

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25日(土) 01:03

学生の[REDACTED]と申します。

僕は、香川県ネット・ゲーム依存症対策条例に対して反対意見を持っており、廃案にするべきだと考えています。

理由は、規制による効果があまり期待できないと思ったからです。僕はコンピュータゲームや、インターネットを遅くまで利用する事がありますし、家庭でのネット・ゲームのはっきりとしたルールはありません。ですが、勉強や人間関係のメリハリをつけ、必要な成績をおさめることもできていると思います。

それは、その人の周りの環境や、親の教育によるものだと考えます。

ネット・ゲームに依存してしまう人は、環境が恵まれていないなどの、ゲームとは関係の薄い所に原因があると思います。

よって、ネット・ゲームを規制しても、ネット・ゲームに依存する原因である、「その人の周りの環境の改善」という、根本的な解決には至らず、かえって大人になってからネット・ゲームにのめり込んでしまったり、別のものに依存してしまうのではないのではないかと思います。

だから、そういった根本的な原因から少しずつ解決していくことがネット・ゲーム依存の対策にも繋がっていく、一番の近道だと思います。

氏名: [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" <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25日(土) 02:03

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

今回の条例には反対を表明する。

現在インターネットは生活に必要不可欠なインフラとなっており、時間制限を決めること自体が意味のないものとなっている。また、時間制限の根拠にもとぼしく時間を制限すれば解決すると思っているという考え方のように思われる。

今後もIT・ゲーム関係の業種は増えていくことが考えられ、子供のうちから慣れ親しむことは重要だと思われる。

家庭内への責務を負わせることとなっており、官による国民・家庭内への侵害を行いたいと思わせる内容にも見える。

事業者にも対策を講ずることとなっていることにより、香川県民のみが他県に比べすべてのサービスを受けられない可能性があるということも到底受け入れられない。また、今条例により香川県からのアクセスを禁止するというインターネットサービスが発生するという可能性もあり得る。

以上の点により

6条 11条 18条 の内容を大幅に変更するか削除しない限り今条例に関しては到底容認することはできない。

依存に対しての対策を行うというなら問題はないと思われるがインターネット・ゲームと限定しているのがそもそもの間違いと思われる。

依存対策の条例を作るのならギャンブル・薬物などほかのものも含めて包括的に作るべきだと思われる。

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25日(土) 08:08

氏名 [REDACTED]

年齢 [REDACTED]

住所 [REDACTED]

電話番号 [REDACTED]

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例の制定に反対します。

この条例を制定する事によって香川県が受ける色々な損失について考慮がなされてない。

例えば、

企業誘致が出来ない。特にIT関連企業

プログラミング教育の減退により優秀な人材が育たない。

香川県のイメージが悪くなり移住や観光客が減少する。

| [REDACTED] ブログ http: [REDACTED] |

| [REDACTED] HP [REDACTED] |

| tel [REDACTED] fax [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01月25日(土) 09:12

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

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について

廃案すべきと考えます。

理由は

- 1) 依存症対策しようとした結果、プログラム人材が育たない県になりかねない。
- 2) ネット・ゲーム依存症と時間規制に相関性を見いだせていない。
- 3) 「香川県はゲーム・ネットの敵」というネガティブな価値創造のおそれ。

です。

具体的には以下の理由です。

案の目的は共感できますが、本案の対策では目的達成は不可能と予測します。

特に疑義があるのは18条2項（子どものスマートフォン使用等の制限）

1日当たりの利用時間が60分まで（学校等の休業日にあつては、90分まで）の時間

を上限とすること及びスマートフォン等の使用に当たっては、義務教育修了前の子どもについて

は午後9時まで、それ以外の子どもについては午後10時まで使用を
め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。

