


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【香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について】

日時 : 2020年01月23日(木) 01:29

香川県議会 御中

私、は香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案、第11条に規定される事業者の一つに所属する一個人として、条例制定に反対する立場をとるものであります。

<http://ogino.link/2020/01/8311/>

この度、こちらの東京都大田区議会議員、おぎの稔様の公式サイトに掲載された意見表明を通じまして、

現在、香川県議会にて審議中のネット・ゲーム依存症対策条例案に、重大な問題点が含まれているとの意見があることを知りました。

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

上記サイトに掲載された最新の素案を改めて拝読いたしましたが、

「第11条」に記載がございます、

サービス提供者側へ県民が「ネット・ゲーム依存症」に陥らないように必要な対策を実施するように強制する事項は、

香川県内にとどまらず日本全国のIT及びコンテンツビジネス事業者全てに大きな影響を与えるものであり、

その様な条例が傍聴はおろか、議事録の確認すらできない中で決定・施行されることは、大変遺憾です。

例えばコンピュータゲームに絞った努力義務であっても、

条例で規定された以上は、

日本全国のIT及びコンテンツビジネス事業者全てに活動の委縮を招き、経済的にも甚大なダメージに繋がってしまいます。

また、日本国憲法で定められた自由権及び教育権を県民からはく奪する、

違憲性の強い内容であると考えます。

更に昨日1月22日（水）の衆議院における、
国民民主党の玉木代表の代表質問におきましても、
安倍総理大臣は「依存症対策は実態調査や協議に基づいて慎重に行う」
と述べておりますことから、
性急な条例制定は政府の方針にも反するものだと考えます。

つきましてはネット・ゲーム依存症対策条例について、
廃案か、或いは科学的なエビデンス及び、
関係省庁やゲームの供給を行っている企業を含む関係団体との協議に基づく
内容の全面的な見直しを前提に、
より慎重かつ開かれた議論を求め、パブリックコメントを提出させていただきます。

何卒ご検討をいただけますと幸いです。

所属企業名：

名前：

所属企業所在地：

連絡先：

所属企業事業内容：

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23日(木) 12:27

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例素案について

第11条に規定される事業者として回答いたします。

事業者名 :

記入担当者名 :

所在地 :

電話番号 :

事業内容 :

私の意見につきましては、以下のブログにまとめました。

■「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例素案」の問題点を徹底的に整理 |
じーくどらむす | note

<https://note.com/geekdrums/n/n6eeabf0213c8>

しかし、「意見は、日本語による文書（電子文書を含みます。）で提出してください」との指定があり、

URLの形式が受理されない可能性を鑑み、長文ではございますが、こちらのメールに同様の文章を貼らせていただきます。

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例素案」の問題点を徹底的に整理

目次

命題：人権を可能な限り制限しない形で、ゲーム依存による社会的な損失を最小化せよ

仮定：「ゲーム依存」とは

1, ゲーム依存の治療、予防に対して適切であるか

1 – (1) 内発的な動機を妨げてしまう問題

1 – (2) ゲーム依存が共存症である可能性

1, 結論

2, 人権の制限範囲を最小化しているか

なぜ不必要なまでに規制してはいけないのか

2 – (1) ゲーム全てを対象とすべきではない

2 – (2) 規制すべきゲームの基準は設定可能か

2 – (3) 時間による規制をすべきか

2, 結論

まとめ

全国的な流れ

法律による規制以外の対策

条例素案全文に個別指摘

バイアスを受け入れ、協力すべき

問題の第18条

ゲーム規制派であれ擁護派であれ、次の命題を受け入れてください。この命題（双方が目指す世界）がズレていると、今後の議論がすべて無駄になります。可能な限り多くの賛同を得るため、次のように設定してみました。

命題：人権を可能な限り制限しない形で、ゲーム依存による社会的な損失を最小化せよ

規制派は、ゲーム依存による社会的な損失を最小化したい。
その手段としてゲームの時間制限を含む条例案を制定したい。

擁護派は、ゲームという文化的活動を行う権利を侵害されたくない。
そのために依存可能性のあるゲームも含む活動を条例で制限されたくない。

両者の言い分を可能な限り実現するには、上記の命題が最も適切であると考えます。

この時点で万が一、いや、ゲーム依存を消せるならゲームをやりたい人の人権は考慮なくてよい、とか、いや、ゲームを好きなだけやるためなら依存症患者が出ても構わない、という過激派は議論が成り立ちませ

ん。残念ながら私はそのような方に対してこれ以上何も言うことはできません。この命題に賛同いただける方のみ、今後の議論を参考にしてください。

仮定：「ゲーム依存」とは

ここでは、条例案に沿った以下の定義を採用します。

ゲームにのめり込む事により、日常生活または社会生活に支障が生じている状態。

命題を2つの条件に分けます。

- 1, ゲーム依存患者を治療、および予防する。
- 2, 人権を可能な限り制限しない。

以下、条例案がこの2つの条件を満たしているかどうかを判定します。

1, ゲーム依存の治療、予防に対して適切であるか

本条例の実行が「問題なく行われると仮定」すると、「ゲームが原因となって日常生活に支障をきたす」事に対する対策としては十分です。なぜなら、ゲームを平日60分や休日90分を基準とした時間に制限されれば、そのプレイ時間では他の日常生活に支障をきたし得ないからです。

1- (1) 内発的な動機を妨げてしまう問題

一方で、このルールを遵守させる過程が、自主的な判断（他の趣味も勉強もやりたい、という気持ち）による内発的動機づけではなく、権力による規制（親が、行政が、そのように指示するから）による外発的動機づけになってしまうために、モチベーションの剥奪が起こり、「本当他のこともしたいのに」という気持ちがあった場合でも、「本当はもっとゲームがしたいのに」と考えを変えてしまう原因にもなりかねません。

本条例を推進してきた国立病院機構久里浜医療センター院長 樋口 進氏のコラムにおいて（ですら）も、強制的な措置は逆効果であることが指摘されています。

「ゲーム依存の実態と課題」（視点・論点）国立病院機構久里浜医療センター院長 樋口 進氏
子どもの日常診療では、世界保健機関（...

