

**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03日(月) 01:29

---

**香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について**

[REDACTED]

ネット・ゲーム依存症に対策を講じる必要があるという条例の趣旨に異存はない。しかし、保護者に対して利用時間の基準を設けて子供に遵守させる努力を求めたり（第18条）、事業者に対して対策を求めたり（第11条）するのは、罰則がないとしても萎縮や過剰反応を招く可能性があり見過ごせない。

条例案の第11条・第18条には、以下のような理由で反対する。

(1) 個人の趣味・嗜好に立ち入るべきではない。

法律や条例が、18歳未満といえども個人の私的な時間の使い方に立ち入ることは行き過ぎである。基本的人権の侵害に当たると考える。ゲームに基準を設けるならば、他にも基準を設けるべきこと（例えば、テレビの視聴、炭水化物の摂取など）はいくらでもある。これでは収拾がつかなくなる。

(2) 遊びと学びを簡単に分けることはできない。

良質の遊びと学びは分けることはできない。例えば、将棋や囲碁のネット対戦も制限するのか？制限するゲームと区別するとすれば、どこで線を引くのか？誰もが納得する基準を作ることはできないと思われる。

(3) 情報技術に興味を持つ人材が育たなくなる。

ゲームをきっかけにコンピューター関連の技術に興味を持つ子どもが多いということは経験上確かだと考えている。ゲームを制限することでコンピューター関連技術に興味を持つ若い人材が育たなくなり、結果的に県の産業界を停滞させる。

(4) さらに悪いものに時間を使う可能性が高い。

ゲームの時間を制限してもゲームより“良い”ものに時間を使うとは限らない。テレビなどは受け身の娯楽であり、ゲームよりもさらに子どもの成長に悪い影響を与える。せっかく最近の子どもはテレビを見なくなっているのに、時代を逆行させる。

(5) 依存症を防ぐどころか促進する可能性がある。

18歳までゲームを制限されて育った子どもが、大学進学や就職とともに親元を離れ県外に出たとき、タガが外れてゲーム依存症に陥ってしまう可能性を否定できない。そうならないためには、むしろ18歳未満のときにゲームに適度に触れておくべきである。一律の時間制限は役に立たない。

-----  
[REDACTED]

---

**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03日(月) 02:02

住所 :

電話番号 :

氏名 :

年齢 :

要約 : ネット・ゲームの規制ではゲーム依存の根本的解決にはならない。また、長期的にはゲーム規制により高齢化の加速が予想される。ゲームを規制されて育てば、規制から解放されてからゲームに依存し、より大きな問題となる。課金への対策であるとしても、それはこのような条例に頼らず、各家庭内で決めるべき事である。

ネット・ゲーム依存症対策条例について、あまりにも短絡的な内容ではないかと思います。

近年、ゲーム依存が問題になりつつあることは確かですし、このまま対策をする必要がないとは思いません。しかし素案を読む限り、ネット・ゲーム依存の原因をネットやゲームに見出しているように思います。

あくまでネットやゲームは道具に過ぎません。それを規制したところで、またすぐに別の問題が起こるのは目に見えています。

例えば引きこもりとゲーム依存の関係について触れられていましたが、ゲーム依存になったから引きこもりになったのか、イジメなどにより引きこもりになったからゲーム依存になったのかはわかりません。

景気の悪化、所得の低下、増税など、生活が圧迫されて共働きの家庭が増えている中で、家族とふれあう時間を増やすためにゲームの禁止は本当に効果的なのか、どうか考え直してください。

また、このまま規制した場合、長期的な目で見ると香川県の高齢化は加速することが予想されます。香川県でゲームを制限されて育った人間が、一度

県外へ出てから戻りたいと思うのでしょうか。確実に戻る人の割合は減ること  
と思います。

さらに、何かを規制されて育った子供は、大学進学や就職で規制から解放  
放たれると、その反動により高確率で規制されていたものに依存します。私  
は今大学に通っていますが、ゲームをしたいのにさせてもらえない家庭で  
育ったという友人たちの殆どは、生活リズムを気にせず明朝までゲームをし  
たり、人によっては徹夜でゲームをしたりしています。仮にこの条例が施行  
されれば、むしろ現在よりもより大きな問題にもなり得ます。

そして県議会議員の高田よしのり氏はご自身のブログで、この条例はソー  
シャルゲームへの課金に対策するものであるというような旨を記していま  
す。あくまで個人の認識という事ですが、もしこのような考えをお持ちの議  
員の方々は考えを改めていただきたいです。課金は親がコントロールできる  
ようになっているものです。子供に買い与えたスマートフォンに親が自分の  
クレジットカードを登録したり、課金制限をつけなかったりという親の不注意  
が原因です。そのようなところまで面倒を見るのであれば、ゲームを禁止  
するよりも先に、「家族と触れ合いなさい」や「外で遊びなさい」という条  
例を作るべきです。この条例は、それくらい異常なものです。

この条例は、日本の未来を左右する重要なものです。施行されれば間違い  
なく日本は衰退します。イジメや家庭内不和で居場所のない子供達の心の拠  
り所がなくなります。この問題を真に解決するためにはどうすれば良いの  
か、今一度よくお考えください。

---

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 : 香川県ネット。ゲーム依存症対策条例 (仮称) 素案 パブコメ

日時 : 2020年02月03日(月) 08:41

---

パブリックコメントへの意見

この条例必要ありません。ゲームの依存症について広く県民に啓発すればいいだけではないでしょうか。全国初でのちのち恥になるこの条例は要りません。

犬猫殺処分数が全国最多で2位の徳島県と1000匹以上差があります。犬猫殺処分について緊急に対応する対策条例なら県民の理解を得られるかと思っています。

---

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 : 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03日(月) 10:25

1. 氏名 [REDACTED] ②年齢 [REDACTED] ③住所 [REDACTED]  
[REDACTED]  
④電話番号 [REDACTED]

## 《意見》

条例化について、反対です

理由 ①内容が条例にそぐわない

②家庭での規制など責任を家庭に押し付けている

③あまりにも拙速な手順で、県民の声が届いていない

ゲーム依存症は今社会的に大きな問題になっています

国や地方自治体はもちろん社会全体で考えなければなりません

その原因として ①格差社会

②いじめ、虐待

③子供をとりまく社会環境の悪化

などがあげられます

ゲームに熱中する原因は何かを深く考え、ゲーム内容について国がきちんと規制した

り

事業者を指導したり、また格差をなくし子供たちが安心して学校や家庭、地域で暮らせる

ように社会全体で取り組むことが必要だと思います


規制したらそれで良いということではないと思います

---

1.html

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**

---

差出人 :   
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03日(月) 12:34

---

!!!!!!  
!!! 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  
担当者様

はじめまして。

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案」に関するパブリック・コメントへの意見  
提出をさせていただくためメールさせていただきました。

