

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02日(日) 01:21

---

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

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]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

結論まとめ 私はこの条例案に反対です。  
修正や改善と言ったものではなく、廃案を要求します。

結論① 公正取引委員会に独占禁止法違反として訴える。

地方公共団体職員のための競争政策・独占禁止法ハンドブックには、

独占禁止法違反を強要するような条例は作るべきではないと記されています。

第11条には特定の事業者に対して地域格差を強要する効力を発揮する具体的な条文が記されています。

これは独占禁止法における、公正な取引、公正な競争を妨げるものです。

この条例を成立せるのであれば、独占禁止法違反として公正取引委員会に訴えます。

結論② 日本弁護士連合会人権擁護委員会人権救済申し立てに訴える。

この条例素案そのものが、ゲーム事業者への差別的な迫害を目的とした規制案で、

「社会問題となっているゲーム依存症」「ゲーム依存症は麻薬中毒と同じ」「家庭愛を受けないものはゲーム依存症になる」などの、

何の根拠もない、ゲーム文化への差別的な思想ありきの迫害するためだけの条例になっています。

社会で話題になっている、と社会問題になっている、は全く違います。

ゲーム依存症はまだ定義されたばかりのものです。その概念の正誤、正確な臨床研究の歴史は浅く、まだまだ研究や解明が必要なものです。

にもかかわらず、70年以上に渡り研究されてきた麻薬中毒と「同じ」と定義するのは医学的に間違っています。

さらに社会的に深刻な問題である麻薬中毒とゲーム依存症が同じと定義することによって社会へのゲーム文化へのイメージを悪化させています。

これは風評被害を行政がばらまく行為、名誉毀損に当たります。

これは香川県県議会のゲーム文化への差別の意識からくるものであり、起きても居ない社会問題を、起きたことにして、規制しようとするのは現実的ではなく、

規制される側からすれば、社会迫害、差別を受けていると感じます。

そもそもゲーム依存症の対策を行政が条例をもって文化規制を行う、ということの是非の問題です。

法的には、表現規制、商業規制、取引の制限、知る権利の規制、通信の規制、などの多数の憲法違反にあたり、

この条例を成立させようとするのであれば、

私は自分自身の表現の自由、商売の自由といった“基本的人権”を守るために、  
日本弁護士連合会人権擁護委員会に、人権侵害を目的とした条例が香川県県議会に提出されている、  
このままでは深刻な人権侵害が行われる、と人権擁護委員会に訴えます。

### 結論③ なぜ間違った条例素案が産まれたか

そもそもゲーム依存症が社会問題になっていない。

だから「どう対策するか」が具体的に見えてこない。

具体的問題が見えていないから、行政が何をすべきかも見えていない。

だから条例文も具体性がなく、効果を望めるようなものになっていない。

だから多数の人間に迷惑なだけの無意味な条例になっている。越境条例は国や他の自治体の立法権、行政権の侵害に当たります。

このような特定文化を社会迫害しようとするだけの差別的な条例は廃案しなければならない。

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

差出人 : [REDACTED]

宛先 : "gikai@pref.kagawa.lg.jp" &lt;gikai@pref.kagawa.lg.jp&gt;

CC :

件名 : パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年02月02日(日) 14:56

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]

香川県議会事務局政務調査課 御中

[REDACTED]

素案の第11条に規定する個人事業者のため、パブリックコメントとして意見を申し上げさせていただきます。

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案につきまして、明確に反対させていただきます。

まず経済的な観点から、現在のゲーム産業の経済規模をお伝えします。

2018年時点の世界のゲームコンテンツ市場は13兆円を超える規模に到達しました。ゲームコンテンツ市場は毎年成長を続け、2030年には25兆円にも達すると言われております。

日本のゲーム市場だけを見ても1兆6700億円に達し、年々拡大を続けている巨大なマーケットです。

市場の規模が大きいということはゲームをプレイする人口も多いということで、2018年の国内のゲーム人口は4911万人もいます。

参考文書：『ファミ通ゲーム白書2019』より

日本のみならず世界中でゲームを開発している企業、個人がいますが、素案の第11条に記載された、

> 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。

こちらの条項は、一県が行うものとしてはあまりに規模が大きすぎるのではないのでしょうか。

(県外の事業者も対象となる旨は既に藤末健三参議院議員のTwitterより確認させていただいております。

<https://twitter.com/fujisue/status/1222034436767637505?s=20>)

