

第2回

青少年育成セミナー

日 時：平成 27 年 2 月 27 日 10:00~16:00
 場 所：いわて情報交流センター（アイーナ）
 5F 501A 会議室
 参加人数：29 名

今年度二回目の青少年育成セミナーは、情報メディア対応研修会と併催で開催しました。午前中は、県民会議と国立岩手山青少年交流の家からの事業の説明があり、その後参加団体の皆さんから来年度の事業の情報提供をしていただき、相互の連携について協議を行いました。午後は、特定非営利活動法人教育研究所理事長の牟田武生氏による講演を拝聴し、参加者全員がとても良い講演だったと高評価をする内容でした。

その後、県民会議から情報メディア対応指導プログラムについての説明を行いました。

特定非営利活動法人
 教育研究所 理事長
 牟田武生氏



講演「ネットを居場所としている子ども達」～その背景と解決のヒント～（要約）

携帯電話やパソコン等のネットの依存は、高校生の割合が非常に高くなっている。特に「病的な使用」とされた割合は、女子高生が 9.9%、男子高生が 6.6%と女子の方が多い。

ネットを長時間使うようになって、現実社会が疎かになり、仮想社会がどんどん強くなってしまふ。うつむいて、耳に栓をして、歩いたり、

電車に乗っているのは日本だけの現象。自分の世界に入ってしまった、人と交わることを拒否している。本当は人と交わりたいけれど、傷つきたくないから距離を持って匿名の社会で生きていく。

るのに数年かかる上、興奮し暴力行為がしばしば起こる。また、オンラインゲームの特性として、課金システムやアイテム販売があり、家族の現金やカードを無断で使うこともある。

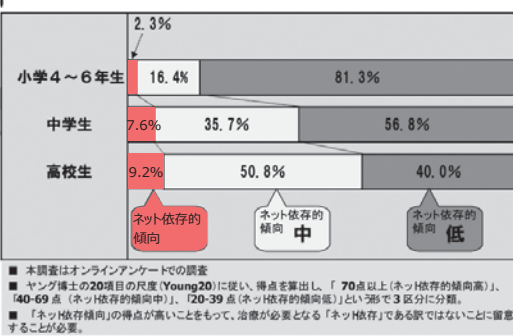
匿名社会は、人間関係が希薄であり、孤立化している。子ども達同士の人と人との結びつきがすごく弱くなっている。これは、地域社会に壊滅的な打撃があると思う。他の国では、現実の人間関係の方が楽しいし、教会やクラブチームなど、学校以外の居場所がある。日本でも、地域や地方を愛して、人との繋がりを持ち、そこにお金が回っていくような仕組み、地域創生をしていく必要がある。若い人達がわって集まって、パソコンなんかやっているのが馬鹿馬鹿しい、こっちで何かみんなでやっている方がよほど楽しいようになっていくような盛岡にしかできない地域活性化をしていかなければいけない。また、障害のある人を全て抱え込んでいく、**インクルージョン**という考え方も必要である。現実社会にうまく適応できなかった人は、適応できない自分を責めると辛いから他罰的になり、原因を社会や経済や人が悪いと批判する。ネットの中だけで、己の主張ばかり言う。それにネットの中の人と同調する。その中心がいわゆるひきこもりのネット依存の人だったりする。しかし、その人達を排除せずに、インクルージョンしなければいけない。

ネット依存になる背景は、日本独特の特異な体質がある。希薄な人間関係、現実社会への回避、責任性を問われない自由な社会、低コスト。規制の無い社会である。規制の無い社会は、ネット社会

だけ。ネット社会は、誰も見えないので、いじめが起きてても仲裁者が育たない。だから、ネットのいじめは深刻である。しかし、その仮想の社会に何故はまるかという、現実社会の人間関係のトラブルを恐れている、何でも言い合える友達が少ない、現実社会の仕事や立場に不満がある、などの背景があり、逆にネット社会での友人や仲間がどんどん増えていき意気投合し、社会的評価が高くなっていくことで、ネットの関係は現実の人間関係より大切となっていく。現実社会とネット社会の関係の不等号の向きを逆にする事ができればネット依存から抜けられる。

また、子どものネットの環境を便利なもの、高性能なものに変えることはせず、家族での会話を増やし、現実社会の人間関係を大切にしていける必要がある。

青少年のインターネット利用と依存傾向に関する調査 総務省情報通信政策研究所



コミュニケーション依存でメールのやり取りによって依存していく女子に対して、男子はオンラインゲームを中心としたゲーム依存である。夜遅くまではまり込んで、学校には行くが寝てしまう。家に帰ったらまたオンラインゲームをやる。生活リズムが完全に崩れて、学校に行けなくなる。不登校から学校を辞めて、そのままひきこもってゲームをやっている。その後 20 代になり、職場でうつ状態になって仕事を休んでいるのにプライベートでは元気に遊び回る「**新型うつ**」となることもある。そして、そのような「**新型うつ**」は、現実のリアルな遊べる所がある都会より、田舎の方が多い。

また、日本は子どもを商品にする社会だと思う。他の国だと青少年の問題は、未来の国を背負う問題だから、非常に重要な項目である。日本は、10 代の女性アイドルが、へそを出したり、お色気で売り出してテレビに出ている。他の国では考えられない。韓国では、政府が未成年者のゲームに関して時間制限という制度をつくり対策を取っている。

日本では、ゲーム依存から本格的な不登校、ひきこもりになっている事例が、最近増えてきている。不登校の内容が、以前は不安や緊張のために対人関係がうまくいかない「**情緒混乱型**」の人が多かったが、今は「**無気力型**」が多い。これには、ネットの影響があると思われる。人間は、ひとりでいたい時と誰かと一緒にいたい時の二つの欲求がある。しかし、ひとりでもネットで繋がっていると孤独がない。リアルな世界では孤独に見えるけれど、孤独ではない人たちがいる。特にオンラインゲームは、どんどん新しい物が提供されるから、エンドレスゲームであり、依存性が非常に高い。一度はまると思

ネット依存への対応

- ・ 前提「ネットゲームは依存性の強いゲームである」という認識を社会・本人・家族・学校が持つ
- ・ 環境整備は行わないこと。
- ・ 18歳までは自宅インターネットが接続できないようにする。(無線LANは家庭では使わない)
- ・ 大学生もデスク型は使わず、ノート型パソコンにする。なるべく、インターネット(情報処理)などの専門の勉強する以外は旧型、低性能のものを買って与える)
- ・ 接続回線も大容量の情報素早く送れる光ケーブル等は契約せず、ADSLなどで充分である。
- ・ パソコン2台目の外付けのハードディスクなどの付属物は買わない。