

**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05日(水) 02:48

事業者名

個人事業主

記入担当者

所在地

電話番号

事業内容

意見の概要

わたくしは [REDACTED] とするものです。

当方は「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（歌唱）素案」（以下本条例素案）が、専門的知見の調査および専門家の意見を多くの意見が取り入れた内容としては、検討や議論が不十分であると考えた為、懸念の表明いたします。

本条例素案につきましては、専門家的知見や専門家の聴取や調査に時間をかけ、客観的にも十二分な意見や議論を尽くされることを強く希望いたします

意見及び理由

WHO（世界保健機関）は国際統計分類にゲーム障害を疾患として定義しましたが、「ゲーム障害は比較的まれな症状であると指摘し、「ゲーム障害になるのは、デジタルゲームやビデオゲームをする人のごく一部であることが、複数の研究で示唆されている」

とあり、また効力の発行は2022年1月からであります。

これはが依存症として症例・適切な予防法・治療が確立されておらず、今後調査研究にまだ不完全なことであることを示す事実であります

また第8条二項にある“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”の一文は

世界中にて新しいプロスポーツとして日本企業の参加も増えるeスポーツへの参入損出に加え、日本国憲法第22条第1項における職業選択の自由への侵害ともとらえ兼ねないとも言えます。

これらを踏まえて一律に時間規制をかける条例事案は、専門的知見の調査および専門家の意見に

基づいた対策としては予防・治療までの合理性欠けており、対策としては確実性が薄く、経年を抱くものである

以上

---

差出人：

CC :

日時：2020年02月05日(水) 07:37

- 事業者名:

記入担当者名:

- 所在地:

- 電話番号:

- 事業内容:

**References**

## パブリック・コメントへの意見

### はじめに

20年以上に渡って[redacted]を行っております。「ゲームやネットの依存症」についての問題は理解しており、対策が無用とは申しません。ですが今回の香川県議による対策は科学的にも倫理的にも法的にも問題だらけであると言わざるを得ません。やるのであれば科学的にも倫理的にも法的にも問題のないものであるべきです。

### すでに時代遅れである

日本におけるゲーム依存症はMMORPGによるものがほとんどです。これはスマートフォンの普及とともにジャンルとしては衰退したゲームで、いまではドラゴンクエスト・オンラインやファイナルファンタジー・オンラインなどいくつかのゲームしか残っていません。

対策をするべきだったのは10～20年前であり、いまではありません。現在ではジャンルの衰退により対策をする意味はなくなっています。

また、昨今はe-sportsが興隆しており、これはスポーツと言うだけあって大変な疲労を伴います。そもそも依存状態になるほどの時間を遊べるものではありません。

MMORPGはいつまでもだらだらと遊べてしまうジャンルでしたが、e-sportsはそうではありません。集中できる練習時間をどう確保するかがむしる課題になります。

いまでもMMORPGによる依存がゼロではないですが、ジャンルが衰退している以上、新規に対策を立てる必要があるとは思えません。

WHOのICD-11によるゲーム障害に先行してアメリカの精神医学会が2013年にDSM-5で「インターネットゲーム障害」として記述されておりますが、これもMMORPGによるものがほとんどだったようです。

また、MMORPGもほとんどのプレイヤーたちは健康的なプレイをしており、むしろMMORPG自体がコミュニティとして機能し、地域や家庭ではサポートしきれない人たちの憩いの場でもありました。

### 依存先を減ぼしても意味はない

またゲームに限らず、何かに依存するというのは依存先をつぶしてどうにか対応できるものではありません。何かに依存しなくてはやってられない状況が問題を引き起こすのです。

さらに言えばこうしたある種のジャンルへののめり込みは発達障害者によくみられる気質であり、対策すべきはまずは発達障害であると考えます。

現状のままでゲームだけを取り上げても発達障害者はなにかに依存するかのようにのめり込んでいくでしょう。それはさらに望ましくないものである可能性も低くはありません。またそうした気質を持つ者たちへの差別として機能してしまいかねません。

### 時間制約はスマートフォン利用の現状に即してない

スマートフォンというものは手のひらサイズの高性能コンピュータです。90年代のスーパーコンピュータを超えるような性能が子供でも触れるような形で提供されたものがスマートフォンです。

そんな高性能なコンピュータですから、利用目的は様々です。スマートフォンを利用した学習アプリも大量にあります。電子辞書は初期からありました。

また始まったばかりですが医療に役立てる研究開発も盛んです。

つまり「スマートフォンを使ってる」という状態はそれで何をしているかがわからないのです。一律時間制約をしてしまうと子供たちの勉強や医療に制約ができてしまいます。

私自身もスマートフォンで何をしているかといえば、ゲームをしていることももちろんありますが、ほとんどはニュースを読んだり友人知人とのコミュニケーション、また仕事上の話し合いなど多岐にわたります。

