

令和5年度 第1回成田市青少年問題協議会会議録

1 開催日時

令和5年8月4日（金） 午後2時～3時30分

2 開催場所

成田市花崎町760番地

成田市役所6階 大会議室

3 出席者

（委員）

伊藤卓会長、高松千尋委員、渡辺真美子委員、荒川博委員、永野喜信委員、藤崎俊浩委員、武田耕史委員、日暮健委員、山田三雄委員、宮崎廣文委員、湯浅美智子委員、岩野富士郎委員、岩舘司委員、成田明子委員及び椿勲委員

（成田市教育委員会）

関川教育長、小川教育部長

（事務局）

保立教育部参事

生涯学習課（主管）：野村課長、工藤係長、朝日主査

交通防犯課：鈴木課長

子育て支援課：谷崎課長

教育指導課：三村課長

4 議事

（1）ゲーム依存症の現状と対策について

（2）成田市の青少年非行の現状と課題について（報告）

5 議事（要旨）

（1）ゲーム依存症の現状と対策について

事務局 令和元年度に、千葉県が県内の中学校・高校のうち39校の在校生を対象に実施した調査によると、インターネットに接続することができる「ゲーム機」について全体の56.3%が所有しており、学年の低いほど所有率は高い傾向があることがわかっています。近年、ゲームに過度にのめりこむことにより、日常生活や社会生活に著しい悪影響を及ぼす「ゲーム依存症」が問題となっており、特に青少年を中心に深刻化して

いるともいわれています。

令和元年5月には、WHO（世界保健機構）においても、ゲーム障害が精神疾患の一つとして位置づけられました。厚生労働省では、関係省庁及び関係機関等で構成される「ゲーム依存症関係者連絡会議」を令和2年から開催し、ゲーム依存症対策について「予防」「診断」「治療」などの協議が進められています。

ゲーム依存症への有効な対策について、様々な方面から研究がなされている途上ではありますが、今年度の本協議会ではゲーム依存症の「予防」に焦点をあてて、官公庁、学校、地域、家庭での認識を高め、課題や対策等を共有し、今後の取り組みにつなげていきたいと考えております。

伊藤会長 ゲーム依存症の予防策は国でも議論されている最中ですが、例えば、資料にある予防策を実行するとしたとき、それぞれの現場での課題や具体策などについて、ご意見やご提案をいただきたいと思います。

岩野委員 ゲーム依存症の実態について、成田市の状況を把握できるデータはありますか。

野村生涯学習課長 厚生労働省の調査と同じ項目による成田市のデータはありません。

伊藤会長 学校でのデータや情報はありますか。

永野委員 文部科学省による調査になりますが、昨年度の「全国学力・学習状況調査」の結果をご紹介します。「平日1日平均1時間以上ゲームをする児童の割合」で、全国あるいは千葉県の平均が76.1から76.3%のところ、平成小学校では83.2%でした。一方で「毎日朝食を食べている児童の割合」では、全国あるいは千葉県の平均が84%から85%のところ、平成小学校では79%という結果となっており、これらには関連があるものと推測しています。

別の事例では、平成小学校の検診をした校医から、「近視・肥満の割合が多い」「姿勢の悪い児童が多い」という所感が寄せられ、コロナ禍でゲームをして過ごすことが多くなったことが要因であり、両親が共稼ぎなどで不在になりがちなのが背景にあります。ゲームのやりすぎが原因で十分な睡眠がとれなければ、朝起きられずに朝食を摂る時間がなくなったり、朝食がおいしく感じられなかったりする家庭が増えているの

ではないかと推察しています。

これまで、ゲーム等に関する講演会や勉強会を開催しましたが、まだ数字であらわれるほどの効果は確認できていません。そのため、今年度は「食」への関心を高めて生活の基盤をつくることの大切さを認識してもらおうという「食育」からのアプローチによってゲーム依存の予防に取り組んでいます。

伊藤会長 中学校の状況はどうでしょうか。

荒川委員 玉造中学校では、ゲーム事業者の「ガンホー」を招いて講義を実施しました。教育用タブレットについては学校が管理指導しますが、個人的に所持しているスマートフォンなどは、契約をしている保護者が管理指導することを自覚してもらうのが目的です。ゲームに関心がある生徒ほど積極的に耳を傾けたり質問したりして、講義は効果的なものとなりました。ゲームを生活から完全に切り離すことはできない今日では、勉強に集中する時間とゲームをする時間のルールを話し合っ決めてることを推奨する内容でした。

伊藤会長 高校の現場ではいかがでしょうか。

藤崎委員 高校生になると比較的到自己管理できるようになっていると思われます。中学校の校長を務めていたときの例では、資料にあるように「9時（ナイン）ストップ、10時（テン）オフ」の呼びかけをしたことがあります。個人だけ決めても、まわりの友達も協力して取り決めをしないとルールを守り続けることは難しい。個人での取り決めだけでなく、あわせて全体でのルールづくりをすることが重要であると感じていました。

伊藤会長 では保護者の立場からの意見はいかがでしょう。

岩館委員 今の子ども達は、テレビを情報収集のために観ることはありません。インターネットを自分が必要な情報を収集したいときにだけ利用しています。友達と遊ぶ時も、家に遊びに行ったり公園に集まったりしにくい環境になっています。また、スマートフォンやゲーム機に制限をかけても限界があり、子どもとしっかり話し合おうとしても、友達から仲間外れにされてしまうことをおそれて話し合いが決着しないこともあります。

山田委員 家庭での対策の例として、使用する時間帯を決めたり時間外にロックを

かけたりすること、就寝時には端末を預かるなど管理を徹底していることがあります。そして「絶対してはいけないこと」を決めることも大切です。やはり子どもにとって一番大事なことは、「早寝・早起き・朝ごはん」のような生活サイクルを守ることだと考えます。

