

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01月23日(木) 01:22

氏名 [REDACTED]

住所 [REDACTED]

年齢 [REDACTED]

電話番号 [REDACTED]

この条例案に反対します。

まず時間規制の点についてですが、本来ゲームなどの利用時間は家庭内の話し合いで決めるものであり、行政が条例でもって法的に拘束することはあってはならないと考えます。また、時間制限を定めるとしても、今回の条例のような形ではなく法的意味を持たない目安として定めるべきだと考えます。また、現在の香川県のゲーム依存症対策は、ゲームの悪影響ばかりに目を向け、客観的・論理的な証拠を欠いているように思われます。依存症対策は、足早に条例を施行しようとするのではなく、もっと長期間の調査・検討を経て慎重に行われることが必要だと思えます。

次に、県外の事業者に協力を求めている点についてですが、e-sportsなどゲーム市場が拡大している中で、今回の条例の様な規制はゲーム会社の香川県での事業展開(イベントなど)の萎縮を生むのではないのでしょうか。実例として、EUで検討されている著作権法改正に乗じて、googleは欧州での一部サービスを撤退させる構えを見せています。これは極端な例かもしれませんが、事業者が自らの不利益になると判断すれば、香川県でのイベントが開催されなくなるだけでなく、香川県から事業を撤退させるということも発生しているのではないのでしょうか。

以上のことから、この条例案がこのまま施行されれば、ゲーム依存症対策への根本的な解決にならないどころか、香川県の経済にも悪影響を及ぼすと考えています。

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
日時 : 2020年01月23日(木) 01:22

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

意見 :

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案を読みました。
ゲーム依存は精神疾患であり、対策を講じる必要があるのは理解できます。
しかし、条文にある「ゲームは1日60分まで」といつのが対策になるのか甚だ疑問です。
何故なら何の医学的根拠も無く、一方的な決め付けで定められているように思えるからです。
医学的根拠も無いものを解決策として条文に組み込むのは間違っていると思います。

また、第11条においてゲーム事業者は県民がゲーム依存にならないように努めよと記載されていますが、これではゲーム事業者に「香川県民にゲームをさせないようにしろ」と言っているようにしか受け取れません。
ゲームとの付き合い方を変える事が目的であるなら、条文の変更を要求します。

以上の事から、この条例の施行は到底受け入れられません。
一歩間違えば日本のゲーム産業の衰退と、香川県のイメージダウンに繋がる可能性があります。

以上。

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01月23日(木) 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

全面的な廃案を求めます。

- 1) ネット・ゲームは既に生活の一部であり、制限されることは企業業務の妨げともなります。
- 2) そもそも、ゲーム等に依存せざるを得ない環境の改善が為されなければ全く実効性のない、「絵に描いた餅」でしかありません。
- 3) 両親共働きせずとも安心して生活できる収入を確保する、ゲーム以外に遊べる環境を整える、虐待親からの避難場所をせいびするなど、「現実逃避せずとも安心できる環境を子供に用意する」条例こそ最優先に議論すべきと強く要請します。

以上。

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01月23日(木) 01:42

氏名

年齢

住所

電話番号

この度は香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について、県民の1人として意見を述べたく思いこの文書を送らせていただきました。

今回のネット・ゲーム依存症から子どもたち及び県民を守ることを目的とした条例ですが、一通り目を通したところ個人的に疑問を抱く箇所が散見され、果たしてこの内容で本当に「子どもたちを依存症から守る」条例と言えるのか不安に感じました。

まず挙げられるのが、対象となるネット・ゲームの括りが漠然としていて、規制の範囲があやふやであることです。条例内容でほとんど「ネット・ゲーム」と一まとめに扱われており、それらが常に「危険・悪影響を与えるもの」として書かれているように思いました。依存症に対する理解・知識を深めることを目的のひとつとした条例のはずなのに、このような「ネット・ゲーム」に偏見を持った見方を前面に押し出した内容では説得力に乏しく感じます。本当に県民を守る為の条例を作るならば、まずは対象とするものがどういった物なのかを理解し、知識を深めることが重要なのではないのでしょうか。

次にネット・ゲームが人体に与える健康への影響・因果関係を裏付ける根拠の脆弱さです。睡眠障害やひきこもりなどを引き合いに出していますが、何がどのように密接な関係を持っているかには触れず、ネットをしているから睡眠障害に…ゲームをしているからひきこもりに…というような突飛すぎる想像の結果だけを恐れ、とにかく規制すべきものとして躍起になっているように見受けられます。ネット・ゲームの代わりに親子での触れ合いや体力作りの運動を促進したいといった箇所もありますが、権利の一つを取り上げ、代わりになるかもわからないものを押し付けられて、それが本当に子どもた

ちの為になることなのか想像できないでしょうか？心身を救うどころか、それを強いる人間の自己満足にしかならないのではないのでしょうか。

最後に、規制内容がどうしても効果的に思えない点です。ゲームの時間制限はなぜその時間内ならばOKでそれ以上が駄目なのか、その時間は何を根拠に決定したものなのか分からず困惑してしまいます。家庭や学校どころか県ぐるみで連携してネット・ゲームから遠ざけようとするやり方はまるで監視社会めいていて寒気を感じました。そもそも各家庭で取り決めたり注意したりするような事柄をなぜここまで大袈裟に取り沙汰して排除しようとするのでしょうか。eスポーツがどういったものなのかも理解できていないのに国に対してどのような施策を講じるよう求めるのでしょうか。ひとえにネット・ゲームへの理解の至らなさが、こうした理解しがたい条例を形成する根幹になっているように思えて仕方がありません。

以上が私の素案に対する意見になります。議会の皆様にはぜひ上記の内容に目を通していただき、本当に子どもたちの為を思った条例作りに励んでいただければ嬉しく思います。どうか一県民の声としてご一読くださることを願っております。

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01月23日(木) 02:03

香川県議会 ご担当者様

ドラッグ規制の歴史から、香川県のゲーム規制条例について考えてみました。

1970年代、ニクソン大統領の時代、アメリカが勝てなかった2つの戦争があります。

ベトナム戦争と薬物戦争(war on drugs)です。

薬物使用の厳罰化を宣言し、始められた薬物戦争ですが、2011年薬物政策国際委員会は「薬物戦争は完全に失敗だった」と結論付けました。

ベトナム戦争と薬物戦争は相互に関連があり、ベトナム戦争によりヒッピー文化が生まれました。

ヒッピーはベトナム戦争反対派の温床であり、ドラッグの愛好家でもありました。戦争に対する反対の声を封じ込めるためもあり、薬物戦争は始められました。

ベトナム帰還兵がモルヒネ漬けにされ、結果モルヒネ中毒者が多く生まれたという側面もあります。

薬物規制の政策というのは、ナショナリズム、国粋主義と深く関わっています。

アメリカでは黒人、中国人、メキシコ人が薬物を広めているとして白人社会から彼らを切り離そうとしました。

日本では朝鮮人と社会主義者が覚醒剤を広めているとして、彼らが弾圧されました。

具体的な一例としては、アメリカの中国人排斥法、日本の幸徳事件です。

アメリカ日本はドラッグ使用者という彼らを、我々から隔離しようとしたのです。

対して、ドラッグに対して寛容な政策をとっているオランダイギリスでは、ドラッグ使用者という彼らを、我々に内包し、コントロールしようとした。

こういう対比です。

ハームリダクションという概念があります。

薬物使用そのものよりも薬物使用により生じる健康や経済的被害を抑えるという考え方です。

そこでは依存症の元になる薬物を中止、もしくは使用量を減少させる事は目的ではありません。

これは以前まで主流だった飛び石理論の元では受け入れられない考えでした。

飛び石理論は、タバコ、アルコール、大麻と言ったドラッグが、さらに副作用の強いコカインヘロインへの道筋になる、という考え方です。

入り口になるドラッグはゲートウェイドラッグとも言われています。

飛び石理論の元では、薬物は全て規制するのが正しいです。

しかし近年では飛び石理論は間違いであるという考えが主流になっています。

そうしてハームリダクションの考え方が生まれました。

依存症の患者に必要なのは、厳罰ではなく福祉と支援なのです。

以上を前提として、香川県のゲーム規制政策について考えてみます。

依存症に対しては、たとえ違法な薬物であったとしても、寛容であった方がコントロールは上手くいきます。

これは多くの失敗により明らかになってきました。

にもかかわらず、ゲーム依存対策として一律の時間規制と言うのは、あまり上手いやり方のように思えません。

香川県はいい意味でも悪い意味でも保守派層が強いです。自民党が強いことからわかります。

そして、ナショナリズムを支持する層と保守派層は似たような人種を指しています。

香川の議会は、ゲームをしてない我々(香川の議員)からゲームをしている彼ら、を切り離そうとしている。

そんな印象を受けます。

当然このやり方は上手くいきません。

70年代アメリカでもうまく行かなかったのです。

ゲーム依存対策というなら、規制や処罰ではなく福祉と支援を実施してくれるようになることを願っています。

名前

[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 :

