



7月



「ネット社会の『見えない危険』から、子どもを守る地域の役割」地域（見える繋がり）が育む、子どもの『心』後編

令和五年二月二六日にライフパーク倉敷で開催された、青少年健全育成推進大会講演会の要旨の後編をお届けします。講師は、就実大学非常勤講師の筒井愛知（つつい・よしとも）先生です。

●ネットは便利。でも、修行の邪魔

ネットは確かに便利ですが、良いものかどうか考える必要があります。なぜかという、できないことができるようになるための修行の邪魔だからです。

・なんでも簡単に調べられる。検索するだけで、自分で考えなくていい。調べる力が身につかないです。

・すぐに記録ができる。覚えておかなくてもよいので、記憶力が衰えます。ぜひ、自分の頭で覚えてください。

・短時間に解決する。SNSで相談したり、ネットの知恵袋で質問したりすると、自分で悩まなくてよくなり、じつくり考える場面が減ります。人間は、悩んで頭を使うことで、新しいものを生み出してきました。頭を使わなくなるのは恐ろしいと思います。

・便利で頼りがいがある。努力せずそれを利用すればいいという考えに繋がります。

車は便利ですが、危険を伴うから規制があります。一方、スマホやネットは、トラブルを予防する仕組みはほぼなく、使う人の能力に任されています。スマホ・ネットは、頭を使わなくてもいい便利さです。子どもはこれから能力を身につけ、できることを増やしていきますが、そのチャンスを奪ってしまふ。良いことかどうか考えた方がいいと思います。便利な道具は危険です。ついつい使ってしまう。我慢して使わずに自分の頭を使うようにしていけば、能力はどんどんアップしていきます。

●ネット、メディアのトラブル

・岡山県内の中学二年生女子の例。ネットゲームで知り合った高校生に会いに行くと

別人のおじさんがいて、最終的にいかがわしい写真を撮られてしまいました。

・ゲームの高額課金。最初は無料でも、友達にかっこいいって言ってもらえるから装備などの課金アイテムを買い場合がありま

す。小学生が、家の財布から数万円を盗んだ例もあり、お金についてよく話をする必要があると思います。

・写真の拡散。例えば、裸の写真やいたずらの写真、何か物を壊してる場面などをアップしてしまふ。少しの冒険のつもりが、ネットによって影響が大きくなってしまふんですね。なぜこのようなことをするかという

と、現実で自分が認められたり、褒められたりすることが少なく、自己承認欲求が満たされてないためです。これは、家の中の会話、地域の声かけなど、現実のコミュニケーションを増やす必要があります。挨拶などでもいいので声をかけていくことが大事ですね。

・オンラインゲーム。時間の感覚が奪われます。毎日三、四時間以上ゲームしたり動画を観たりする小学生もいます。もったいないです。

・嘘の情報に振り回される。

・動画サイト。写真を加工して、目を顔の半分くらいの大きさにしたり、肌を美白にしたりして「盛って」投稿します。それに

「盛りすぎじゃね？」みたいなコメントを書き子がいます。事実かもしれないけど、言われた方は傷つきますよね。それで、学校で仲が悪くなりいじめに繋がる事例があります。

・写真の場所が特定される。投稿写真に「学校帰りの景色」などコメントすると、この景色の近くが自宅だと知られてしまふかもしれないです。SNSの投稿で個人情報漏れるという危険性を伝えないといけないということです。

●どんなチャレンジをするか

前編でも言いましたが、どんなチャレンジをするかを考えて欲しいです。ゲームが上手になっても、斧で壁を壊す能力も二階から飛び降りて怪我一つしない能力も身につくません。ゲームの世界でキャラが育っても、自分が育つわけじゃないんです。そのことを小学生はわかってます。だけど、ゲームをすることで我慢してますね。本当は外で遊びたい。だけど、大人は忙しいし、外は危ないって言うし、連れてつてと言えないし、そうやっていろいろ気を遣うんですよ。大人を悲しませたくないから。でも、自由に遊べる場所を地域でつくっていかないと、結局は自分の家の中で、ゲームをやるしかないんだと思います。



