

令和3年12月15日

貝塚市議会議員 殿

視察・研修会報告書

報告者 平岩征樹

参加者 平岩征樹

未来計画カルテ～地域の未来予測に基づく政策形成～

開催日：令和3年11月17日（水）14：00～16：00

会場：千葉大学

講師：倉阪秀史（千葉大学大学院社会科学研究院教授）

JST/RISTEXの研究プロジェクト「多世代参加によるストックマネジメント手法の普及を通じた地方自治体での持続可能性の確保」（通称：OPoSSuM：Open Project on Stock Sustainability Management）の成果物として「未来カルテ発行プログラム」を公開されている。これは、このままの傾向が2050年まで続いたらどのような未来になるかという「何もしない未来」を描いたもので、2050年からのバックキャストによって政策を考えうる素材になる。

2050年の全国の各市町村の姿が一瞬で分かる「未来カルテ2050」（<http://opossum.jpn.org/>）が昨年公開され、現在約2万5千ダウンロードされている。政策を変えると未来が変わる「未来シミュレーター」機能もあり、人口等のデータからケア労働需要量とケア労働供給量を算出することはとても興味深い。

また、この未来カルテを使って全国で地域の将来を担う中高生や若手社会人に向けて「未来ワークショップ」を行っている。参加者アンケートでは、受講前と受講後では劇的に提言の質が高まっており、主権者教育の一貫としても十分使えるものであると感じた。

カーボンニュートラルシミュレーター（CNS）も開発しており、

- ① 自治体の政策領域を想定して検討する。
- ② 2050年の社会の姿を想定して、2050年までの省エネ投資機会をつかまえることを検討する。
- ③ 2050年に存在すべき再生可能エネルギー供給量を想定して、バックキャストで検討する。

ことを念頭に作られている。

このカーボンニュートラルシミュレーターを使って今年4月に千葉県白井市で「脱炭素未来ワークショップ」が開催されており、カーボンニュートラルシミュレーターを体験することで脱炭素に向けた道筋をより深く理解することも今後求められることであると感じた。

インターネット・ゲーム依存～自治体はどう向き合うか～

開催日：令和3年11月18日（木）10：00～12：00

会場：株式会社KENZAN

講師：森山沙耶（ネット・ゲーム依存予防回復支援 MIRA-i 所長）

もっとも気軽に相談でき民間企業として日本一信頼の置けるインターネット依存・ゲーム依存に専門特化した支援サービスを目指して、予防啓発とカウンセリングを提供する MIRA-i 所長の森山氏から話を伺った。

青少年におけるネット・ゲーム依存とは、ネット依存・ゲーム依存・ゲーム障害・スマホ依存を指し、「コントロールの障害」をいう。健康・生活上の問題が生じていてもやめたくてもやめられない状態で、「意思の弱さ」「怠け」など自己責任の問題ではない。

特に子どもの脳は欲求や衝動をコントロールする「前頭葉」が成長段階にあるため、依存症に進行するスピードが早い。腹側被蓋野にあるドーパミン神経からドーパミンが側坐核や前頭葉に放出されて快感や幸福感を感じることにより、ゲーム行動を駆り立て、長時間プレイ、より刺激的なゲームを選ぶなど行動が変化する。

現在、青少年におけるネット・ゲーム依存は7人に1人とされており、「家族に暴言、又は物にあたる」「自宅に引きこもり」「家族に暴力を振るう」など深刻なケースに該当するものも報告されている。ネット依存・ゲーム依存と言う概念自体が新しいこと、また物質依存より症状が見えづらいことから、問題が表面化し辛いという一面もある。

自治体においては、各地域において相談できる窓口は極めて少なく、スクールカウンセラー等の支援者は現場で対応しているものの自治体内で問題が共有されていないケースが多い。予防回復は青少年を取り巻く環境への働きかけが大切であり、回復支援だけではなく予防教育もしていく必要があると感じた。民間のサービスを利用するには、経済的事情でカウンセリングの利用が難しい場合もあり、今後はより地域で身近に相談できる体制の確立が求められる。支援者の育成も急務であり、支援者の研修体制を整え、実態の把握と予防啓発を同時に行っていくことが必要であることが分かった。