子供たちのパソコンやスマートフォンの利用も多岐にわたることは間違いなく、時間制約は非常に無意味です。

また最近のスマートフォンは災害対策にも利用されており、地震やミサイル攻撃が予想されるときには大音量で知らせてくれます。睡眠時にも枕元などに置いておく必要性はあると言えるでしょう。

## 対策すべき問題は他にある

現在のゲーム市場で世界中で問題になっているのは loot box (ルートボックス)問題です。日本語圏では「ガチャ」と呼ばれ、有償のアイテムを購入し、アイテムを消費することで確率でゲーム内の景品が当選する仕組みです。

これは法案にも一部言及がありますが、正しく問題を認識しておられるようには思えません。依存症の文脈で考えるべきことではないのです。

確率ですので、数万人数百万人がこのガチャを引くと、中には数十万円をつぎ込んでも当選しない人が出てきます。低確率でそのようなことが起きますが、プレイヤー人口が多いとそういう低確率を引いてしまう人も出てくるわけです。

これは射幸心を煽りたいへん危険であるということで、ヨーロッパなどでは対策が進んでいます。

e-sports として国際的な人気があり日本でも高校生大会が開催されている Rocket League というゲームにもこの loot box 問題がありました。ヨーロッパの一部の国で先行して違法化されており、Rocket League の開発元は対策を進め、現在ではほぼ解決しつつあります。

日本では loot box に制約が設けられてないゲームが主にスマートフォン向けに多数見受けられる現状です。

こちらの対策が急務であり、ゲーム障害の対策はまだ WHO が発表してまもなく、アメリカでも今後の研究として定義されたという状態ですので、いまは法的な規制を考える時期ではありません。

また、ガチャに関しては十分な確率統計の知識があれば引くべきかどうかを自己判断可能であると考えます。2017年に Apple の方針変更により、loot box は確率の表記が義務付けられました。これで当選する確率を計算することができます。

ゲームのために1万円をつぎ込んでも60%程度はハズレになるとわかっていれば、むやみにお金をつぎ込むこともないでしょう。つまり対策として数学教育に力を入れるべきです。

## 連絡先

- 事業者名:
- 記入担当者名:
- 所在地:
- 電話番号:
- 事業内容:

**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05日(水) 11:34  
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**

○第11条に規定する事業者

事業者名 : [REDACTED]  
記入担当者名 : [REDACTED]  
所在地 : [REDACTED]  
電話番号 : [REDACTED]  
事業内容 : [REDACTED]