#nhk_kaisetsu www.nhk.or.jp

< <https://www.nhk.or.jp/kaisetsu-blog/400/289702.html> >

まず、物理的にスマホやWiFiを取り上げることはしません。患者は、どのような手段を使ってもゲームを続けようとするので、単に取り上げるだけで成功することはほとんどありません。むしろ、暴言、暴力などの反撃にあって、周囲が大変な思いをすることになります。

目標は彼らに自分の問題を理解してもらい、自らゲーム時間を減らす、または完全に止めるように決断させ、それに向けて努力するように導いてゆくことです。

1- (2) ゲーム依存が共存症である可能性

より根本的な問題としては、ゲームによる依存をなくしたところで、結局別

のものに依存

したり、日常生活、社会生活そのものに別の問題を抱えたまま、改善につながらないという場合も考えられます。すなわち、ゲーム依存はあくまで症状であって原因ではないという場合です。

次の資料では、インターネット依存における研究で、「共存症」という観点から重要な指摘をしておられます。

「インターネット依存」研究の展開とその問題点 小寺 敦之 東洋英和女学院大学『人文・社会科学論集』第 31 号 (2013 年度)

<https://toyoeiwa.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=435&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1>
(PDFファイル)

[image: 画像17]

[image: 画像18]

これはネット依存についての論文ですが、ゲーム依存に関する研究にもほとんど同じことが言えます。学力低下やひきこもり、睡眠障害を引き起こす他の社会的要因を矮小化させてしまい、本来の疾患を見逃してしまう場合があるので、ゲームとの明確な因果関係が示されないままに規制を行うことは、危険にもなります。

この観点については、明確に共存症の方が多いのか、ゲームが原因の方が多いのか、判断できる資料が無いため、ここでは結論を出しません。

1, 結論

以上を踏まえた上で、1, ゲーム依存の治癒、予防に対して最適であるか、という観点からは、

1 - (1) 内発的な動機づけを妨げないように十分注意すべきであること。現在の条文における「基準とする」という文言においても、基準を変えても良いのか、その際に子供の自主性は担保されるのか、等の観点が盛り込まれるべきであること。

1 - (2) 共存症を含めた研究を十分に行うべきであること。ゲームが原因と明確に言えない場合は、依存に対する対処そのものとして間違っていることになるので、条例制定の前に多角的な視点からの検討がされること。

少なくともこの2点の問題を解決する必要があります。

そのため、本条例案は、ゲーム依存を治療および予防する、という観点からも適切とは言えません。

2, 人権の制限範囲を最小化しているか

次に、制限範囲を最小化すべきという観点です。

これについては、規制派から誤解されると議論が進まなくなるので、前段として「なぜ制限を最小化すべきか」を論じておきます。

なぜ不必要なまでに規制してはいけないのか

極端な話をすると、例えば、全てのゲームの使用、製造を完全に禁止すればゲーム依存は消え去ります。しかし、当然ながら、本条例案でもそんな事はせず、ゲームの製造販売を認め、1時間までなら使用を認めるというのは、「依存症対策に不必要なところまで制限するのは良くない」という共通理解があるものと考えます。

不必要なものまで規制をしてしまうと、幸福を追求するための人権が制限される、ゲームによって得られる良い部分も切り捨ててしまう、ゲームという産業を衰退させてしまう、など、ゲームを遊ぶ個人の幸福や成長のみならず国益にも反してしまいます。これは規制派、擁護派ともに賛同いただけるでしょう。

しかし、この「対策に不必要なところ」の範囲の認識が、ゲームを知っている人と知らない人で溝が大きい

という事が条例案からは読み取れます。この点を順を追って指摘します。

問題となる条例素案の第18条を引用します。

1 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。

ここでは対策の「対象範囲」「制限時間」という2つの観点から、それぞれが不要に大きくなっていないかどうかを検討します。

2-(1) ゲーム全てを対象とすべきではない

素案では、まず「コンピュータゲーム」がその規制の対象となっています。なお、コンピュータゲームの定義はとくにされておらず、修正案で「オンラインゲーム」の定義が加えられたものの、あくまで制限はオフライン含めた「コンピュータゲーム」が対象となっています。

修正前の案では「スマートフォン等の使用」となっていた部分が修正によって少なくとも「コンピュータゲーム」に狭められたわけですから、県議会の立場としては、これによって

「対策に不必要だった制限を取り払った」という認識かと思われます。

「スマホ1日60分」を「ゲームのみ」に修正 条例素案 香川 | NHKニュース
香川県議会は依存症対策としてスマートフォンやゲームなどの利用を制限する条例の素案を修正して委員会で決定し、来月の定例県議…www3.nhk.or.jp

< <https://www3.nhk.or.jp/news/html/20200120/k10012252621000.html> >

大山一郎議長

「依存症が特に強いのは、このオンラインゲームをはじめ、ゲームでありますので、そちらに特化したほうが良いのであろう、ということで、改定いたしました」

しかし、ここでゲームをほとんどご存知ないであろう方々と、普段からコンピュータゲームに親しむ我々との大きな溝が浮き彫りになったと言えます。

なぜなら、

全ての「コンピュータゲーム」が依存症に繋がる、という認識は、普段からゲームに接する者たちには到底同意を得られない認識だから

です。ここでは、特定のゲームタイトルなどの例示はしませんが、我々の遊ぶほとんどのゲームにおいて、依存のリスクは極めて少なく、クリアして終わる、あるいはハマる事すらなく途中でやめる、という場合もあります。

条例素案が「コンピュータゲームは一様に依存を促し、誰でも依存症につながる可能性がある」との間違った認識
をしているのに対し、現実のゲームタイトルは非常に多様であり、依存症対策として全てのゲームを規制することは不必要である、との社会の認識と乖離しています。

では、ゲーム全てを規制するのは間違っているとして、何が規制の対象として「必要最小限」であるのでしょうか。この点について、私は先日別のnoteで厚かましくも多様なゲームの話をしてゲームデザインから依存に向き合うべきである、という話をしましたが、

これを押し進めると「依存性の高いタイトルは規制しても良い」とか、「自分の（あるいは議員の）気に入っているゲームは規制されない」といった、検閲的な行為

にも繋がりがねず、そのような事態は私としても意図した所ではありません。弁明させていただくとすると、
個別のゲームに関する依存性の対策は、ゲーム製作者、ゲームデザイナーがやるべきであり、行政による規制とは別の話を混ぜてしまっていました。

タイトルを指定して規制するなどということは、検閲に当たりますので、個別タイトルではなく、何らかの明確な基準を設ける必要があります。

2 - (2) 規制すべきゲームの基準は設定可能か

例えば、条例素案にも「オンラインゲーム」の定義がありますが、
(定義)

(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

では「オンラインゲーム」という基準が最小限の適切なものであるかという
と、全くそうではありません。ここでもゲームの多様性がまだまだ大きく、
オンラインだから依存性が高い、との判定はできません
。オンラインでありながら依存性とは無縁のゲームも数多く挙げることが
できますし、オンラインの対戦ゲームに絞ったとしても依存症に繋がる事例は
確率的にはごくわずかです。

先ほど紹介した「インターネット依存」研究の展開とその問題点

<https://toyoeiwa.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=435&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1>

という論文からも、

「全ての人が依存するわけではない」「過度な利用も多くの人にとってほと

んど問題行動にならない」「必ずしも薬物依存に見られる症状に帰結するわけでもない」

という、ネットやゲームへの依存と薬物依存との根本的な違いが指摘されており、そのような多様性を含む対象に依存症というモデルを当てはめることが、いかに難しいかを説明しています。

[image: 画像18]

一方で、インターネットの特定のコンテンツや、特定のアプリケーションが依存に重要な役割を果たしている可能性がある、との言及もあります。

では、どのようなゲームのシステムや表現が、高い依存性に繋がり、規制を敷くべきと言えるほどに危険性があるのでしょうか？もし、そこに何らかの明確な基準が見いだせる事が実証されたのだとしたら、ゲーム業界としての自主規制や、ひいては行政による規制に繋げるための重要な証拠となるはずです。

