

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

差出人 :

宛先 : "gikai@pref.kagawa.lg.jp" &lt;gikai@pref.kagawa.lg.jp&gt;

CC :

件名 : ゲーム条例に対するパブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月27日(月) 00:37

氏名 : 年齢 住所 電話  
番号 :

①概要部分の依存性について「大人の薬物依存と同様に」と書かれているが、射幸性が高いオンラインゲームは問題あると思うがそういった特に射幸性が高いオンラインゲームを提供する側を規制するべきを思うし、たかがゲームを犯罪にもなる薬物の依存と同様にといった表現は誤解を招きかねないと思う。②過剰なインターネット、コンピュータゲームの過剰な利用について問題があるとしているが、TVの方は制限しなくて良いのか。ゲームと良く同じくくりとされるアニメについては、アニメが好きな人を否定するわけではないが、子供がはまるほどの影響力があり依存性があるとも言えると思う。一部のアニメは大人が子どもに対するイメージに影響を及ぼしている恐れがあり、大人が子どもに対する犯罪に繋がる恐れがある。また、アニメはただ見るだけだが、ゲームはどういったことをすればどういった結果が得られるか考える必要があり、アニメより頭を使っている娯楽と思う。③第18条について、「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」について、ここでいうコンピュータゲームとは何か。コンピュータゲームについての定義がなく具体性に欠ける。また、「1日当たりの利用時間」について60分・90分の根拠は何か。④射幸性が高いオンラインゲームおよびギャンブル性がある俗にいうガチャを提供しているソーシャルゲームについて規制することには賛成である。しかし、ネット・ゲームを規制だけで子どもが健全な成長に繋がるのだろうか。ネット・ゲームに依存している背景としていじめ・家庭状況が悪い・勉強が嫌い・スポーツが苦手等の理由により子どもの日常生活及び社会生活が円滑に営めていないから逃げている可能性はないか。ゲームでは頭のいい子も悪い子も、運動が得意な子も苦手な子も同じ条件で遊べる趣味である。また、ネットを通じたチャットツールでは年齢、性別、身体の状態等について先入観なく、コミュニケーションをとることができるものである。規制をすることでネット・ゲームについて悪いものであるという印象を与えて、良いものであると知る機会を妨げていないか。ネット・ゲームについては規制するのではなく、様々なスポーツに触れる機会、勉強したことが社会でどう役立ち、学校で習うことだ

けでなく知ることの楽しさを教えるのが重要であって、そうすることによって自然とネット・ゲームへの依存をなくすべきだと思う。

---

1.html

**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01月27日(月) 09:22

ご担当者さま

お世話になっております。

表題の件について、以下ご確認ください。

①氏名

②年齢

③住所

④電話番号

## 【意見】

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について  
廃案すべきと考えます。

理由は、

- ・ネット・ゲーム依存症と時間規制に因果関係を見いだせていない。
  - ・eスポーツや、プログラミング業界において今後活躍できる人材の芽を摘む可能性がある。
- です。

依存に繋がるような仕組みを用いているゲーム、例えば「ガチャ」などは、利用規制の対象にしても良いと考えますが、ゲームそのものを規制することには全く賛成できません。

ゲームにも多種多様な種類があり、子供の成長に繋がるものもたくさんあると考えます。

プレイ時間の制限についての案は、廃案すべきです。

以上

宜しくお願い致します。



TEL

/ FAX

問合せ用e-mail

WebサイトURL



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01月27日(月) 11:07

---

このような条例が可決されるのであれば香川県で育児をしたくない。

こんな条例を作るくらいなら「悪天候であっても子供が体を動かせる施設」  
をたくさん作れ。

『努力目標』だろうが『キッカケにしたい』だろうが、多様性を無視した条  
例が 子供を持つ家庭をどれほど追いつめているかに気づけ。

氏名、  
年齢、  
住所、  
電話番号

**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01月27日(月) 11:56

---

県議会のみなさま、常日頃は県民生活の向上に向けてのお取り組みありがとうございます。  
うございます。

また今般も日本および世界的にも問題になりつつある「ネット・ゲーム依存症」等について、  
真摯に検討をされていることに敬意を表します。

ただ先駆けて取り組んでいただいたせいなのか、  
条例制定についてネガティブなイメージがあります。

人口減少・超高齢化の中では、今後ICT（IoT）等の利活用は  
積極的に進めなければならないと思っています。

三豊市では教育機関との連携によるAIの検討も進んでいます。  
学校教育でもプログラミングを授業に取り入れていると聞きます。

規制だけでは無く、ICT等推進派の意見も盛り込むなど、  
もう少し熟議されることを望みます。

**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 (香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称) 素案)

日時 : 2020年01月27日(月) 13:53

---

香川県議会事務局政務調査課 様

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称) 素案について、パブリックコメントへの意見をお送りします。

