

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 (仮称))  
日時 : 2020年02月02日(日) 21:54

---

ご担当者様

以下、条例についての意見を送付します。

氏名 : [REDACTED]

年齢 : [REDACTED]

住所 : [REDACTED]

電話番号 : [REDACTED]

スマホで音楽や動画を楽しんだり、親や友達と連絡を取ったり、e-スポーツも盛り上がってきている

この時代に"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)"というのは

あまりにも時代錯誤だと思います。

そもそも趣味でやっていることを条例で規制するというのはいかなものでしょうか。

私は香川県ネット・ゲーム依存症対策条例には反対です。

以上

---

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

---

差出人 : XXXXXXXXXX  
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02日(日) 22:40  
重要度 : 高い

---

なぜこの条例に理解を得られると思ったのか、理解に苦しみます。

稟議書のような文体で書いていましたが、私は私の考えることをそのまま並べていこう  
と思います。  
読みづらくなりますが、一県民の声としてお読みください。

ネット・ゲーム依存性対策条例は、突っ込み所しかない条例だと思います。

昨今、私達の生活にはスマートフォン、パソコンは欠かせない必需品となっています。

外出の際に、スマートフォンを鞆に入れ忘れた際には丸裸で世界に取り残されたような

焦燥感を感じます。

時間、連絡先、私のように車の運転ができなくなった者には電車の時刻表など、スマートフォンがないと何ひとつ分かりません。

それは子供にも言えることです。

かつて、学級閉鎖になるとか運動会が延期になる等は連絡網で回していました。

今はメールやLINEで来ています。

また、友人達とのコミュニケーションツールでもあります。

塾があつて、放課後ゆっくり話することが出来ない友人と、会っているのと変わらないや

りとりが出来ますし、夜勤などで夜、子供と過ごせない親との親子間のコミュニケーション

ツールとして欠かせないものになっています。

私達の頃には考えられない、羨ましい時代になりました。

条例案、そして新聞を使ったプロパガンダによると、依存性はあたかも家族関係によっ

て改善するように言われておりますが、その根拠となる資料が提示されていません。

コミュニケーションツールとして大きな役割を持つスマートフォンを21時もしくは22時

まで、1日何分までと使用時間を定めることで、何の効果が得られ、依存性がどう改善

するのでしょうか？

私には、塾や習い事で時間の合わない友人達や、生活時間が違う家族とのコミュニケーション

ションを取り上げる事が逆効果になるように思えてなりません。

また、依存性対策と言われますが、そもそも、ネットやゲームの依存性である子供は、

何かの問題を抱えているからゲームやネットに依存するものではないのでしょうか？

かく言う私は、

今、ネットやゲーム依存性になる子供達が増えていると言うのであれば、それには何か

根本的な原因があるはずです。

それを突き詰めず、依存している対象を取り上げる事で依存性は解決するのでしょうか

。

むしろ、もっと悪い方へと進むのではないかと心配になります。

依存性対策というのであれば、ゲームやネットに逃げざるを得ない子供達の置かれた環境、その原因を分析し、その改善として行政が出来る手助けをするべきであって、逃げ場所を奪うことではないと思います。

今回の条例案が発表されて、県内外で批判が起きている事は、繰り返す必要はないでしょう。  
突っ込み所しかない条例案に全て突っ込みを入れるのは無理ですし、そのあたりはもっと知識のある方々にお任せするとして、私は私の周りで見聞きした話をお伝えしたいと思います。

- ・ 県外の大学に通っている子供が、この条例を知って香川に帰るのは嫌だ、県外で就職すると言いだした。
- ・ 家から通える範囲の大学に進学させるつもりだった子供が、県外に出ると言い出した。  
。（Wワークで学費を貯めていたが）これ以上は仕事を増やせない。どうしたものか。
- ・ （条例に）反対したいけど、学校に目をつけられたら嫌だから、（パブリックコメントは）送らない。でも、高校卒業する時は県外の学校や就職先を探す。中学の友達も同じ事言っている。
- ・ （かがわ2月号を見て）こんなアホげな条例作る県に移住する人はいないだろう。君子危うきに近寄らずだ。しかも、ネットでアピールとか、もうアホとしかいいようがない。この条例考えた人はじょんならんアホだ。

