

「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＞



令和5年3月

総合教育センター 指導相談担当



埼玉県立総合教育センター
Saitama Prefectural Education Center

目 次

I 研究の概要

1 調査研究の背景と主題設定の理由	1
2 調査研究の方法	2
3 調査研究の経過	3

II 実態調査

1 質問紙調査	5
2 質問紙調査の結果と分析	16

III 研修実施

1 目的と対象、実施時期	58
2 研修プログラムについて	59
3 プレテスト・ポストテスト	60

IV 研究の成果と今後の課題

V e - ラーニングについて

VI 参考文献等

調査研究協力委員 一覧	84
-------------	----

I 研究の概要

1 調査研究の背景と主題設定の理由

「インターネットゲーム障害（以下「ゲーム障害」という。）」という言葉がメディアで目にするようになった。インターネットやソーシャルネットワークシステムは生活に不可欠となって久しく、またコロナ禍の影響による PC やタブレット PC での遠隔授業や会議の普及も進み、e-スポーツの市場規模も拡大している。

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。ゲーム障害については、治療も含めて今後の研究が注目されていると言えるだろう。

インターネットゲーム（以下「ネットゲーム」という。）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、依存しやすいことも容易に考えられる。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は今後増加することが十分予想され、そ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、坂本氏との締結企業であるプレセナ・ストラテジック・パートナーズが作成した、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 調査研究の方法

【令和3年度】

(1) 学校現場の教職員のニーズを探る。

児童生徒のゲーム障害に関する実態について調査する。

ア 調査研究協力校及び調査研究協力委員の所属校の児童生徒や当センター主催の研修会受講者に質問紙調査を実施する。集計・まとめはスーパーバイザーが中心に行い、事務局で取りまとめる。

イ 主な調査項目は下記のとおり。

- ・ゲーム障害の早期発見や予防を目的とする e-ラーニングを用いた教職員向け研修プログラム（以下「研修プログラム」という。）等に対する現場のニーズについて
- ・児童生徒のネットゲームの利用状況の認識について
- ・児童生徒の健康上、学業上、生徒指導上の諸課題とネットゲーム利用との関係について
- ・ゲーム障害が疑われる児童生徒へ実際に対応した事例とその概要について
- ・ネットゲームの適切な利用に関する児童生徒への指導や啓発について
- ・家庭との情報共有や連携及び家庭への啓発について 等

(2) 質問紙調査の分析結果から、研修プログラムの内容等について委員会で協議する。

(3) 研修プログラムの作成については、スーパーバイザーやプレセナ・ストラテジック・パートナーズの協力を得る。

【令和4年度】

(4) ゲーム障害の早期発見や予防を目的とする研修プログラムにおけるプレテスト・ポストテストの内容を検討する。

(5) 調査協力研究校において、ゲーム障害の早期発見や予防を目的とする研修プログラムを実施する。

(6) ゲーム障害の早期発見や予防を目的とする研修プログラムの効果について、プレテスト・ポストテストの結果内容から研修プログラムの効果分析を行う。

3 調査研究の経過

【令和3年度】

(1) 第1回調査研究協力委員会<令和3年6月15日(火)>

【内容】ア 生徒指導課

- ・スマホ等利用状況等の調査結果の紹介について
- ・「ネット・ゲーム依存症の理解と対応について」保護者向け動画について

イ スーパーバイザーによる講義及び質疑応答

- ・「嗜癖」に関する説明について
- ・ひきこもりやADHDとゲーム障害との関連、医療の臨床像について
- ・予防や早期発見と積極的な生徒指導との関連について
- ・ネット・ゲーム利用に関する捉え方について

ウ 協議

- ・調査研究の内容と進め方について
- ・質問紙調査について

(2) 第2回調査研究協力委員会<令和3年8月25日(水)>

【内容】ア 協議

- ・調査方法について
- ・質問紙内容について
- ・調査の範囲について
- ・調査のデータ入力、集計、分析について

(3) 第3回調査研究協力委員会<令和3年10月5日(火)>

【内容】ア プレセナ・ストラテジック・パートナーズによる教材の紹介

- ・研修プログラム作りのコンセプトや具体的アイデアについて
- ・e-ラーニングに向く学習内容と向かない学習内容について

イ 質問紙調査の経過報告

- ・教職員向け質問紙調査からの途中結果の分析について

ウ 協議

- ・研修プログラム及び学習教材の内容検討について

エ 今後の予定の確認

(4) 第4回調査研究協力委員会<令和3年12月1日(水)>

【内容】ア 質問紙調査の結果と分析

- ・教職員向け調査の結果と分析について
- ・児童生徒向け調査の結果と分析について

イ 制作物

- ・制作物と役割分担について

ウ 協議

- ・制作物の具体的内容について

【令和 4 年度】

(1) 第 1 回調査研究協力委員会<令和 4 年 6 月 8 日（水）>（ZOOM での開催）

【内容】ア 協議

- ・今年度の調査研究について

(2) 第 2 回調査研究協力委員会<令和 4 年 9 月 2 日（金）>（ZOOM での開催）

【内容】ア 協議

- ・研修前後に実施するプレテスト・ポストテストについて

(3) 第 3 回調査研究協力委員会<令和 4 年 10 月 28 日（金）>

【内容】ア 研修プログラムの進行状況について

イ 協議

- ・研修プログラムの実施方法について
- ・プレテスト・ポストテスト案について
- ・研修プログラム実施後の取り組みについて

ウ 今後の予定について

(4) 第 4 回調査研究協力委員会<令和 4 年 12 月 13 日（火）>

【内容】ア 協議

- ・研修プログラムについて
- ・プレテスト・ポストテストの結果と分析について

Ⅱ 実態調査

1 質問紙調査

(1) 調査目的

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作成のため、ゲーム障害に関する教職員の意識や実践及び児童生徒のネットゲームの利用実態を把握する。

(2) 調査方法

ア 教職員

- ・ Google フォームによる個別回答を主とする。
- ・ Google フォームからの入力難しい場合は、質問用紙による個別回答とする。

イ 児童生徒

- ・ Google フォームによる個別回答を主とする。
- ・ 物理的理由や個人的事情、年齢等で Google フォームからの入力難しい場合は、質問用紙を用いた個別回答もしくは担任等の集団聞き取りによる回答とする。集団聞き取りでの回答については、児童生徒のプライバシーへの配慮をお願いした。

なお、アイ共に質問文は質問用紙（①学級担任用質問紙調査 ②児童生徒用質問紙調査(個別)）での調査を基本とする。Google フォームでの質問文及び①学級担任以外用質問紙調査、②児童生徒用質問紙調査集団聞き取り調査の質問文は、形式等に合わせて一部変更した。

(3) 調査時期

- | | |
|--------|-----------------|
| ア 教職員 | 令和 3 年 9 月～11 月 |
| イ 児童生徒 | 令和 3 年 9 月～10 月 |

(4) 調査内容 次頁以降、原文通りに掲載

- | | |
|---------|---------|
| ア 学級担任用 | p 6～p11 |
| イ 児童生徒用 | p12～p15 |

学級担任用 質問紙調査

この度は、当センター指導相談担当調査研究「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」にご協力いただき、ありがとうございます。

調査の分析結果から、教員向けのe-ラーニング研修プログラムや児童生徒向けの学習教材を開発し、その周知や活用啓発を図ってまいります。なお、上記の目的以外で調査内容を使用することはなく、個人情報がかつて特定されないように配慮いたします。

以下の質問にお答えください。

- (1) あなたの勤務先について教えてください。当てはまるものに○をつけてください。

- | | |
|----------------|----------------|
| ①小学校 | ②中学校 |
| ③高等学校（全日制） | ④高等学校（定時制・通信制） |
| ⑤特別支援学校（盲） | ⑥特別支援学校（ろう） |
| ⑦特別支援学校（肢体不自由） | ⑧特別支援学校（知的障害） |
| ⑨特別支援学校（病弱） | |

- (2) あなたが担任している学年を教えてください。当てはまるものに○をつけてください。
なお、複式学級や特別支援学級の先生は、当てはまる学年すべてに○をつけてください。

小1 小2 小3 小4 小5 小6 中1 中2 中3 高1 高2 高3 高4

- (3) 担任しているクラスの児童生徒数を教えてください。当てはまるものに○をつけてください。

①1～10人 ②11～20人 ③21～30人 ④31～40人 ⑤41人以上

インターネットゲーム障害について伺います

下記はインターネットゲーム障害に関する記述です。

本調査において、インターネットゲーム障害とは、インターネットを通じてオンライン上で行うゲームに深く傾倒し、生活のリズムを崩すような状態を指します。ゲームに関する優先度が他の興味や日常生活よりも高い、長時間ゲームを行う、自制困難な場合がある、否定的な気分になると逃避目的でゲームを行う、以前持っていた楽しみや好きなことに関心がなくなる、過度の課金が見つかる、ゲームのことで嘘をつくなどの症状が複数あり、生活に支障をきたしている状態を指します。インターネットゲーム障害については、予防や早期発見が大切とされています。

なお、ここでいうゲームはパソコン、スマホ、ゲーム機などインターネットを使用するすべての機器を対象としています。

- (8) インターネットゲーム障害の予防や早期発見で難しさを感じることはありますか。
一番近いものに○をつけてください。

①ある ②しばしばある、または時々ある ③全くない、またはほとんどない

- (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。
当てはまるものすべてに○をつけてください。

()	①職場の知識が不足している
()	②職場の興味関心が薄い
()	③職場で協力をお願いしても否定的もしくは非協力的
()	④多忙なため情報共有や研修の機会を作りにくい
()	⑤児童生徒への指導時間の確保が難しい
()	⑥相談しても、医療などの関係機関との連携が進まない
()	⑦相談しても、本人や保護者に対する有効な指導支援方針が定まらない
()	⑧その他 ()

児童生徒への具体的対応について伺います

- (10) クラスの児童生徒の中で、以下がきっかけで、インターネットゲーム障害やゲーム機器の過度な利用に気がついた経験はありますか。当てはまるものすべてに○をつけてください。
なお、医師診断の有無に関わらずお答えください。

()	①1週間以上の連続して欠席した
()	②遅刻早退欠席が増加した
()	③授業態度が悪くなった
()	④成績が著しく下がった
()	⑤情緒不安が増幅した
()	⑥対人トラブルが増加した
()	⑦家庭内でのトラブルが増加した
()	⑧昼夜逆転などの生活リズムの変化が見られるようになった
()	⑨視力低下や姿勢の悪化など健康面での変化が見られた
()	⑩特に気がついた経験はない
()	⑪その他 ()

- なお、一人の児童生徒に複数対応した場合も、すべてに○をつけてください。

()	①改善した（使用時間を自分でコントロールできるようになった、生活リズムが改善した、遅刻が減ったなど）
()	②変わらなかった
()	③症状が重くなった
()	④児童生徒は改善していないが、相談先が広がった
()	⑤保護者や関係機関とトラブルの元になった
()	⑥その他（ ）

[illegible]

(17) (16)の難しさの原因は何だと考えますか。

当てはまるものすべてに○をつけてください。

()	①保護者自身がインターネットゲーム障害の状態である
()	②保護者に困り感はあるものの、何らかの事情で子供への介入や支援ができていない、もしくは効果が出ていない
()	③保護者が家庭内のルールを作っていない
()	④ゲーム会社が提供しているいわゆる「見守り機能」を家庭で利用していない
()	⑤子供にインターネットゲーム障害について教えるのは学校だと思っている
()	⑥インターネットゲーム障害に関する保護者の興味関心が薄い
()	⑦保護者が学校の指導に協力的ではない
()	⑧その他()

予防教育について伺います

(18) 今までにインターネットやインターネットゲーム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。

①ある	②ない
-----	-----

→「②」に○をつけた方は、質問終了です。
ご協力ありがとうございました。

(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。

--

質問は以上です。ご協力ありがとうございました。

じどうせいとよう しゅもんしちようさ
児童生徒用 質問紙調査

インターネットにつないだ^{じょうたい}状態^{じょうたい}でゲームをすることを「オンラインゲーム」「ネットゲーム」といいます。(ここではすべて「ネットゲーム」と書きます。)

これから^{たす}尋ねる^{しゅもん}質問は、すべてインターネットにつないだ^{じょうたい}状態^{じょうたい}でのゲームに関する^{かん}質問^{しゅもん}です。
インターネットにつないでいない^{じょうたい}状態^{じょうたい}でのゲームはふくみません。

- (1) ①あなたが通^{かよって}っている^{がっこう}学校は、次^{つぎ}のうちどれですか。

①^{しょうがっこう}小学校 ②^{ちゅうがっこう}中学校 ③^{こうこう}高校(全^{ぜんにちせい}日制) ④^{こうこう}高校(定^{ていじせい}時制・通^{つうしんせい}信制) ⑤^{とくべつしえんがっこう}特別支援学校

- ②あなたの^{がくねん}学年^{おし}を教えてください。あてはまるものに○をつけてください。

①^{ねんせい}1年生 ②2年生 ③3年生 ④4年生 ⑤5年生 ⑥6年生

- (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。

①ある ②ない

→ 「ない」に○をつけた^{ひと}人は、10の^{しゅもん}質問^{しゅもん}へ

- (3) あなたは「ネットゲーム」をするときに何^{なに}を使^{つか}っていますか。

使^{つか}ったことのあるもの^{すべ}全てに○をつけてください。

①パソコン ②タブレット (iPad など) ③スマートフォン
④^{にんてんどう}任天堂スイッチ ⑤プレイステーション ⑥その他()

- (4) (3)の中^{なか}で、何^{なに}を一番^{いちばん}使^{つか}っていますか。1つだけ○をつけてください。

①パソコン ②タブレット (iPad など) ③スマートフォン
④^{にんてんどう}任天堂スイッチ ⑤プレイステーション ⑥その他()

- (5) 「ネットゲーム」の中^{なか}で好きな^すゲームの名^な前^{まえ}を3つまであげてください。

- (6) 「ネットゲーム」はどこですることが^{おほ}多いですか。1つだけ○をつけてください。

①^{じぶん}自分の^{へや}部屋 (きょうだいといっしょもふくむ) ②リビングなどの^{かぞく}家族^{かぞく}もいるところ
③トイレ ④^{ふろ}風呂 ⑤その他()

(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。

①やっていない ②1時間未満 ③1～2時間 ④2～3時間 ⑤3時間以上

(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。

①やっていない ②1時間未満 ③1～2時間 ④2～3時間 ⑤3時間以上

(9) 「ネットゲーム」をやり始めてから、以下のこと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。

()	①やめようと思ってもやめられなかった
()	②夜ねる時間や朝おきる時間が遅くなった
()	③体に変化があった
()	(運動しなくなった、太った、やせた、疲れやすくなったなど)
()	④学校に行きたくないと思うことが増えた
()	⑤家での生活に変化があった
()	(けんかが増えた、家族と話をすることが減った、勉強時間が減ったなど)
()	⑥課金などお金のトラブルに巻き込まれた(巻き込まれそうになった)
()	⑦ストレス解消が図れたり、楽しい時間が増えたりした
()	⑧「ネットゲーム」をとおして友人が増えた
()	⑨新しい知識が増えた
()	⑩いずれも自分自身に起こったことがない
()	⑪そのほか()

- (10) 「ネットゲーム」について、家^{いえ}でのルールはありますか。

①ある ②ない

→ 「ない」に○をつけた人^{ひと}は、(13)の質問^{しつもん}へ

- (11) (10)の家^{いえ}でのルールはどのようなものですか。

以下^{い 下}の中から、あてはまるものすべてに○をつけてください。

()	①時間 ^{じかん} のルールがある（例えば1日1時間、夜8時までなど）
()	②場所 ^{ばしょ} のルールがある（例えば、保護者 ^{ほごしや} がいる場所 ^{ばしょ} ならばやってよい、など）
()	③課金 ^{かきん} のルールがある（例えば、課金 ^{かきん} はダメ、課金 ^{かきん} の上 ^{じょう} 限 ^{げん} がある、など）
()	④アプリのダウンロードには保護者 ^{ほごしや} の許可 ^{きょか} が必要 ^{ひつよう} である
()	⑤スマホやタブレットを保護者 ^{ほごしや} が時々 ^{ときどき} 確認 ^{かくにん} する
()	⑥フィルタリングをかける
()	⑦食事 ^{しょくじ} 中 ^{ちゆう} に使 ^{つか} わない
()	⑧「ネットゲーム」で知り合 ^し った人 ^{ひと} を保護者 ^{ほごしや} に伝 ^{つた} える
()	⑨ルールを守 ^{まも} れなかつた時 ^{とき} には「1日使 ^{いち} えない」などの決 ^き まりがある
()	⑩その他 ^{その他} （)

- (12) (11)の家^{いえ}でのルールをあなたはどのくらい守^{まも}っていますか。

一番^{いちばん}近いもの^{ちか}に○をつけてください。

①大体^{だいたい}守^{まも}れている

②守^{まも}れているときもある

③全^{まった}く守^{まも}れていない、またはほとんど守^{まも}れていない

- (13) 「ネットゲーム」の使^{つか}い過^すぎについて、学^{がっこう}校^{おし}で教^{おし}えてもら^{もら}ったことはありますか。

①ある ②ない

- (14) いえ かぞく はなし でんわ つか ちよくせつお
家では家族とどのくらい 話 をしますか。なお、電話やメール、SNSなどを使わずに直 接 顔を
あ 合わせて話すことをさします。 しょくじちゅう かいわ
食 事 中の会話もふくみます。

① 10^{ぶんみまん}分未満

② 10～30^{いん}分

③30~60^{15分}分

④60^{ぷんいじょう}分以上

- (15) 家では家族の誰とよく話をしますか。あてはまるものすべてに○をつけてください。

④ ⑤
 ⑥ ⑦
 ⑧ ⑨
 ⑩ ⑪
 ⑫ ⑬
 ⑭ ⑮
 ⑯ ⑰
 ⑱ ⑲
 ⑳ ㉑
 ㉒ ㉓
 ㉔ ㉕
 ㉖ ㉗
 ㉘ ㉙
 ㉚ ㉛
 ㉜ ㉝
 ㉞ ㉟
 ㊱ ㊲
 ㊳ ㊴
 ㊵ ㊶
 ㊷ ㊸
 ㊹ ㊺
 ㊻ ㊼
 ㊽ ㊾
 ㊿ ㋀
 ㋁ ㋂
 ㋃ ㋄
 ㋅ ㋆
 ㋇ ㋈
 ㋉ ㋊
 ㋋ ㋌
 ㋍ ㋎
 ㋏ ㋐
 ㋑ ㋒
 ㋓ ㋔
 ㋕ ㋖
 ㋗ ㋘
 ㋙ ㋚
 ㋛ ㋜
 ㋝ ㋞
 ㋟ ㋠
 ㋡ ㋢
 ㋣ ㋤
 ㋥ ㋦
 ㋧ ㋨
 ㋩ ㋪
 ㋫ ㋬
 ㋭ ㋮
 ㋯ ㋰
 ㋱ ㋲
 ㋳ ㋴
 ㋵ ㋶
 ㋷ ㋸
 ㋹ ㋺
 ㋻ ㋼
 ㋽ ㋾
 ㋿ ㌀
 ㌁ ㌂
 ㌃ ㌄
 ㌅ ㌆
 ㌇ ㌈
 ㌉ ㌊
 ㌋ ㌌
 ㌍ ㌎
 ㌏ ㌐
 ㌑ ㌒
 ㌓ ㌔
 ㌕ ㌖
 ㌗ ㌘
 ㌙ ㌚
 ㌛ ㌜
 ㌝ ㌞
 ㌟ ㌠
 ㌡ ㌢
 ㌣ ㌤
 ㌥ ㌦
 ㌧ ㌨
 ㌩ ㌪
 ㌫ ㌬
 ㌭ ㌮
 ㌯ ㌰
 ㌱ ㌲
 ㌳ ㌴
 ㌵ ㌶
 ㌷ ㌸
 ㌹ ㌺
 ㌻ ㌼
 ㌽ ㌾
 ㌿ ㍀
 ㍁ ㍂
 ㍃ ㍄
 ㍅ ㍆
 ㍇ ㍈
 ㍉ ㍊
 ㍋ ㍌
 ㍍ ㍎
 ㍏ ㍐
 ㍑ ㍒
 ㍓ ㍔
 ㍕ ㍖
 ㍗ ㍘
 ㍙ ㍚
 ㍛ ㍜
 ㍝ ㍞
 ㍟ ㍠
 ㍡ ㍢
 ㍣ ㍤
 ㍥ ㍦
 ㍧ ㍨
 ㍩ ㍪
 ㍫ ㍬
 ㍭ ㍮
 ㍯ ㍰
 ㍱ ㍲
 ㍳ ㍴
 ㍵ ㍶
 ㍷ ㍸
 ㍹ ㍺
 ㍻ ㍼
 ㍽ ㍾
 ㍿ ㎀
 ㎁ ㎂
 ㎃ ㎄
 ㎅ ㎆
 ㎇ ㎈
 ㎉ ㎊
 ㎋ ㎌
 ㎍ ㎎
 ㎏ ㎐
 ㎑ ㎒
 ㎓ ㎔
 ㎕ ㎖
 ㎗ ㎘
 ㎙ ㎚
 ㎛ ㎜
 ㎝ ㎞
 ㎟ ㎠
 ㎡ ㎢
 ㎣ ㎤
 ㎥ ㎦
 ㎧ ㎨
 ㎩ ㎪
 ㎫ ㎬
 ㎭ ㎮
 ㎯ ㎰
 ㎱ ㎲
 ㎳ ㎴
 ㎵ ㎶
 ㎷ ㎸
 ㎹ ㎺
 ㎻ ㎼
 ㎽ ㎾
 ㎿ ㏀
 ㏁ ㏂
 ㏃ ㏄
 ㏅ ㏆
 ㏇ ㏈
 ㏉ ㏊
 ㏋ ㏌
 ㏍ ㏎
 ㏏ ㏐
 ㏑ ㏒
 ㏓ ㏔
 ㏕ ㏖
 ㏗ ㏘
 ㏙ ㏚
 ㏛ ㏜
 ㏝ ㏞
 ㏟ ㏠
 ㏡ ㏢
 ㏣ ㏤
 ㏥ ㏦
 ㏧ ㏨
 ㏩ ㏪
 ㏫ ㏬
 ㏭ ㏮
 ㏯ ㏰
 ㏱ ㏲
 ㏳ ㏴
 ㏵ ㏶
 ㏷ ㏸
 ㏹ ㏺
 ㏻ ㏼
 ㏽ ㏾
 ㏿ 㐀
 㐁 㐂
 㐃 㐄
 㐅 㐆
 㐇 㐈
 㐉 㐊
 㐋 㐌
 㐍 㐎
 㐏 㐐
 㐑 㐒
 㐓 㐔
 㐕 㐖
 㐗 㐘
 㐙 㐚
 㐛 㐜
 㐝 㐞
 㐟 㐠
 㐡 㐢
 㐣 㐤
 㐥 㐦
 㐧 㐨
 㐩 㐪
 㐫 㐬
 㐭 㐮
 㐯 㐰
 㐱 㐲
 㐳 㐴
 㐵 㐶
 㐷 㐸
 㐹 㐺
 㐻 㐼
 㐽 㐾
 㐿 㑀
 㑁 㑂
 㑃 㑄
 㑅 㑆
 㑇 㑈
 㑉 㑊
 㑋 㑌
 㑍 㑎
 㑏 㑐
 㑑 㑒
 㑓 㑔
 㑕 㑖
 㑗 㑘
 㑙 㑚
 㑛 㑜
 㑝 㑞
 㑟 㑠
 㑡 㑢
 㑣 㑤
 㑥 㑦
 㑧 㑨
 㑩 㑪
 㑫 㑬
 㑭 㑮
 㑯 㑰
 㑱 㑲
 㑳 㑴
 㑵 㑶
 㑷 㑸
 㑹 㑺
 㑻 㑼
 㑽 㑾
 㑿 㒀
 㒁 㒂
 㒃 㒄
 㒅 㒆
 㒇 㒈
 㒉 㒊
 㒋 㒌
 㒍 㒎
 㒏 㒐
 㒑 㒒
 㒓 㒔
 㒕 㒖
 㒗 㒘
 㒙 㒚
 㒛 㒜
 㒝 㒞
 㒟 㒠
 㒡 㒢
 㒣 㒤
 㒥 㒦
 㒧 㒨
 㒩 㒪
 㒫 㒬
 㒭 㒮
 㒯 㒰
 㒱 㒲
 㒳 㒴
 㒵 㒶
 㒷 㒸
 㒹 㒺
 㒻 㒼
 㒽 㒾
 㒿 㓀
 㓁 㓂
 㓃 㓄
 㓅 㓆
 㓇 㓈
 㓉 㓊
 㓋 㓌
 㓍 㓎
 㓏 㓐
 㓑 㓒
 㓓 㓔
 㓕 㓖
 㓗 㓘
 㓙 㓚
 㓛 㓜
 㓝 㓞
 㓟 㓠
 㓡 㓢
 㓣 㓤
 㓥 㓦
 㓧 㓨
 㓩 㓪
 㓫 㓬
 㓭 㓮
 㓯 㓰
 㓱 㓲
 㓳 㓴
 㓵 㓶
 㓷 㓸
 㓹 㓺
 㓻 㓼
 㓽 㓾
 㓿 㔀
 㔁 㔂
 㔃 㔄
 㔅 㔆
 㔇 㔈
 㔉 㔊
 㔋 㔌
 㔍 㔎
 㔏 㔐
 㔑 㔒
 㔓 㔔
 㔕 㔖
 㔗 㔘
 㔙 㔚
 㔛 㔜
 㔝 㔞
 㔟 㔠
 㔡 㔢
 㔣 㔤
 㔥 㔦
 㔧 㔨
 㔩 㔪
 㔫 㔬
 㔭 㔮
 㔯 㔰
 㔱 㔲
 㔳 㔴
 㔵 㔶
 㔷 㔸
 㔹 㔺
 㔻 㔼
 㔽

① 父

② 母

③きょうだい

④ ^そ祖父 ^い父

⑤ ^そ祖母 ^ぼ母

⑥ ^{だれ}誰ともほとんど ^{はな}話さない

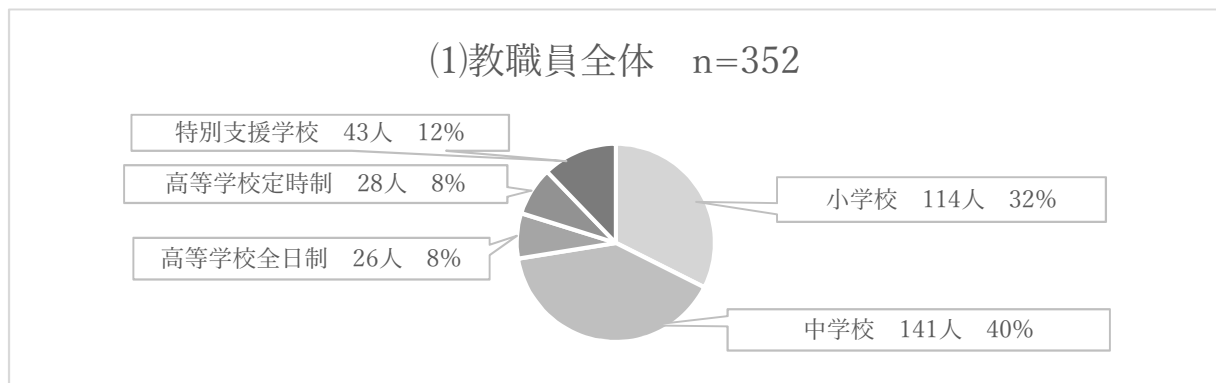
⑦その他ほか（ ）

質問はこれで終わりです。ご協力ありがとうございました。

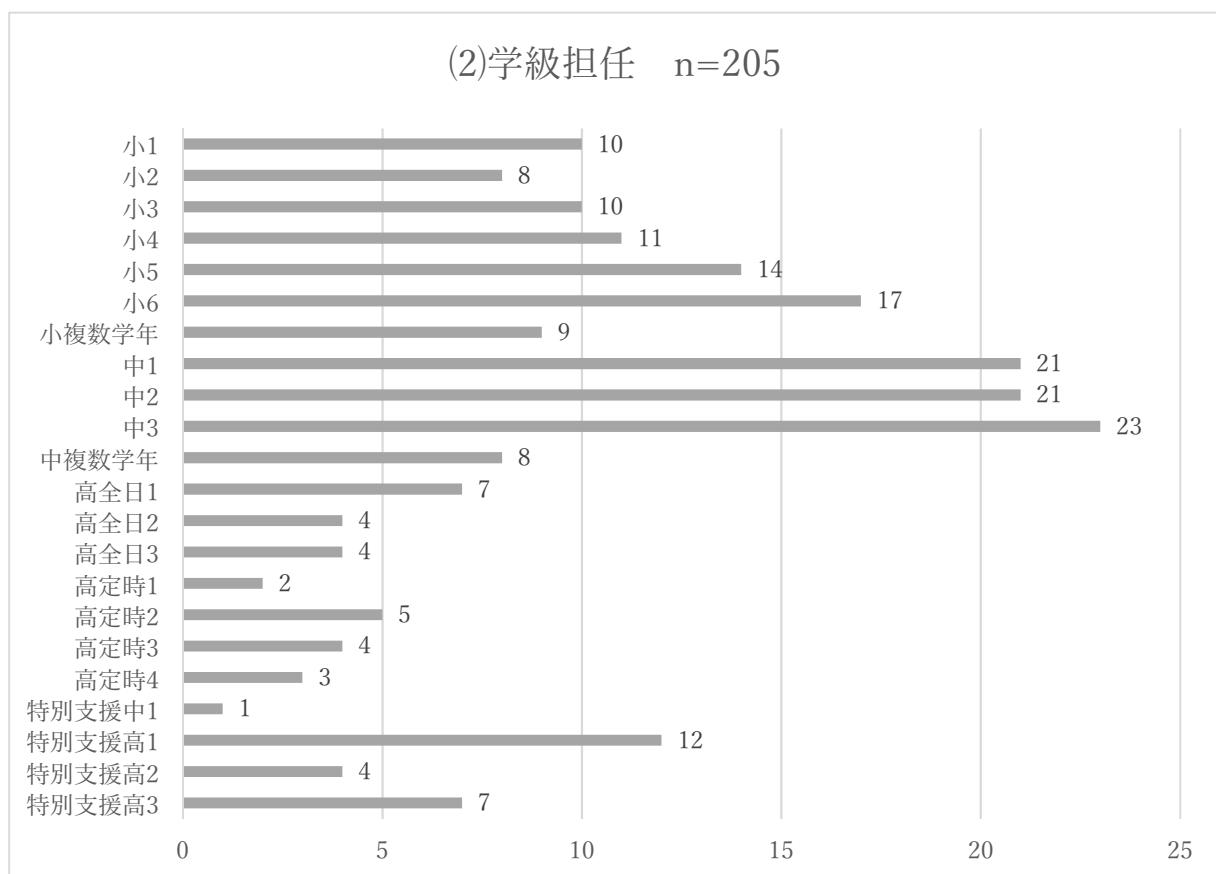
2 質問紙調査の結果と分析

(1) 教職員

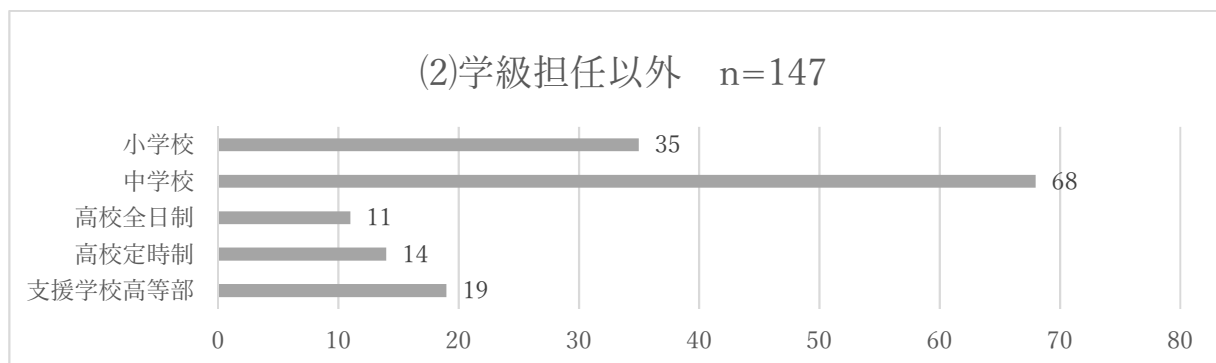
(1) あなたの勤務先について教えてください。



(2) (学級担任) あなたが担任している学年を教えてください。



(学級担任以外) 勤務先での役割等を教えてください。



(内訳)

