

小中学生におけるデジタルメディア・コントロールの必要性

～養護教諭アンケートから～

神谷 良夫

愛知学泉短期大学

Necessity of Digital Media Control in Elementary and Junior High Schoolers

— From School Nurses Questionnaire —

Yoshio Kamiya

キーワード：インターネット依存症 Internet Addiction Disorder、デジタルメディア・コントロール Digital Media Control、SNS Social Networking Service、教科「情報」 Subject "information"

1. はじめに

インターネットは、今や国民の5人に4人が利用するまでに普及し、20兆円規模の市場に成長して、重要な社会インフラの1つになっている。そのエンジンにフリーミアムという「無料」を餌にユーザーを「罠」に嵌め、巨額の利益を稼ぐビジネスモデルが存在する。確かに利用する前には利用契約を確認させるが、それを十分に理解して同意しているユーザーは僅少であり、ましてや小中学生においてはほとんどいない。また巧みに誘導されてユーザーやプレイヤーになりトラブルに巻き込まれる子供たちの事件は近年多発している。

2013年8月1日、厚生労働省研究班（代表・大井田隆 日大教授）の調査で携帯電話やパソコンに没頭する「インターネット依存」の中高校生は全国で推計51万8千人に上ることが分かった。

調査は12年10月～13年3月、全国の中学校140校と高校124校の約14万人を対象に実施された。約10万人から有効回答を得た。研究班によると、中高生のネット依存に関する全国規模の調査は初めてで、「ネットに夢中になっていると感じるか」「使用をやめようとした時、落ち込みやイライラを感じるか」など8項目を質問した。5項目以上に該当し、ネット依存が強く疑われる「病的な使用」と認定されたのは8.1%に上った。研究班はこの結果から、ネット依存の中高校生が51万8千人と推計した。

「病的な使用」とされた割合を男女で比較すると、男性6.4%、女性9.9%で女性が多かった。研究班は

「チャットやメールなどに没頭する人が多い」と説明している。「病的な使用」とされた中高生のうち「睡眠時間が6時間未満」と答えたのは43.0%で依存が強いほど睡眠時間が短くなることも判明した。調査時点の直近1カ月の午前中の体調が「常に悪かった」「しばしば悪かった」と回答したのも24.0%に上り、いずれもネットに依存していない人と比べて割合が1.6～2.7倍高かった。直近1カ月で使ったサービス（複数回答）を尋ねたところ「情報やニュースなどの検索」が69.2%で最も多かった。以下は「動画サイト」（64.4%）、「メール」（62.5%）の順だった。

ネット依存とされるのは、ネットの使いすぎで健康や暮らしに影響が出る状態で、悪化すると食事を取らなくなり、栄養失調になることもある。ただ、現在は病気とは定まっていない。研究班は「ネット依存が健康に悪影響を与えている」と警鐘を鳴らし、「ネットを使うことは若者の文化になっている。健康的な使い方ができるよう指導や教育をしていく必要がある」としている。¹⁾ このように新たな「ネット依存症」という今後大きな問題になる現象が出現してきている。

筆者は、数年前よりPTA活動をきっかけに小中学校の学校保健委員会の主催する「デジタルメディアと子どもたちの健康生活について」等の講演会を通して、子どもや保護者への啓蒙活動を行ってきた。始めた当初、依頼先の校長先生や養護教諭の先生の認識は、非常に低いものがあった。しかし、最近では、理解度に富み、学校保健活動にも積極的に取り入れて実践されている先生も多く見受けられ

るようになった。ただ、テクノロジーの進化は目まぐるしく速く、子供たちへの指導や対策は、事件発生後という後手にまわらざるをえないのが現状である。

そこで筆者に講演依頼をされてくる養護教諭の先生に「デジタルメディア・コントロールの必要性」について日頃から感じていることに関してアンケート行い、全体像を探ろうと考えた。子供のインターネット利用の古くて新しい課題に現場で努力されている養護教諭の先生を感じ方を分析しようと考えた。

