

令和3年度文部科学省委託事業

青少年を取り巻く有害環境対策の推進（ネット対策地域スタートアップ事業）

青少年のネットトラブル防止大作戦

ひょうごネットトラブル防止ワークショップ

スマホサミット

in ひょうご2021

報告書



公益財団法人

兵庫県青少年本部

Hyogo Youth Services Administration

■「ひょうごネットトラブル防止ワークショップ」事業概要

兵庫県では、県内すべての人々が青少年のインターネット利用に関する基準（ルール）づくりを支援する努力義務や、フィルタリング利用・有効化措置の原則義務化を青少年愛護条例に規定するなどして青少年のインターネット利用対策に取り組んでいる。

その一環として、青少年が主体となってインターネット利用の現状への具体的な対応策を考えるワークショップとその活動結果を発表する全県大会「スマホサミットinひょうご」を開催し、青少年が安全に安心してインターネットを利用できるよう、大人と子どもがともに考え、学び、取組の輪を広げる機会とした。

■成果目標

- ・ 青少年が、安全に安心してインターネットを利用するために必要となる視点等について学ぶワークショップを開催し、青少年による主体的な取り組みを推進する。
- ・ 大人と子どもが一緒になって考える全県大会を開催し、青少年が考えた安全・安心なケータイ・スマホの使い方や、効果的なルールづくりのポイントに関する提言を行い、地域での青少年による主体的・効果的なルールづくりの取組を推進する。
- ・ これらの取り組みを周知することにより、青少年のインターネット利用対策や主体的なルールづくりの深化を図り、青少年の安全・安心なインターネット利用環境整備の一助とする。

■事業概要

①ひょうごネットトラブル防止ワークショップ（全2回）

- ・ 参加対象 兵庫県内に在住、在学の小・中・高校生
- ・ 参加者 中1～高2 8校 33名（中学生：15名、高校生：18名）



②スマホサミットin ひょうご2021

令和3年12月19日（日）14:00～16:30 兵庫県民会館パルテホール

※会場参加に加え、YouTubeライブ配信も実施。

- ・ 会場参加者数 117名、YouTubeライブ配信視聴 129名
- ・ 参加者 ワークショップ参加団体より8校 33名
オンラインキャンプ参加者より3名



■主催者等

主催 公益財団法人兵庫県青少年本部、兵庫県

共催 青少年のネットトラブル防止大作戦推進会議

コーディネーター 兵庫県立大学環境人間学部 竹内 和雄 准教授

ファシリテーター 一般社団法人ソーシャルメディア研究会 11名



■ひょうごネットトラブル防止ワークショップ

兵庫県青少年本部では、安心・安全なインターネット利用について、子どもたちが自ら学び、考える「ひょうごネットトラブル防止ワークショップ」を開催することとし、県下全域から参加者を募ったところ、8校（中学校3校、高等学校5校）から参加申込みがあった。

ワークショップは、コーディネーターに兵庫県立大学環境人間学部 竹内 和雄 准教授を、ファシリテーターに一般社団法人ソーシャルメディア研究会の大学生を迎え、2回にわたって実施した。

～「ひょうごネットトラブル防止ワークショップ」参加校・団体～

- ・神戸市立渚中学校
- ・神戸市立兵庫中学校
- ・三田市立狭間中学校
- ・兵庫県立赤穂高等学校（定時制）
- ・兵庫県立山崎高等学校
- ・兵庫県立千種高等学校
- ・兵庫県立大学附属高等学校
- ・関西学院高等部

■第1回ワークショップ（令和3年10月17日）

○参加者 中2～高2 5校 18名（中学生：10名、高校生：8名）

○内容

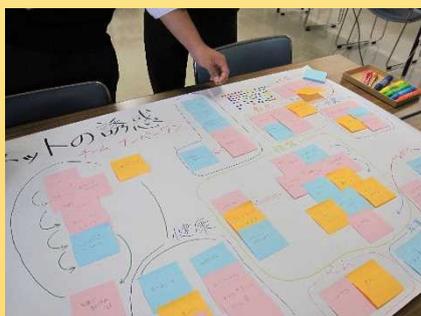
◇スマホ・ネットの良いところ、悪いところについて各班で話し合い、発表

良いところ（主な意見）

- ・様々な音楽が聞け、好きなアーティストのMVが見られる。
- ・オンラインで授業を受けることができる。
- ・アプリがたくさんあり、好きなことに熱中できる。
- ・スポーツ観戦等のテレビでしていたことが、ネットでできるようになった。
- ・情報量が多い。
- ・ネットショッピングができる。
- ・写真や動画が簡単にとれる。
- ・遠くにいる人等、いろいろな人と繋がることできる。
- ・知らない場所でも目的地にたどり着ける。
- ・ものがなければできなかったことが、スマホ1台でできるようになった。
- ・フリマアプリやメルカリ等、簡単に物を売ることができる。
- ・お金の支払が楽。