また、第11条の2項、

> 2 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。

ゲームの表現規制においては長らく議論され続けている課題であり、ネット・ゲーム依存症とは全く別の話です。表現の自由の侵害に該当する話であり、おまけのように条例に組み込まれるようなものでは断じてありません。断固反対いたします。

こちらがもし2020年4月1日に予定通り施行されれば、日本のみならず世界中の企業、個人が香川県の条例を遵守するために表現の自主的な規制に努めたり、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必要性が生じます。

企業ならともかく、個人の開発者でそれを行うということは時間的にも技術的にも極めて難しい問題です。

それらの開発者が条例に対応するための作業費用を、香川県が全て負担できるのでしょうか。

また、第18条の2項、

> 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、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。

こちらに関しても疑問が残ります。

2020年現在、eSportsと呼ばれるゲームの競技化が世界規模でどんどん発展を続けています。

現在のeスポーツの世界競技人口は約1億3000万人にも登ると言われており、これは野球の世界競技人口約3500万人、ゴルフの世界競技人口約7000万人、テニスの世界競技人口約1億人を上回る規模です。

eスポーツの競技人口は今後ますます増えると見込まれており、eスポーツのプロ選手達は他のスポーツのプロ選手のように世界中の子供達から憧れを持たれています。

「フォートナイト」というゲームの世界大会では16歳のアメリカの少年が優勝し、賞金300万ドル（約3.3億円）を獲得したのがネットで話題になりました。

彼は3歳からゲームをプレイし、一日8～10時間の「練習」を日々行っていたそうです。

もし彼が、州の条例という名目で一日60分の時間制限を自治体や家族から強制されていたら、彼の人生の可能性は大きな力に押し潰されていたかもしれません。

彼ほど多くの賞金は出なくとも、ゲームで人生が豊かになり生活できているプロは現在国内外問わず数多くいます。

そういう時代が、実際に既に来ているのです。

別に、全ての子供達がそんなプロになれるようにゲームをいくらでもやらせよう、という話ではありません。本気でプロになりたいかどうかを家庭で親とよく相談させた上で、心身に悪影響が出ないように、各家庭で細かくコントロールしながら学業と両立を目指しながらゲームに取り組めばいいのです。そこに行政がわざわざ多くの税金を費やしてまで、一斉に介入する必要があるのでしょうか。

今より100年以上前、日本では「野球と其害毒」という野球害悪論が論じられていました。

- ・全校生の学力が減退する
- ・「盗塁」をする子供は将来巾着切り（スリ、泥棒のこと）になる
- ・野球は成長期にやらせると、学生の体格を目茶苦茶に壊してしまう、学生の運動としては最も悪いもの
- ・右手で球を投げ、右手で球を打つが故に右手ばかりが発達して片輪になるなどと、非常に強い言葉で批判された、現代では考えられないような俗説の類です。

参考URL:<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%87%8E%E7%90%83%E5%AE%B3%E6%AF%92%E8%AB%96>

この談話を掲げた一人に第一高等学校校長の新渡戸稻造（五千円札の人です

ね) があり、当時の朝日新聞(東京朝日新聞)に掲載された談話は世間に大きな波紋を広げました。ちょうど今のこの香川県ゲーム・ネット規制条例のように、です。

もしこの害悪論を当時の政府が真に受け、野球をする時間を制限したり、あるいは野球そのものを規制していれば、今の日本の野球業界はどうなっていたでしょうか。

2002年の日本でも「ゲーム脳の恐怖」という本が出版され話題を呼びました。「ゲームをやっている人の脳は認知症の患者と同じ状態になっている」という趣旨の本です。

しかし、これを書いた著者である森昭雄氏は運動生理学が専門学科である体育学科の教授であり、肝心の脳神経学に関してはまったくの門外漢でした。森昭雄氏は独自で用意した簡易脳波計で「テトリス」を遊んだ約300人の脳波を研究した所、上記の結果が出たと主張しました。

ところが、2009年にアメリカニューメキシコ州にある研究機関Mind Research Networkが同じく「テトリス」を遊んだ26人の思春期の少女の脳を調べた所、大脳皮質が厚くなり、脳の能率も上がることが脳撮像により証明されました。