小学校

校長、教頭、主幹教諭、教務主任、学年主任、生徒指導主任、養護教諭、通級指導、教務、教科主任、副担任、日本語指導、拠点校指導教員、支援員、少人数指導担当

中学校

校長、教頭、主幹教諭、教務主任、学年主任、生徒指導主任、養護教諭、通級指導、教務、教科主任、副担任、日本語指導、ALT、拠点校指導教員、少人数指導担当、進路指導主事、保健主事、教育相談主任、特別支援教育コーディネーター、栄養教諭、事務主任、学力向上支援教員、さわやか相談員、サポーター

高校全日制

教頭、学年副主任、生徒指導主任、養護教諭、副担任、保健主事、特別支援教育コーディネーター

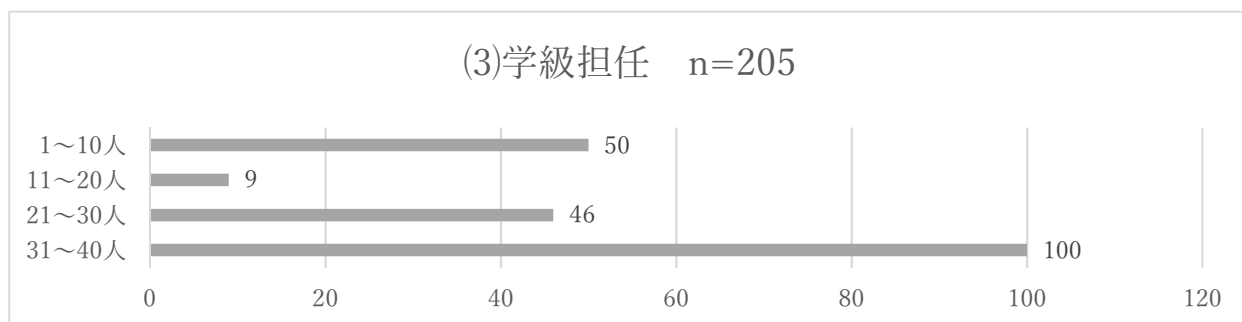
高校定時制

教務主任、教務、生徒指導主任、養護教諭、副担任、教諭、自立支援事業担当

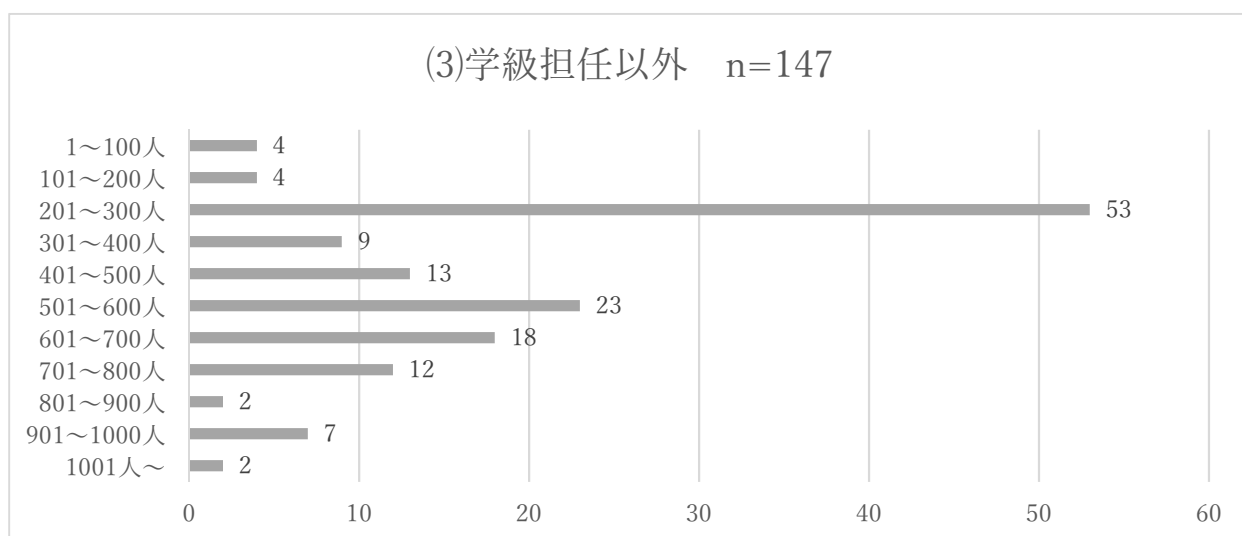
支援学校高等部

教務主任、養護教諭、生徒指導主任、実習助手、進路指導主事、学科主任、専門教科担当、副学科長

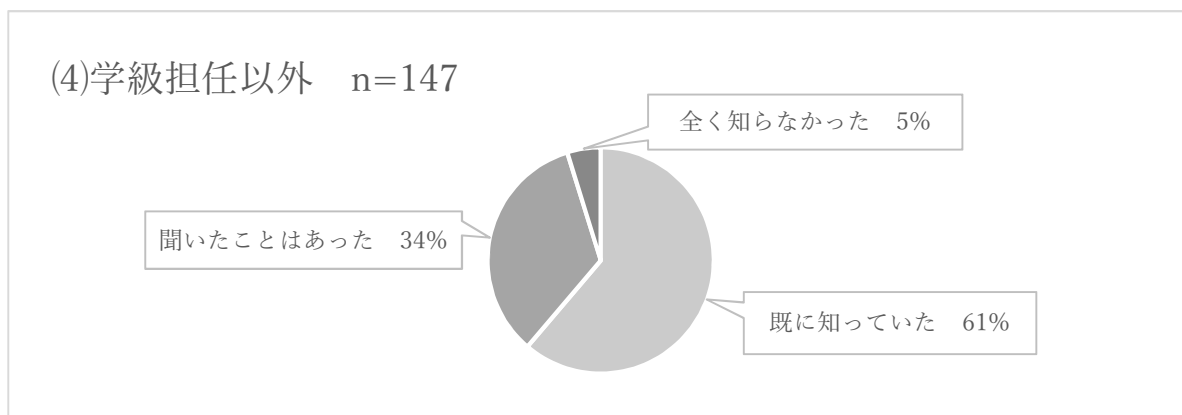
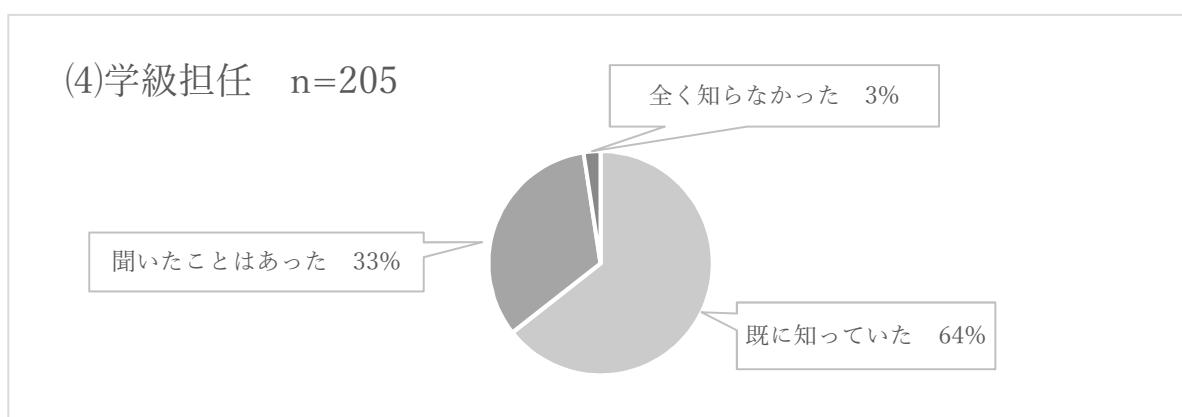
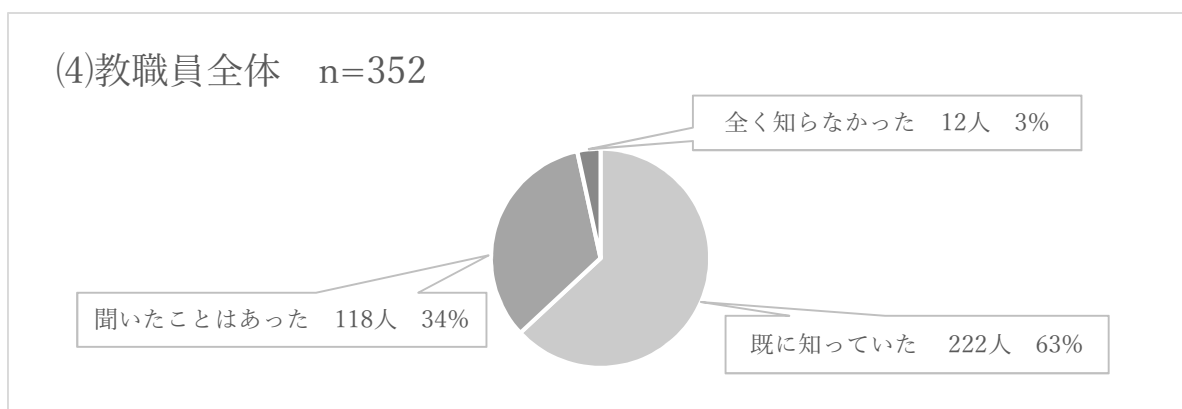
(3) (学級担任) 担任しているクラスの児童生徒数を教えてください。



(学級担任以外) 全校児童生徒数を教えてください。



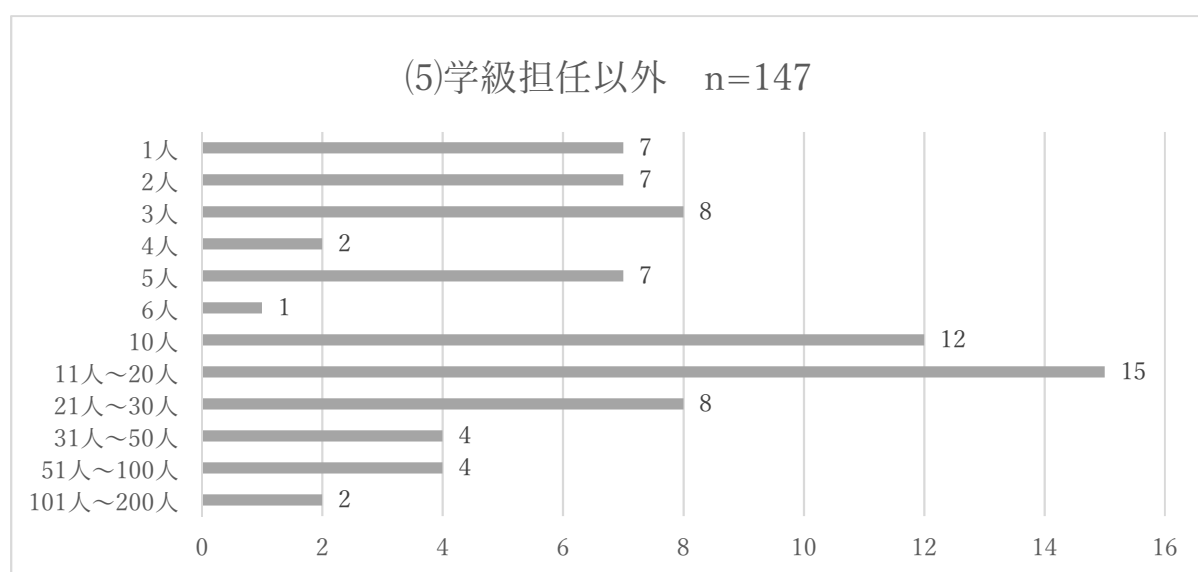
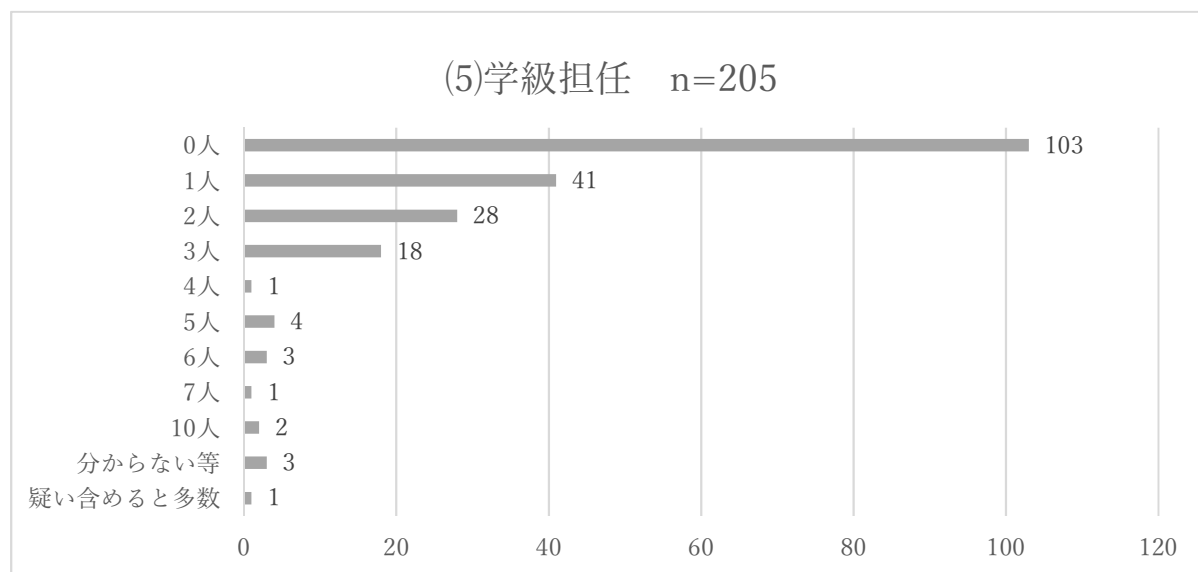
(4) インターネットゲーム障害について、一番近いものに○をつけてください。



回答者の殆どはインターネットゲーム障害という言葉を知っていたことがあり、そのうちの60%を超える教職員は、インターネットゲーム障害の概要について認識していることが分かる。

学級担任、学級担任以外とで大きな違いは見られなかった。

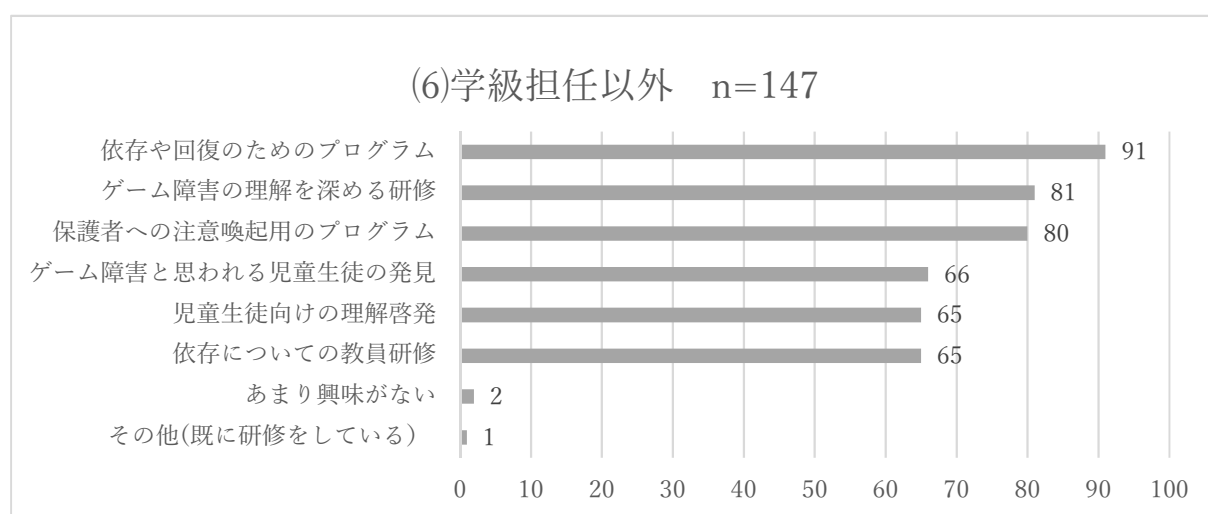
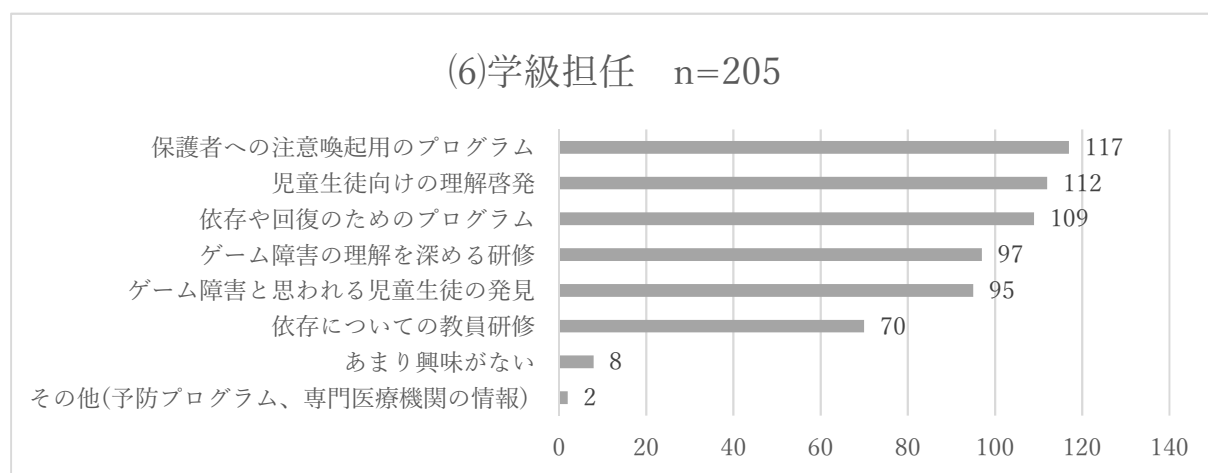
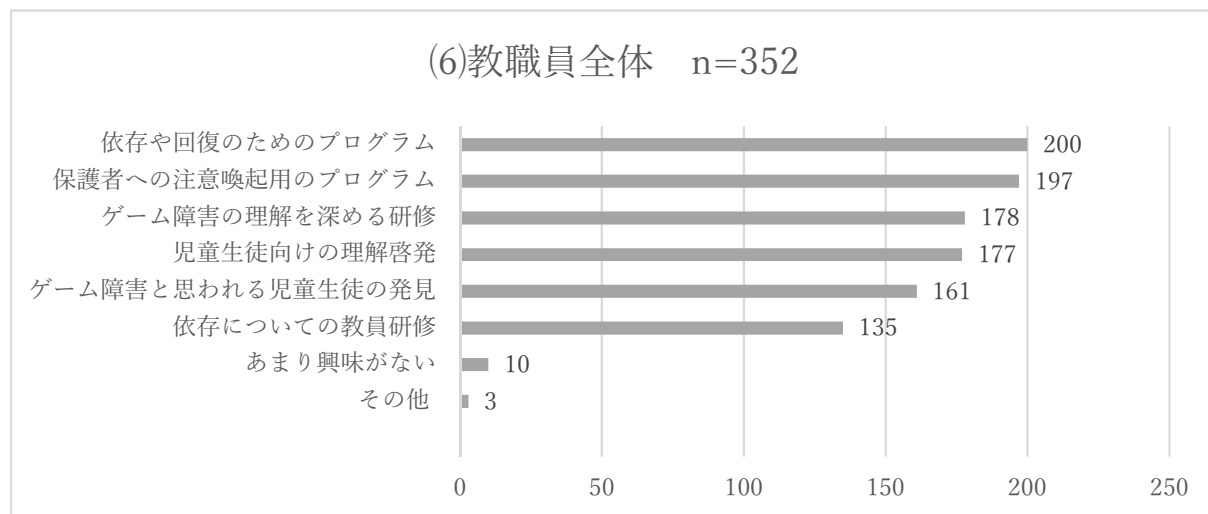
(5) (3)のクラスの児童生徒で、インターネットゲーム障害に該当していると思われる児童生徒数を教えてください。なお、医師の診断の有無に関わらずお答えください。



学級担任の回答では、児童生徒数がはっきりとしない「分からない等」「疑い含めると多数」の回答が4（2%）だった。このことから、学級担任は、児童生徒一人一人の現状を細かく把握していることが推測できる。「0人」の回答数が103（50%）であった。

一方、学級担任以外は、全校児童生徒数の多少を考慮しても、回答の児童生徒数に大きな差がある。また、回答が小さい数の場合は、具体的な児童生徒を挙げながら回答したと考えるが、大きい数の場合は、全校児童生徒の状況を把握しやすい校内組織があることや、概数として回答したと考える。

- (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。当てはまるものすべてに○をつけてください。

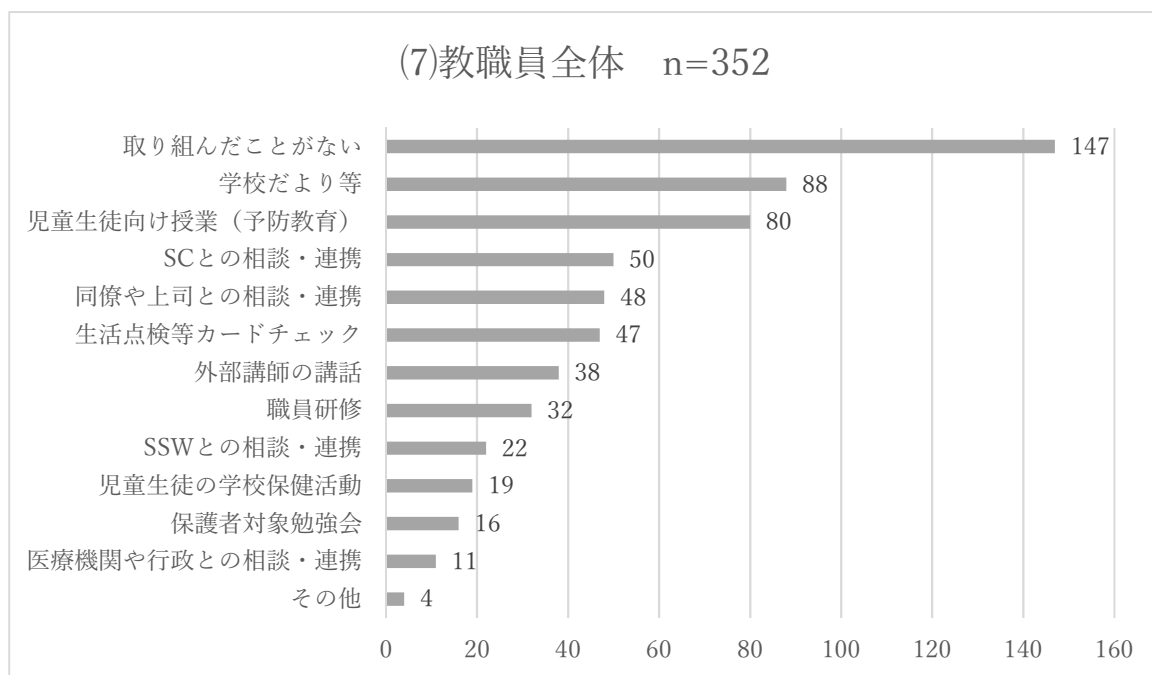


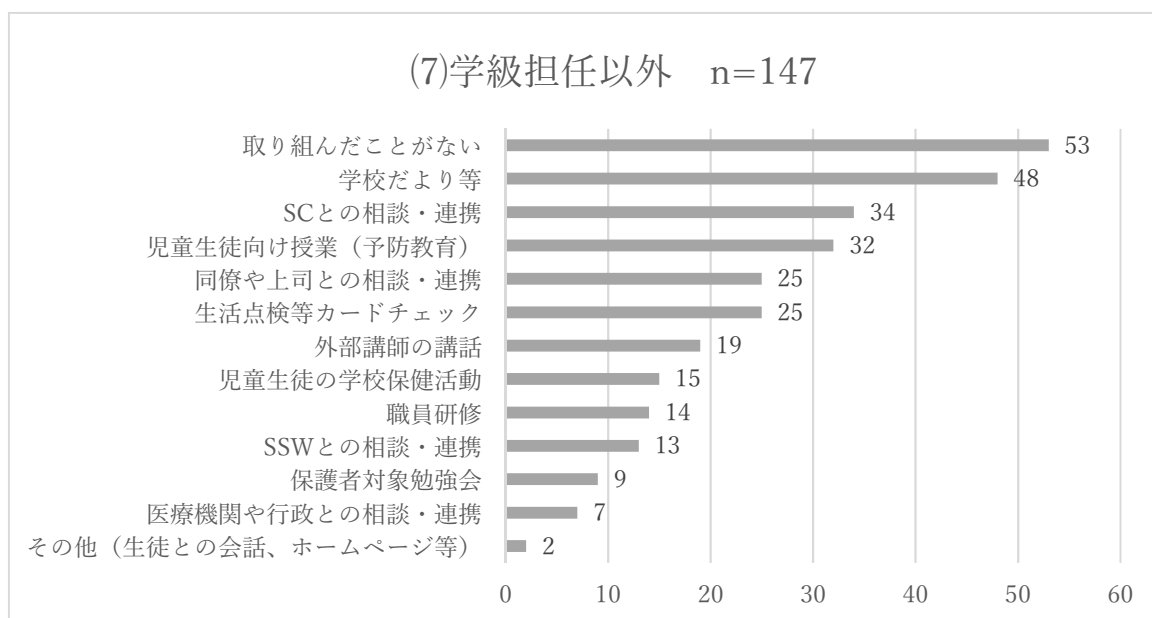
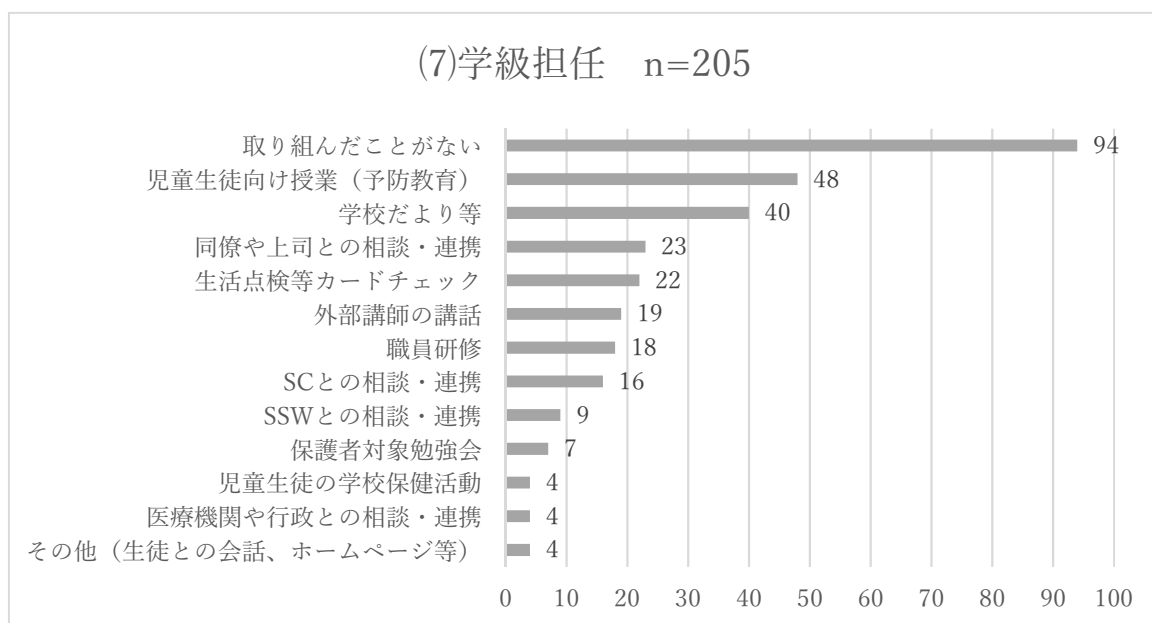
教職員全体として、研修プログラムや学習教材に関する選択肢それぞれの回答数が全て 100 を超える。また、そのうち 4 つの回答数が 50% を超える。「あまり興味がない」の回答数は 10 (3%) であり、多くの教職員が何らかの興味を持っていることが分かる。

回答数が多かったものは、ゲーム障害そのものの理解を深めるものと日常の指導・支援に生かすための具体的方法の 2 種類と考える。また、その他の自由記述で「専門医療機関の情報」とある。インターネットゲーム障害と思われる児童生徒に指導・支援を要する際に直接生かせる情報を知りたいためと考える。

学級担任、学級担任以外とで、「あまり興味がない」以外の選択肢合計に対する一人当たりの回答数など、両者に大きな差はない。しかし、学級担任の方が「保護者への注意喚起用のプログラム」「児童生徒向けの理解啓発」「依存や回復のためのプログラム」など、日常の指導・支援への指導・支援に生かすための具体的方法の選択肢に多く回答している。目の前の児童生徒に対して、必要なときにすぐに指導・支援ができるように、との思いからの回答だと考える。