出来るだけ文体を改めましたが、一部、方言の方が伝わりそうなので、そのままにしました。

第2期かがわ創生総合戦略の人口グラフは大幅下方修正が必要ではありませんか？

今回の条例が通った場合、移住者が増えるどころか人口は減る一方になるのではないで  
しょうか。

IT技術に興味を持つ子供、IT企業の香川進出が増えるとは思えませんし、10  
年もしない

うちに香川県はIT後進県、過疎化日本一、県民に対する高齢者率日本一にな  
るかもしれ

ませんね。

そうになったら、徳島が愛媛、高知に統合されて香川県自体が消えてしまうこ  
とだってあ

るかもしれません。

私も条例が通った時に備えて、どこの県が住みやすいかを調べ始めていま  
す。

あとは、こんな事を言っていた人がいました。

・ゲーム規制するなら、ヤドンを使うな。ヤドンはポケモン、ポケモンは  
ゲームだ。い

っそ、ゲームに対する印象悪化を増長している、ブランドイメージに傷がつ  
くと任天堂

から契約破棄されて賠償金請求されろ。

…同意しかありませんでした。

都合の良いところだけゲームを利用するのはやめてください。

あと、賠償金を請求された場合は、県税は使わないで知事、議長を始めとす  
る賛成派議

員の皆さんが子々孫々の負債として負ってくださいね。

何故かパブリックコメントの期間が短縮されたり、新聞ではさも肯定派が多  
いような印

象操作が見受けられますが、反対している県民は少なくはないのですから。

[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

---

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

差出人 : [REDACTED]

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) 素案に対するパブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年02月02日(日) 22:57

氏名 : [REDACTED]

年齢 : [REDACTED]

住所 : [REDACTED]

電話番号 : [REDACTED]

県民の一人として今回の条例案に対し、一刻も早い廃案を求めます。

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、口やかに、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。

理由としましてはいくつかあり、まず上記の第18条に関してなのですが、これは実効性が非常に乏しく、また根拠となるゲーム依存に対する県議会の理解の乏しさ、科学的な正当性、及び時間制限によるゲーム依存への対策効

果に懐疑的というのが挙げられます。これらは全て各家庭の教育の範囲内で事足りる内容であり、それに対し条例という形で外発的動機付けをするのはパターンリスティックかつ権利の侵害であると考えます。また条例案の中に各家庭での話し合いを努力義務として組み入れています。これは家庭内において県の条例より親と子の対話が上と捉えられるため、条例で定める意味が薄く、本末転倒だと思われます。加えて2項目の60分～90分という時間制限も意味不明であり、スマートフォンの使用制限は憲法における通信の秘密・通信の自由に抵触します。ゲーム依存症に繋がるコンピュータゲームという括りもまた曖昧であり、例えば英会話やタイピング、プログラミング等のゲームによる学習教材は範囲に入るのか否かがこの素案の中では不明であり、条例として不十分であると考えます。またスマートフォンの午後9時までという使用制限も、インターネットによる学習や動画視聴による授業など、学習として使う場合のこと考慮しているとは到底思えません。プログラミングやITの分野はスマートフォンやパソコン、インターネットによる学習が不可欠であり、この条例案はそれの大きな妨げになるでしょう。恐らくはゲームのみを制限し、依存症にならない適切な使用を訴えたい気持ちは理解しますが、それを推進する条例としては素案に穴が多く、実効性に乏しく効果が薄いばかりか、時代への逆行であり、条例設置に伴う萎縮や弊害が大きいように感じます。

第11条 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は、その事業活動を行うに当たっては、県民のネット・ゲーム依存症の予防等に配慮するとともに、県又は市町が実施する県民のネット・ゲーム依存症対策に協力するものとする。

また第11条の案も遵守義務を事業者側に化す場合、香川県のみがフィルタリングされる可能性もあります。これは単純なゲームだけでなく、スマートフォンの使用を午後9時までに定めている以上、スマートフォンで閲覧できる全てのインターネットコンテンツ、ニュースサイト、ブログ、SNS、県のホームページ等も午後9時以降は未成年がアクセスできないよう制限をかける必要があります。なぜなら素案にある通り事業者側には遵守義務が発生しているため、香川県在住者を弾くことや、閲覧制限をかけることは十分視野に入ります。その辺りは各家庭で相談しつつ、としたいのは重々理解できるのですが、それは条例を決める側の怠慢であり、都合の悪い部分を各家庭に押し付けているだけと見られても仕方はないでしょう。そもそもの素案、発案に至った議員自体、子どもの意見はおろか、インターネットやゲームに対する理解が乏しいばかりか、条例や法に対する見識も甘いと言わざるを得ません。子どもと向き合うことを放棄した親が条例を口実に子どもを縛り、条例の穴を県議会側が各家庭に押し付ける。これではただの対話拒否です。教

