差出人 :

宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC:

件名: パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月26日(日) 07:08

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。

最初に結論を述べますと、条例の意図はわかりますが、内容は見直しが絶対 に必要であると思います。

特に事業者に対する実現性のない対策実施要求と、ゲームプレイ時間の規制に関しては害しかないです。

まずは必要事項を記載します。

T 47	
氏名	
年龄	
住所:	
電話番号:	
備考:	

次に意見の内容です。

### [第11条について]

事業者に「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」とありますが、 このようなことが実現可能と思っていますか?

全世界を対象にするサービスで特定の国の特定の都市の為だけにコストをかけるとは思えません。

もし実現しても、魅力的なコンテンツは香川県民(大人子供問わず)には提供しないというふざけた内容です。

奇麗事だけで実が伴っていないと言わざるを得ません。

#### [第18条2項について]

の自分でも判断できました。

ゲームやネットをなかなかやめないけれどそのうち文句を言いつつもやめるのは依存ではありません。

依存というものは生活に支障がでるものです。

例えば子どもがゲームがしたいから学校に全く行かない。

極端に睡眠時間や食事まで削る等生活や精神、身体に異常が及ぶものが依存だと考えております。

#### 3 そもそも家庭の問題。

条例にして何の意味があるのでしょうか。

ゲームは1日1時間、スマホは深夜はだめ。家庭のルールならわかります。

これはすべて家庭の問題であり県が出しゃばって決めるものではありません。

家庭の問題になぜ他人が顔をつっこむ必要があるのでしょうか。

家庭によって事情も色々あるのでそこを県が縛ってなんの得があるので しょうか。

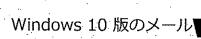
誰が得をするのでしょうか。

子どものしつけは親がするものであり県議員や県の人がしてくれるものなのでしょうか。

家庭の問題になぜ他人が顔をつっこんでだめだだめだと否定して何になるのでしょうか。

真面目に誰が得するのかわかりません。

以上、文章がまとまっていないのですが一人の県民の意見です。 宜しくお願いします



から送信

ゲームのプレイ時間規制の根拠は何でしょうか?

問題はゲームを最優先して、他事を疎かにすることだと思います。

きちんとやるべきこと(例:勉学、運動等)をした上であれば、多少好きなこと(ゲーム等)を長くする日があっても構わないと考えます。

ゲームをしてても他事が疎かにならないかどうかは、子供の個性に依るところが大きいため、親子でしっかり話し合い、個々でルールを決めれば十分だと思います。

最も大切なのは、子供も納得した上で時間をコントロールできることである と考えます。

時間ありきで過度に抑制し過ぎると、抑制から逃れたいとういう欲求が強まり、親の目の届かないところで依存してしまうのではないでしょうか?

#### [最後に]

ネット・ゲームをすること自体に興味・理解がなく、悪と思っている方の 偏った認識で内容を決めていませんか?

ネット・ゲームは子供が友達と楽しく遊べるツールのひとつです。もう少し 肯定的な目で見て、真に依存症の予防・対策になる条例を期待します。

以上、よろしくお願いします。

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01月26日(日) 07:34

氏名: 年齡: 住所: 電話番号

今回の条令に関して、私は反対です。

なぜなら、ゲームを規制することによってゲーム依存性や体力の低下などの 悪影響への対策ができる事のメリットより、ゲームを規制することによるデ メリットの方が大きいからです。

そのデメリットとは、ゲームという存在が日常に深く浸透している現在で ゲームによるコミュニケーションがなくなってしまうことです。

ゲームを通じて友達をつくり仲良く慣れたという

経験があります。

私の家庭では、両親共にゲームをしています。ゲームによって家で両親と話す機会があり、今でも積極的に会話をしています。なのでゲームを規制することが一概に子どもの家族との時間、安心感、自己肯定感が損なわれるということはないと思います。むしろゲームの時間というのはそれこそ、家族との会話、躾の一環として話し合って決められるべきであって、条令、法律で無理やり決め押し付けるものでは決してあっては行けないと思います。

次に、ゲーム依存性の対策について、ゲームの時間を規制すれば確かに、児童期のゲーム依存性の割合は減るかもしれません。しかし、子どもが成長する間、たくさんの物、事に関して大きな興味を抱く時期に、ゲームという存在を知ってはいながらも出来ないという環境に長くても18年いるとなるとその期間が過ぎた後の揺り返し、つまりゲームというコンテンツを制限なくできる、となった時、のめり込んでしまう人も中にはいるのではないでしょうか。

そもそも、ゲーム依存性を完全になくそうとするならばゲームを規制するのではなく、ゲームそのものを無くすのが1番簡単で間違いない方法ですが、 それは不可能です。 そして、子どもの体力の低下について、この問題に関しては一概にゲームが悪いという訳ではないのではないでしょうか。昔と現代では子どもを取り巻く環境があまりにも違います。特にその中でも1番の原因と言えるのは、外で遊べる環境が激減したことではないでしょうか。放課後、友達と集まって遊ぼうとなった時、近くの公園に集まって一緒に遊ぶと言ったことは必ずあると思います。外で遊びたくでも遊べる場所がない、公園に集まっても、ボール遊び禁止、近くがマンションのため少しでも大きな声を出すと怒られる、ゲートボール等をしている高齢者の方に邪魔者扱いされる、このような状況で子ども達が外で遊びたくなるでしょうか?私はそうは思いません。他にも交通手段の多様化が挙げられます。普段の通学にもバスや電車を利用する方も増えているのではないでしょうか。毎日の移動にかける労力、これが昔と比べ少なくなっているのではないでしょうか。そのため、子ども達の体力が低下するのも必然なのではないでしょうか。