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

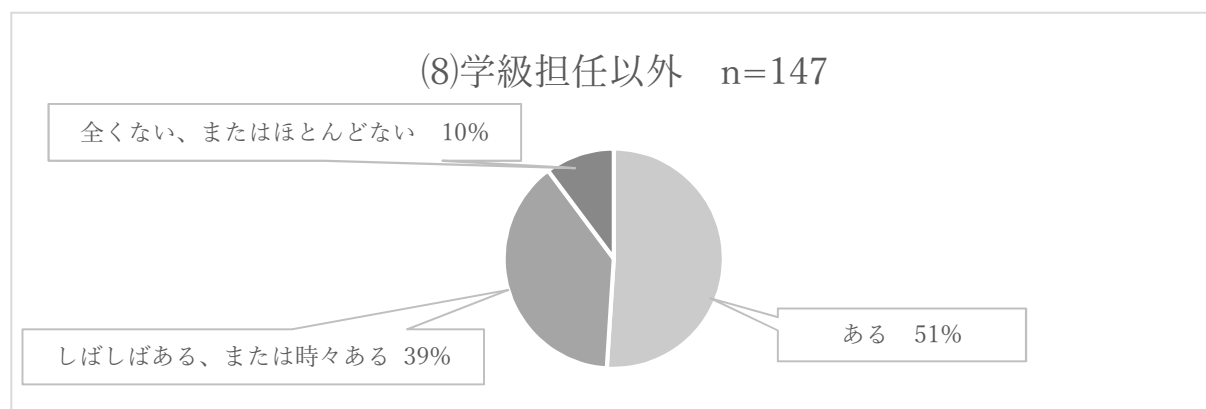
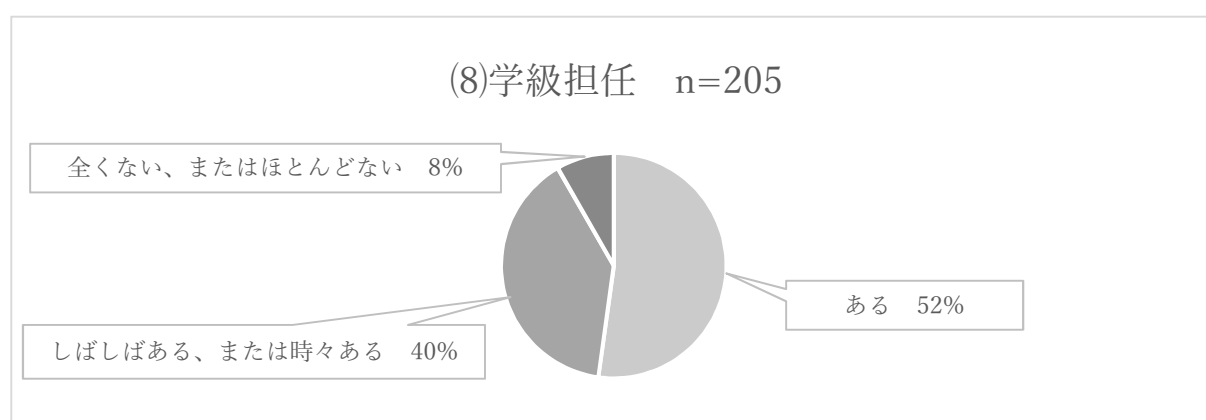
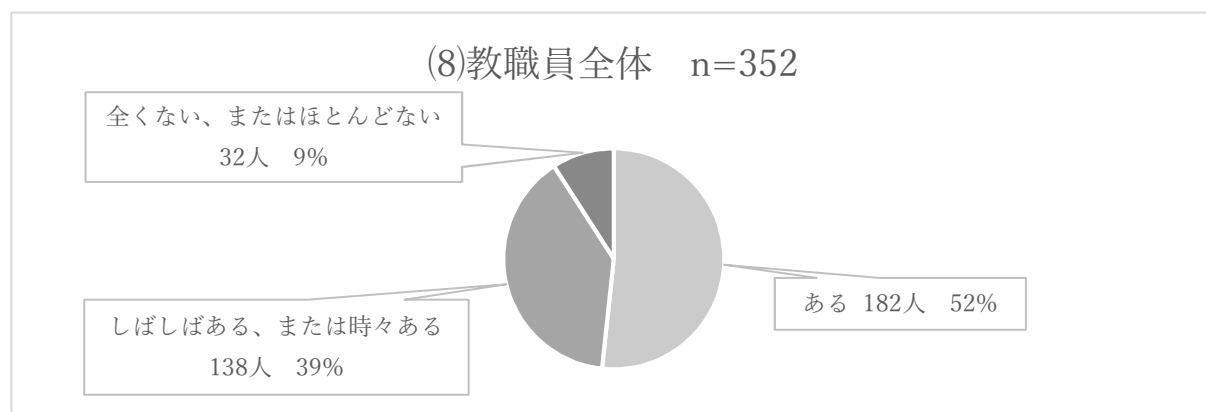




教職員全体で、「取り組んだことがない」の回答数が 147（42%）である。このことは、ゲーム障害そのものが新しい概念であることや、学校現場で取り上げにくい、取り上げる必要がないなどの理由で、一般化していないことなどが考えられる。一方で、既に取り組んでいることとして比較的回答数が多かったものは「児童生徒向け授業」「学校だより等」「SC との相談・連携」「同僚や上司との相談・連携」「生活点検等カードチェック」である。授業では、児童生徒に指導や情報提供、注意喚起をするものとする。他は、保護者や教職員へ発信したり、児童生徒の生活状況を簡易的に把握したりと、既存の媒体を活用して合理的に取り組んでいることが分かる。また、同僚や上司はもちろんのこと、SC と相談・連携することが日常的に行われている一方で、SSW や外部機関との相談・連携の回答数は少ない。

学級担任と学級担任以外とで「取り組んだことがない」以外の回答数にややばらつきがあるが、これは日々の業務の違いによるものとする。

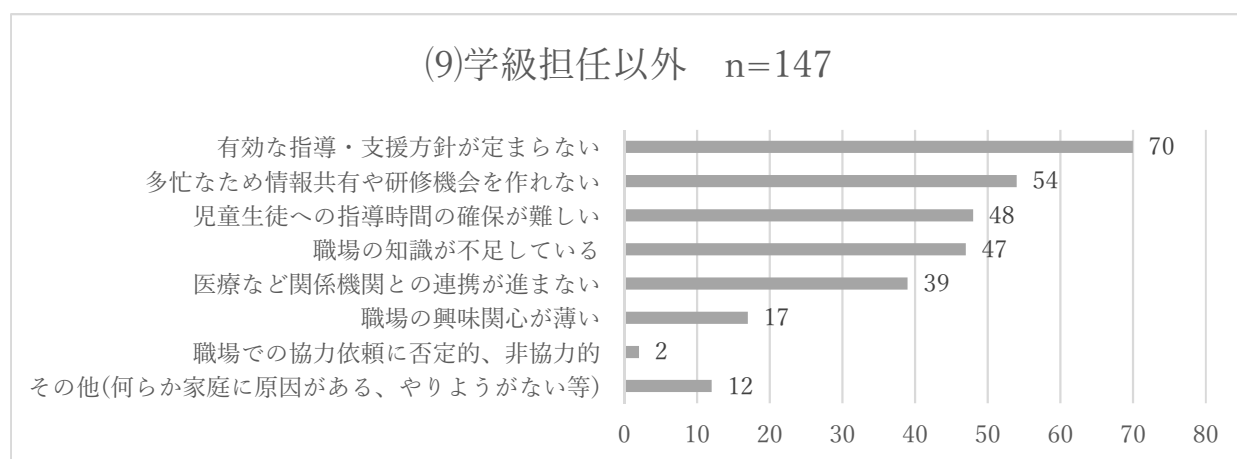
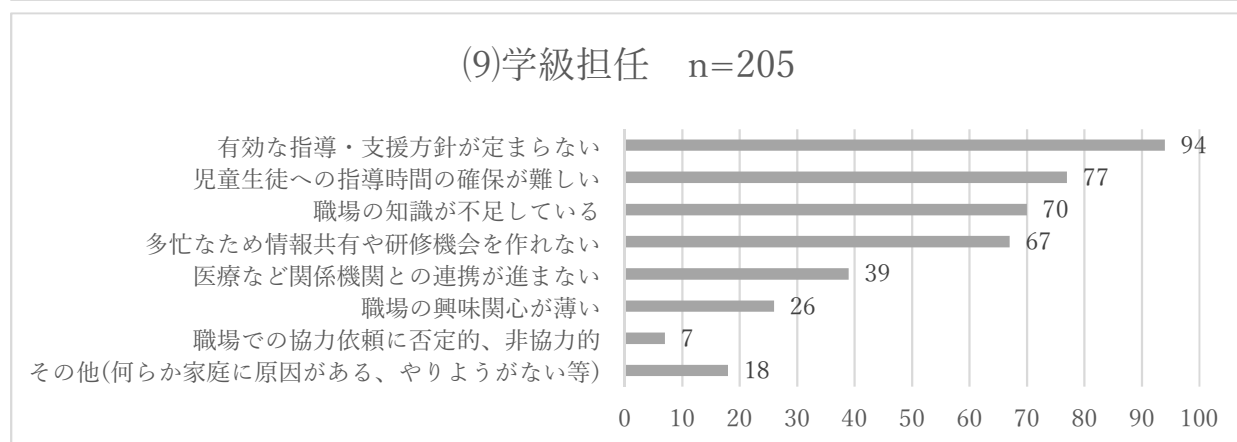
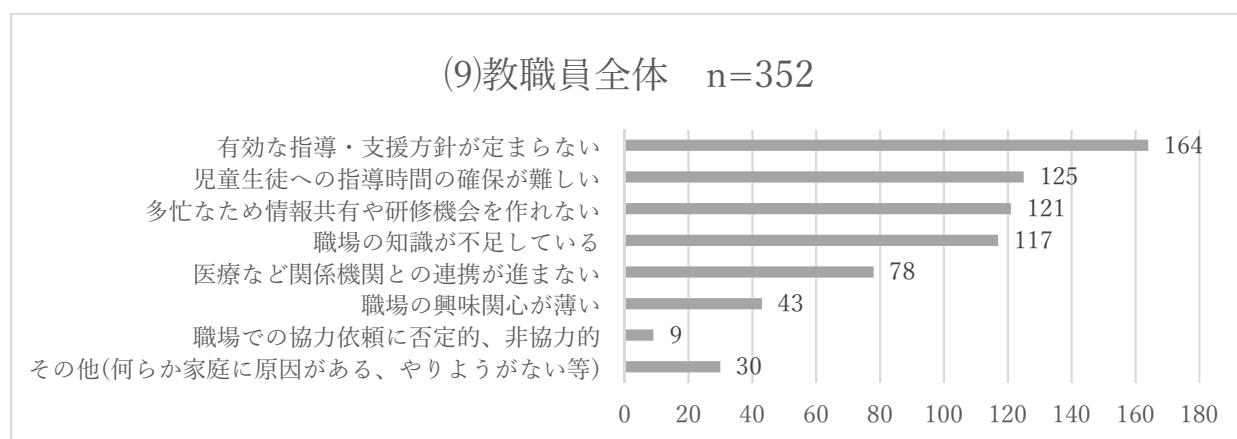
(8) インターネットゲーム障害の予防や早期発見で難しさを感じることはありますか。一番近いものに○をつけてください。



90%を超える教職員が、ゲーム障害の予防や早期発見で難しさを感じるものが「ある」「しばしばある、または時々ある」と回答している。一方で、前述(7)にあるとおり、ゲーム障害の予防や早期発見に関する学校現場での指導の難しさを感じてはいるものの、具体的な指導・支援には至っていないことが窺える。

学級担任と学級担任以外と殆ど同様の結果であった。

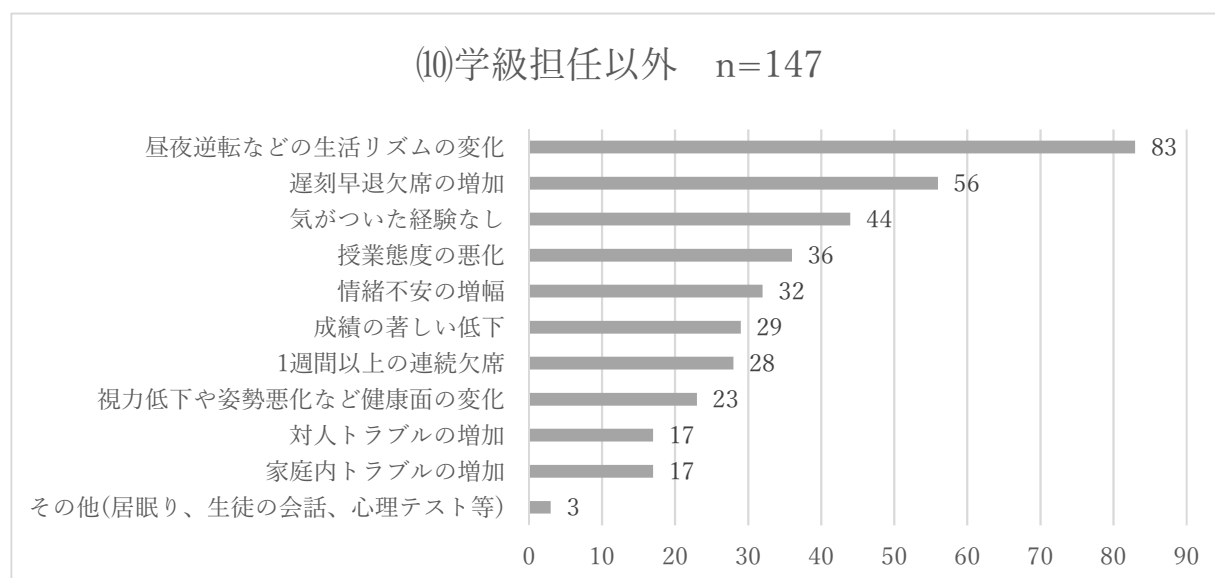
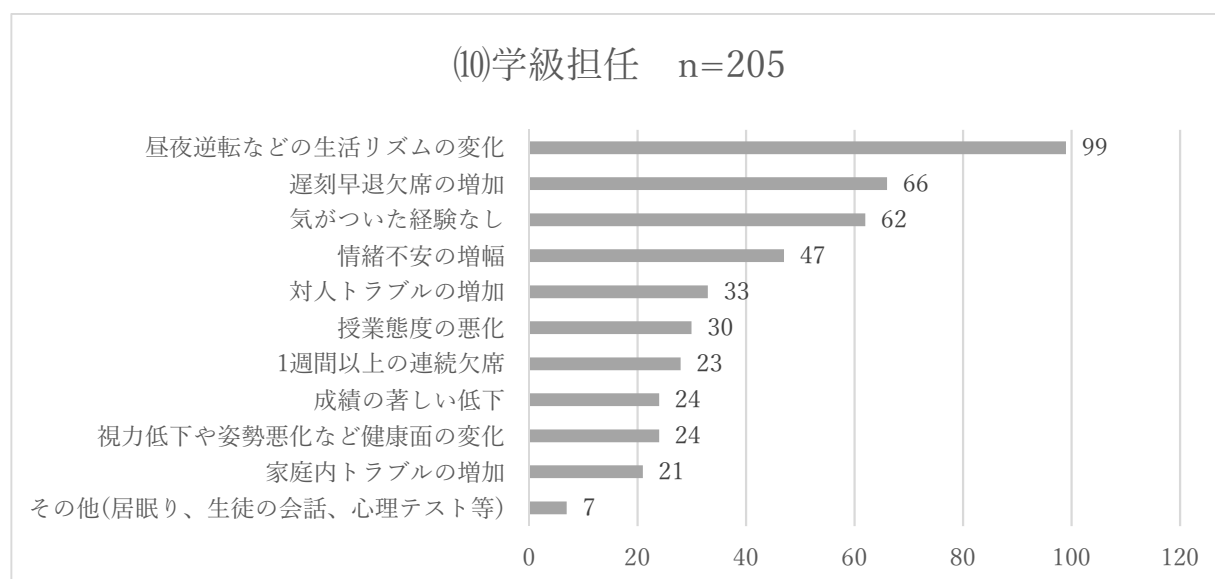
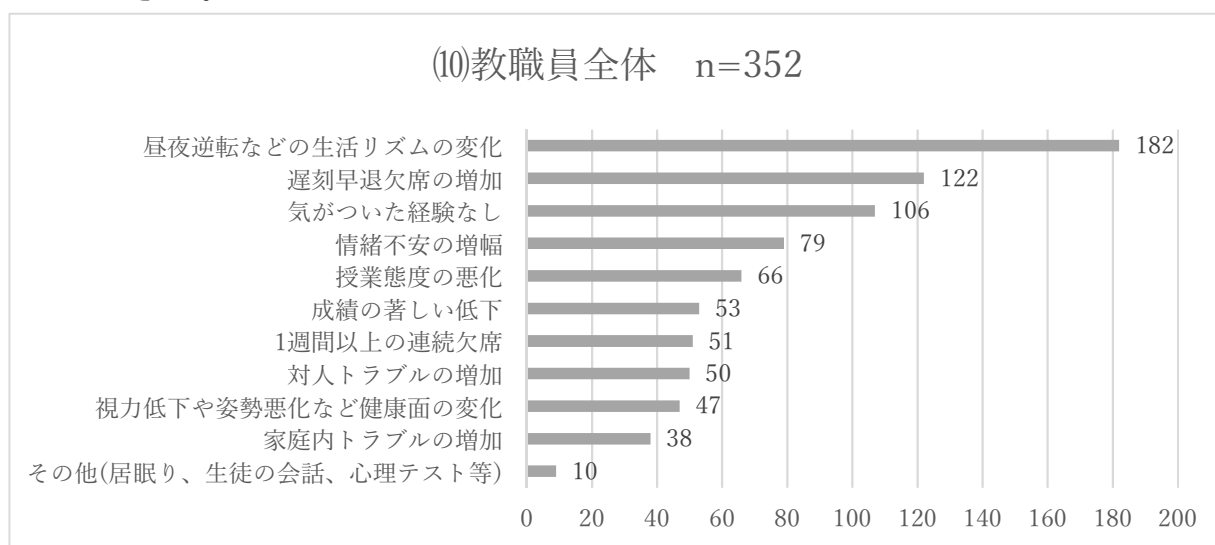
(9) インターネットゲーム障害の予防や早期発見の難しさの原因は何だと考えますか。当てはまるものすべてに○をつけてください。



教職員全体では「有効な指導・支援方針が定まらない」が164（47%）と多い。取組に対する好事例が少ないことや、学校のみで解決させることが難しいこと、学校現場で困り感はあるものの対応の方法が分からない、などの理由が挙げられる。また、回答数が100を超えるものは「児童生徒への指導時間の確保が難しい」「多忙なため情報共有や研修機会を作れない」「職場の知識が不足している」である。効果的な教職員向けの研修が必要であると考えられる。また、その他が30（9%）であり、その殆どが「家庭に原因がある」であった。ネットゲームに触れる殆どの機会が家庭にあるため、学校から指導・支援の手を入れにくいと感じている、と推測する。

学級担任、学級担任以外とで回答内容の大きな差はなかった。

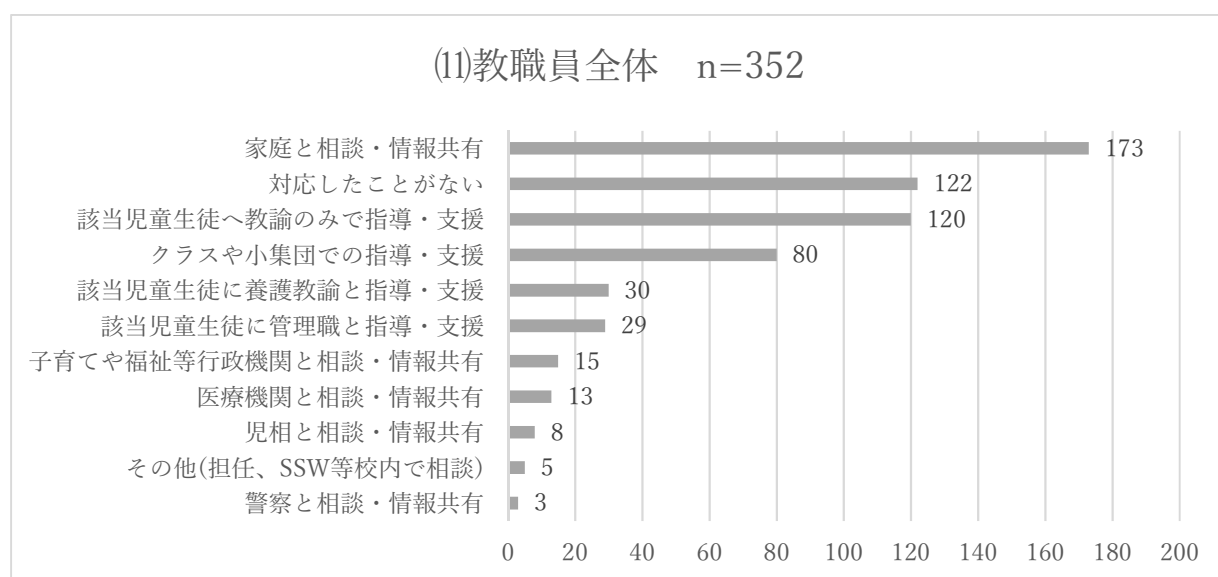
- (10) クラスの児童生徒の中で、以下がきっかけで、インターネットゲーム障害やゲーム機器の過度な利用に気がついた経験はありますか。当てはまるものすべてに○をつけてください。なお、医師診断の有無に関わらずお答えください。

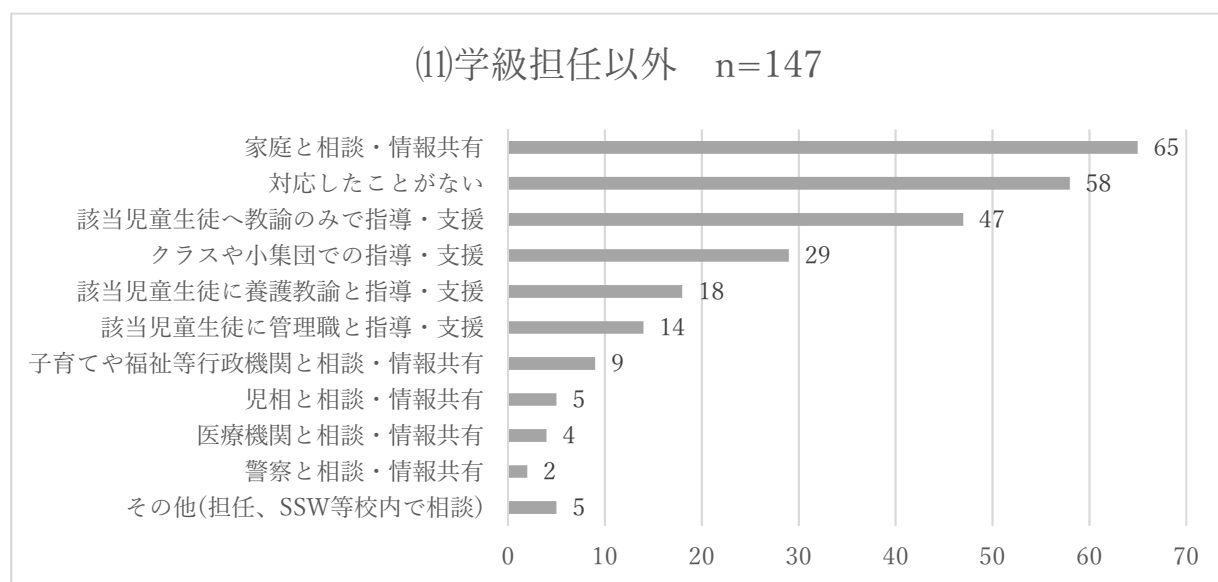
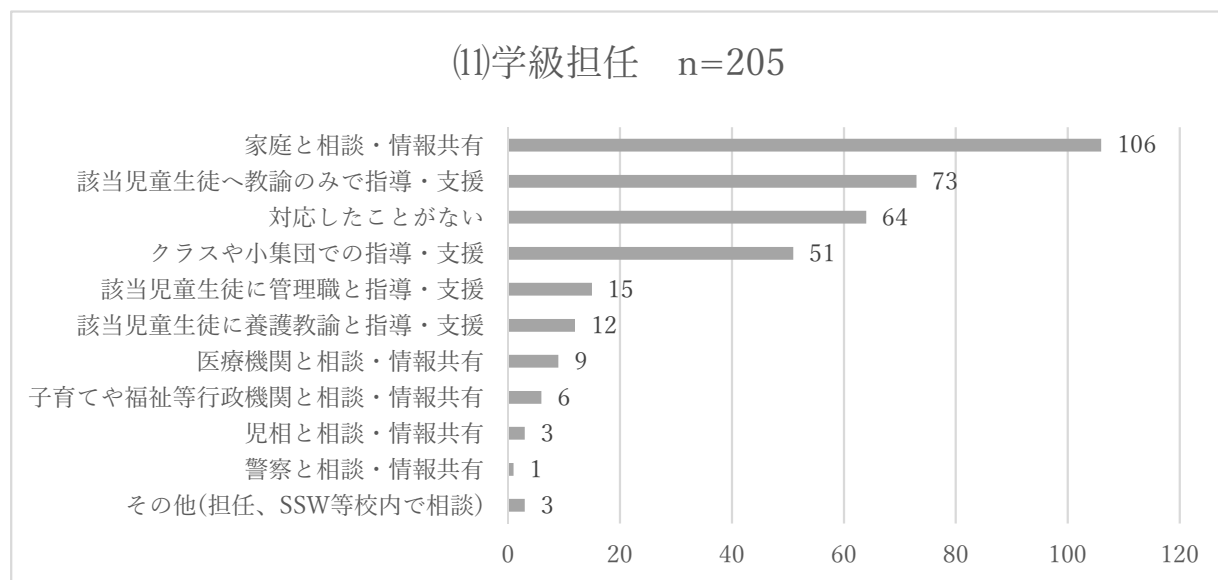


教職員全体で、「気がついた経験なし」が 106（30％）である一方で、「生活リズム変化」が 182（52％）と回答者数の半数以上、また「遅刻早退欠席の増加」も 122（35％）と多い。日常の小さな変化を見逃さず、客観的な変化をきっかけに気がついて対応していることや、児童生徒の複数の変化を基に、児童生徒がゲーム障害ではないかと教職員が気づいている様子も窺える。

学級担任、学級担任以外とでは、「授業態度の悪化」が学級担任が 30（15％）、学級担任以外が 36（25％）、また「成績の著しい低下」が学級担任が 24（12％）学級担任以外が 29（20％）、とやや回答率の違いが見られる。これについては、回答した学級担任以外の教職員の業務は多岐にわたるが、特に教科担任制の担当授業では、児童生徒の様子の変化をつかみやすいと推測できる。一方、特に中学校や高校、特別支援学校高等部では、学級担任は生徒と直接関わる時間も限られており、児童生徒の実態把握の面においても、学級担任、学級担任以外の役割が異なること、また日頃の情報共有や連携が大切であることが分かる。

- (11) 上記の児童生徒の中で、以下の対応をしたことがありますか。当てはまるものすべてに○をつけてください。なお、一人の児童生徒に複数対応した場合も、すべてに○をつけてください。

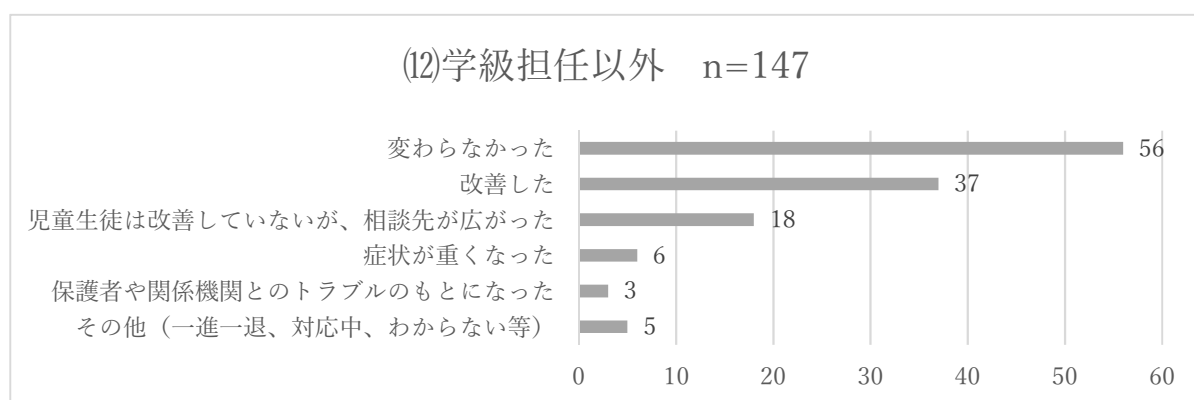
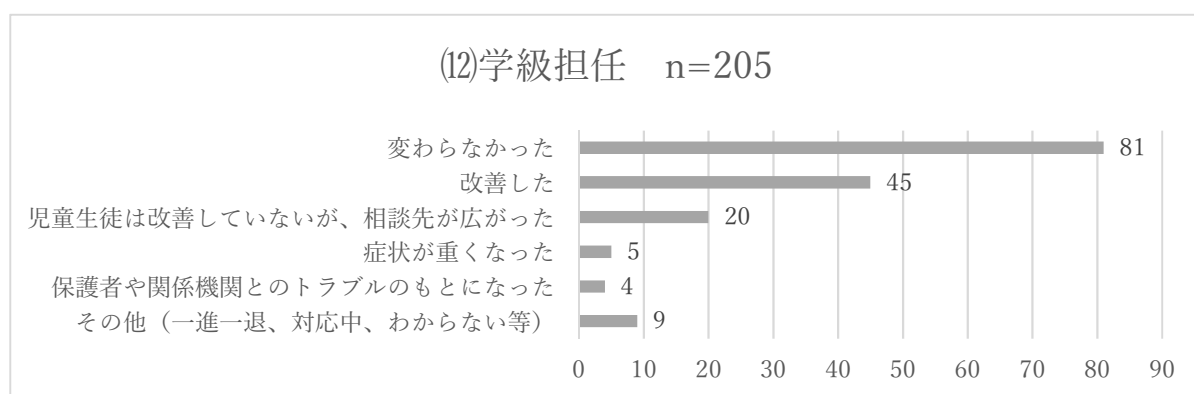
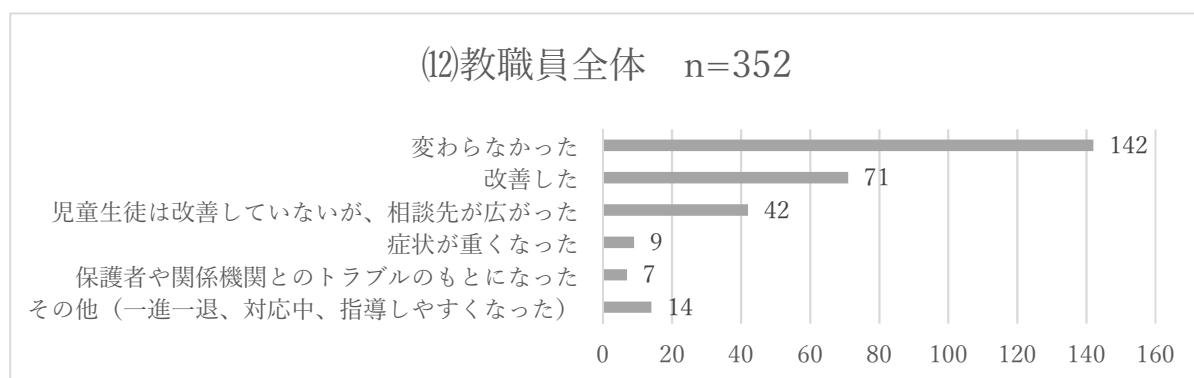




教職員全体で「対応したことがない」が 122（35%）である一方、「家庭と相談・情報共有」「該当児童生徒へ教諭のみで指導・支援」「小集団・クラス等で指導」が比較的多い。学級担任が中心となって児童生徒の指導や支援、家庭との情報共有を行っていることが窺える。

学級担任と学級担任以外とでは、「該当児童生徒に養護教諭と指導・支援」で学級担任が 12（6%）、学級担任以外が 18（12%）とやや差が見られるものの、それ以外の選択肢で大きな回答率の違いはなかった。

- (12) (11)で対応した児童生徒のうち、対応後の様子に近いものはどれですか。
当てはまるものすべてに○をつけてください。



教職員全体では、圧倒的に「変わらなかった」が多いものの「改善した」「児童生徒は改善していないが、相談先が広がった」と多少なりの手ごたえを感じることができた教職員もいることが分かる。