育が聞いて呆れます。大人の責任から逃げないでください。

また、今回の素案に対するパブリックコメントの期間を二週間にし、県民限定としたことについて、その理由と明確な回答をお願いします。香川県内にとどまらず、全国で大きな議論を巻き起こしている今回の条例案について、原則の半分の期間にする正当な理由が見当たりません。県議会の皆様には是非とも冷静かつ勇み足にならない判断を一県民として強くお願い申し上げます。

---

1.html



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  
日時 : 2020年02月02日(日) 11:02

---

香川県議会事務局政務調査課 担当者様

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例についての意見です。

氏名は公表しないようにお願いします（募集欄には公表されるのは内容だけとありましたが、念のため。）

以下の点で反対です。

- ・ゲームの功罪にかかわらず、他人に迷惑をかけていない個人の行動を条例で定める正当性を感じません。
- ・過剰になれば害があるもの（依存性含めて）は他にも多数ありますが、ゲームだけという選択の基準が不明瞭です。
- ・特定の趣味、嗜好を必要以上に悪物にし、槍玉にあげる可能性があります。
- ・設定している制限時間の根拠が不明瞭です。
- ・不登校・引きこもりに関しては、ゲームはあくまで結果であり、そうなった根本的な原因はないのでしょうか。
- ・依存性のことを問題に改善点を探るにしても、このようなこと（酒やたばこのような扱い）を制定するなら県単位でなく国レベルで方針が決まってからではないのでしょうか。

なお、射幸性が高いオンラインゲーム(ガチャのことでしょうか?)だけの制限なら、  
年齢も時間も関係ないですし、(ゲームに限らず)ギャンブル要素を全面禁止  
するというなら特に反対ではありません。

氏名 : [REDACTED]

年齢 : [REDACTED]

住所 : [REDACTED]

電話番号 : [REDACTED]

---

1.html

また、香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）を拝読して、お聞きしたいことがあります

- ・ 依存症を日常生活に支障が出ている状態と定義していますが、それは具体的にどういう状態の方が県内に何人いるのでしょうか。また、他の心身の疾患と比較して多いのでしょうか。ほかの疾患と比較して突出して多いのであれば、種々の疾患の原因となる食事睡眠運動など日常生活の多岐にわたる要素も条例で定める必要があり、矛盾しませんか。

- ・ 親子の信頼関係の形成や子供の自己肯定感について触れていますが、因果関係をお願いします。

最後に、私は未成年が他のことをないがしろにしてゲームばかりすることには賛成ではありません。しかしながら、このような類のことはゲームにかかわらず本人や家庭内の裁量で決めることだと思います。

氏名： [REDACTED] 年齢： [REDACTED] 住所： [REDACTED]  
[REDACTED] 電話番号： [REDACTED]

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

---

差出人 : [REDACTED]  
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02日(日) 12:39

---

氏名 : [REDACTED]  
年齢 : [REDACTED]  
住所 : [REDACTED]  
電話 : [REDACTED]

私は【香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）】について、個人的に意見を述べさせていただきます。

単刀直入に申し上げますと、私はこの条例案に大いに反対したく思います。

そもそも、この議論を交わす際に、実際の当事者の子供達の意見を取り入れているのでしょうか？

私自身もまさに子育てをしている身分ではありますが、当然ネットやゲームの過度の使用は身体的、精神的悪影響を及ぼすという点は、理解しております。しかしながら私達家族は、家庭内に於いてルールを決め、節度ある使用を心掛けております。  
そのような世帯のお話は聞いているのでしょうか？

更に申し上げますと、我々の税金を使用し、そんな事を議論している時間があるのであれば、もっと県民に寄与できる条例について議論した方が良くないのでしょうか？

本案件に議論する時間、場所、人員もコストと考えます。もう少し有意義に利用していただきたいと、本条例案を伺った時に一番に思いました。

本題に戻りますと、中には共働きの世帯もたくさんいらっしゃるって、なかなか子供と触れ合う時間も取りにくい親御さんもいらっしゃるかと思います。それにより、やむを得なくゲームに頼る、ネットに頼るという場面もあると思います。

そういった方々のために、ゲーム等を条例などで規制するのではなく、そう

いった世帯の方々の為のイベント考案や、施設の設営などに時間と費用を掛けた方がよほど有意義かと思います。

ゲームもネットも好きな側から申し上げますと、ろくに知識も無いのに小手先の理解だけで簡単に人の楽しみを規制するのはいかなものかとも感じております。


今一度本案件について改めて検討していただき、ここまで話が進んでいるのであれば、せめて当事者である子供達や子育て世帯の親御さん達と議論する場を設けてみてはいかがでしょうか？