以上の理由から、ゲーム依存性対策の条令には反対します。

<sup>1.</sup>html

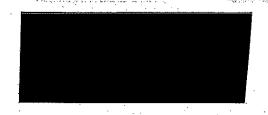
差出人:

宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC:

件名: パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月26日(日) 11:00



### 香川県ネットゲーム依存条例

子供達の未来の芽を摘むくだらない条例だと思います。 今やゲームは世界的に見ても13兆円以上の成長産業です。

タブレットやスマホの普及によって子供達は毎日浴びる様に 様々なメディアやゲームをすることができます。 これは将来的にテレビや新聞、書籍などの旧態然としたメディアの 終焉を示していると思います。

ユーチューバーやe-スポーツプレイヤーなどこれ迄に存在し得なかった職業が 誕生してきています。

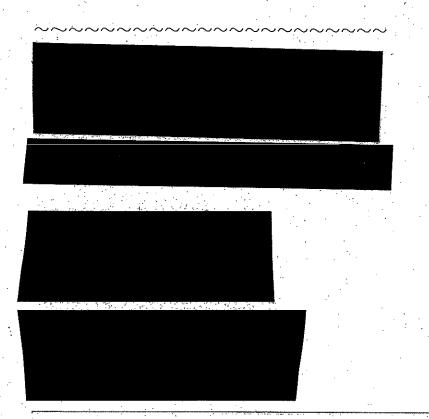
良いのか?悪いのか?それはこれからの時代を生きる子供達が決める事です。

昭和生まれの我々には体験できなかった時代が今やってきているにもかかわらず

古臭い考え方の人間が、古い価値観を押し付けるのが良いのでしょうか??

変革してゆく時代について行けない人が取り残されてゆく時代です。県会議員の方々、つまらない事に時間を割かないで下さい。

ゲーム禁止するならば、大人の方ではないですか? パチンコ禁止条例作ってはいかがでしょうか? 全国初の画期的な条例になり、世の中の為になるはずです。



1.html

差出人:

宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC:

件名: パブリック・コメントへの意見

日時: 2020年01月26日(日) 12:44

氏名 -年齢 住所: 電話番号

eスポーツが盛んになり、ファミコンをはじめとするレトロゲーム人気も あって日本が中心なって作り上げてきた映画や音楽と同様の文化にまで成長 してきたと思うゲームに対して香川県は、何をやってるのだ!と悲しくなり ました。

e-とぴあかがわにて毎年開催されてきた"遊ぶ!!ゲーム展"も毎年行っていますが全国(海外)からもお客さんが来ています。

その香川県でこの条例案!にわかに信じられませんでした。

このままでは、ネット上では香川県民である事が恥ずかしいので伏せなければいけなくなるなぁと思っています。

来年施行されるならその後、間違いだったと早期撤廃になる事を切に願います。

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01月26日(日) 13:44

!!! 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)素案についてパブリック・コメント

1. 回答者情報

氏名: 年齡: 住所: 電話番号:

#### 2. 素案に対する意見

- -1 この条例を施行することによって、次世代のクリエイター(ゲーム、IT 分野)の発掘や成長を妨げる大きな要因になりかねないと考える。素案では、使用時間について具体的な記述を行っているが、これは各家庭(子供の夢など)の状況に合わせて設定すればよいものであり、全体として統一するべきではないと考える。ゲーム業界などに入りたいと思っているならば時間を増やすなど、柔軟なルール作りを行うことも教育の一環ではないだろうか。
- -2 今現在、国が一丸となって IoT や AI、DX(デジタルトランスフォーメーション)といった情報技術の発展に取り組んでいるが、香川県はこの流れに逆らうということだろうか? 高松市で「G7 香川・高松情報通信大臣会合」が過去に開かれたことからもわかるとおり、香川もまさしく発展の途中であったはずだと考える。このような条例を施行するのでは無く、発展の手助けとなるような、今の時代に沿った条例を作るべきだと強く考える。(現に、香川県は他県よりも情報処理教育などの分野においては大きな遅れを取っている。-3にて記述)
- -3 素案において「県は、国に対し、eスポーツの活性化が子どものネット・ゲーム依存症につながることのないよう慎重に取り組むとともに、必要な施策を講ずるよう求める。」とあるが、具体的にどのように国に語りかけるのだろうか。もちろん、野放し状態ではダメだろうが、この文では「香川県は、eスポーツの発展を妨げます」と宣言しているようにしか受け取れない。第一、この条例の施行自体が宣言に価する。eスポーツは、各家庭へ急速にスマホ等の電子機器が普及したことにより出来た新しい文化だ。他県では、福岡県の福岡市立福翔高校は公立高校として初めてeスポーツ部活を導入した。それほど注目をしている新しい文化である。ゲームがただ遊び単体ではなく、遊びを通して、モノのメカニズムや動作の仕組み、など学べることも多いはずだ。それらが、国の高度情報処理技術者不足問題への解決へもつながるのでは無いかと考える。よって、条例を施行して行動に歯止めをかけるような事はあってはならないと考える。
  - -4 教育用途のゲームはどうする気だろうか。これも制限するのだろうか?仮に制限しないとしても、遊戯目的と教育目的のゲームをどのように区別するつもりだろうか?たとえば、自分で処理の流れ(フローチャート)を組み、オリジナルゲームを作る、他者のゲームをプレイするなどしながらプログラミング学習を行う「Scratch」というゲームが存在する。これは遊戯目的だろうか、教育目的だろうか。なお、このゲームはプログラミング能力の測定として商工会議所において検定が実施されているほどだ。

