

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC :

件名 : パブリック・コメントについての意見

日時 : 2020年02月01日(土) 13:01

氏名

年齢

住所

電話番号

【意見】

・ 第18条2に

「子どものネット・ゲーム依存症につながるようなコンピュータゲームの利用に当たっては、1日当たりの利用時間が60分まで（学校等の休業日にあっては、90分まで）の時間を上限とすること及びスマートフォン等の使用に当たっては、義務教育修了前の子どもについては午後9時までに、それ以外の子どもについては午後10時までに使用をやめることを基準とする」と書いてあるが、そもそも罰則も何もないこの条文を守る人なんて居ないと思う。

・ この条例の目的は「子どもがゲーム依存症にならないようにする」ことだが、上記のような緩い口約束のような条約では誰も守るわけが無いのでゲーム依存症の予防にはならないのではないか。仮に香川県全ての子どもがゲーム時間などを厳格に守ったとして、成人した後にゲーム依存症にならない保証はどこにあるのか。僕はむしろ子供のときに出来なかったゲームを成人してから自由にできるから一日中したいというふうになると思う。こうなった場合結果的にゲーム依存症を防ぐ条約でゲーム依存性患者を増やすことにはならないのか。また、もしこうなった場合この条約はなんの意味を持つのか。

・ そもそも子どもの遊びがゲームになったのは安心して遊ぶ場所が減ったからではなく単純にゲームが面白いからであって本当に外で遊ぶのが好きな人は学校のグラウンドでも公園でも遊んでいる。

・ 国際的にももはやゲームは「子供の遊び」ではなくeスポーツとして「ひとつの競技」として認められつつある。そんな中で香川県がこのような条例を制

定するのは日本のゲーム産業にも大きな影響があると思う。

・ この条約素案で香川県のお偉いの言いたいことはわかったが僕達「子ども」からするとただ県のお偉いがゲーム依存性の予防を口実に一方的に制限しているようにしか見えない。それはこの条約には僕達「子ども」の意見や要望が何も盛り込まれていないからである。もっと「子ども」の意見を取り入れるため我々「子ども」と県のお偉いと対話する機会を設けて欲しい。

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 :

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC :

件名 : パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年02月01日(土) 21:04

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案に目を通しましたが、一旦白紙に戻して慎重に議論を進めるべきというのが私の意見です。

県議会の皆様には杜撰な条例を制定して全国に恥を晒す事の無いようお願い申し上げます



差出人：

CC:

日時 : 2020年02月01日(土) 23:04

なお、添付ファイルが開かない等問題がありましたらご連絡ください。

[illegible]

1.html

今年春の制定を目指すとして「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」の素案(以下、「本条例素案」とする。)について、[REDACTED]として個人的に意見を述べさせていただきます。本条例素案はネット・ゲームの規制という結論ありきで、当事者たる子どもを交えた議論のないまま委員会内で一方的に話が進められていることに強い危機感を覚え、私はこの条例の制定に反対します。

私から提示させていただく根拠は以下の6点です。

- (a)家庭で決めるべき事項に介入する問題点、自己決定権の侵害
- (b)インターネットの利用時間帯を制限することの非現実性
- (c)子どもの権利条約との矛盾
- (d)各部局のネット・ゲームを利用した広報・振興戦略との矛盾
- (e)ゲーム障害に対する認識の未熟さ
- (f)本条例の審議における行政手続き上の問題

- (a)家庭で決めるべき事項に介入する問題点、自己決定権の侵害

「ゲームは一日一時間まで」という言い回しがあるように、各家庭においてテレビゲームの時間を決めるという行為は日常的に行われてきました。これは親子の間で取り決められた約束であり、子どもにとっては納得したうえで約束を結び、それを守る大切さを遊びの中で学んでゆく事にもつながりました。

