

ネット社会において地域全体で青少年を守り育てる
環境整備のあり方研究会

中間報告書

平成30年3月

I 問題と目的

1 兵庫県のネット問題への取り組み

経済のグローバル化や情報技術革新が進行し、複雑化・多様化した社会構造となるなか、スマートフォン（以下「スマホ」と略する。）等の急速な普及により、青少年とインターネット（以下「ネット」と略する。）がより身近になり、利便性が高まった反面、インターネット依存（以下「ネット依存」と略する。）に陥ったり、犯罪被害にあうなどの問題が発生している。

その対策には、青少年による自主的なルールづくりが有効であると考えられることから、兵庫県では平成28年4月に青少年愛護条例を改正し、青少年のネット利用に関する基準づくりを県内全ての人々で支援する全国初の規定を定め、「ひょうごケータイ・スマホワークショップ」の実施や、全県大会「スマホサミットinひょうご」の開催など、県民運動「青少年のネットトラブル防止大作戦」を引き続き推進するとともに、小学生のルールづくりに対して県が補助を行う「インターネットの利用に関する基準づくり支援事業」を実施するなど、対応の強化が図られているところである。

また、従来から「青少年を守り育てる県民スクラム運動」が展開され、地域全体で青少年を守り育てる環境整備が進められてきたところであるが、将来の地域づくりの核となるべき青少年を、ネットとの関わり方を中心に、学校、家庭、地域及び事業者等がそれぞれの分野で連携しながら地域全体で見守り、健全に育成していくことが求められている。

このため、兵庫県では、青少年のスマホ等の利用やネット依存の実態を把握するため、平成27年度から、県内の小学5年生から高校3年生を対象とした「インターネット夢中度アンケート」等を実施している。

調査結果からは、7.7%の青少年にネット依存の疑い（依存傾向）があり、依存傾向にある青少年は、全体と比較して長時間利用の傾向が顕著で、夜更かし、ネット上でのトラブル、有害サイトへのアクセスや、ネットの知り合いと実際に会ったなどの割合も高く、様々なリスクを多く抱えている状況が見えてきた。

また平成28年度からは、ネット依存の実態や危険性、対策を調査・研究し、県民へ普及・啓発するため、産官学民言の協力の下、自治体初となる「人とつながるオフラインキャンプ」をネットをやめられない青少年を対象に実施し、青少年の心のサインがネット依存という形で現れていることが明らかになりつつある。こういった先進的な取組をより意義のあるものとするため、取組内容について詳細に検証し、今後、青少年が安全かつ安心してネットを利用できる社会を構築するためにどのような政策や事業を展開していくべきか検討する。

2 ネット依存とネット・オフライン・キャンプ

国立病院機構久里浜医療センターの院長である樋口ら（2013）は、2008年に日本国内の成人におけるネット依存傾向にある人がどの程度いるのかを調査した。樋口（2013）は、「その結果を踏まえ総人口から推測すると、日本にはネット依存傾向にある人が、男女それぞれ約2%、その数271万人いることが推測された」と述べている。しかしこの数値は20歳以上の成人に限ったものであり、生まれた時代からネット環境が整っている青少年はよりネットとの関わりが深く、依存傾向者も多いと予想される。

清川ら（2014）は、厚生労働省の調査（2013）から、「中高生の8.1%、51万8000人がネット依存だと推計される」と述べている。この調査から、20歳以上の成人よりも青少年のほうが、ネット依存の傾向にある者の割合が多いことが分かった。しかし、この調査が行われた2013年に比べ、現在はスマホやパソコンだけでなく、タブレットやゲーム機など、新たなネット機器の普及率も高まっている。

それに伴い、ネット依存者の割合も高まっていることが想定される。そこで研究1では、現在の青少年のネット利用状況を、ネット依存に焦点を当てて明らかにすることを目的として研究を行った。

近年、スマホの普及によりネット依存の傾向が強まる中で様々な対策が行われており、その中で当研究会は、2016年からネット依存対策のキャンプ活動として行われている「人とつながるオフラインキャンプ」の活動の効果に焦点を当てた。上野(2015)はキャンプ活動について、自然というフィールドやプログラム、参加者と関わる仲間を持つ意識から、抱える問題や悩みに対して援助をおこなうカウンセリングの効果が期待できると述べている。また、国立青少年教育振興機構(2015)は、国立病院機構久里浜医療センターと連携し、群馬県の国立赤城青少年交流の家で「セルフディスバカリーキャンプ」というネット依存について青少年が考えるキャンプを実施した。久里浜医療センターの医師である中山(2015)はキャンプ後にネット・ゲーム時間の有意な減少が認められたが、その理由については不明な点が多いと述べている。つまり、キャンプのどのような要素がネット依存改善のために必要なかは明らかになっていない。

そこで、研究2では、兵庫県青少年本部と兵庫県青少年課が主催している「人とつながるオフラインキャンプ」の効果検証を行い、青少年のネット依存対策としての人とつながるオフラインキャンプの有用性について明らかにすることを目的として研究を行った。

Ⅱ 研究1

1 研究目的

現在の青少年のネット利用状況をネット依存に焦点を当てて明らかにすることを目的とする。

2 方法

1) 調査協力者

ネット利用状況を明らかにするために、兵庫県下の小学校5年生から高校3年生までを対象に質問紙調査を実施した。調査期間は2017年6月から7月までで、欠損値処理を行い有効回答者数は3266人である。回答者の内訳は以下の表1に示す。

表1 回答者の内訳

性別	小学校(n=652)		中学生(n=1228)			高校(n=1386)			合計
	5年生	6年生	1年生	2年生	3年生	1年生	2年生	3年生	
男子	108	173	118	215	227	275	197	141	1454
女子	138	233	147	275	246	375	226	172	1812

2) 調査項目

① 携帯電話の利用状況と日常生活

「携帯電話の所持」「1日のネットの使用時間」「ネットにつなげている機器」「学校から帰ってから携帯電話を見る間隔」「イライラする」「勉強の自信」など、9項目

② ネットでのトラブル・危険

「ネット上のケンカやトラブル」「会ったことがない人とネット上でやりとり」「有害サイトにアクセス」など7項目

③ 携帯電話等の使い方のルール

「フィルタリング機能」「保護者とのルール」「学校や地域でのルール」「自分の中でのルール」「ルールの順守」など8項目

以上①～③は、「ひょうごケータイ・スマホワークショップ」の参加者とともに考案・実施した。

④ インターネット夢中度アンケート

キンバリー・ヤング（1998）が開発した「診断質問票 DQ」の「ネットに夢中になっていると感じるか」、「満足を得るためにネットを使う時間を長くしないといけないと思うか」、「ネットのために大切な人間関係や学校のことを危うくすることがあったか」など8項目。

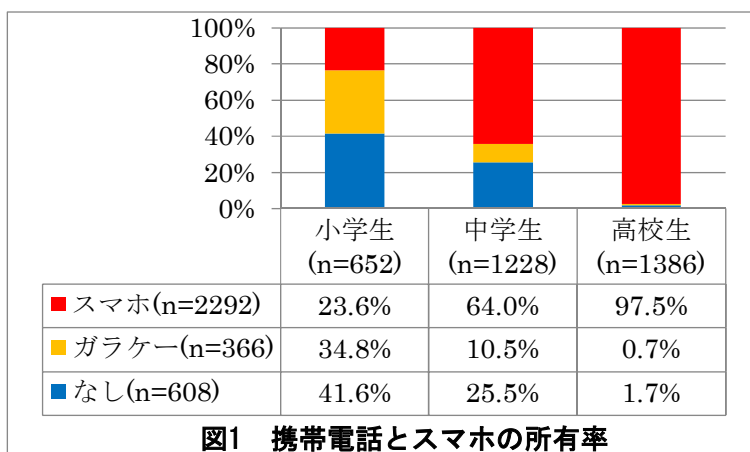
「はい」、「いいえ」の2択で回答し、8項目中5項目以上「はい」と回答した生徒を「依存者」、4項目以下の生徒を「非依存者」とした。

3 結果と考察

1) 青少年のネット利用状況

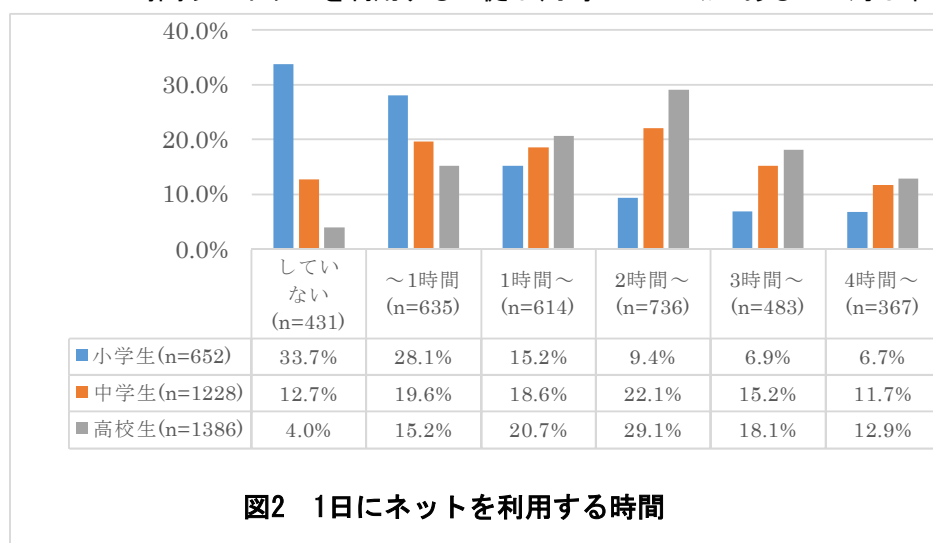
携帯電話とスマホの所有率は、小学生 58.4%、中学生 74.5%、高校生 98.2%と、学校段階が上がるにつれ所有率が高くなった（図1）。

中でも「スマホ」の所有率は小学生 23.6%であるが、中学生は 64.0%、高校生は 97.5%とであった。



1日にネットを利用する時間は、携帯電話とスマホの所有率同様、学校段階が上がるにつれ利用時間が長い傾向がある（図2）。

1日に4時間以上ネットを利用する生徒は、小学生が6.7%であるのに対し中学生11.7%、高校生12.9%



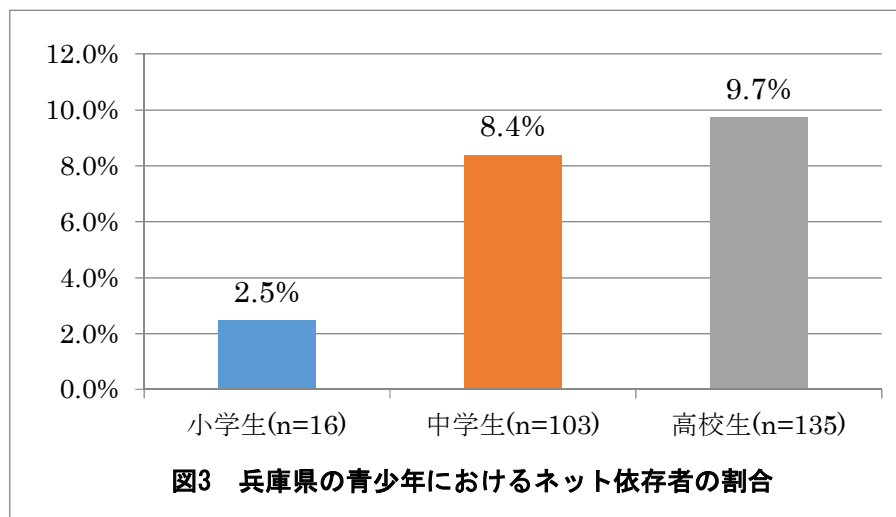
と、約2倍の割合となった。

学校段階が上がると、約2倍の割合となった。学校段階が上がると、約2倍の割合となった。学校段階が上がると、約2倍の割合となった。学校段階が上がると、約2倍の割合となった。学校段階が上がると、約2倍の割合となった。

2) ネット依存者の割合

ネットへの依存傾向を測定するため、キンバリー・ヤング（1998）の「診断質問票 DQ」8 項目の質問に回答してもらった。「はい」、「いいえ」の 2 択で回答し、8 項目中 5 項目以上「はい」と回答した生徒を「依存者」、4 項目以下の生徒を「非依存者」として、分析を行った。