キーボードのローマ字を早く打ち、敵を倒すタイピングゲームがある。これは遊戯目的だろうか、教育目的だろうか。そのような区別も無く、一概に規制する、もしくは各家庭の判断に任せるなど無責任な状態で条例を施行することは言語道断である。

-5 素案において、「県民がネット・ゲーム依存症に対する理解及びネット・ゲーム依存症の予防等に関する知識を深めるために必要な施策を講ずる。」とあるが、個人的に、もう少しわかりやすく、かつ核心に迫った教育を行うべきではないかと強く考える。僕自身、基本情報技術者試験に合格をし、ある程度の技術は持っていると考えている。学校などに来る県警や専門家の話を聞いたりするが、いつも「この表現ではわかりにくいだろう」や「SNS 依存対策への講演会なのに、セキュリティのことばかり説明して核心に迫っていない」といった講演会のクオリティの低さを強く感じる。特に感じるのが後者の方である。必ずと言っていいほどメインテーマが本来のテーマからずれている。もちろん、それに関連する知識の教育も必要だろうが、もう少しわかりやすく教えるべきではないだろうか。たとえば、チラシ1枚配布して、はい終わりではなく、簡単な冊子を作るなど、条例の施行以前の段階で行えることは山ほどあるはずだ。それを実施してきていないにもかかわらず、いきなり条例施行とはいかがなものだろうか。

#### 3. 意見まとめ

一この条例施行には、<u>強く反対する</u>。理由として、「時代に適していない」、「課題が山積みである」、「条例施行以前に行えることがあるはず」といったものをあげる。

差出人 :

宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC ;

件名: パブリック・コメントへの意見

日時: 2020年01月26日(日) 14:19

住所:

氏名:

年龄

電話番号:

ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)について 反対です。

1・先ずは明らかに依存者の多いパチンコ店等に出入りしてるギャンブル依存症の大人を罰則付きで取り締まってください、彼等は自己責任の元で勝負に負け不機嫌になり周りに迷惑をかける方も見受けられました。

その様な万々が減らないと子供達への示しがつきません。子供はよく大人達を観ています。

パチンコやスロットもゲーム(遊戯)です、ギャンブルの場合そこに所持金の増減が存在することが問題です。

ギャンブルを提供する事業者を香川県から追い出して下さい。

- 2・子供を成しておいて子供に構えない、又は構わない親権者への対策を 打って下さい。結局家の事を正しく見守るのは教員でもなく、ましてやあな た方県議でもなく、共に生活する親権者です。
- 3・容姿が人と少し違うだけ(例:癖っ毛等)で通学校のコミュニティにおいて 周りから迫害されていること、その様な子供が地域の他の子供と遊べないの で楽しみを一人遊びにより他の方向へ見出している事を理解して下さい。 そしてその楽しみを奪い学校や近所の住民というとてつもなく狭いコミュニ

ティに閉じ込めようとするのをやめて下さい。

あなた方の偏見で子供達を縛らないで下さい。

あなた方が知っている狭い世界に閉じ込めないで下さい。

逃げる事を悪としないで下さい。

親権者へ相談出来ずに居る子供達を追い込まないで下さい。

差出人:

宛先: "gikai@pref.kagawa.lg.jp"<gikai@pref.kagawa.lq.jp>

C.C.

件名: パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月26日(日) 16:43

### <u>香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮</u>称)素案について

今回の依存症対策条例、ゲーム・ネットのことを理解できていない方たちが 作ったのだろうなというのが率直な気持ちです。今、ゲーム・ネットを楽し んだり活用したりしていない人がどれだけいるでしょうか?子供からお年寄 りまで、私生活で、仕事で、活用していて当然という世の中になっていま す。 その機会を子供から親ではなく、県が、しかも条例にしてまで奪うこと はこれからの子供たちの未来にとってはたして本当に良いことなのでしょう か?依存症の対策と言いますが、テレビはどうでしょうか?今回の条例には 含まれていませんが、テレビも依存症になる一つのものです。しかもゲーム と違って自分で何かを考えたり動かしたりということをテレビの視聴はほと んどありません。受動的なテレビを差し置いて自ら考え動くゲームを規制す る理由が見当たらないのが現状です。ネットもこれからの社会進出を考える と活用できて当然です。さらにネットは自分の知らない世界に触れる一番身 近な窓口となっています。子供は自分の考えで自分の知りたいことを調べ動 く。ゲームも同じです。普段することのできない体験をすることができま す。その機会を条例で制限してしまうことに私は非常に強く危機感を抱いて います。もちろん依存症は実際に起こりうるものです。しかしそれを回避す る役割があるのは親であり、条例ではありません。家庭一つ一つが家族で考 えていくべきものです。今回の条例はゲーム・ネットの利点を十分に理解し ているものとは言い難い。私はこの条例はこの先香川県民の成長を阻害する ものであると考え、反対します。

