

第4回情報法制シンポジウム
「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」を考える

情報公開請求の結果
パブリック・コメントのテキスト分析
から見えてくるものとは？

齋藤長行

情報法制研究所／東京国際工科専門職大学

背景

分析の経緯

- 2020年3月、香川県議会は「ネット・ゲーム依存症対策条例」を可決した。
 - 本条例は、4月1日より施行されている。
 - 青少年（18歳未満）のインターネット及びゲームの依存症対策としての条例。
 - 青少年のゲームの利用時間を「1日60分（休日90分）」までとする具体的数値が示されている。
 - パブリックコメント公募期間は、通常より短い2020年1月23日から2月6日までの15日間で終了。
 - 「賛成意見」は8割以上であったとのこと。
 - しかし、TVメヤネット等の多くのメディアは、パブリックコメントの原本は、賛成意見が似通った文章が記載されているとの指摘している。
-
- そこで、情報法制研究所（JILIS）では、情報公開請求を行い、本パブリックコメントの原本を分析し、その信憑性を検証することとした。
-

反対意見のサンプル

氏名 [REDACTED]
年齢 [REDACTED]
住所 [REDACTED]
電話番号 [REDACTED]

パブリック・コメントへの意見

今回提案されている香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案につきましてですが、その内容について疑問に思う点がありましたので意見させていただきます。

まず、素案全体についていえることなのですが、論を展開する際に参考になっている研究結果・論文の記載が見当たらず、正確性に欠けるものであると感じました。専門家による指摘や意見を判断材料としていると判断しましたが、専門家の詳細についてわからないなか、その内容が正確なものであると素案のpdfを拝見しただけでは判断できません。これでは不透明性から不信感を得てしまいます。より透明性のある資料を作成して頂けることを期待しています。

次にゲームの規制が主となっており、依存症の根幹の原因についての対策がなされていないように感じる点です。ネット・ゲーム依存症になる理由は学校での不調など日常に潜んでいる可能性があります。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おらず対策とは言えないのではないのでしょうか。依存症になる元をたださない限り依存症が改善されるとは思いません。かえって悪い方向へ依存症の人を追いやってしまう気も感じます。

最後に県内で行われるゲームイベントが活動しにくくなる点です。現在香川県では多くのゲームイベントが開催されており、年齢を問わず共通の趣味を持つ人が集まり交流の場となっています。時間規制の条例が通った場合、このような場にもごもが気軽に出入りできなくなり、主催者も条例があることで減ることが考えられます。企業側も香川県でのイベントの企画がしづらくなり、ネット・ゲーム依存ではない人たちの活動にも支障が出てしまうことになると考えられます。実際にゲームイベントに参加している小学生の方は、親から許可をもらい、休憩をはさむことを忘れず、幅広い年齢の方との交流を楽しみにして参加していました。ただ時間を規制するだけの条例では、それらの交流の場が奪われることになる可能性が高いことも、心の片隅に置いて頂ければと思います。交流の場に参加している人たちはそうなることを望んでいません。

以上になります。つたない文章で申し訳ありません。条例案が良い方向に変わっていくことを心から祈念しております。

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人: [REDACTED]
宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp
CC:
件名: パブリック・コメントへの意見(香川県ネット・ゲーム依存症対策条例)
日時: 2020年02月05日(水) 20:21

氏名: [REDACTED]
年齢: [REDACTED]
住所: [REDACTED]
電話番号: [REDACTED]

香川県ネット・ゲーム依存症対策条例についてコメントさせていただきます。

私はこの条例は廃案にすべきであると考えます。

一番大きな理由としては、ネット・ゲームの制限時間が現実的ではないということです。最近ではeスポーツの盛り上がりや多様化する職種、国際的な技術を持つ人材の育成が重要な課題となってきました。これらの知識は本や雑誌等の紙媒体よりもネットを経由する方がより最新の情報や知識をよりスピーディーに入手することができます。IT社会と謳われる現代において知識や情報は最大の武器であり、それら知識・情報の入手が遅れるほど現代社会では生き残れなくなっていくと言っても過言ではありません。

今回の条例は未成年(18歳未満)に向けたものとなっていますが、世界に目を向ければ未成年でも活躍している人材は多数存在します。例えば、インドの13歳の少年はIBM

Wastonのプログラマーとして活躍しています。また、ロンドン在住の17歳の少年は自分で開発したプログラムを米ヤフーに28億円で売却したという事例もあります。これらだけに注目すれば特殊な例ではありますが、日本はこういった事例は聞いたことがなくIT技術の衰退は目に見えています。

今回の条例は香川県条例であり他の都道府県の方がIT技術に力を注げばよいと考えているのなら、なおさら大問題です。将来、私に子どもができてネット環境が整備されていとなればより環境のよい地域に移住するでしょう。きっとこれは現代の若者なら当然の対応ではないかと思います。終身雇用に魅力を感じず、自分のスキルをより活かせる場所、自分の家族とより快適に生活できる場所へと移住するのは当然のことです。このようにして将来的には香川県の若者の人口が減少する可能性は大いにあります。

よって、子どもたちの将来を考えた条例と言うのであれば、この条例は不適格であると考えます。

賛成意見のサンプル

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人: [REDACTED]
宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp
CC:
件名: /パブリック・コメントへの意見
日時: 2020年01月23日(木) 16:27

香川ネット依存症対策条例について

賛成いたします。

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人: "香川県 ご意見・お問い合わせページ" <chp-admin@pref.kagawa.lg.jp>
宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp
CC:
件名: ご意見・お問い合わせページからの投稿
日時: 2020年02月01日(土) 10:24

【ご意見・お問い合わせの内容】

【県議会ホームページへのご意見箱】

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

◆ご注意◆

●メールによる個人情報や議員個人に関するメールはお受けできません。

【氏 名】 [REDACTED] 【年齢】 [REDACTED]

【住 所】 [REDACTED]

【E-Mail】 [REDACTED] (電話) [REDACTED]

【件 名】 ゲーム依存について

【ご意見・ご感想】 ゲーム依存により、判断の乏しい大人を生み出さない為、賛成です。

[ADDR]192.168.7.21

[DATE]2020/02/01 10:24:56

[USERAGENT]Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; WOW64; Trident/7.0; rv:11.0) like Gecko

議会事務局 (gikai@pref.kagawa.lg.jp)

差出人: "香川県 ご意見・お問い合わせページ" <chp-admin@pref.kagawa.lg.jp>
宛先: gikai@pref.kagawa.lg.jp
CC:
件名: ご意見・お問い合わせページからの投稿
日時: 2020年02月01日(土) 10:10

【ご意見・お問い合わせの内容】

【県議会ホームページへのご意見箱】

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

◆ご注意◆

●メールによる個人情報や議員個人に関するメールはお受けできません。

【氏 名】 [REDACTED] 【年齢】 [REDACTED]

【住 所】 [REDACTED]

【E-Mail】 [REDACTED]

【件 名】 ネットゲーム依存について

【ご意見・ご感想】 条例通過により、明るい未来を期待して、賛同致します。

[ADDR]192.168.7.21

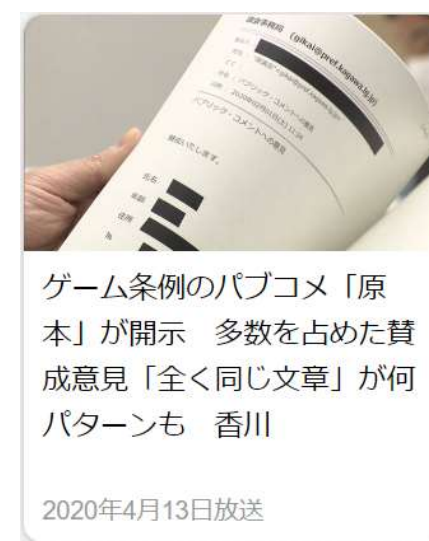
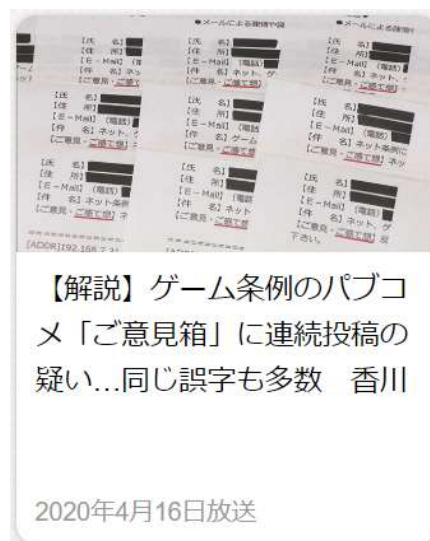
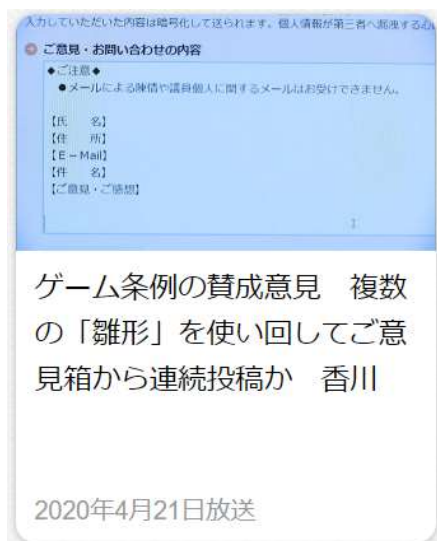
[DATE]2020/02/01 10:10:24

[USERAGENT]Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; WOW64; Trident/7.0; rv:11.0) like Gecko

検証課題

報道機関の指摘と検証課題

瀬戸内海放送の主な指摘



雛形を使った投稿がされていたのか？

連続投稿されていたのか？

同文が投稿がされていたのか？

画像の出典：瀬戸内海放送『検証ゲーム条例』
<https://game.ksb.co.jp/>

分析結果

パブリックコメントの基本統計量

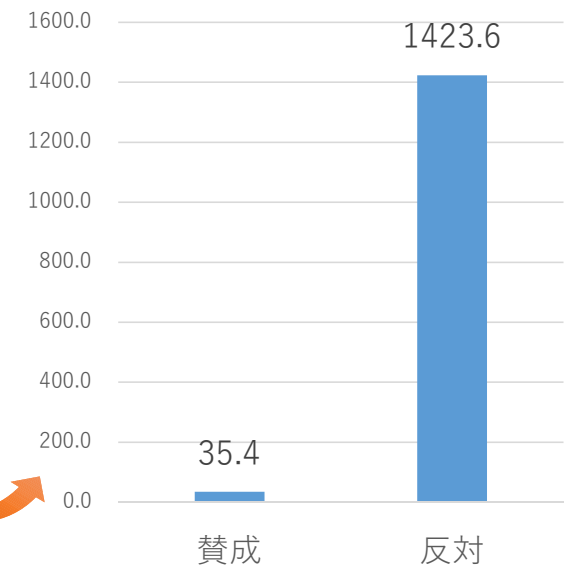
・パブリック・コメントの意見数

- ・賛成意見：2,295
- ・反対意見：336

・コメント・テキスト（文字数）の基本統計量

賛成	
平均	35.4
標準誤差	1.4
中央値（メジアン）	30
最頻値（モード）	20
標準偏差	66.9
分散	4482.1
尖度	651.8
歪度	22.6
範囲	2295
最小	0
最大	2295
合計	81142
データの個数	2295