倉敷市立倉敷支援学校 小学部 3年 (令和4年度)

「ふる一つはうす」(お花紙・水彩・デカルコマニー)

お花紙を丸めて果物を作ったり、デカルコマニーの技法で動物たちの洋服を描いたりしました。個性豊かな楽しい作品になりました。

人間の脳は、情報や言葉の他、体験に関する記憶が刻ま

れていきます。例えば、自転車は、練習するうちに乗れるようになり、その後は一生乗れますよね。

最初は本能的に行動し、経験を積み重ねて、能力を獲得していきます。ゲームも体験はできるので、上手になります。でも、画面の外ではその能力は使えません。谷で壁を壊せる能力は身につかないってことですね。ところが、ゲームの中では成長したと感じられます。学力を伸ばすのは、一か月かかって無理かもしれないけど、ゲームはすぐ上達するから。すると、達成感があるから、のめり込んでしまいます。道具に頼りすぎると自分が育たないし、早くから持たせると依存しやすいです。自分をコントロール

できるようにってから持てば、「今日はやめよう」となりますが、すぐに達成感が得られる世界を知ってしまうと、もうそっちの世界へ行っちゃうんですね。

●人間関係に関するトラブル

ネットだと、相手の気持ちを想像するのが難しいです。対面だとしぐさや表情で想像できますが、画面越しだと伝わりにくいです。

岡山県内で実際にあった話を紹介します。

中学三年生のライングループです。

A「今度の日曜映画行かない？」

B「アナ雪？ 見に行く」

C「何で行くの？」

この書き込みにも、Bさんが「行っちゃだめなの」と怒りました。Cさんは交通手段を聞いたつもりでしたが、「行くな」と非難されたような気がして怒ったんですね。この後二週間仲直りできなかったそうです。「どうやって行くの」って聞けばよかったんですね。

次は、中学生が、通話アプリで知り合った人と付き合っ、会っているのが親にばれた話です。大人からすると、なんでそんな人に会うのかと思うかもしれませんが、中学生だと精神的に不安定な子もいます。保護者に相談できないときに便利なのがツ

witterで、「#中学生悩み相談」とツイートしてダイレクトメールくれた人とやりとりするうちに、だんだんいい人だと思えてきて、信頼して会うんです。怖いですね。

●使うトレーニングをしよう

ゲームやスマホを使うときには、ブレーキが必要です。それは、本人の心の中になんていけません、生まれつき備わっていません。だから、小さいときから使う時間や場所をトレーニングして使いましょ。

トレーニングの方法ですが、親子でメディア使用の時間や場所などを制限する、子どもが勝手にアプリをインストールできないよう、親がコントロールする。中学生や高校生なら、自分の使用履歴を本人が確認するのもいいと思います。それからノーメディアの日を作って、料理とか工作とか絵を描くなど画面の外の活動をしましょ。勉強や読書でなくてもいいですから。このときは、親も一緒にノーメディアです。例えば、子どもが夜九時に寝るなら、大人も九時までにしたらいいます。大人だけ使うのはよくないです。親も子どもが夢中になっていることを一緒に楽しんで、画面の外の楽しい遊びや活動をもっと広げていくといいと思います。

●最後に

最後ですが、子どもは、自分のしたい遊びを親に喜んで欲しいんです。だけど、自分がしたくなくても、親が望むことをしたり、親が喜ばないことはしなくなったりします。親に喜んでもらうことで社会性が身につきますが、自分のやりたいことを抑えてしまうと自主性が育たなくなります。自主性を育むとともに社会性を身につける、そのバランスが非常に難しいです。やりたいたことが親に言えないなら、地域の方など周りの大人が気づいてあげる。やりたいことを我慢していると技術が伸びないんですね。そうやって画面の外でチャレンジを積み重ねて、学習して能力を身につけていくのが人間です。段ボールのワークシヨップや牛乳パックの工作など、素朴な遊びでも子どもは楽しむので、自由に遊べる環境をつくってほしいと思います。

(終わり)