小学生の 2.5%、中学生の 8.4%、高校生の 9.7%の生徒にネット依存の傾向があった（図 3）。

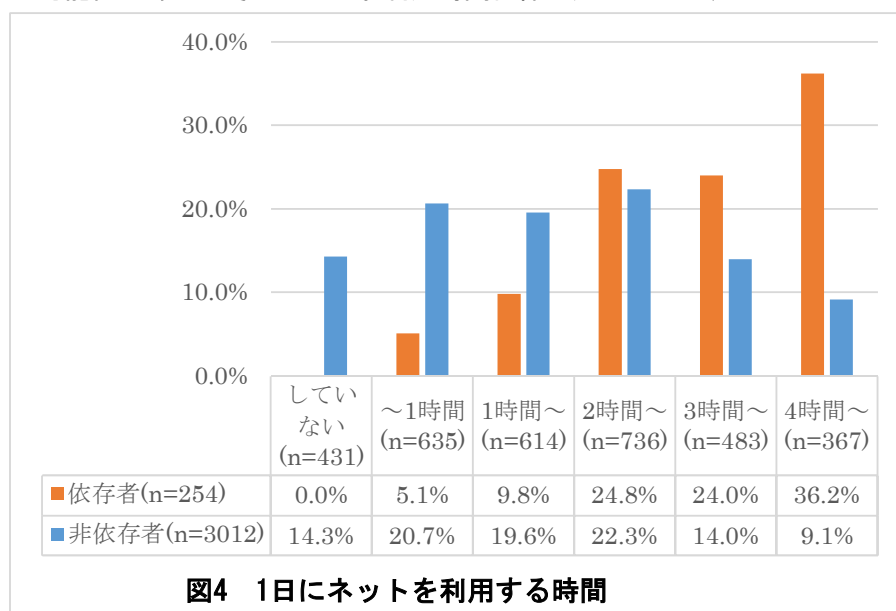


厚生労働省は 2013 年に、本研究と同じくキンバリー・ヤング（1998）の「診断質問票 DQ」を用いて中学生、高校生を対象として調査を行った。その結果、中高生の 8.1%がネット依存の傾向があったが、本研究では、中高生のネット依存者の割合は 9.1%であった。

3) ネット利用時間

ネット依存傾向と 1 日のネット利用時間の関連を見るため χ^2 検定を行ったところ、($\chi^2=246.638$, $df=5$, $p<.001$) となり有意であった。依存者は「3 時間～」、「4 時間～」を回答する傾向があり、依存者の利用時間は、非依存者と比較して長いと言える（図 4）。

しかし、依存者の中にも「～1 時間」と回答した生徒は 5.1%いる。このことから、長時間利用がネット依存の絶対条件ではないといえた。5.1%の生徒に関しては、保護者から利用時間を制限されている可能性もあると考えられる。利用時間自体は短いものの、「もっとネットを使いたい」など、ネット



のことを考える時間が長くなり、「ネット依存」という判定になったと推察する。

今回使用したネット依存傾向を測る尺度も、利用実態を訊くものではなく、回答者のネットに対する考えを訊くものが多かったことも関係していると考えられる。

4) 携帯電話を見る間隔

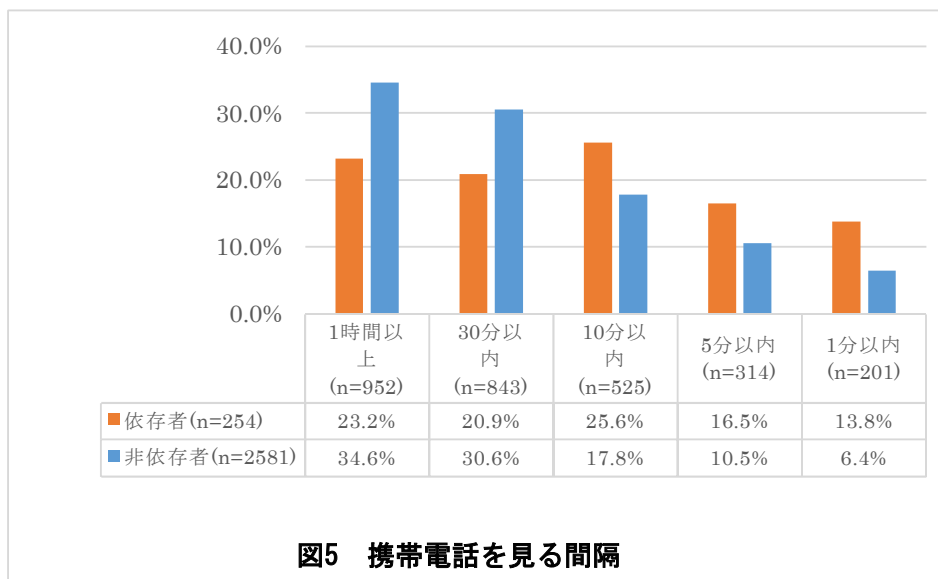
また、「1日にネットを利用する時間」の項目において「していない」と回答した431人を除き、ネット依存傾向と携帯電話を見る間隔との関連を見るために χ^2 検定を行ったところ、($\chi^2=48.937, df=4, p<.001$)となり有意であった。

この結果、依存者は「10分以内」、「5分以内」、「1分以内」と回答する傾向があり、依存者の携帯電話等を見る間隔は、非依存者と比較して短いと言える。携帯電話を見る間隔が短いほど見る回数も増え、利用時間も長くなると考えられる(図5)。

また、依存者の23.2%が「1時間以上」と回答しており、依存者の中で2番目に多い回答数であった。

これは、ゲーム機でもネットが利用できるため、携帯電話を見ないという可能性も考えられる。

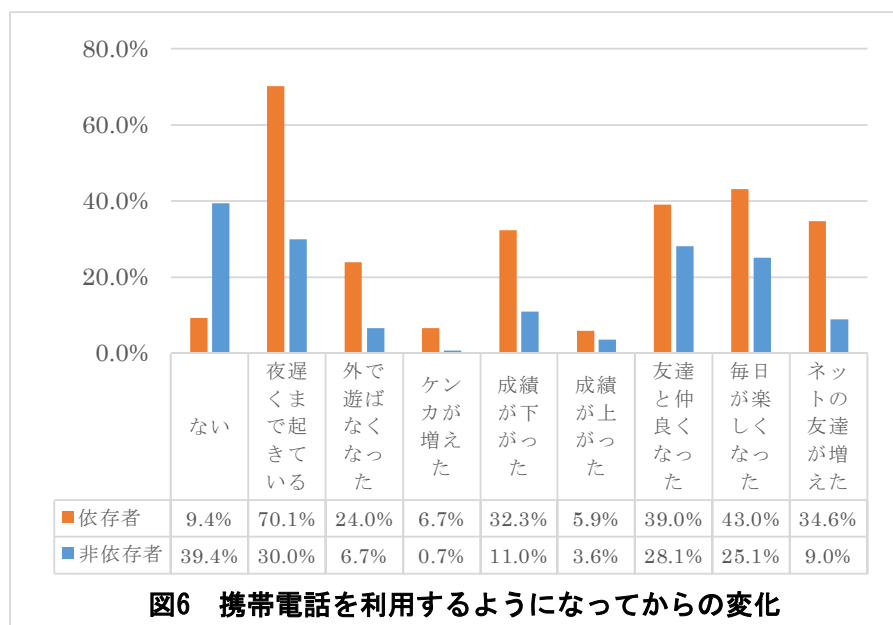
以下の分析は、「1日にネットを利用する時間」の質問項目において「していない」と回答した431人を除き、進めていく。



5) ネット利用による変化

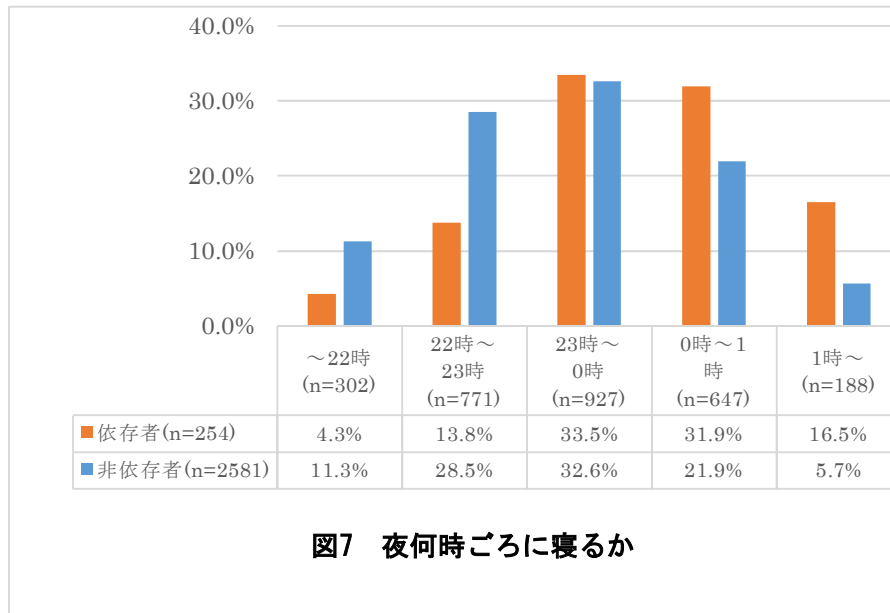
ネットを携帯電話で利用するようになってからの変化を、複数回答式で調査し、その結果を、依存者と非依存者で比較した。変化が「ない」と回答したのは、依存者は9.4%、非依存者は39.4%だった。依存者は他の項目すべてにおいて非依存者を上回り、中でも「けんかが増えた」と回答した生徒は、

依存者と非依存者の間で9.6倍の差が出ている(図6)。依存者、非依存者ともに、「成績が上がった」、「友達と仲良くなった」、「毎日が楽しくなった」とプラスに感じている面もあるが、「ケンカが増えた」、「成績が下がった」などマイナスに感じている面もある。ネットの利用は、プラスにもマイナスにも変化を与えることが分かった。



6) ネット依存と日常生活

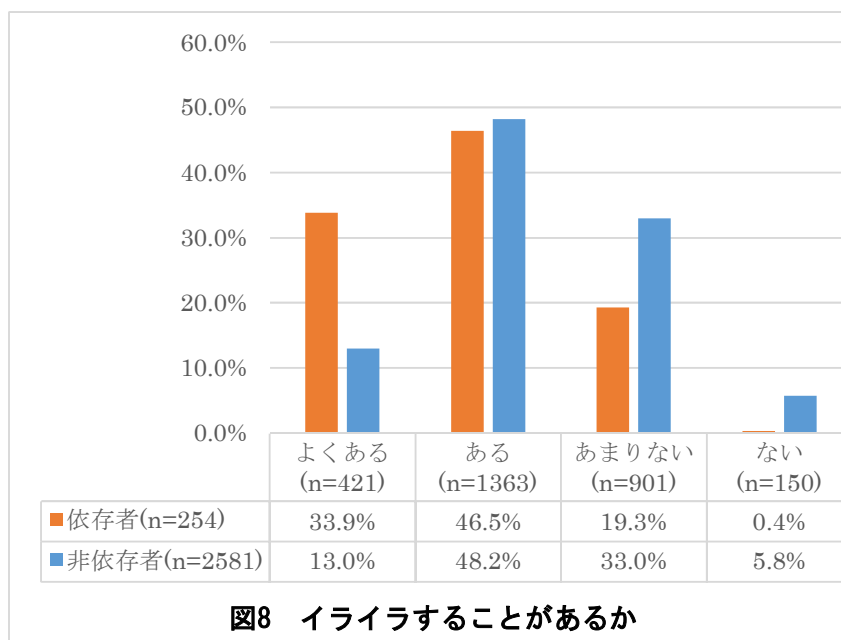
ネット依存傾向と「夜何時ごろに寝るか」の関連を見るために、 χ^2 検定を行った。その結果 ($\chi^2=80.303$, $df=4$, $p<.001$) となり有意であった。依存者は「0時～1時」、「1時～」を回答する傾向があり、非依存者よりも遅く寝ていることが分かった (図7)。



就寝時間が遅くなるのは、SNSを介して友人同士でコミュニケーションをとったり、ゲームに夢中になったり、時間を忘れてネットを利用していた結果、就寝時間が遅くなるのだと考えられる。依存者のほうが遅く寝る割合が高いことから、時間を忘れるほどネットにのめり込むことは、ネット依存の特徴の一つだと推測できる。

次に、ネット依存傾向と「イライラすることがあるか」の関連を見るため、 χ^2 検定を行った。結果、($\chi^2=64.375$, $df=3$, $p<.001$) となり有意であった。依存者は「よくある」を回答する傾向があることが分かった。さらに、依存者の中で「ない」と答えたのは0.4%であり、依存者の多くがイライラを感じていることが分かる。これらのことから、ネット依存は精神面へ悪影響を及ぼしていることが考えられる (図8)。

