

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・コメントへの意見につきまして

日時 : 2020年01月26日(日) 13:38

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例につきまして、11条に含まれる事業者として回答いたします。

この条例にはまず条例事実が無く、時期尚早であると思われる。何が事実であるのか、ゲーム依存が果たして愛着障害等の影響があるのかという議論がなされずに、恣意的に条例を策定している。

本条例は、まず定義づけが不明確であると思われる。「(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。」という部分では、インターネットとコンピュータゲームを一括にしてまとめている。

また、「前項の事業者は、その事業活動を行うに当たって、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等により依存症を進行さ

せる等子どもの福祉を阻害するおそれがあるものについて自主的な規制に努めること等に

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。」では、どのようなものが性的感情を刺激するのか、どのようなゲームが

甚だしく粗 暴性を助長するのか不明確でありながら規制をすることで、憲法で定められた表現の自由にまで踏み込むことになっている。

また、この条文の「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。
」は、他県の営業権の侵害に当たる。香川県の条例であるにもかかわらず、
他県の事業者まで損害を被ることになる。

自分が勤めている職場は[REDACTED]を提供しているが、この条例が通った場合、IPアドレスで香川県を遮断せざるを得なくなり、それは異常であるし法的にも問題があると思われる。

以上問題がある条例であるので、見直しを要求したい。

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 : 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

日時 : 2020年01月26日(日) 13:43

[REDACTED]と申します。

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」のパブリック・コメントにつきまして
意見をさせていただきます。

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 :

条例素案第11条につきまして、インターネットを介したゲームを開発する事業者は全国・全世界に存在します。香川一県が全世界の事業者およびソフトウェア開発者に対し、独自の基準を設け協力を強要するような条文で、非常に乱暴であると思います。属地主義の原則によれば効力は香川県内の事業者のみに限定されることと思いますが、その点について明確化するべきと思います。また、第2項の「著しく性的感情を刺激し、甚だしく粗暴性を助長し」はゲーム依存とは無関係ではないでしょうか。条例の目的を逸脱した表現規制であり、香川県内の事業者に限定されたとしても問題であると考えます。

以上です。

--
[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01月26日(日) 22:43

[REDACTED]

コメント概要

○ネット・ゲーム依存症についてはまだ原因やメカニズムが未解明の部分が多いのが現状です。

○ゲームの使用時間が長いと依存症につながるという決定的なデータは見られません。

○そのような状況でゲームの使用時間まで規定するという「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」は時期尚早です。条例の施行に反対します。

香川県議員の皆様

香川県議員の皆様の「時代を担う子どもたちの健やかな成長と県民が健全に暮らせる社会」の実現に寄与するという理念に深く賛同いたします。

その上で [REDACTED] に携わるものの一員として意見をお送りさせていただきます。

まず、ネット・ゲーム依存症（ネット・ゲームにのめり込むあまり日常生活に支障をきたす状態）は予防、治療されるべき症状であることに異論はございません。ネット・ゲーム依存症についての研究はIT・ゲーム業界が各機関と積極的に協力し予防法と治療法の確立をめざすのがよいと考えます。

しかし現状、（子供に限らず）人間がネット・ゲーム依存症に陥るメカニズムは「全て解明されている」とは言えません。

当然対策、および治療法についても確実、有効な方策というのは未だ見つ

かっておりません。

素案では「ネット・ゲーム依存症が原因で起きる問題」に
体力や学力低下、睡眠障害やひきこもりなどが挙げられていますが、
これらの問題が本当にネット・ゲーム依存症によるものだという明確な因果
関係は証明されていません。

精神科医の斎藤環氏は自身の臨床体験から「ゲームがひきこもりを誘発した
ケースに遭遇したことはない」
と言っており、むしろテレビゲームを親子のコミュニケーションを復活させ
るツールとしての活用を提言しています。

インターネット依存の研究分野においては、インターネット依存の全ての患
者が
別の精神医学的症状（情緒障害、不安障害等）を有していたとの報告があり
ます。
もともと有していた別の精神疾患が原因となりインターネットの利用が過剰
になった可能性があり、
その場合インターネット依存とは言い切れません。

ゲーム依存症についても同じで何かほかの問題（学校での対人関係や家庭内
の問題に起因する障害）
を抱えているがために、結果としてゲームにのめり込んでしまっているケー
スもあり得ます。

「ネット・ゲームを過剰に利用したから依存症になった」のか
「別の精神疾患があるためネット・ゲームにのめり込んでしまう」のか
因果関係がどちらであるのか今現在においてははっきりとは分かっていませ
ん。

それを今回の条例のようにまとめて全てを「ネット・ゲーム依存症」である
と一括りにして、
その依存症状さえ治療すればよいと決めてしまうと本来の要因や
解決すべき問題を解決できない、見逃してしまう危険を有しています。

素案前文にネット・ゲーム依存について

“薬物依存と同様に抜け出すことが困難になる”との記述がありますが、
薬物とネット・ゲームは全く異なるものです。

薬物は人間の脳にこういった物質がどのように脳に作用して依存症になるの
か研究され

治験を重ねることで解明されていますが、ゲームはどのような仕組みで
どのように人間に作用しどういう症状を引き起こすのか解明されていませ
ん。

全てのゲームに等しく依存性があるなら全てのゲームは同程度売れてるはずですが、

現実には売れているゲームと売れていないゲームがあります。

“薬物依存と同様に”という表現は誤解を与える表現であると思います。

条例素案の第18条2項には

“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、

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を基準とする”

