

子供たちの「インターネット&ゲーム事情」と子供たちに対してできること

特別支援教室で子供たちとやりとりしていると、「楽しかったこと」のトークには、好きなゲームのことや動画のことが話題になることがあります。その子にとってのゲームの魅力は何なのだろうと考えながら聞いています。先日、愛知県医療療育総合センターの児童精神科の医師である吉川徹先生による「発達障害と情報通信技術」というテーマに勉強会に参加しました。春休みを前に子供たちとゲームや動画視聴のことで御家庭でも約束事を決めたり、相談したりすることがあるかもしれません。少しでも参考にいただければありがたいです。(文責:本谷) (「子どもたちはインターネットやゲームの世界で何をしているんだろう?」 関正樹著 金子書房も参考にしました。)

(その1) 内閣府の令和4年度の調査より

平日のインターネット利用時間は、低年齢でも利用時間はそれなりに長く、利用内容の割合は、「動画を見る」が全年齢を通じて高くなっています。

★例えば、7歳の利用の内容の多い順を見ると…

- ・動画を見る 93.2%
- ・ゲームをする 72.3%
- ・勉強する 51.9%

★10歳以上の小学生の平日の利用時間を見ると…

- | | |
|------------|------------------|
| 1時間未満 | 9.3% |
| 1時間以上2時間未満 | 15.3% |
| 2時間以上3時間未満 | 19.9% |
| 3時間以上4時間未満 | 16.1% |
| 4時間以上5時間未満 | 12.4% |
| 平均利用時間は、 | 213.7分 (951人の調査) |

★低年齢層の子供の保護者のうち、「ルールを決めている」との回答は81.1%で、子供の年齢が上がるるとともに割合は増加傾向。学校種が上がるにつれて、「ルールを決めていない」との回答が増える。

私たちが子供時代とは、放課後の過ごし方、遊びの時間の使い方が違う環境にいるのね。まずは、それを知っておかないと…。そういう私もネットを使っている時間、それなりに長いかな。



(その3) 約束作りに向けて (新たな視点で)

- ★約束は子供が守るものではない。大人が守らせるもの。守らせることのできる約束をする。
- ★早期から約束を決めるほど、守らせるのは容易。
- ★守られないまま約束が放置されている状況がよくない。
- ★デジタル機器使用を「お終いにすること」が一番難しい。

○「おしまいの練習」で、「おしまい」を受け入れやすくなる。

- ①次の使用機会の保障をする(次にいつ使えるのか予定を明確にする。取り上げられる不安を刺激しない。デジタル機器の使用を権利として保障する。)
- ②「おしまい」の後の(多少魅力的な)スケジュール
- ③ゲームに合わせた「おしまい」のタイミング
 - ゲームを時間で制限するのは高難易度
 - (きっちりの時間でなく、区切りのよいところで数分の遅れは許容する)
- ④予定通りに終わることができたら、賞賛(ご褒美)
 - (例:時間通りに終わったら「10分延長チケット」)

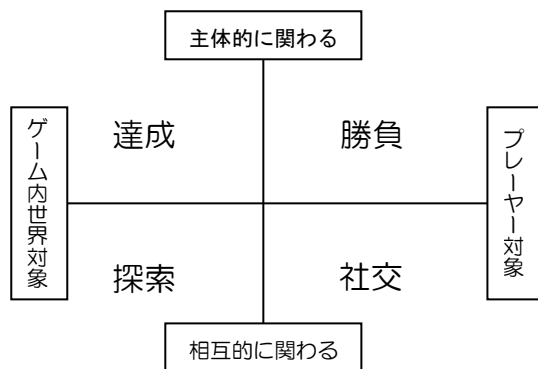
(その2) 別の視点からゲームを見ることも大切

※情報収集と情報共有をしよう。

「その子にとってのゲームの魅力は何か?」

★ゲームやネットの世界に何を求めているのか?

(Bertle の分類)



○「公平」な勝負ができることが魅力的

(ゲームの世界の勝負は、現実よりも子供にとっては、いくらか「公平」に見える)

○創作活動としてのゲームが魅力的

○ゲームを介したコミュニティへの参加が魅力的

○ゲームを共通の話題にして友達と会話することが魅力的

○ゲームをすることで安心できる居場所を作っている?

ゲームにいろんなジャンルがあるのね。うちの子、どんなゲームに面白さを感じているのかしら。

なるほど、～が面白いのね。ゲームの面白さ説明してって言ったら、すごい顔していた。約束を確認する前に聞いておいて良かった。



(その4) 学校と家の中の「居場所」について

ゲームや動画は基本的には娯楽です。コミュニケーションツールの1つになっている場合もあります。デジタル機器使用以外にスポーツ(観戦も含む)や工作や料理などの活動、公園での遊びなどで過ごす時間がある場合には、孤独感を感じて(孤立状態で)デジタル機器使用を「居場所」にしているわけではありません。そういう視点で見つめてみましょう。ゲーム以外にも楽しめる活動があるかどうか、とても大切な視点です。