森昭雄氏の主張は二転三転し、「子供にテレビを見せすぎると後天的自閉症になる」「将棋や囲碁を指している人はゲーム脳である」といった趣旨の言動さえ行うようになりました。

日本神経科学学会でも2010年に「ゲーム脳になるといった研究が科学的検証を受けずに流布されており、明確な根拠を求める」という研究倫理指針を発表しました。

(参考

URL:<http://web.archive.org/web/20100115142747/http://osaka.yomiuri.co.jp/science/news/20100111-OYO8T00505.htm>)

しかしテレビや新聞では森昭雄氏の主張がさぞ本当の脳神経学であるかのようによこぞって取り上げ続け、多くの人々がゲーム脳を信じてしまいました。結果、ゲーム脳という科学的根拠のない言葉が独り歩きし、ゲームを楽しんでいる人々にゲーム脳というレッテルを貼って攻撃するための「武器」として使われてきたのです。そう言われてきた人々の中には当然、子供も含まれます。

子供の頃から好きなものを世間や大人に心無い言葉で罵られ、私自身心の傷を負った過去もあります。

先に述べた野球害悪論とゲーム脳、時代は違えど、若い世代に流行している文化を大人が弾圧する、という構図は同じなのではないでしょうか。

WHOがゲーム障害を疾病に認定し、過度なゲームプレイが原因で心理社会的機能に問題が出るとされてきましたが、それには疑問も出ています。

ゲームにまつわる問題の原因が本当はどこにあるのか。これは今現在も結論が出ていない、科学的な議論が続いている問題です。参考

URL:<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2167702619859341>

科学的根拠もないまま60分や90分といったゲーム、ネットの時間制限を設けることは明らかに時期尚早であり、先進国が行う条例としては極めて暴力的であると言えます。

運動せずに食べ過ぎると太ってしまうように、何事もやり過ぎるのは良くないのは当たり前のことです。条例よりも先に家庭に呼びかけることが大切ではないでしょうか。

私がこれらの知識を得たのは、ほとんどゲームがきっかけでした。

両親は家庭でゲームの時間制限を私に課すこともなく、好きにやらせ、その上で勉強をするように私に言いました。

塾に行くこともなかった私ですが、「信長の野望」「三国志」「桃太郎電鉄」「シムシティ」などのゲームから歴史、地理、社会の成り立ちなどといった知識を学び、ゲームを通して学びたいことが増えたため、自発的に勉強に励むようになりました。

結果、テストの成績も良くなり、特に国語や日本史のテストでは常に学年でも上位にいました。

海外のユーザーも私のゲームを楽しんでおり、毎日のように英語や中国語など他国の言語のコメントをいただいております。

交流を深める中で英語も勉強し、少しばかりではありますが英語でのやり取りも出来るようになりました。

海外の人々と同じものを共有し交流を深めることが出来たのも、ゲームがあつてこそです。

この条例素案の件につきましても、海外のユーザーや開発者を通じて広く周知していただいております。（私個人の範囲では、限りなく多く反対の意見がありました。「日本がずっと好きだが、これでは嫌いになってしまう」という意見の開発者もいました）

行政が、疑似科学や俗説を真に受けて条例を制定し、国民に義務を課す、などということは、決してあつてはならないことだと考えます。

10年後、20年後の日本や世界の未来を考え、行政として何が適切かを今一度深く熟考していただきたいと強く願っております。



Windows 10版のメールから送信

---

差出人：[REDACTED]

CC :

日時：2020年02月02日(日) 17:59

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

あれは、仕事で忙しく遊ぶことができない社会人が電車や業務の隙間時間でもプレイできるようにデザインされています。

またゲーム性もコンシューマのように何時間も遊んでプレイヤーのゲームスキルを上げなければクリアできないようなデザインにはなってなく、金とプレイさえしていればクリアもでき、欲しいアイテムもゲットできるようになっています。

実際、ソーシャルゲームのタイトルをユーザーがどれくらいの期間遊んでくれるか、ご存じですか？

一度インストールしたゲームを1か月後もプレイしている割合がどれくらいかご存じでしょうか？

5割くらいだと思いますか？いえいえ全然違います。企業はKPI(重要業績評価指標)をタイトル事に必ずとっています。その記録によると、だいたい今儲かっているようなタイトルでも1か月後継続率は30%にも届きません。半年でサービス終了するようなゲームだとほんの数パーセントです。それほど、ソーシャルゲームは依存度が低いのです。

