

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 :

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)素案についてのパブリック・コメント

日時 : 2020年02月04日(火) 00:58

フラグ : 有

!!!!!!
!!! 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

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・コメントへの意見をお送りいたします。

添付内容のご確認の程、宜しく願い申し上げます。

自宅TEL

携帯TEL

2020年2月4日

1.html

「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

氏名 [REDACTED] (歳)

住所 [REDACTED]

電話番号 [REDACTED]

【結論】

今回の条例、4月1日からの施行は時期尚早により反対。

【理由】

- (1) 県(行政)の今までの啓発活動が不十分の為。

学校を通じて子どもや保護者へ啓発チラシを年数回配布しているが、チラシ配布だけでは効果が出ていない事がアンケート結果から明らかになっているにも拘わらず具体的な啓発方法が明記されていない。

香川県青少年保護育成条例第17条の3にフィルタリングに関する条文について「努力義務」ではなく「設定義務」に改定し、事業者へ販売時に徹底するべき。

- (2) 高校生は当条例の対象からは除外すべき為。

中学生までと高校生とでは生活環境が大きく異なる。

高校だと交通機関を利用して通学する生徒が多い。また学校帰りに進学塾等に通い帰宅時間が22時近くになる生徒も多いので、22時までの制限設定がそもそも現状理解出来ていない。

香川県青少年保護育成条例第15条で外出制限が23時から4時までとしているのに家の中の制限が22時の設定は矛盾している。

- (3) ゲーム使用制限時間の科学的根拠がない為。

オンラインゲームの時間を60分としているが、ゲーム依存症とゲーム時間の因果関係は科学的に証明出来ていない。眼科の医師が60分と意見している人もいるが、あくまでもブルーライトによる目への負担を考えると60分で休憩するべきとの見解であって、オンラインゲームに限ったことではない。

60分でなければならない明確な理由が説明できない限り、香川県青少年保護育成条例4条の「県民の権利の不当に侵害しないように」に抵触する可能性が有る。

(4) 学校責務による教職員への負担増が教育現場の混乱を招く為。

今まで、高松市内の小中学校では学校への携帯電話持ち込みは禁止（携帯電話の保持及び使用については家庭での責任の為学校は関わらない立場）している。

市教育委員会での学校の指導要領の策定や各学校への専門の教職員増が出来ない状態では、対応を各学校任せになってしまう。教職員の授業時間以外での勤務時間が増えることになり、働き方改革に逆行する懸念がある。

又、施行後3年間はアンケート等での実態調査が行われるが、今までと違い責務となった以上効果が出ていない学校に対しては何らかの処分をされるのではないかと危惧し、アンケート結果の一部を改ざんする学校がでてくる恐れがある。

(5) 保護者及び県民の大人に対しての教育体制が出来ていない為。

ゲーム依存症は、未成年者のみに限った事ではない。むしろ課金については20代の成人がハマっているケースが多い。又、中高年の大人についても「ポケモンGO」等のゲームにのめり込み休日にレアキャラを求めて各地で交通マナー違反しているのを目にする事も多い。

こうした責務を負うはずの保護者や大人への講演等の参加義務化する方法を確立しないまま時間制限だけ行くとさらなる無関心になりかねない。

そもそも、ゲーム依存症への問題はオンラインゲームそのものではなく、そのオンラインゲームで発生する課金システム(ガチャが射幸心を煽る)に問題が有るといふ観点だったはず。未成年者が課金及びアプリを決裁出来るパスワード管理をしていない保護者が多い事がトラブルになる原因なのでゲーム時間を議論する事ではない。

(6) 子どもへの過度な選択肢を制限することへの非行化増を危惧する為。

条例では屋外での運動、遊び場の重要性にお言及し安心して活動できる場所を確保と明記しているが高松市内での公園は広さも十分ではなく数は絶対的に足りていない。(現状の市の財政からすると優先的に改善できる予算は厳しい)

そのうえ公園での活動には制限(ボール遊び禁止、ブランコ等の遊具設置禁止等)があり、日陰もない公園で猛暑の夏休みには遊び場としては不適當である。

条例を盾に親がゲーム時間に口出すと子どもは親の目が行き届かなくなる場所へ(ゲームセンターや共働きで親が不在の友人宅)でたむろすることが今よりも増えると考えられる。又、本来の目的の読書ではなくスマホをする為に図書館を利用占拠する子どもが増えることが予想される。

条例施行により依存症の件数は減少傾向になると予想されるが、家以外での時間を持て余す子どもが増えれば、暴力・万引き・薬物・淫行等といった非行行動の件数が逆に増えることが予想される。

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 : [REDACTED]
宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp
CC :
件名 : パブリック・コメントへの意見
日時 : 2020年02月04日(火) 01:06
フラグ : 有

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

ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案に対する意見を送らせていただきます。

少々長めの内容となったため、先に要点を列挙し、詳細は後述します。

要点

1. 60分/90分という基準時間の根拠について
2. 規制を受けない環境になった後の反動を考慮すべき
3. そもそも違憲である
4. 大人に対して子供が不信感を募らせる
5. 香川のさらなる過疎化に繋がる
6. ゲーム依存症はゲーム以外に原因がある
7. 依存症予防の成功事例については明確なエビデンスが無い
8. パブリックコメントの受付条件が厳しい

1.

「平日は60分、休日は90分まで」という上限を基準とする根拠に乏しい。その時間制限で依存症が改善するという明確なエビデンス（証拠・根拠となる統計や

資料）はあるのでしょうか？

平成30年度 香川県学習状況調査では、スマートフォンの利用時間が長い生徒ほど

問題の正答率が低い傾向があることが判明したとのことですが、それは「スマートフォン使用時間と成績の関係性」であり、依存症予防の基準とするのは誤りなのではないでしょうか？

2.

条例による締め付けで規制すると、成人する、県外に引っ越すなどして規制の対象外と

なった時、タガが外れてゲームに熱中し依存症が加速するかもしれない。未成年の間だけ、香川県に住んでる間だけ規制すればそれで良いわけではない。

ゲーム依存症は香川だけで起きているものではないのだから、地方自治体ではなく、

国全体で考えるべき事柄だろう。

また、ゲーム依存症である人からゲームを取り上げてしまうと、ギャンブルや

アルコールなどの依存症になる可能性もある。ゲーム依存症による健康面のリスクは

少ないが、アルコール依存症は死の危険性すらあるのだから、規制を行うのであれば

そういった問題についても考慮すべきなのではないでしょうか。

3.

素案18条2項は憲法13条（個人の尊重、幸福追求の権利）、素案11条2項は憲法21条

（表現の自由）に抵触する可能性がある。

当然ながら憲法に違反する条例などあってはなりません。

4.

同じく依存症を起こすタバコ（ニコチン）やアルコールに対して何の規制も無いのに、

子供がゲームを遊ぶことにだけ規制をかけるのでは子供は納得しない。

規制するのであれば、依存症によって死のリスクが高まるアルコールやタバコの

方が規制する優先順位は上だろう。

……今更言うまでもないことだが、

「だから、まずはタバコやアルコールを規制し、その後でゲームを規制すべ

き」

と言いたいわけではなく、

「タバコやアルコールを規制するのは困難なのだから、同様にゲームの規制も

現実的ではない」

というのが私の発言の趣旨であることを理解してほしい。

5.

インターネットに接続して遊ぶゲームは、ネット回線と遊ぶ環境（ゲーム機やスマホ）

さえあれば、日本中どこに住んでいても同じサービスを受けることができるので、

娯楽の少ない地方にとっては非常にありがたい存在のはずだ。

それを規制してしまえば、ただでさえ娯楽の少ない香川に居続ける意味を見出だせなく

なった若者が都会へ出ていき、香川県の過疎化が進行する可能性が高い。

既にネットでも、

「香川にだけは住みたくない」「大人になったら香川から出たい」

という声が挙がっている。

成果が上がるかどうか定かではない名ばかりの「依存症対策」と引き換えに、

過疎化を進めても構わないのか？

（なお、仮にこの条例の成立が見送られたとしても、このような条例を作ろうとした

という事実が明るみに出たことによって、香川県のイメージダウンが既に起きている

ことも理解してほしい）

6.

そもそもゲーム依存症とは、ゲームそのものが原因で起きるわけではなく、むしろ原因は他にあると考える方が自然ではないのでしょうか？

例えばいじめにあって不登校となった子供が、自宅でゲームにのめり込んだとして、それを責めることは誰にもできないでしょう。そんな子供からゲームさえも

取り上げてしまえば、安息の場所をなくしたその子供の心は壊れてしまうかも

しれない。そうなった時に、その子供に対して誰が責任を取るのか？

「60分/90分というのはあくまでも基準時間であって、そんな子供に対して

まで

「遊ぶ時間を制限するような趣旨の条例ではない」と反論されるかもしれないが、条例の内容を読んで、実際に子供の遊ぶ時間を制限するのは子供の親であり、その親が条例の内容を杓子定規に捉えて実行するかもしれない。条例で遊ぶ時間の基準を提示するというのはそういうことである。子供の状況を考慮して柔軟な運用がなされるという保証はどこにもない。

7.

1/25に高松市で行われた井出草平先生の講演によると、「予防医学が成功しているのはごく一部の分野に過ぎない。精神医学の分野では

成功事例は無く、ネット・ゲーム依存を予防できたという事例についてのエビデンスも存在しない」

とのことであった。

このような状況で、依存症の専門家すら少ない香川県が独自に提示した「依存症対策」が本当に上手くいくのかは疑わしい。

もちろん依存症を放置して良いわけでは無いが、香川県の中だけであれこれ考えるのでは無く、国とも連携して正しい対策を考慮すべきだと思う。

また、ゲームやネットへの依存症を考えるのであれば、依存症の専門家はもちろん

ゲームやネットの専門家、特にゲーム制作者なども検討委員会に招聘して意見を聞くのが真つ当な筋道ではないのでしょうか。

8.

本件に関するパブリックコメントのみ応募に関する制限が厳しくなっている。

(通常の案件は1ヶ月受付に対して本件は2週間、県民及び素案11条に該当する

事業者のみ)

これでは、県議会は意見を聞く気がない、大多数の県民が気付く前に条例を作ろうと

している、と思われても仕方がない。

何故本件のみこのような制限を設けたのか？

本件はネットにおいてコンテンツを提供する事業者にも関わる条例であるこ

とから、

そのコンテンツを楽しむ一般人にも十分関係する条例だ。そうであれば、県内外を

問わず幅広く意見を聞く必要があるのではないのでしょうか？

以上です。

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02月04日(火) 10:03

フラグ : 有

!!!!!! 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）>>
!!!!!!

今回のネット・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を添付します。

香川県議会 様

「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

_____(歳)

電話 _____

「香川県ネット・ゲーム依存対策条例(仮称)素案」に対しパブリックコメントを
出します。

今回の条例案に反対します。

理由

ゲーム依存への危機感は、私も持っています。しかし、利用時間制限は条
例で決めるのではなく、家庭内での家族・親子の話し合いで決めるべきと考
えます。

また、条例制定には専門家の意見を聞いたり、当事者の意見を聞くなどの慎
重かつ丁寧な議論が必要と考えます。

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04日(火) 11:27

フラグ : 有

パブリック・コメントへの意見

①

② 歳

③ 千

④

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例について意見します。

反対します。

まず、スマートフォンのアプリゲームの課金についてです。

子供には失敗経験も必要です。お年玉で使える金額は5～7万円くらいです。

これが大人になり働いたお金全額となると15～30万円になるでしょう。正直、課金した金額なら大人のほうが圧倒的に依存とういうことになりません。

お年玉全額を使って課金して失敗したほうが社会に出てお金を使うときにより経験になります。

そういった経験値を行政が摘み取ることは良くないです。

子供の避難場所を奪うのはやめてほしい。

ゲームが避難場所なら宿題や明日の準備が終わっているなら好きにしていいいそうしないと心が潰れる子供がいます。

もし、条例が通ったら、そういった子供は別の避難場所を見つけるでしょう。

それが援助交際といったゲームよりも良くない環境に行くことは間違いないでしょう。

それとも行政は援助交際のほうが都合が良いと思っているのでしょうか。

親としてはゲームのほうが健全です。
ゲームとは何かを知っているから言えることです。

TVゲーム、携帯ゲーム、PCゲーム、スマートフォンアプリゲームだけが
ゲームではありません。
麻雀、将棋、リバーシもゲームです。アナログならいいではなく、デジタル
もアナログもゲームであることには変わりはないんです。
ただし、ものによってはアナログもデジタルも一緒に遊ぶ人が必要です。
デジタルはネットワークでそれを解決しただけです。

