

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 :

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

C C :

件名 : パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年02月03日(月) 14:34

!!!!!!
!!! 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)>>
!!!!!!

香川県議会事務局政務調査課 御中

貴県が検討されている「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)」につきまして、
添付PDFファイルの通り、意見を提出いたしますので、御査収ください。

以上、よろしくお願い致します。

--

==

==

--

パブリックコメントへの意見

■ 事業者名

[REDACTED]

■ 記入担当者

[REDACTED]

■ 所在地

[REDACTED]

■ 電話番号

[REDACTED]

■ オンライン連絡先

[REDACTED]

■ 事業内容

[REDACTED]

■ 意見の概要

当法人は、「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」（以下、本条例素案）が、専門的知見の調査および専門家の意見を聴取したものではなく検討が不十分であると考えられる点に懸念を表明いたします。本条例素案につきまして、適切な調査・聴取と十分な議論が尽くされることを強く希望いたします。

■ 意見および理由

アメリカ国立衛生学研究所の発表によると、ゲームがギャンブル依存に発展する割合は2.7%程度とされています(<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24938480> / 日本語要約 <http://ides.hatenablog.com/entry/2020/01/22/202216>)。一方、ギャンブルについては国内では

既に多くの規制を受けているにもかかわらず、厚生労働省の調査によれば依存症となる割合は3.6%にもなります

(https://www.nikkei.com/article/DGXLASDG29H3R_Z20C17A9000000/)。

WHO(世界保健機関)は国際疾病分類に、ゲーム障害を追加しましたが、加盟国の一部からは「ゲームと依存の因果関係を証明するのは難しく、疾病認定は時期尚早」との慎重論も出ています(<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO45280950V20C19A5MM8000/>)。また、今回規定されている定義は、コンピュータに没頭するあまり、現実のコミュニケーションに支障が出る「テクノ依存症」として定義されているものの類型であるとも考えられます。このように、ゲームが依存症を引き起こしたのか、元々依存症傾向がある人がゲームを過度に遊ぶようになったのかは必ずしも明らかになっているとは言えません。また、適切な予防法・治療法が確立されたものでもありません。

こういった状況にありながら、一律に時間規制をかける本条例素案は、専門的知見の調査および専門家の意見に基づいた科学的・合理的な対策とはなり得ず、懸念を抱くものであります。

以上

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03日(月) 16:48

事業者名 : [REDACTED]

記入担当者名 : [REDACTED]

所在地 : [REDACTED]

電話番号 : [REDACTED]

事業内容 [REDACTED]

香川県議会事務局政務調査課

ご担当者様

■はじめに

当方は [REDACTED]

[REDACTED]を行っているものです。

利益は出ておらず、企業や営利団体ではございませんが、第11条に規定する
事業者に該当するものとして

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案についてご意見申し上げ
たく

パブリック・コメントをお送り致します。まず最初に結論を申し上げます
と、この度の条例には全面的に反対です。

以下にその理由を述べさせていただきます。

■理由1：依存症への理解・調査があまりに不十分であるまま制定されよう
としている

まず、ゲーム依存症という状態がどのようなものであるかの理解・調査があ
まりに不十分であることが挙げられます。

現時点ではWHOの対応も「ゲーム障害」というものをICDに追加したのみで
あり

要するにこれは「そういう病気がある」ということが認識されたに過ぎませ
ん。

そして、WHOも「ゲーム障害には〇〇のような症例がある」とは言ってい
ますが

「〇〇のようなことをしているケースをゲーム障害とする」と定義したわけ
ではありません。

例えば、子供がゲームばかりやっていて学校に行かないとしても

「ゲームやりたさのあまり学校に行くことすら拒否し始めた」のであれば障

害と言えるでしょうが

「いじめにあって親にも言えず学校に行けなくなり、精神的な安定を得るための避難場所としてゲームをしている」のであれば問題の本質は別にあることになります。

条例ではゲーム時間を平日60分、休日90分、更にスマホ等の利用そのものを中学生以下は夜9時、それ以降は10時までのように

個別の事情を無視して制限していますが

条例に正しく従えば、子供に対して事情を無視して「ゲームばかりしていないで学校に行け」という態度を取ることにになります。

そうならば、いじめにあっていたような場合は最後の逃げ場を奪うことになりますから、いっそう追い詰められ、はるかに深刻な(最悪自殺などの)問題を引き起こす可能性があります。