さて、本条例素案の時間制限について、平日60分までゲームをするという感覚で解釈した方からは妥当な長さという声もあるかもしれませんが、しかし、問題の本質は時間帯や長さではなく、前述のような親子間の主体的な調整や納得を得られないまま一方的に時間制限を押し付けるところにあります。これでは子どもにとって納得のできる約束を自発的に結び守るという機会を一つ奪ってしまうことになります。さらに親にとっても、家庭のルールを第三者に一方的に決められ、家庭教育における主体性・自己決定権の侵害を受けることを意味します。現在の素案では「基準」という言葉が追加され、一見規制が緩くなったかのように見えますが、たとえこれ基準であろうと家庭で決めるべき事項に介入し、主体的な意思決定を妨げていることは本質的に変わっていません。様々な家庭ごとの事情があるにもかかわらず、保護者にとっては周囲の目を考えると自分の家庭だけ違うルールを認めるという主体的な意思決定は委縮してしまいますし、子どもにとっては「条例にそう書かれているから」と言われればそれがおかしいと思っても従わなければならない圧力が働いてしまいます。すなわち、たとえそれが基準という表現であっても、条例によって時間および時間帯の制限を提示するという発想自体が間違っているのです。

また、時間規制の対象は「ネット・ゲーム依存症につながるようなコンピュータゲーム

の利用」とされていますが、この規定が保護者によつて的確に運用されるのかも疑問です。例えば依存症になった子どもについて、専門家による事後の分析で個別のケースとしてどのような使用がゲーム障害につながったかが判断できるかもしれませんが、専門家である訳ではない保護者によって、しかも事前にゲーム障害につながるかどうかを峻別することは困難であり、自ずとスマホ・コンピュータの使用全般の制限のような過剰な制限を招く表現になっています。

そして、冒頭の「親子の信頼関係が形成される乳幼児期のみならず、子ども時代が愛情豊かに見守られることで、愛着が安定し、子どもの安心感や自己肯定感を高めることが重要であるとともに、社会全体で子どもがその成長段階において何事にも積極的にチャレンジし、活動の範囲を広げていけるようにネット・ゲーム依存症対策に取り組んでいかなければならない。」とあたかも親子の愛情で依存症が克服できるかのように書かれていますが、この表現も問題があります。この目的においてゲームの規制という手段を用いるのが誤りであることは後述の(e)で述べますが、それぞれの家庭の方針は保護者の良心と信条によるべきもので、いかなる内容であれ家庭観に関する一個人の思想を条例に持ち込んで県民の家庭の在り方まで規定しようとするのは家庭に対する公権力の過剰な介入に他なりません。

さらに、該当箇所の記載の仕方にも問題があります。以下に本条例素案第18条を引用します。

第18条

保護者は、子どもにスマートフォン等を使用させるに当たっては、子どもの年齢、各家庭の実情等を考慮の上、その使用に伴う危険性及び過度の使用による弊害等について、子どもと話し合い、使用に関するルールづくり及びその見直しを行うものとする。

2 保護者は、前項の場合においては、子どもが睡眠時間を確保し、規則正しい生活習慣を身に付けられるよう、子どものネット・ゲーム依存症につながるようなコンピュータゲームの利用に当たっては、1日当たりの利用時間が60分まで（学校等の休業日にあつては、90分まで）の時間を上限とすること及びスマートフォン等の使用に当たっては、義務教育修了前の子どもについては午後9時まで、それ以外の子どもについては午後10時までに使用をやめることを基準とするとともに、前項のルールを遵守させるよう努めなければならない。

3 保護者は、子どもがネット・ゲーム依存症に陥る危険性があると感じた場合には、速やかに、学校等及びネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等に相談し子どもがネット・ゲーム依存症にならないよう努めなければならない。

第18条第1項では家庭でのルール作りを求めています。その一方で、第2項で60分ないし90分という極めて短い時間制限を課しています。これが「基準」という言葉であっても各家庭の判断が入り込む余地はないのは先に述べたとおりであり、もし本条例素案がそのまま採用されたならばこの時間に合わせざるを得ない長さです。さらに第3項の規定によれば子どもが依存症に陥ると感じた保護者(具体的な基準が示されていないにもかかわらず判断を保護者に押し付ける点も問題)は事実上学校等の機関に通報するかゲーム自体禁止するか選択の余地はありません。これは保護者の選択肢を奪うのみならずゲーム障害を防ぐという過大な義務を保護者に押し付けるものであり、子どもがゲーム障害を負ったのは背景の精神障害が原因であるにもかかわらず親の努力不足だという理論すら導きます。このように一方では家庭での裁量があるかのように見せかけておきながら、同じ条文内でその行使を事実上不可能にするような規定は、社会の基本的単位である家庭が当然保証されるべき自己決定権を蔑ろにし、ひいては有権者を愚弄するものに他なりません。

