

デジタル環境との関連における子どもの権利の検証の視点

—日本における議論を中心として—

日本体育大学 半田 勝久

はじめに

国連・子どもの権利委員会一般的意見 25 号「デジタル環境との関連における子どもの権利」(2021 年)で示されているように、デジタル環境はやむことなく進化・拡大し、デジタルテクノロジーの革新は、子ども自身がインターネットにアクセスできない場合でも、子どもたちの生活および権利に、広範で相互依存的なかたちで影響を及ぼしている。

この影響について、子どもの権利保障の視点に基づきプラスの側面から考察してみると、デジタルテクノロジーの革新は、子どもの表現の自由、参加、学習、休息、余暇、遊びなどにおいて、多様な権利実現や自己実現の支援につながる。さらには、生活の便利さ、オンライン授業など教育機会の拡大、緊急時(震災、コロナ禍など)のライフラインにも活用できる。

一方、マイナスの側面から考察してみると、デジタル環境には個人情報の流出、虚偽情報・有害コンテンツ、あらゆる形態のいじめ、暴力、搾取、犯罪、児童買春・ポルノ被害といった様々な危険が潜んでいる。他にも、意見を表明したことに対するハラスメントや脅迫、デジタルテクノロジーへの依存(ネット依存、ゲーム障害含む)、アクセスしないことで不利益(グループに入れない、情報を共有できないなど)を被ることもある。

これらの影響は、個々の子どもや家庭が抱えている課題によっても様相は異なってくる。情報通信技術(ICT)(特にインターネット)の恩恵を受けることのできる人とできない人の間に生じる様々な格差はデジタル不平等(digital exclusion)やデジタル・ディバイド(digital divide)と呼ばれ、そうした格差の是正も世界的な課題となっている。デジタル環境の整備や ICT にかかわる教育政策にも、国家の方向性が大きく左右されるため、各種統計データを踏まえながら子どもの権利

の視点から検証されなければならない。

そこで、本稿では、①デジタル環境との関連における子どもの権利の検証の視点を提示したうえで、②リーマン・ショック以降の日本における子どもの貧困対策に係る政策(教育格差、困難を抱える子どもへのきめ細やかな対応)およびデジタル環境整備に係る政策・教育政策をふりかえり、③デジタル環境に係る各種調査結果より見えてくることを整理し、④特にデジタル環境の負の側面からネット依存・ゲーム障害について取り上げ、⑤デジタル環境に係る子どもの権利侵害に対する相談・救済について、言及していくこととする。

1 デジタル不平等と子どもの権利条約の一般原則

(1) デジタル不平等の観点から

国連・子どもの権利委員会は、「デジタルテクノロジーへの有意義なアクセスは、子どもたちが市民的、政治的、文化的、経済的、社会的権利のすべての範囲を実現するのを支援することができる。しかし、デジタル・インクルージョンが達成されないと、既に存在する不平等が増加する可能性が高くなり、新しい不平等が生じる可能性がある。」(一般的意見 25 号、パラ 4)と指摘している。これに先立ち、デジタルメディアの文脈における子どもの権利の尊重、促進および充足に関する指針を提示する目的で作成された一般的討議「デジタルメディアと子どもの権利」(2014 年)では、「すべての子ども(とくに女子、障害のある子ども、遠隔地に住んでいる子ども、貧困下で暮らしている子ども、マイノリティに属する子ども、先住民族の子ども、路上の状況下で暮らしている子ども、施設で生活している子どもならびに被害を受けやすい状況および周縁化された状況に置かれたその他の子ども)が差別なくデジタルメディアおよび ICT にアクセスできることを確保するべ

きである。」(パラ 98) とし、締約国に (a) インターネット・インフラが利用できる範囲の拡大、(b) 年齢の考慮、インクルーシブな形でのアクセス、(c) デジタルコンテンツの言語的および文化的多様性の促進、(d) 女子によるテクノロジーへのアクセスおよびその利用を制限しているジェンダー・ステレオタイプおよび社会的規範に対応するための取り組みの強化、(e) 学校およびコミュニティへのコンピュータ設備および接続の費用をまかなうための援助、(f) 反差別の法律、政策、戦略およびプログラムにデジタルメディアおよび ICT への子どもの権利によるアクセスに対応する見地を含むことなどの措置をとるよう勧告している。

