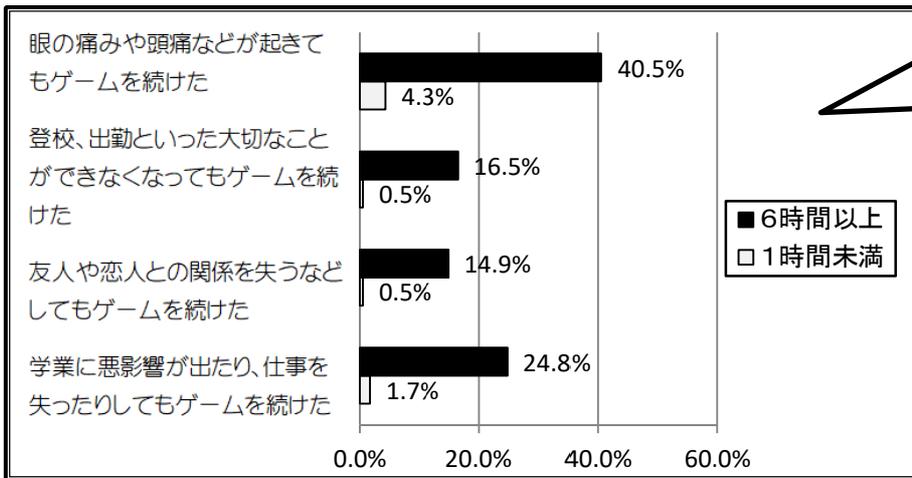


「スマホ等 使い方のやくそく」の指導徹底を

新型コロナウイルスの影響で学校が休業になり、外出もままならない子どもたち。暇を持て余し、ゲームに熱中するあまり、ついには依存症に陥ってしまう子どもたちの増加が危惧されます。

一昨年8月に厚生労働省から「ネット依存の疑いがある中高生が全国で推定約93万人」という調査結果が公表され、昨年の5月には、WHO（世界保健機関）が「ゲーム障害」を新しい疾病として認定しました。これらの状況を受け、香川県では「ゲーム制限条例」が制定され、大きな話題となりました。香川県が条例を制定する根拠にもなった資料が下記グラフです。



昨年2019年、国立「久里浜医療センター」が、ゲームで遊んだ経験のある10～29歳、約4400人を対象に行った「ゲーム依存に関する調査結果」より

ご覧のように、ゲームにのめり込むと、生活や健康に大きな影響が出ることが分かります。



このときの調査では、1日6時間以上ゲームをする若者は全体の2.8%で、そのうちの半数以上が昼夜逆転の生活をする傾向があったと回答し、2割以上の若者は、半年以上引きこもっていると回答したそうです。

新型コロナ対策の長期休業がきっかけで1日6時間以上ゲームをするようになった子どもたちが随分増えたことでしょう。ゲームへの依存度が進行した子どもたちの中には、昼夜逆転となり、学校が再開されても学校に行こうとする気力そのものを喪失し、引きこもりになったり、登校を促す家族へ暴力を振るったりするケースも出てくるのではないかと心配されます。

ゲームのやり過ぎが原因で死者まで出た韓国、若者のゲーム依存が深刻な中国、それに、タイやベトナムでも国を挙げた厳しいゲーム規制措置を講じているそうですが、国レベルでの規制がない日本。

ゲーム依存症の治療に従事されている専門家の先生は、「ネトゲ廃人」と呼ばれる若者を生み出しているネットゲームは「デジタル・ヘロイン」だと、その危険性を強く警告されています。

同じ「依存物」である酒やたばこ、ギャンブルは未成年には禁止されているのに、ゲーム規制を条例化した香川県には、「行政による家庭教育への介入だ」と批判が多く寄せられているそうです。

であれば、誰もが納得し、理想的なのは、家庭内でネットゲームに関するルールを親子で話し合い、ルールを確実に守らせればいい。——ところが、最近の子どもたちが最も夢中になっているMMORPGと呼ばれる多人数同時参加型オンラインゲームが普及している状況では、「親との約束だから」「うちのルールだから」・・・と言って途中でゲームを抜けられないのです。親子関係より友人関係が優先する年頃の子供たちにとって、ルールを守ろうにも守ることが困難な状況にあるのです。

この状況を打破できる最も有効な対策は、霧島市PTA連絡協議会で定められた「スマホ等 使い方のやくそく」に定められたルール（「夜9時以降の使用禁止」等）を守るよう、どの家庭でも指導を徹底していくことです。ただ、各々の家庭での実践には限界もありますので、霧島市全体で取り組もうと確認された共通ルールが、学校との連携の下、全ての家庭で共通実践されるようになると、ゲーム依存症の効果的な予防対策にもなります。