成田委員 今の中学生や高校生はコロナの影響で休校や部活動が休止になり友達と会う機会がなくなったため、友達とのつながりを維持するためにオンラインゲームを始めたそうです。親は知らない人とつながることが心配で注意しますが、友達が待っているのをやめることはありません。ですが、コロナが収束して学校や部活動が再開したことで、さまざまな活動ができるようになり、ゲームをする時間は短くなったようです。受験期の場合は一時的にゲームをやめても、受験が終わればまた始めるでしょう。子ども達にとってゲームそのものがコミュニケーションツールの一つになっているため、ゲームをまったくなくすことはできないと思います。自分なりに判断しながらゲームをしている子どももいると感じました。

伊藤会長 ルールづくりについての意見はありますか。

宮崎委員 ペアレンタルコントロールについて中学生の保護者に聞き取りをしました。保護者側の心得として、保護者の端末が不要になったからとの理由で安易にお下がりを与えることはせず、与える理由づけをきちんとする。子どもとは、スマートフォンを与える前に通話やメール等の約束事を決めたそうです。機能制限を設定する、子どもにパスワードを変更させない、利用状況を親が確認する、などの管理をできるようにしましたが、管理を維持することや設定を都度見直していくことにはとても労力があるものです。家族間の信頼にも関わることですから、保護者は面倒にならずに交代しながらでもかまわないので管理を維持していただきたいです。

武田委員 昔から何かしらに夢中になって社会生活に支障をきたしてしまう若者はいました。ただし、オンラインゲーム等の場合は、保護者が把握しにくいという難点があります。使い方次第では、益にも害にもなりうるものですから保護者がコストと手間をかけるのが理想ですが、子ども会の運営においてさまざまな保護者に接してみると、共働きの保護者などは子

どもに夕飯を食べさせて寝かしつけるのが精一杯で、ゲームの管理や監督をする時間など無いというのが現実です。家庭にも限界があるため、いろいろな事例をひとつくりにしてしまわないで個別に多方面からとらえることも必要だと思います。

伊藤会長 ルールづくりには様々な課題があるようです。参考となる事例はあるでしょうか。

椿委員 若者の就労支援に携わっております。中学生のときに不登校になり、現在は通信制高校に月1回程度通う生徒の例では、通学以外はひきこもっていたところ、見ず知らずの人とオンラインゲームで知り合っており、その人たちに会うために東京へ行きたいと突然言い出したことがありました。また、高校2年生のときに不登校になり、通信制高校も中退した青年の例では、スマートフォンを1日に10時間以上使用しており、何かに興味があるわけでもなくただ時間を持て余すだけで、近所の目を気にして外出したくないとも言います。中学校を不登校のまま卒業してしまったり、高校を中退してしまったりした、いわゆるドロップアウトしそうな青少年たちのことも調査や検討の対象に加えられたら、依存症の実態をより把握することができると思います。

日暮委員 通信制高校の授業に関わっていたことがあり、そこではeスポーツが専攻として取り入れられていました。将来eスポーツの分野に進まなくとも、在学中に培われた企画力や調整力が実社会でいかされることが期待されています。つまり、ゲームばかりやっていることをマイナスとしてではなくて、ゲームが好き・得意であるとしてプラスの方向にはたらかせることができれば、子ども達が自信を持ったり自分を見つめなおしたりできる機会がうまれていくと考えています。

伊藤会長 規制やルールづくりはコミュニケーションのきっかけにすぎないと思います。地域や社会が魅力にあふれることで依存先を分散させることも有効ですが、これには時間がかかることです。ゲーム＝(イコール)悪ではありません。周りの人たちはゲームをやめさせることに熱心になるのではなく、本人も私たちも勇気を出して日ごろの関係を豊かにして、依存のきっかけとなりそうなことに一緒に立ち向かうことが予防につながっていくのではないのでしょうか。

(2) 成田市の青少年非行の現状と課題について（報告）

成田市の青少年非行の現状と課題について、成田警察署生活安全課からの報告は以下のとおり。

令和5年6月末の暫定の数値として、成田警察署管内で少年補導人数は83人のうち、成田市に居住していたのは35人で昨年より減少しています。学職別では、高校生16人、中学生7人、そのほかの少年が12人です。内訳は、騒音等の迷惑行為12人、喫煙10人、深夜徘徊9人です。

少年事件の検挙人数は23人で、成田市に居住していたのは6人です。主な検挙罪名は窃盗罪12件、傷害罪2件です。

前兆事案（子どもや女性等に対する声掛け、待ち伏せ、つきまとい、盗撮等の性的犯罪の前兆とみられる行為）については、成田警察署管内で69件の発生があり、そのうち成田市内での発生が52件です。被害者の学識別としては、高校生17人、中学生8人、小学生13人、大学生・専門学校生などが14人となっています。

行為の内訳としましては、陰部露出が14件、声掛けが17件、つきまといが8件、容姿撮影が8件、その他が5件となっています。ショッピングセンターや公園内での陰部露出や下校途中を狙った声掛けが頻発しており、管轄の交番を中心に発生が多い時間帯の警戒をしています。特に、夏季は薄着で出歩くことが多くなるため、前兆事案が増加傾向にあります。

警察や少年補導センターへの少年の福祉や非行に関する相談の件数は、6月末で23件ありました。

最近の少年問題に係る相談については、小学生同士の喧嘩で負傷した事案、親の金銭を持ち出してしたことや同級生にわいせつな行為をする等の相談などがありました。状況によっては、少年センターで継続して面談指導を行ったり、児童相談所へ通告したりするなどの対応をしています。

6 傍聴

傍聴者 2名

7 次回開催日時(予定)

未定