学級担任、学級担任以外とで回答内容の差は見られなかった。

(13) 現在もしくは今までに対応した具体的事例を教えてください。

主に児童生徒本人への指導・支援の事例

- ・ゲームにはまって昼夜逆転してしまった生徒が学年にいたことはあった。
- ・ゲームで他県の生徒とトラブルになり、その学校に文句の電話をかけてしまった。相手校に謝罪するとともに保護者に連絡を取り、本人の今後について指導した。
- ・24時間時計のシートを使い、いつどんなことをしているのかを対話しながら一緒に色を塗りながら視覚化したら、自分から問題に気づいて「ゲームを始める前に入浴してみる」と改善策を自分で口にし、面談を重ねながら少しずつ改善していった。同じ方法で遅刻指導をしたこともある。
- ・新聞記事等を使って指導を行った。
- ・インターネット、ゲームを通じて友人を作っていたが、その友人から宗教らしき勧誘をされ、断ったところ関係が途切れ、自殺未遂をした生徒がいた。私自身も学生時代にインターネットで友人を作っていたため、そのことも話しながら相談をし、落ち着かせることができた。
- ・ネットでのトラブル（仲間はずし）については、現在聞き込み調査中、今後の対応はまだ検討中である。
- ・起床時間、食事の時間などを固定するように指導した。家庭での生活習慣について保護者と連携し、本人も一緒に解決策を話し合った。
- ・「荒野行動」にはまり、夜遅くまでゲームをしていた。ゲーム上の知り合いとトラブルになって徹夜することもあり、学習成績も良くない生徒がいる。今は距離を置くようになり、ゲームアプリも消した。自分が嫌なことからは離れるように、自分を大切にするように、話を聞きながら繰り返し伝えた。
- ・ゲームを夜から早朝までしていて、朝起きられなくて登校できない生徒がいた。
- ・急に態度が悪くなったり、友達とトラブルを起こしやすくなった児童に対し、その原因が何か探った。保護者と連絡をとると、自宅でネットゲームにハマり、課金や時間の制限なくやったり、ゲーム内でのトラブルがあった。個別に話を聞き、問題点について話をしたり、学年全体で話をしたりした。
- ・身の周りの危険について指導している。
- ・ゲームにハマりすぎて学校に登校ができていない。ゲームが原因で生活リズムが崩れたり、直接人とコミュニケーションを取ることができなくなっている。
- ・生徒とよく話をした。
- ・生活時間の乱れにより登校しぶりの児童に対し、担任、保護者と連携した。
- ・ゲーム依存により昼夜逆転し、学校生活に支障が出たことがあった。
- ・児童本人への指導（ネットトラブルや健康被害等）や家庭との連携を行った。
- ・自宅でのゲーム時間を確保したいため登校を渋るようになった。
- ・授業での全体指導を行った。
- ・生活管理表の記入から生活リズムを把握した。
- ・昨年コロナ禍で自宅学習や分散登校で自宅で過ごす時間が増えたことで、昼夜逆転し時々欠席をするようになった。もともと休み時間はゲームをする生徒だったが、昨年感染予防のため体調不良者を欠席扱いしなかったこともあり、体調不良を理由

に欠席しゲームをしていたようである。進路がゲームソフト関連の専門学校への進学だったため、保護者とも連絡を取り合い、進路実現のために欠席が何日も続くのは好ましくない、という面から生徒へ登校を促したようである(担任、学年主任)。一度、カウンセリングを受けアドバイスされたが、将来はゲーム開発会社への就職を考えていたため、ゲーム時間を減らすつもりはない、と答えていたようである。医療機関へ繋ぐというところまでは至らなかった。登校しても授業に集中できていない、伏せて寝ているとの教科担当からの声があった。2年次まではさほど欠席する生徒ではなかったので、コロナ禍でゲームへの依存が加速したと思われる。

- ・生活時間を確認した。
- ・生活リズムの崩れから不登校傾向になった生徒がいた。
- ・生活リズムの改善を具体的に示しながら指導をしたが、児童の生活は改善されなかった。家庭における保護者の役割は重要である。
- ・生活記録表の記入、フィルタリングの推奨を図った。
- ・eスポーツなど、将来的な職業として成り立つ可能性があるのも、単に否定していか悩む。医療へ繋ぐタイミングがわからない。
- ・昼夜逆転している生徒の原因がネットゲームだったため、保護者と協力して使用制限をしたり、予防授業を行った。
- ・体育科の授業中に睡眠不足が原因で貧血を起こし、保健室へ。養護教諭と共に事情を聞いたところ、夜寝れないためインターネットゲームに走るとのこと。夜寝れない原因は、昼間授業中に寝ている事が発覚し指導。その後、改善が見られた。
- ・日中のケータイ使用の禁止、ケータイ依存の危険性の周知。
- ・本人と親の関係が悪く、本人が親の指導に従わない。学校への登校の意思がなく、インターネットの世界に浸っている。こちらの話に反応せず、黙り込み意思表示をしない。
- ・気の済むまでやらせた。どうせやるなら全部クリアするなり、対戦相手全部倒せ、と言った。しばらくすると、自我が目覚めたのか、自然とやらなくなった。昼夜逆転などしている生徒に対して家庭訪問などを定期的に行った。
- ・該当生徒へ注意喚起を行い、改善が見られた。
- ・夜遅くまで、ゲームしている影響で、授業中寝てしまう児童がいた。
- ・現在中1・男児。母子家庭で母親の言うことを聞かない。インターネットゲームを与えていて、生活のリズムが崩れ最終的に小4の途中から不登校になってしまった。しかし、担任が適宜登校刺激を与えていたところ、小5の途中から登校できるようになった。小6の多少の欠席があったが卒業することができた。
- ・昼夜逆転が起きやすいので、登校するモチベーションを高められればなど、登校の条件を揃えることが大切だと思う。

主に校内連携に関する事例

- ・カウンセラーにつないだ。退学したが、昼夜逆転は収まりアルバイトを始めた。保護者はとても喜んでいた。

- ・ 定時制課程のため不規則な生活習慣でもなんとか進級卒業してしまっている。保健の授業や登校指導の際に個別指導を行っている。また、SSWなどと協力して SST 講演会として指導している。
- ・ インターネットゲームや SNS を夜遅くまでして、昼夜逆転になり登校できなくなった児童がいた。以下、具体的な対応
 - ①担任、管理職、養護教諭がその児童の家まで迎えに行った。
 - ②保護者に児童とスマホ使用のルールを確立してもらった。→守られず。
 - ③保護者が児童のスマホを使用できなくした。
 - ④SNS で該当児童と繋がっている児童に学校に来るように連絡をしてもらった。返信しないと学校生活で孤立してしまうことを恐れている。また、ネット内と実生活の言葉遣い等の違い。(ネット上は言葉が強い)
- ・ 夏季休業後昼夜逆転していまい、登校しぶりが目立つようになった児童がいた。母親に理由を聞くと、ゲームが原因だという。保護者と連携し、担任や生徒指導主任、学年主任などが関わり対応した家庭訪問や放課後登校など、関わりを絶やさないように接し続けた結果、新学期には通常に登校できるようになった。
- ・ 朝登校を渋っている児童に対して、担任と保護者と連携を図った。
- ・ 昼夜逆転の生活で生活改善がなかなかできず、休みが多くなり、不定時に登校するようになり、担任、管理職と家族で話し合いをしたり、市の支援センターの先生に継続的に関わっていただいたりした。

主に保護者との相談・連携に関する事例

- ・ 家庭環境に心配のある家庭で、インターネット依存の生徒がいる場合、家庭の協力が得られなく、対応が難しかった。
- ・ 家庭に相談し、家庭でのルールを再構築してもらった。
- ・ ゲーム依存により、昼夜逆転の生活を送るようになった生徒に対して、家庭訪問や保護者の方への相談、面談を行った。
- ・ 二年生男子。口調が強くなったり、友達への態度がきつくなったりした児童に対し、最近のブームを聞くとともに、保護者へ連絡して家庭での様子を聞き取った。家庭での約束をもう一度話し合ってもらい、改善傾向にあった。
- ・ 学校保健委員会で、自校の現状を調査し、その内容を分析したものを資料として配布・説明をした。久里浜クリニックのインターネット依存の調査などを紹介し、保護者に周知した。
- ・ 保護者との面談や電話対応を行った。
- ・ 授業中に毎日のように寝てしまう児童がいて、保護者に話を聞いたら、夜によく眠れずにいて、こそこそゲームをしているとのことであった。それまで登下校を送り迎えしていたことが多かったというので、それをなくして帰宅後も外で体を動かしたらどうかと助言した。すると、その後は睡眠が取れるようになり、授業中に寝てしまうことがほぼなくなった。インターネットゲーム障害に該当するのかわからないが、似たような症状なのかなと思った。

- ・保護者もネットゲームに依存している。
- ・深夜までゲームに熱中して遅刻の常習となった。家庭とも相談したが、結局深夜の対応は家庭任せとなり、思うように改善されなかった。
- ・授業中、1時間目からでもテストの時でも途中で寝てしまうので、本人に就寝時間を聞いたが10時くらいと言っていた。保護者との個人面談の時、睡眠時間が取れているかの話をした。ゲームをしていて夜遅くまで起きていることを聞いた。本人が10時と言っていたが、それよりも遅くなっている日もあるとのことだった。家庭で協力してもらい早く寝る約束を本人ともした。その後も就寝時間の確認をし、9時ごろ寝ていると話しているが、授業中に寝てしまうのは今も続いているので、継続的にみている。
- ・小6の男子児童、昼夜逆転で学校を休みがち。保護者に対して改善するよう促したが変わらなかった。中学へ行き、不登校となる。
- ・学力不振や日中にもかかわらず眠そうな態度、怒りっぽい様子から夜更かしの可能性を考え、保護者と面談。ゲーム依存がわかり、ゲームを隠す。しかし、体調不良（仮病の疑い）を理由に休み、保護者が仕事に出た家の中でゲーム機を探して没頭する。夜中布団の中でやる。取り上げると、夜は早めに寝て、早朝3時からやるなどあの手この手でゲームをやろうとし、取り上げると癇癪を起こしていた。保護者と面談を繰り返し、ゲームを我慢して宿題をした日をほめるなどして少しずつ実生活に意識を向けさせるようにした。ゲームセンターにも行こうとしていたので、お金の管理してもらったり、友達から借りたりしないよう親しい友達にもきちんと宿題をしてから遊ぶように指導した。
- ・保護者との電話連絡を行った。
- ・「フォートナイト」というゲームで仲間はずれをした、しないのトラブル時に、個別面談をした。昼夜逆転で不登校になった児童について、保護者と面談したが、相談機関との連携は難しかった。また、保護者がこれでよいと思っている場合は介入が難しいと感じた。
- ・小4男子、自家中毒とゲーム中毒を併発。学校には少し来ていたがほとんど来なくなる。保護者の態度も、迎えに行っていた職員に対して感謝から非難へ変化。その後中3までほぼ全く学校にはいないとのこと。
- ・学校での様子を保護者に伝え、理解・協力をお願いした。
- ・インターネット等の約束をしても中々実行されない。自室に閉じこもってしまうと保護者も実態がわからない。
- ・家庭と協力して、インターネットを使用する時間を決めた。
- ・児童が朝から登校できず、心配した保護者は受診の結果医師から起立制調節障害と診断を受けたが、児童の兄も同様であった。生活の様子を確認するとゲーム認定かなりの時間を費やしていたことが分かった。学校で頑張ったら、そのご褒美としてゲームの課金をさせてもらっているようなので、課金ばかりでなく言葉で褒めるだけでも、子どもにとっては嬉しいことだということを保護者に伝えた。
- ・児童が深夜にゲームをしていたため、保護者と連携して家庭のルールを決めてもらい、ゲームをする時間を限定したことで、睡眠時間が増え、落ち着いて授業を受け

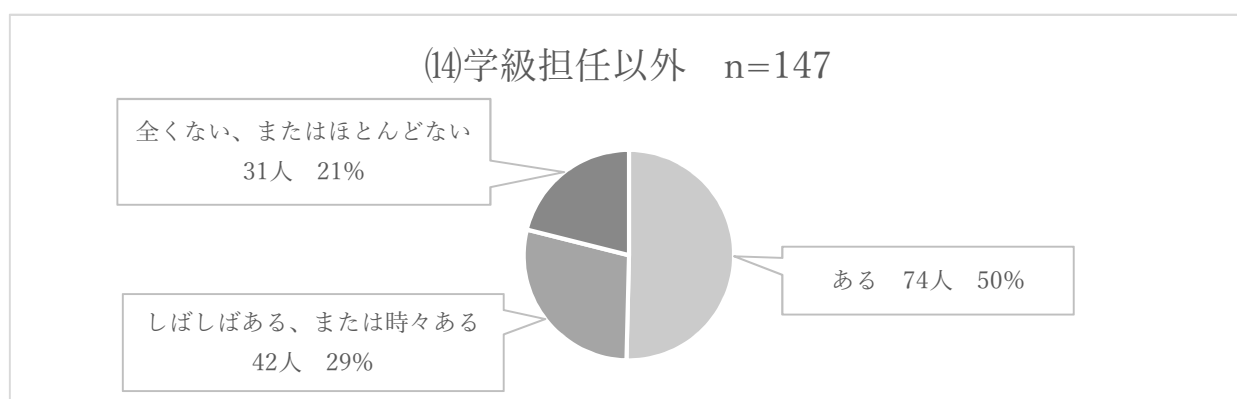
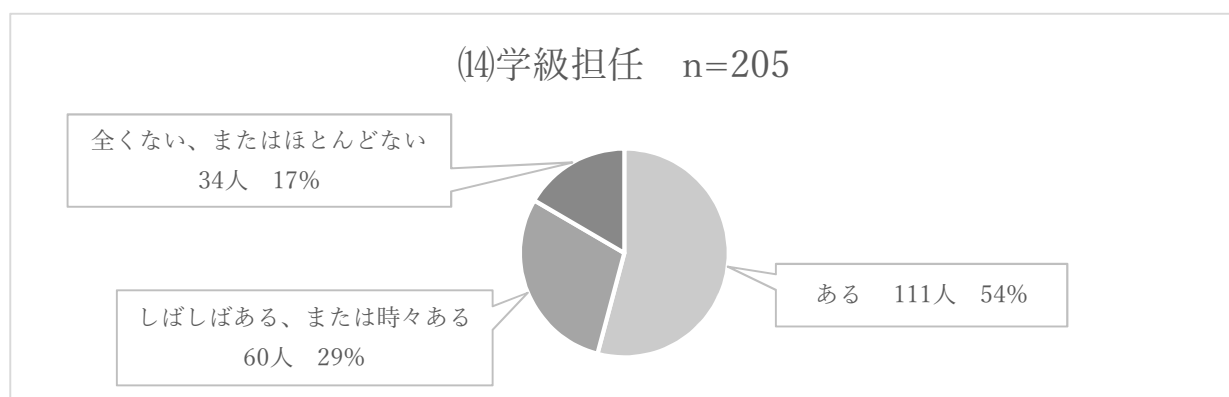
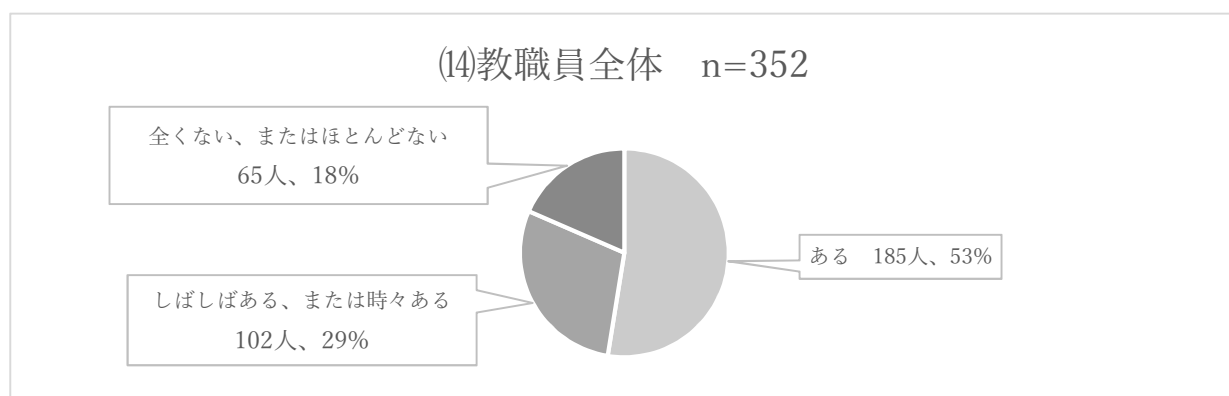
られる時間が長くなった。

- ・保護者に粘り強く相談した。
- ・保護者が放置気味で、ゲーム三昧の生活をしていた児童。昼夜逆転してしまっていた。
- ・保護者面談の際に、ゲームや YouTube の時間を短くするように注意喚起した。
- ・児童だけでなく保護者の理解や指導の仕方が難しいと感じた。学校サイドとの温度差を感じる。
- ・朝 5 時からゲームをしていて眠いと言っていたことや、友達とのトラブルについて、連絡帳で保護者に話しました。
- ・子供への依存症による健康被害についての説明を行った。
- ・授業中に眠ってしまうことがあり、保護者に連絡して注意を促した。
- ・定期的な家庭訪問を行った。

主に外部機関との連携に関する事例

- ・行政とのパイプを作った。
- ・なかなか有効な医療機関がないため発見しても解決に至らない。家庭の教育力に頼る部分が多い。
- ・保護者が気付くことが多く、病院やカウンセリングにかかるきっかけとなった。以前対応した事例では、本人も家庭も治したい意思があり、病院での治療を受けて学校生活に復帰することができたが、現在対応している事例では本人に困り感はなく、病院の対応も「本人が困るまで放置」のため悪化しているように感じる。
- ・情緒不安定で暴力や暴言が見られた。また家庭内暴力もあったので、管理職と相談し関連機関と連携し、医療につなげた。入院治療の結果、改善しつつある。

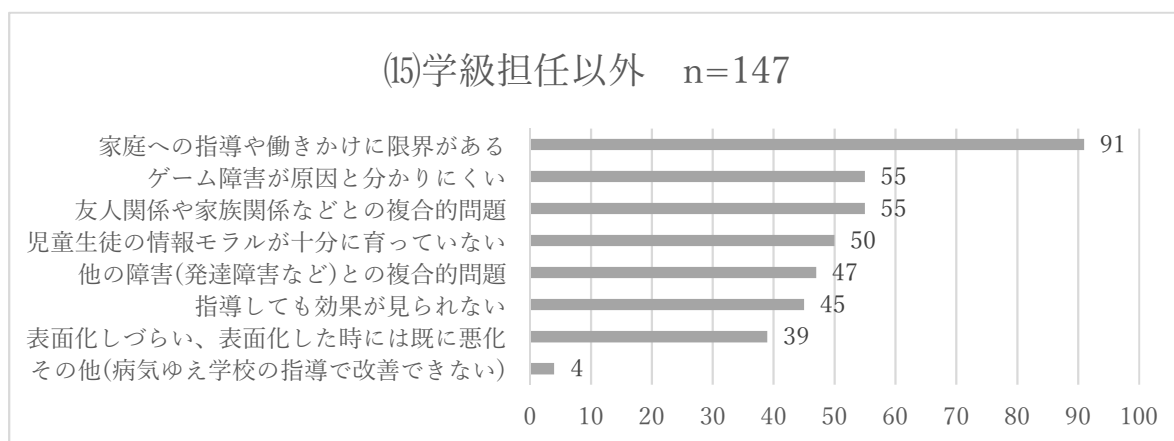
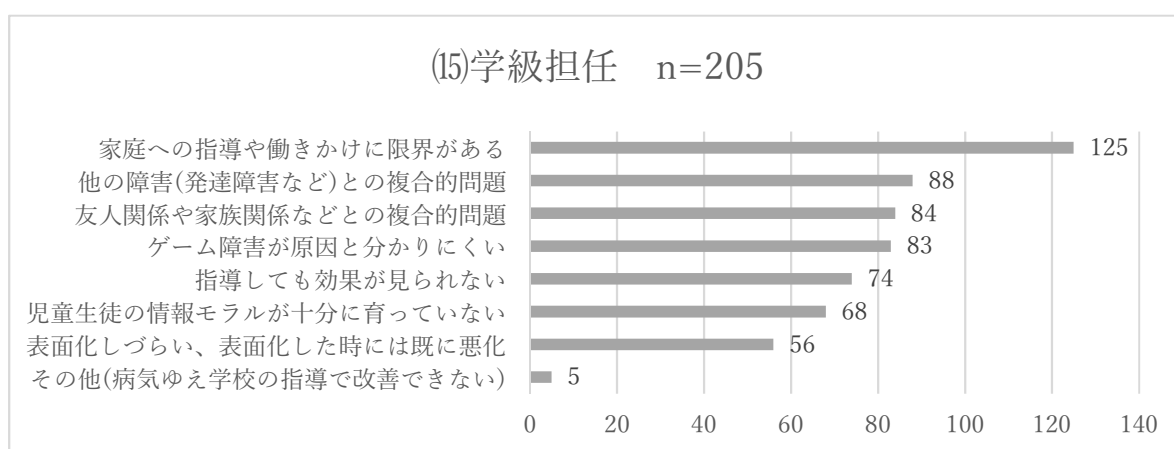
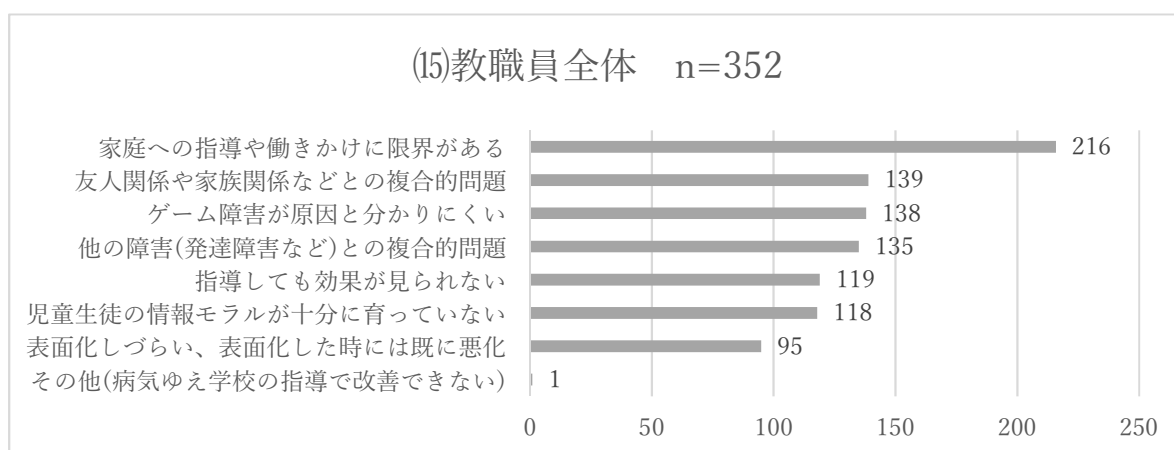
(14) (11)の児童生徒への対応で、難しさを感じたことがありますか。一番近いものに○をつけてください。



教職員全体で、児童生徒への対応の難しさを感じたことのある教職員が、程度の違いはあるものの、全体の80%程度であった。

学級担任、学級担任以外とでは、学級担任の方が難しさを感じたことが「ある」「しばしばある、または時々ある」の回答率がやや高く、学級担任以外の方が「全くない、またはほとんどない」の回答率がやや高かった。児童生徒への指導内容が主に生活面であるため、学級担任以外の業務よりも学級担任の業務の方がこの質問の難しさに直面しやすいのではないかと、あくまで理由の一つではあるが推測する。

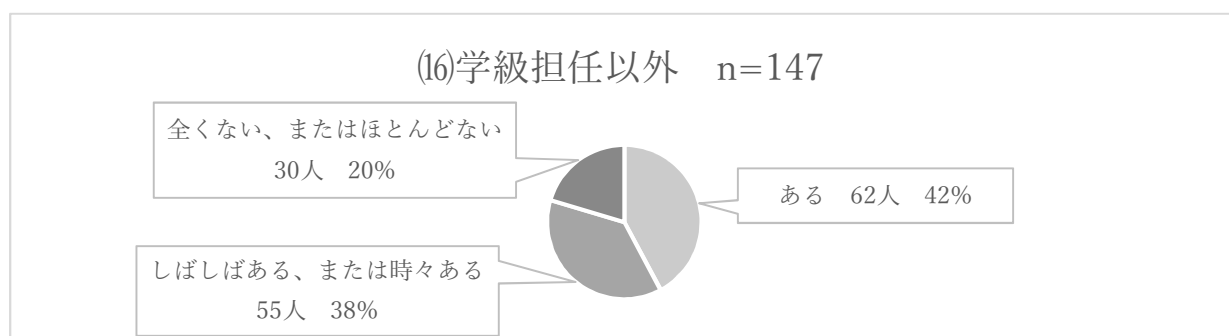
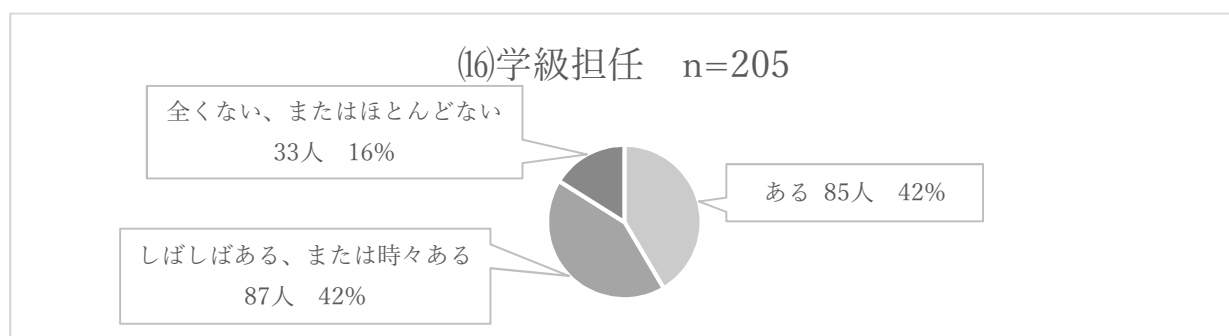
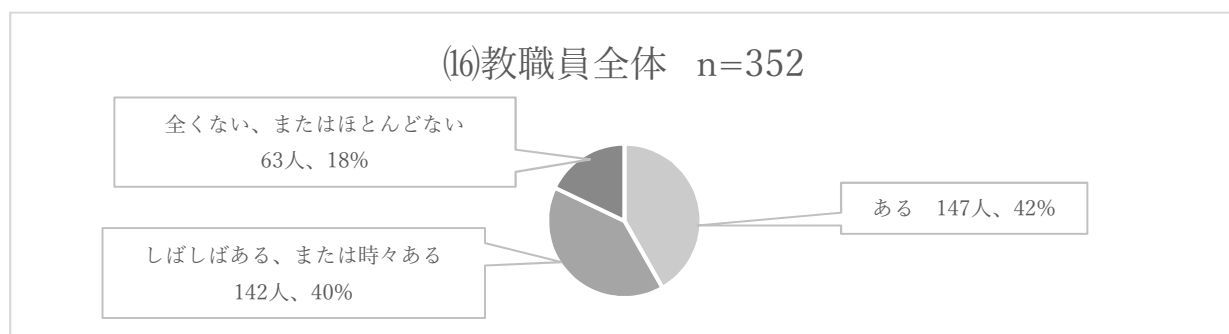
(15) 上記の難しさの原因は何だと考えますか。当てはまるものすべてに○をつけてください。



教職員全体で、「家族の指導に限界がある」の回答が216（61%）である。他6つの選択肢においても、回答率が全て30%前後であり、その回答数の合計が「その他」も含めて961と多いことから、多くの教職員が対応の難しさに苦慮していることが分かる。

学級担任、学級担任以外とでは回答内容に大きな差はなかった。

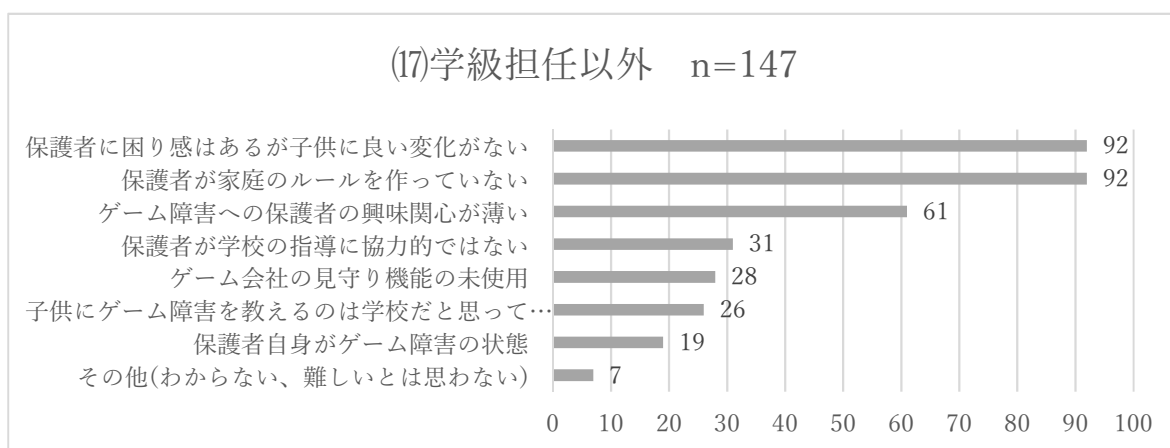
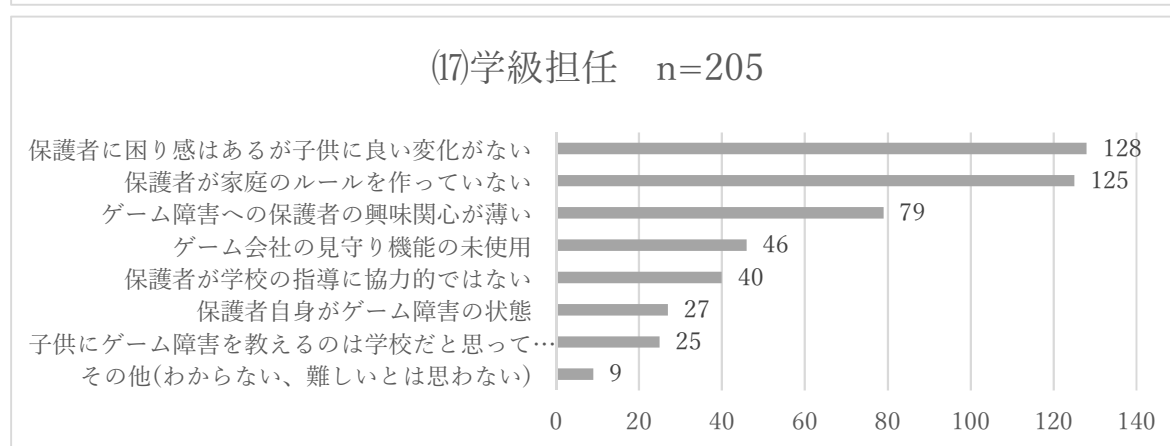
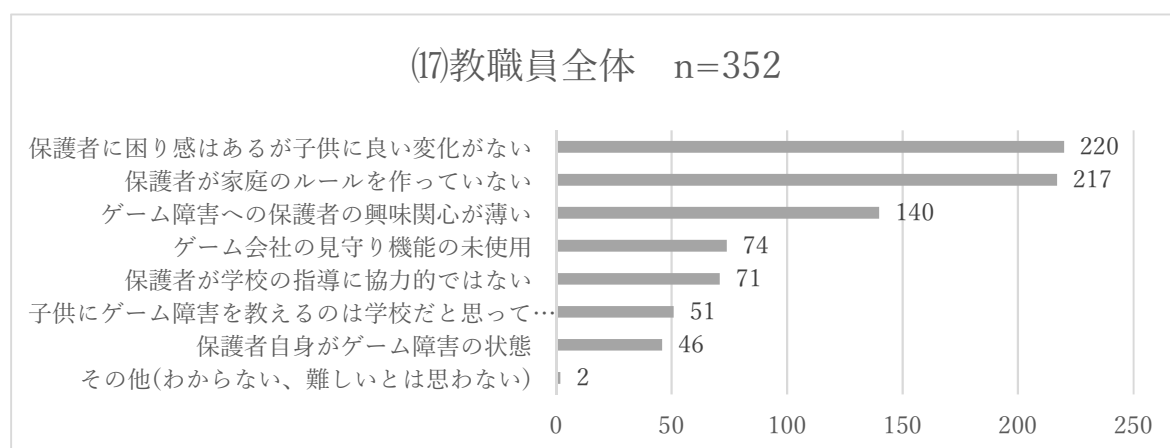
- (16) 児童生徒のインターネットゲーム障害やゲーム機器の依存及び過度な利用に関して児童生徒の保護者へ連絡や相談を行う際、難しさを感じたことがありますか。一番近いものに○をつけてください。



児童生徒のゲーム障害やゲーム機器の依存及び過度な利用に関して児童生徒の保護者へ連絡や相談を行う際、難しさを感じたことのある教職員は、程度の差はあるが、全体で 289（82%）と多い。