しかし、そのような要素を端的に見出すことは、非常に難しいでしょう。なぜなら、それほど簡単に誰でも依存させられる仕組みがあったとすると、多くのゲームがそれに倣って作られているはずですが、実際は、ゲーム業界は未だに多くの人を魅了するための表現やシステムの開発に四苦八苦し、答えを見出せていないからです。

ただし、一昔前にあった「コンプガチャ」等、ゲーム業界が「端的な要素」を見出してしまった事例もあります。このように、明確にあるシステムを使うと大きな被害額（当時のスマートフォンゲーム業界の利益）に繋がる、という要素が見いだせたのであれば、業界としても、行政としても、規制に繋げることに一定の理解ができます。

「コンプガチャ」は「生活に支障が出るほどのお金を使わせる」ことに対して端的に有効な手段でしたが、「生活に支障が出るほどの時間を使わせる」こと

に関しては、実は、それほど端的な方法が見つかっていない、というのが現状です。これが見つかった場合、業界も含めて規制の議論が進みやすくなるでしょう。

このように、依存の明確な原因が見いだせていない状態では、対象とするゲームの定義が不必要に広がってしまい、法規制としては人権を過度に規制してしまう

、国益に反してしまう等の問題に繋がります。

2 - (3) 時間による規制をすべきか

(1) (2) までで十分に問題点は指摘できましたが、重ねて、時間によって制限することの妥当性にも疑問があることを付け加えておきます。

久里浜医療センターによるゲーム障害 (WHOが規定するところのGaming Disorder) の調査によると、平日に

ゲームを6時間以上プレイする場合でも、日常生活に支障が出ていると答えるのは僅かに12%

。逆に、1時間未満のプレイであっても、2%は問題があるとも答えています。

[image: 画像9]

これは、参議院議員山田太郎さんによる動画 <<https://youtu.be/Y4vYvS7eKsg?t=1580>>

にて解説されておりました。この調査を論理的に解釈するのであれば、長時間のゲームプレイは、ゲーム依存のための十分条件でもない

(9割近くが平日6時間プレイしても問題ない) 上に、必要条件ですらない

(1時間未満でも2%が問題を感じる) 事がわかります。

ゲームプレイ時間が多いほど問題を感じる割合が多くなるという当然の相関だけをもって時間による規制をかける論理には、6時間プレイしても問題ない9割や、1時間未満でも問題のあるプレイをしてしまう2%の事例を無視しており、

大きな矛盾を抱えています。

前段 (1) (2) の論点と合わせると、この調査では、これが何のゲームであるか、どんなシステムであるかも調査項目に含まれていない

ために、6時間以上やっても満足感を持って終わられるゲームと、1時間未満でも授業中に開いてしまう状態をまるで区別できていないという点も問題です。

ゲーム依存に関して意味のある調査・研究を行うには、それがどのようなゲームであり、何のシステムによって

依存に近い行動が現れるか? という観点を導入しない限り、意味のあるデータを見出すことは難しいでしょう。

2, 結論

以上を踏まえた上で、2, 人権の制限範囲を最小化しているか、という観点からは、

2 - (1) および (2) から、ゲーム全てを対象とすべきではなく、対象となるゲームを定めようとしても、その条件を端的に表すようなシステムは解明されておらず

、適切に規制対象を絞り込む事ができない。そのため、ゲームシステムも含めた依存の研究が進み、

特定のシステムが高い確率で依存を引き起こす因果関係が結論されない限りは、法的な規制はすべきではない。

2 - (3) から、利用時間だけでは依存との因果関係が無いと結論づけられたため、上記のシステムに関する研究を推進させることを対案として推奨するとともに、

時間のみにによる規制をするべきではない。

このように結論します。

以上のように、本条例案は、人権の制限範囲を最小限にするという観点からも、著しく論拠に欠け、不適切です。

まとめ

以上の1, 2, より、本条例案が複数の観点から不適切であることが示されました。

それぞれの観点において、規制が必要な場合の条件も合わせて設定しておりますので、その全てを満たす場合に、改めて議会としては規制条例をご検討いただきたいと思います。

その条件をまとめると次のようになります。

ゲームを条例で規制するための必要条件は、

1, ゲーム依存の治癒、予防を適切に行うために

1 - (1) 子供の内発的な動機を蔑ろにしないように自主性を担保した条文

に変更し、

1－（２）共存症を含めた多角的な原因調査を行ってゲーム以外の根本的な問題への対処を先んじて施し、

2、人権の制限範囲を最小限とするために

2－（１）（２）規制対象とするゲームを適切に絞り込むための端的な条件を設定するため、

ゲームの中の「どのようなシステム」が「高い確率」で「全てのプレイヤー」を依存症に導く「因果関係」を持っているか

、という研究を行い、そして、もし、そのような明らかに依存症を引き起こしやすい特定のシステムが見つかった場合にのみ

、そのシステム含むゲームに対して、という明確な条件を設定する。

2－（３）一定時間以上プレイしなければそういったシステムによる依存を防げる、というエビデンスがある場合は、時間による規制を行う

。時間に関係ないのであれば、そのシステムを持つゲーム自体に規制をかける。

ここまで揃ってようやく、条例や法律といった強い権力によって特定のゲームプレイを規制すべき条件が整ったと言えるでしょう。

全国的な流れ

現状の香川県議会とその調査に協力した規制派は、あまりにもゲームに対する理解が乏しく、明確な因果関係をつかめていない状況ですので、

間違った規制条例を広めないためにも、ゲーム業界も協力

して、何が日常生活や社会生活に影響を及ぼすほどの依存を引き起こしてしまうのか、についてのより詳細な研究が行われることを願います。

幸い、CESAがすでにゲーム障害に関する調査・研究を打ち出して

<<https://www.cesa.or.jp/uploads/2019/info20191126.pdf>>います。

また、本日（1/22）の国会における安倍総理大臣の答弁においても、国としては、関係省庁とゲームを供給する側の関係団体と協議の上

、依存症対策を進めるとの認識が示されました。

このように、国全体としては、ゲーム業界も含めた調査・研究を踏まえた上で適切に対処しよう、との流れがあります。各都道府県においても、特別に事情が異なることは考えにくいいため、拙速な条例制定はやめるべきです。

法律による規制以外の対策

条例案が不適切であることは十分に示しましたが、これによって、ゲーム依存に対する対策を何もしなくて良いという結論を導いたわけではありませ

ん。あくまで、不適切なのはそれを法律や条例といった強いルールとして採用することであり、

ゲーム業界や、ゲーマー、その周囲のコミュニティ等は、より柔軟に、この問題に対処できます。

本筋から離れてしまうので簡単な例示にとどめますが、条例案でもあった時間制限は、すでに各ゲームメーカーがそれを補助するための機能を提供しており、CESAでもその活用を促しています。

ペアレンタルコントロール機能を活用しましょう-CESA:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会www.cesa.or.jp

< <https://www.cesa.or.jp/efforts/howto/pc.html> >

さらに、オンラインゲームを遊ぶ時に何に注意すれば良いのか？スマートフォンで遊ぶ時に何に注意すれば良いのか？といったことに関しても、CESAが啓蒙活動を行っております。

ゲームのちょっといいおはなし-CESA:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会www.cesa.or.jp

