


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28日(火) 00:20

!!! 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・コメントへの意見を提出致します。

意見は本メールにpdfとして添付しております。
宜しくお願い致します。



1.html
2.html

差出人 [REDACTED]
件名 パブリック・コメントへの意見
日時 2020年01月28日 (火) 0:20
宛先 gikai@pref.kagawa.lg.jp

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・コメントへの意見を提出致します。

意見は本メールにpdfとして添付しております。
宜しくお願い致します。

[REDACTED]

[ファイルとしてダウンロード](#)

氏名： 年齢：

住所： 電話番号：

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素案は依存症対策としての効果が期待できず、寧ろ青少年の健全な育成の妨げになると考える。

まずWHOの定めるゲーム障害とは、ゲームをする時間を自らで制御できず、問題が起きようとゲームを最優先する状態が一年以上続いた際に呼称されるものだ。しかしながらこのゲーム障害の制定においても、加盟国からゲームと依存の因果関係を証明するのは難しいという声があったと日本経済新聞(2019/05/25)などは取り上げている。酒類や煙草といった科学的に成長の障害となることが立証されたものならまだしも、それが為されていないゲームを、言わば個人が有する権利を、行政が制限をかけるのはあまりにも理に叶わない。

現在IT人材の育成を国家として推進する中で、密接な関係にあるゲームやスマートフォンを利用を制限するのはその方針と相反するものであるとも考える。ゲームは様々な言語表現や数理知識、情報技術でもって成り立つものであり、そこから興味を抱いた者がITの第一線で活躍することも多い。そこに触れる機会を大きく奪うことで青少年の持ち得た可能性を潰してしまうことに強い嫌悪感を抱く。

またゲームとは作成者の表現手法でもある。本や音楽といったように多様な物語や世界観を見せるものであり、また伝えられるものである。ゲームを通してしか得られない経験や、伝えられない思いもある。青少年に対する制限はその経験の剥奪であり、事業者に対する要求はそれら表現の自由を侵害するものである。

素案第4条の県の責務に記されるように様々な体験活動を促進するのであれば、当然ゲームによる体験も尊重されるべきものであり決して制限をかけて良いものではない。青少年の健全な育成のためにも、ゲームという存在がどういったものであるかをよくよく考え、青少年が持つ可能性を広げていけるようにすることこそが肝要である。

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 : [REDACTED]
宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp
CC :
件名 : ネットゲーム依存対策パブリック・コメントへの意見
日時 : 2020年01月28日(火) 08:00

氏名 : [REDACTED]
年齢 : [REDACTED]
住所 : [REDACTED]
電話番号 : [REDACTED]

ブログを拝見いたしました。

ソーシャルゲームは時間をかける代わりに課金しなくても楽しめるように出来ており、ガチャ課金は基本的にそのプレイ時間を短くするための便利アイテムや強いキャラが出るものです。ゲームのプレイ時間に制限をかけると逆に多額の課金をしなければならないので本末転倒です。課金させたくないのなら18条子どものスマートフォン使用等の制限2は削除するべきです。課金に焦点を当てずとも条例でプレイ時間にまで口を出すのは越権です。条例での一律規制は子供への人権侵害であり、そもそもそれは各家庭が話あって大人同士で納得して決める事です。

なお親から制限を受けた子供は大人になって解放された時に反動で依存が通常より酷くなる事例が多い事実を知っておいてください。

第11条の1, 2番事業者へ香川県の未成年ユーザーへの対応策を求めるのも越権です。香川からのアクセス一括で排除する方法が簡単だと思いますがそれでは大人も弾かれてしまうので県民の人権への侵害にもなり得ます。

昨今は無料でガチャを回せるアイテムを年間で大量に配布しているゲームも多く、それらを一定個数貯めれば欲しいものと確実に交換出来るシステムも作ってくれているゲームもあります。

著しい性的感情や粗暴性云々については各家庭で親がこれはまだ見せたくないからダメだと判断するものです。県が事業者へ実施や協力を強要するものではありません。せめて「実施する」のではなく「配慮する」というお願いに留めておくのが良いと思います。3に関しては未成年への端末販売の際に保護者へフィルタリングの設定方法などを説明、または説明だけでは理解できない親の為にその場で実施をするという意味合いならば実施でも良いと思います。

確かに企業のひどい課金ガチャ煽りは思うところがあります。天井（一定額分に達すると欲しいものを交換出来るシステム）がないゲームもあり、それは問題だと思います。大人ならば自分の出せる範囲で楽しむ、無課金で回せるアイテムが貯まるまで我慢するなどの自制心があり、子供はそれが弱いから守らなければならない。わかります。