2. 調査方法

多くの講演依頼を受けている愛知県三河地区の小中学校の 69 校を抽出してアンケート用紙を送り、返送してもらった。アンケートの項目は、■生活習慣・健康について (9 問)、■情報機器との関わりにおけるルール作りについて (5 問)、■情報機器を利用することによってトラブルに巻き込まれる事件が発生しています。どのように感じていますか。(4 問) の 3 部構成になっており、全部で 18 問となっている。各部の最後に改善の実践等の自由記述をお願いしてアンケートに答えていただいた。守秘義務を守るために具体的な都市名や学校名を記載することはできないが、回収率は小学校 (n=48)72.9%、中学校 (n=21)57.1%であり、全体では 68.1%であった。

3. アンケート結果から

(1) 生活習慣・健康について

生活習慣・健康についての項目についてほとんどの養護教諭がデジタルメディアの影響を訴えており、Q1「パソコン・ゲーム・スマホなどの利用拡大が子どもの生活習慣や健康に悪い影響を与えていると思いますか」では、小中学校で 100%、Q2「就寝時刻が遅くなったと思う」Q3「睡眠時間が短くなったと思う」では、90%前半となり、小中学生の睡眠時間や睡眠の質に心配が及んでいることが分かる。小学校の養護教諭は、Q4「視力が低下してきていると思う」や Q5「体力が低下してきていると思う」、Q6「姿勢が悪くなってきていると思う」等の身体面で心配をしているのに対して中学校の先生は、Q7「精神的不安定が増えてきていると思う」という項目

が 83.3%であり、小学校教諭の 77.1%より強い値を示している。また、Q8「家庭学習時間(塾を含む)は減ってきていると思う」という項目では、36.2%と家庭学習時間への影響は教科担当者ではないためかあまり心配はしていない。Q9「子ども本人や保護者は、ゲーム依存やネット依存についてあまり知らないと思う」という項目に関しては子供や保護者のネット依存症への理解度は 68%となり、クラスの半分以上は意識しているが、他の質問に比べて理解度が浅いことが分かる。

表 1 生活習慣・健康について (%)

問	質問	解答	小学校	中学校	全体
Q1	パソコン・ゲーム・スマホなどの利用拡大が子どもの生活習慣や健康に悪い影響を与えていると思いますか	5	68.6	83.3	72.3
		4	31.4	16.7	27.7
		3	0.0	0.0	0.0
		2	0.0	0.0	0.0
Q2	就寝時刻が遅くなったと思う	5	45.7	75.0	53.2
		4	45.7	25.0	40.4
		3	8.6	0.0	6.4
		2	0.0	0.0	0.0
Q3	睡眠時間が短くなったと思う	5	42.9	75.0	51.1
		4	48.6	25.0	42.6
		3	5.7	0.0	4.3
		2	2.9	0.0	2.1
Q4	視力が低下してきていると思う	5	34.3	41.7	36.2
		4	37.1	25.0	34.0
		3	28.6	33.3	29.8
		2	0.0	0.0	0.0
Q5	体力が低下してきていると思う	5	25.7	16.7	23.4
		4	40.0	33.3	38.3
		3	34.3	41.7	36.2
		2	0.0	8.3	2.1
Q6	姿勢が悪くなってきていると思う	5	31.4	41.7	34.0
		4	42.9	25.0	38.3
		3	22.9	25.0	23.4
		2	2.9	8.3	4.3
Q7	精神的不安定が増えてきていると思う	5	0.0	0.0	0.0
		4	0.0	0.0	0.0
		3	0.0	0.0	0.0
		2	0.0	0.0	0.0

		5	31.4	58.3	38.3
Q	精神的不安定が増えてきていると思う	4	45.7	25.0	40.4
		3	14.3	16.7	14.9
		2	5.7	0.0	4.3
		1	2.9	0.0	2.1
		5	2.9	16.7	6.4
Q	家庭学習時間(塾を含む)は減ってきていると思う	4	31.4	25.0	29.8
		3	60.0	50.0	57.4
		2	5.7	8.3	6.4
		1	0.0	0.0	0.0
		5	20.0	16.7	19.1
Q	子ども本人や保護者は、ゲーム依存やネット依存についてあまり知らないと思う	4	48.6	50.0	48.9
		3	22.9	25.0	23.4
		2	8.6	8.3	8.5
		1	0.0	0.0	0.0

