
訪問先	表現	共に民主党議員 李相憲 氏
		韓国漫画博物館
		オープンネット代表 朴景信 氏 ※滞在中に調整できず、12月27日にオンライン会議を実施
		演劇集団、金鴻表 氏（俳優）
	デジタル	韓国知能情報社会振興院 ※公務の為、視察キャンセル
		国家情報資源管理院 ※公務の為、視察キャンセル
		ソリデオシステムズ本社
		健康保険審査評価院
		地域情報開発院
	松島スマートシティ	
	こども	児童権利保障院
		イドウン・アイ・ビル
健康な養子縁組家庭支援センター 李雪我 氏		

表現關係政策

ゲームシャットダウン制

調査対象

共に民主党議員 李相憲 氏

政策の背景

- ✓ 近年、日本ではゲーム規制を求める声が続発
※香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（2020年）等
- ✓ 韓国では2011年からゲームシャットダウン制を導入
- ✓ そのうち強制シャットダウン制については2022年から廃止
- ✓ ゲーム規制の導入目的・根拠とその効果について調査
- ✓ ゲーム規制に関する政策変更の経緯等についても調査



結果

- ✓ 韓国では、ゲーム市場が急激に成長した2000年代に青少年の過度なゲーム利用が社会問題化。
- ✓ 2008年に韓国情報文化振興院が実施した「インターネット中毒実態調査」では、小学生の12.8%、中高生の14.7%が危険使用者群に含まれるとの結果。
- ✓ 2010年に女性家族部が発表した「青少年睡眠実態分析結果」では、高校生の96.4%が平日の適正睡眠時間を満たせず深刻な睡眠不足を経験しており、原因として過剰な私教育とコンピューターゲームなどのインターネット使用を指摘、また、3.6%ほどがゲームで負けたときに暴力的衝動を感じたとしている。
- ✓ **2011年に青少年保護法の一部を改正して、ゲームシャットダウン制を導入し、青少年の午前0時から6時までのインターネットゲームを強制的に禁止（成人に対しても厳格な本人確認を実施）。**
- ✓ 強制的シャットダウン制については、憲法裁判所に違憲訴訟が提起されるも、**2014年合憲判決。**
- ✓ その後の研究で、青少年の睡眠不足や暴力性の増加とゲーム利用時間との関連性が否定。
- ✓ **実効性への疑念、メディア利用環境の変化、国民の不満**（マイクロソフトのMinecraftが韓国で成人向けゲームとなり青少年が利用不可）等により、**2022年1月より強制的ゲームシャットダウン制が廃止に。**

ゲームシャットダウン制

- 2011年に導入されたゲームシャットダウン制により、韓国のゲーム産業そのものが萎縮

強制的 シャットダウン制	青少年にインターネットゲームを禁止 (午前0時～午前6時) ※成人に対しても厳格な本人確認を実施	← 2022年 1月1日 廃止
選択的 シャットダウン制	青少年本人または法定代理人の要請により ゲームの利用時間等の制限	



影響	ゲーム業界 従業員者数	2012年→2014年 25%減少
	ゲーム業界 会社数	2010年→2014年 30%減少
	オンライン ゲーム市場規模	2012年→2014年 22%減少
	ゲーム業界 輸出規模 (億ドル)	2003年→2012年→2014年 1.7→26.4→27.5 (急激に鈍化)

ゲームシャットダウン制の沿革①

- 2004年10月：キリスト教倫理実践運動、「インターネット実態調査」を基に20%程度の青少年がインターネットに中毒又は中毒の懸念を表明
- 2004年10月：青少年委員会と市民団体、シャットダウン制導入の必要性を初主張
- 2005年 7月：ハンナラ党のキム・ジエギョン議員、青少年保護法一部改正法律案を代表発議しシャットダウン制法律案の制定を初めて試みるものの、任期満了で廃棄。
- 2008年 7月：ハンナラ党キム・ジエギョン議員、強制的シャットダウン制を規定する青少年保護法の一部改正法律案を具体的発議後、シャットダウン制法律が具体化され始める。
- 2010年12月：女性家族部、文化体育観光部 シャットダウン制について合意(モバイルゲーム、シングルプレイゲームなどといった適用範囲に対しては合意できず)
- 2011年 2月：女性家族部がコンソール、モバイルを含むすべてのゲームに対しシャットダウン制を要求
- 2011年 3月：P C オンラインゲームだけにシャットダウン制を適用することを合意
- 2011年 4月：**青少年保護法の一部法律案を改正、インターネットP Cゲームを対象に満16歳以下青少年がゲームを利用する際、午前12時から午前6時までのゲーム利用が強制的にシャットアウト。**

ゲームシャットダウン制の沿革②

2011年10月：文化連帯、**強制的シャットダウン制に対し違憲訴訟を提起**

2014年 4月：強制的シャットダウン制違憲訴訟に対し**憲法裁判所は合憲**

2014年 7月：セヌリ党キム・サンミン議員、強制的シャットダウン制を廃止する「青少年保護法一部改正法律案」を発議

2014年 9月：女性家族部キム・ヒジョン長官、強制的シャットダウン制の緩和措置を発表

2016年 7月：社会関係長官会議で親による選択的シャットダウン制の並行を議論

2017年 8月：文在寅政府、「ゲーム規制改善協議体」発足、ゲームシャットダウン制の廃止及びゲーム時間選択制への転換を議論

2019年 6月：文在寅政府、**韓国eスポーツ協会に登録された選手に限りシャットダウン制適用を例外**とするなど、シャットダウン制の段階的改善を決定

2021年 6月：国民のカホ・ウナ議員、対政府質問で「強制的シャットダウン制」の改善必要性について言及、**強制的シャットダウン制を廃止する「青少年保護法一部改正法律案」を発議**