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23日(木) 03:47

氏名

年齢

住所

電話番号

香川県ネット、ゲーム依存症対策条例に対して意見募集とのことでメールしました

この条例には反対です。

ゲーム依存が原因で私生活に支障をきたす恐れがある幼い子供らに一定の規制を、との意見は理解するがなぜ60分だの90分だの時間を決めているのか。

なぜ家庭のことを条例を持ち出して最悪罰則されるようにするのか。

根拠は？そもそもゲームが原因で日常に支障をきたすという基準は？プレイ時間との関係は？国の基準がない状態で誰のどの意見で決めましたか？別意見を広く見ましたか？スマホゲーム、コンシューマーゲームなどゲームの違いを理解していますか？ゲーム会社にも意見を求めました？子供からの意見はききました？一方的な意見しか聞いてませんよね？

時代遅れの人間が理解が及ばないものに蓋をしているとしか思えない

各家庭の様々な形などをまったく考慮していない条例でありこれが施行されるなんてことになれば香川だけでなく日本にとってマイナスにしかならない。

こんなお粗末な条例を香川県民を巻き込んでいるのだと思うと情けない。

そもそもこの条例案ならパブリックコメントを他県からも広く求めるべきです。なぜ限定しているのか。

本当にちゃんと考えて下さい。

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01月23日(木) 09:03

・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）

ゲーム規制反対。

ゲーム平日60分、休日90分の科学的根拠がない。

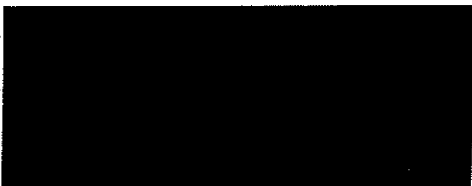
ゲーム表現自主規制義務要請はゲーム会社への検閲だ、検閲は犯罪である。

家庭の中の事柄を政治で決めてはいけないという戦後秩序に反する。

詰め込み教育で得られる仕事は今後全てAIに置き換わり100点以下しか取れない香川の子供たちは職を失う。

AIが出来ないことはゲームである。

ゲーム規制は香川の未来がなくなる政策である。



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01月23日(木) 11:40

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]

[REDACTED]

この素案に対し以下の意見を表明します

- ・ ネット・ゲームを平日60分以上、学校休業日90分以上すること・午後9時まで（高校生は午後10時まで）にやめないことがすなわちゲーム依存症になることの科学的根拠が曖昧

- ・ ただ条例で決まったからといって親がその通り注意し子供が素直に従うとは思えず、この素案のことを話ただけでも生徒の中で賛成した子は一人もいなかった。

- ・ 注意する側の大人がすでにゲーム漬け、また動画視聴に夢中になっているケースも見受けられ、そういった親にゲームを禁止されても納得できないと思う。

- ・ 罰則も、守られているか監視する体制もない中条例が決まったところで机上の空論に過ぎず無効化することは目に見えている。子供への虐待と同じで、家庭内の行動を制限したり取り締まったりすることは不可能。


- ・ 小学校の教科書が改定されて授業でもタブレットを使用することになると聞いているがそのことと今回の素案に矛盾を感じる。小中学校で盛んに使われている電子黒板もまたコンピュータと同じくモニターが使われており、ブルーライトを浴びながら長時間凝視していることはどうなるのか。むしろそちらに危機を感じる。またeスポーツの盛り上がりも無視できないものとなっていることとの矛盾も感じる。

- ・ 世の中の流れに逆行していると感じる。ゲームをやめた時間を有意義なこ

とに使える環境づくりも必要ではないか。時間を持て余すようになると思う。



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01月23日(木) 12:41



今回のゲーム時間規制は、定義が曖昧すぎて、あまり意味がないので、やらないほうがいいと思います。

例えば、夜12時に、コンピューターゲームをするのは駄目で、ネットで動画見るのはいいいということなら、何の目的の条例なんでしょうか？

親が通報するわけないし、通報しても罰則がない。全く意味がわかりません。

しかも香川県だけ。

香川県から人が逃げていくだけの条例で、企業も香川県のためだけに、手間をかけなければならない。

こんな曖昧なことで、条例を増やすのは反対です。県民が混乱するだけです。

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01月23日(木) 13:26

氏名 [REDACTED]

年齢 [REDACTED]

住所 [REDACTED]

電話番号 [REDACTED]

まず、意見としては大反対です。理由としては根拠不足。
この条例における科学的根拠を提示していただきたい。

1. 依存症への対策とあるが、どの程度の時間に制限すれば
依存症と認められる症例がどの程度減ったのか。相関。

2. 事業者へ自主的な規制を望んでいるようだが、
これによる県内・県外の事業者への影響
(開発者数、開発事業者数、売上、利益) がどの程度あるのか。

どちらかと言うと、パチンコのように、スマートフォンゲームの広告宣伝の
規制に力を入れた方が良いと思います。

1.html

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 :

宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC :

件名 : パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月23日(木) 13:41

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）の制定に反対いたします。

(1)この条例は個人の育児に対する考え方や自由な時間の使い方にまで制限を加えており、行き過ぎである。

(2)ゲーム事業者に自主規制を求めた結果、ゲーム事業者は香川県民を排除することが容易に想像できる。

厳密な時間規制を香川県のためだけに実装するのはコストがかかるが、アクセスを禁止するのは簡単である。

全てのゲームで、ゲーム開始時に香川県民かそれ以外かを選択させられ、香川県民だけアクセス禁止という扱いを受ければ
個人の娯楽を禁止する県としてのイメージが全国に広がり香川県に対する評価は地に落ちる。

(3)この条例はゲームは有害なもの、個人のコミュニケーションを阻害するもの、という前提でのみ成り立っているが、現実にはゲームはコミュニケーションツールとしての機能も持つ。

例えばポケモンgoは中高年に人気があり、外出して運動する機会を与えている。

<http://bb.hiroyukimurata.jp/market/10145/>

<https://www.dailyshincho.jp/article/2019/03170556/?all=1>


<https://j-town.net/tokyo/news/localnews/234328.html>

条例はこのようなゲームの進化までも否定するものであり、近年のゲームに対する知識が全く無い人間の思い込みだけで制定されようとしている。

このように狭い視野で作られた条例は現実にはそぐわず禍根のみを残すことになる。

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01月23日(木) 13:44

明らかにやり過ぎです。

ゲーム依存なんて定義の曖昧なものに、まして県民何割がゲーム依存者なのかも分からない現状に本来家庭で対応すべきレベルのことを条例？税金の無駄遣いもいいところです。

どうやって1日1時間の時間厳守なんて条例を守らせるのですか？作るだけ作ってあとは家庭にお任せですか？

確かに従来よりオンラインゲームが普及し、子供の遊びが昔と異なるのは事実です。依存症の子供もいるでしょう。


しかし辞めさせなければ親がゲーム、スマホを没収すればいいし、wifiの線を抜けばいい。家庭ごとにルールを設けて親子で取り組めば済む問題だと思いますが。

条例にする意図が全くわからない。ゲームのメリットを何も知らない口クにやった事のないお偉いさんが「依存症」という言葉に過剰反応しているようにしか思えません。


幼い頃に禁止された事は大人になってから爆発します。

度々申し上げますが税金の無駄遣いです。もっとやる事が他にあるでしょう。

こんな馬鹿げた条例案が通らないことを切に願います。



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01月23日(木) 14:06


こんなにも馬鹿らしい条例に驚きを隠せません。

子供のゲームへの向き合い方というのは各家庭で決めるものであって行政が介入するべきではないと思います。ゲームせいで心の問題を抱えてしまう、ゲームのせいで攻撃的な性格になる、ゲームのせいで外で遊ばない、じゃあ1日ゲームは1時間と決めてしまおう。というのはおかしいことなんです。

