りょうかわ

学校だより　令和2年12月10日発行　第15号　新潟市立両川小学校

利用されるのでなく「利用する人」であるために

校長　　中村　雅芳

１１月下旬に，ＳＮＳについてのアンケートを全校児童からとりました。まずは，その結果をご覧ください。※複数回答の質問は分母を固定して計算したため合算すると 100 %を超えます。

1　あなたは通信（ネット）ができるゲーム機やパソコン，タブレット，スマホ等をもっていますか（家族で使うものも入れて）。

は　い	113人（97%）
いいえ	3人（3%）

2　どのようなものをもっていますか。選んでください（いくつでも）。

①ゲーム機	84%
②パソコン	41%
③タブレット	46%
④スマホ・携帯	51%
⑤その他	1%

3　どのようなことをしていますか。選んでください（いくつでも）。

①ゲーム	82%
②メール	5%
③HP見る	9%
④動画見る	75%
⑤ライン等	7%
⑥その他	5%

4　３で「ゲーム」と答えた人は答えてください。ゲーム名は何ですか（いくつでも）。

①あつまれ動物の森	27%	⑤マインクラフト	18%
②マリオブラザーズ	19%	⑥フォートナイト	19%
③ポケモン	18%	⑦その他	39%
④スマッシュブラザーズ	15%		

5　ネット上にあるページ（サイト・SNS）に，メッセージや写真，動画を送った（アップロードした）ことがありますか。

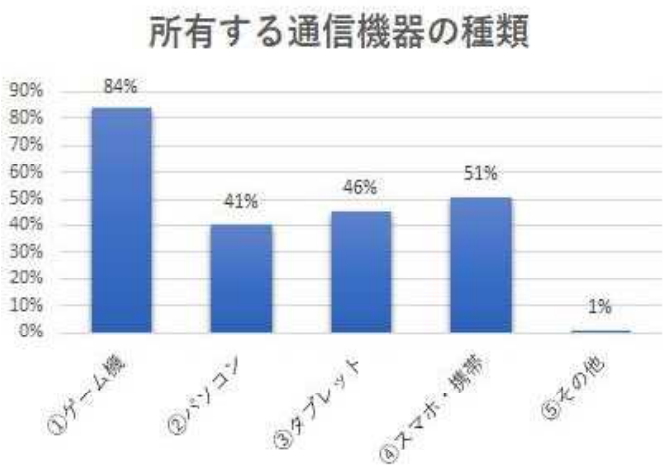
は　い	16人（14%）
いいえ	100人（86%）

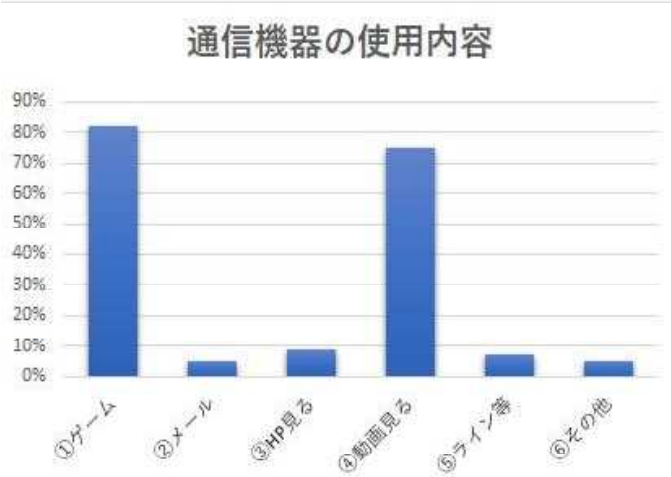
6　５で「はい」と答えた人に聞きます。どのようなものを送りましたか。選んでください（いくつでも）。

