

こどもと家庭を守る MOMO 企画

発達クリニックぱすてる 院長 東條 恵

(1)なぜこの企画が必要なのでしょう

***この理由を書いてみます。**

人は状況に流され、「その時代の便利さ」を当たり前のこととして享受していきます。電化製品が豊富になれば、それに慣れます。冬の停電は、私たちの生活が「電気」で成り立っていることを改めて意識させ、そしてほんの少し前の生活スタイルには戻れないと考える人が多いようです。夏の停電でエアコンが使えなくなると、窓を開け、うちわを持つての生活をするしかない中で、改めて私たちが依存している電化製品のありがたさを再認識し、「もうこれなしでは生活できないのでは・・・」と再確認するようです。人とは欲が深いとも言えますが、「いったん得たものは自分にとって当たり前」と認識をするのが人間という生命体なのでしょう。「仕事で努力をし、成果としてお金を得、電化製品で便利な生活を得る」といった「報酬系」が、頭の中でがっちり確立するのだらうと思います。

電化製品に囲まれる生活レベルの向上がもたらされた状況にプラスして、生活・仕事・遊びの中でデジタル化・IT化が急激に進んできました。仕事もですが、余暇的時間がデジタル化・IT化され、人々の「余暇」の内容が大きく変化してきました。このデジタル化の波を自分のものとして上手く利用できずに、デジタル化・IT化の波におぼれ、電子メディアにより被害を受ける人(大人も子どもも)が多く出ている状況になっています。

「使い方の問題」であり、「電子メディアに罪はない」としてとらえるには、麻薬的に依存性の高いオンラインゲームや動画の豊富な提供などは、亡国への道ではないかと思わせるほど、制限なく家庭や巷にあふれています。大人が許容し子どもにも悪意なく与え、与えられた子どもにも被害が特に出ているのですが、「我が子だけは大丈夫」という根拠のない楽観的考えが親世代に広く蔓延しています。気が付いた時には、かなり深刻な問題(親子バトル、子どものゲーム依存など)が出来上がっているのです。

この状況で、クリニックを受診する親子の方々がたくさんおられます。助言を求める人が大勢おられます。その都度の説明や助言では、とても追いつきません。大いなる時間がこの問題の説明にとられ、説明にこちらが疲弊する程の大きな問題となっています。

これが、「なぜ MOMO 企画が必要か！」の答えです。

***企画の名称について述べます。**

最初は MOMO プロジェクトにしようと考えました。が、ネットでみると、上越の黒姫山にある黒姫童話館などで同名の事業をしていたので、中止しました。次に MOMO 企画ないし企画 MOMO という名称を考えネットで検討し、同名の類似事業はないようなので、本名前としました。MOMO の名前を使わせてもらうのが一番ふさわしく思いますが、どうでしょう(ミヒヤエル・エンデ氏の本「MOMO」を読んで頂くと、なぜかを理解してもらえらると思います。お話の大筋は以下です。「時間泥棒」が人々を蝕んで、人々はますます忙しなった生活をするのです。その中で、どこから来たかはわからない、昔の子どもを彷彿させる女兒である MOMO は、時間泥棒に追い詰められつつ、最後は時間の謎を解く人になり、時間泥棒に打ち勝つのです。そして人々は人間的な豊かな生活に戻るのです)。

(2)事業の目的・考え方

***方向の大筋を述べます。**

「時間泥棒」から、人・特に子どもたち、そして家庭を守ることが必要です。ここでの「時間泥棒」とは、電子メディア(特にゲーム、動画、スマホ、DVD やテレビなど、私の言う「四角い窓」が入ります)です。社会を変えるような大がかりな規模・企画の事業ではなく、小規模なゲリラ的な試みにしかならないでしょうが……。しかし、明るい展望を持っていきたいものです。