反対	
平均	1423.6
標準誤差	113.9
中央値（メジアン）	833
最頻値（モード）	230
標準偏差	2088.5
分散	4361740.7
尖度	25.4
歪度	4.5
範囲	16790
最小	24
最大	16814
合計	478335
データの個数	336



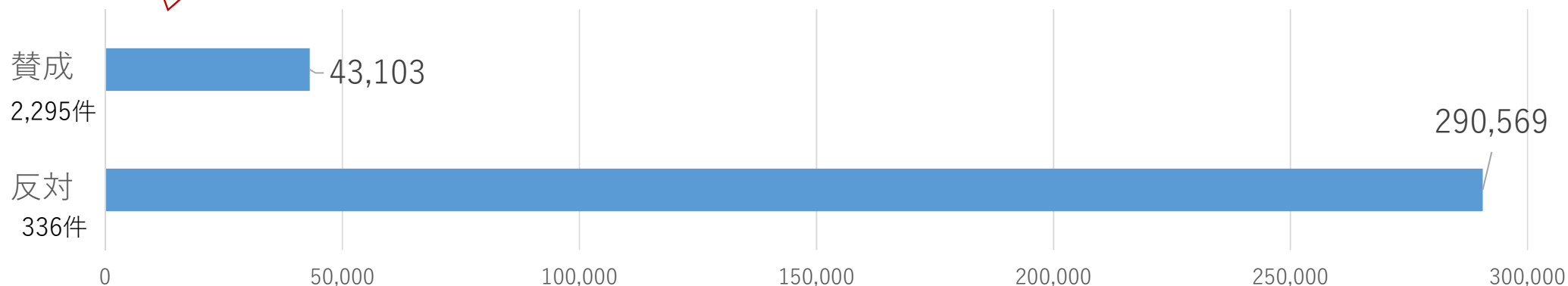
賛成意見は反対意見の**2.5%**の文字数

- 反対意見は、多くの文字を使い、文章が構成されていると考えられる。
- 賛成意見は、**極めて少ない文字数**で極めて**簡潔な文章**であると考えられる。

形態素解析で抽出された品詞数の比較

賛成意見で抽出された品詞は
反対意見の14.8%

抽出語数



●反対意見：

バラエティーに富んだ言葉を使い、意見を述べていると考えられる。言い換えると、多様な考察が述べられていると考えられる。

●賛成意見：

極めて限られた品詞を使い、**簡潔に意見**が述べられていると考えられる。

形態素解析には
ChaSenを使用

記載されている複合語の比較

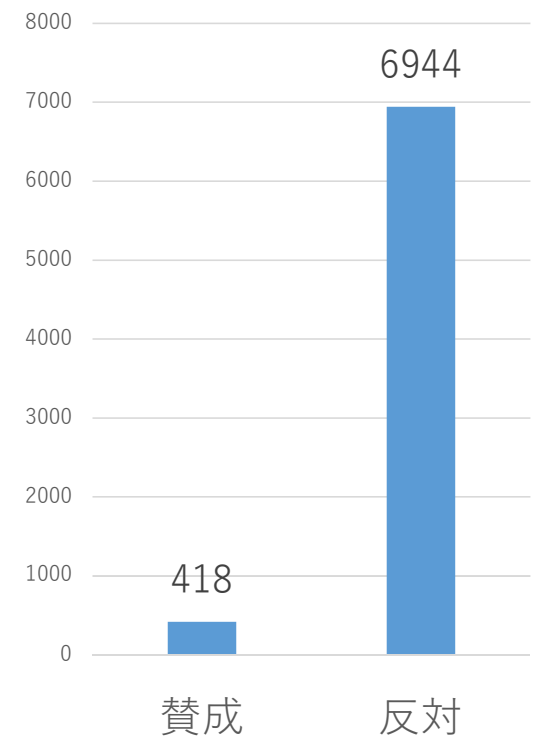
賛成意見

順位	複合語	出現数
1	ネット・ゲーム依存症対策条例	625
2	ネット条例	548
3	ネットゲーム依存条例	428
4	ゲーム依存対策	386
5	ゲーム対策	250
6	ゲーム依存	143
7	ネットゲーム条例	138
8	条例通過	131
9	子供たち	106
10	子供達	70
11	香川県ネット・ゲーム依存症対策条例	49
12	ネット依存	45
13	ネットゲーム依存症対策条例	42
14	条例制定	32
15	ネット・ゲーム依存症対策	29
16	ネットゲーム	22
17	ネットゲーム対策	19
18	ネットゲーム依存対策	19
19	香川ネット依存	19
20	香川県	17
21	ネット・ゲーム依存層対策条例	16
22	ゲーム依存症対策	16
23	ネットゲーム依存症対策	13
24	ネット依存対策	12
25	絶対条例	12
26	ネットゲーム依存	11
27	依存症	11
28	条例案	11
29	携帯電話	11
30	ゲームネット依存対策	10

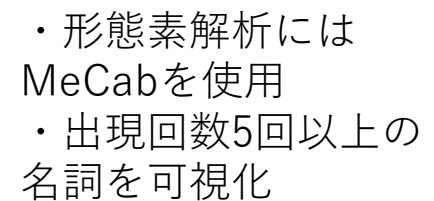
反対意見

順位	複合語	出現数
1	香川県	440
2	ネット・ゲーム依存症	383
3	依存症	373
4	保護者	330
5	事業者	248
6	可能性	242
7	本条例	228
8	香川県ネット・ゲーム依存症対策条例	179
9	ネット・ゲーム	179
10	子どもたち	170
11	ゲーム障害	147
12	ゲーム依存症	144
13	条例案	140
14	ゲーム依存	138
15	スマートフォン	128
16	時間制限	122
17	具体的	113
18	コンピュータゲーム	110
19	利用時間	109
20	本条例素案	107
21	スマートフォン等	106
22	学校等	100
23	オンラインゲーム	96
24	スマホ	88
25	本条例案	85
26	各家庭	83
27	子供たち	78
28	香川県民	78
29	依存症対策	76
30	ネット・ゲーム依存症対策	76

- ・ ChaSenの形態素解析により、記載されている複合語を検出
- ・ 賛成意見の複合語数は反対意見の6%



反対意見



Wordcloudによる意見の可視化

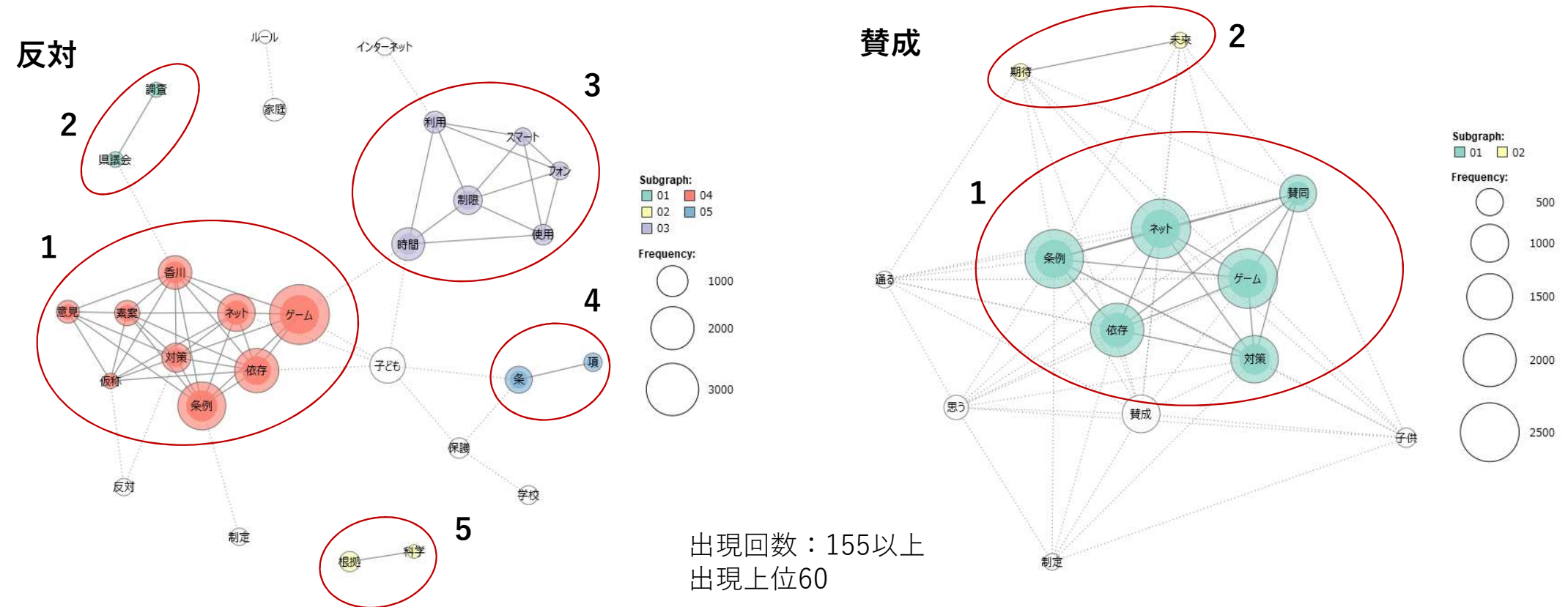
賛成意見



- ・形態素解析にはMeCabを使用
- ・出現回数5回以上の名詞を可視化

共起ネットワーク分析

- 反対意見
 - クラスター数： **5**（クラスター：1を主張するための理由として、3～5を述べている。）
 - 条例案が妥当でないことを**多様な角度からコメント**していることが読み取れる。
- 賛成意見
 - クラスター数： **2**（クラスター：2のためにも1が必要だという心情を述べている。）
 - 賛成の意思表示はあるものの、その客観的ではない。**主観的な言葉での意思表示**。