とあり、「コンピュータゲーム」について具体的な時間の規制基準が設定されております。

しかしネット・ゲームの利用においてどのくらいの時間利用すると依存症になるかという閾値は解明されておりません。

データを見ると分かりますが、

平日のゲーム使用時間が多いからといって学校への遅刻や欠席が極端に増えたりもしていません。

平日のゲーム使用時間が多い人ほど学業や仕事に悪影響が出たというアンケートデータは出ていますが、

平日1時間未満しかゲームをしていない人でも1.4%は日々の生活の中で一番大切なのはゲームだと回答していることから、どこからを依存症とするかという断定はできません。

一方で「家族との関係の悪化」や「物をこわす行為をした」「家族に暴力をふるった」などの項目については

平日のゲーム使用時間との因果関係は見られない、という調査結果が出ています。

（依存症対策全国センターによるゲーム障害についての調査より）

素案第11条に

“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。”

“子どもの福祉を阻害するおそれがあるものについて自主的な規制に努めること等により、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。”

と事業者の役割が定められています。

素案第18条にあるような「香川県在住の子どもに対してのみ、ゲームを使用できる時間を制限すること」を

企業が実施するためには大幅なシステムの改修が必要となり、それにはそれなりのコストつまり費用が必要です。

ゲーム開発は多くの人や企業が時間をかけて制作していますので、複雑な改修は企業にかなり大きな負担がかかります。

対策にかかるコストをどこが担保するのか明示しないまま、

「実施」のみを行政が事業者に求めることは非常にアンフェアです。

ゲーム制作側からすれば一番低コストで済む対策ははっきりとしています。

「香川県ではゲームをできないようにフィルタリングする」「香川県でゲームを売らない」ことです。

しかし、それは子どもたちからゲームを遊ぶ自由を奪う行為ですのでゲーム制作者が絶対に選択したくない方法でもあります。

素案第4条3項に

“子どもをネット・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、健康及び体力づくりの推進に努める”

と「屋外での運動、遊び」がネット・ゲーム依存症を防止する正しい方策のように書いてあります。

しかし、どんなに言葉で説き伏せたところで屋外で遊ぶのが好きではない子どもがいます。

運動が苦手だから家でゲームや読書をする方が好きという子供もいます。

そういう子どもがネット・ゲーム依存症になる可能性が高いとは誰にも言い切れません。

「時代を担う子どもたちの健やかな成長」とは子どもが不必要な制約のない環境で様々な体験をし、

自分の好きなことや得意な分野を見つけ、自分の進んでいく方向を自ら選択し、

その中で大切な友人や仲間に出会い、人生を豊かにしていくことではないのでしょうか。

「好きなこと」や友達と共有できる「大切なこと」がスポーツである子もいる。

読書である子もいる。料理である子もいる。お笑いである子もいる。

漫画である子もいる。ゲームである子もいる。

どの子が正解でどの子が間違っているということはないはずです。

今回の「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」とは
子どもの可能性を摘んでしまう条例であると思います。

ネット・ゲーム依存やゲーム障害という症状は確かに存在していますし、
その対策と治療法をインターネット事業に関わる者やゲーム制作者を含め
社会全体で考えていかなければならないことは間違いありません。

しかし現在はネット・ゲーム依存やゲーム障害の原因と症状の因果関係や
メカニズムについて未解明の部分が非常に多いのも事実です。

(スポーツでもやり過ぎれば取り返しのつかないケガにつながりますし、
どんな食べ物も取り過ぎれば体を壊しますが、どちらも条例で基準値を設け
たりはしていません)

その状況においてゲームの利用時間までも規定してしまう条例を施行するこ
とは時期尚早です。

せめて、利用時間についての条文を除外することを希望します。

条例が施行されたとして何年か後にもし

「ネット・ゲーム依存症とネットやゲームを使用する時間には何の関係もあ
りませんでした」

と証明された場合、誰も責任を取ることはできないでしょう。

意味も根拠もなく、もっとゲームを楽しみたかったはずの子どもたちの中に
不満と抑圧だけが残ります。

そういったものが子どもたちに与える影響、ひいては社会全体にあたえる影
響を想像すべきかと思います。

インターネットもゲームもツール、道具にすぎません。

どう使うかが問題なのでそれについて個々にまたは家庭ごと、
地域ごとに考えることは必要でその危険性について共有することももちろん
必要です。

しかし根拠に乏しい条文で個々人、特に子どもやその親に負担を強いるこ
と、

またインターネット事業に関わる者やゲーム制作者に規制を強いることには
反対いたします。

小寺敦之氏紀要論文

「インターネット依存」研究の展開とその問題点

斎藤環氏インタビュー

<https://www.cesa.or.jp/efforts/interview/researcher/saito01.html>

<https://www.cesa.or.jp/efforts/interview/researcher/saito02.html>

依存症対策全国センター

ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート 調査結果

<https://www.ncasa-japan.jp/docs>

1.html