学級担任、学級担任以外とでは回答内容に大きな違いは見られなかった。

(17) 上記の難しさの原因は何だと考えますか。当てはまるものすべてに○をつけてください。



教職員全体で「保護者に困り感はあるが子供に良い変化がない」は220（63%）、
「保護者が家庭のルールを作っていない」が217（62%）と多くの教職員が回答して
いる。選択肢の殆どが保護者にまつわる項目ではあるものの、保護者対応に苦慮され
る教職員が多いことが分かる。また、決して多くはないものの、「保護者がゲーム障
害の状態」は46（13%）の回答数である。学校だけでは児童生徒の指導・支援に限
界があると感じている教職員が多いと考える。

- (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。

(18)教職員全体 n=352



(18)学級担任 n=205



(18)学級担任以外 n=147



教職員全体で 95（27％）が予防教育を実施、または受けた経験があると答えている。学級担任と学級担任以外とで、回答内容はほぼ同様であった。

(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。

- ・ docomo
- ・ au 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
- ・ YouTube
- ・ アニメになっている映像
- ・ 家庭科の教科書（6年、生活時間をマネジメント）

(18)の「ある」の回答数に比べて、自由記述数は合わせて15である。また、自由記述内容の多くは、外部講師に講演を依頼するものと外部作成の資料を用いた研修のいずれかであることから、ゲーム障害の指導・支援については開発の途中であると考えられる。

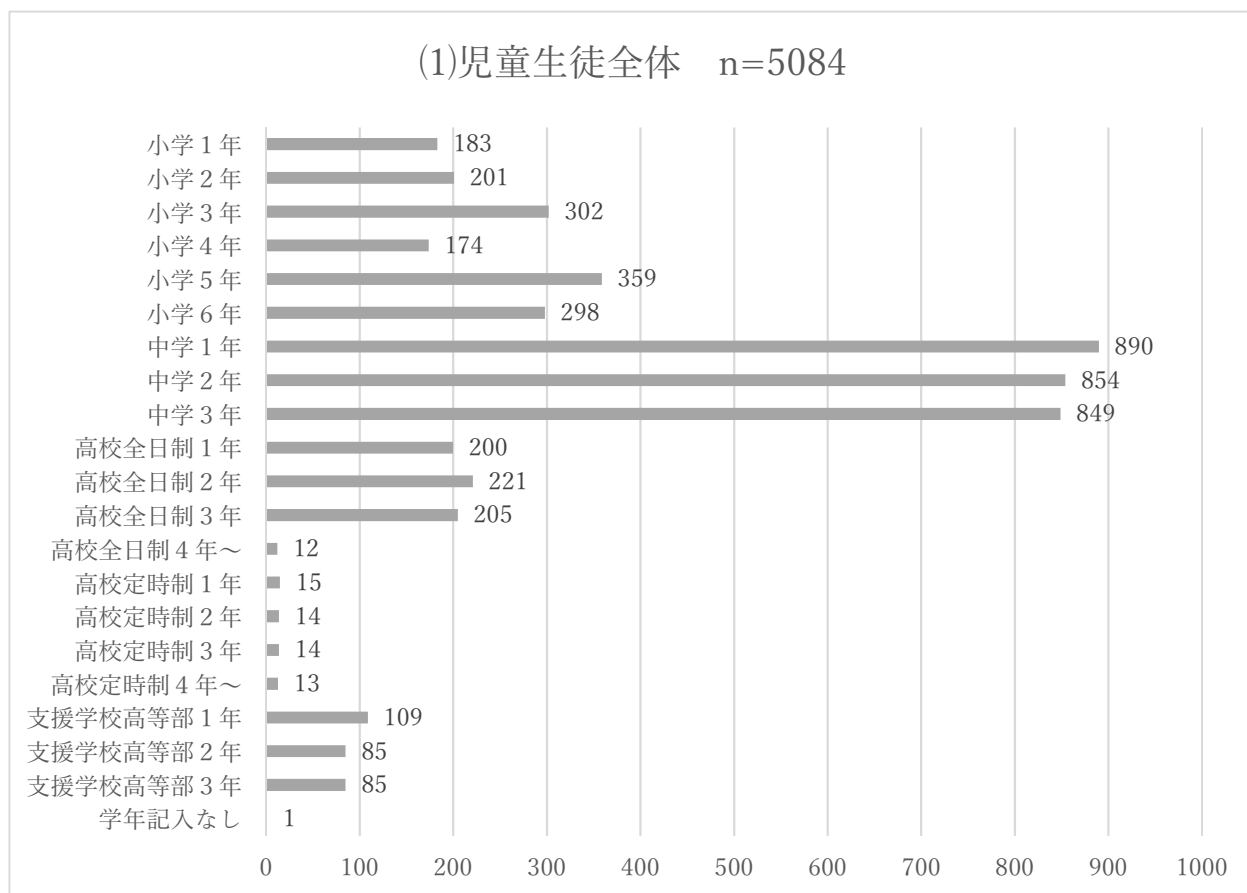
2 質問紙調査の結果

(2) 児童生徒

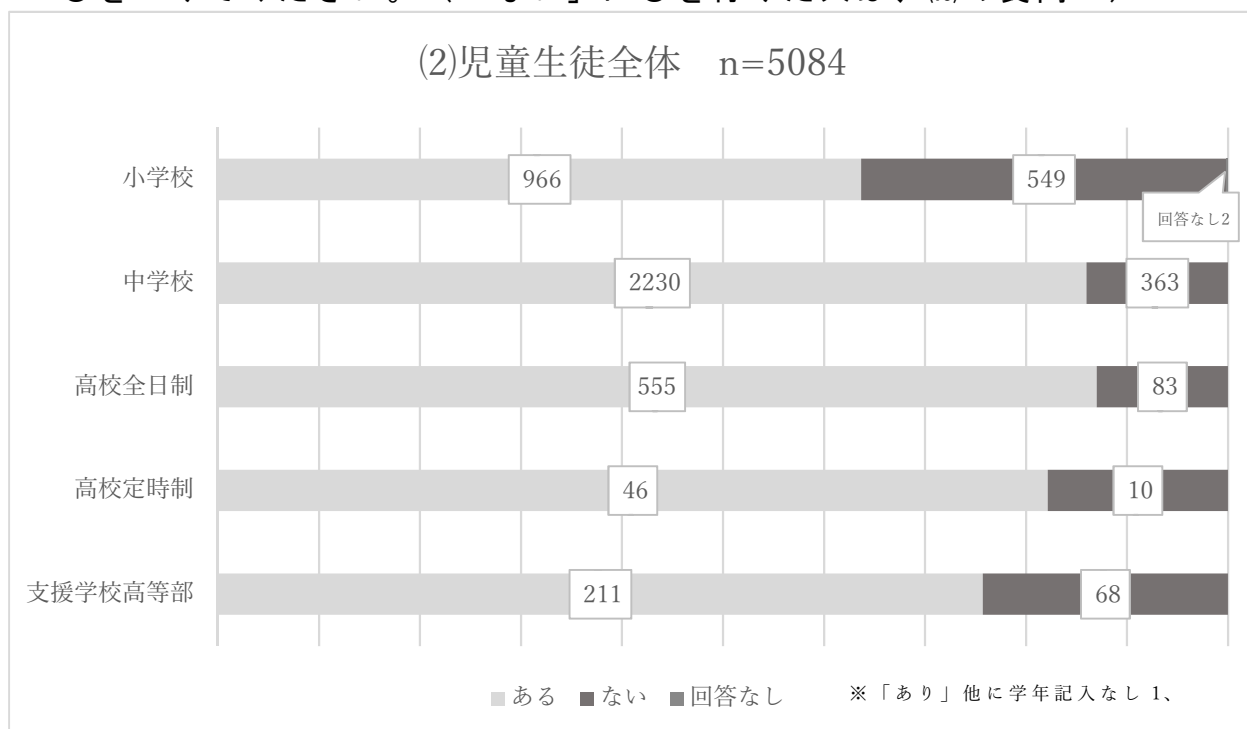
(1) ①あなたが通っている学校は、次のうちどれですか。

②あなたの学年を教えてください。

※質問どおりに回答を埋めていない児童生徒がいるため、質問によっては総数が合わないところがある。

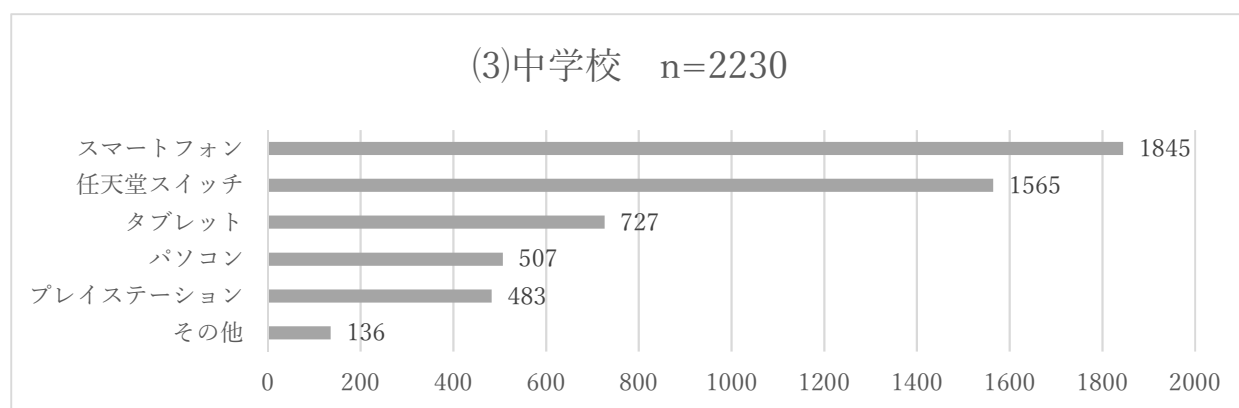
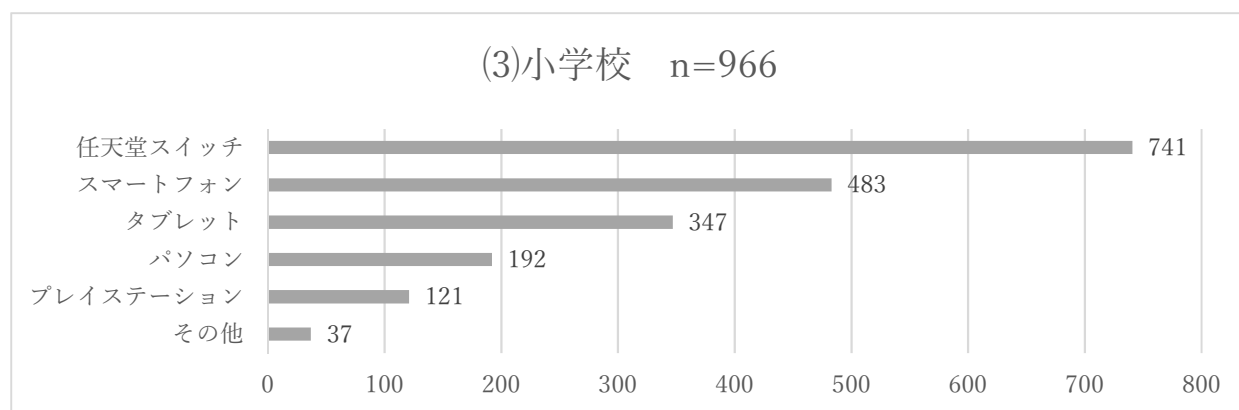
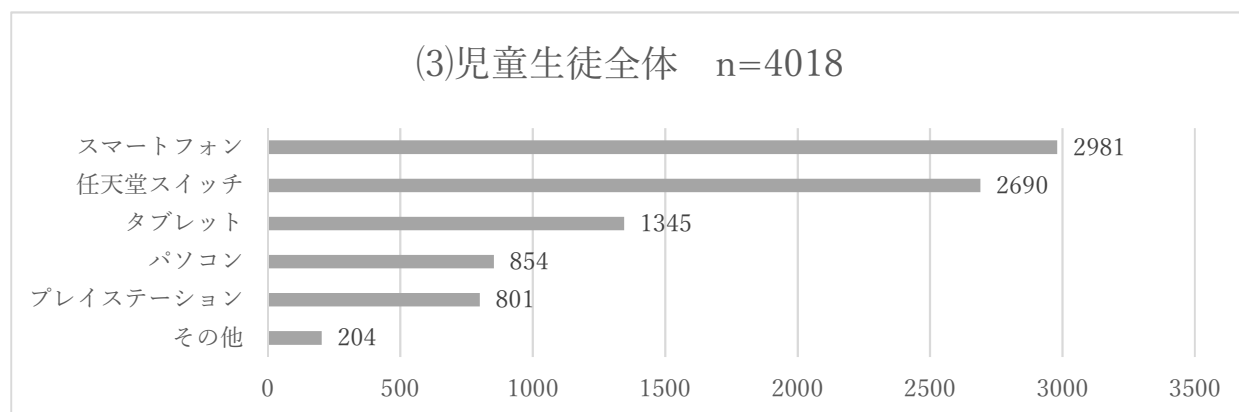


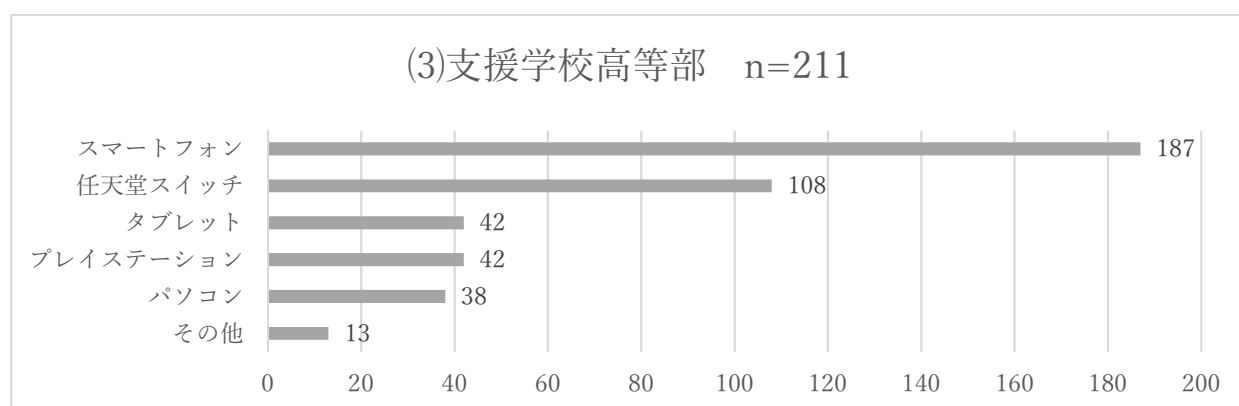
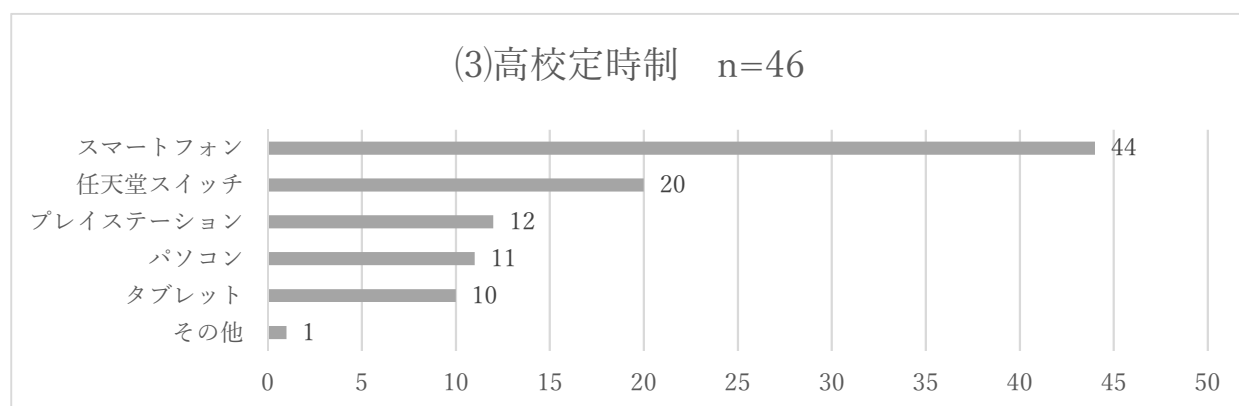
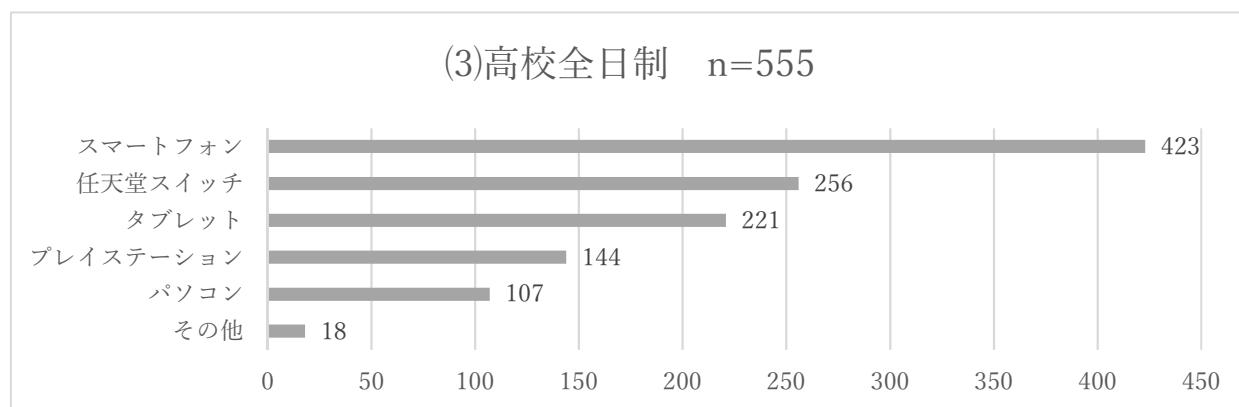
(2) あなたは「ネットゲーム」をしたことがありますか。当てはまるほうに○をつけてください。（「ない」に○を付けた人は、(10)の質問へ）



小学校では 63%が「あり」と回答したが、中学校、高校全日制、高校定時制、支援学校高等部ともに 80%前後であり、年齢が上がるにつれて「ある」が増加する傾向であった。年齢が上がるにつれ「ある」が増えるのは、ネットゲームをするためのツールを買ってもらい、友人等から情報を得るなどネットゲームに触れる機会が増えるためだと思われる。

(3) あなたは「ネットゲーム」をするときに何を使っていますか。使ったことのあるもの全てに○をつけてください。

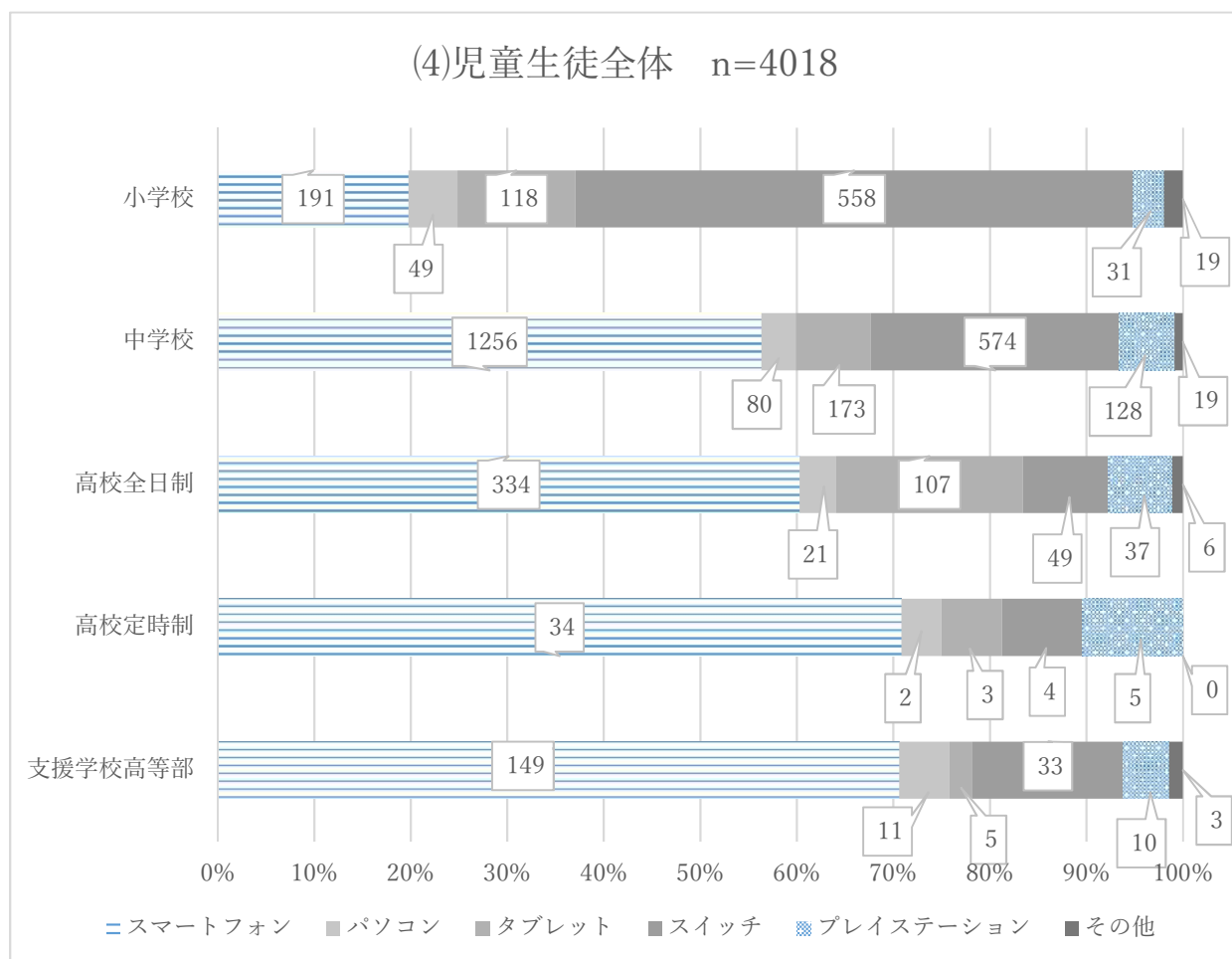




児童生徒全体では、スマートフォンや任天堂スイッチの回答数が多かった。学校種別に見ると、小学校ではスマートフォンよりも任天堂スイッチの方が回答数が多いが、中学校で逆転し、スマートフォンの回答数が最も多くなっている。

どの学校種でも、回答者の数に比べて回答数の合計が多い。一人の児童生徒が複数の機器を使用したことがあることを示している。

(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。



スマートフォンが最頻デバイスと回答したのが、小学校では191（20%）、中学校では1256（56%）、高校全日制334（60%）、高校定時制や支援学校高等部では70%を超える。年齢が上がるにつれてスマートフォンの使用率が上がっていることが分かる。(2)と合わせて、スマートフォンの所持率が上がることや通話機能があること、持ち運びができることが理由と考える。一方で、任天堂スイッチの使用率は年齢が上がるとともに下がっている。高校全日制でタブレットが107（19%）と他の学校種よりやや回答率が高いが、コロナ禍でのリモート学習による所有や使用率の増加も理由の一つと考える。

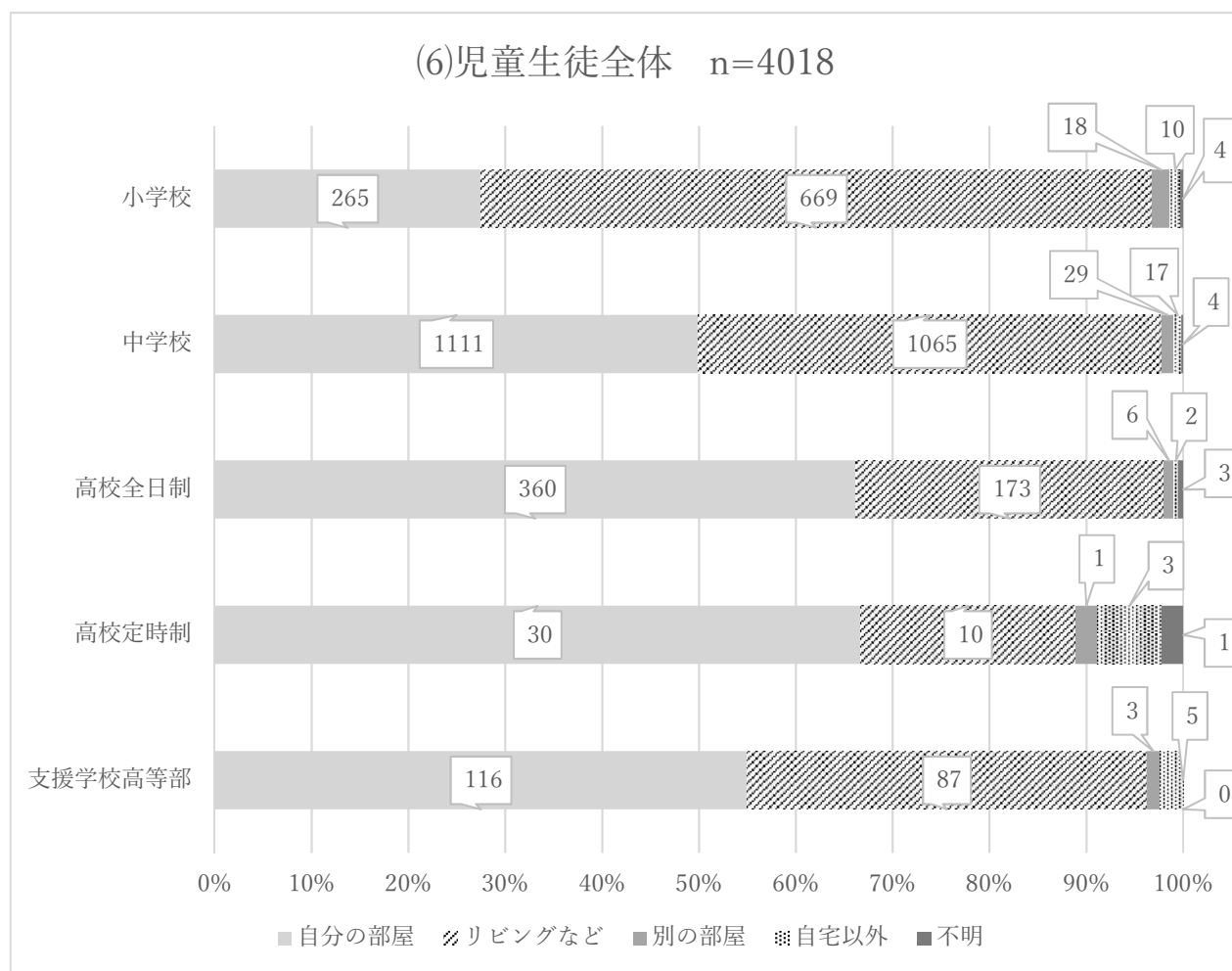
- (5) 「ネットゲーム」の中で好きなゲームの名前を 3 つまであげてください。

主なものを列記

コンパス戦闘摂理解析システム、つくえでサッカー、転スラ、amongus、ツムツム、刀剣乱舞、Arcaea、テイルズオブヴェスペリア、東方ダンマクカグラ、ARK、テトリス、崩壊サード、ASFALT●、テニスゲーム、妖怪ウォッチバスターズ、BF、トゥーンブラスト、大富豪、BF5、ドラゴンクエスト 10、第五人格、Bloodborne、ドラゴンボールファイターズ、bubg、ドラゴンボールレジェンズ、CallofDuty、にゃんこ大戦争、DBD、バウンティ、drivingschoolsimulator、パズドラ、EFT、パディミッション BOND、Fate/GO、バトオペ 2、FF14、バンドリ、FGO、ピーユピジー、FIFA、ピグパーティ、FPS ゲーム、ビッグファーム、GTA、ビビアミ、IdentityV、フォートナイト、IDOLiSH7、ぷよぷよ、MOBiLelegends、ブルアカ、ProjectSEKAI、ブレソル、PUBG、ぷろクエ、R6S、プロジェクトセカイカラフルステージ（プロセカ）、SKY 星を紡ぐ子どもたち、プロスタ、VAROLANT、プロセカ、アスファルト、プロ野球スピリッツ、あつまれどうぶつの森、ポーカージェイス、アモングアス、ポケモン（シールド）、あんさんぶるスターズ Music・Basic、ポケモン（ソード）、ウイイレトレクル、ポケモン Go、ウィニングイレブン、ポケモンユナイト、ウッディーパズル、ホラーゲーム、ウマ娘、マイクラフト、エイペックス、マッシングマンション、オーバーウォッチ、マリオカート、オクトパストラベラー、マリオパーティ、オセロニア、メイドインワリオ、おばけいドロ、メイプルストーリー、ガルパ、モバイルレジェンド、ガンダム（バトオペ）、モンスターストライク、ガンダムクロスブースト、モンスターハンターライズ、グラセフ、リズムゲーム、クラロワ、リトルナイト XP、グランツーリスモ、レインボーシックス、グランド、クロス、ログレス、コードブルービューティ、サクラスクールシュミュレーター、音楽ゲーム（ラブライブ）、機動戦士ガンダムエクストリームバーサスマキシブースト ON、ジグソー、偽りのアリス、じんろうジャッジメント、逆転オセロニア、スプラトゥーン、原神、スマッシュブラザーズ、荒野行動、ゼペット、将棋、ゼルダの伝説、雀魂、たまごっち、青鬼オンライン、ツイステッドワンダーランド、戦いもの など…

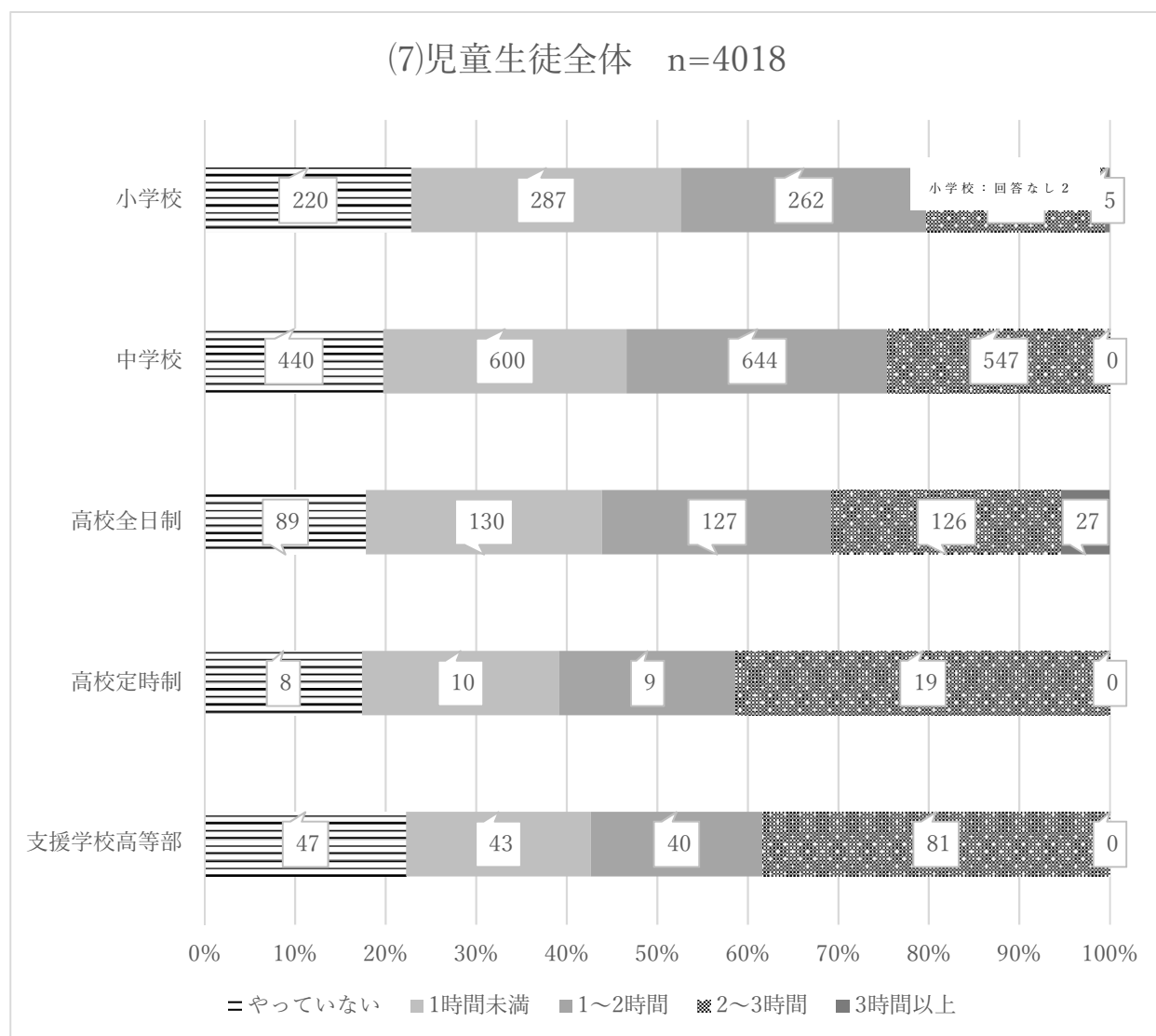
予想を超える程の多くのゲーム名が回答されていた。おそらく年齢や趣味嗜好、手先の巧緻性、要する時間等、誰もが必ず好み興味を持つようなゲームを制作側が試行錯誤して提供しているのではないかと考える。