<sup>1.</sup>html

差出人 :

宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC:

件名: パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月26日(日) 17:12

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

私はこの条例の制定に反対します。

社会・経済・文化・娯楽などあらゆる面での情報化がさらに進む未来に備え、社会全体でこれからの未来を担う子ども達にネットやゲームとの正しい付き合い方を啓発し、「依存症対策」として情報リテラシー・ゲームリテラシーを養う事は必須です。

しかしながら、第18条の「依存症対策」の方法が「制限」であることは間 違っています。

「制限」することがリテラシー向上、依存症対策にはつながりません。

冒頭の、

「親子の信頼関係」

「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、子供の安心感 や自己肯定感を高めることが重要である」

「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」

とするのであれば、18条の「制限」では実現しません。相反しています。

ネット・ゲームの使用時間は親子で決めるべきであって、その過程での家族間対話・約束が親子の信頼関係、愛情、愛着や安心感、自己肯定感を高めリテラシーを育みます。

子供と決めたルールが、この基準より短くても長くてもそれを認める社会でなくてはなりません。

子供と話し合い、ルール作りを行うものとする。としながらも、条例で基準といえど時間を明記することは、大人からの一方的な押しつけが生まれ、一番大切な子どもとの対話の機会を失う事になります。

つまり、目的(第一条)にある「次代を担う子どもたちの健やかな成長~」を目的としながら、そのために「制限」を設け、遵守を求めるこの条例は縛り付けることとなり逆効果で、目的を実現することはかないません。

ネット・ゲーム・オンラインゲーム・スマートフォン等の活用を推進し、同時に条例による「制限」には頼らない、関係機関のサポートの中で各家庭の事情に合ったルール作りを啓発し、全ての世代のリテラシーを高めることが、目的を達成する方法です。

また、第2条での定義があいまいです。

(2) ネット・ゲーム インターネット及びコンピュータゲームをいう。

- (3) オンラインゲーム インターネットなどの通信ネットワークを介して行われるコンピュータゲーム
- (6) スマートフォン等 インターネットを利用して情報を閲覧(視聴を含む。) することができるスマートフォン、パソコン等及びコンピュータゲームをいう。

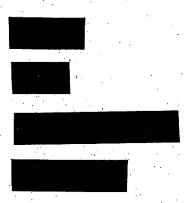
スマートフォンを用いたネット接続で得られるあらゆる有益なサービスやコンテンツによる学習は現在当たり前となっています。

また、教育現場に導入されているゲームもありますし、インターネットによるグローバルなコミュニケーションやコミュニティの形成など、本条例に書かれている目的を達成するために必要な要素が、今やネット・ゲーム・オンラインゲーム・スマートフォン等に多く含まれています。

定義があいまいで大雑把すぎることが原因となり、第18条を遵守させることで萎縮が起こり、本来有益なものまでが一括りに制限され、子どもたちの健全な学習や経験の貴重な機会を失う事になります。

以上の理由で、「目的」への対策方法「制限」には賛同できません。

よって、香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案について、この 条例の制定に反対します。 desknet's NEO



差出入:

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01月26日(日) 18:59

① ② ③ ④

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例の素案に対しての意見です。

私は本条例の制定に反対します。特に、第18条の2に記載されてある『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』という内容を条例として制定すべきではないと考えます。第18条の1にあるように、子どものスマートフォン等の使用に関する制限やルールは各家庭に任せておくべきであり、県が介入すべきではありません。そもそも1日60分までという数字はどのように算出されたのでしょうか。根拠のない数字に従おうと思う県民は少ないと思います。もし本当にネット・ゲーム依存症対策を講じたいのであれば、条例を制定する前に下調べをして、その結果を公表してください。「コンピュータゲームを利用している人の中で何%の人が依存症に陥っているのか」、「どのような生活を送った結果、依存症に陥ったのか」等を調べた上で、依存症対策として本当に効果があることは何かをしっかりと分析・検討すべきです。

また、上記のような本来各家庭で決めるべきルールを条例によって決めてしまうと、香川県の条例の質を落としかねないと思います。罰則がないルールには拘束力がないため、それを守る人は少なくなります。子どもの頃から条例に違反することに慣れてしまうことの方が恐ろしいです。だからといって本条例に罰則を設けろと言っているわけではありませんので、ご理解ください。

この意見を提出したことに意味があるよう願っております。

desknet's NEO 2/2 ページ

差出人:

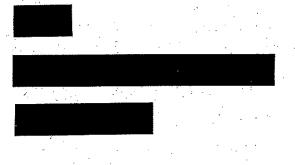
宛先: "gikai@pref.kagawa.lg.jp"<gikai@pref.kagawa.lg.jp>

