

アフターコロナがもたらす子どものスマホ危機
～デジタル・AI社会を生きる子どもとどう向き合うか～

講師：石川 結貴 氏（ジャーナリスト）

- 日時：2022（令和4）年9月10日14時40分～15時45分（約1時間）
- 場所：港南公会堂ホール

1 スマホ・ネット利用の長時間化

- ・コロナ禍での自粛生活の影響もあり、子どものスマホ・ネット利用は、長時間化しています。
- ・中学生の6人に1人、高校生の3人に1人は「1日5時間以上」インターネットを利用しています。小学生でも、ゲームや動画視聴の利用率が高いのです。

区分	SNS利用率	ゲーム利用率
小学生	43・6%	70・9%
中学生	80・3%	70・6%
高校生	90・5%	74・8%

2 「スマホ持ち込み」「デジタル端末配付」

- ・2020年7月、文科省は、全国の公立中学校に「スマホ持ち込み」を条件付きで容認しました。また、GIGAスクール構想により、小中学生に1人1台のタブレット・ノートパソコンが配付されています。
- ・小学生がタブレットで自由にネットに接続できる環境下で、子どものネットリスクやスマホトラブルの増加が懸念されています。

3 スマホゲーム（オンラインゲーム）の誘導

- ・無料のゲームアプリがたくさんあります。24時間いつでも遊べる。ゲーム内で友達ができる。そんなスマホゲーム（オンラインゲーム）には、依存や高額課金など、さまざまな問題があります。
 - 気軽に遊べる→最初は「楽しさ」「チャレンジ」→「やめられない」
 - 友達ができる→最初は「うれしさ」→「闘争心(団体戦あり)」→「義務感」
 - ゲーム課金（消費生活センター調べ）

区分	年間課金額
10才未満	17万2千円
10才～17才未満	34万9千円
18才～19才	41万6千円

- ・コロナ禍で在宅時間が増えたことなどを理由に、こうした問題を抱える子どもが急増しています。

4 あらたな「つながり」の形

- ・LINEやツイッターなどのSNSだけでなく、数年前から「ボイスSNS」や「トーククラブ」＝「声で会話して仲良くなる」アプリが人気を集めています。

○10代に人気のトークアプリ「斉藤さん」

→不特定多数の人と「会話」でつながる。

○主な隠語

→「JC」：女子中学生、やさメン：優しい男性、○：えん＝援助交際、U吉3：3万円

- ・暇つぶしやいたずら間隔で利用する子どもが多いが、知らないうちに悪意を持つおとなとつながってしまう可能性があります。

5 いじめ被害にどう対応するか

- ・SNSいじめを防ぐには、「対応方法」の教育が大切です。被害の画面を保存して「証拠」を残したり、各種の相談窓口があることなどを子どもに周知します。

- ・また、「加害者」になったらどうなるか、ということを考えさせ、そもそもいじめをすることが自分の人生にも影響を与えるのだと教えたい。

○被害者が「相談できる」環境づくり

→誰が、どう対応するのか、子どもに示せているのか。

○早期発見、早期対応

→相談窓口等の情報収集が出来ているか。

⇒①警察庁ホームページ：「子どもの性被害」というページがあり、マンガで構成されたわかりやすい冊子の紹介などがあります。

②法務局・インターネット人権相談窓口/子どもの人権110番
(☎0120-007-110)

③インターネット違法・有害情報相談センター：ネット上のトラブルに対する相談を受け付け、対策方法を教えてくれる専門サイト。

④インターネットトラブル事例集：実際に起きた最新トラブル事例が掲載された総務省のサイト。

⑤セーフライン：インターネット企業有志による「セーファーインターネット協会」が運営し、本人または保護者からの申請を受け、無料で「削除依頼」などの相談にのってくれます。

○加害者教育

→軽い気持ちで投稿したことが、被害者のみならず自分の人生も台なしにする可能性を教えているか

6 SNSの個人情報流出リスク

- ・名前や住所を投稿しなければ大丈夫。画像加工アプリを使えば顔出ししても平気。そんな子どもたちが陥る「個人情報の流出」リスクとは？

→名前、住所などの個人情報を書かなくても個人は特定されます。

7 スマホトラブルから子どもを守るために

- ・SNSやゲームに詳しくないおとなは、子どものスマホ利用の問題について「見て見ぬふり」、「子ども任せ」にしてしまいます。
- ・だが、「スマホ弱者」のおとなでも、スマホ教育は可能であり、できる範囲で情報収集する、子どもの意見を聞くなどの行動で現状を変えられます。

知る	・ ツイッターやインスタは「見るだけ」ができる ・ ゲーム名を聞き出し情報収集する
話し合う	・ スマホのメリット、デメリットを具体的に意見交換 ・ ゲーム会社のビジネス戦略などをテーマに話し合う
考える	・ 今の状況に問題があるのなら、どう改善すればいいのか？ ・ 適切なスマホ利用のために何が必要か？

→「いじめ」「SNSトラブル」「性的被害」など、子どもが言えないような現実こそ、おとなの「知る努力」が必要です。できれば子どもと一緒に情報収集し「こんなふうに対応しよう」「必ず力になる」などと伝えておく必要があります。

8 子どもと作る「心のコミュニケーション」

- ・ 一律のルールを課したり、おとなの一方的な意見を押しつけるのではなく、子ども自身が「考えるための材料」を与えることが大切です。
- ・ また、子どもに「〇〇してくれるとうれしい」「〇〇されたら悲しい」など、おとなの気持ちを表現して互いの心を通じ合わせましょう。

→現在の社会に「子ども」を引き込む。

→「子ども自身が考える」ための情報を与える。

→おとなも勉強し、子どもを守るための責任を負う。

→情報ではなく「気持ち」の交換をする。

9 AI、IOT、デジタル社会のこれから

- ・ AI（人工知能）化が進むこれからの社会は、どんなふうに変化するのだろうか。仕事がなくなる？行動や言動のデータが収集される？サイバー戦争が起こる？
- ・ さまざまな将来予測があるが、いずれにせよ、今と同じ

10 子どもとおとなの関係づくり

- ・ なんらかの役割を与える。失敗することを恐れず、そこから学ぶことがあることを教える。おとなのリアルな人生を知ること、子どもは自信と自己肯定感を得ます。

11 社会との関わりで子どもは変わる

- ・ 自分に自信がない、友達が少ない、勉強が嫌い、学校がつまらない、そんな悩みがあると、子どもはつい「自分は駄目な人間だ」と思ってしまったりします。
- ・ けれども社会の中では、力を発揮できる場所、自分を認めてくれる人が必ずいます。誰かにとって「必要な自分」を知り、社会の一員として自分の力を使うように導きたいです。
- 同世代と交流して社会を変える。
- 誰かに必要とされている自分を知る。

■ 感想

特に、ギャンブル依存症、ゲーム依存症等は、誰でも自己肯定感がもてないと依存へ躓きやすいことを改めて認識できました。この講習で得た知識を青少年指導員の活動に活かせたらと強く思いました。