※2月1日(土) 17:01に送信したパブリックコメントについて内容を破棄し、改めて今回の意見を提出いたします。

前回のメールについては破棄するようお願いいたします。

お手数おかけいたしますが、よろしくお願いいたします。

（念のため、前回のメールにもこの旨を追記返信しておきました）

私は「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）」に反対し、撤回を求めます。

反対とする理由は以下の通りです。

**1. 第11条の問題点**

条例や法は原則属地主義となります。

県外事業者も対象となるような条例は違法ではないでしょうか。

また違法性とは別に、各事業者が協力的でなかったり予算の都合などで短絡的に香川県からのアクセスかどうかで遮断する対応が行われる可能性が高いです。

開発者の中には遮断対応方法を模索し始めている人もいます。

県民のみへの実装対応も難しく、「香川県民ですか？ <はい>

<いいえ>」という選択肢の元、“県民であると自己申告するとブロックさ

れる”という不条理な実装にもなりえます。

県民全体に多大な被害が発生するため大変危険です。

## 2. 香川県の単独的な対策により、国や世界の対策との齟齬が生じる恐れ

ゲーム障害についてWHOは分類上認定しただけの段階であり、国としてはこれから具体的な対策方針を模索するという認識です。

条例という形で制定されてしまえば、ゲーム障害への誤解や対策の齟齬に繋がってしまいます。

各事業者の対応においても、国の法律に従って対応するしかなく、齟齬のある点において結果的には県条例に違反することになってしまいます。

国と歩調を併せるのが正しいのではないのでしょうか。

## 3. 子供の将来を制限する恐れ

ゲームも今や国際的文化であり、現実のスポーツと同じルールでプレイできるサッカーゲームや野球ゲームもあります。

中でもゴーグルを被って遊べるVRゲームでは、見えている風景から何から現実に近い形で実際に体を動かしてプレイできる卓球ゲームなどもあります。

スポーツゲームだけではなく、囲碁や将棋、プログラミング等々、考える力や技術力向上につながるゲームも多数あります。

これらゲームに触れたことで、ルールを学び知識を得て実際のプロ選手などを目指す子供が出てくる可能性も大いにありえると私は考えます。

eスポーツにおいても、採用されるゲームジャンルは様々で、前述したサッカーゲームの大会などもあります。

また今後日本だけでなく世界におけるれっきとした職業と広く認知される日が来るかもしれません。

5年10年経った後でもこの条例でeスポーツの抑制に言及していることで、一般認知に関係なく県民の行動が抑制されてしまうことに問題はないのでしょうか？

ゲームに触れることでクリエイターに興味を持つ子も多いでしょう。

ゲーム開発には様々な要素があり多種多様なクリエイターになるきっかけになります。

プログラミングによる論理的な思考、CGによる物の見方やデザイン力、チームと協力する際の役割分担など幅広い育成にも繋がります。

去年の「Unityインターハイ2019（ゲーム開発分野でのインターハイ）」 | <https://inter-high.unity3d.jp/>

」では高松市立桜町中学校の生徒も参加していました。

今年4月にこの条例が施行されてしまえば、今中学生の彼らの将来にも直接影響するでしょう。

コンピュータに触れる機会を抑制するのは、国がこれから実施するプログラミング教育にも影響するため、この点においても条例に反対します。

#### 4. 専門家の出す症例と、ネット・ゲーム文化全体の認識のズレ

四国新聞社が去年発行したゲーム依存症関連記事を一通り読みましたところ、ゲーム依存症の特殊な症例のみを取り上げ危機感を過剰に煽っているように感じられました。

専門家の言う症例はあくまでネット・ゲーム文化の中でも一部であり、

「ネット・ゲームに触れることで必ず依存症に陥ってしまう」とは考えられません。

○ 専門家やマスコミの過剰な煽りに便乗するのではなく、ネット・ゲーム文化に触れることで得られる良い点にも目を向け、県民がネット・ゲーム文化と正しく付き合っていくよう注力する方が県の施策として健全だと思います。

「ゲームは害悪だ」とひとくくりにせず、ゲーム分野を広い視野で理解し、本当の意味で子供や県民の将来のことを考えるべきだと思います。

以上により、私はこの条例に反対し撤回を求めます。



**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」香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について

日時 : 2020年02月05日(水) 17:31

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

## ■ 条例素案第 11 条に規定する事業者

事業者名 [REDACTED]

記入担当者名 [REDACTED]

所在地 [REDACTED]

電話番号 [REDACTED]

事業内容 [REDACTED]

## 【総論】

当団体 [REDACTED] は、[REDACTED] を行う一団体として、下記の通り意見する。

「ゲームやネットの依存症」の定義・原因・対処法について結論が出ているとは言えない現状で、規制を求める条例を制定することに反対する。児童・保護者・国・事業者等に対する過剰な圧力となり得ると同時に、依存症ではない大多数のゲームプレイヤー・ネットユーザーにも不要な不利益を与え得るからである。

本条例案の拙速な2月議会における提出には反対する。今一度、十分な時間をかけ、より広範な意見を取り入れたうえで、条例案についての再検討を行い、合意形成を行うことを強く求める。

## 【前文】

世界保健機関（WHO）のICD-11にて「ゲーム障害」が示されたことは事実である。しかし、ゲーム依存の原因については未だ議論の途上である。「射幸性が高いオンラインゲームが依存に繋がる」「子どもがゲームをすると薬物依存と同じ状態になる」「親の愛着が依存の予防になる」と言った考え方

についてエビデンスが示された状態ではなく、条例制定に際してこのような考え方を下地にすることは避けるべきである。

なお、「社会全体で子どもが（中略）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」することが重要である点については深く同意するものである。であればこそ、社会全体（県・学校等）が十全に保護者のサポートを行えるようにすることが本条例に求められることであり、また、「どんな子どもでも、自分のやりたいことを望み通りにやれる環境」の整備を目指すことが大前提として必要なのだと考える。

### 【第3条】

（3）に「ネット・ゲーム依存症対策は、予防から再発の防止まで幅広く対応する必要がある（後略）」とあるが、医学的に「予防」が可能とされる領域は限られており、精神医学分野における「予防」は成功していない。この事実を照らせば、ゲームやネットの依存症の「予防」を条例で定めるのは適切とは言えない。