また、罰則が設けられていないとはいえ、ルールが定められた以上それは人の心を縛ります。

行政がそのような姿勢を示せば、ゲームをすること自体が子どもたちにとって後ろめたいこととなり、それだけで追い詰めるでしょう。

ゲームを心の拠り所に行っている子どもに後ろめたい気持ちを味わわせ、追い詰めるような事があってはいけないと思います。

あくまでこれは事例の一つでしかありませんが、個別の事情を無視した取り決めは思いもよらぬ弊害をもたらす可能性があります。

だからこそ、WHOも「これから十分な実態調査が行われることを期待する」と言っているのでしょう。

にも関わらず、いきなり制限事項を設けて実施しようというのは、WHOの認定を捻じ曲げ、誤った方向に進もうとしているように思えます。

先に述べたとおり、ゲーム障害はこれから調査・研究が行われる段階です。どのような理由でゲーム障害になるのかはよくわかっていないというのが実情です。

ゲーム時間と依存自体の因果関係も調査段階であり、まだ見えてはいません。

しかし、ある調査によれば「1日6時間ゲームをプレイしていても、そのうち9割の人間には依存の兆候は見られなかった」という結果が出ています。

また、韓国では実験的にゲーム時間を制限する施策を実施しましたが、実際に試してみた韓国ですら、ゲーム依存の解消には繋がらなかったという結果も出ています。

これらのことから、ゲーム時間そのものはゲーム障害の原因としては弱いのではないかという意見が優勢になりつつあるようです。

そもそも、ゲームはアルコールやニコチンとは異なり、脳に直接影響を及ぼす化学物質を取り込むものではないのですから、

アルコール依存やニコチン依存のように、摂取量(時間)が直接的に影響すると考えるのは早計だと思います。

60分、90分という時間そのものの根拠も曖昧だと感じます。

ある資料にて、スマホに触れている時間と学業成績の相関を示したものがあり

60分だか90分だかを境に成績が落ちてきているというものを見たことがあります。

もし、ゲーム時間の制限を60分や90分にしたこと根拠がこれなのだとしたら

データの分析があまりに杜撰だと言わざるを得ません。

まず、このデータからは「スマホに触っていたから勉強時間が減り、成績が落ちた」のか

「もともと勉強嫌いの子は遊んでいる時間が相対的に長く、その際の遊び道具はスマホであった」のかの区別がつきません。

区別はつきませんが、常識的に考えてすぐわかることとしては、彼らからスマホを奪っても空いた時間を勉強に回すことはない、ということです。

スマホを奪えばマンガを読み、マンガを奪えばテレビを見始め、テレビを奪えば外に出ていき、外に出ていくことを咎めれば最終的にはグレてしまうでしょう。

議会でどなたか、ご自身が子どもの頃のことを思い出してそのような想像をされた方はいらっしゃらなかったのでしょうか？

また、このデータはあくまで「スマホに触っている時間」です。

スマホは何にでも使えるものです。

勿論ゲームもできますが、動画を見ることもあれば、友人と延々チャットをしていた、などもあるでしょう。

虫が好きな子なら昆虫採集を専門にしている研究者のブログを見たり

野球が好きな子なら野球戦略を解説しているサイトを読みふけているかもしれない。

長時間を費やしていたからと言って、それが無為なものであるとは限りません。

表面的には学校教科の成績が落ちていても、それ以外のところで大きなものを吸収しているかもしれないわけです。

にも関わらず、以前の素案ではインターネット利用時間そのものを制限しようとしていました。

上記はすべてインターネットありきのものです。内容を見捨て一律制限しようとするのは、あまりにも馬鹿げたことだと思います。

そして、インターネット利用に制限を設けるのはおかしいという意見が出ると、今度はすぐにゲームのみに限定されました。

これはこれで理不尽です。

これでは、「他のものは全て良いが、ゲームだけは悪」ということになってしまいます。

明確に偏見ではないでしょうか。

論理的に矛盾があり、対処も場当たりので、根拠が曖昧で

唯一貫して感じられることは、県議会の皆さんが「ゲームは悪である」とみなしているということだけです。

ゲームに悪い印象を持つあまり、依存を解消するという当初の目的から外れ、もはやゲームを制限することそれ自体が目的化しているように見受けられます。

行政が特定分野の産業を悪とみなし、条例という権力を恣意的に利用するのは到底許されざることだと思います。

また、先日素案に関わったという人物が「本当にやりたかったことはガチャ規制だったのだが、業者に配慮してできず、妥協案としてこうなった」という趣旨のコメントを打ち出しました。

プレイ時間と依存の因果関係が希薄である以上に、ガチャと依存の関係などこじつけ以外の何物でもありません。

100歩譲って強引に解釈するのであれば、

【ガチャは射幸性が高い】→【ギャンブルと同じで依存症になるかもしれない】→【ガチャと言えばゲーム】

という三段論法なのかもしれませんが、その結果が「ゲーム時間を制限」なのであれば、あまりに的を外れます。

そもそも、ガチャを採用しているゲームは世の中に膨大な種類があるうち、ごく一部です。

ガチャを規制したいと言っておきながら、ほとんどの無関係な他のゲームを軒並み巻き込むような案が出てきたのだとすれば、どういう思考プロセスを辿ったのか理解不能です。

しかも、この方法ではガチャ規制どころかガチャ推奨になりかねません。

何故なら、ガチャは概ねゲーム時間を短縮する方向に働くものだからです。

つまり、ゲーム時間を制限→短い時間で進めるためにガチャをやりたくなるという心理で、むしろガチャを後押しする構図が成り立ちます。

ところで、条例の冒頭には「射幸性が高いオンラインゲームには終わりがなく…」というフレーズがあります。

この言葉を見ると、条例に携わった方は昨今のゲーム事情をあまりよく理解されていないのではないかと思います。

20年前のオンラインゲーム黎明期ならば「オンラインゲーム＝取り憑かれたような長時間プレイ」という認識は確かにありました。

ですが、とうにそのジャンルは廃れ、現在はマイナーな存在に陥っており、今では子どもはほとんどやっていません。

また、その時代の主な収益形態は月額課金制であり、ガチャはあまりメジャーなものではありませんでした。

従って、オンラインゲーム＝射幸性という言葉には非常に違和感を覚えます。

また、ジャンル名ではなく「オンラインに繋ぐゲーム」と定義するのであれ

ば、

今やオンラインに接続しないゲームなど存在しないと言ってよく、このような定義はする意味がありません。

ガチャ自体もユーザの嫌悪感や消費者庁の厳しい対応、業界団体の自主規制などを経て衰退しつつあります。

私から言わせれば、あまり詳しくない人物が、時代遅れの認識で、想像を頼りに的外れの対応を取ろうとしているように思えます。

■理由2：条例策定までのプロセスがフェアではない

第2に、条例策定までのプロセスがフェアではない…極めて不当であると感じられます。

この条例は既に6回ほど検討会を経ているそうですが、それらは条例を策定するための正規の検討会ではなかったと聞き及んでいます。

また、議事録もなく、これまでにどのような議論が成されたのかがブラックボックス化しているとも。

条例といえど、ルールは人を縛るものです。人を縛るルールを策定するのにごく一部の人間しか議論の内容を知り得ないというのは権力を持つものとしてあまりに杜撰ではないでしょうか。

加えて、パブリック・コメント募集期間も極端に短く最終審議も1日のみで即日採決と聞きました。

ここから見て取れるのは、丁寧な議論をするつもりがないということだけです。

なるべく議論したくないという考えは、そのような考えを持つだけでも議員として失格だと言われても仕方がないことだと思います。

加えて、策定プロセスで最もフェアではないと感じるのが、事業者以外の一般人からのパブリック・コメントを香川県民に絞ったことです。

素案では、「国に求めていく」とあります。議会の皆様もこの条文を意図的に入れられたはずです。

すなわち、香川でこれが成立すれば、香川をモデルケースとしてそれ以上は深い議論が行われないまま全国に波及する可能性があります。

従って、香川のみならず全国民が関係する話です。

にも関わらず、パブリック・コメントを香川県民のみに絞るというのは自分達からは全国に要求するが、全国の見解は聞かないと言っているに等しい。

あえて厳しい言葉を使いますが、卑怯なやり方ではありませんか？

幸い、事業者ならば県外からでも構わないとのことで意見を送ることができましたが

私とて、本当は個人として送りたいかったです。

我々は企業としてやっているわけではなく、

で活動してきました。

拙い作品ですし、趣味でやっていることゆえ、名前を知られたくないというのもありました。

それでもこうして身分を明かしてお送りしているのは、それでも黙って見過ごすわけには行かないと、この条例を極めて重く受け止めたからです。

その決心を固めさせたのが、11条2項により、事業者に対して過激な表現を自主規制せよとされていることです。

「自主規制」を「しろ」というのはどういうことでしょうか？

自主規制とは言葉の通り、業界団体などが自分達で話し合っで決めるからこそ「自主」なのであり

行政が口出しするのであれば、それは実質的に表現規制そのものです。

「自主規制」しない者に対し、条例に背いたとして間接的に何らかのペナルティを与えることも可能になるし、それを恐れて従わざるを得なくなるというのは十分あり得ることだからです。

自主規制だから表現規制ではない、などと言うのは詭弁です。

これは憲法で保証されている表現の自由を全く無視した暴挙であり、許されざることです。

加えて県外の事業者にまでそれを求めるなど、越権行為の疑いすらあります。

なんの権利があつてこのようなことをしようというのか、失礼を承知で言いますが、正気を疑います。

しかも、表現の過激さはこの条例の趣旨であるゲーム依存とはなんの関係もありません。

ゲームをとにかく悪だとみなす偏見のみに突き動かされ、論理も何もなく決められた無茶苦茶な内容だと思います。

■理由3：ゲーム産業・文化が社会にもたらす利益を軽んじ、無視している
この条例ではひたすらゲーム依存が問題であることのみを取り上げ、制限することのみを述べています。