2021年11月：**強制シャットダウン制廃止法律案を可決**

2022年 1月：**強制シャットダウン制廃止**

ゲームシャットダウン制の導入背景

- 2000年代初の頃、韓国ではゲーム市場の急激な成長と共に青少年のゲーム利用問題が社会的 이슈として台頭した。青少年委員会と市民団体はゲームへの過没入又はゲーム中毒に対する社会的認識の拡大によって、青少年をゲームから守るべきだという主張を繰り返し広げる。
- 成長期に睡眠時間が足りない場合、身体的・精神的健康に対し危険要因として作用する可能性があるため、青少年を守るため睡眠権を保障する必要があるとのこと。
- ゲーム過没入への予防と治療は個人レベルの問題でなく、政府が積極的に解いていく社会問題として接近すべきであると見た。



韓国情報文化振興院(2008)が行った「インターネット中毒実態調査」によると、小学生の12.8%、中高生の14.7%が危険使用者群に含まれる。また、インターネット中毒診断結果事ではインターネット中毒者の81.4%がオンラインゲームを利用しており、高危険使用者群の中でオンラインゲーム利用者は91.6%に達する。児童青少年インターネットゲーム中毒予防と解消が必要だという社会的雰囲気形成される。

ゲームシャットダウン制の根拠：立法趣旨

(1) 青少年の睡眠権利保障

- 女性家族部(2010)が発表した「青少年睡眠実態分析結果」によると、
高校生の96.4%が平日の適正睡眠時間を満たせず深刻な睡眠不足を経験している。
- また、青少年睡眠不足の原因として、過剰な私教育とコンピューターゲームなどのインターネット使用を指摘。
- 各国家の生活時間調査(キム・キホン外2009)の中で青少年のインターネットの主な利用時間帯調査を行った結果、満9歳～12歳の2.1%、満13～15歳の6.4%が23時以降から6時の間にインターネット使用をしていることが分かった。
- 女性家族部が行った全国19歳未満中高生18,544人を対象の設問調査結果(2010)によると、青少年10人中3人は一日2時間以上コンピューターゲームをプレイし、視力の弱化及び睡眠不足など健康悪化が現れた。(9.8%)

(2) 暴力性の増加

- 女性家族部が実施した設問調査結果、青少年で3.6%ほどがゲームで負ければ相手を殴りたくなる暴力的衝動を感じた。
- ゲーム中毒による犯罪
 - 2009年5月、コンピューターゲーム中毒20代男性、ゲーム費用のため近所の高齢女性を殺害し、700ウォンを窃盗
 - 2010年11月、ゲーム中毒中学生、母を殺害後自殺
 - 2010年12月、ゲーム中毒の20代が2歳の息子に暴力をふるい殺害

韓国視察：ゲームシャットダウン制の根拠：検証結果

(1) 睡眠権

- 韓国青少年政策研究院(2019)が発表した調査によると、韓国青少年の睡眠不足原因の1位は宿題、インターネット講義、自由学習などの勉強（62.9%）だった。
- 韓国コンテンツ振興院(2021)が発表した「2020ゲーム利用者パネル研究」によると、ゲーム利用者の睡眠時間とゲーム利用時間の間に有意な関係は無かったことが分かった。

(2) 暴力性の増加

- ステットソン大学校のクリストファー・ファーガソン教授とナンヤン技術大学校のジョン・ワン教授はシンガポール人3,000人を対象に2年間、暴力的なゲームと精神健康問題との関係性を研究(2020)した結果、暴力的なゲームと青少年の精神健康機能の間には何の関連性も見つからなかった。



結論を言うと、ゲームの利用と睡眠時間、ゲームの利用と暴力性は明確な因果関係が証明されていない。韓国青少年の睡眠時間はゲームより私教育の影響が大きく、ゲームそのものが攻撃的な行動を誘発するということを見せない。ゲーム中毒はゲーム一つだけの問題ではなく、家庭環境、個人の性格的特性と心理的原因を把握することが重要だ。

韓国視察：選択的ゲームシャットダウン制の廃止の経緯

(1) ゲームシャットダウン制の実効性

- シャットダウン制が施行された後、政策の妥当性と実効性に対する疑問が絶えず提起された。シャットダウン制は当時の導入根拠である**青少年の睡眠権確保とゲーム過没入減少に長期的影響を与えることはできなかった。**