出会いの方法は進化しているので一概にゲーム等を禁止することだけが良識
という時代ではありません。

高校生の反対署名が出ており喜ばしいことです。

親たちはゲームに触れているから何かを知っています。

一度ゲームに触れてみることをお勧めします。

条例のことをただ押し通すのではなく相手を知ること大事です。

いろいろと拙い文章ですがよろしくお願いいたします。

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 : [REDACTED]
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04日(火) 11:51
フラグ : 有

パブリック・コメントへの意見

区分 香川県に住所を有する方

- ① [REDACTED]
- ② [REDACTED] 歳
- ③ [REDACTED]
- ④ [REDACTED]

本文

「インターネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)(素案)」の施行は反対します。

本条例は、「県民がネット・ゲーム依存症に陥ることを未然に防ぐ必要な情報を収集(12条)」といった範囲が不明瞭な部分があること。更に、本パブリック・コメントの募集において県議会等の公的機関のHPで閲覧できる資料が素案のみという、少ない情報公開によって意見を片寄せ、民主的な意見を取り入れようとしないのは民主主義として間違っているのではないかと考えたためです。

ネット・ゲーム依存症対策の理念は十分伝わりました。個人だけの問題とせず、地域社会全体で改善していこうという理念は素晴らしいですが、現在の本条例では効力も不十分であり、施行を目指すには更なる議論と賛成・反体派の意見を考慮しなければならないと思います。

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04日(火) 12:33
フラグ : 有

氏名 [REDACTED]

年齢 [REDACTED]

住所 [REDACTED]

電話番号 [REDACTED]

こんにちは。

このようなメールを作成する事は初めてですので稚拙な箇所がある事をどうかお許してください。

今回の「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」について。
一県民としては反対の意志の表明と撤廃のお願いするもので御座います。

まず法としてこのような事を県として定めるべきではなく、
あくまで家庭内ルールの範囲に留めた中で治める内容であると感じるからです。

そして法を作る際には確かな根拠というものが求められます。

いわゆるエビデンスというものですが各個の意見表明などで示された内容を拝読する限り、

十分であるとは思えず不足している状態なのではないかと思えます。

一般的に「確かな物にするには十年はかかる」と聞きますが、

今回の条例を作成するにあたり「十年以上かけて作成された」ような

「確かな条件により得られたデータ」に基づくエビデンスなどは存在するのでしょうか。

それがもし未だに無い状態であるのだとすれば、法を作るにはかなり不十分であるといえますし

先を急ぎ過ぎているのではないかと県民としては思います。

もし法として整備するならば県民に納得のいく経緯と説明を提示の上、

今回の素案を見送るか撤廃していただいた後に改めてご提案いただければと思います。

このままでは自分としても納得は出来ず、

通ったとしても県議会への信用は二度と戻らないだろうと思います。

ここからは香川県民としてこの県にて育ち、子供時代の体験も合わせていくつか思う事があります。

子供時分より私の育った場所は香川県でしたので、遊ぶ場所は野山を探検したり友達の家でゲームをするなどをして過ごしました。

数少ないながらも公園はあるのですがそばにはもれなく海かため池がありましたので

親や学校からは遊びに行くのを禁止されておりました。

それに不審者やこちらへ働きに来た外国人、お遍路さんなどの見知らぬ人も公園でたむろっている事もかなりあり親からは度々行ってはならないと言われていました。

なので、他に遊ぶ事といえば学校などの遊具で遊ぶか友達の家でやるゲームでした。

今は遊具の老朽化や危険視された風潮もあり、校庭からは数々の遊具が姿を消しました。

公園と名が付くだけで意味を為さず、校庭は遊具も少なくただ広いだけ。

昔は探検と称して野山を駆け回ることも出来ましたが、このご時世では治安面も考慮すればかなり厳しいでしょう。

子供が遊ぶ所は何処にあるんだろうか、というような状況です。

ゲームをやるからといって学力が低下するのでもありません。

それは単純に「勉強がつまらないもの」と認識されてしまっているだけで本人の捉え方の問題なのです。

私自身、宿題もやらず学校以外では全く勉強をしない人間でしたが成績は十分に良かったですし

そして、学校以外では遊んでばかりで本も読みはしたものの

やりこんだゲームなどで得た経験や共有できた体験は貴重な物となりました。

自身の体験や経験からもゲームの長時間プレイと学力低下は無関係であるといえます。

私は勉強自体、それそのものを「ゲーム」として認識していましたし、
今にして思えば「テスト(試験)もゲーム」「授業も攻略法」としてやっていたので
むしろ「ゲーム化する思考方法」を編み出していた事からも「ゲーム」という存在は大いに役に立っていたと思われま

そして私がゲームと出会ったのは物心も付くか付かないかの頃、
「任天堂のファミリーコンピュータ」でどハマりして親子揃って遊び倒す状態でした。

それでも今は、自分でゲームプレイの時間は管理出来ますし
日常生活における物事の判別は自身の持ち得る知恵と知識の中で取捨選択出来ており困った事も特にありません。

ゲームにハマってやり通したとしても標準的な常識を備えた人間は育ちます。

それはひとえに「親の教育」のおかげです、我が家庭では「法」よりもまず「親」がありました。

「法」が先にあるのではなく「親」が先にあるのが正常な姿なのではないか
と思います。

ゲームは全世代を通してコミュニケーションツールとして存在し、
友達作りや興味のある分野の拡張、あるいは論理的な思考への開拓や学習装置としての存在へと昇華し得ます。

一纏めに「敵視」では無く今一度、「共生、共存」という観点からの見直し
を図ってはいただけないでしょうか。

一県民としてお願いします。

そしてもう一つ、表現規制に関する条項が盛り込まれている事も気になります。

これは私が高校生の頃よりネット上においては
法として整備されそうになるもその都度問題提起され否定されてきた物です。

表現の類に関してはこれから先もずっと未来までも、

「表現の自由は保障され人民が自由に行使可能であるべきもの」と考えています。

それは「歴史における先人達の途方も無い苦勞の賜物」であり、無碍には出来ない物です。

それを足蹴にする行為は県民として、いえ人類史を考慮した上でもまったく

評価出来ません。

ここもお考え直しをお願いしたいところです。

ここで香川県におけるポケモンとのコラボ案件、ヤドンなどはどうでしょうか。

ヤドンというポケモンについて、「ポケットモンスター」というゲームが出た当時の事を書き出してみます。

「ポケットモンスター」の作中では「ヤドンのしっぽ」は美味しいとされこのゲームにおける敵「ロケット団」によって密猟されしっぽを切られて売り捌かれるという事件が描かれます。

「ゲームボーイ」というハード(端末)によって明確な表現は和らいでいるものの

作中で起きている事は「暴力行為」も含まれておりかなり「残酷な描写」に相当すると思われます。

もし表現規制に関する条項も込みでこの条例を決定した場合、香川県議会としてはこの「ヤドン」の扱いをどう処理していく予定なのでしょうか。

時をかなり遡るとはいえ、「ヤドン」登場時の描写からして香川県とコラボを続けていくのは難しくなっていくのではないのでしょうか。各地に唯一無二のマンホールも設置され、かなり大きくなっている事業です。

香川県における現在進行形の事業と照らし合わせ、条例の内容について今一度省みていただきたいと切実に思います。

すみません、ついつい長くなってしまいました。

とりあえず、県民として思うところを並べてみたのですが積み重なってきた私情が大きいであろう事は自身も身に染みております。その所は申し訳ありません。

ですが、もし依存が問題となるならば真なる原因は他にあると言わざるをえません。

歴史を振り返ってみても安易に依存先を規制した場合、また別の依存先を見つけてそちらへ向かう場合が殆どです。

何故依存するのか、どうしてその心理状態にあるのか。

物事の関係性の把握や状態の改善には規制よりもサポートやケアの方が効果を発揮するものと思われます。

個人に問題がある場合、例えば依存であるなら依存先を取り除くのは逆効果だと思いますし

むしろサポートやケアなどの観点からでいえばその依存者と同じ立場、ゲームに熱中しているのならばそのゲームをプレイする仲間として同じ観点到に立ち

依存者の抱える問題を一つずつ丁寧に探り出し解決していくのが本当の「依存症に対する解決」ではないのでしょうか。

それを思えば「依存者を是とせず、同じ目線になる努力も無しに解決出来る」という

考えの元より得られたであろうこの条例は「解決の道筋」より全く真逆の方向性の物であるように感じます。

そして表現の規制に関する条項はゲームと関連すると思われるものの、規制を行ったとしても子供がきちんと育つ環境になるとは思えません。

子供は親の影響を1番に受ける物ですので基本は親の通りに育ちますし、規制をかけたとてまずい環境で育った子供は性格面や一生を送る過程においても、

親から受けた精神面における影響は多大なものがありますので

社会生活や地域交流などにおいてもあらゆる支障が出るでしょう。

そうなればゲームや表現とはまた違った別の原因が浮上してくるのではないかと思います。

それならばまずそちらを探し出し突き止めて、的確に対応または対策を行う事が本来の道ではないでしょうか。

何かを制限する、規制するという行動は簡単な事です。

ですが、それが問題解決に繋がるかという今回の条例(素案)ではかなり難しいのではないかと思います。

県政における実行力のある法というものはもっと年単位で時間をかけたデータを参考にし作成され、

その内容を県民に広く知らしめ是非を問いつつも更なる熟考をし慎重に進めていかねばならないのではないかと個人的には考えております。

県議会においては県民の総意を預かる以上、その責務があると思いますしこの条例が通過した場合にはその全責任を負う事になります。

もし県民に対し不義理と思える行動や過程があった場合、その責任もすべて負う事になります。

そしていずれ他県の治政や国政にもなんらかの影響を及ぼした場合、問われる事にも責任を持たなくてはならなくなります。

一県民としてはその覚悟がある故に、今一度、今回の法について各条項における姿勢と方向性をしっかりと検討し省みていただきたいのです。

改めて長くなってしまいましたが、普段はあまり取った事の無い筆を動かして


県民としての意見を拙いながらも綴りました。

ここまで読んでくださってありがとうございます。

どうか県民の未来がこれからも末永く明るくあるように頼りないながらも強く願っております。

それでは。

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04日(火) 13:54

フラグ : 有

香川県の「ネット、ゲーム依存症対策条例」に強く反対します。

素案にある制限時間には根拠はあるのでしょうか?平日60分(休日90分)には根拠がないと思います。

ネット、ゲームの時間やルールはそれぞれの家庭の中で決めるべきもので、条例が介入するべきではありません。

今は、教科書もタブレットでという時代です。通信教育もタブレットでネットの授業を受けるというのが主流です。

小学5年生からはプログラミングの授業が始まります。

このような時代にネット、ゲームを規制するのは、すごく矛盾してきます。

やらなければならないことは、ネットもゲームも規制ではなく、きちんとした使い方を子供のうちから教えるということです。

ゲームも親と一緒にやってみると良い点や問題点がよくわかります。

条例作っている議会の方々には子供がやっているゲームをしたりYouTubeなどを見たことがありますか?

議員の名前を有名にするためだけのパフォーマンスにネット、ゲームを利用するのはやめていただきたいです。

今、世界ではeスポーツが国を挙げて活性化しています。プロゲーマーという職業もあります。


高度化するネット犯罪への対応やIT人材不足にはどう対応していくのでしょうか?