しかし、ゲームはもはや世界的に浸透した巨大産業であり、最先端のテクノロジーの発信基地でもあり、文化・芸術・スポーツとしての側面も持つ、人類全体にとっての大きな財産と呼べるものです。

仮に何らかの制限を加えようとするならば、これらの価値を毀損しないよう最大限の配慮を同時に行うべきです。

しかし、この条例にはそういった配慮が一切見られません。

むしろ、「ゲームは悪であり、いっその世から無くなった方が良い」と考えているようにすら見受けられます。

しかし、皆さんがいかにもそのように考えたところで、ゲームが価値あるもの

であるという事実は変わりません。

ゲーム産業はこれまで、ハードウェアの進歩、3Dグラフィックス処理技術の進歩、新時代のサウンドクリエーション、AIの活用、バーチャルリアリティの活用、ネットワークの普及などを牽引してきました。

娯楽をより充実させるために技術者達が熱心に研究を行い、その技術が他へ流用されていくというフローはいつの時代も変わらないものです。

ゲーム用途で高度な3Dグラフィックス処理を行うための高速なベクトル演算専用チップが開発され、ベクトル演算チップによって実用性能に足る高性能AIが実現しました。

そのAI自体も、アルゴリズム面ではゲーム用途を一つの大きな目的として開発が進められ、それが今では生活を支える情報処理技術に幅広く活用されています。

バーチャルリアリティも、はじめはゲーム用途として開発され、医療分野等に役立てられています。

インフラとして高速インターネット回線が爆発的に普及した背景にも、快適にゲームを遊びたいという市場のニーズが深く関わっています。

そして当然ながら、これらは一朝一夕に行われたものではありません。

ゲームを通してテクノロジーに親しみをもち、その者達が新たな技術を開拓するという営みを繰り返して今があるものです。

ある分野に深く親しみを持つには、軽く触れる程度では意味がありません。

そのような関わり方では、それこそただの時間潰しで終わってしまうためです。

ですが、何事にも深く向き合えば、そこで培われている技術が何であるのかが見てとれるようになり、そこから興味をもち、技術者を育てることは実際にあります。

何故なら、私自身がそうだったからです。

私は国内最大手の某IT企業で10年ほど勤めた経験がありますが、私含め周りの技術者達にもゲームに深く親しむものはとても多く

ゲームがきっかけで技術の素晴らしさを知り、そこから技術者を目指したという話は珍しくありませんでした。

私よりも10年以上上の世代()の技術者は、世代的に自分自身がそれほど深くゲームに接した経験こそ無かったようですが

それでも「子どもが最新のテクノロジーを経験し、興味を持つ導線としてゲームは非常に適していると思う。そればかりしていて他のことを疎かにするのはまずいが、そうでなければゲームに触れること自体は自由にさせる方が好ましいだろう。」という反応が多数でした。

もし、子どもの時分にゲームを1日60分に制限されていたとすれば、私も周りの者達もそれほど深く最先端のテクノロジーに興味を持つことはなく、そこにいなかったかもしれません。

現代において、子どもの頃からテクノロジーに触れる導線としてゲームより

も優れたものが他にあるのでしょうか？

子どもをゲームから強制的に遠ざけてしまえば、テクノロジーに触れる機会を奪い、将来の技術者が育つ土壌を著しく痩せさせ、我が国の産業に深刻なダメージを与えるでしょう。

また、ゲームは産業としてだけでなく、先に述べたとおり文化・芸術・スポーツの面も併せ持ちます。

美術・音楽・空間表現・映像表現など、様々な要素が重なり合うものでありかつての映画のように、むしろそれ以上の総合芸術と呼べる域に達しています。

絵画やクラシックなどの伝統的な文化・芸術とは異なるものですが、いわゆるクリエイティブ系の分野において、ゲームへの理解は欠かせないものです。

子どもが将来そのような道に進もうとするならば、若いうちからゲームに触れて来なかったというのでは、他県の人材と勝負にもなりません。

ゲームを制限すれば、香川ではイラストレーターやサウンドデザイナー等のクリエイティブ系人材も育たなくなるでしょう。

そしてなにより、eスポーツの興隆を無視するわけには行きません。

これは一時的なブームなどではなく、世界的に見てゲームはスポーツの一分野として浸透しつつあります。

昔のゲームは極めて単純なものが多く、お遊びの域を出てはいませんでした。

現代の対戦型ゲームは複雑かつ練り込まれたルールのもとで高度な戦略、戦術、技量を競うものになっており、十分にスポーツの要件を満たしています。

日本ではまだまだ違和感を覚える方も多いようですが、スポーツはそもそも体を動かすことが本質ではなく

競技性があり、技術を競うようなもの自体を指す概念のため、現代のゲームを「スポーツではない」とする方が無理があります。

既存のスポーツで最も近いものは、私見ですがゴルフです。

ゴルフは激しく体を動かしこそしませんが、練習を重ねることで自分自身のイメージと実際の体の動きを一致させることや

状況を判断し最適な行動を取ることが求められ

これは対戦型ゲームで求められる要素と非常によく似ています。

ゴルフがスポーツならばゲームはスポーツですし、ゲームがスポーツでなければゴルフもスポーツとは呼べないでしょう。

納得できない人がいかに「ゲームはスポーツではない」と主張したところで、

世界中の多くの人間はスポーツであると考えており

何より、次代の社会の中心となる子ども達がゲームはスポーツだと捉えています。

生まれたときから高度な対戦型ゲームが存在していたこともあり

他のものと同じくゲームをスポーツの一つとして違和感なく受け入れられるためでしょう。

日本でもゲームがスポーツとして浸透するのは時間の問題と言えます。

実際に、かつて野球選手やサッカー選手がそうだったように、近年は子どもの将来の夢としてプロゲーマーが挙げられるようになってきています。

もし、子どもがプロゲーマーを目指すなら、60分という制限は致命的なものになります。

60分というのは食後のリラックスタイムに少し遊ぶ程度の時間しかありません。

プロを目指すのに1日60分で間に合う生易しい世界など、いかなる分野でも存在しません。

しかもeスポーツはフィギュアスケートやゴルフのように、プロを目指すならなるべく若いうちから…という類のものです。

成人してからでは到底間に合いません。

この条例は、プロを目指す子どもの夢を完全に打ち砕くものです。

罰則が無いからといって、影響しないわけがありません。

何故なら、まず香川ではゲーム大会自体が開催できなくなる可能性があるためです。

今後、eスポーツが普及し、全国規模の大会が行われるようになったとして、県大会を経て全国大会という形式を取ろうとした場合、対戦時間が1時間を超えるようなジャンルの場合

