

# 児童生徒のインターネットゲーム障害の 予防や早期発見のための研修および教材 の開発」に資する調査研究（中間報告）



指導相談担当

## 1 研究の概要

「インターネットゲーム障害」は、2013年、アメリカ精神医学会精神障害の診断・統計マニュアル第5版（DSM-5）の「今後の研究のための病態」に加えられ、また2018年には世界保健機構の国際疾病分類（ICD-11）では、初のゲーム関連疾患としてほぼ同義の「ゲーム症」が加えられた。樋口（2021）によると、全国89治療施設での新規ゲーム障害患者数は、251人（2015年）から856人（2019年）と増加し、また樋口（2019）によると、久里浜医療センターでのゲーム障害患者の70%が未成年者とのことである。ゲーム障害と推定される中高生が急増していることが予想される。<sup>[1][2]</sup>

インターネットゲームは、内容も多岐に渡り場所を選ばずできるため一度夢中になるとやめにくいことが推測される。インターネットゲームの利用による健康や学業への影響のみならずインターネットゲーム障害を有する児童生徒の増加が十分予想される一方で、学校はその実態を把握しづらく、正しい知識や理解を持ち合わせていない教職員が多いことも予想される。一方で、児童生徒にインターネットゲーム障害の早期発見や予防のための教育を実施できれば、インターネットゲーム障害の重症化を防ぐ一助になるのではないかと考える。

本研究は、当センターの官民連携事業「次世代の学び創造プロジェクト」による調査研究である。公立小松大学保健医療学部教授 坂本 めぐみ 氏にスーパーバイザーをご承りいただき、スーパーバイザーとの締結企業 株式会社プレセナ・ストラテジック・パートナーズの協力も経て教職員向け研修プログラム及び学習指導事例を制作予定である。

## 2 研究の目的

- (1) インターネットゲーム障害に関する教職員の知識や理解の現状及び児童生徒の実態把握のための調査及び分析
- (2) インターネットゲーム障害の予防や早期発見を目的とする教職員向け研修プログラムや学習指導事例の制作、周知、活用啓発

## 3 研究の方法

- (1) 教職員及び児童生徒への質問紙調査
  - ① 調査研究協力校及び調査研究協力委員の所属校計20校の教職員及び児童生徒、当センター指導相談担当主催の研修会受講者への質問紙調査の実施。
  - ② 調査結果の分析による制作物の内容検討
- (2) 教職員向け研修プログラムや学習指導事例の制作
  - ① 試案の作成、実施及び実施後の意識調査の実施
  - ② 意識調査の分析及び検証、制作物の完成

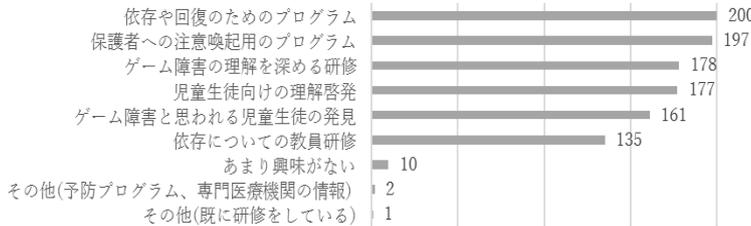


## 4 研究の内容（調査結果と考察）

- |          |        |                                |                |      |       |
|----------|--------|--------------------------------|----------------|------|-------|
| (1) 調査方法 | ① 調査対象 | 教職員                            | 352名           | 児童生徒 | 5084名 |
|          | ② 調査時期 | 教職員                            | 令和3年9月～令和3年11月 |      |       |
|          |        | 児童生徒                           | 令和3年9月～令和3年10月 |      |       |
| ③ 調査項目   | 教職員    | インターネットゲーム障害に関する意識、具体的指導・支援内容等 |                |      |       |
|          | 児童生徒   | インターネットゲームの利用状況、利用後の自身の変化等     |                |      |       |