< <https://www.cesa.or.jp/efforts/howto/iihanashi.html> >

このような取り組みは、まだ一般に広く知られてはいないかもしれませんが、この機会に議論の参考として広く周知されると良いでしょう。

また、我々ゲーマーやゲームコミュニティも、ゲーム依存に近い状態になってしまった場合、自分や周りがそれを見つめ直す意識が大切です。好きなゲームを好きなだけプレイすることは幸せなことですが、終わった後に後悔していたり、他の活動を蔑ろにしすぎて迷惑がかかっている場合は、本当にそのゲームをやりたい理由を説明できるか？他のことを終わらせてか

らプレイする方がより満足度が高いのではないかと？友達を誘う時に断りづら
いような雰囲気になっていないか？
等、注意することでゲーム依存を防止し、ひいては社会からの無用の誹りを
防ぐことができます。

何がゲーム依存と因果関係があるのかがわからない現状だからこそ、遊ぶ
方、遊ばせる方がそれぞれ自主的に注意を促すことが、過度な規制を生み出
さないためにも重要です。

条例素案全文に個別指摘

最後に、条例素案を引用し、画像として掲載させていただきます。これまで
の議論において、細かくて書いていなかった点についても少しずつ指摘して
おきます。

香川県議会のホームページから、条例案の内容を引用します。

https://www.pref.kagawa.lg.jp/gikai/hodo/pabukome_020123.pdf

[image: 画像18]

第1条（目的）“次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”
←この中に、ゲームをプレイして得られる成長や社会的意義が含まれている
ことを願います。

何度も引用しておりますが「インターネット依存」研究の展開とその問題点
<[https://toyoeiwa.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_](https://toyoeiwa.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=435&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1)
[download&item_id=435&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1](https://toyoeiwa.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=435&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1)>
という論文においても指摘されているように、

[image: 画像18]

ネットと同様、ゲームでの体験や対人関係は、現実世界より劣っているとい
う差別的な前提
によってこうした依存症が研究されている背景があるため、このバイアスを
認識したうえで修正することが必要です。

前文より

“…問題まで引き起こすことなどが指摘されており” ←因果関係を示した研究は本当にあるのでしょうか。

“…大人よりも理性をつかさどる脳の働きの弱い子ども” ←論拠は何ですか。

“…大人の薬物依存と同様に” ←薬物依存とは多くの点で違います。

同論文

<https://toyoeiwa.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=435&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1>

において指摘されているように、ゲームは薬物と違い、

「全ての人が依存するわけではない」「過度な利用も多くの人にとってほとんど問題行動にならない」「必ずしも薬物依存に見られる症状に帰結するわけでもない」

です。また、安易に「依存」のラベリングを転用することで、例えば赤ん坊の育児なども同様の観点で「依存」となってしまうなど、度を超えた広範性を持ってしまいます。規制したいものを何でも「依存」としてしまうことは、本当の薬物依存などに軽いイメージを与えてしまいかねません。

[image: 画像12]

“…子供時代が愛情豊かに見守られることで、愛着が安定” ←岡田尊司氏の著書

からこういった概念を援用しているものと思われませんが、私は読んでいないので意味がわかりませんでした。

愛着障害 子ども時代を引きずる人々 (光文社新書)www.amazon.co.jp

< <https://www.amazon.co.jp/dp/4334036430?tag=note0e2a-22&linkCode=ogi&th=1&psc=1>>

946円(2020年01月01日 17:32時点 詳しくはこちら)

< <https://www.amazon.co.jp/dp/4334036430?tag=note0e2a-22&linkCode=ogi&th=1&psc=1>>

Amazon.co.jpで購入する

<<https://www.amazon.co.jp/dp/4334036430?tag=note0e2a-22&linkCode=ogi&th=1&psc=1>>

“…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” ←ぜ

ひとも、ゲームプレイを通じた活動や、ゲーム開発にも積極的に広げていけるように願っております。

なんと、香川県でも48時間でゲームを作るイベントGlobal Game Jamの会場が準備

されているようです。もし、48時間のうち2時間しかテストプレイができないとすると、大変ですね。。（※実際は、まったくテストプレイができないチームも多いと思いますが、頑張ってください）

Global Game Jam 2020 瀬戸内会場in香川 (2020/01/31

17:00～)世界規模のゲーム開発イベント「グローバルゲームジャム」Global Game Jam が開催されます ## ゲームジャムokauni.connpass.com

< <https://okauni.connpass.com/event/160411/>>

第2条（5）"スマートフォン等

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をいう。" ←

スマホとPCとゲームを一緒にスマホ等とくくるのは、かなり乱暴に思えます。定義は自由にさせていただいて構いませんが、これらを総合して何かを論じることは難しいのではないのでしょうか。

[image: 画像18]

第3条（2）"…ゲーム依存症が、睡眠障害、ひきこもり、注意力の低下等の問題に密接に関連することに鑑み" ←「ゲーム」

とこれらの障害の因果関係は証明されていません。あくまで、「ゲーム依存と診断された人」が「睡眠障害やその他の問題を同様に抱えていた」という関係で、

母集団がまるで違います。この点を間違えないようにしてください。

第4条（3）"…ゲーム依存症に陥らせないために市町、学校等と連携し（中略）子供と保護者との愛着の形成の重要性について、普及啓発を行う" ←岡田尊司氏

の講演機会を増やしたいからといって、条例文にまで特定の人の思想を反映しないでください。第6条の（2）、第8条の（3）にも同様の表現が見られます。

第4条（4）"…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"

←屋外での遊びによってゲーム依存が防げるという有意なデータはあるので

しょうか。これは先程も指摘したとおり、ゲームでの体験は、現実世界より劣っているという差別的な先有的態度の問題なので、そのような偏見を無用に助長しないよう注意してください。

[image: 画像18]

第7条“ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者”

←これには、ゲーム開発者は含まれているのでしょうか？協力という意味では、含まれるべきと考えます。一方的に制限を課される関係ではいけません。

第8条（１）“県は、（中略）国に対し、他の依存症対策と同様に” ←他の依存症と同程度に確実に確実で明確な基準を作れてからにしてください。

第8条（２）“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” ←難しい問題です。eスポーツが世界中で認められれば、それこそ

現在のスポーツ選手を夢見る子どもと同様に、ゲームに本気で取り組む子どもも認められて然るべき

です。しかし、競争である以上、eスポーツも世界で活躍するには厳しい世界です。ほとんどのゲーマーは自分には難しいと感じているはずです。そこに安易な夢だけを与えて、時間やお金を搾取するような構造が生まれないようには注意すべきでしょう。

第11条（１）“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、（中略）ネット・ゲーム依存症対策に協力するものとする”

←すでにゲーム開発者の間では、開始時に「香川県民ですか？」との選択を迫り、はいを選ぶとゲームが遊べない、といったジョークすら飛び出しています。

問題が多い現状の時間規制に協力することはありえない事ですが、ゲーム依存に対する正しい理解のための研究であれば、協力します。

第11条（２）“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”

←依存症との因果関係が明確に示された場合は、自主的に規制するべきでしょう。現状そのようなシステムは見つかっておらず、性表現や暴力表現などに至っては明らかに無関係です。このような記述は、