悪いところ（主な意見）

- ・デマや詐欺等正しくない情報も混じっている。
- ・楽しいことする→飽きる→時間を忘れる→夜遅くまで触ってしまう→依存→勉強や健康へ悪影響をもたらす。
- ・勉強をする時間が無くなる。
- ・架空請求やウイルス感染、クレジットカードの情報流出等の危険がある。
- ・知らない人と実際に会うと、トラブルに発展することがある。
- ・気づいたら時間が進んでいてやるべきことを後回しにしてしまう。
- ・肩がこったり、ストレートネックになったりする。
- ・人間関係が複雑になる。
- ・歩きスマホやながらスマホで事故に遭う危険性が高まる。



■第2回ワークショップ（令和3年12月19日・サミット当日）

○参加者 中1～高2 8校 33名(中学生:15名、高校生:18名)

○内 容

◇「青少年からの提言」(①国・自治体へ②企業へ③先生へ④保護者へ⑤自分へ)について検討

◇午後からのスマホサミットでの役割ごとに、打ち合わせや進行確認、リハーサルを実施

先生へ

- ・先生ももっとネットを知ってほしい
- ・学校の授業でネットの使い方を教えて
- ・先生と生徒でガチ討論会をしたい
- ・授業でiPadを効果的に使ってほしい
- ・デジタルとアナログをうまく融合して活用して
- ・もっと詳しい人を学校に呼んでほしい

企業へ

- ・ネット依存防止機能のあるゲームを開発して
- ・課金をある程度規制してほしい
- ・不適切なコメントを自動的に消して
- ・詐欺の呼びかけを広告でも
- ・おすすめ機能を削除してほしい
- ・安全フィルターなどセキュリティ機能を充実して！
- ・利用規約をわかりやすく簡潔にしてほしい

自治体へ

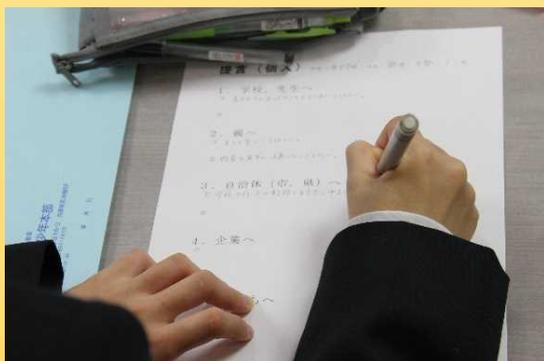
- ・学校のタブレットの規制を緩くして
- ・先生にネットの使い方を教えて(GIGA制度見直し)
- ・外遊びをしたい(ボールを使える公園を！)
- ・ネットモラル教室を全学年で
- ・トラブルを認知して、早く対処してほしい
- ・地域でネットで情報共有を

親へ

- ・内容を見ないで注意しないで
- ・小さい子がぐずってもスマホを渡さないで
- ・家族でひとつルールを決めたい
- ・家族団らんを増やして！
- ・スマホをちゃんと理解して
- ・お互い納得できるルールづくりをしたい
- ・親と一緒に制御できるようになりたい
- ・家族で話し合っって使う時間を決めたい
- ・安心フィルター(フィルタリング)をかけて
- ・確認してから意見を言ってほしい(勝手に見ないで)

自分たちへ

- ・遊ぶ時に画面ばかり見ないで
- ・(人に言われるのではなく)自分で制限したい
- ・納得したルールを作ろう！(納得したら守る)
- ・ネットと勉強のバランス(ルールづくり)
- ・他人を傷つけない
- ・情報モラルを身につけて自分の行動を振り返ろう
- ・相手がどう受け取るか考える(送信前に確認)
- ・計画性を持って自分でルールを決めて守る。



■「スマホサミット inひょうご2021」

令和3年12月19日 兵庫県民会館

青少年が安全に安心してインターネットを利用できるよう、青少年による主体的なインターネット利用のルールづくりについて、大人と子どもがともに考え、学び、取組の輪を広げる全県大会「スマホサミット inひょうご2021」を開催。

■開会宣言・スマホサミットへの道のり

参加校を代表して兵庫中学校の代表より開会を宣言。

第1回ワークショップからサミットまでの活動についてまとめた動画「スマホサミットへの道のり」を紹介。

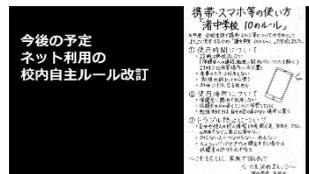


■ひょうごネットトラブル防止ワークショップ活動結果報告

「ひょうごネットトラブル防止ワークショップ」で話し合った内容をふまえ各学校で行った取組発表。

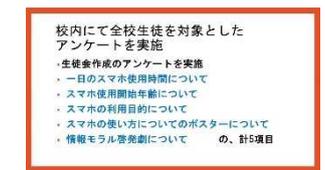
神戸市立渚中学校

- ①「情報通信の安心安全な利用のための標語を考える
- ②タイムマネジメント
- ③校内スマホワークショップの実施
- ④インターネットの使い方講座の実施
- ⑤いじめ防止を考える授業
- ⑥生徒会執行部や有志がワークショップに参加
- ⑦GPSランナー 志水 直樹さんによる講演会の開催
- ⑧校内自主ルールの改定



