

COLUMN

県内
大学発

経世済民

257

埼玉学園大学(II)

■スペースインベーダー

1960年代の終わりから国内で、ある実験が実施された。この実験よって79年ごろから、子どもたち(小学生から高校生まで)の判断力に関わる成績が平均的に悪くなるということが見られるようになった。

79年からの子どもたちの判断能力の低下は何が影響したのだろうか。これは、ゲームを行うことそのものよりも、外で遊ばなくなったことが原因であろうと推測されている。

79年といえば、スペースインベーダーがはやり始めた頃である。実際にはその数年前からテレビゲームが流行し始めたことからテレビゲームの悪影響だと考えられた。

実験を行った子どもたちに身体を動かすための合宿をするこどで、その後の同一課題の成績が大きく向上することが確認された。ゲームそのものよりも、ゲームにより家にこもってしまった、これが運動させないことに導き、脳の働きを悪くしていたのである。

■孤立化

2002年にゲーム脳という言葉がメディアを賑(にぎ)わした。ゲームのやりすぎによつて子どもの脳に影響を及ぼすのだという考えであった。しかし、このゲーム脳は「二七科学」であると批判された。すなわち、科学的な根拠がなかったためである。

80年代も後半になると、子どもの遊びの特徴は「孤立化」であると言われるようになる。家の中での遊びが中心になり、友達同士では遊ばなくなるのである。

孤立と情報環境

古澤 照幸 人間学部 教授



ふるさわ・てるゆき 58年生まれ。東京都立大学大学院人文科学研究科心理学専攻博士課程単位取得退学。博士(心理学)。(財)電気通信政策研究所、(学)産業能率大学を経て現職。専門は社会心理学。「人事のための心理アセスメント」(日本文化科学社)、「欲求・行動の心理学」(おつふく)、「二七心理学にたまされるな」(同友館)など。

る。一緒にゲームをすることはあるが、コミュニケーションを交わさず個人で黙々と行うのである。

き、刺激が豊富にあるように思える。しかし、実際は「ソーシャル・アイソレーション」といって、社会から隔離され、対人刺激が乏しくなる。これが、心身に不調を来すものになるのである。

最近では、「LINE」などのソーシャル・ネットワークの中で疎外を感じる児童・生徒が多いという。

△機器が大事な友達になるのである。これが最近ではインターネットを利用したゲーム(ネットゲ)に移行してきたのである。ここ10年ほど、ネットゲによる死亡事故は全世界で相次いで報告されている。衰弱しているのに、ゲームをやめられなくなつてしまつた。まさにゲーム依存である。

子どもたちは家遊びをし、大人もネットゲで引きこもる。外で遊ぶ子どもたちを見ることが最近なくなつてきた。家にこもることは社会との関係を希薄にする。情報環境が変化し、家の中方々間違えると、大きな問題に

なりかねない。情報環境の整え方、情報機器の使用の仕方について、真剣に考える時期にすでに突入しているのである。

企業、団体、商店街などの話題や情報をお寄せください
TEL 048・7955・9161 FAX 048・653・9040
keizai@saitama-np.co.jp

埼玉経済