

**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01月31日(金) 00:56

---

氏名: [REDACTED]

年齢: [REDACTED]

住所: [REDACTED]

電話番号: [REDACTED]

今回、条例の件でコメントを送らせていただきます。私自身、ネット・ゲームで日頃から多くの方と交流し、楽しませてもらっています。子ども達に悪影響を及ぼすのを防ぐための条例とされていますが、直接的にはネット・ゲームが影響を及ぼしてはいないという意見、研究の方が多いと思います。


私の場合はネットよりゲームの方が多く触れさせてもらっていますが、その中で小学生、中学生、大学生と交流もさせていただいています。交流をする中で、相手が心身的に悪くなっているようには見えません。実際、多くの方との交流を通して自らの経験として成長していく姿が見られます。

憶測で「悪影響を及ぼす」と意見を固めるのではなく、実際に香川県でのe-Sportsのイベントなどを見てから、本当に制限するべきものなのか決めてほしいと感じました。

---

**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31日(金) 14:20

---

ゲーム規制条例のパブリックコメントの期間が短い上に国への対応を求めているが一部業者を除き県内在住に限定しているのはどういうことか  
また、全国規模の条例を制定するのは異例であり法的根拠がない  
ゲーム依存症は国では認められていないがWHOの認定があるとは言え国の基準を無視して勝手に認定して良いのか  
子供の権利条約に違反してはいないのか  
子供だけではなく県民への協力を強制しているように素案では見えるが具体例が無くまた曖昧であり他のゲーム依存症とは関係のない物と結びつけて執行できるように読み取れる  
県のPR方法（ポケモン）と真逆の方針を取っており矛盾している  
何処を取っても粗しか感じられない条例案になっており制定しない事を望みます



---

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31日(金) 21:19

---

意見 : 「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)(素案)」及び本素案を基本とするいかなる条例の制定に対して反対します。

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

CC :

件名 : パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月31日(金) 21:22

氏 名

年 齢

住 所

電話番号

**香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について**

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。

と前文で書かれていますが、インターネット上で誰かが入手した第二回の検討委員会の資料が公開されており内容を見ましたが、例として示されている内容からは、家庭環境等にまず主たる問題があり、救いとしてゲームに依存している状況にあるとみられるものしか見られませんでした。解決すべきは家庭環境です。県民全体の行動を縛る条例の根拠としては不適當なものと思います。理解しがたいため、すべての検討会の資料をパブリックコメントと合わせてホームページ上で公開してください。

第二回検討委員会の末文では、ゲームネット依存の問題は、本人がこれまで我慢していた課題が表面化し、親子の関係や進路の問題、本人の特性の問題などきちんと取り組むチャンスとしてとらえる。家族の再生や主体性の回復、傷害の理解と克服の機会として、表向きに活用するというチャンスが重要である。

上記の内容はゲームという箱庭で、成功体験を得ることで、ゲームを通じて過酷な家庭環境から救われていることをうまく活かすと理解すると賛同できるものです。

ただそれが、

(子どものスマートフォン使用等の制限)

## 第 18 条 の 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。

と、県内の子どもに一律的に具体的な時間制限を設けることの理由にはならないと思います。子どもは何事にも積極的にチャレンジしていかなくてはならない、まず先に活動が阻害されることなく自由に挑戦できる環境を整えること、ゲームでいえばプログラミング等へとチャレンジできる環境を整えることが重要です。

条例制定の下地となっているゲームの影響については、東京大学教授馬場章氏によって批判されています。

<https://nlab.itmedia.co.jp/games/articles/0506/01/news033.html>

客観的にゲームがどのように影響しているものなのかを調べ尽くした上で、条例という俎上に載せるべきであるのは当然ですが、そもそも当然に個人の自由であるべき自由時間を拘束するような、またゲーム愛好者に対して社会の風潮を作り出すような条例を制定しようとするのは理解が難しい。それでもあえて条文にうたいたいのであれば、学校は教育の場であり、しつけの場ではなく。しつけは親の役割であることを示すにとどめるべきである。と思いますので、上記の第