今の子供に対して外で楽しく遊べる環境がありますか？大声を出しても怒られない、ボールで遊んでも怒られない、そういう場所がありますか？河川敷の劣化して遊べなくなった公園や親子で楽しめる施設が十分にありますか？ほかに整えるべきことがたくさんあるでしょう。私は今●歳ですが子供の頃に比べるとそういった子供が自由に遊べる場所というのは本当に減ってしまいました。私自身ゲームが大好きです。ですが子供の頃は外でめいいっぱい遊ぶ場所がありました。

ポケットモンスターのヤドンというキャラクターを使って町おこしをしていますよね、あれもゲームのキャラクターです。

長々とまとまりのない文章になってしまいましたがもっと真剣に考えてください。県を良くしようというのであればもっと目を向ける問題がたくさん転がっています。私は生まれ育った地元が大好きです。こんなしょうもない条例を考えてる暇があるならもっと暮らしやすい地域づくりを考えていただければよう今後期待したいと思います。



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01月23日(木) 16:01

香川県議会事務局政務調査課 様

[REDACTED] と申します。

私は現在、[REDACTED]
[REDACTED]

さて、今回の条例案に対しての私自身の意見としましては、多くの方がおっしゃる反対意見と概ね同意見です。

ただ、それ以上に、この条例案によって香川県のイメージが大きく悪化したことが本当に残念でなりません。

もっと明るいニュースで香川県を盛り上げてください。

以上です。

よろしくお願いします。

=====


[REDACTED]

住所: [REDACTED]

TEL: [REDACTED]

=====

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

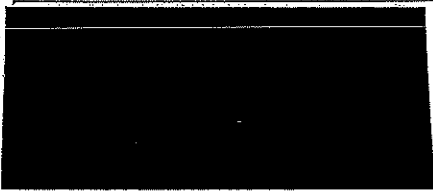
差出人 : 

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01月23日(木) 16:04



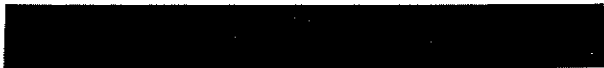
今回の条例、私は非常に短絡的であると考えている。

まずゲーム依存に陥る要因としては個人の素養や家庭環境、地域環境等であつたりと様々な要因が関わっている。それらを一切考慮せず使用を制限すれば良いというのは余りにも暴力的ではないか。

また根拠の一つとされているゲーム使用時間と成績の統計についても同じだ。ゲームを制限しない環境という事は親の教育に対する無関心等考えられる訳だが、それら様々な要因を除いてこの二つを直接結びつける事はやはり短絡的で誤った統計利用と言わざる負えない。

以上二点において私は今回の条例に反対し、撤回を求める。県はなぜこの条例がこれほど反響があつたのかをもう一度良く考えるべきだろう。

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01月23日(木) 17:01

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.



香川県ネット・ゲーム依存症対策条例について、結論から申し上げますと、反対です。

しかし、どうしてもこの案を実現させたいと思っていच्छるのであれば、一日一時間というような制限ではなく、難しいかもしれませんが、今までのプレイ時間から30分や1時間ほどプレイ時間を減らすというような制限のほうが良いと思います。

理由は、一日に3時間~4時間やそれ以上プレイしている人に対して、いきなり一日1時間までというのは、到底不可能だからです。

一日に3時間以上プレイしている人は少なくありません。だからこの案の通りにはならないと僕は思っています。

上記の事を踏まえた上で、この案の内容を考え直そうとする気がないのであれば、無料で卓球ができる所と、無料でうどんが食べられる所を作ってください。


これが僕の意見です。

最後までお読みいただきありがとうございました。

Windows 10 版のメール

から送信

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01月23日(木) 17:14

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例について、意見を述べさせていただきます。

結論から言うと、この条例について反対させていただきたく思います。

理由といたしましては、18条における「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）」という条件及び「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」という2つの条件に付きまして、この部分は本来家庭で決めるルールであり、法律として縛られる部分ではないこと、子供の居場所が失われる昨今において子供の居場所を奪うのはいかなるものかということ、またそれまで香川県の広報として培ってきたことを無に帰すことであるということが上げられます。

1つ目の時間制限の項目につきましては、先述の通り時間制限等のルールは本来であれば家庭で行うべきルールであり決まりごとです。

家族と一つの約束を交わすことは家族間で会話を交わすことが少ないとよく言われる昨今において一つのコミュニケーションにもなり、また「法律で決まっているからダメ」という理由よりも「眼が悪くなるから」や「ずっとやり続けて勉強しないから」など具体例がある方が子供としても納得がいきます。

時間になり無理やり取り上げるにしても、「法律で決められているから」よりも「約束を破ったから」といえば子供もまた納得します。

そういった家庭のプライベートな部分に条例として踏み込むのはいかなるものかと思っております。

私は調剤薬局に勤務している身ですが、時折小さな子供さんがぐずりだしたり走り出しそうになると親御さんがYoutubeと思しき動画を見せておとなしくさせる姿をよく見かけます。

もちろんそれが悪いことだとは思いますが、仮に制限時間などを設けるのであれば話が拡大し最終的にはスマートフォン使用者全員にそういった制限

をかけるという可能性も考えられるのです。

余談にはなりますがゲームハードの一つであるNintendoSwitchには「NintendoみまもりSwitch」という機能がついています。これは親のスマートフォンとゲームハードを連携させることで時間制限やゲーム状況、フィルタリングなどが行える機能です。

条例として定義するより前に、まずはこういった機能を使用することを周知するのも県としての有り様ではないでしょうか。

2つ目の項目につきましては、現在の少子高齢化社会における子供の遊び場所についてが関係します。

昨今公園で遊ぶ子供が少なくなったとはよく言われることですが、その原因として「子供の声がうるさい」「ボールが飛んできて自分たちが危ない」といった大人の声子どもたちの遊び場所を狭めているという事情があります。

結果子どもたちは外ではなく中で遊ぶようになり、自ずと漫画やゲームと言ったインドアな遊びを覚えるようになりますが、それらに制限をかけてしまえば勉強とともに遊ぶことも仕事である子どもたちはどこで何をして遊べばよいのでしょうか。

なら勉強をすればいいじゃないかという声もありましょうが、勉強一筋で育った子供が立派な大人に成長するとは限りませんし、その勉強をしていく好奇心のきっかけとしてゲームという手段もあるのだと私は思っています。また、引きこもりになる原因の一つとして、もちろんゲーム依存もあるのでしょうがその一つに学校に居場所がない、いじめられている、などといったものもあります。

行き場のない彼らの唯一の居場所として例えばゲームがあるのであれば、どうして彼らからその居場所を奪うことができるのでしょうか。

3つ目の項目といたしましては、「ポケモンGO」「ポケットモンスター」というゲームがあります。

かつて香川県はこのゲームに登場するキャラクターである「ヤドン」とコラボレーションし、「ヤドン県」として発表したことは記憶に新しいかと思います。

この試みは私の記憶している限りでは全国でも初のことで、それ故に全国からも反響があり、現在でもヤドンの姿がお土産やマンホールなどで見られています。

今回の条例は「ゲームそのものを否定する」条例と見て取れ、実際インターネット上でもそういった意味での反響及び反対意見が大きいことはこれだけの騒ぎになった以上ご存知かとは思いますが、今回の条例が通ることは「それまでのコラボレーションのことを無下にする」と同義だと考えられます。

また11条第二項の「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」についてですが日本国憲法第21条の「表現の自由」に抵触する恐れがあり、またこれに対しても法律で縛り付けるのではなく、大人がちゃんとした知識を持って子供に教えるべきものであると考えています。