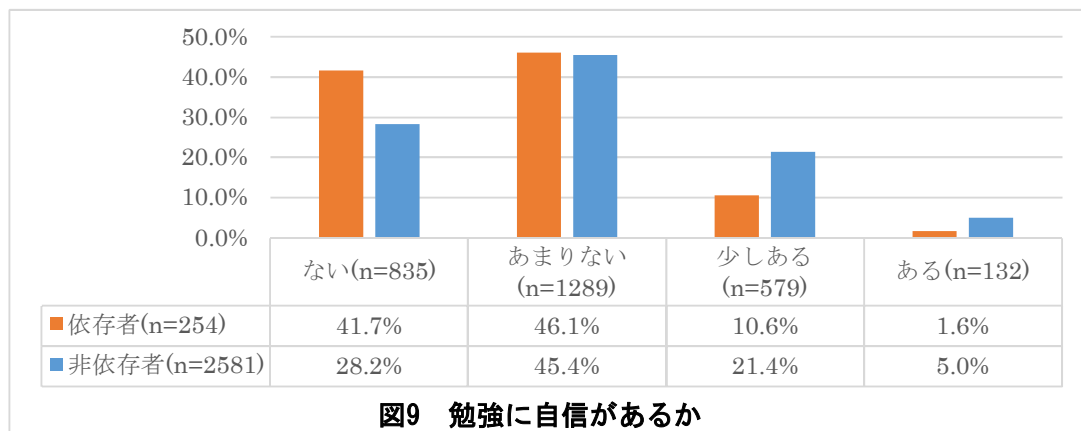
依存者の「よくある」、「ある」の回答者は80.4%である。依存者の8割が感じるイライラには、2つの仮説がある。



1つ目は、ネットの過度な利用を保護者に怒られる、ゲームでなかなか勝てないなど、ネットの利用中に感じるイライラである。

2つ目は、利用時間の制限や機器の取り上げによりネットを利用できない時、睡眠不足になった時など、ネットを利用していないときに感じるイライラである。ネットの過度な利用が、これらのイライラを感じる原因であると考えられる。

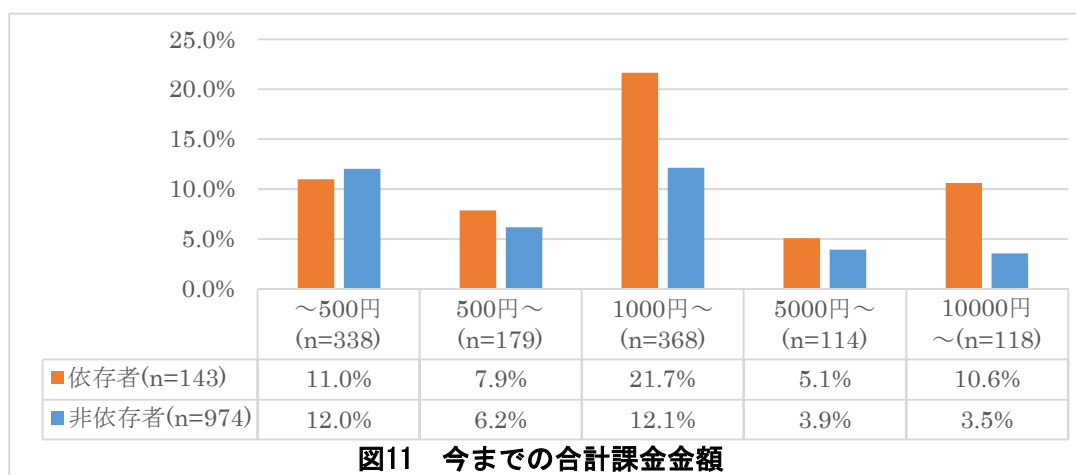
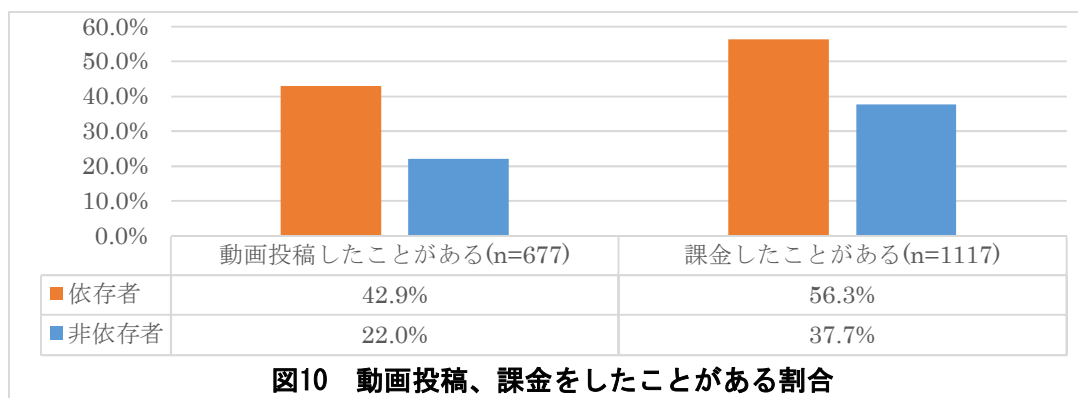
ネット依存傾向と「勉強に自信があるか」の関連を見るため、 χ^2 検定を行ったところ、($\chi^2=33.095$, $df=3$, $p<.001$)となり有意であった。依存者は「ない」を回答し、「少しある」、「ある」を回答しにくい傾向があることが分かった。このことから、ネットへ依存することで勉強がおろそかになり、自信喪失に繋がっていくことが考えられる(図9)。



依存者が非依存者より勉強に自信がないと感じているのは、ネットにより勉強時間が減少していることが推測される。勉強時間が減少する原因としては、息抜きとしてゲームを長時間していたり、メッセージが届くと最優先して返信したりすることが予想される。これらの積み重ねにより、結果として勉強時間が減少していると考えられる。

ネット依存傾向と「動画投稿したことがあるか」の関連を見るため χ^2 検定を行ったところ、($\chi^2=55.602$, $df=1$, $p<.001$)となり有意であった(図10)。

同様に、ネット依存傾向と「課金したことがある」についても χ^2 検定を行ったところ、($\chi^2=59.453$, $df=5$, $p<.001$)となり有意であった。どちらも依存者のほうが経験率が高いことが分かった(図10)。



動画投稿について、ネット上に動画を投稿できるのは、YouTube やニコニコ動画などの動画共有サービスだけではない。Twitter や Instagram などの SNS でも投稿が可能であり、アカウントを作っていれば誰でも簡単に投稿することができる。しかし、動画を投稿する際には、個人情報漏洩やモラル違反、炎上といった危険性もあり、十分注意が必要である。依存者の動画投稿経験率が非依存者より高いのは、動画共有サービスや SNS の利用が多いことが考えられるが、加えてこれらの問題への危険意識が低いことも考えられる。課金について、依存者が非依存者より経験率が高い要因として、青少年の課金に対する意識が関係していると考えられる。依存者は、「ゲームをしたい」「強くなりたい」という考えが非依存者より強く、自分の欲を満たすためにお金を使いやすい傾向があると推察した。

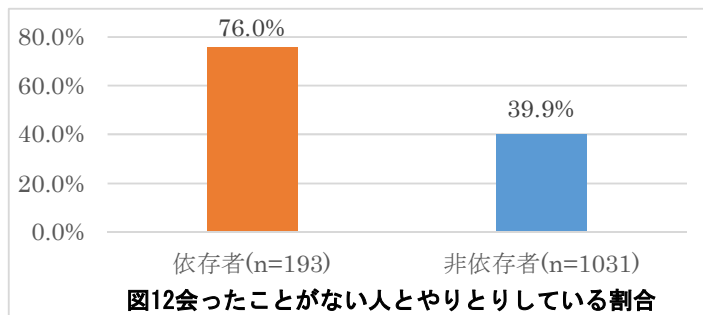
また、課金をしたことがある人の今までの合計課金金額を見てみると、依存者のほうが高額課金をする傾向があった。1万円以上課金した生徒の割合は、非依存者は3.5%であるのに対し、依存者は10.6%と約3倍の割合である(図11)。

依存者が高額課金をしやすい要因として、課金にも依存性があることが予想される。一度課金してしまうと癖になり、ゲーム内のアイテムや有料アプリなど、欲しいと思ったものを買うため次々と課金してしまう可能性が考えられる。依存者は、高額課金に陥る危険性が高いことが予想される。

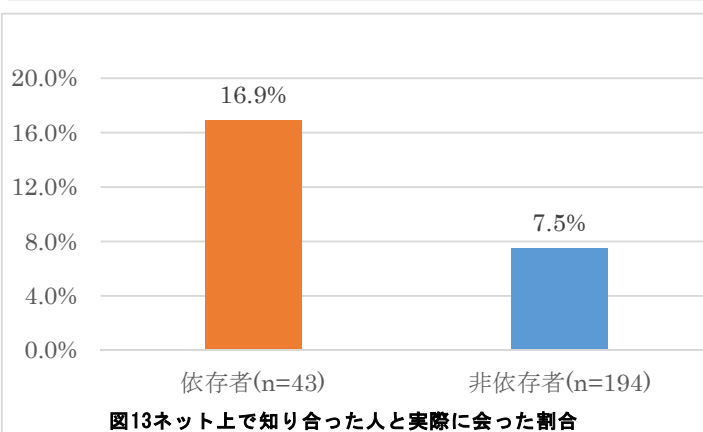
7) ネット依存と危険な出会い

ネット依存傾向と「会ったことがない人とネット上でやりとりしたことがあるか」の関連を見るため χ^2 検定を行ったところ、($\chi^2=122.414$, $df=1$, $p<.001$) となり有意であった。依存者は非依存者よりも、会ったことがない人とやりとりをしていることがわかった(図12)。

依存者、非依存者とも、やりとりをする相手と出会うのは SNS が多いと予想される。太田ら(2011)によると、SNS は「基本的には友人、知人間のコミュニケーションを促進する場を供しているのだが、



趣味や居住地区、出身校、『友人の友人』といった自身と直接関係の無い他人とも交流できるように設計されている」という。このことから、出会うこと自体は簡単であり、SNS を通じて同じ趣味や境遇の人と出会い、やりとりを行っているのだと考えられる。



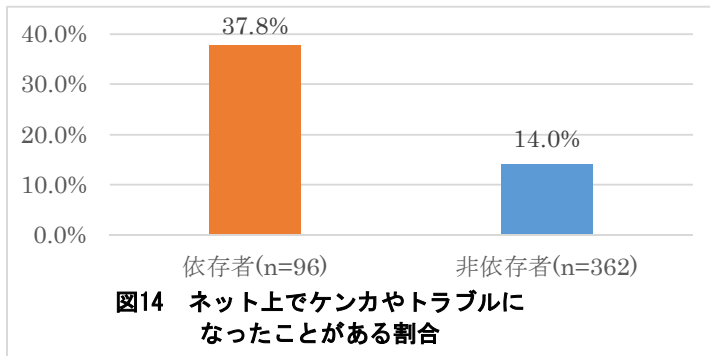
また、ネット依存傾向と「ネット上で知り合った人と実際に会ったことがあるか」の関連を見るため χ^2 検定を行った。その結果、 $\chi^2=26.743$, $df=1$, $p<.001$ となり有意であった。この結果と残差を見ると、依存者は非依存者よりネット上で知り合った人と実際に会いやすい傾向があることが分かった(図13)。

ネット上で知り合った人と実際に会うことには、なりすましや性被害、誘拐などの被害に遭う危険性もある。こういった危険性があるのに関わらず実際に会いに行っている原因としては、ネット上でやりとりを繰り返すことにより友達のように仲良くなるため、相手に対し疑念を持たないことが考えられる。依存者危険意識が低くなることが推測される。

そして、ネット依存傾向と「ネット上でケンカやトラブルになったことがあるか」の関連を見るため χ^2 検定を行った。その結果 ($\chi^2=96.456$, $df=1$, $p<.001$) となり有意であった。ネット依存傾向が

あるとネットトラブルに巻き込まれやすくなり、被害に遭う可能性も高くなることが考えられる。トラブルを回避するための対応策が必要と言える（図14）。

ネット上でのケンカとしては、LINEなどのコミュニケーションツールやSNSでケンカが起きていると考えられる。いずれも文字でのコミュニケーションのため、文字の打ち間違いや受け取り方の違い



により、ケンカに発展すると予想できる。

トラブルとしては、ネット上での危険な出会いによるなりすましや性被害、誘拐の他に、動画投稿や課金によるトラブルも考えられる。また、SNSでのモラル違反や炎上など、軽い考えで投稿したことがトラブルになることも多いと推察する。

