

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）について提出された
ご意見とそれに対する考え方

問い合わせ先

香川県議会事務局政務調査課

〒760-8570 高松市番町四丁目1番10号

電話：087-832-3680/FAX：087-831-3384

E-mail:gikai@pref.kagawa.lg.jp

令和2年1月23日から令和2年2月6日までの15日間、香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）について実施したパブリック・コメント（意見公募）では、香川県内に住所を有する方（個人2,613人、2団体）、第11条に規定する事業者71者からご意見が寄せられました。ご意見をいただきありがとうございます。

これらのご意見について、適宜要約・集約して整理し、それらに対する考え方とあわせて以下のとおり示します。

また、案と直接関係のないと考えられるご意見については、公表していません。

なお、パブリック・コメントについては、県民の多様な意見等を聴取する機会を確保しようとするものであり、多数決や賛否を問うものではないことを御理解いただきますようお願いいたします。

<ご意見の提出者数>

（単位：人、団体、事業者）

区分		合計	内訳		
			賛成	反対	提言等
香川県内に住所を有する方	個人	2,613	2,268	333	12
	団体	2	1	1	0
	小計	2,615	2,269	334	12
第11条に規定する事業者		71	0	67	4
合計		2,686	2,269	401	16

目 次

I	賛成のご意見等の概要	……………	1 頁
II	反対のご意見等の概要	……………	3 頁
III	提言等の概要	……………	8 4 頁

I 賛成のご意見等の概要

- 01 子どもが色々な情報に触れることは大事なことと思うが、それは画面を通してだけではないと思う。平日の学校からの帰宅時間と就寝時間（22時）を考えれば、どう考えてもゲームに割ける時間は1時間程度まで。反発する声が沢山あるようだが、そのほとんどは感情論のように思える。
- 02 子どもたちのネット・ゲーム依存症を減らせるきっかけになればいいと思う。強制力がなくても、ゲームのことだけではなく子どもたちが親や社会と決めたルール・約束を守らなければならないと少しでも感じてくれたらいいと思う。それ以上に、逆もしかりで僕たち大人たちが子どもたちの手本となるように、今以上に社会のルールを守っていく姿を子どもたちに示していかなければならないと思う。
- 03 ゲーム規制に関して、賛成。一日60分、休日90分も妥当である。子どもは夜9時、10時までも就寝時間だと思うので、当たり前だと思う。うちの子は小学4年生と中学1年だが、兄弟で一日60分と決めている。お互い譲り合って時間をうまく使っていると思う。小学生の子どもと同じクラスにはゲームを夜中までしていたり、夜中にこっそり起き出してゲームをしていたりする子もいると言っていた。なので、授業中に寝ていることもあるそうだ。特に、18条の時間で区切ることが節度ある生活習慣に繋がると感じている。
- 04 ネット依存症対策条例に大賛成である。理由は、「①ネット・ゲームに使う時間に相当する時間の分だけ、子どもの心身の成長および学力向上に必要な時間がそがれてしまう。②スマホ等の画面を凝視することにより、成長期の子どもの視力低下を招く。③ネット・ゲーム事業者による積極的なネット依存症対策が見られない。」である。
- 05 保護者も子ども達も、そして教育現場も香川県の条例を一つの目安や指針として、携帯電話やゲームの使用について今一度しっかりと考えるべきだと思う。
- 06 家庭内規制に苦労している。行政が規制を設けてくれれば、堂々と「香川県の子どもはだめという決まりがある」と言うことができる。親としてこれほど心強いものはない。
- 07 ルールを定めることによる罰則があるわけではなく、あくまでも目安であって、それに基づき家庭内でルールを定めることが必要。
- 08 守る・守らないは各ご家庭のお心がけ次第というところは大きいと思うが、一つの目安や指針として具体的に記されている部分は大変参考になると思う。
- 09 一応、基準を示すことで子どもへの指導がしやすくなると思われる。
- 10 時間による区切り（18条）は必要だと思う。
- 11 第18条は必ず入れてほしい。
- 12 子どもがゲームをやめられず困っている。時間制限は必要だと考える。
- 13 周囲でゲームをやめられない子どもの話をよく聞く。時間による区切りは必要である。
- 14 時間による制限がないと際限なくやってしまうものなので。
- 15 依存症を防ぐ良い条例だと思う。時間制限は子どもには特に大切である。
- 16 規則がないのでついネットをしてしまう。条例があれば守らないといけないと思う。
- 17 みんながやっているので長くやってしまう。みんなが条例を守れば時間を決めてやれると思う。
- 18 条例制定後の啓発（子どものスマートフォン使用等の制限のかけ方）をわかりやすく保護者に伝えることが重要だと考える。

Ⅱ 反対のご意見等の概要

条	項目	頁
	前文	4
第1条	目的	11
第2条	定義	12
第3条	基本理念	16
第4条	県の責務	17
第5条	学校等の責務	26
第6条	保護者の責務	30
第7条	ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者の責務	35
第8条	国との連携等	36
第9条	県民の役割	39
第10条	市町の役割	41
第11条	事業者の役割	42
第12条	正しい知識の普及啓発等	53
第13条	予防対策等の推進	54
第14条	医療提供体制の整備	55
第15条	相談支援等	56
第16条	人材育成の推進	57
第17条	連携協力体制の整備	58
第18条	子どものスマートフォン使用等の制限	59
第19条	財政上の措置	79
第20条	実態調査	80
附則	検討事項	81
その他	手続き関係	82

【前文】

インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用は、子どもの学力や体力の低下のみならずひきこもりや睡眠障害、視力障害などの身体的な問題まで引き起こすことなどが指摘されており、世界保健機関において「ゲーム障害」が正式に疾病と認定されたように、今や、国内外で大きな社会問題となっている。とりわけ、射幸性が高いオンラインゲームには終わりがなく、大人よりも理性をつかさどる脳の働きが弱い子どもが依存状態になると、大人の薬物依存と同様に抜け出すことが困難になることが指摘されている。

その対策としては、国において、他の依存症対策と同様に、法整備の検討や医療提供体制の充実などの対策を早急に講ずる必要があるが、県においても、適切な医療等を提供できる人材などを育成するため、研修体制の構築や専門家の派遣等の支援に取り組むことが求められている。

加えて、子どものネット・ゲーム依存症対策においては、親子の信頼関係が形成される乳幼児期のみならず、子ども時代が愛情豊かに見守られることで、愛着が安定し、子どもの安心感や自己肯定感を高めることが重要であるとともに、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。

ここに、本県の子どもたちをはじめ、県民をネット・ゲーム依存症から守るための対策を総合的に推進するため、この条例を制定する。

(1) 現状把握

1 ご意見等の概要

- 01 香川県内で実生活に支障が出るほどのゲーム依存を患っている子どもの具体的な数は把握しているのか。また、依存症とされる人たちの生活実態等についてはどの程度調査されているのか。
- 02 具体的に国内や香川県内で「ゲーム障害」に相当する人がどのくらいいるのか明示されておらず、規制の根拠にはならない。

2 ご意見等に対する考え方

香川県教育委員会が平成29年に実施した「スマートフォン等の利用に関する調査」において、「ネットに夢中になっていると感じる」「ネットの利用を制限しようとしたがやめられなかった」「使い始めに思ったよりも利用時間が長い」といった項目に多く該当し「ネット依存の傾向にある」と考えられる生徒の割合は、中学生では3.4%、高校生では2.9%となっているという調査結果が出ています。

(2) 根拠が不明・慎重な対応が必要

1 ご意見等の概要

- 01 ゲーム障害は、世界保健機関において定義されたばかりで、具体的な症例が発生しておらず、予防法や治療法も確立されていない。疾病認定に関して加盟国からは時期尚早とする意見や、専門家や業界からも反発があるなど賛否両論である。
- 02 ゲーム障害が疾病と認定されたWHOの基準ICD-11は2022年1月1日発効予定であり、解明されていない部分が多い依存症の対策について条例を制定することは時期尚早である。
- 03 国においても、調査研究を踏まえたうえで適切に対処するという考えである。県ごとに特別に事情が異なるとも考えにくく、国と歩調を合わせ、ゲーム依存症についての科学的根拠の積み重ねが進み、原因や予防法が特定されてから、県としての対策を行うべきである。
- 04 ゲーム依存症がどのように引き起こされるか明確な研究がない中、ゲームをひとくくりに制限するのは科学的根拠に基づかない過大な制限である。
- 05 ネットやゲームの悪影響ばかりに目を向け、客観的・論理的な根拠を欠いている。
- 06 家庭的、社会的に様々な問題を引き起こす、とは何が根拠なのか不明である。
- 07 なぜネット・ゲーム依存になってしまうのか、その背景もきちんと正しく、分析・研究し把握する必要がある。
- 08 「ネット・ゲームの過剰な利用が原因で依存症となった」のか「別の原因があり結果としてネット・ゲームに依存した」のか因果関係が明確ではない中、それら全てを「ネット・ゲーム依存症」と一括りにして対策するのでは、本質的な問題を解決できない。
- 09 何が依存症を進行させる原因なのか分からないままに過剰な規制を行うことは、国民生活への過度な介入であり、通常のネットを利用した健全な活動を阻害する。
- 10 行政が一部の研究者の説のみを真に受けて条例を制定し、国民に義務を課すということはあるべきではない。
- 11 全体的に観念的・恣意的な案であり、検証不足である。いたずらに県民の不安を煽るような内容となっており、条例の前文にふさわしくない。

2 ご意見等に対する考え方

世界保健機関で認定された「ゲーム障害」は、ゲームのコントロールができない状態や、問題が起きているにもかかわらずゲームを続ける状態などが12ヶ月以上続く場合であると認識しており、ゲームやインターネットの過剰な利用は、自分で自分の欲求をコントロールできなくなる依存症につながることや、睡眠障害、ひきこもりといった二次的な問題まで引き起こすことなどが指摘されており、若者が陥りやすく、一度そのような状態になると抜け出すことが困難となるため、その対策は急務であると考えています。

本条例は、ネット・ゲーム依存症対策の推進について基本理念を定め、県、学校等、保護者等の責務等を明らかにするとともに、ネット・ゲーム依存症対策に関する施策の基本となる事項を定めることによって、ネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することを目的としたものです。

(3) ゲームの有用性

1 ご意見等の概要

- 01 前文で「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」とあるが、その一方でゲームを規制するのは矛盾していないか。ゲームに触れてプログラマーやプロゲーマーを目指すようになる子どももおり、可能性や活動の範囲を制限するべきではない。
- 02 ゲームの有用性を評価していない。良い面、悪い面を徹底的に討論したのか。
- 03 「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」という極端な認識のもとで策定されている。
- 04 ゲームは友達や家族のつながりを作り、世界中の人ともつながることができるコミュニケーションツールであり、子どもの活動の範囲を広げるのにも有効なものである。
- 05 ゲームで歴史や地理などを学習したり、思考や対人関係などを学んだりすることも多い。
- 06 ゲームは映画やアニメを超えるエンターテインメント性を持つ媒体でもある。それを昔の考えで制限をすることは、まさに時代とは全く逆の考えと言わざるを得ない。
- 07 ゲームは世界に浸透した巨大産業であり、最先端のテクノロジーの発信基地でもあり、文化・芸術・スポーツとしての側面も持つ人類全体の財産である。仮に何らかの制限を加えようとするのであれば、これらの価値を毀損しないよう最大限の配慮を同時に行うべきだが、そうした配慮が一切感じられない。
- 08 ゲーム業界への差別的な思想ありきの条例案となっている。ゲーム産業そのものの破壊を目的としているのではないかとすら思える。

2 ご意見等に対する考え方

本条例は、ネット・ゲーム依存症対策の推進について基本理念を定め、県、学校等、保護者等の責務等を明らかにするとともに、ネット・ゲーム依存症対策に関する施策の基本となる事項を定めることにより、ネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することを目的としたものであり、決して、ゲーム全てを否定しようとするものではありません。

(4) 学力・体力低下

1 ご意見等の概要

- 01 インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用が学力や体力の低下を引き起こすことについて、研究結果などの科学的根拠を示すべきである。
- 02 ゲームに費やす時間の推移と学力テストの正当率の低下の推移は根拠として不十分。ゲームだけを学力低下の原因にしようとしており、恣意的である。
- 03 ゲームが学力低下などに繋がるとの文言は、全ての原因をゲームにしてしまうことで、他の問題解決ができなくなるおそれがあるため、不適切であると考える。
- 04 「ネットやゲームのし過ぎで学力が低下すること」＝「依存症」ではない。
- 05 子どもの学力や体力の低下は現代の生活習慣によるところが大きく、ゲームとの因果関係が現時点において明確になっていない。

2 ご意見等に対する考え方

令和元年11月に国立病院機構久里浜医療センターから公表された全国調査結果において、平日のゲームの使用時間が1時間を超えると学業成績の低下が顕著になることや、香川県教育委員会が実施した平成30年度香川県学習状況調査において、スマートフォンなどの使用時間が1時間を超えると、使用時間が長い児童生徒ほど平均正答率が低い傾向にあるという結果が出ており、インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用が学力低下を引き起こす要因になるものと考えています。

スポーツ庁が発表した令和元年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査の結果によれば、児童生徒のテレビ、DVD、ゲーム機、スマートフォン、パソコン等による映像の視聴時間と体力合計点との関係において、平日1日当たりの映像視聴時間が長時間になると体力合計点が低下する傾向がみられるという結果が出ており、インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用が体力低下を引き起こす要因になるものと考えています。

(5) ネット・ゲーム依存症と「ひきこもり」等との因果関係

①「ひきこもりや睡眠障害、視力障害などの身体的な問題まで引き起こす」こととの因果関係

1 ご意見等の概要

- 01 ひきこもりや睡眠障害、視力障害などの身体的な問題まで引き起こすことなどそもそも十分な科学的根拠がない。様々な要因があり、ゲームが原因であるかのようなとらえ方は不適切である。
- 02 ひきこもりや睡眠障害、視力障害などの身体的な問題まで引き起こすことなどが指摘されていることの科学的根拠があるのであれば、素案の作成時に議論し、その過程も含めて示すべきである。

2 ご意見等に対する考え方

昨年11月に国立病院機構久里浜医療センターから公表された全国調査結果によりますと、平日に6時間以上ゲームをした方は、過去12カ月で30日以上、欠勤や欠席をしたのは10.7%、同じく朝起きられなかったのは37.2%、同じく昼夜逆転またはその傾向があるのは50.4%、過去12カ月で合計6カ月以上、家にひきこもっていたのは22.3%などと報告されています。

②ひきこもりとの因果関係

1 ご意見等の概要

- 01 ゲーム依存は家庭や学校などでの問題に起因する逃避の「結果」であり、「原因」ではない。そのような状態に陥った者からゲームを取り上げたところで解決しない。
- 02 ゲームがしたくてひきこもりになっているのではなく、学校や家庭で居場所がなく、いじめや虐待などを受けたことで他人とのコミュニケーションをとることに恐れを抱き、結果的に自分の部屋に閉じこもるしかない。閉じこもった場所でやるのがゲームになっただけで、順番で言えば、ひきこもり→ゲーム依存になると思う。

2 ご意見等に対する考え方

ひきこもりや不登校は、家族、友人、地域等の本人を取り巻く環境の問題などが複雑に絡み合っているものと考えています。

ネット・ゲーム依存症には、特に低年齢の子どもほど陥りやすく、一度、陥ると抜け出すことが困難であることが指摘されており、その結果、昼夜逆転によってひきこもってしまうケースも報告されています。ネット・ゲーム依存症対策と同様に、ひきこもり対策も、個人や家族、学校の力だけでは解決することが困難であることから、社会全体で支援していく必要があると考えています。

③ひきこもり対策としての有効性

1 ご意見等の概要

- 01 内閣府調査によると、対人関係や挫折による原因が主と見受けられ、外に出られなくなった人の時間がネットやゲームに向かっており、この人たちに時間制限を設けることは逆効果になる。
- 02 ゲームやインターネットを利用することのメリットを無視して、ゲームやインターネットにのめり込むことが「社会生活ができない人」というレッテル貼りになっている。この条例が施行されることで、なかなか社会に溶け込めない子どもの立場を危うくしている。
- 03 ひきこもり支援の家庭にあえてゲームを勧めることがある。治療に必要な行為であるのでそれについて配慮してほしい。
- 04 家庭環境やいじめで居場所のない子どもにとって、ネット・ゲームは逃避先であり、救いである。根本的な問題解決なしに逃避先の選択肢を減らしてはいけない。

2 ご意見等に対する考え方

本条例の基本理念には、ネット・ゲームにのめり込むことにより、日常生活又は社会生活に支障が生じる状態となる「ネット・ゲーム依存症」の発症、進行及び再発の各段階に応じた防止対策を適切に実施するとともに、ネット・ゲーム依存症である者等及びその家族が日常生活及び社会生活を円滑に営むことができるように支援することを基本理念に掲げています。

保護者が子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合ったうえで使用時間を含めた使用に関するルールづくりを行っていただきたいと考えています。平日60分などの依存症につながるようなコンピュータゲームの利用時間の上限等は、あくまでも、家庭におけるルールづくりの基準としていただくものです。

こうした考え方を明確にするため、第18条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、同条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

