

コンピュータ社会の進展と子どもの行動特性

小 山 悦 司

岡山理科大学教養部

(昭和61年9月30日 受理)

I. はじめに

21世紀に向けての社会変動の主な潮流は、情報化、国際化、高齢化に代表される。したがって、それぞれに対応した教育のあり方が模索されなければならないことは言うまでもない。例えば、臨時教育審議会（臨教審）の第1次答申（1985年6月）においても、21世紀を指向する教育改革の原則として、情報化への対応が強調されており、第1部第4節「改革の基本的考え方」のなかで、「21世紀に向けて情報化という新しい時代を迎えつつある。我が国がこの歴史的变化に柔軟に対応し、物質的、精神的に豊かな社会を築いていくためには、教育システムもそれに対応したものに改善されていかなければならない」と提言されている。

ここで、情報化社会とは、コンピュータの急激な発展と社会への浸透という事態を抜きにしては語ることはできないコンピュータ社会であり、その進行が感受性に富んだ子どもたちの人間形成に絶大な影響を与えつつあることは疑う余地もない。しかしながら、その影響についての予測は非常に困難であって、現在利用されるコンピュータおよび関連機器が、医学的、生理学的あるいは人間工学的見地からみて、十分に安全が保証されないままに商品化されているものが多いとの指摘¹⁾もみられる。とりわけ、子どもたちの間では、近年ファミコン²⁾の爆発的なブームが起っており、こうしたゲーム用コンピュータとの早期からの接触が子どもたちにもたらす弊害とか病理現象について、種々の角度から十分な検討が加えられなければならない。

本稿では、このような課題意識に基づいて、コンピュータが子どもたちの人間形成に与える影響の一端を明らかにするために、まず子どもたちを取り巻く教育環境が情報化の進展とともにいかに変化したのかを概観したい。そして、こうした環境下において、子どもの行動特性がいかに変容しつつあるのかを、ファミコン・ブームに代表される遊びの質的变化に焦点を置きながら論じたい。

II. 子どもを取り巻く教育環境

1. コンピュータ社会の進展

現在の子どもたちは、学校および家庭の主要には2つの教育空間を中心に行動しており、これら2つの教育空間を大きく取り囲むかたちで、コンピュータ社会が存在する。そこで、まずこうしたコンピュータ社会の進展状況を概観しておこう。周知のように数多くのコンピュータ機器が、オフィス・オートメーション(OA)とかファクトリー・オートメーション(FA)の発達によって職場に導入され、家庭においてもホーム・オートメーション(HA)が進み、家電製品は言うまでもなく、冷暖房や照明、調理器具の自動コントロール、家計管理、ホーム・セキュリティ・システム等に活用され、アメリカにおいては家事用ロボットが市販される状況にいたっている。

一方、家庭用コンピュータ・ゲーム機の普及もめざましく、昭和58年に発売されたファミコンは、58年44万台、59年160万台、60年380万台という驚異的な台数を記録した³⁾。61年1月には、その数600万台に達し、玩具業界始まって以来の空前のヒット作となり、61年末には、900万台を超えると推測されている。全国の世帯数を約3600世帯とすると、普及率は実に25%に到達し、昭和61年6月の調査によれば、小学校6年生で84%の者がファミコンを所有しているとの結果がみられる⁴⁾。このブームも一応沈静化したとも言われるが、玩具としては高価な商品がこれだけブーム化した例は、児童文化史上において全く異例のことであろう。

他方、教育界においても例外ではなく、コンピュータ関連業界が、20兆円の大台を超える巨大市場として個人用学習コンピュータや教育用玩具⁵⁾を中心に教育分野に参入してきている。また、学校教育においてもCAI(Computer Assisted Instruction)およびCMI(Computer Managed Instruction)⁶⁾が著しく普及しており、特に特殊教育の分野においては視力障害児専用の触読器やワープロ、聴覚言語障害児の発音・発語のための構音指導器などのコンピュータ機器が適用され、その教育効果は定評のあるところである。

2. 親子関係の変化

教育の出発点は、親子関係を中心とした家庭であって、そこにおいて子どものパーソナリティ形成の基礎となるのは、親と子の相互作用である。パーソンズ(T. Persons)の社会化論にもみられるように、親との一体感、親からの分化、および父と母の区別、それに伴う葛藤、親離れといった一連の過程が、家庭教育の基本である⁷⁾。この過程が達成されるか否かは、親子関係のあり方に依存しており、親子関係は、子どもの社会化にとって最も直接的で重要な環境要因なのである。以下現代の親子関係にみられる諸側面について、乳児期から児童期に至るまでを時系列的にたどりながら、(1)親(母)子の一体感、(2)親か

らの自立, (3)性役割の取得, (4)親子の地位, に焦点を置いて順次考察してみよう⁸⁾。

(1) 親(母)子の一体感

家庭教育における第1の着目点は、乳児期に親子の一体感が形成できるか否かである。これには、スキンシップ (skinship) による子どもの欲求に応じた肌のふれ合いや、マザーリング (mothering) による心のふれ合いが不可欠であることは周知のとおりである。そこで、現代の家庭において、これらがどの程度満たされているかを、調査結果を参考にしながら検討してみよう。

まず、しつけに関する調査⁹⁾によると、2～3歳児をもつ母親で、「おんぶをしなかった」と答えた者が核家族世帯の多い杉並区で49%、また「添い寝」も53.8%の者が「ほとんどしなかった」と答えている。これは、日本的なスキンシップの基礎である「おんぶ」と「添い寝」が著しく減少していることを示している。また、マザーリングの基本ともいえるべき授乳においても、杉並区の場合、母乳のみと答えた母親は36.4%、人工栄養のみが、27.2%で、過半数以上が人工乳に頼っていた。

一方、親子の接触時間そのものは長くなっており、NHKの「幼児の生活とテレビ調査」(昭和55年)によると、母親と子どもの接触時間が10時間以上の者が首都圏で57%、大阪で46%となっており、都市化し核家族化するほど接触時間は多くなっている。

以上を要約すれば、今日の核家族化が進んだ家庭においては、親(母)子のふれ合いの時間は長くなっているものの、親子一体感の形成に必要な肌のふれ合いは、十分には達成されていないと言えよう。

(2) 親からの自立

家庭教育における第2の着目点は、愛着期に親を客体として分化できるかどうかである。換言すれば、乳児期の親子一体の状態から、親子分離の状態へと、意識的にも行動的にも変えていくことであって、行動面での親からの自立は、まず基本的な生活習慣の自立となってあらわれる。基本的な生活習慣に関する調査¹⁰⁾によれば、食事は3歳ごろにはもう自立しているし、排泄の場合も小便が自立している。つまり、基本的な生活習慣の自立に関しては、この期においてかなり達成されているとみることができる。しかし、問題はそれ以後である。基本的な生活習慣が自立し始めると、親は徐々に子どもから離れていくべきであるが、依然として過保護・過干渉を続ける傾向がみられる。幼稚園児をもつ母親を対象に行った調査では、「つい甘やかしてしまう」が60.5%、「つい面倒をみてしまう」が54.8%に達している¹¹⁾。