やはり予算という点では納得はできませんが、我々の意見も聞き入れないまま推進されるよりはマシかと思います。

以上の件、何卒ご検討のほど宜しくお願い申し上げます。

---

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02月02日(日) 13:06

---

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

条文内容について十分なエビデンスがなく、依存症とは関係のない殆どの人を巻き込んでしまうこと、子どもの権利条約に矛盾すること、全体的に抽象的で関係者の対応ができないことから条例にするには不十分であると思います。

またこの内容では実際に依存症で苦しんでいるような人の発見を遅らせてしまうのではないかと思います。

今の条例は「よく分かっていないが、悪い影響があるから規制します、県民のみんなはもちろんだけど、県外の人でも香川県民に配慮してね！」という内容になっています。

もっと十分な期間を取って研究を進めて、しっかりとした基盤ができてから対策をされる問題だと思います。

香川県だけが特別ゲーム依存症患者が多い、というわけでもないようですので、急いでやらなければいけない理由も特に見当たりません。

実際に国としてはこれから対策を進めていくところですので、それと協力しながら進めていけば良いのではと思います。

・依存症に対する具体的な定義がされておらず、責務が課されている保護者、学校、医療機関などが判断したり対応したりすることができないのではないかと

→具体的に定義、条件を定めてそれをしっかり周知すること

医療機関に於いては診断、対応ができるような体制までレベルを上げることが必要だと考えます

> 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。

ネット・ゲーム依存症に陥る危険性を保護者は判断できません。

ゲームをやっている間に晩御飯の準備ができたが、きりが悪く(対戦中やセーブができていないなど)親に呼ばれてもゲームを続けてしまった。あるいはテスト期間中にも関わらず勉強せずゲームで遊んでばかりいる。こういう場面は頻繁にあると思いますが、保護者によっては「呼んでも来ない、勉強しないので困る」「ゲームにのめりこみすぎではないか」など心配されると思います。

具体的なゲーム依存症の定義をしっかりと決め、正しい知識を周知することでこういった心配も減ります。

また、本当に依存症の危険があった場合に相談もしやすくなります。

実際に相談された場合、対応ができる状態でなければ意味がありませんので、実際に依存症患者を救うことに繋がります。

・ゲームが学力低下などに繋がるとの文言

→全ての原因をゲームにしてしまうことで、他の問題解決ができなくなる恐れがあるため、これらの文言は不適切であると考えます。

> 学力や体力の低下のみならずひきこもりや睡眠障害、視力障害などの身体的な問題まで引き起こすことなど

そもそも十分なエビデンスがないことです。

傷害事件に巻き込まれたためひきこもって、することがないためゲーム漬けになった友人がいますが、そもそもの問題は事件のトラウマから来ています。ゲーム漬けの間は視力は良く眼鏡も使っていませんでした。むしろ社会に出るようになってから視力低下しました。

様々な要因があり、ゲームが原因であるかのようなとらえ方は不適切です。

勉強に関して、ゲームをしないからといって勉強をするようになるわけではありません。漫画を読むか、小説を読むか、テレビを見るか、ぼーっとするか、その他勉強以外の時間が増えるだけです。ゲームをしたいから勉強をしないのではなく、ただ勉強がしたくないだけです。

学力低下を問題に挙げるのであれば、ゲームのせいにするのではなく、なぜ勉強をしたくないと考えるのが大切です。実際に勉強が苦手な子供向けに、ゲームを使って勉強をする試みもあるように、勉強の楽しさを教えることが大切です。

これは実体験ですが、ゲームの上達方法は勉強やスポーツにも置き換えて考

えることができますが、ゲームは上手いが他のことがあまりできない子供はこのことに気付いていません。

まずゲームが上手になりたいと思ったときには、下手な原因(自己分析)、上手くなるためには何が必要か、そのために有効な手段は何かを考えます。これは勉強においてもスポーツにおいても、ひいては人間関係の問題など様々な問題に直面したときにどう対応すればいいかというひな型になります。

ゲームが得意ならゲームに対しては自然にこれができますが、他のことには当てはめて考えないようです。

そういった考え方のヒントを与えることも、自発的に考える能力をつける上では重要だと考えます。

#### ・ゲームの時間規制について

→60分という時間の正当性がなく、そもそも各家庭で話し合う問題であり、目的もはっきりしないため時間の規制を入れるべきではないと考えます。

保護者がゲームをやめろと言っても聞かないから条例があると助かる、という声もあるかと思います。

しかしこれは子供と保護者とがお互いに話し合って考える機会を失います。保護者が気に入らないからゲームをするな、というのは子供の自由を奪っているので論外です。

なぜ今ゲームをやめなければいけないのか、それによってどういう問題が生じるのか、適切なゲーム時間とはどれくらいなのか、これは各家庭によって事情が異なります。

勉強もしっかりしており自己管理ができていますのでゲームは好きにやらせている。こんな家庭もあると思います。

逆に学校で上手くいっておらずひきこもりがちだ。ゲームは楽しそうにやっている所以子供の楽しみを制限したくない。こんな家庭もあると思います。そもそも子供が健全に育つように、というのが根底にあるのではないですか？