けれど今回の条例は改善が必要です。何故世間の理解を得られないのかをよく考えてください。公的権力が介入してはならないところに触れているからです。

まず課金するためのシステムに毎回要求してくるパスワードが設定出来ること（それにより親による課金額のコントロールが可能な事）、保護者によるアプリ、ゲーム、音楽、映画などの使用制限システムがあるという事を周知する事に力を入れてください。

規制をするより子供が大きな声を上げてめいっぱいボールを投げられる無料の公園を学校近くや団地近くにたくさん作る事を優先してください。子供の遊ぶ声や運動会で苦情を入れる大人の声に負けないでください。ボール使用が出来ない、かといって遊具があるわけでもない、ただのフェンスで囲われたちょっとした広場しか今の子供には与えられていません。昔とは環境があまりに違いすぎます。運動が苦手な子供のためにおえかき、音楽、勉強、手芸、料理教室など室内で過ごせる無料の場所もあると良いと思います。

選択の幅を規制で狭めるのではなく、広げることに力を入れてください。インドアな子供、アウトドアな子供、それぞれがのびのびと過ごせる県づくりをお願いします。

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>

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28日(火) 11:00

担当者様

氏名 :

年齢 :

住所 :

電話番号 :

・ネット・ゲーム依存症に対策するための条例づくりについてですが、そもそもゲーム依存につながるネットゲームの定義は何でしょうか？ガチャのあるゲームのみになるのでしょうか？例えばマイクラフトはオンラインゲームであるが、プログラミング教育にも使われており、ゲームを通してプログラミングを学ぶことができ、プログラミング教育の教材にもなっています。その機会も奪うことになるのではないのでしょうか？

・ネット・ゲーム依存症への予防教育は必要だが、ゲーム時間制限はすべきではないと思います。皆がスポーツや勉強ができるわけではないし、ゲームやeスポーツは他のスポーツと違って障害や年齢によるハンデが少ないんです。そもそも香川ではパラスポーツに取り組める環境が限られています。障害者への差別や偏見のある中で、ゲームだけが肯定感を高めてくれる場だという方もおられます。障害者の可能性をひとつつぶしてしまうことになりかねないので、もう一度考え直していただきたいです。

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
日時 : 2020年01月28日(火) 11:35

香川県議会様

お世話になっております。

[REDACTED]と申します。

今回パブリックコメント募集において、
両方の資格を持つため以下にてご意見述べさせていただきます。

=====

* (1) 香川県内に住所を有する方*

氏名 : [REDACTED]

年齢 : [REDACTED]

住所 : [REDACTED]

電話番号 : [REDACTED]

* (2) 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]

=====

以下、意見は3つあります。

=====

①パブリックコメントの募集期間について

本来であればパブリックコメントは、
1ヶ月ほどの募集期間が一般的かと思います。

しかし、今回の募集に関しては、
2週間という半分の期間になっております。

今回これだけ世論が条例に反対している中で、
普段以上に世論に耳を傾ける時間が
必要だと推察できることに反しており、
条例の施行を急ぐためという動きにしか感じないこと、
明らかに条例のメリット・デメリットを
聞く期間としては不十分だと感じます。

②スマホ・ゲーム依存症は果たして
* どの程度の病気かについて*
そもそもスマホ・ゲーム依存症というのは
いわゆるADHDや精神障害などと
同等の病気なののでしょうか？

私も小学生の時は、
新作のゲームが出ると1日10時間以上
ゲームをする日々がありました。

しかし、無事に国立大学を卒業し、
今はこの香川県にて [REDACTED] に
関する経営者をしております。

1つの事例ではありますが、
スマホやゲームが人々の人生を豊かにし、
地域にインターネットという
新しい産業を生む可能性もあるのです。

インターネットやスマホが
これほど社会に普及した現代において、
この条例は、個人にとって、また社会にとって
他の手段では得難いメリットさえも
十把一絡げに若者から奪ってしまうのではと
非常に危惧しています。

その点踏まえて改めて、
スマホゲーム依存症を冷静に
どのレベルのリスクなのか、

そしてそのリスクは家庭や学校などで
解決もしくは最小化できない問題なのかを
ご判断頂けますと幸いです。

③インターネット産業が地方創生の鍵という点

少しだけ難しい話をさせてください。

今回の「スマホ」を「タバコ」や「お酒」と
同じ目線でまず語るのは間違いです。
本来であれば「自動車」と「スマホ」を
同じ目線で語るべきなのです。

「自転車」も「スマホ」に共通するのは
技術革新（イノベーション）です。

例えば、自動車は今までの「移動」を変革させました。

自動車があるおかげで、
打ち合わせに向かう時間を短縮できたり、
電車や自転車でいけない場所にいけるようになりました。

そうやって私たちは技術革新の恩恵を受けています。

「スマホ・ネット」も同じです。
スマホ・ネットは「情報の民主化」をしました。

今まで塾や学校でしか勉強を出来なかった子達が、
YouTubeを見れば誰かが丁寧に教えてくれて、
日本国内だけでなく海外の大学の授業も
受けれるようになりました。