一方、NHKの「日本の子どもたち調査」(昭和54年)において、小学校6年生と中学校2年生を対象に行った「自立心」に関する調査結果をみると、自立心が育っていない実態が報告されている。この調査は、自立心を生活面、計画性、将来目標の3つの指標から

捉えたものであって、幼児期に基本的な生活習慣が自立しているにもかかわらず、親が過保護的にかかわっており、今日の子どもたちにとって、親からの自立の達成が困難な様子を示している。

(3) 性役割の取得

さて、家庭教育における第3の着目点である性役割の取得はどうであろうか。周知のように父親が社会の代表者として子どもに社会規範を守ることが厳しく要求し、規範を守らない子どもは容赦なく罰とする父性原理と、母親は罰せられた子どもを慰め、かばい、いたわり、いつくしむとする母性原理の両者が相互補完の関係を保つことを理想とするのが「厳父慈母」型の養育態度である。しかしながら、現在の家庭においては、核家族化に象徴されるように、家族規模があまりにも急速に縮小した結果、母子関係は強化された反面、それを補強すべき父子関係は形骸化せざるをえなくなった。このように母性の肥大化が進む一方ますます矮小化していく父性といったアンバランスによって、子どもの社会化に必要な性役割の内面化が達成できにくい状態にあることが指摘できる。

(4) 親子の地位

家庭教育における第4の着目点は、親が子どもに対し、上位者ないしモデルとして存在しているかどうかである。表1は、NHKの「日本の子どもたち調査」(昭和54年)のなかの「子どもに対してどういう親でありたいか」を尋ねた結果である。質問は、A、B、Cの3つに分かれ、それぞれが二者択一式になっている。一方は「友だち型」、他方は「権威型」の親を想定しているが、「友だち型」志向の親が圧倒的に多く、「友だち型」か「権威型」かを直接示すAの質問においては、父親と母親によって差はみられるものの、「権威型」を求める父親は3分の1程度と少ない。このような「友だち」志向は、必然的に親子の地位に変化をもたらし、子どもがますます自己の権利を主張し、親を上位者ないしモデルとみることを少なくしている。つまり、「厳父甘母」型から「甘父干母」¹²⁾型への親子関係の移行がみられるのである。

表1. どんな親になりたいか

		小 6		中 2	
		父	母	父	母
		801人	801人	780人	780人
A	なんでも話しあえる友だちのような親	52%	77%	54%	78%
	子どもに尊敬されるような権威のある親	33	18	35	18
B	できるだけ子どもの自由を尊重する親	61	64	60	60
	できるだけ指導や注意をおこたらない親	25	28	27	32
C	子どもの言い分を聞いてやる親	59	68	59	70
	子どもを甘やかさない、きびしい親	28	25	28	24

3. 家庭生活の変化

以上述べてきたように現代の親子関係にみられる特徴は、親子関係を包含する家庭生活の変化によってもたらされる場合が多い。しかし、家庭生活にかかわるのは親だけではない。きょうだいや祖父母も重要な要因であるし、家庭の空間的特徴や家庭全体の雰囲気なども子どもの成長に大きな影響を与える。そこで、以下においては、子どもたちの生活基盤となる家庭の状況について考察を加えることにする。

(1) 核家族化・少子家族化

子どもたちの人間形成に多大な影響を与える人口構造や人口動態にみられる特徴は、その急激な核家族化・少子家族化である。戦後世帯の平均人数をみると、昭和25年（1950年）が4.97人、5年後の昭和30年も同じく4.97人であったのが、それ以後は大幅に減り続け、昭和50年には3.45人となり、この20年間で約1.5人の減少となっており¹³⁾、昭和55年には3.33人まで減少した。核家族世帯数は、昭和50年の1,998万世帯から55年には2,159万世帯へと161万世帯増加し、全世帯に占める比率も59.5%から60.3%へ増加した¹⁴⁾。一方、きょうだい数をみると、小学生を対象に行った日本青少年研究所の「国際児童調査」（昭和54年）によれば、1人っ子10.2%、2人50.5%、3人29.7%となり、これだけで90%以上になる。また総理府の「日本の子どもと母親調査」（昭和55年）でも1人っ子9.4%、2人57.3%、3人28.8%と同様な傾向を示している。

きょうだいの役割には、親の保護量調節機能と社会性促進機能の2つがあるとされ¹⁵⁾、きょうだいの中で育つと、子どもは、親の愛情が適度に分散するので過保護になりにくいし、またきょうだい同志でお互いに社会性や耐性を身につけるのである。したがって、このようなきょうだい数の減少傾向によって、きょうだいの持つ教育力が低下してきているのが、現代家庭のひとつの特徴といえよう。

(2) 「父なき社会 (Vater lösen gesellschaft)」の問題

既にもてきたように、現在の家族集団においては、核家族化と少子化が進み、子どもと親との直接的な接触機会がますます増大しているのである。特に、母親の場合、職場への進出が増加した¹⁶⁾とはいえ、養育期にある家庭婦人の最大の関心は数少ない子どもに置かれ、過保護・過干渉といった養育態度を生みやすくしている。

一方、父親に目を移せば、産業別人口構成の推移からみても、第3次産業就業者の比率が昭和54年には過半数以上の54.3%に達しており、大多数の父親は、家庭外の職場で働き、しかもコンピュータ等の普及によってかなり精神的でストレスの伴う仕事を課せられる場合も多い。こうした父親のサラリーマン化の傾向によって、子どもが親の働く姿を直接見ることのできる機会が著しく減っていることは周知のとおりである。しかも通勤圏の拡大等によって、通勤時間は長くなり、子どもとの接触時間は減少し、子どもがたまに見る

父親の姿は、精神的にも肉体的にも疲れた父親である。こうして、父親は存在しているにもかかわらず、教育の実権も実力ももっておらず、子どもに父親としての存在を意識させるまでにはいたらない。こうした現象は、「父親なき社会」¹⁷⁾とか「父親なき家庭」「姿なき父親」と称されており、子どもにとって、このような男性的モデルの欠落は、父親をいっそう権威なきものとしてイメージ化するのである。

(3) 家庭空間の変化

家庭の空間的特徴も、子どもの行動に少なからず影響を与えている。昭和55年の国勢調査によると、持ち家率は61.3%、1世帯当たりの畳数は27.9畳であって平均すると1室当たり6畳となる。1室当たりの人員は0.74人であるので、1人につきおおむね10畳の空間があると考えてよい¹⁸⁾。つまり、今日の家空間は、全体としては小規模化したにもかかわらず、個人の有する空間としては、かなり広がっているのである。