8) 携帯電話等のルールづくり

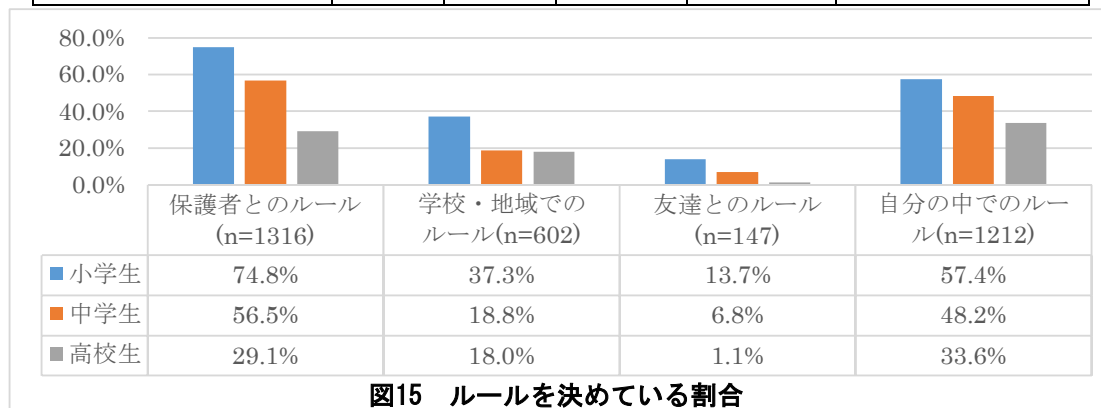
① 学校段階とルールづくり

「携帯電話等の使い方のルール」を決めているかどうかを、「保護者とのルール」、「学校・地域でのルール」、「友達とのルール」、「自分の中でのルール」の4つの項目に分け、「決めている」、「決めていない」の2択で調査し、学校段階と「決めている」割合で χ^2 検定を行った（表2）。結果は有意であり、いずれの項目も学校段階が上がるにつれ「決めている」と回答した生徒は減少し、ルールを決めなくなっていく傾向があった（図15）。

保護者とのルールにおいては、小学生と高校生で2.5倍も差がある。これは、学校段階が上がるほど親からの目を離れ、自己管理により携帯電話を使用するようになっていくことが関係していると考えられる。「自分の中でのルール」において、高校生は4つのルールの中でも最も高い割合となっている。このことから、高校生は他者とのルールは決めず、自己管理によって使用していることが予想される。友達とのルールづくりについては、ほかのルールに比べ、小中高いずれにおいても決めている生徒は少なかった。

表2 学校段階とルールづくり（ χ^2 検定の結果）

	小学生	中学生	高校生	χ 値	有意水準
保護者とのルール	74.8%	56.5%	29.1%	344.619	$p < .001$ ***
学校・地域でのルール	37.3%	18.8%	18.0%	78.524	$p < .001$ ***
友達とのルール	13.7%	6.8%	1.1%	113.414	$p < .001$ ***
自分の中でのルール	57.4%	48.2%	33.6%	96.756	$p < .001$ ***



② ネット依存とルールづくり

「携帯電話等の使い方のルール」を決めているかどうかと、ネット依存傾向の関連を見るため、 χ^2 検定を行った。結果は下の表3、図16の通りである。ルールを決めている割合は、いずれの項目でも依存者は非依存者を下回った。「保護者とのルール」、「学校・地域でのルール」、「友達とのルール」ではネット依存傾向の間に有意差はなく、ルールづくりにおいてはネット依存傾向よりも、学校段階による差が大きいことが推測される。一方で、「自分の中でのルール」においては有意差が得られたことから、依存者は非依存者に比べ、ネットの使い方を自分自身で考える意識が低いことが考えられる。つまり、自分の中でルールがあるかどうかは、ネット依存を防ぐ一つの要因である可能性があると言える。

いずれのルールでも、ルールを決めるという行為はネットの使い方を考えることで現在の使い方を見直すことができ、ネットへの依存を防止することに効果があるかも可能性を示唆した。依存者はもちろん、非依存者にもネット依存の対策として、ルールを決める機会を与えることが重要であると考えられる。

表3 ネット依存とルールづくり (χ^2 検定の結果)

	依存者	非依存者	χ^2 値	有意水準
保護者とのルール	45.3%	46.5%	0.147	<i>n. s</i>
学校・地域でのルール	18.9%	21.5%	0.911	<i>n. s</i>
友達とのルール	4.3%	5.3%	0.414	<i>n. s</i>
自分の中でのルール	33.9%	43.6%	9.015	$p < .05 *$

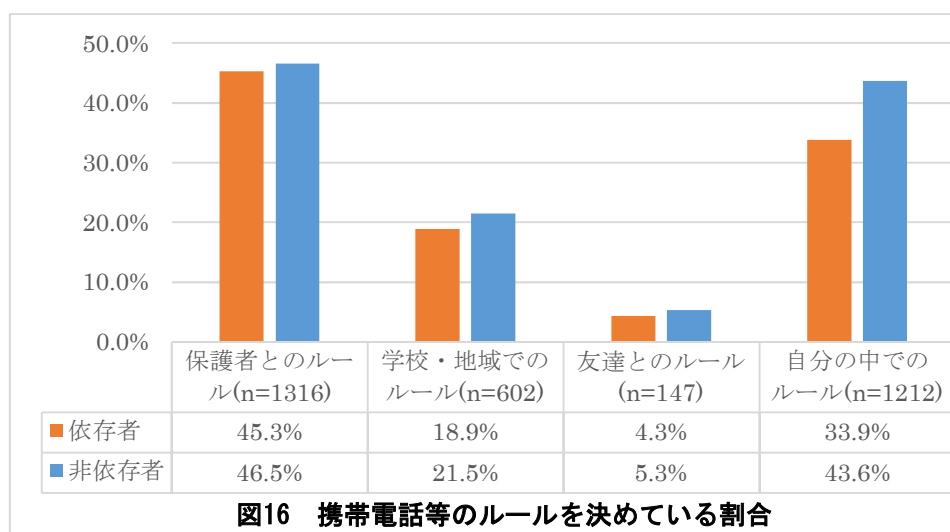


図16 携帯電話等のルールを決めている割合

そして、ネット依存傾向と「決めたルールを破ったことがある」の関連を見るため、 χ^2 検定を行った。その結果、表4の結果となり、「保護者とのルール」、「学校・地域でのルール」、「自分の中でのルール」において、依存者は破ったことが「ある」を回答しやすい傾向があった。このことから、依存者はルールを決めても破りやすく、ルールの意味をなしていないことが推測される。そして、依存傾向が高まるほど破りやすくなることが考えられる（図17）。

4つのルールの中で有意差が得られなかった「友達とのルール」においては、依存傾向に関係なく友達とのルールは破りにくい傾向があると言える。このことから、ネット依存の対策には、友達同士でルールを作ることが有効の可能性はある。

表4 ネット依存とルール破り（ χ^2 検定の結果）

	依存者	非依存者	χ^2 値	有意水準
保護者とのルール	69.0%	42.6%	72.683	$p < .001$ ***
学校・地域でのルール	64.4%	44.4%	17.370	$p < .001$ ***
友達とのルール	63.6%	38.7%	4.021	<i>n. s</i>
自分の中でのルール	60.2%	34.7%	39.876	$p < .001$ ***

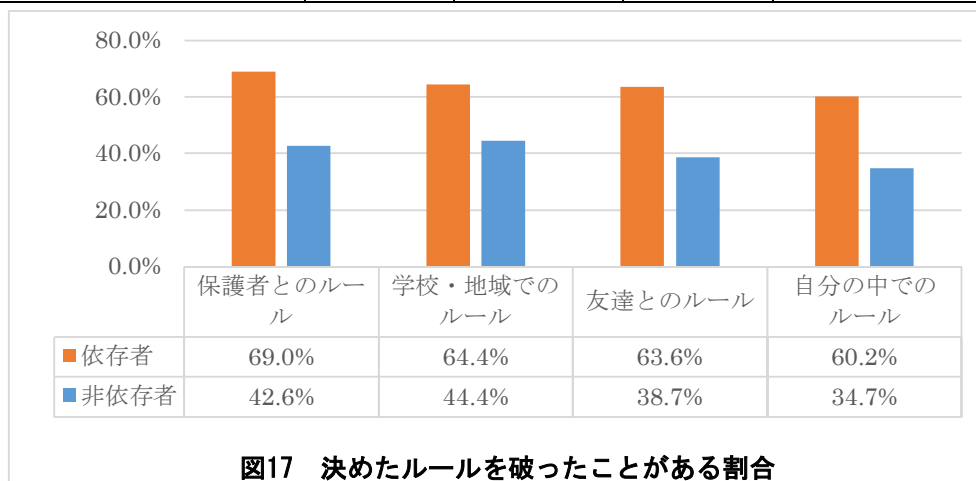


図17 決めたルールを破ったことがある割合

また、ルールを破る理由としては、「勝手に決められたから」、「誰にもバレないから」といった理由が多かった。「保護者とのルール」と「学校・地域でのルール」においては、「勝手に決められた」と感じている青少年が多く、「自分の中でのルール」においては、破っても「誰にもバレない」と考えている青少年が多いと予想される。このことから、「友達とのルール」は仲が良い同士で決めるため、破らない傾向があることもうなずける。

4 総合考察

1 兵庫県における青少年のネット利用状況

兵庫県における青少年の携帯電話とスマホの所有率は、小学生よりも中学生、中学生よりも高校生が高く、学校段階が上がるほど割合が高くなっていった。そして、ネット依存者の割合も学校段階が上がるほど高くなっていった。ネット依存者の割合が小学生よりも中学生、高校生の方が高い要因として、スマホの所有率が高いことが考えられる。スマホを所有することにより、いつでもネットが利用できるため、ネットに触れる時間が長くなる。そうすることで、ネット依存に陥りやすくなると推察する。現在ネットの低年齢化が進んでいることから、今後小学生のスマホの所有率も上がり、ネット依存者の割合も高くなることが予想される。

2 ネット利用と依存

質問紙調査の結果から、依存者は長時間利用の傾向があること、ネット上でのトラブルに遭う可能性が高いことが分かった。そして、ネット依存が日常生活や精神面へ影響を与えていることも明らかになった。行動観察では、ネット上の問題にはネット依存が関係しており、ネットは使い方次第で便利なものにも危険なものにもなると結論付けられた。

調査から、ネットを利用する際には、使い方が重要であることが言える。依存者は、SNSやゲームなど、非依存者よりも利用しているネットコンテンツが多いため、被害に遭う可能性が高くなると考えられる。例えば、動画を投稿することで個人情報漏洩や炎上の危険が高まる。ゲームに依存することで高額課金の被害に遭う確率が上がる。SNSで面識のない人と知り合うことで、犯罪の被害に遭う

確率が上がる。これらの被害は、遭ってからでは取り返しがつかないため、遭う前に防ぐことが重要である。各個人がネットの危険性を十分認知し、使い方を考えることが必要だと考える。現段階では、依存者の方が被害に遭う危険性が高いことから、ネット依存への対策は必須であると推察した。

3 ルールの必要性

質問紙調査の結果から、青少年は学校段階が上がるほどネットを使う上でのルールを決めなくなること、依存者が増えること、依存者は非依存者に比べネットの使い方を自分自身で考える意識が低いことが明らかになった。

調査から、ネット依存に対してルールづくりは最も身近で簡単に取り組むことができる対応策だと考える。ルールづくりはネットの使い方を考えることであり、普段の使い方を見直すことができる。現在、ネットが生活の一部となっている以上、ネットを完全に断ち切ることはできない。だからこそ、ネットを上手く使いこなすことが重要であり、ネット依存に陥らないよう一人ひとりが意識しなければならない。質問紙調査の結果から、依存者は長時間利用の傾向があること、ネット上でのトラブルに遭う可能性が高いことが分かっている。そして、依存者と非依存者の違いとして、自分の中でのルールを作っていることが判明した。また、ルールづくりを行っていても、強制的に作らされたルールや自分で決めたルールは破りやすく、友達とのルールは破りにくい傾向があることも明らかになっている。これらの結果から、自分の中でのルールとして、長時間利用を防ぐためのルールやトラブルを防ぐためのルールを、友達同士で相談して作ることが有効だと推測する。

そのためには、青少年に対し、自発的にネットの使い方を考え、友達同士でルールを作る機会を与えることが必要である。その点において、今回行動観察で参加したワークショップは、青少年が自発的にネットについて熟考する取り組みであるため、効果が期待できる。このような取り組みが、盛んに行われる必要と考える。