意見に関しては添付の「パブリック・コメントへの意見.docx」に記載しております。

よろしくお願いいたします。

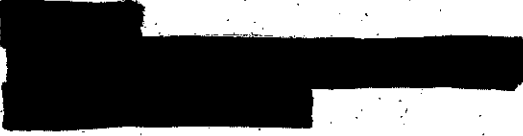


---

1.html



## パブリック・コメントへの意見



### 1. はじめに

本条例素案には不適切あるいは不明瞭、あるいは根拠薄弱な点が多く見受けられ、このままでは不適切な条例が制定されるため、本条例素案に反対する。

不適切な箇所が改善されることを願い、パブリック・コメントに意見を寄せる。

### 2. 論点

大きく分けて2点。

- 2.1 で述べる検討過程の問題
- 2.2 で述べる条文内の問題

#### 2.1. 検討過程に関して

本条例素案は「香川県議会ネット・ゲーム依存症対策に関する条例検討委員会」にて作成されたものであるが、その作成過程が不適切であると考える。

##### 2.1.1. 参考人

本条例素案では第11条において事業者にも義務を課している。

しかしながら、検討過程の参考人(第二回検討委員会2名、第四回検討委員会9名)のうち事業者は

- 株式会社NTTドコモ四国支社より3名
- 株式会社ドコモCS四国より1名

のみと通信事業者に偏っており、肝心の「コンピュータゲームのソフトウェアの開発、製造、提供」を行う事業者は不在である。

もちろん該当事業者は事業拠点が東京や大阪等に多く見られる業種ではあり、県内を本拠地とする該当事業者は少ないあるいは存在しないと考えられる。

しかしながら、岡田クリニック(大阪府枚方市)院長の岡田尊司医師や久里浜医療センター(神奈川県横須賀市)院長の樋口進医師を参考人としている(第二回検討委員会)以上県内に参考人足りうる事業者が存在しなかったという理屈は通用せず、当事者からの意見聴取が怠られていると言わざるを得ない。

さらに、検討過程において本条例素案において直接的に義務を課せられることはないものの保護者や教育機関によって間接的に規制される対象である「子供」からの意見聴取は行われていない。こちらは間違いなく県内に存在している。

本条例素案における規制対象者であるゲーム開発/製造/提供事業者、子供を蚊帳の外とし素案が作成されたという事実はまちがいない。

被規制者からの意見聴取の場を設ける必要があるのではないかと。

##### 2.1.2. 情報公開

本条例素案の検討過程においてどのようなデータや資料が示され、どのような議論がなされたのかを判断するにおいて最も効果的であると考えられる議事録は、残念ながら作成されておらず、当然公開もされていない。

また、検討委員会の内容も報道関係者のみに公開され、傍聴は叶わない。

検討過程を県民や事業者が知ることができない状況でありながら、パブリック・コメントの段階となっても公開された資料は素案のみであり、適切とはいえないのではないか。

## 2.2. 条例本文に関して

本条例素案内において不明瞭、不正確な語彙や部分、事実誤認、根拠薄弱な点などが非常に多く見受けられる。

### 2.2.1. 第4条

- 4 県は、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。

恣意的な解釈をすると「ゲームは悪いものであるからゲームより屋外での運動、遊び等を推奨する」とも読むことが可能である。

さらに、検討委員会の委員でもある高田良徳県議会議員が2020年1月26日に氏のブログ上で公開した「ネット・ゲーム依存症対策条例、何が大事なのか。(改題)」(旧題: ネット・ゲーム依存症対策条例、何が大事な、理解してもらえない。残念です。)内にて、

「しかし、ゲームをすればするほどのめり込むようにゲームは作られていて、ゲーム会社の術中にハマった者は、空いた時間はゲームばかりするようになります。」

などと述べており、非常にゲーム(文内ではソーシャルゲーム)に対し悪感情を抱いていることが分かる。

もちろんこれは当該記事にもあるように高田議員個人の考えではあるが、検討委員会内にゲームに悪感情を持った委員がいるということは間違いない事実である。

上記の解釈が間違いであるなら文言の修正を、正しいならばあくまで「ゲーム規制」ではなく「ネット・ゲーム依存対策」であることを踏まえ、条文を削除(あるいは訂正)するべきであると考える。

### 2.2.2. 第5条

- 3 学校等は、校内にスマートフォン等を持ち込ませる場合には、その使用について、保護者と連携して適切な指導を行うものとする。

に関して、

一見問題のない条文であるが、現在持ち込みが許可されている学校が条例を機に適切な指導を行う労力を嫌って持ち込みを一律不許可にするなどの措置をとる可能性が少なからず存在する。

そのような措置が取られた場合学生が不利益を被る二次的な危険性を孕んでいる条文であるため、学校側の対応を注視する必要があると考えられる。

### 2.2.3. 第11条

事業者の義務を定めているが、極めて問題点が多い。

#### 2.2.3.1.

- 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。

インターネットの性質上この事業者には世界中全ての事業者が含まれる。この場合、県外や国外の事業者がこの条例を必ず認知しうるかという間違いなくそうではないため、実効性に疑問が残る。

#### 2.2.3.2.

- 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。

年齢レーティングや年齢制限はスマートフォンアプリケーションのプラットフォームである Google Play ストア(android 等)や App Store(iPhone/iPad 等)にて非常に厳しい審査を受けている。これは事実に対する不理解であろう。

さらに言えば、引用部内の「著しく性的感情を刺激し、甚だしく粗暴性を助長し」「子どもの福祉を阻害する」という文言は

#### 香川県青少年保護育成条例

- 第7条 知事は、興行の内容が、著しく性的感情を刺激し、又は甚だしく粗暴性を助長する等青少年の福祉を阻害するおそれがあると認めるときは、その興行の内容の全部又は一部を指定して、青少年にそれを観せないようにすることができる。
- 第8条 次に掲げる図書等は、著しく性的感情を刺激し、又は甚だしく粗暴性を助長する等青少年の福祉を阻害するおそれがある図書等とする。
- 2 次に掲げるがん具類等は、著しく性的感情を刺激し、青少年の福祉を阻害するおそれがあるがん具類等とする。

に見受けられる。

つまり、本来であればこの「著しく性的感情を刺激し、甚だしく粗暴性を助長し」「子どもの福祉を阻害するおそれがあるゲーム」の規制に関しては本来青少年保護育成条例の改正によって行われるべきであると言える。(青少年保護育成条例の興行、図書、がん具に関する項目には罰則規定あり)

また、「射幸性が高いオンラインゲームの課金システム等」の自主的な規制に関しても事実に対する不理解がある。

高田議員のブログ内記事によれば、該当部は特にソーシャルゲームの所謂ガチャ課金に主眼を置いているとされる。

しかしながら、国内の各有名タイトルの多くは既に未成年者の月内の課金上限等を定めている。例としては

- パズル&ドラゴンズ(ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社)
  - 16歳未満 1ヶ月 5,000円まで
  - 16歳～19歳 1ヶ月 20,000円まで
- 白猫プロジェクト(株式会社コロプラ)

- 13 歳未満 課金利用を禁止
- 16 歳未満 月額 4,500 円
- 16 歳以上 20 歳未満 月額 10,000 円
  
- モンスターストライク(株式会社ミクシィ)
  - 16 歳未満 1 ヶ月 5,000 円
  - 16 歳～19 歳 1 ヶ月 20,000 円
  
- Fate/Grand Order(ディライトワークス株式会社)
  - ～15 歳 1 か月/5,000 円まで
  - 16 歳～19 歳 1 か月/30,000 円まで
  
- グランブルーファンタジー/プリンセスコネクト！Re:Dive/Shadowverse  
(株式会社 Cygames)
  - 15 歳以下 5,000 円
  - 16 歳以上 19 歳以下 10,000 円

などがあげられる。

一見 5000 円、高校生以上は数万円などは高く見えるが、ガチャの多くが 1 回 300 円前後かつ一般的に「10 連」などのセット販売(価格は単純に 10 倍、最低保証や+1 回無料などの特典がある)が主流であることを考えると決して高いとは言えないのではないだろうか。