そして、場所にとらわれずに、
誰でもどこでもあらゆる情報を入手できるようになったです。

では、ここでデメリットの話です。

もちろん自動車においては

「事故」というリスクがあります。

しかし、その「自動車事故」と「スマホゲーム依存」を
同列にそもそも並べていいものでしょうか？

自動車事故は「死亡リスク」があるため、
「速度制限」や「年齢制限」を設けました。

しかし、スマホに関しては、
「スマホゲーム依存症」というリスクは
自動車と同等の死亡リスクがあるものなのか、
メディアを通じて出てきたのは
あくまでも学力低下という問題であり、
それは上記と重なりますが、
本来であれば家庭内でのルールづくりや
親子でのコミュニケーションの中で気づくことで
防ぐことができるのではないのでしょうか？

最後に、スマホのその社会的メリットを考えた時に、
もし若者がこれだけ夢中になる
スマホやゲームの産業が香川県から生まれてきた時に、
どれだけ若者が活躍する地域社会が生まれるのでしょうか。

お上から規制するのではなく、
次の香川県をつくっていく人たちが、
活躍しやすい社会に向けてのルール作りをすることが
本来の条例、そして議会の役割ではないのでしょうか？

以上を踏まえて、
改めて冷静な判断を頂けますよう切に願っております。

ご一読いただき有難うございました。

=====

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28日(火) 13:44

氏名 :

年齢 :

住所 :

電話番号 :

お疲れ様です。

今回の香川県ネット・ゲーム依存症対策条例についてですが、真剣に子供の健康、ネット依存に悩む親御さんについて考えている姿勢は伝わりました。特にSNSは悪意に満ちたものが多く無法地帯な部分が多い。メディアリテラシー等何の対策も無しに子供がやるのは間違っている、程よい距離感を親と共に学ぶべきだと私は思っています。子供にいくらネットやゲーム依存について教えても親が目の前ですっとスマホ弄ったりしてる所を見ていたら守ってくれるはずもないのです。その理念は素晴らしい事だと思います。

しかし、11条の表現規制の部分は必要でしょうか？

性的、粗暴性はネット依存には全く関係ないと思います。マンガ、小説、テレビにだってありますよね。子供やネットとは全く関係ないですよ。この部分は今回の法案では消して青少年育成保護法案でも作ればいいのではないのでしょうか。8条のeスポーツも今回の条例とは関係ないですよね？

素案では理念とは関係ないものにまで触れており一体何がしたいのかが理解されていません。ガチガチに縛り付ける行為は逆効果になりますし余計なお世話のみでなくただ揚げ足取りに使われるだけです。あとは企業等に自主規制を求めるのもどうかと思います。東京や大阪ならともかく香川県が求めるのは無駄です。香川県フィルターで遊ばれるだけで真剣に考えてくれませんよ。あくまでも県民の親や学校がどうすればいいのか教える程度にとどめておくのが無難だと思います。

提案としましては、「ターゲット層（未成年か、義務教育でとどめるか）」「インターネットの範囲（ソシャゲー、SNS）」「依存症にならないようにどうするかいくつかの対策をこれから指導します」今回はそれのみに絞り、後から少しずつ追加できる余地が条例には必要なものだと思います。うどんで例えると条例は「しっぽうどん」ではないのです。「釜揚げうどん」程度にとどめておく方がいいですよ。

きちんと県民、子供の将来の為に考案された条例を期待しています。長々と失礼しました。

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

日時 : 2020年01月28日(火) 19:09

[REDACTED]

ネット・ゲーム依存性の対策条例について

もしこの対策が始まったら、今の18歳未満の人達が大人になったときの跳ね返りがきてもおかしくはありません。それにネットやゲームの時間を制限するのであれば外で遊べる環境をもう少し整えて欲しいです。そっちからしたら「そんなの知らね。」みたいな感じだと思いますが、今子供である私から言うと1つの楽しみを制限されると困ります。

それに行動の自由を制限することは日本国憲法第19条の自由権に反するのでは。

iPhoneから送信

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28日(火) 22:42

氏名

年齢

住所

電話番号

ゲーム依存性を解決しようとする考えには賛成する。しかし「ゲーム依存性を抑制したい」→「ゲームを規制する」。

このようになるのは安易すぎるのではないか。

物理的に規制すればよりいっそうゲームをしたいという思いが強くなる。仮に一時的にゲーム依存性を抑制できても大人になり規制がなくなった時に反動でより深く依存してしまう可能性が大きくなる。

県が条例として定めるのであればもっと深く考えるべきだと思う。ゲーム依存性の治療をしている専門の医者などとも相談し、より良い結果をだせるようなものにしてほしい。