締約国がデジタル環境における自国の政策およびプログラムを検証する過程において、デジタル不平等の視点から点検し、デジタル・インクルージョンを推進するためのデータ収集および分析を継続的におこないながら、子どもたちの積極的な関与を得て、デジタルメディアや ICT の安全な使用を促進するための取り組みの立案、実施、必要なインフラ整備や措置をとることが求められている。

(2) 子どもの権利の一般原則からの検証

デジタル環境との関連における子どもの権利の実現を保障していくためには、子どもの権利条約の 4 つの一般原則からの検証は欠かせない。一般的意見 25 号では、「これらの原則は、デジタル環境との関連における子どもたちの権利の実現を保障するために必要な措置を決定するための指針として機能する」(パラ 8) としている。さらには、4 つの原則に加え、子どもが能力、理解力および主体性を徐々に身につけていくプロセスを扱った、権利行使を可能にする原則として「発達しつつある能力」(第 5 条) の重要性について言及していることが特徴となっている。これらについて、締約国に求められている必要な措置や指針についてまとめると下記をあげることができる。

A. いかなる種類の差別の禁止 (第 2 条)

- ・デジタル不平等を克服するために必要なあらゆる措置
- ・性、障がい、社会経済的背景、民族的もしくは

は国民的出身、言語、少数民族や先住民の子ども、亡命希望者、難民・移住者である子ども、LGBTI の子ども、人身売買や性的搾取の被害者である子ども、代替的養護下の子ども、自由を奪われた子ども、その他の脆弱な状況の子どもに対する差別を防止するための積極的な措置

B. 子どもの最善の利益の第一次的考慮 (第 3 条第 1 項)

- ・デジタル環境の提供、規制、設計、管理および使用に関するすべての決定を行なうにあたり、子どもの最善の利益が第一次的に考慮されることを確保
- ・子どもの最善の利益の評価と適応された基準における透明性の確保

C. 生命への権利、生存・発達の確保 (第 6 条)

- ・デジタル環境によって提供される機会は、子どもたちの発達においてますます重要な役割を果たし、とくに緊急事態下においては子どもたちの生命および生存にとってきわめて重要なものとなる
- ・生命、生存、発達の権利に対する多様な文脈で直面するリスクおよび脅威から保護するためのあらゆる適切な措置
- ・デジタルテクノロジーが子どもの発達に及ぼす影響についての調査研究を考慮に入れた親、養育者、教育者その他の関係者へのデジタル機器の適切な使用に関するトレーニングと助言

D. 子どもの意見の尊重 (第 12 条)

- ・子どもたちが自分の意見を表明し、子どもたちが平等に参加するためのトレーニングと支援を提供するためのデジタル手段に対する意識とアクセスの促進
- ・デジタル環境に関連して子どもの権利に関する法律、政策、プログラム、サービス、トレーニングを開発する際には、すべての子どもたちの関与を得て、そのニーズに耳を傾け、その意見を重視することが必要となる
- ・子どもの参加が、プライバシー、思想の自由、意見の権利を侵害する過度の監視やデータ収集を招かないようにすることの奨励

E. 発達しつつある能力 (第 5 条)

- ・子どもが能力、理解力および主体性を徐々に身につけていくプロセスを扱った、権利行使を可能にする原則としての子どもの発達しつつある能力を尊重
- ・現代世界における子どもたちの変化しつつある位置づけ、諸分野のスキルおよび活動にかかわって不均等に発達する子どもの能力および理解力、関連するリスクの多様な性格の考慮
- ・子どもの発達しつつある自律性および能力ならびにプライバシーの尊重の必要性に関する親・養育者の意識の促進
- ・デジタル環境に関連して、保護を含む子どもたちの権利の実現のために、子どもたちを支援する親や養育者に、子どもたちのデジタルリテラシーとリスクの認識を得るよう支援

2 日本における子どもの貧困対策

日本におけるデジタル・インクルージョンの実現について検討するにあたり、子どもの貧困問題の社会的背景と貧困対策に係る法令や政策について、ここで押さえておきたい。

アメリカの大手投資銀行であるリーマン・ブラザーズの経営破綻（2008年9月）は、日本経済にも大きな影響を与えた（リーマン・ショック）。この頃、子どもの貧困問題が社会問題となり、親の経済状況による「格差」が広がることとなった。2010年4月には、社会生活を営む上での困難を有する子ども・若者の問題が深刻な状況にあることを踏まえ、「子ども・若者育成支援推進法」が施行した。本法に基づき策定された「子ども・若者ビジョン」では、子どもの権利を基盤に置き、社会生活を円滑に営む上での困難を有する子ども・若者を地域において支援するためのネットワーク整備のあり方を検討することとなった。