ネット・ゲームの利用がネット・ゲーム依存症の進行につながらず、有効に活用される場合までも本条例の対象とするものではありません。

(6) 射幸性が高いオンラインゲーム

1 ご意見等の概要

- 01 前文で「射幸性が高いオンラインゲームには終わりがなく」とあるが、「オンラインゲーム全般が射幸性が高い」という趣旨なのか、「オンラインゲームのうち射幸性が高いもの」についての記述なのかがはっきりしない。
- 02 「射幸性が高いオンラインゲーム」とはどれを指すのか。区分できるのか。
- 03 「射幸性が高いオンラインゲームには終わりがなく」という表現は、おそらく「オンラインゲームはユーザーにとって魅力の高いコンテンツを配信し続ける」という事実、「オンラインゲームの課金方式が射幸心をあおる」という主張、「子どもが時間を守らずいつまでもゲームを続ける」という単なる不満の3点を縋り交ぜにしたものと思われ、これらは分けて議論されるべきである。

2 ご意見等に対する考え方

本条例はネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することを目的としたものであり、決して、全てのオンラインゲームを射幸性が高く終わりが無いものとして否定しようとするものではありません。

【第1条】 目的

この条例は、ネット・ゲーム依存症対策の推進について、基本理念を定め、及び県、学校等、保護者等の責務等を明らかにするとともに、ネット・ゲーム依存症対策に関する施策の基本となる事項を定めることにより、ネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進し、もって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することを目的とする。

1 ご意見等の概要

- 01 第1条にネット・ゲーム依存症とあるが、現在病氣と診断された、またはされる県の子どもはどのくらいいるのか。実害について不明で、県民に具体的なデータを示したことがなく、十分議論されていないものに対し条例を制定すること自体おかしい。
- 02 「ゲーム障害」という、依存行動をとる状態に対する、明確な科学的根拠に基づく原因が特定されている前提で「責務」ということが法規用語として確定されるべき。
- 03 県、学校等、保護者等に責務等を負わせるのであれば、前文に記載してある立法事実から見直すべき。
- 04 第1条で、「次代を担う子どもたちの健やかな成長～」を目的としながら、そのために「制限」を設け、遵守を求めるこの条例は縛り付けることとなり逆効果で、目的を実現することにはならない。
- 05 第1条に、「基本理念を定め、及び県、学校等、保護者等の責務等を明らかにする」とある。基本理念を定めるにあたり調査、研究及びその結果の開示をしていない。また、県、学校等、保護者等の責務等を明らかにすると「等」と言葉が並ぶが、「保護者等」保護者と他に何か、責務を明らかにするとあるのに責務が明らかにされるヒトや団体、公共機関が具体的でないので、具体的にどこかを開示する事、責務は何かについてもより具体的に開示説明して欲しい。
- 06 そもそも、どうしてゲーム、スマートフォン依存の問題だけを取り出して規制するのか。
- 07 ゲーム依存の問題は教育問題よりも福祉問題。立法ではなく福祉広報でよいのでは。条例が課す義務も県や行政組織に対するものだけでよいのでは。この条例の実効力が不明。

2 ご意見等に対する考え方

世界保健機関で認定された「ゲーム障害」は、ゲームのコントロールができない状態や、問題が起きているにもかかわらずゲームを続ける状態などが12ヶ月以上続く場合であると理解しており、インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用は、自分で自分の欲求をコントロールできなくなる依存症につながることや、睡眠障害、ひきこもりといった二次的な問題まで引き起こすことなどが指摘されており、若者が陥りやすく、一度そのような状態になると抜け出すことが困難となるため、その対策は急務であると考えています。

ネット・ゲーム依存の対策にあたっては、社会全体で対応を行っていく必要があります。依存状態に陥ることを未然に防ぐための正しい知識の普及啓発や早期発見・早期治療のための相談支援、医療提供体制の充実など総合的な対策に取り組む必要があります。このため、第4条から第11条に県、学校等、保護者等の責務や役割を規定しています。

【第2条】定義

(1) ネット・ゲーム依存症

ネット・ゲームにのめり込むことにより、日常生活又は社会生活に支障が生じている状態をいう。

1 ご意見等の概要

- 01 ネット・ゲーム依存症の定義は医学的根拠に基づいておらず、適切ではない。
- 02 「ネット・ゲーム依存症」の定義が極めて曖昧である。特に「ネット依存症」については独自解釈でしかなく、科学的にも定義がされていない概念を「依存症」と病気扱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あろう。
- 03 「日常生活又は社会生活に支障をきたす」状態を依存症と定義しているが、具体的にどの程度で「支障が生じている」と判断されるのか、明確な定義ができていないものを症状とすることは出来ない。
- 04 依存症に対する具体的な定義がされておらず、責務が課されている保護者、学校、医療機関などが判断したり対応したりすることができないのではないかと。具体的に定義、条件を定めてそれをしっかり周知することが必要だと考える。
- 05 この定義だと「ネット・ゲームにのめり込むこと」が直接の原因で「生活に支障が生じている」と断定しているように読めるが、他の要因が原因となっているケースもあり、不適切である。
- 06 この定義では1日や数日といった短期間の一時的なのめり込みでその期間だけ支障が出たような場合まで「依存症」と読める。「持続的かつ反復的に・・・のめり込むことにより」等と改めるべき。
- 07 「ネット」は「インターネット」とされている。本来インターネットは有用なものであるにもかかわらず、このような用語の使い方をすると、まるで依存症を生む悪の根源であるかのようなイメージを与えてしまい、定義の仕方として不適切である。
- 08 ネットとは社会インフラそのものを指す言葉であり、「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る。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われるが、誤解や解釈の不一致を招かないよう、規制対象を厳密かつ明快に定義すべき。
- 09 ネットやゲームの「やり過ぎ」を「依存症」と混同していないか。
- 10 十分な科学的根拠もなく条例で疾病を独自に定義し規制を行うのであれば、公権力による差別定義や不当な権利の侵害となりうるため不適切であると考えられる。

2 ご意見等に対する考え方

インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用が、子どもの学力や体力の低下のみならずひきこもりや睡眠障害、視力障害などの身体的な問題まで引き起こすことなどが指摘されており、世界保健機関において「ゲーム障害」が正式に疾病と認定され、国内外で大きな社会問題となっていることに鑑み、「ネット・ゲームにのめり込むことにより、日常生活又は社会生活に支障が生じている状態」を「ネット・ゲーム依存症」と定義したものです。

【第2条】定義

(2) ネット・ゲーム
インターネット及びコンピュータゲームをいう。

1 ご意見等の概要

- 01 「ネット・ゲーム」が何を意味しているのか、定義が漠然としている。
- 02 規制の対象となる「ネット・ゲーム」を具体化する必要がある。
- 03 「ネット・ゲーム」として、インターネット及びコンピュータゲーム全てを対象としているが、依存症を引き起こす可能性はその内容によって大きく異なると考えられる。スマートフォン等についても同様であり、これらを一様に対象とすることは不適切と考える。
- 04 条例内でほとんど「ネット・ゲーム」とひとまとめに扱われており、常に「危険で悪影響を与えるもの」として書かれている。
- 05 「ネット・ゲーム」「オンラインゲーム」という曖昧な記述では、あたかもそれらが全て依存を招くような誤解が生じる。
- 06 ゲームに限らずインターネットの使用までが範囲に入っているため、検索のための使用や教育のための使用に関しても制限が懸念される。何をどう防ぐのかをもっと議論し、定義付けをしっかりとすべきである。
- 07 ソーシャルゲームやオンラインゲームを含むネット・ゲーム全てを悪と捉え規制するのは、規制範囲が広すぎる。
- 08 「ネット・ゲーム」としてインターネットとコンピュータゲームを一括りに論じる合理性が何ら示されていない。

2 ご意見等に対する考え方

インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用が、子どもの学力や体力の低下のみならずひきこもりや睡眠障害、視力障害などの身体的な問題まで引き起こすことなどが指摘されており、世界保健機関において「ゲーム障害」が正式に疾病と認定され、国内外で大きな社会問題となっていることに鑑み、依存症対策の対象である「インターネット及びコンピュータゲーム」を「ネット・ゲーム」と定義したものです。

本条例はネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することを目的としたものであり、決してインターネットやゲーム全てを否定しようとするものではありません。

【第2条】定義

(3) オンラインゲーム

インターネットなどの通信ネットワークを介して行われるコンピュータゲーム

1 ご意見等の概要

- 01 まず「コンピュータゲーム」の定義をするべきである。
- 02 コンピュータゲームにはどのようなものが該当するのか。
- 03 この定義では内容が不透明であり、いくらでも拡大解釈が可能な点が問題である。
- 04 全てのゲームを含むように読めるが、ゲームといってもオンラインの囲碁や将棋ソフト、学習ソフトなどもある。どのような観点から規制される必要があるのか理解できない。
- 05 どのようなゲームが依存症につながるのか科学的データがない以上、このような定義では現存する全てのゲームが依存症を引き起こすように捉えられかねず、問題がある。
- 06 具体的に依存の要因となるゲームを特定できていないことは明らかであり、科学的根拠に欠く定義である。
- 07 囲碁、将棋、麻雀、チェスはゲームであるが教育、介護といった福祉の現場で活用されている。このようなゲームも時間制限の対象とするのか。
- 08 将棋や囲碁といったボードゲームもゲームの一種であり、この条例が施行されれば、こういった分野での才能ある若者を潰すことになる。
- 09 オンラインゲームを規制するというふうに読めるが、オフラインゲームはどうか。またオンラインゲームであってもネットに接続せずに遊ぶことも可能なものもあり、そういう場合はどうか。
- 10 「オンラインゲーム」をジャンル名ではなく「オンラインに繋ぐゲーム」と定義するのであれば、今やオンラインに接続する要素のないゲームなど存在しないと言ってよく、このような定義はする意味がない。

2 ご意見等に対する考え方

本条例にいう「コンピュータゲーム」はスマートフォンやPC、ゲーム専用機などで動作する、コンピュータを使用したゲーム全般を指し、オフラインゲームも含むものと考えております。コンピュータを使用しないゲームは含みません。

上記「コンピュータゲーム」のうち、インターネットなどの通信ネットワークを介して行われるものを「オンラインゲーム」と定義しています。

本条例はネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することを目的としたものであり、決して、全てのゲームを依存症につながるものとして否定しようとするものではありません。

【第2条】定義

(6) スマートフォン等

インターネットを利用して情報を閲覧（視聴を含む。）することができるスマートフォン、パソコン等及びコンピュータゲームをいう。

1 ご意見等の概要

- 01 「スマートフォン」と「パソコン等」はハードウェア（物体）であるのに対し、「コンピュータゲーム」はソフトウェア（概念的なもの）であり、これらを並列に取り扱うことは文理上無理がある。
- 02 「スマートフォン等」の「等」にコンピュータゲームを含めるという考え方には無理がある。これでは、「スマートフォン」や「パソコン」は、「ゲーム」と同列であり依存症を生む悪しきもの、というイメージを植え付けることとなり、適当でないと考える。
- 03 スマートフォン等にパソコンを含めているが、条例の目的との関係で規制対象が広範過ぎる。子どもの自己決定権・学習権との適切な調整が行われているのか。国の施策との整合性が保たれているのか。
- 04 スマートフォン等の位置づけが広義すぎる。今後新たなデバイスが生まれた時に対応できるのか。

2 ご意見等に対する考え方

条例の適用対象となるものを条文上簡潔に表現するために、本条例においては「スマートフォン等」と定義したものです。

【第3条】基本理念

ネット・ゲーム依存症対策は、次に掲げる事項を基本理念として行われなければならない。

(1) ネット・ゲーム依存症の発症、進行及び再発の各段階に応じた防止対策を適切に実施するとともに、ネット・ゲーム依存症である者等及びその家族が日常生活及び社会生活を円滑に営むことができるように支援すること。

(2) ネット・ゲーム依存症対策を実施するに当たっては、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、これらの問題に関する施策との有機的な連携が図られるよう、必要な配慮がなされるものとする。

(3) ネット・ゲーム依存症対策は、予防から再発の防止まで幅広く対応する必要があることから、県、市町、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等が相互に連携を図りながら協力して社会全体で取り組むこと。

1 ご意見等の概要

01 「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」についての科学的な根拠があるのか。

02 「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」は、まだ医学的な結論は出ておらず、断定は尚早である。

03 生活に支障が生じるほどの依存が生じる背景には、家庭内の不和、いじめ、学業不振、その他の障害など様々な原因が存在し、ゲーム依存はこれらの原因ではなく結果である。

04 ゲーム依存症に至る過程の調査がもっと必要であり、子どもたちがゲームにしか居場所を感じられない生活環境や家庭環境の改善方法を検討すべきではないか。

05 ゲームにしか居場所がない状態になっている子どもにとっては、自殺や深刻な非行に対する一定の歯止めになっている可能性がある。

06 ネット、ゲームへの依存対策の中に『発達障害』を抱えている子ども達への配慮が必要。

07 今の子どもはゲームを通じて友達と遊び、仲間を増やし、コミュニケーションの幅を広げている。条例をもって子どもの行動を規制するのではなく、ゲームに閉じこもりがちな子どもに行動の幅を広げる機会を提供することが重要なのではないか。

2 ご意見等に対する考え方

ネット・ゲーム依存症対策の推進に当たっては、正しい知識の普及啓発や予防対策などの推進、医療提供体制の整備、相談支援、人材育成の推進など施策の基本となる事項を定め、県、市町、学校、保護者などが相互に連携を図りながらネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することが重要であり、こうした取り組みの基本理念に、ネット・ゲーム依存症である者等及びその家族が日常生活及び社会生活を円滑に営むための支援も盛り込んでいます。

【第4条】 県の責務

(第1項)

県は、前条の基本理念にのっとり、ネット・ゲーム依存症対策を総合的に推進する責務を有する。

①親子関係の構築

1 ご意見等の概要

01 県の責務について、ゲームの時間を1時間とするようなプレッシャーを親を通じてかけた場合、親子関係が悪化する可能性がある。その部分への配慮が欲しい。

2 ご意見等に対する考え方

保護者が子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合ったうえで使用時間を含めた使用に関するルールづくりを行っていただきたいと考えています。平日60分などの依存症につながるようなコンピュータゲームの利用時間の上限等は、あくまでも、家庭におけるルールづくりの基準としていただくものです。

こうした考え方を明確にするため、第18条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、同条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

ネット・ゲーム依存症対策は、予防から再発の防止まで幅広く対応する必要があることから、県、市町、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等が相互に連携を図りながら協力して社会全体で取り組む必要があると考えています。

②学校教育の充実

1 ご意見等の概要

01 一定の子どもたちがゲームをとめどなくやるのが問題だとすれば、明らかに問題なのは現在の教育であり、抜本的に改善することなく、子どもの行動を規制することはやめてほしい。学校教育で受けたストレスのはけ口を奪われた子どもたちは、どこに逃げればいいのか。その環境を作るほうが何倍も大切である。

02 ネット・ゲーム依存症になる理由は学校での不和など日常に潜んでいる可能性がある。

2 ご意見等に対する考え方

学校における人間関係等がゲーム依存症の要因となる可能性もあることから、保護者と連携して児童生徒一人ひとりの実情に応じた生徒指導に取り組むことが重要だと考えています。

③ ICT教育

1 ご意見等の概要

01 文部科学省のGIGAスクール構想の実現がこの条例により困難となるが、どのような対策をしているのか。

※ GIGAスクール構想

1人1台端末及び高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備するとともに、並行してクラウド活用推進、ICT機器の整備調達体制の構築、利活用優良事例の普及、利活用のPDCAサイクル徹底等を進めることで、多様な子どもたちを誰一人取り残すことのない、公正に個別最適化された学びを全国の学校現場で持続的に実現させること。

2 ご意見等に対する考え方

本条例は、過度のゲーム使用など、ネット・ゲーム依存症につながるようなスマートフォン等の使用を対象としており、学校におけるGIGAスクール構想など、教育のための使用を制限したり、規制したりするものではありません。

④子どもの環境改善

1 ご意見等の概要

01 依存症にまでなってしまう児童・生徒は、ゲームに問題があるのではなく、置かれた家庭環境にある。これは、児童虐待対策の強化をすることで救うべきである。

02 ゲームの時間や依存症のことではなく、親が共働きなどで子どもを自宅などに放置している問題をどうにかしてほしい。

03 青少年の健全な心身の育成を目指すのであれば、依存症にならざるを得ないような子どもものつらい状況の改善に力を入れてほしい。

04 子どもがゲームばかりやっているのはゲームより楽しいことを見出せないからである。

05 ゲーム依存症対策は、国や地方自治体をはじめ、社会全体で考えなければならない。その原因は、格差社会やいじめ、虐待、子どもを取り巻く社会環境の悪化などがあり、ゲームに熱中する原因は何かを深く考え、ゲーム内容について国がきちんと規制したり、事業者を指導したり、子どもたちが安心して学校や家庭、地域で暮らせるように社会全体で取り組むことが必要だと思う。規制したらそれで良いということではないと思う。

06 香川県は共働きが多いので、子育て支援や福祉支援などにもっと目を向けるべきです。

2 ご意見等に対する考え方

子どもと子育て家庭を社会全体で支え、すべての子どもが心身ともに健やかに成長することができる環境づくりが、以前にも増して必要となっており、地域における子ども・子育て支援の充実や子どもや子育て家庭にやさしい環境の整備、児童虐待防止対策などに取り組んでいくことが重要と考えています。

⑤保護者の労働環境の改善等

1 ご意見等の概要

01 子どもがスマホ・ゲームに依存するのは親が共働きや残業で忙しく、子どもとのコミュニケーションを取る時間が減少していることが少なからず影響していると思う。働き方改革で残業減少・休日増加、共働きでなくとも家族を養えるような社会・会社を実現できるような条例を実施していただいたほうが、幾分か効果があると思う。

