

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28日(火) 07:31

ITエンジニアとして仕事しております、個人事業主の [REDACTED] と申します。個人事業主のため、事業者名は屋号を載せさせていただいております。

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]

以上の情報と、総務省による特定電気通信役務提供者の定義から

(2) 第11条に規定する事業者

に当てはまるため、意見を提出いたします。

■ 属地主義の原則と対象事業者の範囲のズレ

第11条に規定する事業者に当てはまると考えたためこの意見を書いているのですが、そもそも条例は属地主義の原則に基づいて効力は香川県内に留まると考えているため、香川県外にあるネット・ゲーム事業者には効力が及ばないはずです。

しかし、条例素案第11条によると『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、提供などの事業を行う者は、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などに配慮するとともに、県又は市町が実施する県民のネット・ゲーム依存症対策に協力するものとする。』と記述されており、これは全国のネット・ゲーム事業者は香川県に対して配慮が必要であると解釈されます。

第11条（または第7条）の記述と属地主義の原則がぶつかっており、香川県条例として扱うのは筋が悪いです。

■ 条例が施行された場合、ネット・ゲーム事業者はどのように動く
条例が施行された場合、日本国内に事業所を置くネット・ゲーム事業者はヨーロッパのGDPR対応と似たようなことを「香川県条例に配慮して」実施する必要があります。その時、第18条第2項の時間制限がかなりの障害となります。そうしますと、事業者はネット・ゲームを閲覧させる最初のステップにて、従来の18歳未満を制限するWebサイトのよう、「あなたは18歳未満の香川県民ですか？ はい・いいえ」という選択をさせなければいけなくなるでしょう。時間帯（第18条によれば午後9時まで）により香川県からのアクセスを防いだり、時間制限を実装するのは非常に手間であるため、こう対応するのが最も効率よく配慮できるものと考えられます。GDPR対応により各サイトに「このサイトはCookieを使用しています」というポップアップが増えたように、この条例素案からは同様の現象（例：18歳未満の香川県民は条例に基づいて利用してください）が生まれることでしょう。

上記2点により、日本国内におけるネット・ゲーム事業者に厳しい萎縮や、場合によっては差別を招くため、この条例素案がそのまま施行されることに強く反対致します。

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28日(火) 13:48

香川県議会事務局 御中

【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】

WHOが提唱する『ゲーム障害』など、過度のゲームプレイに伴う障害、依存に対するケアや対策は必要であるという前提の下で、問題点を述べさせていただきます。

まず、全体として県民や県外の事業者や国に対して努力義務を課す内容が多く、賛同しない非協力的な者を「条例違反者」として恣意的に「指導」をするなどの圧力をかけられうる条文であることを強く危惧します。

以下は各条項に対する問題点と意見になります。

●1条

「ネット・ゲーム依存症」に対しての定義が極めて曖昧で対策ができません。

詳細に当たっては定義について述べている2条で示します。

●2条

(1) 「ネット・ゲーム依存症」に対しての定義が極めて曖昧です。

WHOの定める「ゲーム障害」の定義は非常に重いものであり、最新の定義も現在更新中です。

「ネット依存症」については独自解釈でしかなく、国や国際的に定義されている疾病ではありません。

このように、そもそも科学的にも定義がされていない概念を「依存症」と病気持ちいにしている状況では決して効果的な対策が行えないでしょう。

(2) 「ネット・ゲーム」とインターネットとコンピューターゲームを一緒

くたに論じる合理性が何ら示されていません。

●3条

(1) 2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

(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」

とありますが、そのような研究調査結果はなく、科学的根拠に基づいていません。

(3) 「業務に従事する者」という香川県外の文化・経済活動に影響を及ぼす努力義務を課しており、県条例の範疇を超える内容であることは看過できません。

●4条

(1) 2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

(3) 愛着障害がネットやゲームに対する依存症の原因となると科学的に立証されていません。

(4) 屋外での運動、遊びによってネットや対する依存症が解消できると科学的に立証されていません。

●5条

(1) 一律的に制限や努力義務を課す条例では「子どもの自立心を育成」する機会が奪われてしまい、矛盾しています。

(2) 「各家庭におけるルールづくりの必要性」に対して、後に具体的な時間制限を提示することは矛盾しています。

(4) 2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

●6条

(1) 2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

(2) 愛着障害がネットやゲームに対する依存症の原因となると科学的に立証されていません。

(3) フィルタリングの使用など具体的な管理方法は「各家庭におけるルールづくりの必要性」に対して、矛盾しています。

●7条

2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

特に医療事業者に対して、定義の曖昧な概念を病気として対策するよう押し付けることは非常に問題があるでしょう。

●8条

(1) 2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

「国に対し予防対策の策定及び実施を講ずるよう求める」ことで、香川県外の文化・経済活動に影響を及ぼす義務を課しており、県条例の範疇を超える内容であることは看過できません。

