



# スマイル天神 No.20



令和3年9月13日  
天神小学校  
校長 木下 和弥

思いやりのある子・進んで学ぶ子・明るくたくましい子

## ゲーム・SNSについて ～ちょっと怖い内容ですみません～

ここ最近のベストセラー『スマホ脳』アンデシュ・ハンセン著（新潮新書）を読みました。じつは、数年前に同じ著者の『一流の頭脳』がすごく面白くて、手に取った次第です。

以前、育友会の役員の方々との会合の中で、最近の児童のメディアにかける時間、そのメディアの内容に課題があるということをお話ししました。

敵（人であったり、ゾンビであったり…）を殺していく、いわゆる「バトルゲーム」の恐ろしさを痛感したのは、15年以上も前、『脳内汚染』岡田尊司著（文藝春秋）という本を読んだ時でした。この本には、当時のコロンバイン高校銃撃事件について紹介がありました。1999年4月、アメリカのコロンバイン高校に、トレンチコートマフィアを名乗る2名の男子生徒が銃を乱射し、12名の生徒と1名の教師を殺害、重軽傷者24名という大惨事が起こりました。事件の原因究明をし、犯人2名の自宅捜索から、いわゆるバトルゲームを熱狂的に行っていたことが明らかになりました。また、この銃撃事件以外の、未成年の凶悪な殺人事件の裏のバトルゲームの影響が書かれていました。

戦争は本当に残酷ですが、いかに人を殺すかが重要になってきます。そのため、以前は人を殺す軍事訓練として、書かれた黒い的（円）を標的として銃を撃つ訓練をしました。ところが、これでは的中率が上がらず、黒い人型のシルエットが的になります。これでも的中率があまり上がらず、今度は人の絵（イラスト）や、写真になります。少しずつ的中率が上がるのですが、一気に的中率が上がるのが、コンピューターグラフィックなのです。つまり、現代の子どもたちは、最新の人を殺すための軍事訓練と同じようなことを、家庭用ゲーム機でやっている、という主張でした。

私たち大人は、人を実際に殺すことと、ゲームで人を殺すことは、明確に違うものとして脳が認識できます。ところが、子どもの脳は未分化なので、ゲームと現実の違いが大人ほど理解できない中でこのような経験を何度も何度も、そして一日に何時間もやっていると、麻痺してきます。戦争が激しい地域では、物心つく時から銃を持たされ訓練を受けたいわゆる少年兵は、自分の親でさえ、殺すことをためらわないそうです。この『脳内汚染』は15年以上前に書かれた本で、科学的な検証・実験がなされていませんが、大変恐ろしい気持ちで読んだ記憶があります。ゲームや映画に年齢指定があることも納得しました。

さて、この夏に読んだ『スマホ脳』は、サブタイトル「スティーブ・ジョブズはわが子になぜiPadを触らせなかったのか」に惹かれました。一流の社長などは、スクリーンタイム（メディアにかかわる時間）を厳しく管理しているというのも、納得するような内容でした。この本は、科学的な根拠（エビデンス）を明確にしながら、論が進められています。わたしはこの本を読んで、スマホを見る時間を半減（以上）させています。

お子さんに、年齢制限を違反させてバトルゲームをさせていませんか？メディア（ゲーム・SNS等）の時間は、確認されていますか？家庭で購入して、家庭で管理されているものについて、学校がとやかに言うのは失礼だと思います。しかし、その影響力はあまりにも大きいのではないかと感じてご紹介させていただきました。文字ばかりの長文読んでいただき、ありがとうございました。

天神小一徳運動 「気持ちのいいあいさつ」 ～あじさいあいさつを～

～あいての目を見て ①ぶんから ②わやかな声で ③いつでも・どこでも・誰にでも