まず最初にお伺いしたいことがあります。

この条例案は子どもがゲーム依存にならないための、「防止」という観点から作られたのだと思いますが、ほかの依存症への「防止策」はどのようなのでしょうか？

「依存症」といえば、タバコやアルコールのほうが、実害が多いのに、以下のような条例案が今まで出てきたことはあるのでしょうか？

- ・香川県民はタバコは1日3本まで
- ・香川県民はアルコールは1日300mlまで

もし、一度も無いのでしたら、今回の条例案は子どもの人権を軽視したアイデアであると断定できます。

そして、この条例はかなり危険であると言わざるをえません。

ある一定の子どもたちがゲームをとどめなくやるのが問題だとすれば、その問題を作り出しているものは何でしょうか？

子どもたちは、日本の学校教育に対するストレス、人間関係のストレスのはけ口としてゲームを使っていることも多いです。

実際にわたしの知り合いのお子さんにも、日本の学校の「管理教育」や「自由の無い教育」がストレスでゲームに走っています。

毎日学校から帰ってくると、すごく機嫌が悪く、ゲームをすることで落ち着くそうです（ゆえに週末は、学校に行かないため、朝から機嫌が悪くないそうです）。

明らかに問題なのは現在の教育です。

そちらを抜本的に改善するのではなく、子どもの行動をさらに規制するのは本当にやめてください。

学校教育で受けたストレスのはけ口を奪われた子どもたちは、どこに逃げればいいのでしょうか？ その環境を作るほうが何倍も大切です。

このような条例案を作る前に、ぜひ学校教育を見直すことを考えていただきたいと思います。

-----  
[Redacted]  
[Redacted]  
[Redacted]  
-----

---



**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

差出人 :

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC :

件名 : 香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称) 素案についてパブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月27日(月) 15:31

ご担当者様

表題の件につきまして、コメントさせていただきます。

私はこの条例に反対です。小学生くらいのころからインターネットに触れてきた世代ですが、私が子どものころと比べて、今やネットは生活に入り込んでいます。

それを制限するのは家庭内の問題であって、条例として定めるべきではないと思います。

テレビを家に置かず、ネットで番組を見ることもしばしばあります。世界中のラジオもスマホで聞かことができます。息子がもっと大きくなったら、YouTubeなどで踊りを踊ったり、SkypeやLINEで職場から息子に連絡もすると思います。

また、現在は小学校でもプログラミングの授業なども盛り込んでいくようなカリキュラムになろうとしています。息子の得意なことがもしネットを使う何かだったら、親としては伸ばしてあげたいと思うことでしょう。

香川県庁にお勤めの20代の方が意見を出していらっしゃいましたが、その方の意見にも賛同致します。

昨年、四国新聞社がネットゲームの記事で新聞協会賞を受賞しておりました。代議士やそちらとの兼ね合いもあるのですが、条例には定めず、産前産後の母親学級や小中高校へネットの使い方を指導するほうに力を入れる方が納得できます。

一意見としてお目通しいただけますと幸いです。



---

**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01月27日(月) 16:23

香川県ネットゲーム依存性対策条例に対する意見を述べます。

今回の素案を見るに、私は大きくふたつ問題があるように思えます。

まず一つめに、今のスマホ、ゲームに関してはもはやゲームの枠を超えて、コミュニケーションツールであることです。

昔の外で遊ぶ仲間のグループのようなものは、今はゲームのグループにもなっています。

そのグループが形成しにくくなるのは、子供同士のコミュニケーションの弊害になりかねません。

ただ外で遊んで、話すだけがコミュニケーションではありません。今や電子媒体でメッセージを送り合うのは当たり前の時代であります。

むしろ子供達にはネットにおけるコミュニケーションのルールや、マナーを学ぶことの方が大事だと思うのです。

2つ目に規制対象が子供のみというのが非常に納得がいきません。

正直な話、親や大人が目の前でやっていることは子供もやりたがるのは当たり前のことであります。

大人が規制されないのに何故子供は規制されるのかという不満が溜まるのは当然のことです。

お酒やタバコなどは、害があるというデータがきっちり出ていますが、子供のゲームを規制しなければならない科学的根拠が一切ありません。この状況で子供を規制するのであれば、そもそも大人だって規制しないといけないと思います。