(2) eスポーツ振興は国策であり、矛盾しています。また、eスポーツがネットやゲームに対する依存症の原因となると科学的に立証されていません。

(3) 愛着障害がネットやゲームに対する依存症の原因となると科学的に立証されていません。

●9条

(1) 2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため理解が不可能です。

●10条

2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため理解が不可能です。

●11条

(1) 2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

(2) 依存症とは全く関係のない、性表現、暴力表現に対する規制条項であり、日本国憲法21条の表現の自由を著しく損なう内容です。到底看過できません。

CEROなど業界団体によるレーティング参照を推奨する程度にとどめ、公権力がコンテンツに対する内容に干渉をするべきではありません。

また、課金システムが依存症の原因となると科学的に立証されていません。香川県外の文化・経済活動に影響を及ぼす努力義務を課しており、県条例の範疇を超える内容であることは看過できません。

(3) 香川県が子供のみならず、全体的にネット遮断され鎖国のような状態を招く恐れがあり、情報技術後進県となる未来が訪れるでしょう。

県外の事業者に努力義務を課しており、県条例の範疇を超える内容であることは看過できません。

●12条

2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため啓蒙や教育が不可能です。

また、課金システムが依存症の原因となると科学的に立証されていません。

●13条

2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

●14条

2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

特に医療事業者に対して、定義の曖昧な概念を病気として対策するよう押し付けることは非常に問題があるでしょう。

●15条

2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

相談体制の確立自体には賛同いたします。

●16条

2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対策が不可能です。

●18条

(2) ネット・ゲームの利用時間の制限が依存症対策、治療として効果があるのか全く科学的エビデンスがありません。

「各家庭におけるルールづくり」「子どもの自立心の育成」という理念に矛盾しています。

ゲーム時間の長さと学力や問題行動には相関がないと、久里浜医療センターの調査結果の数値を統計学的に見ることでも解ります。

各家庭の裁量に介入することや、子どもの権利条約に反する制限には断固として反対を申し上げたいです。

(3) 2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため危険を判断することが不可能です。

●19条

2条で申し上げた通り「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的エビデンスがないため対応が不可能です。

●20条

香川県が参考に行っている調査や専門家が、「ネットやゲームは悪である」という結果ありきの恣意的な立場にあり
依存症対策として適正で真摯な調査を継続できるのか甚だ不安です。多くの
立場の専門家の意見を取り入れることを願います。

●附則

議論が十分でなく、議論過程も不透明な条例を早期に可決して施行しようとする姿勢に疑問を感じます。

以上、多数の問題点があるように見受けられます。

通常国会での国民民主党代表 玉木雄一郎衆議院議員（香川2区）の代表質問でも

この条例は過度な規制であるとして問題視されています。

安倍総理も答弁で、実態調査を基にして正しい知識を広め、事業者とも話し合いの場を持ったうえで対策を講じると慎重な態度を示し
早急に時間制限を課すなどの規制を是とするものではありませんでした。

今一度、ネット・ゲームに対する依存症の正確な定義と、原因究明に注力をする
ことで
最良の対策を行うための準備から、やり直していただきたいと考えております。

どうぞよろしくお願いいたします。

○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]

[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28日(火) 14:18

香川県議会事務局政務調査課御中

失礼いたします。

私は、[REDACTED]と申します。

『香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案』
（以下、素案）につきまして、
パブリック・コメントとして本文をお送りいたします。

皆様お忙しい中、
このように意見させていただける機会をいただき、
有難く存じます。よろしくお願い致します。

- > ○第11条に規定する事業者
- > ・ ・ ・ 事業者名、記入担当者名、

- > 所在地、

- > 電話番号、

(※恐縮ですが、近年詐欺が多くなったため、
留守番電話録音のみで対応致しております。
電子メールにてご連絡いただければ幸いです。)

