

「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（最終報告）



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。^{[1][2]}

インターネットゲームは、実施する場所を選ばず、内容も幅広いため魅力的であり、依存しやすい。ゲーム障害を有する児童生徒だけでなく、広くネットゲームの利用による健康や学業への影響はもちろんのこと、それに伴う課金等のトラブルへの対策は喫緊の課題である。また、児童生徒のネットゲームの接点は殆どが家庭にあるため学校はその実態を把握しづらく、ゲーム障害に関する正しい知識と理解を持ち合わせていない教職員が多いことも課題である。そこで、児童生徒に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、児童生徒の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である「次世代の学び創造プロジェクト」にご参加いただいてい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引いただいた。また、坂本氏が研究し、締結企業である株式会社プレセナ・ストラテジック・パートナーズと共に作成した、ゲーム障害の予防と早期発見のための教職員対象の研修プログラムを用いた調査研究である。

2 研究の方法

インターネットゲーム、ゲーム障害について知るための教職員用研修プログラムを用いて教職員研修を行い、研修の実施前後に行ったアンケート結果を比較することで、効果的なゲーム障害の予防教育について検証する。

（1年目）教職員及び児童生徒への実態調査（質問紙調査）

ア 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。

イ 調査結果の分析

（2年目）教職員向け研修プログラム実施

ア 教職員向け研修プログラムの実施及び実施後の意識調査の実施

イ 意識調査の分析

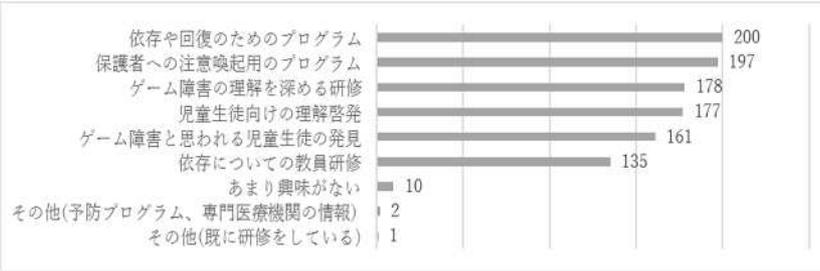


3 実態調査（質問紙調査）

(1) 調査方法	ア 調査対象	教職員	352名	児童生徒	5084名
	イ 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		
ウ 調査項目	教職員	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			

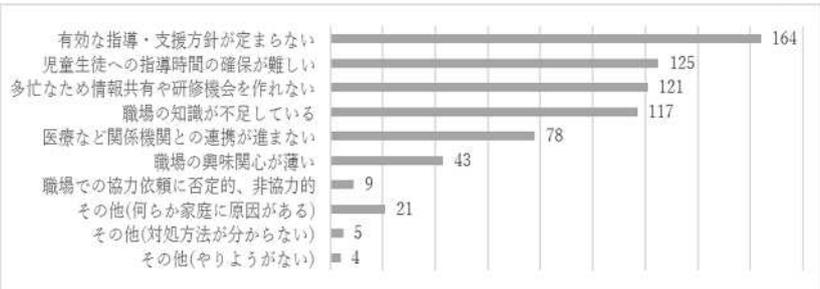
(2) 調査対象 教職員 (n=352) 調査結果と考察

(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。

(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。

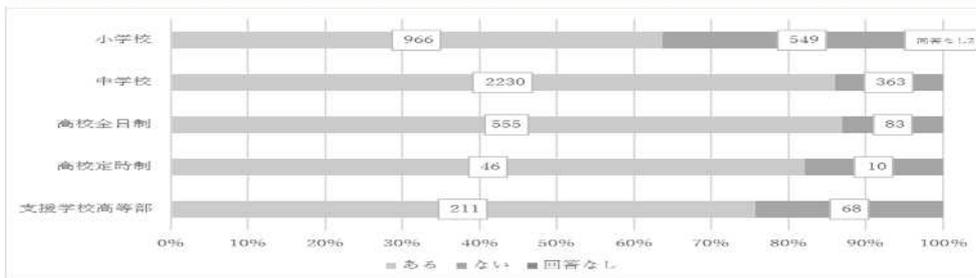


(9)では「有効な指導・支援方針が定まらない」の回答数が最も多い。取組の好事例の少なさ、学校での解決の難しさ、対応方法の分からなさなどが原因と考える。また「指導時間の確保の難しさ」「多忙」も比較的多い。教職員向けの研修の必要性が高い。

