

【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 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。

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学業と両立するよう取り組みばよいことである。
- 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り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て、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。