個々の事情によって柔軟に対応すべきで、問題が起こっていないものを巻き込んで一律に規制してしまうというのはやり方として間違っていると思います。

また高田議員はガチャの規制をしたかったとブログでも発信をしていました。

ガチャというのは時間をお金で買うものです。時間を制限すればそれだけガチャをしなきゃ！という気持ちが強くなります。時間規制は無意味どころか全くの逆効果になります。



となれば金額規制ということになりますが、年収500万の家庭と年収1000万の家庭ではおそらくですが子供のお小遣いの金額も違います。家庭によって金銭感覚の差というのはあると思います。

ですから一律に金額制限をかけるのもおかしな話であり(誰の基準で決めるかという問題があります)、最終的には各家庭で対応していく問題だと思います。

・ 県外の事業者への義務について  
→関係のない表現規制が盛り込まれている。

> 著しく性的感情を刺激し、甚だしく粗暴性を助長し、又は射幸性が高いオンラインゲームの課金システム等により……県民がネット・ゲーム依存症に陥らないために必要な対策を実施するものとする。

課金システムを入れるのはわかりますが、前の2点については今までの話の流れからも突然降ってわいたような存在です。

また、対象がこどもだけでなく県民全てに置き換わっています。  
ゲーム依存症対策、という問題がすり替わっているように思われます。

最後に

ゲームは悪いことばかりではなく、時には自分の知らない分野に触れられ、自分の世界を広げることにつながります。これは子供のみならず成人になってからも人生を豊かにする大切なことです。

条例からはゲーム=悪のように受け取れますので、そういった価値観が広がり、ゲームを楽しむ人が罪悪感を感じたり責められたりするような県にならないように願っています。

氏名: [REDACTED]

年齢: [REDACTED]

住所: [REDACTED]

電話番号: [REDACTED]

---

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

---

差出人 : XXXXXXXXXX  
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02日(日) 13:58

---

**香川県ネット・ゲーム依存症対策条例素案について**

香川県内に住所を有するものとして  
意見を述べさせていただきます。

私は断固撤回を求めます。

何かに依存してしまうという行動は背景に何らかの要因があります。  
それは家庭環境だったり、学校や勉学に関わりがあったりと様々ものだと思います。

(条例素案には18歳未満の子どもが対象とされているので、仕事関係などは省きました。)

多種多様な背景が絡むところを、ネットやゲームの使用時間を規制すること  
で  
果たして依存症防止になるのかどうか甚だ疑問です。

ゲーム依存症については疾患として定義も原因もまだ決まっておりません。  
長時間ゲームやネットに触れるからと言って、依存症かと言える確固たる症  
例は分からないままなのです。

ゲームをした時間が長くなるからといって依存症になると決めつけるのは早  
計かと思います。

あやふやな事実をもとに条例を制定し規制することに疑問と危険性を感じま  
す。

この素案は、ネットやゲームの使用そのものが依存症になると  
決めつけて規制しようとしている無茶苦茶な内容だと思います。

依存症として防止したいのであれば、条例で規制する前に、  
相談窓口や医療機関などを作る方が先だと思います。

ネットやゲームの使用時間に関して、

家庭内で親子間で相談されるべきプラクティスなことを条例として規制すべきなのではないでしょうか？

まるで私生活に介入しているようでプライバシー権の侵害であり、趣味思考の自由を侵害するものだと思います。

対策防止条例素案は、子どもたち自らの余暇時間を自らで決めることで得られるであろう自制心を育む機会を奪う上に、親子間での約束を交わすことで子どもたちが考えるであろう義務や責任について学ぶ機会を失くす一因にならないでしょうか？

ゲームで遊ぶことは、子供達同士の人間関係を作るきっかけになっており、また歴史を扱ったゲームもあり文化的興味や関心を抱かせる教材としての側面もあるかと思います。

依存症防止とは言いますが、何事もやりすぎはいけません、規制することでかえって

他の別のものへの依存度を高めてしまうという懸念もあります。

事業者の役割として、第11条で『インターネットを利用して情報を閲覧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は（以下略）』とありますが、