02 親子の時間を増やせるよう、労働時間、労働日数の短縮、賃金上昇を行うべき。

2 ご意見等に対する考え方

平成27年に制定した「子育て県かがわ少子化対策推進条例」では、少子化対策の推進について、県、県民及び事業者の責務を明らかにするとともに、少子化対策を総合的かつ計画的に推進し、県民が安心して子どもを生み、育てることができ、子どもが健やかに成長できる社会の実現に寄与することを目的に掲げ、施策を推進しています。

また、この条例において仕事と家庭との両立の支援として、子どもを生み、育てる者の仕事と家庭の両立が図られるよう、子育てを支援する制度に関し、事業者、その雇用する者等への普及啓発に努めること、仕事と家庭との両立に資する雇用環境の整備を行う事業者に対する必要な支援に努めることとしています。

⑥大人への教育

1 ご意見等の概要

01 子どもを守るため、迅速で深い学びと実践が大人に必要なことを明示してほしい。

2 ご意見等に対する考え方

第9条では、県民は、ネット・ゲーム依存症に関する関心と理解を深め、その予防等に必要な注意を払うことや、社会全体で子どもの健やかな成長を支援することの重要性を認識し、県又は市町が実施する施策に協力することを規定しています。

また、第12条では、県民がネット・ゲーム依存症に陥ることを未然に防ぐことができるよう、県として、必要な情報を収集するとともに、オンラインゲームの課金システムその他のネット・ゲームに関する正しい知識の普及啓発及び依存症教育を行うことを規定しています。

⑦専門家との連携

1 ご意見等の概要

01 県の責務として、専門家との連携が明記されていない。

2 ご意見等に対する考え方

第4条第1項では、「前条の基本理念にのっとり、ネット・ゲーム依存症対策を総合的に推進する責務を有する。」と規定し、基本理念について定めた第3条では、「(3) ネット・ゲーム依存症対策は、予防から再発の防止まで幅広く対応する必要があることから、県、市町、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等が相互に連携を図りながら協力して社会全体で取り組むこと。」と定めています。

この「ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者」に、医師、保健師、精神保健福祉士などの専門家を含んでいます。

【第4条】県の責務

(第3項)

県は、県民をネット・ゲーム依存症に陥らせないために市町、学校等と連携し、乳幼児期からの子どもと保護者との愛着の形成の重要性について、普及啓発を行う。

1 ご意見等の概要

- 01 「乳幼児からの子どもと保護者との愛着の形成」ができれば「ネット・ゲーム依存症」になる可能性が低まるという論理関係を背景としたものか。その科学的根拠はあるのか。
- 02 親の愛情の不足がネット・ゲーム依存症の素地を作るかの如く、乳幼児期の親子の愛着形成と絡めて精神疾患を論じており、愛情不足が発達障害を生むとした発想とも通じるものであって大変危険である。
- 03 条例に「愛着の形成の重要性」という特定の人の思想を反映するのはおかしい。
- 04 愛着の形成は、ネット・ゲーム依存症への対策にとどまらず、親子関係の全体に及ぶ問題である。個人・家庭のプライバシーや子どもの監護・教育に関する親の権利への不当な介入となるのではないかと疑問が生じる。

2 ご意見等に対する考え方

愛着は、子どもと養育者との間に形成される持続的なきずなであり、それがどれだけ安定したものとして形成されるかが、その後の対人関係の持ち方を左右するだけでなく、不安やストレスにも大きく影響を与えることや、養育者との安定した愛着は、子どものインターネット・ゲーム依存に抑止的な効果があるとの指摘もあることから、インターネット・ゲーム依存に陥るリスクを軽減させるため、乳幼児期からの子どもと保護者との愛着形成の重要性について普及啓発を行うことが重要であると考えています。

【第4条】県の責務

(第4項)

県は、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、健康及び体力づくりの推進に努めるとともに、市町との連携により、子どもが安心して活動できる場所を確保し、さまざまな体験活動や地域の人との交流活動を促進する。

①公園など遊び場所の不足

1 ご意見等の概要

- 01 屋外での運動、遊びを推進することと、自治体等の公園が様々な利用規制を設定していることは矛盾している。この条例は子どもから余暇の手段を制限・剥奪するものである。
- 02 公園に集まっても、ボール遊び禁止、近くがマンションで少しでも大きな声を出すと怒られる、ゲートボール等をしている高齢者に邪魔者扱いされる状況で、子ども達が外で遊びたくなるとは思わない。
- 03 子ども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か。行き場のない彼らの唯一の居場所としてゲームがあるのであれば、どうしてその居場所を奪うことができるのか。
- 04 遊具の規制、公園は荒れ、整備が行き届いていない状況で子ども達をそこで遊ばせるとのことか。まず安心して活動出来る場所を確保することが先なのではないか。まだ場所の確保もなっていないのに、先にネット・ゲームを規制するのは話が逆である。
- 05 規制をするより、子どもが大きな声を上げてめいっぱいボールを投げられる無料の公園を学校近くや団地近くにたくさん作ることを優先してほしい。
- 06 こんな条例を作るくらいなら、悪天候であっても子どもが体を動かせる施設をたくさん作ってほしい。多様性を無視した条例が子どもを持つ家庭をどれほど追いつめているか気づいてほしい。
- 07 「遊び場」の整備充実の促進だけでなく、義務付けをしてほしい。
- 08 子どもが遊ぶ環境を整えてほしい。遊び場があり、仲間がいれば、戸外での活動を望んでいる。子どもが無料で活動できる自由な場所を一つでも多くつくってほしい。

2 ご意見等に対する考え方

子どもの遊び場の確保は大変重要であると考えており、現在、県が策定している「第2期香川県健やか子ども支援計画」において、公園などの身近な遊び場の整備を促進することとしており、子育て家庭のゆとりある快適な生活環境の創造や、子どもや家族がともに利用できる遊び場を確保するため、身近な街区公園、近隣公園、緑地など安全・安心で、緑のある都市公園の整備を図ることとしています。

また、子どもの遊びや活動の場として、公民館などの社会教育施設やスポーツ施設などの身近な施設の活用を促進し、子どもの健全育成を推進することとしています。

さらに、児童の健全育成の中核的役割を果たすさぬきこどもの国においては、老朽化等による施設のリニューアルを図りながら、施設の持つ機能や人材を活用して、子どもに健全な遊びや創造的活動の場を提供します。

②屋外での運動等との因果関係

1 ご意見等の概要

- 01 屋外での遊びによってゲーム依存が防げるという根拠・データを教えてほしい。
- 02 ネット・ゲーム依存と屋外での運動等との因果関係が科学的に立証されていない。

2 ご意見等に対する考え方

スポーツ庁が発表した令和元年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査の結果によると、児童生徒のテレビ、DVD、ゲーム機等による映像の視聴時間と体力合計点との関係において、平日1日当たりの映像視聴時間が長時間になると体力合計点が低下する傾向がみられるという結果が出ています。

ネットやゲームの過剰な利用による体力低下を防ぐ観点から、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、健康及び体力づくりの推進に努めたいと考えています。

③遊ぶ機会の確保

1 ご意見等の概要

- 01 大人と子どもが手軽に遊ぶお手軽価格のイベント等がもっとあれば、家でゲームをしている子どもも連れ出しやすくなるし、家計の負担も減るのではないかと思います。条例で縛るのではなく、根本的な解決をお願いしたい。
- 02 中には共働きの世帯もたくさんいて、なかなか子どもと触れ合う時間も取りにくい保護者もいると思う。やむを得ず、ゲームやネットに頼る場面もあると思う。ゲーム等を条例などで規制するのではなく、イベント考案や施設の設営などに時間と費用をかけた方がよほど有意義だと思う。
- 03 運動が苦手な子や屋内での読書などが好きな子がネット・ゲーム依存になる可能性が高いという偏見が助長されかねない。
- 04 運動が苦手な子どものためにおえかき、音楽、勉強、手芸、料理教室など室内で過ごせる無料の場所もあると良いと思う。
- 05 選択の幅を規制で狭めるのではなく、広げることに力を入れてほしい。インドアな子ども、アウトドアな子ども、それぞれがのびのびと過ごせる県づくりをお願いしたい。
- 06 スポーツや運動を前提としたものだけでなく、文化や情報技術に関するものも盛り込むべきである。

2 ご意見等に対する考え方

公民館や児童館などを活用して、すべての子どもたちの安全・安心な活動場所を確保し、放課後や週末におけるスポーツ活動・文化活動などのさまざまな体験活動を支援したいと考えています。

④ ネット・ゲームに対する偏見

1 ご意見等の概要

- 01 子どもの体力低下の問題に関して、一概にゲームが悪いという訳ではない。
- 02 「子どもは外で元気に遊ぶものだ」という前時代的なステレオタイプが根底にあると思われることから、このような規定は適当ではない。
- 03 恣意的な解釈をすると「ゲームは悪いものであるからゲームより屋外での運動、遊び等を推奨する」とも読むことが可能である。
- 04 屋外での遊びや運動を善、ネット・ゲームを悪とする偏った価値観に立脚している。
- 05 様々な体験活動を促進するのであれば、当然ゲームによる体験も尊重されるべきものであり、決して制限をかけて良いものではない。

2 ご意見等に対する考え方

保護者が子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合ったうえで使用時間を含めた使用に関するルールづくりを行っていただきたいと考えています。平日60分などの依存症につながるようなコンピュータゲームの利用時間の上限等は、あくまでも、家庭におけるルールづくりの基準としていただくものです。

こうした考え方を明確にするため、第18条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、同条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

ネット・ゲーム依存症は、特に、低年齢の子どもほど陥りやすく、一度、陥ると抜け出すことが困難であることに加えて子どもの体力の向上が課題となっていることを踏まえ、県として健康及び体力づくりを推進しようとするものであり、インターネットやゲーム全てを否定するものではありません。

⑤ 親子のルールづくり

1 ご意見等の概要

- 01 条例があったとしても自分の子どもがゲームをしたりするのを誰かが監視してくれるわけでもなく、子どもと親との約束・信頼でしか、時間を守るのは不可能と思う。

2 ご意見等に対する考え方

保護者が子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合って使用に関するルールをつくり、子どものスマートフォン等の使用状況を適切に把握していただきたいと考えています。平日60分などの依存症につながるようなコンピュータゲームの利用時間の上限等は、あくまでも、家庭におけるルールづくりの基準としていただくものです。

こうした考え方を明確にするため、第18条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、同条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、およその基準」を意味する「目安」に修正します。

【第5条】学校等の責務

(第1項)

学校等は、基本理念にのっとり、保護者等と連携して、子どもの健全な成長のために必要な学校生活における規律等を身に付けさせるとともに、子どもの自立心を育成し、心身の調和のとれた発達を図るものとする。

1 ご意見等の概要

- 01 学校にネット・ゲーム依存対策の責務を負わせることにより、教員の負担増加につながる。教員は既に多くの業務を抱えており、これ以上の負担増加を防ぐためにも、学校に責務を負わせるべきではない。
- 02 ネット・ゲーム依存対策は家庭の問題であり、学校が関われることは少ないのではないか。
- 03 プログラミングの必修化が開始されるほか、「GIGAスクール構想」や、「生徒1人に端末1台」という国の方針に反するのではないか。
- 04 条例を制定することにより、子どもが自分から考え行動するきっかけを失うことにならないよう、「子どもの自立心の育成」に向けて最大限注意しなければならない。
- 05 条例制定よりも、既存の啓発資材等を活用した啓発活動の充実を図るべきではないか。
- 06 ネット・ゲーム依存症になる理由は学校での不和など日常に潜んでいる可能性があり、そちらについての改善がされぬまま、ネット・ゲームの規制だけを推進するのは、元凶となっている事象に目が向けられていない。
- 07 子どもが依存に陥るようなゲームを作っている事業者にこそ責務を負わせるべきではないか。
- 08 子ども達の将来の可能性を確保するためにも、ネット利用やITに関するスキルを身に付けることは重要である。

2 ご意見等に対する考え方

ネット・ゲーム依存対策にあたっては、家庭や学校を含む社会全体で対応を行っていく必要があることから、依存症に陥ることを未然に防ぐための正しい知識の普及啓発を図ります。

本条例は、過度のゲーム使用など、ネット・ゲーム依存症につながるようなスマートフォン等の使用を対象としており、学校におけるGIGAスクール構想など、教育のための使用を制限したり、規制するものではありません。

【第5条】学校等の責務

(第2項)

学校等は、ネット・ゲームの適正な利用についての各家庭におけるルールづくりの必要性に対する理解が深まるよう、子どもへの指導及び保護者への啓発を行うものとする。

1 ご意見等の概要

- 01 禁止にして子どもから遠ざけるのではなく、これらの正しい使い方、知識を教育し、自己管理できる力を育てた方が有益である。
- 02 子どもがゲーム依存とは無関係であるにも関わらずそれに陥る危険性に注意を払わねばならず、保護者に対する過度な重圧・ストレスが発生する。
- 03 ネットやゲームには、年齢にふさわしくないコンテンツや、年齢を問わず不適切なコンテンツもある。多くの家庭でフィルタリングを利用したり、コンテンツについて親子で話し合ったりしていると思うが、不十分な点や、不十分な家庭もあることから、技術やリテラシーを公的な機関が周知されることを望む。
- 04 「各家庭におけるルールづくりの必要性」に対して、具体的な時間制限を提示することは矛盾している。
- 05 「ネット・ゲームの適正な利用についての各家庭におけるルールづくりの必要性」については、子どもの発達には個人差があることから、一律なルールの押し付けではなく、その段階に応じたルール作りの必要性があることも伝えるべきである。

2 ご意見等に対する考え方

これまで学校においては、情報モラルを育成する指導を行うとともに、携帯安全教室等を開催し、ネット・ゲーム依存の怖さを伝え、スマートフォン等の安全な利用方法を指導してきました。一方で、スマートフォン等の適正利用には、家庭での協力が欠かせないことから、さぬきっ子安全安心ネット指導員を保護者向け学習会に派遣し、家庭でのルールづくりなどについて考える機会を提供するとともに、児童生徒や保護者への啓発に努めています。

ネット・ゲームの適正な利用については、大人が一方向的に教え込むのではなく、子どもが自分の使い方を振り返りながら、上手な使い方について考えることができるようにすることが大切ですので、そのために各家庭において保護者と子どもとが話し合っただルールを作ることが有効だと考えています。

【第5条】学校等の責務

(第3項)

学校等は、校内にスマートフォン等を持ち込ませる場合には、その使用について、保護者と連携して適切な指導を行うものとする。

1 ご意見等の概要

01 現在持ち込みが許可されている学校が、条例を機に適切な指導を行う労力を嫌って持ち込みを一律不許可にするなどの措置をとる可能性が少なからず存在する。そのような措置が取られた場合、学生が不利益を被る二次的な危険性を孕んでいる条文であるため、学校側の対応を注視する必要があると考えられる。

02 「校内にスマートフォン等を持ち込ませる場合には」とある部分は、学校等へのスマートフォン等の持ち込みが許容されていないものであるとの誤解を招きかねないような表現であるので、「学校等の施設内においてスマートフォンを使用する場合には」等に修正すべき。

2 ご意見等に対する考え方

学校における携帯電話の取り扱いについては、文部科学省の通知により示された指針に沿って、基本的な指導方針を定めることとされており、指導方針の作成及び実施に当たっては、あらかじめ児童生徒や保護者等に対し、指導方針と併せて携帯電話の学校への持込みの問題点について周知を行うなど、学校の取組みに対する理解を得つつ、協力体制を構築することとされています。

このため、校内にスマートフォン等を持ち込ませる場合には、その使用について、保護者と連携して適切な指導を行うこととしています。

【第5条】学校等の責務

(第4項)

学校等は、県又は市町が実施するネット・ゲーム依存症対策に協力するものとする。

1 ご意見等の概要

01 学校が県・市町の依存症対策に協力する義務を定めているが、県・市町の定めた細かな教育内容・指導方針にまで学校を拘束するものであるかのように読む余地がある。

2 ご意見等に対する考え方

ネット・ゲーム依存症対策にあたっては、社会全体で対応を行っていく必要があり、県、市町、学校、保護者などが相互に連携を図りながら総合的かつ計画的に推進することとしています。

【第6条】保護者の責務

(第1項)

保護者は、子どもをネット・ゲーム依存症から守る第一義的責任を有することを自覚しなければならない。

1 ご意見等の概要

- 01 子どものゲーム依存に苦しむ親を一層追い込むことになるため、保護者に第一義的責任を負わせるべきではない。
- 02 保護者が第一義的責任を負うと規定することは、支援を必要とする者に重い責任を負わせ、支援から遠ざかり孤立する原因を作ることとなる。
- 03 保護者に対する責務の押し付けであり、個人の自由を縛り付けているのではないか。
- 04 家庭の教育方針に干渉する内容で、理想とする教育方針を行政が家庭に押しつけるものであり、権力の濫用である。
- 05 スマートフォン等を過剰に使用したり、教育に対して無関心である保護者や大人に対する啓発が必要ではないか。
- 06 まずは子どもの教育に困っている親を対象に、子どもへの接し方や育て方についてのレクチャーやカウンセリングを行える環境作りが先である。
- 07 ネット・ゲーム依存の対策の主体は家庭であり、条例に規定しなくても、保護者が子どもを教育すべき問題である。
- 08 保護者に対する新たな責務の規定により子育てに対する不安が増大しないよう、子育てに対する支援の充実が求められる。
- 09 保護者に対してではなく、子どもを依存に陥らせるゲームを作る事業者の責務を規定すべきではないか。