そもそも娯楽としてはもっと面白いものが今の世の中満ち溢れています。海外に飛び、グランドキャニオンやエアーズロック、アンコールワットなどの名所を見て回るのもいいでしょう。アメリカなどで銃を射撃場で撃ってみることも一生の経験になります。シルクドソレイユのショーに感動したり、カジノを楽しんだり、旨い現地の食事を楽しんだり、ええ娯楽は山ほどあります。

では、なぜターゲット層でもない子供がソーシャルゲームに嵌るなどの現象が起きてしまうのでしょうか？

あなた方はソーシャルゲームに薬物並みの依存性があるからと言っていました。そんなものがあるなら私はとっくに億万長者になっています。

答えは簡単です。

ソーシャルゲームは「無料」だからです。

なぜ無料なら子供たちは嵌ってしまうのでしょうか？

答えは簡単です。子供たちがゲームに依存しているのではなく、日本の親御さん達が貧困に喘いでいるからです。

貧困ゆえに子供たちは無料の娯楽にすがることができるのです。

つまり本来はゲームを規制するのではなく、娯楽すら満足にお金を使えない貧困にあなた方は対策を入れるべきなのです。

例えば香川県の平均年収は約450万（平均年齢42才）と500万にも満たない数字になっています。

これはとても少ない数値です。私の周りでは1か月程度でこの金額を稼ぐ人

もいます。

最近では日本経済新聞でサンフランシスコでは年収1400万は低所得という記事が話題になりました。

香川県の一般的な人達はその低所得者のさらに1/3程度の金銭で生活を強いられていることになります。

<https://snjpn.net/archives/177074>

以前私は、ゲーム規制に「学校が決めてくれたほうが子どもに守れと言いやすい」という保護者が9割もいるという記事を見て驚愕したことがあります。

この国の9割近くの大人は貧困ゆえに精も根もつき果てて、もはや自分の子供を叱る余力すらないのです。

なぜこんなに貧しくなってしまったのでしょうか？

450万もあれば、ボーナスもすべて分割して考えると38万は月に収入として入ってくるようになります。

ここにまず社会保険や年金でお金が引かれます。この率は30%弱ですが、半分を企業が負担してくれるていになっています。

しかし、実際のところは負担分だけ給料を下げて計算している企業がほとんどです。実際は年収520万ほど香川の人たちはなにも引かれなければもらえている計算になります。

そこから社会保険と年金負担30%を引かれて365万円、さらに住民税や所得税で32万近く減らされ333万円

ここで終わると思うじゃないですか。

消費税で10%取られるんですよ。

そうするとなんと300万切るんですよ。

500万以上もらえてたはずが300万以下になる。

そりゃ国民も困窮します。

子供の娯楽にも手が回らなくなり、子供は無料のソーシャルゲームに嵌るしかなくなるのです。

これはゲーム依存というより、貧困依存といっても過言ではありません。

根が貧困なのでいくら法でゲームを規制しても効果があるはずがありません。

根本が違うのです。彼らは貧困脳なのです。

さらに、この条例の最も恐ろしいところは、これから世界で必要とされるス

キルを身に着ける術を国民から奪うことです。

これから、バーチャルの世界はより身近になっていきます。A Iはどの企業も使うようになってきますし、エンジニアとして求められるスキルもより高度なものになっていくでしょう。

その時に、子供だからと今どき昭和のような教育をしていたら世界に取り残されて使い物にならない人材にしかありません。

むしろ、もっと最新のガジェットに触れる機会を子供たちに与えてください。

でないと貧富の差は開く一方です。

年寄りの中には昔は何もなくても遊んだもんだという人もいるかもしれませんが、ですが、忘れてはならないのはこれからの子供たちが戦う相手は20世紀のロートルではありません。21世紀の世界中の猛者達です。

