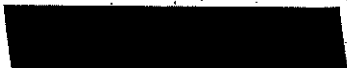


議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

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30日(木) 02:29

香川県議会議長大山一郎 殿

私はネット・ゲーム依存症対策条例の制定に反対します。

子どものネット・ゲーム時間等の管理は本来各家庭での「しつけ」の範疇であり、それを条例で定めると言うのはナンセンスであります。

依存症は結果の話です。

ネット・ゲームの依存症対策に乗り出す前に、「なぜ依存症に陥らざるをえなかったのか？」と言う真因を明らかにすべきであります。

依存症に陥る子どもたちには家庭の不和、学校のいじめなどはありませんでしたか。

真因の対処をせずにネット・ゲームを取り上げても無意味です。

平成28年度制定の香川県教育大綱では、

「学びにチャレンジできる環境づくり」が掲げられています。

誰でもいつでもどこでも主体的、自発的に学習できるツールとしてインターネットによる調べ学習は欠かせません。

そこに時間制限をかけるのは子どもたちの飽くなき好奇心に、大人の都合で蓋をしてしまうことになりませんか？

インターネットを通して世界中の人とやり取りできる環境は使わなければもったいないです。

ネット上でやり取りされる言語の53%は英語です。英語が分からないと情報収集やコミュニケーションに困りますから、インターネットの使用は英語学習の動機付けにもなります。

世の中には勉強もスポーツも苦手で自己肯定感の低い子どもがいます。

これは勉強とスポーツの成績以外に子どもの評価尺度を持たなかったこれまでの大人の責任です。

価値観の多様性を謳いながら、

「子どもたちは勉強とスポーツに励めば良い」と言う大人好みの枠にハマこんでしまう状態は正しいでしょうか。

ゲームが得意な子どもは誰が認めて、どう自信を持たせてあげれば良いのでしょうか。

今やeSportsがあります。eSportsは年齢、性別、身体能力、ハンディキャップ関係なく技術が競えるものです。

ここでもスポーツと同様に他者と競う楽しみ、練習を重ねて成長する喜びがあります。

そこで足枷となりうるのが本県における条例案です。

スポーツ少年団や部活動で「練習は1日60分まで」とかあり得ません。鍛えてるんですから当然です。

ゲームが得意な子どもが真剣にeSportsに取り組もうとした時に、条例のせいで練習できないのでは本末転倒ではありませんか。

子どもの可能性を拡げるのが大人の役割です。

それを潰しかねない条例の廃案を求めます。

県会議員のみなさんへ。

おそらく条例は成立するでしょうが、ゲーム規制された子どもたちは、数年後に香川県の「有権者」になる事をお忘れなく。

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" <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30日(木) 13:28

私は当条例について反対の立場を表明します。

まず第一に、目的が依存症の対策、ということですが、そもそもインターネットは今や生活必需品であり、文明の利器として欠かすことの出来ないもの。今存在し、使って当たり前のものを「規制」しようとするのは、前時代的でありカビた石頭としか言いようがない。また、学べるゲームやeスポーツなどの学べる/動けるゲームも昨今盛り上がっている。学力や体力の低下を懸念するというのなら、上記のものを以て「より楽しく」学び遊べるよう、これらのものを活性化させるべきではないか。

そもそも、ゲーム依存に陥る人がいたとして、何故彼がゲーム依存となってしまうのか、その背景もきちんと正しく、間違っても「親の愛情不足」などと断定せず、分析研究し把握しなければならない。目に見える成果が出るからゲームは楽しい。ならば、現実世界の教育もそのようにすれば良いのではないか。学校に通いづらくなるからゲームに走る。ならば何故通いづらくなるのか、学校環境、教育体制の見直しが望まれるのではないか。ゲームの中の世界が彼等の「居場所」となっている。居心地が良い。ならば、何故現実世界の居心地をより良くしようとししないのか。

外に遊び場が無い事も指摘せねばならない。第四条4項には「屋外での運動、遊び等の重要性に対する親子の理解を…」とあるが、ならば公園を見てみて欲しい。野球もサッカーも、あらゆる球技が禁止され、悉く外遊びが不可能となっている公園が存在している。親子に理解して貰う事が求められるのではない。県が遊び場を作らねばならないのではないか。