総じて、「大人が知識を持って子供に教育をすれば済む問題であり、条例で縛るべき問題ではない」という結論にいたり、反対させていただく所存でございます。

またこれも余談ですが、「こんな条例があるなら香川県には行かない、住みたくない」「こんな条例ができるなら香川を出ていく」といった声が子供だけでなく大人からも出ているのはご存知でしょうか？

香川県の経済の発展やこれからの優秀な人材など、そういった事も考慮した上でこの条例について考えていただければと存じます。

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

日時 : 2020年01月23日(木) 17:13

氏名

年齢

住所

電話番号

「

本県の子どもたちがネット・ゲームの長時間の利用により、心身や家族的・社会的な問題を引き起こすネット・ゲーム依存に陥らないために必要な対策を推進し、健全な育成を図るため、本条例を制定しようとするものです。」
についての意見

ゲームやスマホの利用時間は、親のしつけや教育機関、ひいては個人の問題であり、その方法を画一的に制限をすることは、逆に子供たちの未来選択の可能性を狭めるものと考えます。

現代の技術とどう向き合うのかを子供に教えるのは、我々大人の仕事であり、条例だからダメというのは、「誰かを悪者」にして「自分の躰は悪くない」という、思考停止の逃げと考えます。今一瞬は、PTA受けは良く票が、集まることでしょう。

今後、いくら避けてもIOT技術は進歩し10年後どうなっているかなんて私たち大人にも解りません。だからこそ、どのように技術を使っていけば、より便利になり、子供たちの未来を広げていけるのかを、条例で逃げずに考えていくべきです。清濁を見る目を養われません。

プログラミング教育が始まります。プログラミングの成果物として、ロボットが動く、ドローンが飛ぶ、スマホから音楽が流れる、新しいゲームが作れる。プログラムを何時間向かい合ってもOKで、ゲームはNG。子供にとってそれは、大人の勝手な事情です。

疾病としてゲームが問題であるなら、糖尿病も香川県では大問題です。その

一環に、炭水化物があります。じゃあ、うどんを1週間に1杯にといわれて納得する県民はいないでしょう。それは、自分事になるから。この条例は、子供という自分とは関係のない人に打ち込んでいるので、議員の皆さんは気にされないでしょうけど、やっている事は同じです。

大人の博打はIR法で合法になっていくのに、子供のゲームは条例で規制。どちらも依存症が問題です。変な話だと思いませんか？それなら、県議会として、IR法にも反対決議を取って、県選出の国会議員さんに意見をいってもらわないと。

未来は、60歳の年寄りが作るものではなく、若者のモノです。彼らの選択肢を、狭めることは、避けてほしいと願います。

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 : 「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案」への意見

日時 : 2020年01月23日(木) 17:14

○氏名

○年齢

○住所

○電話番号

○条例に対する意見及び理由

「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案」私は反対の意見です。
確かに現在ネット・ゲーム依存症が問題となっており、何かしらの対策は考慮すべきかもしれません。

従って、別紙の内容についてはいくつか賛成の点もあります。

しかし、それはあくまで各家庭やゲーム制作会社の問題であり、県や国が法律で縛り付けるべきではないと考えます。

問題とされている学力体力低下についてですが、規制をしたところで果たして本当に向上していくかどうか疑問に感じます。

私自身、幼少から社会人になった現在も毎日1時間以上ネット・ゲームで遊んでいますが、実際ネット・ゲームに興味のなかった方より学力の成績は良かったので、規制したからといって向上は難しいと思います。

そして、仮に自分の子どもにも例えば法律が出来たからといって規制を行うのではなく、自由に本人の意思で勉強や運動を行うような子に成長して欲しいなと私は思っています。

今後未来の子どもたちのためにもこういった規制を行うのではなく、県の責務4に記載されていたように安心して活動できる場所の確保等で対策を進めていって欲しい所存です。

Windows 10版のメールから送信

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

日時 : 2020年01月23日(木) 17:22

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）

今回の条例案に猛反対の立場で意見します。

多くのご意見と同様に家庭の中において未成年とはいえ個々人がどのように時間を過ごすかは法令等に違反していない限りにおいて自由であり、これをどの立場から規制するつもりなのか全く理解出来ない。ましてや、ネットゲームが「家庭的、社会的に様々な問題を引き起こす」とは何を根拠に仰っているのか不明である。現在の「家庭的、社会的な問題」の根源がこの問題に集約される訳もないが、仮にそうだとするのであればこの規制で解決される可能性を明示されたい。逆に言えば、常識的に考えて現代の「家庭的、社会的な問題」を引き起こす因子、要因は多種多様、他分野に及ぶ事柄があるはずで、今後県はこれら全てに網を掛ける事など出来る訳もない。個々の個人や家庭がそれぞれの価値観の中で方向性を決めるべき話に、科学的根拠もない時間の規制など実効性も説得力もない。更に、今後わが国において個々人の距離感とはともかく、成長産業として行政がむしろ後押しすべき業界に対して、マイナスのイメージだけを植え付ける曖昧模糊とした条例を制定するのは議会としてのパフォーマンス以外に一切効果はない。むしろ、「家庭的、社会的な様々な問題」を引き起こす要因を排除すると言うので有れば全国のテレビで放映されるような県議会の視察等の姿勢の方が問題であり、自らを律する姿勢も含めて、真に意義のある県議会のあり方を目指して研鑽努力して頂きたい。

iPhoneから送信

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01月23日(木) 17:44

氏名 :

年齢 :

住所 :

電話番号 :

素案1ページめに【社会全体で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(原文ママ)】とあるが、eスポーツのプロを目指したい子どもについては、今回の条例に記載のあるような時間制限は、積極性や活動の範囲を妨げることになるのではないかな。

第8条2項について、これは「eスポーツとこの条例との兼ね合いに関する対策などを国に丸投げする」という何とも虫のいい話ではないか。依存症対策としてこの条例を策定するなら、県もeスポーツとの兼ね合いについてしっかり考えるべきではないか。

第18条2項について、60分、あるいは90分という制限は科学的根拠に基づかない、主観の強い制限である。たとえ30分だろうと依存症を引き起こす可能性は十分にあり、逆に2時間以上プレイしようと、必ずしも日常生活に影響が出るとは限らない。よって、時間制限は条例で定めるべきではなく、子どもの動向を見ながら、家庭ごとに定めるべきである。

また、来年度からプログラミング教育、もといIT教育が必修となるが、IT分野においては書籍よりもインターネットの方が最新の情報が得られる。となれば、夜10時までと制限を書けてしまえば、IT分野をもっと勉強したい学生の活動を妨げることになるのではないかな。加えて、昨今の学生の勉強はオンラインで塾講師などから教わる傾向にある。これについても同様に、時間制限を設けてしまえば、勉強活動そのものを妨げることになる。

以上の理由から、ゲーム・インターネット問わず、時間制限を条例で定めるべきではない。

第4条4項について、昨今の公園でのスポーツなどのプレイ禁止や遊具の撤去などが各地で広がっているが、このような社会状態でこんな条文を策定しても無意味ではないか。先に公園などを確保・復活させるべきではないのか。外に遊び場が無くなったからゲームなどに傾倒するのは自然な流れだと考える。

第11条について、これは現在の居場所に基づいたサービス提供を県内外、ひいては国内外を問わず遍く関係事業者が強いることになる可能性がある。1県の条例でそこまでの影響力を秘めた条例を策定するのは如何なものか。例えば、ポケモンGOなどは、子どものプレイを減らすために、県内のオブジェクトをすべて撤去する可能性がある。また、旅行者が利用するサービスについても、香川県内に居るからという理由で利用できなくなる可能性もある。他にも、YouTubeやGoogleなどのサービスも利用が制限される可能性が出てくる。

これらは極端な例ではあるが、かつてDAZNという配信サービスが広島に対して似たような制限を行い問題となった。つまり、この条例によって似たような問題が多数引き起こされる可能性が十分にある。そうなれば社会的損失は計り知れないことになる。

これらの理由から、今回の条例は現実にそぐわない内容だと考える。事業者や教授などの専門家も交え、再び議論し直すか、あるいは条例の撤回を要求する。

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01月23日(木) 18:43

???失礼します。香川県在住の[REDACTED]です。

早速ですが今回の条例について、私は反対です。全くもって賛同できる要素が見当たりません。

確かにネット・ゲーム依存症というのは現代における大きな問題です。学力低下にも繋がりますし、依存にならない為にゲームをする時間を制限するというのは一見合理的に思えます。