すでに事業者側は努力を行っており、これ以上を要請する必要は無いと考える。

### 2.2.3.3.

- 3 特定電気通信役務提供者（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（平成 13 年法律第 137 号）第 2 条第 3 号に規定する特定電気通信役務提供者をいう。）及び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。

フィルタリングソフトウェアとはあくまで「有害サイト」へのアクセスを一律遮断するものであり、例えば「1 時間動画投稿サイトを閲覧/オンラインゲームをプレイしたら以降アクセスを遮断する」といった対策を想定しているのであれば条例による検閲の指示であり日本国憲法第 21 条第 2 項に定められた「通信の秘密」を侵害するおそれがある。

また、「「有害サイト」へオンラインゲームを追加する」といった対策を想定しているならば条例による企業活動の妨害である。

2.2.1 で述べたように、本条例素案はあくまで「ゲーム規制」ではなく「ネット・ゲーム依存症対策」である。このような対策は行われるべきではない。

以上のように、事業者が法的に行うことができる「フィルタリングソフトウェアを活用したネット・ゲーム依存症対策」というものは存在せず、フィルタリングソフトウェアというものを理解せず作成されたと判断せざるを得ない。

### 2.2.4. 第 18 条

- 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っては、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。

この基準となる 1 日あたりの時間及び時刻に関し、何ら根拠を見出すことができないため、科学的根拠の提示を強く求める。

恐らく過程としては

第 1 回検討委員会提出資料「ネット・ゲーム依存の現状と対策について」(作成:健康福祉部・教育委員会事務局)内

- 「スマートフォン等の利用時間の状況(香川県)」
- 「スマートフォン等の利用時間と平均正答率の状況(香川県)」

より導き出されたものと推測されるが、何故 60 分あるいは 90 分、何故午後 9 時あるいは午後 10 時が基準であるのか資料からは読み取れない。

2.1.2 で述べたように議事録も作成されていないため検討委員会内で示されていても把握することは不可能である。

また、該当資料から読み取れることはあくまで「1 日にスマートフォンを利用する時間が長いほど成績は低下する」でしかない。

一般論として 1 日の空き時間のほとんどをスマートフォンの利用に使う生徒と勉強に使う生徒では勉強に使う生徒の方が成績が良いと考えられるであろう。

さらに言えば、スマートフォンの利用によって害があったとしても、今回の条例素案はあくまで「依存症対策」である。

たとえ成績が低下していたとしても、依存症との関係がないのであれば同一に論じるべき事柄ではない。

また、この基準となる時間に関して高田議員はブログ内記事において

「一日 60 分、休日 90 分という時間規制も、根拠がないと言われていますが、これ以上長い時間にすれば、逆にその時間までのお墨付きを与えてる結果にもなることから、私は基準として妥当な時間だと思いますし、家族でよく話し合ってほしいと思います。」

と述べている。

以前にも記述している通りこれは高田議員個人の見解ではある。

しかしながら、もし根拠が存在するならば委員会に出席している委員が科学的根拠を提示できないということとはあり得ないだろう。

2.1.2 で述べた通り議事録が存在しないため正確な過程に関しては不明であるが、状況証拠が示す限り当該基準には科学的根拠は存在しないと考えられる。

科学的根拠もなくイメージで条例に示す基準を定めるのは非常に看過しがたい問題であるとする。

そのため、時間/時刻を基準として条例内に盛り込むのであれば最低でも「科学的根拠をもとにした基準」を「根拠とともに示す」べきであるとする。

また、同文内において「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」が

- 「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
- 「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

のどちらとも解釈でき、解釈次第で大きく意味が変化するため、どちらであるか分かりやすい文言に変更すべきだと考える

### 3. 総括

検討過程において被規制者、被規制事業者からの意見聴取が行われていないという事実は憂慮すべきであり、議事機関として適切な手続きを経ているとはいえない。

委員会外でも構わないのでより多いゲーム関係事業者側と議論を行うべきなのではないだろうか。

また、既に行われている事業者による未成年者への配慮であり自主規制でもある課金限度額の設定などの取り組みなどがあるにも関わらず、それを認知していない、あるいはより厳しい規制を求めるということは前述のようにゲーム業界との連携不足である。

さらには検討過程がほぼ密室で行われたと言わざるを得ない状態であり、県民に公開されたものは素案のみである。これでは素案の内容が本当に正しいかの判断すら怪しくなる。

本意見書においても委員会内の議論はほとんど傍証からの推論でしかなく、非常に判断に悩まされた。

また、2.2.1や2.2.3.3で述べたように、「ゲーム規制」と「ゲーム依存対策」をはき違えた点が多く見受けられるため、冷静な判断が必要だと考える。

もちろん県を挙げてゲーム依存対策を行うという理念は尊重されるべきものであると考えるが、理念条例としての制定、あるいは実態調査に向けた制度の作成であるならばまだしも、法的拘束力を有する条例としての制定はこのままでは早計であると言わざるを得ない。

スケジュールありきで強引に制定するのではなく、今後きちんとした議論や調査を尽くしたうえで制定されることを望むばかりだ。

### 4. 引用

・”香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称) (素案) “ 香川県。

[https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/pubcom/upfiles/plahfe200120143751\\_f01.pdf](https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/pubcom/upfiles/plahfe200120143751_f01.pdf)  
(2020-2-2)。

・”香川県青少年保護育成条例” 香川県。

[https://www.pref.kagawa.lg.jp/somugakuji/hoki/d1w\\_reiki/32790101002200000000/32790101002200000000/32790101002200000000\\_j.htm](https://www.pref.kagawa.lg.jp/somugakuji/hoki/d1w_reiki/32790101002200000000/32790101002200000000/32790101002200000000_j.htm)  
(2020-2-2)。

・高田良徳。 ”ネット・ゲーム依存症対策条例、何が大事なのか。(改題) ”。 社民党香川県連合 代表 高田よしのり。 2020-1-26. <https://takatanx.exblog.jp/27948362> (2020-2-2)

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

---

差出人 : [REDACTED]

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

C C : [REDACTED]

件名 : 「パブリック・コメントへの意見」

日時 : 2020年02月03日(月) 14:07

---

-----  
!!! 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）>>  
-----

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）

に対してのパブリックコメントへの意見を添付して送ります。

[REDACTED]

パブリック・コメントへの意見

1 氏名

2 年齢

3 住所

4 電話番号

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）について

私は、

今回の香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）の最初には、この条例の必要性の趣旨が書かれています。その内容は理解できますが、果たしてそもそも条例で定めることが必要なのか、そしてこんなに拙速で決めていいのか、もっと有識者や関係者（保護者・教員・医療関係者など）で検討委員会などをつくって行っていくことが必要ではないでしょうか？

以下いくつか意見を述べます。

まずはじめに。

テレビで問題になりました香川県議会議員の海外視察の問題は、香川県民として、本当に恥ずかしく、嘆かわしい問題です。あれだけ問題になったのだから、やめるものと思っていたら、懲りずにまだやっています。それも膨大な私たち税金を使って。今、裁判も行われているにもかかわらず、続けています。まず県議会自らが、襟をただすために、議員たちが今後海外旅行に行くのを規制する条例を出したらどうでしょうか？そのことがまず一番に言いたいことです。