C C::

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

日時 : 2020年01月26日(日) 19:38

香川県議会事務局政務調査課御中



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

今回、香川県議会で提案されている「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称) (以下:条例)」についての意見を述べさせていただきます。

### 1. ネット・ゲーム依存症の定義について

ネット・ゲーム依存症(以下:依存症)は日本の厚労省としては、国内としてはまだ明確な原因が特定されていません。国の意向としてはこれから慎重な調査を行い依存症の原因を追及し、対策を練っていくと明言しています。

また、睡眠障害や引きこもり、注意力低下との因果関係はまだはっきりとは していません。まだゲームやネットはその要因の一部でしかないと思われま す。 逆に引きこもり対策にはゲームを推奨している研究者(筑波大学 斎藤環氏) もいます。

したがって、香川県として曖昧なまま先走らずに日本国としての調査を待ち、明確な原因を特定してから香川県としての条例を制定しても遅くはないのではないでしょうか。今のままでは、県民の理解を得た条例になることはありません。

#### 2. 開示された検討委員会の資料についての疑問

検討委員会に提出されている樋口氏・岡田氏の調査資料を拝見しても明確に依存症とゲームプレイ時間について根拠が不十分です。樋口氏の「ゲームインターネットに依存する条例に盛り込むべき内容(案)」は調査の推進、依存症対策への提案であり「これをすれば依存症を防止できる」とは明記しておりません。条例は香川県としての調査をせずに、樋口氏の提案を鵜呑みにしただけではと思わざるを得ません。

岡田氏の「ネット依存・ゲーム障害の実態と対策」に書かれている韓国と中国の時間制限についても、本当に効果があるのか疑問を感じます。韓国は「一定の効果なし」としており、中国は「一定の効果あり」と書かれていますが、どちらも調査方法や結果も記載せずに「効果の有無」をあげる根拠が非常に曖昧で、対策提案に対して説得力を感じられません。また、「子どものスマートフォン等の使用時間について」ですが、質問29のゲーム1時間未満とそれ以上の時間ゲームをしている人のパーセンテージだけを見ると、ゲーム利用時間に因果関係があるように見えます。しかし、ゲーム利用時間ごとを割合ではなく人数に計算し直してみるとどの項目もゲーム利用時間が大きく影響したとは言い難い結果となります(例:質問29-3 1時間未満88人、2時間未満140人中略6時間以上36人)。

つまり、検討委員会で提出されている資料は、原因がまだまだ明確ではない 依存症への条例の検討に使う資料としては説得力に欠けることがはっきりと 分かります。

このように規制を前提、かつ依存症に対しての原因をはっきりさせていない

曖昧な資料のみではなく、ゲーム利用に対する肯定的な意見と公平な情報で 検討していただくように望みます。

1 でも申し上げたように、国を上げての調査結果をもって香川県での条例の 制定をすべきだと考えます。

#### 3. 責務・役割についての疑問

第4条 県の責務について。乳幼児期の愛着形成の啓蒙が依存症を発生させないという因果関係が不明。また、依存症に陥らせないために子どもを外で遊ばせるというのも因果関係が不明です。ましてや、公園などでさまざまな遊びが「危険」という理由で規制されています。条例制定後に外で遊ぼうにも、県内で子どもたちがのびのびと遊べる環境がすでに整っていると言えるのでしょうか。

第6条 保護者責務に対して、ゲーム依存は愛着障害が原因であるように書かれています。しかし、コンピューターゲームは親子の共通の話題となり、コミュニケーションツールの1つにもなり、愛着を育てるツールの1つにもなります。条例で親と子どもとのコミュニケーションを阻害する可能性もあり、ゲームを1時間しかさせない=愛着を形成させる=依存性対策になるとは言い難いです。またすでに家庭ごとで、フィルタリングなどのルールを決めて実行しています。現在の方法で不充分なほどゲーム依存が香川県内で増えているのでしょうか。

第7条 ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者の責務について。依存症の発症や再発に対して明確な原因がないにもかかわらず、予防に寄与せよというのは全く持って意味をなさない責務となっています。

第8条 国との連携について。eスポーツの活性化が、子どものゲーム依存につながることのないように対策を求めるとあります。世の中の「スポーツ」と定義されるもののほとんどは練習の質より練習量がものをいいます。

スポーツをする人は多くの時間を費やし、何度も練習を繰り返し、いろんな、相手と競うことで選手として成長をしていきます。eスポーツも同じです。 多くの時間を費やし、練習し競うことで選手として成長をするのではないでしょうか。

現在のeスポーツ選手が長時間ゲームをしていると思われますが、その人たちが依存症であると決めつけることはできるのか疑問です。

第11条 事業者の役割について。

事業者に予防の配慮を求めるとありますが、すでにフィルダリングや課金の 制限といった方法で努力は行われています。

また、香川県のみ規制するとなると香川県をゲームから遮断させようとしているに思います。そんなことは可能なのでしょうか。子どものゲームをする権利を奪うようなことは憲法に違反するのではないでしょうか。