今のネット社会、大人が規制されたら色んな業務にも支障が出ますけどね。生業にしてる方からしたら尚更厳しいと思います。

以上のことから、今回の素案は今のままでは非常に問題があり、到底認められるものではないです。案の改善か撤回をしていただけるとありがたいです。

先程は空メールをミスで送ってしまい申し訳ございませんでした。

氏名

年齢

住所

電話番号:

---

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

---

差出人 :

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC :

件名 : 香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案についてパブリック・コメント（意見公募）への意見

日時 : 2020年01月27日(月) 17:04

---

-----  
!!! このインターネットメールには添付ファイルが含まれていたため除外しました。  
!!! 添付ファイルは「インターネットメール受信専用システム」で確認してください。  
!!! <<システム管理者（香川県情報政策課）>>  
-----

-----  
香川県議会事務局政務調査課 御中

標記条例素案に対する意見をお送りします。

全国からも注目されている条例です。

慎重な審議をお願いします。

---

1.html

2.html

**香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について  
パブリック・コメントへの意見**

氏 名（年齢）	
住 所	
連 絡 先	電 話

素案条文等	意 見 ・ 提 言 の 内 容
第18条	<p>（子どものスマートフォン使用等の制限）について、「子ども」に制限することは、親子の信頼関係を損なうきっかけになる危険性を有する。</p> <p>そもそも、保護者がゲームやパチンコをしていて子どもだけを制限することに対して子どもにいかなる心理的影響を与えるかの検証はされているのか？</p> <p>ギャンブル依存症の危険性はさらにいわれているにも関わらず、いきなり子どものゲーム規制を志向するのは大人に対する不信感を醸成することにならないか？</p> <p>まずはパチンコや競輪・競馬などのギャンブル依存症対策の条例化から始めるのが筋ではないか？</p> <p>また、1日辺りの利用時間の根拠は何か？ゲームと依存症に対する研究知見を探してみたが、そういう研究は見当たらない。</p> <p><a href="https://no-mark.jp/liveescape/brainpower/game.html">https://no-mark.jp/liveescape/brainpower/game.html</a></p> <p>当該サイトには、ゲームのポジティブな面も指摘されており（研究知見の紹介もある）、一概に「ゲームは悪者」扱いすることが好ましいとは思えない。</p> <p>専門的な研究・調査を根拠に条例審議を望む。</p>

以上

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

差出人 :

宛先 : "gikai@pref.kagawa.lg.jp" &lt;gikai@pref.kagawa.lg.jp&gt;

CC :

件名 : パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月27日(月) 17:46

ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案は反対です。

私自身がネットが好き、ゲームが好きなのもありますが、あまりにも子供に一方的すぎなのではないでしょうか？

健全な育成を図るべきならばそもそも規制などして子供たちを縛るのは間違いだと思います。

やりたい事も出来ない、依存症になるから60分以上のゲームはダメだと県から言われても子供は理解できるとは思いません。

度が過ぎるようであれば親が介入する、それだけでいいと思います。

ゲームから学べる事、ネットから知れる情報は沢山あると思います。

勿論すべてがすべて本当かどうかは分かりませんが、それを正しく判断する知識を学校等の教育機関で身につけていけばと思います。

また社民党県議員の高田よしのりさんのブログを拝見しましたが「ソーシャルゲームでのガチャの問題」が本当の狙いなのであれば営業妨害になりませんか？

(URL:<https://takatanx.exblog.jp/27948362/> 1月26日の記事)

ネット・ゲーム依存症対策条例の素案内容にも書かれていません。

課金システム等により依存に当てはまるのかなとも思いましたが、そもそも子供が課金できるとは思いません。

高校生であればアルバイトなどして可能かと思いますが、それは本人が頑張って稼いだお金です。

それを課金に使おうが自由だと思います。

もし本当の狙いがガチャ問題であれば、何の解決にもならないと思います。

\*\*\*

氏名:

年齢:

住所:

電話番号



---

1.html



**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

差出人 : [REDACTED]