です。（とはいえ、本項を変更しても解決しないと思われるため、廃案が良
いと思います。）

まず、ネット・ゲーム依存症と時間規制に相関性を見いだせていない。

「WHOが昨年5月に「ゲーム障害」を国際疾病として正式に認定した」
というのが本案検討の軸になっていると思いますが、定義は

(1)ゲームをする時間や頻度を自ら制御できない

(2)ゲームを最優先する

(3)問題が起きているのに続ける

などといった状態が12カ月以上続き、社会生活に重大な支障が出ている場合
にゲーム障害と診断される可能性がある。

です。そして、危険性は仕組み。特に、ガチャなどによる射幸心を煽るもの
や、依存性だけがあり想像力を必要としないシステムにあると考えられてい
ます。プレイ時間ではありません。

また、本条例が成立すると、学校・保護される本人以外の家庭環境・本人全
てにおいて平日60分を超えると「ゲーム依存症かもしれない」と誤解する恐
れがあると考えます。

その場合、子供達から優秀なプログラマー、エンジニアが出てこない可能性
が高まると考えます。

例えば、香川が誇るゲームプログラマー中村光一氏が学生だった時代にこの
条例があった場合、教師、ご家族、ご本人のうち誰かがこの条例を真に受け
ていたとしたら、ドラゴンクエストの無い世界になったと予測します。しか
も理由は「本人のためを思って」。

※（プログラムしていることや、アルゴリズムを解析しようとしていること
を「ゲームしている」と誤解される可能性を踏まえています。昭和時代にプ
ログラム＝ファミコンとご認識していた親がいたのと同様に、令和時代に何
らかの行為をスマホ依存と認識しかねず、その場合機会損失がうまれる）

条例の時間設定は、余計なお世話なのです。

依存症は大問題です。

その発生率が社会的に問題であり、家庭内での規制が必要であれば、なんとなく全体を縛るのでは無く、もっと依存症に繋がる根本原因を明らかにすべきです。

アルコール

カフェイン

ニコチン

薬物

ギャンブル

これら依存症の因果関係は明確だが、本案は明確ではありません。

「虚偽の原因の誤謬」で、ゲーム依存症とゲーム時間は擬似相関だと考えます。

疑似相関ではなく因果関係があるという論拠もないのにこのような規制を設けることは、50年後の県民を変える可能性があります。

「依存症対策を適切に行いゲームやネットを推進し、IT時代の人材育成繋がった」

となるのか、

「因果関係もないのに努力目標の時間規制を設けた結果、無視した家庭の依存症発生率はそのまま、真面目に取り組んだ家庭からIT人材は育たず、全国からゲーム有害指定県のイメージが定着。」

となるのか。

今一度検討してはどうでしょうか。

条例を作るならば、なるほど中村光一や松尾 豊を産み出した地だと思われるレベルにして欲しいと考えます。

香川県の子供達と家庭の明るい未来のために、本案は廃案しましょう。

以上

令和2年1月25日(土)

■■■■■

--

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[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(ネット・ゲーム依存症対策条例)

