

日時 平成 30 年 10 月 31 日（水）10：00～12：00

会場 神奈川県庁新庁舎 9 階 議会第 5 会議室

○青少年課長

お忙しい中ご出席いただきまして誠にありがとうございます。青少年課長の村岡でございます。

開会に先立ちまして本日の出欠についてご報告いたします。現在、企画調整部会委員 9 名中 7 名出席の状況ですが、坂倉委員も出席とご連絡いただいています。本部会の定足数を満たしておりますので、会議を開催させていただきます。

また、本日、小川委員にオブザーバーとして御出席いただいていますので、ご承知おきいただければと思います。

それでは、藤井部会長、進行をよろしくお願いいたします。

○藤井部会長

よろしく申し上げます。着席で失礼させていただきます。それでは、ただ今から神奈川県青少年問題協議会第 2 回企画調整部会を開会いたします。まず前回御欠席でした委員に自己紹介をいただきたいと思ひます。坂本委員申し上げます。

○坂本委員

はい。私は坂本笙菜と申します。日本女子大学の 3 年生です。出身は茨城県で、大学では、音楽と文化学、図書館情報を学んでいます。よろしくお願ひいたします。

【議題 1 委員意見発表、意見交換】

○藤井部会長

ありがとうございます。それでは次第に沿って進めさせていただきます。まず議題 1、委員の意見発表、意見交換となります。意見発表にあたりまして事務局から説明をお願いいたします。

○企画グループリーダー

(参考資料 1 平成 30・31 年期神奈川県青少年問題協議会の進め方、参考資料 2 国・他自治体青少年行政における現状認識等について)

○藤井部会長

ただいまの説明について、御意見、御質問はございますでしょうか。よろしいでしょうか。それではまず、笹井会長から意見発表をお願いいたします。

○笹井会長

おはようございます。15 分しかないので、お手元に簡単な資料と簡単なスライドをご用意しています。日頃、私が考えていることを少しお話したいと思ひます。根拠や出典まで書くと資料の分量が多くなりますので割愛しましたが、大体の流れを御理解いただければと思ひます。

今回の意見発表の趣旨は、バーチャルの空間やバーチャルなコミュニケーションについ

て、我々、青少年問題協議会が抱えている課題に関連して、もっと役立つ可能性があるのではないかと、少し考えていただければと思ってお話をしたいわけです。

まず、メディアの発達とコミュニケーションの変化、これはよくいわれる話ですが、コミュニケーションは、メディアを通して、マスメディア、パーソナルメディア合わせていろいろ進化しています。新聞、雑誌、ラジオの時代から、テレビという大きな革命的なメディアが登場して以来、日進月歩でメディアは発達してきました。パソコン、いうまでもなく今スマートフォンがかなり普及しており、その普及の度合もますますスピードを早めているという状況です。パソコンやスマートフォンがどのような特徴を持っているかについてですが、伝統的なこれまでのメディアである新聞、雑誌、テレビなどと比較すると、次の特徴を持っています。メッセージもちろん、情報発信と受信でコミュニケーションが行われますが、基本的に、主義主張や意見、メッセージというものを相手に伝えることが昔からの機能というか、作用だと思います。あわせて、テレビの登場により、感覚や刺激つまり、情緒や感情のようなものもテレビというメディアで伝えることができる。これは革命的だと言った人もいます。それが、パソコンやスマートフォンでも維持され、メッセージ伝達と感覚や感性を伝えるという機能と、両方あっているということです。それから、パソコン時代になってからの大きな特徴ですが、情報の発信者と受信者が分離できない。逆に言うと、これまで伝統的なメディアの中では情報の受信者であった人が、情報の発信者になることができるという非常に大きな特徴です。インターラクティブな関係性といえますか、そういうものがメディアの登場によりつくられるようになってきた。併せて、2番目と関連することですが、マスコミュニケーションとパーソナルコミュニケーションが、クロスオーバーする。我々が、スマートフォンで発信する情報が、全世界中の人に伝わる。見たり、聞いたりするということはよくある話であります。そういったメディアの時代において、これは思いつきの域を出ないのですが、人間の能力としては、こういう能力が求められるのではないかと、情報を解釈・理解する力、情報を編集・創出する力ということを参考までに書きました。

もう少し強調していうと、スマホの時代において、スマートフォンは、ある種、視覚や聴覚と同じように感覚器、手のひらサイズの感覚器という感じなのだろうと思います。ですから、思ったこと、感じたことはすぐそこで発信できる。相手を感じた事をすぐに受信できるといった特徴です。それが、しかもモバイルであるということです。ただやはり、情報の中身は、部分的で操作的である。これは、よくいわれる話ですが、例えば、Instagram にアップする写真を加工できることや、LINE などの SNS では、自分のキャラクターを自分で作るということも自由にできるということで、情報の中身は部分的で断片的で、操作的に、恣意的というところがありますが、自分の意図によって変えられるという部分を持っています。それから、パーソナルメディアとマスメディア、これは先ほど説明した通りです。

SNS によるコミュニケーション・スタイルとしては、感じたことをすぐに、あまり考えずに相手に伝えることができるという特徴を持っているということと、いつでもどこでも、誰とでも双方向のコミュニケーションができる。これは先ほどの繰り返しです。都合のよい内容に情報を抽出、加工、編集することができるというものをこういうことが可能になっているわけです。情報の発信者、受信者の距離というのが非常に巨大といえますか、世界規模、地球規模になっているのですね。自分の情報発信の影響を予想することができないといえますか、皆あまり考えずに自分の周りだけ考えてやっているというのが現状だと思います。

ちょっと見方を変えて、1980 年代からアイドル研究がなされてきていて、これは社会心理学の一部でなされていますが、「Symbolic Interaction」、象徴的相互作用論というの

でしょうか、社会学者のブルマーの理論に基づいてアイドルはどのように受けとめられてきたかということの研究をしています。細かい話はしませんが、山口百恵から始まり、松田聖子など、最近では渡辺直美さんや、AKB48 など、アイドルの変遷を考えていくと、どのようにメディアの中に登場してくるかといいますと、アイドルの概念というか、それも含めて、すごく曖昧に、多義的になっています。森高千里や小泉今日子の時代には、ビデオやDVDが発明されて、自分の好きな時間に好きな人を、好きな部分だけ見られるということが、すごく一般化した時代です。いうまでもなく、それまでのテレビが画一的に同じ時間帯で、同じものをみせるというものでしたが、ビデオの登場でそういうことが可能になりました。また、最近、お笑い芸人さんがアイドルとして登場してきて、要するに、かわいいという概念がとても多義的で曖昧な概念ですが、すごく一般化してきている。誰がどういう人をアイドルとして認めて、アイドルのどういう部分が好きで、どういうところを楽しむ、魅力的だと感じるかということが非常に多元的、相対的になってきている。それがバーチャルの中で再現されている。だから、これは、今にして思えば、キャラクターを断片化する。キャラクターの一部分だけ取り出すことが、実はこの時代から、当時は我々、視聴者は情報の受信者にすぎなかった訳ですけども、この時代からも出てきているということがわかると思います。

もう一つ、テレビにおける「お笑い番組」について考えると、1人でやる落語も講談も、ある種演劇的な世界、非日常的な別世界をつくることで、相手を楽しませることをやっていました。最近のお笑い番組のテーマは、日常性があるテーマにかなり絞られてきています。トーク番組で、昨日どこ行ったとか、あるいは食レポの番組とか、何を食べたかといったことです。つまり、プライベートな事象がマスメディアによって拡大されて、それが人々を楽しませるという状況になっているのではないかと思います。それが、我々が情報発信者になっている今の時代でも、例えばSNSで今日何を食べたかということ、うちの妻もよくやっていますが、食事の写真を撮ってアップして、そんなの誰も全然興味ないと思いますが、それで「いいね」をもらえるような、日常的な出来事がすごくプライベートなのだけれども、一般化してしまう。外にもれてしまうという状況になってきていると思います。

まとめますと、SNSによるコミュニケーション・コンテンツは、バーチャルの世界で楽しさや、面白さを自分なりに取り出して、自分なりに作り、自分なりに加工・編集できるといったことがコンテンツ処理に関して可能になっていると思います。それと関連しますが、メッセージと感情、感性というものがすごく一体化している、あるいはクロスオーバーしている。そういうコンテンツが多く作られてきているのではないかと思います。また、今のことも関連しますが、公共的なことと、プライベートのことの境目がなくなってしまっている。それが、特に情報発信に関連して言えば、大きな問題を引き起こすということになるのだらうと思います。部分的かつ限定的で不完全な情報ということで、メディアの情報のやりとりそのものは元々不完全ですが、部分的かつ限定的で自分の意図によって、それを取り出し、排除することが自由にできる。誰それ相手にそれを発信して、別の人にはこれを発信してというように操作できる。そういうことが起こっているのではないかと思います。

これまでの青少年問題協議会の議論から、現代の若者が抱える課題として、前提にしている若者認識があります。まとめてみますと、帰属欲求がなかなか満たされていない。居場所がない。システムチックに世の中が動いているので、そのシステムから離れてまた戻るという、要するに逃げ場というものがありません。それからこれもよく言われますが、自己肯定感が乏しい。承認欲求が満たされていない。他者と関わる力が乏しい。社会参加の問題でも前回の報告でも出てきましたけれども、社会参加がなかなかしきれない。あるいは、

社会的自立がなかなかでき得ない。そういうことと同じことですが、ひきこもりや不登校がデータの的にも、なかなか減少していないという状況があります。

こういったことを踏まえて、今後、若者支援といいたまいますか。コミュニケーションについて、バーチャルなコミュニケーションが今後ますますコミュニケーションの主役になる。リアルよりもバーチャルの方がコミュニケーションの主役になっている時代において、どうしているかという方向性といいたまいますか、私の考え、個人的な意見ですが、方向性を示したいと思います。

まず、「バーチャルとリアルに近づけるという発想からの転換」です。バーチャルとリアルですが、元々メディアの発達、リアルがあり、それを立て看板や新聞、雑誌によって、メディアがそこに入り込んできて、情報を広げるという役割が発生してきたわけです。リアルがベストであって、バーチャルはそれを補完しているという発想では、なかなかこれからの問題を解けないのではないかと思います。リアルはリアル、バーチャルはバーチャルと、ちょっと切り離してバーチャルの中で、若い人たちの豊かな成長発達、健全な成長発達を促すために何ができるのかということを考えていく発想が大事だと考えています。

