

目指す学校像

高き志【こころざし】

地域とともにある

勢いのある学校

No. 9 (R元. 6. 13発行) 文責 校長 福田雅也

我が子を「依存症」へ導く…

今回は、まず「衝撃的な数字」から紹介します。

6年生	3時間くらい…12.5%	4時間以上…25.0%
5年生	3時間くらい…14.3%	4時間以上…42.9%

この数字のどこが衝撃的なのでしょうか？実はこの数字、先日、本校で実施した標準学力テストに付随して行った、生活習慣の調査結果からのものです。本校の子供たちの実態なのです。

それでは、この数字が回答率となった「問い」は、どんな問いなのでしょう。

「平日（月～金）、1日どれくらいの時間、テレビやDVDを見たり、ゲームをしっていますか。（オンラインゲームも含まれます。）」

というものののです。

保護者の方々は、この数字を見てどのように思われますか？ 私は、正に「衝撃的な数字」だと感じたのです。

これらの数字は、もちろん全国の平均値をかなり上回っています。5年生の4時間以上の数字にいたっては、25ポイント以上、上回っています。

この結果の責任は誰にあるのでしょうか？もちろん責任の一部は子供たちにあるでしょう。しかし、その責任の大部分は保護者にあると断言します。買いつけたのも保護者であり、状況をコントロールできていないのも保護者です。「言っても聞かないんですよ。」…よく聞く言葉です。言っても聞かないのなら、ゲーム機を取り上げてください。子供は「保護」が必要な存在です。子供を保護する責任があるからこそ、親は「保護者」なのです。

先日（5月25日）、世界保健機関(WHO)は、スイス・ジュネーブで開かれた年次総会の委員会で、オンラインゲームなどにのめり込み、生活や健康に深刻な影響が出た状態を「ゲーム障害」(ゲーム依存症)と呼び、精神疾患と位置付ける「国際疾病分類」を正式決定しました。国際疾病分類は病気の調査・統計に関する国際的な基準で、改訂は29年ぶりとなるそうです。ゲーム依存症は、アルコールやギャンブルなどの依存症と同様に治療が必要な「疾病」と位置付けられたこととなります。

WHOの診断基準では、

- 〈1〉ゲームの時間や頻度などをコントロールできない
- 〈2〉家庭、学校、職場など日常生活に大きな問題が生じて、ゲームにのめり込む
- 〈3〉こうした行動が1年以上続く

…などの状態は依存症の可能性があると示したそうです。

本校の子供たちに尋ねた別の調査では、就寝時間が遅い実態や、睡眠時間が不足している実態も分かっています。睡眠不足が子供達の学校生活に問題を発生させるのは当然です。

高木小の子供たちの中に「ゲーム依存症」の子はいないのでしょうか？
いるとしたら、依存症へ導いたのは誰でしょうか？

さすがに、我が子を「アルコール依存症」や「ギャンブル依存症」へ導く親はいないでしょう。しかし、自分にそんなつもりはなくても、今の現状が我が子を依存症へ導いているのかもしれない。

今後、学校では力を入れて「ノーテレビ、ノーメディア」への取組を進めていきたいと考えています。町内全体でも取り組んで行く予定です。私は、高木小の可愛い子供たちを「依存症」から守らなくてはならないと感じています。そのため、しっかりと取り組みますが、一人一人の自宅に上がり込み、ゲームを止めさせることはできません。間接的な取組しかできないのです。

今回の学校便りを読み、危機感を持たれたご家庭があるのならば、情報を共有し、一緒に取り組んで行きましょう。ご相談や学校に協力できることがあれば、遠慮なく担任にお伝えください。オンラインゲーム等が普及し、一家庭だけでは対応できない状況のようです。

とにかく、みんなで高木小の子供たちを守っていきましょう。