(2) メディア利用環境の変化

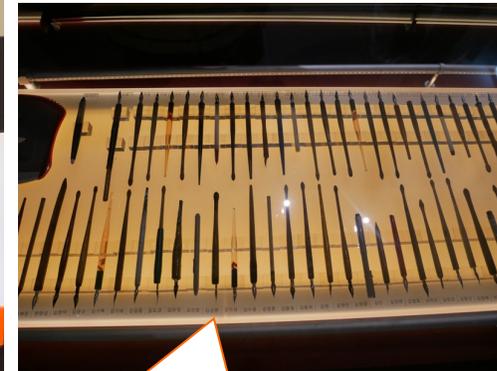
- 韓国コンテンツ振興院の「2020大韓民国ゲーム白書」によると、**シャットダウン制が効果を極大化できなかった理由は、青少年の主な利用媒体がモバイルに転換されたためだった。また利用分野もゲームよりは、SNS及び動画視聴が多数を占めた。**

(3) Minecraftの青少年不可事態

- 小学生など青少年の間で人気の高いゲーム「Minecraft」の運営会社であるMicrosoft(以下MS)が当時、ログインポリシーを変更して自社のアカウントでのみゲームにアクセスできるようにすると告知した。これは韓国のシャットダウン制で別途のサーバー構築に費用が発生するため、やむを得ず**韓国だけアカウント加入条件を19歳以上に設定し、(韓国のみ)成人向けゲームとして運営**している。
- Minecraftの青少年(利用)不可事態により、シャットダウン制廃止に関わる議論に火がつく。

韓国視察：韓国漫画博物館（富川＝プチョン市） 2022年12月23日

2001年10月12日、消えていく漫画関連資料を収集し保存することで漫画の文化・芸術的価値を増大させ、関連資料を大切な文化遺産として譲り渡すために設立された韓国初、最大規模の漫画専門博物館。各種貴重な資料やベテラン漫画家の原画など漫画に関連した全ての資料が保存・展示されている。Webチューン中心に



漫画家が愛用していたペンやパイプたばこも展示

ファンレターも！



アクション法

調査対象

オープンネット代表 朴景信 氏

政策の背景

- ✓ 韓国では、2011年に非実在児童ポルノを違法化
- ✓ 社会的な混乱が起き、2012年に定義変更
- ✓ 2013年には憲法訴訟が提起（2015年判決）
- ✓ 2020年にはn番部屋事件を受けて性犯罪の厳罰化と児童ポルノ視聴の違法化（1年以上の懲役）
- ✓ 非実在児童ポルノ規制の効果や問題点を調査



結果

- ✓ 2011年の非実在児童ポルノ違法化で逮捕者が20倍になり（100人→2000人）社会問題化
- ✓ その際の逮捕者の中には、アニメをダウンロードしただけの者も含まれ、法律を疑問視する声が噴出
- ✓ 2012年のアクション法改正では、児童ポルノの定義を「児童と明確に認識しうる表現物」に変更
- ✓ この改正で性的な欲望を不法に満たし得るもののみが対象となり、逮捕者は年間500人に減少。
- ✓ 韓国のアクション法は、特に仮想表現物規制をターゲットにしているという点で特徴的。
- ✓ そのため、裁判官も、実在児童の被害者がいる事件とそうでない事件を一緒くたに扱っている。
- ✓ 警察がアニメや漫画の摘発のために多大な時間と労力をかけているが、実在児童の保護と無関係
- ✓ 仮想表現物規制を中心としているため、実際の児童を害した加害者の厳罰がしにくい現状もある。
- ✓ 2020年のn版部屋事件を受けたアクション法の厳罰化で導入された視聴の違法化は大問題
- ✓ 全てのインターネット上のビデオについて事前検閲を可能とするものであり憲法違反として戦っている

アチョン法の概要

目的 (1条など)	児童・青少年対象性犯罪者の処罰と管理による 児童・青少年の性犯罪からの保護
禁止行為 (2条など)	児童に対する以下の行為または、以下の行為をさせること ① 性交行為 ② 性交類似行為 ③ 体の全部又は一部を接触・露出し、性的羞恥心、嫌悪感を持たせる行為 ④ 自慰行為 ⑤ <u>その他性的な行為</u>
対象物 (2条など)	一 児童と認識しうる者 二 <u>児童と明確に認識しうる表現物</u> であって 2012改正 写真・ビデオ・ゲーム又はコンピューターで映像の形態になったもの 名称：「児童・青少年利用わいせつ物」→「 児童・青少年性搾取物 」
罰則など (7条など)	販売等目的所持：10年以下 → 5年以上の懲役 提供：7年以下または罰金 → 3年以上の懲役 2011改正 視聴：（なし） → 1年以上の懲役 2020改正

アクション法（児青法）に関する主な流れ

2000年	法律制定・施行	児童ポルノの処罰対象に仮想物を含まない形で制定
2011年	創作物規制の法改正	仮想物を処罰対象に法改正 2000人以上が逮捕され社会問題となる
2012年	定義縮小の法改正	児ポの定義を「児童と“明確に”認識しうる」と変更
2013年	憲法裁判所への提起	仮想物や成人が制服をきたポルノについて 憲法裁判所での審査開始
2014年	定義の限定 解釈判決	仮想物が実在の児童との同一であることが確認され、 性犯罪を誘発する場合に限るとの最高裁判決
2015年	憲法裁判所 合憲判断	仮想物規制などについて合憲判決（憲法裁判所）
2020年	n番部屋事件で 法改正	厳罰化及び視聴の処罰化