以上のことから、親子の両方が主体的に考え学ぶ機会を奪う画一的な時間制限を課す、ゲーム障害の判断および予防という過大な責任を保護者に押し付ける本条例素案第18条の削除が必要であると考えます。

(b)スマートフォン等の利用時間帯を制限することの非現実性

規制対象はゲームだけではありません。本条例素案では「スマートフォン等の使用」を午後9時ないし10時にやめることが基準とされており、現在の素案では「ネット依存症につながるような」という限定が外されています。「基準」という言葉が付いていても一律の規制という本質が変わっていないことは(a)で述べたとおりであり、この夜間の規制も現代におけるスマホの重要性を踏まえない非現実的なものであると考えます。

子どもは日々、学校のこと、部活のことを始め様々なことで友人・家族との連絡を取りながら学校生活や家庭生活を過ごしています。放課後も部活や学習で忙しい子どもたちは、帰宅が夜間になることもあり、夜間のスマートフォンの利用は子どもの安全安心および防犯上の観点からも非常に大切なものとなっています。

さらに、翌日の天気や災害情報、公共交通機関の運行予定などスマートフォンを通じて得られる情報は忙しい中での情報収集にも効果的で、受験の対策には時事問題を通じた学びも欠かせません。本条例素案に規定されている夜間の一律のスマートフォン制限は、前述のような帰宅の遅い子どもたちにとってようやく訪れる自由な時間における前述のような情報収集の手段を奪ってしまうことになります。(c)でも述べますが、これが子どもの権利の侵害であることは明らかです。

(c)子どもの権利条約との矛盾

1989年に国連で採択された子どもの権利条約では子どもを守る規定が定められていますが、前述のようなネット・ゲーム規制はこの条約のいくつかの条項に抵触することが考えられます。その部分を下記の通り引用します。

第12条 1. 締約国は、自己の意見を形成する能力のある児童がその児童に影響を及ぼすすべての事項について自由に自己の意見を表明する権利を確保する。

第13条 1. 児童は、表現の自由についての権利を有する。この権利には、口頭、手書き若しくは印刷、芸術の形態又は自ら選択する他の方法により、国境とのかかわりなく、あらゆる種類の情報及び考えを求め、受け及び伝える自由を含む。

第23条 1. 締約国は、精神的又は身体的な障害を有する児童が、その尊厳を確保し、自立を促進し及び社会への積極的な参加を容易にする条件の下で十分かつ相応な生活を享受すべきであることを認める。

第31条 1. 締約国は、休息及び余暇についての児童の権利並びに児童がその年齢に適した遊び及びレクリエーションの活動を行い並びに文化的な生活及び芸術に自由に参加する権利を認める。

なお、子どもの権利条約では第1条で「児童」を原則18歳未満のすべての者と定義しており、本条例素案第2条第1項に定義する「子ども」と同義です。

・第12条 自己の意見を表明する権利、および第13条 表現の自由の権利について。

子どもが主な対象となる本条例素案において、当事者である子どもが形成段階の議論に関わることなく委員会の中で一方的に進められたことは、子どもが自己の意見を表明する権利を定めた第12条と矛盾しています。

また、(b)で述べた通り、帰宅の遅い子どもたちが夜間のスマートフォン等の使用を制限された場合、日常生活に必要な通信を行い、その上でインターネットを介して情報を収集し自己の意見を形成し発表する事は困難であり、意見表明の機会を事実上奪うことになります。

・第23条 精神的又は身体的な障害を有する児童について。

障害により通学や対面でのコミュニケーションが困難な子どもにとって、インターネットは他者との意思疎通を図る上で生命線ともいえる重要な手段であり、オンラインゲームにおいて他者との交流をすることも大切なコミュニケーションの機会となっていますが、具体的な時間を示して画一的な制限を課す本条例素案ではこうした障害を有する子どもに対するサポートが全く抜け落ちています。[REDACTED]として、

こうした子どもたちを置き去りにする条例を看過することはできません。

・第31条 休息及び余暇、文化的な生活の権利について。

子どもに与えるべき教育にばかり目が行き、見過ごされがちな休息と余暇の権利ですが、この権利は条約でもはっきりと保障されています。子どもの学習の観点からも適切に余暇を楽しむことは日々の生活に活力を与え、学習の意欲や能率向上にも寄与する効果があります。