この頃、中央教育審議会は、雇用環境の変容のなか失業率、非正規雇用が増加し、経済格差の進行によりそれが教育格差となり、地域社会等のつながりや支え合いによるセーフティネット機能の低下が取りざたされ、東日本大震災（2011年3月11日）によりこうした危機的状況が一層顕在化、加速化したと指摘した。

2014年1月には、子どもの現在および将来がその生まれ育った環境によって左右されることのないよう「子どもの貧困対策の推進に関する法律」が施行した。本法に基づいて策定された「子供の貧困対策に関する大綱」（2014年閣議決定）においては、「貧困の世代間連鎖の解消と積極的な人材育成を目指す」、「教育の支援では、学校を子供の貧困対策のプラットフォームと位置付けて総合的に対策を推進するとともに、教育費負担の軽減を図る」等が基本的な方針として示された。

2016年2月には、「子ども・若者ビジョン」に代わる新たな大綱として「子供・若者育成支援推進大綱」が定められた。これまでの取り組みのなかで、子どもの貧困、児童虐待、いじめ、不登校等の問題は相互に影響し合い、複合性・複雑性を有していることが顕在化していることを指摘し、貧困の連鎖を断つための取組や違法・有害情報の拡散、ネット上のいじめ、ネット依存への対応の必要性が課題として認識され、困難を有する子ども・若者の支援を重層的におこなうために「子ども・若者支援地域協議会」の設置促進・活動の充実等が示された。幅広い分野にまたがる子ども・若者の問題への相談に対しては、いわゆる「たらい回し」を防ぐ機能を果たすために、「子ども・若者総合相談センター」（子ども・若者育成支援推進法第13条）の設置を地方自治体の努力義務とした。

2019年6月には、「子どもの貧困対策の推進に関する法律の一部を改正する法律」が改正され、子どもの「将来」だけでなく「現在」の生活等に向けても子どもの貧困対策を総合的に推進することなど、法律の目的・基本理念が充実されるとともに、基本理念として、「子どもの年齢および発達の程度に応じて、その意見が尊重され、その最善の利益が優先して考慮され」ること、「子どもの貧困対策は、子どもの貧困の背景に様々な社会的な要因があることを踏まえ、推進されなければならない」等が明記された。また、市町村が子どもの貧困対策についての計画を定めるよう努める旨が規定された（第9条2項）。同年11月に新たな「子供の貧困対策に関する大綱」が閣議決定され、関係施策の実施状況や対策の効果等を検証・評価するため、「子供の指標に関する指標」が設

定され、その改善に向けて取り組むべき重点施策が掲げられた。

3 教育機会の平等と人材育成政策

—子どもの貧困とデジタル環境に着目して—

(1) 学びのセーフティネット

第2期教育振興基本計画（2013年～2017年度）においては、日本を取り巻く危機を乗り越え、知識を基盤とした「自立」、「協働」、「創造」を基軸とした新たな社会モデルを実現するための生涯学習社会の構築が目指されることとなった。

社会が激しく変化するなかで自立と協働を図るための能動的・主体的な力である「社会を生き抜く力」を誰もが身につけられるようにし、「未来への飛躍を実現する人材」を養成し、これらを達成するための基礎的な条件として、安全・安心で充実した教育機会にアクセスできるようにすること、すなわち社会参画・自立に向けた「学びのセーフティネット」を構築することが、第2期計画が目指す基本的方向性とされた。

ここでは、教育を「社会参加の基礎的条件」ととらえ、教育は「個人および社会全体にとってのセーフティネットの機能を有する」との考えに基づいている。学習の意志ある者が経済的・時間的・地理的な制約等によらずに誰もが教育機会へアクセスできる環境を整備し、「教育安心社会」の実現を図るとの考え方である。

そして、格差の再生産・固定化を防ぐためには、家庭の経済状況や子どもの学力等に応じて経済的支援や学習面・生活面における支援等を適切に講じることが必要で、被災地における学習支援、生活困窮者や不登校等の状態にある児童生徒、中途退学者、若年無業者など様々な困難を抱える人へのきめ細やかな対応が求められている。