デジタル政策

ソリデオシステムズ本社

調査対象

ソリデオシステムズ本社



政策の背景

- ✓ 日本では、デジタル庁の設立によって電子政府を強力に推進
- ✓ 韓国は、2年に1回の国連電子政府評価で世界で唯一、2010年から7回連続で3位以内（日本は最高14位）
- ✓ 韓国の電子政府を象徴するのが24時間どこでも証明書発行や各種申請が可能な行政プラットフォーム「**政府24**」であるが、システムを請負う企業より電子政府推進の秘訣を探る

結果

- ✓ 韓国の「政府24」は、分散している公共サービス・各種申請・政策情報等の政府・自治体のサービスを1カ所で利用できるようにする行政プラットフォーム（統合ポータルサイト）であり、2017年サービス開始
- ✓ 韓国では、2001年より、**政府や自治体でバラバラだった申請窓口を一元化**し、利便性の向上を推進
- ✓ 韓国の民願（申請等）は約5700種類あるが、「政府24」は、それを1つのサイトにまとめている
- ✓ 「政府24」と結びついた公務員が利用しているサイトがあり、そこには**各人が行うTO DOが表示**される
- ✓ 複数のサイトを訪問する必要がなく、1つのサイトですべての行政機関の情報とサービスが利用可能
- ✓ 現在、**約5700種類ある民願のうち、完全にオンラインで可能なのは約3000**ほど（残りは要窓口対応）
- ✓ 個人情報の問題に関しては、事前同意が必要なものが法定化されており、同意ベースの部分がある
- ✓ **個人情報にアクセスがあった場合にはログが残り、管理権限者以外はログが見れない**（改竄は皆無）
- ✓ 「政府24」の会員数は、サービス開始時2017年では350万人、2022年では1916万人
- ✓ 2024年～2026年に向けて、統合ポータルサイトから、One Site Total Serviceへの発展を推進

健康保険審査評価院 (HIRA)

調査対象

健康保険審査評価院

政策の背景

- ✓ 日本では、デジタル庁設立後、医療・健康DXを推進
- ✓ 韓国の健康保険審査評価院 (HIRA) は、**国民健康保険の保険金請求審査と品質評価を担当**
- ✓ 全国の健康データを収集・連結し、**医療ビッグデータを活用したヘルスケアを推進**
- ✓ 韓国における医療・健康データの収集・活用等を調査



結果

- ✓ 健康保険審査評価院 (HIRA) は、国民健康保険法に基づいて2000年に創設された機関
- ✓ HIRAでは、医療費用の適正水準を維持するため、診療報酬が適正かの審査を行う
- ✓ **HIRAによる診療報酬の審査の9割は電算システムによりなされ、残り1割が専門家によってなされている**
- ✓ 約8万ある医療機関に対してHIRAの電算システムを提供し、事前のチェックが行われるようになっている
- ✓ HIRAでは、医療の質を維持・向上するため、**医療サービスが適正であったか、医療の質の評価**を行う
- ✓ ビッグデータが国民健康保険サービスの根幹となっており、データベースをもとに**リサーチしてエビデンスを獲得**したうえで議論しなければ、**政策的意思決定**ができないことになっている
- ✓ HIRAの業務は、エビデンスに基づき、かつ、専門家によってなされているため、政治干渉はほぼない
- ✓ 韓国では、国民健康保険に関するデータは充実しているが、新薬・創薬等のデータベースはほぼない
- ✓ HIRAが扱う医療データはセンシティブな個人情報が多く、韓国の法律上クラウド利用は現状不可能
- ✓ HIRAが収集したデータは、公共ビッグデータ開放システムで解放されており、オープンデータによるイノベーション促進や、国民の知る権利への貢献にも役立てられている

地域情報開発院 (KLID)

調査対象

地域情報開発院

政策の背景

- ✓ 電子政府を進める上では基幹システムの統一が重要
- ✓ 日本ではデジタル庁がガバメントクラウドの整備を推進中
- ✓ 韓国では、地域情報開発院 (KLID) が全ての基礎自治体と広域自治体の基幹行政システムを開発・提供
- ✓ 基幹システムの統一に関する韓国の経緯・現状を調査

結果

- ✓ 韓国には、電子政府推進を含むデジタル政策を一元的に担当するデジタル庁のような組織はない。
- ✓ 韓国のデジタル政策の司令塔は、KLIDの他、**知能情報社会振興院 (NIA)** や**国家情報資源管理院 (NIRS)** 等がある。
- ✓ 韓国では、**KLIDが中心となり、政府と自治体が一体となって地方が必要な基幹システムを開発**
- ✓ 韓国では44種類の標準化した業務については、標準ポータルを提供しているが、自治体が自主ポータルを利用することも可能だが、ほぼ標準ポータル (財政的な負担が生じてしまうため)
- ✓ 韓国の住民情報は、現在は、日本と同様に、各基礎自治体に存在し (データセンターも各自治体にある)、レガシー分散システムとなっているが、アプリケーションの維持管理は中央政府で行っている
- ✓ 韓国では、次世代共通システムの整備中であり、**クラウド化を進めている** (具体的には、17の市と道においてプライベートクラウドへの移行を推進中)