香川では県大会を開くことができなくなるでしょう。

主催者が条例を破るわけにはいかないからです。

つまり、あるスポーツ分野の全国大会において、香川の子というだけで参加資格が失われることになりかねません。

また、そういった形式の大会ではなく、無事に出場できたとしても、香川の子が良い成績を残せばどのような扱いを受けるのでしょうか。

当然ながら、力量のある選手は練習時間も膨大のはずです。

香川出身であれば当然のように条例違反を疑われることになりますし

実際に条例違反であったということになれば、スポーツ大会という倫理特性上、その選手を評価するわけにはいかないでしょう。

県の条例のせいで、入賞取り消しといった措置もあり得ます。

子供のためと言いながら、こういった事情を全く考慮せず、子供の夢を軽々しく奪うような条例を設けようとするのはあまりに浅慮であると言わざるを得ません。

■理由4：香川県への悪影響

最後の理由として、香川県そのものへの悪影響が懸念されるということを挙げておきます。

まず端的に言って、今回の条例案及びその後の香川県議会の姿勢により、香川県議会、ひいては香川県そのものへの印象が最悪です。

先に述べた通り、まだほとんど調査・研究もできていない段階で、十分な根拠も挙げず、偏見と無知にまみれ、子どもの将来を奪い、

更には依存症と関係のない表現規制まで盛り込み、香川県議会は依存症対策ではなくゲーム産業そのものの破壊を目的としているのではないか？という認識です。

挙句の果てに県外からの意見をシャットアウトして聞く耳を持たない態度を示すなど

これで悪い印象を持つなと言う方が無理というものです。

県議会の皆様が本音ではどのようにお考えなのかは存じ上げませんし、そのようなつもりは無かったと仰るかもしれませんが

出てきた案や行動を客観的に捉えれば、私としてはこのように解釈せざるを得ないのです。

この素案が提示されたときに、反響が(それも、反対意見が)ものすごく大きくて驚いたと、香川県議会の方が仰っていましたが

それはつまり私と同じように解釈し、強い悪印象を持っている人々が日本中にごまんといえるということです。

私から言わせれば、「反響が大きいことに驚いた」というのが無責任極まりないと感じます。

香川県議会はそれだけのことをしようとしている自覚が無かった、ということになるからです。そしてこの悪印象は、単なるイメージだけではなく実害に繋がる可能性があります。

例えば、既に対戦型ゲームの文化においては「香川」という言葉が蔑称になりつつあります。

未熟なプレイヤーへの嘲笑や卑怯なプレイヤーに対しての侮蔑として「お前香川県民か？」などと言って揶揄するのです。

勿論今はまだ、皆がこれは皮肉や冗談に過ぎないことを理解して使っています。

しかし、言葉というものは「本当にそうである」かのように思わせる力を持っています。

時を経てこれが定着してしまえば、香川県民は本当に愚か者だという印象を作りあげかねません。

また、私のように考える親世代が子どものために引っ越しを考える可能性があります。

少なくとも、私がもし香川県民であれば、この条例が可決され次第本当に引っ越します。

条例を無視するという手もありますが、私が無視したところで教師はそうも行かないでしょう。

であれば、学校で私の意にそぐわない指導が、教師の手から(それも、行政のお墨付きを得た形で)行われることになるわけです。

さすれば、子どもにとっては親と教師の言うことが対立し、板挟みになります。これは子どもにとっては辛いことです。

これほど無理解な行政の元では、私が子どもに与えてやりたい教育がなし得ないのです。

また、子どもが将来プログラマーやゲーム開発の仕事に付きたいと考えたときに、物心ついてからの引っ越しは本人にとっての負担になるため、早い方が良いということもあります。

何もそこまで…と思われるかもしれませんが、ゲームをプレイする人口は国内で約5000万人に登ると言われ、もはや一つの文化となっています。

文化は人のアイデンティティにもなりうるものです。私自身、青春はゲームと共にありました。

それを否定するなら、私のように故郷を捨ててもそちらを選ぶと考える人間が他にどれほどいたとしてもおかしくはありません。

そして、香川がゲームを否定するなら、ゲーム業界も香川を否定せざるを得ない、ということを忘れてはなりません。

もう既にゲームサーバーなどを運営する業者に対し、「香川県からのアクセスだけを遮断することは可能か？」という問い合わせも来ているようです。ゲーム提供者側からすれば、条例を実現するためには香川をシャットアウトすることこそが確実な方法だからです。

香川県議会の皆さんはゲームを追い出すつもりかもしれませんが、その結果実際に起きることは香川県の側が日本中から除け者にされるという構図なのです。

そして、すぐに影響が懸念されるものが、香川へのふるさと納税をためらわせるということです。

通常ならば、自分が住んでいない地域の行政に対して悪印象を抱く機会などまずありませんが

今回のことでゲーム業界に身を置くものは勿論のこと、ゲームを親しんで育った者であれば一般人からも

香川の行政に利することはしたくないという意識が芽生えてしまいました。

条例の主体は県議会であって市町村では無いにせよ、議員を選んだのは香川県民全体の責任なのだと考えると心理的に抵抗が生まれるのはやむを得ないことです。

勿論、そこまでする者の割合はそれほど多くはないでしょう。しかし、母数が5000万人いることを忘れてはなりません。

そして、その中にはまだ納税義務を負っていない子どもたちも大勢含まれています。

この先、彼ら世代が納税者の中心層となれば、香川県の財政が無視できないほどの影響に及ぶ可能性は十分にあるのです。

■終わりに

以上、私がこの条例案に反対である理由を、大きく分けて4つ述べさせていただきました。

くれぐれも誤解されたくないのは、私はゲーム依存自体を放置して良いとは全く考えていないということです。

むしろ、素案の内容を詳しく知るまでは「香川がゲーム依存対策に乗り出す」と聞いて、立派な姿勢だと感心していたのです。

私が想像し、期待していたそれは、ゲーム依存へのカウンセリングを行政が支援するだとか

単に夢中になっている状態とゲーム依存状態の違いを調べ、何をもってゲーム依存と診断するかの判別方法についての理解を深めるだとか

ゲーム依存に陥るまでの心理的プロセスの研究を支援し、依存に陥りにくいゲームとの接し方を調査するだとか

親が子どもにどう指導すれば子どもが納得するかについてレクチャーするだとか

そういったことだったのです。

ですが、素案の内容を見て愕然としました。

期待は失望に変わり、無理解や配慮の無さ、そして行政が浅はかな行動を取ろうとしていることへの憤りに変わりました。

パブコメには賛成・反対のどちらも寄せられるでしょう。

しかし、「賛成」の意を出す方が、この条例の問題点を全て理解し、それらを全て飲んだ上でやるべきだという相当の覚悟を持って賛同しているとは正直思えません。

単にゲームが嫌いか、あるいは「我が家も1日1時間と決めているから、行政が同じように言ってくれば気が楽だ」という程度の軽い気持ちでの賛成が大部分だと思います。

対して、「反対」の方は、私のようにこの条例への凄まじい憤りを持っているものが数多くいることをお伝えしておきます。

そうでなければ、たかがいち都道府県の条例に対して全国から問い合わせが来ることなどありえないのです。

この条例を強行に可決させれば、その憤りは決して一時的なものではなく、ゲーム人口5000万人が「香川県はゲーム文化・産業を害するものである」という認識を確固たるものとするでしょう。