18条の2を削除してください。

またゲームが多様化していることから、条文中に対象を示すべき内容を正確に表すことが難しく、定義・実態等、十分に把握されないまま条例としており、先走っている印象を受けます。香川県内で、WHOがさだめるゲーム依存症に該当する児童は何名いるのかもわかっていないのででしょうか。香川県がこのように影響の大きい条例を作成しなければならない理由がわかりません。資料をホームページ上で公開してください。

**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01月31日(金) 22:04

-----  
!!  
!!! 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もので除外しました。  
!!! 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・コメントを提出します。  
-----

## 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））

意見者

氏名

年齢

住所

電話番号

### 〔全般事項〕

○当該条例案については、県民や事業者に対して義務や制限を課す内容となっているにもかかわらず、議員発議であることもあり、香川県議会の中でのみ議論がなされ、外部の各分野の複数の有識者から幅広く意見を聴く場を設けることなく提案されようとしていることに強い懸念を覚えています。この条例案がもし、香川県の執行部発議のものであったとすれば、執行部内の各分野の専門的な知見を有する職員の意見を聴き、さらに外部の各分野の複数の有識者で構成される審議会等に諮った上で、議会に提案されるものと考えられます。事実、今回の条例案については、幅広い専門的な見地からの意見が反映されていないこともあり、バランスを欠いた偏った内容となっているように見受けられます。このままでは、香川県として誤った政策を推進することとなると思われますので、2月定例会での提案は断念し、まずは教育分野、医療分野、保健福祉分野、IT分野、ゲーム（eスポーツ含む）分野などの各分野の有識者で構成される審議会等を設置し、当該審議会でこの素案を審議してもらい、その結果を県民に公開し、県民の意見を聴いた上で、提案すべきであると考えます。

○この条例が制定された場合に一番大きな影響を受けるのは子供たちであるので、子供たちの意見も十分に聴く必要があります。このパブリック・コメントの応募には年齢制限がないようですが、このようなパブリック・コメントが行われていることすら知らない子供が大半でしょうし、知っているとしてきちんと意見表明できる子供はそう多くないと思われます。また、子供から意見が提出されたとしても、その意見が大人が提出した意見と同等に取り扱われるかどうか懸念があります。これらの理由から、パブリック・コメントとは別の方法によって、子供たちの意見を積極的に聴取し、その意見を十分に考慮し、内容に反映すべきであると考えます。

### 〔個別事項〕

○「ネット・ゲーム依存症」の「ネット」は、第2条の定義において、「インターネットをいう」とされています。本来、インターネットは我々にとって非常に有用で活用すべきものであるにもかかわらず、このような用語の使い方をすると、インターネットが、まるで依存症を生む悪の根源であるかのようなイメージを与えてしまうこととなると思われます。

で、このような定義の仕方は不相当と考えます。

○第2条の第6号で、「スマートフォン等」は「インターネットを利用して情報を閲覧（視聴を含む。）することができるスマートフォン、パソコン等及びコンピュータゲーム」と定義されています。「スマートフォン」と「パソコン等」はモノ（物体）であるのに対し、「コンピュータゲーム」はモノではなく概念的なものですので、これらを並列に取り扱うことは文理上無理があるのではないかと考えます。また、そもそも「スマートフォン等」の「等」にコンピュータゲームを含めるという考え方にも無理があるかと考えます。これでは、「スマートフォン」や「パソコン」は、「ゲーム」と同列であり依存症を生む悪しきものというイメージを植え付けることとなり、適当でないと考えます。

○前文、第4条第3項、第6条第2項及び第8条第3項で、『ネット・ゲーム依存症対策において乳幼児期からの子どもと保護者との愛着の形成が重要』という旨の記載がありますが、子供と保護者との愛着が形成できていないことがネット・ゲーム依存の要因であるという考え方は、観念的かつ短絡的であり、合理性を欠いていると考えます。「子供と保護者との愛着の形成」と「ネット・ゲーム依存」との間に因果関係があるとするのならば、その客観的な根拠と資料を県民に示す必要があると考えます。また、前文では、「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〜」と記載されていることから、ここで言う「保護者」は「親」のことを指していると思われませんが、親のいない子供や、諸事情により親と別居せざるを得ない子供への配慮も欠いているように考えます。