囲碁棋士の柴野虎丸さんは1日8時間、オンラインゲームで囲碁の勉強をして名人になったそうです。

ネット、ゲームをいっている子供も将来、これをきっかけにゲーム開発をしたり、もっと大人達には考えもつかないような物を造りだすかもしれません。

そのような大切な芽を摘み取らないでいただきたいです。

「ネット、ゲーム依存症対策条例」の素案廃止を求めます。



TEL:

[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02月04日(火) 16:19

フラグ : 有

ご担当者様、該当委員殿

ゲーム、スマホに関する条例案に反対します。

あまりに心なく、見識に欠ける条例に失望しています。

もう、専門家含め条例の不備を指摘する意見が十分に出ているので、関係者は当然それらの正論に耳を傾けて理解していると思います。

それでもこの際、何点か指摘しておく、

- ・時間の上限を決めた根拠が薄弱すぎる。おじさんおばさんたちの思いつきレベル。これを世間では老害と言って嗤います。

- ・実際の規制はもってのほかだが、条例で定めた内容を家庭に丸投げしていること。ダメだよーと宣うだけで改善するなら、ゲーム依存になりはしません。ザルとはこのことです。賛成しようという委員たちは、リーダーとして指導した経験がないのですね。あるいは、その素質がない。

- ・ゲームスマホ事業者にも、香川県の顧客に利用を制限することを強いること。

- ・刀剣乱舞など、県内でゲームを基にした画期的なムーブメントが起きているのは、余程香川県に興味がない愚者でなければご存知ですよ？思いつきで逆行するのか。

- ・委員たちは、スマートフォンやゲームの経験がありますか？言動や声明を見るに、よくわからんがゲームは悪っぽいから制限しようという、無知のお花畑です。ゲームは麻薬と同じなどという、根拠のない言説を発している委員もあり、良識を疑います。

・子どもも大人も、時間を忘れて楽しく熱中するという点では、ゲームもサッカーもesportsも脳トレも変わりません。その線引きはどこですか？

今回の発想が劣る条例のせいで、本県は悪い意味で注目を集めてしまいました。画期的だと思われるのではなく、笑い者になっているのがわかりますか？

香川県のことを笑うか、興味がないかが大勢です。世論は正直です。

うどんしかない、と冗談交じりに言われることがある本県ですが、今回のことはゲームをうどんに置き換え、ゲーム依存症を糖尿病に置き換えても話が通じるほど、まぬけな発想です。

委員たちは、うどんを規制しますか？

1日10本まで一など定めるのですか？

これ以上香川県の品位を貶めないでください。

それと同等の議論にウキウキ時間を使うのは、歳費の無駄に過ぎません。

人口減、過疎化にもっと目をやって、地元の実効性のある別の対策立案に時間を割いてください。

ゲームスマホを弾圧するこの条例は廃案するよう求めます。

● 歳

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04日(火) 16:32

フラグ : 有

氏名 : [REDACTED]

年齢 : [REDACTED] 歳

住所 : [REDACTED]

電話番号 : [REDACTED]

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（素案）に関して

I. はじめに

私はこの条例に対して反対である。もちろん、ゲーム障害が問題であるということは重々受け止める。しかし、このような条例が一旦施行されてしまえば、県民生活が他の点でもありとあらゆる条例でもって、規制されていくのではないかという懸念もある。例えば、ギャンブル依存症を防止するために、パチンコは平日

60分、休日は90

分までというような、明らかに常軌を逸するような条例さえ制定できてしまうのではないか。これには、もしかすると、そういった大人たちに対しては節度を持って行うように、という返答があるかもしれないが、しかし、今回の条例はこれと似たことを、あくまでも保護者という役割を課された大人とその子どもに対して押しつけてくるような印象を受けた。

以下ではまず、この条例が個人の自由を不当に侵害する過度なパターンリズムであることと、ゲーム依存の大人については考慮しない点での不公平さを指摘し（Ⅱ）、その上で、この条例が香川県下の実情に即したものであるかについて考える（Ⅲ）。最後にまとめとして、この条例を撤回し、再考すべきものであると述べる（Ⅳ）。

Ⅱ. 条例の問題点 —— 過度なパターンリズムと不公平さ

第3条基本理念(3)では、依存症対策に取り組む際、誰が対象になるかが明記されている。そこでは、公的な機関とともに、保護者も挙げられている。どうして家庭の自律性は無視されるのだろうか。第

6

条では「保護者の責務」なるものが謳われているが、保護者は、間違いなく子どもの養育者であるという点で責任がある。それは、皆重々承知しているのではないだろうか。だが、それ以前に保護者と言っても、一県民であって、日本で生活する一市民だ。その観点からしても、特に第18条2は否定したい。

憲法には自由権についても記載されているが、この条例は、公共の福祉の観点から考えられているのだろうか。自由な主体であるはずの県民に、どうしてここまでの過度の干渉をされなくてはならないのか。なぜ県が個人生活や、時間の使い方にまで介入できるのか。いかなる場合に県が個人の自由に干渉できるのか。それはきちんと示されるべきである。恐らく、例えば、もし子どもがゲーム依存になった場合、県民の税金がいくらその治療費に当てられるかという試算があり、その場合、多大な予算が発生するというならば、きちんとそれを示すべきだ。そのような場合に限って、県民である保護者は何らかの制約を受けなければならないだろうが、明確な根拠がない場合に、保護者という言葉が多義的に使って、県民に一定の制約を課すことは、政治としてはいただけないのではないか。

また、子ども(18

歳未満)がいない家庭もある。ゲーム依存を問題にするならば、子どもだけではなく、ゲーム依存の大人たち(これには、保護者も当てはまるかもしれない)も当然視野に入れるべきだろう。そのような点からしても、この条例は偏ったものでしかない。

Ⅲ. 子どもたちの環境

この条例は、子どものための条例である点は間違いないだろうが、立案者たちは、なぜ子どもがゲームをするのかを考えたことがあるだろうか。私は、善通寺市に住んでいるが、子どもたちの置かれた環境が、安心して、「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」な環境とは程遠いものと思われる。私の住む地区では、公園はあるものの、道路に面していたり、遊んでいるだけで近くの住民から「ボールを蹴るな」など、とにかく注意されることも多いそう。また、学校の運動場では放課後遊べないと

聞く。市の教育委員会からは、たびたび不審者メールが入ってくる。そんな環境でどうやったら子どもが「健やかな成長」をなせるのか甚だ疑問である。社会の子どもに対する視線は、年々厳しいものになってきていると感じる。

子ども会活動などは盛んに行われているだろうが、重要なことは日常生活だろう。だが、子どもたちのこのような環境を立案者たちはどれほど把握しているのか。香川県下の18歳未満の子どもたちを尊重したいのならば、きちんと子どもたちやその保護者にもゲームやネットのことだけでなく、多角的に話を聞くべきである。

共働き家庭も増えており、学校から帰ってどこかに遊びに行くよりも、家の中にいてもらった方が安全と考える保護者も大勢いるはずだ。確かに、オンラインゲームは、外に出ることと変わらないほど、またはそれよりもリスクはあるかもしれないが、外の環境よりもよいと考える保護者もいるかもしれない。時間制限などの制約は、ゲームを所有する家庭に全てを委ねるべきだろう。よくわからない時間制限を条例によって決めるくらいならば、いっそのこと、香川県ではゲームやネットを全面的に使用禁止または、販売停止にする方が潔い選択である。

IV. まとめ

以上から、私はこの条例は一旦白紙に戻し、もう一度再考すべきと考える。ゲーム障害が世界保健機関で疾病として認定されたことで、そこからゲームと子どもに注目することには賛成する。ただし、このような現代的な問題は、追跡調査などのデータも今後必要になってくるだろう。ゲームと脳の関係やゲーム自体について、識者の間でも見解が分かれているのではないかと。曖昧なことも多い現時点の段階で、このような条例を立案することは、県民生活に対して意図的に不当な制限を加えることに他ならない。特にこのような新しい問題に対しては、もう一度再考すべきではないだろうか。

また、現代は、多様性と言われるように、世の中ではこれまで考えられたことがなかったような価値が見出されている。そこでの親子関係のあり方や子どもをめぐる環境などについて、ゲームという一面的な部分だけを取り出すのではなく、多面的な調査などを通して、新たな施策を立案することを求める。

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 : [REDACTED]

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC :

件名 : パブリックコメント 県ネット・ゲーム依存条例

日時 : 2020年02月04日(火) 17:02

フラグ : 有

表記の件について、パブリックコメントに応募します。

[REDACTED]

[REDACTED] 歳 電話 [REDACTED]

NPO法人 わははネット発行の『おやこDEわはは』2019年7・8月号vol. 85の記事「親子で考えたい 上手にスマホとつきあう方法」のなかでも、その「ルール作りをする際に、注意したいことが1点。それは親の独断でルールを決めてしまうのではなく、実際にスマホを使う子どもも含め家族観で話し合って決めてほしいということです」と指摘しています。親でさえ、そうなのに、県議会が頭越しに県条例で勝手なことを決めても、依存症の対策に実効があるといえるのか。「全国初の条例を作った」という県議らの自己満足、手柄にしたいだけではないのか？。広く議論を呼びかけるのではなく、2月県議会で審議、決定、4月1日施行をめざすというのも拙速に過ぎると思います。

こんどの条例素案には1989年に国連総会で採択され、1994年に日本も批准した子どもの権利条約についてなんらの言及もないが、子供の意見表明権およびその尊重という見地からも考えてみる必要があると思います。当事者である子供の意見、声を聞くことなく、いきなり条例の制定を目指すというのはいかがなものか。高校生から反対のネット署名約600人分が提出されたとのニュースも見したが、まずは子どもたちの声、意見に耳を傾けるべきではないか。子ども議会とか、中高校生の声を聞く会などを開催してはどうか。このようなテーマだからこそ、保護者の声も、きく努力をすべきだと思います。

依存症対策のために、行政、業者をふくめ各方面で努力されることは賛成です。相談体制の充実など、条例がなくてもやれることはたくさんあります。しかし、実効あるとりくみは、当事者たる子どもたち、保護者の理解と

同意なしにはすすまないでしょう。また、単なる心構えだけでなく、学校についていえば、教職員の多忙化の改善、教員の増員などの労働条件の改善整備、保護者・親についていえば子どもたちと過ごせるような働き方、ゆとりある家での過ごし方ができるかどうか、にもかかわっています。

以上

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 : [REDACTED]

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC :

件名 : パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年02月04日(火) 17:32

フラグ : 有

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称)素案についての意見です

資料を拝見いたしましたところ、射幸心をあおる課金制度から子供を守るためのものと書かれておりましたが、ソーシャルゲームにおける射幸心をあおる課金制度（いわゆるガチャ）はゲームの進行を時間をかけずに有利にするものが多く、のめり込み防止策として時間制限にあまり意味はなく、そもそも時間制限の1時間がどこから決められたものなのか情報が曖昧で不十分だと思います。

また各家庭の状況をどのようにして調査するのか、条例が破られた場合の罰則なども曖昧なものでこのまま通さずにパブリックコメントに寄せられる意見など汲み取って是非改善のほどお願い申し上げます

氏名 [REDACTED]

年齢 [REDACTED]

住所 [REDACTED]

電話番号 [REDACTED]

iPad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 2020/02/04

日時 : 2020年02月04日(火) 17:34

フラグ : 有

!!

!!! 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）>>

!!

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）」を拝読いたしました。私の意見をPDF
ファイルにて送付いたします。ご確認ください。

「パブリック・コメントへの意見」

1.氏名 [REDACTED]

2.年齢 [REDACTED]歳

3.住所 [REDACTED]

4.電話番号 [REDACTED]

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）」を拝読いたしました。
以下に私の意見を述べさせていただきます。

「事業者の役割」について定めた第11条について

特定電気通信役務提供者にフィルタリングソフトウェアなどを利用した対策の実施を求めています。フィルタリングソフトウェアは各端末に、利用者の責任において導入するものであると考えます。また第6条にもあるとおりフィルタリングソフトウェアの活用は保護者の役割です。現状でも事業者はフィルタリングソフトウェアの紹介などを行うこともありますが、これは事業者のみならず県や市町といった自治体の役割でもあります。したがって事業者サイドで特別可能なことは無く、役割をわざわざ明文化すること自体に疑問があります。また、当然ながら事業者側でネット・ゲームの通信を識別して制限することなどは、CDNやクラウドサービスが普及した現在では技術的に大変困難であり、高額なコストとリスクを伴うため、事実上不可能といってしまうでしょう。仮に実現できるとしても直島なんかは岡山の電波塔が使えるそうですので、結局抜けられます。

「子どものスマートフォン使用等の制限」について定めた第18条について

第18条の有効性への疑問

ゲームの利用について60分(90分)までという具体的な制限が定められていますが、全てのゲームを一括りにして制限していることに違和感を感じています。わかりやすく例えるなら、高校野球で投手がひじを壊したから県内の運動部をすべて潰すと言っているようなものでしょう。そもそもゲームの種類やプレイスタイルは多種多様であり、不幸なことに依存症に陥る場合もありますが、そうでないケースが圧倒的多数です。運動部がみんなマウンドから全力のストレートを投げているわけではありません。

ゲームには依存症という負の側面があると同時に、多くの学びを得られるという正の側面もあります。枚挙に暇がありませんが、ゲームの多様性が知的レベルの向上に寄与していることは間違いありません。

ゲーム依存症となり得る子どもは、何かに禁じられたところで黙って聞くとはいえません。親の寝てる間に、あるいは親を殴ってでもゲームをし続けるでしょう。

第18条によって失われる県民の財産

ゲーム全てを乱暴に時間制限することは、依存症対策として疑問が残るばかりか、ゲームによって得られる正の側面ばかりを失うという影響が大きいということです。ゲームに芸術的側面を見出した子どもたちや、技術的な関心を持った子どもたちは、その自己肯定感を大きく損なわれることでしょう。従って第18条の時間制限は、元来たたくゲームと向き合える、或いはゲームから学びを得たりゲームを自身の夢や将来実現に役立てられる良い子だけが損をします。正直者が馬鹿を見る条例は納得できるものではありません。