次に、「間主観的なコミュニケーションを生み出す「場」をつくる」です。間主観的な、相互主観的といいたまいますか、いわゆる間主観的なお互いがお互いを解釈し、理解するようなコミュニケーションを生み出す場を作る。これは、対話というものは、前回の議論でも出ましたが、リアルの中にもあります。こういうことだったらバーチャルな世界でも対話ができるのではないかと個人的に考えています。

次に、「リアルとバーチャルをクロスオーバーさせる」です。バーチャルは、情報が不完全に行き来するのですが、バーチャルじゃなければできないような、クリエイティブなもの、あるいはバーチャルじゃなければ皆が参加できないような参加の広がりなどがあります。そういうものをリアルとクロスオーバーすることで、お互いがお互いの、欠点を補うことができ、より面白いコミュニケーションができるのではないかと思います。

最後に、「バーチャル空間において非日常的な価値を創出する「場」をつくる」です。今、バーチャル空間で飛び交っている情報は、日常的なものが多いですが、非日常的な、例えば芸術、あるいは学術というような、価値をつくる場ができないだろうか。そのことによって、すごく感覚によって情報発信していることから、我々、特に若い人が抜け出せるのではないかと、そういうことも含めてこれから検討していければいいと考えています。ありがとうございました。

○藤井部会長

ありがとうございました。それでは、続いて坂倉副部会長から意見発表をお願いいたします。

○坂倉副部会長

はじめに、前回の部会に参加できずに申し訳ありませんでした。議論の流れもわからず、発表することになるのでお聞き苦しい点があるかもしれませんが、よろしく申し上げます。

特にまとまった一つの論というよりは、普段の研究の話及び今回のテーマに即して何等かヒントになるようなことがお話できればと思っています。まず、私自身が今やっている研究の一つに、「日本的 Wellbeing を促進する情報技術のためのガイドライン策定」という、研究があります。今は、いつでもどこでもどんな情報にもアクセスできる、コンタクトできる非常に便利な社会になりましたが、情報の効率がすごく良くなったために、逆に生身の人間の情報処理能力がオーバーフローして、心身に結構負担がかかっているのではないかと。こういう問題の中でSNS疲れやネットいじめといった、いろんな問題が出てき

ている。では、情報技術の開発を制限するののかというのと、そうではなく、効率的な情報技術の開発、効率だけ、あるいは、できることを追求すれば、便利にする、あるいはお金が儲かるといった、これまでの技術開発そもそもの原理を見直す必要があるのではないかと。すなわち、情報技術を社会に導入することによって、人間が幸せで元気になるかどうかという基準を持って開発すべきなんじゃないかと「Wellbeing」という価値観で情報技術を開発していくことが必要なのではないかという研究です。

SNS疲れみたいなことが起こり、例えばたくさん使うから疲れるということだけではなく、5分ルールという、小学生や中学生がLINEを見たら5分以内に返信しないと駄目という、誰も決めたわけではないのに使っている間にそういうルールが勝手に発生して、それに囚われてどんどん息苦しくなるようなことが起こる。あるいは、インターネットは誰でも自分の好きなことを発信でき、好きな情報が取れるという世界になるはずだったが、やってみると、フィルターバブル、つまり自分の興味ある情報しか集まらない、あるいは自分が興味あるネットワークの中だけで発言するので自分の発言が本当に素晴らしいのではないかと勘違いするということが起こる。技術そのものというよりも、それが社会的に使われることによって、予測していなかったリスクが発生する。フィルターバブルやエゴチェンバーといわれるように。例えば、ロヒンギャの虐待のようなものが、あるフェイスブックのせいなのではないかということが言われたというように、いろんな問題が出てくる。

一方で先ほど、お話がありましたけれども、すでにSNSや情報技術が、いわゆる普通のコミュニケーションとは別にある、余計なものなのかということもそんなこともない。これも、別の研究で私がRISTEX（社会技術開発センター）の研究領域のアドバイザーとして参加していたときに、「新しい公私空間のデザイン」という研究領域を立ち上げる時に前提とする問題意識として検討していたものです。昔は親密圏と公共圏とあり、その間に、共の空間という、コモンな場所、間の空間があり、近所付き合いなど、なんとなく公共空間にいろんな人がいて、なんとなく付き合っているという状況がありました。でも、情報技術の発展によってこの共の空間がこれまでと変質しているのではないかと。情報技術だけではなく、最近の社会的な変化の中で変わっているのではないかと。情報技術やSNSなどの発展によって、従来、親密圏という自分が知っている人たちだけの関係性で閉じていたものが、みんなに知られ、可視化されてくる。人間関係や人間の行動が可視化していき、プライベートな情報がどんどん公共的な空間に流れていくということも起こるし、逆に家族機能が低下し、介護の問題や、DVの問題、虐待の問題があると、家族の中の安全性が家族で保てなくなり、そこに公共的な権力が踏み込んでいくという、そこでまたいろんな問題が出てくる。最近治安が悪くなっているとか、そういうことではなく、社会構造自体が公共圏と親密圏の間の、昔は何となくうまく機能していたものが、いろんなことで崩れ始めていると考えたときに、この共の空間をどう安全に作るのかという研究をしようと言っていました。

よく考えてみると、インターネットは、昔は身の回りにはいない、自分にとって必要な人と出会うツールだったわけです。昔は、「2ちゃんねる」や「Nifty」にしても、匿名性で公共的なツールだったわけですが、それがだんだん今、LINEなどほとんどの学生が使っていますが、別に知らない人と出会うツールというよりは、すでに知っている人との関係を維持する道具になってきている。そうすると、バーチャルなコミュニケーションはリアルとは別にあるわけではなく、人間関係全体を維持するためのインフラになっているわけですから、分けて考えることは、もはや無理だと思います。LINEなどがあることを前提に、人間関係や、組織、学校、地域教育を考えなくてはならないようになってきた。

子どもや若者でいうと、例えば友達地獄や、やさしい関係のように、ここ二、三十年の

人間関係が、いきなりパンチで殴ってこの野郎という話ではなくなり、いろいろ友達同士気遣いながら、傷つけ合わないよう生きていくような。あるいは、教室の中で、小学校、中学校でなにかしてしまうと、それがきっかけになっていじめられる。要するに、皆のことに気を使い、目立たないように、変なことをしないように、すごい気を使って学校生活をおくっている。そういう現状に情報技術が入ったときにどうなるのかというと、非常に気を使い合って、関係しているところに急に友達になりましたとか、いいねと言われる、言われなかったか、既読や足跡がつくとといったことになると、おかしいことになるといふか、非常に息苦しい状況になってもおかしくない。そんな中で他の人に依存しながら、関係している人間関係の中で既読無視などいろんなことが起こると、いろんな問題が出てきます。

要は、存在的安心みたいなものがない。人と関わって、いいねと言われていないと自分がいてはいけないのではないかと、認められていないのではないかと不安に思っていくということが、根底にある。ギデンズは、自分の親密圏におけるコミュニケーションと、公共圏におけるもうちょっと広い一般的信頼の水準の関係性と両方ないと、存在的安心が保てないといっています。SNSで完全にソーシャルな一般的なことではなくて親密的な関係にズボズボ入っていつてしまうようなツールになってしまうリスクがある。何かちょっと不安だと思つと、彼氏や彼女にメッセージを一晩で300通ぐらい送つて何で返つてこないのという話になり、返つてこないと自分が認められていないのではないかとつように、どんどんのめりこんでいつてしまい、ストーカーみたいになり、そうするとどんどん他の友達以外の人と関わることを閉ざされてしまうことになつてしまう。友達関係の中だけに閉じていけば安心感を感じられるかといつと、感じられない。ネガティブに陥つてしまう。つようなことがあるのではないかと。

学生に言つていることは、皆は大丈夫だろうけれども、つような不安になつた時は、ちゃんと友達と本音の付き合いをすること。ギデンズ先生が言つることが本当であれば、友達とちゃんと付き合うといつことと、それだけではなく、つんな世代の人や、学校の外の人と付き合いつていくことつ両方をしていれば、つんなに不安に思つことはないよといつ話をしていまつ。

つようなことを背景に、私のやつている研究のつは、情報技術において便利だからとか、既存の効率性を重視した開発ではなく、「Well-being」といつ人間の体の健康だけではなく、精神的な健康も含め、もっと豊かに幸せになるつような視点を情報技術開発の現場にできるだけ川上から入つていくといつガイドラインができないかといつ研究をしていまつ。先ほども言いつましたが、情報技術は、非常に大量の情報処理ができるつような、効率的な環境を私達にもたつたしてくれていまつますが、それによつて心的につんな問題を引き起こしかねない大きな課題が生じていまつ。

これは、開発系の技術開発の視点ですが、多くの「Well-being」向つての情報技術は、人間を制御する。要は、体脂肪率がこうだからもうつよつこうしなさいとか、もうつよつと野菜を食べなさいとか、今日は運動してないからあと500歩、歩きなさい。つような情報提示が一般的です。これまで、情報技術といつものは、つようなものだと考えられていたわけだけれども、果たして本当につようなのだろうかといつ問つ直つそうといつものです。

この協議会とは直接関係ないですが、もしよかつたら後でビデオを見てください。おじいちゃんの健康を管理するのに、スマホから後もう少し野菜を食べなさいとか、もうつよつと歩きなさいといつられるのですけれど全然おじいちゃんがやる気にならなくて、やらないといつ、つような現代の逸話みたいなのビデオがあつます。これは何かといつと、要は自立性の問題です。子どもでいつと、今宿題やろうと思つているところに、お母さんが入つてきて、あなた宿題やりなさいといつとやる気がなくなるつようなものです。人間は、情報技術に制御されてあせい、つせいといつられても、それを守ればもしかつたら肉体的には