(3) 調査対象 児童生徒 (n=5084) 調査結果と考察

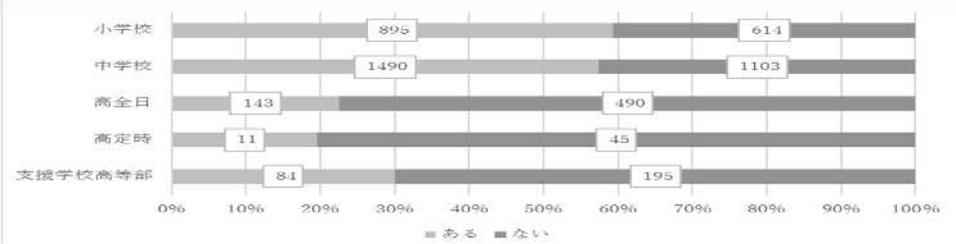
児童生徒向け質問紙調査では、「ネットゲーム」と「オンラインゲーム」が同義であること及び「ネットゲーム」を使用することを明記している。

(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。



(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。

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%
食事中的の使用はダメ	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%

(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。課金や食事中的のルールは、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。

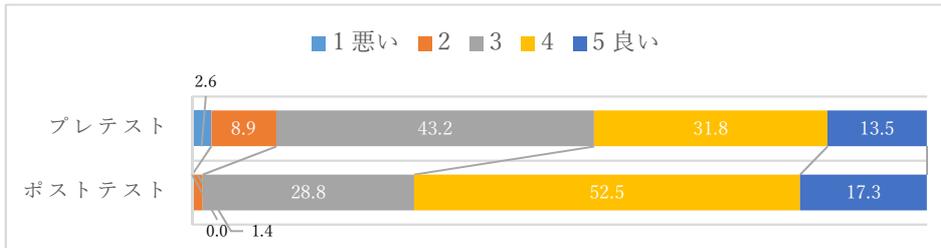
4 研修実施

- (1) 実施方法 ア 実施人数 教職員 192 名
イ 実施時期 教職員 令和 4 年 11 月～令和 4 年 12 月
- (2) プレテスト・ポストテストについて

研修プログラムを実施する前に教職員のインターネットゲーム障害に対する意識を図るための「プレテスト」を行う。その後、研修プログラムを行い、研修プログラム終了後に意識の変化を問うための「ポストテスト」を行う。なお、プレテストとポストテストは同じ質問である。