・教育の課題で、このスマホ条例が1番の課題なのではないでしょうか？香川県にはたくさんの課題が山積しています。

1 学校現場の4月に教壇に立つ教員が19人も不足したという事態を県が招いています。まずこの事態をどうするのか？聞きたいと思います。

2 少人数学級が叫ばれていますが、香川県は小学校は5,6年、中学校は2,3年が35人以下学級になっていません。全ての学級で少人数学級に国の責任で行うようにというような決議をあげたり、県として独自に少人数学級にするという条例を作ったりしたらどうでしょうか？



3

教員が、現職死しました。入試業務などの仕事に忙殺され、睡眠時間が3時間ぐらいという過酷な勤務実態ではなかったかと言われています。このような現職死が毎年出ています。そのような事態を放っておくのではなく、今の「働き方改革」の中で、安心して働ける環境を作れというような意見書をあげたり、条例で教員の仕事に対する規制を図ったりしたらどうでしょうか？

- 4 今度教員の「1日単位の変形労働時間制」が導入されようとしています。これは百害あって一利なしのもので、何ら教職員の長時間労働を規制するものではなく、繁忙期の勤務をさらに長時間労働させる悪法が国会で通ってしまいました。それに対して、これはダメだ。即刻改めよという意見書を出すとか、③で述べたような本当の長時間勤務を規制する条例を作るべきではないでしょうか。国が作ったような「変形労働時間制」の条例は絶対作るべきではありません。

- 5 2019年は、子どもの権利条約発効30周年の年でした。子どもの権利条例が作成されている自治体もあるといいます。スマホ規制条例ではなく、子どもを権利の主体として考える条例を作ることに、香川県議会は英知を絞ったらどうでしょうか？

- 6 スマホ等によるゲーム等が、学習や生活に悪影響を与えているのは事実です。しかし、それを子どもや家庭に対して規制するというのは、見当違いではないでしょうか？特に5条・6条の学校等の責務、保護者等の責務というように規定することは問題ではないでしょうか？

本来なら、そういうゲームを作って、子どもを食べ物にしてきた企業こそ糾弾されるべきで、親や子どもには罪はありません。そうやって子どもを悪くさせてきたのは大人たちであり、企業側です。一部第7条で（ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者の責務）とはありますが、企業に対するものはこのスマホ条例にはありません。国に対して企業の規制とかを求めて、意見書を出したりするのが県議会であって、これを子どもの規制というやり方で行うべきではありません。


- 7 百歩譲ってこのスマホ条例を作るのであれば、子ども、親、教員、専門家など有識者などで構成する会議を一年間ぐらいかけて議論して行うべきで、教育の専門家でない県議会議員だけで、拙速に決めるのではないと考

えます。もっと議論すべきではないでしょうか？特に⑤に述べたように、子どもの権利条約の主体である子どもたちにしっかり意見を聞くべきではないでしょうか？

現に、多くの高校生が反対の署名を提出していると聞いています。また、この問題を教育の問題としてとらえて、安易な規制をすべきではないと思います。

- 8 ⑦と関係しますが、単に上から、議会として規制するというやり方ではなく、議論して考えさせ、スマホ等のゲームの問題を県民あげて議論していくことが大事なのではないでしょうか？

以上

**議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)**差出人 : 

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

CC :

件名 : ネット規制条例

日時 : 2020年02月03日(月) 14:52

---

**香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）に対する意見****① 第6条について**

「保護者は、子どもをネット・ゲーム依存症から守る第一義的責任を負う」というのは削除するべきである。

「第一義的責任」はそれを作った者にある。

第11条で「事業者の役割」を述べているが、「配慮」や「協力」などきわめて

曖昧で、実効性はない。自動車も「走る凶器」と言われているように、使い方によっては人の生命をも奪うものであるから厳しい免許制度や法律がある。

ゲームも同様に使い方によっては「毒」になる。条例にするほど重視するのであれば、

道路交通法のような厳しい規制が必要である。つまり「事業者」に責任を負わせるものでなければならない。

それを曖昧にして、保護者に第一義的責任を負わすというのは、結局「親が悪い」と問題が矮小化されるのは

目に見えている。

**② 第5条について**

「学校等の責務」に「子どもの健全な成長のために必要な学校生活における規律等を身に付けさせるとともに、子どもの

自立心を育成し・・・」とあるが、まったく逆である。「自立心」が先である。自分で判断してゲームを止めるようにするのが

「第一義的」である。これでは「規則で決められているから守りなさい」と言っていることになる。

ついでに言えば、残念ながら、今学校はそのような「自立心」を涵養できるような状態ではない。

国連から「過度に競争的」と指摘されているように、子どもたちは常に競争に追い立てられ、

「自立心」を養うどころではないというのが実態である。むしろその対策こそが最優先課題である。

以上

[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 : 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

日時 : 2020年02月03日(月) 15:00

このような、人権や個人の自由また表現の自由を縛るような条例は作るべきではありません。

子供を盾に取り子供の自由を侵す条例に何の価値や利点があるのでしょうか、ネット依存ゲーム依存はゲームを「悪」として、規制することで依存症の改善になるとはとても思えず、また条例案の内容からしても

子供がこれから大人になったときへの社会への対応が出来るとは思えず、外部からの情報の制限は社会全体への公平な見方を阻害するものと見受けられます。

またゲームやインターネットに関わる多くの大人への影響(仕事・景気等)も計り知れず。

今回の

条例は県議会やこの条例に関わった人間の独善と偏見、また一思想を実現したいがための極めて不当なものと見受けられます。

さらには、条例の作成までの流れを見ても

情報を漏らさず、話し合いの場まで排他的な場を作り議論していることで、あきらかに県議会や関係者がこの条例にやましいところがあるとお見受けいたします。

以上の点より今回の条例案は即刻廃案、そして二度とこういう時代に逆行するような議論をしないようによりしくお願いいたします。

氏名 [REDACTED]

年齢 [REDACTED]

住所 [REDACTED]

電話番号 [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03日(月) 15:45

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について反対の立場から意見を述べます。

特に以下の7点において懸念するため反対です。

1. 条例は「ネット・ゲーム依存症」をターゲットにしているが、県議の皆様は本当にどういった状態が「ネット・ゲーム依存症」であるのかを理解しているのか。
2. 県議の皆様は、「ネット・ゲーム依存症」と「ネット・ゲームのやり過ぎ」や「スマートフォンの触り過ぎ」とを混同されていないか。
3. 第6条（保護者の責任）に関して、前時代的な認識の下、書かれているように感じる。
4. 第18条（子どものスマートフォン使用等の制限）において、利用時間等を定めているが、そこには何ら科学的な根拠もなく、私生活を含んだ時間の使い方を制限するには余りにも杜撰な内容であり、そもそも自主的な家庭教育を育む環境を阻害する内容である。
5. 今、県として取り組むべき依存症対策は、ギャンブル依存症、薬物依存症やアルコール依存症など、社会的に大きな悪影響がある依存症への対策である。
6. 仮に「ネット・ゲーム依存症」という課題があるとしても、県が教育施策や福祉施策で対応出来るものであり、あえて条例を、それも罰則はないとはいえ私生活の時間まで制限する内容の条例を制定する必要性を感じない。
7. そもそも大人のスマートフォン等の使用のあり方を啓発すべきである。電車やバス等の公共交通を利用すると、ずっとスマートフォンをいじっている人が大多数であるが、その大多数が大人である。大人が率先垂範すべきである。