(6) 「ネットゲーム」はどこですることが多いですか。1 つだけ○をつけてください。



どの学校種でも「自室」と「リビング」が大半を占めた。「自宅以外」の回答も少数見られるが、特に高校生や特別支援学校高等部の場合は、通学途中に利用していることも考えられる。また、学年が上がるにつれてリビングでの利用が減少し、自室での利用が増加している。

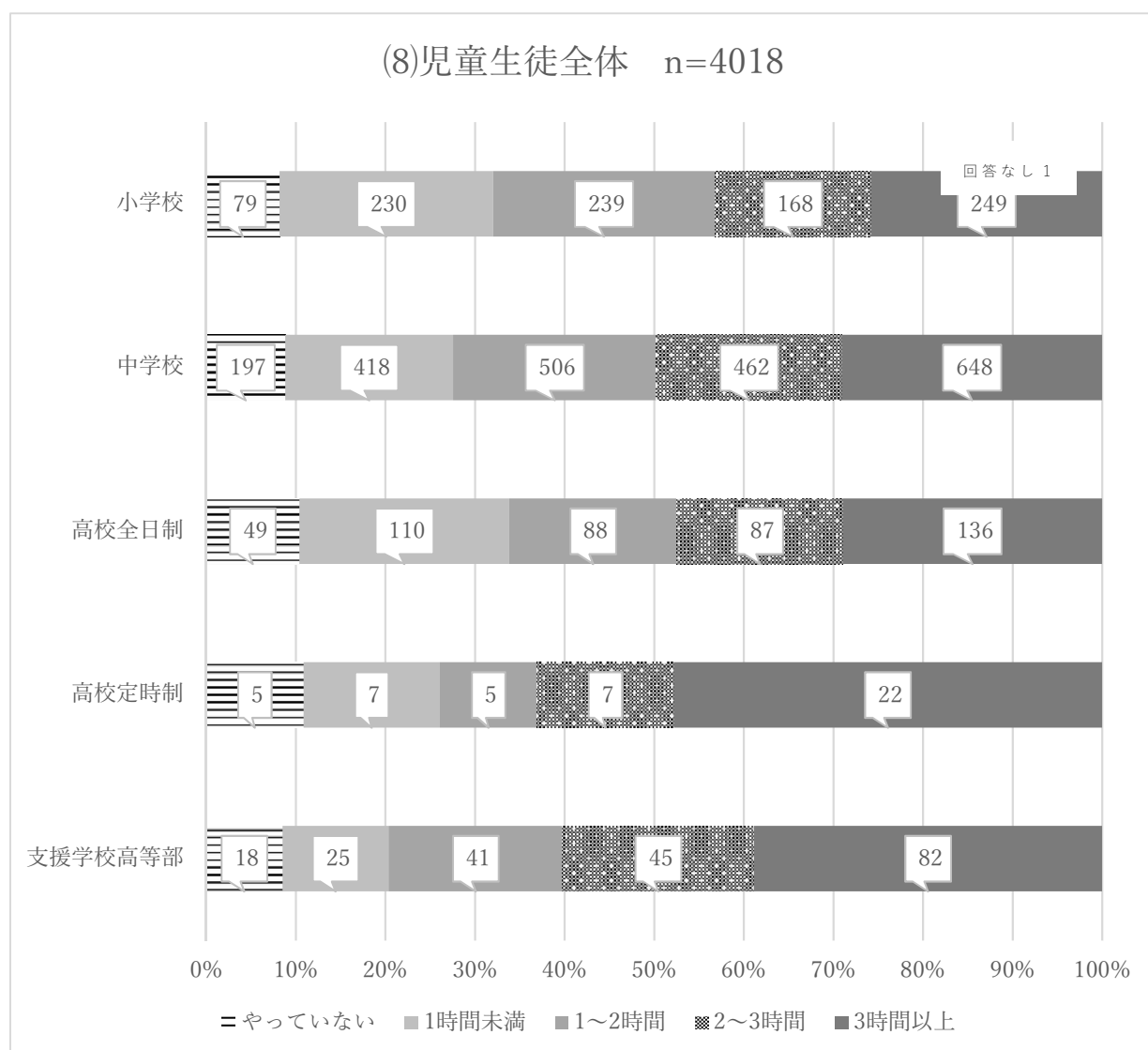
(7) 学校がある日に「ネットゲーム」をどのくらいやっていますか。一番近いものに○をつけてください。



どの学校種も、学校のある日に「やっていない」の回答が20%前後いる。休日の楽しみにしている場合や、家庭内でルールを設けている場合、部活や勉強で多忙なため時間を捻出できない場合など、いずれかの理由が考えられる。

「2～3時間未満」利用について、小学校、中学校、高校全日制はいずれも回答者の20%前後だったが、それに対して高校定時制と支援学校高等部は40%前後と多い。これについては、一つの理由として、高校全日制に比べて学校にいる時間が短いことが挙げられるのではないかと考える。

(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。

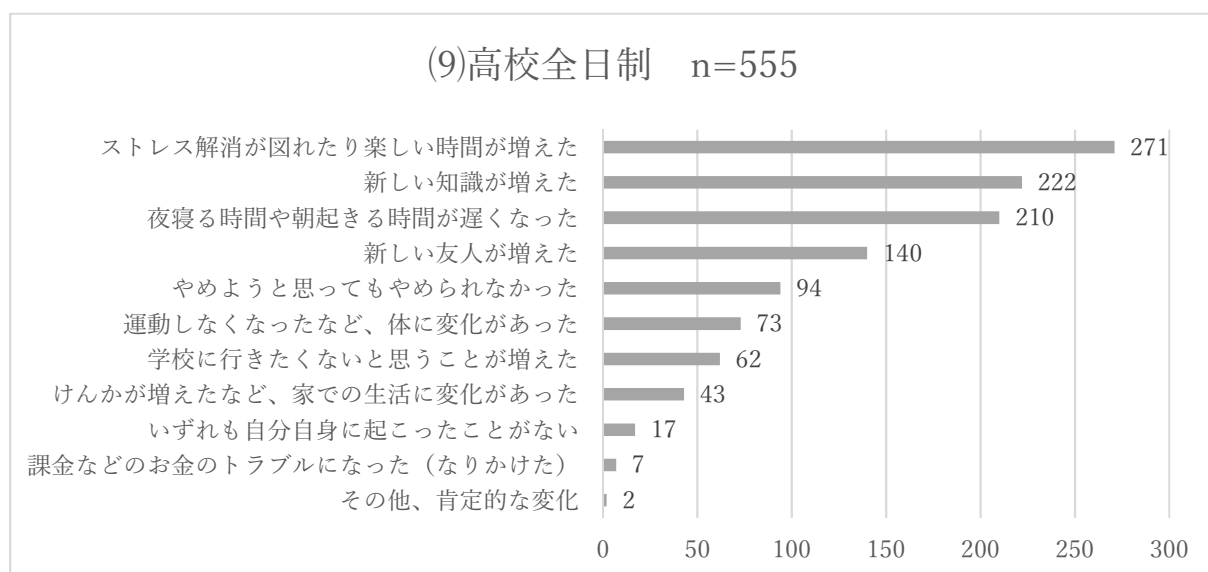
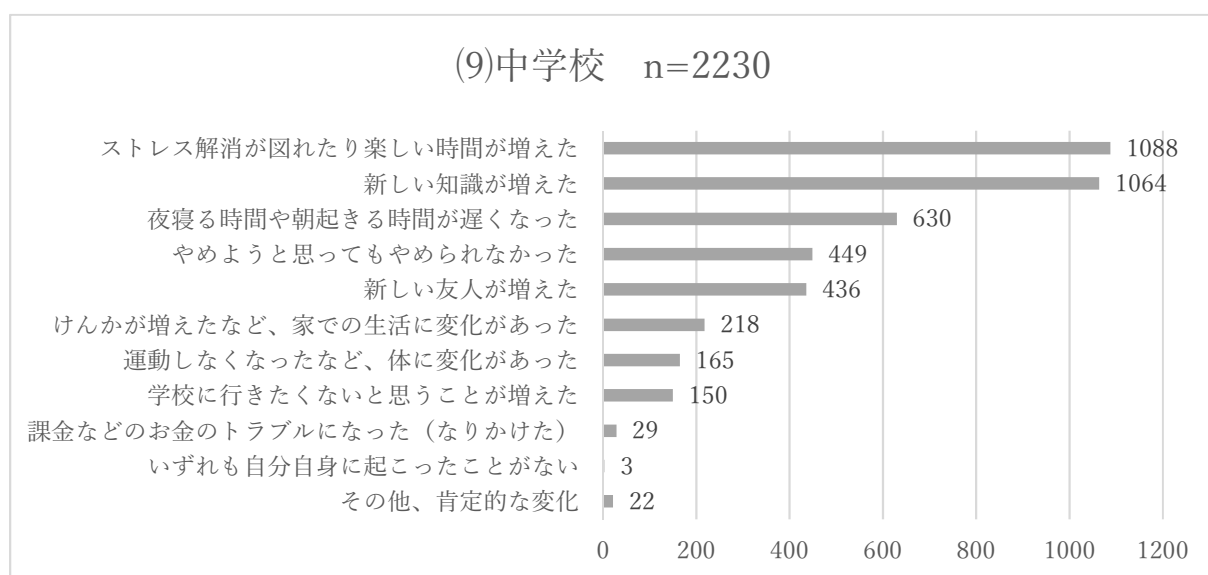
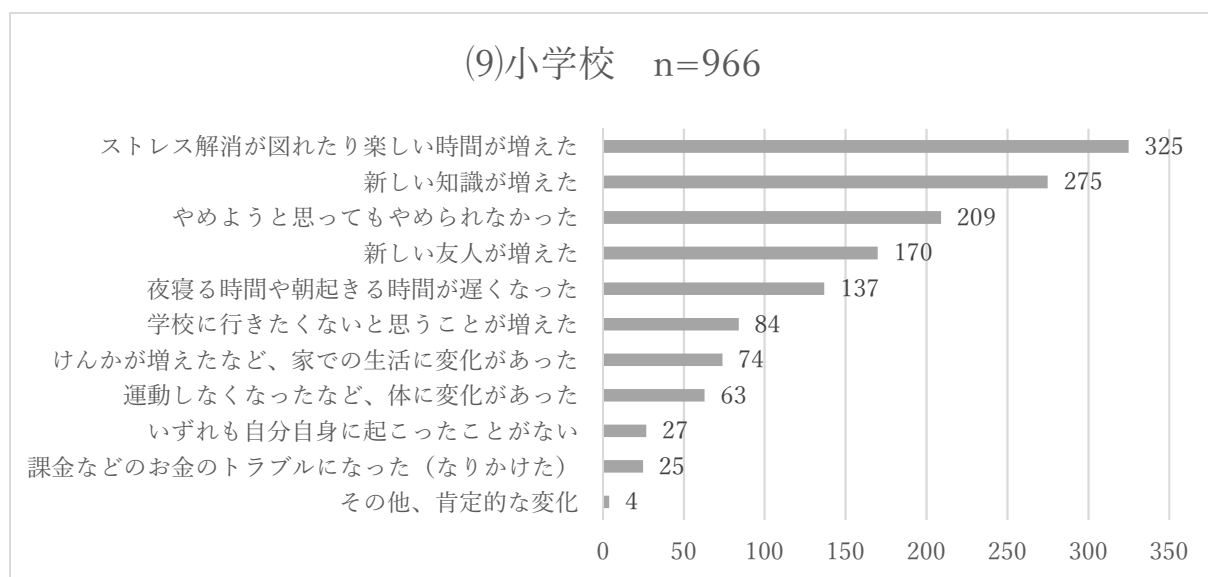


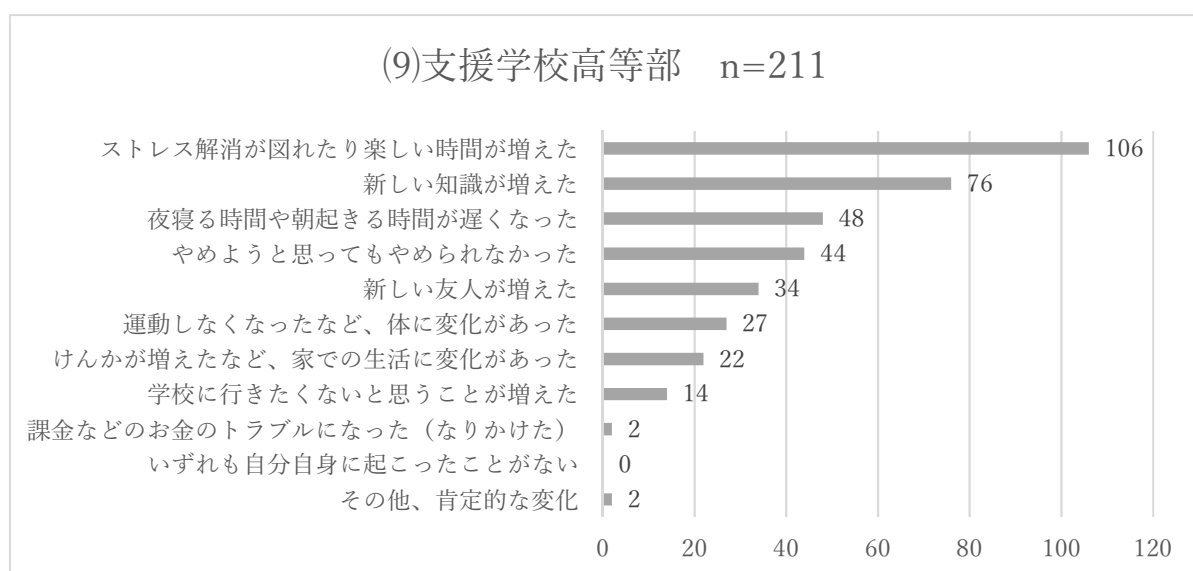
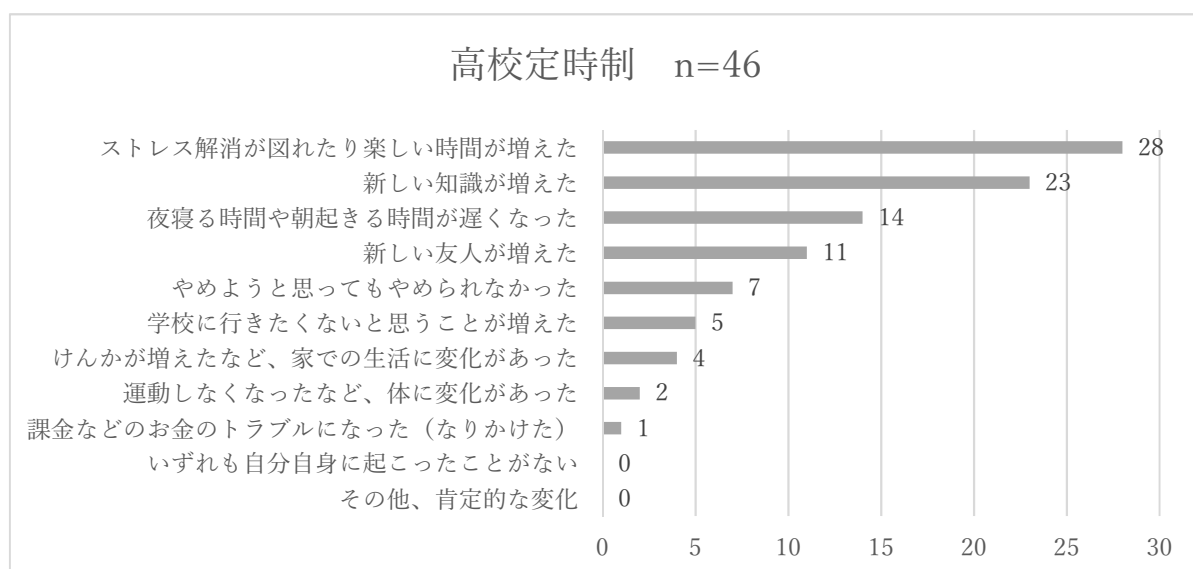
休日はどの学校種でも利用時間が増加する傾向が強かった。また「やっていない」の回答数がどの学校種も10%前後あった。これについては、休日の活動が充実している、または忙しいために十分な時間を取ることができないため「やっていない」や、家庭のルールで休日は「利用しない」等が考えられる。

いずれの校種も、課業日よりも休日の利用時間が一時間ずつ増えている印象を受ける。

学校がある日と休みの日といずれも、高校定時制と特別支援学校高等部の生徒のネットゲーム利用時間が長いという結果が出ているが、その原因の一つとして、余暇のレパートリーが少ないことが挙げられるのではないかと考える。

- (9) 「ネットゲーム」をやり始めてから、以下のこと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。





いずれの校種でも、「ストレス解消、楽しい時間が増えた」「新しい知識が増えた」の肯定的変化をそれぞれ回答者の30%ほどが選択している。「友人が増えた」は15%弱が選んでいる。

一方で、否定的変化の項目では、「夜寝る時間や朝起きる時間が遅くなった」や「やめようと思ってもやめられなかった」がすべての校種でやや多い結果が出たものの、肯定的変化の項目が圧倒的に多い。

「課金などのお金のトラブル」については全体では1%台であるが、特筆すべきは、年齢の大きい学校種だけではなく、小学校でも23人（2.6%）が「あり」であった。発達段階ごとに、わかりやすい言葉で知識や情報を伝える必要性が高いと考える。

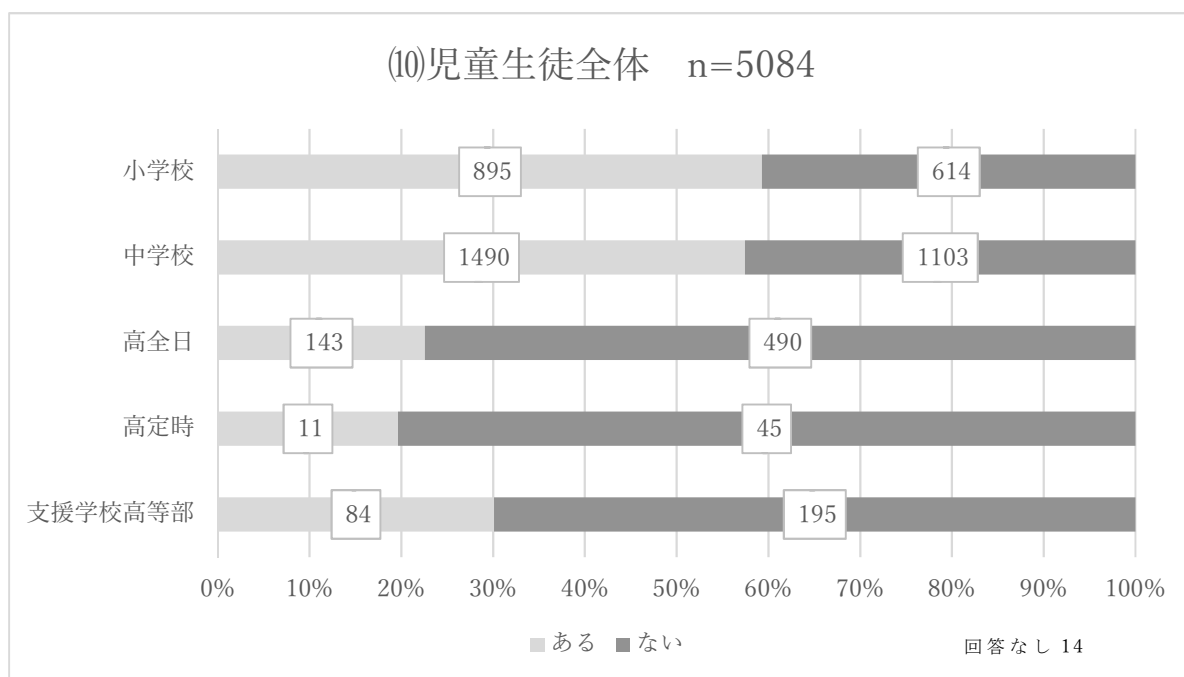
否定的変化も肯定的変化もいずれも、すべての項目ではないが、年齢が上がるほうが「ある」を選択している割合が増えている。自身の何らかの変化を自覚し、それとネットゲームとを結びつけて考えるのはある程度年齢が上がってからであると推測する。また、年齢が小さいと「ネットゲームがあるから」「みんなやってるから」漫然と取り組んでいたところが、年齢が大きくなるにつれて「ストレス解消に

なる」など、そこに積極的な意味づけをするようにもなる、とも捉えることができるのではないかと考える。

「寝る時間が遅く」や「学校に行きたくない」については、年齢が大きくなると回答率が若干高くなっている。これについては、具体的な行動レベルで「やめられない状態」が年齢が上がるにつれて強くなる、と捉えることができる。

大人は、おそらくネットゲームのことを「面白い」「楽しい」「知識が増える」一方で、「やめられない」「生活リズムを含めて影響が出る」「課金や人間関係のトラブルに巻き込まれる危険にさらされている」など、知識や情報として両価的なものであることを知っており、多くの大人はバランスを取りながら利用していると考えられる。その「バランス」を児童生徒が上手に取れないことを懸念し、児童生徒に対してネットゲームのマイナス面ばかりを伝えるような指導・支援を行うと、児童生徒が耳を貸さなくなる可能性もある。ネットゲームとうまく付き合っていくことを目標に、指導・支援や知識・情報の付与を繰り返し行っていくことが大切なのではないかと考える。

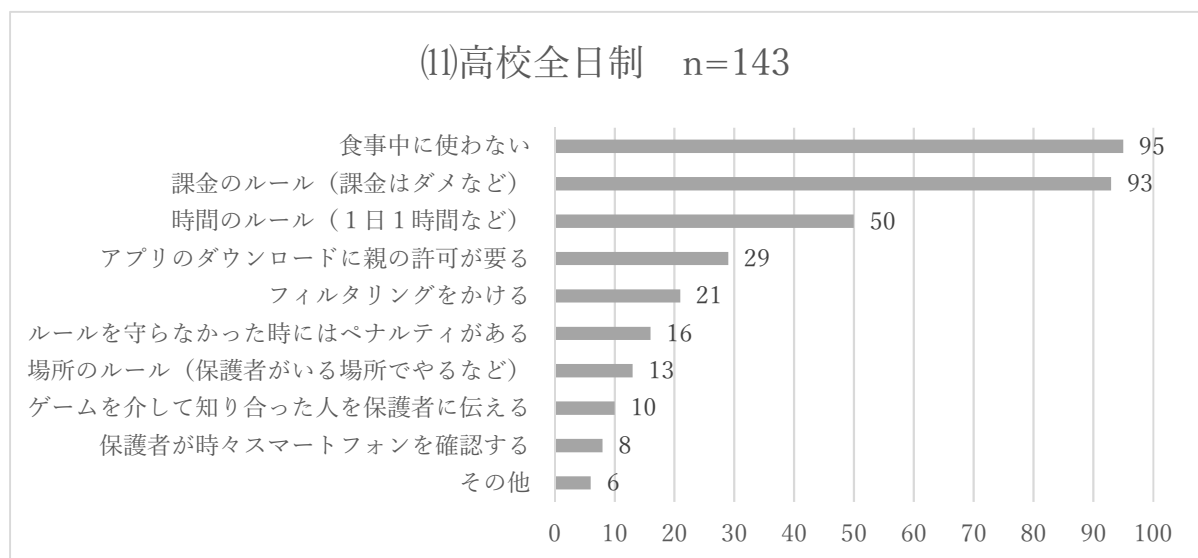
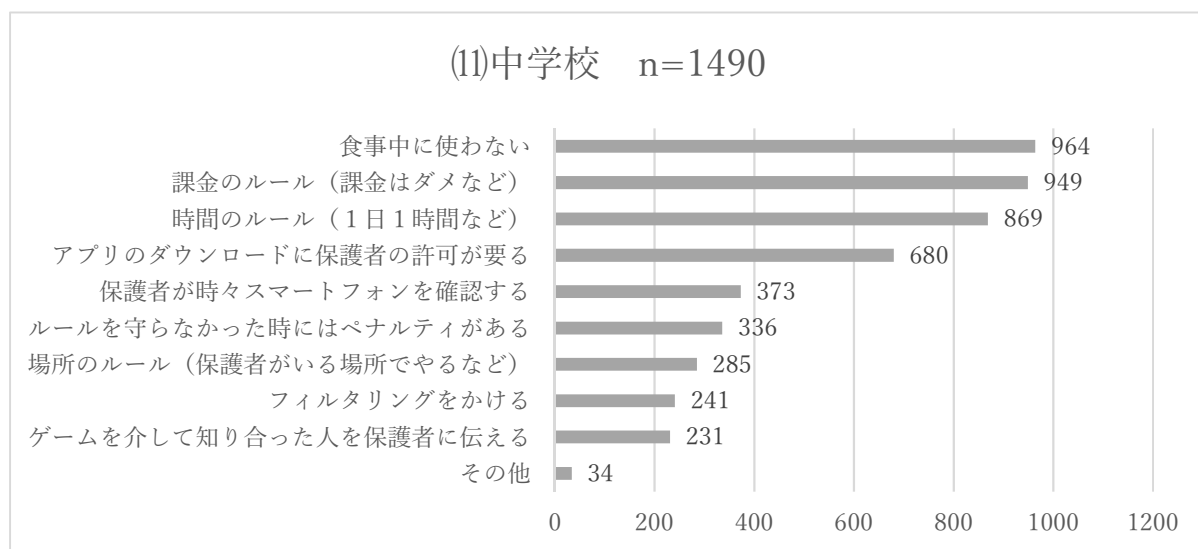
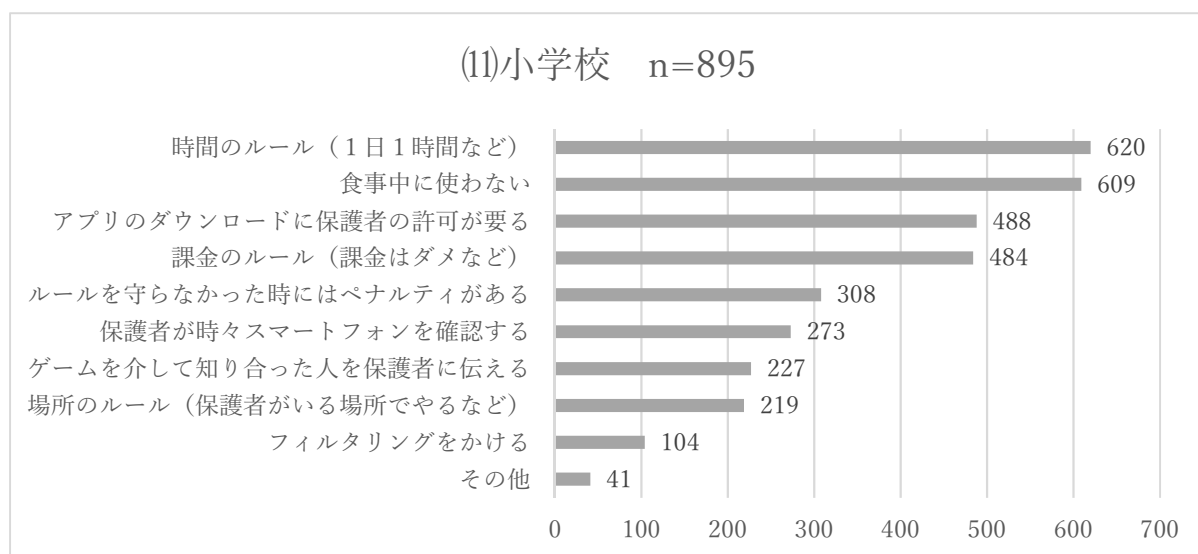
- (10) 「ネットゲーム」について、家でのルールはありますか。
「ない」に○をつけた人は、(13)の質問へ



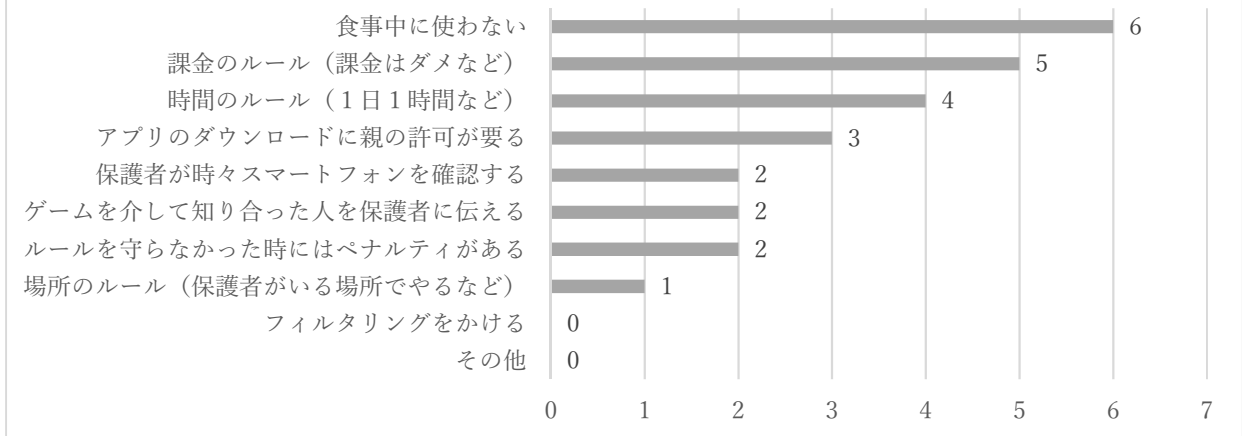
家でのルールが「ある」と回答したのは、小学校と中学校では60%弱であるのに対し、高校全日制、高校定時制、支援学校高等部では、いずれも20%弱～30%程度にまで下がっている。