また、ゲームと文化の関係で言えば2016年のリオデジャネイロオリンピックの閉会式では安倍首相がゲームのキャラクターに扮し、大きな反響を呼んだほか、現在はeスポーツの活性化が国を挙げて進められています。今やゲームは日本を代表する文化に成長しましたが、子どもが文化を理解し自由に体験して感動を共有する機会は家族や法令によって守られなければなりませんし、その機会を奪う本条例素案は子どもの権利条約に矛盾しています。

(d)各部局のネット・ゲームを利用した広報・振興戦略との矛盾

香川県では、10年ほど前から「うどん県」という2ちゃんねる(当時)発祥のネタを公式に採用したり、瀬戸内国際芸術祭のPRにSNSでの高い訴求力を生かしたりとネットが育んだ若者文化を積極的に取り入れ県の魅力の発信に活用してきました。そうした観光PR取り組みに対する反応は良好で、昨年開催された瀬戸内国際芸術祭では前回の2016年を上回る高い動員数を記録、県のイメージアップにもつながりました。そしてつい先日の話ですが、大手旅行サイト「ブッキングドットコム」にて「2020年に訪れるべき場所10選」に日本から唯一高松市が選ばれました。さらにここ半年では、「ヤドン県」と題して人気位置情報ゲーム「ポケモンGO」とのコラボレーションも果たし、若者のみならず県内外の子どもたちに対しても香川県やその魅力に興味を持ってもらい出かけたくなるようなPRが行われています。

また、独自のキャラクターを利用しインターネットを活用した香川県の事業に、環境管理課による海ごみ問題を啓発のための子どもをターゲットにしたYouTube動画や、健康福祉総務課によるスマートフォンアプリを利用しゲーム感覚で健康づくりを支援する健康ポイント制度などがあり、それまで学校経由になるなど直接メッセージが届きにくかった子どもを巻き込んだ施策が進められているところです。

こうして子どもや若い世代に対してしっかり発信、また啓発し、香川県の魅力を広めることに成功してきただけに、本条例素案の発表はネット上で深い失望をもって受け止められました。情報の大切な受け手たる子どもから情報を遮断するようなネット・ゲーム規制は、先述の各部局の努力を踏みにじり成果を水泡に帰さんとするものであり、
として到底看過できるものではありません。

また、近年小学校からプログラミング教育が行われ、現代社会にふさわしいプログラミングの基礎知識を身に着けるとともに、これからの時代を担う IT 人材の養成が期待されています。その中でプログラミングに興味を持ち、学校外の時間にもプログラミングについての知識や技能を高めたい子どもが出てきても、ネット・ゲーム規制があること自体がその興味を低下させかねません。なぜなら、本条例素案の規定通りに行くと学習のためのスマホ・パソコンの使用であっても夜間は規制を受ける上、「依存症につながるようなコンピュータゲームの利用」でないことを(保護者に)示さなければならないからです。

こうした環境下で香川県内から他県に負けない IT 人材が育つと想定することは困難です。今後の趨勢として、各事業所の業務の電子化がさらに進むほか日々高度化するネット犯罪の対応の為に多くの高度な IT 人材が必要とされる一方で、少子化の進行により働き手が減っていくことが予想されます。将来こうした貴重な人材を県外や外国出身者に頼りきりになるつもりなのでしょうか。

(e) ゲーム障害に対する認識の未熟さ

本条例素案の趣旨がゲーム障害の予防となっているにも関わらず、ゲーム障害の要因について何の根拠も示されず、また現代のゲームに対する認識も非常にいい加減なまま規制対象としていることも大きな問題です。

本条例素案冒頭では「射幸性が高いオンラインゲームは終わりがなく」とあり、それに対して依存状態になると「薬物依存と同様に抜け出すことが困難になる」と記載されています。これを理由に「コンピュータゲーム」全般にまで広げて規制する理由が全く不明です。すし、オンラインゲームに限って議論しても以下の i)、ii) の 2 点からこの記述が全く根拠を欠いた主観的な決めつけであると言わざるを得ません。

i) ゲーム障害の原因に対する認識について

ゲーム依存が薬物依存と同様であるという主張の背景にはゲームをした時にドーパミンが分泌される事実を根拠としているようですが、大阪大学の非常勤講師である井出草平氏が指摘しているように、ゲームをした時のドーパミン分泌量は食事の時と同程度であり、覚せい剤の投与時におけるそれには遠く及びません。また同氏はゲーム障害の背景にうつ病や ADHD、不安症といった精神障害の存在を指摘しており、その治療に際しては個別の精神障害に対してアプローチが必要であるとしています。したがって、ゲームが依存症の原因であると断定して議論すること自体間違っているのです。