日本青少年研究所の「国際児童調査」では、子ども部屋をもっている者が76%であり、他国にくらべて極めて高い。また、他の調査¹⁹⁾によると、現在首都圏に住む中高校生の家庭では、約9割が子ども部屋を持っており、独立した部屋のないところでも4分の3までが専用コーナーを設けているという。これに対して、主人の部屋のある家庭は、3割に過ぎない。また、日本の家庭には、生活財としてさまざまなものが整えられている。中央調査社の行った「耐久消費財等の所有率調査」(昭和56年)によると、カラー・テレビ98.6%、ステレオ56.6%、ルーム・エアコン43.3%となっており、自分だけの世界を存分に味わえるような生活空間になっているのである²⁰⁾。

したがって、こうした個室化の傾向は、学校や塾での生活時間の長さや、居間や食卓へのテレビの浸入などと並行して、親子間のコミュニケーションの機会を著しく妨げる要因となっている。さらに、先述のように、核家族化、少子家族化に伴う家族構成員数の減少によって、家族内の人間関係が希薄化しており、団らんとか対話といった家族相互のコミュニケーションが不足してくる。以上のような傾向は、子どもの人間形成にとって家庭の教育環境が本来の機能を果たし得ていないことを示している。

4. 地域社会の変化

これまで子どもを取り巻く教育環境の変化を家庭内に限定して概観してきたが、ここでは視野をさらに広げてみよう。家庭を包摂する地域社会の変化といえば、先に述べた家庭の場合と同様に、仲間集団の危機、地域住民の連帯意識の希薄化、雑誌自動販売機数の増加、遊び空間(オープン・スペース)の減少、自然を体験する機会の減少、通塾児童・生徒の増加、テレビの長時間視聴や俗悪番組の増加、マスメディアから受ける情報量の飛躍的増大等々、枚挙にいとまがないほど、実にさまざまな角度から検討が繰り返されており、

膨大な研究成果が蓄積されている。したがって、これらについて、改めて説明を加える必要はないのではあるが、次節以降の論旨の展開上、地域社会の教育力の衰退とマスコミの子どもに与える悪影響については看過することができない。それは、つぎのような理由による。すなわち、地域社会の教育力は、子どものパーソナリティ形成の場として、あるいは社会的適応の場として欠くことのできないものであり、マスコミの子どもに与える悪影響は、活字文化への不適応とか、子ども同志の直接的なぶつかり合いの機会を減少させるなど、本論で意図しているコンピュータ社会の子どもに与える影響と密接な関連を有しているからである。

(1) 地域社会の教育力の衰退

地域社会は、コミュニティ (community) の訳語であって、その本来の教育的機能は、つぎの2点に要約される²¹⁾。すなわち、その1はパーソナリティ形成の場としての地域社会であって、地域社会が内に含んでいる家族・近隣・遊び仲間などの第一次集団は、幼少年期のパーソナリティ形成に、大きな影響を与える。その2は、社会的適応の場としての地域社会である。地域社会は、市民や社会人としての行動が期待されている具体的な社会生活の場であり、その教育力とは、地域社会の人びとが地域社会へよりよく適応できるように働きかけることであるともいえる。

しかしながら、このような地域社会の教育力はめっきり衰退していると言われてから久しく、現在の子どもたちは、地域社会を素通りして、家庭と学校を往復する生活を送っている。これは、地域社会の地縁的な連帯意識の崩壊や、遊び場の減少、通塾児童・生徒の増加、受験競争の激化、マスコミの発達などによって、子どもたちの仲間集団の形成が困難になっているからに他ならない。

子どもたちのパーソナリティ形成や社会化に果たす仲間集団の役割は、仲間との集団遊び (特に異年齢集団での遊び) を通じて、協調性、責任感、指導力、忍耐力などの社会性を獲得させることにある。このような意味からしても、仲間集団の衰退は、子どもの全人格的な発達を阻害させることになる。

(2) マスコミの子どもに与える影響

マスコミの典型はテレビであって、新聞、雑誌、ラジオ、映画等のマス・メディアのなかでも特に強大な影響力を誇っていることに異論はあるまい。ここでは、このテレビを中心に、教育環境としてのマスコミの問題を考察してみよう。テレビの巧罪については、即ち多くの先行研究がみられるので²²⁾、詳細な検討は省くが、プラス面では、色彩感覚や感性の豊かさをもたらすことなどが、マイナス面では以下の諸問題がしばしば指摘されている²³⁾。すなわち、暴力的傾向が暴力番組によって助長されるとか、性的な興味が異常に早期から不自然に高められるとか、無気力な退廃的傾向が強化されるといった問題であり、

さらにはコマーシャル・メッセージ（CM）によって子どもが必要以上に消費欲求をかきたてられて、家庭における購買行動の扇動者となっているという問題である。

一方、テレビを映像情報の送り手という別の角度からみれば、現代の子どもたちは、幼児期からテレビなどを通して映像情報にさらされる時間が長くなっている。このことは、映像を通して世界が拡大されるという点で大きな利点をもつが、つぎのようなマイナス面も列挙されている²⁴⁾。

- ①映像情報への志向により、抽象化されたものへの不適應。特に活字文化への不適應の進行。
- ②映像情報というコピーに支配された準環境の中で、イメージの大部分を過度に肥大させられるために、イメージに支配される人間になりやすい。
- ③人間関係の在り方などに関する情報量は増大するが、直接的な人間の結びつきやぶつかり合いの機会が相対的に減少するので、人間関係が表面的にとどまりやすい。

以上の諸点は、次節で述べる子どもの行動特性の変化に対して多大な影響を与えるのである。

III. 子どもにみられる行動特性の変化——遊びの質的变化を中心にして——

1. 現代の子どもたちの一般的行動特性

これまで述べてきたような教育環境のなかで、子どもたちはどのような生活を送っているのであろうか。今日の子どもたちにみられる特徴²⁵⁾を指摘してみよう。

まず身体面であるが、最近の体位の伸びは著しい。たとえば、文部省の昭和54年度体力・運動能力調査によれば、昭和44年の身長と体重を100とした場合、54年の指数は、10歳の男子でそれぞれ101.6, 105.9であり、女子で101.8, 105.5となっている。これに対して対力テストの結果は男子101.0, 女子100.9で体位の伸びほどではなく、運動能力テストの結果は、男子93.1, 女子96.5と逆に下降している。また、最近の子どもたちの身体的側面にみられる傾向として「あくびをする」「授業中、目がとろんとしている」、「朝礼で卒倒する子の増加」、「体温が低い」、「汗が出ない」、「腰痛が多い」、「骨折が多い」、「肥満児の増加」なども指摘されている。こうした傾向からも明らかなように育ち盛りのときに体位にみあう体力や運動能力が備わっていないことは、たくましさに欠けたひ弱な子どもが多いという問題状況を生み出している。

つぎに生活面をみてみよう。まず就寝時刻であるが、総理府の「国際比較、日本の子どもと母親」（昭和54年）によれば、午後11時以後に就寝する子どもが37.8%と最も多く、10時台に就寝する子どもは34.0%であり、10時以後に就寝する子どもは、アメリカ44.7%、フランス25.1%、韓国53.5%であることを比べると、日本では就寝時刻の遅い子どもがは