### 【第4条】

第4項に「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」とある。

屋外での運動・遊び、体験活動や交流活動の機会拡充そのものは意義ある活動だが、これらの活動がゲームやネットの依存症に対して有効であることを示すエビデンスがない現状で、これらの活動を「ネット・ゲーム依存症に陥らせないために」との名目で条例として課すことには慎重であるべきではないかと考える。また、屋外での活動が好きな子どももいれば屋内での活動が好きな子どももいることを考えると、特定の活動の推進を定めることよりも、多様な活動を行う機会の拡充を目指すことがより望ましいと考える。

### 【第6条】

第1項に「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」とあるが、社会全体で保護者の子育てをサポートし、親子関係等に由来するゲームやネットの依存症、及び虐待・ひきこもり等の諸問題の対応にあたることが望まれる観点から、本条文の修正を求める。第3条にて述べた通り精神医学分野における「予防」が成功していない点を合わせて鑑みると、「保護者は、ネット・ゲーム依存症に関する関心と理解を深め、子どもの育成にあたるものとする」等の条文に修正することが適当と考える。

第2項に「保護者は、乳幼児期から、子どもと向き合う時間を大切にし、子

どもの安心感を守り、安定した愛着を育む（中略）よう努めなければならない」とあるが、保護者が子どもと共に過ごす時間や愛着等の不足がゲームやネットの依存症の原因となることのエビデンスが示された状態にはない。この状態で、子どもと共に過ごす時間や愛着等を大切にするよう保護者に条例で求めることは、ゲームやネットの依存症の解決に繋がらない恐れがある上に、共働き・ひとり親の家庭等の保護者に対する過剰な圧力ともなりえることから、反対である。

#### 【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は、県又は市町が実施するネット・ゲーム依存症対策に協力し、ネット・ゲーム依存症の予防等（発症、進行及び再発の防止をいう。以下同じ。）に寄与するものとする」とあるが、第3条で述べた通り、精神医学分野における「予防」が成功していない事実を照らせば、ゲームやネットの依存症の「予防」を条例で定めるのは適切とは言えない。

#### 【第8条】

第1項に「県は（中略）国に対し、（中略）ネット・ゲーム依存症の危険要因を踏まえた適切な予防対策の策定及び実施を講ずるよう求める」とあるが、第3条で述べた通り、精神医学分野における「予防」が成功していない事実を照らせば、ゲームやネットの依存症の「予防」を国に求めることを条例で定めるのは適切とは言えない。

第2項に「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をないよう慎重に取り組む（中略）よう求める」とあるが、eスポーツがゲームやネットの依存症の原因となることのエビデンスが示された状態にはない。この状態でeスポーツを名指しした「依存症対策」を条例で求めることは、ゲームやネットの依存症の解決に繋がらない恐れがある上に、我が国におけるeスポーツ文化の発展を阻害しかねないことから、反対である。

第3項に「県は、県民をネット・ゲーム依存症から守るため、国に対し、乳幼児期からの子どもと保護者との愛着の形成や安定した関係の大切さについて啓発する（中略）よう求める」とあるが、保護者の子どもへの愛着や安定した関係の不足が、ゲームやネットの依存症の原因となることのエビデンスが示された状態にはない。この状態で、子どもへの愛着や安定した関係について国に啓発を求めることは、ゲームやネットの依存症の解決に繋がらない恐れがある上に、共働き・ひとり親の家庭等の保護者に対する過剰な圧力ともなりえると同時に、国の限りある対策リソースの無駄使いともなりかねないことから、反対である。

#### 【第11条】

第1項に「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」とあるが、この条文上では香川県のみならず日本全国、ひいては国外の事業者であっても、事業者の対象となりうると解釈できる。この内容は、条例の属地主義の原則の観点からも看過できず、最低でも「香川県内の」事業者に限定することを強く求める。また、本項の「事業者」について、香川県議会事務局から「今後、考え方や解釈がまとめられるものであり、現時点で確定的な回答はできない」旨の回答があったことを承知している（藤末健三参議院議員の情報発信

<https://twitter.com/fujisue/status/1224607345222643712?s=20>

による）。このことから、現在の条例案の条文では「事業者」の明確な定義がされておらず、その範囲を恣意的に広げ過剰な行政対応を進められることは明らかである。今後「事業者」の考え方や解釈、その明確な定義について十分な議論がなされること、その内容が条例案の条文に正しく反映されることがない限り、本条例案は提出されるべきでない。