どれくらい昔と今で差があるか、香川の方々は知っていますでしょうか？

かつて第二次世界大戦で日本が惨敗したアメリカ合衆国。

もし、第二次世界大戦の時に、今の日本の技術力と生産力、そしてライフラインと軍事力があれば圧勝ですよ。

あのアメリカに、圧勝です。

それくらい技術の進歩は早いのです。

では、どうやったらこの香川の状況を変えられるでしょうか。

そこで、ゲーム依存を治す方法として私は全香川の未成年に任天堂switchと人気ゲームソフトを配ることを提案します。

無料の娯楽にしか手が出せないのであれば、こちらから与えてあげればよいのです。

そうすれば、子供たちはみなswitchでポケモンやマリオをするようになり、楽しい毎日を送ることができるようになるでしょう。

どうか日本人の可能性を奪う仕事より、日本国民の未来を作る政治をしてくださるようお願い致します。

## 議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人: [REDACTED]

宛先: "議会事務局" &lt;gikai@pref.kagawa.lg.jp&gt;

CC:

件名: 香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案についてパブリックコメント提出

日時: 2020年02月02日(日) 18:14

!!!!!!  
!!! 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課  
御担当者様

お世話になっております。

1月23日に香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案に対して質問させていただきました[REDACTED]  
[REDACTED]です。

今回、特定電気通信役務提供者としてパブリックコメントを提出させていただきます。  
パブリックコメントは本メール添付のPDFをご確認ください。

ご対応何卒宜しくお願い致します。

[REDACTED]

電話番号: [REDACTED]

携帯メール: [REDACTED]

2020年1月24日(金) 9:11 [REDACTED]

&gt;

&gt; 香川県議会事務局政務課

&gt; 御担当者様

&gt;

&gt; [REDACTED]です。

&gt; 先ほどはお電話ありがとうございました。

&gt;

&gt; 資料の送付先ですが、以下の住所にお願いします。

&gt;

&gt; [REDACTED]

> [REDACTED]  
> [REDACTED]  
>  
> 以上、よろしくお願いいたします。

>  
> [REDACTED]  
> 電話番号: [REDACTED]  
> 携帯メール: [REDACTED]  
>  
>  
>

> > 2020/01/23 19:23、[REDACTED]のメール:

> >  
> > ???香川県議会事務局政務課  
> > 御担当者様  
> >  
> > お世話になっております、[REDACTED]です。  
> > メール文面でのご回答ありがとうございました。  
> > 資料公開についてもご検討いただければ幸いです。  
> > 引き続き、よろしくお願いいたします。

> >  
> > [REDACTED]  
> > 電話番号: [REDACTED]  
> > 携帯メール: [REDACTED]  
> >  
> >

> > > 2020/01/23 19:07、議会事務局 <gikai@pref.kagawa.lg.jp>のメール:

> > >  
> > > ??? [REDACTED]様  
> > >  
> > > 質問の第1について回答いたします。

> > >  
> > > ○意見を提出できる方  
> > > 「(2) 第11条に規定する事業者」について

> > >  
> > > 素案11条第3項にある「特定電気通信役務提供者」には個人も  
> > > 含まれることから「特定電気通信役務提供者」として個人からの  
> > > 意見提出もできます。

> > >  
> > > 電話でお話した質問3についてはもう少しお時間をいただければと思います。

> > >  
> > >  
> > >  
> > >

>>> -----Original Message-----

>>> 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)素案についてパブリックコメントに対する質問

>>> 日時: 2020年01月23日(木) 13:44(+0900)

>>>> 香川県議会事務局政務調査課

>>>> 御中

>>>>

>>>> はじめまして、

>>>> 私は千葉県在住の [REDACTED] と申します。

>>>> 今般、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が始まりましたが、パブリックコメントに関して以下3点の質問にご回答をお願いします。

>>>>

>>>>

>>>> 質問1

>>>> 意見提出が可能な範囲として

>>>> (1) 香川県内に住所を有する方

>>>> (2) 第11条に規定する事業者

>>>> となっているが、

>>>> 本条例の対象として、条例案第11条第3項にて、特定電気通信役務提供者も対象となっている。

>>>>

>>>> 総務省が公開している

>>>> 特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律の解説

>>>> [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000461787.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000461787.pdf)