松島スマートシティ

調査対象

松島スマートシティ

政策の背景

- ✓ 日本ではデジタル庁の設立によって社会のDX推進中
- ✓ DX推進社会はデータに基づく政策決定がなされる社会
- ✓ データドリブンを目指すスマートシティは今後のDXの鍵
- ✓ 韓国では、世界に先駆けてスマートシティを推進
- ✓ 世界初のスマートシティとも呼ばれる松島の現状を調査



結果

- ✓ 韓国仁川は、2001年の仁川国際空港の開港により国際都市化、2002年には経済自由区域に指定
- ✓ その後、仁川では、浅瀬を埋め立てた地域において開発型のスマートシティ化を推進
- ✓ 2009年には、仁川市と米国シスコ社が、「仁川経済自由区域をハイテクで国際競争力のある、環境保全に配慮したスマートシティへと進化させ、韓国の都市のIT化をより推進するための連携の覚書」を締結
- ✓ 松島スマートシティでは、監視カメラの他、交通センサーや犯罪防止センサー、災害防止センサーによって、ユビキタスに環境情報を収集し、IFEZ統合オペレーションセンターにおいて24時間体制で分析と対応
- ✓ IFEZ統合オペレーションセンターは、情報分析の結果に基づき、市内各所のメディアボード、バス停のシステム、企業や家庭等に対して、フィードバックやアドバイスを行うほか、交通信号の調整等も行っている
- ✓ IFEZ統合オペレーションセンターは、交通管制機関、気象関係機関、警察、消防署、税務署などの関係機関とも情報共有を行うことができ、迅速な行政対応が可能な体制になっている
- ✓ 松島スマートシティで収集された情報は、1カ月で消去される運用

こども政策

調査対象

児童権利保障院（ユン・ヘミ院長）

政策の背景

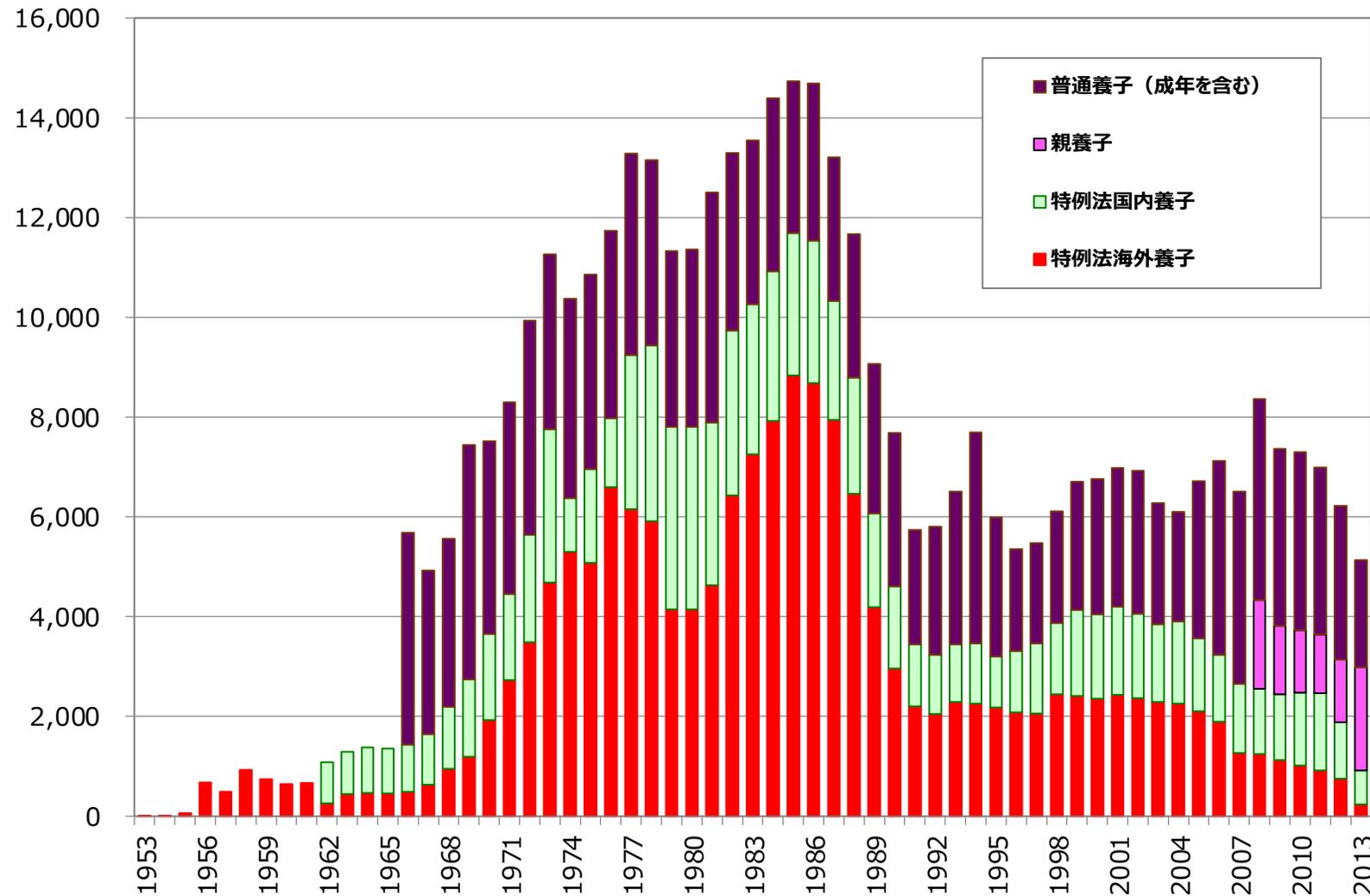
- ✓ ベビーライフ事件から、国際養子縁組の件数を把握していないこと、出国記録も把握していないことが問題に。
- ✓ カルト宗教における教団内での養子縁組実態も判明。
- ✓ 日本国内で、子どもの出自を知る権利を保障するための養子縁組のデータベース化や「ハーグ国際養子縁組条約」の批准を推進していくために、韓国の先進事例を学ぶ。