(2) 新たな社会 “Society5.0”

近年、「超スマート社会（Society 5.0）」が話題になっている。狩猟社会（Society1.0）、農耕社会（Society2.0）、工業社会（Society3.0）、情報社会（Society4.0）に続く、新たな社会を Society5.0 と位置づけ、日本が目指すべき未来社会の姿として提唱されている。サイバー空間とデジタル空間が

高度に融合した超スマート社会を未来の姿として共有し、その実現に向けた一連の取り組みをさらに進化させつつ Society5.0 として強力に推進している。

これにより、少子高齢化、地方の過疎化、貧富の格差などの課題が克服され、一人ひとりが快適で活躍できる社会を目指すことが、政策の理念となっている。第3期教育振興基本計画（2018～2022年度）においては「人づくり革命」や「生産性革命」の一環として、若年期の教育、生涯にわたる学習や能力向上が必要であるとし、教育を通じて生涯にわたる一人ひとりの「可能性」と「チャンス」を最大化することを今後の教育政策の中心に据えて取り組むこととなった。

こうした状況のなか、GIGA スクール構想が打ち出された。これは、2023年までに全学年の児童生徒一人ひとりがそれぞれ端末を持ち、十分に活用できる環境の実現を目指すこととしている。ポイントとしては、第1に「多様な子どもたちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化され、資質、能力が一層確実に育成できる教育、ICT環境を実現する」、第2に「これまでの我が国の教育実践と最先端のICTのベストミックスを図ることにより、教師、児童生徒の力を最大限に引き出す」ことが、教育政策の柱になっている。

教育振興基本計画では、教育こそがセーフティネットであると、教育機会の平等と人材育成のための政策を打ち出しているが、こうした一連の政策の効果や課題は、子どもの権利の視点から検証されなければならない。たとえば、デジタル・インクルージョンの視点から地域間において格差は生じていないのか、個人間において育ちの環境、経済的状況、健康状況、障がいの有無などで差別が起きていないかなど、検証のための点検・評価項目の整理も必要となってくる。また、教師の負担が増えることも大きく取り沙汰されているので、ICT人材の活用をどう進めていくかといった課題も残されている。

4 デジタル環境に係る各種調査結果からの示唆

(1) 青少年のインターネット利用環境実態調査（内閣府）

内閣府は、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」に基づいて、2009年度より、青少年（満10歳から満17歳）およびその保護者を対象として、同法の実施状況を検証するとともに、青少年のインターネット利用環境整備に関する基礎データを得ることを目的として調査を実施している（2018年度からは、新たに0歳から満9歳の子どもの保護者を対象に追加している）。

2019年度の調査結果では、青少年の93.2%が「インターネットを利用している」と回答している。スマートフォンでのインターネット利用状況は、小学生、中学生、高校生と徐々に利用率が上がっていき、高校生では97.1%が利用している。一方、パソコンでのインターネット利用率は、高校生においては、3割を切っている（27.1%）。また、インターネットの利用時間は約182分と毎年増えており、高校生に関しては約248分と前年度から30分程増加している。

インターネットの利用内容は、高い順に、動画視聴（81.5%）、ゲーム（78.7%）、コミュニケーションツール（69.1%）、音楽視聴（62.9%）、情報検索（55.2%）となっており、勉強・学習・知

育アプリやサービスに利用している割合は全体の4割程度（41.6%）となっている。高校生においては、コミュニケーションツール（90.1%）、動画視聴（87.8%）、音楽視聴（84.3%）が上位となっており、勉強・学習等は約5割（53.6%）である。このようにインターネットをどのように学習に生かしていくかはインターネット利用環境からみても課題が残されている。

インターネットの利用率は、0歳から17歳まで右肩上がりに上がっている。そのなかでも低年齢の子どものインターネット利用率が非常に高いことに注目したい。3歳になると約5割がインターネットを利用しており、小学1年生になると約7割が活用している。

そして、子どもが自分専用の端末をいつの時期から持つのかについては、11歳（40.0%）、12歳（55.7%）、13歳（78.0%）に転換期があり、11歳から12歳にかけて親などとの共用から子ども専用の割合が逆転している。「発達しつつある能力」（第5条）との関係で考察すると、保護と高まりつつある自律との間で適切なバランスをとる時期に、インターネットにおいて流通する情報を適切に取捨選択し利用するとともに、インターネットによる情報発信をおこなう能力を習得するための学習や保護者の取り組みが求められることとなる。

