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29日(水) 08:13

香川県で生まれた

僕は学校が終わって電車で帰っているんですけれども、往復2時間くらいあって長いから暇つぶしにゲームしたりしてます。でもそれに条例?みたいな、平日1時間だと、行き帰り30分ずつしか出来ないことになりますね。休日90分と言いますけど、1時間半が終われば何をすればいいですか?2時間くらい昼ごはんや晩御飯で取るとしてあとの12時間くらいは何をすればいいですかね。やっぱり勉強ですか?これは僕が少し思うくらいなのですか、未来の子供たちのためとは言いますけど何も考えていないのではないでしょうか?ゲーム規制をすればたくさんの親たちは喜ぶでしょう。でもそれで苦しむ子供たちは親の数よりいます。もう少し考え直して頂けないでしょうか。長文で申し訳ありません。

僕がこれを書いている時に聞いた友達の意見なんですが、デットバイデイライトをしているみたいで、その条例が決まると困るって言ってました。なんとか考え直して頂きたいそうです。

氏名

年齢

住所

電話番号

差出人 :

宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC:

件名 : ブリック・コメントへの意見

日時 : 2020年01月29日(水) 11:52

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ついて意見を送らせていただきます

頭ごなしに条例を制定しても意味がない。

きちんとゲームのメリットデメリットを把握しているようには到底見えない 自分たちの把握していないわからないものをただ規制しているようにしか思 えません。

そもそもの原因を探り ただ時間を規制するのではなくよく考えて香川県としての向上をめざしてほしい

自分の育った県がこの考えもない漠然とした規制により衰退していくのは非常に悲しい。

ゲームを規制する前に パチンコ タバコの依存

うどん過剰摂取による糖尿病問題に着眼したほうがよいのでは? 後者に関しては死人が出ています わからないものから目を反らした条例はや めてください。

1.html

差出人 : "香川県 ご意見・お問い合わせページ" < hp-adm@pref.kagawa.lg.jp>

宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp

CC:

件名: ご意見・お問い合わせページからの投稿

日時 : 2020年01月29日(水) 12:11

【ご意見・お問い合わせの内容】

【県議会ホームページへのご意見箱】

県議会では、今後も議会の状況をわかりやすくお知らせしたいと思っています。議会ホームページをご覧になったご意見・ご感想をお聞かせください。いただきましたご意見等は、皆様方からの貴重な声として、参考にさせていただきます。

◆ご注意◆

●メールによる陳情や議員個人に関するメールはお受けできません。

 【氏 名】

 【年 齢】

 【住 所】

 【電話番号】

 【E – Mail】

【件 名】「パブリック・コメントへの意見」

【担当課】 香川県議会事務局政務調査課

【ご意見・ご感想】

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案に関するパブリック・コメントです。

この素案に対して私は反対です。

以下反対理由です。

国との連携に関する8条では矛盾だと考えます。

今の時代はインターネットが普及しており、今やるべきことはインターネット等を上手く使えるように啓発することが大切です。これからの時代はインターネット、パソコン等のスキルが大切であること、更にe-sportsを推進しているにもかかわらずこの法案は時代と逆行しているのではないでしょうか?

また現状は香川県民で依存症となっている子どもはどのくらいいるのでしょうか?

いないならば、安易に条例で使用制限を設けるのは何の意味ももたないと考えます。

それよりもいかに正しくネットを使うのかを普及するべきです。

現代はよりネットによって生活の利便性が向上しています。これからの社会はネットをはじめとするIT技術が絶対的に必要となっている中で、なぜ依存症となっているわけでもないにも関わらず子どもたちは制限をかけられるのでしょうか。これではますます国内や国際的な競争力が低下します。ネット、スマホの使用はすなわち悪と議会は考えているのではないかと失望しています。甚だ時代錯誤だと思います。

わざわざ制限を県議会が条例を出すのは、県民の余暇の過ごし方を政治が制限をかけることになり、それはいかがなものでしょうか。断固反対します。国会では各学校にパソコンを児童や生徒に1台を割り当てるとしています。またプログラミング学習やe-sportsの推進もされています。つまりこの法案は矛盾に満ちています。

18条1項はわざわざ条例にするほどのものとは考えられません。これは県民の余暇時間を政治が口出しするということ。各家庭でルール作りをすればいいだけなのでこの項は不要。

18条2項における子どものスマ木等の利用時間の根拠はどこにあるのでしょうか。何も根拠がないのに制限をかけるとはどういうことでしょうか。もしもこの素案が成立し施行されれば、更に日本は国内の経済力や国際競争力を失うのではないかと危惧しています。

以上の理由によって私はこの素案に反対します。

[ADDR]192.168.7.21

[DATE]2020/01/29 12:11:11

[USERAGENT]Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWeb Kit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/79.0.3945.130 Safari/537.3 6

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

1

日時 : 2020年01月29日(水) 17:42

平素は香川県行政におきまして御尽力頂き厚くお礼申し上げます。

さてこの度初めてパブリックコメントをお送りさせて頂くこととなりました。

単刀直入に申し上げますと、私は香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案について反対の立場をとらせていただきます。