健康な数値がでるのかもしれませんが、そのように指示されているのが本当に幸せかというところでもないのではないかという話です。「Well-being」という概念を整理していくと、「医学的 Well-being」あるいは、ポジティブ感情があれば Well であるということ、元気でネガティブじゃなくてポジティブだったら人間の幸せ度が上がる。そういう考え方もあります。大事なものは「エウダイモニア＝持続的幸福」という「持続的な Well-being」で人間は、必ずしも金持ちで元気で、女性にもてればいいわけではなく、道徳的に優れているとか自分が結構頑張っただけで何かを達成するとか他の人に対して役に立っているとか、そういう感情も「Well-being」な状態に非常に大事であるという研究がいろんなところでされています。セリグマンは「flourishing」が大事で、「肯定的感情」、「良好な人間関係」、「自己の達成」など5つのことが大事だと言っています。「Well-being」の指標は、今、いろんな人がいろんなこと言っていて、全然一つではありません。Huppert と So は、10 個ぐらいが指標ではないかというし、ディーナーは「Well-being」でいうと5つを聞けばOKだし、逆にサイコロジカルな「Well-being」の指標は8つだと言っているいろんな人がいろんなことを言っています。

大ざっぱにまとめますと、自分の自律性。自分ごととして自分で生きているとか、自分で選択できる、やりがいを感じられる、自分自身の充実感みたいなものと、もう一つが、他者との関係性、良好な関係や他の人を思いやる。自分だけが幸せになればいいのではなく、他の人と一緒に幸せになる。関係性の領域や、そしてこの二つに加えて、もうちょっと大きな、スピリチュアリティとか世界観とか、すべて自分が思うようにいくわけではないということに気が付くとか、どうせ人間は死ぬのだからといった、原生的な価値観を超えた、もうちょっとユニバースとか世界に繋がっているような感覚。三つの「私の領域」、「関係の領域」、「取り巻く世界の領域」が全部そろえることが大事なのではないかということなのです。

情報技術の開発として、平成 26・27 年期の協議会の時にもご紹介しましたが、我々が作っている「心臓ピクニック」という、人間の鼓動を触覚的に感じられる道具があります。これは、生命は大事ですよとか、心臓はこういうふうには動いていますよという、そういう機能的に知識を得るのではなく、触覚的にコミュニケーションを通じて人間が生きていること、生命はどういうことなのだろうかというのを感じる道具です。これをやると別に命は大事ですよと教えずとも、そういうことが大切だなという気持ちが広がっていく。情報提示の仕方として非常にこれまでにない価値があるのではないかと。同じような視点で、「Spire」は、カリフォルニアのベンチャーが、自分の呼吸をモニタリングして、深くゆったりとした呼吸に自分で気をつけることができるようになるというデバイスを作っています。

協議会の問題に引き寄せて考えると、通信技術ではないですが、例えば私が研究で入っている徳島県神山町では、「メーカーズスペース」という、3Dプリンターやレーザーカッターなどが使える場所があります。地元の神山高校の女の子が学校から歩いてきて、レーザーカッターで木をカットして、町のイベントの商品として何十個かデザインして作るという仕事を彼女達が請負って町からお金をもらって作っています。また、YouTube でビデオをみることはできますが、3Dモデリングの車のデザインをやっている寺田さんという方が神山町に住んでいて、寺田さんが神領小学校6クラスの小学生に、3Dプリンターでフリスビーを使って遊ぶという授業をしています。ビデオの中で寺田さんが、「公園にフリスビーをしに行ったら子どもが全然いない。子どもがいても、家でテレビゲームばかりしている。情報技術に遊ばれている。もっと、自分で遊びを作り、技術を使って遊ぶことを一緒にやりたい」と言っています。フリスビーは手軽で体を使って遊ぶこともできるし、フリスビー自体をパソコンを使って自分たちが作ることができるということを経験しても

らう。通信技術ではないですが、情報技術の使い方として、参考になるのではないかと思います。

我々の研究としては、個人主義的な1人の健康が良くなればよいというものではなく、関係の中でとか、身体的な経験の中での「Well-being」に向けたポジティブなコンピューティング、情報技術の設計ができないかという話をさせていただきました。青少年問題協議会の文脈でいうと、非常に道具的な、機能的な教育、これができるようになる、知ることができるといったことばかりではなく、もうちょっと関係的だったり、あるいは身体的な存在が認められるとか、自分の自発性が認められるような、そういう世界というものもあって、これからの社会は、そちらの方をどういうふうに社会の中で認めていくかということが大事ではないかと思います。

まとめですが、情報技術によるコミュニケーションは、仮想のコミュニティではない。リアルな人間関係を維持する基盤になっているので、そんな中で、まずそれを自覚的に受容する。結構大事なのは、大人こそが自覚的に情報技術を受容して、利用していくことが、大事なんじゃないか。その時に、単に便利だとか、儲かるではなく、それを使うことによって我々は幸せになっているのかどうか、「Well-being」な指標や概念が新しいポイントになってくるのではないかと思います。

それから、そもそもシンギュラティとか、人生100年時代など、この先、今の若者が何を学ばば、生き延びられるかというのは、我々には、わからない時代になっています。学校出たらそれでOK、あるいは学校で教わることを使えば生きていける時代でも全くありませんので、何歳になっても、何度も自分のスキルや世界観を書き直していく。そういうことが必要になってくる人生になります。そういったことを前提に学校教育や社会教育などが、デザインされていくべきなのではないだろうか。

最後に、テクノロジーに遊ばれるとかコントロールされるような、情報技術が人間を制御する方に開発されがちですが、そうではなく、テクノロジーを使って新しい遊びを開発するとか、これからの社会を作っていくという姿勢を身につけるといった機会がとても大事ではないかと考えます。プログラマー教育が悪い例だと思いますが、要するにプログラミングができるようになることを教えることが、プログラミング教育ではないはず。プログラミングなんか絶対いらぬぞと、コンピューター系の人っています。水道と一緒にだから、水道の技術者を育てても、食っていきける訳がないだろうということです。そうではなく、自分たちが社会を作っていくんだというマインドをどうやって持てるかということが大事で、その辺が情報技術の教育に非常に重要なのではないかと考えてます。ちょっと長くなりました。以上になります。ありがとうございました。

○藤井部会長

ありがとうございました。それではただいまの2人のご意見をもとに質疑応答と意見交換を行いたいと思います。どなたかご意見、ご質問はございますか。

○西野委員

感想というか、笹井委員のお話を伺いながら、最近ニュースで騒がれているハロウィンの渋谷の若者たちの騒ぎをどう見ていくのかと考えていました。バーチャルの世界というか、変身願望の強さというか、32年間、不登校、ひきこもりの子に関わりながら、ずっと現場にいますが、仮面をかぶりたいという感覚が結構あり、コスプレ願望というか、コスプレをすることによって、違う生き物、存在になって、コスプレから見た相手の目が、今まで自分を見ていた目と違う目で、喜んでいる。そこに快感を感じる。だから、その中で承認要求が、満たされていく、リアルな自分だけどリアルな自分ではない。バーチャルな

何かを演じているときに、他者が承認してくれて、そこにはまっていく。その感覚は、若者だけではなく、10年ほど前まで、保育士の研修で「忍者ワークショップ」というものをしていました。保育士さんが子どもとどう遊んでいいかわからない、自信がないというので、忍者の仮面というか、正方形の布1枚を忍者頭巾のように顔にまとうだけですごく表現できるようになる。そんなワークショップを10年やりながら、みんな自分に自信がなくて、でも布1枚つけると、新玉川線、半蔵門線に乗って表参道や澁谷で降りて、忍者の恰好をして走っているのに生き生きとしている。保育士さんたちが、路上パフォーマンスもできる。それを見ていると何か共通しているような。見て欲しい。でも自信がない。何かそれがこの青少年の今のコミュニケーションの中に、コスプレを利用した関わりというか、ちょっと違うものになれて、そこで自分が表現にできるような空間みたいな場が、あってもいいのかなと。素の自分のまま出さないで、コミュニケーションというか、別の自分を表現できるような取り組みが、もうちょっと地域の中にあってもいいのかなと、そんなこと感じました。

○墓田委員

それに似たような意見ですが、坂倉先生と笹井先生のお話を伺って、三つ気づきがありました。

まず、一つ目ですが、今のリアルではない自分について。私はひきこもっていた若者の就労支援をしているので、一番就労率が高まるいろんな経験が、着ぐるみ効果、いわゆる着ぐるみの中に入って、違う自分を演じることによって、町のアイドルになるという、その感覚の承認で翌日アルバイトを応募しているといったことが実際の現場で起きています。リアルとバーチャルというところも含めていろんなクロスが必要だなと思いました。

次に、笹井先生の今後の課題「バーチャル空間において非日常的な価値を創出する場」についてです。今年の3月に、座間の事件を受けて、厚生労働省から受託した民間団体13団体が、LINE相談を行いました。私たちは、週3日で3月に1ヶ月だけですから、12日間だけ6時間、LINEでの相談をオープンしていました。日にちが少ないですから、利用人数は58件でしたが、その中で特徴的なのが10代の人が7割、その中で、女性が7割でした。相談時間は、バーチャルの中での対話は、どうなるのかなというのもありましたが、私たちが想像しないぐらいの時間で、平均1時間7分で、最長2時間44分でした。LINEが日常の中にあるということ突きつけられたのは、LINE相談をしている間に、途中でお風呂に入ったり、トイレに入ったり、そういうことを何も言わずにいなくなるので、終わったのかなと思うと、今お風呂に入っていました。シャワーを浴びていましたということがありました。そんなことで、子どもたちの中では、もしかしたら友人関係の中でもこういうことが日頃起きているのだろうという想像のもと、LINE相談は、これからやはり一つの主流として考えていくことが大事だと思いました。なぜならば、対面に来てくださいとか、電話相談は、なかなか本人に繋がらないですが、特に宣伝をしたわけではなくても、2月末にちょっとある学校に声を掛けただけで、その件数がきたことを現場の人間としては、ちょっとびっくりした数字でした。

三つ目は、坂倉先生が発表された「心臓ピクニック」についてです。人が生きるというところですが、私たちの団体で一度「心臓ピクニック」を経験させていただきました。その時に、私達のところに来る若者は、ゲーム依存などの子が多く、バーチャルの世界で生きていた子たちなので、その子たちは、いつもバーチャルの中で平気でゲームで人を殺めたり、リセットしてという生活の中で、本当のリアルな心臓というところに触れたときの心の変化もすごくありました。面談の中で、何となく丁寧に生活をしていこうという気持ちが出てきました。やはり、バーチャルの中で生きていた人たちに対してのリアルという