2 ご意見等に対する考え方

ネット・ゲーム依存の対策に当たっては、社会全体で対応を行っていく必要があり、県においても総合的な対策に取り組む必要がありますが、子育ての第一義的責任は父母などの保護者にあることから、保護者に対し、子どもをネット・ゲーム依存症から守る第一義的責任を有することを自覚していただくものです。

保護者が子育ての悩みを一人で抱え込まないように、不安や孤立感などを和らげることを通じて、自己肯定感を持ちながら子どもとしっかりと向き合える環境を整えることで、保護者が子育てや子どもの成長に喜びや生きがいを感じることができるよう支援することが必要であると考えています。

【第6条】保護者の責務

(第2項)

保護者は、乳幼児期から、子どもと向き合う時間を大切にし、子どもの安心感を守り、安定した愛着を育むとともに、学校等と連携して、子どもがネット・ゲーム依存症にならないよう努めなければならない。

①愛着との因果関係

1 ご意見等の概要

- 01 「乳幼児期から、子どもと向き合う時間を大切にし、子どもの安心感を守り、安定した愛着を育む」ことと、「子どもがネット・ゲーム依存症にならない」の因果関係が不明である。安定した愛着を育むことによって県が定義する「ネット・ゲーム依存症」が防げるのか。香川県の育成方針、教育方針なのか。根拠は何か。安定した愛着とは何か。
- 02 言わんとしている事は理解できるが、乳幼児、一番子育てが大変な母親に負担をかけている文言に聞こえる。親は誰もネット・ゲーム依存症にさせたくてさせている訳ではない。
- 03 保護者の子育て態度によってネット・ゲーム依存症になると受け取られかねない。ゲームをやる時間が長い子ども程、愛情が与えられなかったとでも言うのか。
- 04 私たち世代は、子どもたちを落ち着かせるためにゲームは必要不可欠なツールとなっている。スマホを渡すと子どもたちがおとなしくなることと本に夢中になる子どもたちと何か違いがあるのか。

2 ご意見等に対する考え方

愛着は、子どもと養育者との間に形成される持続的なきずなであり、それがどれだけ安定したものとして形成されるかが、その後の対人関係の持ち方を左右するだけでなく、不安やストレスにも大きく影響を与えることや、養育者との安定した愛着は、子どものインターネット・ゲーム依存に抑止的な効果があるとの指摘もあることから、インターネット・ゲーム依存に陥るリスクを軽減させるため、乳幼児期からの子どもと保護者との愛着形成の重要性について普及啓発を行うことが重要であると考えています。

②家庭教育における主体性の侵害

1 ご意見等の概要

- 01 第6条の規定は、家庭のルールを第三者に一方的に決められ、家庭教育における主体性を侵害するものである。
- 02 保護者の責務において、ゲーム依存は愛着障害が原因であるように書かれているが、コンピュータゲームは親子の共通の話題となり、愛着を育てるコミュニケーションツールの1つにもなる。条例で親と子どもとのコミュニケーションを阻害する可能性もあり、ゲームを1時間しかさせない＝愛着を形成させる＝依存症対策になるとは言い難い。すでに家庭ごとで、フィルタリングなどのルールを決めて実行しているのに、現在の方法で不十分なほどゲーム依存が香川県内で増えているのか。

03 親子の愛情で依存症が克服できるかのように書かれているが、表現に問題がある。それぞれの家庭の方針は保護者の良心と信条によるべきもので、いかなる内容であれ家庭観に関する一個人の思想を条例に持ち込んで県民の家庭の在り方まで規定しようとするのは家庭に対する公権力の過剰な介入にほかならない。

2 ご意見等に対する考え方

家庭教育は、子どもが基本的な生活習慣や生活能力などを身に付ける上で重要な役割を担うものです。

保護者が子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合ったうえで使用時間を含めた使用に関するルールづくりを行っていただきたいと考えています。平日60分などの依存症につながるようなコンピュータゲームの利用時間の上限等は、あくまでも、家庭におけるルールづくりの基準としていただくものです。

こうした考え方を明確にするため、第18条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、同条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

③子どもを育てる環境づくり

1 ご意見等の概要

01 子どもと向き合う時間を大切にというのであれば、子どもの福祉や医療の手当、最低賃金の引き上げなどを先に充実させ、共働きでなくとも子どもを育てられる環境づくりをすれば依存症に陥らせることを減らせたり、事前に対応できたりするのではないかと。

02 子どもがネット・ゲーム依存を発症した場合、保護者は責務を疎かにした、子育てを失敗したとみなされるおそれがあり、新たな差別を生みかねない。

03 親子の信頼関係が十分に築けないのは、過度に忙しい保護者などの激務が主な理由である。ゲーム等を規制することで親子の信頼関係が築けるようになるとは考えにくい。

2 ご意見等に対する考え方

在宅で子育てをしている家庭に対する支援も重要であることから、親子の交流や子育て相談、情報提供等を行う地域子育て支援拠点事業や、保育所等での一時預かり事業などを支援しており、各市町と連携して、これらの事業を充実させます。

また、県内の子育て環境の一層の充実を図るためには、各市町と連携して少子化対策や子ども・子育て支援を推進していく必要があることから、各市町が、来年度から3年間、地域の実情、ニーズに応じた、創意工夫を凝らした事業を計画的に展開できるよう、「新・かがわ健やか子ども基金事業」を新たに実施しようと考えています。

④教員や依存症対策関係者の負担の増加

1 ご意見等の概要

01 ネット・ゲーム依存症に陥る危険性やネット・ゲーム依存症にならない方法が確立されていないため、保護者は判断のしようがなく、学校やネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等に負担がかかっている。昨今、教員の過度な働き方への警鐘が鳴らされているが、更に負担を増やすのか。

2 ご意見等に対する考え方

第5条では、「学校等は、ネット・ゲームの適正な利用についての各家庭におけるルールづくりの必要性に対する理解が深まるよう、子どもへの指導及び保護者への啓発を行うものとする。」としていますが、県としても、第12条において、県民がネット・ゲーム依存症に陥ることを未然に防ぐことができるよう、必要な情報を収集するとともに、オンラインゲームの課金システムその他のネット・ゲームに関する正しい知識の普及啓発及び依存症教育を行うよう取り組むこととしています。

ネット・ゲーム依存症対策は、予防から再発の防止まで幅広く対応する必要があることから、県、市町、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等が相互に連携を図りながら協力して社会全体で取り組む必要があると考えています。

【第6条】保護者の責務

(第3項)

保護者は、子どものスマートフォン等の使用状況を適切に把握するとともに、フィルタリングソフトウェア（青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律（平成20年法律第79号）第2条第9項に規定する青少年有害情報フィルタリングソフトウェアをいう。以下同じ。）の利用その他の方法により、子どものネット・ゲームの利用を適切に管理する責務を有する。

1 ご意見等の概要

- 01 「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」でのフィルタリングソフトウェアは、青少年有害情報に対応するためのものであるため、保護者が活用しても、期待する成果をあげられない可能性があるほか、条例の目的とは関係ない情報がブロックされる可能性がある。
- 02 フィルタリングソフトウェアについては、既に「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」で謳われており二重規制となり、ひいては依存症対策と関係ない条項であると思うので、必要ないのではないかと。
- 03 ペアレンタルコントロールについては、各々の保護者の判断に任せるべきである。家庭内の指針や方針に行政が過度に干渉すべきではない。
- 04 ペアレンタルコントロール機能の存在が知られていないことに問題があるのではないかと。まずはこの機能の存在を周知させ、家庭における適切な利用を促進させることが重要であり、そうした条文であるべき。
- 05 「子どものスマートフォン等の使用状況を適切に把握する」際の留意事項として、子どものプライバシーを尊重する必要性も明記すべきである。

2 ご意見等に対する考え方

子どもがネット・ゲーム依存症に陥らないよう、各家庭において、スマートフォン等の使用状況を確認するとともに、インターネット接続事業者が提供しているフィルタリングサービスの利用やフィルタリングソフトウェアのインストールなどの方法により、子どものネット・ゲームの利用を適切に管理いただくこととするものです。

【第7条】 ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者の責務

医療、保健、福祉、教育その他のネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者は、県又は市町が実施するネット・ゲーム依存症対策に協力し、ネット・ゲーム依存症の予防等（発症、進行及び再発の防止をいう。以下同じ。）に寄与するものとする。

1 ご意見等の概要

- 01 依存症の発症や再発に対して明確な原因がないにもかかわらず、予防に寄与せよというのは全く持って意味をなさない責務となっている。
- 02 「ネット・ゲーム依存症」の定義に科学的根拠がなく、特に医療従事者に対して、定義の曖昧な概念を病気として対策するよう押しつけることは非常に問題があると考ええる。

2 ご意見等への考え方

ネット・ゲーム依存症の対策に当たっては、社会全体で対応を行っていく必要があり、依存状態に陥ることを未然に防ぐための正しい知識の普及啓発や早期発見・早期治療のための相談支援、医療提供体制の充実など総合的な対策を推進することとしており、こうした取組みのために必要な医療、保健、福祉、教育等の関係者の協力を求めるものです。

【第8条】国との連携等

(第1項)

県は、国と連携協力してネット・ゲーム依存症対策の推進を図るとともに、ネット・ゲーム依存症対策に関して必要があると認めるときは、国に対し、他の依存症対策と同様に、法整備や医療提供体制の充実などの必要な施策とともに、ネット・ゲーム依存症の危険要因を踏まえた適切な予防対策の策定及び実施を講ずるよう求める。

1 ご意見等の概要

- 01 国の政策との間に齟齬があるため、関連産業の発展を阻害させる。
- 02 国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る。またプログラミング学習やeスポーツの推進もされている。つまりこの法案は矛盾に満ちている。
- 03 香川県固有の問題ではないから一自治体で制定する事柄ではないと思う。
- 04 「他の依存症と同様に」国に対策を求めるのであれば、ネット・ゲーム依存症について他の依存症と同様に確実に明確な基準ができてからにするべき。
- 05 ネット・ゲーム依存症の危険要因の定義が不明である。
- 06 日本政府は世界保健機関の発表に完全に同調しているわけではなく、これから調査を行う段階にある。このような状況で地方の自治体レベルで規制を行うことは性急に過ぎ、その内容も誤った知識に基づいており妥当性がない。

2 ご意見等に対する考え方

県内産業の生産性向上や競争力強化等を図るため、幅広い分野でAI、IoTなどの先端技術の活用を推進していくことが重要であると考えています。また、本条例は、過度のゲーム使用など、ネット・ゲーム依存症につながるようなスマートフォン等の使用を対象としており、学校における教育のための使用を制限したり、規制したりするものではありません。

一方で、本県の子どもたちをはじめ、県民をネット・ゲーム依存症から守るための対策を総合的に推進する必要があります。

本条の規定は、県がネット・ゲーム依存症対策を推進するために国に必要な施策を講ずるよう求めようとするものです。

【第8条】国との連携等

(第2項)

県は、国に対し、eスポーツの活性化が子どものネット・ゲーム依存症につながるものがないよう慎重に取り組むとともに、必要な施策を講ずるよう求める。

1 ご意見等の概要

- 01 本県におけるeスポーツの発展や、その活用による地域活性化を妨げるものである。
- 02 eスポーツ市場は世界的に発展しており、国内においても国体の文化プログラムとして開催される中、時代の流れに逆行している。
- 03 日本のゲーム産業や日本出身eスポーツ選手の裾野を狭める。
- 04 国においてeスポーツの活性化に取り組む中、我が国におけるeスポーツ文化の発展を阻害しかねず、これを推進している国の方針と反する。
- 05 将来的に県内へのeスポーツ誘致が行えなくなる等、何らかの損失を招くおそれがある。
- 06 eスポーツに対する否定的な見解を示しているように見えるが、むしろこれを新たな機会として積極的にeスポーツの大会を誘致するなど県財政の強化につなげるべきである。
- 07 eスポーツの良い点を度外視し、あたかも依存症の原因であるかのような誤解を与える条文となっている。
- 08 eスポーツがネット・ゲーム依存症の原因であるという科学的根拠がない。
- 09 eスポーツは、障害を持った子どもたちの希望にもなっており、例え車椅子であってもできる、尚且つ趣味ではなく仕事として世界の舞台を目指せる。夢を諦めざるを得なかった子どもに、希望を持ってもらえる職業がeスポーツだと思う。
- 10 eスポーツは身体障害者が健常者とコミュニケーションできる手段や不登校の克服に効果があるという利点もある。
- 11 具体的にどのように国に働きかけるのか。

2 ご意見等に対する考え方

eスポーツは、今後の成長分野として期待されており、令和元年10月の国民体育大会において文化プログラムとして開催されるとともに、国が「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」を開催するなど、eスポーツの健全かつ多面的な発展に向けた取組みを進めていると承知しています。

国に対しては、eスポーツの活性化が子どものネット・ゲーム依存症につながるものがないよう慎重に取り組むとともに、必要な施策を講ずるよう求めるものです。

【第8条】国との連携等

(第3項)

県は、県民をネット・ゲーム依存症から守るため、国に対し、乳幼児期からの子どもと保護者との愛着の形成や安定した関係の大切さについて啓発するとともに、必要な支援その他必要な施策を講ずるよう求める。

1 ご意見等の概要

- 01 国に対し家庭への啓発、支援、施策を講じるように求めているが、「法は家庭に入らず」は無視するのか。
- 02 「乳幼児期からの子どもと保護者との愛着の形成や安定した関係の大切さについて啓発する」ことが、香川県独自の定義のネット・ゲーム依存症の有効な対策になるのか科学的根拠が不明瞭である。
- 03 保護者の子どもへの愛着や安定した関係の不足が、ゲームやネットの依存症の原因となることの科学的根拠が示された状態にはない。この状態で、国に啓発を求めることは、依存症の解決につながらないおそれがあるうえに、共働き・ひとり親の家庭等の保護者に対する過剰な圧力ともなりえると同時に、国の限りある資源の無駄使いともなりかねない。

2 ご意見等に対する考え方

家庭教育は、子どもが基本的な生活習慣や生活能力などを身に付ける上で重要な役割を担うものです。

また、愛着は、子どもと養育者との間に形成される持続的なきずなであり、それがどれだけ安定したものとして形成されるかが、その後の対人関係の持ち方を左右するだけでなく、不安やストレスにも大きく影響を与えることや、養育者との安定した愛着は、子どものインターネット・ゲーム依存に抑止的な効果があるとの指摘もあることから、インターネット・ゲーム依存に陥るリスクを軽減させるため、乳幼児期からの子どもと保護者との愛着形成の重要性について普及啓発を行うことが重要であると考えています。

【第9条】 県民の役割

(第1項)

県民は、ネット・ゲーム依存症に関する関心と理解を深め、その予防等に必要な注意を払うものとする。

1 ご意見等の概要

- 01 子どもだけではなく県民への協力を強制しているように素案では見えるが具体例が無く、また曖昧であり、他のゲーム依存症とは関係のない物と結びつけて執行できるように読み取れる。
- 02 なぜ県民全員がこのことに注意・協力しなければならないのか。特に、第1項の「予防等に必要な注意」はどのような内容なのか。それが明示されない以上、私たち県民は注意を払うことはできないし、公権力の乱用と言わざるを得ない。
- 03 県民の大人に対しての教育体制が出来ていない。こうした責務を負うはずの大人への講演等の参加を義務化する方法を確立しないまま時間制限だけ行くとさらなる無関心になりかねない。
- 04 「県民は、ネット・ゲーム依存症に関する関心と理解を深め、その予防等に必要な注意を払うものとする。」とあるが、具体性に欠ける上、自治体による個人への介入、自己決定権の侵害にあたる。

2 ご意見等に対する考え方

本条例では、ネット・ゲーム依存症対策の推進について、正しい知識の普及啓発や予防対策などの推進、医療提供体制の整備、相談支援、人材育成の推進など施策の基本となる事項を定めることにより、県、市町、学校、保護者などが相互に連携を図りながらネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することで、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することを目的としており、こうした目的のため、ネット・ゲーム依存症に対する県民の関心と理解を深めていただくとするものです。

【第9条】 県民の役割

(第2項)

県民は、社会全体で子どもの健やかな成長を支援することの重要性を認識し、県又は市町が実施する施策に協力するものとする。

1 ご意見等の概要

- 01 「県民は……県…が実施する施策に協力するものとする。」も法令に書かれると、戦前型の「国策協力」＝締め付け態勢につながりかねないので、書くべきでない。
- 02 その「施策」の内容等を問わず、一律に県民への広範かつ一般的な協力義務を課するものであり、憲法により保障された県民の自由を過度に制約するおそれがないとはいえない。
- 03 「施策に協力するもの」などの押しつけがましい文言を消すべきである。

2 ご意見等に対する考え方

ネット・ゲーム依存症対策の推進について、正しい知識の普及啓発や予防対策などの推進、医療提供体制の整備、相談支援、人材育成の推進など施策の基本となる事項を定め、県、市町、学校、保護者などが相互に連携を図りながらネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することで、次代を担う子どもたちの健やかな成長を支援するため、県民の理解を深めていただくとともに、協力を求めるものです。

【第10条】市町の役割

市町は、県、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等と連携し、ネット・ゲーム依存症対策を推進するものとする。

1 ご意見等の概要

01 「県、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等」の「等」には他に何が含まれるのか。

2 ご意見等に対する考え方

「県、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等」の「等」は、県民を想定しています。ネット・ゲーム依存症対策にあたっては、社会全体で対応を行っていく必要があります。

【第11条】事業者の役割（属地主義との関係）

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。

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。

3 特定電気通信役務提供者（特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律（平成13年法律第137号）第2条第3号に規定する特定電気通信役務提供者をいう。）及び端末設備の販売又は貸付けを業とする者は、その事業活動を行うに当たって、フィルタリングソフトウェアの活用その他適切な方法により、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。