日時 : 2020年01月25日(土) 09:25

ネット・ゲーム依存症対策条例について。

香川県議はうどんの食べ過ぎで本当にうどん脳になってしまったようです。

ゲームをする人としらない人では脳の発達に大きな差があります。

ゲームをする人はしない人より大きく発達することが脳科学研究により証明されています。

と、いうことは脳の発達を意図的に妨害することが目的のようですね。

高齢者は子供たちから遊具を奪い、遊びを奪い、次は何を奪うのでしょうか？

遊具を奪った結果、外で遊ぶ子供が減りました。

ゲームを制限すれば勉強時間が増えるとお思いでしたら頭がお花畑なのでしょう。

制限が解かれたとき、むしろゲーム依存症になります。

私の家庭では、子供のころゲームは1日1時間と家庭内で決まっていた。

ゲームができないからといって勉強をすることはありませんでした。

むしろゲームが気になって勉強に集中できませんでした。

そして大人になり、かなりゲームをするようになりました。

子供のころにはほとんどゲームができなかったからです。

抑圧したものはいつか爆発するんですね。当たり前です。

世界的にeスポーツが拡大しています。

日本でも徐々に大きくなりつつあります。

職業選択の自由がありとてもいいことだと思います。

中には学生のプロゲーマーもいます。

毎日何時間もゲームをし、訓練しています。

仕事のためにたくさん研究、訓練をする。とてもいいことだと思います。

香川に住んでいると、プロゲーマーになりたい夢を持つ子供は県外に移住するか

夢を諦めるしかないようです。
職業選択の自由が認められている日本で。

比較的、地元香川が好きだったのですが最近香川の悪い話をよく耳にします。
そしてこの条例です。初めて地元が嫌いになりました。

自分たちが若いころにゲームがなかったからと言って規制する。
思考停止ですね。55歳を過ぎると人は存在いみを持たないとされていますが、
まさにその通りですね。
中にはまともな方ももちろんいます。
ですが議会にはまともな方は一人もいません。断言できます。
高齢者は今や日本においての癌でしかないようですね。

ゲームよりスマホ依存やギャンブル依存のほうが重大だとは思いますが何故そ
ちら
には目を向けようとしないのですか？
香川にはパチンコ店が多数あります。やはり利権ですか。
あと糖尿病患者が多数います。
もちろん理由は明白。うどんの食べ過ぎです。
社会保障費の抑制は国の課題でもあります。
県も取り組むべきでは？
うどんの規制をした方がいいと思います。

香川県に失望しました。

■■■■■
■■■■
■■■■■■■■■■
■■■■■■■■

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25日(土) 12:04

子どものスマートフォン使用等の制限について、そもそも平日60分、休日90分にしたことによってゲーム依存症が減るという根拠はあるのでしょうか。制限時間を設けるということは「やりたいときにやらせてもらえない環境を作る」ということです。これは子どもたちにとって非常に強い鬱憤、不満、ストレスとなるのではないのでしょうか。保護者や教師側もそうした子どもたちを受け止めつつ叱り、制限をかけなければいけません。双方にとって強いストレスとなります。このストレスは子ども同士のいじめや親子関係の悪化などに発展する可能性があると考えます。また、制限がなくなった時にそうした鬱憤を爆発させ、逆にゲームへの依存を強めてしまう可能性さえあります。依存症といわれる原因は心の問題であることが多いと感じています。ゲームでは人と関わらずに済み、理不尽な世界が描かれないことが心の拠り所になりやすいためです。「心の問題から自分を満たしてくれるゲームに逃げ込んでいる」というのがゲーム依存症の正体なのではないのでしょうか。ですからゲームから離せば上手くいくという訳ではなく、そうした子どもたちの逃げ場を奪い、逆に別の依存症や問題行動を引き起こす原因となると思います。心の問題に寄り添い、ゲームに依存しなくても生きていける環境づくりを支援することの方が大事なのではないのでしょうか。また、ゲームやインターネットは「遊びながら学ぶ」機会を提供している側面があります。ゲームにも様々な種類があり、物語性のあるもの、パズル、動物を育成するものや、攻略法を考えてクリアするもの、歴史を追体験するようなものもあります。勉強や読書が嫌いな子どもでもゲームなら進んでする子どももいると思います。そうした子どもにとってゲームが読解力をつけたり、色々な視点から物事を考える力をつけたり、常識を学ぶ機会となります。また、インターネットの使用で私達は興味のある事柄をより深く簡単に手にできるようになりました。海外の論文や記事ですら読むことができますし、専門家を見つけることもできます。「ゲーム・インターネットは悪いもの」という認識の環境で育てることで、そうした香川県民の学習の機会損失が懸念されます。一番気になることは将来を担う子どもたちが香川県に生まれたことに誇りや愛着を持てなくなってしまうのではないかとということです。「ブラック校則」が話題になっているように子どもの頃に受けた理不尽な仕打ちは大人になってからも覚えているものです。「勝手に、根拠なく、他県はそうでな

かったのに」非常に理不尽な政策と感じると思われます。香川で育った子どもが香川県に貢献したいと考えられる県であることが少子高齢化社会対策には必須ではないでしょうか。これから子育てをする親目線としても、窮屈さを感じ、子育てをしたい環境といえません。

考慮していただけると幸いです。

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25日(土) 14:03

!!!!!!
!!! このインターネットメールには添付ファイルが含まれていたため除外しました。
!!! 添付ファイルは「インターネットメール受信専用システム」で確認してください。
!!!!<<システム管理者（香川県情報政策課）>>
!!!!!!