然しながら、それは果たして条例という強制力をもってして制限しなければならないものなのでしょうか？

そもそも条例で提示しなければ注意も管理もできない保護者に問題があるのではないですか？

依存性になるまで放置している家庭に問題があるのであって、ゲームをしていても私生活に影響を及ぼしていない子どももたくさんいます。

それに、ゲームを通じて親子関係を築いている家庭もあります。私自身もそうです。親子関係を円滑にするためにゲームというツールがあるのも事実です。子どもをゲームから引き剥がしていったい何になるのでしょうか？

こんなことを言うのは心苦しいですが、香川県には都会のような娯楽施設もあまりありません。本州へ行くのだって遠いし、お金がかかります。ですが、ゲームがあれば県外の友人とも楽しい時間を共有することができますし、ゲームがあることで救われることだってあります。60分という短い時間しかそんな楽しいひと時を過ごすことも許されないのでしょうか？

お願いします。子どもの自由を奪っているということにどうか気付いてください。周りの大人や県外の方々も口を揃えて非難しています。この条例は無意味です。

もう一度、考え直してはいただけないでしょうか。県民の声に耳を傾けてください。

よろしくお願いします。



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01月23日(木) 19:12

香川県ネット・

ゲーム依存症対策条例施行に反対する。理由は以下の通り。

前文社会全体で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ネット・ゲーム依存症対策 に取り組んでいかなければならない。

何事にも積極的にチャレンジすると書いてあるにもかかわらず、オンラインゲームの時間を規制することは矛盾している。何事にもという言葉の中にオンラインゲームは入らないのか？また、オンラインゲームはそのゲーム内で友人を作ったり、世界中の人とコミュニケーションをとることができる。子供の活動の範囲を広げるのに有効だと考える。

第 11 条 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。ネット・ゲーム依存症が問題であり、それを防ごうとする考えは理解できる。しかし、保護者・学校・地域にその責任を押しつけているのではないか。射幸心を過剰に煽るようなゲームを提供している企業に責任はないのか？ユーザーにのみ具体的な制約を課し、企業に対しては自主的な規制に留めているのは変。

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。この制限時間は何を根拠に決めたのか。同じようにテレビや読書ものめり込めば睡眠時間が不足し、規則正しい生活習慣が身につかない。ネット・ゲームのみを規制するのはおかしい。また、罰則がな

いとはいえ公共の福祉に反しない県民の私生活に県が条例で行動を制限するのか。

全体を通してネット・ゲーム依存症になった子供やそれを防ぐための医療や保護に関する部分が曖昧である。また、子ども時代に愛情豊かに見守られるためには見守る側の社会にゆとりが必要である。どうか短絡的にネット・ゲームを60分以上するのはいけない、という条例を制定する前に、このような依存症が出る背景を考えてほしい。地域で子どもたちが安全に遊べる場を作るとか、保護者に子どもを見守る時間を作るための働き方改革であるとか、そういった面での行政からの支援が必要である。

差出人：

CC :

日時：2020年01月23日(木) 19:21

!!! 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）>>

住所：

年齡

氏名：

電話番号

まず、そもそも根本的にゲーム時間の制限などというものは各家庭で管理するものであり条例で行政が管理する類のものではなく、明らかに条例で制限する分を超えていると思います、そもそも根本的に条例として仮に施行された所で各家庭や学校等にこれを守らせ、現実的に実行していけるかのヴィジョンも、申し訳ないですが全く見えません（正直画餅、仮に徹底できたとしても正直歪なものに思えます）。

更に言うならその制定する制限時間60分、休日ですら90分は、正直最初に聞いた時目を疑い、信じられないと感じました。

自分はネット依存症云々に関しては素人でしかありませんが、その素人の認識の範囲内でも正直今の社会ではありえないレベルでの時間だと普通に思います、そもそも今現在、ネットはゲームは勿論、様々な情報を閲覧したり、テレビ番組などの視聴もネットによって賄われる場合もあるし、他にも日常の色々な事をこなすのにも利用されている筈、それ全部ひっくるめても休日ですら90分、これは本当に素人が少し考えただけでもありえない、到底現代社会の実情を踏まえて出た数字ではないのではないのでしょうか（それも条例として、四月…もう三か月もしない内に施行を目指してるレ

ベルの案で！)

これらの案そのものやその内容を踏まえ、正直に言わせて貰えばありとあらゆる面で現実性、妥当性、正当性が全く感じられない、なんでこの条例が実行できると思ったのか、県民は勿論他の都道府県からの人間から見てどう感じると思うか、正直「ありえない」と感じました。自分の県からこんな条例が、しかも四月に実行可能などとかんがえているのを知ったとき本当に残念に思いました。

と、少し感情論も交えつつ手厳しい事を書かせて頂きましたが、自分は今まで香川県のゲームに対する姿勢

観光課の「ポケットモンスター」の「ヤドン」とのコラボレーションなどの姿勢を見て、とても好ましく思っていました。

そんな中でそう言った企画とは明らかに食い違う、掌を反すような条例案が出てきて、正直寝耳に水、裏切られたとさえ思いました。

そこらあたりの企画と今回の案との食い違いはどう考えておられるのでしょうか？その辺りのコンセンサスさえ取れてないのかとも思いつつ、何度も言いますが今回の案、本当に信じられない、残念な気持ちしか感じません

素人の立場でこうして好き勝手言わせて貰いましたが、素人の意見だからこそ、県民の生の意見として少しでも参考になればと、最後に切に願います。

差出人 [REDACTED]
件名 パブリック・コメントへの意見
日時 2020年01月23日 (木) 19:21
宛先 gikai@pref.kagawa.lg.jp

住所: [REDACTED]

年齢: [REDACTED]

氏名: [REDACTED]

電話番号: [REDACTED]

まず、そもそも根本的にゲーム時間の制限などというものは各家庭で管理するものであり条例で行政が管理する類のものではなく、明らかに条例で制限する分を超えていると思います、そもそも根本的に条例として仮に施行された所で各家庭や学校等にこれを守らせ、現実的に実行していけるかのヴィジョンも、申し訳ないですが全く見えません（正直画餅、仮に徹底できたとしても正直歪なものに思えます）。

更に言うならその制定する制限時間60分、休日ですら90分は、正直最初に聞いた時目を疑い、信じられないと感じました。

自分はネット依存症云々に関しては素人でしかありませんが、その素人の認識の範囲内でも正直今の社会ではありえないレベルでの時間だと普通に思います、そもそも今現在、ネットはゲームは勿論、様々な情報を閲覧したり、テレビ番組などの視聴もネットによって賄われる場合もあるし、他にも日常の色々な事をこなすのにも利用されている筈、それ全部ひっくり回しても休日ですら90分、これは本当に素人が少し考えただけでもありえない、到底現代社会の実情を踏まえて出た数字ではないのではないのでしょうか（それも条例として、四月…もう三か月もしない内に施行を目指してるレベルの案で！）

これらの案そのものやその内容を踏まえ、正直に言わせて貰えばありとあらゆる面で現実性、妥当性、正当性が全く感じられない、なんでこの条例が実行できると思ったのか、県民は勿論他の都道府県からの人間から見てどう感じると思うか、正直「ありえない」と感じました。自分の県からこんな条例が、しかも四月に実行可能などとかんがえているのを知ったとき本当に残念に思いました。

と、少し感情論も交えつつ手厳しい事を書かせて頂きましたが、自分は今まで香川県のゲームに対する姿勢

観光課の「ポケットモンスター」の「ヤドン」とのコラボレーションなどの姿勢を見て、とても好ましく思っていました。

そんな中でそう言った企画とは明らかに食い違う、掌を反すような条例案が出てきて、正直寝耳に水、裏切られたとさえ思いました。

そこらあたりの企画と今回の案との食い違いはどう考えておられるのでしょうか？その辺りのコンセンサスさえ取れてないのかとも思いつつ、何度も言いますが今回の案、本当に信じられない、残念な気持ちしか感じません

素人の立場でこうして好き勝手言わせて貰いましたが、素人の意見だからこそ、県民の生の意見として少しでも参考になればと、最後に切に願います。

[ファイルとしてダウンロード](#)