そして、香川をモデルケースとして他の都道府県でも類似の条例ができれば、それらが引き起こす問題の責任を求める声もまた香川県へ向くでしょう。

そのことを努々お忘れなく、どうか慎重にも慎重を重ねてお考えくださいますよう、以て結びの言葉に代えさせていただきます。

以上

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02月03日(月) 17:38

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」に対して、
第11条に規定する事業者として、以下の通りコメントを提出します。

・事業者名:

・記入担当者名:

・所在地:

・電話番号:

・事業内容:

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案へのコメント

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」（以下「本素案」と呼ぶ）

は以下に論ずる複数の大きな問題を含んでいるため、根本的な修正もしくは撤回が必要と思われる。

【問題1】対処すべき問題に対して、対策が妥当ではない

本素案は「ゲーム障害」からの予防を目的としており、その論拠として、前文にWHOによる認定を挙げている。「ゲーム障害」が対処すべき問題であることは妥当であり、その意味では前文と第1条には問題はない。

しかしながら、そのために規制の1つとして第18条2項に定めた使用時間の規制(『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)』)と使用可能時間帯の制限(『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

時まで使用をやめること』)には、ゲーム障害の予防に効果的である証拠がない。条例として制限を設けるならば、問題に対してその制限が有効であることを条文の中で明示しなければならないが、そのような記述が全く存在しない。前文に記されたWHOの認定(ICD-11)について根拠にならない。IC

D-11はゲーム障害が精神疾患であると認定したに過ぎず、予防法には言及していないためである。

予防や治療については、本素案の前文が自ら認めている通りこれからの課題であり、「時間の制限がゲーム障害に有効」という科学的な証拠が明示されていない。

もちろん、ゲーム障害の「症状」としてゲームの時間に関する制御の障害の持続性があるわけだが、ゲーム障害の予防及び治療とは、その制御を自ら行えるようにすることであり、すなわちそのために必要な対策とは、時間そのものを制限することそのものではなく、制御力を与えるために心のよりどころを与える、などが考えられる。

時間そのものの規制は効果が疑わしく、条例で規制するには根拠が乏しいと言わざるを得ない。使用時間帯の制限についても同様に根拠がない。

条文に使用時間、使用時間帯の制限を含めるのであれば、これらの制限がゲーム障害の予防に効果がある根拠を明示する必要がある。そうでなければ、不必要に人権を制限することとなり、条例の適法性が失われるためである。

時間の規制だけが問題ではない。第11条2項にて『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』とあり、ゲームの表現とシステムを規制しているが、これは本素案が論拠としているゲーム障害の定義と全く関係ない。同項ではこれが『依存症を進行させる』と記されているが、根拠が明示されていない。

根拠ない状態で、条例でゲーム内の表現やシステムの自主規制を規定することは不当であると考えられる。

【問題2】条例が及ばない香川県外の事業者の規制を行っている

第11条には、香川県ないかどうかにかかわらず、『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『県民のネット・ゲーム依存症対策に協力』を求めている。今回香川県外から当方がコメントを送っているのも、この第11条の内容に基づいているわけだが、この第11条そのものが実のところ条例の属地主義に反している。条例は香川県外の者に適用することはできない。香川県内の事業者に限定するか、もしくは事業者側の責任を削除するよう、条文を修正する必要がある。

以上

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03日(月) 18:48

お世話になります
パブリックコメントへの意見を送ります
以下に意見全文を載せました
よろしくお願いします

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）（素案） に対する反対意見

事業者名 [REDACTED]

記入担当者名 [REDACTED]

所在地 [REDACTED]

電話番号 [REDACTED]

事業内容 [REDACTED]

第2条 定義に関する意見

第2条 この条例において、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる

- （１）ネット・ゲーム依存症 ネット・ゲームにのめり込むことにより、日常生活又は社会生活に支障が生じている状態をいう
- （２）ネット・ゲーム インターネット及びコンピュータゲームをいう
- （３）オンラインゲーム インターネットなどの通信ネットワークを介して行われるコンピュータゲーム

以下、WHOの定義するゲーム依存症（ICD-11、国際疾病分類第11版参照）

「ゲーム症（障害）、主にオンライン（Gaming disorder, predominantly online）」

「ゲーム症（障害）、主にオフライン（Gaming disorder, predominantly offline）」

「ゲーム症（障害）、特定不能（Gaming disorder, unspecified）」

ゲーム症（障害）は、持続的または反復的なゲーム行動（「デジタルゲーム」または「ビデオゲーム」、それはオンラインすなわちインターネット上、またはオフラインかもしれない）の様式（パターン）によって特徴づけられる

ゲームをすることに対する制御の障害（例：開始、頻度、強度、持続時間、終了、状況）

ゲームに没頭することへの優先順位が高まり、他の生活上の利益や日常の活動よりもゲームをすることが優先される

否定的な（マイナスの）結果が生じているにもかかわらず、ゲームの使用が持続、またはエスカレートする

その行動様式は、個人的、家庭的、社会的、学業的、職業的または他の重要な機能領域において著しい障害をもたらすほど十分に重篤なものである

ゲーム行動の様式は、持続的または一時的そして反復的かもしれない

ゲーム行動および他の特徴は、診断するために通常少なくとも12ヶ月の間にわたって明らかである

しかし、すべての診断要件が満たされ症状が重度であれば、必要な期間は短縮するかもしれない

上記の通り、ゲーム依存症はインターネットのみではなく、屋外で行われるスポーツも含まれる

上記の定義では全ての依存症患者に対応できず、また第4条の4の記載を見るに、

屋内での遊びを好む児童に対する偏見が助長されかねない

第5条（学校等の責務）、第6条（保護者の責務）に対する意見

ゲーム依存症認定は専門家内でもエビデンス不足と愛好家に対する偏見を助長するとの反対意見があり、また、誤診の基準もまだ無い状態である

昨年、兵庫県の教職員間にてカレーを使ったいじめ問題、及び県内の児童虐待が発覚したが

このような教員や親が真っ当に責務を行えるとは思えず、悪意を持って権力を行使するだけである

それに対する罰則規定がない以上、いたずらな権力拡大は行うべきではないと考える

第7条、第8条、第9条、第10条、第11条に対する意見

インターネットは全世界に繋がっており、特定の県のためのサービス変更は技

術的に不可能である

また事業者の定義であるが、日本の国税法令等での事業者とは、個人事業者(個人事業主、事業を行う個人)と法人や団体を指し、事業とは、同種の行為を反復、継続、独立して行うこと、としている

であるならば、インターネット上で作品を売買、ないし無償提供している者も個人事業主と定義されるのではないか

また、事業者は各県の条例に則り、なおかつコンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、サービス提供を行っているが、香川県と他県ないしCEROの見解が食い違った場合、どちらが優先されるのか