第18条の時間帯制限について

午後9時(10時)と時間帯を定めることに対しても同様のことが言えます。正しく時刻を守ったところで第4条にあるような「屋外の遊び」を午後9時から開始されたら地域は大迷惑です。昨年のハロウィーンの夜に丸亀町で騒動していたのは香川県警に聞けばすぐわかることでしょう。かといって屋内で手も足も頭も動かすことなくテレビに依存し、ダラダラゴロゴロと動かぬことを覚えれば、将来の認知症県民の予備軍となって市政を悩ませることが見えてきます。テレビよりはゲームのほうが頭も手も動かしますし、知的活動であると言えます。タイトルによっては足さえ動かします。

Sugerなど非ゲームアプリの課金が見逃されることの懸念

子どもの射幸心を煽る課金システムはネット・ゲームに限ったものではありません。例えばSugerというアプリは芸能人・有名人とスマホ越しの会話が楽しめるものですが、その会話権の当選確率を上げるためのアイテムがネット・ゲーム同様の課金システムによって販売されています。大好きな芸能人と1対1の会話をする権利を目の前にしたときの、冷静さを欠いて射幸心を煽られる様はゲームの課金システムと大差ないように思えます。また『投げ銭』と呼ばれる課金システムも子どもが際限なく使ってしまう可能性があります。これら非ゲームアプリの課金システムを見逃し、ゲームのみを悪とする本条例は片手落ちとなるばかりか、差別や偏見の温床となりうるでしょう。

目指すべきアプローチ

ゲーム依存症という問題に対し、ゲーム側からのアプローチを模索していることが間違いです。人間側からのアプローチをすべきです。多くの子どもは心配無用です。真面目な子どもは危険なタイトルやプレイングには手を出さず、大人になれば自然とゲームを置いていくでしょう。

危険に鈍感な子ども、挫折と孤独に囚われた子どもは危険です。社会にゲームを禁じられれば、社会から隠れてゲームにのめりこみます。喫煙所を失った大人がタバコ片手に田町などの商店街を彷徨っているようなものです。誰にも相談できずに堕ちていくことは目に見えています。

社会はむしろゲームを受け入れ、利用すべきでしょう。子どもがゲームと繋がっているなら、社会がゲームを切り捨てればその子どもも切り捨てるようなものです。ゲームによって社会と離れてゆく子どもがいるなら、ゲームによって社会と繋がる方法を教えてあげたいものです。

これは私事に過ぎませんが、先日、日曜日の街中でたまたま職場の上司と会いました。子どもがゲーム大会に参加するので家から出てきたというのです。互いの家族の話をしました。間接的ではありますが、ゲームによって県民と県民が繋がったのです。

親子の対話

ゲームは親子の対話という点において勝手の良いツールであると言えます。記録的猛暑の夏でも、イオンモールが閉店した後でも利用できます。終始黙りっぱなしの映画で対話が生まれますか。大人しか入らないパチンコ屋やカントリークラブにこんなことができますか。

ゲームは昔からずっとコミュニケーションツールでした。ファミコンにはコントローラーが2つ付いていました。ゲームボーイには有線での通信機能が付いていました。すべて、人と人が対話をするためのものです。

補足

やはりヤドンには謝りましょう。

自分のルーツを悪者扱いされて、いい気分はしていないでしょう。

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04日(火) 19:54
フラグ : 有

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案についての意見を送ります。

まずは必要事項を記載します。

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

私は今回の条例は大きく見直すか廃案にする必要があると思います。
以下に理由を述べさせていただきます。

まず、家庭内のことを条例で規制するのは恐ろしいと感じたからです。
個人の娯楽や家庭内のきまりごとにまで口出しするような県に住み続けたいとは思えません。

次に依存症の対策として実効性に乏しいと考えられるからです。
何かに依存するような人間が条例でなんとかなるものではありません。
こんな条例があっても隠れてプレイするだけで依存症の子供たちには何の影響も与えないでしょう。
ゲーム依存はゲームにだけ原因があるのではなく学校生活や人間関係など他の要因があるケースが多いです。
時間で制限するよりメンタルなどのケアのほうが重要です。もっと依存患者に寄り添う政策を進めるべきです。
条例に医療体制の項目は14条にありますがついでのようで具体性がありませ

ん。

ゲーム依存対策ならこちらをメインに据え、この条項のみを膨らませていくほうがよほど有意義でしょう。

次に子供の教育に様々な悪影響があることです。

子供を縛る教育はただ反発を生むだけです。抑圧的な教育を強いる県で子育てをするのは大きな不安があります。

ここで子供を育てよう、若い人が住もうとは到底思えません。今後人口の減少に拍車を掛ける可能性が大きいでしょう。

また、抑圧的な教育がひきこもりや不登校を生みゲームなどに依存させるケースも多々あります。これでは悪循環になるでしょう。

学校や家庭に居場所のない子供がゲームにも逃避できなくなれば非行や犯罪や自殺などの極端な事態に陥るケースが増加する可能性もあります。

ゲームをさせたくないならゲーム以外に逃避や救いとなるものを用意すべきではないでしょうか。

時間制限という消極的な政策に逃げているだけでは状況は悪化するだけでしょう。

また、ゲームの害のみに注目してゲームが与えるよい影響をまったく知らないのも大いに問題があるといえます。

何年か前にゲーム脳というものが話題になりましたが現在では信憑性が疑われています。

それどころかゲームがアルツハイマーの予防になるという研究結果が海外で発表され大きく話題になりました。

その他にも精神のケアなどにもゲームが利用されているケースも多々あります。脳に良い影響があるという研究結果もあります。

子供たちにとって友達や家族とのコミュニケーションツールとしても役立っていますし、学習に取り入れているケースも見られます。

プログラミング学習も始まったにも関わらず一日一時間しかできないようではIT系の教育で他県にどんどん遅れをとっていくでしょう。

パソコンやスマホやゲーム機を利用して遊ぶだけでなく学習する場合も考慮してない時点で現代の教育を語れるのでしょうか。

最後にゲーム制作側に配慮を求めるのはお門違いだからです。

ゲームもうどんも人体に害を与えるケースは確かに存在しますが結局のところ親や本人の責任です。

うどんの食べすぎもゲームのやりすぎも一緒です。うどん屋やゲーム会社は食べ過ぎるやり過ぎる客に責任をとる必要はありません。

それでも最近のゲーム機やスマホには一定の時間しか利用できないようにロックする機能も存在しています。

また、内容の暴力性や性表現は既にアップルやグーグルやCEROという団体がレーティングしています。

すでに存在する時間制限の機能やゲームのレーティングの実態も知らずに条例案を作成している時点で話になりません。

これ以上の規制を求めれば香川県でのゲームの流通やサービスの提供に足踏みをする企業も出てくるでしょう。そうなれば香川県民というだけで不公平な扱いを受けることになります。

またゲームの内容による犯罪や精神への影響はないという研究結果も出ています。

ゲームのことを何も知らずに条例を制定しようとしているのはあまりに杜撰で恐ろしいです。

規制をすることで表現が委縮して優れた作品が生まれなくなり海外との競争に敗北することもあります。

その他にも他県からのイメージも大きく下がりました。

若い人達の香川県は先進的なものへの受容性がない後進県という意見をネット上で多く目にしました。

このようなイメージの払拭は困難を極めるでしょう。

経済や人口問題に大きく影を落とし、条例を制定する前から香川県の発展を妨げている自覚を持って欲しいです。

実効性のない条例で不安にさせ税金を無駄にしているのも県民として看過できません。

現在条例に賛成している議員の方しかいないようなので次の選挙では現職以外に投票したいと思ってしまいます。

この条例が制定されたら個人の自由を規制しない県に可能なら移住したいとさえ考えました。

若い人や子供たちがずっと住みたいと思える県になるように尽力して欲しいです。

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>

CC :

件名：パブリックコメントへの意見

日時：2020年02月04日(火) 20:55

フラグ : 有

歲

今回の香川県ネット・ゲーム依存症条例施行までの流れを県内の小中高生、保護者に直接説明をするべき。多忙を極める現代において素案を読む余裕を持ち合わせ、自身の意見を持ち、納得する時間は大半の人間にはない。小中高に対して県の職員が赴く、パンフレットの作成（学校の教職員にその場で説明を必須とさせる）などの対応が必要なのは。

例を上げるならYouTubeには教育系YouTuberなどが投稿する動画も数多くある。また東進、家庭教師のトライなども独自の動画受講サービスを有している。

私自身もこのような動画で数学・物理など学校の必修科目を学ぶこともある。

それらを見ていることに対して今回の条例をよく理解しない者から後ろ指をさされたくはない。現にTwitterなどでは時間規制ばかりが話題になり、本条例の根本を理解していない者が散見される。

また、ネット・ゲームを使用する時間規制（平日60分・休日90分）の根拠を示してほしい。

非常に難しいと思うがコンピュータゲームの定義付け。昨今、“ゲーム感覚で学ぶ”などと謳うアプリケーションゲームも多い。それらのアプリに対してどこまでを認めるのか。

また、今回の条例に関して現在に具体的な罰則に関しては上がっていない。結果、どこまでの効力を県は最終的に求めるのか。また、その効力を実態調査のみで測るのか。

現在は外で遊ぶということも難しい環境にある子供が多い。（公園がない、公園での球技禁止など）その代償に屋内での遊戯を求めるようになったのは。ゲーム・ネットを求める子供、または保護者の根本を理解しなければ条例は本来の効力を発揮しないと考える。

1.html

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02月04日(火) 21:31

フラグ : 有

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称) 素案香川県ネット・ゲーム依存症対策条例について、可決反対です。反対理由は、ゲーム・インターネットの時間制限を設けるその行為そのものが権利を無視する行為である。家庭教育レベルの問題を行政に拘束されることに断固反対である。ゲーム・インターネットの使用時間について平日1時間休日90分以上しなければ依存症にならないとする根拠がない。また、制限時間をこの時間にした根拠も提示されていない。以下に意見、質問を列挙しますので香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称) 素案を議会でご提案された14名の議員の皆様にご回答頂きたい。

①～⑩について、香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称) 素案を議会でご提案された14名の議員の皆様、関係者の皆様ご回答よろしくお願いいたします。

⑪この度の香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称) 素案 (以下ゲーム素案とする。) についてパブリックコメント募集されていますが、ゲーム素案以外は、香川県民のみとしていないがゲーム素案のみ香川県民のみと限定している理由を教えてください。ゲーム素案内容には、「国に求める」とした記載があるのにも関わらず、パブリックコメントは香川県民のみとする理由は何か。国に求めるならば広く香川県民以外の県民からの意見も求めるべきではないか。

⑫パブリックコメント募集がゲーム素案以外にもあるが、これらに対するコメント募集期間は同時期にも関わらず募集期間が長く、ゲーム素案のみ期間が短いのはなぜか。

⑬条例素案文の「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、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」

愛情豊かに見守られることを前提とし愛着が安定するとあるが、愛情豊かとする基準を具体的に提示してください。

⑭第1条に、「基本理念を定め、及び県、学校等、保護者等の責務等を明らかにする」とある。基本理念を定めるにあたり調査、研究及びその結果の開

示をしていない。また、県、学校等、保護者等の責務等を明らかにすると「等」と言葉が並ぶが、「保護者等」保護者と他に何か、責務を明らかにするとあるのに責務が明らかにされるヒトや団体、公共機関が具体的でないの、具体的にどこかを開示する事、責務は何かについてもより具体的に開示説明してください。

⑥「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」とした根拠は何か。

⑦「ネット・ゲーム依存症」のWHO定義、DSM-V診断基準では、ネット・ゲームを平日1時間以上、休日は90分以上行くと依存症になるといった記載もない。平日1時間、休日90分以上してはならないとする根拠は何か。

⑧ゲームやインターネット、スマートフォンなどの機器使用について各家庭で話し合い決定していることを、行政が制限し管理しようとしていることに、非常に疑問である。目的が依存症対策とし、対象者は18歳以下の子どもとしているが、なんの権限で権利を奪うのか。

⑨この条例を可決するならば、平日1時間以上、休日90分以上してはならないとした根拠を示し、今後ICT教育の導入が必要不可欠なこの時代に導入ができなくなるが、それについての対策も示すべきである。障害児教育にもIT技術を用い行うことでこれまで以上に学習面のサポートもできるがそれもこの条例でできなくなるこれについての対策はどのようにするのか。