1 ご意見等の概要

（1）県民

01 香川県内からアクセスできるウェブサイトやサービスを運営している全国の事業者には協力義務を負わせることは、地方自治法に規定する条例の属地主義の原則に違反するのではないか。

02 ソフトウェアの開発、製造、提供等の事業を行う者には県外事業者や海外の事業者も含まれ、そのような事業者には協力を強制するような条例は不当である。

03 県の条例で県外の事業者を規制の対象にすることに正当性があるのか。

（2）第11条の事業者

01 県外のインターネット事業者やゲーム会社、特定電気通信役務提供者なども規制対象とするのは、地方自治法に規定する条例の属地主義に反するのではないかと。

02 香川県外の文化や経済活動に影響を及ぼすものであり、県条例の範疇を超える内容である。香川県内の事業者に限定すべきである。

2 ご意見等への考え方

事業者に関する規定については、インターネットの特性上、県外の事業者にも、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ことなどを求めているものであり、地方自治法に規定する条例の属地主義に反するものではないと考えています。

【第11条】事業者の役割（実効性）

（第1項）

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。

（第2項）

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。

1 ご意見等の概要

（1）県民

- 01 香川県民を対象とした制限を全国の事業者に課すことはおおよそ不可能である。
- 02 県外や国外の事業者がこの条例を必ずしも認知できないため、実効性に疑問が残る。
- 03 条例を制定しただけで、対策を講じる事業者がほとんどいないのではないかと。
- 04 全世界を対象にするサービス事業者が、一国の特定の地域のためだけにコストをかけるとは思えない。コンテンツを香川県民に提供しなくなるだけであり、実効性が伴っていない。
- 05 性的コンテンツであればアクセス前の年齢確認、射幸性が高いと言われる課金システムについてはゲーム側によって年齢による課金制限などが行われている。既に事業者ができる対策は実施されており、この条文は不要である。
- 06 最近のゲーム機やスマートフォンには一定の時間しか利用できないようにロックする機能も存在しているほか、内容の暴力性や性表現は既にCEROといった業界団体やアプリケーション提供事業者などが審査し、レーティングしている。

（2）第11条の事業者

- 01 インターネット上のコンテンツやその利用に際して制限を求めるものであり、対象となる事業者は全国・全世界に存在しており、実質的な制限は困難であろうと思われる。
- 02 罰則はなくとも事業者にとっては法令順守の義務が生じ、多大な負担になる。反面、実効性は極めて乏しく、いたずらに事業者の負担を増大させるだけである。
- 03 香川県だけを識別して時間帯や年齢別に対策しなければならないのであれば、技術的にハードルが高く、コスト的にも非常に手間がかかる。
- 04 事業者が合理的に対応するとすれば、時間も年齢も関係なく香川県だけにサービスを提供しないことになる。海外の事業者であれば日本国自体にサービスを提供しなくなる可能性もある。せめて努力義務にするべきである。
- 05 対策を実施するにはプロバイダや回線事業者などから、香川県在住者のIPアドレスや携帯電話のIDなどの情報を提供してもらわないといけませんが、その方法やコストについてどう考えているか。

2 ご意見等への考え方

事業者に関する規定については、インターネットの特性上、県外の事業者にも、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ことなどを求めるものです。

事業者の役割については、具体的な規制を行おうとする意図はなく、自主的な取り組みを求めるものであり、事業者の権利を侵害しようとするものではありません。

業界団体で行われている、ゲームの表現内容を審査し対象年齢を区分する、いわゆるレーティング制度などの取り組みについても承知しており、これらも踏まえ、引き続き、県民がネット・ゲーム依存症に陥らないために必要な自主的な取り組みを行っていただくものです。

【第11条】事業者の役割

(第1項)

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。

①事業者の役割

1 ご意見等の概要

(1) 県民

- 01 保護者や教育者が子どもに教えるべきことであり、事業者に対して制限等を設けることは不当である。
- 02 事業者の萎縮や過剰反応を避けるためにも、対象となる事業者や具体的な協力内容及びその内容を明確に定めるべきである。
- 03 事業者に求める協力の内容が曖昧であるため、その内容を明記するとともに、義務ではなく努力とする旨を明記すべきである。
- 04 事業者の自主規制について「実施するものとする」と定めているが、同項は事業者に義務を課す規定であるのか。
- 05 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ない。

(2) 第11条の事業者

- 01 個人でネットを利用して情報発信している者、作品を公開し販売している者や、個人でゲーム開発している者なども対象に入るのか。定義があいまいで範囲が広すぎる。
- 02 事業者の明確な定義がなされておらず、範囲を恣意的に広げれば過剰な対応を求められることとなる。
- 03 事業者に求められる対策が具体的に示されていない。香川県からのアクセスを選別して遮断することや、香川県に対してサービスを提供しないことなども含まれるのか。

2 ご意見等に対する考え方

事業者に関する規定については、「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」を対象に、インターネットの特性上、県外の事業者にも、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ことなどを求めているものです。

事業者の役割については、具体的な規制を行おうとする意図はなく、自主的な取り組みを求めるものです。

第18条に規定するスマートフォン等の使用時間については、あくまでも、子どものスマートフォン等の使用に関するルールづくりの基準として示したものであり、これをもとに各家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただくためのものです。

こうした考え方を明確にするため、第18条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、同条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

本条例は県民がネット・ゲーム依存症に陥ることを防ぐことを目的としたものであり、決して、インターネットやゲーム全てを否定しようするものではありません。

②経済活動の自由

1 ご意見等の概要

(1) 県民

- 01 事業者に自主的な規制を求めることは、事業者の経済的自由を侵害するものである。
- 02 インターネットおよびゲームに携わる全ての事業者に対して規制や対策を求めているが、これは企業等の事業活動の妨害になるのではないか。
- 03 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。
- 04 条例の規制により委縮した事業者が、リスク回避の観点から、サービスやコンテンツそのものを香川県には提供しなくなる可能性もあり、その結果、香川県内のサービス事業に大きな損失を招くことも考えられる。
- 05 インターネットを利用して新しいサービスを行いたいとして起業する人の意志を削ぐことにならないか。
- 06 ゲーム業界のみならず、インターネット上で活動する全ての事業者に対しての内容であり、これによる香川県の不利益はあまりにも大きいものではないか。

(2) 第11条の事業者

- 01 たとえ努力義務であっても、条例で規定されれば、香川県内にとどまらず日本全国のIT及びコンテンツ事業者全てに大きな影響を与えるものである。事業者の活動の委縮を招き、経済的にも甚大なダメージに繋がってしまう。
- 02 香川県の条例であるにもかかわらず、他県の事業者まで損害を被ることとなる。他県の事業者の営業権の侵害である。
- 03 対策にかかる新たなコストをどこが担保するのか明確にしないまま、対策の実施のみを行政が求めるのは不合理である。

2 ご意見等への考え方

事業者に関する規定については、インターネットの特性上、県外の事業者にも、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ことなどを求めているものであり、事業者の経済活動の自由を侵害しようとするものではありません。

③生活への影響

1 ご意見等の概要

(1) 県民

- 01 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可能性もあり、香川県民のみが受けられないサービスや、香川県民だけが使用できないアプリが出てくる可能性がある。
- 02 ゲーム及びインターネットを利用した様々なサービスにおいて香川県民がブロックされる可能性があり、これは県民の知る権利・自由権を侵害し、憲法に反する。
- 03 事業者は県民のネット・ゲーム依存対策に配慮することになっているが、子どもに限らず、県民全員に対する対策を行うとなると、県民全員にネット・ゲームの時間制限を行うよう求めているように見える。
- 04 条例違反となるリスクを回避するため、事業者が最初から香川県の子どもや保護者をサービスの対象から外すということになりかねず、子どもたちからこの時代のツールや楽しさに触れる機会を奪うことになる。

(2) 第11条の事業者

- 01 事業者にとっては「依存症に陥らないための対策」の意味がわからないため、対策として香川県のみ情報遮断がなされ、県民に必要な情報が得られなくなるおそれがある。
- 02 コンピュータに関わる全てのサービス事業が、香川県のみサービスの対象から除外するなど、今後、県民の方にとっても非常に不利な状況に陥る懸念がある。
- 03 事業者が県民にサービスを提供しないという効率的な対策を取った場合、県民全体が受ける利便性が他自治体住民に比して著しく低下し、本県が居住地または事業拠点として忌避され、IT後進地域として扱われるようになる。
- 04 今後、5Gなどのネットワークインフラが普及していくに際し、香川県民の端末の利用を制限することで潜在的な消費者ニーズが少なくなれば、それだけ香川県のネットワークインフラの整備が遅れ、各種サービスの阻害要因にならないかと懸念する。

2 ご意見等への考え方

事業者の役割については、具体的な規制を行おうとする意図はなく、自主的な取り組みを求めるものであり、県民の権利を侵害したり、本県の経済発展を阻害したりしようとするものではありません。

【第11条】事業者の役割

(第2項)

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。

①表現の自由、性表現・暴力表現とネット・ゲーム依存症との関連

1 ご意見等の概要

(1) 県民

◆表現の自由

- 01 性表現・暴力表現について事業者の「自主的な規制」を求めることは、表現の自由の侵害にあたるのではないか。
- 02 依存症対策という目的に対して過剰な規制であり、公共の福祉のための最小限の規制とは認められない可能性がある。
- 03 事業者への表現規制は成人にも影響し、知る権利を侵害するものではないか。
- 04 子どもに有害なコンテンツの取扱いは各家庭で親が判断するものであり、県が事業者へ実施や協力を強要するものではない。せめてお願いに留めておくべきである。
- 05 事業者への規制が拡大解釈され運用されることで、他の都道府県や国の施策に影響を与え、ひいては公権力による表現規制や言論統制、検閲に繋がる可能性も否定できない。

◆性表現・暴力表現とネット・ゲーム依存症との関連

- 06 「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」がネット・ゲーム依存症を進行させるというデータはあるのか。
- 07 業界でゲーム内の表現に応じて年齢制限を設ける自主規制が既に存在する中、わざわざ条例で定める必要性があるのか。
- 08 青少年保護育成条例の改正によって行われるべき規制である。

(2) 第11条の事業者

◆表現の自由

- 01 「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」として解釈可能なインターネット上のニュース記事、小説、漫画、アニメ、映画等といった全ての著作物に対する表現の自主規制を県が求め得る条文であり、問題がある。
- 02 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、憲法上の表現の自由の侵害である。CEROなどの業界団体によるレーティング制度などを活用すればよく、公権力が表現物の内容に干渉をするべきではない。
- 03 「自主規制」とは業界団体などが自分たちで話し合っ決めて決めるもの。行政が口出しするのは実質的に「表現規制」であり、「自主規制」しない者に対し行政がペナルティを与えることも可能になるし、過度の表現の萎縮を招く。
- 04 ゲームは美術、音楽など様々な分野の者が関わる創作文化である。創作において根本から発想を縛ることは文化そのものを殺すことである。このような条文では本来問題のないものまで萎縮してしまい、先細っていくことが懸念される。

◆性表現・暴力表現とネット・ゲーム依存症との関連

- 05 性表現や暴力表現などについて、依存症との因果関係が不明。依存症対策という条例の目的を逸脱していないか。
- 06 これらの要素が依存症を進行させるという具体的根拠は何か。根拠がない状態でゲーム内の表現やシステムの自主規制について条例で定めることは不当である。
- 07 依存症との因果関係が明確に示されたものは自主的に規制するべきだが、現状そのようなシステムは見つかっておらず、性表現や暴力表現については明らかに依存症とは無関係である。
- 08 「子どもの福祉を阻害するおそれのあるもの」はWHOの「ゲーム障害」の定義と何ら関係がない。
- 09 いわゆる18禁コンテンツはすでに法律でゾーニングされており、その他の表現もCERO等による業界のレーティングにより年齢段階別に自主的なゾーニングができており、ユーザーがそれを参照することで問題なく運用されている。
- 10 子どもの福祉を阻害するという観点では、青少年保護育成条例等で措置済みである。

2 ご意見等への考え方

事業者の役割については、具体的な規制を行おうとする意図はなく、自主的な取り組みを求めるものであり、事業者の表現の自由や県民の知る権利などを侵害しようとするものではありません。

香川県青少年保護育成条例においては、青少年の健全な保護育成を図る目的で「著しく性的感情を刺激し、甚だしく粗暴性を助長するもの」に対する規制が規定されていますが、今回の条例素案における第11条第2項の規定は、県民がネット・ゲーム依存症に陥らないために、同様の趣旨で規定するものです。

「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」については、こういった要素により、ネット・ゲームにのめり込むことにより、日常生活又は社会生活に支障が生じることがあると考えています。

業界団体で行われている、ゲームの表現内容を審査し対象年齢を区分する、いわゆるレーティング制度などの取り組みについても承知しており、これらも踏まえ、引き続き、県民がネット・ゲーム依存症に陥らないために必要な自主的な取り組みを行っていただくものです。

②課金システム等の制限

1 ご意見等の概要

(1) 県民

- 01 ゲームの射幸性が依存性につながると断言しているが、科学的根拠はあるのか。
- 02 国内の有名ゲームタイトルの多くにあっては、未成年者の月内の課金上限等を定めるなど、既に事業者側が努力を行っており、これ以上を要請する必要は無いと考える。
- 03 ガチャシステムの仕組みやゲームのシステム面などに踏み込まない限り、条例としてゲーム障害をどうにかできるとは思わない。
- 04 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おかしい。
- 05 射幸性が高いオンラインゲームやギャンブル性の高いガチャを規制することは賛成である。しかし、ネット・ゲームを規制するだけで子どもの健全な成長に繋がるのだろうか。
- 06 ゲームの時間規制をしたら、より効率的にゲームをするためにガチャや課金をより多く行う危険性も孕んでいる。
- 07 子どもには失敗経験も必要であり、お年玉全額を使って課金して失敗したほうが社会に出てお金を使うときにより経験になる。

(2) 第11条の事業者

- 01 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ない。
- 02 オンラインゲームの事業者も過度の課金に対する対策を講じており、今さら自治体が規制すべきことではないのではないかと。
- 03 ガチャの対策は必要だが、ゲーム障害はWHOが発表してまだ間もないこともあり、法令による規制を考える段階にない。
- 04 現代のスマートフォンゲームは、まず時間を浪費させてから、課金すれば時間を節約でき効率的なプレイができると誘い、課金させるという構造になっている。ガチャは射幸心を煽る一面もあるが、ユーザーが時間を節約するためのものである面が大きい。事実誤認に基づく主張は条例に取り入れられるべきではない。
- 05 課金システムの中でもガチャと呼ばれるものが問題視されているのであって、オンラインゲームの課金システム全般が問題であるかのような書き方は、問題の切り分けができていない。

2 ご意見等への考え方

課金システム等については、県において、県民がネット・ゲーム依存症に陥ることを未然に防ぐことができるよう、正しい知識の普及啓発及び依存症教育を行うものです。

スマートフォンゲームアプリにおける未成年者の課金上限の設定など、事業者の自主的な取り組みも承知しており、こうした取り組みも含め、県民のネット・ゲーム依存症を防ぐという観点から、引き続き、必要な自主的な取り組みを行っていただくものです。

【第11条】事業者の役割

(第3項)

特定電気通信役務提供者（特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律（平成13年法律第137号）第2条第3号に規定する特定電気通信役務提供者をいう。）及び端末設備の販売又は貸付けを業とする者は、その事業活動を行うに当たって、フィルタリングソフトウェアの活用その他適切な方法により、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。

1 ご意見等の概要

(1) 県民

- 01 まずは既に存在するフィルタリング機能を使用することを周知啓発するべきではないか。
- 02 フィルタリングソフトウェアとは有害サイトへのアクセスを遮断するものであり、もし「一定時間ゲームをプレイしたら以降アクセスを遮断する」といった対策を想定しているのであればそれは条例による通信内容の検閲の指示であり、憲法に定められた「通信の秘密」を侵害するおそれがある。
- 03 県外の事業者にまでフィルタリングを要請することが明記されており、平等に知識に触れられるはずのインターネット上で香川県民だけがサービスを受けられなくなる可能性を含んでいる。これは明らかに県民の利益を侵害している。

(2) 第11条の事業者

- 01 フィルタリングソフトウェアの取扱いについては、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」が整備されているが、改めて本条文を条例に入れ込む理由はあるのか。
- 02 フィルタリングに関しては、国民の知る権利の侵害であり。慎重な議論が必要である。

2 ご意見等への考え方

本条文は、香川県青少年保護育成条例の規定と同様に、インターネット接続事業者等によるフィルタリングサービスの提供や、フィルタリングソフトウェアのインストールなど、適切な方法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行っていただくとするものであり、憲法上の権利を侵害しようとするものではありません。

スマートフォン等のフィルタリングソフトウェアについては、県においても、ネット上の様々なリスクから子どもたちを守るため、その機能や有効性について保護者への周知啓発を行っています。

【第12条】正しい知識の普及啓発等

県は、県民がネット・ゲーム依存症に陥ることを未然に防ぐことができるよう、必要な情報を収集するとともに、オンラインゲームの課金システムその他のネット・ゲームに関する正しい知識の普及啓発及び依存症教育を行う。