また、子供がゲーム依存になったとして、その中で最も苦しいのは当人である子供、そしてその保護者である。にも拘わらず、第六条にもあるが、何故保護者に第一義的責任を「押し付ける」のか。本当に苦しむ人を正確に見定め、彼等の重石を共に担う、取り払う。それが行政の責務ではないか。より苦しめるような文言を入れることは、行政の姿勢として如何なものか。

十一条について、例えば性的コンテンツであればアクセス前の年齢確認、射幸性が高いと言われる課金システムについてはゲーム側によって年齢による

課金制限、フィルタリングについては各携帯電話キャリアにおいてフィルタリングの設定が行われている、既に「出来ること」については行われている為、この条文は全くもって不要である。それ以降は個々人の良心に依る。

60分や90分の科学的根拠については恐らく他の方からの指摘があるであろうから割愛しかし十二条とも併せ、そもそも現在でも「さぬきっ子の約束」等で対応は可能である。これを本当に条例にする意義はあるのか。

最後に、ゲーム依存解決の為に「本当にしなければならない事」を挙げると切りが無い。労働者の家庭の時間、賃金待遇改善、教育環境、医療体制、まだまだある。しかし「今すぐ確実にできる」こととなれば、啓発活動ただ一つそれだけである。ゲーム依存により実際どのような症状が見られるのか、具体的にどういった弊害が起こり得るのか、そういった内容のパンフレットを配布したり、小中学校の保健の時間で教えたりする等が挙げられる。話を変え、例えばタバコで考えてみる。かつては喫煙者も多く、何処にでもタバコを吸う人は見られた。しかし地道な啓発活動を続けた結果、若年層を中心に、全世代的に喫煙者は減少している。啓発活動が功を奏したと言える。ゲーム依存についても同じではないだろうか。

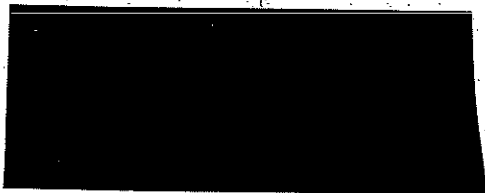
議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)差出人 : 

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30日(木) 14:27



以下「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」に対するコメントである。

1.時間制限を60、90分とした理由

ゲーム依存症について、依存しているかどうか明確な時間の規定はないはずである。それにもかかわらず、60分や90分といった時間制限にした理由が明記されていないため、科学的な根拠を明記する責務があると考ええる。

2.インターネットの利用時間を規制する危険性について

現代において、インターネットを適切に扱えないと、詐欺や犯罪などに巻き込まれる可能性が高い。にも関わらず、一番慣れるまでの時間が短い子供の期間に、極端に短い時間制限を設けることは、適切に扱えない人を増やす原因となりかねない。

3.コンテンツ配信会社への不当な要求について

本条例の内容は、保護者や教育者が子供に教えるべきことであり、事業者に対して制限等を設ける要求をすることは、不当な要求と言える。


4.本条例による香川県の不利益について

この条例にあたる会社が取れる手段として、最も簡単なものは、香川県ないし日本向けには、コンテンツを一切配信しない事だと考える。ゲーム業界だけでも経済規模は全世界で13兆円である。この条例を押し付けるということは、香川県だけこの経済効果を全て失いかねない。加えて要求はゲーム業界のみならず、インターネット上で活動する全ての会社に対しての内容であり、これによる香川県の不利益はあまりにも大きいものではないか。

5.憲法違反に当たる可能性

政治力が、個人の時間の使い方を制限することは、努力義務とはいえ、基本的人権の侵害になると考える。この条例が公共の福祉にあたるとも考えられない。

1.html

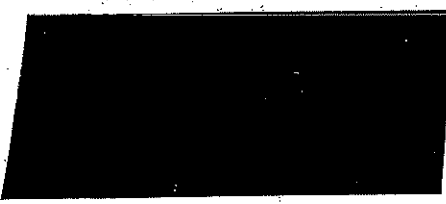
議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)差出人 : 