>>>> によると、5ページに

>>>> 「具体的には、ウェブホスティング等を行ったり、第三者が自由に書き込みのできる電

>>>> 子掲示板を運用したりしている者であれば、電気通信事業法の規律の対象となる電気通

>>>> 信事業者だけでなく、例えば、企業、大学、地方公共団体や、電子掲示板を管理する個

>>>> 人等も特定電気通信役務提供者に該当するものである。」

>>>> と記載されており、個人も対象となりうると考えられる。

>>>>

>>>> (2) 第11条に規定する事業者 という範囲では、

>>>> 条例案の対象である、個人の特定電気通信役務提供者からの意見提出が不可能であるため、

>>>> (2) 第11条に規定する事業者及び特定電気通信役務提供者

>>>> など、範囲を見直すべきではないのか。

>>>>

>>>> 質問2

>>>> 本条例は4月の施行を目標とされているようであるが、

>>>> 現行の意見提出可能範囲では、

>>>> 4月以降に日本国内で事業を立ち上げる予定である、現在個人の方からの意見を取り入れ



ることができない。

> > > > また、質問 1 で触れたとおり、特定電気通信役務提供者は個人も対象であり、

> > > > 特定電気通信役務提供者とみなされる行為を行う者は本条例に係る対応を行わなければならないため、

> > > > 県外の個人からも意見提出可能な範囲に含めるべきであろう。

> > > >

> > > > 現在、意見提出可能である個人としての範囲は県内の住民に限定されているが、

> > > > 上記の内容を踏まえると県内の住民に限定することは不要ではないかと考えられる。

> > > > そのため、県外在住の個人についても意見提出可能にすべきではないのか。

> > > >

> > > > 質問 3

> > > > 現在、ホームページ上で公開されている資料は条例の素案だけであり、

> > > > 過去に行われた条例検討委員会の議事録等を読むことはできず、

> > > > 「平日60分」などの規制時間に対して数的根拠を確認できない状況である。

> > > > そのため、条例案の正当性について検証することが困難となっている。

> > > >

> > > > 本条例は、令和2年1月22日(水)の衆議院本会議にも取り上げられるなど、

> > > > 全国的にも注目されている案件であり、

> > > > 県外の方にも条例案について検証しやすいように、関連資料もホームページ上に公開すべきではないか。

> > > >

> > > >

> > > > お忙しい中恐縮ではございますが、

> > > > ご回答お願いいたします。

> > > >

> > > >

> > > > 電話番号: [REDACTED]

> > > > 携帯メール: [REDACTED]


> > > >

> > >

令和2年2月2日

香川県  
議会事務局政務調査課  
ご担当者様

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」に反対いたします。

私、は「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」に反対するパブリック・コメントを提出いたします。

以下、反対に係る、意見を述べさせていただきます。

#### 素案の問題点

##### 1. 依存症とは無関係と思える事象に対して

第11条第2項にて「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」と記載されているが、素案の第2条上の定義は「仕事や日常生活よりもゲームを優先してしまう」ことであり、これはWHO上のゲーム依存の定義も同様である。

第2回検討委員会における岡田参考人の資料を元に作成されたと思われるが、性的感情の刺激や射幸性が高いということがゲーム依存に繋がる具体的事例に対する調査は、筆者が本パブリックコメントを執筆にあたり、関連資料を探したが、見つけることはできなかった。先の岡田参考人の資料でも、「実態把握の調査を行うことを条例に盛り込む」ことを提言しているのであり、岡田参考人自身も確証は持っていないのではないのか。実証されていない事象に対してまで事業者への関与まで行うべきではない。

「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」の部分は現状としては削除すべきである。

##### 2. 日本国憲法上の自己決定権について

第11条第2項にて「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。」と対象を「県民」としており、成人も本素案の対象となっている。これは第11条のみならず第12条、第13条など他の条文でも確認できる。

日本国憲法第13条で保証される自己決定権に差し障る事例でもあり、子どものみならず成人まで対象とするのは憲法的な観点からも大きな問題点となる。健康面に問題のない人に対して、「ネット・ゲーム依存症に陥らないため対策」の対象にすべきではない。

また、法的な指摘ではなく実務の指摘であるが、井出草平大阪大学非常勤講師が行った素案に対する講演資料の71ページ以降によると

[https://drive.google.com/file/d/1lxFyLwZsMcKbzi3Rz\\_hBQ2Bi9HdUEz3P/view](https://drive.google.com/file/d/1lxFyLwZsMcKbzi3Rz_hBQ2Bi9HdUEz3P/view)

精神障害の予防というのは確立されていないのが現状である。

自己決定権への問題が付随する施策にもかかわらず、障害の予防効果が期待できない、ハイリスクローリターンと言える素案である。第11条のみならず素案全体の指摘になるが、健康面に問題の無い人を条例の対象から外せるように見直す必要がある。