1 ご意見等の概要

- 01 必要な情報の範囲が不明瞭である。「正しい知識」を誰がどう決めるのか。また「依存症教育」はどのような内容のものか。
- 02 保護者の大半は依存症についての専門知識はなく、科学的根拠をもってどう対処すれば、子どもが依存症に陥らないようにできるのか判断できない。また専門家間で明確な合意が得られていない知識を、県が普及啓発することに問題を感じる。
- 03 ゲーム依存解決の為には、労働者の家庭の時間、賃金待遇改善、教育環境、医療体制など多くあげられるが、今すぐできるのは啓発活動である。どのような症状が見られるのか、どういった弊害があるのか、そうした普及啓発が考えられる。
- 04 ゲームの良さも理解した上で、良い部分と悪い部分を共に考え、更に丁寧な利用指針・啓発活動をすることが有益である。
- 05 「オンラインゲームの課金システム」は、ゲーム依存との関連、特に子どものゲーム依存との直接的関連性はあるのか。ガチャシステムへの依存防止を本来の目的とするのであれば、防止の目的と素案上に規定されている手法が全く一致していない。
- 06 ゲームは年齢により課金可能な金額が制限されている。未成年者の虚偽の申告などは認証の厳格化で対応できる。また保護者による課金額のコントロールが可能で、アプリ、ゲーム、音楽、映画などの使用制限システムができるという周知に力を入れてほしい。

2 ご意見等への考え方

ネット・ゲーム依存症対策にあたっては、社会全体で対応を行っていく必要があり、依存状態に陥ることを未然に防ぐための正しい知識の普及啓発や早期発見・早期治療のための相談支援、医療提供体制の充実など総合的な対策を推進することとしています。

正しい知識の普及啓発及び依存症教育においては、子どもにインターネット上の様々なリスクやトラブルに関する十分な知識、判断能力が備わるようにするとともに、保護者自身もスマートフォン等の機能や子どもの利用実態などを理解することが必要と考えています。

【第13条】 予防対策等の推進

県は、市町、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等と連携し、県民がネット・ゲーム依存症に対する理解及びネット・ゲーム依存症の予防等に関する知識を深めるために必要な施策を講ずる。

1 ご意見等の概要

- 01 依存症を予防することは難しく、依存対象を制限するのは適切でない。
- 02 啓発内容が「わかりにくい」という声も聞く。わかりやすい教育を行うべきである。
- 03 啓発冊子を作るなど、条例施行以前の段階で行えることがあるのではないかと。

2 ご意見等に対する考え方

依存状態に陥ることを未然に防ぐため、正しい知識について、対象者や年齢に応じて、わかりやすく普及啓発することが必要と考えています。

【第14条】医療提供体制の整備

県は、ネット・ゲーム依存症である者等がその状態に応じた適切な医療を受けることができるよう、医療提供体制の整備を図るために必要な施策を講ずる。

1 ご意見等の概要

- 01 依存症のおそれや予備軍の可能性がある場合に、親や本人が相談できる医療機関を整備する必要がある。
- 02 相談窓口や医療機関などを作る方が先であり、医療機関にかかりやすくできるよう助成を行う方がよい。医療提供体制の整備や相談支援等を中心に条例に頼らない方法が妥当ではないか。
- 03 依存はゲームにだけ原因があるのではなく、学校生活や人間関係など他の要因があるケースが多く時間で制限するよりメンタルなどのケアのほうが重要である。もっと依存患者に寄り添う政策を進めるべきである。
- 04 適切な医療は、誰がどう判断するのか。具体的な治療法や予防法が確立されていない状態では、診断のしようがない。前提となる医学的根拠がなく、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つけることは問題がある。
- 05 「ネット・ゲーム依存症である者等」の「等」には他に何が含まれるのか。

2 ご意見等に対する考え方

ネット・ゲーム依存症を治療できる医療提供体制の充実を図るため、依存症となった場合の進行予防、再発予防のための適切な医療を提供できる人材の育成などに取り組むことが必要と考えています。

「ネット・ゲーム依存症である者等」の「等」は、依存症のおそれや、再発のおそれがある方が想定されます。

【第15条】相談支援等

県は、ネット・ゲーム依存症である者等及びその家族に対する相談支援等を推進するために必要な施策を講ずる。

1 ご意見等の概要

- 01 ゲームやスマートフォン等の時間規制ではなく、依存で困っている子どもや親への支援が重要ではないか。復帰するための支援は触れられているか。
- 02 ゲームにのめりこむ背景の検討が十分でない。ネットやゲーム依存性には根本的な原因があり、子どもからゲームを取り上げようとするよりも、ゲームやネットに逃げざるを得ない環境、その原因を分析し、行政が支援をするべきであり、逃げ場所を奪うことではない。
- 03 子どもが悩みを相談できる窓口の充実こそが必要である。匿名のネット、電話相談など子どもが相談しやすい環境づくりも大切である。
- 04 専門的な相談センターが必要。またはそうした部署や支援する場所を作っておくべきではないか。
- 05 相談支援等について本人および家族に加え、それらを支援する現場スタッフも支援するとしてもいいのではないか。

2 ご意見等に対する考え方

ネット・ゲーム依存に関する相談に適切に対応するため、教員等を対象にネット・ゲーム依存に関する正しい知識を周知し、子どもたちを支援する体制の充実を図ることや、精神保健福祉センターや各保健所などにおいて、相談支援を行うとともに、医療、保健、福祉等の関係者を対象とした研修会を開催し、早期発見・早期治療のための相談体制の整備を図ることが必要と考えています。

【第16条】人材育成の推進

県は、医療、保健、福祉、教育その他のネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者について、ネット・ゲーム依存症に関し十分な知識を有する人材の確保、養成及び資質の向上のために必要な施策を講ずる。

1 ご意見等の概要

- 01 県や市町はゲーム依存症などの専門家を早急に育成・確保するとともに、依存傾向の強い児童・生徒への対応を始めるべきである。また科学的な知見・根拠のある助言を、定期的に関わりやすく学校・保護者・子どもらに周知するべきである。
- 02 依存症本人の復帰の意思をサポートし、周辺の人達が支援できる体制をつくる必要があるのではないか。依存を取り除くのは逆効果で、むしろサポートやケアなどの観点からその依存者と同じ立場、同じ観点到に立ち依存者の抱える問題を一つずつ丁寧に探り出し解決していくのが本当の解決ではないか。
- 03 十分な知識は誰がどう判断するのか。十分な知識を有する人材にはゲームの専門家がいるべきである。

2 ご意見等に対する考え方

依存症となった場合の進行予防、再発予防のための適切な医療を提供できる人材を育成するとともに、ネット・ゲーム依存に関する問題について、相談支援を行う人材の育成に取り組むことが必要と考えています。

また、学校におけるインターネット利用に関する指導の充実、トラブルの未然防止・早期発見・早期対応、保護者への啓発活動のための指導者養成など、児童生徒のインターネットの適正な利用に向けた取組みが必要と考えています。

【第17条】連携協力体制の整備

県は、第12条から前条までの施策の効果的な実施を図るため、市町、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等の間における連携協力体制の整備を図るために必要な施策を講ずる。

1 ご意見等の概要

01 「ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等」の「等」は何が含まれるのか。

2 ご意見等に対する考え方

「ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等」の「等」は、県民を想定しています。ネット・ゲーム依存症対策にあたっては、社会全体で対応を行っていく必要があります。

【第18条】子どものスマートフォン使用等の制限（家庭におけるルールづくり）

（第1項）

保護者は、子どもにスマートフォン等を使用させるに当たっては、子どもの年齢、各家庭の実情等を考慮の上、その使用に伴う危険性及び過度の使用による弊害等について、子どもと話し合い、使用に関するルールづくり及びその見直しを行うものとする。

（第2項）

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。

1 ご意見等の概要

- 01 長時間何かに没頭すれば同じ問題が起こる。ネットやゲーム特有の問題ではなく、各家庭のしつけやルールの問題の方が影響が大きい。
- 02 子どものネット・ゲーム時間等の管理は各家庭での「しつけ」の範疇である。どう対応するかは各家庭の事情を踏まえて各家庭が決めることである。各家庭で話し合い、ルールづくりをすればよく、行政が私的なことに介入すべきではない。子ども・青少年の育成のためという名目で介入する事例になりかねない。
- 03 どのくらい遊ばせるかは各家庭の教育方針において自由に決められるもので、子どもも納得した上で時間を管理することが重要である。
- 04 親子の会話や約束が信頼関係、愛情、愛着や安心感、自己肯定感を高め、リテラシーを育む。子ども自身が適切な利用時間を考えられるように導くのが大人の役割であり、時間配分を自ら自覚し考え実行させなければならない。
- 05 子どもの夢や努力を応援する親の責任や権利がある。ゲームの良い部分や危険な部分も教え良好な親子関係を作っていくのが望ましい。
- 06 ガイドラインや指針を示し、各家庭のルールとして、各家庭の事情や教育方針、子どもの成長に合わせて時間を柔軟に決定した方が合理的である。県教育委員会等による啓発が適切で条例は過剰な規範の押しつけである。
- 07 家庭の中で話し合う内容にまで踏み込んでいる。条例の必要性・意味・効果が疑問である。条例を定めても家庭のルールや環境は変わらない。
- 08 第1項で家庭内で話し合えと言い、第2項で県の見解を押し付けている。
- 09 対策の根拠や効果が明らかでなく子どもを納得させられない。一方的にルールを押し付けるだけで子どもとの会話の機会を失い、家庭関係が悪化する。家庭内での適切な教育を放棄し、行政に任せるという考えを持つ保護者も増えかねない。
- 10 業界団体による自主的なレーティングや消費金額の明確な基準をもとに、コンテンツの内容に応じた適切な管理が各家庭でなされるよう導く方が効果的と思われる。

2 ご意見等への考え方

使用時間の制限については、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を利用する場合には、1日当たりの利用時間が平日は60分まで、学校などの休業日は90分までの時間を上限とすることを基準にすることや、スマートフォンなどを使用する場合には、中学生以下の子どもは午後9時までに、それ以外の18歳未満の子どもは午後10時までに使用をやめることを基準としています。

「平日は60分まで」などの利用時間については、令和元年11月に国立病院機構久里浜医療センターから公表された全国調査結果において、平日のゲームの使用時間が1時間を超えると学業成績の低下が顕著になることや、香川県教育委員会が実施した平成30年度香川県学習状況調査において、スマートフォンなどの使用時間が1時間を超えると、使用時間が長い児童生徒ほど平均正答率が低い傾向にあるという結果などを参考に、基準として規定したものです。

保護者には、子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合い、使用時間を含めた使用に関するルールづくりや見直しを行うことを求めており、このような家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただきたいと考えています。

こうした考え方を明確にするため、本条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、本条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

【第18条】子どものスマートフォン使用等の制限

(第2項)

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。

①根拠

1 ご意見等の概要

- 01 条例で県民の行動や権利を制限する以上、その基準を正当化できる根拠が必要だが根拠となる法令がない。
- 02 未成年者の保護・育成のための措置には制限目的と制限手段の合理性が必要とされる。
- 03 利用時間（平日60分、休日90分）の制限についての科学的根拠や医学的根拠に基づかない。根拠のない時間規制は実効性も説得力もない。
- 04 健康への影響・因果関係を裏付ける根拠が脆弱である。治療の専門家による治療方針に基づく根拠であれば理解できる。
- 05 利用時間が長いと依存症になる決定的なデータがない。時間と依存症は単純な相関関係ではなく、ゲームごとの依存度の違いなど複雑な関係がある。ゲームの依存をなくするためにはもっと違う観点でのルールが必要である。
- 06 WHOはゲーム障害が精神疾患であると認定したに過ぎず、ネット・ゲームを平日1時間以上、休日は90分以上行うと依存症になる記載はない。
- 07 久里浜医療センターの調査で平日にゲームを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%で、逆に1時間未満のプレイでも2%は問題があると答えている。3%未満の「ゲーム依存症と思われる」人のために全児童・生徒に時間制限することが不当である。
- 08 この利用時間内であればネット・ゲーム依存症にならないという根拠、依存症に陥る人を有意に減らすことができるという統計資料、観測データ等はあるのか。
- 09 児童生徒の学習成績とスマートフォン等の利用時間は、単に独立したデータに過ぎず、相関関係があるとするのは誤りである。成績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である。時間と成績との関係が科学的に立証されているのか。
- 10 香川県教委の学習状況調査と学力調査の相関グラフで、時間や時刻制限を発想することも非科学的すぎる。
- 11 関係資料は、「スマホを触っていたから勉強時間が減り、成績が落ちた」のか「もともと勉強嫌いの子は遊んでいる時間が相対的に長く、その際の遊び道具がスマホであった」のかの区別がつかない。

2 ご意見等への考え方

「平日は60分まで」などの利用時間については、令和元年11月に国立病院機構久里浜医療センターから公表された全国調査結果において、平日のゲームの使用時間が1時間を超えると学業成績の低下が顕著になることや、香川県教育委員会が実施した平成30年度香川県学習状況調査において、スマートフォンなどの使用時間が1時間を超えると、使用時間が長い児童生徒ほど平均正答率が低い傾向にあるという結果などを参考に、基準として規定したものです。

また、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、中学生以下の子どもは午後9時までに、それ以外の18歳未満の子どもは午後10時までに使用をやめることを基準としています。

保護者には、子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合い、使用時間を含めた使用に関するルールづくりや見直しを行うことを求めており、このような家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただきたいと考えています。

こうした考え方を明確にするため、本条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、本条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

②対象

1 ご意見等の概要

- 01 なぜ時間制限の対象は子どもだけなのか。具体的な対策は子どもだけで、大人はどう対策するのか。
- 02 時間制限についてすべての子どもを対象とすることは、あまりにも範囲が広い。
- 03 義務教育修了前の子どもの午後9時以降の使用制限は賛同するが、それ以外の子どもは生活環境が多様化すると思われるので、制限ではなく推奨にとどめておくべきである。中学生までと高校生では生活環境が大きく異なり、高校生は対象から除外すべきである。
- 04 高校は交通機関を利用して通学する生徒が多い。学校帰りに進学塾等に通り帰宅時間が22時近くになる生徒も多く、22時までの制限設定が理解出来ていない。香川県青少年保護育成条例第15条で外出制限が23時から4時までとしているのに、家の中での制限が22時の設定は矛盾している。
- 05 子どもの定義は18歳未満となっており、受験を控えた高校3年生が時間制限から外れる。
- 06 使用の年齢制限を厳しくするなどには意味があるが、時間制限は意味があるのか。

2 ご意見等への考え方

インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用は、子どもの学力や体力の低下のみならず、ひきこもりや睡眠障害、視力障害などの身体的な問題まで引き起こすことなどが指摘されています。

保護者には、子どもにスマートフォン等を使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情等を考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害等について、子どもと話し合い、使用時間を含めた使用に関するルールづくりや見直しを行うことを求めるものです。

③効果

1 ご意見等の概要

- 01 時間制限で本当に学力は向上するのか。ゲームより良い時間を使うとは限らない。
- 02 ひきこもりや睡眠障害といった精神的な問題、視力障害や身体的問題の解決に繋がらない。
- 03 物理的に規制すればよりゲームをしたい思いが強くなる。抑圧された反動で大人になってのゲーム・ネット依存を引き起こしかねない。むしろ18歳未満のときにゲームに適度に触れておくべきである。
- 04 香川県の子どもたちにおいて、ネット・ゲーム依存症が他県と比べて悪化しているという根拠はなく、また学力低下を明示したレポートもない。子ども全般にわたる規制が内容・効果の面から妥当と思えない。
- 05 麻薬常習犯やギャンブル依存症患者と同列に並べ、ネット・ゲームについて悪いものであるという印象を与えて、良いものであると知る機会を妨げている。
- 06 時間制限は、前文の様々な領域に興味関心を抱く機会を増やすことに対しマイナスである。子どもと保護者、学校とでネット・ゲームとうまく付き合うことを話し合うこと自体が子どもの学びになり、その後の人生を充実させることにつながる。

2 ご意見等への考え方

使用時間の制限については、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を利用する場合には、1日当たりの利用時間が平日は60分まで、学校などの休業日は90分までの時間を上限とすることを基準にすることや、スマートフォンなどを使用する場合には、中学生以下の子どもは午後9時まで、それ以外の18歳未満の子どもは午後10時まで使用をやめることを基準としています。

「平日は60分まで」などの利用時間については、令和元年11月に国立病院機構久里浜医療センターから公表された全国調査結果において、平日のゲームの使用時間が1時間を超えると学業成績の低下が顕著になることや、香川県教育委員会が実施した平成30年度香川県学習状況調査において、スマートフォンなどの使用時間が1時間を超えると、使用時間が長い児童生徒ほど平均正答率が低い傾向にあるという結果などを参考に、基準として規定したものです。

保護者には、子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合い、使用時間を含めた使用に関するルールづくりや見直しを行うことを求めており、このような家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただきたいと思います。

こうした考え方を明確にするため、本条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、本条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