#### 4.ゲーム利用時間の規制について

国の今後の対応やネット上に公開された素案・検討委員会に提出された資料を読んでも、結局のところ依存症がゲーム利用時間と因果関係があるかどうかは不明だということしか分かりませんでした。

短絡的に臭いものに蓋をするように、単純に時間を規制するだけで本当に依存症対策になるのか、もっとじっくり時間をかけて考えるべきです。もし、国やWHOの調査で依存症を起こす大きな要因がゲーム利用時間ではなく全く別の理由であったとしたら、香川県として、香川県議員の方々はどう責任をとるのでしょうか。私はそんな単純に条例を決めてしまう議員の方に県の運営を任せていいものかと考えてしまいます。

#### 5.検討会について

第6回までの検討会についても、マスコミ以外非公開。議事録もなし。

さらにパブリックコメントの期間が短く、県外の人からの意見は事業者以外からは募集しない理由が不明確です。このような不透明な状態で、4月の条例施行を目指すことに不信感があります。

できれば、なぜこのような形で検討会を行った理由を教えて欲しいです。

以上のように、条例の制定に対して規制ありきではなく、国やWHOの調査などを踏まえながら、未成年および県民ゲーム利用についてもっと慎重かつ公正公平な視点での検討をしていただくように香川県民として切に願います。

<sup>1.</sup>html

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)素案についてパブリック・コメン

トへの意見

日時 : 2020年01月26日(日) 21:01

氏名:

年龄:

住所:

電話番号:

ネット・ゲーム依存症の対策条例に対し、利用時間の制限を条例で決断しようとすることに反対します。

・ネット・ゲーム依存症の定義がはっきりしていない。

子供が長時間プレイする=依存症なのか?

なんらかの身体への悪影響、コミュニケーションなどに問題が発生したと仮定して、それが「ネット・ゲーム依存症だから」という根拠はどこなのか?たとえば「目が悪くなった子供がいる」「子供は長時間読書していた」という情報だけで「読書を禁止しよう」などという、短絡的な結論と同じではないか。

実際に依存症を問題とするのであれば、悪影響がはっきりしているアルコール依存症、タバコ依存症、パチンコ依存症の両親・周りの大人への対処のほうが効果の確実さが上ではないか。

根拠のはっきりしないものの前に、「タバコ禁止」「アルコール禁止」「パ チンコ禁止」を実現して制限の効果を明らかにしてほしい。

#### ・時代に即していない

eスポーツやプログラミングが教育分野にも広がってきている。子供のなりたい職業にも、ネットやゲーム関係のものが増えている。

子供の興味がある分野に触れる時間を、公権力が勝手に取り上げるということは子どもの権利条約に反しているのではないか。

特に、事業者などにまで協力を求めているように素案は読み取れるが、事業者からしてみれば「香川県と関わるだけで条例違反となる。最初から香川県の子供や親を対象から外す」ということになりかねない。

この時代に生きる子どもたちからこの時代のツールや楽しさに触れる機会を

奪うことは、子供に「香川県から出ていこう」という気持ちを植え付けるだけになる。

また、ネットやゲームに関係する仕事をしている人間はたくさんいる。おそらく香川にもいるでしょう。これらの人たちは、制限される物を作り出す職業だとレッテルを貼られる。子供や配偶者を連れ、別の県へ移住してしまうのでは?

子供、親、事業者など、人口流出に拍車をかけることになりかねない。

#### ・公権力が介入するということ

かつて、漫画が、推理小説が、教育によくないという理由で貶められてきた。しかし、実際に子供へ影響があったとはついぞ聞いたことがない。

逆に、両親や周りの大人、学校といった同年代の子供、そういったものから 受ける影響のほうが強い。家庭内暴力であれ、いじめであれ。

まるで便利な犠牲者を吊るし上げるように「ゲーム・ネット」に限ることに 違和感を感じる。特に、そこに関わっている製作者、イラストや音楽を作る アーティスト、声優、音響、プログラマ、シナリオライターなど、たくさん のひとたちがいる。

なぜ、「ものづくり」に関わる人たちの存在を軽視するのか。このようなことをして、コンパクトシティ、ICT、など香川県が掲げるものが、それらを提供してくれる人たちから歓迎されるはずはない。

ネットとリアルの境界は曖昧になった。ゲームはいまや単なる遊びではなく、コミュニケーションツールの一つであり、試行錯誤できるツールであり、子供にとっては漢字を学ぶ機会を与えられる場面すらある。

子供へ、社会への影響を無視して、公権力が勝手に制限することはあってはならない。それは職業の貴賎による差別、焚書、などに繋がっていくと考える。

たとえこの時代に「そんなつもりはなかった」と答えられても、いつか次の時代で「前例がある。この条例をもとにもっと厳しく制限しよう」と便利に使われてしまう恐れがある。別の都道府県でも参考にされる恐れもある。

#### ・家族の中でのルールについて

「ゲームは一日一時間」をそもそも提唱した人が「特に時間を制限しても意味はない」と苦言を呈していた。

もともと「家庭内のルール」で決めるべきものを、わざわざ自治体が制限することはおかしい。

「うちは親と子供の同意があるのでプレイ時間に制限はしません」という家庭があったとして、他の家庭から「それはおかしい。ルールを守っていない」と責められるのではないか。

PTAや町内会でも、ルールを守っていない家庭を責めることが目的となり、 今回の条例を利用して差別や締め付けが助長するのではないか。 親もゲームを楽しんで一緒にプレイしていた場合、親子の時間を取り上げる ことにならないか。大人だけ制限がされていないのはずるい、と子供に反発 されないか。そもそも、ネット・ゲーム依存症は大人でも問題なのでは?

