



涌小通信

知内町立涌元小学校
～重点教育目標～
主体的・対話的に学び、
自らを磨き、高め合う子
令和元年12月26日発行

SNS(ソーシャル・ネットワークキング・サービス)・ネトゲとは何か ～この冬休み、スマホ・メディアとどのように付き合っていくか～

校長 三上 幸喜

図1:ひと昔前のSNSアイコン



図2:現在のSNSアイコンの一例



いよいよ明日から冬休みがはじまります。大きな事故やけががなく、2学期を終えることができました。家庭・地域の皆様のご理解とご協力に、心より感謝申し上げます。この冬休みも、交通事故や冬型の事故、病気やけがのない楽しい、そして充実した冬休みになるように、学校でも指導いたします。ご家庭や地域においても、子どもたちへの指導や声かけをお願いいたします。

今、町内の小・中・高校生への各種調査から問題となっているのが、スマホ・メディアの**使い方や使用時間**です。H29年度に確認された「知内町のスマホ・メディアルール」では、1日2時間以内、小学生は夜9時以降行わないとなっています。しかし、実態は、**低年齢化が進み、学年が上がるにつれて長時間化や深夜化の傾向が見られることが明らかになってきました。**

ふた昔前は、ゲームやスマホを買い与えるか、与えないかという話が主流でしたが、現在は「どのようにスマホ・メディアと付き合っていくか、どんな利用の仕方をしていくのか」が重要と考えられています。

<代表的なSNS> ※図2参照…いくつか分かりますか？
日本最大の会員数を持つ mixi (ミクシィ)、モバイル向けのGREE (グリー)、モバゲータウン、世界最大の会員数を持つ Facebook (フェイスブック)、それに次ぐ Myspace (マイスペース)、Twitter (ツイッター) などが有名です。この他に写真共有アプリの Instagram (インスタグラム) や動画共有アプリ TikTok (ティックトック) などなど…。多数存在します。

<SNS開発の目的>
友人・知人間のコミュニケーションを促進する手段や場、あるいは趣味や嗜好、居住地域、出身校、「友人の友人」といった自身と直接関係のない他人との繋がりを通じて、新たな人間関係を構築する場を提供する。

国立病院機構久里浜医療センターの精神科医長 松崎 尊信 氏によると、同センターにゲーム依存の治療の来院者の**90%以上がネトゲ(オンラインネット・ゲーム)**の利用者とのことでした。また、ゲーム依存の治療の目標は「**本人が自分の意思で行動を変えていこうとすること**」とも述べられていました。

冬休みは、子どもたちの自由な時間が多くなります。また、家で子どもだけで過ごす時間も増えると思います。**毎日ゲーム三昧、夜型の生活とならないために家庭での約束、ルールを確認してください。**

松崎 尊信 医長からの予防と対策は以下の通りです。(2019.12.14 早寝早起き朝ごはんフォーラム in ほっかいどうより)

<p><ゲーム障害の予防></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ネットの使用開始年齢を遅くする ○ネットの使用時間を少なくする ◎子どもの日常生活を豊かにする ◎親自身のネット使用に気をつける 	<p><ゲーム障害にさせないために></p> <p>ルールの設定 → 正しい知識 → リアルな生活での楽しい活動 → 記録を付ける</p>	<p><ゲーム障害になってしまった時></p> <p>早期発見・早期対応 → 背景にある要因 → 他の活動へ導く → 相談・受診</p>
---	--	---