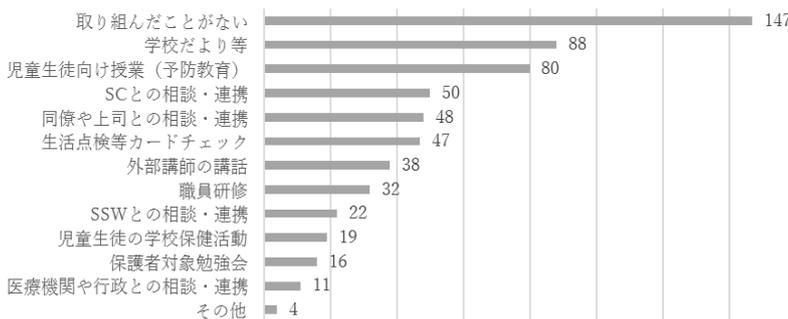
## (2) 調査対象 教職員 (n=352) 調査結果と考察

(6) インターネットゲーム障害の予防や早期発見のための教員向け研修プログラムや学習教材で、どのようなものに興味がありますか。当てはまるもの全てに○をつけてください。



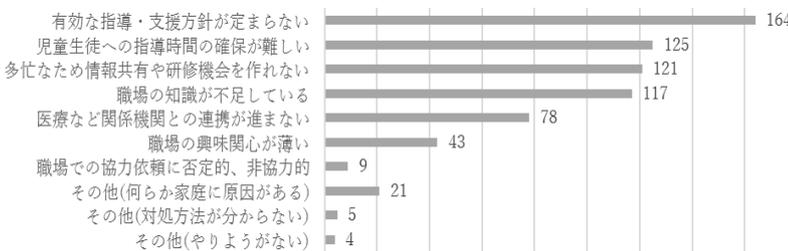
(6)から、多くの教職員が研修の必要性や学習教材等に興味があることが分かる。50%以上が回答したものは、大まかには、ゲーム障害そのものの理解を深めるためのものと日常の指導・支援に生かすための手法の2種類であった。

(7) インターネットゲーム障害について既に取り組みされていることを教えてください。当てはまるもの全てに○をつけてください。



(7)では「取り組んだことがない」が42%で最も多い。インターネットゲーム障害が新しい概念であり学校での取組が一般化していないことが推測できる。一方、比較的多いのは「授業」や「学校だより等」「SCとの相談・連携」「同僚や上司との相談・連携」「生活点検等」で、授業以外では既存の媒体を活用していることが分かる。

(9) インターネットゲーム障害の予防や早期発見の難しさの原因は何だと考えますか。当てはまるもの全てに○をつけてください。



(9)では「有効な指導・支援方針が定まらない」の回答数が47%で最も多い。取組の好事例の少なさ、学校での解決の難しさ、対応方法の分からなさなどが原因と考える。また「指導時間の確保の難しさ」「多忙」「職場の知識不足」も比較的多い。教職員向けの効果的な研修の必要性が高いことが分かる。