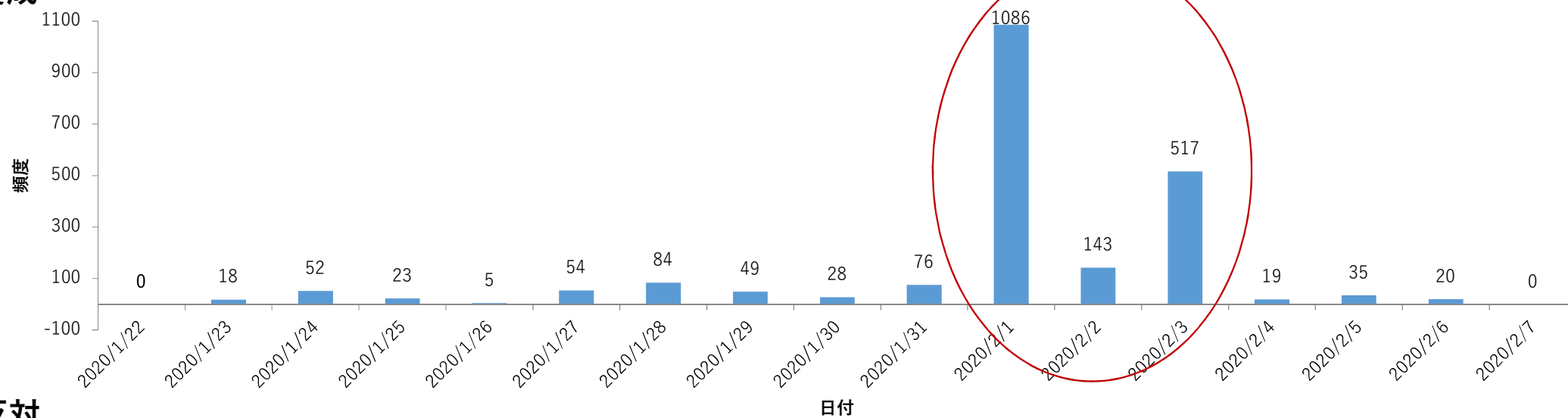


香川県における過去のパブコメとの比較

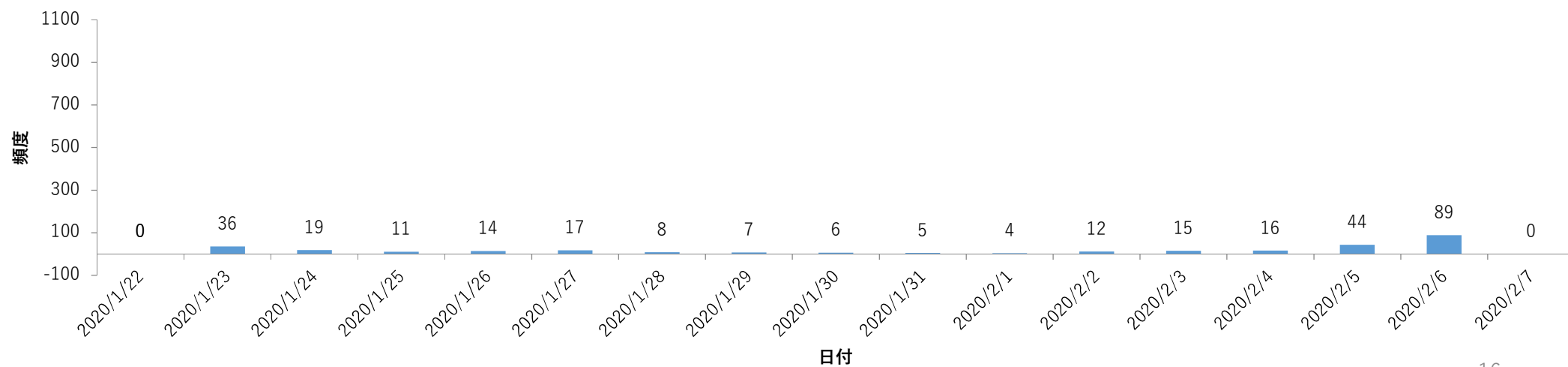
案件名	意見提出者数	意見数	担当課	公開日	報告書
香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）（素案）	2,686	2,686	議会事務局	2020年3月17日	https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/pubcom/upfiles/pty50x200316162057_f01.pdf
香川県青少年保護育成条例の一部を改正する条例（案）	1	2	子ども政策推進局子ども政策課	2020年2月7日	https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/pubcom/upfiles/peeoyr200206100447_f01.docx
香川県迷惑行為等防止条例の一部を改正する条例案	8	20	知事公室広聴広報課	2020年2月7日	https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/pubcom/upfiles/pwsz71200130145444_f01.pdf
香川県行政手続における特定の個人を識別するための番号の利用等に関する法律施行条例（仮称）	4	4	自治振興課	2015年12月11日	https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/pubcom/upfiles/pe1l66151127155309_f01.pdf