次に、インターネット利用に関する家庭のルールに関して見ていきたい。低年齢層の子どもの保護者のうち、「ルールを決めている」との回答は

○青少年のインターネットの利用内容（いずれかの機器、スマートフォン/令和元年度）

	コミュニケーション	ニュース	情報検索	地図・ナビゲーション	音楽視聴	動画視聴	電子書籍	ゲーム	コミュニケーション	勉強・学習・知育アプリやサービス	その他
総数 (n=2977)	69.1%	29.0%	55.2%	28.0%	62.9%	81.5%	14.8%	78.7%	12.7%	41.6%	5.1%
小学生 (n=933)	41.8%	10.7%	34.0%	7.5%	37.2%	72.0%	4.6%	81.7%	2.5%	31.4%	5.1%
中学生 (n=1180)	75.3%	28.9%	60.1%	27.9%	67.5%	84.3%	15.9%	76.4%	8.8%	40.9%	4.6%
高校生 (n=860)	90.1%	48.7%	71.6%	50.2%	84.3%	87.8%	24.3%	78.7%	29.1%	53.6%	5.8%

（内閣府「令和元年度青少年のインターネット利用環境実態調査調査結果（概要）」7頁より引用）

約8割で、学校種が上がるにつれ、「ルールを決めている」との回答が減り、子ども本人の認識としては、小学生(77.7%)、中学生(63.6%)、高校生(38.6%)となっている。一方、保護者の認識としては「ルールを決めている」との回答は、小学生(88.3%)、中学生(80.4%)、高校生(62.6%)となっており、「ルールの有無に関する認識のギャップ」の拡大傾向が指摘されている。

「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」に基づき、携帯電話インターネット接続役務提供事業者等は、青少年有害情報フィルタリングサービスの説明義務や提供義務等が課せられている。実際に青少年の保護者の取り組みとしてスマートフォンでフィルタリングを使っているとの回答は、小学生23.9%、中学生45.7%、高校生36.2%という結果になっている。

(2) 家庭における青少年の携帯電話・スマートフォン等の利用等に関する調査(東京都)

東京都都民安全推進本部は、2008年より都内の小・中学生、高校生の子どもの携帯電話・スマートフォンを持たせている保護者に対して、「家庭における青少年の携帯電話・スマートフォン等の利用等に関する調査」を実施している。2020年度調査(2020年1月)によると、子どもに初めてスマートフォンを所有(子ども専用のものとして)させた時期は、「中学1年生」が26.3%と最も高く、次いで「小学6年生」が13.5%となっている。小学校入学以前や小学生で持たせ始めている割合は2017年度32.6%、2018年度44.5%、2019年度49.0%と年々増加している。

2019年度調査では、子どもが利用しているSNSは、「LINE」が61.5%と最も多く、次いで「Twitter」が19.0%、「Instagram」が17.5%となっている。子どもがインターネットを通じて知らない人とやり取りをしたことの有無は、「ある」が21.3%、「ない」が48.0%、「わからない」が30.7%となっており、「わからない」との回答は、小学校高学年13.4%、中学生29.9%、高校生46.2%と増えている。

「スマートフォンを持たせたことにより、気づいたことはありましたか」との項目からは、「睡

眠不足・不眠」が27.4%、「視力低下」が26.1%と体の不調が高く、小学校低学年から高校生まで数値にあまり変化がないことが分かる。次に、「ネット依存」が21.3%と高く、中学生は27.1%と依存傾向が高い様子が見て取れる。

「スマホゲーム(オンラインゲーム)を利用するなかで、問題があったことはありますか」との項目では、「問題があったことはない」が47.5%と一番多いが、「利用時間を守らなかった」が28.8%、「寝不足になった」が19.7%、「親のクレジットカードを勝手に使った」が4.0%、「ゲームが原因で友人とトラブルになった」が2.4%と問題も少なくない。「利用時間を守らなかった」では、小学校低学年39.3%、高学年32.9%、中学生32.3%、高校生19.3%となっており、小中学生では3人に1人が親との約束を守れていないことが分かる。