○第4条第4項で、「ネット・ゲーム依存症に陥らせないために屋外での運動、遊び等の重要性に対する親子の理解を深め」とありますが、ネット・ゲーム依存と屋外での運動等との因果関係が科学的に立証されてはいないと思われることと、「子供は外で元気に遊ぶものだ」という前時代的なステレオタイプが根底にあると思われることから、このような規定は適当ではないと考えます。また、「親子」という言葉は、親のいない子供や、諸事情により親と別居せざるを得ない子供への配慮も欠いているように考えます。

○第8条第2項で、「県は、国に対し、eスポーツの活性化が子どものネット・ゲーム依存症につながることをないよう慎重に取り組むとともに、必要な施策を講ずるよう求める」とあります。このような規定は、香川県がeスポーツの活性化に否定的であるとのメッセージを全国に発信することとなるので適当でないと考えます。例えば、「eスポーツを活性化しましょう。ただし、子どもがネット依存にならないような配慮も必要です。」といった内容であれば、バランスが取れていると思いますが、この規定は、eスポーツの負の部分のみを強調したバランスを欠いたものであると考えます。

○第18条第2項で、「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」とありますが、専門家でもない各保護者が、子供が利用している個々のコンピュータゲームについて、それぞれがネット・ゲーム依存につながるものかどうか的確に判断できるとは思えません。結果として、多くの保護者は一律にゲームは60分までという制限を子供に課すこととなると思われますが、コンピュータゲームの中には、教育的な観点から有用なものも多く存在しており、これを一律に60分で制限してしまうこととなれば大いに問題があり適当ではないと考えます。また、同じ理由で、eスポーツの実施も制限されてしまうことから、香川県がeスポーツの活性化に否定的であるとのメッセージを発することにもなり適当でないと考えます。

そもそも、制限時間を設けたこと自体、行政の家庭への介入であり、大いに問題があると考えていますが、さらに、科学的根拠を示すことなく一方的に制限時間を60分としたことについては、香川県議会に対し、不信感を通り越し、危機感すら覚えます。報道などを見るに、国立病院機構久里浜医療センターでのアンケート調査の結果や香川県学習状況調査の結果を参考にしたと思われしますが、ゲーム時間と成績との因果関係が科学的に立証されているのでしょうか。ちなみに、中国では、平日は1時間半まで、休日・祝日は3時間までと制限しているようですが、これをも上回る厳しい制限となっていることも踏まえ、科学的な根拠を示すべきと考えます。

○第18条第2項で、「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」とありますが、最近では、スマートフォンやパソコン等の使用はもはや生活の一部となっていることに鑑みると、小中学生は午後9時に、高校生は午後10時に寝なさいと言っているのと同じであると考えます。極端な言い方をすれば、高校生が塾等で午後10時以降に帰宅する際に親との連絡用途としてスマホを使うのもダメということとなり、全く現実的ではない上に、防犯上の観点からも適当でないと考えます。さらに言えば、アップルウォッチ等のスマートウォッチ、スマートテレビ、スマートスピーカーもコンピュータ等に含まれるので、これらも使用してはいけないということとなります。今後、このような身の回りのデジタルデバイスは更に増えていくと考えられるので、この規定が適当でないことは明らかです。

本来、中学生までの子供は午後9時までに、高校生は午後10時までに寝るべきであるという考え方は、理想的にはそうあってほしいと私も思いますが、残念ながら、先に申し上げたとおり全く現実的ではなく、それを香川県議会の総意として条例化し、香川県民全員に押し付けるのは、職権の乱用と言われても仕方がないのではないのでしょうか。私には、現在、高校2年生の子供がおりますが、今後、大学受験に向けて、午後10時以降、スマートフォンを用いた遠隔授業や学習アプリ等の利用ができなくなれば、現実として、勉強時間が不足し希望する大学には合格できなくなると思われますので、この規定を盛り込むことには、断固として反対します。

なお、中国や韓国では、ゲーム利用については制限を行っていますが、スマートフォン

やパソコンの利用については、ICT 活用に係る国家戦略として、逆に、強力に推進しています。

我が国においても、昨今、世の中のデジタル化が急速に進み、ICT、AI、ロボティクス等の先端技術やビッグデータ等を利活用できる能力の育成が求められる中、小学校ではプログラミング教育が必修化され、さらに、つい最近、GIGA スクール構想に多額の国家予算が投じられたところです。GIGA スクール構想では、令和 5 年度までに全ての子供に 1 人 1 台のパソコンを整備することとされており、子供たちはこのパソコンを家に持ち帰って宿題などに活用するとのこと。このような状況の中、香川県の小中学生は、この条例でパソコンの利用が午後 9 時までに制限されることによって、午後 9 時以降は宿題すらできなくなるわけですが、それで本当によろしいのでしょうか。

