

少年センター



守山野洲少年センター
『あすくる守山野洲』

相談は ☎583-7474まで
<http://usennet.ne.jp/~syonen-c/>

スマートフォンの利用法について考えましょう！

小学生のスマートフォンの所持率が高学年を中心に年々増加しています。「令和元年度 青少年のインターネット利用環境実態調査」(内閣府)によればスマートフォンを利用している割合は、小学生で約 4 割に達しています。

一方で、小学生がスマートフォンを所持することで起こる様々な問題点が指摘されています。それでは、どのような問題点があるのでしょうか。

1、ゲーム、動画、SNS などへの過度の依存

ゲーム、動画、SNS に過度に依存し、学習時間や、家族とのコミュニケーションが減るなど問題が起こっています。

2、SNS による人間関係のトラブルやいじめ

SNS などに書き込んだ内容をめぐって人間関係のトラブルに発展する事案や、悪口を書き込むなどのいじめ事案が多く発生しています。

3、無料ゲームサイトでの意図しない有料サービスの利用

「無料」とうたっているオンラインゲームで遊んでいる間に、アイテムが有料であることに気づかず購入してしまったため、高額の料金を請求されてしまうトラブルが、多く発生しています。



保護者ができる 3つのポイント

さまざまな問題から子どもを守るため、保護者ができることは何でしょう。

1、ペアレンタルコントロールを利用しましょう

ペアレンタルコントロールとは、子どものスマートフォン等の使用状況を保護者が把握したり、課金や使用時間の制限を行ったりする仕組みで、OS 事業者、アプリ開発事業者から提供されています。これをうまく活用しましょう。

2、フィルタリングを賢く利用しましょう

「フィルタリング」はうっかり、あるいは故意に危険なサイトにアクセスしないようにコントロールしてくれる便利な機能です。賢く利用して子どもを守りましょう。

3、家庭のルールを子どもと一緒に作り、成長とともに少しずつ改定していきましょう

家庭のルールを作りましょう。ルール作りは保護者の一方的な押しつけではなく、子どもと一緒に、具体的なルールを決めることが大切です。また、そのルールは、成長とともに少しずつ改定していきましょう。

ただ ゲームとの正しいつきあい方を考えよう

※保護者の方や先生といっしょに見てください

1983年に家庭用ゲーム機「スーパーファミコン」が発売されて以降、今では、ゲーム機の種類も増え、さらにモバイル型ゲーム機もたくさんの種類が発売されるようになりました。スマホゲームも含め、種類が豊富で大人もはまってしまう人がいるほどです。



今の子どもたちにとって、「遊び」といえば「ゲーム」という人も多いのではないのでしょうか。

そして、今年、コロナウィルス感染防止の施策により、学校が休校になったり外出の自粛が求められたり、ゲームをする時間がさらになくなってしまったという人も多いのではないかと思います。このような状況の中、少し立ち止まってゲームとの正しいつきあい方を考えてみましょう。

ゲームは「子どもにとって悪い影響を与える」というイメージが、一定、定着しているのは事実だろうと思います。ここはちょっと見方を変えて、ゲームをすることで何かプラスになることはないか考えてみましょう。

たとえば、RPGなどストーリーの設定があるゲームは、いろいろと創造しないとゲームが進みません。ゲームの中で、これからの冒険を考えながら必要なアイテムをそろえたり、さまざまな特徴を持った敵キャラにうまく対応したりするには、創造力や問題を解決する力が必要になります。これらの力は、社会を生きていくうえでも大切な力です。

また、マリオ系のゲームではどうでしょう。ゲームを進めるうえで有利となるアイテムを見つけたり、飛び出してくる敵キャラにも素早く対応したりする必要があるなど、瞬時に展開を見極め判断する注意力や集中力が必要となります。注意力や集中力は、実際の生活では、交通事情を見て危険を回避することや、また、勉強をするうえで必要な力です。

では次に、ゲームによる悪影響を考えてみましょう。

戦闘系のゲームなどでは、暴力的なシーンが出てきたり、ただ敵を倒す(殺す)だけという内容のものが多くあり、やりすぎると暴力的であったり攻撃的な性格になるといわれています。

また、インターネットに接続し、他の人と一緒にプレイしたり会話したりするゲームは、十分な注意が必要です。ゲーム上の空間で知り合った悪意のある人物から誘い出されて被害を受けるといった事件も起こっています。

そして、何よりゲームをする「時間」が問題です。

今年(今年)は中止になりましたが、毎年、小学6年生で実施されている全国学力・学習状況調査の結果をしてみると、ゲームをする時間と平均正答率の関係は、1日1時間を超えてくると、長くゲームをすればするほど平均正答率は低くなっていくという結果が出ています。30分から1時間以内ならともかく、3時間も4時間もする人がいるようですが、そうなってくると学校の宿題や予習復習をする時間がなくなったり、また、睡眠時間が減って、翌日の学校の授業に集中できなくなったりなど、学力に影響を与えることが容易に想像できます。また、長時間ゲームばかりしていることは、「ゲーム依存症」の心配もしなくてはなりません。

「ゲームをする時間」は、どこから生まれてくるのか、また、「ゲームをする時間」によって何が失われるのか、よく考えなければなりません。

☆勉強や読書



☆すいみん



☆家族との団らん

さて興味深いのは、小学生の全国学テの平均正答率とゲームをする時間については先に述べたとおりですが、中高生の成績とゲーム時間との関係は、小学生とは少々違う結果がでている調査があります。

教科によりますが、1日に30分から1時間以内のゲーム時間なら、その方が成績が良いという調査結果が出ています。これはどういうことでしょうか。

ある中高生の集まりでこのことが話題になりました。そこでの意見は、「それは、ゲームを1時間以内でやめられる人だから」だそうです。すなわち、ゲームの他にも、自分がやりたいこと、やらなければならないこと、あるいは、目標の実現のために、自分でスケジュールを立てて一日の生活を送れるということでしょうか。このような自己管理能力が身につけていることが、学習にも良い影響を与えていると考えられます。逆に言えば、育ちのまっただなかの幼児や児童には、自己管理能力をはじめとする基本的な生活習慣の確立に向け、周囲の大人が関心を持って、適切なしつけや指導を大切にしていくなければなりません。