⑩文部科学省のGIGAスクール構想の実現がこの条例により困難となるが、これについてはどのような対策をしているのか。

⑪ゲーム・インターネットを時間制限する条例が可決実施された場合、これを実施した効果判定や評価はどここの機関が行うのか。また実施する予定はあるか。実施予定がない場合なぜないのかも併せてご回答ください。

以上意見と質問です。ご回答の程よろしく願いいたします。

（ 歳）

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04日(火) 22:46

フラグ : 有

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について

現在、香川県議会において制定を検討中の上記条例について反対の立場で意見を述べさせていただきます。

私が懸念しているのは、この条例が香川県のネット関連教育の妨げになるのではないかという事です。

ゲームがきっかけとなり、プログラミングやインターネット系の職業に興味を持つ子供が増えています。『好きなことを職業に』という学びもあります。

しかし、この条例によって


- ① eスポーツ等、企業主催のイベントの減少
- ② eラーニングを利用した教育環境の自粛

等が、子供たち（保護者も含む）の希望にも関わらず起こりうる可能性があります。

また、玉木衆議院議員、その他の国会議員の方々もこの条例について

いろいろと問題を提示してくださっています。

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
日時 : 2020年02月04日(火) 23:13
フラグ : 有

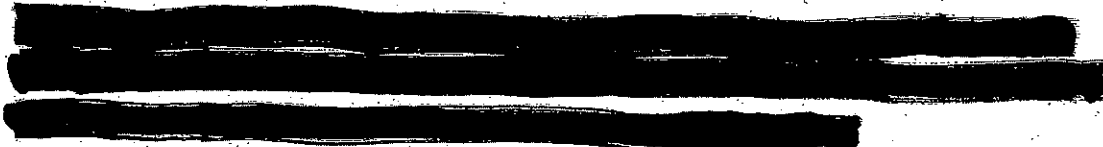
私は香川県ネット・ゲーム依存症対策条例に反対です。

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、それに県が条例で介入するのはいかなものかと考えます
依存症に関しては、まず依存してしまう原因を取り除かないとまったく意味がありません。スリッパで虐待されている子供を助けるために親を更生させるのではなく、スリッパを条例で排除しようとしているのが今の条例です。真因の対処をせずにネット・ゲームを取り上げてまったく意味がありません

また、条例の中身に関しても専門的知見の調査および専門家の意見を聴取したのではなく検討が不十分であると考えられる点が多くみられます

そして、私が不信感を抱く理由としては

- 第1～6回検討委員会議事録が「存在しない」
- 傍聴不可 ■素案の一般公開は途中まで公式にされておらずコンテンツ文化研究会がしている状態だった
- パブコメ募集期間が2週間で他の半分
- 県議会に提出されたら即日採決して可決予定


この条例で大事なのは娯楽を取り上げるのではなく自分でコントロール能力を得られるようにするのが大事なのではないのでしょうか。

そして、愛情云々に関してはゲームの所為ではなく家庭内の環境によるものなのでそれを良くなるようにサポートするほうが現実的なのではないのでしょうか。

わたしはこのままの条例では香川県のイメージを損なうだけではなく、香川県がEスポーツやIT、ネット関係のレベルの低下などで香川だけが鎖国状態

になってしまうのではないのではないかと考えています。

賢明な判断をお願いします

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

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)

日時 : 2020年02月04日(火) 23:38

フラグ : 有

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例においては不明瞭な点が多く、廃案を強く望む。

- ・なぜ他のパブリックコメントは在住要件を課していないにも関わらず、本件のみ在住要件を課しているのか。また通常1ヶ月の募集期間が本件のみ2週間と短期間であるのはなぜか。

- ・会議録なし、経緯も非公開のまま素案が通っているのはなぜか。岡田参考人・樋口参考人の意見書も公開されないのはなぜなのか。

- ・4行目、射幸性が高く終わりが無いオンラインゲームとは何か。定義が明確ではなく、またゲームを指定する行為は検閲にあたり憲法違反である。

- ・3段落目、『親子の信頼関係、愛情豊かな見守り』とネット・ゲーム依存症には脈絡がない。

現在の親世代がゲーム世代である20代～30代であり、親子間コミュニケーションとしてゲームを使うことも多々ある。親子に信頼関係があろうとなかろうと、同等にゲーム障害は生じうる。

また、子どもが積極的にチャレンジし、活動の範囲を広げるために、現代社会ではインターネットは必要不可欠であり、またプロゲーマーを目指す、プログラマーを目指すなど、チャレンジの一環としてネット・ゲームを選択する子どももいるであろう。『チャレンジ・活動の範囲を広げる』とネット・ゲームの規制は明確に矛盾している。

- ・第3条(1)、『発症、進行及び再発の各段階に応じた防止対策』が後段にも明示されていない。規制のみと一元化されており、乱暴である。

- ・第4条3、第8条3、『乳幼児期からの子どもと保護者との愛着の形成』とネット・ゲーム依存症に脈絡はない。

・第4条4、『屋外での運動、遊びの重要性』とネット・ゲーム依存症に脈絡はない。屋外で遊ぶ子どもであろうと帰ってゲームに興じる者もいる。

・第11条、

事業者に努力義務を課すのがあまりに馬鹿げている。もっとも簡単に本条例を達成するには、香川県のIPアドレスからのアクセスを全て弾くか、トップページに「あなたは香川県民ですか？」との問いを置くべきであろう。実現すれば全世界が共有できるべき情報を香川県民のみが得る事ができなくなる。本条例は県民の知る権利・自由権を侵害し、憲法に反する。

・第12条、この条例を作っている人達がネット・ゲームに対する正しい知識をお持ちだとは思えないのですが。

・第13条～第17条、具体的案がなく適当である。

・第18条

ゲームやネットに割く時間は親子で話し合って決める家庭のルールに基づいて決定すべきであり、県に強制的に時間を指定される筋合いはない。それこそ親子間の話し合い・愛情を前面に押し出す本条例の文面と明らかに矛盾している。また、自己決定権の侵害であり、憲法に反する。

・ネット・ゲーム利用時間「1時間」の根拠が明確でない。プログラミング教育が始まるが、プログラミングを勉強しようと思えば1時間で足りるはずがない。PC・タブレットの活用も法律で定められている。IT教育は国策である。

・本条例が一県議の発言にある「課金・ガチャの制限を狙った」ものであるとすれば、時間指定を条例に織り込む意義はない。課金は時間を掛けずにキャラを育成強化するために行うものである。時間制限があることで、より課金を煽ることとなる。また、ガチャは提供側の技術の問題のため、そもそも時間制限で防止できる性質のものではない。

・一般社会人の業務においてさえインターネットが必要不可欠である現在である。今後もインターネット技術が必須であることは疑いようがない。本条例のもとでインターネットを活用できない県民が育った結果、学業・就職・生活において他県民よりも不利となるのは自明であろう。技術者を目指すものは香川県からの脱出を図り、ますます高齢化に拍車がかかるだろう。また、現在好況の業界の一つがインターネット・IT関連業界である。人材・会社が他県に流出することによって県として減収が見込まれる。そこまでには

ならないだろうと高を括っているのならば大間違いである。インターネット・IT関連会社はインターネットさえ繋がっていれば、どこでも事業展開が可能だ。少しでもリスクのある県での事業展開は避けたいと考えるのが自然である。

・第19条、

ゲーム依存性教育事業によって前IT大臣・平井卓也氏の弟がオーナーである四国新聞社が日本新聞協会賞を受賞し、更に収益を上げている。その箔付けに他県に先駆けいち早く本条例の成立を狙っているのではとの指摘がある。香川県議会と四国新聞社の間に何らかの癒着があるのではないか？

・なぜネット・ゲーム依存症のみ標的としているのか。もっと身体に直接悪影響を及ぼすタバコに対しても日10本までの制限をつければ良いし、アルコールに対しても日100mlまでの制限をつければ良い。なぜしないのか。糖尿病に悪いわが県のうどんに対して週1玉の制限をかけろとの声も出ている。いかにこの条例が馬鹿げているかわかりだろうか。

・依存症の治療としてアルコール依存症を例にすると、底付き体験をし、依存症と自覚してから自助グループに参加、断酒を目指すという流れとなる。依存症からの回復には自覚・反省が最も必要であり、ただ摂取量を強制的に制限すれば良いというものではない。対策ではなく支援が必要なのである。現状、ゲーム障害には『カウンセリングや運動を織り交ぜながら徐々にゲームをする時間を減らしていく治療が有効とされている』（日本経済新聞2019/5/25

21:17配信）そうだが、本条例はその方針を無視している。

・本条例を施行することにより、60分以上のネット・ゲーム関連イベントは開催できず、また会社も置くこともできず、香川県でネット・ゲーム産業が発達することはなくなる。ヤドン県と株式会社ポケモンを誘致したり、災害の少なさから大規模データセンターを誘致したりと、今まで県・県内各企業は努力してきたはずである。その努力を全て水泡に帰すこととなる。実際、インターネット上では失望の声が多く聞かれており、本条例への反抗として観光や県産品の購入も避けようという声すらある。なお、eスポーツの市場規模は48.3億円（2018年）と言われている。その経済効果を得るチャンスをもみすみす失うこととなる。eスポーツ推進は国策である。

・好きなものを抑圧された子どもは、大人になって箍が外れるとそれこそ依存レベルにのめり込む。ネット・ゲーム依存を増やす一因である。

正直、今まで誇りであった我が県我が郷土にこんなに失望したのは初めてである。情報格差を産み出す本条例が可決するようであれば、県外への転出も考えねばなるまい。

才

1.html

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

氏名

年齢

住所

TEL番号

この条例の目的に延べところ、オ1条よりオ17条まで
延べた内容 及び、オ19条、20条で延べられた内容については
納得のいくところであります。

しかし、第18条において「ス。」で延べられたところの時間について
保護者(この条例において法例を守るべき責任を有する成人)の
子どもに与えらるべき基準を定めた点については、納得できません。
保護者達は個人として憲法で保障された人権を有し、個々に
様々な家庭の事情を抱えて居ります。また子ども達も
「子どもの権利章典」で定められた人権を有して居ります。

条例というのは、法的権限を有し罰則を加えることのできるものであ
るためと踏まえて第18条の「ス。」については必ず削除に頂きたいです。

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)案案についてパブリックコメントへの意見

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

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例に反対します。

今の子供たちの夢は「YouTuber」、「eスポーツプレイヤー」、「ゲームクリエイター」といったものが、ランキング上位に入っているのが現実です。ネットやゲームの時間を規制された香川県民の子供たちがこの夢を叶えられる確率は他県より下がると思います。夢に費やす時間が圧倒的に少なくなるからです。この夢に費やす時間は子と親で決めるべきものです。どんな夢にも練習や経験といった時間を必要とする努力がありますか。上記の夢には、コンピュータゲーム、スマートフォン等の使用時間が必要不可欠です。この大切な時間を奪わないうてあげて下さい。

条文にネット・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時間、という専門家にも答えが出せないであろう部分があります。これを保護者に判断させるのは無理があります。その後に記載されている60~90分といった科学的根拠の無い数字でも判断がつかない保護者は飛びついてしまうでしょう。他に選び得ない状況、思考の誘導のような半強制的なやり方は問題があります。

親と子で考えていく、将来の夢等の選択肢を狭めてしまう、表現の自由を奪ってしまう、本条例に反対します。以上のことをふまえ、内容を再考することを要望いたします。

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案についてパブリック・コメントへの意見

氏名		年齢		電話番号	
住所					

私は今回の条例に反対です。

ゲームという存在が文化のひとつとして、日本において、それと禁止するということは過去のマンガやアニメに対する差別的偏見に通じるものがあると考えます。ご存知の通り、マンガやアニメは今や日本を代表する文化コンテンツのひとつです。ゲーム界においても日本発の世界的作品は多く、世界では様々な広がりを見せています。

昨今の世界情勢の中でゲームを制限するとは完全に逆行しています。「ゲーム依存症」にだけ目をつけるのではなく、「文化としてのゲーム」にもっと目を向けてみてもいいのではないでしょうか。

番川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)案案についてパブリック・コメントへの意見

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

ゲームは、それぞれ種類が異なり、系統もさまざまだが、
ひとくくりに「ゲームの利用を制限する」というのは、あまり
にも西的なことだと思う。

ゲームを通して学ぶこともある。
仲間と協力することや、物の大切さが分かることなどが
ある。

また、記憶力や考察力、集中力が上がり脳が活性化
され、勉強にもつながるのではないかとと思っている。
私的な時間の使い方まで議会が口出しするのは
おかしいと思っている。