以上のように、香川県条例でスマートフォンやパソコン等の利用に制限を設けることは、時代に逆行した誤った政策であることと、対外的にも、香川県は ICT や AI 等の利活用に後ろ向きであるかのような悪いイメージを植え付けてしまうおそれがあることについて、十分にご認識いただきますようお願いします。

〔最後に〕

子供にとって有害となるゲームを制限し、子供の健全な成長を促すという趣旨については、私も同意します。しかしながら、この条例の内容では、その効果が見込めないだけならまだしも、子供たちの将来に深刻な悪影響をもたらします。まさしく『角を矯めて牛を殺す』ということではないでしょうか。

香川県議会議員の皆様におかれましては、香川県の教育行政に大きな禍根を残さないよう、どうかこの条例の撤回又は抜本的な見直しを行っていただきますようお願いします。



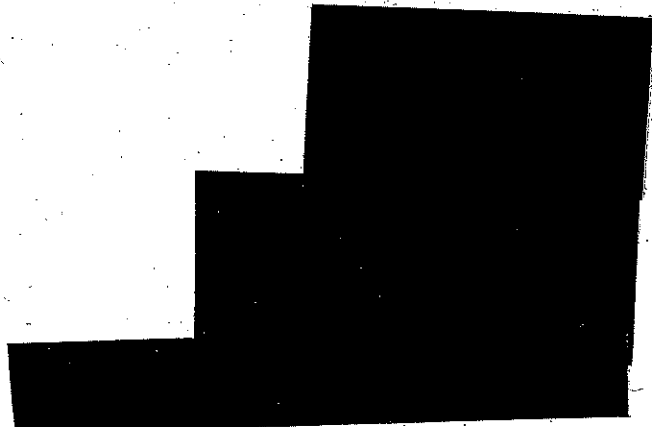
〒760-8570

高松市番町四丁目1番10号

香川県議会事務局政務調査課 御中

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



私はこの条例について反対の立場でパブリック・コメントへの意見を行います。

### 1. この条例の実効性について

この条例には罰則規定がありません。これにより、この条例に違反したとしても罰することはできず、実効性はありません。仮に今後罰則規定を設けるにしても、第18条に違反した場合に罰するのは違反した子ども本人なのか、違反状況を放置した保護者なのか。どのように捜査し、その公平性を担保するのかについて疑問が残ります。

### 2. 子どもへのゲーム制限について

なぜ子どもだけに対してゲームの時間の制限を課すのかが分からない。ゲーム時間が長ければ長いほど学力テストの結果が悪くなるということもこの条例制定の一つの要因となっているが、ゲームを制限するだけで本当に学力向上につながるのかは未知数で、その場合はテレビの視聴時間などを制限しなければならず、ゲームを制限したところで学習時間が増えるということは考えられない。

また、子どもだけ制限を課したところで大人になった途端に子ども時代の制限の弊害でゲーム時間が増えて大人になってからのゲーム依存症の発症リスクを上げる原因にはならないのか。大人になれば金銭面にも余裕が出てくるのでさらに深刻な問題を引き起こしかねない。このようなリスクが存在する以上子どもへの制限については賛同できません。

### 3. 保護者への責務について

この条例の第6条第3項に「保護者は、子どものスマートフォン等の使用状況を適切に把握するとともに、フィルタリングソフトウェア（中略）の利用その他の方法により、子どものネット・ゲームの利用を適切に管理する責務を有する。」と記されているが、保護者が共働きという家庭も多いなかどのように使用状況を把握していくのか。保護者がおらず子どもだけという時間がある中ですべての使用状況を把握するのは事実上困難ではないのか。子どもは保護者のすきを狙って隠れてスマホやゲームを行うということを考慮していないのか。仮に罰則規定ができればこの項目でも罰するのか。