ものも、今後何らかの形で必要性というのもすごく感じました。以上です。

○藤井部会長

ありがとうございます。他にございますか。

それでは次に、西野委員から意見発表をお願いしたいと思います。

○西野委員

私は、今日の事務局説明の中でひきこもりを中心というお話もありましたので、現場から困難を抱えている青少年の支援ということに絞って資料を用意しました。昨日まで声が出ず、ようやく今朝声が出て、聞き苦しいかもしれませんが、よろしくお願ひします。

特に、まとめを作っていませんが、今、感じていることを資料に落とししましたので、ちょっと取り止めないかもしれませんがよろしくお願ひします。

僕自身は、32年前に不登校、ひきこもりの子と出会い、27年前から「フリースペースたまりば」という不登校、ひきこもりの子たちが通える居場所づくりをやってきました。現在「川崎市子ども夢パーク」の所長をしていますが、その中に不登校、ひきこもりの子が通える公設民営型のフリースペースを運営しています。同時に、生活保護家庭の中学生の学習支援や、川崎市内3つの児童相談所で大学生と子どもをマッチングさせるグループ活動や、川崎若者就労自立支援センター「ブリュッケ」という生活保護家庭で15歳から29歳までのひきこもりの人の支援をしています。

青少年の問題は、大きく格差が広がって二極化したと感じています。貧困の背景や、ネグレクトから来るストレスや、過干渉によるストレスがあります。親たちが少子化の中で子供に干渉しすぎる。そこから来るストレスも大きいのではないかと感じています。

最初に、ブリュッケの活動から考えたいと思います。生活保護家庭の29歳までの若者で、ひきこもり状態にある、就労に特別な困難を抱えている人の就労自立支援です。活動している中で見えてきた中に、小学校の頃から不登校が始まり、何も対応されないまま放置され、長くひきこもり、生活保護が長年にわたって継続されているケースの多さに気づきます。「ブリュッケ」は、ドイツ語で「かけはし」という意味ですが、そういう状態にある若者が居場所に繋がり、居場所でのリアルな人間関係の中で、自信を回復していき、社会的な自立へと向かっていくことを願って活動しています。開設時にケースワーカーから持ち込まれた相談の多くが、長期のひきこもりになっていることがわかってきています。しかも、ケースワーカーが会えていない。ひきこもっている背景を知る人もいない。不登校歴が多いが、支援が入ってない。そんな中で、精神科受診歴を持つ若者の多さ、それから親が何らかの障害があるという人たちが結構目立つようになっています。これが、すごく今増えつつあるような気がします。祖父母の代から生活保護が継承されています。親がアルコール依存症、ギャンブル依存症、DVや借金など様々な問題を抱えている。就労以前の課題として、暮らしが壊れている。つまり、今、青少年問題を考えていく中で暮らしのモデルを持たない若者たちがすごくいるなと感じています。以前、炊飯器を持っていないことにびっくりしましたが、それどころじゃなかった。この事業を始めてみたら、炊飯器どころか、鍋、釜、包丁・まな板などを何も持っていない。つまり、コンビニ弁当やスーパーの何割引の弁当を食べて暮らしている。逆に言うと、食べ物を一緒に作ろうということをやっても、「これ食べられるの」とか、今まで食器を洗った経験がないから食器を洗うということがわからない。弁当の容器を捨てるだけ。こういう状況の若者が、実は結構いるということがわかってきました。今年出会った子の中で布団を持っていないくて、雑誌を広げて布団替わりに寝ている子どもがいます。それから、電車やバスに乗った経験がない。生活保護では移送費が出るとわかっていても立て替えるお金がないから、そもそも電

車やバスに乗れないとか、そんな感じで入浴もあまりしていないということがあります。言いたいことは、経済的に貧しいだけではなく、家族以外の人と出会う機会がなく、孤立している。この関係性の貧困、コミュニケーション力の低さは、すごく感じます。また、学ぶ環境の欠如というか、普通当たり前と思うような文化的な体験が絶対的に不足していることが、大きく上げられると思います。

ですから、私たちは、ひきこもり生活の中で手に入らなかった日常生活とか社会生活を取り戻す。手に入れるということを大切にしています。受容され、安心して話せる人間関係を育もうということで、様々な取組みを行っています。やはり、ご飯を作って食べることは、私たちNPOが27年間毎日お昼ご飯を作って食べてきたので、今私たちがやっていることは、「ブリュッケ」でも毎日そうですが、「フリースペースえん」という場所でも毎日40食、子どもたちと一緒に作って食べています。ご飯を自分で作れるということ。それから味を自分で調節できるということに出会うことは、青少年支援の中では、実は大きなことです。リアルな食べ物を通じてのコミュニケーションの場を増やしていくことは、施策にも大きな影響があるのではないかと考えています。そこに、いろんな人に来てもらい、例えばキムチづくりを教えてもらう。キムチはスーパーで買うものだと思っていたけれども、自分の家で作れるといったことに出会っていく。様々なワークをしています。元横浜市大の教授で沖縄大学学長だった加藤彰彦さんに来てもらい、その奥さんがヨガを教えてくださいしています。みんなでスポーツをしに行ったことなんかないとか、カラオケに行ったことがない、映画を見に行ったことがない。美術館に行ったことがない、水族館に行ったことがない。つまり、そういう体験が全くない。そういう体験がないままの生きづらさがあります。文化的に貧困状態が続いているのです。

就労については、いろいろなところに繋いでいます。職場体験、仕事体験を様々な形でする。ゲームをして、たまたまゲームで誰かと繋がる。楽器を初めて手にする。パソコンを今まで持っていなかったけど、パソコンでここで繋がるようなことなど、こういう空間を用意していく。哲学のある社長さんたちと繋いでいくことをしています。

参考資料にも出ていますが、もうずっと日本の子どもたちの自己肯定感が低い。その背景には先週のアエラの特集にもありましたが「正しい親」を求められる圧力がすごく強いことと関係が深いと思います。だから、正しい親だと見られたい親たちによって早期教育が広がり、情報過多の中でSNSで親たちが過剰な情報を手に入れ、世間体に縛られて、子ども達、若者のストレスが増えている。

実は、青少年問題は庁内の中で、年齢の低い子育て期から青少年まで全体を考えた親支援をやっていかないと、いきなり青少年期になって、ひきこもりになり、さあどうしましょうというということでは、そもそも効果は非常に厳しいのではないかと考えています。ですから、もっと早い段階の庁内連携が必要になってくると思っています。

失敗体験の不足が、すごく多い。失敗させまい、怪我させまいという親たち。それによって、子ども、若者たちは極度に失敗を恐れている。だから、安心して失敗できる環境を、地域の中で用意していかないと非常に厳しい。

それから、できないということを受け入れていけることも大事なことです。ひきこもりの若者の中に「0・100タイプ」という人が、結構多く見受けられるなど感じています。完璧でないと自分を許せない。もうちょっと、「完璧じゃなくても大丈夫」というようなメッセージをどう伝えていけるかが課題です。親支援の中に、「不登校は駄目だ」というネガティブに見ている。この駄目だという状態が続くと、ひきこもりに繋がる。先ほど、教育委員会との差別化の話がありましたけど、実は早い段階から教育委員会と連携して、ネガティブな発想からどう脱却していくか。学校以外の育ちをどうきっちりと位置づけるか、不登校は悪くないんだ。問題行動じゃないんだ。不登校が悪いというのは、偏見だという

文科省の局長通知や、新しくできた教育機会確保法案みたいなものをしっかりと地域に広げていく必要があるのではないかと。

私たちが今、「子ども夢パーク」の中でやっている公設民営のフリースペースは、様々な障害の人たちもやって来られる。非行背景の若者も来られるような、そういうスペースです。ここで問題になってくるのは、高校進学後の利用です。つまり、不登校施策が教育委員会のところで終わってしまう。義務教育で終わってしまう。ところが、高校年齢から後をひきこもらないようにしていくために、どういう支援が必要かというのがまだ絶対的に足りていない。なぜ、私たちのところにどんどん 15 歳以上の若者が増えているのか。障害背景の人も広がり、生活困窮者も増えています。高校生以上の年代が溜まって交流できる。これは、不登校に限らず大事なことです。地域の中に目的なしに集えるような場が随分なくなり、まったくと過ごせる、何の目的がなくてもふらっと利用でき、コミュニケーションをとれるような場が必要ではないか。何もしないけど、何となくあそこに行って、みんなが集える。以前「児童青少年センター ゆう杉並」でカップラーメン食べる子どもたちが集まるということが話題になったことがありますね。私、この下の写真を持って文部科学省の職員意識改革プロジェクト特別研修会という、文部科学省の職員の意識を変えるために招かれ講演しました。要するに、写真のように、ただゲームをしている。ただ、雑誌を読んでいる。ただ、楽器をひいている。というような環境を作り出すことが、むしろひきこもり支援や不登校支援には、大事だといいました。

それから、青少年が様々な体験をする機会を増やすということは先ほども言いましたように、とても必要で、今度あんな所に旅してみたい、こんなことをやってみたい。こんな大人になりたいというような、稼いだら、学校を出て就職したらこんな豊かな生活してみたいと思えるような体験がないので、そこで若者たちが学ぶ意欲や、学校に行く意欲も就労の意欲も出てこない。今もあるのかどうかご説明いただきたいのですが、僕らが青少年課と NPO が協働でやっていたときに、NPO の体験活動を支える補助金がありました。これで僕たちは相当助かって、貧困家庭の子たちも含めてみんな八丈島合宿やスキー合宿などの体験合宿に連れて行くことができました。

あともう一つ、今の課題の中に、不登校支援のゴールがいつの間にかサポート校とか定時制高校への進学が中心になってしまっていることがあげられる。義務教育終了後の支援連携が不足していて、高校中退防止する支援はどこの部局が担うかということが、庁内ではっきりと定まっていない。今大きな問題は、とりあえず高校はお金を払えば卒業できる時代になっている。けれども、やりたいことが見つからない。卒業しちゃった。問題を先送りにしただけで不登校支援が高校に入ったことでおしまい。終わりだと思っていた。ところがサポート校卒業してから行き場がなくてももう 1 回ひきこもる人がたくさんいる。社会体験も不足していて、どんな仕事があるのか、どんな支援機関があるのかわからない人が多い。