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC :

件名 : パブリック・コメントへの意見【香川県ネット・ゲーム依存症対策条例】

日時 : 2020年01月27日(月) 17:52

香川県議会事務局政務調査課 御中

氏名 [REDACTED]

年齢 [REDACTED]

住所 [REDACTED]

電話番号 [REDACTED]

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（素案）を確認させて頂き、県内に住む子供を持つ父親として意見を述べさせていただきます。

私の子供もスマートフォンを操作する時間が長く、家庭内で注意をするのに苦労している立場ではありますが、本条例は行き過ぎだと感じています。

①本条例は、子供を対象としてスマートフォンの制限規制を謳っていますが、

子供に対する制限は親の役割であり家庭内の教育上の問題です。

県や国が口を出すレベルの話ではありません。

再度書きますが、保護者が子供に家族内のルールとして制限をかけるべき問題です。

そのような形で指導ができないのであれば、家族・家庭としての体を成していません。

子供に対して親が、「法律で決まっているからスマホは1時間まで」と言わせる

のでしょうか？そのような法律で規制されているものを、子供に短時間でも利用を許す親というものは如何なものでしょうか。

規制したくても親からの注意として言えないという、大人の弱体化を子供に見せつけているだけではありませんか？

②スマートフォンを害がある機器として認定するのであれば、薬物のように年齢に関わらず規制すべきです。

なぜ子供だけを対象とするのでしょうか。

保護者が被害者であるかの如き文章ですが、そのような弱い保護者を容認す

る

条例になっていないのでしょうか。

子供を守るという崇高な目的を書かれていますが、弱い保護者を守るための条例という裏の目的が見え隠れしています。

③具体的に香川県でネット・ゲーム依存が起因する学力低下・体力低下はどの程度なのでしょう？

ネット・ゲーム依存が起因する引きこもりや睡眠障害は、どの程度発生しているのでしょうか？

放射能汚染のような風評だけで、このような規制をかけようとしていないのでしょうか？

いずれにせよ、県民への説明が圧倒的に不足しています。

④依存症を論じるのであれば、更に害が大きいパチンコ・酒・タバコについての規制はどのように考えられていますか？

それにより壊れた家庭は、数多くあります。

利害の関係で規制する対象を忖度しているようにしか見えません。

そしてスマホ・ゲームなどは、パチンコ・酒・タバコに比べれば問題としては小さな話です。

長々と記載して申し訳ございません。

県をより良くしたいというお気持ちは理解しているつもりです。

しかし、何でも法律で規制するという姿勢は問題があり、親の威厳や家族・家庭

という形を守るということも大切であるとうご理解いただきたく。

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

---

差出人 :

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01月27日(月) 18:10

---

氏名 :

年齢 :

住所 :


電話 :

ネットゲーム依存症対策条例について。こちらの条例に関して、県知事も乗り気のようで、予算も潤沢に使われるそうですね。他にもっと規制しなければならぬこと、ありませんか？ゲーム依存は家庭内の問題です。他人に迷惑はかかりません。見ず知らずの他人の健康を害することもあります。野焼きはどうでしょうか？一人が一度焼けば周囲何百世帯に迷惑がかかるのですよ。それを、周りの住民の多くが年に数回ずつ行っているため、ゲーム依存などより遥かに大勢に迷惑がかかっています。健康被害も出ています。高松市議会の場合、これまで農民出身「野焼き依存」の議員に忖度して議題にすらあげられませんでした。県議会もそのような感じなのでしょう、広報を見る限りでは取り上げられていないようですが…ご自分たちが好きでやめられない依存症（野焼き・タバコ）を野放しどころか奨励して、家庭内のしつけレベルであるゲーム依存などに税金を使うとは何事でしょうか。公平な政治と言えるのでしょうか？

---

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

---

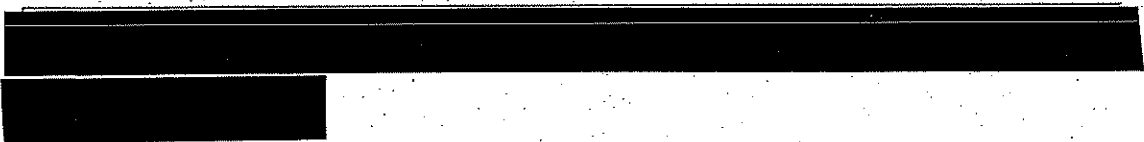
差出人 : 