Ⅲ 研究 2

1 研究目的

青少年のネット依存対策としての人とつながるオフラインキャンプの有用性の検討

2 方法

1) 人とつながるオフラインキャンプについて

「人とつながるオフラインキャンプ」とは 2016 年から文部科学省委託事業として兵庫県青少年本部と兵庫県青少年課の主催で開催されたものである。「人とつながるオフラインキャンプ」の活動の中には、プレキャンプ、オフラインキャンプ、フォローアップキャンプという 3つのキャンプが行われている。

場所は、兵庫県立いえしま自然体験センター（姫路市家島町西島）で実施した。

2) 調査時期

① プレキャンプ 2017年7月8日(土)

プレキャンプではオフラインキャンプの参加者がどのような青少年なのかを知るとともに、参加者がこれからのキャンプ活動でネットの適度な利用方法について考えられる雰囲気、信頼関係の構築を目的としている。

② オフラインキャンプ 8月16日(水)～8月20日(日)

本番のオフラインキャンプでは 4泊5日の共同生活の中で、参加者がカヌーやシュノーケリング

等の野外活動や自炊活動等の共同生活を行う。これまでの日本で行われていたネット依存対策におけるキャンプ活動とは異なり、参加者が1時間自由に行動でき、「スマホ部屋」でネット利用通信端末を利用することもできる「フリータイム」や、参加者の活動のサポートを行う大学生（メンター）との10分程度の面談（メンター面談）を行っている。参加者がスマホ等を使用すること以外の喜びを見つけ、適度な使い方を考え、普段の自分の生活を見直すきっかけをつくり、今後のネット利用通信端末の使い方、生活についての目標を決めることを目的としている。

③ フォローアップキャンプ 11月11日(土)

フォローアップキャンプでは本番のオフラインキャンプを通してネット利用の変化を確認する。一緒に活動をしていた参加者と再会することで、各自で決めたネット利用の目標の再確認を行うことを目的とした。

3) 参加者

主催者である兵庫県青少年本部と兵庫県青少年課のほかに、兵庫県教育委員会、兵庫県警察、株式会社サンテレビジョン、株式会社ドコモCS関西など多くの関係者が関わっており、一般社団法人ソーシャルメディア研究会の大学生がメンターとして、企画運営、青少年の参加者との共同生活を行った。

2017年度の参加者は、ネット利用をやめられず、改善したいと思っている兵庫県内の青少年に一般応募を行い、小学生3名、中学生5名、高校生5名、計13名の青少年が参加した。

4) プログラムと目的

キャンプのプログラムは、様々な目的を持つ活動を組み合わせて実施した。各プログラムの目的として、高波(2011)が開発した共同体感覚尺度から、現在活動している集団やその成員を信頼できている感覚、集団に所属できている感覚として用いる「所属感」、参加者自身について考える「自己判断」「自己理解」を採用するなど、大学生メンター及び大学教員が協議し、15項目を定めた(表5)。

また、参加者同士が大学生メンターらの援助を受けながら相互に支え合うことで、自己肯定感を高め、成長へとつなげる「ピア・サポート」の考え方を取り入れた。

表5 各プログラムの目的の定義

目的	内容
ウォーミングアップ	体を動かし、プログラムの準備をする
自己開示	自分自身のことを他者に伝えていく
自己判断	自分の行動について自分で判断する
自己理解	自分の考えを理解する
人間関係づくり	周囲の人と関係性を構築する
協調性	周囲の人に合わせて行動する
コミュニケーション	参加者同士が意思や感情を伝え合う
所属感	集団や成員を信頼しあう
振り返り	1日の行動や意思の顧みる
決意	自分の意志を確認し決定する
目標設定	活動を行う指針を決定する
他者理解	様々な人の考えがあることを理解する
自然体験	自然体験を味わう
創意工夫	考えながら新しい方法等を見つけ出す
将来設計	自分の将来について考える

下記は、4泊5日で実施したオフラインキャンプの2日目（表6）、4日目（表7）のプログラムを記載する。

表6 オフラインキャンプ 2日目

番	時間	プログラム名	概要	目的
		起床		
1	7:30~8:00	朝の集い	・ラジオ体操 ・歌を唄う	ウォーミングアップ 所属感
2	8:00~10:00	モーニング コミュニケーション	・朝食づくり ・ふりかえり、目標の共有	協力性・自己開示 他者理解・振り返り
3	10:00~11:15	クラフト	・竹おはしづくり	自然体験
4	11:15~13:15	アフタヌーン コミュニケーション	・昼食づくり ・個人面談	協力性・振り返り 他者理解
5	13:15~14:15	スイカ割り	・スイカ割り	自然体験
6	14:15~15:15	サイバー犯罪被害 防止教室	・ネット 安全教室	自己理解
7	15:15~16:30	チームビルディング	・全力ハイタッチ ・3星人・進化じゃんけん ・インパルス・人間知恵の輪 ・日本列島・ビート	協力性 コミュニケーション 自己開示・他者理解 創意工夫
8	16:30~19:00	イブニング コミュニケーション	・夕食作り ・火おこし体験 ・班員との共同作業	協力性 コミュニケーション
9	19:00~20:00	フリータイム (スマホ部屋開室)	・スマホを利用するのかを自 分で考えさせる時間	自己判断
10	20:00~20:45	ふりかえり メンター面談	・1日の振り返り ・スマホ利用の確認	振り返り・自己開示
11	20:45~21:00	夕べの集い	・歌を唄う	所属感
		入浴・就寝		

表7 オフラインキャンプ 4日目

番	時間	プログラム名	概要	目的
		起床		
1	7:30~8:00	朝の集い	・ラジオ体操 ・歌を唄う	ウォーミングアップ 所属感
2	8:00~10:00	モーニング コミュニケーション	・朝食づくり ・ふりかえり、目標の共有	協力性・振り返り 他者理解
3	10:00~11:45	海水浴 シュノーケリング	・海水浴 ・シュノーケリング	自然体験
4	11:45~14:00	アフタヌーン コミュニケーション	・昼食づくり ・個人面談	協力性・自己開示 振り返り・他者理解
5	14:00~15:00	昼寝タイム	・昼寝	休息
6	15:00~16:00	フリータイム (スマホ部屋開室)	・スマホ利用を考える	自己判断
7	16:00~16:30	原始的火おこし	・原始的火おこし	自然体験
8	16:30~18:30	イブニング コミュニケーション	・夕食作り ・火おこし ・班員との共同作業	協力性 コミュニケーション
9	18:30~19:30	ふりかえり メンター面談	・1日の振り返り ・スマホ利用の確認 ・オンライン目標考える	振り返り・自己判断 将来設計
10	19:30~21:00	キャンプファイヤー	・班での振り返り ・全体での振り返り	自己開示・他者理解 振り返り
		入浴・就寝		

5) 質問紙調査

質問紙調査では、7月に実施したプレキャンプと11月に実施したフォローアップキャンプで、研究1でも採用した、ネット利用状況等とインターネット夢中度アンケートを組み合わせた質問紙による調査を行い、ネット依存傾向等の量的変化を確認した。

6) インタビュー調査

インタビュー調査では、メンター面談で実施した。毎日のインタビューの中で子ども達の発言を抽出し、その発言をカテゴリー化し、参加者一人一人だけでなく、参加者全体のネットに対する意識の質的变化を観察していく。インタビュー調査は、半構造化面接法を用いて実施し、内容は表8に示した。

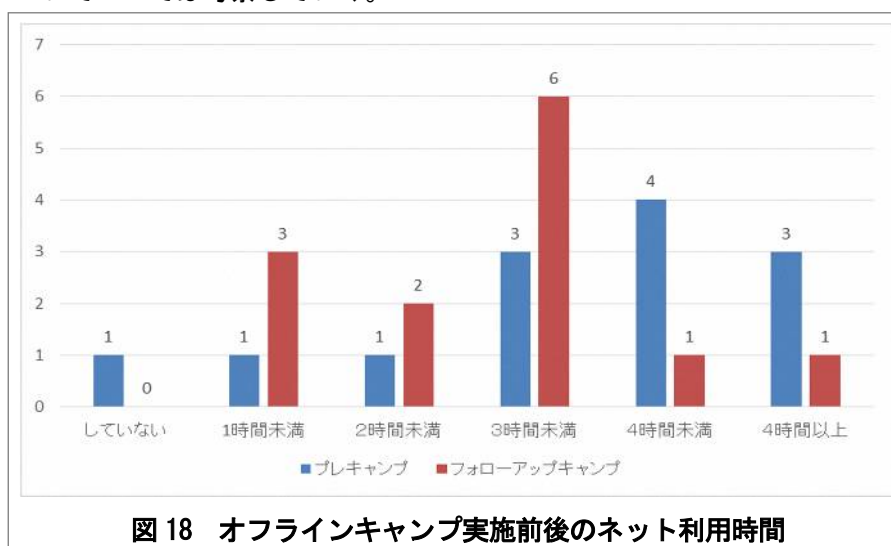
表8 インタビュー調査 質問紙内容

初日に聞くこと	毎日聞くこと	最終日に聞くこと
①普通の学校について	①当日のキャンプについて (0~10点)	①キャンプに参加してのネット に対する意識の変化
②家庭での スマホ利用について	②当日の一番楽しかったことは	②キャンプに参加して良かった こと
③これまでのスマホ トラブル経験について	③スマホ、ゲーム機等を今利用した いか	③スマホ利用について今どのよ うに感じているか
	④明日はどのようなことを意識して キャンプを行っていきたいか	④これからのスマホ利用につい てのルール

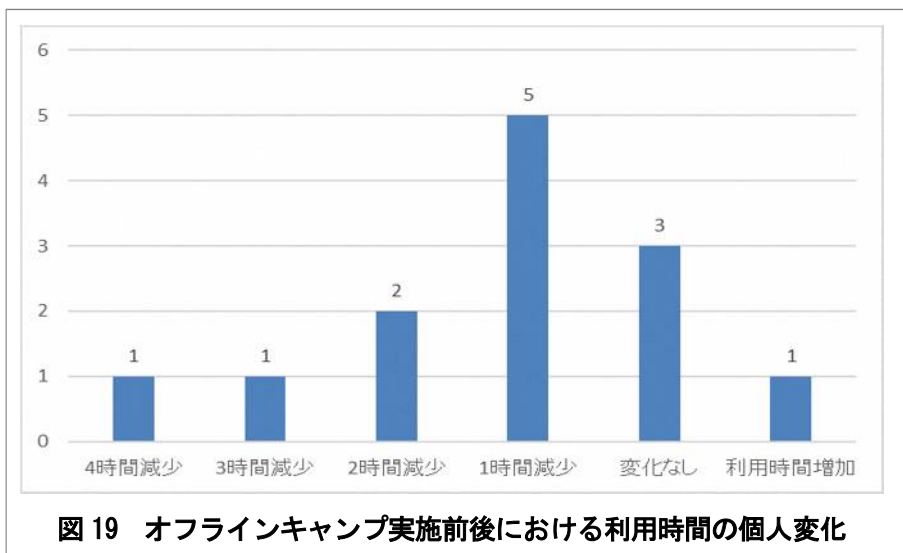
3 結果と考察

1) 質問紙調査

プレキャンプとフォローアップキャンプ実施時に行った質問紙調査の中で、実施前後で変化の大きかったものについてここでは考察していく。



オフラインキャンプ実施前後のネット利用時間については、4時間未満、4時間以上の長時間利用者の数値が減少しており、オフラインキャンプの活動を通してネット利用通信端末の利用方法に改善があったことがわかる(図18)。



全体の変化だけでなく、個人の変化を観察すると、利用時間の減少がみられた参加者が約7割となっており、オフラインキャンプを通して、ネット利用について改善する意識が参加者自身に生まれたと考えられる（図19）。また利用時間の変化については、平均1時間9分の減少となり、キャンプ活動における効果だと考えられる。

2) インタビュー調査

インタビュー調査を参加者13人に実施したが、ここでは中学生1名（表9）、高校生2名（表10・11）の結果を示す。3日目のインタビュー調査は、日程の関係で実施できなかった。

① 中学2年生 男子F

- 1日目 9点 ネット利用通信端末 不使用
- 2日目 9.5点 ネット利用通信端末 不使用
- 4日目 9.9点 ネット利用通信端末 不使用

表9 中学2年生 F インタビュー結果

スマホについて（1日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・家でDSを1～2時間やっている。 ・ゲームやYouTube（ゲーム実況）、調べものをするために、使っている。 ・トラブルにあったことはない。 ・少しゲームがしたかった。 / ・ゲームの話をするのが好き。 ・朝ゲームをやっていたから、今日は大丈夫だった。
スマホについて（2日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・スマホ部屋に班のメンバーも行かないし、みんなという方が楽しいと思ったからスマホ部屋に行かなかった。 ・スマホ利用方法について考えようというふうに思っている。
スマホについて（4日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・スマホ部屋に行きたいと思ったがそれ以上に鬼ごっこがしたかった。 ・今しかできないことをしたい。 / ・ルールしっかり守れそう。 ・ゲームをやりたいと思ったが使わなかった。 ・初めてルールを作ったから守れるようにしたい。
キャンプについて（1日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・フリータイムが楽しかった。 ・火おこしを頑張った。 / ・少し暑かった。 ・班のメンバーに男の子がいなのが少し寂しい。 ・少しずつ話ができるようになっていきたい。 ・シュノーケリングが楽しみ。 / ・少し疲れた。 ・班のメンバーと仲良くできるか少し不安。

