



きょうようときょういくのままに ⑱

玩具 ゲーム障害 eスポーツ

東京学芸大学名誉教授 篠原 文陽児

もう3月?いや、まだ3月か?

いずれにしても、年の暮れ12月はクリスマス。明けて1月は新年、成人式。2月はバレンタインで、今月はひな祭り。そして4月は、またまた、おめでとうの挨拶が飛び交う、入園、入学、就職に代表される、いわば新生活が始まる月。多くの、特に子どもにとって、この年末から4月が、ワクワク感と緊張感の同居する時期の一つ。そして、何ととっても、お金やモノの入りが多い時期である。

この時期、新聞受けには、新聞のほか、消費行動を後押しするささやき満載の、普段の数と質感を超えた数量のチラシが届く。たとえば、昨年末の家電量販店のチラシ。仕事から、パソコン、オーディオなどの紙面の一角に目が。次いで、特に「おもちゃ、ゲーム」の情報に。「知育」と銘打った8種類の玩具の写真と簡単な説明。やや斜めから撮影された写真等とキャラクターが描かれた、N社とK社の、4点と1点のゲーム用ソフトの記載。その一つに「1月11日発売、予約受付」の文字。相手のささやきに屈した瞬間である。新しいキャラクターが追加との文字。価格の表示と同様、購買意欲をそそる色つきの飾り文字。ダウンロードとある。インターネットの接続が前提のオンライン対応ソフトである。

平成31年1月4日(金)、午前10時過ぎ、快晴。「おもちゃ・ゲーム」の詳細を確かめるように、チラシの家電量販店に行く。

案の定、新年を祝う音楽が、全館に響きわたり、おもちゃ・ゲームの売り場は、多数の親子で、ごった返している。天井から下げられた短冊には、男の子、女の子の文字と矢印。その先には、お目当ての知育玩具とオンライン対応のゲームソフト

のほか、多種多様の玩具とソフトウェアそしてゲーム機が、低めのテーブルに満載。子どもが、直接手にとって見て、購入できるささやきの一つ。笑顔を絶やさず対応する店員の表情も、また別のささやきである。

今年5月、世界保健機関(WHO)総会で、ゲームにのめり込み、日常生活に支障をきたす症状を特徴とするゲーム障害が、病気の一つに認定される予定との報道。他方、今年秋の国民体育大会では、対戦型オンラインゲームの競技であるeスポーツの部門競技が実施される計画があるという。海外に遅れをとる我が国でも、競技団体(JeSPA)が設立され、競技者人口の飛躍的な増大が期待されている。Society5.0に象徴される社会の変化は、お金やモノの価値観や流通に、多様化を加速させている。とすれば、たとえば、子どもの発達過程やその連続性を保障する環境が担保され、子ども自身が、持ち前の好奇心をもとに、他者への思いやりを持ちつつ、身の回りに存在する玩具やゲーム等に興味をもって主体的に関わり、考え行動できる仕組みがあれば、ゲームだって、捨てたものではない。

幼児教育、保育にかかわらず、教育や指導の目標は、3領域。知育、徳育、体育、あるいは、知・情・意とも。思い出すのは、B.S.ブルーム。

年明け早々のおもちゃ・ゲーム売り場には、これらすべての芽と種があるといったら言い過ぎか。探究など体験を通し、知を蓄え、創造と想像の翼を大きく広げ、技術を磨き上げる可能性。確かに正しく育むためには、特に幼児期の子どもの玩具、ゲーム等の利用にあたって、親の介入と支援、そして、これらのタイミングと程度が、大きな課題。「テレビに子守りをさせないで」を思い出す。