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01月27日(月) 19:27



ネットゲーム依存症対策条例についてですが、ゲーム依存に対する統計的なエビデンスがなさすぎる。議員個人の主観が大きすぎるように思います。香川県自体が最近ポケットモンスター等でPRをしていた筈だが規制をすることで提携は解消するつもりなのでしょうか。

世界的にもe-Sportsを推進して行く流れにあるが、自分の居住地が真逆の方向に舵をきろうとしていて恥ずかしく思います。

しっかりとしたデータに基づくものなら分かりますが、議員個人の恣意的な印象付で条例を制定しないで頂きたい。

議員個人の意見でスマートフォンゲームのガチャを規制するのが目的だったと後から述べている方がいますが、本来の規制目的を隠して進めていくのが香川県議会のやり方ということでしょうか。

隣の徳島県はふるさと納税なども利用し、上手に付き合っています。

ゲームを規制できるのであれば、糖尿病予防からうどんの制限、依存症の対策からパチンコや酒類の提供の制限も可能ということですよ。

都合の良い業界だけを弄るのは不公平だと思います。

---

**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01月27日(月) 19:31

香川県議会事務局政務調査課  
ご担当者様

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案についてパブリック・コメントについて  
メールにて意見出させていただきます。

1. 条例として制定すべきではなく、啓蒙・啓発運動で良いと思います。内容としては、依存症にならないよう適切なネット・ゲームとの付き合い方、施策を講ずるというのは良いことだと思いますが、条例という法で定める意義がないと考えています。したがって、制定に関して反対意見です。
2. ネット・ゲームの正しい活用への影響が考えられます。今後5GやAI、IoTなどの技術が発達するなかで、正しく活用することが求められます。現在の使用制限では「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」を制限していますが、どのゲームが依存症が高いのかの定義が曖昧です。2020年から小学生のプログラミングが必修化されるなかで、正しく理解し、活用できる人材を育成していくうえで障害となると考えられます。プログラミング教育や学習アプリなどはゲーミフィケーションを活用した、達成感を得られるようなゲームもあります。そのようなものもゲームとして避けていくことで情報（ITC）リテラシーが育まれていかないと考えられます。
3. フィルタリングソフトウェア、課金に関する知識とネット・ゲーム依存症の相関が曖昧です。余計にアンダーグラウンドなゲームなどかいくぐって悪質な犯罪等に巻き込まれる可能性も考慮する必要があると考えます。
4. そもそも、ネット・ゲーム依存症という言葉は定義からすると「インターネット依存症とコンピュータゲーム依存症」のことだと定義されていますが、ゲームに関する対策ばかりで、インターネットに関してはオンラインゲームかどうか焦点になっているように感じます。YouTubeなどの動画閲

覧はインターネット依存になるかもしれませんが、ゲームではないため関係ないのでしょうか。そうするとこの名称の規定自体に違和感があるように感じます。

以上についてご検討のほどどうぞよろしくお願い申し上げます。

氏名：

年齢：

住所：

電話番号：

---

1.html

## 議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人

宛先 : "gikai@pref.kagawa.lg.jp"&lt;gikai@pref.kagawa.lg.jp&gt;

CC :

件名 : パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月27日(月) 20:36

## 香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)への意見

氏名

年齢

住所

電話番号

当方、小学二年生の男子を持つ母親です。

ちょうど数年前から子供がゲームに興味を持ち始め、時間ややるべきことを  
すませてからとの条件付きで遊ばせています。

話題になったこちらの条例への意見を述べさせていただきたく、メールしま  
した。

端的に言うところの条例には反対です。

ネットやゲームへの関わりは、法律、条例等で規制されるものではなく、親  
が管理すべきものだと考えるからです。私たちが子どもの状態、ゲームの内  
容、その他様々な要因を考慮して、個々に対応して管理していかななくてはな  
らないものを、画一的に利用時間60分、90分と決めるべきではありません。  
子供がスマートフォンやゲーム機、PCでなにを楽しんでいるかこの条例  
を提案した大人はわかっていますか？カードゲーム、バトルゲーム、のめり  
込みやすいと考えられているガチャ、見知らぬ相手との会話が可能になって  
しまうチャット式ゲーム、本当に多岐にわたっていて1時間なら安全だとし  
てしまうのはあまりにも乱暴ではないでしょうか。