キャンプについて（2日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・色んな人と話せてよかった。 ・魚についている卵が苦手。 / ・カヌーが楽しみ。 ・今日一番楽しかったのは、チームビルディング活動。 ・成功したかったという後悔。 ・活動を通して少しずつ話せる人が増えていった。 ・フリータイムでみんなとトランプするのが楽しかった。
キャンプについて（4日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・1番やりたかった鬼ごっこを皆とできて楽しかった。 ・海水浴もしたかった。 / ・豚丼が一番美味しかった。 ・班以外の人ともしっかり仲良くなれた。 / ・キャンプ楽しかった。

スマホを日常生活の中で多く使っていて、キャンプの活動に対して少し不安を抱えていたFであったが、キャンプ活動を楽しみながら生活し、フリータイムの時間では、「スマホ部屋に行きたいと思ったがそれ以上に鬼ごっこがしたかった」「今しかできないことをしたい」「初めてルールを作ったから守れるようにしたい」といった発言をしていた。キャンプ活動を楽しみながら普段自分が利用しているスマホ利用について考えられることができている。

② 高校3年生 女子L

- 1日目3点 ネット利用通信端末 使用
- 2日目4点 ネット利用通信端末 使用
- 4日目6点 ネット利用通信端末 使用

表 10 高校3年生 L インタビュー結果

スマホについて（1日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・1日中スマホを使っている ・Twitter やインスタグラム、ネット漫画を利用 ・LINE は連絡事項の際に利用 ・一人である時にスマホを触っていると安心できる。
スマホについて（2日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・早く家に帰ってスマホ触りたい ・昨日よりスマホを触りたい気持ちが強くなっている ・携帯はやはりさわりたい。 / ・携帯がないと落ち着かない ・携帯の中で特に何かやることがあるわけではない。
スマホについて（4日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・1日目や2日目よりスマホを触らなくても大丈夫になった。 ・活動をしている時はすることがあるから触らなくても大丈夫。 ・暇ができるとスマホを触りたくなる。 ・しっかり達成できるルールを決めたい。
キャンプについて（1日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・年下が多いため、班のみんなとの関わり方に不安。 ・同世代の子がいると安心する。 ・スマホは触りたいと感じていた。 / ・スマホを少しは触りたい。 ・みんなと喋ればキャンプが楽しくなると思う。
キャンプについて（2日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者と話せた。（班以外の子と） ・最初やりたくなかった活動も、参加することができた。 ・活動の中でみんなの距離が近かったのが少し嫌だった。 ・今日一番楽しかったことは彼氏との電話。 ・面白かったことは特になし。 ・キャンプを通して自分のやりたいことを探そうとしている。 ・集団行動はやらないとアカンかなと思って行動している。 ・みんなと何の話題を話していいかわからない。 ・明日の目標はカヌーを頑張る。
キャンプについて（4日目）	<ul style="list-style-type: none"> ・砂浜で遊んだり、話をしたことが楽しかった。 ・班のみんなと仲良くなれた。 / ・キャンプ参加できてよかった。 ・班のメンバーと名前が呼び合える仲になった。 ・キャンプ活動があったからダラダラせずよかった。 ・楽しくキャンプを過ごすことができた。

フリータイムの時間に毎日ネット通信利用端末を利用していた。 「携帯がないと落ち着かない」という発言からネット利用通信端末の存在がLの中でかなり大きな存在であることがわかる。

しかし、最終日のインタビュー調査の中で「1日目や2日目より、スマホを触らなくても大丈夫になった。」という発言から、ネット利用通信端末を利用しながらも、利用方法について自分自身で考えることができていると考えられる。

また「キャンプを通して自分のやりたいことを探そうとしている」という発言から、キャンプ活動を通して自分の日常生活とも向き合うことができていることが考えられる。

③ 高校3年生 男子M

1日目 8点 ネット利用通信端末 不使用

2日目 10点 ネット利用通信端末 不使用

4日目 10点 ネット利用通信端末 不使用

表 11 高校3年生 M インタビュー結果

スマホについて (1日目)	<ul style="list-style-type: none"> ・ オールしてスマホ使ってしまうことがある。 ・ 最近は1~2時までスマホを使っている。 ・ 動画の生配信を見ている。 / ・ スマホのルールはなし。 ・ スマホでのトラブルもない。 ・ スマホが今使える状況ではなくなった。 ・ ゲームのイベントが始まるので少し残念。 ・ することがある時は最低限しかスマホ触らない。
スマホについて (2日目)	<ul style="list-style-type: none"> ・ キャンプという活動の中では活動が楽しいから、スマホを使おうと思わない。
スマホについて (4日目)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 将来の進路に向けて、自分が可能な携帯利用についてのルールを考えている。 ・ 自分が考えたルールについて頑張れる気がしている。
キャンプについて (1日目)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 思っていたより楽しかった。 ・ 火おこしを頑張れた。 ・ 班の子とは少し話せた。 ・ 他の人とどんどん絡めるようになっていきたい。 ・ キャンプの中は他の人と考えが違うくても、馴染もうとしている。
キャンプについて (2日目)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 昨日より大学生と溶け込んでいる。 ・ 火おこしが楽しかった。 ・ 頼みごとは出来たが、あまり多く話すことはできなかった。 ・ 班の他の参加者と年齢が離れているので少し不安。 ・ 任された仕事を全うするあまり、他の参加者とのコミュニケーションが少ない。 ・ 他班で自分が話しやすい人と話ができるようになり始めた。 ・ フリータイム楽しかった。 ・ チームビルディングが楽しかった。
キャンプについて (4日目)	<ul style="list-style-type: none"> ・ すごく楽しかった。 ・ シュノーケリングや自由時間が楽しかった。 ・ これまで日を追うごとに仲良くなってきたから、明日ももっと仲良くなれる気がする。 ・ 男の子と話せるようになった。女の子は少し話せるようになった。 ・ キャンプに参加できて本当によかった。 ・ 色んな人と話せて色んなことが経験できてよかった。 ・ 自分と立場が違う人と活動ができたことがよかった。 ・ 大学生としっかり話せたのもよかった。

「1～2時までスマホ使っている」という発言から普段からネット利用通信端末を長時間利用しているM。しかし「キャンプという活動の中では活動が楽しいからスマホを使おうと思わない。」という発言からキャンプ活動の中で充実感を持ち、ネット利用通信端末の利用について考えることができた。「将来の進路に向けて自分が可能な携帯電話についてルールを考えている」という発言からもキャンプの活動を通して自分のネット利用通信端末の利用方法を改善したいという気持ちの表れが観察できる。

④ 大学生メンターからのMの行動観察

大学生メンターから、担当の参加者A～Mの、行動観察の調査を実施した。ここではMを記載する。

●「人とつながるオフラインキャンプ」当初の参加者の様子

Mは学校や普段の生活の中で、何事に対しても楽しみを見いだせず、興味を持っていなかった。また人と話をすることは好きであったが、人と話す機会が減少していったことにより、人見知りが強くなり、スマホを触ることに依存してしまっているようであった。1日中様々な利用方法でスマホを触っており、「スマホを触っていると安心できる」とMは発言していた。またキャンプ活動を行って行く中で、ネガティブな発言をする場面が多くあり、「集団・班活動は、やらなければならないからやっている」と発言していた。

●「人とつながるオフラインキャンプ」中の参加者の様子

キャンプ活動が進んでいく中で、少しずつ楽しい、やってみたいという気持ちが芽生えていったように感じた。また他の参加者とのコミュニケーションについても、プログラムが進むにつれて、楽しいと感じられるとともに積極的に話ができるようになっていった。Mが所属していた班は、初日は班としての一体感を感じられなかったが、最終日にはたくさんコミュニケーションをとりながら素晴らしい一体感のある班になっていた。

ネガティブな発言をすることも多かったMであったが、これからの進路や生活について自分で前向きに考えられるようになり、スマホを使いたいという発言も減少していき、スマホ以外の喜びや安心をキャンプ活動の中で感じられていた。スマホの利用はこれからも続いていくが、これからの生活の中で、どのようにスマホを使用していくのかをしっかりと考えることができたのではないかと思われる。

●「人とつながるオフラインキャンプ」後の参加者の様子

生活習慣の改善など、キャンプをきっかけに改善された部分があった。スマホの利用については、利用時間に大きな変化は見られなかったが、利用内容に変化が見られた。ただ時間を潰すために利用するのではなく、将来としっかり向き合うため、進路について調べるなど、自分に合ったスマホの使い方を考えられるようになってきている。

このキャンプがMのやりたいことや楽しいことを探すきっかけとなったようであるが、まだ本当にやりたいこと、楽しいことを見つけられていないというのが現状である。しかし、様々な状況や迷いがありながらも前に進もうとしているMは、キャンプ参加当初からは考えられない程の成長を遂げている。このキャンプがそのような成長のきっかけとなったのであれば、本当に素晴らしいことであると感じた。

キャンプ後のインタビュー調査からは、「人とつながるオフラインキャンプ」の活動を通して、ネット利用通信端末の利用だけでなく日常生活における行動や意識についても大きな変化が見られた。

4 総合考察

1) オフラインキャンプ参加後の変化

質問紙調査の結果から、オフラインキャンプ参加者のネット利用時間に減少が見られた。参加者の多くが1日に2時間以上ネットを利用していたが、全体平均として1時間以上のネット利用時間の改善があった。

また、スマホなどのネット機器を見る間隔についても、頻度が減少した参加者が多くいたことから、ネットを利用せずに自由な時間を過ごすことができるようになってきていると推察される。

キャンプでの活動を通じて、自分自身のネットの利用時間、方法について考え、日常生活の中でどのような使い方をしていけばいいのかについて振り返り、見直すきっかけになったと考えられる。

2) ネット依存に対するオフラインキャンプの有効性

「人とつながるオフラインキャンプ」の成果目標であった、①「参加者がネット利用等の日常生活を振り返り、改善するきっかけをつくる」ということについて、インタビュー調査の結果から、ふりかえりの時間の参加者同士の意見交流が効果的という意見が多くあがった。ふりかえりの時間の意見交流には、認知行動療法やピア・サポートの考え方を取り入れたが、日常生活におけるネットの利用時間、方法を同年代の参加者と意見交流しながら振り返ることで、これらの改善につながったのではないかと考えられ、ネット依存の改善に効果的なものであることが示唆される。

②「参加者の行動評価等によりネット依存の実態把握に努め、ごく普通の子ども達がネット依存のような状況に陥ってしまう危険性を回避するための方策を検討する」という成果目標について、インタビュー調査の結果より、ネット依存は自由な時間に友達や人と関われる状況の減少によるものが原因ではないかと考えられる。

「フリータイム」の1時間に「スマホ部屋」でネット利用通信端末を使用した参加者は、1日目には5名であったが、毎日1名ずつ減少し、最終日（4日目）には2名となり、そのうち1名は途中から他の参加者とともに行動するという結果になった。

ネット利用通信端末を5日間使わなかった参加者の発言も考慮して考察すると、ネット利用通信端末を利用するのは一人で過ごす時間や、やることのない自由な時間が多く、友達等の人と関わって遊び、充実した時間を過ごしている時にはネット利用通信端末を利用したいと思わないという傾向にあることがわかった。

③「ネット依存の実態や危険性、回避・予防策を広く周知することにより、ネット依存の未然防止を図り、青少年が健全にネットを利用できる環境の構築の一助を行っていく。」という成果目標については、今回のキャンププログラム中の「フリータイム」やメンター面談など、自分自身について考え、行動、発言できる機会が大切なのではないかと考えられる。

「フリータイム」でネット利用通信端末を完全に禁止するのではなく、毎日1時間、ネット利用通信端末を利用できる状況、使えるけれど使うかどうかを参加者自身が考える機会を設けたことが効果的であったのではないかと考えられる。

また、大学生とのインタビューの中では、ネット利用通信端末やキャンプに対する思い、不安について話す参加者が多かったが、普段の学校生活や家庭に対する思い、不安について話す参加者も見られた。このことから、普段の生活の中で、周囲の人々に自分の思いや不安について伝える機会が減少しており、こういった機会の減少がネット依存へつながっていることが示唆される。