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

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

これから発達していくeスポーツ分野において、未来ある少年少女の夢や希望を、大人の独断で潰すような行為だと思っています。

明確な科学的根拠が提示されているわけでも、~~学力~~^{学力}の低下に結びつくという理由に結びつけるのは、いまだゲームに触れてきたことのないお年寄りたちが自分たちが見た印象だけで条例の内容を考えているとしか思えません。

ゲームが大好きな人の中で、鬼学に伸び悩む人もいれば、これまで毎日やっても学力優秀な人もいて様々です。この条例を施行したとしても、伸び悩んでいた人達の学力が上がるわけがないと思っています。つまりは結局のところ個人の問題であり、一個人がゲームというコンテンツにどう向きあうかが重要であり、香川県内の子供と無差別に規制をかけたところで無意味です。~~人~~人の自由を奪うような条例を制定しないよう、香川県民として切望しています。

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案についてパブリック・コメントへの意見

氏名		年齢		電話番号	
住所					

子供の成長を阻害するような時代遅れの条例。香川県の発達も出来なくなるような案です。二度と考えないで欲しい。

これを通ればゲーム以外にもなんでも規制できるような条例が通りかねません。非常に馬鹿げている。

~~香川県議会議員~~

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

氏名		年齢		電話番号	
住所					

香川県ネット・ゲームについてですが、家庭内の問題に条例で制限をかけること（罰則はないとのことですが、それではこの条例はまったく無意味ですし、税金の無駄です）は問題がありますし、子どもとの自主的な判断と成長をうはうことに他なりません。ゲーム依存対策をするのであれば、格差により時間制限をつけるというやり方ではなく、真実に効果が期待できるような方法を検討しなおしていただきたいです。親に責任を押しつけるような法である点についても、まったく賛同できません。

ぜひ、各例の内容について根本から見直して頂きたいです。

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

氏名

年齢

住所

電話番号

個人的には、条例にするほどのものでない考える。

条例があったとしても自分の子どもがゲームをしたりするのを誰かが監視してくれるわけでもなく、子どもと親との約束、信頼でしか時間を守るのは不可能と思うからだ。

子ども達が昔より自由に外で遊べない環境になったことがゲームの時間が増えた要因だと思う。

（気軽に外で遊べる環境）

家族で子どもが多くなると出かけてもお金がかかるようになり、テーマパーク等クオリティも上がり楽しめるとは思うが入場料がかなり高額で少し躊躇してしまう。

大人と子供が手軽に遊べるお手軽価格のイベント等もあったあれば家でゲームをしている子どもも連れ出しやすくなるし、家計の負担も減るのではないかと思います。

条例で縛るのではなく、根本的な解決をお願いしたい。

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

氏名

年齢

住所

電話番号

家庭内でのルールがあり、各家庭で状況も違うので、条例にするほどのものでない考える。

ただ、スマホ依存への恐怖心は感じている。家でも1時間までと決めている。とはいえ、子どもに見せていたら静かなので、正直頼っている部分がある。

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

氏名

年齢

住所

電話番号

今回の条例の話聞いた時に、正直悩んだ。確かにゲームをする時間も決めずにダラダラやりたい放題やらせるのは問題だと思う。ただ、各家庭によって色んな状況があり、それをこのような取り決めで縛るのは少し違う気がする。ましてや、誰がどうやって各家庭で守れているのかを調査するのか謎です。自己申告であれば全くいみのないものだと思う。

うちでは、使えるのは、休みの日と水曜日、1階30分。1日60分までと決めています。色々悩みましたが、うまく付き合ってやっていけばゲームをするために勉強や手伝いをする！という感じで逆にプラスになることもあるのではと感じる。

ゲーム依存＝ゲーム時間というところにも違和感を感じる。ゲームの依存をなくす為にはもっと違う観点でのルールが必要であると感じる。抑制されればされるほど、ゲームをしたい！という欲求が強くなって隠れてやる子も中には出てくるのではないかと色々考える。

漠然としたこの条例にしっかりきていないというのが正直なところである。

「ゲーム依存症対策」「パブリックコメント」応募

香川県議会が、スマートフォンやゲームなど依存症対策としての利用を制限する条例をつくろうとされているが、これに反対します。

ただこの問題は未来を担う香川県の子ども達の重要な問題ですから、放置はできません。ですから、いったんこの条例案は廃案にして、先ず「教育委員会で検討し」その後に、財政確保の為に、県議会で話し合う等、一から出直していくべきだと思います。

反対の理由

① 安易な責任論に、反対

本人の、保護者の、学校の、地域の、それぞれの責務が沢山羅列してあります。でもこの案文を作られた大山一郎委員長をトップに据えた、「県議会議員の責務」という項目、第4条、「ネット・ゲーム依存症対策を総合的に推進していく」とあいまいな、おおざっぱな文面しか書かれてない。

ネット・ゲーム依存症になってしまい、今苦しんでいる子どもや親や市・町や学校に対して、県議会議員たちは、どのような手を差し伸べていこうとしているのか、具体的な文面は一言も書かれてはいない。

自分たちを除いた他人の「責任」「責務」を羅列、宣言しているだけの条例では、解決策を見つけるのは不可能です。

私は [REDACTED] 歳になりますが、言い出しっぺの人間は関係ない等とそっぽを向いて、他人の責任に丸投げしてられる程、「教育」ってそんなに簡単で甘いものではないですよ。そう言う事を、私は、子どもたちから教えられてきました。

在職中、「子ども達の問題行動をどうやって直していけるか。」と言うテーマで、教師仲間による宿泊研修がありました。

「(〇〇の責任)(親が悪いからと親の責任)」という安易な責任論に終わらせて、この研修は役に立ったなんて言うてはいけない。そんな間抜けな、安易な、情けない研修にはしたくない。忙しい教師生活の中で、折角集まった仲間なんだ。問題行動を起こす子ども達は、一杯悩んでいる。苦しんでいる。そんな子どもたちを救うためには、教師として、先ず、自分は何をすべきか、自分は、何ができて、何が出来ないのか、できる事、できない事を出し合って、教師としての次への道を模索していこう。」と、第一声を上げ

られた先輩教師の言葉が今でも心に残り、退職後の生き方にも、大きな力となっています。

いくらこのような無責任で安易な条例ができて、全ての子ども達や親たちに守らせる事は不可能です。

守れなかった子どもや守らせられなかった親や学校側や地域に対して、権力者である県議会議員が無言の圧力をかけるだけで、子どもは救われると思われるなら大間違いです。

教員の勤務評定が、日本の中で一番早くできたのは香川県だと聞いていますが、その間違った悪法を香川県は再度作り、いばらの道を又、トップを切って突き進んでいきたいのですか？

② 県議会議員の責任は？（「税金の使い道」を検討し、決める所??）

ある母親は、いじめによって、学校へ行けなくなった我が子を置いて、年末も正月も無く働いていた。夜9時近く、残業で疲れ切った顔で、閉店間際のスーパーに駆け込み、我が子の食材を買い、「ゲームは、独りぼちな我が子に、生きる楽しみをかすかに与えてくれている。ありがたい。」と、しぼるような声で語り、一日中、たった一人で寂しく過ごしている我が子が待つ家路へと帰って行った。そんな母子の現実を、苦しみを、議員の方々はどこまで理解されていらっしゃるのだろうか。

ゲームにのめり込む子ども達に、他の楽しい事を見つけてあげたり、学校以外の「居場所」を作ってあげるのが先ではないか。

「議会」とは、何をする所？「税金の使い道」を検討し、決める所と教わっている。県民、市民を評価し、切り捨てる所ではないはずだ。

③ 第14条

「県はネットゲーム依存症である者が、その状態に応じた適切な医療を受ける事が出来るよう医療提供体制の整備を図る為に必要な施策を講ずるものとする。」と書かれてある。

この第14条の条文を県議会議員の方々は、どこまで理解した上で、書き込まれたのであろうか。

「医療提供体制」とは、精神科医による幼児、小児向けの医療制度である。彼ら（精神科医）が生きて行くためには、ゲーム依存症や不登校の子どもを精神関係の病人に仕立て上げて薬を与えなければ、金銭的報酬は得られないシステムが出来上がっている。

病気を治してくれる効力が薬にはあると期待して飲むけれど、どの薬にも必ず副作用がある。病人は、かかってしまった病気を早く治す為に、多少の

副作用には目をつぶり薬を飲む。病気が治れば一時も早く、副作用のある薬からも縁を切る。

しかし、ゲーム・依存症は、薬を飲んだからと言って治るものではない。長い期間飲み続けると、頭がもうろうとなり、呂律が回らなくなる副作用もある。それなのにこの条例は、まだ小学校に入学したばかりの幼い子どもを、ゲーム依存症という病人に仕立て上げ、薬漬けにしていく危険性をはらんでいるとは言えないか。日本は、何と恐ろしい国なのだろうか。

④ 子ども達の居場所

「e スポーツ」等、年寄には理解しがたいゲームが、若者の心をとらえ、それが、世間一般に健全なゲームとして認められているのを見ると、ゲーム依存症とは何かと、分からなくなる。

ゲーム依存症にならない指導、教育、環境作りも大切だけれど、不登校になりゲーム依存症におぼれ、苦しむ子ども達の居場所をつくってあげる為の努力、税金の使い方を、議会で話し合ってはもらえないだろうか。

ほんのわずかではあるが、少しずつ民間のNPO法人制度を利用して、そのような居場所が誕生している。

しかし、数が余りにも少なく、いくら小さい香川県内とはいえ、交通の便が悪く、小さい子どもが一人で通学するのは不可能な例が多い。

又少人数相手の活動に公的機関からの援助資金では足りず、利用者負担(運営資金)はかなりの高額な月謝として、保護者に求められる。

経済的にゆとりが無く、その月謝が払えない親は、「精神科医による、「ゲーム依存症等の病気の羅漢者」という証明書をもってこなければ、月謝の援助は得られないと言う。つまり、薬つけにしなければ援助なしになってしまう。

未来を担う香川の子ども達を、親の経済的な条件で差別し、精神的病気というレッテルを張らなければ、ゲーム依存症を救う事もできない。そんな実態を、大山委員長を初め、他の委員の方々はどこまでご理解いただいた上で、第14条を記載されたのだろうか。

⑤ 子どもの「人権」と「愛国心」教育

委員長の大山一郎議員は、外国人地方参政権、夫婦別姓、多重国籍を認める国籍法改正、人権侵害救済法案、自治基本条例、子ども・子育て条例等に反対されているようだ。

又、子どもの人権を大切にしようとするのではなく、先ず「国家」を先におく「愛国心教育」「教育勅語賛美教育」を活動の柱に据えて、戦争法を賛美し、国民主権をないがしろにしている歴史、公民教科書を、香川県内の中学校に採択させようと香川県議会内で先頭を切って誘導されています。

「愛国心」と言えば、私だって「愛国心」が一杯あふれているからこそ、香川県議会で決められそうな「ゲーム依存症対策条例」に、「ちょっと待って、子ども達の人権を守る為には、間違った条例を安易に作らないで。」と必死になって声を上げているのです。

一人一人の子ども達が「幸せ」になってこそ、健全な「国家」が生まれてくるのです。「国家」が先にあって、「子ども」の人権が後についてくるのではないのです。

このような条例が出来たら、香川県内の子ども達が、潰されるだけではなく、この方式が、日本中に蔓延し、日本の国がつぶれてしまいます。

⑥ まとめ

この条例案は、一旦廃案にすべきです。だからと言って、このまま放置して良いわけではありません。

大山議員を初め、この会の委員の方々は、この重大な問題であるにもかかわらず、日本国中で放置されていたこの問題に、一石を投じて下さったのです。心から感謝しています。

ただこのまま突っ走るのではなく、一旦踏みとどまって、先ずこの教育問題は、香川県教育委員会にバトンタッチして、ゲーム・依存症に落ち、不登校になって苦しむ親子を、周りの大人たちはどのように救えていくのか、その為の教育機関をどのように作り、運営していくのか、しっかり審議してもらい、提案された内容に対して、県としては、どの程度税金を投じる事が出来るのかを検討していかれる事を望みます。

その時には、間違った「愛国心」教育に陥らないように、ゲーム依存症になって苦しむ子どもの視点に立って、審議して頂けるようお願い申し上げます。

いじめにあったり、学習が追い付かなかったりして学校に通えないままに、ゲーム依存症になってしまった子ども達が、今、日本全国で、増える一方、放置できる問題ではありません。