パブコメ投稿推移の比較（メール投稿）

賛成



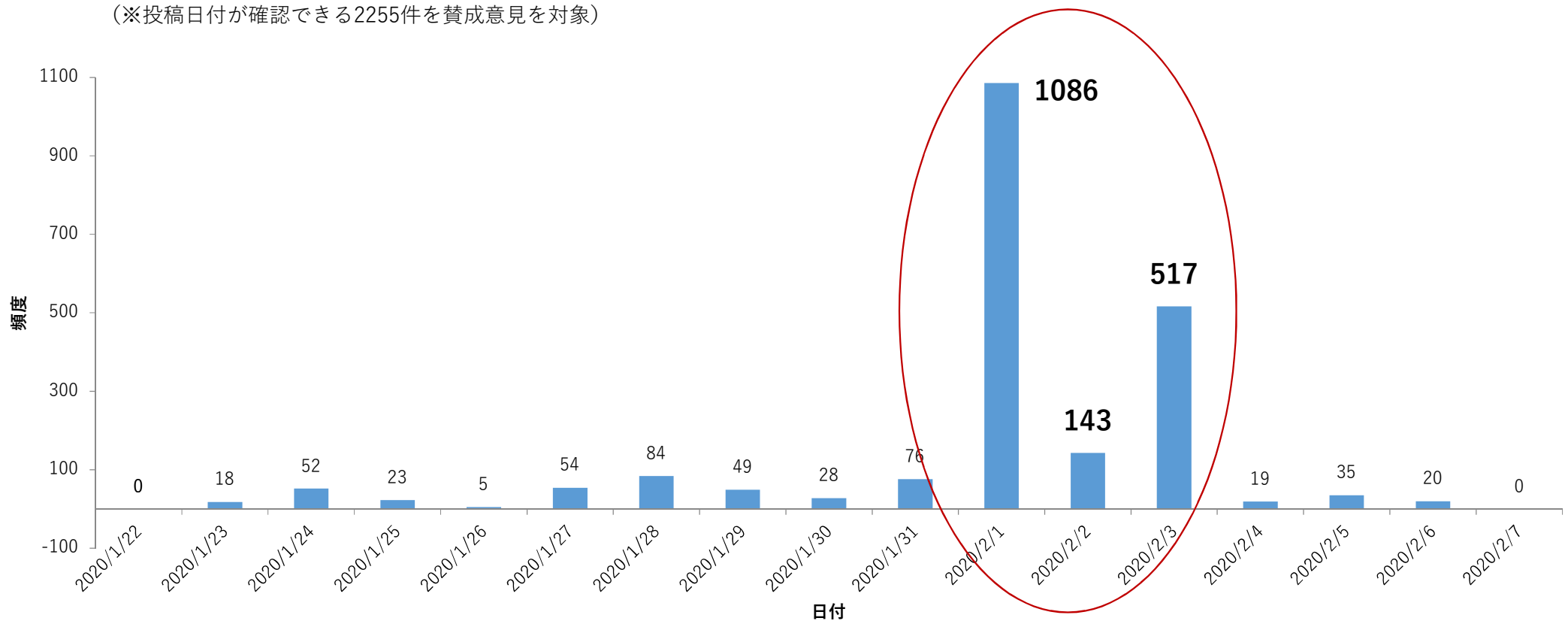
反対



賛成意見の投稿の推移（メール投稿）

●メールで投稿された賛成意見の**79%**が2月1～3日の3日間に集中。

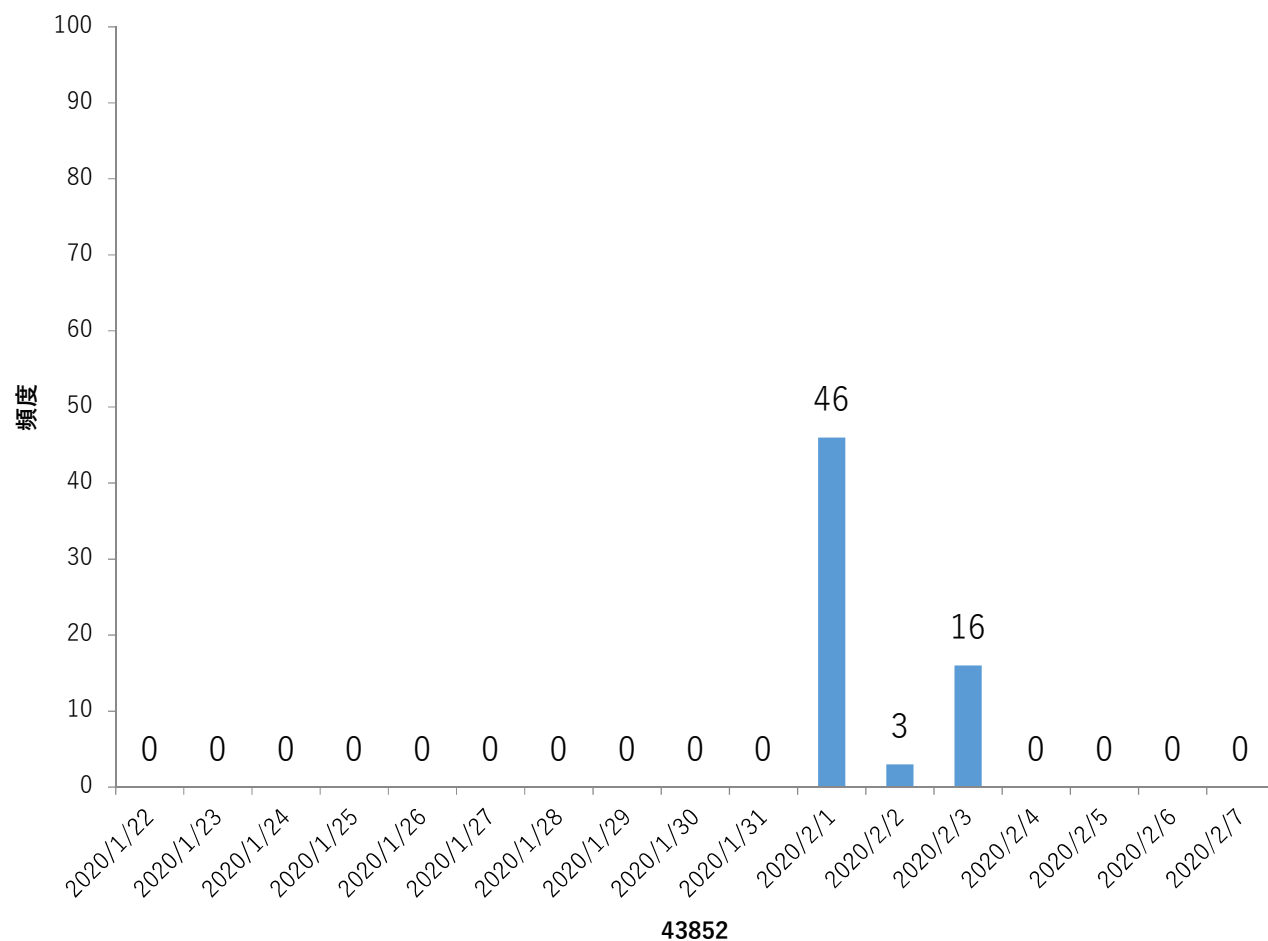
（※投稿日付が確認できる2255件を賛成意見を対象）



賛成意見に散見される類似するコメント

- 賛成意見には以下のような類似するコメントが投稿されている。
 - 「条例通過により、明るい未来を期待して賛成です。」
 - 「本条例に賛同します。」
 - 「ネット・ゲーム依存対策条例に賛同します。」
 - 「ゲーム依存対策に賛同します。」
 - 「賛成致します。」
 - 「ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。」
 - 「判断の乏しい大人を生み出さない為に、賛同致します。」
 - 「条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛成です。」
 - 「ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同します。」
- これらの意見は、**2月1～3日に集中**している。

「ネットゲーム対策についてネット、ゲームが子供達に与える影響は様々ですので、賛同致します。」



文字数	
平均	45.09231
標準誤差	0.264687
中央値（メジアン）	45
最頻値（モード）	45
標準偏差	2.133974
分散	4.553846
尖度	21.5891
歪度	-3.5978
範囲	16
最小	32
最大	48
合計	2931
データの個数	65
信頼度 (95.0%)(95.0%)	0.528773

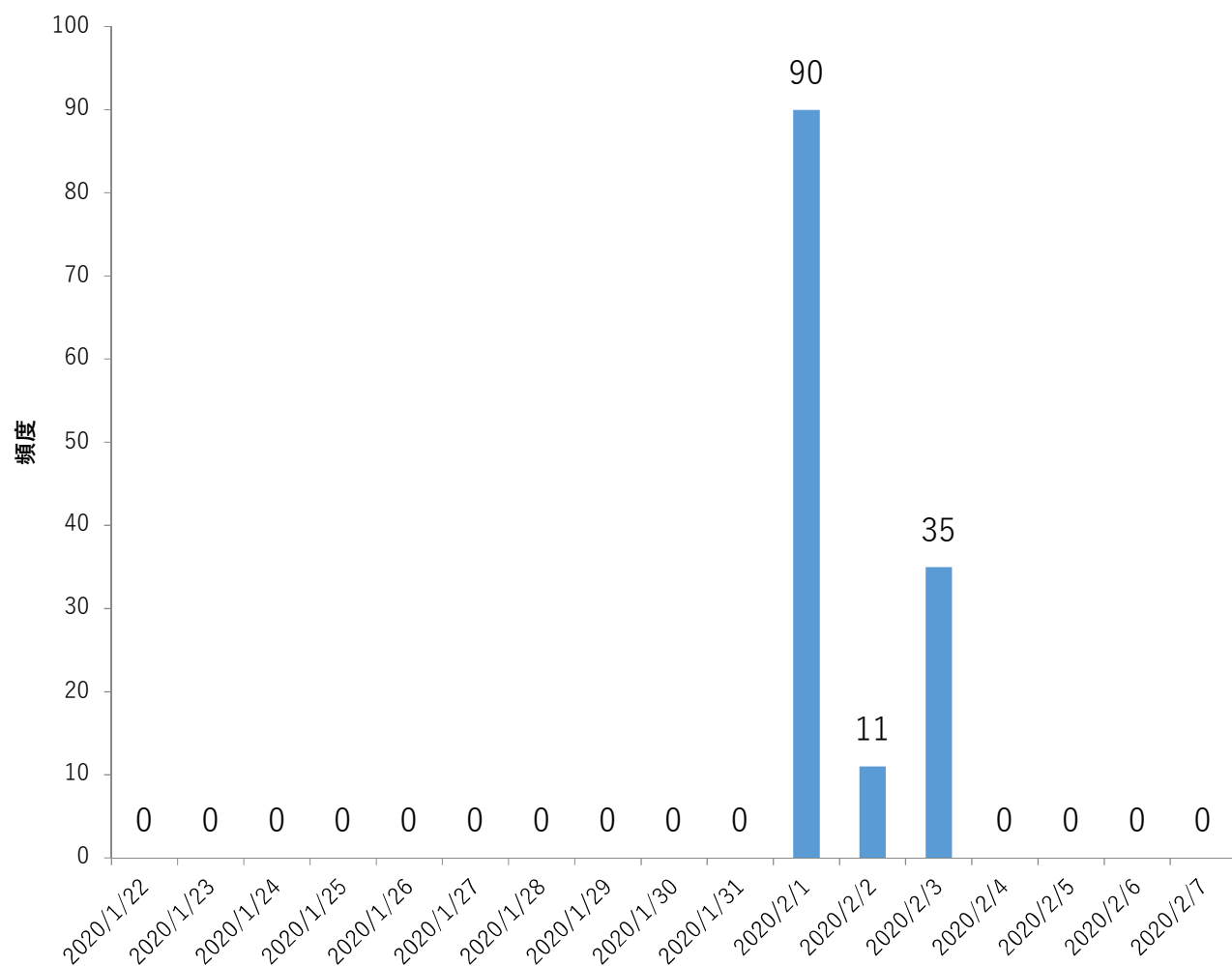
投稿意見65件、
・平均値が、45.1文字。
・±2.1文字に大体の文字数が収まっている。

「ネットゲーム対策についてネット、ゲームが子供達に与える影響は様々ですので、賛同致します。」

	A	B	C
1	意見	賛否	日時
679	ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同いたします。	賛成	2020/2/1 17:09
692	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛成です。	賛成	2020/2/1 17:24
703	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛成です。	賛成	2020/2/1 17:34
720	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛成します。	賛成	2020/2/1 17:51
737	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛成です。	賛成	2020/2/1 18:00
760	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同いたします。	賛成	2020/2/1 18:08
783	ネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同します。	賛成	2020/2/1 18:17
794	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同します。	賛成	2020/2/1 18:19
826	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同いたします。	賛成	2020/2/1 18:29
854	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛成です。	賛成	2020/2/1 18:46
867	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同します。	賛成	2020/2/1 18:53
884	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同いたします。	賛成	2020/2/1 18:58
911	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛成です。	賛成	2020/2/1 19:09
930	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同します。	賛成	2020/2/1 19:16
955	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛同いたします。	賛成	2020/2/1 19:29
967	ネット、ゲーム対策についてネット、ゲームが子供たちに与える影響は様々ですので、賛成します。	賛成	2020/2/1 19:32

出典：発表者作成

「ネットゲーム依存について条例通過により、明るい未来を期待して、賛同致します。」



文字数	
平均	35.77941176
標準誤差	0.214834175
中央値（メジアン）	36
最頻値（モード）	36
標準偏差	2.505375484
分散	6.276906318
尖度	12.1328434
歪度	-3.015489995
範囲	18
最小	24
最大	42
合計	4866
データの個数	136
信頼度 (95.0%)(95.0%)	0.42487589

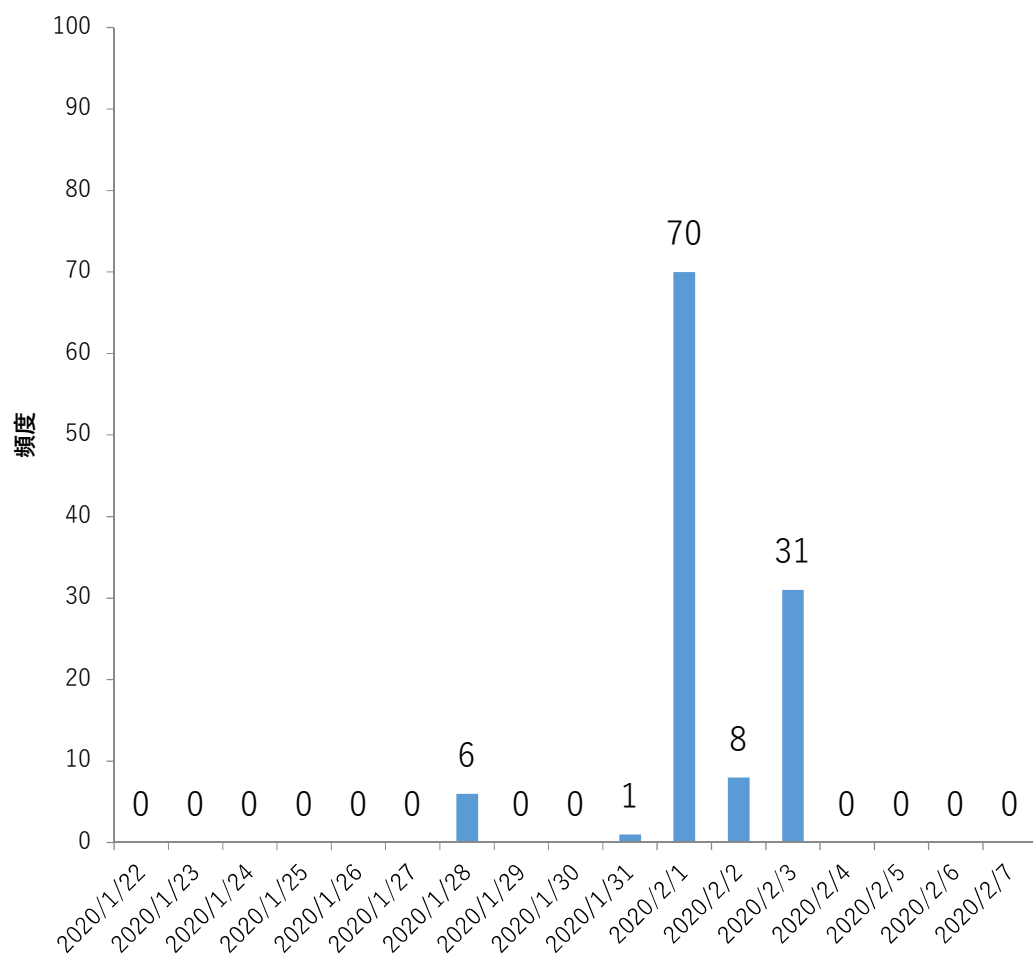
投稿意見136件、
・ 平均値が、35.8文字。
・ ±2.5文字に大体の文字数が収まっている。