結果

- 1. 養子縁組記録データベース及び養子縁組情報統合管理システム**
 1. 家族探しに必要な51項目をデータベース化したシステムを2009年に構築
 2. 養子縁組の当事者の情報、実親の情報、養親の情報、その他と大きく4つに分かれている
 3. 養護施設や養子縁組の機関を通じて養子に出された24万人の情報や過去の記録もすべて統合した
 4. 今後、養子縁組記録館を設立する計画
2. 児童養護施設の情報保管も法的に義務付
 1. 入養機関長は法第21条第6項に基づき、第24条各号の**入養記録を永久保存しなければならない。**
 2. 入養機関長は第17条第2項に基づき**廃業した場合には、第1項に基づく入養記録を児童権利保障院に移管せねばならない。**
3. **養子縁組情報開示請求システム**によって実の親と情報や居住地が把握できた場合、情報公開の同意を得て情報提供をし再会を支援する。
 1. まったく縁故のない場合は遺伝子検査をサポートしたり、関連場所の同行サポートを実施
4. **児童権利の実現**
 1. 児童権利に関する認識調査を実施し政策に反映している。**学校で児童権利教育を実施している。**
 2. 児童の権利モニタリング制度がありオンブズ制度に類似しているが、施行の主体を確認するために**こども基本法の準備**をしてる。
5. **養子縁組法を改正予定**
 1. 国家の責任を強化する先進国型養子縁組体系に改編する、**養子縁組を国の業務と規定**
 2. ベビーボックス児童等、**親権者がいない児童に対する養子縁組優先原則の適用**
6. **2024年ハーグ条約批准予定** ※2013年に署名し、中央当局やデータベース整備などの準備を整えてきた。
7. 日本と同様、家族主義との対立がある。**韓国でも親の懲戒権がこの国会で撤廃した。**認識改善の為に長いプロジェクトとして継続的に取り組む。

韓国の養子縁組の実態 (1953~2013)



※普通養子 = 非断絶型
 ※親養子 = 断絶型(特別養子縁組)
 2005年に新設した制度
 ※特例法養子
 ・断絶型
 ・養親に養子の扶養に必要な財産があること、養親は事前に所定の教育を受けなければならないことなど養親となる資格要件が定められている。



児童権利保障院の紹介

- **(設立背景)**「児童に対する国家責任の拡大」を目指し、すべての児童をきめ細かくケアできる公的システムを作るため、8つの児童保護関連中央機関を統合し、児童権利保障院を設立
- **ミッション/ビジョン**
 - (ミッション)すべての児童が幸せな社会づくり
 - (ビジョン)児童と共にする児童権利実現の中心的な機関
- **主要推進事業**
 - (児童政策策定・評価支援) 中・長期児童政策の策定、児童政策影響評価支援、研究遂行等
 - (児童権利増進)国連の児童の権利に関する条約履行支援、児童参加権・遊ぶ権利保障及び活性化事業等
 - (児童ケア支援)社会的弱者層の児童の成長・発達支援、地域児童センター及びみんなでケアセンター運営支援等
 - (児童保護支援)児童虐待対応及び予防、児童保護システムの安定化、失踪児童予防及び家族支援、養子縁組政策の策定及び養子縁組事後サービスの支援、家庭委託の活性化及び政策改善支援等
 - (児童自立支援)児童養育施設退所予定の児童(自立準備青年)の社会・経済的自立を支援



養子縁組記録データベース及び養子縁組情報統合管理システム

◦ 養子縁組記録データベース及び養子縁組情報統合管理システム

- (主な内容)家族探しに必要な51項目をデータベース化し、システムを構築(2009)
*(51項目)氏名、生年月日、実親及び施設情報等
- (運営状況)養子縁組機関を通じて養子縁組された養子約24万人の情報、政府・自治体・児童福祉施設生産養子縁組記録等搭載
- (活用状況) 養子縁組対象児童及び里親情報の確認及び養子家族探しに活用
- (今後の計画)養子縁組記録移管に関する法的根拠づくり、養子縁組記録館設立推進等



