

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24日(金) 02:05

担当者様

[REDACTED]に従事するものとして、今回の「ネット・ゲーム依存対策条例（仮）」についてコメントいたします。

- ①基本的立ち位置
- ②提案
- ③危険性について

について以下をご覧ください。

①基本的立ち位置

私は、こどもの「心身や家族的・社会的な問題」を極力減らし、彼らを健やかに育てることは、全ての大人の責任と認識しております。

しかしながら、件の条例に関しては、前提である「心身や家族的・社会的な問題」と「ゲームプレイ」の因果関係

<<https://bit.ly/37lWKXh>>が、論拠に欠けるものと見受けられます。（理由は、後述の岩本さんの記事をご参照ください）

もし「心身や家族的・社会的な」問題の根本が*研究*によって解明されれば、ゲームを開発するものとしても

- ①問題を起こすゲームデザインを避ける
- ②問題を解決するようなゲームデザインを提案する

といった形で、健やかな子供の成長に寄与できる。これは、[REDACTED]としてのみならずいち大人として、大きな喜びであります。

<<https://bit.ly/37lWKXh>>

なぜ研究する必要があるのか

については、ゲーム業界で活躍しているらっしゃる岩本翔さんが詳しく記事を書いていらっしゃいますので、私はこちらを全面的に支持します。特に

「学力低下やひきこもり、睡眠障害を引き起こす*他の社会的要因を矮小化させてしまい、本来の疾患を見逃してしまうことを避ける」*ために

*「共存症」を含めた研究を行う必要性」*について、私は強く訴えたいものであります。

以下、岩本さんの記事です。

<https://note.com/geekdrums/n/n6eeabf0213c8#dNuqm>

②提案

とはいえ、研究につきましては、予算や人選の問題などもあるかと推測します。

もし直ちに対策を取る必要性があるのであれば、私は以下の項目を提案します。

OPS4,任天堂Switch,スマホ等、各ゲーム機の*ペアレンタルコントロール*について、議会の皆様に学んでいただく

○*ペアレンタルコントロールとはなにか*について指導者・親・子供で学ぶ機会を設ける

○「ゲーム（または遊戯）」において「*ペアレンタルコントロール*」を利用して子供が*自分の時間を管理する（または大人と協力して管理する）方法*について、家庭・学校で考える、学ぶ機会を設ける

○条例は、ゲームプレイ時間の制限を強要するものではなく、上記の自主的なまなびを促進させる機会を設けるものとする(または条例以外の方法でそれを実現する)

自分の時間を自分の力（他者の協力やテクニカルな工夫を含む）で管理することは、親世代に倣うだけでは生き抜けなくなっている（≡労働力や社会保障の状況が急速に変わっている）この日本で主体的に生きていくうえために非常に重要なスキルですから、こどもにとって身近な「ゲーム（遊戯）」を題材にこれを学習する機会を与え、学校・家庭・社会で持続的にサポートすることは、彼らにとって大きな成長の糧（ひいては将来の日本の基盤）になるのではないかと、私は考えます。

③危険性について

条例で「ゲーム」の時間規制を敷いても、その意義がこどもに納得できるものでなければ、現実的には、こどもはほぼ確実に、隠れて「ゲーム」をすると予想できます。この場合

条例（＝法令）を破っても露見しなければ大丈夫だった、という経験。または公然と破るという経験。

を多くのこどもに与えてしまいます。

彼らが、このような経験をほかの規則や法令に応用すると、どうなるか。

*将来の大人たち・社会にとって、非常に危険*ではないでしょうか。

まとめると、

①岩本さんの記事を支持すること

②こどもに、自分の時間を管理する学びを提供しよう。そのためにゲームとペアレンタルコントロールを利用しよう。

③エビデンス・主張が曖昧な当条例を施行するのは、かえって健やかなこどもの成長を危険にさらす可能性がある。

の3点が、私の意見でございます。拙い文章をお読みいただき、ありがとうございます。
した。以下、必要事項です。よろしくお願いいたします。

事業者名：[REDACTED] (個人事業主)