それ以外にも第6条には「保護者は、子どもをネット・ゲーム依存症から守る第一義的責任を有することを自覚しなければならない。」第2項には「保護者は、乳幼児期から、子どもと向き合う時間を大切にし、子どもの安心感を守り、安定した愛着を育むとともに、学校等と連携して、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。」と保護者にばかり責務を負わせています。これは、公権力の乱用と言っても過言ではなく、率直に「県からこんなことを言われる筋合いはない。」と考えます。

#### 4. 県民の役割について

この条例の第9条には、「県民は、ネット・ゲーム依存症に関する関心と理解を深め、その予防等に必要な注意を払うものとする。」第2項には「県民は、社会全体で子どもの健全な成長を支援することの重要性を認識し、県又は市町が実施する施策に協力するものとする。」と書かれているが、なぜ県民全員がこのことに注意・協力しなければならないのか。特に、第1項の「予防等に必要な注意」はどのような内容なのか。それが明示されない以上、私たち県民は注意を払うことができませんし、公権力の乱用と言わざるを得ません。

#### 5. パブリック・コメントの実施のあり方について

このパブリック・コメントの方法についても実施期間等を大山一郎県議と県議会事務局が独断で決定し、実施期間を他のパブリック・コメントよりも短くしたことについてはどのようなプロセスで決定されたのかが明示されておらず独裁といっても過言ではありません。

#### 6. 日本国憲法違反の疑いについて

この条例の第6条の保護者の責務と第9条の県民の役割は日本国憲法の第19条の「思想及び良心の自由は、これを侵してはならない。」に違反する疑いがある。県によってゲーム依存症に対する保護者の責務と県民の役割を押し付けられなければならないのか。個人の自由を縛り付けているのではないのか。

また、この条例の第18条の子どものスマートフォン使用等の制限は、日本国憲法第21条第2項「検閲は、これをしてはならない。通信の秘密は、これを侵してはならない。」に違反する疑いがある。使用の制限が検閲や通信の秘密を侵しているとも解釈しかねず、仮に罰則規定が設けられて捜査するのであれば日本国憲法第21条第2項に違反するのではないのか。

このことを踏まえて、この条例は日本国憲法第94条の「地方公共団体は、その財産を管理し、事務を処理し、及び行政を執行する権能を有し、法律の範囲内で条例を制定することができる。」の法律の範囲内どころか憲法の範囲も超える条例の制定の疑いもあることからこの条例の制定は不可能なものと考えます。

#### 7. 国連「児童の権利に関する条約」違反の疑いについて

この条例の第18条第2項は、子どもへのゲームの時間を制限していることから国連「児童の権利に関する条約」第31条第1項の「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。」並びに第2項の「締約国は、児童が文化的及び芸術的な生活に十分に参加する権利を尊重しかつ促進するものとし、文化的及び芸術的な活動並びにレクリエーション及び余暇の活動のための適当かつ平等な機会の提供を奨励する。」に明らかに違反しているのではないのか。

遊びであるゲームに制限をかけることは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や平等な機会を提供についても制限していることになる。国連「児童の権利に関する条約」に批准している日本においてこの条例を制定することは国際問題にも発展しかねないのではないのか。

## 8. 最後に

この条例の制定はゲーム依存症ばかりに焦点が当たっているが、子どもや保護者に責務を押し付けていることで最終的には子育て世代や若者世代の香川県外への流出を助長しかねないきわめて悪い条例である。すでにネット上などで香川県へのイメージ低下は顕著に表れており、条例の制定が更なる香川県へのイメージ低下や人口減少、ふるさと納税額の減少に拍車がかかるのではないかと香川県民の一人として危惧している。

この条例の制定で2018年から行われている任天堂のゲームキャラクターであるポケットモンスターの「ヤドン」とのコラボレーションとの整合性についてどう考えるのか。ゲームのキャラクターを香川県のイメージアップ戦術に使いながらゲームの使用を制限する条例を制定するのはダブルスタンダードの最たるものである。もしこの先もヤドンとのコラボレーションを続けるのであればこの条例の撤回・廃案か、仮に条例の制定をするのであれば、条例施行日の前日である2020年3月31日をもってヤドンとのコラボレーションを終了し、ヤドン県のホームページを閉鎖させないと条例との整合性が取れないのではないのか。

以上の点を踏まえ、私は香川県ネット・ゲーム依存症対策条例案へ反対し、同条例の撤回・廃案を求めます。

以上