また、子どもがゲームにのめりこむ背景についての検討もとても十分とは言えません。古くから家庭内暴力や児童虐待、いじめといった子どもを取り巻く問題が存在し続けてい

ますが、その中で子どもが社会生活に支障が出るほどゲームにのめりこんでいる背景について考えたとき、家庭環境や学校生活における対人関係に悩みを抱え、そうした苦難から一時的にでも逃れる安息の地を求めた結果ゲームを選んでいることが考えられます。そもそもゲームの世界はプレイヤーの取り組みによって物語の進行、貴重なアイテムの獲得といった定量的な成果が返ってくる秩序だった世界であり、現実世界で報われないと思う人間に魅力的に映るのは当然のことです。子どもからゲームを取り上げようとするよりも、現実世界に対して無力感を抱く子どもがいる理由を考えることが先であり、そうした悩みを抱える子どもからゲームを取り上げ人と話せと迫ったところで問題の根本的解決にはならないばかりか、さらなる逃げ場を求めた結果、より重大な非行に走る要因にすらなりえます。大切なのは、子ども一人一人が抱える悩みや問題を発見し、解決へとともに歩むことであり、そのためには子どもが悩みを相談できる窓口の充実こそが必要であると考えます。窓口と言っても対面ではなくオンライン上のテキストチャットや匿名の電話相談など子どもが相談しやすい環境づくりも大切です。

ii) ゲームの現状と規制に対する認識について

冒頭の「射幸性が高いオンラインゲームは終わりがなく」という表現ですが、これはおそらく「オンラインゲームはネットを通じて配信される性質上、ユーザーにとって魅力の高いコンテンツを配信し続ける」という事実、「オンラインゲームの課金方式が射幸心をあおる」という主張、「子どもが時間を守らずいつまでもゲームを続ける」という単なる不満の3点を綱い交ぜにしたものと思われ、これらは分けて議論されなければなりません。一般論として配信され続けるコンテンツといえば、テレビやラジオの放送、新聞や雑誌のような定期刊行物があり毎日見聞きしている方は多いと思いますが、これらのコンテンツに毎日触れているからと言って依存症だと言われることはありません。オンラインゲームにおいても同様であり、コンテンツが配信され続けることを理由にオンラインゲームが依存症をもたらすとは言えません。次にゲーム内課金と射幸心の関係について、課金はゲームプレイの効率化のように無課金でもできるゲーム時間を短縮すること目的としたものが主であり、オンラインゲームの課金システム全てが射幸性が高いという認識は誤りです。また数ある課金方式の中でガチャと呼ばれる方式については射幸性が高いと指摘されていますが、未成年の場合は保護者の許可を取らなければ課金できないまたは年齢ごとの課金限度額が設定されており、子どもが保護者の知らないところで無制限に課金をするという事態が発生するのは、保護者の端末を子どもが開けないようにする対策や本人認証の確実化などこの仕様の実効性を高めることで対応可能と思われます。

生活に支障が出るほどの課金は確かに問題ですが、これは依存の問題と分けて考えなければなりません。ゲーム・ネット提供事業者との協議を経たうえで、たとえ何らかの方式の課金の規制が必要という結論が出たとしても、規制対象が全国さらには海外の事業者

及ぶうえ、2012年のコンプガチャ規制の事例を見ても景品表示法に則って国により行われるものであるため、地方議会が、それもゲーム依存症対策の名目で行うのは属地主義の観点から権限もなければ手段も間違った行為なのです。

さらに第11条ではゲーム提供事業者の役割として「著しく性的感情を刺激し、甚だしく粗暴性を助長」するゲームの自主規制が掲げられていますが、これが子どものゲーム障害とどうつながるのかも不明ですし、業界内でそういった表現を含むゲームに年齢制限を設ける自主規制が既に存在しわざわざ条例が口を出す必要があるとは考えられません。