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01月23日(木) 19:21

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について

○香川県内に住所を有する

氏名

年齢

住所

電話番号

私は、ゲームという文化的活動を行う権利を侵害されたくない。擁護派として発言します

まず最初に

・ゲームの依存者というのが全くいない訳ではないです。
そのことに関しては認め、正しく治療されるべきであると私も思います。
(※ゲームにのめり込む事により、日常生活または社会生活に支障が生じている状態。とここでは仮定します。)

香川県向けの対策が取れない、条例対応が難しいため香川県民へのサービス提供をやめます

事業者からこういう発信も今後あり得るわけで

移住希望者・旅行者等そんなネガティブなイメージのある土地に訪れようと思わなくなる可能性があるわけです

もうこの一文だけでネガティブな県というイメージを印象付けられると思います。

ポケモンGO等でゲームを利用して香川県をアピールもしているのにどうしてそんな発想になるんですか？

協力してくれた企業に対しても冒涔的で今回のことは大変遺憾に思います。

(e-sportsも少しずつではありますがプロゲーマーという職を定着させつつ、

いろんな土地でのイベント開催を行ったりして企業と地域が協力して産業を

発展させる努力をしているのではないかと思います。) 定住者の不満がないとも言えない訳でそんな人達は県外に出ていきます。少なくとも私もそれを考えました。

ゲームの時間等は確かに専門家ではない家族が監督しきること難しいことなのかもしれませんが、行政がでしゃばるところではありません。制限する必要があるというのなら、もっと根拠に基づいた具体案を出してください。

(現状、個人的なお気持ちを表明した文としてしか読めません。)

ゲームというコンテンツに深い興味を持ってそこからグラフィック分野、ゲームデザイナー、コンピューター分野への職へ進むことも少なくない時代になっています。

小学校ではプログラミング必修になるんでしたよね、マイクラフトというゲームも採用されるそうです。

条例という制限で探求を制限して未来あるエンジニアが生まれる可能性を潰して何を言ってるんですか??

アニメやゲームで町おこしを成功させている町もあるのにこんなくだらない条例で可能性を潰すことになるんです娯楽の潰された地域なんて人が遠のくだけです。

これは個人的な感想ですが、今回の条例案に関しては本当に意味がわかりません。ゲームの開発に携わり日々努力する人々や職にする私の友人達も居るわけですが、税金で海外を豪遊していると出回るような議員達に否定される覚えはありません。

票を投じた覚えもありません。

提案議案した議員に関しては今すぐにでも職を辞していただきたい。

あまりにもゲームに対する理解が乏しいこの案が可決されることなくこれ以上香川県がいま何時代?と言われる時代遅れのイメージが広まらないこと、または全国から賞賛されるような県に生まれ変わるのを心より祈ります。

Windows 10 版のメール

から送信

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01月23日(木) 19:39

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案への意見

まず、ネット・ゲーム依存症の法的な定義から問いたい。

病気の定義、病気の認定、医師の認定、保険適用等。

これらが出来て初めて「ゲーム依存症」を科学的に議論する足場が整う。

病気の定義、病気を認定出来る専門医が無いまま、素人判断で予防策を条例化する事は危険極まりない。

その次、ゲームとは一体何を指すのか？

「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」

としているが、誰がどういう基準・権限・責任で判断するのか？

例えばコンピューター将棋、クイズ、学習アプリ、体感ゲーム等
依存症リスクが同一とは考えられない。

依存症の定義ができた後、患者のやるネット・ゲームを統計解析して
医師がゲーム毎のリスクを数値化しなければならない。

素人判断で考えられたことで、医学的根拠に欠ける制限が法案に盛り込まれている

一律にゲームが平日1時間というのは医学的にどう説明できるのか？

仮に医学的に駄目ならば、休日90分と整合性が取れない。

資料の、テストの点数との関連をゲーム時間制限の根拠にすることは一方的な価値観の押し付け。

テスト至上主義に陥り、個性を伸ばすチャンスが失われる。また差別、いじめの原因になる。

例：野球選手のテスト平均点を基に、条例で野球練習時間の制限をする事は
適当かどうか？

憲法の自由権との兼ね合いは考慮されているか？

子どもの権利条約 子どもの意見の尊重はされているか？
ダイバーシティ対応の思想になっているか？
全てが「NO」なこの条例を許すことは出来ない。

現状で県が県民に制限を課す事が許される項目として、

- ・ 未成年者のゲーム等課金の制限
- ・ 医学的な見地を基に児童の睡眠時間を確保する事

の2点に留めるべきであると主張する。

また、睡眠時間の確保については、青少年健全育成条例15条に準じたもので良いと思われる

青少年健全育成条例第15条

保護者は、午後11時から翌日午前4時までの間（以下「深夜」という。）、その監護に係る青少年が外出する場合においては、保護者が自ら同行するか、又は成年者に嘱託して同行させるように注意しなければならない。

ただし、必要やむを得ない事情がある場合は、この限りでない。

21時、22時以降児童のスマホ・ネット制限について

事業者には制限の責務を負わせるならば当然、香川県や県下の公的ホームページは全て

21時、22時以降児童のアクセス制限機能を付加するのか？

しなければ当然条例違反になる。

そして、県外、国外含む全てのインターネット機能についても、世界に向けて条例違反を訴え改善を要求するのか？

この条例が素案通り通過すると間違いなく子供の笑顔は失われる。

香川県の子供は不幸になるであろう。

医学的な知見と若者の意見をもっともっと取り入れた後に

改めて条例を考え直して欲しいと真剣に願ってパブリックコメントします。

余談だが、尾木直樹氏はもともと管理的な教育方針に反対の立場なはず
条例素案の作成にあたってその意見は無かったのかどうか疑問に思う。

高松で感じた受験教育への怒り・悩み……尾木ママに聞く

<http://www.asahi.com/edu/student/news/OSK201111040102.html>

受験教育のゆがみを経験したのが一番強烈でした。当時、香川県は学力テスト

トや受験指導が盛んで、その影響が高校生活にもありました。

——県内の教育問題について。2009年度の学校での暴力行為件数は全国ワースト1位です

管理的で抑圧的な学校は、暴力行為が多くなる傾向があります。子どもと信頼関係をつくり、子どもが主役になれるような学校づくりが必要です。

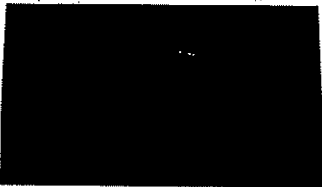
<https://www.shogakukan.co.jp/books/09396546>

校則なくした中学校 たったひとつの校長ルール


定期テストも制服も、いじめも不登校もない！笑顔あふれる学び舎はこうしてつくられた

尾木ママ絶賛！ 話題の中学校長、初の著書

以上



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）素案についてパブリック・コメント

日時 : 2020年01月23日(木) 20:58

氏名 年齢 住所 電話 

時間制限を設けることについて反対します。

ゲームやネットの使用時間と依存症との関連は根拠がありません。

薬物は誰でも依存症になりますが、ゲームを長時間やったからといって依存症になるとは限りません。

小学校からずっとゲームに触れてきて、1998年からネット環境に触れてきた経験からすると、ゲームやネットは読書やテレビ視聴と同等にしか感じません。

私が小学校の頃は外出できない日はゲームするかビデオやテレビを観てました。

最近の幼児・児童はネット動画やったりオンラインゲームを使いこなしています。

オンラインかオフラインかの違いで30年前とやっていることは大差ありません。

もしも時間制限があったら家から出られない子供の人権を著しく侵害していると考えられます。

子供を持つ親は、ゲームの制限時間外は子供の相手を強制されることになり、この条例による不利益を被ることになります。

以上の理由によりゲームの時間制限について反対します。

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
日時 : 2020年01月23日(木) 21:10

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について

ゲーム障害が問題であることは理解するが、「現状の問題」「改善の手段」「効果の測定」について詳細が提示されていない。このような内容では支出を伴い、また個人の権利を制限する案に賛成しない。