「ネットゲーム依存について条例通過により、明るい未来を期待して、賛同致します。」

	A	B	C
1	意見	賛否	日時
481	ゲーム依存条例について条例通過により、明るい未来を期待しています。賛同します。	賛成	2020/2/1 9:33
487	ネットゲーム依存について条例通過により、明るい未来を期待して、賛同致します。	賛成	2020/2/1 10:10
498	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待し、賛成します。	賛成	2020/2/1 10:57
510	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して賛同します。	賛成	2020/2/1 11:18
520	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して賛同致します。	賛成	2020/2/1 12:32
528	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して賛成です。	賛成	2020/2/1 12:42
536	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して賛成します。	賛成	2020/2/1 12:51
563	条例通過により、明るい未来を期待して賛同します。	賛成	2020/2/1 13:12
572	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して賛同致します。	賛成	2020/2/1 13:19
586	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して賛成です。	賛成	2020/2/1 13:32
612	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して成します。	賛成	2020/2/1 14:30
630	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して賛同します。	賛成	2020/2/1 14:57
636	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して賛同致します。	賛成	2020/2/1 15:08
643	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待して賛成です。	賛成	2020/2/1 15:23
662	条例通過により、明るい未来を期待して賛同します。	賛成	2020/2/1 16:32
668	条例通過により、明るい未来を期待して賛同します。	賛成	2020/2/1 16:46

出典：発表者作成

「ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。」



文字数	
平均	24.14655
標準誤差	0.233047
中央値（メジアン）	25
最頻値（モード）	25
標準偏差	2.509995
分散	6.300075
尖度	1.652785
歪度	-1.18954
範囲	14
最小	14
最大	28
合計	2801
データの個数	116
信頼度 (95.0%)(95.0%)	0.461622

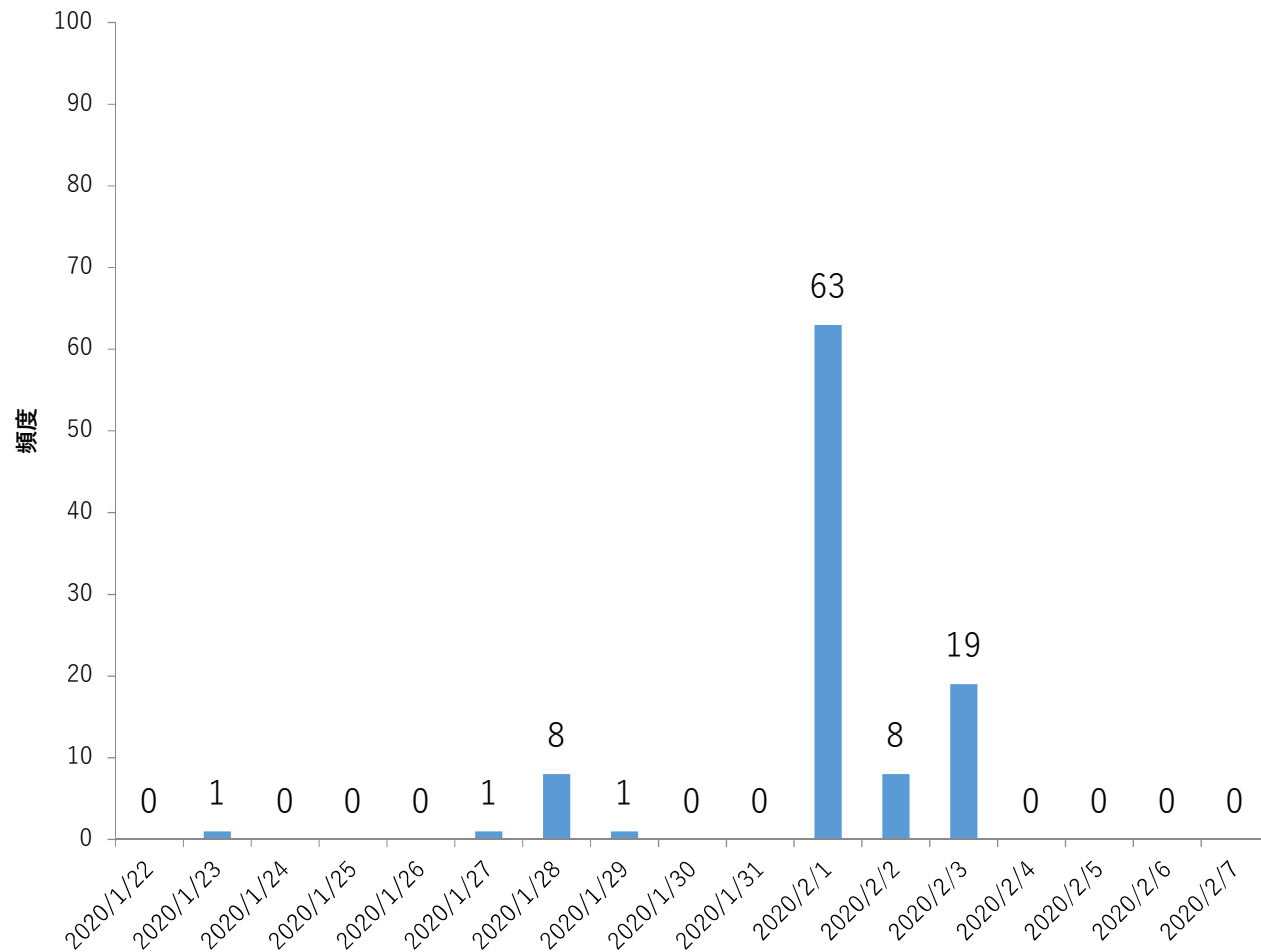
投稿意見116件、
・ 平均値が、24.1文字。
・ ±2.5文字に大体の文字数が収まっている。

「ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。」

	A	B	C
424	ゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/1/31 20:28
505	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 11:12
555	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 13:06
626	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 14:50
648	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します	賛成	2020/2/1 15:47
657	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 16:13
735	ゲーム依存についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 17:58
752	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 18:06
755	ネット条例についてネットゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 18:07
764	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 18:09
769	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 18:11
834	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 18:34
872	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 18:55
900	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 19:05
943	い。ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 19:22
988	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 19:39
1033	ゲーム依存対策についてゲーム依存対策に賛同します。	賛成	2020/2/1 19:50

出典：発表者作成

「ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。」



文字数	
平均	23.67327
標準誤差	0.356304
中央値（メジアン）	24
最頻値（モード）	24
標準偏差	3.580807
分散	12.82218
尖度	11.36304
歪度	0.379373
範囲	34
最小	8
最大	42
合計	2391
データの個数	101
信頼度 (95.0%)(95.0%)	0.706896

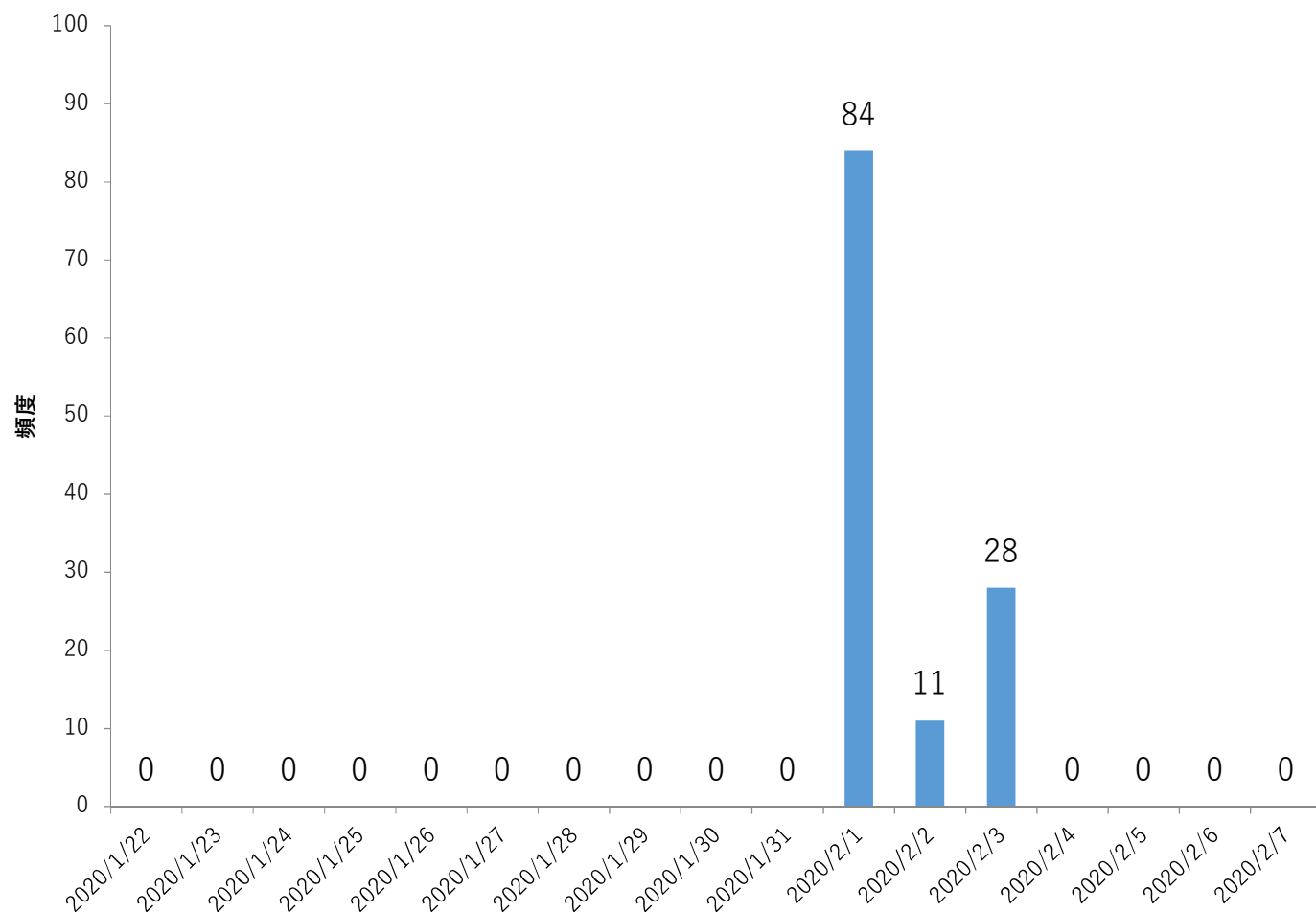
投稿意見101件、
・ 平均値が、23.6文字。
・ ±3.6文字に大体の文字数が収まっている。

「ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。」

	A	B	C
1	意見	賛否	日時
2	ネットゲーム依存症対策に賛成します。頑張ってください。	賛成	2020/1/23 11:39
203	ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。	賛成	2020/1/28 8:35
208	ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。	賛成	2020/1/28 8:44
213	ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。	賛成	2020/1/28 8:55
221	ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。	賛成	2020/1/28 9:02
228	ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。	賛成	2020/1/28 9:12
234	ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。	賛成	2020/1/28 9:16
238	ネットゲーム依存症対策に賛成します。この問題は将来役に立つと思います。	賛成	2020/1/28 9:44
239	ネットゲーム依存症対策に賛成します。子どもを持つ親としてこの条例は大いに賛成します。	賛成	2020/1/28 9:46
284	ネット・ゲーム依存症対策に賛成します。	賛成	2020/1/29 7:58
721	ゲーム依存対策についてゲーム依存症対策に賛成。	賛成	2020/2/1 17:51
741	ゲーム依存対策についてゲーム依存症対策に賛成	賛成	2020/2/1 18:01
916	ゲーム依存対策についてゲーム依存症対策に賛成。	賛成	2020/2/1 19:10
1002	ゲーム依存対策についてゲーム依存症対策に賛成。	賛成	2020/2/1 19:42
1117	ゲーム依存対策についてゲーム依存症対策に賛成。	賛成	2020/2/1 20:14
1132	ゲーム依存対策についてゲーム依存症対策に賛成。	賛成	2020/2/1 20:18

出典：発表者作成

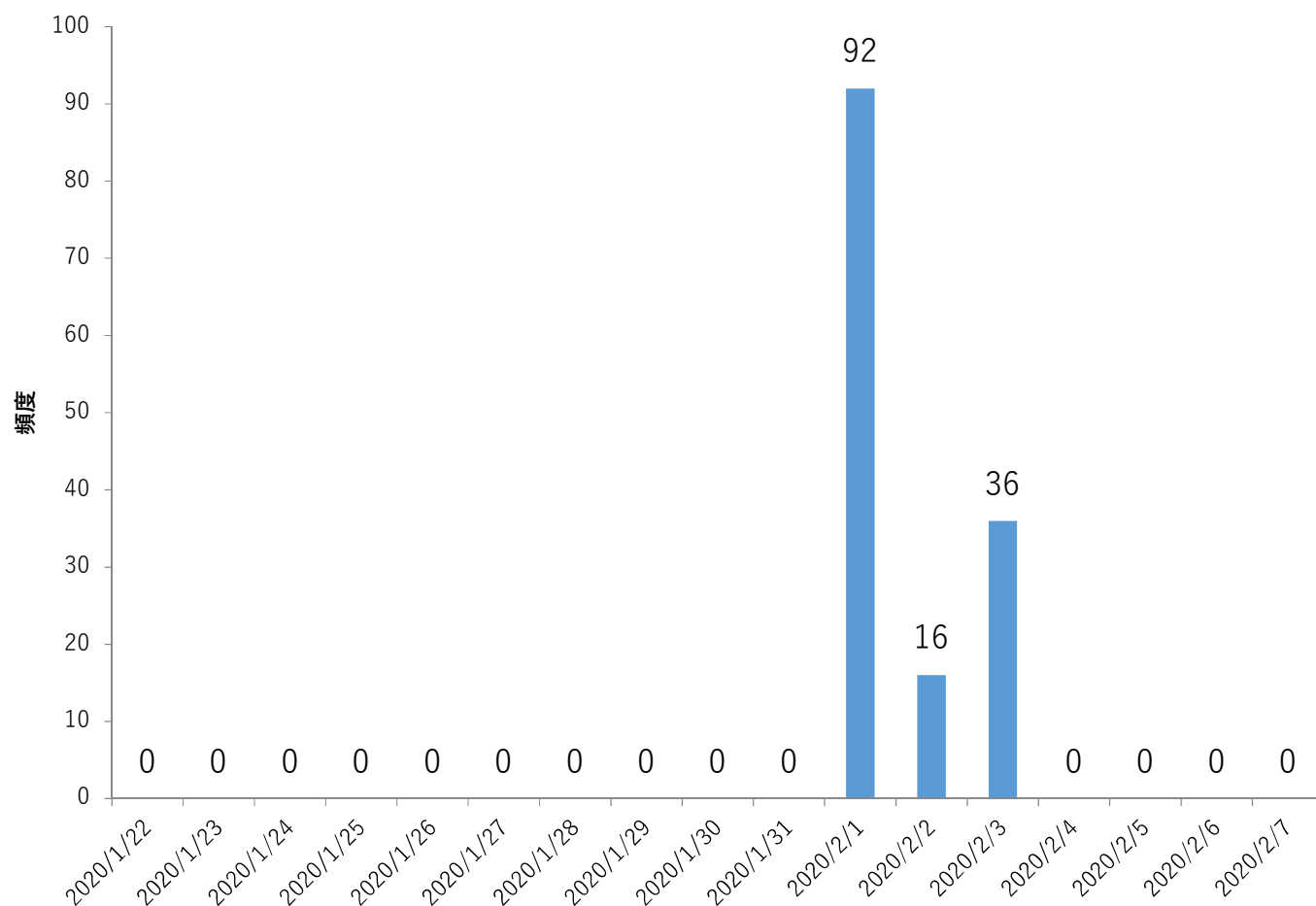
「ネット、ゲーム対策についてゲーム依存により、判断の乏しい大人を生み出さない為に、賛成です。」



文字数	
平均	45.21951
標準誤差	0.340429
中央値（メジアン）	45
最頻値（モード）	45
標準偏差	3.775539
分散	14.2547
尖度	18.35281
歪度	-3.68925
範囲	28
最小	23
最大	51
合計	5562
データの個数	123
信頼度 (95.0%)(95.0%)	0.673913

投稿意見123件、
・ 平均値が、45.2文字。
・ ±3.8文字に大体の文字数が収まっている。

「ネットゲーム依存についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛成します。」



文字数	
平均	60.28472
標準誤差	0.469719
中央値（メジアン）	62
最頻値（モード）	63
標準偏差	5.636623
分散	31.77151
尖度	8.346937
歪度	-2.96551
範囲	32
最小	32
最大	64
合計	8681
データの個数	144
信頼度 (95.0%)(95.0%)	0.928489

投稿意見144件、
・平均値が、60.3文字。
・±5.6文字に大体の文字数が収まっている。

「ネットゲーム依存についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛成します。」

	A	表示するにけい、ハルノを利用できません。	B	C
1	意見		賛否	日時
491	ネット・ゲーム依存症対策条例についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛成です。		賛成	2020/2/1 10:17
496	ネットゲーム依存についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛成します。		賛成	2020/2/1 10:54
508	ネット・ゲーム依存症対策条例についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛同します		賛成	2020/2/1 11:16
516	ネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛同致します。		賛成	2020/2/1 12:28
519	ネットゲーム依存条例についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛同致します。		賛成	2020/2/1 12:31
526	ネット・ゲーム依存症対策条例についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛成です。		賛成	2020/2/1 12:40
534	ネット・ゲーム依存症対策条例についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛成します。		賛成	2020/2/1 12:49
559	ネット・ゲーム依存症対策条例についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいいと思うので賛同します。		賛成	2020/2/1 13:10
	ネット・ゲーム依存症対策条例についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まればいい		賛成	2020/2/1 13:17

