

社会学的視点を取り入れたネット依存講演内容のポイント

養成協認定講習会の講習プログラムは全部で8つの分野があり、一つひとつの分野を関連付けて理解が深まるように、時間や内容を工夫して構成しています。その中で、「ネット依存」分野は、全ての分野のベースとなり、講習会の最初に位置付けるようにしました(2020年第1回認定講習会から)。

「なぜネット依存に陥るのか」「なぜ子どもたちはネット・ゲームにはまりこむのか」。講演を行う上で、聴衆者のこの疑問を念頭におき、具体的な健康被害や対策へと踏み込んでいくことが大切と考えました。本号では、その講演のベースとなるネット依存の講演内容構成について、われわれの考え方・ポイントを紹介し、皆様からのご指摘を頂ければと願います。

ハマるしかけ ～関連動画・お手本動画・アップデート～

例えば、動画共有サイト youtube では、一つの動画を検索すると、「関連動画」が無数に出てきます。また、10代の若者を中心に大流行している SNS「TikTok」は、「お手本動画」を公開し、動画投稿の敷居を低くしました。オンラインゲームでは、次々と新しいアイテムやステージがアップデートされ、飽きずにずっとプレイし続けることができます。

ネット・ゲームはこのように、子ども(大人も含め)をハマりこませる様々な技術的な仕組みがあります。このような巧妙な仕掛けで、長時間化につながるような仕掛けが存在することが、ユーザーがはまり込む最大の要因と考えます。

子どもたちの心の隙間を埋める SNS・ゲーム

周知のとおり、日本の若者の自己肯定感は、先進国の中で低いです。筑波大学の土井隆義氏は友達とのつながりを過剰に意識する子どもたちの心理を「つながり過剰症候群」という概念で説明しました。また、少子化や核家族化による子ども自身の遊びの変化(バンダイの調査によると、小学校の人気の遊びに常にゲームがあり、高学年ではトップ)、自分に自信のない子どもが、ゲームの世界ではヒーローになることができます。また、SNSで投稿すると「いいね」をもらい、称賛を受けることができます。漠然としていた友達の数は「フォロワー」という仕組みで可視化され、フォロワー数はその人の価値を表すように扱われることもあります。(右図は、上記をまとめ、本間が講演で使っているスライドの一部)

日本の子どもたちの心理の状態にスポリはめ込むために制作したものが、現在のSNSやゲームだといえます。

アメリカで開発された Facebook は「学生間の交流を図るために」開発され、実名であることや趣味や学歴といったプライベートな情報を多く公開します。一方で、日本発祥の「LINE」は電話番号やIDを交換しないとやり取りすることができず、基本的には知り合い同士がやり取りします。前者の Facebook は多くの人と出会うためのツール、後者の LINE は知っている人同士が強固につながるツール、同じ SNS でも、開発された目的が違うことがわかります。世界規模で見ても、Facebook と LINE の利用者はまったく違います。

日本で流行している SNS やゲームは、日本の子どもたちの置かれている社会的な状況や、心理状態を反映しているといえます。この二つの指摘が社会学の視点から、ネット依存問題をとらえるポイントと考えますがいかがでしょうか。

(文責：本間史祥・THInet 開発委員会筆頭副委員長・青森県公立中学校教諭。30代)