さて、事業のコンセプトは以下です。「時間泥棒」は、子どもの人生を変え、奪っているという核心です。そして家族の幸福を奪っているという核心です。社会の存立に対しても脅威になりつつあるという核心です。これらの「時間泥棒」に対し、様々な闘いを挑む必要が、個人のよりよい人生設計への防衛上で必要があるという考えです。何のための闘いと問われれば、「時間泥棒」から攻撃・闘いをしかけられている私たちという構図の中で、それを良いバランスに改革できていない現実を何とか「転換」したいからで、そのための「闘い」を呼びかけることが必要と認識したからです。

「闘い」としか言いようのないことは、直面しているご家族は実感しているでしょう。そしてこの闘い「電子メディアの家庭への侵略に対する防衛戦争」が全体として「負け戦」になっている中で、大人も子どもも人間としての存在・尊厳を取り戻すことが必要、子どもたちの日々の豊かな生活環境を脅かす電子メディアから守るのが、子どもを養育する立場の大人としての義務、と考えるのです。つまり「防衛の闘い」です。おそらく、多くの大人は本能的に「危なさ」を電子メディアに感じている中で、「人間を取り戻す」闘いでもありましょう。何故なら、家庭内では親子の壮絶なバトルが繰り返されているからです。また生死に関する暴力的な言葉が飛び交い、実際に暴力が発生し、一定数の家庭は一時的にせよ崩壊していることを私たちは知っています。

再度ですが、「時間泥棒」とは電子メディア(特にゲーム、動画、スマホ、DVD やテレビなど、私の言う「四角い窓」が入ります)です。電子メディアを一生懸命売るのは業者としては正当であると、電子メディアの製造や販売業者・業界は考えているはずですが、彼らも時間泥棒の構成員となります。それを認可している社会も時間泥棒の構成員となります。それを与えることを認めている保護者も時間泥棒の構成員という構図になっています。多くの大人・保護者が、時間泥棒の「相棒」や「構成員」を務め、自分たちの子どもたちの未来を脅かしている構図が出来ています。

一方、cを上手に使っている子や大人もいます。報酬系がゲームなどにハッキングされずに、節度を保ちながらゲームを楽しむことができる一群の人々・子どもたちがいます。それこそ、ファンタジーの役割は、「精神の浄化」と「現実理解の手がかり」であると指摘されている中、そのように(?)使える人々です。

一方、多くの方はそこそこ電子メディアにはまり、時間泥棒としてゲームなどが立ち現れ、それなりの人が「時間泥棒」以上に、「心と人生を奪う麻薬的存在」にゲームがなっています。

もともと絵本、小説、映画、アニメなどのファンタジーの流れに、ゲームはあったはずですが。しかし人々の心をつかんで離さず、日常生活もままならない状況まで追い込む麻薬性があるのは、電子メディアの出現まではなかったと思います(今のようにファンタジーを遊興する上での使える種類が豊富でない時代(昭和 20 年代くらいまで?)には、大人の世界での「賭博」「ばくち」「ギャンブル」があり、それなりに中毒性があったと認識していますが、それに近いものになっているように感じます)。

* 電子メディアを巡る子と親の関係について述べます。

「デジタル麻薬」というネット上の言葉を借りれば、デジタル麻薬を家庭に導入することを許可しているのは、悪意のない保護者という構図になります。クリスマスや誕生日プレゼントに、または何らかの頑張りに対し、親側が「デジタル麻薬」を子どもに与え、結果として子どもたちが「デジタル麻薬づけ」となります。途中からその危険を感じた親が「デジタル麻薬」を取り上げようとする、しかし子どもたちの強力な抵抗にあうという顛末ではないでしょうか。子どもから見れば、大人側は理不尽な「暴挙」に出ていると感じるはずですが。この状況の中では、「デジタル麻薬」の排除や撲滅を願う大人側は、それなりの覚悟が必要となっています。社会としてデジタル麻薬への正当な排除や撲滅を目指した正規戦を行いたいのですが、残念ながらおそらくこれはまだ社会として期が熟していないようです(地球温暖化への解決方向と資本側の利益がマッチすれば、2030 年にはすべての新車を電気自動車にという方針が出たりする日本社会ではありますが・・・デジタル麻薬に対してはそのような判断がなされていないわけです)。