記入担当者名：同上

所在地：[REDACTED]
[REDACTED]

電話番号：[REDACTED]

事業内容：[REDACTED]
[REDACTED]

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」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01月24日(金) 13:03

香川県議会事務局政務調査課
担当者様宛

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案について

【提出者】

第11条に規定する事業者

事業者名

[REDACTED]

WEB URL

[REDACTED]

記入担当者名

[REDACTED]

所在地

[REDACTED]

電話番号

[REDACTED]

事業内容

[REDACTED]

【意見の概要】

ゲーム全てを一律に規制する条例に反対し、見直しを求めます。

【意見の詳細】

条例素案の中で、そもそも対象とされる「ゲーム」自体の設定や選定がきわめて不明瞭です。

また、未成年に限らず人間とインターネットやスマートフォン、PC、ビデオゲーム機との

相関関係自体にも意図的な錯誤が見受けられる素案と思われます。

条例素案が「コンピュータゲームは一様に依存を促し、誰でも依存症につながる可能性がある」との

極端な認識の上で策定されたものと思わざるを得ません。

現実のコンピュータゲームタイトルは非常に多様であり、依存症対策として全てのゲームを規制することは、コンピュータゲームのeスポーツを推進する、

日本を含めたアジア・欧米等の諸外国の姿勢ともあまりにも乖離が大きく、日本のいち地方自治体方針として留めるものとの前提と仮定しても、疑問を持たざるを得ません。

また、そのような地域での、コンピュータゲームにかかわる全てのサービス事業は、

ほかの地域と比較して、香川県のみサービス対象から除外など、今後、県民の方にとっても

非常に不利な状況に陥る懸念もあります。

コンピュータゲームを条例で規制するための必要条件は、

以下の2つのステップ設定を要していただきたく存じます。

こちらを踏まえた上で見直しを行い、その上での条例策定でありましたら、県民の方も、コンピュータゲームにかかわる全てのサービス事業者も納得するものと思われます。

1. コンピュータゲーム依存の患者に対する治癒、予防を適切に行うために

1 - (1) 患者の内発的な動機を蔑ろにしないように自主性を担保した条文に変更

1 - (2) 共存症を含めた多角的な原因調査を行って、コンピュータゲーム以外の根本的な問題への対処を先んじて施す

2. 人権の制限範囲を最小限とするために

2 - (1) (2) 規制対象とするコンピュータゲームタイトルを適切に絞り込むための端的な条件を設定するため、

コンピュータゲームの中の「どのようなシステム」が「高い確率」で「全てのゲームプレイヤー」を依存症に導く

「因果関係」を持っているかを明らかにする研究を行い、もし、そのように

明確に依存症を引き起こしやすい

特定のシステムが確認される場合のみにおいて、そのシステムを含むコンピュータゲームタイトル

に対して規制対象とする、といった明確な条件を設定

2－(3) 一定時間以上ゲームプレイしなければそういったシステムによる依存を防げる、という確たるエビデンスが

ある場合について、時間による規制を行う。時間に関係ないことが立証されているのであれば、そのシステムを持つ

コンピュータゲームタイトルを規制

よろしくお願いいたします。

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24日(金) 14:36

■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

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

私は、[REDACTED]です。SNS中心に[REDACTED]のフォロワーに向けて[REDACTED]多いものでは[REDACTED]を超える人の目に触れた[REDACTED]もでございます。個人事業主として[REDACTED]しておりますので、第11条「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」に該当すると判断しました。

これまでパブリックコメントをお送りしたことはありませんが、今回の条例案はこれまで見た中でも作家の創出という観点から見て酷いものだなと思われたため、[REDACTED]ですが時間を作ってご意見を差し上げる次第です。論理的な問題点を指摘するご意見は他にも沢山届いていると思いますので、私からは自身の体験を踏まえ、元県民としての、そして[REDACTED]としての正直な感情をお伝えできればと思います。

私は小中高とゲームに親しんできました。小学校の内こそ親と相談して「一日20分」のルールを作っていましたが、高校に入ったころにはゲームとの付き合い方は自分で判断するよう言われ、長い日では1日2～3時間ネットゲームを遊ぶこともありました。