5.強く思う 4.多少思う 3.どちらとも言えない

2.あまり思わない 1.全く思わない

(2) 情報機器との関わりにおけるルール作りについて

情報機器との関わりにおけるルール作りについての項目に関しては、学校側の責任としてQ10「学校での子どもへの周知・徹底が必要だと思う」Q11「保護者への周知・啓蒙と共に家庭でのルール作りが必要だと思う」Q10で89.4%、Q11で97.8%と強く意識されている。Q12「PTAも巻き込んだ地域全体のルール作りが必要だと思う」では、教員組織とPTAという保護者までの活動を上げていくという問題にぶつかるが、80.9%と強く意識されていることは理解される。Q13「販売会社や制作会社の自主ルールを強化することが必要だと思う」に関しては、80.9%と子供の生活環境を考えてのもっともな要望であるが、競争が激化しているネットのゲーム業界において、子どもの生活を考えて制作している制作会社は、希でありビジネス業界の荒波に飲み込まれてしまっているのが現状である。Q14「文部科学省や行政のルール作りが必要だと思う」の項目に関しては、全体で57.4%となり、「あまり期待はしていない」と考えるのか「現場で問題解決できる」と考えているのか今後の分析が必要である。

表2 情報機器との関わりにおけるルール作りについて (%)

問	質問	解答	小学校	中学校	全体
Q	学校での子どもへの周知・徹底が必要だと思う	5	40.0	66.7	46.8
		4	51.4	16.7	42.6
		3	8.6	8.3	8.5
		2	0.0	8.3	2.1
		1	0.0	0.0	0.0
Q	保護者への周知・啓蒙と共に家庭でのルール作りが必要だと思う	5	94.3	100.0	95.7
		4	2.9	0.0	2.1
		3	2.9	0.0	2.1
		2	0.0	0.0	0.0
		1	0.0	0.0	0.0
Q	PTAも巻き込んだ地域全体のルール作りが必要だと思う	5	40.0	33.3	38.3
		4	40.0	50.0	42.6
		3	14.3	16.7	14.9
		2	5.7	0.0	4.3
		1	0.0	0.0	0.0
Q	販売会社や制作会社の自主ルールを強化することが必要だと思う	5	40.0	33.3	38.3
		4	40.0	50.0	42.6
		3	20.0	8.3	17.0
		2	0.0	8.3	2.1
		1	0.0	0.0	0.0
Q	文部科学省や行政のルール作りが必要だと思う	5	20.0	16.7	19.1
		4	31.4	58.3	38.3
		3	45.7	25.0	40.4
		2	2.9	0.0	2.1
		1	0.0	0.0	0.0

5.強く思う 4.多少思う 3.どちらとも言えない

2.あまり思わない 1.全く思わない

(3) 情報機器を利用することによるトラブルをどのように感じているかについて

Q15「SNSなどの利用でいじめや人間関係に悩む子どもが増えていると思う」に関しては、全体で93.6%と多くの養護教諭が心配をしている。小学校で91.4%、中学校で100%であった。意外と小学校での数字が高いことに驚かされる。SNSを利用することが出来る情報機器の利用が低学年まで広がっていることが推察される。Q16「基本料金やネット上での課金などお金に関するトラブルが増えていると思う」では、70.2%と巧妙に課金する仕組みや保護者の情報機器を利用することによるトラブルを未然

に防げない状況や買い切りではない情報機器における月額使用料など子どもの情報機器使用にどこまで支払うことが可能かという議論が必要ではないかと考える。ここに子どもの教育格差や貧困などの問題は存在しないのか不思議である。Q17「逆にネットを利用することによって学習面にも良い使い方ができると思う」に関しては、養護教諭の立場から小中学校にタブレットを導入し、無線 LAN につながれた学習環境には、61.7%といささか冷めた目線で捉えている現状がうかがえる。現場導入には多くと障壁を乗り越えて総合的に行われるべきだと考える。Q18「学校教育において情報教育や情報モラルなどを通して正しいトレーニングが必要だと思う」に関しては、全体で 95.7%が必要であると考えている。問題は、「正しいトレーニング」の内容になる。「正しいトレーニング」のカリキュラムを策定したとしてもネットの世界は、日々更新して拡張を続けている。競争が激化している世界において新しい利用方法、新しいビジネスモデルが生まれて、それに伴って光と影の世界が広がっていく。つまり「正しいトレーニング」のカリキュラムは陳腐化しやすいという傾向を持っていることをまず第1に自覚しなければならない。公教育に取り込もうと考えるときにこの問題が最大の問題であり、常に問題が起こってしまっただけの後手に回る要因となっている。