三田市立狭間中学校

- ①全校生徒を対象としたアンケートの実施
 - ・1日のスマホ利用時間
 - ・スマホの使用開始年齢
 - ・利用目的
 - ・スマホの使い方に関するポスターについて
 - ・情報モラル啓発劇について
- ②スマホの使い方についてのポスターの作成
- ③情報モラル啓発劇



県立赤穂高等学校（定時制）

「Let's change ourselves!! ～自分を見直そう～」

校内スマホルール、赤定スマホに関するアンケートを基にスローガンを作成

3つの柱①早寝・早起き・朝ご飯

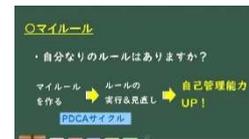
・早寝早起きをして健康的な生活リズムをつくろう

②言葉・表現

・相手を意識してメッセージを送ろう

③マイルール

・「マイルール」を決め、実行し、見直すことでPDCAサイクルが生まれ自己管理能力もアップ!



県立山崎高等学校

「山高スマホルール」

①1回目 スマホ使用期間

②アンケートの実施

③先生、生徒会、各クラスの生活委員による仮ルールの策定

④SHRで報告、仮ルールに関するポスターを作成し校内掲示

⑤2回目 スマホ使用期間

⑥再度アンケートの実施

⑦令和4年度に向けた山高スマホルールの策定



県立千種高等学校

①情報モラルワークショップの実施

②依存防止顔ハメパネルの作成

③啓発動画の作成

・なりすましには気をつけろ!

・課金は計画的に

・SNSの注意

④生徒一人一台のタブレット環境での情報モラル意識向上

⑤よりよい活用方法の模索



県立大学附属高等学校

①「バリューの真実」取材協力

・Instagram「セキュリティに関するヒント」のページの改善について

②動画フェスタへの参加

・ネットいじめに関する動画の作成

③通信紙“SNS-そうだ！ネットを知ろう-”発行



■文部科学省委託事業

「人とつながるオフラインキャンプ2021」

1. 参加者、大学生メンターによる結果報告

日常生活でのネット利用を見直したい青少年を対象に、「人とつながるオフラインキャンプ2021」を実施した。今年度は、昨年度の倍となる20名の参加となった。

メンターを務めたソーシャルメディア研究会の大学生と実際にキャンプに参加した子どもたちが成果と感想を発表。大雨が続く天候に恵まれない厳しい状況であったが、すべてのプログラムを実施することができたと述べた。

参加者からは、「みんなで協力してカヌーを漕いで沖の島をめざしたことが楽しかった」、「時間が経つにつれて親にも話したことがなかったことをメンターに話すことができた」といった感想を聞くことができた。



2. オフラインキャンプ参加者アンケート分析結果について

神戸親和女子大学の金山教授より、オフラインキャンプで実施している「ケータイ・スマホアンケート」、「インターネット夢中度調査」の分析結果について報告いただいた。キャンプ参加前のオリエンテーションと、キャンプ参加後のフォローアップキャンプにてアンケートを実施し、キャンプ参加前後の参加者の変化を確認した。

さらに、過去6回の参加者及び保護者を対象に実施した追跡アンケート調査の分析結果を示し、「日常生活の改善、学校への登校、家族との関係などに良い影響をもたらすこと」、「本キャンプ後から、フォローアップキャンプまでの過ごし方によっては1年後～3年後までの効果が期待できること」という一定の成果がキャンプによって得られると述べた。