また、一方で子どもの SOS はなかなか言葉でキャッチできない。子どもたちは、なかなか「助けて」って言えない。辛いほど飲み込むし、親に心配かけまい、自分のプライドが邪魔したりして相談機関を利用しない。だから私たちは、「発見する相談」とよんで子どもたちの SOS をキャッチできる、そういった感度のいい大人たちを地域の中でしっかりと研修して広げていかなきゃいけない。

それから川崎で 3 年前に起きた中 1 殺害事件の加害者となった 17 歳、18 歳の少年たちは高校中退した若者たちです。彼らを殺人犯にしてしまった社会はそもそも、地域の中にもちょっとやんちゃな子たちに対応する機関が見つからず、どこも引き取らない。これは本気でどこかの関係機関が、やんちゃな子たちに関わる NPO と連携した支援を始めないと駄目なのではないか。帰りたくても家の中に居場所がない若者たちには一時的にも寝泊りで

きる場が必要です。DV で親父が暴れていたり、性虐待の親父がいるところにわざわざ帰りたくない。けれども、一般的に家出はいけません、帰りなさいという指導しかない。結局、仕方なく今まで出会った女の子たちは、この「神待ち掲示板」とかにアクセスしてしまい、ここにアクセスすると「ご飯食べさせるよ、泊めてあげるよ、迎えに行つてあげるよ」と、車に乗せられて性被害に遭っている。やはり、そういった若者たちが避難してこられる。弁護士さんがやっているシェルターも非常に大事ですが、もっと垣根低く、ぼっとこられる。西成にあった「子どもの里」のように、身近でさつと行ける場所の必要と、親支援の必要を強く感じます。若年出産がすごく増えていて、僕らの身の回りに一杯います。子どもを育てることが難しくなつて、「あかんわ、今日手を出しそうや」という時に、西成の取り組みのように、「今日この子を泊めてや。ご飯を食べさせてや。」というように、ポンと置いて帰れる。児童相談所の一時保護所じゃない。地域の中で、こういう場所を作ることで、若年出産した人たちを支えられるのではないかと。

それから、外国人労働者問題は今後どんどん増えてくるだろうと思われまふ。まず住環境、労働環境が整備されることが必要。安心して暮らせる、働ける環境を今からしっかりと入れていかないといけない。彼らに居場所の必要性、相談窓口の必要性はすごく痛感しています。

自立は何でも1人でできることじゃないということを親たちに伝えないと助けてが言えない。社会の中で孤立化しているのではないかと感じています。地域を、困難を抱える人たちのSOSをキャッチできる仕組みをどうやって作つていったらいいか。今、生活困窮者支援ネットワークというのを県の基金 21 で私たち関係団体と組んで、マップづくりなんかにも取り組んでいます。すみません時間が来たのでこれで終わります。まとめはありませんが、すべてが、行政課題と何かリンクしてできることはということを一つの提案とさせていただきます。ありがとうございました。

○藤井部会長

ありがとうございました。それでは続けて次に墓田委員からの意見発表をお願いいたします。

○墓田委員

私も現場の声ということで、困難を抱える青少年支援で特にコミュニケーションのことについて触れていきたいと思つております。まず、私の団体「認定NPO法人育て上げネット」についてです。私たちは、若者と社会をつなぐということを使命として活動しています。支援している対象は、15歳から若者が44歳までです。就労支援では、経験不足の若者が多いものから、ジョブトレーニングということを中心に現場を持っています。また、厚生労働省から受託しておりますサポートステーションが全国の6箇所と横浜に居場所を1箇所もっています。さらに、学習支援など、支援は川上から川下まで支援を行っています。若者を社会につなげるだけでなく、社会に若者のことを理解していただくための活動もしてございまして、両方つないでいくという意味でこのような図で表しています。

今、現場で一番感じることは、社会人デビュー期に、様々なつまずきが出てきているということです。教育期つまずきでは中退ケースもありますし、就職活動でうまく行かず動けなくなつてしまうケース、また、せっかく正社員で働くことができても、会社にうまく馴染めなくて辞めてしまう。それは、どこにでもある当たり前のご家庭で起きていて、子どもが動けなくなり、ひきこもりやニートという状態になってしまうということがあります。そのような現状と関わっていると他人事でないと日々思つております。学生時代の

つまり要因の中には、大学や高校中退するケースについてお話しします。大学中退ケースの事例があります。家族、親族一同全員が会社員で、全員大学を卒業している。本人だけ大学を中退してしまった。21歳の子です。自分の勝手な解釈で動けなくなった。なぜならば、大学を出ていなければ、会社員になれないという思い込みで4年間ひきこもってしまいました。

もう一つ、高校中退などではLINEトラブルがあります。そのLINEトラブルでびっくりしたのは、すぐ返事しないとか、既読なしでトイレに行くという生活をしていると、3桁の件数が未読状態のLINEの数が溜まっている。すると追い込まれた状態になり心が折れて病んでしまう子どもたちも少なくない状況です。特に私が関わった子はLINEで既読をしたけれども、返事をせずに、次の日に学校に行ったら一緒のグループの子とお弁当を食べているときに、そういえばAちゃん今日来てないよね。どこにいるんだろうねって。隣に座っている自分のことを、あたかもそのグループの中に存在しないように、皆で話し出してとても辛い思いをした。それで学校に居場所がなくなり、中退してしまいました。その子は最終的には転学し、以前のようなことが起こらないように必死に頑張っています。

あともう一つ、職場のつまりきについてです。特に、上司との人間関係や精神的な不調が大きな要因になっています。現場で若者たちに話を聞くと、仕事場でわからない仕事の相談ができない子が増えている。でもなぜ仕事ができるのか尋ねてみると、ネット検索が上手、ググる。それで何とか仕事はこなしますが、仕事は組織によっていろいろと成果は違いますので、自分の解釈でネット検索、ググってしまうと、上司はびっくりした成果物ができて、怒鳴られたりする。それがパワハラということで、精神的な不調が原因で退社する。そこからひきこもってしまう。便利なツールがあり、ググると何でも答えがありますが、それが仕事の上で正解かどうか相談できない若者たちは、少なくなく、人との対面でのコミュニケーションの苦手さに悩んでいます。

私どもの団体で2000人の若者にインタビューしていますが、「若年無業者白書」の分析です。困難を抱える若者たちは、相談できる友人が少ない。一番最初に友人には相談できない。なぜならば、弱みを見せられない。大半の若者が家族には相談しているという状況です。

もう一つ、初めて私たちの団体に来る若者たちにインタビューをしています。どうしてここに来たのと聞くと、やはりみんな自信がない。コミュニケーションの苦手意識を改善したいから。結局、今の状況、現状がこのまま一生ではまずいだろうという気持ちはあるので、何らかの形でコミュニケーションの苦手意識を改善したいという意識はちゃんと持っていますが、自分ではどうしていいかわからない。ググったりして、いろいろネットで調べて自分なりに苦手を克服しようとしても、結局人と直接会うことが経験になると書いてあるので苦手克服のために、私たちのような団体にやってくるというケースがあります。そのように来るケースでも、本人から繋がる場合は少なく、親御さんから繋がってくるのが7割です。本人から繋がるケースは、ネットで検索してひきこもりとか、働くとかそういう言葉で繋がってきています。本人が繋がって来ているのは、先ほどのデータを見ていただいた通り、コミュニケーションの苦手がすごくあるので、まずは、一緒にいて安心な居場所的な場所を提供しつつ、私たちが社会に関わる最初の一歩として、社会参加するための、働く基盤や就職活動、そして就労継続するために必要な力を自然と育み養えるようにステップごとにそれぞれの居場所を提供しています。コミュニケーションがだんだんうまくなるようになると、ステップアップし、レベルにあうプログラムの居場所に移動していきます。

また、困難を抱える若者の特徴として、でこぼこがあります。学校時代でも、社会でも、職場でもミスをして怒られる。焦る意識が偏ってしまう。思い込みが強い傾向があるので、

作業に集中できない。そうするとまたミスをするということが繰り返され、どこかを変えなきゃいけないけど、そこが抜けられない。負のスパイラルに陥ってしまい、どうして良いかわからず、つまずいてしまう。私たち支援者は、若者たちの行動を観察しています。ジョブトレーニングという働く現場を持っているので、作業の方法を観察しています。例えば、雑巾を絞れないという子もいますし、箒がはけないとこういう動作を日頃から注意されていたのだろうなどと想定したり、人の指示を理解できるのか、わからないことをちゃんと相談できるのか。そういったところを行動観察しています。その中で、スタッフが、それぞれの若者の伸びしろを発見しながら、良いところを伸ばしながら社会に繋がるための準備をしており、アセスメントも重要視しています。本人のコミュニケーション力を見立てて、できることできないことを整理して、支援につなげるようにしています。

経験を積んでいくと若者たちは、相談ができるようにはなってきますが、デコボコがある子は、事実を伝えることはできますが、相手があり、相手にも気持ちがあるといった感情のコミュニケーションに苦手感があります。考え過ぎて、相手はこう思っているだろうという異常な感情をくむ思いやり名人のような子もいますし、その反面、全く人の感情が読み取れず、事実だけ言って何で悪いんですかというような特徴があります。ですから、一人一人アセスメントをきちんととって、その子がどうやって社会に繋がるとスムーズに働くか、円滑にコミュニケーション取れるかっていうことは、日々の訓練現場でアセスメントし支援に活かしていることを紹介しました。