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01月30日(木) 15:59



私は、ネットゲーム依存症対策条例に、反対である。

主な反対理由は以下の通りだ。

- ・そもそも子供の教育や娯楽については個々の家庭に裁量権がある。無論、ゲーム依存を生まないということは重要ではあるが、条例内に時間まで盛り込むというのは、行き過ぎである。
- ・条例には学校にも責務が課せられているが、学校現場はすでに多種多様な業務を抱えおり、昨今教育現場の長時間労働が問題になっている。また、ゲームは家庭での問題であり、学校が関われることは少ないので、この上さらに学校の仕事を増やすべきではない。
- ・引きこもりとゲームネット依存を強引に結びつけていることは、数々の識者に批判されているが、先入観による決めつけでしかない。
- ・ゲームは日本国にとどまらず、全世界に向けて開発される場合もあるというのに、香川県の条例レベルで事業者の責任を求めるというのは、全くもって現実的ではない。

付け加えではあるが、香川県においては糖尿病の罹患率が高く、郷土食であるうどんとの関連性が以前から指摘されている。しかし、それに対し、うどんを一週間に何杯までと制限し、その責任を家庭や学校、事業者に負わせるといったことを考えたものはいないだろう。まったくもって、非現実的だからである。うどんがゲームに変わったところで、それは変わることはない。

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 :

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

C C :

件名 : 「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）」への意見

日時 : 2020年01月30日(木) 16:01

!!!!!! 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

香川県高松市在住の

条例案への意見を投稿します。

プリント用に体裁を整えたPDFを添付してありますので、できればそちらで御覧ください。

*「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）」への**意見*

目次

1. 行政手続きの正当性についての疑問

2. エビデンスの欠如
3. 自治体による基本的人権侵害の疑い
4. 政策との矛盾
5. 予想される将来のリスク
6. 本当に求められる施策
7. おわりに

1. 行政手続きの正当性についての疑問

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）」（以後「本条例案」とする）を制定するにあたり、香川県議会が正当な行政手続きを行っているか疑わしい点がある。

ともすれば全国的に影響を及ぼしかねない内容であるにもかかわらず、当事者たる県下の児童生徒、その保護者からの意見聴取も行わず、本条例案を審議する議会の一般傍聴を拒み、議事録も公開しないという密室で素案をまとめたこと。

香川県パブリック・コメント実施要綱には「計画等の案の公表の日以後原則として1ヶ月以上の期間で実施機関が定めるものとする。」とあるにもかかわらず、議長の独断で正当な理由もなく応募期間を2週間に短縮したこと。

他の案件では資格を問わず県内外から広くパブリックコメントを受け付けているにもかかわらず、本条例案に関してのみ「香川県居住者、もしくは素案第11条に規定する事業者」とした不当な応募資格を設けたこと。

条例の制定過程を不透明にし、外部の意見を拒否して条例の制定を急ごうとするこれらの姿勢は、香川県議会自らが本条例案の正当性のなさを自認しているに等しい。

議会の透明化、議事録の一般公開、パブリックコメントの応募期間の延長、不当な応募資格の撤廃を強く求めるものである。

2. エビデンスの欠如

本条例案には「ネット・ゲーム依存症」という呼称が使用されているが、医学的エビデンスに基づいたものではなく、症状を認める判定の基準やその対策治療案にも正当性があるとは言えない。

世界保健機関がゲームへの依存を疾病であると認定したが、ゲームへの依存は精神障害がもたらす結果の一種にすぎない。疾病とするには直接の病原とその治療法が確立されていなければならず、ゲーム依存症を単一の疾病として認定するにはそれらの条件が不足している。

依存症を発症するには患者のおかれている社会環境にこそ本来の原因がある。家庭や学校、職場などの社会環境での不和から精神障害を負い、それを補うものとして娯楽に依存するのであって、ただ娯楽を取り上げたところで患者の精神障害が快方に向かうことはない。精神障害のより根本の原因は社会環境にこそあり、それを解決しない限り治療は不可能である。

そもそも精神科医療の先端においてさえ、精神障害の具体的な治療法や予防法が確立されていないため、ゲーム依存症への具体的な治療法を云々できる段階には至っていない。そのような状態で保護者が我が子をゲーム依存症ではないかと疑って医者を訪ねたところで、医者も診断のしようがなく、限りある医療資源を浪費するだけに終わってしまうだろう。

日本政府は世界保健機関の発表に完全に同調しているわけではなく、これから調査を行う段階にある。このような状況で地方の自治体レベルで規制を行うは性急に過ぎ、その内容も誤った知識に基づいており妥当性がない。