養子縁組情報公開請求

○ 養子縁組情報公開請求

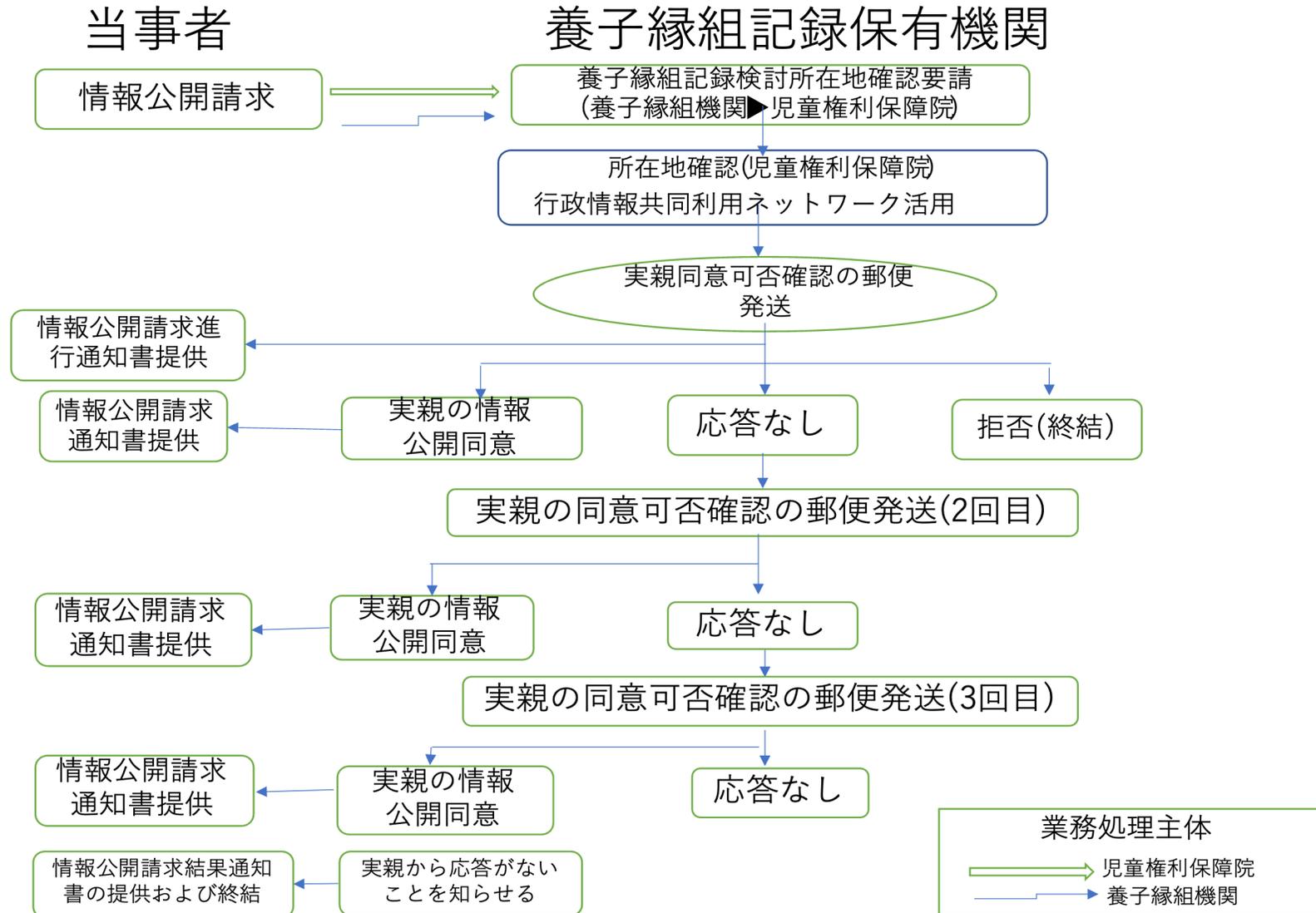
- (推進目的)国内外の養子の公正かつ透明な養子縁組記録及び養子縁組背景情報の公開を通じて養子のアイデンティティ確立を支援
- 養子縁組情報公開請求の手續
 - 1)請求受付
 - 2)養子縁組の背景情報の確認
 - 3)実親の養子縁組情報を確認できる場合、
 - ・ 実親の住所把握(行政情報共同利用網の照会及び自治体・公共機関の協力)後、実親が情報公開に同意するかを確認
 - ・ (実親の同意を得た場合)実親の情報提供及び再会支援
 - ・ (実親の同意を得られなかった場合)養子の養子縁組背景情報(養子縁組された当時の実親の居住地域名を含む)の提供
 - 4) 実親の養子縁組情報の確認が不可能な場合、
 - ・ 養子の養子縁組背景情報(養子縁組された当時の実親の居住地域名を含む)の提供
 - ・ 無縁故養子の場合、遺伝子検査及び養子縁組関連場所同行サービスの提供

情報開示について～入養特例法

第36条（入養情報の開示等）

- ①この法律に基づいて、養子となった人は、児童権利保障院または入養機関が保有している、自分に関連する入養情報の開示を請求することができる。ただし、この法律に基づいて、養子となった人が未成年者である場合には、養親の同意を得なければならない。
- ②児童権利保障院または入養機関の長は、第1項の規定による要請があった際に、実親の同意を得て情報を開示しなければならない。ただし、実親が情報の開示に同意しない場合には、その実親の個人情報を除いて、情報を公開しなければならない。