ちなみに息子は[REDACTED]を目指していて、[REDACTED]でタブレットを使  
用します。

[REDACTED]の友達だけではなく、世界中色々な人と対局ができるアプリを活用  
し、真剣に練習に使っています。これを条例のような画一的なもので規制し  
たくはありません。

また、この条例のデメリットをあげるとすれば

香川県からプロゲーマー（ゲーマー？と思うかもしれませんが、世界でEス

ポーツの盛り上がりから分かるように、スポンサーがつく立派な職業です）、ゲームクリエイター、ゲームデザイナー、プログラマー、SE等は絶対生まれなくなります。果てはアニメーター、イラストレーター等エンタメ関係、PC作業をする事務職にだって及ぶかもしれません。PC、スマホを使わない業界がどれだけあると思いますか？

他県と比べた時に、時間規制による大きなハンディを背負うことになるのです。

安倍首相が、「小学校でのタブレット授業普及」や「子ども1人1台にPC」を推し進めている今、この条例は正反対な動きでしかない。

世界だけでなく、日本の中でも遅れをとるような環境で子育てをしたくはありません。

県としてすべきは親世代へ「今ゲーム・スマホではどのような使われ方がされているのか（これは最先端の情報でないと意味がありません。子供たちの流行りへの情報共有は驚く程早いので）」という理解を深めること、そのリスクを解説すること、そして我が子との関わり方を提案すること、だと思います。よくわからない（調べる時間も、興味もない）という理由で子どもの行うゲームやスマホ、ネットに無関心な親も多いのではないのでしょうか。

この条例案には反対ですが、ゲーム・スマホに対する考えを再認識する良い機会になりました。

香川県が子供たちにとって、より良い環境に変化することを一母親として注視していきたいです。

御拝読ありがとうございました。

---



**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01月27日(月) 20:49

①氏名

②年齢

③住所

④電話番号

いつもお世話になっております。

18歳以下の子どものためにネットゲーム利用時間を制限すべきと香川県議会議員の方が仰っていることに危機感を感じたためパブリック・コメントを送らせていただきます。

お聞きしたいのは以下の3点です。

**1点目**

香川県議会議員の方が考えるネットゲームの定義を教えてください。

昔から頭で考える、対策を講じる練習などとして囲碁、将棋、麻雀、チェスはゲームの部類ながら様々な場で昨今の教育、介護といった福祉の現場で活用されているのはご存知のことと思います。

もし、ネットゲームの利用時間を1時間に制限する場合、先程、明記したゲームも制限の対象とするのですか？

スマホやタブレット、PCなどのネットゲームで練習することが出来るにも関わらず練習したいと思う向上心のある子どもの心をも摘んでしまうのが香川県議会議員の意向ということですか？

**2点目**

素朴な疑問としてオンラインゲームの利用時間を1日1時間に制限すれば絶対にネットゲーム依存症にならないのでしょうか？

灘高、京大などに行った友人達は口を揃えて「親に何かを制限されたことはない」と言います。

また[REDACTED]の前、園長先生が去年「東大に行った友達の子どもが引きこもりになった」といった内容の話をしておられました。

制限をすれば引きこもりにならない、依存症にならないと考える理由を教えてくださいませんか？

### 3点目

プログラミングを生業とされている方が多数いらっしゃるのとは周知の事実です。そのプログラミングを勉強するためのアプリがスマホやタブレットには多数ありますが、そこも制限対象ということでしょうか？

大手の塾講師の方などが勉強を教える動画、DIYで何かを作るのを教える動画も数多くありますが、それも制限対象でしょうか？

もし上記を制限する（しない）場合、子どもが何をしているか逐一、親が把握する必要があるかと思います。そういった対応は子どものためになる、子どもにとってストレスにならない、子どもの自尊心を損なう行為ではないと香川県議会議員の方は考えているのでしょうか？

また2020年からプログラミング学習の時間が必修化します。その学習時間が学校である場合、家では子どもにスマホ、パソコンなどを触らせないと考える、更に制限をかけようとする親も存在するといった事態になるのは既に知見ある方々ですので既に承知のことと存じます。

しかし、プログラミングをもっと勉強したいと考える子どもがそういった親、周囲の遭遇した際、実戦形式のプログラミング学習をも制限するというのでしょうか？もしくは実戦ではなく専門書を読めば、習得できる代物だと考えているのでしょうか？