表 3 情報機器を利用することによってトラブルに巻き込まれる事件が発生しています。どのように感じていますか。(%)

問	質問	解答	小学校	中学校	全体
	SNS などの利用でいじ	5	48.6	50.0	48.9
Q	めや人間関係に悩む子	4	42.9	50.0	44.7
15	どもが増えていていると思	3	8.6	0.0	6.4
	う	2	0.0	0.0	0.0
		1	0.0	0.0	0.0
	基本料金やネット上で	5	17.1	8.3	14.9
Q	の課金などお金に関す	4	51.4	66.7	55.3
16	るトラブルが増えてい	3	22.9	25.0	23.4
	ると思う	2	8.6	0.0	6.4
		1	0.0	0.0	0.0
	逆にネットを利用する	5	5.7	8.3	6.4
Q	ことによって学習面に	4	57.1	50.0	55.3
17	も良い使い方ができる	3	22.9	16.7	21.3
	と思う	2	11.4	25.0	14.9
		1	2.9	0.0	2.1

	学校教育において情報	5	51.4	66.7	55.3
Q	教育や情報モラルなど	4	45.7	25.0	40.4
18	を通して正しいトレー	3	2.9	8.3	4.3
	ニングが必要だと思う	2	0.0	0.0	0.0
		1	0.0	0.0	0.0

5. 強く思う 4. 多少思う 3. どちらとも言えない

2. あまり思わない 1. 全く思わない

(4) 自由記述から

自由記述の中から各学校のデジタルメディアへの対処方法の実践をうかがうことができる。授業等で扱うのは道徳の授業が一般的で、その準備段階で児童生徒へのアンケート結果から学校の実状を訴え考えさせるものが一連の流れになっている。外部講演者を招いて扱う場合は、児童生徒がアンケート結果の発表をした後に講演を聴いて身近な問題として考えさせるケースが多い。保護者への啓蒙に関しては、修学旅行や山の学習など学校外での研修における保護者説明会に併設して訴える場合や児童生徒への講演会に PTA の一部が参加して視聴するが多い。

キャンペーン活動としては、学期中か長期休暇前に点検シートを配布して自己管理を促す方法が一般的であるが、一過性であるため児童生徒に継続して強く意識に訴えることは甚だ難しく課題となっている。

家庭への啓蒙活動としては、家庭でのルール作りの促進やその基準の提示などであるが、具体的にはフィルタリングやペアレンタルコントロールの推奨などを行っている。しかし全体的にテクノロジーには疎いと思われる養護教諭の先生に日々進化する情報機器の取り扱い方や注意すべき項目や賢い使い方などの基準などを提示することは困難であると思われる。また、競争が激化するゲームメーカーは、新作ゲームの制作と宣伝に力を入れ、コンプガチャ^{注1}のような消費者庁からのクレームが出るような作品は今後制作せず、浅く長くゲームに没入する依存症に陥るような作品を取り揃える戦略に変化してきている。

小中学校を対象としたアンケートであるため（回収率は小学校の方が多かった。）、小学校の先生方は生活習慣に基づく健康被害を心配されており、中学

校の先生方は SNS などによる精神的な被害を心配されている。中学校においては健康被害も大きな問題であるが、精神的な被害の方がそれよりもまして大きな問題となっており、健康被害を包括して精神被害へと問題は、大きくなっていると理解することができる。自由記述から以上のことが推察できるが、教育現場でどのような実践がなされているかは重要と考えるため以下主な自由記述項目を示す。

