



(発行)  
熊本市教育委員会事務局  
学校教育部 総合支援課  
学校サポート班  
(文責)  
指導主事 田中 慎一朗  
tanaka.shinichiro@city.kumamoto.lg.jp

## いぞんから子どもを守る…

ネット依存の研究を行っている機関では以下の8項目中5つ以上当てはまれば、ネットの病的使用としています。

- 「①自分が夢中になっていると感じる。」
- 「②満足するために使用時間を長くしなければいけないと感じる。」
- 「③使用時間を減らそうとしたが、うまくいかなかったことがある。」
- 「④問題や不安から逃れたいので使う。」
- 「⑤使用時間を減らそうとしたとき、イライラしたり気持ちが下がった。」
- 「⑥使用を隠すため、家族などに嘘をついたことがある。」
- 「⑦予定した時間より長く使ってしまう。」
- 「⑧人間関係や学校のことを使用によって台無しにしたりしそうになったりしたことがある。」

いくつ当てはまりましたか？全国結果では中学男子10.6%高校男子13.2%、中学女子14.3%高校女子18.9%が病的使用となりました。使用の内容で一番多かったのが、男子はオンラインゲーム、女子はSNSでした。アンケートを取った学校の人数を全国の中高生に当てはめると病的使用は20

12年の約2倍の93万人。3～4個当てはまる不適応使用は161万人、これらの数は大阪市の人口より少し少ない人数になります。また、ネットの使いすぎで経験した問題の5割は、成績低下でした。

**依存** (ネット使用の場合は厳密には行動嗜癖) とは、自分の将来に対してそれを害する行為を指します。本をたくさん読む人のことを「本に依存している」とはあまり言いません。使いすぎがダメなのは、将来の夢が実現するのを邪魔するからです。時間だけでなく、使い方も同時に考え



た方がよさそうです。視点はその使い方が将来にどのような影響を及ぼすかです。

スマホを使う場面は、大人がいるところだけではありません。結局、依存(=夢実現の敵)から自分を守るのは自分しかないのかもしれませんが、可能性をたくさん秘めている若者には、依存によってその可能性を減らしてほしくないと願います。

### 子どもの電子マネートラブルに注意！

お年玉の季節です。最近、もらったお年玉をそのままスマホにチャージする子どもの話も聞きます。このチャージ、実はSNS間でやり取りをすることが可能です。つまり大人の知らないところでお金が動くということです。子どもの交友関

係はSNSで大きく広がりました。彼らの間で金銭トラブルの範囲も広がったということを理解し、スマホを所持させているならばネット空間での恐喝にも注意しなければなりません。



先日、大阪に仕事で行きました。宿泊ホテルは大阪駅から歩いて5分。スマホには地図アプリがあるので迷う心配もありません。

夕食を済ませて駅に到着。あとはホテルに行って寝るだけです。見知らぬ街のせいでいつもよりゆっくり歩いていますが、5分なのですぐに着くはず。アプリを開きます。「あれ??自分の位置がぐるぐる回って、どちらに向かっているかわかりません(汗)」

「そうだ！歩く速度が遅いからGPSが反応しないんだ！」そう思った私は、5メートルダッシュを繰り返して、その辺りを行ったり来たり... どう考えても怪しすぎます(+,+)

もう20分も歩いたり走ったり...心も体もへとへとになったところに通行人とすれ違いました。「すみません〇〇ホテルってどこですか？」私の質問に、快く連れて行ってくれた男性。

アプリがうまく働かなかったのかな(T\_T) 私を助けたのはアプリではなく人でした。

**情報**社会は、今後さらに進んでいく。そのような世界で活躍するには、情報収集力と同時に情報を発信する力も大事である。いつの時代も自己アピールする力は必要で、その発信にインターネットを用いることは、この先を生きる子どもたちには必要不可欠だろう。情報をインターネット上に投稿することのすべてが悪いのではない。発信する時代だからこそ、その取捨選択の力を身につけるべきである。▼取捨選択は一人でも、その力  
**家庭内ルール**の作り方 (個人情報編) になって絶対役に立つ。▼その判断をする場面こそが、大人の  
判断のための対話の度に力がつく。「投稿する前に親子で対話。」このルールはどうだろう。情報機器の持たせ始めには、このルールは設定することが可能である。しかし、すでに子どもが所持している場合は、なかなか子どもが応じてくれない場合がある。スマホの中身も見せたくないかもしれない。その時は、「月に一度は、友だちの投稿でよいかから、それを見て親子でその投稿について話し合う。」これならできるかもしれない。大切なのは、家での対話の機会をつくること。これがルール作りの目的である。