18) 今までにインターネットやインターネットゲーム障害に対する予防教育を実施した経験や先生ご自身が受けた経験がありますか。一番近いものに○をつけてください。



19) 18)の予防教育の際の教材や資料など、参考になるものがあればご記入ください。

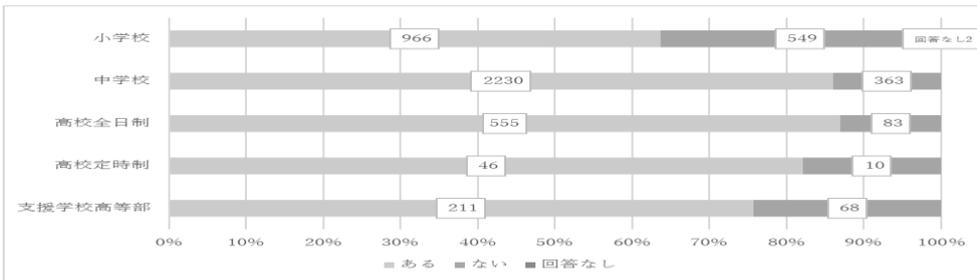
- ・携帯電話会社から派遣してもらった講師による生徒向け講義と資料
- ・携帯電話会社の設定資料
- ・外部講師による、ネットやスマホが及ぼす健康被害についての講話
- ・久里浜医療センターの医師による講義
- ・教育センターや県等で用意されたもの、資料等
- ・埼玉県教育委員会実施の調査報告と活用方法など
- ・埼玉県のネットアドバイザーの講演等
- ・インターネットトラブル注意報等
- ・県生徒指導課 依存症に関する動画
- ・県警による講話
- ・NHKのスマホ・リアル・ストーリーを活用した授業
- ・家庭科の教科書(6年、生活時間をマネジメント)

(18)で予防教育の経験は95(27%)が「ある」を選択しているが、(19)の自由記述の回答数計は15であった。「外部講師の派遣」によるもの、もしくは「外部が作成した資料」を活用していることなどが分かる。

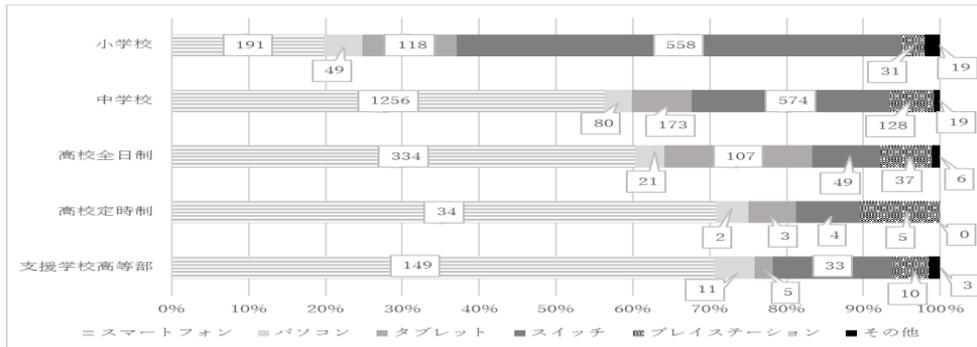
(3) 調査対象 児童生徒 (n=5084) 調査結果と考察

児童生徒向け質問紙調査では、「ネットゲーム」と「オンラインゲーム」が同義であること及び「ネットゲーム」を使用することを明記している。

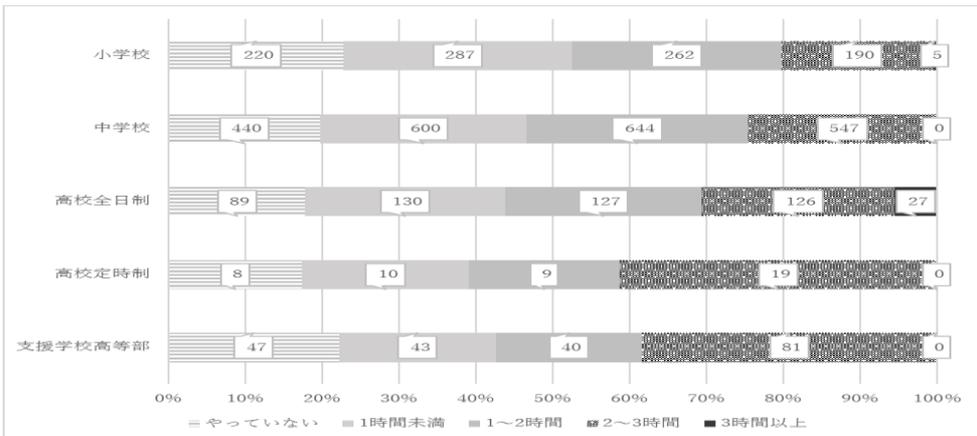
(2) あなたは「ネットゲーム」をしたことがありますか。あてはまるほうに○をつけてください。