また、スマートフォン利用によるトラブルについては、「トラブルにあったことはない」が66.5%と一番高いが、「メールやSNSが原因で友達等とトラブルになった」が9.6%、「身に覚えのない料金請求やチェーンメールなどが届いた」が8.2%、「課金したり有料ゲームを利用する等により、多額の請求が届いた」が5.3%となっている。これらのトラブルは、小学校低学年がそれぞれ17.4%、18.4%、15.4%と他と比べても高い数値となっている。

親が利用時間、利用金額、利用サイト等を把握し、子どもの利用を適切に監督できているかといった項目については、児童・生徒別では、小学校低学年と小学校高学年では、「利用状況の把握及び監督もできている」がそれぞれ46.2%、45.2%となっている一方、中学生と高校生では、それぞれ30.2%、19.0%と低くなっている。親が利用状況に関して把握し切れていないという実態が、こういった数値から見て取れる。

5 子どものからだと心に影響を及ぼす ネット依存・ゲーム障害

(1) ネット依存・ゲーム障害の観点から

これまで見てきた調査結果においても、インターネットやオンラインゲームの利用時間の長さ

や利用にかかわるトラブルが社会的な課題となっている。そのなかでも、ネット依存やゲーム障害は国際的に大きな問題となっている。

ネット依存の観点から、WHO（世界保健機関）は、ゲーム障害（Gaming Disorder）を国際疾病分類に位置付けている。

ゲーム障害は、持続的または反復的なゲーム行動（「デジタルゲーム」または「ビデオゲーム」）のパターンによって特徴づけられ、オンライン（つまりインターネット経由）またはオフラインで、次のように現れる。

1. ゲームの制御障害（例：開始、頻度、強度、期間、終了、コンテキスト）；
2. ゲームが他の人生の利益や日常の活動よりも優先される範囲で、ゲームの優先順位を上げる。
3. 否定的な結果が発生したにもかかわらず、ゲームの継続またはエスカレーション。

ゲーム行動のパターンは、継続的または一時的で再発する可能性がある。ゲーム行動のパターンは、個人的、家族的、社会的、教育的、職業的、またはその他の重要な機能領域に著しい苦痛または重大な障害をもたらす。

【死亡率および罹患率統計のための ICD-11（バージョン：2020 年 9 月）6C51 ゲーム障害】

日本において、中学・高校生のネット依存が疑われる者の割合は、厚生労働省研究班（代表・尾

崎米厚鳥取大教授）の調査によると 52 万人（2012 年）から 93 万人（2017 年）と増加傾向にあり、中・高生全体では 7.9%（2012 年）から 14.2%（2017 年）とされている。国立病院機構久里浜医療センターがおこなった「ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート」（2019 年 1～3 月実施）によると、1 日平均 4 時間以上インターネットをすると回答した子どもは、学校や仕事がある日に 36.4%（4 時間以上 6 時間未満 15.4%、6 時間以上 15.4%）、学校や仕事が休みの日には 56.8%（4 時間以上 6 時間未満 23.0%、6 時間以上 33.8%）とかなり高い結果となった。そのうち、平日における 1 日当たりのゲーム時間 4 時間以上は 9.3%（4 時間以上 6 時間未満 6.5%、6 時間以上 2.8%）、休日には 25.8%（4 時間以上 6 時間未満 13.8%、6 時間以上 12.0%）と休日には 4 人に 1 人が 4 時間以上ゲームをしているということになる。

こうしたなか、過剰ゲームに起因する問題として、「学業成績や仕事のパフォーマンスが低下」（男性 12.2%、女性 4.7%）、「朝起きられなかった（過去 12 カ月で 30 日以上）」（男性 10.1%、女性 4.6%）、「昼夜逆転またはその傾向（過去 12 カ月で 30 日以上）」（男性 10.9%、女性 5.0%）といった生活への影響も注目しなければならない。こうした傾向は、ゲーム時間と概ね比例している。依存に特有の症状ということでは、コントロール障害や禁断症状といった傾向が現れるということが指摘されている。