3. 自治体による基本的人権侵害の疑い

子供の学習と遊戯にそれぞれかける時間の割合については本来は各家庭内の権限において決定すべきことで、自治体が条例を以て国民の私生活に介入を行うことは日本国憲法の定める「基本的人権の尊重」に反しており、自治体の権限を逸脱するものである。

また子供の学力低下を懸念する保護者が自治体や学校へ一律の決まり事を設けるように要求することは、子供の育成に対する保護者の義務の放棄である。本来各家庭内で解決すべき問題であり、仮に拘束力のない目安程度のものであっても公権力のガイドラインを求めるべきではない。

香川県教育委員会が本条例案の議場へ提示した資料に、児童生徒の学習成績の低さとスマートフォン等の利用時間の長さがあたかも相関関係にあるかのような主張が見られたが、これらは単に独立したデータに過ぎず相関関係があるとするのは誤りである。

本条例案の推進派は岡田尊司氏を参考人として迎えているが、氏の研究には飛躍した仮説が多くエビデンスのないデータを主張しており、脳科学の主流からは疑似科学との指摘を受けている人物である。推進派の大山一郎香川県議もエビデンスのない俗説を主張しておられるが、これらの研究を元に香川県の子供の将来に誤った指針を与えることがあってはならない。

4. 政策との矛盾

香川県はこれまでビデオゲーム『ポケットモンスター』のキャラクター「ヤドン」とタイアップを行うなど広報媒体としてゲームの知名度を利用してきたにもかかわらず、本条例案ではゲームを害悪として規制しようとしている。自治体としての姿勢が矛盾しており、タイアップ先への不義と言わざるを得ない。

ゲームの持つ競技性・エンタテインメント性が広義のスポーツとして鑑賞に堪える（もともとスポーツとは身体運動を伴う競技だけではなく、囲碁や将棋、ボードゲームなど競技性があるもの全体を指す言葉である）という認識から「eスポーツ」との呼称が世界中で広まっているにもかかわらず、本条例案はeスポーツの広まりに対して危機感をあらわにしており、香川県議会はゲームやeスポーツへの理解が乏しく正当な見識も持ち得ていないことが伺える。県政を担う者と自認するのであれば、むしろこれを新たな機会として積極的にeスポーツの大会を誘致するなど県財政の強化につなげるべきところである。

また、本年から義務教育の課程にプログラミングを導入することが決定しているが、ゲームはそのプログラミングによって生まれるもので、ゲームを遊ぶことはプログラムの仕組みを理解する助けとなる。子供がゲームに触れる時間を規制することは文部科学省の指導内容とも逆行するものである。

新しいテクノロジーへの対応力に欠けた者たちが不見識を振りかざし、子供たちの将来の可能性を摘み取ろうとしているのが、本条例案の実態である。

5. 予想される将来のリスク

本条例案がこのまま可決制定となった場合、将来的に発生するリスクを香川県議会は認識しているだろうか。

就職活動の場で香川県出身者が他県出身者に比べて不利になる可能性が考えられるのだ。

条例によってゲームに触れる時間を制限した場合、香川県の子供たちのゲームに関する知識や経験は他県の子供たちに比べて著しく劣るものとなる。前項でも述べたプログラミングの義務教育課程においても、ゲームの知識の広さはプログラミングへの理解度と無縁ではない。

企業の人事担当者は書類段階で不安要素のある候補者を篩い落とすものだが、「香川県出身者は幼少期からゲームを規制されて育っているため、コンピュータへの理解力が乏しい可能性が高い」と考え、香川県出身者を書類段階で撥ねる人事担当者が出てくることは想像に難くない。出自など本人の責任外の要素で不利を被るなどあってはならないが、実態としては悪い慣習が依然として残っている。どれほど優れた能力があろうと、能力を発揮する前に出自によって社会進出を阻まれることになるのだ。本条例案は香川県で生まれる子供たちに生まれながらの悪条件を課すことになりかねない。

こうした未来を予測できる開明的な保護者であれば、子供たちに将来の悪条件を課すことを良しとせず、香川県を出て子育てをしようとする者もいよう。本条例案が制定されれば香川県はテクノロジーに疎い地方というイメージが付きまとい、出身者は不利益を被りやがて人口流出にもつながっていく。