**キャンプはネット依存に
本当に有効なのか？**

神戸親和女子大学 池田麻奈（大学院）
神戸親和女子大学 金山健一

学年	性別	年齢	ネット利用時間	ネット依存度	ネット利用目的	ネット利用の満足度	ネット利用のストレス	ネット利用の習慣	ネット利用の意識
小学生	男	10	1.5	1.0	ゲーム	3.0	2.0	毎日	低
小学生	女	10	2.0	1.5	ゲーム	3.5	2.5	毎日	低
小学生	男	11	2.5	2.0	ゲーム	4.0	3.0	毎日	低
小学生	女	11	3.0	2.5	ゲーム	4.5	3.5	毎日	低
小学生	男	12	3.5	3.0	ゲーム	5.0	4.0	毎日	低
小学生	女	12	4.0	3.5	ゲーム	5.5	4.5	毎日	低
小学生	男	13	4.5	4.0	ゲーム	6.0	5.0	毎日	低
小学生	女	13	5.0	4.5	ゲーム	6.5	5.5	毎日	低
小学生	男	14	5.5	5.0	ゲーム	7.0	6.0	毎日	低
小学生	女	14	6.0	5.5	ゲーム	7.5	6.5	毎日	低
小学生	男	15	6.5	6.0	ゲーム	8.0	7.0	毎日	低
小学生	女	15	7.0	6.5	ゲーム	8.5	7.5	毎日	低
小学生	男	16	7.5	7.0	ゲーム	9.0	8.0	毎日	低
小学生	女	16	8.0	7.5	ゲーム	9.5	8.5	毎日	低
小学生	男	17	8.5	8.0	ゲーム	10.0	9.0	毎日	低
小学生	女	17	9.0	8.5	ゲーム	10.5	9.5	毎日	低
小学生	男	18	9.5	9.0	ゲーム	11.0	10.0	毎日	低
小学生	女	18	10.0	9.5	ゲーム	11.5	10.5	毎日	低
小学生	男	19	10.5	10.0	ゲーム	12.0	11.0	毎日	低
小学生	女	19	11.0	10.5	ゲーム	12.5	11.5	毎日	低
小学生	男	20	11.5	11.0	ゲーム	13.0	12.0	毎日	低
小学生	女	20	12.0	11.5	ゲーム	13.5	12.5	毎日	低

リアルな目標

学年	性別	年齢	ネット利用時間	ネット依存度	ネット利用目的	ネット利用の満足度	ネット利用のストレス	ネット利用の習慣	ネット利用の意識
小学生	男	10	1.5	1.0	ゲーム	3.0	2.0	毎日	低
小学生	女	10	2.0	1.5	ゲーム	3.5	2.5	毎日	低
小学生	男	11	2.5	2.0	ゲーム	4.0	3.0	毎日	低
小学生	女	11	3.0	2.5	ゲーム	4.5	3.5	毎日	低
小学生	男	12	3.5	3.0	ゲーム	5.0	4.0	毎日	低
小学生	女	12	4.0	3.5	ゲーム	5.5	4.5	毎日	低
小学生	男	13	4.5	4.0	ゲーム	6.0	5.0	毎日	低
小学生	女	13	5.0	4.5	ゲーム	6.5	5.5	毎日	低
小学生	男	14	5.5	5.0	ゲーム	7.0	6.0	毎日	低
小学生	女	14	6.0	5.5	ゲーム	7.5	6.5	毎日	低
小学生	男	15	6.5	6.0	ゲーム	8.0	7.0	毎日	低
小学生	女	15	7.0	6.5	ゲーム	8.5	7.5	毎日	低
小学生	男	16	7.5	7.0	ゲーム	9.0	8.0	毎日	低
小学生	女	16	8.0	7.5	ゲーム	9.5	8.5	毎日	低
小学生	男	17	8.5	8.0	ゲーム	10.0	9.0	毎日	低
小学生	女	17	9.0	8.5	ゲーム	10.5	9.5	毎日	低
小学生	男	18	9.5	9.0	ゲーム	11.0	10.0	毎日	低
小学生	女	18	10.0	9.5	ゲーム	11.5	10.5	毎日	低
小学生	男	19	10.5	10.0	ゲーム	12.0	11.0	毎日	低
小学生	女	19	11.0	10.5	ゲーム	12.5	11.5	毎日	低
小学生	男	20	11.5	11.0	ゲーム	13.0	12.0	毎日	低
小学生	女	20	12.0	11.5	ゲーム	13.5	12.5	毎日	低

ネットの目標

学年	性別	年齢	ネット利用時間	ネット依存度	ネット利用目的	ネット利用の満足度	ネット利用のストレス	ネット利用の習慣	ネット利用の意識
小学生	男	10	1.5	1.0	ゲーム	3.0	2.0	毎日	低
小学生	女	10	2.0	1.5	ゲーム	3.5	2.5	毎日	低
小学生	男	11	2.5	2.0	ゲーム	4.0	3.0	毎日	低
小学生	女	11	3.0	2.5	ゲーム	4.5	3.5	毎日	低
小学生	男	12	3.5	3.0	ゲーム	5.0	4.0	毎日	低
小学生	女	12	4.0	3.5	ゲーム	5.5	4.5	毎日	低
小学生	男	13	4.5	4.0	ゲーム	6.0	5.0	毎日	低
小学生	女	13	5.0	4.5	ゲーム	6.5	5.5	毎日	低
小学生	男	14	5.5	5.0	ゲーム	7.0	6.0	毎日	低
小学生	女	14	6.0	5.5	ゲーム	7.5	6.5	毎日	低
小学生	男	15	6.5	6.0	ゲーム	8.0	7.0	毎日	低
小学生	女	15	7.0	6.5	ゲーム	8.5	7.5	毎日	低
小学生	男	16	7.5	7.0	ゲーム	9.0	8.0	毎日	低
小学生	女	16	8.0	7.5	ゲーム	9.5	8.5	毎日	低
小学生	男	17	8.5	8.0	ゲーム	10.0	9.0	毎日	低
小学生	女	17	9.0	8.5	ゲーム	10.5	9.5	毎日	低
小学生	男	18	9.5	9.0	ゲーム	11.0	10.0	毎日	低
小学生	女	18	10.0	9.5	ゲーム	11.5	10.5	毎日	低
小学生	男	19	10.5	10.0	ゲーム	12.0	11.0	毎日	低
小学生	女	19	11.0	10.5	ゲーム	12.5	11.5	毎日	低
小学生	男	20	11.5	11.0	ゲーム	13.0	12.0	毎日	低
小学生	女	20	12.0	11.5	ゲーム	13.5	12.5	毎日	低

