



ネット社会での付き合い方について

児童支援専任 大山 悠輔

日頃の子どもたちの学校生活の中で、ゲームに関する話題をよく耳にします。高学年だけではなく低学年の朝のスピーチで話していたり日記の内容でも書かれたりしています。ゲームが一つのコミュニケーションツールになりつつあり、子どもたちに浸透している現状が伺えます。

現在、様々な家庭用ゲーム機が市販されています。パソコンを使ってプレーするゲームもあります。中にはダウンロードしてプレーするゲームもあります。制限をかけないと年齢制限のあるゲームをダウンロードすることができてしまいます。子どもが保護者の知らない間に、そうしたゲームで遊んでいるという事にもなります。ゲームやスマートフォンを子どもに使わせる場合には、どんな使い方をするか、どんな内容にするのか、お子様の様子をみて慎重に判断する必要があります。そもそもゲームは多くの人が楽しめるように作られています。ゲームを長く続けてもらったり、多くの人に熱中してもらったりできるような要素が盛り込まれています。

先日参加した研修会で「インターネット・ゲームの社会問題化」という講演がありました。冒頭で2002年10月に韓国男性が86時間ネットゲームに没頭し、死亡したという報道以降、世界的に関心が高まってきたとありました。最近改訂の国際疾病分類第11版では、「ゲーム症の診断」として次の3点を挙げています。①ネットやゲーム優先の生活をしている。②頻度や時間などのコントロールができない。③弊害が生じていると分かっているのに続けてしまうなどだそうです。ゲームを止めさせたり取り上げたりするのではなく、よりよいコミュニケーションスキルを身に付けるために大人側が考える必要があるのです。

《時には親子で一緒にゲームをして楽しむ時間をつくってみる》

子どもたちにとっては「自分の好きなことに親も一緒にやって楽しんでもくれた」と感じ、「見てもらえた」「自分の存在を認めてもらえた」ことになるところがあります。共有、共感したことにより、安心感、自尊感情や人との信頼関係を育てていくことにつながります。親子の会話、コミュニケーションの場とすることもできるでしょう。子ども一人でゲームをするよりは（一人の世界にさせているよりは）、親子で共有することにより、ゲームとの上手な付き合い方の相談がしやすくなります。

《ゲーム機以外の楽しみをじわじわと取り入れていく》

体を使う遊びや運動、目と手を使う工作、創作、昔からの遊び、将棋やオセロなどのボードゲーム系に接し、「楽しい」と感じられる機会をつくっておくことも大切です。ゲーム機以外の楽しみをもつことが、ゲームのマイナス面の影響を少なくすることにつながります。子どもにゲーム機の与える影響を話し、その上で、「ゲームは1時間以内」という約束ができるのであれば大丈夫です。なかなかうまくいかない場合でも、ゲーム機を使う、よいところ、良くないところについては親のメッセージとしてぜひ伝えてください。