また第11条だが、個人事業主が行うダウンロード販売は事業者の作った規則に則って行われているが、県外の事業者に対する規制の要求は越権行為かつ表現規制ではないか

第18条に対する意見

そもそも依存症の原因として、いじめや家族関係の不和、極度のストレスに対する逃避がある

そちらに対応せずゲームを規制する事は何の意味も無いのではないか

その他、条例全体に関する意見

努力義務は逮捕が可能である以上、児童の人生を左右する

現時点で、あやふやかかつ悪用されかねない条例は施工するべきではないと考える

以上

2020/2/3

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03日(月) 20:14

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称) 素案

パブリック・コメントへの意見(第11条に規定する事業者)

事業者名: [REDACTED]

記入担当者名: [REDACTED]

所在地: [REDACTED]

電話番号: [REDACTED]

事業内容: [REDACTED]

<本文>

[REDACTED]

第11条に規定する事業者として、この度意見を送らせて頂きました。文章を書く事に不慣れな身ですので、

見苦しい点多々あるとは思いますが、何卒ご容赦下さい。

今回の条例についてですが反対の立場であり、改正案などではなく、廃案を強く希望いたします。

・理由1

まず前提として、対象が未成年であれ、個人(あるいは家庭)の趣味嗜好の時間の使い方や考え方に、行政が条例という形で干渉する事は、意図がどうであれあってはならない事なのではないでしょうか。

条文を読む限り、ネット・ゲームに対して極めて偏った思想、また実態に乏しい知識で書かれている事が伺え、それを一方的に押し付ける内容に、制限される対象が何であるかや私がゲーム制作に関わる身である事を横に置いたとしても、現代の民主主義の国で暮らす個人として強い危機感を覚えま

す。

・理由2

ゲーム依存症というものの存在自体を疑わしく思っています。

ゲーム自体は音楽や読書、運動と同じで、娯楽や創作分野のひとつでしかなく、危険な薬物等のようなものではありません。

継続の動機は楽しいから続ける、それだけです。それが自制できるかどうかは個々の意識や判断や家庭の問題で、条例で縛るようなものではありません。

そして子供（大人にも起こり得る事です）がネットやゲームに強く依存してしまう事があるとして、

本当にその原因はネットやゲームそのものなののでしょうか。個々の抱える問題は様々であり、結果的にその逃避先としてネットやゲームなどを選ぶことがあったとしても、それ自体に罪はありません。

むしろ、根本的な問題解決をよそに安易に逃避先の選択肢を減らす、あるいは取り上げてしまっただけは、状況はより悪化します。

本当に子供を救いたいという意図があるのであれば、今一度本当の問題はどこにあるのかを考えて頂けないでしょうか。

この点については、私自身も同じような経験があります。自身にとって非常に苦い経験であり詳しくは語れませんが、

その時ネットやゲームの体験や、そこで得た人との繋がり、そこから得た創作のモチベーションはその後の救いになってくれました。

今はその経験を生かして仕事にするまでになっており、今もまた精神面でも生活面でも大きな助けになっています。

もしネットやゲームは低俗なもので価値などない、それに救われたりその結果仕事にするなどと言うのは大袈裟すぎる。そもそも選択したものが間違っているんだと仰られるのであれば、

それは真摯にゲーム制作に関わる人間に対する差別であり、けして認められるものではありません。差別から来る偏見と理不尽には一人の人間として断固反対致します。

・理由3

仮に数あるゲームのうち危険性のある一部だけを制限したいという意図だったとしても（先に挙げた二つの理由からそれでも私は認めるべきではないと考えていますが）、条文の指定する範囲があまりに広すぎます。

ゲームは音楽、美術など、様々な創作分野の方が関わる文化ですが、創作に

において根本から発想を縛る事は文化そのものの死を意味します。

あの内容ではゲーム分野全てにおいて娯楽として価値の高いものを作るな、つまり継続して楽しめるよう作るなどと言っているようなものです。

これまで過去の似たような事例でも指摘されてきましたが、縛る側にそのつもりが無くても、あのような条文の内容では本来問題が無いものまで委縮してしまい、やがて先細っていきます。

日本のゲームは国際的にも評価される分野であり、その先を閉ざすような内容の条例には強い疑問を抱きます。今の内容は一枚の書類を処分するために家ごと焼くようなものです。

ここまでは制作に関わる人間としての意見ですが、子供の未来という意味でも、問題は大きいと思います。

先に述べた通りゲームは読書や運動、音楽と同じ類のもので、それに関わる仕事に就く事も子供の進路のひとつになります。

今回の条例のように大人から一方的に娯楽や趣味の選択肢や遊ぶ時間を奪う事は、子供の持つ将来の可能性や憧れをひとつ奪う事と同じです。

また、将来他県の子供とコミュニケーションを取る機会があった時、「皆が普通に経験してきた事をともに体験した事が無い」というのは、精神的にも大きな苦痛であり、交流を難しくする一端にもなります。子供の未来を憂うのであれば、その事についてもご一考下さい。

・理由4

理由3と関連した事ですが、実態に即しておらず、守る必要が無いと判断されかねない条例を作る事は法そのものの価値を下げます。

意図がどうであれそれは将来的に香川県だけにとどまらない大きな禍根を残すものであり、その前例になりかねない条例を作る事が正しいとは思えません。

もし仮に何か理由があって条文の内容を広く取らなければならず、真っ当にゲームを作っている人間は気にする必要はない、という事であっても、それは同じです。

意見は以上となります。読み辛いであろう文章に長々とお付き合いいただきありがとうございます。

最後に、子供の将来を気にかける事や、苦しんでいる人に手を差し伸べたいという考え自体は大変素晴らしい事で、私自身もそうありたいと思って日々過ごしており、それ自体を否定するつもりは一切ありません。

また、娯楽の域を超えてお金を取られる作りになっている一部のゲームについても、思う所は沢山あります。

ただ、それを踏まえても今回の条例はあまりにも内容に問題があり、実際に施行された際の影響を考えるととても受け入れられる内容ではなく、私自身自分の言っている事が本当に正しいのかは分かりませんが、筆を取らずにはいられませんでした。

繰り返しになりますが、改善ではなく、廃案を強く望んでおります。

反対される多くの方がそれぞれ言葉は違えど、同じような事を仰っているのを見かけます。どうか今一度、それが何を意味しているのか、この条例が本当に必要なのかどうかを考えて頂ければと思います。

また、これを機会に一度ネットやオンラインゲームという文化そのものについて理解を深めて頂ける事がもしあれば、ゲーム文化に関わる身としては幸いです。

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>

C C :

件名 : 「パブリック・コメントへの意見」

日時 : 2020年02月03日(月) 21:17

!!!!!!
!!! 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
ご担当者様

お世話になります。

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・コメントに向け、添付の要領で意見を提出いたします。

なお、この意見は、条例素案の第 11 条に示される事業者、すなわち「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」の立場で提出するものです。

