

◆子どもの精神作用を考える

ネット・携帯・ゲーム機に 支配される子どもたち

仙台市立虹の丘小学校

校長 西嶋茂雄(臨床発達心理士)

1 使い方次第で凶器になるネット・携帯・ゲーム機

(1) ステルス(見えない)いじめの温床

私たちにとって、快適な生活を送ることができているのは、自動車、ガソリン、灯油、ガス等の文明の利器や天然資源の恩恵を十分に享受している所以であることは、誰しもが認めるところであろう。

しかし、快適な生活が実現している反面、様々な問題が発生していることもまた事実である。

例えば、車社会の到来によって、毎日のように交通事故が発生している。交通事故死亡者が減少しているとは言われているが、それにしても、年間4411人(平成12年)が交通事故によって亡くなっている。負傷者而言えば、毎年、90万人に上っているのである。

その他、ガソリン、灯油、ガス等は、大きな火災や爆発を引き起こす危険性が高い。現に、京都府福知山市で起きたガソリンの引火爆発により、多くの市民が一瞬にして負傷・死亡している。

このように、快適な生活を可能にしている自動車、ガソリン、灯油、ガス等は、便利な反面、使い方次第では、人命を奪う危険物になってしまっている。安全な使い方を守ってこそ、初めて快適な生活を保障してくれることは言うまでもない。

さて、ネット・携帯・ゲーム機も、私たちの生活に深く根ざし、もはや必要不可欠な便利なツールになっている。ネット・携帯・ゲーム機の楽しさや便利さは、誰しもが認めるところではあるが、しかし、上述したように、便利なものほど、使い方を誤ると大きな落とし穴が待ち受けており、その結果、取り返しのつかない事故・事件に発展してしまうことは、これまでの事例が証明している。

「ネット依存症」という新たな病名が誕生しているように、もはや「ネット・携帯・ゲーム機」による健康破壊及び人間関係破壊は、見逃すことのできない大きな社会問題に発展していると言っても過言ではないであろう。

特に、ネット・携帯・ゲーム機においては、不特定多数が閲覧できるような「掲示板」に実名を容易に書き込むことができたり、あるいは実名ではないまでも、当事者であれば、容易に個人が特定されるような書き方をしたり、友達に成りすまして書き込んだり、まさに「ステルス(見えない)いじめ」の温床になっていると言えよう。例えて言えば、交通法規を守らず、暴走する車が増加している状況と言えらるだろう。

日々、エスカレートしているこうした「ステルスいじめ」によって、多くの子どもたちが傷ついているのが現状である。実態をしっかりと把握し、大人の責任として解決していくことが、今日の情報化社会において求められている喫緊の課題と言えらるだろう。

(2) 女子児童・生徒が事件に巻き込まれる交流サイト

友達の輪を広げたいという思いから、交流サイトにアクセスすることは、必ずしも否定するつもりはないが、しかし、交流サイトには、隠された多くの問題が潜んでおり、慎重を要しなければならないであろう。年齢・経歴・職業の虚偽は常態化しており、また、女性に成りすましてアクセスしてくる男性やモデルの紹介や写真撮影のアルバイトなど、その手口は、およそ児童・生徒が想像もできないような巧妙な落とし穴が待ち受けているのである。

こうした事件は毎日のようにマスコミから報道されているが、それはほんの一部に過ぎない。心身ともに傷つき泣き寝入りしている女子児童・生徒は、かなりの数に上ると容易に推測できる。自分の心身を守るためには、女子児童・生徒も十分に警戒しなければならない。ネットで知り会った見知らぬ人とは安易に直接会ったり、間違っても相手先の家に1人で上がり込んだりすることは、絶対にすべきではない。なぜなら、女子児童・生徒を誘惑しようとする一部の大人が、残

念ながら相当数いるということは、これまでの事例によって明白なのである。

2 影響を及ぼす子どもへの精神作用

(1) 生活リズムの破壊

ネットやゲームは、一度始めたら30分や1時間はあっという間に過ぎてしまう。つまり、終わりのない旅に出かけたようなものである。自分で時間を守れるうちはよいが、ゲームに引き込まれてしまうと夜遅くまで続けてしまうようになる。

こうした生活を続けていくと、睡眠時間が不足してしまい、生活リズム破壊につながる状況に陥ってしまいかねない。睡眠は、人間にとって、心身ともにバランスを調整するものであり、睡眠不足は、当然、心身のバランスを崩すことになり、慢性疲労や昼夜逆転現象など最悪のケースに陥ることになる。いわゆる「ネット依存症」「ゲーム依存症」の状態であるが、こうした状況を改善することは、一般的に大変困難を極めるので、「依存症」に陥る前に、家庭の決まりを必ず守らせるなど、十分に注意していかなければならないだろう。

(2) 学習意欲の低下

ネットやゲームに興味関心が高くなると、当然のことながら、本来しなければならない学業に対する興味関心が低下する。「勉強をしっかりとしよう」と思いながらも、ゲームを始めた途端、その気持ちが一気に低下するのである。「目で見える脳とこころ」(著者松澤大樹氏)によれば、ゲーム中は、まったく脳の前頭葉を刺激していないことがわかる。思考・理解・認識等をつかさどる前頭葉は、音読・読書・計算など、まさに学業によって刺激されることがわかっている。

そういう意味では、ネットやゲームは、学業に疲れた後の気分転換程度に使えばよいのであり、ネットやゲームを長時間することによって、学習意欲の低下を招くことは、あまりに本末転倒と言ってもよいであろう。

(3) コミュニケーション力の低下

コミュニケーションとは、当然のことながら、言葉というツールを使用して意思疎通を図るものであることは言うまでもない。しかし、人間社会においては、「メタ・コミュニケーション」も大変重要な要素になっている。「メタ・コミュニケーション」とは、顔の表情や身体的な表現のことであり、実は、この「メタ・コミュニケーション」を理解する力がとても求められているのである。しかし、ネット・携帯・ゲーム機においては、「メタ・コミュニケーション能力」を向上させることは困難である。コミュニケーション力とは、言葉による意思疎通だけではなく、相手の表情を見ながら気持ちを推察しながら、どのように話していったらよいのかを判断する力も含まれているのである。ネット・携帯・ゲーム機に依存していくなれば、コミュニケーション力の低下を招きかねないのである。

3 求められる社会的規制

このように怒涛のように押し寄せる依存的現象を、もはや1家庭で防ぐことは到底不可能な状況と言えるのではないだろうか。1家庭内で規制しようとしても、親子のトラブルに発展しているのが現状であろう。子どもの心身を守るためにも、社会的規制があってしかるべきであると考えている。本来ならば、国をあげて取り組むべき課題であると思うのであるが、現段階では実現は困難であろう。そうであるならば、身近な地域集合体で一斉に規制することが効果的であると考えられる。子どもたちを、ネット・携帯・ゲーム機から解放し、「子どもらしい生活を取り戻す」ために、次のような規制案を考えてみたがいかがであろうか。

提案 1 ネット・携帯・ゲームは、平日は禁止する。

提案 2 ネット・携帯・ゲームは、土曜日のみとする。時間は、2時間以内とする。

提案 3 ネット・携帯・ゲームの通信内容は、すべて親が閲覧できる。

上記の提案には、賛否両論あるかと思うが、子どもたちを依存症や危険な落とし穴から救うためには、せめて、小・中学校においては、こうした措置があってしかるべきではないかと考えているが、いかがであろうか。