第2項については、二点の大きな論理的問題がある。第一の問題は、「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」が「子どもの福祉を阻害するおそれがある」ことを示すエビデンスが存在しないことである。第二の問題は、「子どもの福祉を阻害するおそれがあるものについて（事業者が）自主的な規制に努めること」が「県民がネット・ゲーム依存症に陥らない」ことに有益であることを示すエビデンスが存在しないことである（子どもの福祉が阻害されたからといって、子どもの依存症に繋がるとは限らず、ましてや大人も含めた県民の依存症に繋がるとは限らないはずである）。本項の定めについては、県民（子ども・成人双方）のゲームやネットの依存症の解決に繋がらない恐れがある上に、事業者の自由な活動を阻害する圧力となり、また依存症ではない大多数のゲームプレイヤー・ネットユーザーにも不要な不利益を与えうる。インターネットを活用した活動を行う当団体は、本項については特に強く反対し、その削除を求める。

第3項についても「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」全てを対象とした内容は、条例の属地主義の原則の観点からも看過できず、最低でも「香川県内の」特定電気通信役務提供者に対象を限定することを強く求める。

#### 【第12条】

「県は、県民がネット・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、必要な情報を収集するとともに、オンラインゲームの課金システムその他のネット・ゲームに関する正しい知識の普及啓発及び依存症教育を行う」とあるが、第3条で述べた通り、精神医学分野における「予防」が成功

していない事実に照らせば、ゲームやネットの依存症に陥ることを「未然に防ぐことができる」という目標設定を条例で定めるのは適切とは言えない。本条文については、今一度、十分な時間をかけ、より広範な意見を取り入れたうえで、再検討を行うことが適当と考える。

#### 【第18条】

第1項に「保護者は、子どもにスマートフォン等を使用させるに当たっては、子どもの年齢、各家庭の実情等を考慮の上、（中略）子どもと話し合い、使用に関するルールづくり及びその見直しを行うものとする」とある。スマートフォン等の利用ルールづくりについては、既に香川県教育委員会等により「かがわっ子の約束」という名称で啓発運動が行われているが、このような（社会的な効力を持つ条例には至らない）啓発運動こそが適切な活動であり、条例でこれを求めることは過剰な行政による規範の押しつけの域であると考えられる。

第2項ではコンピュータゲームの利用時間・スマートフォン等の利用時間帯について具体的な制限内容を定めているが、このような制限がゲームやネットの依存症に効果的であることを示すエビデンスはない。この状態で、コンピュータゲームの利用時間・スマートフォン等の利用時間帯の具体的な制限について条例で定めることは、ゲームやネットの依存症の解決に繋がらない恐れがある。コンピュータゲームの利用時間を制限するに際しては、保護者には「コンピュータゲーム」とそれ以外（学習アプリ、電話・メール・メッセージ等の通信機能、その他インターネット接続機能等）の利用を区別し監視する必要があるが、ゲーム感覚で学習できるスマートフォン用アプリが配信されている現状において、「コンピュータゲーム」とそれ以外を区別することは現実的に困難であり、この利用時間制限が一律に守られることは期待できないと考えるのが自然である。また、昨今はインターネットへの接続を行うことで情報提供や遠隔操作を可能にする家電製品が販売されるなど、インターネットは生活と不可分なものになりつつある。インターネットを利用して情報を閲覧することができる機器全般に触れる時間を子どもから奪うことは、生活の利便性低下に直結しうる。

第3項では「保護者は、子どもがネット・ゲーム依存症に陥る危険性があると感じた場合には、速やかに、学校等及びネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等に相談し、子どもがネット・ゲーム依存症にならないよう努めなければならない」とあるが、社会全体で保護者の子育てをサポートし、親子関係等に由来するゲームやネットの依存症、及び虐待・ひきこもり等の諸問題の対応にあたることが望まれる観点からは、保護者の負担に繋がるような条文を策定することに対しては慎重であるべきとの立場である。

【その他（パブコメ等の条例作成手続きにおける不備について）】

本条例は、香川県内外を問わず、広範な児童・保護者・事業者、及び国等に対する過剰な圧力となり得ると同時に、依存症ではない大多数のゲームプレイヤー・ネットユーザーにも不要な不利益を与え得る内容である。にもかかわらず、その作成手続きには、下記の通り問題がある。

- ① 検討会での議論の内容が一般に公開されておらず、議事録も未作成
- ② パブコメの募集が通常の1ヶ月ではなく、2週間と限られている
- ③ パブコメを提出できる者に通常と異なり、限定がかけられている
- ④ 議会においても、委員会が開かれず、議論もなく最終日の採決のみで決められる方針である

今一度、十分な時間をかけ、より広範な意見を取り入れたうえで再検討を行い、合意形成を行うことを強く求める。この立場から、本条例案の拙速な2月議会における提出には反対する。

以上

---

1.html