るかに多い。一方、睡眠時間は平均8時間30分であるので、夜ふかしの朝寝坊型が一般化しているといえる。今日、「6・45運動」などという一連の早起運動が各地で展開されているが、朝食を十分にとらずに登校し、頭がさえないまま授業に出席している子どもが増えているといえよう。

さて、テレビ・ラジオの視聴時間はどうか。図1に示すように²⁶⁾、最近ではテレ

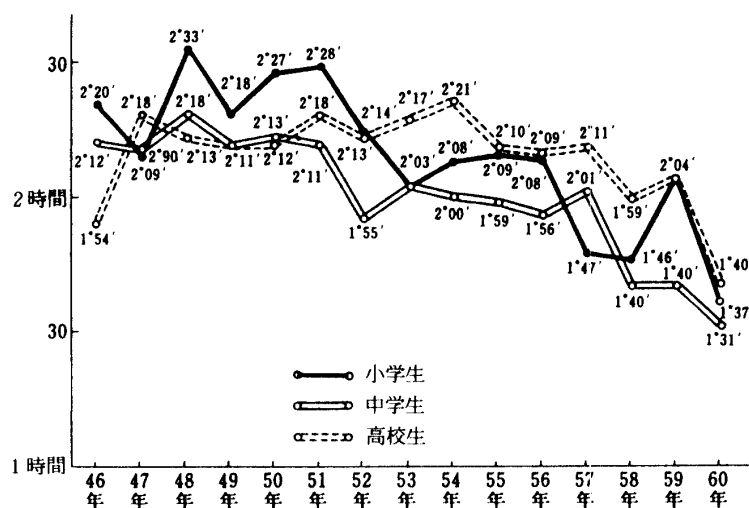


図1 テレビ視聴時間量の推移（NHK全国視聴率調査による）

ビ離れの傾向があると指摘され、これ以上視聴時間は伸びないとも言われるが、それにしても余暇時間（在校時間、家の手伝い、洗面、食事、入浴などの日常的・規則的な生活時間と睡眠時間を除く時間）は4時間20分であるので、その大部分がテレビ・ラジオの視聴時間に使われ、残りの時間で遊びや読書などが行われているという結果がみられる²⁷⁾。一方、昭和60年に文部省が実施した「児童・生徒の学校外学習活動に関する実態調査」によれば、学習塾へは小学生で26.3%、中学生で44.5%の者が通っており、受験に近づく高学年ほどその比率は高い。したがって、こうした結果からみても、現在の子どもたちは、実に多忙な生活を送っているといえよう。

以上述べたような子どもの行動特性の変化に伴って、子どもの成長発達にとって重大な意義をもつとされる遊びが、本来の機能を果たし得なくなっている。このことは、憂慮すべき深刻な問題である。そこで、次項では、遊びに焦点を置いて、その質的变化を中心に述べてみよう。

2. 遊びの教育的意義とその質的变化

成長期にある子どもにとって、もっとも本質的なものであると考えられる遊びは、生活をその基盤とし、それらを通じて、さまざまな学習が展開される。成人をも含めた遊びの

特性については、これまで数多くの研究が蓄積されてきたが、J・ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』（1938年）、R・カイヨワの『遊びと人間』（1967年）、M・J・エリスの『人間はなぜ遊ぶか—遊びの総合理論』（1977年）がその代表とされ、その説は、遊びが自由かつ自発的であって喜びとか楽しさあるいは緊張感を伴う活動であるとみる点で一致している。しかし、子どもの遊びは、本質的には成人のそれとは異っており、成人の遊びが労働に対置されて娯楽的な意味をもつのに対し、子どもの遊びは、学習という要素が強く、つぎのような教育的意義を有している。

すなわち、遊びは、心理的・身体的緊張を解きほぐすカタルシス効果や情緒の安定化という重要な意味のほかに、器用さ、敏捷性などの身体的能力や想像力、創造性などの知的能力を向上させ、集団で行う場合には社会性や自主性などを育て、戸外で行う場合には体力、運動能力等を育てることなどさまざまな意義を有している。したがって、子どもにとっての教育的意義は極めて大きいものがある。

ところで、言うまでもなく、遊びには多様な種類がある。1人遊びもあれば集団遊びもあり、道具を使う遊びと道具の不要な遊び、室内遊びと外遊びなど、大きく分類するだけでもいくつかのタイプがある。そしてそれらを総合して、「子どもの心身の成長に寄与する遊び」と「成長に寄与しない（暇つぶし、気晴らし的な）遊び」に分類することができる²⁸⁾。たとえば遊びの中に含まれる成長要素としては、

- ①体力を養い運動能力を発達させる遊び（戸外での大きな活動）、
- ②社会的能力を発達させる遊び（戸外での集団遊び）、
- ③情緒を安定させる遊び（自然とのふれあい、表現活動、感覚的満足や緊張を解消させる遊び）、
- ④子どもに全能感を与える遊び（ミニチュアのオモチャなどのように子どもを小世界の主人公にさせ、想像の世界の活動をひきおこす遊び）、
- ⑤知的能力を育てる遊び（道具に規定されず創意工夫や想像力を働かせて遊ぶ遊び、ごっこ遊びやある種のゲーム的な遊び）、
- ⑥知識を獲得する遊び（テレビや本など）、

等が挙げられる²⁹⁾。

遊びの中にはこれらの要素をバランスよく含んだ「成長に寄与する遊び」（豊かな遊び）とそうでない遊び（貧しい遊び）とがあることがわかる。例えば外で子どもたちが集団で遊ぶ遊び（各種の鬼ごっこやスポーツ）は種々の側面でかなりの成長要素を含んでいるし、最近の子どもたちが好むテレビ視聴、ファミコンなどは、それらの含まれる割合が低い貧しい遊びということになる。したがって、同じ遊ぶとしたら成長要素を多量に含んだ遊びで占められることが望まれるのであるが、最近の遊びは質的にも量的にも貧しいものとなっ

ている。

このことは、1970年代のいわゆる「遊ばない、遊べない子」の問題や、「遊ぶ場所がない」「遊ぶ時間がない」「親の理解がない」の「3ナイ」問題に端を発し、最近では3つの「間」が欠けていると言われている。すなわち、「遊ぶ時間」「遊ぶ空間」「遊ぶ仲間」であって、これらは遊びを規定する3要素とされる。以下においては、この3要素に限定して、遊びが質量ともに不足している問題状況を調査結果を中心にしながら素描してみたい。

まず、第1は、遊ぶ時間の問題である。東京都立教育研究所の調査では、「平日で小学校低学年は116分、同高学年では56分、中学生では17分」という結果が得られている³⁰⁾。一方、NHKの放送世論調査所の調べでは、子どもが1日に「遊び」に使っている時間は、10歳以上の小学生で54分、中学生で9分だという³¹⁾。このように子どもたちの遊び時間が極めて少ないことが両調査の結果から察知できよう。