香川県議会事務局政務調査課 ご担当者様

香川県高松市在住の[REDACTED]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

パブリックコメントを提出いたします。

同様の文書をワードにて作成しております。

お手数をおかけして恐縮ですが、よろしくお願いいたします。

氏名 :

年齢 :

住所 :

電話番号 :

パブリック・コメントへの意見

香川県インターネット・ゲーム依存症対策条例素案について

香川県内在住者として回答させていただきます。

ゲーム・インターネットの利用に対しては条例により強い規制を行うべきではありません。

各家庭で話し合い、子供の自発的な理解を得たうえで決める事柄かと存じます。

条文について以下のように考えます。

◆第3条(2)

「ネット・ゲーム依存症が、睡眠障害、ひきこもり、注意力の低下等の問題に密接に関連することに鑑み」

ゲームと上記障害の因果関係は証明されているのでしょうか。具体的な件数・母数をお教えてください。

◆第4条 (4)

「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」

屋外での遊びによってゲーム依存が防げるという根拠・データをお教えてください。親子で楽しむ遊びを県が区別することが許されるのでしょうか？

◆第 11 条 (2)

「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

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」

特定のゲームに対して販売を規制したり、インターネット通信を遮断する、という可能性が発生します。

事業者には配慮させることは、憲法の理念に反する恐れがあります。

●日本国憲法第21条第2項「検閲は、これをしてはならない。通信の秘密は、これを侵してはならない。」

◆第 11 条 (2)

著しく性的感情を刺激し、甚だしく粗暴性を助長し、又は射幸性が高いオンラインゲームの課金システム等により依存症を進行させる等子どもの福祉を阻害するおそれがあるものについて自主的な規制に努めること等により、県民がネット・ゲーム依存症に陥らないために必要な対策を実施するものとする。

ゲームのみが子供の負の感情を助長するかのような表現です。実際には環境を含め様々な要因が絡み合います。

個別に判断し、ケアされるべきことではないでしょうか。

◆第18条 (2)

「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」

とは誰が、どのような基準で決めるのでしょうか？現在、世界中で多種多様なゲームが存在しています。

どのようなゲームのシステムや表現が依存症に繋がるのか？端的に見つけ出すことは困難です。

◆第18条 (2)

「1日当たりの利用時間が60分まで（学校等の休業日にあつては、90分まで）の時間を上限とすること」

平日60分・休日90分とする根拠が不明です。依存症を誘発するプレイ時間が明らかになった、という研究結果等ありましたら公開をお願いいたします。

ゲームは害悪である、という決めつけを基に、あいまいな基準で条例を制定することは看過できません。

「うどん県」「アート県」「ヤドン県」等々、自由な発想の下で培われた良い對外イメージを自ら踏みにじる愚挙です。

子供の頃からゲームに慣れ親しんできた県民として、賢明な判断がなされることを切に願います。

パブリック・コメントへの意見

香川県インターネット・ゲーム依存症対策条例素案について
香川県内在住者として回答させていただきます。

ゲーム・インターネットの利用に対しては条例により強い規制を行うべきではありません。
各家庭で話し合い、子供の自発的な理解を得たうえで決める事柄かと存じます。

条文について以下のように考えます。

◆第3条(2)