上記の3点に関しての考えを教えてください。  
何卒よろしくお願い致します。

---

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01月27日(月) 22:35

---

パブリック・コメントへの意見

ネットがいけないんですか？

ゲームがいけないんですか？

課金がいけないんですか？

時間がいけないんですか？

年齢に問題があるんですか？

課金をするゲームをする事業者は何も生産しない企業なんですか？

この条例可決したら、香川県はこれからネットやゲームを使ったビジネスは草木も一本も生えない更地になったも同然です。

もう一度よく考えて議会の外の声を聞いて、県民と時代のニーズをふまえて議論して下さい。

氏名

年齢

住所

電話

---

**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01月27日(月) 23:37

で、 普段は に携わる仕事を  
している母親です。ネット・ゲーム依存症の条例が制定されようとしてお  
り、驚いています。

今回の条例については、家庭での時間に自治体が介入してくる印象を受け、  
ゲーム依存症の予防・対策については医療機関や保護者が理解する必要がある  
とは思うものの、香川県が時間指定など具体的な策まで含めて導入しよう  
としている姿勢には疑問を感じます。

メディアの記事で本条例の目的として、ガチャへの対策という内容を読みま  
したが、今回の条例文ではその内容はまったく反映されておらず、今や日常  
的に使用されているネットや、優良コンテンツもあると私は感じているゲー  
ムも含まれていることに、乱暴性すら感じます。

以下に今回特に疑問を感じた点を書いていきます。

> 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

> 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

ネット・ゲーム依存症と診断される人数はすべてのゲーマーの1% ~9%(大  
人、子ども両方とも)と推定されています。参照元 : WebMD Video

Game Addiction (

<https://www.webmd.com/mental-health/addiction/video-game-addiction#1>)

今回は、ネット・ゲーム依存症の予防・対策についての議論であることを踏

まえると、依存症とされる人たちの家庭環境・学校での対人関係や評価、放課後の過ごし方など多角的な面から依存症となる人について考える必要があると思うのですが、これらについてはどの程度調査されているのでしょうか。世界的にみて、ネット・ゲームの影響が定かではない中、すべての子どもたちに対して香川県が制限をかけるのは理解ができず、反対に家庭・学校への圧力に感じます。この条例が通ることによって、保護者や学校の先生方、そして子どもたちの生活が窮屈になるのは安易に想像できます。

>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

また、上記の利用時間については、この時間の根拠はなんでしょうか。条例とされるものに根拠のない数字を入れるのは怠慢に感じます。

我が家の場合は、二人が小学生で今年念願のゲーム機を買ってもらいました。友達と放課後にゲームをする時間もありますが、私たち親と一緒に対戦ゲームをしたり、家族全員で遊べる娯楽の一つとしてとらえています。このように今の子どもたちが楽しく遊べるものを大人が奪ってしまうような行為は高松市の住民としては、今後の教育環境にも不安を感じます。

ネット・ゲーム依存症が本来の目的なのであれば、この病気について注力する内容であってほしいと思います。



## パブリック・コメントへの意見

私は、今回の「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）」に反対する。

この素案には問題が多すぎるため、以下に、その問題について記述するものである。

はじめに：

香川県の実施する他のパブリックコメントと違い、提出可能な者を香川県在住者と、第11条に規定する事業者のみに限定したこと、募集期間が短い点について、行政手続きにも関わらず十分な説明もなく一貫性がないことが問題とならないかどうかを説明すべきである。

また、議事録もなく資料も乏しいので、パブリックコメントが困難となる要因が存在する。改善すべきである。

第2条(2)および(3)について：

携帯型ゲーム機や、据え置き型家庭用ゲーム機、ゲームセンターのゲーム機におけるゲームが対象外である理由が不明である。このどれにも、ネット通信型ゲームコンテンツが存在する。

第11条 1について：

「インターネットを利用して情報を閲覧（視聴を含む。）に供する事業又はコンピュータゲームのソフトウェアの開発、製造、提供等の事業を行う者」には、インターネットで接続してる海外のコンテンツ提供者も含まれるが、英語圏、非英語圏含め、海外の事業者に対してどのような働きかけを行うのか、また、可能だと考えているのかについて説明すべきである。