第2は、遊び場所の問題である。親の子ども時代と現代の子どもの遊び場を比較調査した結果によれば、あき地（原っぱ）や道路といった地域空間での遊び場が極端に減少し、代わって家の中や友だちの家などが増加している³²⁾。父母（平均年齢36～40歳）のうち70～80%が、子ども時代に、あき地や道路で遊んだと答えている。それに対して小学校4年生の子どもたちは、あき地2.7%（男）、0%（女）、道路27.4%（男）、15.5%（女）という結果が示すように家の中や友だちの家と答えた者が、男女とも50～60%になっており、好対称をなしている。このことから、子どもが戸外で遊ぶ機会が少なく、家庭と学校を往復する生活を送っている様子が察知できよう。さらに最近問題となっていることは、団地住まいでは、家の中で駆け出さない、飛びはねないの2つが、遊びのしつけとなっているということである。これでは、家の中でテレビを見ているか、ファミコンに熱中するしかないということになりかねない。ここに大きな問題が内在しているのである。

第3は、遊ぶ仲間の問題である。上述のように、室内での遊びが多くなれば、多人数での遊びよりも少人数での遊びが多くなる。道路やあき地で遊んでいけば、自然と友だちの輪ができ、徐々に集団ゲーム的な遊びへと発展させていくことができる。しかし、室内での遊びは、いわば密室での遊びであり、インフォーマルに仲間集団がひろがっていくという機会は著しく減少する³³⁾。つまり、遊びといっても屋内での1人遊び、室外でもせいぜい2、3人の遊びになっている³⁴⁾のが平均的な姿であろう。しかも子どもの絶対数が減っていることから、この傾向はますます強くなり、孤独に慣れた子どもが増加しているのである。そこで、結果的には、かつては近隣や地域でたやすく求められた幼年期の遊び仲間（play group）、少年期のギャング集団（gang）、青年期の同輩集団（peer group）が今日では幼稚園や学校へ行かなければ得られなくなっている。こうして、年齢構成は就学年齢の関係から同学年・同学級の同質集団に変わり、本来の意味での仲間集団

が崩壊しているのである。

以上みてきたような遊びの質的变化を要約すれば、戸外の遊びから室内遊びへ、集団型遊びから孤立型遊びへ、縦型集団から横型集団へと変質していることになる。そうした変質は、かつての遊びが、子どもたちの人間形成に果たした機能を失ったことを意味している。そこで問題となるのは、まさに遊びの変質の結果出現したと言ってよいファミコンに代表される遊びの形態が、子どもたちの人間形成にどのような歪みを生じさせるかであろう。このことについては、次項において検討したい。

3. ファミコン・ブームとその影響

1984年から現在に至るファミコン・ブームについては既に述べたが（第Ⅱ章第1節）、今やファミコンは子どもの遊びの中で支配的な位置を占めている。その熱中の様子は、つぎの新聞記事が短的に示している。

「午後3時20分。最後の授業の終わりを告げるベルが鳴ると、6年生のそのクラスの男の子たちは、一目散に昇降口へ。1，2分もすると、もう校庭には姿が見えない。夕方の下校時間を過ぎても、サッカーや野球で校庭を走り回っていた春ごろまでとは、大きな違いだ。休み時間、20分で帰れた、1分短縮したよ、などと話しているから、自宅に直行しているのは間違いない。しかし、何が子どもたちをそうさせるのか、担任にも見当がつかない。ファミリーコンピュータが〈犯人〉とわかったのは、夏休み前の父母面談の時だった。ファミコン熱による〈特急下校〉だった。」³⁵⁾

このような現象は、現在ほとんどの小学校で起こっており、休み時間にはゲームカセットの交換をし、話題をいえば、ゲーム攻略法を解いた本の内容が中心である。また夜遅くまでファミコンに熱中して翌日の授業に集中できない子や、帰りを気にしてそわそわしている子が、多くみられることが指摘されている³⁶⁾。

このブームはいくぶん沈静化したとも言われるが、これほどまでに子どもたちを魅了したファミコンの魅力とは何であろうか。子どもたちがファミコンに熱中する理由を、これまでみてきた子どもの一般的行動特性とか遊びの意義との関連で述べてみよう。

(1) ファミコン・ブームの背景

まず、最近の子どもにみられる一般的行動特性からファミコンブームの背景を探ると、第1の背景は子どもの多忙化である。通塾などで子どもの時間が寸断される中で、ひとりでも遊べるファミコンが広まるという必然性がみられる。しかも、コマ何秒かの操作を必要とするそのスピード性は、現代生活の省時間化のリズムに合致しているのである。

第2の背景は、仲間集団の形成が困難なことである。既に述べたように、縦型集団の衰退は、子どもたち自身による遊びなどの創造と継承をむずかしくしており、伝統的な遊び

が衰退しているからである。一方、人間関係につまずきを経験したり、対人関係のまずさから、人に気を遣いすぎて疲れを感じている子どもたちは、人と接することを嫌い、ファミコンに熱中する場合がある。ファミコンには、感情がないので気苦労しないですむからである。また、対人関係の自信のなさから、友人関係では自己主張することもできず、いやいやながらも一緒に遊ぶことがあるが、ファミコンは、自分でやめたいときにスイッチ1つでやめることができる自由がある。それもファミコンの魅力の1つであろう³⁷⁾。

つぎに、視点を変えて遊びの意義や特性から、ファミコン・ブームの背景を探究してみよう。背景のその1は、ファミコンのもつ複雑性・新奇性である。コンピュータ技術を駆使したゲームだけに、画面のパターンが複雑であって興味が持続する。さらに、付言すれば、ファミコンをバリエーションの富んだものに行っているゲーム・ソフトの魅力であろう。ゲーム・ソフトは、映画づくりと同じであると言われている。専門スタッフ5~6人のチームで半年以上の月日を経て完成されるのである。まず、ゲームの筋立てから始まり、登場するキャラクターなどの原作づくりからスタートする。そして、テーマ曲づくり、キャラクターのイメージ化を行い、数々のチェックを経て、はじめて1つのゲームが完成する。また、ファミコンの内部には、PPU (Picture Processing Unit) が内蔵され、美しい画面を醸し出し、子どもを幻想の世界へと導いてゆくのである。

ファミコン・ブームの背景のその2は、ファミコンの操作性である。ファミコンにおいては、子どもたちが常に主役になることができる。彼らの意志で画面の中のヒーローは、走ったり、ジャンプしたり、翔んだりするのである。このヒーローを操作できる代理機能が、ファミコンの魅力なのである。

背景のその3は、その競争性や攻撃性、あるいは技能の向上に伴う喜びとか緊張感である。子どもたちは、勝負を争う遊びを通して、日常生活において心の中にたまっている攻撃性とかストレスの発散を求めているのである。しかも、ファミコンでは、結果がすぐに表われるので、技能の上達を確認できる喜びも要因として見のがせない。

その4は、遊びへの陶酔性である。ファミコンに熱中している時の脳波は、周波数の低いシータ波 (θ 波) が出ているのである。シータ波とは、人間の睡眠中等に出る脳波であり、意識のレベルを意味するベータ波 (β 波) と、眼りに入る前の状態を表わすアルファ波 (α 波) と区別される。すなわち、シータ波の観測によってファミコンのゲーム中には、ある種の陶酔状態が生じていることが判明している³⁸⁾。これが、ファミコンの大きな魅力といえよう。