どうぞご確認のほど、よろしくお願いいたします。

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)」に対する意見

日時 : 2020年01月26日(日) 21:32

???件名「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)」に対する意見

氏名: 年齡: 住所: 電話番号:

#### 意見の概要

ネット・ゲーム依存症対策について、条例による義務化はすべきではないと 考えます。

また、条例の影響が広くあるため、香川県民だけでなく全国から意見を広く 徴するべきだと思います。

#### 意見及び理由

- ●義務化すべきではない意見の理由
- 1: 香川県ネット・ゲーム依存症対策条例第2条(定義)の(6) スマートフォン等について

条例上に明記されているものは既に生活や仕事に密接に関わってくるものです。 スマートフォン等を使いこなす事は今後益々重要なスキルとなってくる可能性も考えられます。利用規制まですることには疑問を感じます。

### 2: 同条例第12条(正しい知識の普及啓発等)について

ネット・ゲーム依存症に陥ることを未然に防ぐことができるようになることは賛成ですが、規正による抑圧によって、反対に自分自身でスマートフォン等を利用する時間の制御ができない人間に育つ可能性も懸念されます。 子供の頃に抑圧されていたものが、大人になってから歯止めが効かなくなる等という話はゲームに留まらず他のものにおいても良く聞く事例であります。

3: 同条例第18条(子どものスマートフォン使用等の制限)中の「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」とすることについて

こちらは科学的な根拠が分かりません。何故この時間であるのかは明確に理由を付すべきだと思います。

#### 4:子供の夢について

昨今、子供の夢にYoutuber等の特殊な職業があがるようになりました。勿論特殊な職業であり、成功者は一握りではありますが、香川県から代表的なYoutuberが生まれる可能性も皆無ではないと思います。あくまで可能性の芽ではありますが、所詮子供の夢と軽視すべきではないと考えます。

#### ◆全国から広く意見を徴するべきだと思う理由

第7条(ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者の責務)

第8条 (国との連携等)

第10条 (市町の役割)

第11条 (事業者の役割)

上記等の条例内容についてはその影響が香川県だけでなく、全国に及ぶものであると感じます。実際に条例の役割を果たすにあたり、公的な資金が使われるのであれば、関係する事業所以外にも全国の国民から意見を広く徴するべきだと思います。

差出人 :

宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC:

件名: パブリック・コメントへの意見

日時: 2020年01月26日(日) 21:55

### パブリック・コメントへの意見

いつもお仕事お疲れ様です。

パブリックコメントを出した事が無いので読みにくい所も多々有るかと思いますが、そもそも一般人からの意見を募集するという趣旨と思われますのでご容赦ください。

>第2回検討委員会(2019年10月17日開催) 提出資料「ネット依存・ ゲーム障害の実態と対策」(久里浜医療センター院長 樋口進氏作成) >実施状況その他

- > ●中国での対策の実施状況は比較的良好。
- > アクセス制限等でIDが不正に使用される。
- >●対策の効果検証はほとんどなされていない。

効果検証がなされていない対策資料を第3回以降の検討委員会でも使用しているのでしょうか?

効果検証の無い対策を参考とした理由は何でしょうか?

県民の余暇の過ごし方を拘束するような重大な条例で、対策の効果検証がほ とんどなされていないものを参考とするのは極めて不適切と考えます。

検討委員会が参考にしている資料を作成した樋口進氏については、統計データの取り扱いに疑義が生じています。

久里浜医療センター院長、樋口進氏の大罪 https://blogos.com/article/300310/ ギャンブル依存症についての記事ですが、統計を恣意的に利用した疑惑が指摘されています。

データが間違っていると決めつけるつもりはありませんが、広くデータを公開して批判してもらうプロセスは必要かと思います。

検討委員会に樋口進氏に批判的な医師、学者の招聘が一切ありません。また、ゲーム業界からの招聘も有りません。

規制を推進する一方向からの意見のみを参考に条例案を策定する理由は何で しようか?

香川県が課金要素や射幸性のあるポケモンGOとコラボを行っていた事は記憶に新しいです。

うどん県×ヤドン「ヤドンパラダイス in 香川 2019」 - うどん県 https://yadon.my-kagawa.jp/

こちらのゲームはネット依存、ゲーム依存の可能性がないゲームなのでしょうか?

可能性が無いのでしたらポケモンGOについては「ネット・ゲーム依存症対策に関する条例」が施行されたとしても60分、90分を超えてプレイしても良いのでしょうか?

可能性が有るのでしたら、公金を使って危険なゲームとコラボした理由は何でしょうか?