県外に本社を置く企業への営業権に制限を与えませんか？

ゲームセンターやネットカフェ、ネット通信サービス事業を行う県外企業にも条例を課すことにはなりませんでしょうか？

香川県で商業的活動を行いたい県外企業が撤退していかないか心配です。

また、県内でもゲーム以外で、インターネットを利用して新しいサービスを行いたいとする起業する人の意志を削ぐもとになりませんか？

この事業者の役割が及ぶ範囲が広範囲すぎて、香川県の経済的打撃につながらないか不安です。

このデジタル時代においてインターネットを利用するということは情報収集のツールの一つであり、生活する上で欠かせないものとなっております。

スマホの使用に時間制限を設けることは、自由に調べ物をしたい時に不便となりませんか？

夜遅くまで勉強しているのに、スマホで調べたいことが出てきても使用時間を過ぎていて調べ物ができず

勉学に支障をきたさないとも限らないのでは？

eスポーツで地域振興や経済を活性化させようという動きがあり、今後プロ

ミラミングの授業も行われて行く中で、香川県の子供たちがタブレットやスマホに触れる機会が制限されるのはいかがなものでしょうか？

子供達が社会に出た時に、タブレットやPCへの習熟度が低いと仕事や習学に困りませんか？

大人よりも柔軟に発想できる子供たちには色んな可能性があり、これからの新しい時代を生きていく子どもたちに規制を強いることは未来の担い手である子どもたちの将来を閉ざしてしまいかねないと思います。

また、このような条例が施行されれば、香川県では自由な商業活動が行えないと撤退していく企業が増えたり、条例を忌避する若者たちが県外流出するなどし、香川県の人口減や経済の衰退など招かないかととても心配です。

以上の点から、  
私は条例の撤回を強く求めます。

\* \* \* \* \*

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

**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

日時 : 2020年02月02日(日) 16:32

[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

**香川県ネット・ゲーム依存性対策条例(仮称)素案について**

この素案について反対します。

私は小学生の頃からゲームをやって育ちましたが、依存症にはなっていません。

親に時間制限はされていましたが、それで充分でした。

趣味とするものに対して、条例で規制することでは無いと思います。

子どもに規制をかけるなら、大人のギャンブルとかアルコールにも規制をかけるべきです。

依存性になってもいいとは思いません。

ただ、負の面ばかりに目を向けて、良い面を見てないような気がするのです。

いじめなどで学校に行けなくなった子たちの救いにもなっています。

最近はオンラインゲームなどもあり、そこで人とのつながりを持ち、生きる気力にかえている子もいるのです。

うちにも小六の息子がいますが、どちらかと言うとおとなしい子どもですのでそういうことにならないとも限りません。

ゲーム時間は子どもと話し合っで決めることであり、上から押し付けられることではありません。

実際にゲームを趣味とする人も交えて決めたのでしょうか？

うちの子もゲームが好きで、そこからプログラミングに興味を持ち、サポートで開催しているプログラミング教室に通っています。

プログラミングは今現在もこれからの未来においても、必要とされるスキルですよね？

IoT時代には欠かせない職業だと思います。

それに、e-Sportsもオリンピック競技になるかもしれない時代にそんな制限かけたら香川県からそういう選手は輩出されないと思います。

実際に、ツイッターなどでは「この条例が施行されたら香川県には住まない」という人もいます。

ただでさえ少子化で人口が減っているのにますます減るような条例作ってしまっただけでは住民としては不安しかありません。

どうか考え直してください。

よろしくお願いします。

---

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**差出人 : XXXXXXXXXX

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02月02日(日) 18:15

今回の条例、大いに反対です。条例で制限を設ける事に対する意味が全くわからない。必要性も理解出来ないし、そもそもこんな事を決める権限があるんですか？条例に

・ゲームによる学力低下、依存の防止という観点だそうだが、ゲームに費やす時間の推移と学力テストの正当率の低下率の推移などを一根拠を報道であげていましたが、これは根拠の域には全く達していないと思います。そもそも、ゲームだけを学力低下の悪者にしようとしている恣意的なものを感じる。

・制限などを設けるとしても、各家庭で話あってやるべき事。その基準を行政側が設けて抑圧をかけようとするなど行政のやることじゃない。呆れを覚えます。ましてや家庭間の利用時間にとどまらず、外の、制作者側やeスポーツに関する事などに言及するなど、製作者やそれに関わる人に対して失礼極まりない。繰り返すが、一条例にそんな権限を付随させようとするなんて馬鹿げている。