コンピュータの知識はもはや社会に参加する上で必須であり、子供であればあるほど将来で必要な技術となる。ゲームはその知識の入口として重要な役割を持っているのだ。

6. 本当に求められる施策

依存症と呼ばれる症状は確かに存在する。薬物やアルコール、ギャンブルなどがその実例だが、依存症というものは患者から依存物を奪えば治療できるというものではない。依存症とは精神障害の結果として表面化する症状であり、精神障害の主たる原因は別に存在する。家庭不和、虐待、所属社会で役割を果たせないなど、こうした生活上で発生する心身の苦痛を埋め合わせるために患者が自己防衛として選択するものであって、依存物の中に健康を害するものが多いために社会問題として対策が取り組まれている。

依存物を奪われた患者が素直に依存物から離れることはありえず、悪くするとより健康に悪い依存物を選ぶ可能性もある。薬物やアルコールに比べればゲームは身体への影響がずっと軽い依存物であり、ゲームで保っている方がまだよいという見方もできる。

治療は患者の症状に合わせて適切に行われるのが当然で、個々の症状を考慮せずに一律で投薬治療を行ったりはしないものである。仮にゲームに依存して社会生活を送ることができなくなったとすれば、それはゲームに依存したことで社会生活を送れないのではなく、何らかの原因によって社会生活を送れなくなりゲームに依存するようになった、という順序が正しい。患者へ慎重にカウンセリングを行い、精神障害の主たる原因を解明して、初めて適切な治療を行うことができる。

思考停止した画一的な規制ではなく、現に健康を損なっている患者を個別に診断し治療を助ける施策こそ、公的機関に求められる役割である。

7. おわりに

世界保健機関が認定した疾病であるかどうかによらず、現実問題として社会生活を逸脱してゲームに依存している人が一定数存在するというのはおそらく正しい認識であろう。社会生活からの逸脱が患者の生命を損なうものであれば一般的には治療が必要であろうし、そのために公的機関が治療の指針を与えること自体は誤りではない。しかしそれは実際の病状に則した正しい治療法であるべきで、かつ治療法も正しい知識と正しい行政手続きと権限によって定められるべきである。これまで述べたように、香川県議会の本条例案に対する手続きは正道から逸脱しており、その内容も不正確で有害無益の懸念が強い。

香川県議会におかれては性急な条例制定を中止し、エビデンスの欠如した思想や研究を排除した上で、これから進められる日本政府の研究調査のもとで県内の子供の将来育成を見据えた真に有益な施策をあらためて考案されたい。（了）

氏名

年齢

住所

電話

令和2年1月28日

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）」への意見

目次

1. 行政手続きの正当性についての疑問
2. エビデンスの欠如
3. 自治体による基本的人権侵害の疑い
4. 政策との矛盾
5. 予想される将来のリスク
6. 本当に求められる施策
7. おわりに

1. 行政手続きの正当性についての疑問

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）」（以後「本条例案」とする）を制定するにあたり、香川県議会が正当な行政手続きを行っているか疑わしい点がある。

ともすれば全国的に影響を及ぼしかねない内容であるにもかかわらず、当事者たる県下の児童生徒、その保護者からの意見聴取も行わず、本条例案を審議する議会の一般傍聴を拒み、議事録も公開しないという密室で素案をまとめたこと。

香川県パブリック・コメント実施要綱には「計画等の案の公表の日以後原則として1ヶ月以上の期間で実施機関が定めるものとする。」とあるにもかかわらず、議長の独断で正当な理由もなく応募期間を2週間に短縮したこと。

他の案件では資格を問わず県内外から広くパブリックコメントを受け付けているにもかかわらず、本条例案に関してのみ「香川県居住者、もしくは素案第11条に規定する事業者」とした不当な応募資格を設けたこと。

条例の制定過程を不透明にし、外部の意見を拒否して条例の制定を急ごうとするこれらの姿勢は、香川県議会自らが本条例案の正当性のなさを自認しているに等しい。

議会の透明化、議事録の一般公開、パブリックコメントの応募期間の延長、不当な応募資格の撤廃を強く求めるものである。

2. エビデンスの欠如

本条例案には「ネット・ゲーム依存症」という呼称が使用されているが、医学的エビデンスに基づいたものではなく、症状を認める判定の基準やその対策治療案にも正当性があるとは言えない。

世界保健機関がゲームへの依存を疾病であると認定したが、ゲームへの依存は精神障害がもたらす結果の一種にすぎない。疾病とするには直接の病原とその治療法が確立されていなければならない。ゲーム依存症を単一の疾病として認定するにはそれらの条件が不足している。