学校以外でも、子どもが通える教室、居場所を沢山作ってあげる方向で、今回の委員会の審議が発展していくよう願っています。

メディアも動き始めました。今後、「未来を担う香川の子ども達」の幸せを、皆で力を合わせて、子ども達の明るい笑顔を育てて行きましょう。

「ゲーム依存症対策」「パブリックコメント」応募

香川県議会が、スマートフォンやゲームなど依存症対策としての利用を制限する条例をつくろうとされているが、これに反対します。

ただこの問題は未来を担う香川県の子ども達の重要な問題ですから、放置はできません。ですから、いったんこの条例案は廃案にして、先ず「教育委員会で検討し」その後に、財政確保の為に、県議会で話し合う等、一から出直していくべきだと思います。

反対の理由

① 安易な責任論に、反対

本人の、保護者の、学校の、地域の、それぞれの責務が沢山羅列してあります。でもこの案文を作られた大山一郎委員長をトップに据えた、「県議会議員の責務」という項目、第4条、「ネット・ゲーム依存症対策を総合的に推進していく」とあいまいな、おおざっぱな文面しか書かれてない。

ネット・ゲーム依存症になってしまい、今苦しんでいる子どもや親や市・町や学校に対して、県議会議員たちは、どのような手を差し伸べていこうとしているのか、具体的な文面は一言も書かれてはいない。

自分たちを除いた他人の「責任」「責務」を羅列、宣言しているだけの条例では、解決策を見つけるのは不可能です。

私は [REDACTED] 歳になりますが、言い出しっぺの人間は関係ない等とそっぽを向いて、他人の責任に丸投げしてられる程、「教育」ってそんなに簡単で甘いものではないですよ。そう言う事を、私は、子どもたちから教えられてきました。

在職中、「子ども達の問題行動をどうやって直していけるか。」と言うテーマで、教師仲間による宍泊研修がありました。

「(〇〇の責任)(親が悪いからと親の責任)」という安易な責任論に終わらせて、この研修は役に立ったなんて言うてはいけない。そんな間抜けな、安易な、情けない研修にはしたくない。忙しい教師生活の中で、折角集まった仲間なんだ。問題行動を起こす子ども達は、一杯悩んでいる。苦しがつている。そんな子どもたちを救うためには、教師として、先ず、自分は何をすべきか、自分は、何ができて、何が出来ないのか、できる事、できない事を出し合って、教師としての次への道を模索していこう。と、第一声を上げ

られた先輩教師の言葉が今でも心に残り、退職後の生き方にも、大きな力となっています。

いくらこのような無責任で安易な条例ができて、全ての子ども達や親たちに守らせる事は不可能です。

守れなかった子どもや守らせられなかった親や学校側や地域に対して、権力者である県議会議員が無言の圧力をかけるだけで、子どもは救われると思われるなら大間違いです。

教員の勤務評定が、日本の中で一番早くできたのは香川県だと聞いていますが、その間違った悪法を香川県は再度作り、いばらの道を又、トップを切って突き進んでいきたいのですか？

② 県議会議員の責任は？（「税金の使い道」を検討し、決める所??）

ある母親は、いじめによって、学校へ行けなくなった我が子を置いて、年末も正月も無く働いていた。夜9時近く、残業で疲れ切った顔で、閉店間際のスーパーに駆け込み、我が子の食材を買い、「ゲームは、独りぼちな我が子に、生きる楽しみをかすかに与えてくれている。ありがたい。」と、しぼるような声で語り、一日中、たった一人で寂しく過ごしている我が子が待つ家路へと帰って行った。そんな母子の現実を、苦しみを、議員の方々はどこまで理解されていらっしゃるのだろうか。

ゲームにのめり込む子ども達に、他の楽しい事を見つけてあげたり、学校以外の「居場所」を作ってあげるのが先ではないか。

「議会」とは、何をする所？「税金の使い道」を検討し、決める所と教わっている。県民、市民を評価し、切り捨てる所ではないはずだ。

③ 第14条

「県はネットゲーム依存症である者が、その状態に応じた適切な医療を受ける事が出来るよう医療提供体制の整備を図る為に必要な施策を講ずるものとする。」と書かれてある。

この第14条の条文を県議会議員の方々は、どこまで理解した上で、書き込まれたのであろうか。

「医療提供体制」とは、精神科医による幼児、小児向けの医療制度である。彼ら（精神科医）が生きて行くためには、ゲーム依存症や不登校の子どもを精神関係の病人に仕立て上げて薬を与えなければ、金銭的報酬は得られないシステムが出来上がっている。

病気を治してくれる効力が薬にはあると期待して飲むけれど、どの薬にも必ず副作用がある。病人は、かかってしまった病気を早く治す為に、多くの

副作用には目をつぶり薬を飲む。病気が治れば一時も早く、副作用のある薬からも縁を切る。

しかし、ゲーム・依存症は、薬を飲んだからと言って治るものではない。長い期間飲み続けると、頭がもうろうとなり、呂律が回らなくなる副作用もある。それなのにこの条例は、まだ小学校に入学したばかりの幼い子どもを、ゲーム依存症という病人に仕立て上げ、薬漬けにしていく危険性をはらんでいるとは言えないか。日本は、何と恐ろしい国なのだろうか。

④ 子ども達の居場所

「eスポーツ」等、年寄には理解しがたいゲームが、若者の心をとらえ、それが、世間一般に健全なゲームとして認められているのを見ると、ゲーム依存症とは何かと、分からなくなる。

ゲーム依存症にならない指導、教育、環境作りも大切だけれど、不登校になりゲーム依存症におぼれ、苦しむ子ども達の居場所をつくってあげる為の努力、税金の使い方を、議会で話し合ってはもらえないだろうか。

ほんのわずかではあるが、少しずつ民間のNPO法人制度を利便して、そのような居場所が誕生している。

しかし、数が余りにも少なく、いくら小さい香川県内とはいえ、交通の便が悪く、小さい子どもが一人で通学するのは不可能な例が多い。

又少人数相手の活動に公的機関からの援助資金では足りず、利用者負担(運営資金)はかなりの高額な月謝として、保護者に求められる。

経済的にゆとりが無く、その月謝が払えない親は、「精神科医による、「ゲーム依存症等の病気の羅漢者」という証明書をもらってこなければ、月謝の援助は得られないと言う。つまり、薬づけにしなければ援助をもらえない。

未来を担う香川の子ども達を、親の経済的な条件で差別し、精神的病気というレッテルを張らなければ、ゲーム依存症を救う事もできない。そんな実態を、大山委員長を初め、他の委員の方々はどこまでご理解いただいた上で、第14条を記載されたのだろうか。

⑤ 子どもの「人権」と「愛国心」教育

委員長の大山一郎議員は、外国人地方参政権、夫婦別姓、多重国籍を認める国籍法改正、人権侵害救済法案、自治基本条例、子ども・子育て条例等に反対されているようだ。

又、子どもの人権を大切にしようとするのではなく、先ず「国家」を先におく「愛国心教育」「教育勅語賛美教育」を活動の柱に据えて、戦争法を賛美し、国民主権をないがしろにしている歴史、公民教科書を、香川県内の中学校に採択させようと香川県議会内で先頭を切って誘導されています。

「愛国心」と言えば、私だって「愛国心」が一杯あふれているからこそ、香川県議会で決められそうな「ゲーム依存症対策条例」に、「ちょっと待って、子ども達の人権を守る為には、間違った条例を安易に作らないで。」と必死になって声を上げているのです。

一人一人の子ども達が「幸せ」になってこそ、健全な「国家」が生まれてくるのです。「国家」が先にあって、「子ども」の人権が後についてくるのではないのです。

このような条例が出来たら、香川県内の子ども達が、潰されるだけでなく、この方式が、日本中に蔓延し、日本の国がつぶれてしまいます。

⑥ まとめ

この条例案は、一旦廃案にすべきです。だからと言って、このまま放置して良いわけではありません。

大山議員を初め、この会の委員の方々は、この重大な問題であるにもかかわらず、日本国中で放置されていたこの問題に、一石を投じて下さったのです。心から感謝しています。

ただこのまま突っ走るのではなく、一旦踏みとどまって、先ずこの教育問題は、香川県教育委員会にバトンタッチして、ゲーム・依存症に落ち、不登校になって苦しむ親子を、周りの大人たちはどのように救えていくのか、その為の教育機関をどのように作り、運営していくのか、しっかり審議してもらい、提案された内容に対して、県としては、どの程度税金を投じる事が出来るのかを検討していられる事を望みます。

その時には、間違った「愛国心」教育に陥らないように、ゲーム依存症になって苦しむ子どもの視点に立って、審議して頂けるようお願い申し上げます。

いじめにあったり、学習が追い付かなかったりして学校に通えないままに、ゲーム依存症になってしまった子ども達が、今、日本全国で、増える一方、放置できる問題ではありません。

学校以外でも、子どもが通える教室、居場所を沢山作ってあげる方向で、今回の委員会の審議が発展していくよう願っています。

メディアも動き始めました。今後、「未来を担う香川の子ども達」の幸せを、皆で力を合わせて、子ども達の明るい笑顔を育てて行きましょう。

④

（オ）

昨日、アックスで同又を送りましたか。
届いていないかと心配なため再度
郵送します。

反対

という意見

一
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

このような条例がでるのと
先づ、学校への圧力が厳し
くなり、調査、言調査とせま
るので、教師は一層忙しく
なり、子ども達に向き合う時
間が入り、ますます寂しい子ど
も、チームにのめりこみ、子ど
もがふえ、ふえ、ふえ

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



[Redacted]
[Redacted] さい [Redacted]

2020年2月4日

香川県議会事務局政務調査課 様

〒760-8570

香川県 高松市番町四丁目1番10号

電話：087-832-3680 / FAX：087-831-3384

E-mail：gikai@pref.kagawa.lg.jp

香川県議会事務局政務調査課 様

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（意見公募）が実施されたのに伴い、意見を作成しましたので、ご査収よろしくお願いします。

以上よろしくお願いいたします。

[Redacted]

まず最初に、これだけ影響の大きそうな条例を制定しようとしているのに、パブリック・コメントの意見募集期間が2週間しかないのが不思議です。通常1ヶ月の期間を取るべきはずですが、なぜこんなに急ぐのでしょうか。もし制定するとしても、もっとじっくり審議すべきかと思います。

つぎに、この条例は「ネット・ゲーム依存症から守るための対策」とありますが、その対策の内容がなんなのかが明確ではありません。強いてあげるなら、第18条（子どものスマートフォン使用等の制限）だろうと思いますが、なぜ使用時間制限がネット・ゲーム依存症への対策になるのでしょうか。

さらに、この第18条では、具体的な時間を指定していますが、その根拠がまったく分かりません。そもそも、時間的な使用制限を行ってしまうと、許された時間内により大きく集中するようになり、ネット・ゲーム依存症対策としては逆効果だと思われます。

また第3条（基本理念）でネット・ゲーム依存症がひきこもりの問題に密接に関連するとありますが、これはネット・ゲーム依存症がひきこもりを引き起こすのではなく、ひきこもりがネット・ゲーム依存症を引き起こすものと容易に想像できます。つまり、本当に対策しなければいけないのは、ひきこもり対策なのではないでしょうか。

つぎに、第11条（事業者の役割）とあり、これにより県内の事業者はもとより、国内の事業者すべてに使用制限の協力を求めていると読み取れます。このため、すでにネット上では香川県からのアクセスをブロックするプログラムが登場しており、香川県がネット上で村八分にあう可能性も出てきています。

ということは、条例案冒頭で「何事にも積極的にチャンレンジし、活動の範囲をひろげていけるように」とあるのに、ネット上で世界から切り離された香川の子ども達の活動範囲をわざわざ縛ってしまうことになりかねません。

また、この条例は子供向けという建前ですが、県内のIT事業者の活動を萎縮させる性格を持っており、県の経済活動にとって大きく負の方向に作用しそうです。

これらのことから、この条例案は制定すべきでないと考えています。

以上よろしくお願いします。

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例

パブリック・コメントへの意見



[Redacted text block]

([Redacted] 裁)

行政が各家庭の内部に踏み込みすぎた条例を定めることの危険度については言うまでもない。

戦後の国民主権は為政者が国民より上位になることにおいて国民を死に追いやることとなった旧憲法の反省に立ったうえで作られ、守られてきたものである。

罰則がないとしても国民を縛る法律のカテゴリーに分類される条例を制定するのであれば憲法にある国民主権に優先される理由がなければならないと考える。

つまりは行政が国民の生活に踏み込んで規制をかけようとする場合はその規制に相応の根拠を示さねばならないが今回の条例案はその根拠に欠けるものであると言わざるを得ない。