・なぜ「ゲーム」を全て一緒くたにするのか。

今やゲームといっても楽しみ方やジャンルも様々。よく知ろうともしない人間が、これはなくてもいいでしょ？などと判じてくる事に怒りを覚えるし、知ろうとせずに判じてくる事に対する前時代的な価値観、視野の狭量さ、恥ずべきです。失礼です

・条例を決める方達がよく知らないまま、どこの入れ知恵かわからない所からの、対して根拠のない話を鵜呑みにして「自分が」悪だと思う一緒くたにした「ゲーム」を叩きたいだけではないんですか。そうとられても仕方ない位、今回の条例は稚拙です。

本当に今回の件には怒りを覚えます。こんな条例でゲーム依存に取り組んでるなんて口が裂けても言って欲しくないと思う。こんな論点のずれた条例を

強硬するようならば、若者が他県に流出していく道を招くだけでしょう。

こんな馬鹿げた事に怒っている時間、意見を出す時間の方がよほどもったいない。

今回の事がSNSで大きく話題になり、条例の訳のわからなさに怒りを覚えると共にこんな前時代的な事をしようとしている香川県に住んでいる事をとて恥ずかしいと感じました。非常に残念です。

氏名:

年齢:

住所:

電話番号:

---



**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  
日時 : 2020年02月02日(日) 18:49

[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

今までこういったパブリックコメントへの意見等はしたことなかったのですが、このゲーム依存症条例についてはネット等で大変物議を醸していることもあり、香川県県民として意見させていただきます。

大前提として、私はこの条例策定については反対です。

・ネットでも議論を呼んでいる「平日60分、休日90分の使用制限」についての根拠が全く見えて来ません。しかし、浜田知事の定例会見では朝日新聞の記者から時間の根拠についての質問があり、その返答として「全く根拠が無いわけではない」としており、それならば具体的にどのような数値化されたものがあり、この時間制限の設定が如何に正しいのかを速やかに少なくとも県民の大多数が目に触れる方法にて説明するべきかと思います。もし、出来ないのであれば知事が虚偽の回答をしたことになるかと思います。

・条例素案の中で事業者の役割として配慮や協力・自主的な規制といった運用する側のさじ加減でどうとでも取れるような非常に曖昧な表現があり、具体的にこういったことを事業者へ求めているのか理解が出来ません。もし、具体例があるのであれば、日本や世界へ配信されているゲームアプリの運営会社等に香川県民のみを対象としてどのような対応を求めているのでしょうか？その対応によって企業へ幾許かの費用が発生した場合、もし企業側より費用の請求があればどうするのでしょうか？

本来、各家庭で話し合うべきことを県が条例を策定しそれによって干渉するのは度が過ぎていくかと思っています。子供が健全に成長していくかの中でいかにゲームが諸悪の根源かの様な扱いをするのはいかがなものかと思っています。また、依存症対策として子供を盾にゲームを槍玉にあげるのではなくパチンコを筆頭とするギャンブル依存症対策の方が喫緊の課題かと思っています。

本条例素案については、今回のパブリックコメントに様々な意見があろうかと思いますが十分にその内容を真摯に受け止めて条例の有無への対応に努めていただけたらと思います。

最後に、県議である高田よしのり氏は自身のブログにおいてこの条例について本当は「課金を伴うオンラインゲームの利用と決め打ちで書くべきだが、これは具体的過ぎて企業活動の妨害といえることから、ネットゲーム依存症につながるようなコンピューターゲームと回りくどい書き方となっている」と個人の認識であり議会の総意ではないとしているが、このような時に個人の意見だからと言って公人が言い訳がましいことは発信するべきではないと思います。

---

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  
日時 : 2020年02月02日(日) 20:53

---

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・コメントです  
香川県在住

氏名 [REDACTED]  
年齢 [REDACTED]  
住所 [REDACTED]  
電話 [REDACTED]

結論 条例の撤回を求める

理由

- ・ 平日1日1時間の条件は厳しすぎて、娯楽として成り立たない。
  - ・ ゲームが計算能力・論理的思考能力の向上にいい影響を与えることもある。
  - ・ ゲームを制限することで、子供の将来の選択肢を狭めることになる。
  - ・ ゲームの制限等は各家庭に任せるべきである。
  - ・ 香川県民を対象とした制限を事業者に課すことはおおよそ不可能である。
- 

1.html

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

---

差出人 : [REDACTED]  
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02日(日) 21:37

---

氏名 : [REDACTED]

年齢 : [REDACTED]

住所 : [REDACTED]

電話番号 : [REDACTED]

私は「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」に対し、下記の点を鑑み県民として反対の意思を表明いたします。