ファミコンには、以上のようなおもしろさがある。そしてそこでは、日常では味わえない体験を味わうことができるのである。すなわち、時間がたつのを忘れる没入体験とか上達が味わえる成功体験あるいは抑圧された敵意の発散などが可能なのである。そして、あ

る程度現実離れした想像によって色づけられた世界で、子どもたちにとって現実生活の代償行動を可能としているともいえる³⁹⁾。このようなことから、子どもたちはファミコンに熱中するのであろう。

(2) ファミコンの子どもに与える悪影響

ファミコンの害については、既に「基本的生活習慣の乱れ」「睡眠時間の減少」「眼性疲労」「腱鞘炎の多発」など、よく指摘されてきたところである。本稿では、子どもの行動特性とのかかわりから考察をさらに深めてみたい。

コンピュータそのものの技術的改良、開発がすすみ、いわゆるパソコン、マイコンなどの利用が拡大するなかで、いくつもの社会的影響・変化があらわれてきている。1984年に、クレイグ・ブロードの著書の題名およびその内容によって「テクノストレス」の用語は、たちまちにしてわが国にもひろまった。コンピュータ化・OA化の進行の速度の早さとともに、ブロードのいう2つの病理現象が、確実にひろまりつつあるからである。2つの病理現象とは、1つはテクノ不安症（Technoanxious）であり、他の1つはテクノ依存症（Technocentered）である。このいずれも、これまで潜在的には指摘されていたところであり、とくに新しい見解ともいえない。しかし、それが例外的なかぎられた範囲の人びとにおこる症例としてではなく、一般化してきているところに問題はひろがってきているのである。こうしたなかで、アメリカでは、後者のテクノ依存症を「シリコンバレー症候群」などと呼び、コンピュータに熱中して妻をかえりみない夫をもつ婦人に「コンピュータ未亡人^{ウイドウ}」といった呼び方がおくられたりしている。こうした事態の存在については、わが国でもすでに10年ほど以前から指摘されていた。例えば、OA化、コンピュータ化による精神的ストレスの増大の具体例として、VDT（Visual Display Terminal）作業・労働では、一般の事務部門における労働に比較して、数倍の精神的不調を伴うことが報告されている⁴⁰⁾。

子どもたちのファミコン・ブームの影響として、『テクノストレス』の第6章「青ざめた子供たち」のなかに描きだされている、コンピュータに夢中のアメリカの若者の諸症状、すなわち、「精神的緊張、時間感覚の狂い、完璧さに対する強迫観念、機械的な友だちづき合い、そして疎外」の報告⁴¹⁾は今のところ多くはない。しかしながら、以下に述べる点は、ファミコンの子どもに与える悪影響として看過できない。

その1は、直接身体に及ぼすつぎのような影響である。すなわち、VDT作業における眼疲労に関する調査によれば、「普通のテレビならこれほど細かい部分まで見ないし、目をそらして休息することも出来る。しかし、VDTは画面に近づいて凝視するし、目をそらすわけにもいかない。」と述べており⁴²⁾、日本学校保健会がこのほど作製した「児童生徒の目の健康のしおり」でも、画面は40分以上見続けないように注意を呼びかけている。

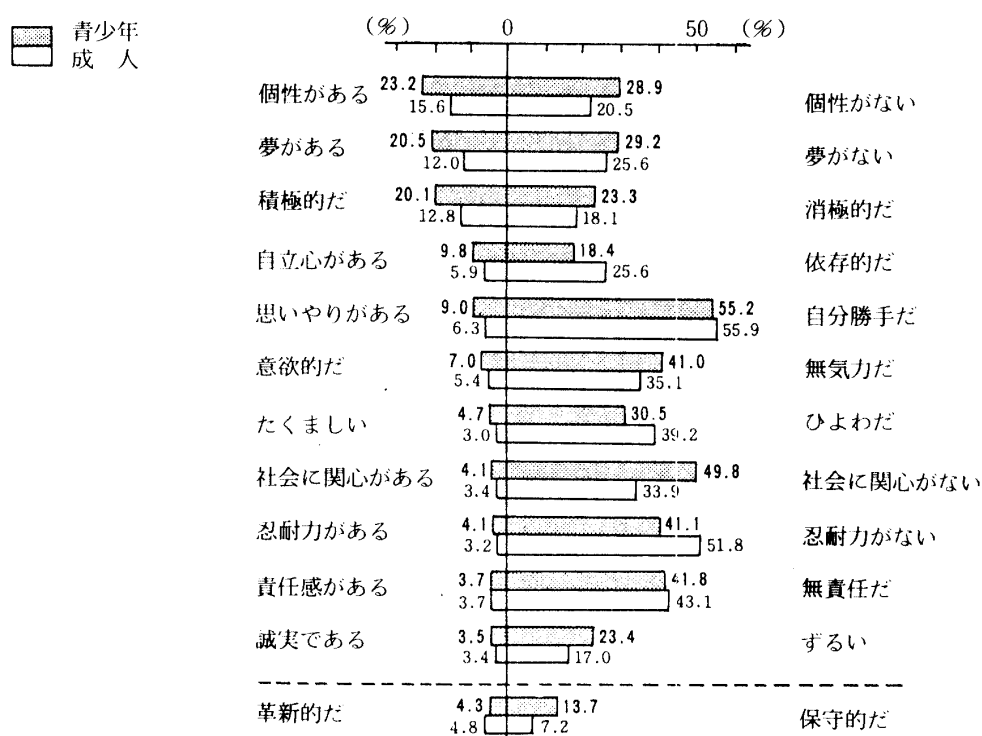
その2は、ファミコンの利用が習慣化した場合に問題となる子どもの社会性の発達への影響である。ファミコンを媒介にして、友達関係は存在するが、遊びそのものの中に友達との交渉はほとんどない。仲間とぶつかり合うことのない1人遊びである。しかも、戸外で身体を使うという要素もほとんど含まれず、心身の発達という面からもその影響が心配される。

IV. おわりに

これまでみてきたように、現代の子どもを取り巻く教育環境は、子どもの発達という視点からみると、親子関係、家庭生活、地域社会、マスコミ等の諸側面においてさまざまな変化をもたらしてきた。こうした変化は、子どもの行動特性の変容に多大な影響を与えると同時に、前章で述べたような遊びの質的变化、生活時間の変化、ファミコンの与える悪影響など多くの問題を提起している。ただ、ここで付言すれば、本稿では、このような子どもの教育環境の変化と行動特性との関係を、調査結果を引用しながら断片的かつ羅列的に述べたのみであって、トータルに子どもの行動を捉えるという視点に欠けているということである。