\*\*\*\*\*

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

TEL: [REDACTED]  
mobile: [REDACTED]

\*\*\*\*\*

---

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03日(月) 17:53

**香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について**

・ 子供のゲーム時間制限に対するエビデンスがない  
子供のゲーム利用を平日60分、休日90分としているが、この目安の根拠となる資料が一切提示されていない。  
さらには「子どものネット・ゲーム依存症につながるような」と前提が設けられているにもかかわらず、その線引きについてはなにひとつ明示されていない。

・ 時間制限により、より危険なガチャに依存する可能性  
子どもがゲーム時間を制限されれば、決められた時間でゲームをより有利に進めるためにガチャに頼る可能性がある。  
ガチャは、ギャンブル的な要素が強く、ゲーム単体よりもより依存性が高いのではないか。  
これに対する規制がないまま時間規制を行うと、子どもをより危険な状態に置くことになる。

・ 事業者の役割に対する範囲の不明瞭さ  
事業者の役割の対象となる事業者がわかりにくい。  
言葉通りに取り上げると、香川県でサービスを行っているプロバイダ、オンラインゲーム事業者すべてを対象としているように見える。  
香川県の条例で香川県に事業所を持たない事業者を規制の対象にすることの正当性があるのか。

・ 事業者の対策により、香川県がネット孤立する可能性  
事業者は県民のネット・ゲーム依存対策に配慮することになっているが、子どもに限らず、県民全員に対する対策行うとなると、県民全員にネット・ゲームの時間制限を行うよう求めているように見える。  
場合によっては県がインターネットから孤立し、経済的な打撃を受ける可能



性がある。

- ・ 非公開かつ議事録のない条例案の危険性

条例案ができるまでの議論の経緯や根拠が不明である。

誤った根拠に基づいた条例案の可能性があっても、

それをチェックする県民に十分な情報が与えられておらず、危険である。

#### 結論

この条例案は問題が多々あり、破棄すべきである。

そのうえで、

- ・ すべての会議を公開で行う。
- ・ ネット・ゲームの時間制限について識者を招いて公聴会を行う。
- ・ 事業者の役割について該当する事業者を招いて公聴会を行う。

これらの改善を行って改めて議論を始めるべきである。

氏名

年齢

住所

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" &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03日(月) 18:52

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

[REDACTED]

今回の条例制定には反対の立場です

偏った意見によって満足な議論がされていない

民主主義、法治国家としておかしい点がいくつかあるように思える（これはすでに多くの方が指摘していると思います）

本来家庭で決めなければならない事を県が口出ししている

WHOのゲーム依存の基準と香川県での基準があまりにもかけ離れすぎている

県内の18歳未満に対するものであるにもかかわらず必要以上にそれ以上の大人や県外の事業者に責任を押し付けている

また、それを趣味としている人に影響を与えかねない

ゲームはすでに文化となっておりそれに慣れ親しんだ20代30代の若者に香川県の悪い印象を与えることにもなる

アニメなどを取り込み、その若者にアピールをしているがご当地舞台のアニメでのイメージアップは一過性であり

ゲーム自体への締め付けという大きなマイナス面を打ち消すことはできず、ますます若者が逃げていく事につながる

仮に条例とするにしてもあくまでも主体は過程であり、親に責任と権利を持たすものが望ましいと思う

スマホのアプリインストールのパスワードは親が管理することを義務付けるインストールをする場合、親と相談して決める

(また一部議員の方がソーシャルゲームでの課金の問題は、そもそも18歳未満が使えるはずのないクレジットカードで勝手に支払いをしているとしたら

ゲームとは別の大問題である)

各種アプリの使用時間を親が確認をする

それすらできないのであればゲーム以前の親子の問題である

ゲーム時間は親が決めそれに子供が従うことを義務とする

時間は県としての目安であり推奨にとどめる

また時間は1日単位とせずひと月の合計の目安とし、遊ぶ日には遊ぶ、しない日はしないとメリハリをつけ全く遊ばない日を作る

その方が依存症対策として有効かつ、万が一の時に兆候が発見しやすい

事業者には義務ではなく努力とする、また内容そのものを明記する

協力の内容があいまいなため正確に条文に記載

(本来、県内にのみとどまるはずの条例で必要以上に県外にまで力を持とうとするなら納得のいく説明をお願いします)

また本当に遊びとしてではなく競技としてEスポーツなどに打ち込みたい人達に向けての例外的処置も盛り込む

押さえつけて守られない条例を作るならない方がましであり

ゲームのよいところも認め共存を考えつつも、危険な部分もあることを教え、良好な親子関係を作っていくのが望ましい

またスマホ以外の据え置きของเกม機は物理的に隠す  
パソコンのものは起動にパスワードを設定するなど


条文に18歳未満が対象なのか県民が対象なのかあいまいな部分をすべて18歳未満の県民とする

本当に若者のゲーム依存を防ぐための条例なら、逆に県主導のゲームイベントなどを盛り込み、楽しさも分かっていることをアピールしつつやり過ぎはよくないそういう方向でやってほしい

理解をせずに臭いものにふたで押さえつけるのではなく、理解したうえでよい部分と悪い部分を共に考える県政であってほしいと思います

**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03日(月) 19:18

---

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について。

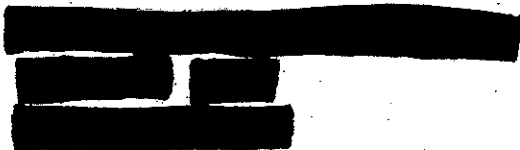
確かに、ゲームやネットへの依存は深刻な問題だと思いますが、わざわざ条例で規制するのはどうかと思います。

そもそも、子供を含め、人の時間の使い方を規制するのはどうかと思います。子供や家族で考えるべきことです。そこまで介入すべきなのでしょうか？ゲームをすることは公共の福祉に反したりはしていないので、国民の権利を侵害することにもなるのではないのでしょうか。

もしこれが条例で規制できるのであれば、アルコール依存やニコチン依存を懸念してそちらも規制出来るはずです。

子供のゲームやネット依存を心配するのであれば、もっと他の方法も考えるべきです。

今回の条例は、一番簡単で一番お金がかからないから出してきたような思えます。あと、ゲーム依存になったら親の責任にしたいのではないかと考えてしまいます。



---

**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03日(月) 20:02

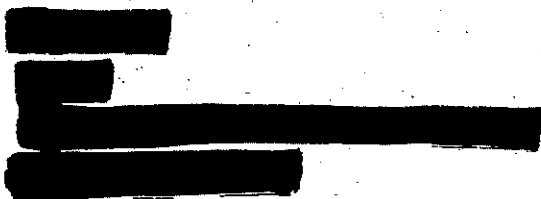
---

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について、全てに反対する。

理由は以下7項目。

1. 全体を通して日本語として詩的であり、条例の体をなしていない。
  2. 時間制限やフィルタリングについて科学的、医学的な根拠がとても薄い。根拠が無いといっても過言ではない。
  3. 条例制定のための条例であり、関係者の事を真に考えていない。
  4. 保護者、子ども等の人権を侵害している。
  5. 事業者の表現の自由を侵害している。
  6. 学校は各教育委員会が主導すべきで、条例を制定することではない。
  7. 条例を制定しようとする者がコメント等で発言しても何の意味もない。
- 条文が全てであるので、誤解が生じる文章は条例ではない。