以上 i) ii) で述べたように、本条例素案は仮にもゲームを規制しようという姿勢であるにもかかわらず、子どもがゲームにのめりこむ背景に思い至らず、またゲームの現状に対する認識も未熟であることが分かります。ゲーム設計に関して全く知識のない私ですらこのような指摘ができるのだから、ゲーム提供事業者と何の調整も取れていないことは明らかです。去る1月22日の国会では、国民民主党玉木代表からのゲーム規制に関する質問に対し安倍首相が「政府においては実態調査を踏まえつつ、正しい知識の普及や相談支援体制の整備に取り組むとともに、関係省庁やゲームの供給を行っている企業を含む関係団体との協議の場を設け、ゲーム依存症への対策を推進してまいります。」と答弁しています。協議より規制先行の本条例素案は国のこの姿勢と相容れないものであり、仮に本県でゲームを規制する条例ができたとしても国はこれに追従しないことが確定しています。国の方針を無視してまで調査・協議もせず性急に規制をする必要があるのでしょうか。

以上のような事実があるにもかかわらず、ゲームはすべて規制されるべきものであるなどという時代にそぐわない前提で論じ、一方的に規制対象として決めつけることは柔軟な思考が失われた思考停止の状態であり、かつてゲーム規制論者によって盛んに使用された表現を借りるならばまさに「ゲーム脳」と呼ばれた状態とそっくりだと思われますがいかがでしょうか。

※念のため補足しておく、ゲーム脳の主張は擬似科学として現在では完全に否定されています。

(f) 本条例の審議における行政手続き上の問題

「地方自治は民主主義の学校」という言葉があるように、住民から近い政治である地方自治においても民主主義の原則にしっかり立脚して政治を進めなければなりません。しかし、本条例素案の審議に関する手続きについて知るにつれ、民主主義とはかけ離れた手続きが行われていることが明らかになってきました。

まず、本条例検討委員会の審議ですが、議事録は公開されず傍聴も不可、さらに最も大

切な当事者である子どもたちの意見も聞かずに進められていることは大きな問題です。素案を作る前の段階で子どもたちに意見を聞くのが筋ですし、それも大人のいう事をよく聞くいわゆる「いい子」から聞くだけでは意見を集約したことにはなりません。ゲーム時間の長短はもちろん、成績、余暇時間などに関わらず幅広い属性の立場から意見を集めるのが民主主義というものです。

次に、本条例素案が子どもや家庭の権利を奪うという批判に対しては「権利を侵害する意図はない」という釈明がなされています。しかし審議の過程において子どもたちの権利や県民の人権に思い至ることなくこのような素案を作ってしまったのだとしたら、これは委員会における人権意識の欠如が表出したものであり、そもそも立法機関としての能力を欠いていると判断せざるを得ません。

さらに、期間を2週間、対象を香川県民と本条例素案第11条に規定する事業者に限定するとしたパブリックコメントですが、この異例の対応については委員会内でも諮られていないことが明らかになりました。香川県パブリック・コメント実施要綱には、意見公募を行う期間に関して「計画等の案の公表の日以後原則として1月以上の期間で実施機関が定めるものとする。」と規定されています。

一般に県のパブリックコメントの対象は県民および県内での勤務や事業をしている者が対象となっていることは理解しますが、先例のない本条例素案が全国に影響を与えるものであり、実際国会での質疑に発展したり県外で同調する動きが出たりしているにも関わらず対象をことさらに限定している点には強い違和感を覚えます。また全国を巻き込んだ大きな議論を生んでいる中、公募期間が2週間という原則の半分の期間に短縮された上その理由が説明されていない点も納得のいくものではありません。

どのような理由であれ、これは(a)で述べた通り子どもと家庭の権利に制限をかけることは明らかであるため議論は慎重に行われなければなりません。さらに、(e)で述べたようにいわゆる「ゲーム障害」のメカニズムについて科学的な説明がなく、その原因においてすら専門家からも疑義が提示されているにも関わらず性急に議決を求める必要があるのでしょうか。パブリックコメントの期間と対象をことさらに限定するという行為は、穿った見方をすれば、正当に時間をかけて議論をすることで本条例素案が筋道の通らないものであることが明らかになるのを恐れ、全国で噴出した批判に耳を貸さずやむやのま通してしまおうという意図が透けて見えてなりません。これはまさしく民主主義制度そのものに対する重大な挑戦であり、香川県がその悪しき前例となることを決して許してはなりません。