- > 事業内容

==

以下、パブリック・コメントとなります。

3部構成です。

1. 素案の内容について
2. 団体について
3. 個人意見として

▼ 1. 素案の内容について

素案を拝読して思いましたのは、

「ゲームの子どもに対する影響をご不安に受けてらっしゃる」
のでしょうということです。

「休みなくものすごい長時間続けてゲームプレイすることが常態化している現場」があり、
それを受けているのかとも思いました。
ご心配なのでしょう。子どもたちを守ろうという温かい姿勢なのかもしれません。

ですが、そのような
害となることが容易に想定できるようなゲーム
は、なかなか無いのではないのでしょうか。
全タイトル一律に時間制限をかけるというのは
強権的ではないかと感じました。

毎日"長時間"ゲームをするというのは、
それはそれで結構、体力集中力を必要とする辛いことです。
例えば、"毎日""長時間""同じ"スポーツをすることは、
一般にはむしろ辛いことなのではないのでしょうか。

▼ 2. 団体について

また、害となることが容易に想定できるようなゲームが
仮にあるとしても、個別ゲームタイトルごとに
内容からご判断いただいて、

(年齢レーティングなどの) 自主規制のガイドラインを
公開している団体にご相談なさったら良いと思いました。

こちらです↓

『CESA : 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会』
<https://www.cesa.or.jp/>

私の把握では、この団体は
これまで20年以上、ゲームの負の側面に対してゲームプレイヤーを守る、
(判断力の乏しい子どもを保護者の協力を得ながら過激表現やシステムから
守る。)
健全な発展及び生活向上に寄与する活動をしているものだと認識致しており
ます。

▼ 3. 個人意見として

ほか、私とおおまかに同意見の方がインターネットにおられましたので、
URLにて引用させていただきます。こちらも、ご覧いただければ幸いです。

『香川県ネット・ゲーム依存症対策条例について意見を書いた！
条例が決まる前に議論しよう！(へんもぶろぐ)』
<https://henmo.net/2020/01/27/game-kinshi/>

==

パブリック・コメントは以上になります。
お読み頂き有難うございました。


2020/01/28

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28日(火) 21:09

香川県議会事務局政務調査課 御中

事業者名 :

記入担当者名 :

所在地 :

電話番号 :

事業内容 :

まずこの法案に関して、「ネット・ゲームの依存性」、「オンラインゲームへの過度な課金」、「子どものスマートフォン・パソコンの長時間の利用」いずれを問題としているのかが曖昧であり、法案を作成された方はそれぞれ独立した問題であるこれらを混同されているように思われる。

世界保健機関において「ゲーム障害」を規定したが、「疾病」とは定義されていない。そしてゲーム以外のネットサービスについては規定がない。

オンラインゲーム＝射幸性が高い、と捉えておられるようだが多くのゲームにおいてはいわゆる「ガチャ」のようなギャンブル性のある要素はないので、その解釈には疑問を呈したい。

ひきこもりがネット・ゲーム依存症に関連しているような印象を与えているが、実際にはむしろ家庭・学校との関係に原因の多くがあり、むしろひきこもっている中でのコミュニケーション手段としてのネットの利用ではないか。

国に対して多くの施策を求めているようだが、その実効性には大いに疑問がある。同様に県外にあるゲーム事業者に対しても県がどの程度強制力を持った命令をできるのか、甚だ疑問である。

また、ソーシャルゲームの事業者も過度の課金に対しては施策を講じてお

り、今さら自治体が命令する事案ではないのではないか。

家庭内でのスマートフォン・パソコンの利用制限については、「スマートフォン・パソコン＝ゲーム」と言う固定観念があるように見受けられるが、今や義務教育でパソコンを使う時代であり、勉強のための情報収集その他にも使われる現状ではかえって学業に対して障害となるように見受けられる。

統括して見る限りでは、この法案は県民をインターネットから切り離し情報統制を目的としているかのように見られ、時代の流れには全く逆行しているとしか思えない。

最後に、これは蛇足ではあるが遊ぶ金欲しさに犯罪まで起こすものもいる、パチンコ依存症の方がはるかに社会的には重大な問題だと考えるが、これについてはいかように考えておられるのかも伺いたい。

以上ご査収よろしくお願いします。