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03日(月) 20:24

---

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です。

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

既にメディア・インターネット等で反対意見・批判・嘲笑の的になっておりますが、概ねその意見に同意です。

罰則も無ければ具体的に取り締まる方法もない、誰がこんな馬鹿げた条例守るのんですか？

実態調査の方法は？費用は？

そんな税金の無駄遣いをするなら他のことに有用に使用してください。

子供のゲームや遊びを管理するのは親の役目であり、行政がでしゃばるところではありません。

そもそも子供がスマホ・ゲームに依存するのは親が共働きや残業で忙しく、子供とのコミュニケーションを取る時間が減少しているのが少なからず影響していると思います。

働き方改革で残業減少・休日増加、共働きでなくとも家族を養えるような社会・会社を実現できるような条例を実施していただいたほうが幾分か効果があると考えます。

このような馬鹿げた無駄な条例が議会で議論され、無駄に税金が使われているかと思うと非常に腹立たしいです。

以上。

---

**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03日(月) 23:34

氏名 : [REDACTED]  
年齢 : [REDACTED]  
住所 : [REDACTED]  
電話番号 : [REDACTED]  
香川県民として「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」について、ご意見  
したいと思います。

・一律に時間を定めることについて  
1/20の修正により、「1日一時間（休日は90分）」が基準と定められましたが、そもそも  
今回の設定された時間の根拠が全く分からない以上、とにかく「ゲームは悪  
だから一律に  
規制してしまえ」とも解釈できる本質は何も変わっていないと思われます。  
全体を通して、とにかく「ゲームさえ悪者にしてしまえば万事が解決する」  
という強い  
悪意を感じます。  
そもそも国でさえも「ゲーム依存症」についての定義が定まっていない現状  
で、県の条例で  
今回のように定めてしまうのは、非常に一方的かつ独善的としか言いようが  
あり得ません。その上、スマホ自体も夜21時以降は禁止と定めていますが、  
現在スマホは生活に不可欠な  
インフラの一部となっています。そのような現状を無視して、子どもから一  
律にスマホを  
取り上げてしまうのは、あまりにも乱暴ではないでしょうか。

これから子ども向けのプログラミング教育が行われようとしている現状で、  
このようにIT  
機器を悪者のように扱うのは、いささか時代錯誤であると言わざるを得ませ  
んし、子どもの  
教育の幅を大いに狭めてしまう可能性が強いと思われます。

- ・事業者やコンテンツ供給者に対する規制

あくまでも自主規制という形にはなっていますが、県の条例でできる範疇を越えているように

思われます。そして何より、条例の規制により委縮した事業者が、リスク回避の観点から、

手っ取り早くサービスやコンテンツそのものを香川県には提供しなくなる可能性もあり、

その結果、香川県内のサービス事業に大きな損失を招くこともありえない話ではないと

思われます。

現在、香川県内では「ポケモンGO」とコラボした「ヤドン県」や、（市の事業ではあり

ますが）観音寺市を舞台にしたアニメ「結城友奈は勇者である」とのコラボなど、コン

テンツを利用した地域活性のための動きが盛んですが、こういった流れにも大きく水を

さすような結果になりかねないと思われます。

さらに、この事業者への規制が拡大解釈され運用されることで、他の都道府県や国の施策に

影響を与え、やがては公権力による表現規制や言論統制、検閲に繋がる可能性も否定できません。

- ・最後に附則について

> 2 この条例の規定については、この条例の施行後2年を目途として、

> この条例の施行状況等を勘案し、検討が加えられ、必要があると認められるときは、

> その結果に基づいて必要な措置が講ぜられるものとする。

この附則の意図はいったい何でしょうか？

たちまち現在は罰則規定はないものの、今後は罰則も付け加えて取り締まりを強化すると

解釈できるものですが、そうすると、「子どもを守る」という条例の意図から大きくかけ

離れた言論統制、思想統制を意図するものと思われても仕方がないと思われ

ます。

以上の点より今回の条例案は、「子どもを守る」という本来の意図とは裏腹に、子どもの

教育の選択肢を狭める結果になりかねないほか、業者の萎縮により香川県のサービスや経済に



大きな損失を招きかねないことが考えられると思われます。  
よって、今回の条例の制定には反対します。

---

1.html

# 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

とてもほずかしく思いました。この条例を考えた議員は、ちゃんと調べて作ったのでしょうか？

でも、香川県の職員の中には、ちゃんと理由も分かりやすく反対されている、

良かったです。

おかしいことは、（まちからしていることも）キチンと意見を  
出してくる職員がいてホッとしました。応援します。

香川県の議員は 外国研修(?)とかいろいろ  
全国的に ほずかしい人多すぎます。



香川県議会 様

2020年2月3日

[Redacted Address]

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」

私ども[Redacted]は、すべての子どもたちが平和で豊かな生活が送れるよう願っております。現在の子どもたちを取り巻く環境に、心配しております。

さて、このたび香川県議会では、18歳未満の子どもたちを対象にした、「ネットゲーム依存症」の防止を目的に、表題のような条例を策定しようとしていますが、素案についての意見を提出いたします。

記

現段階での条例化には反対します。

理由

- ① スマホやゲームなどの利用時間制限は、条例になじまない。
- ② 条例は1人歩きする危険性もあり、人権問題に踏み込む恐れもある。

③ 依存症と学校の成績・問題等は、因果関係に疑問。

④ 条例制定には、多様な専門家の意見を聞いたり、当事者の意見を聞くなど、

しっかりした審議をすべき。(香川県教育委員会等が発行している「香川の

中学生のみなさんへのメッセージ・さぬきっ子の約束」の活用を強化するな  
ど)。

⑤ 条例第4条にあるが、安心して遊べる緑あふれる公園で、のびのびと遊べる

「遊び場」の整備・充実を促進するだけでなく、義務付けることが大切。

⑥ まずは専門的な相談センターが必要。



氏名= [REDACTED]

年齢= [REDACTED]

住所= [REDACTED]

電話番号= [REDACTED]

①【総論】 こういう根拠なき時間制限や保護者責任・県民協力を強調する内容なら条例を作るべきでない。

②【パブコメの方法】、パブリックコメントの期間を短縮して、県民の意見を十分に聞かずに条例を決めてしまおうという、議長らの姿勢が大いに問題である。

③【条例を作るなら、丁寧に時間をかけて大幅修正を】

もしも廃案にしないのなら、2～3月に全議員が「事務局まとめ」だけでなく、できるだけ多くのパブリックコメント原文を読み込んで、議員間の議論を深めた上で——3～4月に条文を練り直し、大幅に改良して、6月定例会議決など丁寧な時程で決めるべきだ。

④【18条は根本的に問題がある】

特に「第18条」の——根拠のないコンピュータゲームの時間制限60分・90分、スマホの時刻制限は条例化してはいけない。

ア：そもそも3%未満の「ゲーム依存症と思われる」人のために全児童・生徒に時間制限することが不当。それでは「依存症対策」とは言えない。

イ：ゲーム制限「60分」やスマホ制限「午後9時まで」には科学的根拠が全くない。

ウ：香川県教委の学習状況調査と学力調査の相関グラフを見て、ゲーム時間制限やスマホ時刻制限を発想することもまた非科学的すぎる。

H. 30年度の相関グラフで言えば——スマホを全く利用していない児童生徒は正答率が低いし、睡眠時間8時間以上の中学生は正答率が低いし、マンガ等を除く読書時間が2時間以上や週4回 図書館に行く中学生は正答率が低い——だから、スマホは使うべきとか、睡眠は8時間未満に制限するとか読書時間は60分以内とか制限しますか??