○ゲームの有害性について

議会が唱えるゲームの有害性についてであるが、議長の大山氏は十数年前の選挙演説で以下の主張をしていた。

「ゲームは子供の前頭葉に害を為す（障害となる）。そうしてゲームで前頭葉に障害を負った子供は我慢が出来ず短絡的な思考しかできなくなる」

この理論から推定されるのに、日本大学文理学部体育学科教授で脳科学者である森昭雄氏からの影響を受けているのではないかとも思われる。

ゲーム脳という持論を2002年頃に出版社やマスコミから展開され、話題になった方である。

しかしながらこのゲーム脳については専門家からの反証・反論も数多く出され、正しいと確証されたという話は10年以上経た現在でも聞かれない。

ご本人が文学部の学者であるということも鑑みて、未だ結論をだす部類の話ではない。つまりは科学的根拠・医学的根拠のない理論を基として条例という市民を規制する法を定めようとしている事に問題がある。

以上は「ゲームが前頭葉に及ぼす」理論についてであるが、ではもう一つ、議会が語っているWHOでの有害性指定についてである。

果たしてWHOの有害性項目記載が主権を超えて規制とするほどの内容となっているのか見てみる。

『ICD-11』

議会のいうWHO記載項目はICD-11である

日本語にすると国際疾病分類である。

ここに注意しなくてはならないのはここに2019年に付け加えられた「ゲーム障害」というものが決してゲームそのものの有害性を説いている訳ではないことである。

内容はゲームによって生じた「中毒性について」である。

同じ項目に「カフェイン」が記載されているところに注目したい。

何かにのめり込みすぎた場合に中毒という症状が起きうるがこれは何に対しても考えら

れることである。

それはスポーツや読書においてもそうであり、食事や睡眠に優先させてそれらの趣向を選択すること不思議ではない。

その中毒性に注目をすればコーヒーを飲む習慣にまで警鐘を鳴らすのがWHOである。

因みにWHOは紫外線や珪藻土・土壁の発がん性についても軽傷を鳴らしているものであり、ありとあらゆるものに潜む危険性を可能性として羅列しているものと捉えるべきかと思われる。

ともかくとしてここに記載された「ゲーム障害」について改めてどう規定されているのか読んでみる。

- ゲームをする時間をコントロールができない。
- ほかの生活上の関心事や日常の活動よりゲームを優先する。
- ゲームによって問題が起きているにもかかわらずゲームを続ける。
- 学業や仕事、家事などの日常生活に著しい支障がある。

上記の4項目のすべてが当てはまり、12か月以上続く場合

これに当てはまるもしくは今後当てはまる確率の高い香川県内の学童がどれだけいるか疑問である。

また、この規定から1月20日に大山議長が発表した内容

『ネットやコンピュータゲームの過剰な利用は、学力や体力の低下、慢性的な睡眠障害、注意力・記憶力の低下、視力障害や頭痛を引き起こすとされ』

との関連性が見だせない。

WHOは中毒性に焦点を当てているのに対し、大山氏の論点はゲームそのものに焦点を当て、その有害性を説いている。しかも『学力や体力の低下』や『注意力や記憶力の低下』についてはWHOも指摘していないうえに専門家の共通認識でもその結論に至っていないのに何を論拠としているのか不思議である。

よってWHOのICD-11を提示しとしたとしても冒頭の国民の生活を規制する条例を作る論拠とはなりえないと考える。

更に議会がもうひとつ。条例案の論拠としている厚生労働省の2017年のネット依存の統計について見てみる。

この調査は中高生に対して8つの質問への回答から統計を出している。

その質問内容を見てみる。

- ① ネットに夢中になっていると感じることがある。
- ② 予定よりも長時間使用する。
- ③ 制限しようとしてうまくいかなかったことがある。

④トラブルやいやな気持ちから逃げるために使用する。

⑤使用しないと落ち着かない、イライラする

⑥熱中を隠すため、家族らに嘘をついたことがある。

⑦使用時間がだんだん長くなる

⑧ネットのせいで人間関係などを台無しにした、しそうになった

この中で5項目以上が該当すればネット依存が疑われるとの事である。

この質問だが、これはゲームに特定することなくその趣味・趣向や部活を行うものにとって当たり前に該当する項目ではないかと考えられる。

例えば①の「ネットに」の部分野球やテニス、読書、美術、映画鑑賞などに変えて、その部活の部員や趣向としている人に問い質せば誰もが「はい」と答える内容のものである。

これを以て病的なネット依存の可能性としているのも無理があるが、この調査報告の『ネット』を『ゲーム』と置き換えて解釈し、規制に乗り出そうとするとところには更なる無理がある。

現代のネット事情から言えば例えば知人との連絡方法や情報の共有にもネットは不可欠となっており、上記の厚生労働省⑧の質問に対しての回答も「はい」と答えたのは僅か9%。

むしろネットがない場合による連絡や意思の不伝達による弊害のほうがあるのではないかとと思われるがそういったネットを肯定的に捉えるための質問はされていない。

以上のことから、今回の条例案は規制の根拠に乏しいものであるところを強引に推し進めているように思われてならない。

今回の条例案が今や全国から批判を浴びているのは周知のとおりである。

それはその根拠の薄さからテレビばかりを見ていると頭が悪くなる、漫画ばかり読んでると立派な大人になれない、ゲームセンターに行くと不良になるといった昭和の大人の根拠のない迷信じみた説教に通じるものを誰もが感じているためである。

そして当初の案ではインターネットやスマートフォンそのものを対象としていた事を顧みるとやはり迷信や政治家の個人の固定観念や趣向の好悪が先に立っての条例案であると思わざるを得ない

専門家の意見を委員会で話し合われたとするが、その話し合いが第三者的観点から科学的根拠・医学的根拠として確定なされることとなったものなのか？その話し合いの議事録、報告書も見えてこない。

現代はゲームという形であれSNSという形であれ、人と人の繋がりやコミュニティは2次元で行う時代となっている。

そのために人間関係は県や地域を超えて築かれるのが当然となっている時代において、その手段に規制を掛けることは県内の児童たちから現代に見合ったコミュニケーション方法を奪う結果となり、香川県内の子供達と違う地域の子供達との繋がりも薄くなり、孤立化を招く。

私の年代などはゲームとネットは別という意識もあるかもしれないが、ネット環境に慣れていく手段としてネットとゲームは切り離せるものではない。

IT化革命においてコンピュータやネットで新しい革命を起こしたり、インフラを築いている方はパソコンに触る切っ掛けの殆どの方はゲームなどからであったはずである。

いきなりアルファベットと数字の羅列だけのプログラミングに興味を示す人は寡少である。

そこに時間の制限をしていけば世界中のIT企業は出来ていなかったかもしれない。

勿論、すべてのゲームやネットを肯定するわけではない。

それらから得られる情報を取捨選択していくことこそがこれからの次世代を担う子供たちに必要なことであり、その方法を教えていくことが大人の役割である。

駄目だとシャットダウンするやり方ではなく、その取捨選択の正しさを教えていくべきである。

これまでも性の表現や暴力の表現があるからテレビや映画は良くないと決めつけるのではなく、良い番組は良い、感動する映画は感動するという割り振りをしてきたわけである。

歴史考証の良く出来た歴史ゲーム、囲碁将棋の対戦ゲーム、経済感覚を養う冒険ゲームなどすべてを『ゲーム』とひっくるめて制限することにナンセンスを感じる。

また、家族の時間を増やすことを理由とした論拠も拝見したが、それこそ子供にのみその時間を作ることを強制するのではなく、大人がその時間を作る方向にならないのは何故だろうか？

前述WHOの中毒性による危険度はアルコールとギャンブルの記載がゲームよりも相当に多い。

それらの危険度はゲームと比べ物にならず、既に害は全世界で明らかである。

飲酒による子供への暴行、ギャンブルに時間を割いて子供を置き去りにして死なせてしまった事件など日常茶飯事である。

家族の時間を作るというのであればギャンブルと飲酒を規制したほうがより直接的に成果がでるはずである。

私は子供のころに歴史ゲームをすることにより、歴史に興味を持ち始め、今は郷土史を調べている。

一緒にゲームで遊んだ仲間はゲームからコンピュータに興味を示し、IT関連で食べている。アドベンチャーゲームなどで精神世界に興味を持ち、精神科医になった者もいる。ゲームはいろんな疑似体験を与えてくれ、人生を考える切っ掛けとも成りえる。

これが昔であれば小説、映画鑑賞でしか得られなかった。

思うに小説や映画も人間を墮落させる文化だとして規制される時代もあった。

差し詰め、今回の条例を考えた人も当時に生きていたならばやはり小説や映画を子供の成長に害を与えるものとして規制しようとするのではないかと思われる。

自分の趣向に合わないもの、特に娯楽性のあるものを科学的根拠のないままに批判・否定して規制しようとする動きはいつの時代もあるものだ。

しかしながら世界でも類まれなる国民主権のこの国で行き過ぎた個人の趣向を子供の為という（本当のところはなんの科学的根拠もない）正論武装で規制する動きをよりによって我が郷土で先頭切って行うことだけは辞めて欲しいところである。

勿論、ゲームのみで人間形成は困難であり、現実でもコミュニティは築き上げ、勉強にも励むべきなのは言うまでもない。

だからこそゲームをさせないのではなく、自分たちで考えてどう接していくかを考えるべきであり、前述した疑似体験と合わせて子供たちにそういう考える機会や体験を奪うべきではない。それこそ子供の成長を阻害している。

大人たちは子供たちに自分で決めさせるという成長機会を与え、サポートすべきであり、規制ではなく例えば推進という形での条例案にならなかったのか。非常に残念である。

既に現在全国から香川県への批判は増大している。

それは香川県に住み、生活していること自体を揶揄するものとなっている。

現金すら現実社会からなくそうとしているIT化社会においてネットを自由に利用できない子供たちと思われるリスクは大人が考えている以上に大きい。

上にも多少述べたが現代のコミュニティは現実社会のみではなく二次元上へと遷り変わっている。

「香川県に住んでいる子とは自由に遊べない」

といった声が出ている。ある意味、香川県の子供への差別意識が既に始まっているといつてよい。

ネット上の人間関係における事件なども起きるリスクもあるが、そのリスクを自己管理することを教えるのが大人の役割である。

それはその社会との接触を規制することではない。

「お外は危ないからお家の中でだけ遊びなさい」

と育てられた子供が果たして健全だろうか？

また、子供のころからネットに親しんできた人材とそうでない人材のどちらを今後の社会が望むだろうか？

香川県で育ったというだけで就職率や人間関係（コミュニティ）の構築に弊害が出る可能性も示唆しておきたい。

また、そうした中で育った子供たちが将来も香川県で生活することを選ぶかどうか、それも視野に入れていただきたい。

全国での県別魅力度ランキングで次回は香川県が再開近くまで陥落する可能性が大きくなっているが、住んでいる私たちが誇れる郷土とはどういうものなのか今一度考えて戴きたい。

最後に。

私が幼少期のころに「漫画は子供の成長を阻害する」といった理論があった。

漫画の読みすぎ、アニメの見過ぎは良くないという。

我々の世代は親に禁止されながら漫画を読み、アニメを見て育った。

今の日本の漫画やアニメ文化は世界に多大な影響を与えている。

アニメを見て日本に来る外国人も多い。

地域活性化としても有効である。

アニメの舞台を訪れる聖地巡業もある。

香川県でもいくつかのアニメの舞台となっており、活性化に一役買っている訳である。

ここで考えていただきたい。

もしも私が幼少期に「漫画は子供の成長を阻害する」という理屈を通して香川県が漫画やアニメを規制していた場合、香川県を舞台とした作品はなく、香川県からクリエイターも現れていない。

漫画家やアニメ作品において大きな影響を持つ人が何人か香川県から排出されているがその方々もいない。

そして、文化的排他県として香川県に魅力を感じる人もいなく、瀬戸芸もなかったかもしれない。

今や漫画やアニメと芸術は一体化しつつある。

ゲームにおいてもこの兆候が見られる。

ゲーム作品の舞台として香川県を知る人もいる。

香川県のキャラクターが和三盆をゲームの中でアピールしたりもする。

実際にゲームの舞台として高松駅で撮影する旅行者もいる。

今のアニメや漫画と同じように地域の魅力発信や知名度向上としてゲームは今後、不可欠なツールとなっていく。

現実に県のPRとしてポケモンのヤドンを使用して話題になったはずである。

それらの可能性の芽も摘み取ってしまうことにならないか。

危惧されるところでもある。