以上(a)から(f)の根拠を踏まえ、家庭の権利を奪い規制の施行方法も非現実的、子どもの権利条約に矛盾しさらに香川県の衰退も招きかねないばかりか対象についての理解もいい

加減でその手続きすら正当なものとは言えない「香川県ネット・ゲーム規制条例」の制定に反対します。

以下に、想定される反論とその回答について述べます。

・ゲーム時間が長ければ問題の正答率が下がるグラフが示している通り、ゲームが子どもの学力低下の原因であることが分かるのではないか。

→このグラフからゲーム時間と学力低下の相関を読み取ろうとすることは擬似相関であり、直接の因果関係を知ることはできません。なぜなら、他の可能性として、成績が振るわないので気晴らしに長時間ゲームをする、または単に勉強時間や睡眠時間が短いために正答率が落ちておりゲームは直接の関係がない、ということも指摘できるからです。また、ゲーム障害の問題が子どもの学力の問題にすり替わっていることにも違和感を覚えます。

たとえ長時間使用する子どもに対して個別に何らかの措置が必要であったとしても、長時間使用に至った背景を考え原因を考慮しなければ有効な措置とは言えず、条例で時間制限を示すことは過剰かつ実態を踏まえない規制であり適切ではありません。ゲーム障害の対策の話題からは少しそれますが、勉強の動機づけのためにゲームを活用している家庭も多いかと思います。本条例素案のゲーム規制はそうした家庭の裁量の幅を狭めてしまうものであることは認識しておかなければなりません。

さらに言えば、子どもの成長にとって学力が全てではありません。大学に入ってから、座学にとどまらない幅広い教養を身に着けた大人を目指し、自分の興味関心を追求し専門性を磨くことが求められます。自ら主体的に情報を調べ追求するという経験を子どもの頃からインターネットを通じて得たりゲームを通して社会への興味関心を広げたりすることも学習と同様に大切なものであると考えます。

・ゲーム依存が WHO で疾病に認定されたのだから規制すべきでは。

→確かに疾病の予防は大切なことです。しかし、WHO が認定したのは疾患の分類としてであり、その原因、予防の可否やその方法が示されたわけではありません。また、用語としても” Gaming disorder”(ゲーム障害)であって単なるインターネットの使用がもたらす状態や” dependence”(依存)についての言及はなく、「ネット・ゲーム依存症」と呼称すること自体にも問題があります。

さらに、予防のためだからと言って使用自体を一律に規制することはあまりに短絡的で問題へのアプローチの仕方として過剰であり間違っています。視力低下を防ぐ目的で読書を規制するのでしょうか?糖尿病や高血圧を防ぐ目的でうどんを規制するのでしょうか?

・子どもがスマホでウェブサイトを開覧するのは規制すべき

→携帯端末でウェブサイトを開覧できるのは今に始まったことではなく、スマホの存在

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 : XXXXXXXXXX
宛先 : "gikai@pref.kagawa.lg.jp" <gikai@pref.kagawa.lg.jp>
CC : .
件名 : パブリック・コメントへの意見
日時 : 2020年02月01日(土) 23:40

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 パブリック・コメントへの意見

条例案に反対します。

子供がゲームに夢中になり注意するまでやめないことは確かにありますが、それは家庭で話し合うことです。
もし、話し合うことができないような家庭なら、それはネット・ゲームの依存対策などしても意味はない。

条例案ではいろんなネット・ゲームを十把一絡げにネガティブ要素だけを集めて、
反論できない未成年者だけを対象として短絡的な制限を設けているように見えます。
昨今ではネットはもちろん、ゲームの有用性も指摘されており、
VR、ARなど将来を担う人材はネット・ゲームを活用できることが必須条件です。

私は、中学生のころ(■年ほど昔)、寝食を忘れてコンピュータ・プログラムやゲームに夢中になっていました。
独学でコンピュータプログラムを学び、ゲームを作ったりして遊んでいました。
長時間のめりこんでいたため、親にも注意されましたが、無理強いはされませんでした。
傍からはゲームをしているだけに見えたかもしれませんが、中毒と思われたかもしれません。
この時、禁止されていたら、現在のSE職に就いていなかっただろうと考えています。

このような気持ちもあるので、親たちが理解できない、子供が夢中になっていることを条例で一律制限するのはいかがなものかと。
条例案の前文にも多面的な評価がなく違和感があります。