単なる相関グラフを、短絡的に因果関係だと思い込む点で、学力対策としても愚かすぎるのがゲームやスマホの単純制限だ。

⑤【6条の問題点】

「第6条」のように、保護者は「……第一義的責任を有することを自覚しなければならない」とか「愛着を育」め、とかいう上からの命令目線の条例は有害だ。少なくない保護者が、あせって子どもにゲーム（スマホ）禁止や時間短縮を押しつけようとして、家庭内トラブルを増やすことになる。書くべきでない。

⑥【9条の問題点】

「第9条の2」＝「県民は……県…が実施する施策に協力するものとする。」も法令に書

かれると、戦前型の「国策協力」＝締め付け態勢につながりかねないので、書くべきでない。

⑦【最低限の削除ポイント】

廃案にならない場合は、第18条の時間制限・時刻制限の数字をすべて消し、第6条の「第一義的責任」、第9条の「施策に協力するもの」などの押しつけがましい文言を消すことは、最低限必要。

⑧【課金問題は18条にも書くべき】

第18条の根拠なき時間制限を消す代わりに、ゲーム・スマホなどの使い方を子どもと話し合うことや「ゲーム課金の危険性」について親子で学ぶことが大切であることを書き込む。

⑨【ゲーム依存症対策として必要なこと】

県や市町は充分に予算をつけて、ゲーム依存症などの専門家を緊急に育成・確保して窓口を早急に作り、すでに依存傾向の強い児童・生徒への対応を始めるべきだ。

他方で、ゲーム依存に関する科学的な知見・根拠のある助言のみを、定期的にわかりやすく学校・保護者・子どもらに伝え、周知していく活動を始めるべき。以上。

氏名＝

年齢＝

住所＝

電話番号＝

## 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 (作業しやすいようにメールでも送ります。)

日時 : 2020年02月05日(水) 13:11

3日(月) 夕方にペーパー持参した [REDACTED] です。

事務作業的に、

こちらの方がラクになるだろうと想像して、

全く同文をメールでも送ります。

重複カウントしないよう、ご注意くださいませ。

氏名 = [REDACTED]

年齢 = [REDACTED]

住所 = [REDACTED]

電話番号 = [REDACTED]

①【総論】 こういう根拠なき時間制限や保護者責任・県民協力を強調する内容なら条例を作るべきでない。

②【パブコメの方法】、パブリックコメントの期間を短縮して、県民の意見を十分に聞かずに条例を決めてしまおうという、議長らの姿勢が大いに問題である。

③【条例を作るなら、丁寧に時間をかけて大幅修正を】

もしも廃案にしないのなら、2～3月に全議員が「事務局まとめ」だけでなく、できるだけ多くのパブリックコメント原文を読み込んで、議員間の議論を深めた上で——  
—3～4月に条文を練り直し、大幅に改良して、6月定例会議決など丁寧な時程で決めるべきだ。

④【18条は根本的に問題がある】

特に「第18条」の——根拠のないコンピュータゲームの時間制限60分・90分、スマホの時刻制限は条例化してはいけない。

ア：そもそも3%未満の「ゲーム依存症と思われる」人のために全児童・生徒に時間制限することが不当。それでは「依存症対策」とは言えない。

イ：ゲーム制限「60分」やスマホ制限「午後9時まで」には科学的根拠が全くない。

ウ：香川県教委の学習状況調査と学力調査の相関グラフを見て、ゲーム時間制限やスマホ時刻制限を発想することもまた非科学的すぎる。

H.30年度の相関グラフで言えば——スマホを全く利用していない児童生徒は正答率が低いし、睡眠時間8時間以上の中学生は正答率が低いし、マンガ等を除く読書時間が2時間以上や週4回図書館に行く中学生は正答率が低い——だから、ス



スマホは

使うべきとか、睡眠は8時間未満に制限するとか読書時間は60分以内とか制限しますか??

単なる相関グラフを、短絡的に因果関係だと思い込む点で、学力対策としても愚かす

ぎるのがゲームやスマホの単純制限だ。

#### ⑤【6条の問題点】

「第6条」のように、保護者は「……第一義的責任を有することを自覚しなければならない」とか「愛着を育」め、とかいう上からの命令目線の条例は有害だ。少なくともいい保護者が、あせって子どもにゲーム（スマホ）禁止や時間短縮を押しつけて、家庭内トラブルを増やすことになる。書くべきでない。

#### ⑥【9条の問題点】

「第9条の2」＝「県民は……県…が実施する施策に協力するものとする。」も法令に書かれると、戦前型の「国策協力」＝締め付け態勢につながりかねないので、書くべきでない。

#### ⑦【最低限の削除ポイント】

廃案にならない場合は、第18条の時間制限・時刻制限の数字をすべて消し、第6条の

「第一義的責任」、第9条の「施策に協力するもの」などの押しつけがましい文言を消すことは、最低限必要。

⑧【課金問題は18条にも書くべき】

第18条の根拠なき時間制限を消す代わりに、ゲーム・スマホなどの使い方を子どもと話し合うことや「ゲーム課金の危険性」について親子で学ぶことが大切であることを書き込む。

⑨【ゲーム依存症対策として必要なこと】

県や市町は充分に予算をつけて、ゲーム依存症などの専門家を緊急に育成・確保して窓口を早急に作り、すでに依存傾向の強い児童・生徒への対応を始めるべきだ。

他方で、ゲーム依存に関する科学的な知見・根拠のある助言のみを、定期的にわかりやすく学校・保護者・子どもらに伝え、周知していく活動を始めるべき。

以上。

でした。



香川県議会事務局政務調査課 御中

2020年

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）案のパブリックコメントへの意見

私ども[REDACTED]は、すべての子供たちが平和で豊かな生活が送れるよう、願っております。現在の子供たちを取り巻く環境の厳しさを、少し心配をしております。

さて、この度県議会では、18 歳未満の子供たちを対象にした、「ネット・ゲーム依存症」の防止を目的に、表題のような条例を策定しようとしています。素案について、パブリックコメントを募集していますので、私どもの会で意見をまとめ、下記の内容を提案いたします。

《パブリックコメント》

○ 条例化については反対です。

理 由 ① スマホ等の時間制限は、条例になじまない。わざわざ条例で規定しなくてもよい。

② 条例は、一人歩きする危険性もあり、人権問題に踏み込む恐れもある。

③ 大人がスマホやゲームに熱中している現状を考えると、規制は難しい。

④ 条例制定の前にすべきことを、考える。例えば、ネットやスマホ等のリスクについて、専門家がさまざまな場所に出向いて（学校など）、講演する。（実践している自治体もある）。費用は、各自自治体で応分に負担する。DVDや映画を道德の時間に上映するのも、良いのでは。

⑤ 以前に県教育委員会等が作成した資料「香川の中学生のみなさんへのメッセージ——あなたを守るために」をもっと活用し、小学生にも拡げる。

⑥ 依存症と学校の成績、問題等は、因果関係があるときめつけられないのでは。逆もありうる。（学校の楽しくふやうそにのめり込むなど）。

⑦ 個性を尊重し、おおらかな教育環境を作りたい。

子どもには、子どもの時代にしか学べないものがある。外遊びや友達との関係なども大切な学びだと考える。（成績が全てではない）

～以上～

## 「パブリック・コメントへの意見」



氏名

年齢

住所

電話番号

香川県民の立場より、ここに香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案についての意見を表明します。