どうか、ご査収をいただけますようお願いいたします。

記

以上、宜しくお願い申し上げます。

1.html

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）に関するパブリック・コメントへの意見

（以下、「意見者」と記す。）

意見者記入 番号・意見に添える素案中の箇所 前文および関連条文 ・第3条第1項各号 ・第7条 ・第9条第1項 ・第13条 ・第14条 ・第15条	意見 インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用は、子どもの学力や体力の低下のみならずひきこもりや睡眠障害、学力障害などの身体的な問題まで引き起こすことなど」のくだりにつき、下記点のエビデンスをご提示いただきたい。 ①それらの現象を指摘した、あるいは承認した、国内外の公知の専門家、学識経験者、研究機関等の名前、およびその人（たち）が作成した上記件に関連する素案、発行時期、記載箇所。 ②インターネットやコンピュータゲームの利用が「過剰」とされるしきい値を示す、第三者の分析に基づく客観的な判断基準。 ③香川県内における、子供たち（本条例素案の「子ども」の意味に同じ。）のゲームの使用時間に対する、学力・体力の低下しないしひきこもりや睡眠障害、学力低下などの問題の発生率と、あるいはまったくの別資料でも可とする。） 世界保健機関（以下、「WHO」と記す。）による、国際疾病分類（以下、「ICD」と記す。）への「ゲーム障害」の付加は、令和元年5月25日付の最新改訂版「ICD第11版」（以下、「ICD-11」と記す。）に於て行われた。ここで、本条例素案に関するパブリック・コメントの公表時期は、ICD-11の発効から1年を経過していない点に着目せねばならない。ICD-11には、ゲーム障害の診断を下すまで、最短で12箇月の経過を要すると記されている（*1）。本条例素案前文は、ICD-11でのゲーム障害の採択を導用する形でネット・ゲーム依存への注意を促しつつも、じつさいにはICD-11が指定する12箇月の観察期間という診断条件への言及を避け、ゲーム依存の確定診断例があたかも既に発見されたかのように表現している。こうした、国際基準の採択手順を無視し、素案の仕方は、本条例素案の骨子、主眼が、国際的知見をも超脱するということに偏ることと、その結果を一定の方向に、および国民の危機感をいやすに偏ることを、意見者は見て取る。向かわせようとする排他的な意図を、意見者は見て取る。 <th data-bbox="963 333 1362 1957">2 前文および関連条文 ・第8条第1項、第2項 ・第11条第2項</th>	2 前文および関連条文 ・第8条第1項、第2項 ・第11条第2項
--	--	---

[illegible]

5	<p>全体</p> <p>報道等で、大人がパソコンなどの通信に没頭した末のネグレクトが子供に及ぼす死に至るといふ、悲しい事例が伝えられている(※4)。ギャンブル依存症(病状)は、前掲100-11の前の版である100-10から疾病として定義された(※5)。日本政府も、大人のギャンブル依存症への対策を始めたばかりで、今は効果測定中の段階にある。そうした中、本条例草案が100-11を援用しつつも、その検証を完了できる見込みとしては現実的でない、令和2年4月1日という早い時期に県の子供たちとその家庭を対象として適用すること、さらに前掲のコメントでも示した、親子関係に関する差別的、原則論的な主張が本条例草案中に繰り返し登場することは、各家庭の個別の事情を顧みず一律に押しつけてしまうように見え、ゆえに対象各家庭の抱負を招くであろうことは容易に想像できる。元来、親子、保護者関係のあるなしを問わず、子供たちの周囲にいる大人たちが全てが自らの行動や努力を通じ規範を示すことから始めなければ、本条例草案が期待する効果は得られないのではないかと、ネット・ゲーム使用規制の普遍化、一般化への独自の規範は、その手順や手法が子供たちおよび親や保護者への期待を置き、さらにそうした混乱を経て育つ若者の地味への失望、あるいは地元離れを招く。ネット・ゲーム依存に関する経験の検証のためには、条例の施行以降定期的、客観的、専門的に効果測定を行う仕組みが必須である。本条例草案の中で、検証および効果測定の仕組みについて具体的に触れられた箇所は、附則第2項の定形的かつ度々とした表現以外のどこにもない。検証と効果測定の概念や実施方法、および検証基準が明確化されない間は、本条例草案の施行を急ぐのは賢明でないというのが意見者の考えである。</p>
---	--

【参考資料】

- (※1) <https://cd.who.int/dev11/-n/en/#http%3a%2f%2fd.who.int%2fcd%2fentity%2f1448597234>
- (※2) <http://www.shugun.go.jp/intermed/shugunon.nsf/html/shisumon/b/192123.htm>
- (※3) http://www.caa.go.jp/representation/pdf/120518premiums_1.pdf
- (※4) <https://www3.nhk.or.jp/news/html/20200123/k10012255551000.html>
- (※5) <https://www.who.int/classifications/icd/en/GRNBOOK.pdf>

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03日(月) 23:51

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案

<https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/pubcom/upfiles/plahfe200120143751_f01.pdf>

に対する反対意見

私がこの条例に反対する理由は

* 「ネット・ゲームの利用時間を制限すべき人」と「制限する必要の無い人」を明確に区別できる基準が存在しない* からです。

これを中心としたいいくつかの反対理由として

- ・ゲーム障害の基準が明確ではない
- ・娯楽・趣味の時間を制限する事は憲法違反である
- ・「制限する必要の無い人」が不利益を受ける

の3項目、

ではどのように対応すれば良いのか？

これについての提案として

- ・利用を制限する事だけが対策ではない
- ・他のコンテンツをゲームのように魅力的にするべき

の2項目で私の考えをパブリック・コメントへの意見としてお伝えします。

●ゲーム障害の基準が明確ではない

本条例には "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ように、今や、国内外 で大きな社会問題となっている。 "

と記載がありますが、ゲーム障害そのものの基準が曖昧であり多くの専門家からも疑問の声があがっています。

※根拠となる記事（※下記のリンクから記事のページへ移動できます）

「ゲーム障害」は本当に疾病なのか？ WHOの認定で巻き起こる論争

<<https://wired.jp/2018/06/30/gaming-disorder-illness/>>

WHOのゲーム障害定義は「時期尚早」 専門家らが懸念 <<https://www.bbc.com/japanese/44571969>>

ゲーム中毒になっている人の割合は調査結果によって0.5%以下から50%近くまで見過ごせない程のバラつきがあります。

本条例の冒頭には

"インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用は、子どもの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が指摘されており"

とありますが、これらの根拠も記されておらず定かではありません。

専門家が納得できる調査結果や裏取りが無ければ、「ゲーム障害」という言葉の意味自体があやふやなままです。

※ここでの専門家とは依存症対策のみならず、ゲーム開発・体力づくり・ひきこもり・眼科といった素案の内容に記されている幅広いジャンルそれぞれの専門家の事を指します。

つまり、*明確な基準が定まっていないゲーム障害を根拠に条例を作る事自体が不適切*です。

このまま条例を通してしまうと*「ネット・ゲームを制限する必要の無い大多数の人」が不利益な制限を受ける*事になりかねません。

*● 娯楽・趣味の時間を規制する事は憲法違反である *

ゲームとは娯楽・趣味です。趣味に多くの時間を割こうとするのは至極当然の事であり、趣味に使う時間も人によって様々です。本条例では"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"としていますが、これは趣味をゲームとする子供達にとって