できることを増やしていくことで選択肢が増えてきます。社会により近づき自信をつけて前に進んでいき、就活し、社会に繋がっていきます。しかし、私達の就労支援の特徴としては、就活が終わって、さようならではなく、社会につなげて定着させることを大切にしています。まず、働き出してから3ヶ月はブリッジとして、緩くその子と関わっていく、メールや電話、LINEも含めて本人の様子を見ながら、定着の様子を見て手を離して一人で歩いていける状態になって初めて卒業していきます。卒業後は、「ウィークタイズ」というアフターフォローのための同窓会システムの仕組みがあります。ニートの言葉を広めた東大の玄田有史先生のアドバイスによりもので「ウィークタイズ」という言葉は、玄田先生からいただいた言葉です。「ウィークタイズ」は、ゆるい繋がりでずっと繋がっていく。そこで、彼らたちには、社会に出て働き出しても連絡し合う関係作り、大体定着すると週1回は無理になるので、月1回、毎回第2土曜日の飲み会を設定していますが、そういう飲み会に参加してもらう、スポーツイベントは、年4回実施しています。若者たちと連絡が取りやすいようにしています。もし、仕事がうまくいかなかった時には、保護者とも繋がりががあるので、保護者も応援者として若者が働きやすくなるにはどうしたら良いかなど、一緒に考える作戦を取ったりしています。「ウィークタイズ」というゆるい繋がりの中で、社会に出てからの居場所として機能しています。そこでは、働くことだけの相談だけではなくて、生活面での困り事や、特に最近は恋愛で結婚など人生に関わる内容です。そういうことが、友達には言えないけど、第三者の支援した応援者である私たちには、相談をしてくるようになりました。ある意味、先ほど西野先生もおっしゃっていた逃げ場であって、友達や職場でできない話、例えば自慢話や愚痴話をしに来てくれます。

若者就労支援をする中で見えてきた課題として、困難を抱える若者には本人の精神的な支えも必要であります。それも、途切れのない支援をしていくところがすごく重要で、その中には、若者に関わる家族も支援していくこと、包摂的に本人を取り巻く環境をいかに整え、彼ら彼女らがありのまま生きていくために、ワークとライフのバランスを整えていくことを課題だと思っています。困難な若者の状況も多様化しています。私たちは、本人たちに必要なことはどのようなことなのか、日々試しながら行っています。

特に、先ほど西野先生もおっしゃっていた家族、保護者の支援は、今私たち団体でも実

施しています。私も親の会の統括として、ひきこもりや不登校の親御さんの言葉を受けて川下からの情報を得ているので、予防支援を中心に注力しています。お子様が生まれてすぐに将来の不安からいろんな悩みをもっている親御さんがいます。早い段階から過干渉、過保護になっていく傾向が見えてきています。今、相談しているケースでも、2020年に教育が変わりプログラミングの導入に向けて、うちの子どもには今からプログラミングを覚えさせて成績を良くしなくてはと先走る親御さんがいます。そういう親御さんは、偏差値教育によって、偏差値で人との比較をするという特徴がありますので、そこはそうではなく、これは子どもの主体的な物事を考える思考の勉強だから、プログラミングの成績じゃないということで、教育は変わってくるという話をすると、納得してプログラミングの勉強を今からさせなくてもいいですねとなります。他にも保育園の年中のお子様をお持ちのお母さんは、やはり偏差値で自分は生きてきたから、常に周りのお子様と比較して自分の子どもの知力だけに注目し、感情の部分をあまりみることをせず、自分の思い通りにコントロールしてしまう親御さんも少なくありません。現場を通して、私が心痛めていることです。以上でございます。どうもありがとうございました。

○藤井部会長

ありがとうございました。それではただいまの2人のご意見をもとに、質疑応答、意見交換を行いたいと思います。どなたかご意見またはご質問ございませんか。はい、どうぞ。

○青木委員

青木でございます。西野委員の発表、非常に感心させられました。ご本人はまとめがないとおっしゃっていましたが、私は私なりにちょっと感じたことがあります。

普通の、あたりまえの学習環境がないという社会をやっぱり変えないといけないと僕も思っていますが、そういうお考えでよろしいでしょうか。あたりまえのことができる、あたりまえの体験ができるような地域社会に変えていかないといけないと思って僕も活動しています。私はいわゆる特殊な状況ではなく、今もおっしゃったように予防的な手段をやっぱり沢山小さい頃から親子でやっていかないといけないと思っている立場ですが、そういう地域社会に変えていきたいと思っています。そのように受けとめたのですが、よろしいですか。

○西野委員

はい、ありがとうございます。地域社会の中で、あたりまえの暮らしをどう捉えるか。子ども会がだんだん元気なくなっている社会にもなってきたといいますが、私が暮らしている川崎市高津区あたりは結構、子ども会がまだ元気です。

お祭りや盆踊りもあり、日常の暮らしの中で、大人が楽しそうにしているところに子どもがいられる。大人が生き生きとしている環境の中に、子どもがいて、この町に暮らしてよかったなというような文化がどんどん途絶えてきている気がします。

だから、古くさい、今更子ども会じゃないでしょうというような声が広がっているような時代の中で、いやいや、実はそういう、地域の祭りや盆踊りやささやかな大人と子どもがまざり合うような取組み、日常のあたりまえの生活の大切さが問われている。素朴にご飯作っておいしいねっといえるような繋がりが必要を感じます。でもそれが、親が精神疾患で親子でそのようにできない関係もあり、いろんな環境の人がいます。だから今子ども食堂が広がってきているように、地域の第三の大人でもいいから、一緒にご飯食べようよっというように、多世代でまじりあえる様な、そういう社会が広がると良いなという思いを込めてお話させていただきました。

○青木委員

わかりました。同意見でございます。そういう社会を作るためには、次にどういう手段があるのかというのを本当に真剣に考えていかないと何も解決しないかなと思っております。今おっしゃったように、古くさい地域のコミュニティ、自治会や子ども会といったものがとっても大切なのではないかと考えています。やっぱりどんどんそういう活動が崩れていくと、両隣が何をしているかわからないという町ができること自体が、やっぱりこういう子どもや青少年をうんでいくのではないかと考えているものですから、今の西野委員を聞いてちょっと安心しました。はい、ありがとうございます。

○藤井部会長

ほかは、いかがでしょうか。そうしましたら、ここで改めまして全体を通した意見交換ということにしたいと思います。議論を深めて参りたいと思いますので、ご意見等お願いいたします。

○牧野委員

ありがとうございます。今、伺っていて、おっしゃることは全くその通りだと思いますし、私たちも実践や政策に関わっていてもその通りだと思うのですが、どうしても何だろうと思うことが一つあります。それは何かと言いますと、これだけ問題があると言われていて、これだけこうしたほうが良いと言われていながら、なぜそちらへ行ってしまふのかということなのです。

ちょっと言い方を変えますと、例えば、よく言われるのが、脳のロジックが肥大化しすぎていて、身体というものがある意味では置き去りにされてきているので、もう一度、例えば体の復権ということが大事なのだと言われていています。例えば、感覚ですとか、泣く事ですとか、一緒に食べることなどが大事で、それによっていわゆる脳が肥大化して、いわゆるバーチャルなものを担っていくところをリアルな方に、一旦、身体を担保しておく必要があると言われてきて久しいと思います。けれども、そこはそうならず、現実、バーチャルの方へ、バーチャルの方へ流れていってしまうのは、なぜなのかということなのです。

それからもう少し言うと、先ほどの坂倉先生のお話ともかかわると思いますけども、バーチャルとリアルを分けるのではないという形で、例えば感覚が大事なのだと言われて、脳はどちらかというロジックなのだとされることの中で、脳が組織、設計した都市が拡大していくことで、自然を支配していくという議論があります。身体もそうなるのではないかと、つまり脳が支配する自然となるのではないかとという議論において、もう少し自然を復権させるとか、身体を何とかしなければいけないという議論があるように思います。

今では、むしろバーチャルの方が感覚を重視している、つまり脳が感覚を取りこみ始めていて、いわゆるロジックではないものとして、バーチャルが広がってきているのではないかと見えるときがあります。そうすると、もう歯止めが効かなくなるのではないかと感じる落ちる時があります。そこをどう捉えたらいいのかということと、それが問題なのかどうかということなのです。もう少し言えば、それが人間の本性であるとする、本性に従った方に動いていると見てはいけないのかということがあるのだらうと思うのです。そこはどうなのか、よくわからないところがあります。

それは、もう少し言いますと、例えば、今、子どもたちの言語の応用能力がとても落ちており、読解力が下がっているといわれています。特に、「係り結び」がうまくできなくなっていると言われていています。今朝も名古屋の地下鉄で広告を見ていましたら、ある大手の塾の広告に、係り結びの問題で、「おそらく、ゴリラのシャバーニは東山動物園にいる

らしい」の「おそらく」はどこに係るのかという問題が書かれていました。これは、「らしい」に係るのですが、今の子どもたちは、鉛筆転がしで当てるぐらいでしか解答ができないという議論になっています。読まなくても、鉛筆転がせば、当たるか当たらないかわからないか、正答できていないと言われていました。

それは、ある意味では、先ほどの議論もそうですが、これまでは私たち一人一人、子どもも含めて、個人としての自我や人格を前提に議論してきたのですが、言語能力が下がってくるということは、ちょっと難しい話をしますが、私たちが近代で作ってきた私達という意識というか、自我みたいなものは言語で作られているところがあるので、自我を作れなくなっているのではないか、言語で構成できなくなっているのではないかということだと思っています。それは、本来言語で構成してきたはずのものが、壊れていってしまうということと同じになると思うのです。

それは、逆に言うと無理をして、自我とか人格とかを作ってきたのではないか。それは、実は人間が嫌なことだったのではないか。言語を覚えることは、嫌なことだったのではないか、みたいなことです。もっと感覚的な方に流れていったほうが楽だった。でも、近代という生産を主体とした時代が、それを許さなかった。しかし、今、それが言語能力を下げ、バーチャルな、しかもロジックではない感覚的な方向に行っているとすると、むしろ言葉で自らを構成し、言葉で社会を解釈し、言葉でロジックを組みながら生きていくといったことは、実は辛いことだったのではないかということです。そのあたりも、ちょっとよくわからない気がしてしまっていて、そこをどう考えるかという問題があるのではないかと思います。

それは、もう少し噛み砕いていうと、例えば身体が大事だ。泣かなくなったからいけない。じゃあ、泣くようにしましょうと言いながら、実は、今はもっと、もっと泣かない方向にいつてしまっている。また、一緒にご飯食べましょうとか、先ほどご飯の話がありましたけれども、家で作らなくなっていく、食べなくなっていく。実は、この人間社会ができてくる基盤は、同じものを分け合って食べたところからという議論もありますが、それもなくなっていくのは一体何なぜなのか。それは面倒くさいからなのでしょうか。また、そちらの方が楽だからなのか。けれども、面倒くさいというのは、身体の反応であるとする、面倒くさい方向に行くのが自然だという議論ができてしまうわけです。そんな中で生きづらさを感じているのはなぜなのか。それは本人の問題なのか。社会が生きづらくさせているのか、だけど社会はその人間が作っているものとしてあるわけですよというふうにグルグル回っていつてしまう。そのあたりを私たちは、どう捉えたらいいのかという、ちょっとどうしてもわからないところがあります。