* 当クリニックの方向性について述べます。

各行政や学校単位で、この問題に取り組んでいるところはあります。私たちは、勇気づけられま

す。が、いまだ小規模・ゲリラ的動きといえましょう。この状況の中、小規模な動きの一部を、当クリニックも担いたいと思います。なんとなれば、この問題で悩む親子が多く受診するからですし、私たちの助言で、家庭や親子は明るさを取り戻し、良い親子関係が復活する機会を多く経験するからです。また直接には医療の問題でないとしても、助言が有効である場合が多いのです。私達が何もしていないわけにはいかないのです。もちろん、これらの助言のみでは上手くいかないご家庭も多くあります。

電子メディアの害に気が付いた親、子どもに遊興時間の制限を加えようとする親、良い方向を求め戸惑っている親に対し、支援が必要です。何よりも、デジタル麻薬に汚染されて、そこから抜け出せないでいる子どもたちを「正常化」し、救い出す必要があります。

スローガン「小さな火花が いつの日か 燎原を焼き尽くす」

私達クリニックの動きは、小さな火花の一つであると認識します。そして、その火花が広がることは、「遠い未来の映像」であってはならないはずで、子どもたちは、今を生きているのですから。

(3) 事業名と事業の具体的内容

1. 「ゲーム 預かります」

ゲーム預かりを一定期間(1週間、1か月とか)行う。そして返却時に、記念の「頑張りましたで賞」を渡す。中身は今後考えるが、院長やスタッフのイラスト5枚セットとか。外来事業としてポスター・チラシで呼びかける。それは、親子へのマイルドな警鐘となるのではと考えます(子どもが「ゲームを禁止するクリニックは行かない」とのイメージにならない対応・配慮が必要と思っています)。預けることが目標でなくてよく、自分でゲームのことを考えるきっかけになれば、呼びかけは半分以上成功でしょう。

2. 「ゲームの主人は私です。ゲームは私の家来です」グループ活動

「ゲームの奴隷」状態に陥っている子ども達像から、「ゲームを自らの支配下に置くことができる子になる」ことを目指すためのグループ活動を作ろうと思います。「デジタル麻薬の魅力に騙されない、人間中心世界に生きる」ことの心地よさを感じてもらう事を目指します。年齢別の数人の外来グループを作り参加してもらう中で、どう電子メディアと付き合うべきかするかを自ら考えることができるお子さんになってもらう方向を目指したいと思います。事業名はもう少し考えてみます。 キャッチコピーでピタッとくるものがあれば、ご連絡・提案頂ければ嬉しいです。

3. 「アナログ遊びは楽しいね！」

遊びの紹介を、ファイルや掲示物にして、参考資料としてゲストへ提供しようと思います。遊び道具(けん玉、めんこ、こま、ビー玉とか)を揃えたり・・・。

4. 「ファンタジーと現実の関係研究」

デジタルと人間の関係性を考え、人がデジタル世界とどう付き合うべきかを考えます。現在のデジタルな世界は、ある意味人が人らしく生きる上でおそらく必要な「ファンタジーの世界」の一部になりうるからです。そして、ファンタジーの世界を持ちつつ生きるのが、人間のあたりまえの活動に思え、ファンタジーの意義を整理することは意味あるでしょう。現代に生きる私たちは、ファンタジー世界の一部を構成しているデジタル世界との付き合い方を見つけられていますが、一方上手く整理できていない場合が多いと思います。これまでの先進的な方々の文章などから学び、自分の考えをまとめる作業を、今後しようと思います。第一陣は院長日記に掲載しました。是非読んで頂き、ご意見いただければ幸いです。

以上は、「発達クリニックぱすてる」と「発達と療育支援研究所ぐぐーん」の事業として進めます。

参考書

- ・東條恵 発達凸凹(でこぼこ)の子をどう育てるか
—おこりんぼ パパママ さようなら 四角い窓さん さようなら 考古堂 2021年
- ・東條恵 子育て親育ち とどけ親と子への応援歌 考古堂 2010年
- ・ファンタジーと現実 麻生武 金子書房

2021年1月10日 記載 東條恵(院長)