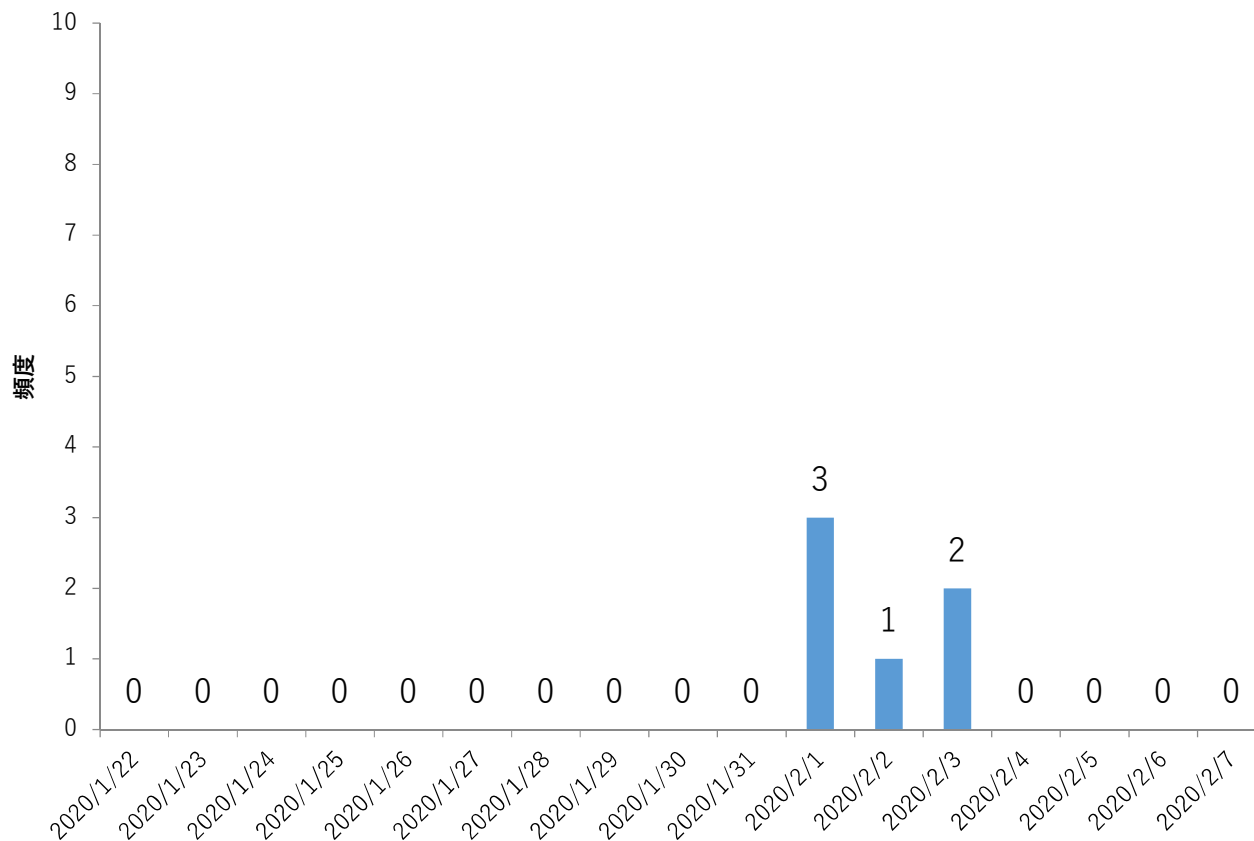
出典：発表者作成

同じタイプミスがある賛成意見

- 賛成意見には以下のような同じタイプミスをしているコメントが投稿されている。
 - 「ネット・**ゲー**ム依存症対策条例に賛同」
 - 「ネット・ゲーム依存**層**対策条例」

「ネット・ゲーム依存症対策条例に賛同」

ネットゲーム依存症対策条例に賛成。



文字数	
平均	40.33333
標準誤差	4.247875
中央値（メジアン）	37
最頻値（モード）	36
標準偏差	10.40513
分散	108.2667
尖度	4.976139
歪度	2.149199
範囲	29
最小	32
最大	61
合計	242
データの個数	6
信頼度 (95.0%)(95.0%)	10.91951

投稿意見6件、
・平均値が、40.3文字。
・±10.4文字に大体の文字数が収まっている。

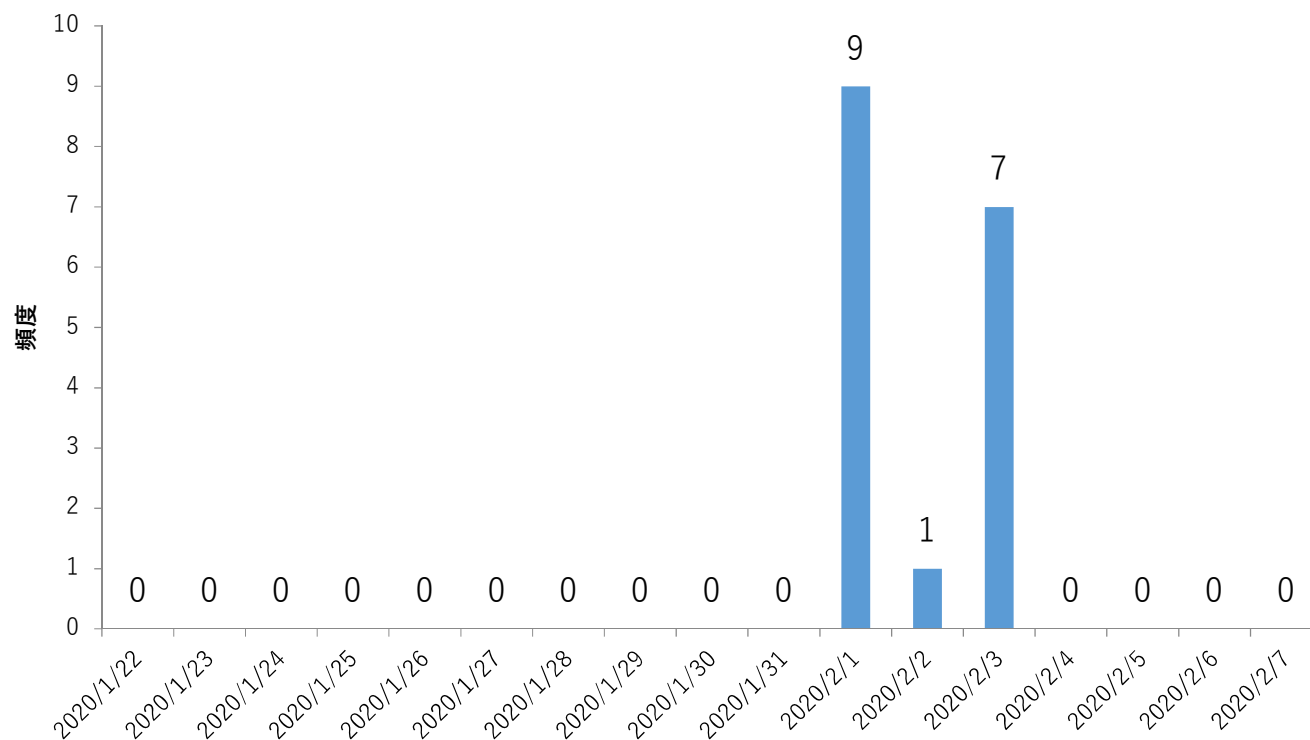
「ネット・ゲーム依存症対策条例に賛同」

	A	B	C
1	意見	賛否	日時
498	ネットゲーム条例について条例通過により、明るい未来を期待し、賛成します。	賛成	2020/2/1 10:57
738	ネット・ゲーム依存症対策条例についてネット・ゲーム依存症対策条例に賛同。	賛成	2020/2/1 18:00
751	ネットゲーム依存条例に賛成。ネット・ゲーム依存症対策条例に賛成。	賛成	2020/2/1 18:05
1642	ネット・ゲーム依存症対策条例についてネット・ゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良いと思うので賛成です。	賛成	2020/2/2 23:34
1800	ネット・ゲーム依存症対策条例についてネット・ゲーム依存症対策条例に賛同します。	賛成	2020/2/3 10:43
2000	ネット・ゲーム依存症対策条例について条例通過により、明るい未来を期待してます	賛成	2020/2/3 14:01
2333			
2334			
2335			
2336			
2337			
2338			
2339			
2340			
2341			

出典：発表者作成

「ネット・ゲーム依存層対策条例」

ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、



文字数	
平均	61.23529
標準誤差	1.030881
中央値（メジアン）	63
最頻値（モード）	63
標準偏差	4.250433
分散	18.06618
尖度	5.265374
歪度	-2.55909
範囲	13
最小	50
最大	63
合計	1041
データの個数	17
信頼度 (95.0%)(95.0%)	2.185371

投稿意見17件、
・平均値が、61.2文字。
・±4.3文字に大体の文字数が収まっている。

「ネット・ゲーム依存層対策条例」

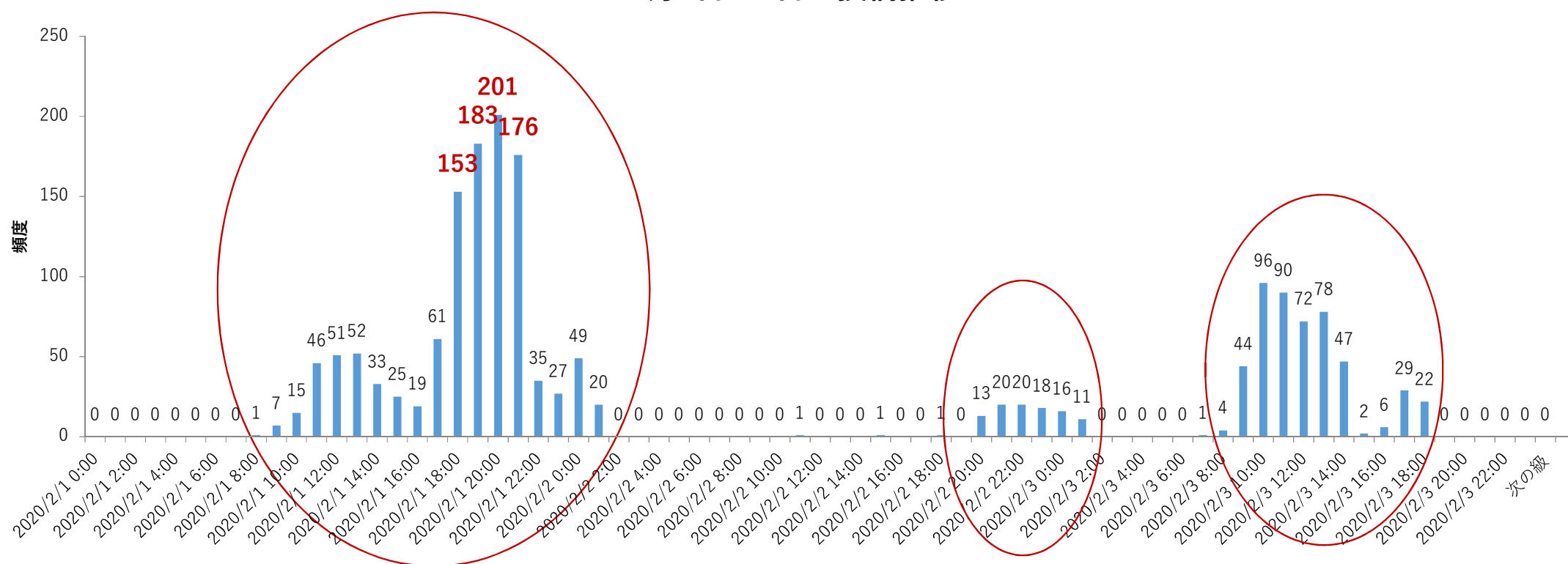
	A	B	C
1	意見	賛否	日時
771	ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良いと思うので賛同いたします。	賛成	2020/2/1 18:12
813	ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良い	賛成	2020/2/1 18:25
869	ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良い	賛成	2020/2/1 18:53
903	ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良いと思うので賛同いたします。	賛成	2020/2/1 19:06
1079	ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良いと思うので賛同いたします。	賛成	2020/2/1 20:03
1215	ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良いと思うので賛同いたします。	賛成	2020/2/1 20:42
1318	ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良いと思うので賛同いたします。	賛成	2020/2/1 21:12
1330	ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良いと思うので賛同いたします。	賛成	2020/2/1 21:15
1492	ネット・ゲーム依存層対策条例についてネットゲーム依存症対策条例が通る事により、皆の意識が高まれば良いと思うので賛同いたします。	賛成	2020/2/1 22:27