端的にゲームに対する無理解を露呈してしまっています。依存に関わるシステムは別のところにもありますし、ゲーム以外にも原因はありえます。

第11条（3）“端末設備の販売又は貸付けを業とする者は、その事業活動を行うに当たって、フィルタリングソフトウェアの活用その他適切な方法により、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”

←はい。SIEも任天堂も対応しています。

ファミリー管理 | PlayStation®4 ユーザーズガイドPlayStation®4
の公式ユーザーズガイドです。PS4™の操作方法を説明しています。manual
s.playstation.net

< <https://manuals.playstation.net/document/jp/ps4/settings/family.html> >

任天堂から保護者のみなさまへ | 任天堂Nintendo Switchや、ニンテンドー
3DS、Wii

Uの「保護者による使用制限機能」の設定方法に関するご案内しまwww.nin
tendo.co.jp

< <https://www.nintendo.co.jp/parents/index.html> >

[image: 画像18]

第12条“ネット・ゲームに関する正しい知識の普及啓発” ←正しい知識とは何でしょうか。県議会におけるゲームの認識が著しく間違っていることを受け止め

、正しい知識を身に付けてください。そのために、私はこのように情報提供をしておりますし、時にネットを活用したりゲームを体験することも大切です。

第13条“ネット・ゲーム依存症の予防等に関する知識を深めるために必要な施策を講ずる” ←是非、ゲーム業界にも協力させてください。

第16条“ネット・ゲーム依存症に関し十分な知識を有する人材の確保” ←ここにも当然ゲームの専門家がいるべきです。

ゲームを知らない人が依存症の研究と称して、全てのゲームを一緒くたにして、プレイ時間のみを比較する等の非常に意味の薄い研究を進めてしまっている、いつまでも因果関係が見えません。

バイアスを受け入れ、協力すべき

今回の条例案を押し進めていた久里浜医療センターの樋口進氏による参考人意見書には、中国でのゲーム依存対策が効果検証がされていないのに実施状況を良好と評したり、

ゲーム業界による調査実施を引き合いに出しながらも「方法にバイアスが入る可能性」とコメントする

など、ゲーム業界を敵視している事が見受けられます。ゲーム依存解決のために協力しようという場合に、このような敵対的姿勢は不適切です。

第二回樋口参考人意見書.pdfdrive.google.com

< <https://drive.google.com/file/d/1D5eNtgr6rDns3JNfNSwPpwrOmzuORPKU/view> >

[image: 画像13]

[image: 画像14]

また、そもそもの根拠としているWHOのゲーム障害認定も、この久里浜医療センターが牽引して資金をつぎ込んで実現させたものであることを、高らかに宣伝されています。

「ゲーム依存の実態と課題」（視点・論点）国立病院機構久里浜医療センター院長 樋口 進私どもの日常診療では、世界保健機関（...

#nhk_kaisetsuwww.nhk.or.jp

< <https://www.nhk.or.jp/kaisetsu-blog/400/289702.html> >

我々にとって、この収載はまさに感無量といえるものです。なぜなら、この動きは当センターがWHOに強く働きかけて始まり、WHOに技術的、経済的に協力を続けて、実ったものだからです。

eスポーツとゲーム障害 | 時の話題 | 三田評論ONLINE

折しもWHOが定めている診断基準であるICD-11に、「ゲーム障害」が収載されることが決まった昨年、2019年、わが国ではwww.mita-hyoron.keio.ac.jp

< <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/featured-topic/2020/01-3.html> >

そして、この問題の深刻さ、問題の拡大を目の当たりにし、WHOのコラボレーションセンターとして、ゲーム障害をICD-11に収載するための動きを牽引してきた私どもとしては、複雑な思いがある。

依存症対策、研究では国内随一の専門性を持っているらしい久里浜医療センター。確かに、アルコール依存などに関しては歴史のあるセンターのようですが、ネット・ゲーム依存に手を広げるにあたって、それら対象への理解を深めていない点が多くあります。ゲームの中身を何ら調査項目に入れていない事からもそれは明らかですが、

[image: 画像16]

ゲーム業界におけるeスポーツに関する研究を「バイアスのかかった現状」と切り捨てている
事からも、敵対姿勢が伺えます。しかし、利益的な相反が明らかでないことは、依存症を扱う医療センターとしても同じ事ではないでしょうか。

互いが互いに「相手はバイアスがかかっている」と言って無視することは無益に他なりません。私は、バイアスはあって当然と考えるべきと思います。
お互い、
自分はバイアスしている可能性がある、との前提に立った上で、依存症の専門的知見と、ゲームの専門的知見を合わせない限り
、ゲーム依存に関しての研究は前に進まないのではないのでしょうか。

私の論理展開において、依存症に関する何らかのバイアスによって間違った認識をしてしまっている点がありましたら、是非ご指摘ください。
問題の第18条

こちらについては、最初に十分な文量で反証したので、ここでは大きく取り上げません。ただ、表現として気になる点を挙げると、

“基準とする”という事は、60分や90分といった時間制限を独自に変更して2時間、3時間、制限なし、という事も「家庭のルール」としてしまえば問題ない
という解釈なのかどうか。

以下の四国新聞の記事を信じるのであれば、「平日60分」などは、その基準であって、家庭の問題には踏み込んでいない、というような表現をされていますが、これが、
解釈の多義性を利用して、表向きには何もしていないことを装って、実際は60分として圧力をかける、という都合の良い運用がなされる事があってはなりません。

[image: 画像15]

四国新聞に関してはかねてより議会との癒着が懸念されており、この紙面をそのまま信じることは危険です。

香川県のゲーム規制条例と四国新聞。

香川県の子どものゲーム依存対策のためゲーム時間を制限する条例の素案が話題になっています。その背景には香川の地元紙「四国新聞togetter.com

< <https://togetter.com/li/1454680>>

また、

”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”という表現も多義的に取れます。これを、表向きは「依存症に繋がらないゲームは問題ないとしている」と取らせることもできますが、一方で、「コンピュータゲームは全て依存につながりかねないので同じだ」と主張することもできます。このような言葉の綾を利用して都合よく規制しようという事はあってはなりません。

万が一、このような間違った条例が施行される場合があったとしても、この解釈は明確にすべきであると考えます。それによっては、家庭の問題として無視すべきか、それとも撤回させるべきか、という動きが変わってきます。

[image: 画像18]

以上となります。非常に長い記事になりましたが、お読みいただきまして、本当にありがとうございます。

TEL: [redacted]

Email: [redacted]

Twitter: [redacted]

Facebook: [redacted]

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-ネット・ゲーム依存症対策条例案

日時 : 2020年01月23日(木) 14:46

パブリック・コメントへの意見

事業者名 :

記入担当者名 :

所在地 :

電話番号 :

事業内容 :

意見 :

メリットよりデメリットが勝る規制かなと思います。論点は以下です。

1.規制の実効性

まず、私は11条における特定電気通信役務提供者に該当することを前提とします。

条文を抜粋するとこうです。

「その事業活動を行うに当たって、フィルタリングソフトウェアの活用その他適切な方法により、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。」