「ネット・ゲーム依存症が、睡眠障害、ひきこもり、注意力の低下等の問題に密接に関連することに鑑み」
ゲームと上記障害の因果関係は証明されているのでしょうか。具体的な件数・母数をお教えてください。

◆第4条(4)

「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」
屋外での遊びによってゲーム依存が防げるという根拠・データをお教えてください。親子で楽しむ遊びを県が区別することが許されるのでしょうか？

◆第11条(2)

「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」

特定のゲームに対して販売を規制したり、インターネット通信を遮断する、という可能性が発生します。
事業者には配慮させることは、憲法の理念に反する恐れがあります。

●日本国憲法第21条第2項「検閲は、これをしてはならない。通信の秘密は、これを侵してはならない。」

◆第11条(2)

著しく性的感情を刺激し、甚だしく粗暴性を助長し、又は射幸性が高いオンラインゲームの課金システム等により依存症を進行させる等子どもの福祉を阻害するおそれがあるものについて自主的な規制に努めること等により、県民がネット・ゲーム依存症に陥らないために必要な対策を実施するものとする。

ゲームのみが子供の負の感情を助長するかのような表現です。実際には環境を含め様々な要因が絡み合います。
個別に判断し、ケアされるべきことではないでしょうか。

◆第18条(2)

「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」
とは誰が、どのような基準で決めるのでしょうか？現在、世界中で多種多様なゲームが存在しています。
どのようなゲームのシステムや表現が依存症に繋がるのか？端的に見つけ出すことは困難です。

◆第18条(2)

「1日当たりの利用時間が60分まで（学校等の休業日にあつては、90分まで）の時間を上限とすること」
平日60分・休日90分とする根拠が不明です。依存症を誘発するプレイ時間が明らかになった、という研究結果等ありましたら公開をお願いいたします。

ゲームは害悪である、という決めつけを基に、あいまいな基準で条例を制定することは看過できません。

「うどん県」「アート県」「ヤドン県」等々、自由な発想の下で培われた良い対外イメージを自ら踏みにじる愚挙です。

子供の頃からゲームに慣れ親しんできた県民として、賢明な判断がなされることを切に願います。

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 : "香川県議会" <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25日(土) 16:24

はじめに、私はネットゲーム対策条令に反対です。

なぜ依存するのか考慮されておらず、ただ子供の娯楽を奪ってるだけであると判断しています。

学校でのいじめ、親の期待などの重圧から自分の心を守る為にゲームに依存している子供がいたとして、その子供に対して一方的にその逃げ道を塞いでしまう恐れがあります。

何をもってゲーム依存とするかの判断を専門の医師ではなく、親や教師に委ねていることも納得できません。

子供がゲームをプレイする時間の制限は親子で話し合い、お互い納得する時間にすべきであり、大人が一方的に押し付けるべきではないと考えます。現にゲーム依存の事例として、子供のうちは厳格な親が決めた時間を守っていたが、親元を離れてから、ゲーム依存になった例もあります。

行政が子供の余暇の使い方に干渉すべきではありません。

最後に、この条令に正当性があるのだしたら、会議の様子や議事録を掲示し、県外からのパブリックコメントを募集してください。

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・コメントへの意見

日時 : 2020年01月25日(土) 16:28

*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・コメントへの意見

1. ゲーム依存

1) 「ゲーム依存」の概念の不安定さ

WHOがゲーム障害を国際疾病分類（ICD-11）に取り上げたのが2018年のこと。だが、疾病認定認定を肯定的に受け止める人がいる一方、ゲーム障害の科学的根拠が不十分と主張する研究者も多い。これまでのゲーム依存の研究では、長時間あるいはかなり集中的にゲームをしていても影響が何も出ない人と、良くない影響が出ている人を明確に分けられていない。

ゲーム依存の正確な疾病者率・疾病者数も分かっていない。有病率をゲーム人口の45%とする研究者もいる一方で、0.2%とする研究者もいる。過大に見積もったうえで規制をするならば、無害な事象を有害な趣味と認定することになる。

