

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ます。
- 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点を織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」とであると読める。「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の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う。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、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。

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実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。