④影響（学習・教育の機会）

1 ご意見等の概要

- 01 健全に使用する大多数の子どもの学習機会を奪うことになりかねない。これからはネットで調べたりする事が重要になり、またオンラインで塾講師などから教わる傾向にあり、勉強活動を妨げることになり、夜勉強でネットを利用することも規制されてしまう。
- 02 広範な教育コンテンツが提供されており、利便性の高い学習アプリも普及している。子どもたちは日々ネットを使って学習しており、時間制限が学力低下を招きやすくなる。
- 03 ゲームの要素を取り入れたソフトウェア教材や、タイピングやプログラミングの練習となる、射幸性が低いゲームも一律対象となると考えられる。教育機関でそれらを利用した授業を行うことや、子ども達がネット・ゲームを活用して学習することが制限される。
- 04 オンライン学習環境が整い、地方でも高度な教育を受けられる機会が整いつつある。都市部と同様の教育を受けられる可能性を狭めることになるのではないかと。他県と比較して香川県の子どもの教育機会を奪う。
- 05 何故ゲームのみを制限し、学習塾の夜遅くまでの授業、自習を制限しないのか。睡眠時間の確保を謳う以上は、ゲームのみの規制は根拠が乏しいと思われる。
- 06 香川県だけがインターネットからのサービスを排除され教育サービスの格差が生まれる。
- 07 人口減少・超高齢化の中では、今後ICT（IoT）等の利活用は積極的に進めなければならない。三豊市では教育機関との連携によるAIの検討も進んでいる。
- 08 ゲームという遊びは規制されるべき、という安易な発想では子どもの興味や発見を削ぐのではないかと。興味は遊びから生まれ、発展や学習に繋がる。ゲームを通して学べることもあり、仲間と協力することや、物の大切さが分かることなどがある。記憶力や考察力、集中力が上がり、脳が活性化され勉強にもつながるのではないかと。
- 09 子どもの好奇心や探求心、達成感を育む機会を損なう。ネットで自分の意見を発信したり絵や音楽などの作品を発表する機会や権利を奪う。ゲームに芸術的側面を見出した子どもや、技術的な関心を持った子どもは、その自己肯定感が大きく損なわれる。
- 10 子どもはネットやゲームへの好奇心を規制する方向ではなく、上手な使い方を促進してほしい。自主的に情報モラルや情報セキュリティを考える機会も奪ってしまう。

2 ご意見等への考え方

スマートフォン等の使用時間については、子どものスマートフォン等の使用に関するルールづくりの基準として示したものであり、これをもとに各家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただくためのものです。

使用時間の制限については、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を利用する場合に基準とするものであり、インターネットやゲーム全てを否定したものではありません。

本条例は、過度のゲーム使用など、ネット・ゲーム依存症につながるようなスマートフォン等の使用を対象としており、学校における教育のための使用を制限したり、規制したりするものではありません。

こうした考え方を明確にするため、本条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、本条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

⑤影響（eスポーツ）

1 ご意見等の概要

（1）県民

- 01 世界的にeスポーツが拡大し、日本でも大きくなりつつある。学生のプロゲーマーも毎日何時間もゲームで訓練している。仕事のために研究、訓練することはいいことである。
- 02 スポーツのほとんどは練習の質より量がものをいう。多くの時間を費やし、何度も練習し、いろんな相手と競うことで成長するのはeスポーツも同じである。eスポーツ選手は長時間ゲームをしていると思われるが、その人たちが依存症と決めつけられるのか。
- 03 eスポーツのプロを目指す子どもにとって、時間制限は積極性や活動の範囲を妨げる。ゲームが得意な子どもが真剣に取り組もうとした時に、条例のため練習できないのでは本末転倒ではないか。結果的にeスポーツの発展を妨げうる。
- 04 eスポーツのプロになるために1日2時間のゲーム練習を行うのは問題か。時間制限は、職業選択の自由を奪う行為に近いと思われる。憲法違反と考える。
- 05 プロになりたい子どもは家族と相談のうえ、心身に悪影響が出ないように学業と両立するよう取り組みればよいことである。
- 06 eスポーツもオリンピック競技になるかもしれない時代に香川県からそうした選手は輩出されない。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どもは、県外に移住するか夢を諦めるしかない。eスポーツプレーヤーになる道が狭められる、実質的に閉ざされてしまうことが懸念される。
- 07 eスポーツの活性化が国を挙げて進められている。今やゲームは日本を代表する文化に成長した。子どもが文化を理解し自由に体験して感動を共有する機会は家族や法令によって守られなければならない。

2 ご意見等への考え方

使用時間の制限については、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を利用する場合に基準とするものであり、インターネットやゲーム全てを否定したものではありません。

こうした考え方を明確にするため、本条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、本条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

eスポーツは、今後の成長分野として期待されており、令和元年10月の国民体育大会において文化プログラムとして開催されるとともに、国が「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」を開催するなど、eスポーツの健全かつ多面的な発展に向けた取組みを進めていると承知しています。国に対しては、eスポーツの活性化が子どものネット・ゲーム依存症につながることをないよう慎重に取り組むとともに、必要な施策を講ずるよう求めているところです。

⑥影響（生活・仕事）

1 ご意見等の概要

- 01 多種多様な生活の送り方が考えられ画一的な時間・時刻を基準とすることは不適當である。
- 02 約9割の人はゲームと日常生活に支障ない範囲で正しく向き合えているにもかかわらず、一律に制限を課そうとするのは過剰である。
- 03 ゲーム依存に陥る要因は個人の素養や家庭環境、地域環境等、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よいというのはあまりにも暴力的でないか。
- 04 インターネットは今や生活必需品であり、文明の利器として欠かせないものであり、子どもから高齢者まで、私生活や仕事等で活用する中で、その機会を条例で制限すると香川県民だけがその知識、熟練度、リテラシーが下がることになる。
- 05 現代においてインターネットを適切に扱えないと、詐欺や犯罪などに巻き込まれる可能性が高いにも関わらず、慣れる時間が短い子どもの期間に、時間制限を設けることは、適切に扱えない人を増やす原因となりかねない。
- 06 スマートフォンはゲーム以外にも、塾や学校、部活、その他習い事などで遅くなる時や遠征、合同練習時の迎えや連絡にも使う。緊急時は除くなどの文言もなく、子どもの安全問題にもなる。現実的ではなく防犯上の観点からも適當でない。
- 07 放送事業者によるテレビやラジオ放送はインターネットを利用して送信されている場合があり、このスマートフォンによる視聴を子どもたちに制限することは、同じ放送を通常のテレビやラジオで視聴している子どもと均衡を欠く。

2 ご意見等への考え方

スマートフォン等の使用時間については、子どものスマートフォン等の使用に関するルールづくりの基準として示したものであり、これをもとに各家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただくためのものであり、塾帰りの家族への連絡や学習における検索などのスマートフォン等の使用については、各家庭の状況に応じてルールづくりをしていただくものと考えています。

こうした考え方について誤解が生じないよう、本条文中の「スマートフォン等の使用に当たっては」を「スマートフォン等の使用（家族との連絡及び学習に必要な検索等を除く。）に当たっては」に修正します。

⑦影響（IT人材・職業機会）

1 ご意見等の概要

- 01 来年度からプログラミング教育が必修となる中で、香川県の子どもたちがタブレットやスマホに触れる機会が制限される。IT人材の養成が期待されている中、子どものプログラミングへの興味を低下させかねない。
- 02 子どもから最新のガジェットやテクノロジーに触れる機会を奪い、未来あるエンジニアが育つ可能性を奪い、我が国の産業にとっても損失である。
- 03 ゲーム業界に将来就職したいという子どもに対し、その自由を侵害している。次世代のクリエイター（ゲーム、IT分野）の発掘や成長を妨げる大きな要因になりかねない。
- 04 IT分野をもっと勉強したい学生の活動を妨げ、コンピュータ関連技術に興味を持つ若い人材が育たなくなり、結果的に県の産業界を停滞させる。
- 05 コンピュータやソフトウェアに対する興味を育てたり情報機器の適切な利用方法を学んだりする環境が損なわれてしまう。子ども達を情報分野から遠ざけてしまうことは香川県と子ども達の将来にとって大きな損失である。
- 06 スマホやPCを利用する職業への技術習得・就職を困難にし、日本中で香川県の子どものみコミュニケーションの和から阻害され、進学時就職時に区別される。IT企業などは「香川県出身」というだけで他県の人より能力が劣っているというイメージを抱く。
- 07 出自など本人の責任外の要素で不利を被るなどあつてはならないが、実態としては悪い慣習が依然として残っている。どれほど優れた能力があろうと、能力を発揮する前に出自によって社会進出を阻まれることになる。
- 08 「子どもの自己肯定感を高めることが重要」「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」とうたっているが、趣味を否定された子どもが自己肯定感を高めることができるのか。ネット・ゲームに触れる選択肢を奪うことは子どもから人生の選択肢を奪うことにならないか。

2 ご意見等への考え方

スマートフォン等の使用時間については、子どものスマートフォン等の使用に関するルールづくりの基準として示したものであり、これをもとに各家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただくためのものです。

使用時間の制限については、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を利用する場合に基準とするものであり、インターネットやゲーム全てを否定したものではありません。

本条例は、過度のゲーム使用など、ネット・ゲーム依存症につながるようなスマートフォン等の使用を対象としており、学校における教育のための使用を制限したり、規制したりするものではありません。

こうした考え方を明確にするため、本条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、本条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

⑧影響（事業者）

1 ご意見等の概要

（1）県民

- 01 利用時間制限は、電子書籍を利用した読書や学習アプリの利用も含め、子どものネットを利用した日常活動を制限し、子ども向けに有用なコンテンツを提供する事業者の経済活動の停滞につながる。将来のデジタル社会に生きる子どもたちが必要とする能力開発機会の喪失となる。
- 02 条例に反すること、反していると非難されることを恐れ、各家族での申し合わせ内容に関わらず、香川県の利用者に限って利用時間を一律に制限したり、利用そのものを不可能にしたりすることで、事業者が提供するサービスを県民が享受する権利を失う恐れがある。
- 03 21時、22時以降児童のスマートフォン・ネット制限について事業者に制限の責務を負わせるならば、当然、県や県下の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。
- 04 韓国のシャットダウン法は、検証以前にゲーム提供を閉鎖する事業者が発生し、市場の萎縮効果を生んだ。第18条は保護者に対する規定であるが、ゲーム等の提供を行う事業者が利害関係者になると考えられる。先行事例と同様の施策を行う場合は市場の萎縮効果を可能な限り避ける必要がある。

2 ご意見等への考え方

スマートフォン等の使用時間については、子どものスマートフォン等の使用に関するルールづくりの基準として示したものであり、これをもとに各家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただくためのものです。

こうした考え方を明確にするため、本条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、本条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

⑨実効性

1 ご意見等の概要

- 01 既存の「さぬきっ子の約束」のような指導や啓発により目安となる時間を示すべきであり、条例で定めるようなものではない。
- 02 罰則も、守られているか監視する体制も無い中、条例が決まったところで机上の空論に過ぎない。
- 03 スマートフォン等の使用状況を把握することは困難であり、どのようにして各家庭において制限時間を守られているかを把握するのか。
- 04 ゲームの利用時間の制限にあたっては、保護者は子どものスマートフォン等の利用について「コンピュータゲームの利用」と「それ以外（学習アプリ、メール、SNS等）の利用」を区別し監視する必要があるが、現実的には困難である。
- 05 多くの家庭でルールを決めて実践しており、そのような家庭では、条例による時間制限は不要である。ルールを決められないような家庭は、条例による時間制限を子どもに強要するか、条例を無視することが考えられ、子どもが自律的にルールを守ることを学べない。
- 06 罰則がないルールには拘束力がないため、それを守る人は少なくなる。子どもの頃から条例に違反することに慣れてしまうことが恐ろしい。
- 07 罰則がないという点で強制力を持たないため、ひとつの指標にしかかなりえないと思われるが、条例で定められる以上、法令遵守、コンプライアンスの観点から無視できない。
- 08 大人がスマホゲームに熱中している現状を考えると規制は難しい。
- 09 子どもの年齢や、依存症と診断されているか否か、現在機能しているゲームのレーティングといったものを無視している。

2 ご意見等への考え方

使用時間の制限については、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を利用する場合には、1日当たりの利用時間が平日は60分まで、学校などの休業日は90分までの時間を上限とすることを基準にすることや、スマートフォンなどを使用する場合には、中学生以下の子どもは午後9時までに、それ以外の18歳未満の子どもは午後10時までに使用をやめることを基準としています。

「平日は60分まで」などの利用時間については、令和元年11月に国立病院機構久里浜医療センターから公表された全国調査結果において、平日のゲームの使用時間が1時間を超えると学業成績の低下が顕著になることや、香川県教育委員会が実施した平成30年度香川県学習状況調査において、スマートフォンなどの使用時間が1時間を超えると、使用時間が長い児童生徒ほど平均正答率が低い傾向にあるという結果などを参考に、基準として規定したものです。

保護者には、子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合い、使用時間を含めた使用に関するルールづくりや見直しを行うことを求めており、このような家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただきたいと思います。

こうした考え方を明確にするため、本条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制

限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、本条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

⑩法令に抵触する懸念など

1 ご意見等の概要

◆憲法

- 01 個人の時間の使い方を制限することは、努力義務とはいえ基本的人権の侵害である。公共の福祉の観点では考慮されているのか。保護者や子どもに対する侮辱・人権侵害である。
- 02 趣味・娯楽であるゲームを制限することは憲法第13条の幸福追求権の侵害である。幸福追求権は子どもも享受される権利であり、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での平等の原則に反する。
- 03 私生活に介入しているようでプライバシー権の侵害であり、趣味嗜好の自由を侵害する。
- 04 健康に問題のない保護者や子どもに対し、一律に、広範囲に対象とし、行政が介入することは憲法第13条の自己決定権に抵触する。個人が私的な時間・場所に何をするかは、本人の自由な判断である。親などの保護者が家庭で子どもにどう指導や教育を行うかも、保護者の家族に関する自己決定権にゆだねられる。
- 05 時間の制限は憲法第19条の「思想・良心の自由」を侵害するおそれがある。さまざまな教育方針をもつ保護者がどのような教育環境を与えるかを著しく制限し、立法目的とその家庭内の自由にかかる制約との相当性が著しく不合理・不必要なものと言わざるをえない。
- 06 憲法の通信の秘密・通信の自由に抵触する。子どもは午後9時または午後10時以降に情報を得る権利、「知る権利」が侵害される。

◆子どもの権利条約

- 01 子どもの興味がある分野に触れる時間を、公権力が取り上げることは、子どもの権利条約に反している。条約に批准している日本において国際問題にも発展しかねない。
- 02 表現の自由や社会参加、休暇の権利など子どもの権利は、子どもの権利条約で保証されている。休息と余暇の権利も保障されている。適切に余暇を楽しむことは日々の生活に活力を与え、学習の意欲や能率向上にも寄与する。

◆その他の法令

- 01 保護者を無能とみなし、家庭教育の自主性に任されるべき事項の上限の基準を示すものであり、教育基本法に違反する疑いがある。家庭内における「社会的教育」の権利を侵害している。保護者の教育権に干渉する。
- 02 香川県の子どもだけ一律に規制を受けることは、児童福祉法第2条の「最善の利益が優先して考慮され」に反する。
- 03 香川県青少年保護育成条例第4条の「県民の権利の不当に侵害しないように」に抵触する。

◆解釈・運用等

- 01 条例は独り歩きする危険性もある。基準は家庭の問題に踏み込んでいないという主張だが、解釈の多義性を利用して実際は圧力をかけるという都合よい運用がなされてはならない。
- 02 努力義務となっているが、行政が家庭の中に踏み込み、制限を加える統制行為である。人権主義の観点から危機感を覚える。

2 ご意見等への考え方

家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただくものであり、憲法の理念や法令上の規定に反したものではないと考えています。

⑪依存症につながるようなコンピュータゲームの利用の定義

1 ご意見等の概要

01 県がコンピュータゲームの良し悪しを判別するのか。

02 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は、誰がどのような基準で決めるのか。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判断するのは困難である。

03 ゲーム依存症につながるようなコンピュータゲームという括りが曖昧であり、判断基準が不明で実効性がない。恣意的に運用されないよう明確な基準を設けるべきである。

2 ご意見等への考え方

本条例は、ネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することを目的としたものであり、決して、全てのゲームを依存症につながるものとして否定しようとするものではありません。

子どもにインターネット上の様々なリスクやトラブルに関する判断能力が備わるよう、保護者自身が必要な知識を身に付け、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、子どもと話し合い、ルールづくりを行うことが必要です。

保護者は、子どもがネット・ゲーム依存症に陥る危険性があると感じた場合には、速やかに、学校等の関係者に相談することを求めるものです。

⑫課金システム

1 ご意見等の概要

- 01 時間制限は、ガチャ規制どころか推奨になりかねない。ガチャ課金は基本的にプレイ時間を短くするための便利アイテムや強いキャラが出るものである。安易な時間制限により、決められた時間でゲームを有利に進めるためゲームに過剰な課金をしてしまう子どもが出てくるおそれがある。
- 02 ガチャはギャンブル的な要素が強く、ゲームよりも依存性が高いのではないかと。この規制がないまま時間規制を行うと、子どもをより危険な状態に置く。
- 03 時間規制より課金制度の見直しを各ゲーム業界に訴えるのであれば良いと思う。
- 04 ソーシャルゲームへの課金額の上限を設けるのはどうか。
- 05 ゲームやスマートフォンなどの使い方を子どもと話し合うことや課金の危険性について親子で学ぶことが大切である。

2 ご意見等への考え方

課金システム等については、県において、県民がネット・ゲーム依存症に陥ることを未然に防ぐことができるよう、正しい知識の普及啓発及び依存症教育を行うものです。

子どもにインターネット上の様々なリスクやトラブルに関する判断能力が備わるよう、保護者自身が必要な知識を身に付けるとともに、子どもと話し合い、ルールづくりをすることが必要です。

スマートフォンゲームアプリにおける未成年者の課金上限の設定など、事業者の自主的な取り組みも承知しており、こうした取り組みも含め、県民のネット・ゲーム依存症を防ぐという観点から、引き続き、必要な自主的な取り組みを行っていただくものです。