もし仮に事業者側でフィルタリングを行うとします。ですがそれは大変な作業ですし、恐らく徒労に終わるでしょう。

特定の時間に香川県からだけのアクセスをフィルタリングする事例を考えてみましょう。

最初にフィルタリングの対象となるのはIPです。ですが、現状どのIPが香川県に属するのかというリストは手元にありません。

なのでまず香川県側で何をフィルタリングすべきかというリストを作成することになります。これは我々が行うには骨が折れすぎます。

次にリストが作成され、フィルタリングが出来たとしましょう。ですが、これで防げるのは香川県から直接弊サイトにアクセスした場合のみです。

そうです、インターネット上においてもルートは迂回できてしまうのです。

仮に香川県から海外を一度通り、再度弊サイトにアクセスがあった場合、香川県IPのリストがあってもフィルタリングの対象とはなりません。そういうものです。

子供の熱意とは凄まじいものです。表面上の規制があったとして、迂回できる可能性があるならば軽々と突破してきます。

故に、私のような事業者が規制に協力しても大した効力はありません。規制に対応する時間をサービスの向上に充てたいので規制をやめてください。

2. 規制の副作用

ここからは事業者としての側面ではなく、個人としての意見が中心になるかと思われます。

先程"子供の熱意とは凄まじいものです。表面上の規制があったとして、迂回できる可能性があるならば軽々と突破してきます。"と述べましたが、迂回とは技術的なハックに限りません。

子供もしくは家族が香川県以外に出る、ということでもこの規制は迂回できます。

よろしくないのは、このようにして香川県から出た子供は香川県に対し恐らく悪い印象を持つだろうということです。

つまり、人口が流出したまま帰ってきません。最悪ですね。

また、デジタルネイティブ世代が香川県に移住して子供を産もうとも思わないでしょう。彼らはインターネットの便利さを知っています。そして、それ故に知識があります。

確かに規制が成功すれば何かしら起こるでしょう。ですが、それは恐らく好ましからざるものであると予想します。

3. 本条例案における教育の想定について

もちろん案を読ませていただいた上で言及していますが、どうもこの案では全ての県民が条例に協力することを前提としている気がします。

というのも、こちらでもそうですが、問題となるような子供の親には条文が行き届かない可能性がありますし、

そのような子供の環境は過酷である場合があります。

どのように過酷かと言いますと。

例えば親は教育を行いません。

子供に対し、教育ではなく指示と暴力を与えます。

例えば学校に居場所がありません。

この条例案では「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ともに、市町との連携に

より、子どもが安心して活動できる場所を確保し、さまざまな体験活動や地域の人との交流活動を促進する。」とありますが、もちろん外で遊ぶには友人が必要です。

過酷な環境下にある子供にとって、ゲーム/ネットは逃避先であり、救いです。

罪があるのはゲーム/ネット自体ではありません。そのゲーム/ネットが一番マシだと子供に刷り込ませてしまった環境にあります。

ゆえに、ゲーム/ネットの規制は問題を解決しません。それどころか、麻薬などに代表される真の犯罪が入り込む余地を与えてしまいます。

以上です。総論として、この条例案は有害です。子供ではなく大人の自己満足のために作られたかのようないびつさを覚えます。

どうか子供のことを見てください。宜しくおねがいします。

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23日(木) 15:38

香川県議会事務局政務調査課 ご担当者様

=====

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]

=====

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例案を拝見いたしました。

私は香川県で生まれて22年間をその地で過ごしました。

その後、大学院を経て東京にあるベンチャー企業に就職し、[REDACTED]に従事しています。

故郷の香川県がネット・ゲーム依存に関する条例案を提出したとニュースで知り、当事者として意見を述べたく、ご連絡差し上げた次第です。

会社名はお伝えしていますが、これから書く意見は[REDACTED]一個人としての意見です。

私は、この条例に反対です。

昨今ゲーム依存は深刻な問題となっておりWHOもゲーム依存は病気であることを正式に発表しました。

確かにゲームには人を熱中させる力があり、何時間でもプレイできてしまいます。

しかしながら、それを依存と呼ぶかどうかは解釈の違いでしか無いと思っています。

数学の勉強をし続けると依存なのでしょうか？違うと思います。"集中"という言葉が世間では使うでしょう。なぜなら数学を勉強することにデメリットがないからです。

ではなぜ、ネットやゲームにはなぜ依存という言葉が使われるのでしょうか？メリットがないからでしょうか？

私はそうは思いません。ゲームから学びを得る人だって大勢います。ファイナルファンタジーなどのストーリー、グラフィックスに優れたRPGの主人公から生きる大切さを学んだり、モンスターハンターのようなソーシャル性に優れたバトルゲームで友達と遊ぶ大切さを学んだり、マリオカートのような子供から大人まで楽しめる直感的な操作を可能にしたレースゲームで家族全員仲良くしたり。私はFF10でティータという主人公から信念を持って生きるカッコよさを学びました。ポケモンを通じて知らない人とつながり、中学生ながら自ら世界を広げました。桃太郎電鉄で日本地図と各地の名産を覚えしました。今があるのはゲームがあったからです。本当に幸せな人生です。

ネット・ゲーム依存症対策条例はそんな思いを全て否定しているように感じました。1日1時間でもゲームから大切なものは学べるのではないかと、思いかも知れませんが、問題はそこではありません。この条例が存在する時点で、香川県がゲームという存在を否定している、そこに問題を感じていません。ゲームの可能性を否定していることにほかなりません。

現在主流となっているスマートフォンで遊べるソーシャルゲームは確かに射幸心を煽りすぎています。

しかし、私達ゲーム開発者は、本当に世界を変える、世の中を良くするゲームを作りたいと思っています。

射幸心を煽るためにゲームを作っている会社なんてどこにもありません。純粋にユーザに楽しんでもらいたい、それを生きる糧にしてほしい、勇気を与えたい、そんな思いで作っています。

子供に聞いた将来になりたい職業の上位にはyoutuberやeスポーツプレイヤー、ゲームクリエイター、ITエンジニアが並んでいます。それだけ心を動かすエネルギーがネットやゲームにはあるのです。この条例はそんな子供の夢を断ち切ってしまうと思います。

ネット・ゲームにハマりすぎて道を踏み外す子供もいるかもしれませんが。しかし、それはそのとき、親が正してあげれば良いと思います。私も小さい子供がいますが、ゲームで学んでほしいことがたくさんあるので真面目にゲームをプレイさせる予定です。子供をどう育てていくかは親が決めるのであって、県が指針を決めるのは間違っています。子供の責任を持つのは親です。県はサポートに徹するべきで、責任を持つべきではありません。

もしこの条例が通ってしまったら、私は香川で子育てはしません。また、ゲーム開発事業者や通信業者も対策を依頼する内容が書かれていましたが、そこに労力を割くのは非常にもったいないと思っています。そんなことなら

もっとユーザを楽しませることに時間を使います。香川県だけゲーム配信しないような対策を取るかも知れません。それだけ自ら首を締めていることを理解していただけたら幸いです。