情報開示のプロセス





養子縁組制度及び法律の改善

◦ 養子縁組法律の改編

- 1) 国家の責任を強化する先進国型養子縁組体系に改編
 - 養子縁組を国の業務と規定し、主な事項は公的機関で決定し、民間機関と協力するシステムに改編
- 2) 国際社会のルールに適合した国際養子縁組法律作り
 - 国際養子縁組関連法体系の統合、保健福祉部を中央当局に指定
- 3) 養子縁組が可能な保護児童の韓国への養子縁組を推進
 - ベビーボックス児童等、親権者がいない児童に対する養子縁組優先原則の適用
 - 里親の発掘及び養子縁組家族に対する支援により、養子縁組の活性化を図る

◦ 今後の計画

- 1) 養子縁組特例法及び国際養子縁組法の改正及び制定の推進
- 2) (2023年)法律施行推進 ⇒ (2024年)法律施行及びハーグ条約批准 ※署名は2013年に済



ユン・ヘミ院長、コ・グムラン副院長、ペ・ウシクセンター長、
イ・ヒョンジュン次長、チョン・サウォン部長と山田事務所の記念写真



院長はじめ、副院長やセンター長との議論風景。時間を大幅に超過して意見交換。
院長とも今後の定期的な意見交換を行うことを約束。

児童養護施設（イドゥン・アイ・ビル）

調査対象

児童養護施設（イドゥン・アイ・ビル）

政策の背景

- ✓ 寄附で運営する先進的な児童養護施設を視察し、多様な児童養護施設の在り方を検討する。



結果

- ✓ これまで1600名以上のこどもが保護された、70年以上の歴史ある児童養護施設。現在は0～18歳の46名の子ども達が在籍している。
- ✓ 補助金は1人当たり13万韓国ウォンで建物の運営費程度にしかならないが、**寄付は年間4億韓国ウォン**。塾代、体育教室、美術教室等にも通うことができ、年間5000万韓国ウォン、カウンセリング等の精神治療費には年間6000万韓国ウォンをかけている。
→ **ほとんどが寄附で運営されている**ため、こども1人ひとりに手厚い支援があり、自由度も高い。
- ✓ 養子縁組の補助金等のインセンティブはないが、年間5名程度は養子縁組や里親に行く。
- ✓ **全室個室、エアコン付き**。希望者にはPC、テレビ、ピアノやバイオリンも。

児童養護施設（イドウン・アイ・ビル）



入口の様子。建物は4階建てで立派



1950年当時の様子



子ども一人ひとりに個室が与えられる。費用はかかるが子どもたちの一番の要望だったとのことで、実現した

児童養護施設（イドウン・アイ・ビル）



乳児の部屋。ちょうどお昼寝中。赤ちゃんポストに預けられた子どもも預かっている。



共有のキッチンスペース



クリスマス会準備の真っただ中。一人ひとりの希望を聞いてプレゼントを準備するそう。



児童養護施設（イドウン・アイ・ビル）



食事スペース



2階では広々とした場所を解放し、放課後は学童のように運営する。こどもは誰でも無料で利用できる。学童の子ども達にもクリスマスプレゼントを用意されていた。

イ・ソヨン院長とイ・チョンギ事務局長と意見交換

養子縁組家庭支援センター

調査対象

健康な養子縁組家庭支援センター（イ・ソラ代表）



政策の背景

- ✓ 日本では養子縁組後の家族のサポートがなく、議論もほとんどない。
- ✓ 韓国で、養子縁組事後サービスを専門に行う団体から、現状と課題を伺い、日本の養子縁組家族の支援政策に反映する。
- ✓ 養子縁組された「こどもの知る権利」をどのように保障しているのか、こどもの声と実態を把握する。

結果

- ✓ こどもを養子に迎えた実体験から、養子縁組後の生活で直面する様々な課題を支援するためのセンターを設立。**養子縁組家庭の教育と相談、自助会の提供等、全生涯の成長を支援**する。
- ✓ 韓国の養子縁組の大きな変化は2012年。それまでは民間が中心だったが、スタートから終わりまで国が管理する、**当事者中心主義に変わった**。
- ✓ 養子縁組積極運動で養子縁組の件数自体は増加。しかし、2000年頃からは子どもにとって良い養子縁組でなければ意味がない、**安定した養子縁組**という方向に変わってきた。
- ✓ 公開的な養子縁組がスタートして20年。**成人した人が自身の経験を世の中に出し始めた時に、事後サービスがないことで、子どもがどれだけ危険だったか、知る権利が保障されず当事者のアイデンティティ形成がいかに困難だったかが明らかになった**。
- ✓ こどもにとって**出自を知ることがアイデンティティ形成に不可欠**。実の親からもらった記録を保管、保存し、自分を愛された存在だと認識させることは非常に重要。



コンビニで昼食を買い、移動中に食べているところ。
容器が柔らかすぎて、バランスを取りながら食べるのに苦労しました。



唯一ゆっくりできた昼食。と思いきや、5分で食べ終わってしまい早めに次のアポイント先に向かいました。
しかし、次のアポイントの場所に誤りがあり、車で40分移動することに！
5分で食べ終わり早めに向かったおかげで、オンタイムで開始できました。