■生活習慣・健康について

- ノーテレビ、ノーゲームの日を作るように呼びかけた。
- 生活チェックカードの中で項目を作り実践している。
- 保健指導、保健だよりの配布、保健集会における寸劇などを実施した。
- メディアによる影響が大きいことは日々感じております。次年度の課題です。
- 本年度の学校保健委員会で情報モラルについて健康への悪影響を含め取り上げました。「テーマはネット社会に生きる中学生に必要なこと」で講演をした。
- 情報モラルの授業を道徳の時間で行った。(全学年全学級) 携帯ゲーム機やスマホなどの保有台数を調べると同時にネットトラブルについて考えさせました。
- 生活習慣・生活リズムの基本は就寝時刻にあると考え、早寝・早起き・朝ごはんの取組を年間通して行った。学校保健委員会、保健指導・委員会活動・生活点検等で共通したテーマで取り組む中で、就寝時刻の遅れの原因が、ゲームや塾等にあることが分かり、次に「テレビやゲームとの上手な付き合い方」をテーマに年間を通して取り組んだ。
- 6年生の児童を対象に、各自メディア目標を決めさせ、起きる時刻・朝ご飯・運動・寝る時刻・テレビやゲームの5項目について1週間チェックする活動を2回行った。5年生の児童・保護者には「山の学習説明会」の時に、6年生の児童・保護者には「修学旅行説明会」の時に外部講師によるネットモラルについての説明会を行った。5・6年生の児童を対象に学校保健委員会で「メディアと睡眠の関係」について取り上げた。
- 年2回の生活点検カード(高学年)。身体測定時の保健指導でテレビやゲームとの付き合い方、脳への影響について行う。生活リズムに関するアンケートを実施し、結果のお知らせなどを配布した。
- 外遊び・仲間遊びの推進のため「〇〇っ子チャレンジ」と名づけ、児童保健委員が企画した遊びを月曜放課後に全校に呼びかけて、実施している。高学年にミニ保健指導で「メディアとのつきあい方」の指導後、生活点検カードで1週間、テレビとゲームを合わせて2時間以内に取り組みさせた。冬休みの点検カードで「早寝」をチェックしたが、1・2年生9時、3・4年生9時30分、5・6年生10時の達成率は48.7%であった。
- 養護教諭として生活習慣作りの一環としてデジタルメディアとの付き合い方について保健指導を行っています。子どもたちの生活から携帯用ゲーム・スマホが切り離せなくなっていると強く感じています。子どもたち自身が、自分の生活をチェックし、生活の改善を考え、チャレンジしていきけるように保健指導を行いました。保健指導を行った期間に意欲は高まったものの、実生活を継続させていくことに課題が残っています。
- パソコンやゲーム、スマートフォンに限りませんが、早寝早起きや食事・運動などと一緒にデジタルメディアの使い方において自分で目標を決めて生活改善に取り組む活動を年に4回行っています。
- 目を大切にすること、正しい姿勢について保健指導を行いました。睡眠(早寝早起き)については、手作りのポスターを全校児童の目の付くところに掲示しました。
- 保健指導でテレビ・パソコン・スマホ・タブレット・ゲームなど長時間することの体への影響について全学級で行いました。指導直後は良いのですが、直ぐ忘れてしまうと言うか意識を継続させることが難しいと感じています。
- 2学期身体測定時に、長時間ゲームやパソコンをすることによる生活習慣や身体への影響についての保健指導を全学年に実施した。
- 生活点検カードの項目に、メディア実施時間の目安を決め、チェックを行った。

■情報機器との関わりにおけるルール作りについて

- 親子で話し合う時間が大切である。その上で子どもとの"約束"が必要である。
- PTA 通信で家庭でのルール作りを啓発している。
- 入学説明会や保護者が集まる機会に、情報モラルの話題提供や講演をしている。