今の状態は元香川県民として非常に苦しいです。ネットやゲームの可能性を潰さないでください。

香川県を嫌いにしないでください。香川県出身だということを恥ずかしくしないでください。

条例が否決されることを心からお祈り申し上げます。

「 「 「 「 「
「 「 「 「 「
「 「 「 「 「
「 「 「 「 「
「 「 「 「 「
「 「 「 「 「
「 「 「 「 「
「 「 「 「 「
「 「 「 「 「
「 「 「 「 「
「 「 「 「 「

TEL:

Email:

URL:

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

日時 : 2020年01月23日(木) 16:19

(必要事項が抜けていたので再送します)

パブリックコメント募集のページを拝見し、意見を書かせて頂きます (あまり長くすると本質から遠ざかるので簡潔に書かせて頂きます)

(香川県民ではありませんが、元ゲームプログラマーで、長くゲームに触れている立場としての意見です。

プロフィールや署名については匿名でお願いします。)

昔から「ゲームは一日一(二)時間」というのは良く言われていましたし、実際、日常的にのめり込むことはあまり良くないことだと思います。全く規制が無く、ガチャなどの子供にふさわしくない要素を多く含むゲームが巷にあふれていることは、ゲーム開発者としてもよろしくない状況だと日々憂えているので、条例に賛成したい気持ちも無いわけではありません。

しかし香川県の条例素案を読ませて頂くと、どうも問題の焦点が合っていない気がします。

問題は依存なのか、それとも親子の愛情や信頼関係が育まれないことなのか？それともギャンブル性なのか？何が問題でどう解決すべきなのか、という現実的なプロセス、そして解決しようという意思が見えてきません。

香川県議会議員の方々に理解して頂きたいのは、ゲームというのは良くも悪くも娯楽に過ぎないということです。

「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」

とありましたが、ガチャを含むようなスマホ用ゲームは乳幼児が遊べるようなものではありません。乳幼児の遊びとはもっと簡単なもの、例えばブロック遊び等ですが、それで親子関係に問題が出るならば、もっと何十年も前から社会問題になっているはずです。

さて、実は私も自己管理能力が低いタイプで、特にオンラインゲームにハマると（今は自宅で独りで開発してるにも関わらず）ゲームの方に生活の基準を置きかねないタイプで苦労しています。ゲーム依存が病気に認定されたのも無理の無いことだと思っています。

が、私がそういうタイプに育ったのは、はっきり言ってゲームのせいではありません。ゲームが無ければ別のものに依存していただろうと断言できますし、娯楽不足は人のQOLを著しく悪化させます。もっと悪い人生になっていたかも知れません。

[REDACTED]

私は、ゲーム依存というのはこうした親や環境が作り出していると思います。つまり、単純に「現実から逃げたい」のです。「今遊ばないと遊べない」のです。「現実世界に、挑戦すべき目標を失っている」のです。当然でしょう、親のための人生ありきで、自分のための人生が無いのでは・・・。

さて、ここまで書けば理解して頂けると思いますが、因果関係が逆ですね？

「親子の信頼関係が形成され」、「子ども時代が愛情豊かに見守られ」
て“いない”からゲーム依存という
異常な状態が起きるのです。親子関係が良好で、愛情ある親に正しく育てら
れていながら
ゲーム依存に陥っている人を私は見たことも聞いたこともありません。

むしろそういうまともに育った人たちは、ゲームとの付き合い方が非常に
上手いです。
現実世界でやるべき事をちゃんとやった上で、あくまで娯楽としてゲームに
触れています。

その上で、香川県は先に述べたような愛情の無い親に「子供を自分のおも
ちゃのように
コントロールするための“言い訳”をさらに与えようとしている」、というこ
とに気づいて頂きたい。

私もゲームに全く害が無いとは思いませんが、ゲームの効能・害悪につい
ては過去色んな論文が出ており
(特にアメリカには政治的意図を持った悪意ある論文もありますが) ゲーム
についての
規制を考えるならば、読んでおくことは必須だと思います。

繰り返しますが、ゲームなど所詮娯楽です。それ以上でもそれ以下でもあ
りません。

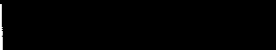
個人的には、「毎日プレイさせようとするゲーム」「ガチャ等のランダム
性を持った課金要素」には
問題があると思います(それは国レベルでなければ規制出来ないとは思いま
すが)。

それに対しゲーム依存のような状態は、根本的な病理ではなく「わかりや
すい、表面に出た症状」に過ぎません。
規制がダメとは思いませんが、もっと子どもたちの側に立った、愛情ある仕
組みを考えて頂きたいです。





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01月23日(木) 17:38

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、以下の通り意見をお送りさせていただきます。ご査収下さい。

===

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

【頭書】

提出者の区分 : 第11条に規定する事業者

1) 事業者名 : [REDACTED]

2) 記入担当者名 : [REDACTED]

3) 所在地 : [REDACTED]

4) 電話番号 : [REDACTED]

5) 事業内容 : [REDACTED]

【概要】**項1)**

- ・ 第3条（2）における「ネット・ゲーム依存症が、睡眠障害、ひきこもり、注意力の低下等の問題に密接に関連する」の根拠を示されたい。
- ・ 第7条において、「ネット・ゲーム依存症」が医療、保健の文脈で記述されている。しかし、「ネット」に関してはWHO(2018年6月18日 ICD-11)にて定義されておらず、SNSやチャットサービス、マイクロブログサービスを含むことは過剰であると考えている。この点、ネットを含む根拠を示されたい。

項2)

- ・ 第11条において、「必要な対策」について具体的な施策や方針が示され

ておらず、サービス提供者として、どのような措置を求められているのか想像に難い。この点、具体例や想定される運用例について示されたい。

項3)

・ この「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）」は、現在のところインターネット上のコンテンツや利用に際して制限を求めるものであることから、一県の一存で制限をすることは困難であると思われる。についてはプロバイダ、回線事業者などから各サービスへの情報提供が必須と考えているが、その方法、コストについてどう想定しているか。

【本文】

項1)

2019/04, ICD-11において 6C51

で以下引用[1]に示されるように、これは12ヶ月以上に及んだ場合の疾病として初めて「ゲーム依存症(Gaming disorder)」と診断されるものである。

その疾病は上位の項目である "06 Mental, behavioural or neurodevelopmental disorders"

に示されているように行動障害または精神障害であると定義されている。

そのため、ネット・ゲーム依存症が素案記載の問題に直結するものであるとは考えにくく、特に児童の場合は家庭の環境や学校においての教育など、ネット・ゲームが精神を占める割合は低いものであると考えられる。

現に、学生間で使用されている友達どうしのコミュニケーションツールまでを規制することとなれば、より疎外感や孤独感を得ることになることは想像に易い。

以上より、「ネット・ゲーム依存症を防止するために」これらの行動を制限するということは、コミュニケーションの手段を減らすことに変わりなく、行動障害、精神障害を起こす児童の増加につながると考える。

したがって、安直にネット・ゲームが障害を生んでいるという考えは適切でないと考えるが、このように判断した根拠はどのようなものか。

引用[1]

2019/04 ICD-11 6C51: <http://id.who.int/icd/entity/1448597234>;