そういった状況でも私は、残った時間で勉強もこなし、部活もこなし、充実した高校生活を過ごした上で[REDACTED]

[REDACTED] 久里浜医療センターによる調査では「一日6時間以上ゲームをプレイする場合でも、日常生活に支障が出ていると回答するのは12%」という結果が出ているそうですが、私自身も、数時間ゲームをプレイしたところで、日常生活に影響が出たという経験

はありません。

他方で、私は創作というものに憧れがありました。幼い日に出会ったゲームは、現実とは違う世界がそこにあり、自分が生きる世界の外のイメージを広げてくれるものだったからです。小学生の頃自由帳に初めて描いたのは、ゲームのキャラクターでした。その後、上記の学生生活の裏でゲームの世界観をイラストにし続け、それはやがて形を変えて[REDACTED]となり、多くの人に支持を戴き、今では企業を辞め、[REDACTED]として活動しています。年収は企業に勤めていたころより増加し、ファンの方々との交流も盛んで、日々充実した生活を送っています。

条例案を一通り見て思うのは、「私が県民だったころにこの条例が無くて良かった」というただ一言です。

ゲームは、成功体験の入り口のようなものです。「勝てなかった敵にも努力すれば（レベルを上げれば）勝てる」「真正面から挑んでも勝てない敵には、勝つ道筋（弱点）がある」など、現実世界でなかなか実感できない「努力すれば報われる」というテーマを如実に伝えてくれます。私の辛い受験勉強やその後の学びを支えてくれたのは、このゲームの考え方でした。

高校時代は長時間ゲームを行っていた私ですが、ゲームとの付き合い方を間違えたと思ったことは、ただの一度もありません。まともに親との信頼関係を築けていれば、各家庭でバランス調整して解決できるものだからです。逆に言うと、その程度の調整もできない家庭で、「条例で決まっているから」という上からの押し付けを行使したところで、親子の信頼関係が破綻するだけでそれ以上の効果は無いと思います。

一方でゲームの時間を制限すれば、数字上は「ゲームの依存症」は少なく収められるでしょう。他人と都合を合わせて何か目的を成し遂げるMMOでは、2～3時間のプレイは必要に迫られる場面がどうしても出てきます。それを否定するわけですから、条例が順守されればMMOの楽しみの大部分は崩れます。

この条例を議論されている方々は、それで生まれた時間が勉強などの「生産的」な活動に向くと想定されているのでしょうか。私にはそうは思えません。飴を取り上げられて、鞭を受け入れようとはならないでしょう。上から無理やり辞めさせられたものには、より強い欲求と執着が生まれるものです。隠れてゲームをするか、大学進学などで他県に出た際に一気にどっぷりとゲーム依存に陥るか、いずれにしろ、「香川県として対策はしたよ」という格好がつくだけで、実態は形骸化どころか条例のせいで全体としてゲーム依存はより悪化の方に向かうというのが、長年ゲームに親しんできた私の正直な所感です。

一方で、ゲームをこのように「時間」という単純な基準で縛ってしまうと、

私のような「ゲームに没頭する経験が将来の職業につながった」人が今後香川県で生まれることは期待できません。この条例案を審議している方の中に、Eスポーツ業界の現状を正しく把握されている方はいらっしゃるでしょうか。ゲーム業界、創作業界がどれだけ大きく将来性のある業界になっているかはお存知でしょうか。そこに対しての若い人の出会いや成長機会を、条例という上からの押さえつけで失うというのは、元県民の立場として、激しい憤りを覚えるほど大きい損失です。

正の部分の正しく把握できていない状況で負の部分のみクローズアップして論じるというのは論外ですが、どうもこの条例案ではそういう議論がなされているように思えて仕方ありません。批判が集まっているのも、「ネットで一部だけ切り取られて恣意的に解釈されたため」などと軽く考えてはいらっしゃらないでしょうか。「時代に合っていないのは閉鎖的な性質を持ち得る議会の方ではないか」と、自らを顧みる機会を持たれたでしょうか。ゲーム依存を減らしたいという、条例案の趣旨には賛同します。ゲーム依存を（形骸的にでなく実効的に、更には将来的な視点も含めて）抑えるというところに、本当に条例という形が効果があるのか専門家の意見を取り入れつつ、圧倒的に不足している「正の部分への影響を最低限に抑える配慮」にもっと気を配って戴きたいと心から思います。