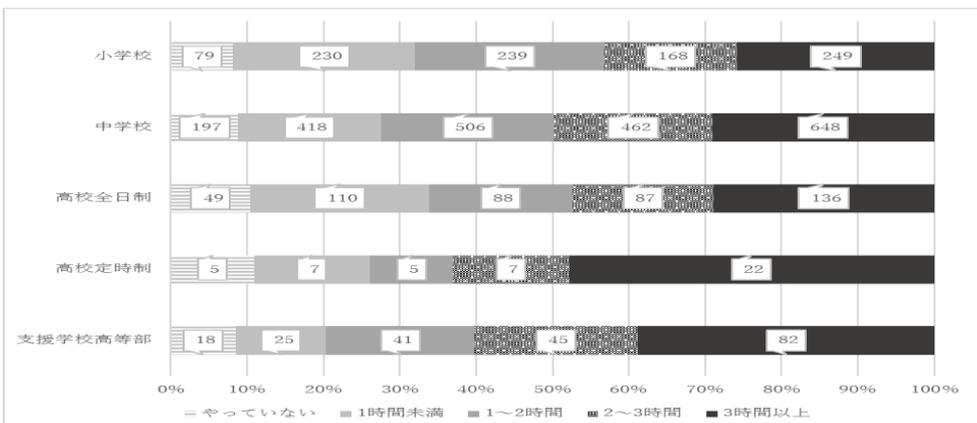
(4) (3)の中で、何を一番使っていますか。1つだけ○をつけてください。



(7) 学校がある日に「ネットゲーム」をどのくらいやっていますか。一番近いものに○をつけてください。※朝やっている時間も含まれます。



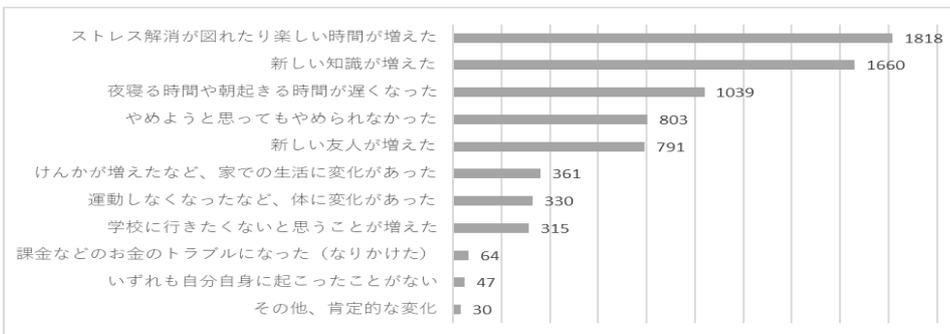
(8) 学校が休みの日に「ネットゲーム」をどのくらいやっていますか。一番近いものに○をつけてください。※朝やっている時間も含まれます。



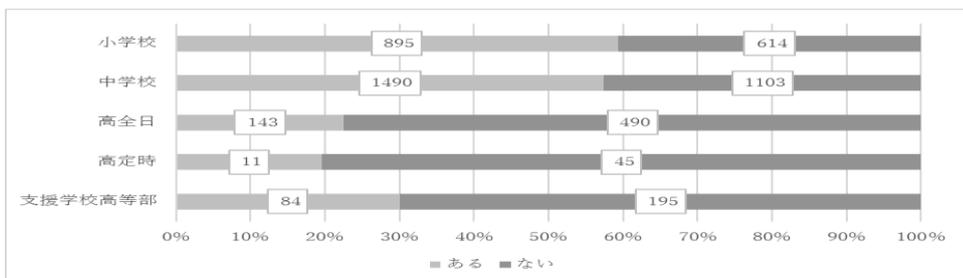
(9) 「ネットゲーム」をやりはじめてから、以下の事が実際に自分自身に起こったことがありますか。起こったことのあるもの全てに○をつけてください。