④ 保護者との関係 (子供用アンケート)

改善項目	ネット利用前 (%)	ネット利用後 (%)
1. 改善しなかった	4.5	4.8
2. あまり改善しなかった	18.2	19.0
3. 少し改善した	72.7	66.7
4. 改善した	4.5	9.5

■ ワークショップ参加者等によるパネルディスカッション

第1回・第2回のワークショップで考えた「青少年からの提言」(保護者へ、先生へ、企業へ、国・自治体へ、自分たちへ)を題材とし公開討論会を実施。

保護者代表として2名、先生代表として参加校の引率教員、企業代表としてNTTドコモ、国・自治体代表として県関係課に登壇いただき、コーディネーターである竹内准教授の進行のもと、参加者とそれぞれの視点にたった活発な意見交換が展開された。

～主な意見～

○保護者へ

(参加者)・家族だんらんをふやしてほしい

- ・保護者が構ってくれないからスマホを触ってしまう
- ・家族でひとつルールを決めたい

(企業)・親と一緒に楽しんで守れるルールの策定を

(保護者)・親子でルールを決めよう

- ・家族で話し合ってルールを見直していくことが大切

○先生へ

(参加者)・先生と生徒で話し合いたい

- ・デジタルとアナログをうまく融合して活用して

(先生)・いっしょに勉強していきたい

- ・子どもたちが納得するまで話し合いをしていきたい
- ・教員側も実際にアプリを使用して、生徒との共通の知識・理解は必要になる

○企業へ

(参加者)・関連動画を見てしまっついで見過ぎてしまうから

- ・YouTubeに関連動画を出すか選ばせてほしい

(企業)・関連動画を規制すべきという風潮がでてくれば、見る人が選択できるようになるかもしれない

○国・自治体へ

(参加者)・ネットモラル教室を全年齢で

(行政)・デジタルに疎い高齢者に向け、様々な取組を実施している

- ・ネットを使用している人に届けるためにSNSを使った啓発を実施している

(企業)・小中高校生にスマホの授業を実施したり、幼児向けには保護者に対して教室を開いたりしている

○自分たちへ

(参加者)・遊ぶ時に画面ばかり見ないようにしよう

- ・ネットと勉強のバランス
- ・他人を傷つけない
- ・自分でルールを決めて守る。計画性を持って



■感想交流

公開討論会に参加した大人からは「ネットに関して様々な問題が起きているので、法律や世の中が企業へ求めることも今後変わってくると思う。そのような状況をよく見て、学校の先生や保護者の方と積極的に話し合っていてほしい」、「スマホばかりになる子どもを見て、大人は寂しい思いをしていると感じたが、今回の提言から子どもたちも寂しい思いをしていたことがわかった」、「友だちとリアル（現実）で楽しんでほしい」、「ネットに時間を費やすことより、自分の周りの人とコミュニケーションをとって楽しい思い出をつくるのが大切だと思う」といった声が聞かれた。



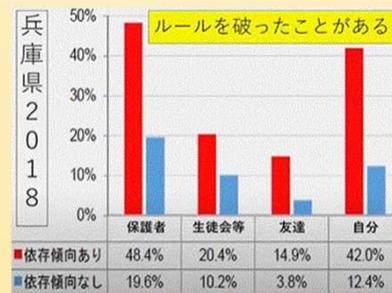
観覧者からは「参加している中高生の意識の高さを実感した」、「押しつけられたルールよりも自分たちで考えるルールが大切だということを再認識した」、「活動報告では学校ごとの特徴が表れていた」、「困ったときには周りに大人がたくさんいるので是非相談してほしい」といった感想が聞けた。

そして、参加者からは「子どもを主体に学びを深めていきたい」、「ネットに関する問題には社会や企業も関わっていることがわかり、改善してほしいし、わたしたちも改善してと声をあげていきたい」、「学校に持ち帰って先生や友だちと話し合っていくたい」、「リアルの楽しさを広めていきたい」、「大人と子どもの両方の意見を聞くことができ、考えを深めることができた」などの感想が聞けた。