### 3. 一律的な時間規制について

第18条第2項において“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）”

“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”という一律的な時間規制が記載されている。

第2回検討委員会における樋口参考人の資料中の中国韓国の先行事例、第5回検討委員会参考資料「子どものスマートフォン等の使用時間について」を元に設定したと思われるが、樋口参考人の資料においても、資料10ページにて「対策の効果検証はほとんどなされていない」と記述されている。また、韓国のシャットダウン法については、検証の結果、効果がなかったと言及されている。

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29434003>

一律的な時間規制が依存症に対する施策となる根拠とはなりえない。

さらに、韓国のシャットダウン法は、検証以前に閉鎖するゲーム提供を行う事業者が発生し、市場の萎縮効果をも生んだ。第18条は保護者に対する規定であるが、市場に影響を与えることが想定され、ゲーム等の提供を行う事業者が利害関係者になると考えられる。時間による規制を行った先行事例が市場の萎縮効果を生んだ以上、同様の施策を行う場合は市場の萎縮効果を可能な限り避ける必要がある。

また、参考資料「子どものスマートフォン等の使用時間について」は、スマートフォン等の使用時間と成績との関係資料であり、“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”の関係資料ではない、これも一律的な時間規制の根拠にはなりえない。

また、前項（2.日本国憲法上の自己決定権について）と同様の指摘だが、健康面に問題がない、保護者と子どもの家庭環境にゲームやスマートフォンの使用時間まで行政が介入することは、自己決定権に影響を与える、不当な介入である。元来、表現の自由や社会参加、休暇の権利などの子どもの権利は、子どもの権利条約で保証されているものであり、第18条第2項は削除すべきである。

### 4. 本素案に係る行政上の不適切な認識について（属地主義の原則）

藤末健三参議院議員の調査によるtwitter上の発言によると

<https://twitter.com/fujisue/status/1222034436767637505>

香川県議会では“第11条に規定する「事業者」は香川県外の事業者も対象”という見解のようだが、これは地方自治法第2条第2項“普通地方公共団体は、地域における事務及びその他の事務で法律又はこれに基づく政令により処理することとされるものを処理する。”という属地主義の原則から離れた、不正な条例の運用となりうる。

昭和29年11月24日の最高裁判例によると

[http://www.courts.go.jp/app/hanrei\\_jp/detail2?id=56788](http://www.courts.go.jp/app/hanrei_jp/detail2?id=56788)

「四 地方公共団体の制定する条例の効力は、法令または条例に別段の定めある場合、若しくは条例の性質上、住民のみを対象とすること明らかな場合を除き、法律の範囲内において原則として属地的に生ずるものと解すべきである。」となっている。現在の素案では、県外の事業者を対象する場合は「別段の定め」が記載されておらず、この素案のまま条例を施行し、県外事業者へ関与した場合は、県外事業者から訴訟が生じて県側の敗訴となる可能性が生じる。また、本素案が「別段の定め」を記載するにはその根拠を求めたい。

加えて、素案第11条第3項にて、特定電気通信役務提供者も対象となっている。総務省が公開している「特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律」の解説資料

[https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000461787.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000461787.pdf)

によると、5ページに「具体的には、ウェブホスティング等を行ったり、第三者が自由に書き込みのできる電子掲示板を運用したりしている者であれば、電気通信事業法の規律の対象となる電気通信事業者だけでなく、例えば、企業、大学、地方公共団体や、電子掲示板を管理する個人等も特定電気通信役務提供者に該当するものである。」

と記載されており、個人も対象となりうると考えられる。

先に触れた本素案が県外事業者も対象になりうることを合わせると、「この条例は特定電気通信役務提供者である県外個人にも影響する」と解釈できる。この条例だけで日本全国の個人に影響すると考えると、国政にすら影響しかねない。

以上より、県の条例が県外の事業者や特定電気通信役務提供者を対象とするのは難しく、第11条は全体削除すべきであろう。

#### 5. 本素案に係る行政上の不適切な認識について（パブリックコメントの実施）

本件に係るパブリックコメントは意見募集期間を2週間として実施されている。香川県パブリック・コメント実施要綱には「計画等の案の公表の日以後原則として1月以上の期間で実施機関が定めるものとする。」とされ本来の募集期間は一か月は必要である。