⑬障害者への配慮

1 ご意見等の概要

- 01 障害者への差別や偏見のある中で、ゲームだけが肯定感を高めてくれる場だという方もおり、障害者の可能性をつぶすことになりかねない。
- 02 ゲームやeスポーツは障害や年齢によるハンデが少ない。そもそも香川ではパラスポーツに取り組める環境が限られている。また、障害者用のコントローラーの工夫や開発が進むことにより、医療技術が前進する可能性がある。
- 03 障害児教育でもIT技術を用いることで、これまで以上に学習面のサポートもできるが、この条例によってできなくなる。

2 ご意見等への考え方

使用時間の制限については、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を利用する場合に基準とするものであり、インターネットやゲーム全てを否定したものではありません。

こうした考え方を明確にするため、本条の見出しの「子どものスマートフォン使用等の制限」の「制限」を「家庭におけるルールづくり」に修正します。

また、本条第2項において、「平日60分まで」などの利用時間や、「午後9時まで」などの使用の終了時間については、家庭におけるルールづくりの「基準」と規定していましたが、これを「目標、おおよその基準」を意味する「目安」に修正します。

障害者への様々な情報提供やIT活用支援などにより、障害者が積極的に社会参加できるよう、情報のバリアフリー化を推進することが必要と考えています。

⑭いじめ・ひきこもり問題等への配慮

1 ご意見等の概要

- 01 不登校や、身体的な疾患のため病床から離れられない、通学に支障があるほどの過疎地に在住しているなどの状況にある児童にとって、ネット・ゲームは教育資源である。
- 02 なぜ依存するのか考慮されていない。背景には何らかの要因があり、多種多様な背景が絡む。「その人の周りの環境の改善」という根本的な解決にならない。いじめや家族関係の不和、極度のストレスによる逃避がある。そちらに対応せずゲームを規制することはなんの意味もない。
- 03 いじめなどを受けてひきこもり、ネット・ゲームだけが社会とのつながりであるという人もいる。その逃げ道を塞ぎ、居場所や希望を奪うことになりかねず、別の依存症や問題行動を引き起こす原因となる。
- 04 心の問題に寄り添い、ネット・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が大事ではないか。

2 ご意見等への考え方

使用時間の制限については、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を利用する場合に基準とするものであり、インターネットやゲーム全てを否定したものではありません。

いじめや不登校等を解消するため、児童生徒一人ひとりの実情に応じた生徒指導を推進するとともに、保護者と連携して適切に対応できるように取組みの充実を図ることが重要だと考えます。

また、ひきこもりは、家族、友人、地域等の本人を取り巻く環境の問題などが複雑に絡み合っているものと考えられ、個人や家族の力だけでは解決することが困難であることから、社会全体で支援していく必要があり、支援環境の整備に取り組むことが必要と考えています。

【第18条】子どものスマートフォン使用等の制限

(第3項)

保護者は、子どもがネット・ゲーム依存症に陥る危険性があると感じた場合には、速やかに、学校等及びネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等に相談し、子どもがネット・ゲーム依存症にならないよう努めなければならない。

1 ご意見等の概要

01 保護者に対して、学校などに相談するしか対応策を提示できないのか。この条文の場合、保護者の自立は促せず、学校等への依存が高まるだけではないか。

2 ご意見等への考え方

ネット・ゲーム依存症対策は、予防から再発の防止まで幅広く対応する必要があることから、県、市町、学校等、保護者、ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等が相互に連携を図りながら協力して社会全体で取り組む必要があると考えています。

なお、本条文では、保護者には、「学校等」と「ネット・ゲーム依存症対策に関連する業務に従事する者等」の両方に相談することを求める規定となっておりましたが、いずれか一方でも良いこととするため、条文中の「及び」を「又は」に修正します。

【第19条】財政上の措置

県は、ネット・ゲーム依存症対策を推進するため、必要な財政上の措置を講ずるよう努める。

1 ご意見等の概要

(1) 県民

01 新年度予算で1,200万円が計上されている。限られた予算の中で有効性はあるのか。使用状況や効果は丁寧に説明して欲しい。

2 ご意見等への考え方

令和2年度においては、子どもの心身の発達に悪影響を及ぼす可能性のあるネット・ゲーム依存については、依存状態に陥ることを未然に防ぐための正しい知識の普及啓発や相談支援、医療提供体制の充実など、総合的な対策を推進します。

厳しい財政状況の中で、ネット・ゲーム依存症対策を総合的に推進するためには、効果的・効率的に進めていくことが必要であると考えています。

【第20条】実態調査

県は、子どものネット・ゲーム依存症対策を推進するため、この条例施行後3年間は毎年、その後は2年ごとに、本県におけるネット・ゲーム依存の実態に関する調査を行う。

1 ご意見等の概要

- 01 具体的にどのような調査を行うのか。各家庭の状況をどのように調査するのか。
- 02 調査の期間・頻度は妥当か。条例施行後3年間は毎年という判断の根拠は何か。
- 03 効果判定や評価はどこが機関が行うのか。恣意的にならない多くの立場の専門家の意見を取り入れてほしい。
- 04 十分な検証や根拠をもって実施し、本条例による成果と弊害の双方を明らかにし、県民が改正や廃止の是非を判断できるようにしてほしい。
- 05 条例の制定前の成績と条例制定後の成績を比べ本当に意味があるのかを実験し具体的な向上例を示してほしい。

2 ご意見等に対する考え方

素案は、国立病院機構久里浜医療センターから公表された全国調査結果や、県教育委員会が実施した香川県学習状況調査の結果などを参考に作成されたものです。

ネット・ゲーム依存症対策にあたってはこうした調査等が重要であり、経時的に把握していくことが効果を判定する上でも重要と考えます。

また、県は国に対して全国的な規模での実態調査、実態に即した必要な対策を講じることを求めるものとしています。

【附則】 検討事項

この条例の規定については、この条例の施行後2年を目途として、この条例の施行状況等を勘案し、検討が加えられ、必要があると認められるときは、その結果に基づいて必要な措置が講ぜられるものとする。

1 ご意見等の概要

- 01 施行後2年を目途とするのは、対策を早急に講ずる必要があるものに対し期間が長すぎる。
- 02 この附則は、今後は罰則も付け加えて取り締まりを強化することを意図したものか。
- 03 施行状況等の評価は、規制に反対する側、賛成する側の双方から聞くことが望ましく、その旨を附則に書き込むべきである。

2 ご意見等に対する考え方

将来の状況の変化や国の動向、実態調査などを踏まえ、適切に対応するものです。

【その他（手続き関係）】

①検討が性急

1 ご意見等の概要

- 01 関係者間で連携して、長期間の調査や研究を経て慎重に検討がなされるべきである。
- 02 論議が十分でなく、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る。
- 03 国会質疑でも「依存症対策は実態調査や協議に基づいて慎重に行う。」と答弁されており、性急な条例制定は国の方針にも反する。国の議論を見守り、真に効果のある対策を取るべきである。
- 04 2月県議会への提出は見送り、各分野の専門家や事業者、保護者を含めた関係者間で議論を深め、広範な意見を取り入れて条例案を再検討し、合意形成を行うべきである。

2 ご意見等に対する考え方

世界保健機関において「ゲーム障害」が正式に疾病と認定され、国内外で大きな社会問題となっております。このような依存症は、特に若者が陥りやすく、平成30年8月に公表された厚生労働省研究班の調査によると、病的なインターネット依存が疑われる中高生は5年間で約40万人増加し、93万人にのぼると推計しており、中学生が倍増するなど、低年齢化が進行しており、一度そのような状態になると抜け出すことが困難となるため、その対策は急務であると考えています。

こうした状況を踏まえ、県議会に、その対策のための条例を検討する委員会を設置し、ネット・ゲーム依存症対策の専門家である精神科医等と意見交換を行うなど検討を進めてきたものです。

②条例検討委員会の運営

1 ご意見等の概要

- 01 委員会の傍聴ができず、議事録も公開されておらず、委員会の議論過程が不透明。

2 ご意見等に対する考え方

条例検討委員会は、第6回を除いては報道に公開する形で開催しております。
なお、議事録は、作成することが規定されているものではありません。

③意見の聴取

1 ご意見等の概要

- 01 検討委員会においてゲーム業界関係者のヒアリングが行われていない。
- 02 当事者である子どもや県民、関係事業者との意見交換が不足している。
- 03 子どもたちの家庭的背景や、ゲームに夢中になる理由を聞き、小中高生と向き合っ、声を拾って欲しい。

2 ご意見等に対する考え方

条例検討委員会においては、依存症対策の専門家の精神科医や学校関係者、電気通信事業者などから意見を聴取し、参考とさせていただいております。

県民の皆様からは、パブリック・コメントにてご意見をお聴きし、参考とさせていただいております。

④パブリック・コメントの手続き

1 ご意見等の概要

01 実施期間が2週間と短い。通常1カ月とされている実施期間の短縮を行うのであれば、行政手続法の趣旨にのっとり、理由を明示すべきである。

02 実施期間が短く、情報を収集し意見を取りまとめる時間が足りない。

03 重要な案件と位置付けているにも関わらず短期間で意見公募を行うことは遺憾である。

04 条例が成立すればモデルケースとして全国に波及していくことは明らか。また、香川県からの国への働きかけで全国民が影響を受ける可能性もある。全国民に影響する話であり、全国から募集を受け付けるべきである。

05 ゲーム依存は香川県独自の問題ではないのだから、全国から意見募集すべきである。

06 県外の医療機関、研究機関等、依存症対策関係事業者の声も聴くべきである。

07 参考資料が条例素案しかない。検討委員会の議事録がなく、過去の審議資料も任意団体が独自に入手したものでしか確認できない。条例の影響力に比べると開示された情報が極めて少なく、パブリック・コメント提出者への配慮が欠けている。

2 ご意見等に対する考え方

パブリック・コメントについては、これまでも県民を対象に実施しており、第11条の規定では、県民がネット・ゲーム依存症に陥らないよう、インターネットの特性上、県外の事業者にも、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ことなどを求めていることから、今回は、県民と全国の第11条に規定する事業者を対象に実施したものです。

第8条の規定は、県がネット・ゲーム依存症対策を推進するために国に必要な施策を講ずるよう求めようとするものであり、こうした県の取組みについて県民を対象にパブリック・コメントを実施したものです。

パブリック・コメントの実施期間については、県の実施要綱では、「公表日以後、原則として1月以上の期間で実施期間が定めるものとする」と定められていますが、県議会はこの実施要綱の実施機関に含まれていないため、今回は、県議会で検討し、決定したものです。

なお、この実施要綱の運用指針では、「計画等の案の内容や意思決定までの予定等を考慮して、実施機関の判断により、1カ月未満の期間とすることができる」と定められています。

Ⅲ 提言等の概要

1 ご意見等の概要

(1) 県民

◆多角的な視点からの検討

- ・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（いじめ、ネグレクト等）を矮小化させてしまい、本来の疾患を見逃してしまう場合があるため、ゲームが原因と明確に言えない場合は、依存に対する対処を誤ることになるので、条例制定前に多角的な視点から検討すべきである。

◆依存症の治療等

- ・ネット・ゲーム依存症になってしまった子どもに対して、どのように抜け出させるのかについても協議すべきである。将来の可能性を秘めた若者がゲームにおぼれることは香川県や日本にとって損失である。

◆国との連携等

- ・子どもの健全な育成には必要だと思うが、香川県単独では難しい問題だと思うので他府県、国などと連携が必要である。

◆事業者の役割

- ・条例が、学校が、保護者がルールを作っても、のめりこんでしまったらおしまいであり、ソフト面では限度がある。ハード面でゲームを提供している企業にお願いするしかない。

◆予防対策・相談支援

- ・予防対策、相談支援等の推進は、依存症の傾向がみられる子どもの親には必要である。

◆家庭でのルールづくり

- ・子どもの健全な成長に支障が出る程度の依存については、家庭において話し合っていくべきものである。依存症に陥らないための啓発は必要だと思うが、条例については、どこまで規制すべきか疑問に思う。
- ・18条については、内発的な動機づけを妨げないように注意すべきであり、条文の「基準とする」という文言は、基準を変えてもよいのか、その際に家庭の自由、子どもの自主性の尊重は十分に尊重されるべきである。

◆スマートフォン使用等制限の対象

- ・18条第2項で分別される子どもの年齢範囲が粗いため、幼児と義務教育終了直前の子供が同じ基準を適用されることとなっている。同項は18条第1項を遵守するための補足なので削除するか、親子の話し合いを促進するため、子どもの知識・理解程度に応じた基準になるよう設定すべきである。

◆スマートフォン使用等制限の影響

- ・義務教育終了前の子どものスマートフォン等の使用を午後9時までとする件については、塾から帰り、夕食や入浴を終えると9時を過ぎてしまうので、利用時間のみの制限で良い。保護者の勤務時間も様々であり、それぞれの家庭環境や生活に合わせるならば、利用時間のみに絞って制限する方が良い。

◆スマートフォン使用等制限の実効性

- ・罰則がないので「60分、90分」に従う子どもがどれだけいるか、その条例に本気で従わせる保護者がいるか疑問だが、何らかのメッセージを行政から家庭に送ることには賛成

である。

- ・条例自体は良いと思うが、親が管理しきれるかという点と、条例により香川県民を全員守ることができるかという点が疑問である。
- ・子どものスマートフォン等の制限において「基準」とする時間等が示されているが、目安の時間としてはいかがか。
- ・親である自分自身がゲーム三昧で、子どもにゲームをやめろと言う資格がないと感じている。
- ・ネット・ゲーム依存症の対策等を行っても、別の依存症を生み出すのではないか。何かに依存しなければならぬ社会の改革をお願いしたい。

◆いじめ・ひきこもり等への配慮

- ・不登校になった子どもからネット・ゲームを取り上げたら自殺する子どもがいる。学校を追われてネット・ゲームを逃げ場に行っている子どもも居る。

(2) 第11条の事業者

◆スマートフォン使用等制限の実効性

- ・基準となる数字を保護者がどう解釈するのかを懸念する。条例の意図を認知せずに、とりあえず基準だからと従う人が多くなるのは明らか。家庭によっても状況は異なるだろうから、固定の数値による指定は運用上よくないのではないか。

◆条例検討の進め方

- ・多くの方が本条例の意図している目的を履き違え、「ゲーム・ネットを規制する目的の条例である」という大前提の議論になってしまっている。本条例の前提条件、考え方、目的について、読み手の解釈によって意味合いが変わらないよう、県議会として公式に明確な発信をするべき。本条例の影響範囲が県内にとどまらず、我々事業者にもかかってくることから非常に大事なことであり、必要な措置となるのではないか。
- ・本条例をどのように運用していくのかが不透明。恣意的な運用がなされれば子供の不幸を招く事態にもなりかねないため、施行までの準備期間を長くとり、医療機関や教育機関、県民の保護者や事業者からのヒアリングや説明会を行って、感触を伺うという段取りも必要なのではないか。

◆事業者を求める対応

- ・事業者を求める対応について、具体的な方法を各サービスごとに代表例をあげて示していただきたい。
- ・インターネットのコンテンツや利用に関する制限を求める場合、可能な限りコストを少なく運用するために、また香川県民のアクセス禁止やサービス利用禁止などを引き起こさないためにも、施行される際には可能な限り譲歩できる方法を考えていただきたい。
- ・香川県だけをフィルタリングすることは現実的ではないので、香川県からインターネットの接続自体をすべて例外なく禁止することを求める。また、各事業者が香川県より協力を求められた際に発生する全ての費用については香川県が負担することを明記していただきたい。

2 ご意見等に対する考え方

世界保健機関で認定された「ゲーム障害」は、ゲームのコントロールができない状態や、問題が起きているにもかかわらずゲームを続ける状態などが12ヶ月以上続く場合であると認識しており、ゲームやインターネットの過剰な利用は、自分で自分の欲求をコントロールできなくなる依存症につながることや、睡眠障害、ひきこもりといった二次的な問題まで引き起こすことなどが指摘されており、若者が陥りやすく、一度そのような状態になると抜け出すことが困難となるため、その対策は急務であると考えています。

こうした状況を踏まえ、県議会に、その対策のための条例を検討する委員会を設置し、ネット・ゲーム依存症対策の専門家である精神科医等と意見交換を行うなど検討を進めてきたものです。

本条例では、ネット・ゲーム依存症対策の推進について、正しい知識の普及啓発や予防対策などの推進、医療提供体制の整備、相談支援、人材育成の推進など施策の基本となる事項を定めることにより、県、市町、学校、保護者などが相互に連携を図りながらネット・ゲーム依存症対策を総合的かつ計画的に推進することで、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することを目的としています。

使用時間の制限については、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を利用する場合には、1日当たりの利用時間が平日は60分まで、学校などの休業日は90分までの時間を上限とすることを基準にすることや、スマートフォンなどを使用する場合には、中学生以下の子どもは午後9時まで、それ以外の18歳未満の子どもは午後10時まで使用をやめることを基準としています。

「平日は60分まで」などの利用時間については、令和元年11月に国立病院機構久里浜医療センターから公表された全国調査結果において、平日のゲームの使用時間が1時間を超えると学業成績の低下が顕著になることや、香川県教育委員会が実施した平成30年度香川県学習状況調査において、スマートフォンなどの使用時間が1時間を超えると、使用時間が長い児童生徒ほど平均正答率が低い傾向にあるという結果などを参考に、基準として規定したものです。

保護者には、子どもにスマートフォンなどを使用させる場合には、子どもの年齢や各家庭の実情などを考慮し、その使用に伴う危険性や過度の使用による弊害などについて、子どもと話し合い、使用時間を含めた使用に関するルールづくりや見直しを行うことを求めており、このような家庭で決めたルールを保護者が子どもに遵守させるよう努めていただきたいと考えています。