■総括

コーディネーターは、過去のアンケート結果から、ネット依存傾向のある子はネットのルールを破る傾向がある一方、生徒会や友だちと決めたルールは破られにくい傾向があることを示し、親子で決めたルールについても話し合っただけで決めたルールは破られにくいと述べた。

そして、高校生になると親ではなく自分自身の判断で行動するようになると述べ、小・中学生の話し合いの重要性と合わせ、高校生までに自立できるようにすることの必要性も強調した。



■閉会宣言

最後に赤穂高校の代表が「ネットは便利で私たちの生活を豊かにしてくれるが、使い方を間違えると大変なことになることがわかった。今日の話し合いをこれからの生活に活かしていきたい」と締めくくり閉会を宣言。



スマホサミットinひょうご2021を終えて

コーディネーター／推進会議座長
兵庫県立大学環境人間学部 准教授 竹内 和雄



1. 第8回を終えて

スマホサミットinひょうごは今年で8回目の開催となった。コロナ禍2年目の開催であったので、さまざまな発見と収穫があった。今、この問題は歴史的転換期なので、方向性を見失わないようにする必要もある。特にGIGA端末への対応については、慎重かつ大胆な方向性を打ち出すことが必要である。

2. 子どもたちの話し合いから見えてきたこと

今年度は、1回目の話し合いは、各校からの代表が各テーブルに分かれて議論する形で行った。昨年度は、コロナ禍の関係で、各校ごとの議論中心であったが、従来の形に戻したかたちだ。それぞれの問題意識に触れることができたことは彼らの強い刺激になったようで、この形式を踏襲していくと良いと感じた。

問題意識はそれぞれで、ネット依存、ネットでの犯罪被害、SNSでのトラブル等、多岐に及んだが、中高生が最後に行った発表には共通点が多かった。

①強い問題意識

コロナ禍でネット利用が促進されたこともあり、中高生自身、自分たちのネット利用に強い課題を感じているようだ。「つつい使いすぎてしまう」「時間を忘れてしまう」という声だけでなく、「睡眠不足で授業中寝てしまう」「イライラしてケンカする子がいる」などの声まで聞かれた。

②自分でルールづくりをすべき

彼らの中から香川県の条例の話題が肯定的な文脈の中で出た。「大人が考えてくれるのは歓迎」「決まったルールがあると『やめよう』と言いやすい」など、肯定的な意見がある一方、「大人が勝手に決めるのはいや」「自分達もそういうルールづくりに参加したい」という声も強かった。最終的には、条例とかではなく、自分達でルールを作っていくべきだという方向に落ち着いたが、このあたりはこれからの社会が進むべき方向性を考えていくうえで、重要な議論だろう。

③18歳成人を迎える今

来年度からは18歳で成人になる。スマホサミットの出口の年代である高校3年生は在学中に成人になる。成人になると、スマホを自分で契約できるようになるなど、自分で判断できることが増えてくる。そういう意味でも、私たちの国は方向転換を強いられている。これまで、ネット・スマホ問題は、「制限禁止」の方向で考えられてきたが、今後は賢い使い方を考えていく「利活用」の方向に転換する時期である。しかし、実際は彼らの多くは、自分達で課題を感じていることを考えると、このサミットのように彼ら自身が考える機会がますます重要になってくるだろう。

④実践的な取り組み

多くの学校が取組発表をしたが、実践的なものであった。これまではポスターや新聞など、限定的なものが多かったが、実際にルールを作って検証するなど、実践的なものになってきており、全国でもトップレベルの取り組みが多かった。広報含めて、サミットの重要性は増していこう。

3. 来年度以降に向けた検討事項

①リアルかオンラインの併用

昨年度は、リアル開催をベースに、オンラインを併用したサミットであったが、今年度は全面リアル開催であった。タイムラグもなく、一体感を持った運営ができたので、リアル開催の有用性を改めて痛感した。今年度は参加校が会場に近い学校が多かったため、この方向であったが、兵庫県は広いので、今後、遠方校があった場合は、オンラインの併用は十分に選択肢に加えていこう。

②ネット配信

今年度は、リアル開催であったが、YouTubeでの配信を同時に行った。

会場での参観は120名程度であったが、YouTubeでは約130名が視聴していたことがわかっているので、大きな可能性を感じている。

昨年はオンライン配信での視聴者とのタイムラグのために、双方向でのやりとりが難しかったが、今年度はそのあたりもある程度解消できていたので、今後併用していくことで可能性が高まりそうだ。

③専門家の登壇

昨年度は、子どもたちがオンライン併用であったので、専門家への依頼もオンラインを含めた選定であったが、今年度はリアル開催にこだわったため、登壇者もリアル参加であった。

専門家については、オンラインを含めた広い選定が良いと感じた。彼らが専門家に求めるものは、「ネットの長時間利用」「出会いの危険」など対処法などであることがわかってきているので、そういう幅広い専門家からの声を聞かせることは彼らの問題意識を刺激すると考えられる。