- いまだあやふやなエビデンスの上に立っている「ゲーム依存」をとりあげ、一律に規制をかけるのはいかなものか。

- 一方、ゲームが人の心身にポジティブな影響を与える研究結果も存在する。有害と無害、その線引きはどう考えるのか。

2) 「ゲーム依存」対策の有用性

- 仮にゲーム依存に明確なエビデンスがあり、治療または予防が必須となった場合、時間で区切るのが有効かどうか。

2019年のアメリカでの調査だが、調査開始時にゲーム障害の診断基準を満たしていた米国のゲーマー6,000人を追うと、6カ月後の調査終了時にゲーム障害の診断基準を満たしていた者はおらず、健康に何か著しい影響が

あった者もいなかった。この件からわかることは、何がゲーム依存の因子になっているかは分からないということで、時間を規制することが対策へつながるという裏付けは得られない。

- 本条例を推進している立場である久里浜医療センターの樋口進氏ですら、強制的な措置は逆効果と指摘している。

- 久里浜医療センターによるゲーム障害（WHOのいうGaming Disorder）の調査によると平日に

ゲームを6時間以上プレイする場合でも、日常生活に支障が出ていると答えるのは僅かに12%

。逆に、1時間未満のプレイであっても、2%は問題があるとも答えている。時間制限が対策として妥当であるとは言えず、平日は1時間という制限時間の根拠も薄弱であると言えます。

もっとも久里浜医療センターによる調査は、ゲームの形態や内容を区分せず、どんなシステムであるかも明らかになっていないので、資料としての正確性にエクスキューズが付きます。しかし一方で、この資料に立脚して考えられたのが本条例案でもあります。

3) 「ゲーム依存」となるゲームを特定する困難さと不公平さ

条例案冒頭に「射幸性が高いオンラインゲーム」とあったり、大山一郎議長の発言で「依存症が特に強いのは、このオンラインゲームをはじめゲームであります」というものがありゲームをしない人の認識とはこんなものかと愕然としました。

ギャンブル依存の定義は、ざっくり言うと「1年間ハマり続けていること」であり、例えばスマホゲームで言うならば、ダウンロードからの1か月以内の早期離脱率は、ゲームにもよりますが概ね8割前後とのことなので、ほとんどのプレイヤーにとっては「ゲームは趣味で楽しむもの」であり、ハマってもせいぜい数週間程度というのが一般的です。

ほとんどは依存症につながりません。

また一部議員の発言で、将棋は「ゲーム依存」になるゲームではないというものがありましたが、なぜそう定義できるのか。将棋にもオンライン対戦があり、日本将棋連盟が運営する将棋倶楽部24というものがあり登録者数は30万人以上です。大山議長の発言にのっとればオンラインゲームである将棋倶楽部24は規制されるべき対象となります。これが除外されるというなら、なぜ将棋はOKで他はだめなのかという基準を明確にしない限り、これは県議会議員による検閲です。

ゲームのプラットフォームサイト大手であるsteamには2019年時において、3万以上のゲームを販売しています。前記のことを踏まえると、この3万以上のゲームタイトル一つ一つに対して、香川県は有害であるか無害化の判断をすることになります。一律にゲームと条例案では区分していますが、その内容は様々です。ジャンルというものは一応ありますが、内容まではそこからは見えてきません。実際にプレイしてみて規制するかどうか判断することになると思いますが、毎月700本以上がリリースされる昨今、香川県のリソースでは困難かと思います。しかし、その労力を使うことなしに、一方的あるいは一律的にゲームだからと規制をかけるのは横暴だといえましょう。