解釈はいくらでもできます。例えば、先ほどの議論でいけば、いわゆる規範権力といわれているものが後継に退き、どちらかという、環境管理型権力と言われているもの、簡単に言えば、他人との比較の中で生きていかざるを得なくなってきた。そんな中では実は白か黒かしかなくなってくる。ですから、正しさ 100%かゼロかという議論しかできなくなり、グレーゾーンがなくなってくる。辛いのになぜそうしていつてしまうのかということが、現状の解釈はできますが、なぜそうなるかわからない気がするのです。そのあたりをどう議論したらいいのか。ですから、そこまでいかないと実は対症療法の議論になっていつてしまう。これやったらよかったですよとか、これはこう解釈できるからこうしたらどうですかといえますが、根本的になぜそうなるのか、理解できないし、根本的に解決するという議論にならないのではないかと思います。そのあたり、先生方のご意見はどうなのかなと思いつながら、すみません、難しい話をしますが、お聞きできればと思いつてお話を伺っていました。

○藤井部会長

はい。ありがとうございます。ただいまのご意見について、お考えですとか、意見発表された委員の中で、こういうふうを考えているとか、このように思っているってことがありましたらお願いいたします。

○笹井会長

そういう根本的な議論、問題提起はおっしゃる通りだと思います。シュンペーター（経済学者）が、技術革新、イノベーションについて言っているのは、世の中は結局、技術が革新されることによって、変わってきているということです。それが正しいかどうか別にしても、社会そのものを人間が作っていると同時に、人間の外部に存在する技術や、自然というものも、かなり影響を与えているのではないかと思います。

今、AIなど情報技術がかなり発展してきた。そうなってくると、かなり人間のコミュニケーションや、いろんな行動様式みたいなものに影響を及ぼしてくるのだらうと思います。それは、私個人的には、人間は怠慢というか、利便性といいますか、理性で考えるよりも、「それはわかっているけれども、ついこっちをやってしまう」ような、ある種自然の利便性を求めるような、そういう気持ちみたいのはあるのだらうなと思います。

と同時に、例えばスポーツ、高校野球などのように、苦勞して、自分がすごい血の滲むような努力をしてでも、そんなある種の自分の持っている怠慢さから抜け出そう、克服しようというような思考というものも持っているのではないかと思います。

情報技術の発展によって、すごく人間はわがままになってきたなど、自分自身のことを考えても思います。言語によらないコミュニケーションが、例えば絵文字や、画像表現、動画で表現するということがあります。それは人間がある意味では、全面的ではないにしても、本性的な本性の部分もあるのではないかと思います。だから、自我が壊れそうになったときには、むしろ言語じゃなく、例えば、みんなで絵を書くといったプリミティブな表現行為みたいなものが大事になるのではないかと思います。そういうことで人間は、怠慢な面もあるし、自分を表現したいという面もあるし、自我というものを作って、作りたいという気持ちもあるし、一面的に、どういうところがあるとは言えない。いろんな複数の面があるのではないかと思います。

○藤井部会長

ありがとうございました。

○西野委員

すいません。僕はちょっとあまり難しいことがわからないので感じていることを言います。子どもたちが、感情を言葉として受けとめてもらえなくなっているというか、辛いよ、寂しいよ、悲しいよ、痛いよ、嫌だよということを、乳幼児期から寂しかったね、痛かったね、怖かったねというような、そういう親子関係の中でしっかりと受けとめられた体験がすごく不足していて、言葉化して自分の気持ちを語れない。言葉にできない。だから感覚的な画像とか、何か絵文字で自分の気持ちを表現して、何となくそれでしか表現できない。もっと親子の中で、地域の中で、豊かな日本語で受けとめられるということが、ちょっと欠けてきているのではないかという気がしています。

それから、本当はやりたいことがあるのに、親から、あなたのためにこうしたほうがいいよって言われている間に、「僕はこうしたいのに」と思っているけど、親から求められるのは「あなたのためには、今こっちをしたほうがいいよ」と言われてしまう。自分の感情が何かやりたいことを思うと、それがいつもつぶされる体験がずっと続いて、もう、こ

んなふうにやりたいということをおもっちゃいけない。思ったら、苦しくなって心が壊れてしまうからやりたい自分をつくり出さないことで、「別にどっちでもいい」という思考停止していくような回路が子育て環境の中にある。だから、思春期以降の青年期に、「別にいい」とか、「どっちだっていい」と自分でやりたいことをいい出さない関係性になっているような気もしていて、そこもちょっと気になっています。

○藤井部会長

ありがとうございます。

○坂倉副部会長

先生の御質問に答えることになるかわからないのですが、私が思ったことは、どれぐらいのスパンの課題を捉えるかということです。要は、今ある課題だけを見ていると、その対処療法になってしまう。狭い範囲の中での課題の見通しになってしまう。

一方、確かにそこまで広く考えてもいいのかと思いましたが、人間とは本来どうあるもので、なぜ言語を習得したのかという、そういう相当広いスパンで物考えることもできる。それが本来苦しいものであったから、やっぱりやめるような感じに文明が発達していき、そのまま崩壊していくものであると思えば、別に何もしなくてもこのまま任せていけばいいのかなという考え方もできる。いやそれは、人間の本性を發揮さえしていれば良くなるものでも、人類の歴史もそうですし、社会も何か自然にうまくいくわけではなく、人間の本能に任せてうまくいった試しもなく、何でうまくいかないのか皆わかっているのという視点でいうと、大体の社会問題はそうであるという。どのように問題を捉えるのかということは、世界観や価値観の問題も含まれてくるので一概に、こうでこうだとも確かにいえない。

私としては、確かに対症療法的な話だけでは面白くないし、何か社会が変わるようにも思えない。なぜ、こういう問題が起こっているのかという構造的な理解をした上で、何かとれるアクションを提示したいと思いました。ただ、それが何千年ということではなく、私の考えでは、ここから50年から100年後位にもうちょっとよく、生きていられるようにするためには、今何をしなくてはならないのか。それ位のタイムスパンで考えてみたいと思いました。

今は、完全に戦後の工業社会ではなくなっているにもかかわらず、大学の卒業一括採用から始まり、大学の偏差値の序列や、高校、中学校、小学校と下がるにつれて、よりよい大学に行かなくてはならない仕組みが整備されきっている。この間、社会起業をサポートしており、自分でもそういう会社を作った友人が、娘さんを小学校受験のための塾に入れているのを見て、根深いなと思った訳です。友人が試しにその塾に行ったら、娘さんが、「これをこういうふうに、こういう手順で、こういうふうにやりなさいね」と言われ、それをやればいいんだと思って違う順番でやろうとしたら怒られたそうです。先生がこういうふうにしなさいと言った順番でできる子を、5歳とか6歳の子に教えて、そうすると小学校に入れますよという話をしている、それは一体何なのだろうと思いました。今は、そんな大学生がいても役に立たないわけです。新しい社会を作っていける人材にならない。全然必要とされていない人材を5、6歳でいまだに育てようとしているのは、明らかに問題だと思っています。例えば、50年位前はそういう人がたくさん必要だったから、そうしていたと思いますが、今は違います。今の5歳をどのように体験してもらったら、少なくとも20年後に、我々も20歳年をとったときに、ちょっとでもいい社会にできるのかということ。それぐらいの少なくとも長い目で見た提案が議論できるといいと思いました。

○墓田委員

私も先生のおっしゃる意味が、なるほどと思って伺っていました。ほぼ、西野先生がお話されてしまいましたが、今、日本の社会では家庭環境すごく変化しています。20年前位から共働き世帯が専業主婦世帯よりも逆転して、女性が働いていることが当たり前になっています。やはり、働いている親御さんの世代が偏差値などを比較する社会で生きています。やはり、自分の子どもの将来の不安から、そこを解決しようというところをいつも日々の面談等で感じています。そういった家庭環境の中で、小さなころからマイナスな感情を受けとめてもらえず、子どもの感情がおいてけぼりになって、20歳を過ぎても、それを言語化することが難しい状況にあるというのはすごく思っています。牧野先生がおっしゃることが、確かにそうすると言葉ってどういうことなのかなと思いました。

日本の古くからの言葉で江戸時代には、「つ離れ」という言葉があって、八つ、九つ十で、10歳になると丁稚奉公にいき、自我が目覚める。子どもが何をしたいとか、親や家族のために、丁稚にいくとか、決められなかったかもしれませんが、ある程度主体的な気持ちで動くことができた時代があったと思います。今、どうしても家庭環境の中では子どもはそういった自我の目覚めなどもおいてけぼりになってしまっているということは、これは何とか、これからしていかないとならないと思っています。すいません。感想的になりましたけども、牧野先生がおっしゃることは確かにそうだなと思って伺っていました。

○牧野委員

ちょっとよろしいですか。すみません、大きな話になりました。実はおっしゃることは、よくわかるのです。ただ、先ほどの言語の話ですが、笹井先生がおっしゃった、言葉で表現できなければ、イメージでという話がありますが、例えば、イメージ化する、絵に見せるというのはわかりやすいですが、認識の次元を下げることになるという議論もあります。言語は聞けば、例えば今、こうやって話をしながら、私は他の事を考えているのですが、そういうことができるわけです。聞きながら、創造力を巡らせて、5次元、6次元の議論ができる。でも、絵画は2次元の議論しかできない。動画は3次元の議論しかできない。よくわかるけれども、そこから広がらない。

自我のあり方は、実はそこに関わっているのではないかという議論もあります。そうすると西野さんがおっしゃったように、言語を使える身体を作っていくことで、痛いと聞いて、痛さを想像しながら、だけどその人の痛さではないものを自分の中に感じ取れるような身体を作っていく。そうしたことも必要だという議論が当然あります。けれども、痛さがわかるという関係の中に入っていくというか、そうするとやっぱり存在そのものが実は今、個体化している。個人、個人に分断されすぎてしまい、例えば、関係の中で身体を作ってもらってきたわけではないのではないかといったことになっている。では、なぜそんな家庭のあり方を選んでしまうのかということが気になりますが、ちょっとそこを置いておいても、であれば、ではそういう家庭ではないあり方を、やはり何とか作っていかなくてはならないということでもあると思います。