3) オフラインキャンプでの人と関わる重要性

質問紙調査の結果、「人とつながるオフラインキャンプ」実施前後では、参加者のネット利用時間が平均1時間減少するとともに、利用頻度が減少した参加者が多く存在した。この要因として、南(2015)が薬物依存者について「薬物依存から抜け出そうとして支援を求めるときには、素直に話すと

ということが必要である。話さなければどのような問題を抱えているのか援助者に伝わらない。また経験や思いを正直に話すということは、本人自身が問題を理解し回復に取り組むためにも必要である。」と述べているように、ネット依存についても、認知行動療法やピア・サポートの考え方を取り入れ、同年代の参加者と意見交換を行ったこと、メンター面談などでネット利用通信端末や普段の生活について自分自身で考えるきっかけがあったことが考えられる。

また、自然活動体験においても、ピア・サポートの考え方を取り入れ、参加者が協力し、信頼関係を築いたことで、ネット端末を利用しなくても喜びや心地よさ、充実感を得ることにつながった。

本研究の結論として、「人とつながるオフラインキャンプ」の活動は、ネット依存の対策として効果的であることが明らかになった。フリータイム、インタビュー調査や振り返りの時間の中で、自身のネット利用通信端末の利用方法について考えられたこと、キャンプ活動全体の中でたくさんの充実感を味わうことができ、ネット利用通信端末を利用しなくても喜びを味わうことができたことが大きな要因となったと考えられる。

さらに、本研究の目的の中にあつた、ネット依存にどのような要素が及ぼすのかという点については、1人で過ごす時間や、やることのない自由時間の増加が考えられる。普段の生活の中での充実感を感じることでできる機会の増加が必要ではないかと考えられる。

4) オフラインキャンプにおける産学官民言が連携した取組

オフラインキャンプは産官学民言が連携した取組で、そのことによる相乗効果も見られた。

会場のいえしま自然体験センターは、家島諸島の西島に所在し、携帯電話の電波がほとんど入らない。フリータイムにスマホ等を利用できるスマホ部屋を設置するため、携帯電話事業者の協力を得て電波増幅器とWi-Fiルーターを設置した。また事業者には、家族会での保護者向け安全教室の実施を依頼した。事業者の意識が高まり、フィルタリング利用促進などの活動にも結びついたようだ。

また、報道機関との連携も画期的なことであつた。地元テレビ局がキャンプの全日程を密着取材し、ニュースや報道特別番組として取り上げた。また、面談の映像での記録にも協力し、本研究でも大いに活用できた。

IV 中間まとめ

1 兵庫県が主体となった産学官連携の取り組み

1) 本研究会について

本研究会は、兵庫県青少年課が主体となり、兵庫県教育委員会・兵庫県警察、兵庫県立大学をはじめとする県下の諸大学の研究者、青少年団体の代表、報道機関の幹部が連携して組織・運営した。

研究年度前半は、課題・論点を整理し、全体の研究の方向性について議論した上で、平成28年度以前の夢中度アンケート等の詳細分析と、オフラインキャンプの効果検証・行動評価を行うとともに、平成29年度のオフラインキャンプ及び夢中度アンケート等の内容検討と実施、オフラインキャンプにおける半構造化インタビューの実施などの調査研究を行った。

研究年度後半は、年度前半の調査研究を踏まえ、平成29年度の夢中度アンケート等の詳細分析、オフラインキャンプの効果検証・行動評価の結果分析を行い、青少年が安全かつ安心してネットを利用できる社会を構築するために必要な政策や事業、青少年のネット依存を防止するために必要な政策や事業、フィルタリング利用向上のための効果的な取組などの検討を視野に、検討を行ってきた。

兵庫県が実施しているオフラインキャンプは、ネットをやめられない県内青少年を対象に、ネットから離れて自然体験等を行う、全国初の自治体実施のネット依存対策教育キャンプであり、ネット依存の実態や危険性を調査・研究するとともに、その内容を県内外へ積極的に発信している。青少年の

ネット依存の実態や危険性は明らかになっていない部分が多く、回避・予防策を含めて引き続き研究していく必要があり、キャンププログラムの効果検証や、参加者への半構造化インタビューによる行動評価を通じて、ネット依存の全体像の把握、他の地域でも実施可能なプログラムの構築や、回避・予防策の検討等を行っていくべきである。

2) 各事業間の連携

兵庫県や青少年本部などが実施している各事業間の連携も特徴的である。本研究も「ひょうごケータイ・スマホワークショップ」やオフラインキャンプの事業成果の上に成り立っているし、「スマホサミット in ひょうご」でオフラインキャンプの結果報告が行われたりしたのもその1つであろう。

こういった様々な主体や事業間の連携が取組を活性化し、参加した青少年や周りの大人に好影響を与えたと考えられるが、その範囲は限定的である。スマホサミットは全県大会に位置付けられており、アンケートも全県において実施している。兵庫県が実施する「インターネットの利用に関する基準づくり支援事業」も、全県の小学生のルールづくりを対象に実施されている。しかしながら、子どもとネットの問題への取組には地域や学校、家庭によって温度差があり、関心のない層に向けどのようにアプローチし、取組を広げていくかが課題である。

2 フィルタリングの有効性

兵庫県では、平成21年7月に青少年愛護条例を改正し、青少年の携帯電話へのフィルタリング利用の原則義務化として、携帯電話事業者から保護者への書面による説明や、フィルタリングを利用しない場合の保護者からの書面による正当な理由の申出を全国で初めて義務化するなど、フィルタリングの利用を強力に推進してきた。ここでは、兵庫県が実施した「インターネット夢中度アンケート」から、青少年が安全かつ安心してネットを利用できる社会を構築するために必要な政策の1つとしての、フィルタリングの有効性を明らかにする。

1) フィルタリングの有無と、有害サイトアクセス率

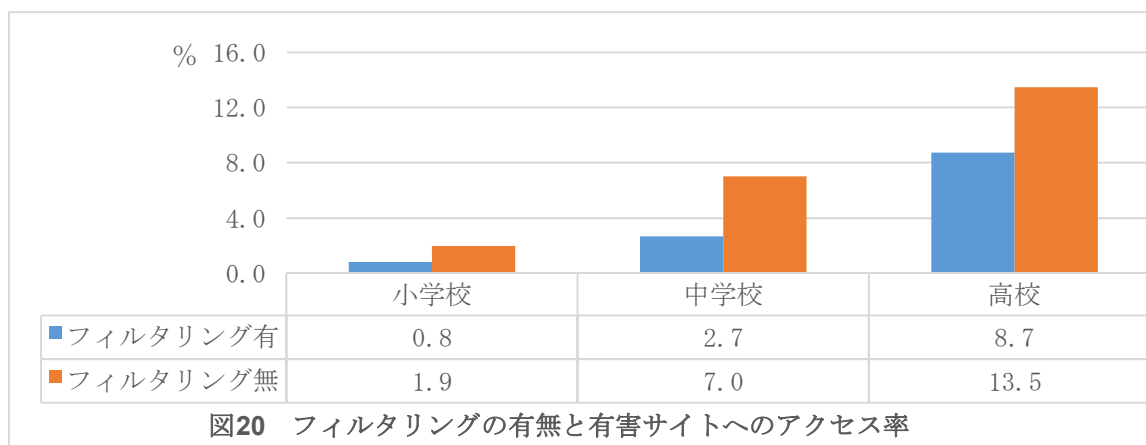


図20では、フィルタリングを利用している場合、有害サイトへのアクセス率は、小学校0.8%、中学校2.7%、高校8.7%であるが、フィルタリングがない場合、有害サイトへのアクセス率は、小学校1.9%、中学校7.0%、高校13.5%となり、危険性が高まることが示された。

2) フィルタリングの有無と、動画投稿経験率

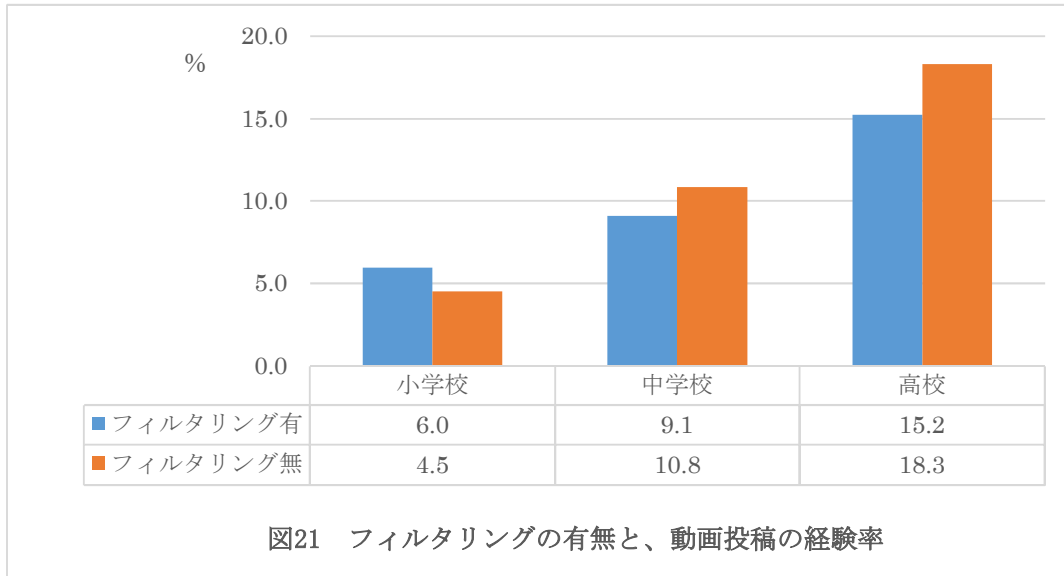


図 21 では、フィルタリングを利用している場合、動画投稿の経験は、小学校 6.0%、中学校 9.1%、高校 15.2%であるが、フィルタリングを利用していない場合、動画投稿の経験は、小学校 4.5%、中学校 10.8%、高校 18.3%となることが示されている。小学校ではフィルタリングの有無に統計的な有意な差はないが、中学校、高校ではフィルタリングの有無に統計的な有意な差が確認できた。

3) フィルタリングの有無と、会ったことのない人とのメール経験率

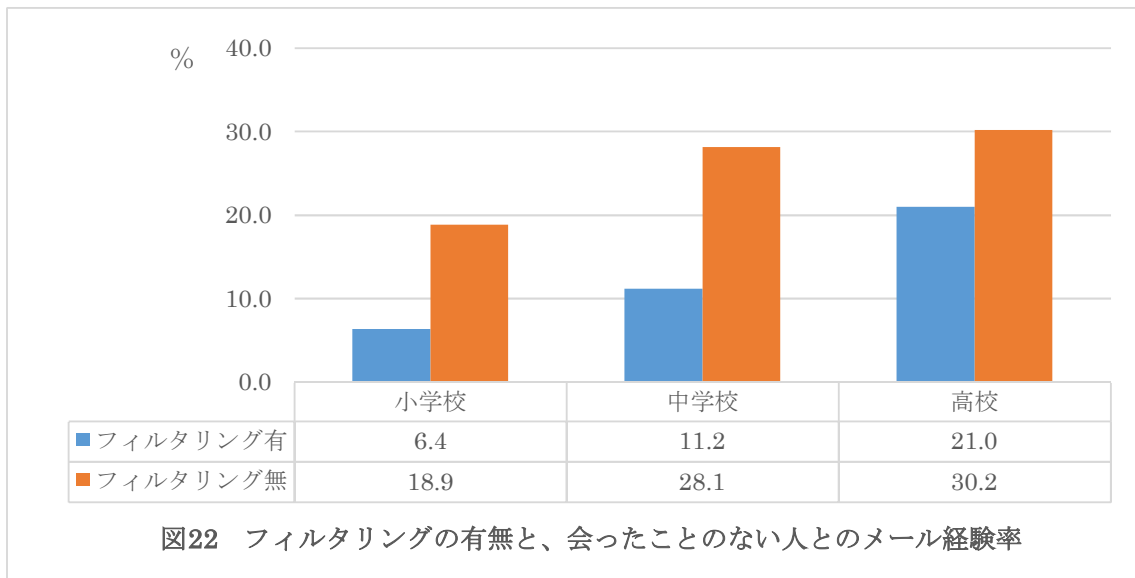


図 22 では、フィルタリングを利用している場合、会ったことのない人とのメールにやりとりは、小学校 6.4%、中学校 11.2%、高校 21.0%であるが、フィルタリングを利用していない場合は、小学校 18.9%、中学校 28.1%、高校 30.2%となることが示されている。