4) 射幸心=依存性？

- 制限されるべき根拠として、ゲームの射幸心が依存性につながると断言されているが、いずれにそのエビデンスがあるのでしょうか。

2. 権利の制限

1) 子どもの権利条約

- 1994年5月22日から日本国内でも効力が発生した国際条約。締約国は*
児童の最善の利益*

のために行動しなければならないと定め（第3条）られ、現在や未来において子供によりよい結果をもたらす関与をしなければならないとする考え方です。

現在ゲーム業界の市場規模は全世界で15兆円を超え、日本国内でも1.8兆円以上です。香川県の県内総生産は平成29年度で3.8兆円でしたので、50%を超える規模です。このような業界に将来就職したいという子供に対し、このような制限をかける県はその自由を侵害していると言えないでしょうか。

- また現在国を挙げて推進しているesportsですが、全世界で1億人以上、日本でも390万人のプレイヤーがいます。

2018年の市場規模は8.65億ドル。2018年の市場規模は48.3億円と推定、4年後には99.4億円と考えられています。また「全国都道府県対抗eスポーツ選手権

2019

IBARAKI」が、茨城国体の文化プログラムにて開催。国体史上初の47都道府県による対抗戦が実施され、小学生の部、高校生の部、一般の部など幅広い年齢の選手が参加しました。

ですが、本条例が可決された場合、県内の18歳未満のプレイヤーは損害を受けることになります。競技力が著しく損なわれるほか、職業選択の自由も

侵害されることになります。

ゲームだけでなく、インターネットは情報へのアクセスにおいて現代では不可欠のインフラであり、それを制限するということは知の制限にほかなりません。老人ではいざ知らず、現代人にとって必須のインフラを有害というのはその見識を疑います。未成年者にとっても、学習において非常に有益になりうるネットですが、なぜ有害と断ぜられるのか。条例案を見ても根拠薄弱ではないでしょうか。

- 条例案冒頭で「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」とありますが、なぜゲーム・インターネットを規制するのがそれにつながるのでしょうか。上記のように制限する方向に行ってるようにしか見えません。ゲームやネットを介して、自身の目的を持ちチャレンジしていくことがなぜ制限されるべき有害と言えるのか。その区分分けが議員に可能だと考えるのは傲慢ではないでしょうか。

子どもの権利条約において、公共の福祉を目的にその権利を制限することは認められていますが、それは最小限の範囲で行われねばなりません。現状の制限案はそれと照らして、職業選択の自由や個人の楽しみの侵害度合いが大きいと言えます。

3.13条の問題点について

事業者に対し、これだけのものを求めるということは、当然コストをかけると言っていることに他なりません。このような案が通ってしまうと香川県はリスクのある県と認知され、サービスから除外されていく可能性があるでしょう。また上記のように有害と設定する範囲が非常に広く、恣意的です。これではリスクを多く見積もられても仕方ないかと思います。

ゲームを普段しない人にとってはどうでもいいことかもしれませんが、ユーザーにとってはとても気になることです。子供と一緒に遊ぼうと思っても、香川県民というだけでプレイできない可能性があるのですから。

- また、県の産業としてもゲームやネットに偏見のあるこの地で事業をしようという企業は減るでしょうから、経済へのマイナスも期待できます。

4.将来のこと

2016年12月時点におけるスマホゲーム人口は推定2825万人。そのうち14.7%が10代です。このようなゲーム利用状況の中、理不尽な条例により制限をかけてきた県をどう思うでしょうか。

2015年と2019年の推定人口を比べた場合、-2.06%の減少。人口動態を見たとき、特に20代前後での減少幅が大きいです。一度県外に出ていくと帰ってこない傾向はそもそも強いのですが、それが強まることを懸念します。

5.この条例案への意見について

これだけ注目されていながら「第6回香川県議会ネット・ゲーム依存症対策に関する条例検討委員会」は非公開、さらに議論も非公開。批判がさまざまなメディアや専門家、ネットから出てくる中、1月21日の四国新聞では議会幹部談として「不正確な認識に基づく意見」だの「十分理解されていない」だのと載っていたが、この時点で条例案について香川県公式からの公開はなく、コンテンツ文化研究会さんからのリークによるものしかえられなかった。またこのパブリックコメントの募集期間も通常の半分である2週間と設定されているなど、卑怯な振る舞いに見える。自分たちの主張が大いに認識されるべきとの立場なら、きちんと情報公開してから言ってほしい。