第11条 2について：

条例の条文により行われる自主規制を自主規制と呼べるのか説明すべきである。

第11条 3について：

特定電気通信役務提供者がフィルタリングソフトウェアを使用することは、検閲に当たり憲法21条2項により禁止されている。

この条例案では、どのような憲法判断が行われたのか説明すべきである。

電気通信事業法第4条に定める通信の秘密をフィルタリングにより侵害するものであり、なおかつ、フィルタリングが認められる緊急避難にも該当しない。そのうえでどのようにフィルタリングが可能となるのか説明すべきである。

第14条、第15条、および第16条について：

新たな施設、もしくは組織の整備に当たり新しく予算が組まれる予定なのか説明が欲しい。

第18条 2について：

「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」となるかどうかについて、判断基準が不明である。恣意的に運用されないよう、明確な基準を設けるべきである。

ネット・ゲームといっても、将棋、囲碁、チェスから、MMORPGに至るまで、多種多様な種類が存在する。また、文部科学省が自ら配布しているゲームも存在する。どの基準に抵触するゲームが60分程度までとする対象となるのか、明確にすべきである。

子どものネット・ゲーム依存症対策として「1日当たりの利用時間が60分

まで」の、科学的、医学的根拠が不明である。根拠不明のまま条例化することに反対する。

今回、国内外を問わず特定の業態のコンテンツプロバイダに対し、機会損失を与える内容となっているが、「合理的根拠を伴わない条例により損失を被った」として補填を求められた場合の対応はどうなっているのか説明してほしい。

その他：

既にインターネットで閲覧する香川県民をサーバ側で遮断する手法が開発されており、実質は国内の技術者たちからの報復で、きっかけは本条例案である。

今後、香川県民のみが特定の情報にアクセスできなくなる可能性について、危機的状況であることを認識すべきである。

[https://qiita.com/ni\\_no13/items/b1b215e7185920cd075c](https://qiita.com/ni_no13/items/b1b215e7185920cd075c)

香川県民がネット上において都道府県八分ともいえる状況に追い込まれないよう、早急な対応を求める。

うどん県、ヤドン県で本県のイメージが良好であったのにもかかわらず、本条例案によって本県への非難が大量に見られるのが非常に残念である。

以上。



## 「パブリック・コメントへの意見」

香川県 ネット・ゲーム依存症対策条例

○氏名

[REDACTED]

[REDACTED]

○住所

[REDACTED]

[REDACTED]

○電話番号

[REDACTED]

○意見の概要

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例は前提条件、事実認識、そして条例内容全てにおいて問題がありますので、まったくもって不適当な条例であり、直ちに取下げ、廃案されるべきです。



## ○意見および理由

“世界保健機関において「ゲーム障害」が正式に疾病と認定された”とありますが、同時に世界保健機関（以下、WHO と表記）は“ゲーム障害は比較的まれな症状であると指摘し、「ゲーム障害になるのは、デジタルゲームやビデオゲームをする人のごく一部であることが、複数の研究で示唆されている」としており、ゲーム依存症に関して国内外を問わず専門家や学会が「慎重な姿勢を要する」と慎重な対応が要求される中で、2022 年の発効前に性急な対策立案は、政治的に不適切な行動と言えます。

また、香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（以下、この条例と表記）では保護者だけに留まらず、県民やインターネットでのサービスを行う事業者に対して義務を課していますが、全国に影響する範囲までを含んだ法律を、国が国会審議を経て発効する法律ではなく、一地方自治体である香川県が実行するのは、法治上問題があると思います。現に、我が国が批准している子どもの権利条約での表現の自由や意見の表明がこの条例では干渉する事になりますが、それを県が強行するのは法治国家としておかしい話です。

そしてこの条例案では、家庭内で決めるべき問題に行政が法律をもって介入しており、日本の政治的理念とも乖離した条例案であると言えます。ゲーム依存症という極めて発症が少ない依存症に対して、ゲーム以外のインターネットも含めて県民や国全体に存在する事業者を相手に規制を実施し、大多数の健全な家庭に負荷をおしつけ、香川県での生活に魅力を全く産まない条例に、何の意味があるのでしょうか？条例実施によって香川県だけがインターネットからのサービスを排除され、教育サービスの格差が生まれる中で香川県に残る何のメリットがあるのでしょうか？より少子化を加速させ、他県に追い抜かれる事が県民の為でしょうか？

この条例ではゲーム依存症に対応できませんし、法律としても問題が多すぎます。直ちに取下げて廃案にすべき条例です。