世界ではeスポーツが年々活発化しています。 また、ゲーム業界の市場規模は2015年で1.8兆円だそうです。

コンテンツ産業全体とゲーム産業とアニメ産業の動向

https://www.meti.go.jp/statistics/toppage/report/minikeizai/pdf/h2amini083j.pdf

香川県ではeスポーツ大会が開催できない、ゲームイベントも控えた方がいいという話がゲーム会社経営者から多数出ています。

香川県に本部を置くこどもITプログラミング協会のコンテストでも、ゲームを作れなくなる可能性が指摘されています。

IT企業、ゲーム会社、技術者、プロeスポーツプレイヤー(多くは反射神経の優れた未成年です)は香川県に不要なのでしょうか?

- >国への要望活動(令和元年6月)
- > 〔提案・要望事項〕
- >1 正しい知識の普及啓発や全国的な規模での実態調査
- >を行うこと。

とあります。この法案は正しい知識で作られているのでしょうか? 正しいデータ、正しい知識は批判に晒されても問題無いはずです。 検討委員会で批判的な検討を一切せずに条例を策定するのは拙速ではありませんか?

また、パブリックコメントの募集範囲が極めて狭い範囲となっています。今までのパブリックコメントには無い香川県民限定をつけた事により、批判に晒される機会を狭めていないでしょうか?

>第6条保護者は、子どもをネット・ゲーム依存症から守る第一義的責任 を有することを自覚

>しなければならない。

ゲーム依存症のお子さんがいるご家庭は最も苦しんでいる被害者です。

被害者に一義的な責任を押し付ける条例は、苦しんでいる人をさらに突き落とすような暴挙ではないでしょうか?

対策が不要とは言いませんが、被害者に自覚しろと迫るような条例には問題があると考えます。

また、下記のように全国新聞でも批判的な論調が目立ちます。

朝日新聞(2020年1月23日)

(社説) 香川ゲーム条例 危うい規制、再考を

https://www.asahi.com/articles/DA3S14337150.html

> インターネットやコンピューターゲームの利用にのめり込む依存症への対策は急務だ。

>だからといって、子どもに対する保護者の責任や親子間の愛着を育む大切 さを強調し、一律に利用を制限するような考えには危うさを禁じ得ない。再 考するべきだ。

>親子間で話し合い、適切な使い方を探ることは大切だろう。しかし暮らしの状況は多様だ。そのことを顧みず、家庭という私的な領域に枠をはめようとする姿勢には違和感や嫌悪を感じる人が少なくあるまい。

総論として、今回の香川県ネット・ゲーム依存症対策条例は

対象があまりに広範、かつ不明瞭(世界中のゲーム事業者に条例への協力を求めるのは非現実的。県がコラボしているネットゲームは依存症の可能性は無いのか?等)

批判的な検討が一切なされていない

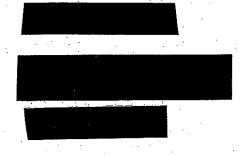
効果検証がほとんどなされていない対策を参考にしている

規制反対派、ゲーム業界人が全く呼ばれていない。

香川県でのIT産業、eスポーツ、IT人材育成に致命的なダメージを与える可能性が高い。

大手マスコミ、研究者、起業家、ゲーム制作会社などから様々な懸念が出ている

総じて拙速、勇み足との指摘を免れ得ない内容です。 慎重な検討、再考を願います。



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01月26日(日) 22:00

初めまして 香川県在住の と申しますこの度 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公募という事でメールさせて頂きました

主に素案の前文について意見させて頂きます

まず学力の低下についてですが、逆に学力を向上させてどうしたいのかが見えません大人子供に限らず学力を向上させたいと思うものは必ず理由を持っているはずです特に子供は学力を身に付けて何が出来るのか?それを示すことが重要と考えますネット・ゲームの時間の減少=勉強時間の増加とはならないのです仮にこの条例により学力が向上したとして、果たしてその学力を香川県で活かしてもらえるかも考えるべきですただ学力を向上させるだけでは若者の流出を促すだけです

次に体力の低下 睡眠障害 視力障害などの健康面についてですが、ただ時間を制限するだけでなく目安ややり方を示すことが必要です極端な話になりますがネット・ゲームの時間を制限するより1日1時間ウォーキングしなさいなどの方が効果的と言えます義務教育修了前の子供の午後9時以降の使用制限については賛同ですが、それ以外の子どもについては生活環境が多様化すると思われるので、制限ではなく推奨にとどめておくべきだと思いますひきこもりについてですが、内閣府調査を参考するに対人関係や挫折による原因が主と見受けられますつまりネットやゲームをしたい為に引きこもっているわけでなく、外に出られなくなった人の時間がネットやゲームに向かっているのですそんな人たちに時間の制限を設ける事は逆効果になると考えます

親子関係についても言及されてますが経済安定の為に共働きが増えている事厚生労働省の調査からも親が子供と接する時間は年々減少している事が示されています先ずはこちらの問題について考えるべきです少し脱線しますが最低賃金を上げればいいという問題ではありません香川県は中小企業の多い件ですつまりどこかの下請け業者である事が多いのですそして発注元からの金額は変わらないが負担すべき金額は増えるおそらく廃業解散する企業は増えるでしょう先ずは経済それも中小企業向けの対策が急務です

「子どもがその成長段階において 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」の文にある『何事』になぜネット・ゲームが含ま