依存症を発症するには患者のおかれている社会環境にこそ本来の原因がある。家庭や学校、職場などの社会環境での不和から精神障害を負い、それを補うものとして娯楽に依存するのであって、ただ娯楽を取り上げたところで患者の精神障害が快方に向かうことはない。精神障害のより根本の原因は社会環境にこそあり、それを解決しない限り治療は不可能である。

そもそも精神科医療の先端においてさえ、精神障害の具体的な治療法や予防法が確立されていないため、ゲーム依存症への具体的な治療法を云々できる段階には至っていない。そのような状態で保護者が我が子をゲーム依存症ではないかと疑って医者を訪ねたところで、医者也診断のしようがなく、限りある医療資源を浪費するだけに終わってしまうだろう。

日本政府は世界保健機関の発表に完全に同調しているわけではなく、これから調査を行う段階にある。このような状況で地方の自治体レベルで規制を行うは性急に過ぎ、その内容も誤った知識に基づいており妥当性がない。

3. 自治体による基本的人権侵害の疑い

子供の学習と遊戯にそれぞれかける時間の割合については本来は各家庭内の権限において決定すべきことで、自治体が条例を以て国民の私生活に介入を行うことは日本国憲法の定める「基本的人権の尊重」に反しており、自治体の権限を逸脱するものである。

また子供の学力低下を懸念する保護者が自治体や学校へ一律の決まり事を設けるように要求することは、子供の育成に対する保護者の義務の放棄である。本来各家庭内で解決すべき問題であり、仮に拘束力のない目安程度のものであっても公権力のガイドラインを求めるべきではない。

香川県教育委員会が本条例案の議場へ提示した資料に、児童生徒の学習成績の低さとスマートフォン等の利用時間の長さがあたかも相関関係にあるかのような主張が見られたが、これらは単に独立したデータに過ぎず相関関係があるとするのは誤りである。

本条例案の推進派は岡田尊司氏を参考人として迎えているが、氏の研究には飛躍した仮説が多くエビデンスのないデータを主張しており、脳科学の主流からは疑似科学との指摘を受けている人物である。推進派の大山一郎香川県議もエビデンスのない俗説を主張しておられるが、これらの研究を元に香川県の子供の将来に誤った指針を与えることがあってはならない。

4. 政策との矛盾

香川県はこれまでビデオゲーム『ポケットモンスター』のキャラクター「ヤドン」とタイアップを行うなど広報媒体としてゲームの知名度を利用してきたにもかかわらず、本条例案ではゲームを害悪として規制しようとしている。自治体としての姿勢が矛盾しており、タイアップ先への不義と言わざるを得ない。

ゲームの持つ競技性・エンタテインメント性が広義のスポーツとして鑑賞に堪える（もともとスポーツとは身体運動を伴う競技だけではなく、囲碁や将棋、ボードゲームなど競技性があるもの全体を指す言葉である）という認識から「eスポーツ」との呼称が世界中で広まっているにもかかわらず、本条例案はeスポーツの広まりに対して危機感をあらわにしており、香川県議会はゲームやeスポーツへの理解が乏しく正当な見識も持ち得ていないことが伺える。県政を担う者と自認するのであれば、むしろこれを新たな機会として積極的にeスポーツの大会を誘致するなど県財政の強化につなげるべきところである。

また、本年から義務教育の課程にプログラミングを導入することが決定しているが、ゲームはそのプログラミングによって生まれるもので、ゲームを遊ぶことはプログラムの仕組みを理解する助けとなる。子供がゲームに触れる時間を規制することは文部科学省の指導内容とも逆行するものである。

新しいテクノロジーへの対応力に欠けた者たちが不見識を振りかざし、子供たちの将来の可能性を摘み取ろうとしているのが、本条例案の実態である。

5. 予想される将来のリスク

本条例案がこのまま可決制定となった場合、将来的に発生するリスクを香川県議会は認識しているだろうか。

就職活動の場で香川県出身者が他県出身者に比べて不利になる可能性が考えられるのだ。

条例によってゲームに触れる時間を制限した場合、香川県の子供たちのゲームに関する知識や経験は他県の子供たちに比べて著しく劣るものとなる。前項でも述べたプログラミングの義務教育課程においても、ゲームの知識の広さはプログラミングへの理解度と無縁ではない。