- 現状について

実際に発生している問題の内容と量(予測値)が不明。
その問題は他より大きく、本条例の施行で改善効果が大きなものか？

各問題について、「ネット・ゲーム」が原因であるとどのように判断したのか？

別の問題からゲームに逃避し、結果的にゲーム障害となった場合、これはネット・ゲームが原因とされるのか？

- 第18条の必要性について

ゲーム障害が問題であることは理解しており、その周知や対策(医療機関など)を講じることに異議はないが、個人の行動を制限する必要があるのか？
個人の具体的な行動を制限しないと解消できない問題か？

- 第18条の内容について

この内容で改善する根拠が不明。
30分や120分ではなく、60分や90分であることの理由が無い。
条例の起点がWHOの「ゲーム障害」であるならば医学的な根拠があるか？
飲酒で頻度や量など数値が示されることと同様に提示が必要。

- 第20条について

交通事故や観光客、他依存症の様に数値による評価が可能か？
現状と改善度を数値で明確に比較可能であるか？

第1条にある「次代を担う子どもたちの健やかな成長と、県民が健全に暮らせる社会の実現に寄与」したことをどのように測定するのか？

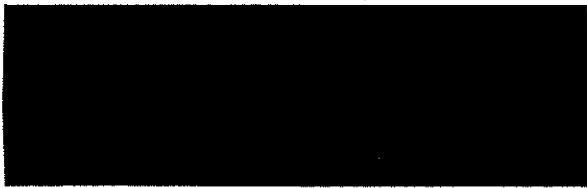
前文にある「子供時代が愛情豊かに見守られることで、(略)活動の範囲を広げていけるように」とあるが、どのように測定するのか？

- 第11条について

誰が判定し、満たさない場合の対応・制限はどのようなものか？

第19条(財政上の措置)として事業者への補助があるのか？

また、サービスを利用する香川県民に対して発生する不利益について検討されているか(使用不可にされた場合など)？



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）素案についてパブリック・コメント

日時 : 2020年01月23日(木) 21:23

氏名

年齢

住所

電話番号

県職員、県議会議員の皆様には多忙の中、パブリックコメントを開催し民意を直接聞く場を設けていただき感謝いたします。

しかし、先日、「ネットゲーム規制」に関して、県のサイトの意見フォームからメールをした際、チェックボタンがありましたので、「返信要」で送りましたが、一週間以上経っても返信が来ませんでした。

ネット通販で同様のことをすれば炎上ものです。

自動返信メールのシステムを入れて、取り敢えずの定型文を送るくらいの常識がないのが香川県のネットに対するレベルです。

ペーパーレス、キャッシュレスが更に進み、ネットを活用したりIT機器を使いこなすスキルが増々求められる時代、ネットに不慣れな人材しか育成できなければ、香川県は後進地域になってしまいます。

香川県の将来、子どもたちの育成を考えれば、ネット・ゲーム規制をすることよりも、むしろ積極的にゲームやネットを有効に活用出来るように促進するべきです。

先行してゲーム規制をした韓国ではゲーム会社が3割も倒産し、経済の落ち込みを招き、慌てて規制緩和を始めた有様です。

日本はすでに国の借金膨大な上に年金問題を抱え、景気後退も見られます。そこにゲーム規制で経済の落ち込みに追い打ちをかければ、将来、経済が衰退した社会に今の子供達を送り出してしまうことになります。

子供達のためと言いながら、子供達のためにならない社会にしてしまう責任を今の大人達は取れません。

さらに親と子供の関係に関しても、行政が頭ごなしに規制をして子供に従わせるやり方では、子どもが納得するはずがありません。利用時間も根拠がなく、親に対する不信感を与えるものにしかありません。小学生と高校生では生活リズムは明らかに異なります。子供の発達も同一ではありません。同

一の時間規制を設けられるものではないです。

ゲームのプレイ時間やネット利用は各家庭で十分に話し合える時間を確保することが重要であり、責務を課すことではありません。

ゲームを通じて親子が話し合い、触れ合うことや、ネットを使って情報を集め知識を深めることを親子が協力して行うのが理想です。そのためには県民の労働時間、労働日数の短縮、賃金上昇に努めることが、親子の接する時間を増やす効果的な施策です。


上記をまとめますと

- ・規制は経済の衰退を招き、香川県を後進地域にする危険がある。
- ・規制では親や行政に対しての不信感を子供に植え付ける危険がある。
- ・ゲームやネットを有効に活用することは、将来に適した人材育成となる。
- ・親子の時間を増やせるよう、労働時間、労働日数の短縮、賃金上昇を行う。

と、ということになり、ネット・ゲーム規制を作るよりも、「ネット・ゲームの有効活用を推進」に改めて、条例ではなく提言をすることが、子供達にも香川県にも有益なことです。

最後に苦言ですが、パブコメ前の意見メールで78対3と圧倒的に反対の意見が送られ、ネット上でも批判の声が多数ありました。全国の笑いものにされ、香川県の評判は落ちてしまいました。条例を制定すれば落ちた評判はさらに落ちます。香川県を衰退させる愚行は止めて頂きたいです。

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

日時 : 2020年01月23日(木) 21:28

氏名 年齢 住所 電話番号 

この度、香川県ネット・ゲーム依存症対策条例に対しての意見を送らせていただきます。


まず、私はこの条例は反対です。

18歳未満の子供に対してゲームの時間を管理するのは親の役目であり、香川の条例で規制することではないと思います。

今の社会ではネットは必要不可欠です。子供の頃から慣れさせるならば、ネットは良い教材だと思います。好きこそ物の上手なれという、ことわざがあるようにパソコンなどは好きが高じて詳しくなる物だと私は考えています。それを1日60分～90分にするのは少ない気がしませんか？

ゲームに関してもゲームなどの娯楽はコミュニケーションツールの一つであり共通の話題にもなり、世界中の人達とも話せます。外国の人ともっと話したいなと思ったら、英語などの他の言語を学ぼうと思うのではないのでしょうか？

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01月23日(木) 21:33

素案に反対です。

ゲームの抑制は必要であると思いますが、条例で縛るようなものではありません。

まずは県民や子供たちの意見を聞き、指針として県民に周知していくことが先だと思います。

また、あまりにも唐突な条例作成であり、県民を無視した動きだと思います。

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01月23日(木) 21:47



お忙しい所失礼致します

ゲーム条例についての何点か問題があり、質問させていただきます。

子供のゲーム時間の規制ですが、今はゲームは子供達の立派なコミュニケーションツールの一つにもなっています。 子供達の共通の話題が出来る事ですのでとても重要な物だと思います。

スポーツのできる子、勉強のできる子、読書が好きな子。

このように子供でも様々な子供がいて、全てにおいて趣味が一緒ということは無いです。

共通の話題で挙げられやすいのがゲームやアニメ、マンガでは無いでしょうか？

共通の趣味を持って子供達は仲間意識を作っていくものが重要だと思っています。

後、子供達からゲームを取り上げてどこで遊べば良いのでしょうか？

公園もボール遊び、声を出す、走り回るのを禁止にしている所を見かけています。

子供が遊べる場所も無いのです。

遊ぶ場所が無いからゲームを選択しているのではないのでしょうか？

最近になると、子供が外に出て犯罪に巻き込まれるケースもあり、家の中で静かに遊べるのでゲームを選んでいるのではないのでしょうか？

子供達が家の中でも慣れない事をさせてしまうとストレスを与えてしまうようにしか思えません。

引きこもり問題についてなのですが、これは過程が逆ではございませんか？

ゲームをするから引きこもるのではなく、引きこもりになってしまってゲームしか出来ないのではないのでしょうか？

引きこもりの原因が主に人間関係から来るもので、引きこもって他人と会話をするのが怖いからゲームしか出来ないのです。

引きこもりは外の世界が怖いのです。そこでネットを通じて一緒に外に行きたい仲間を探しているのです。

無理矢理奪って、強制的に外に出すのでは無く、自主的に外に出る様な仕組みを作るのが大事です。

条例違反についてですが、罰則は無いという事ですが、記録に残る時点でそれは罰則にあたるのではないのでしょうか？

条例違反という事は何かしらで記録を録るという前提でしか話しているように見えません。

いくら、罰則が無くても何かしらの記録に残ればそれは罰則です。

ゲーム企業に対する規制ですが、今はe-sportsで様々な企業が参入、協力をしています。

そこで香川県でこのような条例を出されるとe-sportsに反対と言わざるを得ません。

これではe-sportsに賛同、協力している企業が条例違反になるからと香川県に提供する可能性が困難になるかと思われます。

香川県にだけ情報が流れないという事態にもなりかねません。

特に条例内容にはネットを介したコンピューターゲームの全てと書かれています。

これはもうe-sportsだけの問題ではありません。

ネットには将棋、囲碁、チェスもありこちらにも規制がかかるという事になります。

娯楽にも規制がかかってしまうのです。

このような問題点がありまして、パブリックコメントに入れました。

あまりにも子供の自由を奪う条例、そして企業への押し付けや自由の人権を奪うような条例でこの条例は危険だと思い入力しました。

長文失礼致しました。 私はこの条例には反対です。

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(ネット、ゲーム依存症への対策)