実施要綱の原案となったであろう行政手続法第四十条において、

「第四十条 命令等制定機関は、命令等を定めようとする場合において、三十日以上の意見提出期間を定めることができないやむを得ない理由があるときは、前条第三項の規定にかかわらず、三十日を下回る意見提出期間を定めることができる。この場合においては、当該命令等の案の公示の際その理由を明らかにしなければならない。」とある。

地方公共団体は行政手続法第三条にて適応除外されているが、第四十六条において、「第四十六条 地方公共団体は、第三条第三項において第二章から前章までの規定を適用しないこととされた処分、行政指導及び届出並びに命令等を定める行為に関する手続について、この法律の規定の趣旨にのっとり、行政運営における公正の確保と透明性の向上を図るため必要な措置を講ずるよう努めなければならない。」

と記載されており、行政手続法が努力義務であることが明確になっている。行政運営における公正の確保と透明性の向上を図るため、意見提出期間の短縮を行うのであれば理由を明示すべきであるが、本パブリックコメント提出時（令和2年2月2日）において理由は明示されていない。

また、「規則上、検討委員会の議事録は作成が必須ではない。」と県議会より連絡

を受け、現在に至るまで議事録を確認できていないが、こちらでも行政運営の透明性を低下させるものである。その上、過去の審議資料は香川県側のホームページ上で一切公開されず、任意団体であるコンテンツ文化研究会が独自に入手したものでしかインターネット上で確認できない。筆者も意見提出期間が始まってから県議会に過去の審議資料の原紙を郵送してもらっており、パブリックコメント提出者への配慮が欠けていると言わざるを得ない。

行政上のルールを守れない大人が、子どもへのルール作りを行う条例を作るというのは非常に問題がある。仮にこの条例が施行されたところで、子どもから「ルールを守れない大人が押しつけたルール」としか認識されない。

## 総論

本素案については、令和2年1月22日(水)の衆議院本会議にも取り上げられており、「私の地元の香川県では子どもがゲーム依存症になるのを防ぐため、子どものゲーム使用時間を制限する条例を制定する動きがあります。私はeスポーツを国を挙げて進めている時代、過度な規制を行うべきではないと考えますが、こうした動きをどう考えるのか、総理大臣の所見を伺います」(国民民主党代表玉木議員)

「政府においては実態調査を踏まえつつ、正しい知識の普及や相談支援体制の整備に取り組むとともに、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の場を設け、ゲーム依存症への対策を推進してまいります」(安倍内閣総理大臣)と発言され、国としての依存症に対する検討状況も現在は調査の段階である。

また、2018年のWHO上の指定においても、HEVGA (Higher Education Video Game Alliance) が十分な学術研究の証拠に基づかずに指定していると反対を表明しており、IGDA (International Game Developers Association) やDiGRA (Digital Games Research Association) も反対、時期早々という意見があったことを踏まえるべきである。今後の国、医療機関及び事業者が実施するゲーム依存に関する調査結果を把握する必要がある。WHOにおいても調査や研究が行われるのは2022年以降である。

(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会を中心として4団体による、ゲーム障害に関する調査の実施について

<https://www.cesa.or.jp/uploads/2019/info20191126.pdf>)

このように、現在は一律的な時間規制や事業者への関与を行うのは、学術的な裏付けがなく、正当性も無いと判断できる。加えて、素案に記載されている「県においても、適切な医療等を提供できる人材などを育成するため、研修体制の構築や専門家の派遣等の支援に取り組むことが求められている。」という人材育成に主点を置いた施策から逸脱している。

第2回検討委員会における岡田参考人の資料でも記載されている通り、生活に支障が生じるほどの障害が生じる背景には、家庭内の不和、いじめ、学業不振、その他障害など様々な原因が存在し、ゲーム依存はこれらの「原因」ではなく「結果」と考えられる。「結果」にアプローチするのではなく、「原因」にアプローチすることが、障害に対してより効果のある対処方法ではないのか。

事業者がこれまでに取り組んでいる内容として、スマートフォンや家庭用ゲーム機にはペアレンタルコントロール機能(保護者による情報通信機器の制限)が搭載されており、現行

の法制化でも保護者によるコントロールは可能である。香川県青少年保護育成条例を改めて確認していただきたい。

現在の香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）の素案では実務的及び法的な問題を非常に多く含んでいる。廃案することも視野に入れ、香川県として、本当に適切な対応を改めて検討していただきたい。