1. 各家庭において定めるべき方針への行政による介入
2. スマートフォン、およびインターネットやゲーム使用を規制することの非実現性
3. IT時代に対応できる人材の育成という世界的な潮流に逆行する安易な規制

1. 各家庭において定めるべき方針への行政による介入

勉強の時間や家事の手伝いの時間、家族とのコミュニケーションの方法や時

間、そしてゲームの時間。各家庭において必要な時間配分はそれぞれ異なります。

ゲームやSNSがしたい、当然の気持ちです。しかし、ゲームやSNSのみに時間を費やすのでは他のことが疎かになってしまう心配は当然あります。今回の条例が懸念する前提はその点にあるのでしょうか。

ただ、その懸念を考慮した上で子供も含めた家庭内で話し合い、子供自身も納得してその家庭独自の時間配分を定めることが意思決定として大切なのではないのでしょうか。

行政からの押し付けとして、60分、あるいは90分という時間制限を課すことに意味があるとは思えません。

また、「この時間内ならば健全である」という時間的根拠の薄弱さも問題であると考えます。

昨今、教育に関してはデジタル化が進み、スマートフォンやタブレットを使用して受講する学習講座も多く、条例の時間に従った場合かえって「学ぶことができない」「学習時間が足りない」といった事態も懸念されます。

条例案を作成された議員の方々が学んだ時代とはもはや学習の形態そのものが異なっているのです。

さらに、学習での使用のみでなくゲームやSNSのための使用であっても、子供同士のコミュニケーションの形成や、今後教育に取り入れられるプログラミングへの興味など、様々な可能性があり、一律に規制を行うことによる負の効果の方が大きいと考えます。

## 2. スマートフォン、およびインターネットやゲーム使用を規制することの非実現性

単純に、誰がどう60分あるいは90分を管理するのでしょうか。

今回の条例案ではその責任の所在が努力義務として親に付与されますが、果たしてその管理は可能でしょうか。前述の通り、学習やコミュニケーション

にも使用されるスマートフォンで、ゲームやSNS、動画再生といった「遊び」とされるコンテンツのみを制限することが現実的に可能でしょうか？

単純に不可能だと考えられます。

実行性のない規制に意味があるのか、名目だけのものになることを前提として、問題を抱えたままの条例を施行することに意味はあるのか、意味などなく、規制していると安直に思い込むだけの状態になりはしないか。問題だらけのようにしか見えません。

また、形骸化した規制によって、本来真に見過ごされるべきではない依存症案件に蓋がされてしまうのでは、という懸念もあります。

依存の原因を単純にスマートフォンによるゲームやSNSに求めるのではなく、その背後にある問題を考慮し、対策を行なっていただくことを求めます。

### 3. IT時代に対応できる人材の育成という世界的な潮流に逆行する安易な規制

義務教育においてプログラミングが組み込まれるIT時代において、社会で求められる人材がこういったものであるのか、といった観念が不在である点を憂慮します。

高度IT化、社会で実用されはじめたAI

、フィンテックグローバル、この時代においてスマートフォンを含めたITの活用は、今後「できた方が望ましい」ではなく「できること」が前提となります。

そのような時代を生きていく子供達への教育として、ゲームやSNSといったスマートフォンの使用を規制することが果たして正解なのでしょうか。

ゲームやSNS

は遊びである、遊びは規制されるべき、という安易な発想では子供の興味や

発見を削ぐのではないのでしょうか。興味は遊びから生まれ、興味があるからこそ発展や学習に繋がる。自発的な学習を促す環境づくりについて考える場合、安易な規制は子供の学習の萌芽を摘み取るともいえるのでは、と考えます。

また、仮に条例が施行されたとして、香川県で育ったばかりに他の都道府県で教育を受けた人材と差がついてしまい、学びや就職において不利となるような事態にならないとも限りません。十分な教育を受けることが叶わない県、ではあまりにもお粗末ではないのでしょうか。

以上、総括として今回の条例素案に対しては「時代に則していない」と考えます。

スマートフォンという高度に社会化されたツールはすでに我々の社会に欠かせないものとなっています。

そのツールを規制することの非実現性、先見性のなさ、また家庭内のルールづくりに行政が干渉する姿勢、すべてがあまりにも時代遅れです。

もちろん、ゲームやSNS

依存等の問題がないわけではありません。その問題には取り組むべきと考えます。ただし、ツールの使用のみを問題として捉えるのか、あるいはその背後にある問題まで踏み込んで対応するのかでは異なります。ツールの使用はあくまで表面上の問題にすぎません。

上記の理由により「時代に則していない」「時代が見えていない」と考えられる本条例素案に対して、私は県民として反対の意見を表明します。