依存に特有の症状

症状	具体例
渴望・とらわれ	ゲームのことがいつも頭にある。いかにゲームするかいつも考えている。
コントロール障害	ゲームを始めると、なかなかやめられない。ゲームを減らそうと思ってもできない。
耐性	以前よりもゲーム時間を増やさないと満足できない。ゲーム機器がより高度になる。
禁断症状	ゲームをできない状況、または減らさなければならない状況になると、イライラする、ソワソワする、気力がなくなる。
依存が最優先	ゲームが生活の最優先事項になる。ゲームを中心に生活が回っている。
問題にも関わらず継続	ゲームで明らかな問題が生じているが、ゲームを続ける、またはエスカレートさせる。
再発	ゲーム障害の人が、ゲームを止め続けても、また、始めればすぐに元の状態に戻る。

（独）国立病院機構久里浜医療センター依存症対策全国センター 樋口進「ゲーム障害について」厚生労働省 ゲーム依存症対策関係者会議（2020 年 2 月 6 日資料より引用）

(2) 子どものからだと心に関する緊急調査

日本体育大学野井研究室が小・中学生を対象におこなった「子どものからだと心に関する緊急調査」(2020年5月休校中、6-7月休校明け)によると、日ごろ「長い時間ネットを使ってしまう」(51.6%)、「ネットに夢中になっている」(46.2%)、「ネットを使う時間が長くなっていると感じる」(38.7%)、「ネットを使う時間を減らそうとしても、できないことがよくある」(28.5%)とインターネットを使う時間が長くなっていることを気にしている子どもが一定数いることが分かる。新型コロナウイルス感染症拡大に伴う休校期間中の調査では、「集中できない」(49.6%)、「やる気がでない」(46.0%)、「イライラする」(39.0%)、「頑張るのが難しい」(36.2%)、「なんとなくムカつく」(30.8%)との回答率が他の項目と比べると高く、子どもたちがストレスを抱えている実情がある。

ゲーム機器の利用については、3時間以上していたとの回答は、休校中は11.9%で、休校明けの5.2%と比べると高くなっている。コロナ休校中と休校明けとにおけるネット依存傾向を見てみると、小学5・6年生男子(休校中：不適応的使用25.4%、病的使用21.5%、休校明け：不適応的使用21.9%、病的使用27.0%)、同女子(休校中：不適応的使用21.3%、病的使用11.4%、休校明け：不適応的使用22.3%、病的使用16.8%)となっており、休校中のネット依存が、休校明けでさらに増している傾向がみられる。

これらの調査結果は、コロナ禍における子どものインターネット利用時間の増加と子どものストレスの関係を示しており、「子どものからだと心」といった視点からの検証も求められている。

6 情報活用能力の育成とICTリテラシー教育

新学習指導要領(小学校は2020年度、中学校は2021年度から全面実施。高等学校は2022年度から学年進行で実施。)では、「情報活用能力」を、「学習の基盤となる資質・能力」と位置づけている。情報活用能力育成のための学習内容は、各教科等の特質に応じて適切な学習場面での育成を図るため、①基本的な操作等、②問題解決・探求に

おける情報活用、③プログラミング(問題解決・探求における情報活用の一部として整理)、④情報モラル・情報セキュリティの4つを想定している。各学校においては、情報活用能力育成のためのカリキュラム・マネジメントとともに、コンピュータや情報通信ネットワークなどのICT環境を整備し、これらを適切に活用した学習活動の充実を図ることが求められている。

総務省においても、「ICTは、学びを主体的・協働的・探究的なものにし(アクティブ)、個々の児童生徒に応じた最適なものにし(アダプティブ)、学びを妨げる障害を改善・克服させる(アシスティブ)など、様々な効果を持つツール」とし、教育分野においてICTが積極的かつ適正に利活用されるよう、教育の情報化を推進している。学習指導要領に沿った情報モラル教育を行えるよう「インターネットトラブル事例集」を作成し、インターネットトラブルの実例をあげ、その予防法等を紹介している。

7 デジタル環境に係る子どもの権利侵害に対する相談・救済の観点から

国や自治体は、インターネット書き込み削除依頼やインターネット上の違法・有害情報に対し適切な対応を促進する目的で相談窓口を設置している。

法務省人権擁護機関は、子どもの発する信号をいち早くキャッチし、その解決に導くための相談を受けつける専用電話相談窓口として「子どもの人権110番」を設置しており、相談は、全国の法務局・地方法務局において、人権擁護事務担当職員および人権擁護委員が受けている。相談は無料で、秘密厳守にて対応している。