- ■案と関係資料の入手方法

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案は、香川県議会ホームページ（URL

<https://www.pref.kagawa.lg.jp/gikai/>）、

県ホームページ（URL <https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/pubcom/list.php>）

に掲載するほか、香川県議会事務局や県民室、各県民センターの窓口で、縦覧・配布します。

とあるが、今現在このリンク先は切れている。どういうつもりなのか理解に苦しむ。

6.ゲーム依存対策

- きちんとしたゲーム依存対策をしようというのなら、WHOの依存症診断ガイドラインをもとにもっと実態調査を進め、ゲーム開発者側や医療関係者また関係機関などと連携したうえで対策を出すべきだと思いま

す。今海外で問題になっているのはルートボックスガチャをどうするかというのですが、アメリカでは

ゲーム自主規制団体ESRBへと働きかけを求めています。一律に時間制限をかけるといった乱暴なことではありません。

今現在の議論がまだ途中の段階で、依存実態も対策効果も判然としないまま一律に規制を課すのは甚だ不合理です。

- 人権に制限をかけるのですから、このようなことはもっと慎重にやっていただきたい。

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25日(土) 18:28

本メールは、香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案についてのパブリック・コメント（意見公募）に対し、県民として意見を提出するものである。

氏名 : [REDACTED]

年齢 : [REDACTED]

住所 : [REDACTED]

電話番号 : [REDACTED]

意見 :

本素案には反対である。

本素案の規制は、事業者に対して、香川県内でのサービス提供に対するコスト増を強いるものである。コスト増は事業者が県内でサービス提供する際のネックとなり得るため、将来的に香川県の経済活動に悪影響を与える恐れがある。

また、子どものスマートフォン使用等の制限が含まれているが、この制限に対する学術的根拠が不明である。本規制は、家庭のあり方に対して行政が条例をもって介入するものであり、たとえ努力義務といえども、その規制に明確な根拠がない場合、行政による恣意的な規制となりうる。

以上より、本素案の議会への提出、および施行は見送るべきである。仮に、規制を行うにしても、素案の20条にあるような実態調査を継続的に

い、十分な検証を経た根拠をもって実施すべきである。

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>

C C :

件名 : パブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月25日(土) 22:34

こちらの条例に反対です。

理由としてはいくつもあります。

1 ゲームだけではなくスマートフォンの取り締まり

ゲームだけではなくスマートフォンまでの取り締まりですがゲーム以外にも使います。

例えば塾や学校、部活、その他に習い事などの遅くなる時や遠征、合同練習の時の迎えや時間の連絡。

塾や学校、習い事の家であれば塾講師の電話、学校の公衆電話などを使えばいいかもしれません。

ただし公衆電話ならともかくも学校や塾講師の私物の携帯電話を借りての連絡はお金もいります。

部活などの連絡に至っては移動中などですと電話もできない。

連絡とて一回で終わるかもしれないが他にやりとりすることもあります。

それに子どもからではなく親からの連絡を確認できない。

そもそもどこに行ったかわからなくなってしまったとき。

緊急時は除くなどという文字も見えません。

子どもの安全の問題にもなるのではないのでしょうか。

なお上記の状況は自分の学生時代に携帯電話がなかった時を参考にしてあります。

2 ゲームの規制の意味

ゲーム依存はだめなことだと思います。

ゲームの年齢制限を厳しくする、などでしたら意味があります。

時間の制限で何の意味があるのでしょうか。

1時間まで、と言われて他に子どもが勉強をするとでも思うのでしょうか。

本を読むというのでしょうか。

その分テレビをみたりと全く意味がないと思います。

依存しなければゲームというものは教育ソフトもあります。

そもそも依存の意味を理解していない方がこの条例を作ったのだなと素人