出典：発表者作成

2月1日～3日の賛成意見投稿数の推移

- 2月1日は、午前8時から投稿が始まり、18時～22時までの**4時間の間に713件投稿**されている。
 - 2月2日は、20時から投稿が始まり、3日の午前2時まで投稿が続いている。
 - 2月3日は、午前9時から14時の間に投稿のピークが見られる。
- (※投稿日付が確認できる2255件を賛成意見を対象)

2月1日～3日の投稿推移



2月1日のコメントの投稿時刻の推移

2020/2/1 8:42	2020/2/1 11:22	2020/2/1 12:16	2020/2/1 12:59	2020/2/1 13:32	2020/2/1 14:50	2020/2/1 16:42	2020/2/1 17:39	2020/2/2 0:35
2020/2/1 9:32	2020/2/1 11:22	2020/2/1 12:16	2020/2/1 13:00	2020/2/1 13:33	2020/2/1 14:53	2020/2/1 16:44	2020/2/1 17:40	2020/2/2 0:35
2020/2/1 9:33	2020/2/1 11:23	2020/2/1 12:19	2020/2/1 13:00	2020/2/1 13:39	2020/2/1 14:53	2020/2/1 16:46	2020/2/1 17:42	2020/2/2 0:36
2020/2/1 9:35	2020/2/1 11:24	2020/2/1 12:20	2020/2/1 13:01	2020/2/1 13:40	2020/2/1 14:54	2020/2/1 16:46	2020/2/1 17:42	2020/2/2 0:36
2020/2/1 9:37	2020/2/1 11:25	2020/2/1 12:23	2020/2/1 13:02	2020/2/1 13:41	2020/2/1 14:57	2020/2/1 16:50	2020/2/1 17:44	2020/2/2 0:37
2020/2/1 9:38	2020/2/1 11:25	2020/2/1 12:24	2020/2/1 13:03	2020/2/1 13:43	2020/2/1 14:58	2020/2/1 16:52	2020/2/1 17:44	2020/2/2 0:38
2020/2/1 9:39	2020/2/1 11:26	2020/2/1 12:24	2020/2/1 13:04	2020/2/1 13:45	2020/2/1 15:00	2020/2/1 16:53	2020/2/1 17:45	2020/2/2 0:38
2020/2/1 9:40	2020/2/1 11:26	2020/2/1 12:25	2020/2/1 13:05	2020/2/1 13:47	2020/2/1 15:03	2020/2/1 16:53	2020/2/1 17:47	2020/2/2 0:40
2020/2/1 10:06	2020/2/1 11:28	2020/2/1 12:26	2020/2/1 13:05	2020/2/1 13:50	2020/2/1 15:06	2020/2/1 16:56	2020/2/1 17:48	2020/2/2 0:40
2020/2/1 10:10	2020/2/1 11:28	2020/2/1 12:27	2020/2/1 13:06	2020/2/1 13:51	2020/2/1 15:06	2020/2/1 16:58	2020/2/1 17:48	2020/2/2 0:42
2020/2/1 10:11	2020/2/1 11:29	2020/2/1 12:28	2020/2/1 13:07	2020/2/1 13:53	2020/2/1 15:08	2020/2/1 17:00	2020/2/1 17:48	2020/2/2 0:42
2020/2/1 10:15	2020/2/1 11:29	2020/2/1 12:29	2020/2/1 13:08	2020/2/1 13:55	2020/2/1 15:09	2020/2/1 17:02	2020/2/1 17:49	2020/2/2 0:43
2020/2/1 10:16	2020/2/1 11:30	2020/2/1 12:30	2020/2/1 13:09	2020/2/1 13:57	2020/2/1 15:10	2020/2/1 17:04	2020/2/1 17:50	2020/2/2 0:45
2020/2/1 10:17	2020/2/1 11:30	2020/2/1 12:31	2020/2/1 13:10	2020/2/1 14:01	2020/2/1 15:12	2020/2/1 17:09	2020/2/1 17:51	2020/2/2 0:46
2020/2/1 10:20	2020/2/1 11:31	2020/2/1 12:32	2020/2/1 13:10	2020/2/1 14:04	2020/2/1 15:14	2020/2/1 17:09	2020/2/1 17:51	2020/2/2 0:47
2020/2/1 10:24	2020/2/1 11:32	2020/2/1 12:33	2020/2/1 13:11	2020/2/1 14:08	2020/2/1 15:15	2020/2/1 17:11	2020/2/1 17:51	2020/2/2 0:48
2020/2/1 10:43	2020/2/1 11:33	2020/2/1 12:35	2020/2/1 13:11	2020/2/1 14:10	2020/2/1 15:19	2020/2/1 17:11	2020/2/1 17:53	2020/2/2 0:48
2020/2/1 10:43	2020/2/1 11:37	2020/2/1 12:36	2020/2/1 13:12	2020/2/1 14:12	2020/2/1 15:23	2020/2/1 17:13	2020/2/1 17:53	2020/2/2 1:00
2020/2/1 10:52	2020/2/1 11:39	2020/2/1 12:38	2020/2/1 13:12	2020/2/1 14:14	2020/2/1 15:27	2020/2/1 17:13	2020/2/1 17:54	2020/2/2 1:01
2020/2/1 10:54	2020/2/1 11:41	2020/2/1 12:38	2020/2/1 13:13	2020/2/1 14:22	2020/2/1 15:29	2020/2/1 17:14	2020/2/1 17:54	2020/2/2 1:04
2020/2/1 10:55	2020/2/1 11:44	2020/2/1 12:40	2020/2/1 13:14	2020/2/1 14:23	2020/2/1 15:35	2020/2/1 17:16	2020/2/1 17:55	2020/2/2 1:13
2020/2/1 10:57	2020/2/1 11:45	2020/2/1 12:41	2020/2/1 13:15	2020/2/1 14:24	2020/2/1 15:38	2020/2/1 17:16	2020/2/1 17:55	2020/2/2 1:15
2020/2/1 10:57	2020/2/1 11:48	2020/2/1 12:42	2020/2/1 13:15	2020/2/1 14:26	2020/2/1 15:47	2020/2/1 17:18	2020/2/1 17:55	2020/2/2 1:17
2020/2/1 10:59	2020/2/1 11:49	2020/2/1 12:43	2020/2/1 13:17	2020/2/1 14:27	2020/2/1 15:49	2020/2/1 17:20	2020/2/1 17:55	2020/2/2 1:21
2020/2/1 11:00	2020/2/1 11:52	2020/2/1 12:44	2020/2/1 13:18	2020/2/1 14:28	2020/2/1 15:51	2020/2/1 17:21	2020/2/1 17:56	2020/2/2 1:25
2020/2/1 11:04	2020/2/1 11:53	2020/2/1 12:45	2020/2/1 13:18	2020/2/1 14:29	2020/2/1 15:52	2020/2/1 17:22	2020/2/1 17:56	2020/2/2 1:27
2020/2/1 11:09	2020/2/1 11:54	2020/2/1 12:46	2020/2/1 13:19	2020/2/1 14:30	2020/2/1 15:55	2020/2/1 17:24	2020/2/1 17:56	2020/2/2 1:32
2020/2/1 11:11	2020/2/1 11:57	2020/2/1 12:47	2020/2/1 13:21	2020/2/1 14:31	2020/2/1 15:55	2020/2/1 17:26	2020/2/1 17:57	2020/2/2 1:34
2020/2/1 11:12	2020/2/1 11:58	2020/2/1 12:49	2020/2/1 13:21	2020/2/1 14:32	2020/2/1 15:56	2020/2/1 17:26	2020/2/1 17:58	2020/2/2 1:37
2020/2/1 11:13	2020/2/1 11:59	2020/2/1 12:50	2020/2/1 13:22	2020/2/1 14:34	2020/2/1 15:57	2020/2/1 17:27	2020/2/1 17:58	2020/2/2 1:39
2020/2/1 11:14	2020/2/1 12:01	2020/2/1 12:51	2020/2/1 13:22	2020/2/1 14:35	2020/2/1 15:58	2020/2/1 17:28	2020/2/1 17:59	2020/2/2 1:41
2020/2/1 11:16	2020/2/1 12:02	2020/2/1 12:52	2020/2/1 13:23	2020/2/1 14:36	2020/2/1 16:13	2020/2/1 17:29		2020/2/2 1:43
2020/2/1 11:17	2020/2/1 12:03	2020/2/1 12:53	2020/2/1 13:24	2020/2/1 14:38	2020/2/1 16:18	2020/2/1 17:29		2020/2/2 1:47
2020/2/1 11:18	2020/2/1 12:04	2020/2/1 12:54	2020/2/1 13:25	2020/2/1 14:40	2020/2/1 16:22	2020/2/1 17:29		2020/2/2 1:48
2020/2/1 11:18	2020/2/1 12:05	2020/2/1 12:55	2020/2/1 13:27	2020/2/1 14:42	2020/2/1 16:26	2020/2/1 17:30		2020/2/2 1:51
2020/2/1 11:19	2020/2/1 12:08	2020/2/1 12:56	2020/2/1 13:28	2020/2/1 14:44	2020/2/1 16:29	2020/2/1 17:31		2020/2/2 1:53
2020/2/1 11:20	2020/2/1 12:09	2020/2/1 12:56	2020/2/1 13:29	2020/2/1 14:46	2020/2/1 16:32	2020/2/1 17:33		
2020/2/1 11:20	2020/2/1 12:10	2020/2/1 12:57	2020/2/1 13:29	2020/2/1 14:47	2020/2/1 16:35	2020/2/1 17:34		
2020/2/1 11:21	2020/2/1 12:12	2020/2/1 12:58	2020/2/1 13:30	2020/2/1 14:48	2020/2/1 16:39	2020/2/1 17:35		
2020/2/1 11:21	2020/2/1 12:13	2020/2/1 12:58	2020/2/1 13:31	2020/2/1 14:49	2020/2/1 16:40	2020/2/1 17:36		

途中省略



2020/2/2 1:56

結論

雛形を使った投稿
が行われていたの
か？

連続投稿されて
いたのか？

同文が投稿がされ
ていたのか？

これらの可能性を否定する
ことはできない

信憑性のあるパブリックコメント
とは言えない

ご清聴ありがとうございました