総務省支援事業としては、インターネット上の違法・有害情報に対し適切な対応を促進する目的で、関係者等からの相談を受け付け、対応に関するアドバイスや関連の情報提供等を行なう相談窓口である「違法・有害情報相談センター」を設置している。

しかしながら、インターネット上に拡散された書き込みや個人情報、完全に削除することができないという問題(「デジタル・タトゥー」と呼ばれている)もある。「掲示板を利用したネット

いじめ」や「SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）いじめ」も社会問題化しており、書き込みをした相手を特定することが困難な事例も多い。デジタル環境に係る子どもの権利侵害においては、子どもの心のケアをどのように図るかといった課題への対策が求められている。

まとめにかえて

子どもの貧困対策に係る政策およびデジタル環境整備に係る政策・教育政策については、デジタル・インクルージョン実現を目指し、子どもの権利の観点からの継続的な検証が求められている。そのためには、デジタル環境の正負の側面からの点検・評価とそれらへの対応は必要不可欠となる。デジタル環境に係る広報・啓発・学習の観点からは、年齢、性別、住んでいるところ、経済的状況、国籍、障がいの有無などにかかわらず、デジタルメディアおよびICTにアクセスできることを確保すること、情報活用能力の育成、ICTリテラシー教育や意識啓発が、国家の責務であると考えなければならない。

コロナ禍においては、子どもたちには、安心して居場所として、家庭、学校、地域社会、さらにはインターネットのなかで、思いや気持ちを出し合える場があることが、子どもの成長にとって欠かせないものとなっている。そこで、「子どもの安心して居場所としてのインターネット」という社会への理解の醸成も図っていかなければならない。

デジタル環境における子どもの相談・救済といった観点からは、子どもの心の回復支援（レジリエンス）や自らの意思決定による行動（エンパワメント）を起こしていけるような支援を意識していかなければならない。

デジタル環境とのかかわりのなかで、地域において子どもや家庭を支援する仕組みを構築していくことも課題となっている。「子ども・若者総合相談センター」（2020年3月31日現在126地域で設置）が不登校、ひきこもり支援、発達障害、SNSカウンセリンク、ネット依存からの支援など、その役割の一翼を担っている側面もあり、自治体の子ども施策と関連させながら検証していかなければ

なければならない。

参考文献・論文・資料・サイト

- ・内閣府政策統括官（共生社会政策担当）決定「子ども・若者支援地域協議会設置・運営指針」2010年2月23日
- ・国連・子どもの権利委員会 一般的討議勧告「デジタルメディアと子どもの権利」2014年 ARC 平野裕二の子どもの権利・国際情報サイトより引用（2021年4月11日確認）
<https://w.atwiki.jp/child> HYPERLINK "https://w.atwiki.jp/childrights/pages/261.html" r HYPERLINK "https://w.atwiki.jp/childrights/pages/261.html" ights/pages/261.html
- ・「科学技術基本計画」2016年1月22日閣議決定
- ・青少年インターネット環境の整備等に関する検討会「青少年インターネット環境の整備等に関する検討会報告書」2018年4月24日
- ・「教育振興基本計画」2018年6月15日閣議決定
- ・『平成30年度 文部科学白書』2019年
- ・国立病院機構久里浜医療センター「ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート結果」2019年11月27日
- ・「子供の貧困対策に関する大綱」2019年11月29日閣議決定
- ・東京都都民安全推進本部「家庭における青少年の携帯電話・スマートフォン等の利用等に関する調査結果報告書」2020年2月
- ・厚生労働省ゲーム依存症対策関係者連絡会議 2020年2月6日 資料2 樋口進「ゲーム障害について」国立病院機構久里浜医療センター
- ・内閣府政策統括官（共生社会政策担当）「令和元年度 青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」2020年4月
- ・国連・子どもの権利委員会 一般的意見 25号（草案）「デジタル環境との関連における子どもの権利」2020年8月11日、原文：英語（日本語訳：平野裕二）
- ・田村史江、榎本夏子、田中良、鹿野晶子、吉永真理、野井真吾「新型コロナウイルス感染拡大防止に伴う長期休校中の子どもの困り事と保護者の心配事との関連」日本幼少児教育学会第39回大会【秋季：岡山大会】一般研究発表、2020年9月13日
- ・日本体育大学野井研究室「『子どものからだと心に関する緊急調査』結果報告書」2021年1月30日
- ・Committee on the Rights of the Child, General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment, 2 March 2021