- 保護者会の時、ネットモラル、フィルタリングについて全学級で話す時間をつくり、話してもらった。やはり家庭内で約束事を決めてもらう必要があると感じた。
- 生活点検の結果を保健だよりに掲載し、家庭でのルール作りを促した。
- 保健だよりで学校での指導内容を啓発したり、学校保健委員会でデジタルメディアに関することを伝えたりしています。情報機器の利用だけでなく情報機器の機能が急速に発達しているので、学校だけでは指導が追いついていないのが現状と考えます。
- 子どもを変えていくために、親を教育することが必要だと思う。
- 学校で子どもや保護者への周知・啓蒙はできても、徹底はできないと思います。企業利潤に関係のないところで、もっとその害についても社会全体で取り上げられるべきだと思います。企業の宣伝だけが横行しすぎていると思います。

■情報機器を利用することによってトラブルに巻き込まれる事件が発生しています。どのように感じていますか。

- 親が子ども用のスマホを持たせたら負けだなと思った。決して安いものではないのでどうしても必要なときは、親のスマホを借りれば良いと思う。
- いじめ撲滅集会で SNS についてのアンケートやそれに基づいて対処方法話し合う場を持っている
- 学校にはどんどん IT 機器が入っています。数が増え多くの子どもが触れることが可能となりました。しかしその一方で、モラルの教育が追いついていない、スキルを向上させる時間が足りないように思います。純粋にスキルやモラルの向上を目的として、外部講師を招くなど、何らかの対策が必要かと思っています。
- 道徳の時間に情報モラル指導を行った。フィルタリングサービスの利用やペアレンタルコントロールの実施に関する調査を行い、未設定の保護者にフィルタリングしてもらうように呼びかけた。
- 情報機器の利用について、ネットトラブルについての学級指導を行った。アンケートの実施。
- 情報モラルについては、大切なのでクラス担任が学級指導をしています。

- 養護教諭としてではなく、学習情報の立場から情報モラルに関する指導が行われています。

4. 見えているものとまだ見えていないもの

内閣府が 2013 年度に 10～17 歳（小学校 4 年～高校 3 年）に行った調査によると、回答者数約 1800 人のうちスマホを持っていた高校生が 81.1%、中学生が 25.7%、小学生が 6.0%であった。高校生に比べると小中学生の所有率は低いが、前年度から小学生は 3 倍、中学生は 2 倍近くになった。塾や習い事に通い始める子どもに、親がスマホを持たせるケースが増えており、いまや“主戦場”は小学 4 年生と、低年齢化している。一方、スマホや携帯電話を持つ児童生徒の約半数がネット上のトラブルを経験している。「のめりこんで勉強できない。」「人間関係に悩んだ」などがあった。²⁾

地域の行政や PTA などを巻き込んで、ルール作りを行っている事例から何が学べるのであろうか。石川県は 2010 年に「いしかわ子ども総合条例」で保護者が小中学生に特別な場合を除き携帯電話を持たせないように努力義務を決めた。この結果、上意下達ではないが、家庭でネットモラルの話し合いをする割合は他県と比べて突出して少なくなった。

愛知県刈谷市では、児童生徒愛護会（学校、市役所、警察）と PTA 連絡協議会の連名で 2014 年 2 月に「携帯電話やスマートフォン等の安全な使用のお願い」を発表した。これは、主に「必要のない携帯電話やスマホを持たせない。携帯電話やスマホ等を契約する際には、親子で約束をしっかりと結び、必ずフィルタリングサービスを受ける（解除しない）。夜 9 時以降、お子さんから携帯電話やスマホ等を預かる。（保護者の目の届く場所に置く）」といった内容となっている。「このルールはありがたかった。」という生徒もいれば、「9 時までならいいだろう。」とルールを逆手に取り熱中する生徒も現れ、捉え方次第という様相である。

鳥取県米子市では 2014 年 1 月、「ケータイ・スマホ等に関する緊急アピール」を発表した。これは、主に「私たちは、子どもをインターネットの弊害から守るために「小中学生にはケータイ・スマホ等」を持たせません。子どもにネット社会での正しい判断力を付けるため、ケータイ・スマホ等の光(利便性)と陰(危険性)について、保護者は勉強します。保護

者がその危険性を理解し、家庭内でのルールを定めるなど責任をもって持たせることを妨げるものではありません。」といった内容になっている。³⁾ 石川県や刈谷市・米子市の取り組みは保護者への一定のアピールにはなっているが、根本的な解決とは言いがたく、追いかけてこの状態が続いている。