(2)ではインターネットゲームの経験率は、小学校の60%強から中学校では80%前後に増加する。(4)の最頻デバイスのスマートフォンに伴って増加する。スマートフォンの所持率が高くなることや友人からの情報等で興味を持つことが原因と考える。

(7)(8)から、平常授業日の3時間以上使用の回答が少ない一方、休日のゲーム時間の増加傾向が見られる。高校定時制や支援学校高等部では40%から50%近い生徒が3時間以上と回答した。平常授業日、休日共に「やっていない」と回答した児童生徒もいたが、部活等の時間的制約がある場合やルールを決めている場合などが考えられる。



10 「ネットゲーム」について、家でのルールはありますか。「ない」に○をつけた人は、13の質問へ。



11 10の家でのルールはどのようなものですか。以下の中から、当てはまるものすべてに○をつけてください。

	小学校	中学校	高校 全日制	高校 定時制	支援学校 高等部
時間のルール	69%	58%	35%	36%	51%
場所のルール	24%	19%	9%	9%	13%
課金のルール	54%	64%	65%	45%	61%
ダウンロードに保護者の許可が必要	55%	46%	20%	27%	43%
保護者が時々スマートフォンを確認する	31%	25%	6%	18%	24%
フィルタリング	12%	16%	16%	0%	17%
食事時の使用はダメ	68%	65%	65%	55%	61%
ネットゲームで知り合った人を家族に伝える	25%	16%	16%	18%	14%
守らないとペナルティ有	34%	23%	2%	18%	24%

## 5 研究の成果と今後の課題

- ・質問紙調査からインターネットゲーム障害に関する教職員の正しい知識や理解の現状及び児童生徒の実態の一端が把握できた。児童生徒向け調査では実施地域が偏らぬよう、また公立小学1年生から高等学校、特別支援学校高等部までを調査し、児童生徒の全体像や学年による変化を把握できた。
- ・世間でのインターネットゲーム障害の認知が進む一方で、学校では教職員の対応経験が少なく好事例の一般化が進みにくい。研修ニーズを感じる多くの教職員を対象に、インターネットゲーム障害の予防や早期発見を目的とする効果的な研修プログラムを制作することが大切である。
- ・児童生徒のインターネットゲーム使用については、スマートフォンの使用率と共に上昇し平日よりも休日の利用が長くなる傾向がみられる。また、インターネットゲームに関する家庭ルールのある児童生徒の割合は、義務教育を境に減少する。インターネットゲーム経験後の自身の変化は肯定的評価が多く、教職員プログラムや学習指導事例制作の一つの参考になるものである。

## 6 出典

- [1] 樋口進：ネット依存・ゲーム障害の治療の実態と課題, 厚生労働省障害保健福祉部第2回ゲーム依存症対策関係者会議 資料1 (2021)
- [2] 樋口進：病気認定されたゲーム障害の現状と今後, 国民生活 (2019) pp. 6-8



研究報告書は、埼玉県立総合教育センターのホームページ (<https://www.center.spec.ed.jp/>) から閲覧できます。ぜひ御覧ください。

(9)では「就寝、起床時刻が遅くなる」「やめられない」等の否定的変化も多いが、「ストレス解消」や「新しい知識が増えた」という肯定的変化の回答数がそれ以上に多かった。児童生徒がインターネットゲームを肯定的に捉えている一つの表れと考える。

(10)(11)から義務教育を境に家庭ルールの数値の減少が見られる。保護者が子供の自立を意識するためと考える。課金や食事のルールは、学校種に関係なく一定数の回答があった。金銭トラブルを未然に防ぐ目的と食事の文化的側面とが理由と考える。