「子供が趣味に使う時間は平日60分まで、休日90分まで」と制限しようとしている事になります。

趣味の時間に制限をかける事は道徳的におかしな話であり、憲法13条の幸福追求権に違反している危険があります。

憲法第13条

すべて国民は、個人として尊重される。生命、自由及び幸福追求に対する国

民の権利については、公共の福祉に反しない限り、立法その他の国政の上で、最大の尊重を必要とする。

●「制限する必要の無い人」が不利益を受ける

条例には"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。"とあります。この文の意図は「ネット・ゲームばかりに時間を割くのではなく、学習やスポーツといった他のものに触れる機会を増やして欲しい」といったものと推測します。

しかし、自身の趣味を否定された子供が自己肯定感を高めることができるのでしょうか？

何事にも積極的にチャレンジし、活動の範囲を広げて欲しいのにネット・ゲームと触れる選択肢を奪って良いのでしょうか？

制限する必要の無い子供達にとってネット・ゲームは「新しいものに積極的にチャレンジし、活動の範囲を広げる機会」そのものです。

日常生活の様々な場面に溶け込む程に発展したネット・ゲームに触れておくという経験はあらゆる場面で役に立つ可能性を秘めています。

ゲームをプレイする経験が役に立つ一例として、コミュニケーションツールとしての利用・学習ツールとしての利用・トレーニング器具としての利用・eスポーツ等が挙げられます。

「ゲームで人と企業が繋がる」ゲームが好きな社会人へのコミュニケーションツール、『cogme(コグミー)』事前登録受付開始！

<<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/0000000001.000047310.html>>

『東北大学加齢医学研究所

川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のNintendo Switchトレーニング』

<<https://www.nintendo.co.jp/switch/as3ma/>>

リングフィット アドベンチャー | Nintendo Switch | 任天堂 <<https://www.nintendo.co.jp/ring/>>

< <https://jesu.or.jp/>>

一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト <<https://jesu.or.jp/>>

コミュニケーションを取る機会・勉強や身体を動かす事を好きになるきっかけ

け・職業の選択肢と、ゲームが与えてくれる恩恵は多岐に渡ります。

このように幅広く活躍しているジャンルに触れる機会を「制限する必要の無い人」が奪われる事は大きな不利益になると言えます。

本当に対策が必要な人以外から、人生における選択肢を奪われる事があってはなりません。

・利用を制限する事だけが対策では無い

日常生活がままならない、かつゲームを長時間プレイしている人は確かに存在しています。

しかし、彼らからゲームを取り上げたところでその時間を日常生活に使う根拠は全く有りません。

*必要なのは「日常生活を行いやすい環境を整える事」であり「選択肢を減らすのではなく増やす事」にある*と考えるのが本来のあり方なのです。

本条例ではネット・ゲームに依存している理由を「依存症のせい」としていますが、ゲーム障害の定義が曖昧な事からも他の可能性の検討が不十分だと考えられます。

もう1度本条例の序盤の文章を引用します。

"インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用は、子どもの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が指摘されており"

子どもの学力が低い原因を極端に言えば「勉強をしなかった」からであって、ネット・ゲームに時間を使っていようが家の手伝いをしていようが「勉強しなかった」事実は同じです。

「学力や体力の低下」「引きこもり」「睡眠障害」といった個々の問題とインターネットやコンピュータゲームの過剰な利用を結びつける根拠が不足しています。

ならば、*個々の問題についてネット・ゲーム依存以外の「**そうなるに至った背景」について十分に検討し、それぞれに必要な対策を施す必要があります。*

・「そうなるに至った背景」検討して「選択肢を減らすのではなく増やす」
例

「引きこもってゲームばかりしている人がいる」という言葉だけを見ると、ゲームに夢中になるあまり他の事が手につかないように見えます。

しかしこれは、当人の引きこもった後の状態しか見れていません。「そうなるに至った背景」を考えてみると、いじめを受けて外に出る事を恐れたのかもしれませんし、

外に魅力的なレジャー施設が無くて外出したいと感じないのかもしれませんが。車椅子なのにバリアフリー化が進んでおらず室内で遊ぶ事を選んだのかもしれませんが。

この場合「ゲーム障害」という根拠が不安定なものよりも、確実に起きている「引きこもり」に焦点を当てて調査を行い、背景にいじめが確認されれば安心してコミュニケーションが取れる

学校や職場の環境作り、車椅子で外出しにくい現状が確認されればバリアフリー化を進めて外出しやすい環境を整える、等が目に見えた対策の例として挙げられます。

その結果として「ゲームをプレイする」以外に「外出する」事が選択肢として加わり、日常生活が送りやすい社会になると考えます。

つまり、*単に利用を制限するだけが対策では無く、背景にある社会的問題を見極めて失われた選択肢を取り戻す事こそが国や県が行うべき対策*だと言えます。

必要とされているのは「依存症対策」では無く、「人権を取り戻す事」です。

法務省：主な人権課題 <<http://www.moj.go.jp/JINKEN/kadai.html>>

「人権」とは「すべての人々が生命と*自由を確保し、それぞれの幸福を追求する権利」*

*・ 他のコンテンツをゲームのように魅力的にするべき *

ゲームは「いかに楽しんでもらうか」に関して非常に研究の進んでいるジャンルだと言えます。

その為多くの人々が夢中になり自由な時間をゲームに当てる事を楽しむ人々が増え、業界は発展していきました。

ゲーム開発に携わる者の目線からすると、義務教育の知識を身に付ける事や身体を動かす事に関してももっと「いかに楽しんでもらうか」に力を入れるべきだと感じます。

「いかに楽しんでもらうか」のノウハウを取り入れ、勉強を楽しくできれば学力の向上、政治を楽しくできれば選挙での投票率の向上など様々な効果を期待できます。

例えば、人は「制限される・やらされている」と感じる事よりも「選択肢がある・自分の意志でやっている」と感じる方が意識も幸福度も高いです。

その為「宿題を何通りか出して好きなものを作って貰う」「納税額の多い人は一部の使い道を自分で指定できる」といった施策を行い

「ゲームの選択肢を与えるノウハウを活かして社会を楽しくする」といった

活かし方ができます。

これこそが条例で記されていた「自己肯定感を高める」

「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」事に繋がる事なのではと考え、提案させていただきます。

・最後に

私以外にも反対意見を送った方は大勢いるかと思います。

今一度県として行うべき施策はどういったものか、国民や県民の声をよく聞いた上で、条例を制定する際は複数の専門家を交え、根拠のあるデータを元に考えていただきたいです。

最後までお読みいただき、ありがとうございました。

氏名：

年齢：

住所：

電話番号：

事業者名：

記入担当者名：

所在地：

電話番号：

事業内容：