4. これからに向けて

以上のように、コロナ禍での開催であったが、今年度のサミットで様々なことが見えてきた。来年以降、サミットでの話し合いを社会全体で享受できるようなシステムづくりをしていくことが急務だろう。まずは、彼らの話し合いの内容を広く周知できるシステム構築を検討する時期に来ていると感じている。



■事業成果と今後の展望

■ワークショップによる青少年の主体的な取組

全2回のワークショップにて、ケータイ・スマホアンケートの結果から議論を行い、スマホの良いところ・悪いところについて話し合ったうえで、保護者・先生・企業・行政・自分たちそれぞれに向けた提言を考えたことで、子どもたちの中でこれまで漠然としていたスマホ・ネット利用に関する課題を改めて認識することができ、どのようにネットと付き合っていけば良いのかを考える良いきっかけとなった。

ワークショップやスマホサミットでの取組を通して、参加者からは「今回やったことを学校に持ち帰って先生や友だちと話していきたい。」「すきま時間にネットを利用してしまふが多かったが、もっと家族との時間を増やして必要不可欠なとき以外ネットに触る機会を減らしていきたい。」などの意見があった。スマホ・ネットの問題が子どもたち自身の課題である一方で、子どもたちだけが取り組むのではなく、周囲との関わりを深め、協力しながら、今後どのように向き合っていくかが重要であることを話し合うことができた。

■効果的なルールづくりのポイント

スマホサミットのパネルディスカッションでは、大人も交えて意見交換を行い、子どもの大人への素直な意見を引き出すことができた。また、子どもと関わりの深い保護者や教員の視点から「一緒に勉強していきたい」などの意見も出された。

子どもたちからは、「大人がスマホに夢中になっていて寂しい。」「子どもだけではなく親も同じルールを守ってほしい。」「先生ももっと勉強をしてほしい。」など、子どもが大人に対して協力を求めていると感じられる意見が多く見られ、大人と子どもで話し合うことの重要性が再認識された。

家庭における親と子どもの「話し合いによるルールづくりの取組」や各学校におけるネットトラブル防止に関する取組を引き続き推進していきたい。

■課題と今後の展望

コロナによりGIGAスクール構想が前倒しとなったことから、教育の分野においてICT化が急速に進み、インターネット端末が以前にも増して身近なものとなった。現状では、ネット依存防止対策としてネットの利用時間を減らすことばかりに目を向けがちであるが、「自分で考え、自分で納得することがネットトラブル解決に対するひとつの答えである」というコーディネーターの言葉のとおり、ネットのルールを先生と生徒、親と子どもで話し合うことが、ネット依存防止に向けての近道であり、話し合いの機会を設けるための働きかけを今後も重要な取組として推進していく必要がある。

また、「家族で1つルールを決めたい」「先生と生徒でガチ討論会したい」「ネットモラル教室を全学年で」などの子どもたちの提言から、自分たちだけで、ネットに関する問題に取り組むのではなく、周囲の人と関わりながら、共に考え共に取り組むことを求めていることが窺える。大人の視点と子どもの視点の両方からネットへの向き合い方を考えていくことが、今後の課題である。



■ 青少年のネットトラブル防止大作戦推進会議

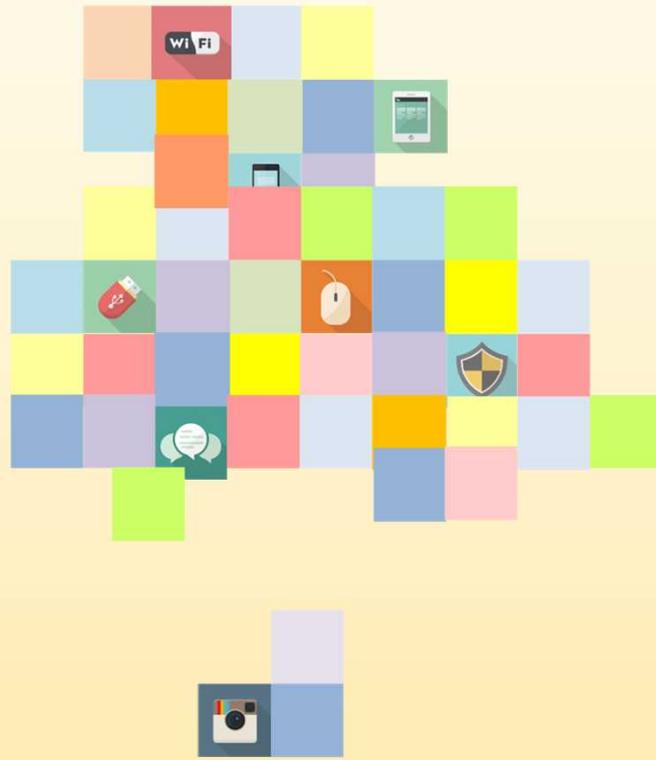
本事業の実施においては、(公財)兵庫県青少年本部を事務局とし、青少年のネットトラブル防止に向けた保護者等に対する普及啓発強化策や、県民運動展開の実施方策を検討している「青少年のネットトラブル防止大作戦推進会議」を事業検討委員会に位置づけ、事業内容等の検討を行った。