年齢が上がるにつれて、家庭での自律の観点が強くなることや保護者への反抗等が原因と考える。

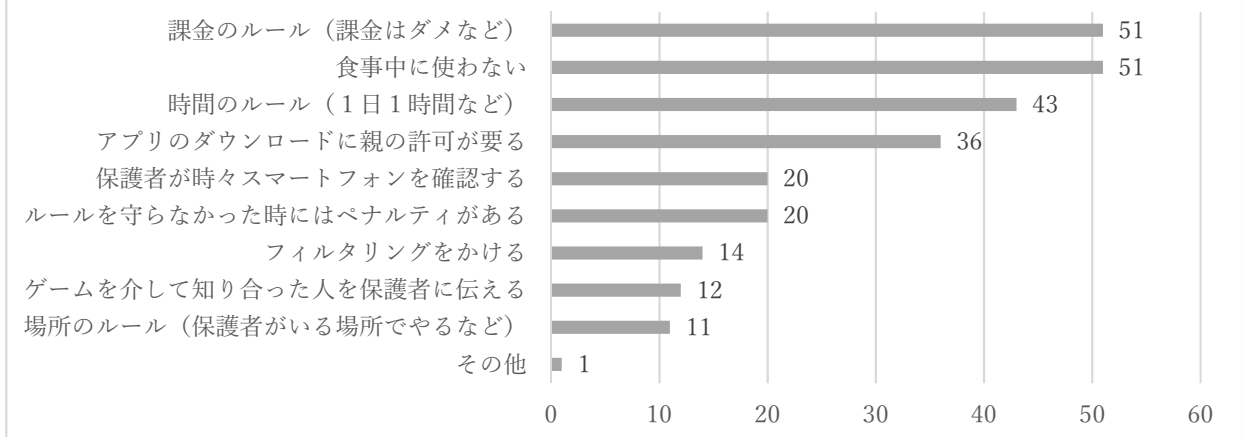
(11) (10)の家でのルールはどのようなものですか。以下の中から、あてはまるものすべてに○をつけてください。



(11)高校定時制 n=11



(11)支援学校高等部 n=84

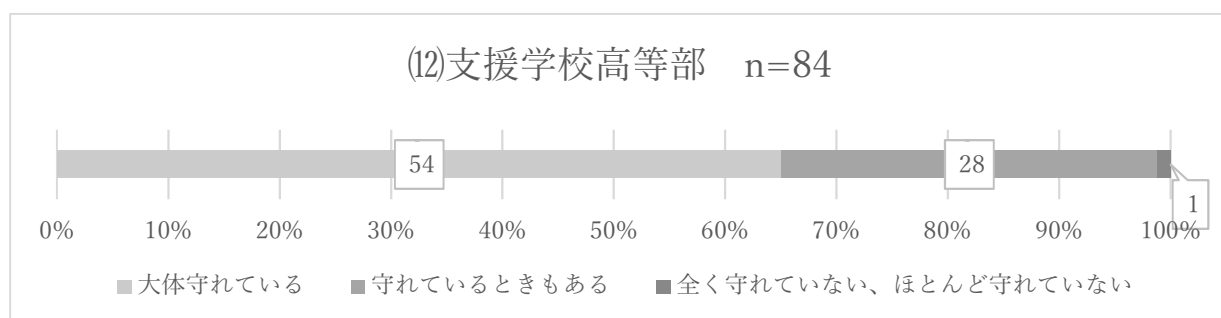
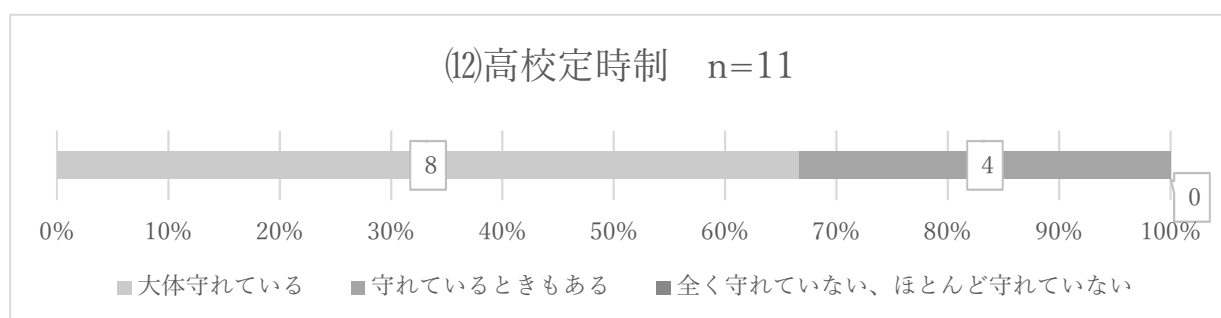
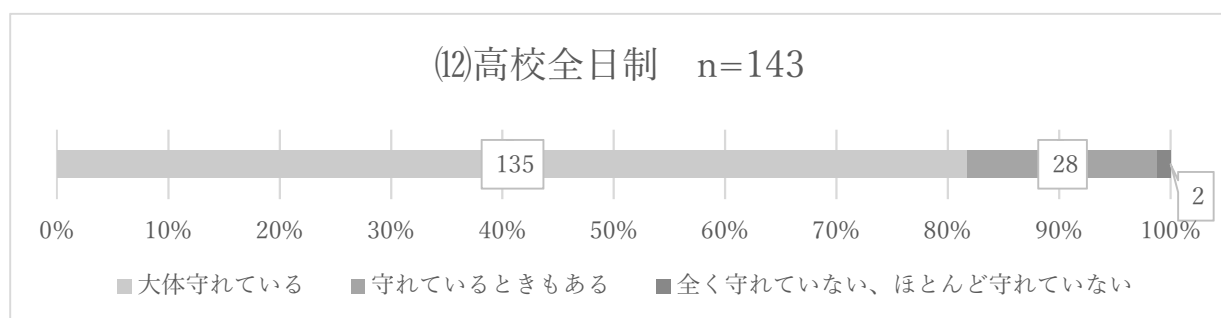
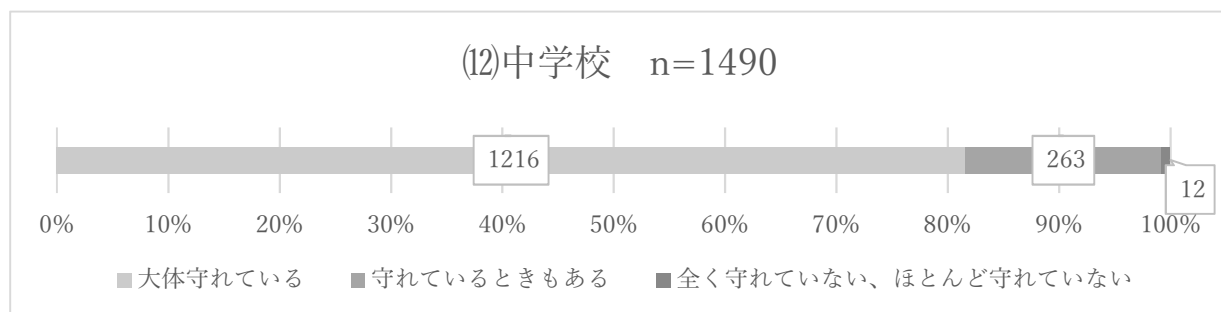
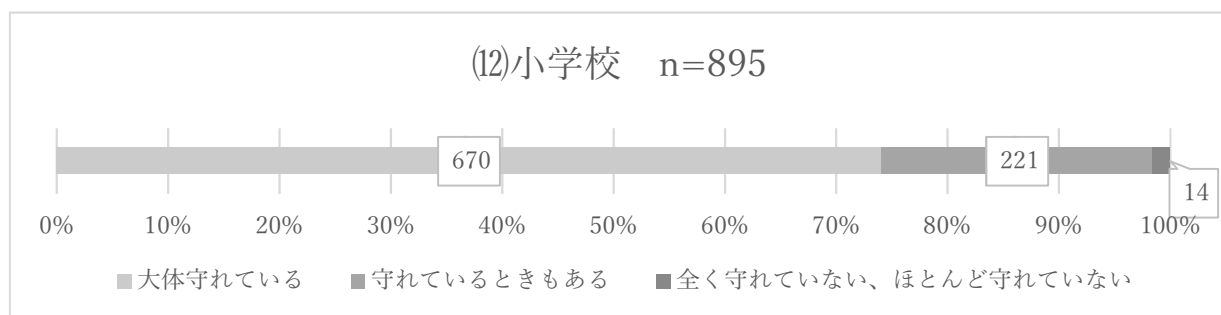


どの選択肢も、おおむね小学校、中学校と高校全日制、高校定時制、支援学校高等部とで回答数の割合の減少がみられる。義務教育を終えたら自主性を重視する傾向の家庭が増えるためではないかと考える。

一方で、「食事中に使わない」は比較的どの学校種でも回答数が多い。これについては、昔ながらの文化的な側面でもあり、保護者も注意しやすいものであり、児童生徒も小さい頃から言われ続けていることの1つでもあるだろう。ゲーム障害の予防や早期発見を考えるうえでの1つの手掛かりになることも考えられる。

また「課金のルール」についても、食事同様、どの学校種でも比較的回答数が多い。これについては、実際のトラブルに発展することを避ける目的で、保護者が子供に対してルールを設けているのだと考える。とはいえ、ネットゲームを利用する児童生徒全体では、「課金のルール」がない児童生徒の方が圧倒的に多い。学校でも、児童生徒に知識や情報を伝え、適切な使用方法を学ぶ一助にすることも今後大切になっていくのではないかと考える。

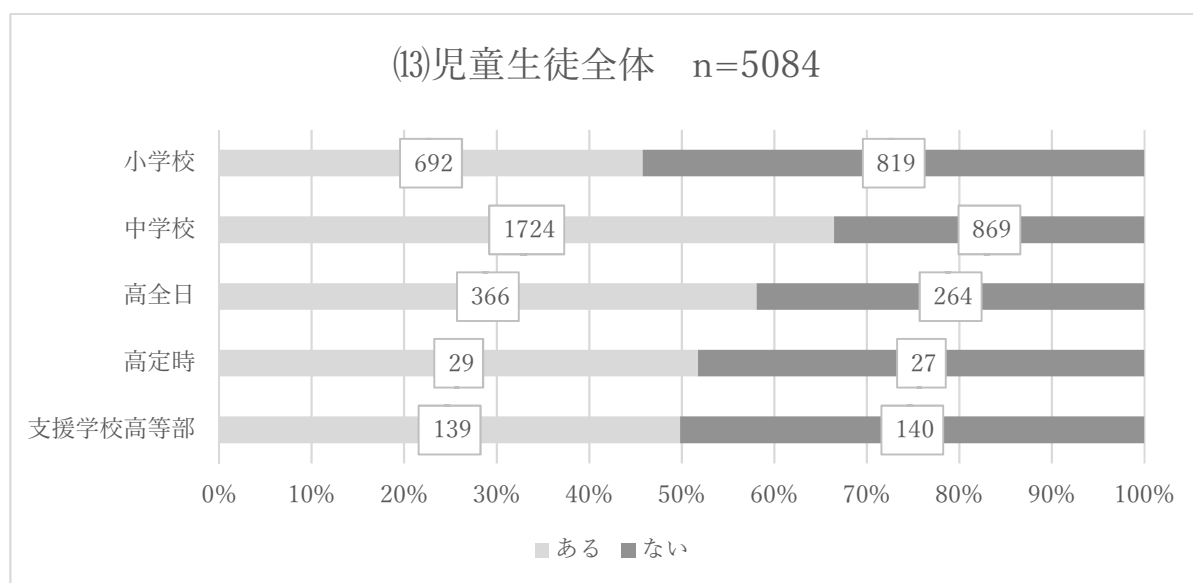
- (12) (11)の家でのルールをあなたはどのくらい守っていますか。
一番近いものに○をつけてください。



「大体守っている」「守れているときもある」の回答がほとんどである。回答した児童生徒の殆どは、少なくとも「ルールそのものは意識して」おり、多くの児童生徒が「大体守れている」と肯定的に評価していることが分かる。

学校種によっては回答数自体が少ないが、学校種による回答の大きな違いはないと考える。また、(10)で「ある」と回答した人数とこの項目の回答数とが揃うはずだが、実際のところ若干回答数が多い。これについては、回答不要な項目を回答してしまった児童生徒が若干いたものと捉え、そのまま表記した。

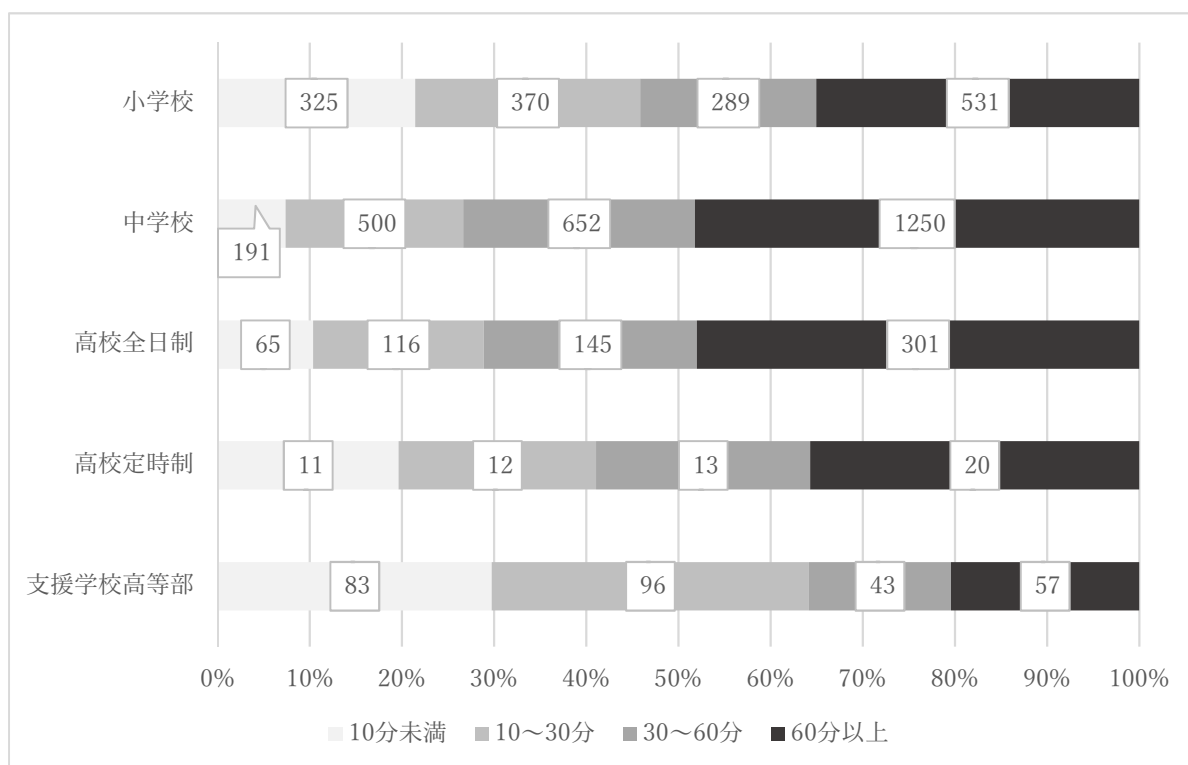
(13) 「ネットゲーム」の使い過ぎについて、学校で教えてもらったことはありますか。



中学校での「ある」の回答率が 1724 (66%) であり、他の学校種よりも高くなっている。生徒の行動上の課題が多くなり、その原因の一つとしてネットゲームの使い過ぎが考えられる場合があること、また、ネットゲームの使い過ぎだけではなく、SNS 等に関する課題などとも合わせて指導しているものと考え

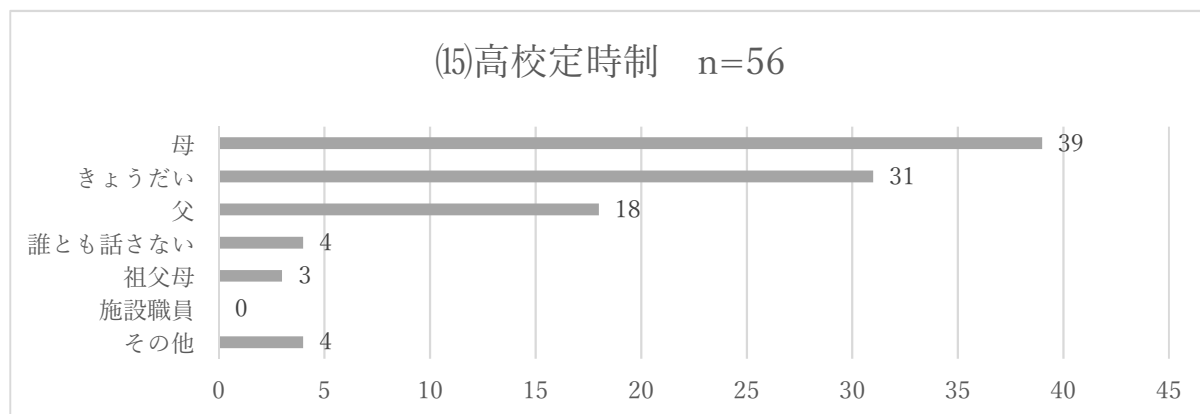
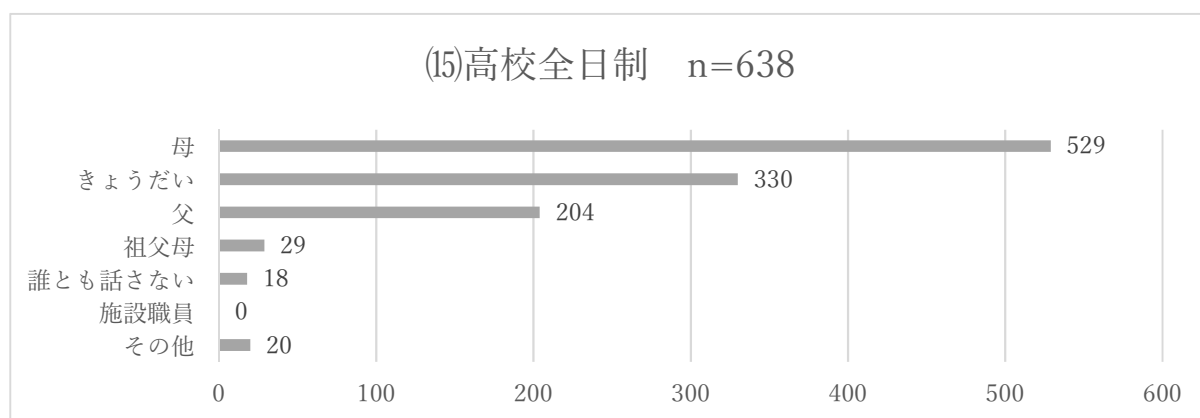
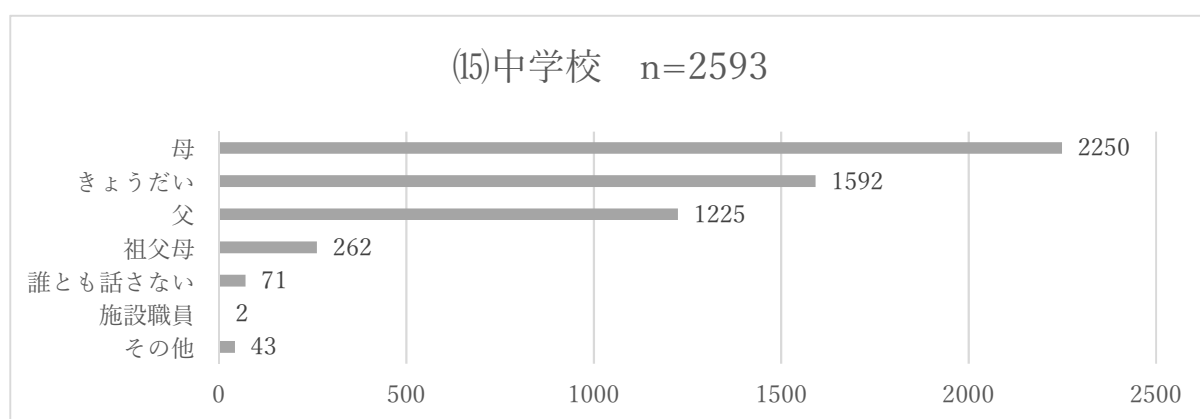
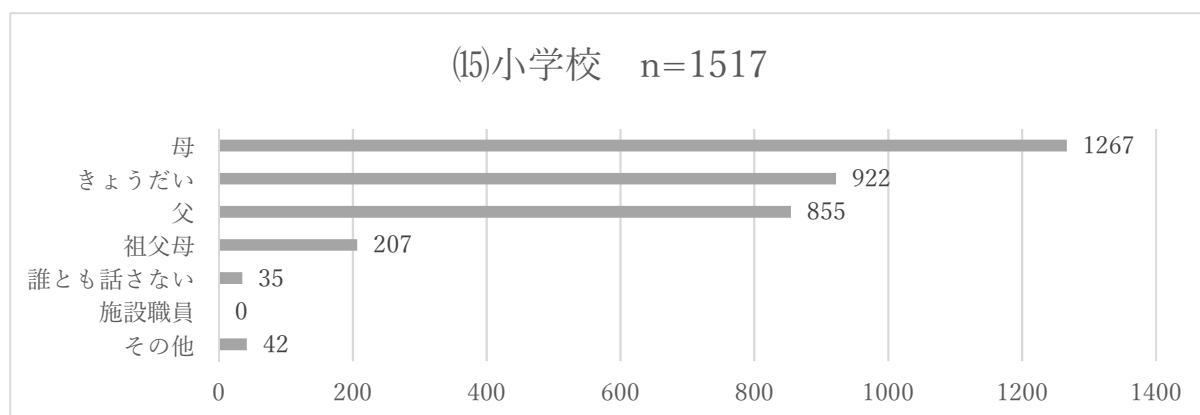
なお、この数値は、厳密には「学校で教えてもらったことが児童生徒の記憶に残っているか」の回答数と見ることができる。子供たちの記憶に残るような指導・支援を工夫していかなければならないと考える。

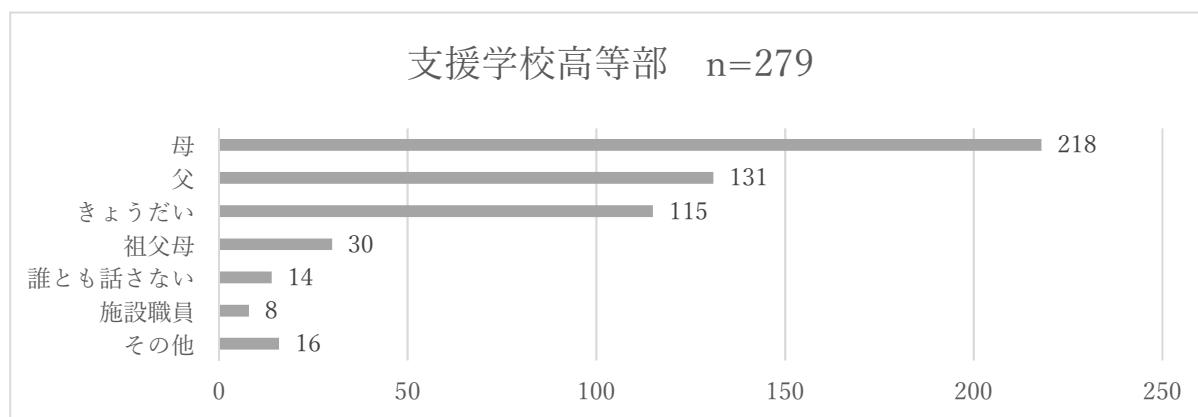
- (14) 家では家族とどのくらい話をしますか。なお、電話やメール、SNS などを使わずに直接顔を合わせて話すことをさします。食事中の会話も含みます。



概ね、学年が上がるほど会話時間が短くなる傾向がある。ゲーム障害の予防や早期発見の1つの手がかりとして、家庭での会話時間の関与を予測している。現在詳細な結果を分析中であり、この点については、次年度の報告書で取り上げたい。

(15) 家では、家族の誰とよく話をしますか。あてはまるものすべてに○をつけてください。なお、電話やメール、SNS などを使わずに直接顔を合わせて話すことをさします。食事中の会話もふくみます。





いずれの学校種でも「母」の回答数が最も多く、次いで「きょうだい」「父」が多かった。学校種による大きな違いはなかった。

Ⅲ 研修実施

1 目的と対象、実施時期

(1) 研修実施の目的

教職員がゲーム障害・予防教育について理解を深めるための研修プログラム作成にあたり、試験的に教職員が受講することにより、教職員のゲーム障害に対する意識の変化について、調査・分析を行う。

(2) 対象

教職員（校長、教頭、教諭、助教諭、養護教諭）

※小学校 3校

（熊谷市立石原小学校、桶川市立桶川東小学校、春日部市立備後小学校）

中学校 3校

（行田市立行田中学校、加須市立昭和中学校、久喜市立栗橋東中学校）

高等学校 1高

（県立羽生高等学校）

特別支援学校 1校

（県立特別支援学校さいたま桜高等学園）

(3) 研修の実施時期

令和4年11月1日（火）から令和4年12月9日（金）まで

2 研修プログラムについて

(1) 研修プログラムの構成（20分×3本）

- ア 「インターネットゲームとは」 【導入編】（約20分）
- イ 「児童生徒のインターネットゲーム障害の発見と予防・解決に向けて」
【インターネットゲーム障害を知ろう編】（約20分）
- ウ 「児童生徒のインターネットゲーム障害の発見と予防・解決に向けて」
【予防教育について考えよう編】（約20分）

(2) 研修プログラムの内容

- ア 「インターネットゲームとは」 【導入編】（約20分）
- （ア）ねらい
インターネットゲームを児童生徒はどのように捉えているのかを教員が理解する。また、埼玉県の子供生徒の実態調査の結果から課題を把握する。
- （イ）内容
- ・遊びの楽しさ
 - ・遊びのオンライン化がもたらす「違い」
 - ・埼玉県の子供生徒の実態調査結果
(ゲーム利用実態、家庭内でのルール設定、学校での指導など)
- イ 「児童生徒のインターネットゲーム障害の発見と予防・解決に向けて」
【インターネットゲーム障害を知ろう編】（約20分）
- （ア）ねらい
インターネットゲーム障害についての理解を深める。
- （イ）内容
- ・インターネットやゲームの良い面・悪い面
 - ・インターネットゲーム障害とその影響
 - ・スクリーニングテスト
 - ・インターネットゲーム障害の具体的な状態と影響
 - ・eスポーツとインターネットゲーム障害の関係
- ウ 「児童生徒のインターネットゲーム障害の発見と予防・解決に向けて」
【予防教育について考えよう編】（約20分）
- （ア）ねらい
インターネットゲーム障害にならないための予防教育について考える。
- （イ）内容
- ・インターネットゲーム障害が疑われる児童生徒の保護者への対応
 - ・インターネットゲーム障害が心配される児童生徒への対応
 - ・教員の役割と連携

3 プレテスト・ポストテスト

(1) プレテスト・ポストテストについて

ア プレテスト・ポストテストの実施方法

研修プログラムを実施する前に教職員の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。

イ プレテスト・ポストテストの内容

プレテストとポストテストの質問事項は次のとおりである。

- | |
|--|
| ① ネット・ゲームに対するあなたの理解度
(理解度が低い) 1 2 3 4 5 (理解度が高い) |
| ② ゲーム障害に対するあなたの理解度
(理解度が低い) 1 2 3 4 5 (理解度が高い) |
| 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
(悪い影響を与える) 1 2 3 4 5 (良い影響を与える) |
| ④ ネット・ゲームが児童生徒に与える良い影響について児童生徒に説明ができるか。
(説明ができない) 1 2 3 4 5 (説明ができる) |
| ⑤ ネット・ゲームが児童生徒に与える悪い影響について児童生徒に説明ができるか。
(説明ができない) 1 2 3 4 5 (説明ができる) |
| ⑥ ゲーム障害が疑われる児童生徒に効果的な個別指導を行うことができるか。
(行える自信がない) 1 2 3 4 5 (行える自信がある) |
| ⑦ ゲーム障害の予防に対する全体指導(授業、集会等)を行うことができるか。
(行える自信がない) 1 2 3 4 5 (行える自信がある) |
| ⑧ ゲーム障害が疑われる児童生徒の保護者に対して、ゲーム障害の予防について説明ができるか。
(できる自信がない) 1 2 3 4 5 (できる自信がある) |
| ⑨ ゲーム障害の予防教育を積極的に行う必要があると考えますか。
(ない) 1 2 3 4 5 (ある) |

- ⑩ ゲーム障害の予防のための指導で、次のうちどれが最も効果的な指導であると考えますか。
- 1 保護者による家庭での指導
 - 2 教員による個別指導
 - 3 教員による一斉指導
- ⑪ ゲーム障害の予防教育において、最も教員が身に付ける必要があると考えるものはどれですか。
- 1 インターネットゲームの理解
 - 2 ゲーム障害についての知識
 - 3 生徒指導のスキル
 - 4 保護者対応のスキル
- ⑫ 次のうち、最もゲーム障害の理解を深める必要があるのはどれですか。
- 1 保護者
 - 2 児童生徒本人
 - 3 教員
- ⑬ 次のうち、児童生徒のゲーム障害の予防についてあなたが効果的と考えるのはどれですか。（2つ選択）
- 1 家庭内でのルールづくり
 - 2 児童生徒のゲーム障害についての正しい理解
 - 3 学校での居場所づくり
 - 4 児童生徒のゲーム以外のやりがい作り
 - 5 学校・学級でのルールづくり
 - 6 良好な親子関係の構築
 - 7 保護者と協力した児童生徒への指導
 - 8 生活時間の可視化（円グラフ等）
 - 9 健康な身体づくり

(2) プレテスト・ポストテストの結果

ア 実施人数

プレテストは192名、ポストテストは139名の回答があった。そのうちプレテストとポストテストの両方に回答したのは119名であった。

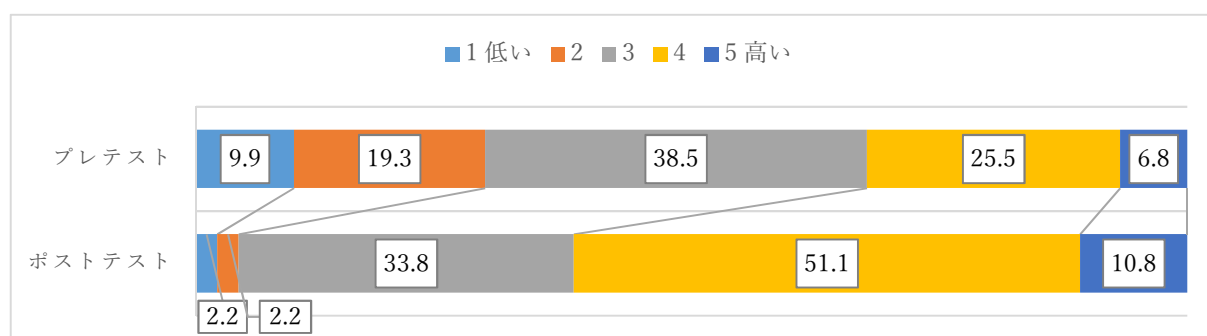
なお、結果については、回答全てを集計した全体集計の結果と、プレテストとポストテストを両方回答した人の結果を掲載している。

イ 結果

〔質問１〕 ネット・ゲームに対するあなたの理解度

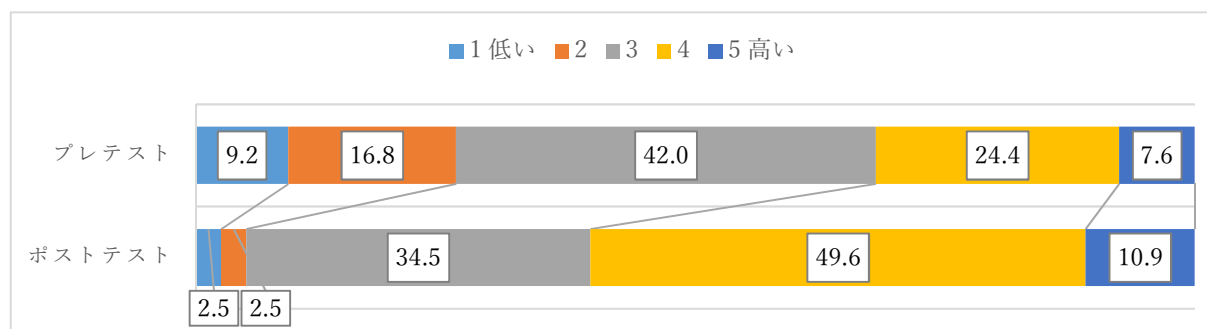
全体集計

	プレテスト(192 人)		ポストテスト(139 人)		ポイント
1 低い	19 人	9.9%	3 人	2.2%	-7.7
2	37 人	19.3%	3 人	2.2%	-17.1
3	74 人	38.5%	47 人	33.8%	-4.7
4	49 人	25.5%	71 人	51.1%	25.6
5 高い	13 人	6.8%	15 人	10.8%	4.0