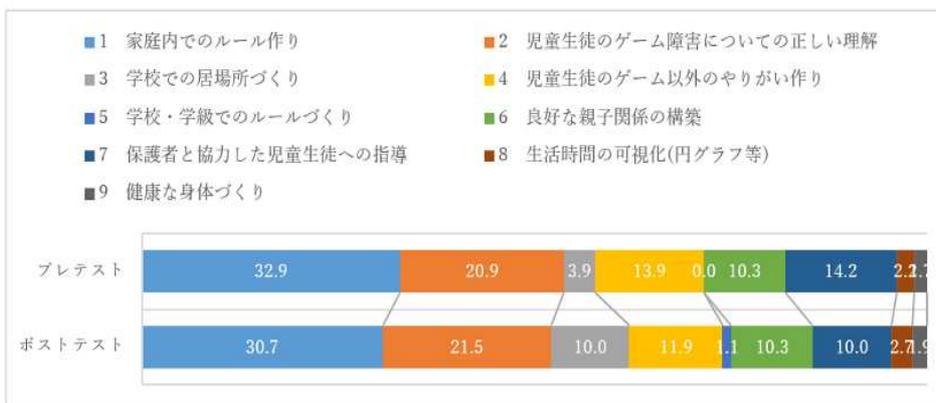
- (3) プレテスト・ポストテスト結果

〔質問3〕 ネット・ゲームが児童生徒に与える影響に対するあなたの印象



ポストテストでは、1と2のように「印象が悪い」と答えた人の割合が大きく減り、4と5の「印象が良い」と答えた人の割合が大きくなった。

〔質問13〕 次のうち児童生徒のゲーム障害の予防について効果的と考えるのはどれですか。
(2つ選択)



「家庭内でのルール作り」といった児童生徒本人や家庭内のことが多い。しかし、研修プログラムを受講することにより、「学校での居場所づくり」など学校でできることがあると考えた教職員が増えた。

(4) プレテスト・ポストテストの考察

ア 教職員のネットゲーム、ゲーム障害への意識について

- ・学校全体でゲーム障害への未然防止に取り組む際には、まず教職員のゲーム障害に対する知識の獲得が必要であることが分かる。
- ・ネットゲームは「悪」で、利用をやめた方が良いという考え方で指導を行うことは、児童生徒の感覚とはかけ離れたものになってしまう。ネットゲームと上手に付き合いければよい影響がある、悪い影響が出ないためにはどのように付き合いければよいかという、「ネットゲームとの付き合い方」という視点をもって指導方法を検討することが必要である。

イ ゲーム障害の予防教育について

- ・ネットゲーム、ゲーム障害について知った結果、学校でできることがあるという考えに至った教職員が増えた。
- ・「ゲーム障害」に関する指導については、全ての児童生徒を対象とした「一斉指導」よりも課題の予兆行動が見られた児童生徒に対して行う「個別指導」が効果的であると考える。

5 e-ラーニングについて

(1) e-ラーニング研修サイトについて

- ア 児童生徒のインターネットゲームに関する健康教育 e-ラーニング研修のページ
<https://sites.google.com/view/saitama-internetgame-ed/%E3%83%9B%E3%83%BC%E3%83%A0>
e-ラーニング研修(youtube)並びに youtube 受講用の回答ボックスシートがあります。
- イ 埼玉県児童生徒のネット・ゲームに関する研修チャンネル
<https://www.youtube.com/channel/UCN90jS4ij9x-2XhFyL3uxjw>



(2) 作成者

児童生徒のインターネットゲーム障害を予防・早期発見するための専門職研修に関する研究班（代表 公立小松大学保健医療学部看護学科 坂本めぐみ）
基盤研究 (C) (2) 21K10888
「児童生徒のインターネットゲーム障害を予防・早期発見する専門職研究プログラムの開発」



(3) 制作者

プレセナ・ストラジック・パートナーズ（東京都千代田区）

6 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。
- ・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の上昇とともに、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いことが分かった。
- ・研修プログラム実施前に行ったプレテストと研修実施後に行ったポストテストの回答から、この研修プログラムを受講することにより、教職員のゲーム障害の知識が増え、児童生徒・保護者に対して指導をする自信がつくことが分かった。
- ・インターネット、ネットゲームをめぐる環境は、日々変化している。この研究は令和3年度及び4年度に行われたものであり、現時点での「ゲーム障害」へのアプローチとなる。ネット環境の急激な変化の中で生まれる新たな問題や、関係法規の整備などに対し、児童生徒と関わる教職員には、常に高いアンテナを張る姿勢が求められる。
- ・令和4年12月に改訂された「生徒指導提要」では、インターネットの問題について、「まず教職員がインターネット問題に興味を持ち、児童生徒のインターネット利用実態の変化に敏感であることが必要」としている。また、「インターネット問題だけではなく、日常の些細な困難や悩み事を気軽に教職員等に相談できる信頼関係を築くこと」が求められるとしている。信頼関係の構築は、生徒指導の基本である。児童生徒の居場所づくりが進められるよう支援していく。

7 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。