その理由といたしましては二つあります。

一つ目は、子供の学びの場を大人が奪うべきではないと考えているからで す。

「ゲームは遊び」という認識の方が多いと思いますが、言語能力・コミュニケーション・考える力など、多くことが学べるツールと言っても過言ではないはずです。

多感な子供の好奇心を奪う行為はその子の人生を左右しかねないとも考えています。

余談にはなりますが、公園などでも子供がいろいろな制限があり、成長する 機会が奪われてると感じています。

家庭内ルールで決めるのは分かりますが、それを条例で縛り付けることには 疑問を感じます。

二つ目は、県外の事業者にとっても負担を強いることになる点です。

現在、任天堂やバンダイナムコエンターテイメントなど日本の経済において 大企業と呼ばれる企業がゲームを制作・運営を行っていますが、そこに負担 を強いてしまっては経済の停滞を招く可能性もあります。

香川県と事業主との間に亀裂が生まれれば双方にとって不幸なことです。

ましてや、香川県はヤドンとコラボレーションしていることも経済効果も生まれているところもあり、そういった繋がりを無くさない為にももっと議論をしなければならないと思います。

以上の理由から私は香川県ネット・ゲーム依存症対策条例(仮称)素案に反対します。

			• .
		•	
L	· · ·	. *	
住所:	.'		
TEL:			

1.html

差出人:

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

CC:

件名: FW: 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29日(水) 18:10

差出人:

送信日時: 2020年1月24日 15:58

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

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

私は今回の条例には一部を除いて断固反対です。

理由としてはゲームを禁止しただけではあなた達の言う健全の青少年には 戻らないということです。健全にするのであれば、ネット以外の仲間づくり や教育などをしなくてはいけないため、逆に子供たちの楽しみのゲームを大 人がとりあげる行為にほかならず、さらにエンタテイメントやスポーツ、そ して家族や友達との繋がるツールとしてのゲームの停滞もしくは衰退につな がりかねない条例にうつります。

あなた達の言うゲーム依存という長時間のプレイは元々の原因はうつ病や統合失調症などの精神障害とその根本原因であるストレス社会という現代の社会が原因であり、子供や若者は失敗などの許されないことに対するストレス、そして勉強や仕事でたまったストレスのはけ口やうっぷんなどをゲームという楽しみに求めるため、ゲームを制限するということは、その彼らの楽しみを制限する事でもあります。また、ゲームを少なくなった分を勉強などに費やすとさらにストレスがたまる原因にもなります。そのことを親御さんは理解していません。

ゲームは子供の遊び道具ではなく使い方を正しくすればEスポーツや友達作り家族のつながりを作る。果ては映画やアニメを超えるエンターテイメントなど無限の可能性を持った媒体であり、それを昔の考えで制限をすることは看破できません。まさに時代とは全く逆の考えと言わざるえません。

これは、お酒やたばこ、そして薬の依存の原因と全く同じ状態でそれを奪 ことで死を宣告しているようなものです。 あなた達ゲーム依存を無くすのであれば、もともとの原因であるストレスを抑える。または仕事などのストレスによって出た精神障害の治療だと考えています。

実際、韓国ではゲームを制限したことによりゲーム会社の15%が倒産したという結果が出ています。それに対してゲームに対する依存は一時的にしか減らなかったと出ています。

また、9割が不登校とは関係ないという海外の結果も出ています。

ついでに言うと、WHOのゲーム依存に発表は調べるというだけで正式に 病気とは認めていません。

また、ゲームの時間を親たちの責任に求めれば、子供の約束ごとは法律や条例による自由を奪うこと繋がるため納得することができません。

あなた達のデータも所々間違った考えの部分が見受けられます。

ゲームの表現も子供悪影響与えないよう求めることは無意識的な圧力に繋 がる可能性が高いため、余ほどの物でない限りはやるべきではないです。

問題とするべきはオンラインや課金だけに絞って対策をすれば私もここまで書くことはしません。

ただし、ゲーム依存を医療機関で治療することに関しては賛同します。 もちろんこれはこの悪条例を反対したうえでの声のため、そこだけ取り上 げないことを願います。



Windows 10 版のメール√

から送信

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29日(水) 23:05

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例 (仮称)について

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(仮称)の施行に反対します。

の保護者として、同条例が施行されれば保護者の責務を果たすべき努力を課される者として、子ども達にのみ一方的に不利益を生じることとなる制度は下記の理由により導入すべきではないと考えます。

- 1.本制度を規定する上で、ゲーム、ネットの使用が子ども達にとって有害であるとの前提にのみ立脚し、その長所についての評価が見られないこと。 学校現場においてもパソコン等OA機器を導入し、ITを駆使した授業を行っているが自己矛盾ではないか。
- 2.第18条第2項で定める上限は、科学的な根拠に基づくのか。60分、90分を超える使用による弊害を数値的に示したエビデンスを明らかにすべき。
- 3.第6条第1項で保護者に「第一義的責任を有する」としておきながら、なぜ 裁量を認めず上記の制限を設けるのか。また、子ども達との向き合い方の形 には各家庭での千差万別があるにもかかわらず、一方的にゲームやネットと いうツールを排除するのか。
- 4.従来、家庭内での「しつけ」として位置付けられてきたゲームやネットの制限について、なぜ今のこのタイミングで行政が介入し、いわゆる「望ましい家庭の形」まで規定するのか。また、なぜ県民のコンセンサスや議論を経ずして議員立法の形を採ったのか。拙速ではないか。

5.憲法第13条の「幸福追求権」は、本条例の対象となる子どもも享受されるべき権利であり、香川県内の子どものみが制限され、またその保護者に努力義務が課せられるのは法の下の平等の原則に反する。

以上パブリックコメントとして意見を申述いたします。