そこで、こうした限界を多少とも補う意味で、現代の子どもに対する全体的な印象を2つの調査結果を参照しながらみてみよう。図2は、いまの青少年の一般的なイメージに

「一般に、いまの青少年の特徴を言い表わすのにふさわしいのはどんな言葉か。」



出典 総務庁青少年対策本部「青少年の活力に関する研究調査」(昭和59年)

図2 青少年のイメージ

についての調査結果⁴³⁾である。調査は、青少年に対するイメージを、青少年自身と一般成人の両者について尋ねたものである。現代の青少年のイメージについてみると、「自分勝手だ」「社会に関心がない」「無責任だ」「無気力だ」「忍耐力がない」といった項目については、青少年・成人ともにマイナスイメージが高く、「個性がある」「夢がある」「積極的だ」といった項目については、青少年・成人ともにプラスイメージが高くなっている。さらに、「個性がない」「夢がない」「消極的だ」「無気力だ」「社会に関心がない」「ずるい」などという項目では、成人が青少年に対して思う以上に青少年自身がマイナスイメージを持っており、成人が成人自身を評価しているのに比較し、現代の青少年は自分達に対しマイナスイメージが強く、成人よりも自信をもっていないことが理解されよう。

このような傾向は、別の調査にもあらわれている。山村健は、青少年の健全育成に関する住民の意識調査を行ない、その結果を「現代青少年の諸特性の評価」としてまとめている。それを示したのが図3⁴⁴⁾である。

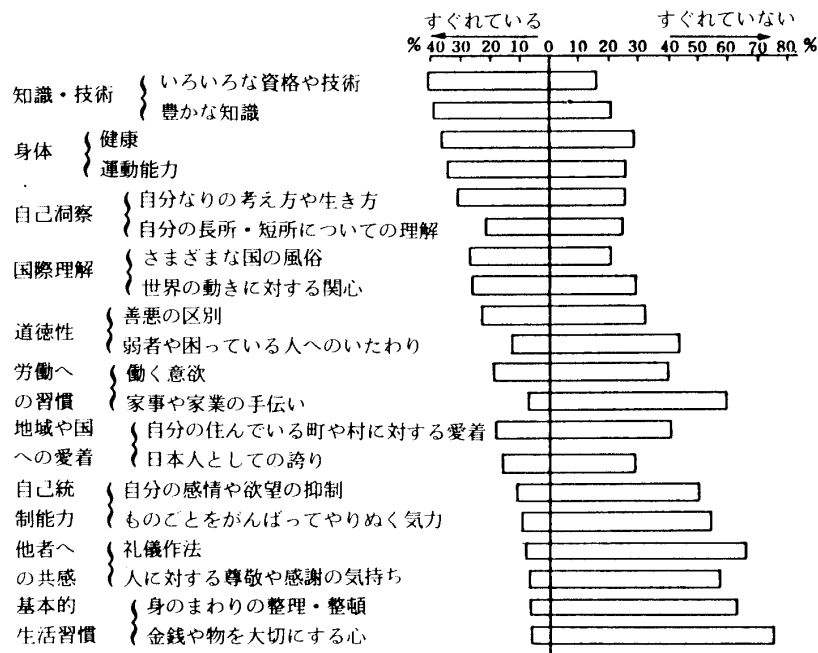


図3 現代青少年の諸特性の評価（山村健，1981より作成）

これによると、現代青少年は、とくに「基本的な生活習慣」「他者への共感」「自己統制力」「労働の習慣」などが欠けており、「身体が大きく頭でっかちだが、情緒が乏しく、意志が脆弱で、生活能力にも劣る」という全体像が明らかにされている。このような問題点を解決するためには、家庭の果たす役割が大きいものであり、とくに家庭が大きなウェイトを占めるものとして、「基本的な生活習慣」「健康」「労働習慣」「他者への共感」があげられる、と結論している。

両調査とも意識調査であって、短絡的に断言はできないが、現代の子どもたちはどちら

かという否定的なイメージで捉えられている。しかし、一方では、肯定的にすぐれた特徴として捉えられている側面もみられる。例えば、後者の調査結果が示すような新しい知識・技術に対する適応力であって、コンピュータなど多様なメディアに囲まれて育ってきた現代の青少年は、これまでの世代に比べ、各種の情報メディアに対する適応力は高いと考えられる。例えば、総理府広報室が行なった「家庭における情報通信サービスに関する世論調査」によれば、家庭におけるニューメディアの利用意向の項目についてみると、ホーム予約、ホームショッピング等のニューメディアの利用に積極的な意欲を示しているとの結果が得られている⁴⁵⁾。

このことから、ファミコン遊びに代表されるように、科学を遊び道具にしてしまうニューメディア時代に生きる子どものプラスの一面をみることができるといえる。しかし、前述したように子ども本来の遊びがおろそかになったり、生活が室内に片寄り、生活が乱れるなど、ファミコンに振り回されているとしたら問題である。また、ファミコンなどに対する「機械親和性⁴⁶⁾」が強まることによって、人間同士の関係は総（相）対的に弱まり、いわゆる人間疎外の現象が起きていることも問題である。

以上の点を踏まえながら、子どもたちが望ましい行動特性を獲得するための若干の提言を行なって結びにかえたい。

第1は、人間関係におけるコミュニケーションの回復についてである。まず家庭においては、親子関係や夫婦関係に緊張がみられ、地域社会においては、親も子どももパーソナルな人間関係が希薄化しており、とくに子どもの成長発達にとって重要な意義をもつ遊び集団が危機に瀕している。したがって、家庭にあっては、物理的に接触時間を増やすように、食事のときはなるべく一緒に食べるとか、テレビはある時間一緒に見せるとか、多忙な中でも生活のサイクルを家族同志で合わせることによって閉らんとし、子ども部屋は開放的にするなどして家族の交流を促進し、子どもには勉強だけでなく、家族の一員として仕事の分担などをさせ、家族としての存在感を実感させることも重要である。一方、地域社会にあっては、例えば、子ども会活動などを通じて遊び集団の復活をめざす方向で、従来から社会教育の領域において熱心に取り組まれてきたが、これだけで十分とはいえない。そこで学校教育でも「ゆとりの時間」などを利用して遊び集団の組織化を真剣にとりあげ、家庭や地域社会も仲間集団を育てるように協力していかなければならない。

第2は、親の養育態度についてである。家庭におけるしつけの情報源の不足もあってか、現代の親はしつけに対して自信を失っているといわれる。両親にとって、父性と母性の役割に応じた首尾一貫した養育態度が望まれる。特に、父親の場合、父親としての実感、父親役割の自覚、父親役割の遂行に向けての自己統制などといった、いわゆる父親としてのアイデンティティが乏しいことが指摘されている。複雑多様な状況におかれながらも、ど

うすれば、父親としてのアイデンティティを確立することができ、子どもから目標とされる父親になれるのか、ここに「よい父親」の最も重要なポイントが秘められているのではなかろうか。