■ 青少年のネットトラブル防止大作戦推進会議の構成

- ・ 兵庫県立大学環境人間学部 竹内和雄 准教授【座長】
- ・ 株式会社朝日新聞社阪神支局
- ・ 神戸親和女子大学発達教育学部 金山健一 教授
- ・ 株式会社サンテレビジョン
- ・ 神戸大学大学院医学研究科 曾良一郎 教授
- ・ 日本放送協会神戸放送局
- ・ 幸地クリニック
- ・ 株式会社ドコモCS関西神戸支店
- ・ 兵庫県立神出学園
- ・ 兵庫県教育委員会事務局教育企画課
- ・ 淡路市ICTクラブ協議会
- ・ 神戸市教育委員会事務局学校教育部学校教育課
- ・ 兵庫県立いえしま自然体験センター
- ・ 兵庫県警察本部生活安全部サイバー犯罪対策課
- ・ 兵庫県青少年団体連絡協議会
- ・ 兵庫県警察本部生活安全部少年課
- ・ 兵庫県PTA協議会
- ・ 兵庫県企画県民部女性青少年局青少年課
- ・ ころろ豊かな人づくり500人委員会阪神南OB会
- ・ 公益財団法人兵庫県青少年本部【事務局】
- ・ 地方青少年本部（北播磨）
- ・ 株式会社神戸新聞社

■ 検討経過

回	日 時	検討内容
		主な意見等
第1回	5月17日 (月)	<p>「ひょうごネットトラブル防止ワークショップ」「スマホサミットinひょうご」について ※全3回から全2回への圧縮について説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 回数よりも子どもたちがどれだけ真剣に考えることができるか、課題意識を持ってもらえるよう運用することがポイントになるのではないか。 ・ 昨年度、使用時間を短くするという結論になったが、今年度はそのためにどうするのか、ルールづくりを行うのか、具体的な内容をワークショップで考え、スマホサミットに繋げたい。 ・ ワークショップに参加する子どもたちは優秀な子が多く、感心する場面が多々あるが、ワークショップに参加できていない子どもたちにも、考えてもらえるよう広げていかなければと思う。
第2回	11月1日 (月)	<p>①第1回「ひょうごネットトラブル防止ワークショップ」実施報告 ②「スマホサミットinひょうご2021」に向けた今後の予定について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ GIGAスクール構想で1人1台タブレットが使えるようになり、コロナ禍で更にネットが普及した。生徒の中にはそのタブレットを使いYouTubeを見たり、ゲームをしたりしているという話も聞いた。今後、試行錯誤しながら進めていくべきである。 ・ 多くの子どもたちは「大人はゲーム=悪いこと、と言うが、ゲームで救われていることも多い」と主張している。大人も教員も実際に経験してみることが大切である。 ・ 引きこもりの家族相談が増加している。引きこもりは社会から孤立しているというイメージがあるが、若い世代は何らかのコミュニティを持っており、特にネットを通じて繋がっていることが多い。引きこもりも低年齢化が進みつつある。
第3回	2月21日 (月)	<p>①事業総括 ②報告書の作成・提出について ③「ルールづくりのポイント」について ④令和4年度「青少年のネットトラブル防止大作戦」について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 学校から1人1台タブレット端末を普及したということで、ネットトラブルに関して学校の教員の考えは変わってきている。家庭の問題ではなく社会の問題となっている。 ・ ネットは自分を表現する場としていい意味で積極的に活用されていることもあるので、子供と大人の考えの溝を埋めることが大切であると思う。 ・ 本当に困っている人にどう訴えかけていくか、こういう場に参加していない人にどのように届けていくかということを考えていく必要がある。



ひょうごネットトラブル防止ワークショップ スタッフ

コーディネーター

兵庫県立大学環境人間学部准教授 竹内 和雄

ファシリテーター

一般社団法人ソーシャルメディア研究会

袖之上 華乃 岸本 麻由 佐々木 翔琉 辻川 想 松田 胡桃
山口 夏美 桑鶴 碧衣 森田 智里 緒方 麻椰 玉野 真羽 松本 健吾

事務局

公益財団法人兵庫県青少年本部

梅谷 順子 田中 孝幸 吉村 興二 大西 正子 谷口 知志
別府 大悟 梶原 康司 藤本 帆香

本事業の問い合わせ先

公益財団法人兵庫県青少年本部 企画部（県民運動担当）

Addr：〒650-8567 神戸市中央区下山手通5-10-1 兵庫県企画県民部女性青少年局青少年課内

Tel:078-362-3142 E-mail:seishonen@pref.hyogo.lg.jp Web:https://www.seishonen.or.jp/