香川県には生まれてから大学進学までの18年間育ててもらった恩もあり、愛着を持っている故郷ではありますが、もしこの条例案がそのまま通るのであれば、私はかつて香川県民であったことを恥だと思えます。

乱文・長文失礼いたしました。そして、ここまでお読みいただきありがとうございました。県内の将来ある若者にとって良い方向に向かうことを、心から祈念しています。

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人 : [REDACTED]
宛先 : gikai@pref.kagawa.lg.jp
CC : [REDACTED]
件名 : パブリック・コメントへの意見
日時 : 2020年01月24日(金) 15:59

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述べます。

https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/dir1/dir1_1/dir1_1_1/plahfe200120143751.shtml

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]
[REDACTED]
[REDACTED]

意見 :

(1) ネット（インターネット）とは郵便や電話と同様の社会インフラであり、「ネットに依存する」「ネットを規制する」という言い回し自体に違和感を覚えます。おそらく娯楽目的のインターネットコンテンツを意味しているのだと思いますが、あまりにも世間の常識とかけ離れた用語定義は誤解や解釈の不一致を招きます。極端な話、勤勉な学生が文献検索目的でインターネットを利用することすら規制される恐れがあります。規制対象の厳密かつ明快な定義を求めます。

(2) ネット・ゲームが依存症の原因であるという科学的証拠がありません。ネット・ゲーム依存症患者はたまたま依存先がネットやゲームであっただけで、未知の原因（例えば貧困など）が多様な依存症を発生させている可能性を否定できません。条例制定に際しては科学的証拠を重視することを求めます。

(3) 県の責務として専門家との連携が明記されていません。くりかえしますがネット・ゲームが依存症の原因であるという科学的証拠がありません。

条例制定に際しては科学的証拠を重視することを求めます。

(4) 第4条の4について、ネット・ゲーム依存症に陥らせない手段として、「屋外での運動、遊び等の重要性に対する親子の理解」「健康及び体力づくりの推進」「子どもが安心して活動できる場所を確保」「さまざまな体験活動や地域の人との交流活動を促進」が挙げられていますが、これらがネット・ゲーム依存症予防に効果があるとする科学的証拠がありません。条例制定に際しては科学的証拠を重視することを求めます。

(5) 第6条の2にて保護者の義務が定められていますが、当該義務を遂行する能力のない保護者（貧困世帯など）の存在を想定しておらず一方的です。県の義務として保護者支援を明記することを求めます。

(6) 第6条の3にて「青少年有害情報フィルタリングソフトウェア」の利用が挙げられていますが、青少年有害情報が依存症の原因であるという科学的証拠がありません。条例制定に際しては科学的証拠を重視することを求めます。

(7) 第18条の2にて「子どものスマートフォン使用等の制限」として具体的な制限時間が規定されていますが、使用制限が依存症予防に有効であるという科学的証拠がありません。くりかえしますがネット・ゲーム依存症患者はたまたま依存先がネットやゲームであっただけで、未知の原因（例えば貧困など）が多様な依存症を発生させている可能性を否定できません。条例制定に際しては科学的証拠を重視することを求めます。

(8) 全体として、具体的でありながら有効性のない対策が条例レベルで明記されているという印象であり、社会を混乱させる可能性の高い悪しき条例案であるという印象を受けます。条例案そのものの廃案を求めます。

(9) 現代のネット・ゲームが心理学を悪用し人間の無意識に働きかけて消費を喚起する仕組みになっていることは事実です。射幸心を煽る行為などはその一部にすぎません。心理学の悪用禁止が正しい政策であると考えます。悪用禁止であって応用禁止ではないのでご注意願います。

以上です。

--



[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

電話 [REDACTED]

URL [REDACTED]