第3は、基本的生活習慣の獲得についてである。基本的生活習慣の項目としては、寝起きの習慣を含む一日の生活時間の過ごし方、身の回りの整理、食事のマナー、挨拶や返事の仕方、手伝いの習慣や態度が挙げられている。コンピュータに強い現代の子どもが、このような基本的な生活の面では非常に劣っているとされるのは周知の通りである。したがって、これらの生活習慣を育てるには、先に述べた生活時間のリズムを整えることや親子の対話を増やすといった方法のほかに、身の回りのことは、子どもがうまくできない場合でも、とにかく自分で行う習慣を養い、親が過保護や過干渉に陥らないようにする、といった家庭の生活づくりが重視されなければならない。

第4は、コンピュータ・リテラシー（computer literacy）の養成についてである。コンピュータ・リテラシーは、現代を象徴する言葉であって、コンピュータの知識が読み書きの知識と同じように大切なものであるという考え方を意味している。判断がまだ十分育っていない幼少期からのコンピュータとの接触は問題も多く、比較的年少時から、コンピュータなどの新しい技術とかメディアについての正しい知識や、テレビなどの映像を正しく読みとったり自分たちの手で新しく映像を作り出したりして情報を駆使していく力を養成する必要がある、学校のカリキュラムに適切に位置づけるなどの対策が望まれる。

注および引用文献

- 1) 例えば、クレイグ・ブロード、池央耿・高見浩訳、『テクノストレス』、新潮社、昭和59年、に詳しい。
- 2) ファミコンは、N社製コンピュータ・ゲーム機「ファミリー・コンピュータ」の略称であるが、家庭用コンピュータ・ゲーム機の代表的名称として既に固有名詞化されているので、本稿でもこの語を用いた。
- 3) 片山聖一、『ファミコン・シンドローム』、洋泉社、昭和61年、14頁。
- 4) 『毎日新聞』、昭和61年6月12日付朝刊。
- 5) 例えば、音声合成機能によって、積み木に描かれている絵に合わせて声の出るコンピュータ積み木が発売されている。
- 6) C A Iはコンピュータ利用の学習システム、C M Iはコンピュータを教授学習の管理に利用するシステムの総称である。
- 7) 押谷由夫、「現代家庭の教育環境」、新堀通也・津金沢聡広編著、『教育の環境と病理』、第一法規、昭和59年、所収、105頁。
- 8) 親子関係の諸側面についての検討は、上掲論文からの示唆に負うところが大きい。
- 9) 小山隆編、『現代家族の親子関係』、培風館、昭和48年、73～101頁。
- 10) 谷田貝公昭、『鉛筆が削れない』、公文数学研究センター、昭和55年。

- 11) 押谷由夫,「母親と子どもの社会化に関する実証研究」,『高松短期大学研究紀要』,昭和59年。
- 12) 「干」は干渉の「干」を示す。詳細は,多湖輝,『甘父干母の時代』,ごま書房,昭和60年,を参照されたい。
- 13) 押谷由夫,前掲論文7),116頁。
- 14) 総務庁青少年対策本部編,『昭和60年版 青少年白書』,大蔵省印刷局,昭和60年,84頁。
- 15) 今泉信人,「子供の人間関係」,『教育と情報』,昭和55年4月号,17頁。
- 16) 既婚女子の職場進出がパートタイム労働の増加を中心に行なわれ,女子全体の労働力率は昭和50年の45.7%から59年の48.9%に上昇している。上掲文献14),84~85頁。
- 17) この語句は,A.ミッチャーリッヒ,小見山実訳,『父親なき社会』,新泉社,昭和47年,に由来している。
- 18) 朝日新聞社編,『'82民力』,朝日新聞社,昭和57年,117頁。
- 19) 第百生命,「わが家の子ども部屋」,昭和57年3月実施。清水義弘,『子どものしつけと学校生活』,東京大学出版会,昭和58年,88頁より引用。
- 20) 押谷由夫,前掲論文7),117頁。
- 21) 麻生誠,『生涯教育論』,旺文社,昭和57年,129~130頁。
- 22) 高桑康雄,「マス・メディアの中の教育」,『児童心理』,昭和57年5月臨時増刊号。
- 23) 上掲論文,51頁。
- 24) 名越清家,「情報環境と教育」,現代教職研究会編,『現代社会の教育構造』,学術図書出版,昭和56年,68~69頁。
- 25) 稲生勁吾編,『社会教育概論』,樹村房,昭和60年,126~129頁から多くの示唆を得た。
- 26) 斎藤賢治,『子育てテレビ』,金子書房,昭和61年,79頁より転載。
- 27) NHK国民生活時間調査(昭和55年版)による。
- 28) 深谷和子,「現代っ子にみる遊び」,『児童心理』,7月号,昭和61年,3~4頁。
- 29) 上掲論文,4頁。
- 30) 窪寺功,「親ができる遊びのしつけ」,『児童心理』,7月号,昭和61年,43頁。
- 31) 藤田恭平,「[時間]がほしい」,『児童心理』,7月号,昭和61年,21頁。
- 32) 藤本浩之輔,『子どもの遊び空間』,日本放送出版協会,昭和49年,224~229頁。
- 33) 押谷由夫,前掲論文7),122~123頁。
- 34) 藤田恭平,前掲論文,21頁。
- 35) 朝日新聞,昭和60年10月22日付朝刊。
- 36) 片山聖一,前掲書,28頁。
- 37) 寺岡篤,「ファミコンに熱中しすぎる子の心理と指導」,『児童心理』,7月号,昭和61年,95頁。
- 38) 東邦大学医学部の奥平進之助助教授が実施した調査結果による。
- 39) 寺岡篤,前掲論文,95頁。
- 40) テクノストレスに関する記述は,北川隆吉,「コンピュータ革命と社会・文化」,情報問題研究集団編,『コンピュータ革命と現代社会1』,大月書店,昭和60年,23~24頁,に負うところが大きい。
- 41) 前掲書1),174頁。
- 42) 愛知医科大学の鈴木昭弘教授による調査結果。朝日新聞,昭和59年12月12日付朝刊。その他,眼疲労については,飛び越し眼球運動とかチェック現象に関する報告もみられる。
- 43) 前掲書14),121頁より引用。

- 44) 岸本幸次郎編,『たくましい子どもを育てる』, 福村出版, 昭和57年, 232頁より引用。
- 45) 上掲書, 125～126頁。
- 46) 「機械親和性」とは, 機械へなじむ性質を示す。稲村博,『機械親和性対人困難症』, 弘文堂, 昭和61年, 7頁。

A Study on Children's Behavioral Characteristics
in the Computerizing Society

Etsuji KOYAMA

*Faculty of Liberal Arts and Science
Okayama University of Science
Ridai-Cho 1-1, Okayama 700, Japan*

(Received September 30, 1986)

The purpose of this paper is to clarify the children's behavioral characteristics which had been changed with the arrival of computerizing society.

Therefore the first, we treat the decline of educational function at the home and the community, with the view to changing educational environment.

Next, we focused on the "play", and deal with the children's behavioral characteristics in accordance with the change of quality of "play".

And the last, we make some propositions about the educational strategies matching with the computerizing society.