### 1. 県民の定義について

最重要なのが「県民」の定義が述べられていないところです。「香川県民」の定義に、香川県に住民票があるが居住していない者、香川県内に滞在しているが住民票は県外にある者、一時的に滞在している者のどこまでを含むのでしょうか。スマートフォンを利用したゲームの場合、県外でゲームをプレイすることも想定されます。県外に出かけた県民もこの条例の制約の対象となるのでしょうか。

### 2. 18歳以上の成人も条例の対象となるのか

9条や11条における「県民」には18歳以上の成人も含まれるのでしょうか。含むと「子供の依存対策」の範疇を越えます。前文には「本県の子どもたちをはじめ、県民をネット・ゲーム依存症から守るための対策を総合的に推進するため」とありますが、子どもたちをはじめとした県民ということは大人のネットやゲームの利用についても制約するつもりでしょうか。子どもに対しては家庭や社会で対応していくということには一定の理解を示せますが、分別がつく大人に対してまで制限を加えられるのは理解に苦しみます。これでは過去に大山一郎議長が述べている「ネット・ゲーム依存症から子どもたちを守る」ための条例制定と大きく矛盾するものがありますが、この条文の真意は何でしょうか？

成人については他の依存症が見られるギャンブル等の行為も認められており、分別ができるといえます。自分で判断ができる成人のゲームやネットをする自由まで束縛されることは、香川県の活力の低下に繋がりがねず、若者の定住人口の減少を招きかねません。わざわざこの条例で成人も含むことには大きな疑問を感じざるを得ません。

### 3. 事業者は依存症予防に配慮するのではなく香川県民を切り捨てるだけでは

とくに11条は、素案のままでは県外事業者は香川県民への依存対策を取るのではなく、香川県民への各種ゲーム・ネットサービスを一方的に停止して完了してしまうと読めます。これでは香川県民全員が事業者からの不当な差別を被るとともに、県外の子どもたちは引き続き依存症の危機に晒されたままです。

以上のことから、第11条の1「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」の部分および、第11条の2「県民がネット・ゲーム依存症に陥らないために」の部分の「県民」という文言を「県民の子ども」とすることを強く要望します。大人を対象から明確に除外することで、県外事業者が県民向けのサービスを改善し、全国一律に依存症に配慮したサービス改善をする可能性が高くなると言えます。

なお、県外事業者にまでこのような配慮を求めるのは越境条例になり、全国的に見ても極めて異例です。依存症対策を進める香川県が今すべきなのは、条例で定めて求めるのではなく、継続的な国や業界団体への働きかけではないでしょうか。

## 8. 慎重派を中心とする関係者・関係団体との協議が不十分

今回の条例制定までの経緯を見ると、十分な関係者との議論ができていないと思います。賛成派有識者や教育関係者との議論はできていても、慎重派有識者や事業者との議論は不十分なまま今回のパブリックコメント提出期間を迎えているとしか思えません。四国新聞の報道を見てみると賛成派の声しか聞こえてきませんが本当にそうなのでしょうか。私の周りの友人は反対している人ばかりです。

また、パブリックコメントの対象者が県民と事業者のみなのは県外の一般人の声は聞かないということでしょうか。11条によると県外事業者が対象になってしまうと県外の一般人にも影響が及びます。ここには大きな疑問を抱いています。

今回の件は香川県議会としての実績作りのために条例の制定に躍起になり、制定を急いでいるように見えます。一度条例案を撤回して、ネット・ゲーム関係事業者や、慎重派を含めた有識者との直接的な協議をしながらこの条例の是非を考えてもらいたいです。これは子供たちのための条例なのでしょうか、それとも議員の皆様のための条例なのでしょうか。県民の代表として、県民のためとなる行動を示していただけることを期待しております。

以上、厳しい言葉を含めて長文となりましたが香川県のことを思い、香川県で生活していく者としてこの条例案に黙っていられなかったため意見を表明させていただきました。

#### 4. 11条1項の定義

“インターネットを利用して情報を閲覧(視聴を含む。)”の範囲が広すぎます。学習や勉強のためのインターネット Web サイトやアプリケーションまでも依存症対策に協力するというのはどういう意味でしょうか。学習のためのインターネット利用も依存症に直結すると読めます。今や情報処理は学校の授業でも実施されており、社会人の必須スキルです。「学習に使う場合は除く」といった文言の追加が必要だといえます。

#### 5. 11条2項の定義

“射幸性が高いオンラインゲームの課金システム等”の範囲が広すぎます。今の時代、課金システムを搭載していないオンラインゲームは無いに等しいです。射幸性が高いとは課金システムとは具体的にどのような課金システムのゲームを示すのでしょうか。月額何円までならセーフなのでしょうか。

#### 6. 18条の制限時間の定義、なぜ「ネット・ゲーム」だけを制限するのか

利用時間において、平日 60 分、休日 90 分は短すぎではないでしょうか。私は幼いころは休日は友人と家で 3~4 時間程度ゲームを通じて親交を深めてきました。確かにゲームはのめりこみすぎると依存症となりかねませんが、現代社会ではコミュニケーションツールとしての役割を果たしています。

議員の皆様が幼いころ、当時の子供たちは外で遊ぶということが主だったでしょうから想像がつかないかもしれませんが、今は外の遊びと中でゲームを通じた遊び、バランスを取りながら幅広い娯楽で感性を育んでいます。運動が苦手だった私はゲームを通じて多くの友人ができ、今でも交流が続いています。もしゲームだけを制限するのなら、スポーツも制限しなければならないと思います。これではスポーツが苦手な子供たちはいじめの対象になってしまいます。スポーツが苦手でもゲームが得意なことで前文にある“子どもの安心感 や自己肯定感を高める”結果を得られたのです。運動ができない子供に運動ができるようになるように強制するのは、全く時代錯誤です。

ゲームやネット操作を含めた多様性を認めないと、“成長段階において 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に”と全く逆行した結果になるでしょう。今は IT の時代です。インターネットやオンラインゲームにおいても多様な人間関係を構築でき、世界で活躍する人材が増えています。この条例はそれらの子どもたちの将来性の芽を摘んでしまうことになりかねません。

#### 7. 条例で定める必要性・意味・効果の疑問

子どものゲームやスマートフォンの使い方や時間については既に教育機関で指導や呼びかけが行われています。今回わざわざ条例を定めてまで拘束する必要があるのか疑問に思います。実際の所、このような条例を定めようとも家庭のルールや環境は変わらないと思います。今までネット・ゲームに没頭してきた子供は時間を守らないでしょうし、厳しい家庭ではネット・ゲームの時間を守って勉強に励むでしょう。私の周囲の子どもを持つ親の多くが、条例で定めても何も家庭環境は変わらないと言っています。重要なのは締め付けるのではなく子どもたちが自発的にゲームをする時間を短くしようとさせることです。それは「条例」ではなく教育機関や県としての「方針」に留めておいても効果はあるのではないのでしょうか。多感な年齢の子どもたちですから、締め付けようとすると余計に反発すると思います。依存症の傾向の相談があった場合に窓口を設けるのは有効かと思いますが、全員を一律に制限するのは違うと思います。依存症とは違った悩みや不満が子供たちの中に芽生えることになりかねません。