4) フィルタリングの有無と、会ったことがない人に実際に会う経験率

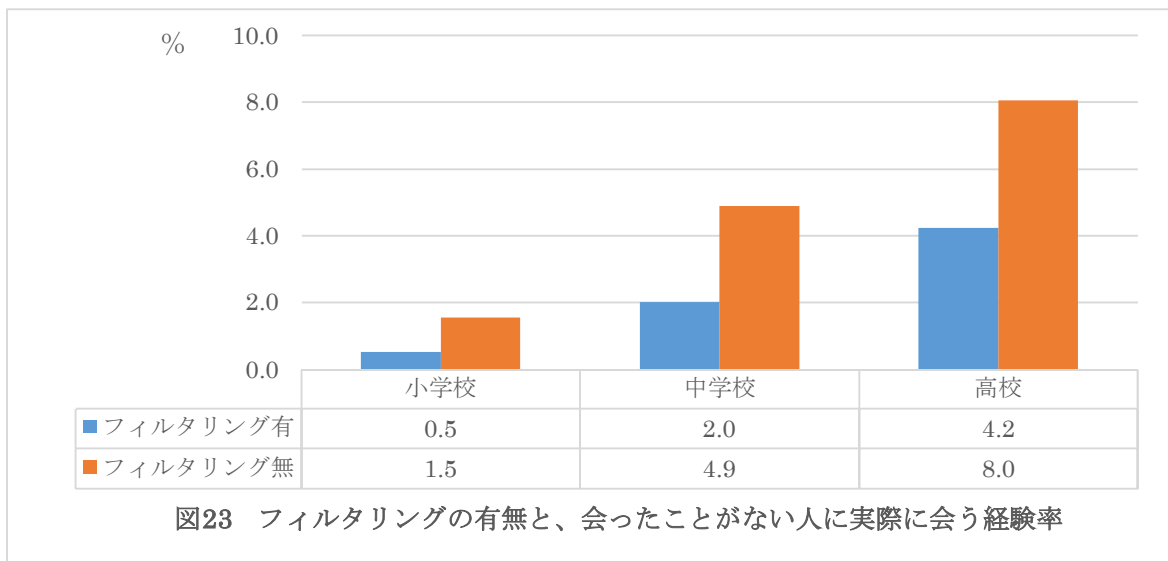


図23 フィルタリングの有無と、会ったことがない人に実際に会う経験率

図 23 では、フィルタリングを利用している場合、会ったことのない人と実際に会うのは、小学校 0.5%、中学校 2.0%、高校 4.2%であるが、フィルタリングを利用していない場合は、小学校 1.5%、中学校 4.9%、高校 8.0%となることが示されている。

フィルタリングが、子どもたちのネットに関わる危険性を低減させることは明らかである。しかしながら、フィルタリングの利用率の向上が課題であるとともに、フィルタリングを利用してもなお、危険性があることが示された。

県の政策として、フィルタリング率の更なる向上に取り組む必要性も示されたと考えられる。

3 ネット利用のルールづくりの有効性

兵庫県では、スマホやタブレット等の普及に伴うネット依存の深刻化への対策として、フィルタリングだけでは効果に限界があるとして、平成28年4月に青少年愛護条例を改正し、青少年のネット利用に関する基準づくりを県内全ての人々で支援する全国初の規定を定め、それまでから実施してきた「スマホサミットinひょうご」などの県民運動「青少年のネットトラブル防止大作戦」に条例上の裏付けを設けて、ネット利用のルールづくりを強力に推進してきた。ここでは、兵庫県で実施した「インターネット夢中度アンケート」から、青少年のネット依存を防止するために必要な政策の1つとしての、ルールづくりの有効性を明らかにする。

1) 子どものネット利用で保護者のルールの有無と、ネット依存率

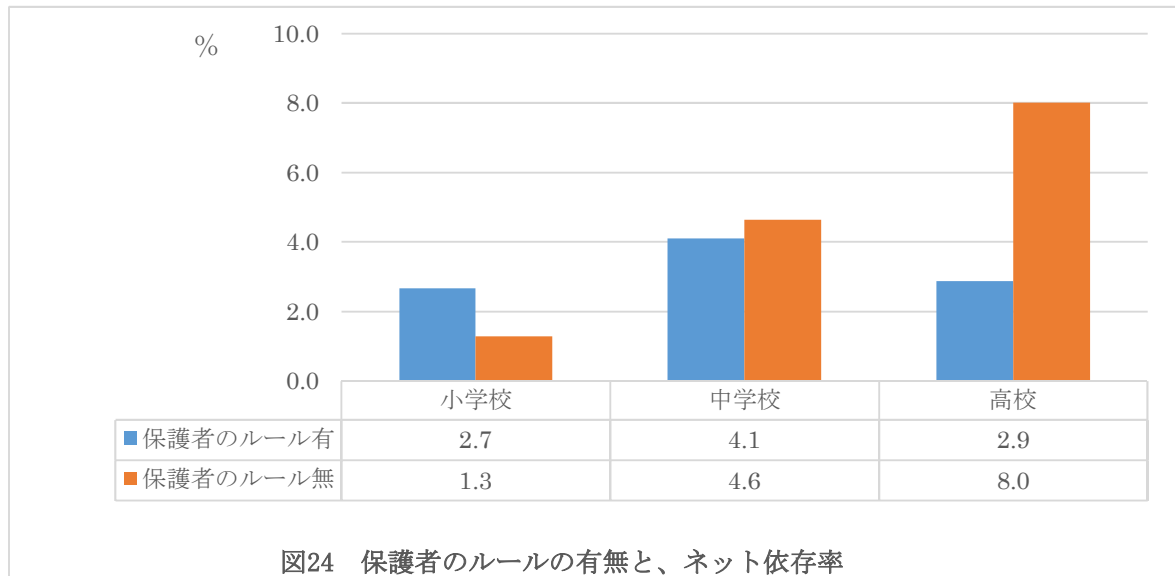


図24では、保護者がネット利用に関して子どもとルールを決めている場合、依存率は小学校2.7%、中学校4.1%、高校2.9%であるが、ルールがない場合は同様に、小学校1.3%、中学校4.6%、高校8.0%となることが示されている。

本調査は青少年に調査票を配付して実施することから、小学校では、ネット依存とルールに関して曖昧な回答があり、誤差が生じている可能性はあるが、中学校・高校では、ルールがあればネット依存を低減させることが示唆されている。

2) 自分のルールの有無と、ネット依存率

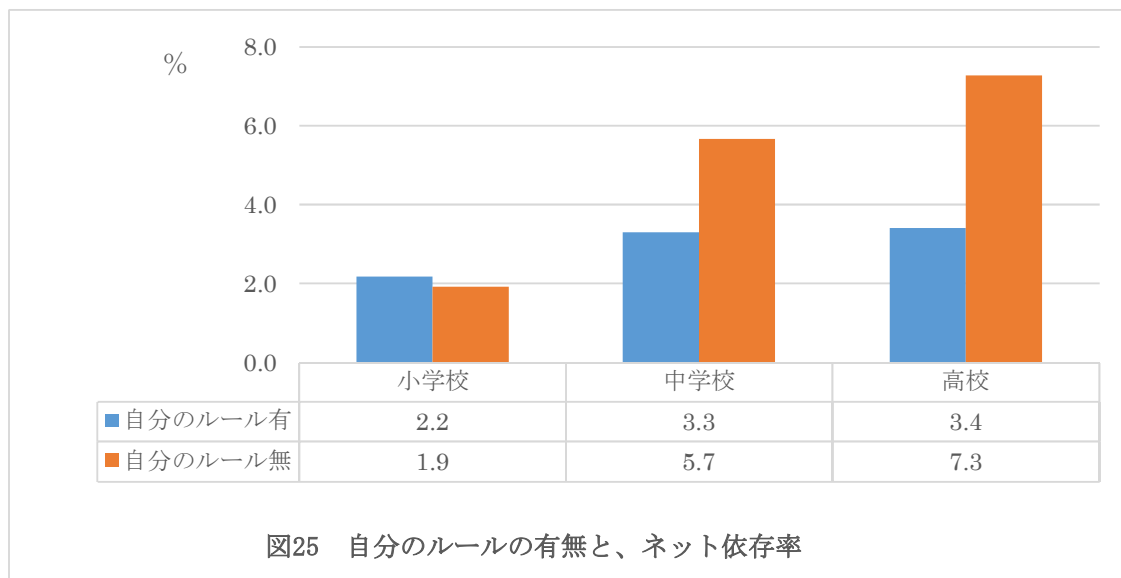


図25では、ネット利用に関して青少年が自分でルールを決めている場合、依存率は小学校2.2%、中学校3.3%、高校3.4%であるが、自分でルールがない場合は、小学校1.9%、中学校5.7%、高校7.3%となることが示されている。

小学校では、自分のルールに関して曖昧な回答があり、誤差が生じている可能性はあるが、中学校・高校では、自分にルールがあればネット依存を低減させることが示唆されている。

3) 学校でのルールの有無と、ネット依存率

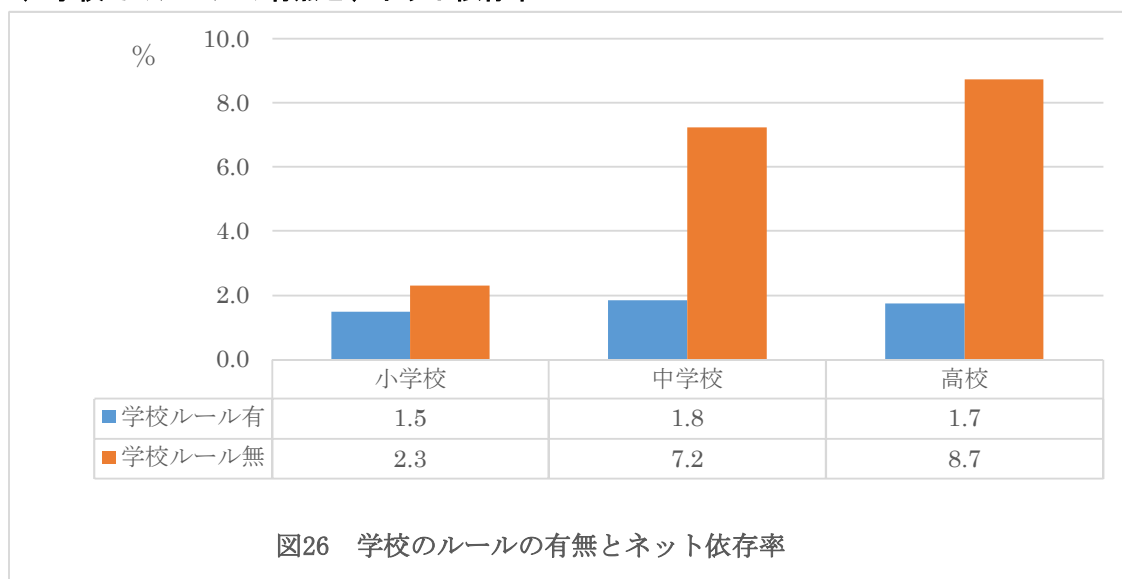


図 26 では、学校でルールを決めている場合、依存率は小学校 1.5%、中学校 1.8%、高校 1.7%であるが、ルールがない場合は、小学校 2.3%、中学校 7.2%、高校 8.7%となることが示されている。

兵庫県では、家庭でのルールづくり、学校でのルールづくりを推進してきたが、その取り組みは有効であることが示された。

ネット依存傾向は校種が上がるほど顕著であり、中学校・高校での取り組みにより力を入れる必要がある。

4 今後の方向性

ここまで見てきたように、産官学民言の連携により、青少年のネット依存及び、ネットを取り巻く問題に対処していくことが重要であると考えられる。また、従来から兵庫県が青少年本部などとともに取り組んでいる、フィルタリング利用とルールづくりの推進の有効性が明らかになった。

地域の大人や保護者は、子どもたちがネットでどのような行動をとり、どんな問題に巻き込まれているか把握しきれていない。

学校でも、ネットに関係する生徒指導上の諸問題が多く発生しているが、事が起こってから対処するのではなく、予防的に情報モラル教育等を行うべき段階にきている。

今後は、こういった現状を改善し、青少年が安全かつ安心してネットを利用できる社会の構築するため、経年比較等を通じて、どのようなルールづくりが効果的か、どのようなフィルタリングが有効か等を明らかにし、どの地域でも簡単に取り組めるパッケージ化、一般化を検討するとともに、学校や保護者がどのように取り組んで行くべきかについての提言や、ネット社会において地域全体で青少年を守り育てる環境整備のあり方に関する提言を行うべく、さらに研究を進めたい。