企業の人事担当者は書類段階で不安要素のある候補者を篩い落とすものだが、「香川県出身者は幼少期からゲームを規制されて育っているため、コンピュータへの理解力が乏しい可能性が高い」と考え、香川県出身者を書類段階で撥ねる人事担当者が出てくることは想像に難くない。出自など本人の責任外の要素で不利を被るなどあってはならないが、実態としては悪い慣習が依然として残っている。どれほど優れた能力があろうと、能力を発揮する前に出自によって社会進出を阻まれることになるのだ。本条例案は香川県で生まれる子供たちに生まれながらの悪条件を課すことになりかねない。

こうした未来を予測できる開明的な保護者であれば、子供たちに将来の悪条件を課すことを良しとせず、香川県を出て子育てをしようとする者もいよう。本条例案が制定されれば香川県はテクノロジーに疎い地方というイメージがつきまとい、出身者は不利益を被りやがて人口流出にもつながっていく。

コンピュータの知識はもはや社会に参加する上で必須であり、子供であればあるほど将来で必要な技術となる。ゲームはその知識の入口として重要な役割を持っているのだ。

6. 本当に求められる施策

依存症と呼ばれる症状は確かに存在する。薬物やアルコール、ギャンブルなどがその実例だが、依存症というものは患者から依存物を奪えば治療できるというものではない。依存症とは精神障害の結果として表面化する症状であり、精神障害の主たる原因は別に存在する。家庭不和、虐待、所属社会で役割を果たせないなど、こうした生活上で発生する心身の苦痛を埋め合わせるために患者が自己防衛として選択するものであって、依存物の中に健康を害するものが多いために社会問題として対策が取り組まれている。

依存物を奪われた患者が素直に依存物から離れることはありえず、悪くするとより健康に悪い依存物を選ぶ可能性もある。薬物やアルコールに比べればゲームは身体への影響がずっと軽い依存物であり、ゲームで保っている方がまだよいという見方もできる。

治療は患者の症状に合わせて適切に行われるのが当然で、個々の症状を考慮せずに一律で投薬治療を行ったりはしないものである。仮にゲームに依存して社会生活を送ることができなくなったとすれば、それはゲームに依存したことで社会生活を送れないのではなく、何らかの原因によって社会生活を送れなくなりゲームに依存するようになった、という順序が正しい。患者へ慎重にカウンセリングを行い、精神障害の主たる原因を解明して、初めて適切な治療を行うことができる。

思考停止した画一的な規制ではなく、現に健康を損なっている患者を個別に診断し治療を助ける施策こそ、公的機関に求められる役割である。

7. おわりに

世界保健機関が認定した疾病であるかどうかによらず、現実問題として社会生活を逸脱してゲームに依存している人が一定数存在するというのはおそらく正しい認識であろう。社会生活からの逸脱が患者の生命を損なうものであれば一般的には治療が必要であろうし、そのために公的機関が治療の指針を与えること自体は誤りではない。しかしそれは実際の病状に則した正しい治療法であるべきで、かつ治療法も正しい知識と正しい行政手続きと権限によって定められるべきである。これまで述べたように、香川県議会の本条例案に対する手続きは正道から逸脱しており、その内容も不正確で有害無益の懸念が強い。

香川県議会におかれては性急な条例制定を中止し、エビデンスの欠如した思想や研究を排除した上で、これから進められる日本政府の研究調査のもとで県内の子供の将来育成を見据えた真に有益な施策をあらためて考案されたい。

(了)

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30日(木) 21:18

香川県議会事務局政務調査課 担当者宛

表題の件につき、意見提出を行う。

下記に挙げる点をもって、条例として制定するには不適當である。

- ・私権に制限を加える内容であるにも関わらず、日本国内において根拠となる法、政令が存在しない。また、議事録を検索したが非公開のようであり、検討過程に重大な疑問がある。
- ・条例(案)第11条2にある事例によって、目的を達成できるという医学的根拠が存在しない。
なお、無関係であるという観察結果は海外で報告されている。
- ・条例(案)第14条は、前提となる医学的根拠がなく無意味である。
- ・条例(案)第18条2にある、使用制限によって目的を達成できるという医学的根拠が存在しない。

氏名

年齢

住所 :

電話番号 :