2020/01/23 16:53 閲覧

> The gaming behaviour and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned,... (以下略)

項2)

概要に同じであるが、具体的な方法を各サービス代表例を上げてどのような確認があればよいのかという点を示していただきたい。

項3)

現時点においてインターネット上のコンテンツに関する制約は"EU一般データ保護規則(GDPR)"を一例に上げるが、香川県からのアクセスの場合は条例に基づいて制限をする必要があると考える。

そのため、国の場合はIPアドレスの範囲などが公に公開されており、言語によっても制限の指標を建てることは可能であった。

今回は日本国内の一県において制限が行われるため、サービス側では例として（監視や制限が困難のため）『香川県民は18歳未満のアクセスができない』など香川県の児童（18歳未満）を判別する方法がないため、どうしても広域に制限せざるを得なくなることが安易に想像される。

よって、少なくとも香川県からの通信かを判別するために一例として、香川県在住者が利用するIPアドレスのリストや、携帯電話端末を特定するIDなどを公開して頂く必要があると考えている。

ついては、可能な限りコストを少なく運用するために私どもとしても『香川県民の利用禁止』などを引き起こさないためにもこれらも施行される際には可能な限り譲歩できる方法を考えていただきたい。

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23日(木) 20:24

掲題の件につきまして、香川県民ではありませんが第11条の事業者として意見を提出させていただきます。

■意見と理由

・パブリックコメントを募集する対象が香川県民と第11条に規定する事業者のみというのが根拠がよく分かりません。ゲーム規制における条件が香川独自の問題に限定できない素案を策定している時点で特定の県や事業に限定せずに日本全国で意見を募集するべきだと考えられます。

・過剰な利用による悪影響という言い方をされると過度な食事、過度な睡眠、過度な労働、ギャンブル、酒、パチンコ、うどん、何にでも適用できるため、ゲームだけに限定する根拠が薄いです。なぜゲームだけ規制する必要があるのか他と区別できるように明確にしてください。

・過度なゲーム利用の背景として学校でのトラブル、家庭内トラブルなど別の要因によりゲームに逃避行動しているケースを考慮されているか疑問です。そのようなトラブルを事前に解決してからゲーム依存の調査をするのが妥当ではないでしょうか。

・素案ではゲーム依存は薬物依存と同様と捉えているようですが薬物利用を禁止する法律があるのに関わらず大の大人が利用する者が跡を絶たないのは条例レベルの素案になんの効力も説得力もないことが伺えます。薬物禁止の法律とは異なるアプローチとしてどのような対応をする予定なのでしょう。現時点の条項だと薬物禁止とは異なるアプローチが見受けられませんでした。

・親子の信頼関係が形成されることを阻害する理由としてゲームをあげていますがゲームではなく異常に多い労働時間と薄給による影響が大きいと考えられます。会社の労働時間と給料による影響について参考としてホワイト企業アワード最優秀賞を受賞した新潟のサカタ製作所とブラック企業にノミネートされた企業の社員にヒアリングを行ってはいかがでしょうか。

・ゲームは薬物などとは異なり、ディズニーランドに行ったり映画を見たり、テレビを見たりなどと同じであくまで娯楽です。娯楽にのめり込むかは各家庭の事情があり各家庭が決めることです。今回のように国や県が口出しすることは異常です。国や県が「ディズニーランドや映画館は1時間しか利用し

てはならない」と発言したら大問題になると思いますが全く同じことをしようとしています。

- ・本当にゲームにより子供の教育が困っているというのであれば、対応が違っていると考えられます。まずは親御さんへの「影響力がゲーム以下にならない親としての子供との接し方、育てかた」をレクチャーしたり、必要によっては親御さんへのカウンセリングを行える環境作りが先と考えられます。

- ・制限時間を60分と設けるにでは根拠が全く無く、何の研究結果をもとに算出されたのか資料をご提示願います。

■ 第11条に規定する事業者

事業者名：

記入担当者名：

所在地：

電話番号：

事業内容：

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(香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称)
素案)

日時 : 2020年01月23日(木) 22:22

氏名 : [REDACTED]

年齢 : [REDACTED]

住所 : [REDACTED]

電話番号 : [REDACTED]

厳密に言えば個人事業主ではありませんが、[REDACTED]

[REDACTED]
ささやかながら支援や広告収入を得ることがあるため、第11条の規定する事業者

に相当する
可能性があり、今回の条例は他人事ではないと感じて筆を取りました。

また、2011年から3年半ほど香川県に在住していました。

以下、意見を書き連ねさせていただきます。

1. 条例の課す義務および範囲が広すぎる

第7条、第11条が顕著ですが、あまりにも影響範囲が大きすぎます。特に問題は第11条です。

「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」はISPを指すもの

（ですよね？）であり、電気通信事業法にも規定される程度にはすでに公共性のある事業者で

あり、ある程度の要請を求めるのは理解できなくもありません。

問題は「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」で、

あまりにも広すぎ、かつ定義があいまいすぎます。全世界のゲームデベロッパーや

パブリッシャーのみならず、個人ゲーム開発者（個人規模であってもマネタ

イズは容易な時代です) やロジスティクスすら対象になりかねません。

仮にこれらの事業者が協力するとして、どのような行動が経済的に合理的でしょうか？

おそらく消極的取り組みに留まり、香川県民へのサービス提供を止めようとするでしょう。

子供かどうかを識別することも難しいでしょうし、そのコストは払わないでしょう。

また、海外の事業者であれば、日本語圏全体への提供に二の足を踏むかもしれません。

もはや香川県だけの問題ではなくなります。日本人全体の精神的自由権を大きく阻害する

能力のある条文だと思います。

といったような問題のある条文ですが、それでももし残したいのであれば、せめて努力義務未満にすべきです。

2. 条例の実効力が甚だ疑問である

この条例には罰則がありません。いったいなんのために作るのでしょうか？
そもそもゲーム依存症の問題は、教育問題ではなく福祉問題ではないかと思います。

県として一定の基準を示すのは、立法ではなく単なる福祉広報でよいのではないのでしょうか。

この条例が課す義務も、県や行政組織に対するものだけでよいのではないのでしょうか。

あえて禁止することで余計に状況が悪化しないのでしょうか。禁酒法のように。

この条例の実行力が不明です。課題解決として論理性がないと思います。
ましてや前述の悪影響が予見されるので、本当になんのために立法するのかわかりません。

3. 精神的自由権への過大な侵害である

ネット・ゲームともに現代社会の娯楽文化の一部となっています。いわば、精神的自由権の

一部と言ってもよいでしょう。精神的自由権はたやすく制限すべきではあり

ません。

また、ゲーム依存症がどのように引き起こされるのか、いまだ明確な研究はないと認識して

います。そういった中で、ゲームと呼ばれるたぐいのものを十把一絡げに対象とするのは

あまりにも過大な制限です。エビデンスに基づかない制限をしてはいけません。

60分や90分といった数値も、いったいどう算出されたものなのでしょう

か。やはり妥当性が

明らかではありません。

全体的に、何がしたいのかわからないし、課題解決への想像力が欠如した条文だと思います。

以上、[REDACTED]からの意見でした。

よろしくお願いいたします。