もう一つは、私たちはどうしても子育てと家庭を一つに考えてしまっていますが、墓田さんがおっしゃったように、江戸時代は丁稚奉公があった。もう一つ、社会のあり方は、実は祖父母と孫で繋がっていくという議論もあります。江戸時代は子捨てがとても多かったが、子殺しはあまりなかったといわれています。大変になれば、子どもを捨てておけば社会の誰かが育ててくれるという関係があり、社会全体で子どもが育てられてきたという議論があると思います。

明治以降、いわゆる近代工業社会に入ってくる中で、家族の中にすべてを閉じ込めてきてしまった。子育ても家事も全部です。そして、社会を親子でつなげようとしてきたとい

うところがある。それは当然、農村的な結合から切れた自由で孤独な人々が、都市に出てきて、個人となる、そういう人たちが家族を形成すれば、それは核家族、つまり親子の家族となるということもあります。そういう中で親子に煮詰まる関係ができてきてしまい、例えば虐待が起こる。子捨ては減ったが、子殺しが増えたと言われている。そういうことを、もう少し、いまはすでに近代工業社会ではなくなった時代に生きているが、実はまだそちらを強化するような動きもまだ一面であり、何か完全にずれてしまっている。子どもが生きている世界と、制度がずれてしまっているところがあり、そのはざまに落ち込んでしまっている中で、子どもたちが苦しんでいるということがあるのではないか。そこに、例えばバーチャルなものが入り込んで、子どもたちがそちらに逃げていくということが起こるのではないかと思います。

その意味でもう少し身体の鍛え方みたいなものや、作り方みたいなところから、親子の関係なのか、社会と個人の関係なのか、また個人の存在のあり方を個体として見るのか、もう少し関係の中において見るのかということを経験していくと、何となく見えてくるものもあるかなと考えています。坂倉先生がおっしゃったように、ここ20年、30年先位をどうしましょうかと議論できるのかなという気がします。

その際、やはり体と言葉ですとか、今、新しい学習指導要領もAIに対応する、いわゆるAIが人間を乗り越えるかもしれないということに対応するように変えようという議論があります。その中で言われているものが、読解力というか、言語応用能力と論理の力と、体験です。何か古くて新しい話なのですが、そのあたりをどう考えたらいいかということを考えています。

○坂倉副部長

古いシステムのまま、現状に合わなくなっているということに、気づいてなさすぎるところがあると思っています。まだ、大学生はなぜ大学受験が必要なのかといったことが、全くわからないと思うのです。なぜかという、どんどん少子化しているのに、大学の仕組みはほぼ、ものすごい人口が増えて高等教育の数が少なくなっている背景でできている仕組みをいまだに維持している。そうすると普通に考えたら、何でああなっているのかよくわからないはずで、そういう感覚のずれがやっぱり学習意欲や大学で学ばなくてはいけない理由もよくわからなくなるし、なぜこういう形で就職しなきゃいけないのかというのピンとこない。その辺は、昔に最適化された仕組みで、今に合っていないところで、システムの方を変えていかないといけないと思いますので、そういう視点の議論をできるといいなとも思います。

○笹井会長

私もひと言よろしいですか。リテラシーや読解力、あるいは数的思考というのは、結局言語に概念化する。あるいは、数に概念化することが主目的なわけです。そのことによって自分の認識の枠組みとか思考の枠組みを立体化する。多元的に見ることができる。そういう意味では、重要なことだと思います。例えば、美術や音楽にしても、絵を自分で書く、曲を自分で作るといった時には、やはり立体的な物の考え方や、立体的な認識が必要になってくる。だから、言語だけではなく、ある種の表現行為の方には、かなり人間、自我というものを作るという大きな要素が入っていると思っています。

○牧野委員

それは否定しません。ただ、いわゆる「見える化する」という議論の中でわかりやすさが追求されすぎてきているという面で、認識の次元を下げるという議論が出ているという

話です。そこで、それを共有するという議論になってくると、やはりそれはちょっと危ないのではないか、言語を鍛えたほうがいいのではないかということです。しかも、その言語とは、身体の裏付けを持ったものとしてあるべきものです。

○西野委員

次回、出席できないので、今の話はちょっと面白い。身体性の部分などもう少し話したいのですが、ちょっと今そこを深める時間はないだろうと思いますので、最初の青木委員とのやりとりを補足させていただきたい。

やはり、それが旧態依然とした話で、そういう子ども会などの話ではないでしょうということで終わってしまうのは残念な話だと思います。

やはり、若者たちが言葉を出せなくなっているのは、社会参加のあり方、子ども・若者が参加する仕組みが全然できていない社会なのだとということ。だから、大人に従わないとならないとか、自分が言っても自分の意見がどうせ通らないという社会構造自体がつまらなくなっているのではないか。もうちょっと、俺が言ったこと、私が提案したことが形となって受けとめられて承認されていく社会をどう作るかというところ、本当に社会を構成するパートナーとして子ども・若者の力と市民、大人の力が、対等なパートナーだということが実現しているかが問われているのです。川崎市で、子どもの権利条例を作る時に「大人市民」「子ども市民」という言葉をつくり出して、対等な社会を構成するパートナーだということを言ってきました。その部分がこの社会の中で実現していないから、どうせ自分は何を言っても無理、どうせ何もできないと思わされてきている。ですから、もうちょっと子どもの力を信じるような、きちっと原点に立って、まちづくりをしていかないと、この問題というのは結局上滑りになるかなというのは感じていました。

○坂本委員

すいません、ひと言よろしいですか。今日発言していなかったのです。

今日の議論、4人の方の発表を聞いた感想です。ひきこもりにはならなくても若者は、たくさん生きづらさを抱えていますし、特に、ネットのコミュニケーションでは、ネットは時間や場所を共有しなくても、コミュニケーションできることが魅力だったのに、どんどん、どんどん、結局、時間や今やっっていなければならないといった制約がされています。最終的に、一緒にご飯を食べるとか、今までであったコミュニケーションや居場所を作ることがまた大切になってきていると感じました。

【議題2 平成30年度神奈川県青少年育成活動推進者表彰受賞者について】

○藤井部会長

熱心なご協議ありがとうございました。時間の都合がございましたので、議題1についてはこの程度で終わりにしたいと思います。

今回は、青木委員、坂本委員、田中委員、牧野委員に意見発表していただくこととなっておりますのでどうぞよろしくお願いいたします。

それでは議題2に参ります。平成30年度神奈川県青少年育成活動推進者表彰受賞者についてです。事務局から資料の説明をお願いいたします。

○調整グループリーダー

(資料 平成30年度神奈川県青少年育成活動推進者表彰関係資料について)

○藤井部会長

ただいまの説明につきましてご質問、ご意見ございますでしょうか。

○西野委員

はい。表彰について、大体、組織推薦がやっぱり慣例ですよね。それはそれで大切なことだと思うのですが、私、数年前に、うちのNPOが県知事からNPOとして県民功労者表彰をいただいたことがあります。そう考えるとNPOの活動等で、表彰されているものが目につかなかったのですが、地域活動の中で、NPO活動等で何か活躍されている人も表彰対象になっていくような仕組みがちょっと入ってもいいのかなと思います。ごめんなさい。精査していないので、もしかしたら入っているのかもしれませんが、そういうのがあってもいいかなとちょっと思いました。

○調整グループリーダー

こちらの活動推進者表彰につきましては、個人の方が表彰の対象となってございまして、NPOの活動の中で、青少年育成の活動をされている場合には、その組織の中で、ご活躍されている個人は対象になると思います。

○西野委員

組織推薦の名誉的な表彰で慣例的になり続けていることに、ちょっと一石投じるとしたら、活動としてNPO関係者からも、地域に神奈川県に功労がある青少年問題に活躍している団体も広く推薦できる仕組みを作ってもいいのかなという提案でございます。

○坂倉副部会長

すいません。些末なことですが、私が活動している湯河原町についてですが、ずっと0人が続いていて、せっかくだから頑張っている人も多いので、何とかしたいのですが、何をしたらいいでしょう。私にできることはなんですか。町の方も結構協力してくださっているので、ちょっと表彰したい人の顔が見えるのですが、私には何ができるのでしょうか。

○青少年課長

今回、ご推薦いただいた方々は、地域で頑張られている方々で、我々にとりましては、条例の所管や施策をやっている時に実際にこういう方たちの力なくしては推進できないという中で、感謝している方々です。今回、推薦を受けて、私ども事務局が精査させていただいた中で、皆さんそれぞれ表彰に値すると私どもは思っているものですから、皆さんがもしご賛同いただければ、この推薦については皆さん、表彰というふうにさせていただきたいと考えているところでございまして、御了承いただければと思います。

○坂倉副部会長

もちろん、この推薦については了承ということだと思います。

推薦がゼロの町で、推薦をしたい人を見つけるにはどうしたらいいのでしょうかという質問です。

○坂本委員

誰が推薦しているのですか。最終的には市なのでしょうけど。そもそも市が見つけるのはどうやっているのでしょうか。目立つということでしょうか。

○調整グループリーダー

どういったことができるのか、検討させていただきます。

○坂倉副部長

はい。よろしくお願いいたします。

○藤井部長

それでは今年度の表彰受賞者につきましては案の通りとすることによろしいでしょうか。

(異議なし)

はい。それでは本日の議題につきましては以上でございます。

委員の皆様からご意見ご質問ございましたら、ご発言ございましたらお願いしたいと思います。何もなければ、事務局からお願いします。

○青少年課長

本日はお忙しい中、活発なご議論をいただきまして、またご示唆に富むお話をいただきまして誠にありがとうございました。次回の第3回企画調整部会につきましては、11月20日木曜日、午後2時から4時に開催予定です。場所等は改めて事務局からご連絡しますので、ご協力のほどよろしくお願いいたします。本日はどうもありがとうございました。

○藤井部長

それでは第2回の企画調整部会を閉会いたします。お疲れ様でした。

以上