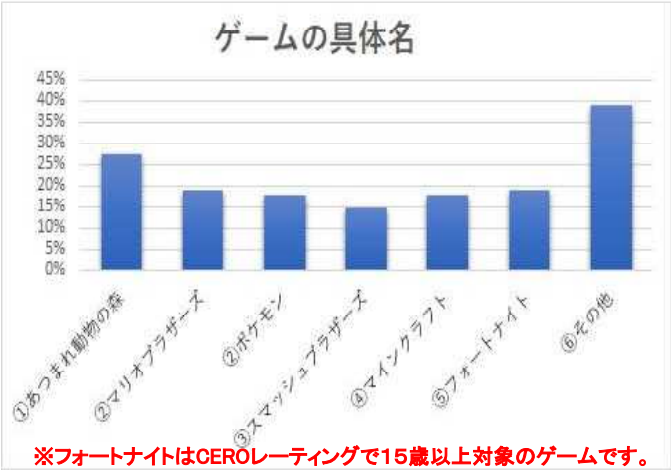
①メッセージ	75%
②写真	25%
③動画	13%
④その他	0%

7　５で「はい」と答えた人に聞きます。どのサイト・SNSを利用していますか。

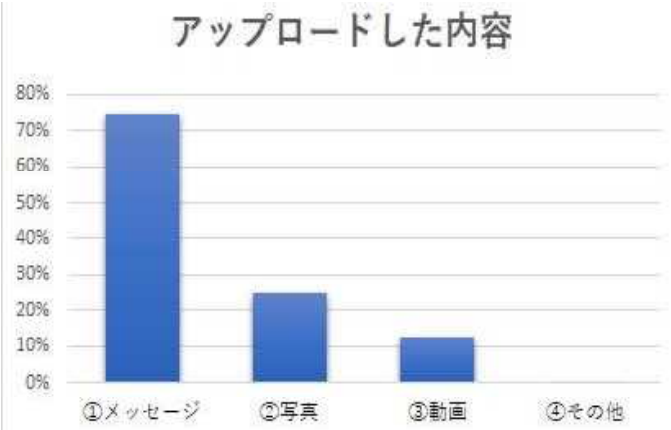
①YouTube	44%	⑤フェイスブック	0%
②TikTok	19%	⑥ライン	13%
③ニコニコ動画	0%	⑦ツイッター	0%
④インスタグラム	0%	⑧その他	31%







※フォートナイトはCEROレーティングで15歳以上対象のゲームです。



※アップロードは，個人情報の世界への公開です。その覚悟が必要です。

結果をご覧になってどのようなことをお感じになりましたか？

ゲーム会社がプロ野球球団を所有し，ゲームのＣＭがテレビにあふれる現代です。Xmas を前にゲーム関連グッズをサンタさんにお願いしている子どもたちも多くいることでしょう。保護者の中にも，ゲームが趣味という方もいらっしゃるはずです。もはや，ゲームは私たちの日常生活の一部になってしまったと感じます。

その効用も否定しません。技術発達のお陰で味わうことができる「よりリアルなバーチャル体験」を通して，高揚感や達成感を味わうことができ，一時でも日常の疲れから開放されます。

しかし同時に，中毒性も否定できません。学校だより第１３号（10/16 発行）に詳しく書きましたが，ゲーム会社は利益追求のために心理学をバックボーンとした様々な仕掛けを施しています。

問題は**「ゲームを利用する人」に徹し切れているか？**です。「ゲーム会社から利用される人」にいつの間にか陥ってしまっているお子さんはいませんか？

もうひとつ，**疑似体験に価値をおき過ぎているお子さんはいませんか？**直接体験に勝る疑似体験はありません。例えば，サッカーゲームが上達することより，下手でもいいからサッカーに汗を流す子どもでいてほしい。フォートナイトで「これだけたくさんの敵を倒した」と自慢する子どもより「なわとびが連続１００回跳べるようになったよ」と技の上達を自慢できる子どもでいてほしい。

子どもたちが真っ直ぐに，たくましく育っていくために，学校と保護者はいつでも同じ思いでいたいと願っています。どうかご家庭でも話題にして，ご指導ください。