以上3つの先進事例から考えられることは、出発点は情報モラルの問題意識から始まり、そこから健康面、学習面へと子どもとデジタルメディアへの関係性対策は発展したようである。ただ筆者が考える大きな問題はインターネット依存症である。日本では韓国ほど大きな問題として取り上げられていないが、コンプガチャ問題を契機に強烈なネット依存症という社会現象を起こさないように一日短時間を数回に分けて今までより長い時間ネットを使い続けるユーザーを増やし囲い込むような戦略に変化して来ている。ネット業界の戦略やビジネスモデルを見過ぎているのは、子どもたちは常に新たな被害者として増え続けるであろう。

5. 考察

養護教諭が問題としている点は、健康面では1. 睡眠 2. 視力 3. 姿勢 4. 精神的不安定をあげている。健康上の問題点を解決する施策として 1. 学校での指導 2. 保護者への啓蒙 3. PTA を含む地域活動 4. 制作会社の自主ルールの強化をあげている。最近のトラブルに巻き込まれる事件に関するものとして1. SNS によるもの 2. 利用料金などをあげているが、学習面に関しては否定的な傾向が強い。「学校教育において情報教育や情報モラルなどを通してトレーニングが必要だと思う」は95.7%と圧倒的に高い。教科「情報」やあるいは5教科の中に「情報」の単元を設けたカリキュラムが望まれる。小中学生におけるデジタルメディア・コントロールの必要性の議論になると最後は、「家庭で良く話し合ひましょう。」という言葉で締めくくられる場合が多い。現在の状態では、これは家庭への責任転嫁となっている。果たして進化の速い情報通信技術の世界で、保護者がどれほどその善悪を理解して子どもにコントロールを施すことが出来るのであろうか。新奇性に興味関心が強い子どもの方が情報知識は長けており、保護者は反論が出来ず子どもの主張するままになる可能性は大きい。

筆者の過去10数回の講演や、今回の養護教諭アンケートからスマホ・タブレット端末等のデジタルメディアの利用方法や指針は小学校低学年や幼少期の子どもやその保護者から啓蒙していかなくてはならない時期に入ってきていると考える。明らかにスマホ・タブレットの使用開始年齢は低年齢化している。子どもが自律的にコントロールできるように利用時間や利用目的をまさにそのテクノロジーを使って考えることを可能としていかなければならない。ネット社会がテクノロジー優先、ビジネス優先で走っているために消費者としてのユーザーは取り残されていると同時に被害者にもなっている。デジタルメディアとの関係性は、より良き教育的利用を考えると同時に学校教育・家庭教育を巻き込んだ総合的な対策が望まれる。

引用文献

- 1) 「ネット依存の中高生、国内に51万人 厚労省推計」
<http://www.nikkei.com/article/DGXNASDG0104LR00C13A8EA2000/> 2014.4.5
- 2) 読売新聞 2014年7月10日 『教育ルネサンス スマホと学校1 児童生徒で自主的ルール』
- 3) 日本経済新聞(夕刊) 2014年5月20日 『チャットなどこどものトラブル スマホ管理 親子で対話』

参考文献

- デビット・トンプソン 著 中里京子 訳:『依存症ビジネス』,ダイヤモンド社(2014)
- 慎 武宏/河 鐘基 共著 :『ヤバいLINE 日本人が知らない不都合な真実』,光文社(2015)
- ローレンス・カストリーナ/シェリル・K・オルソン 共著 鈴木 南日子 訳:『ゲームと犯罪と子どもたち』,インプレスジャパン(2009)
- ニコラス・G・カー 著 篠儀 直子 訳:『ネット・バカ』,青土社(2010)
- 樋口 進 監修:『ネット依存症のことがよく分かる本』,講談社(2013)
- 小島健志 田島靖久(ほか) 著: ネットの罠, 週刊ダイヤモンド, 4433号, 24-53(2012)

注

- 1) コンプリートガチャの略称で、子どものおもちゃ販売機から発想されたゲーム開発手法。レアアイテムを獲得するまで消費行動が行われるため射幸心を煽るものとして2012年に禁止された。