日時 : 2020年01月23日(木) 22:50

氏名

年齢

住所:

電話番号:

○意見

制定に反対です。

インターネットが発達し時代は急激に移り変わっています。

紙媒体の新聞は電子情報誌に。けん玉やメンコはゲームに。分厚い国語辞書はインターネットでの検索に。

これを読んでいる人はその時流を感じたことはありませんか？

本条例の素案は拝見しましたが、ネットやゲームを悪と決めつけ、(各国でも指摘されているだけで未だ大きな議論をしている段階である)

ゲームで遊ぶ人や子供達を麻薬常習犯やギャンブル依存症患者と同列に並べ立て、頭ごなしに規制規制禁止禁止と言う。

どうせ反対意見は、大人のゲームジャンキーがなんか言ってるぐらいにしか思わないでしょうね。こんな浅慮な条例を定めようとしている方々は。

しかしどうか聞いてほしい。

ゲームを通じてでも親子間の絆が形成されることはあります。

体験談ですが、

父と

を

しかしある時流行っていたゲームの話で盛り上がり、一緒に協力プレイをして、仲直りができました。今でもたまに頭を突き合わせてゲームをする仲です。

ゲームで親子間の信頼関係が結べないと素案で決めつけておりましたが、最近の子供たちはゲームを通して親子間のコミュニケーションを取ることは普通です。

私もまだ独身ですが、家庭を持った時は子供と一緒にゲームで遊ぶのを今も楽しみにしております。

もう一度聞きますが、ゲームは悪ですか？

ゲームをして育った私は悪人ですか？まともな人間ではありませんか？？

子供が学校で一生懸命勉学を終え、宿題を頑張って終わらせた後の時間は、子供の個性を伸ばす大事な時間です。

漫画を読み漫画家を志す子供もいるでしょう。

テレビを見て漫才に興味を持つ人もいるでしょう。

国会生放送を見て国会議員や県議を目指す人もいるかもしれませんね。

同じようにゲームをしてクリエイターを目指す子供も当然いるでしょう。

自分の自由時間をどのように過ごそうが子供の自由です。

どうか子供たちの未来と笑顔の時間を奪わないでください。

香川県は人権に関する課や、ねっと人権学習館もあり、人権啓発活動が盛んな地域だと言う認識です。

香川県に住む県民として誇らしく思っています。

私もポスターをいくつか見たことがあります。

「隔てているのは道ではなく私たちの意識」

「みんなでちゃんと理解して、差別をなくすこと」

などポスターに書かれていて感銘を受け心に残っている言葉もあります。

この素案はやりたいと言う子供たちの可能性や人権を頭ごなしに無視していませんか？


他の意見をシャットアウトして理解する努力を放棄していませんか？

隔てているのは議会の参加者数十人と、香川県民96万人の意識ではありませんか？

改めて言います。

『私は、ネット・ゲーム依存症対策条例の制定に反対です。』

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

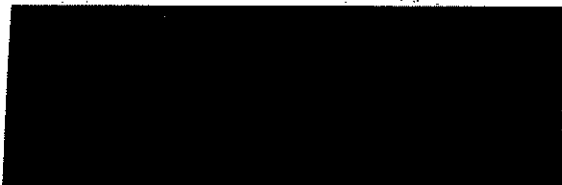
日時 : 2020年01月23日(木) 22:58

今回のゲーム依存症対策規制の県条例の素案に付いて、条例の施行を反対し撤回を求めます。

ゲーム依存の対策に付いて、行政が個人の自由を侵害し一律に条例で持って規制しようと言うのは、検討違いも甚だしいです。

それらは行政ではなく親兄弟、友人知人、学校等までのルールで定めるべきであり、個人間の努力で自制心を芽生えさせ自立を促すのは行政からの規制による指導では有りません。

違法薬物や覚醒剤の様な法律で明らかな違法性が認められていないゲームと言うものに、只単に規制をして事態を納めようとしている県議員の方々は、専門性の高い有識者の方々にその対策を任せて、自身は一步引いた場所から意見を取り纏め、県民の日々の生活をより良く送れる様に勤めるのが代表者としての議員の立場なのだと理解して欲しいです。



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01月23日(木) 23:43

香川県内在住

氏名

年齢

住所

電話番号

まず、私はこの条例に反対です。

今は情報社会です。

大抵のことはPC、スマホで調べます。

調べれる内容は大量の情報です。

その中で・有益か・無益か・有毒か、を

<<自分で判断していく能力が必要な時代>> に

既に入っています。

これは香川だけの話ではありません。

世界全体として選択能力が必要になってきています。

そんな中、仮にこの素案が成立したとして

情報取得のスピードについていける若者は少なくなり

結果、会社から香川の人材は要らないと

判断されてもおかしくありません。


U/Iシップで帰って子育てしたいなども微塵も起きないです。

スマホ・PCは各家庭にあって当たり前なのに

それを規制されるような場所に住みたいとは思いません。

なんでも規制すれば問題なくなる、と考えているなら

尚更住みたいとは思わないでしょう。

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01月23日(木) 23:48

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）について意見を述べたくメールを送らせて頂きました。

私は条例の制定に反対です。子どもたちのネットやゲームの利用時間を行政が制限する必要性をまるで感じません。それは本来、各家庭で子どもたちと親が話し合い決める物であると私は考えます。

1日にこれだけの時間、と言う決まりを設けるのは非常に良い事であると思います。しかしそれは家庭内でのルールであればの話であり、それが条例で決まっているから、将来的に何かしらの罰則が科せられる事になったとして、罰があるからやらない、では自制心を育むことが出来ず意味がありません。条例で決まっているからこれ以上はしてはいけない、と親が子どもに注意するなんて変な話です。条例で決まっているから以前に、何故やりすぎは駄目なのか、ゲームやネットをする前に宿題ややらなければならない事をきちんと終わらせる事が出来ているのか、その判断を子どもが自分自身で出来る様にしないとネット・ゲーム依存症の対策には繋がらないと思います。また、その制限され抑圧された子どもたちが自由を得た後どうなると思いますか？私が子どもの立場だと、それまで自由に出来なかった分、好きなだけネットやゲームをしようと意気込むと思います。結果、大人になってからネット・ゲーム依存症になってしまう人が増加するのではないかと考えます。

また子どもによってはネットやゲームを制限した所で次はテレビなど別の対象を作ってしまう可能性もあり、そうすると次はテレビの視聴時間も制限をしなくてはならなくなり、際限が無くなると思いませんか？

子どもたちが自分自身で1日の適切な利用時間を考えることが出来る様に導くのが大人の役割であり、規則を作り抑え付けるのは良くないと思います。

私自身インターネットの普及と共に大人になり、ネットやゲームは常に側にある環境で育ちました。子どもの頃から友人と遊ぶと言えばほとんどがゲームだった思い出があります。しかし引きこもりやゲーム・ネット依存症になる事などなく、現在は子どもも2人居り、フルタイムで働いています。1日の

ゲームで歴史や地理、漢字の読み書き、思考、対人関係・交流等を学ぶことは大変多くあります。

のめり込むからこそ得る物は大きく・将来への宝となります。

(射幸心を煽るソーシャルゲームはその枠からは外れるとは考えます。)

ソーシャルゲームへの課金額の上限を設ける、などであれば賛成ですが利用時間を規制しても根本的な解決策では無いと考えています。

以上です。

1.html