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(119 人)		ポストテスト(119 人)		ポイント
1 低い	11 人	9.2%	3 人	2.5%	-6.7
2	20 人	16.8%	3 人	2.5%	-14.3
3	50 人	42.0%	41 人	34.5%	-7.5
4	29 人	24.4%	59 人	49.6%	25.2
5 高い	19 人	7.6%	13 人	10.9%	3.3

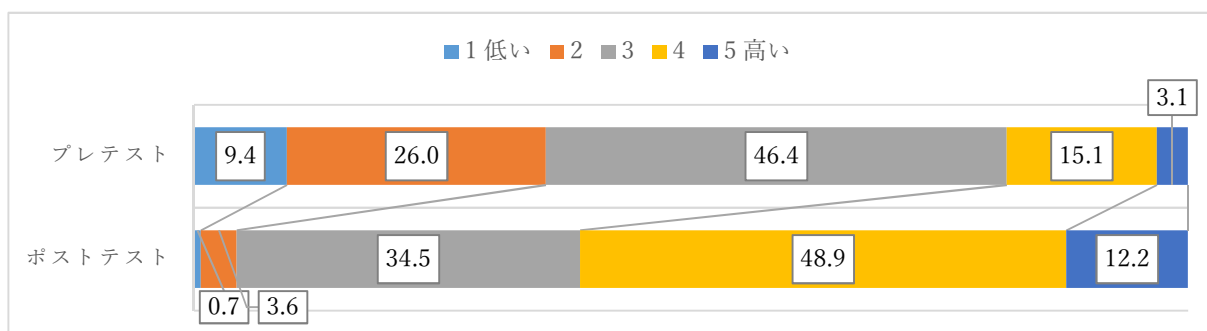


1 と 2 の「理解度が低い」と答えた割合が大きく減り、「理解度が高い」とされる 4 と 5 の割合が大きく増えた。

〔質問２〕 ゲーム障害に対するあなたの理解度

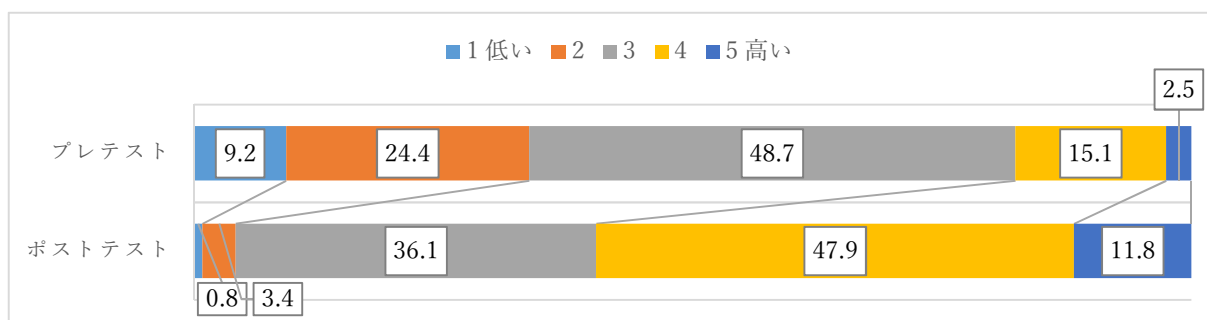
全体集計

	プレテスト(192 人)		ポストテスト(139 人)		ポイント
1 低い	18 人	9.4%	1 人	0.7%	-8.7
2	50 人	26.0%	5 人	3.6%	-22.4
3	89 人	46.4%	48 人	34.5%	-11.9
4	29 人	15.1%	68 人	48.9%	33.8
5 高い	6 人	3.1%	17 人	12.2%	9.1



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(119 人)		ポストテスト(119 人)		ポイント
1 低い	11 人	9.2%	1 人	0.8%	-8.4
2	29 人	24.4%	4 人	3.4%	-21.0
3	58 人	48.7%	43 人	36.1%	-12.6
4	18 人	15.1%	57 人	47.9%	32.8
5 高い	3 人	2.5%	14 人	11.8%	9.3

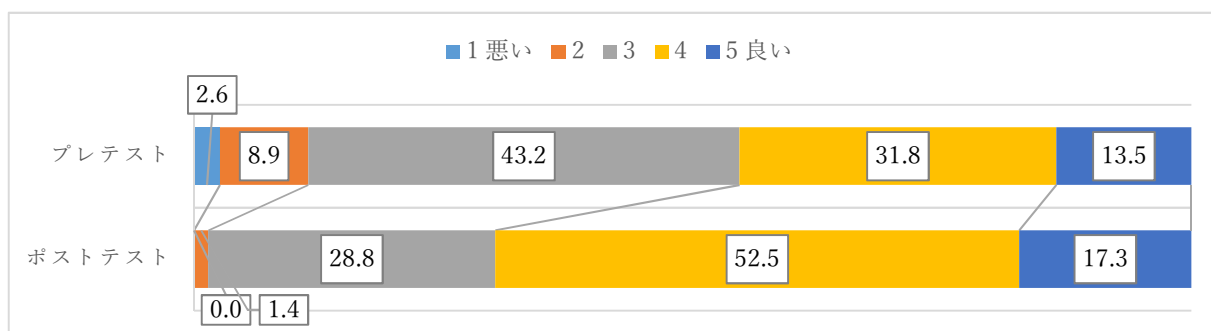


〔質問１〕と同様に、１と２のように「理解度が低い」と答えた割合が減り、４と５の「理解度が高い」と答えた割合が大きく増えた。

〔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

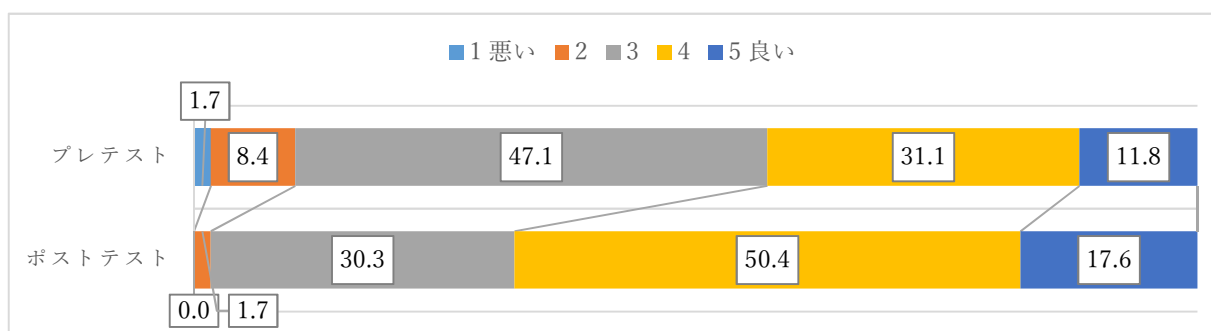
全体集計

	プレテスト(192 人)		ポストテスト(139 人)		ポイント
1 悪い	5 人	2.6%	0 人	0.0%	-2.6
2	17 人	8.9%	2 人	1.4%	-7.5
3	83 人	43.2%	40 人	28.8%	-14.4
4	61 人	31.8%	73 人	52.5%	20.7
5 良い	26 人	13.5%	24 人	17.3%	3.7



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(119 人)		ポストテスト(119 人)		ポイント
1 悪い	2 人	1.7%	0 人	0.0%	-1.7
2	10 人	8.4%	2 人	1.7%	-6.7
3	56 人	47.1%	36 人	30.3%	-16.8
4	37 人	31.1%	60 人	50.4%	19.3
5 良い	14 人	11.8%	21 人	17.6%	5.8

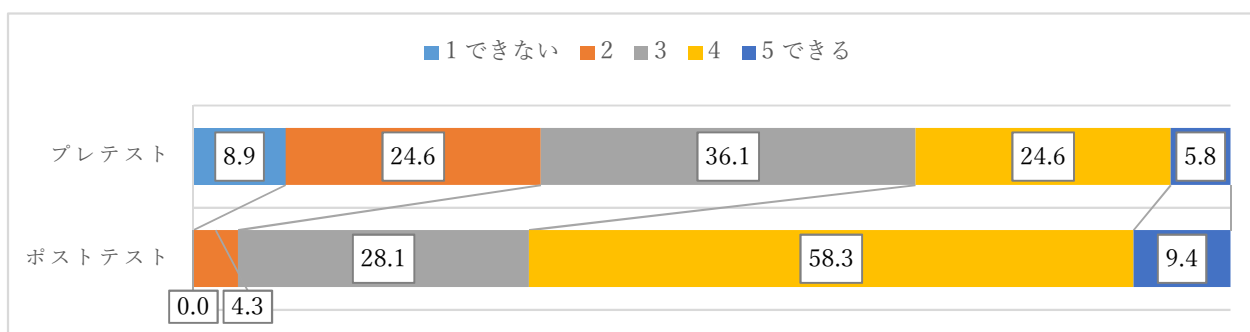


プレテストでは3の「どちらでもない」と答えた人の割合が多かった。ポストテストでは、1と2のように「印象が悪い」と答えた人の割合が大きく減り、4と5の「印象が良い」と答えた人の割合が大きく増えた。

〔質問４〕 ネット・ゲームが児童生徒に与える良い影響について児童生徒に説明できるか。

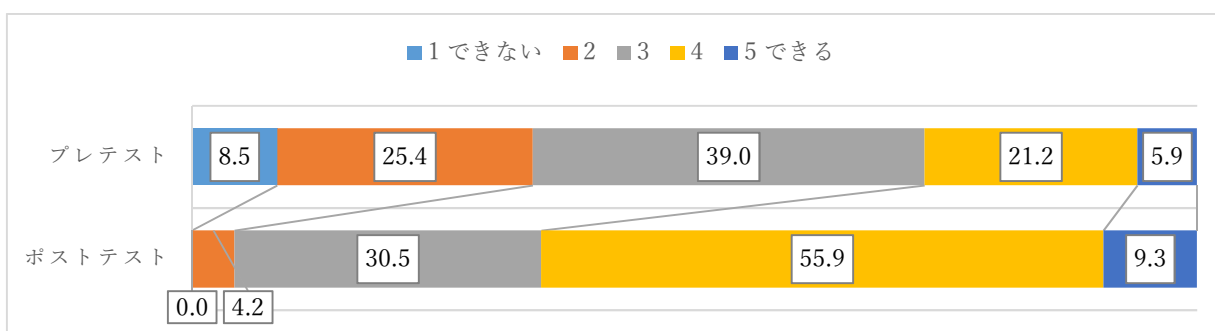
全体集計

	プレテスト(191 人)		ポストテスト(139 人)		ポイント
1 できない	17 人	8.9%	0 人	0.0%	-8.9
2	47 人	24.6%	6 人	4.3%	-20.3
3	69 人	36.1%	39 人	28.1%	-8.0
4	47 人	24.6%	81 人	58.3%	33.7
5 できる	11 人	5.8%	13 人	9.4%	3.6



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(118 人)		ポストテスト(118 人)		ポイント
1 できない	10 人	8.5%	0 人	0.0%	-8.5
2	30 人	25.4%	5 人	4.2%	-21.2
3	46 人	39.0%	36 人	30.5%	-8.5
4	25 人	21.2%	66 人	55.9%	34.7
5 できる	7 人	5.9%	11 人	9.3%	3.4

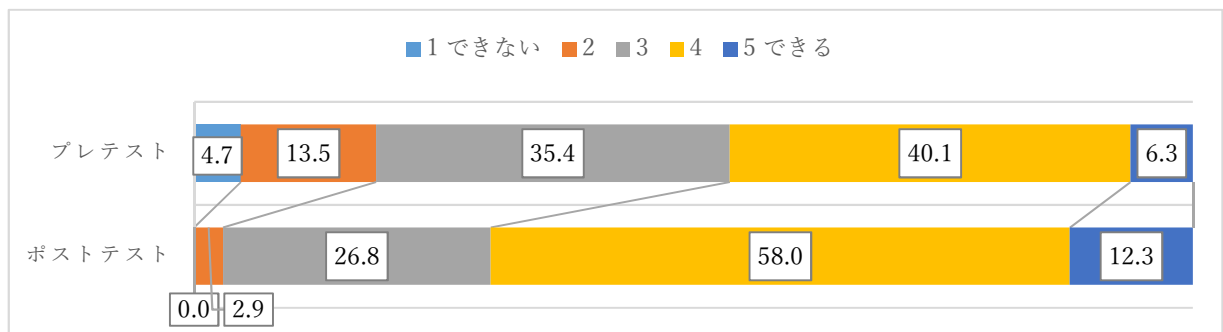


1 と 2 のように説明ができないと答えた教職員の割合が約 33%であったが、受講後は約 4%と大きく減った。また、4 と 5 のように説明ができると答えた教職員の割合が大きく増えた。

〔質問５〕 ネット・ゲームが児童生徒に与える悪い影響について児童生徒に説明ができるか。

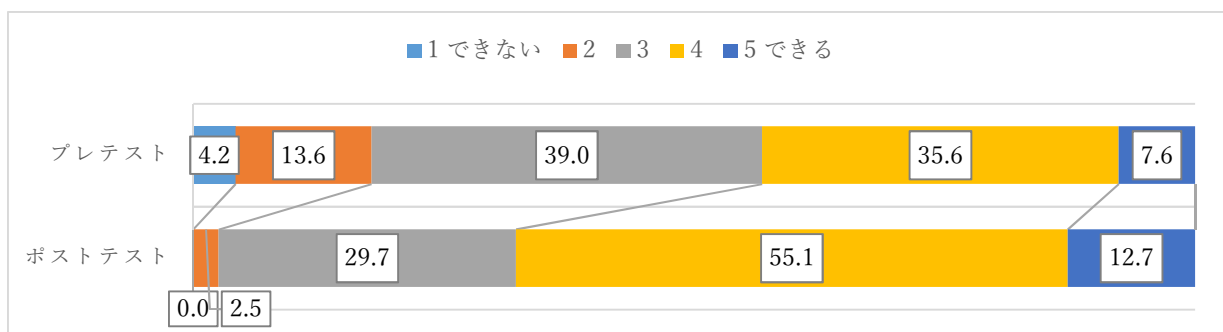
全体集計

	プレテスト(192 人)		ポストテスト(138 人)		ポイント
1 できない	9 人	4.7%	0 人	0.0%	-4.7
2	26 人	13.5%	4 人	2.9%	-10.6
3	68 人	35.4%	37 人	26.8%	-8.6
4	77 人	40.1%	80 人	58.0%	17.9
5 できる	12 人	6.3%	17 人	12.3%	6.0



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(118 人)		ポストテスト(118 人)		ポイント
1 できない	5 人	4.2%	0 人	0.0%	-4.2
2	16 人	13.6%	3 人	2.5%	-11.1
3	46 人	39.0%	35 人	29.7%	-9.3
4	42 人	35.6%	65 人	55.1%	19.5
5 できる	9 人	7.6%	15 人	12.7%	5.1

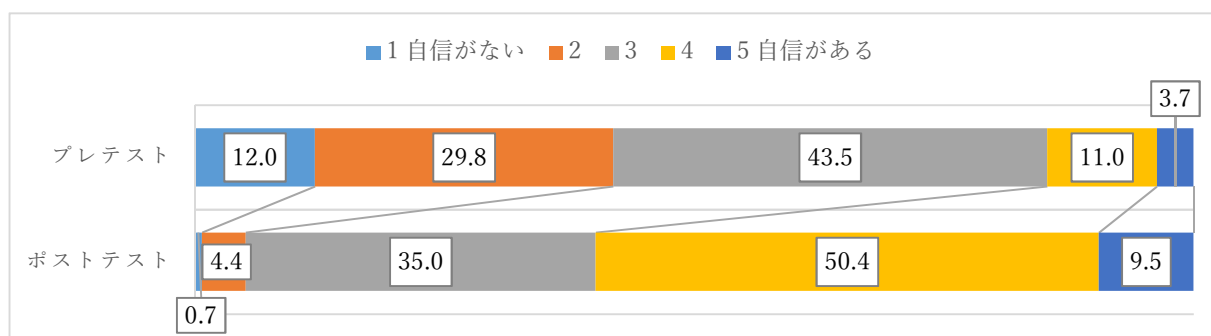


〔質問４〕と同様にできないと答えた割合が減り、できると答えた割合が増えた。こちらについても、研修プログラムを通して、ネット・ゲームの悪い影響を理解したことから、教職員が説明をする自信をつけたと考えられる。

〔質問 6〕 ゲーム障害が疑われる児童生徒に効果的な個別指導を行うことができるか。

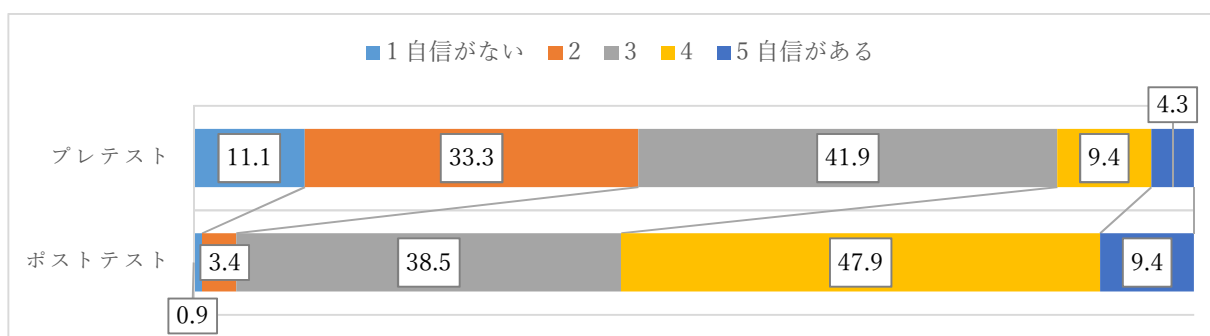
全体集計

	プレテスト(191 人)		ポストテスト(137 人)		ポイント
1 自信がない	23 人	12.0%	1 人	0.7%	-11.3
2	57 人	29.8%	6 人	4.4%	-25.4
3	83 人	43.5%	48 人	35.0%	-8.5
4	21 人	11.0%	69 人	50.4%	39.4
5 自信がある	7 人	3.7%	163 人	9.5%	5.8



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(117 人)		ポストテスト(117 人)		ポイント
1 自信がない	13 人	11.1%	1 人	0.9%	-10.2
2	39 人	33.3%	4 人	3.4%	-29.9
3	49 人	41.9%	45 人	38.5%	-3.4
4	11 人	9.4%	56 人	47.9%	38.5
5 自信がある	5 人	4.3%	11 人	9.4%	5.1

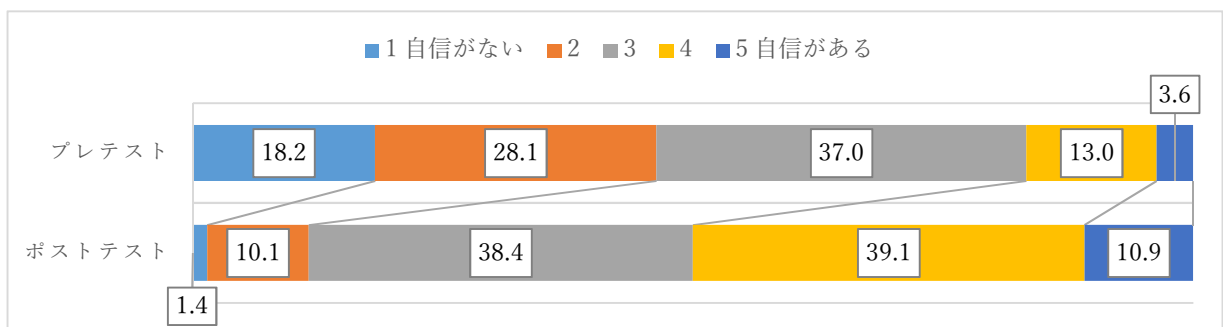


研修プログラム受講後の約 60% の教職員が効果的な個別指導に対して、自信があると考えられる 4 や 5 と答えた。研修プログラムを受講することにより、個別指導を行うための知識が増え、個別指導をする自信がついたと考えられる。

〔質問 7〕 ゲーム障害の予防に対する全体指導（授業、集会等）を行うことができるか。

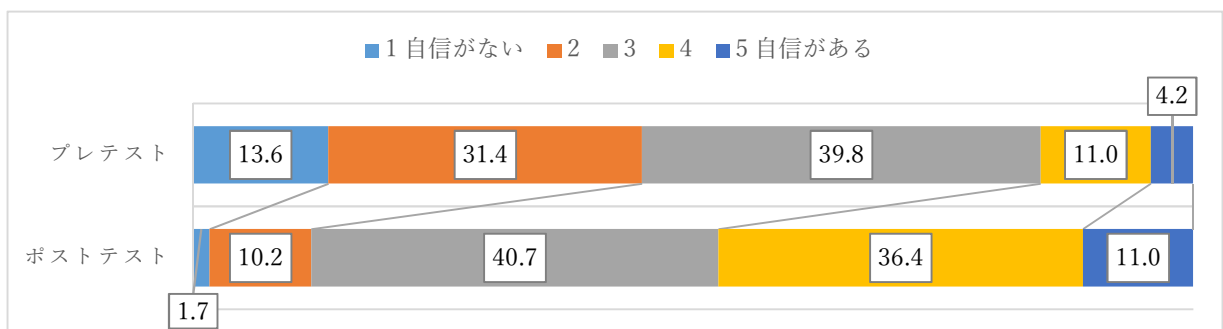
全体集計

	プレテスト(192 人)		ポストテスト(138 人)		ポイント
1 自信がない	35 人	18.2%	2 人	1.4%	-16.8
2	54 人	28.1%	14 人	10.1%	-18.0
3	71 人	37.0%	53 人	38.4%	1.4
4	25 人	13.0%	54 人	39.1%	26.1
5 自信がある	7 人	3.6%	15 人	10.9%	7.3



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(117 人)		ポストテスト(117 人)		ポイント
1 自信がない	16 人	13.6%	2 人	1.7%	-11.9
2	37 人	31.4%	12 人	10.2%	-21.2
3	47 人	39.8%	48 人	40.7%	0.9
4	13 人	11.0%	43 人	36.4%	25.4
5 自信がある	5 人	4.2%	13 人	11.0%	6.8

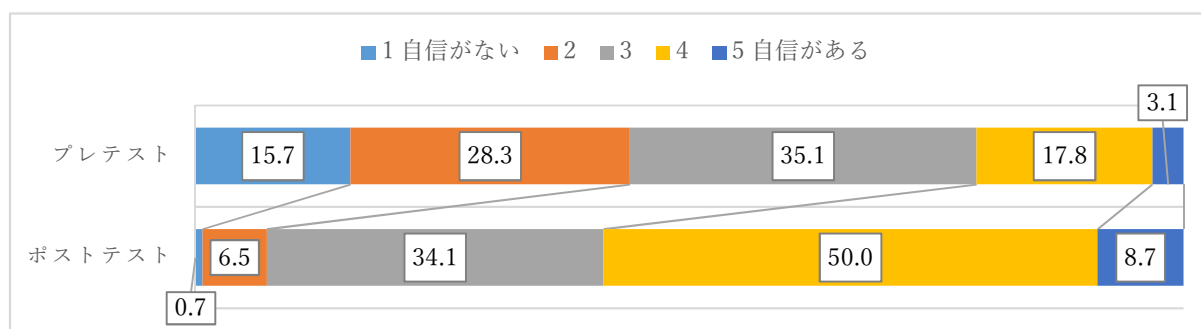


研修プログラム受講後の約 50 % の教職員が効果的な全体指導に対して、自信があると考えられる 4 や 5 と答えた。〔質問 6〕と同様に、研修プログラムを受講することにより、全体指導を行うための知識が増え、全体指導をする自信がついたと考えられる。しかし、個別指導と比べると自信がついた教職員の割合が約 10 % 少ない。研修プログラムでは知識を身に付けることはできるため、個別に話をして指導することはできるが、全体で指導するためには、指導自体の流れや方法を身に付けなければならない。そのため、自信があると考えられる教員の割合が減ったのではないかと考えられる。

〔質問 8〕 ゲーム障害が疑われる児童生徒の保護者に対して、ゲーム障害の予防について説明ができるか。

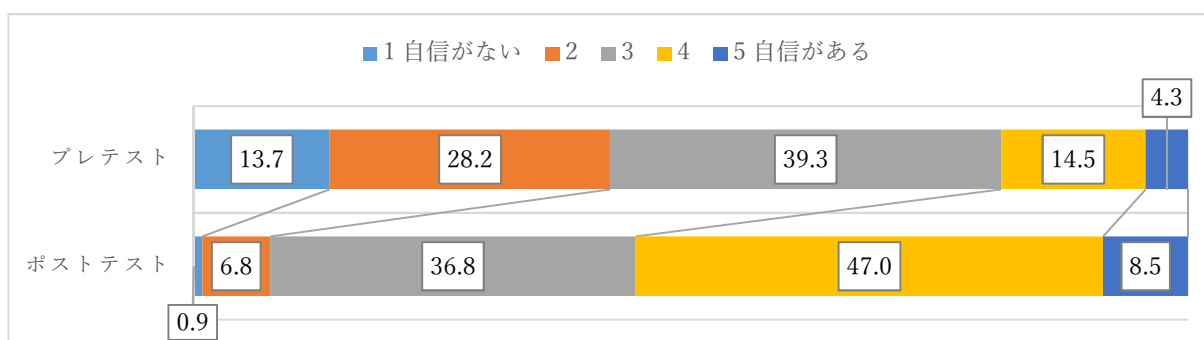
全体集計

	プレテスト(191 人)		ポストテスト(138 人)		ポイント
1 自信がない	30 人	15.7%	1 人	0.7%	-15.0
2	54 人	28.3%	9 人	6.5%	-21.8
3	67 人	35.1%	47 人	34.1%	-1.0
4	34 人	17.8%	69 人	50.0%	32.2
5 自信がある	6 人	3.1%	12 人	8.7%	5.6



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(117 人)		ポストテスト(117 人)		ポイント
1 自信がない	16 人	13.7%	1 人	0.9%	-12.8
2	33 人	28.2%	8 人	6.8%	-21.4
3	46 人	39.3%	43 人	36.8%	-2.5
4	17 人	14.5%	55 人	47.0%	32.5
5 自信がある	5 人	4.3%	10 人	8.5%	4.2

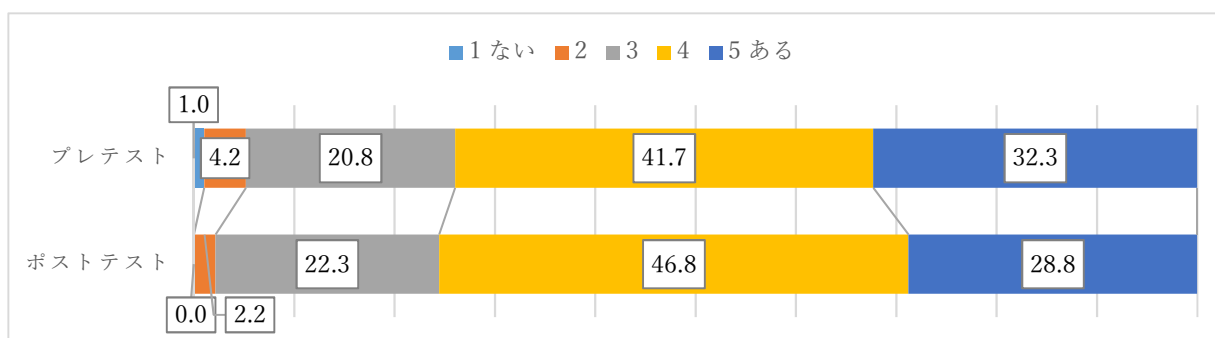


〔質問 6〕、〔質問 7〕と同様に、研修プログラムを受講したことにより、ゲーム障害の知識が増えたため予防について説明できる自信がついた教職員が増えたと考えられる。

〔質問 9〕 ゲーム障害の予防教育を積極的に行う必要があると考えますか。

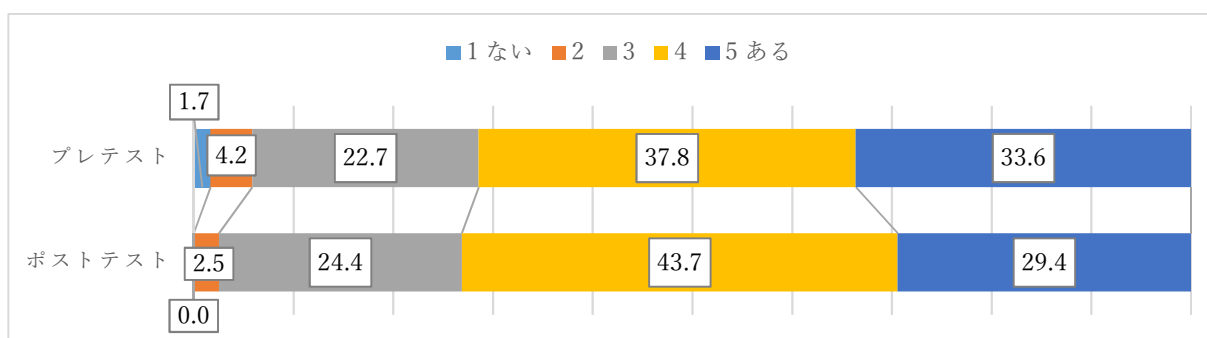
全体集計

	プレテスト(192 人)		ポストテスト(139 人)		ポイント
1 ない	2 人	1.0%	0 人	0.0%	-1.0
2	8 人	4.2%	3 人	2.2%	-2.0
3	40 人	20.8%	31 人	22.3%	1.5
4	80 人	41.7%	65 人	46.8%	5.1
5 ある	62 人	32.3%	40 人	28.8%	-3.5



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(119 人)		ポストテスト(119 人)		ポイント
1 ない	2 人	1.7%	0 人	0.0%	-1.7
2	5 人	4.2%	3 人	2.5%	-1.7
3	27 人	22.7%	29 人	24.4%	1.7
4	45 人	37.8%	52 人	43.7%	5.9
5 ある	40 人	33.6%	35 人	29.4%	-4.2

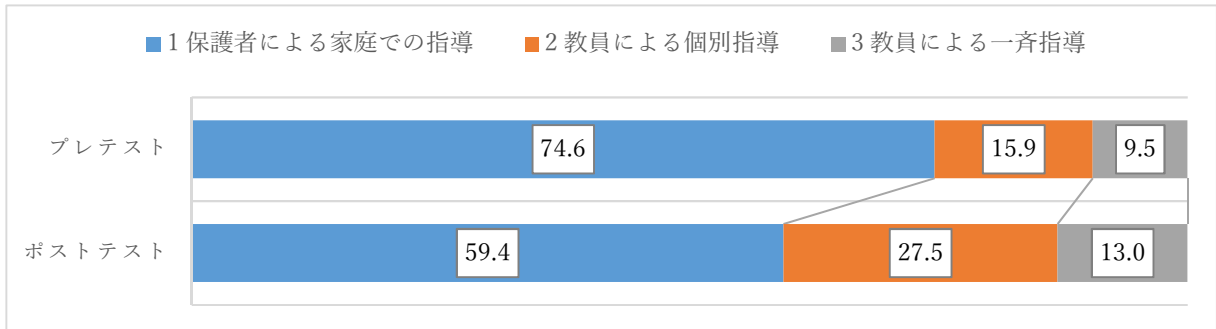


研修プログラムを受講することにより、1と2のように、「予防教育を積極的に行う必要がない」と考える教職員の割合が減った。一方、5の「積極的に予防教育を行う必要がある」と考えた教職員の割合も若干ではあるが減少した。

〔質問 10〕 ゲーム障害の予防のための指導で、次のうちどれが最も効果的な指導であると考えますか。

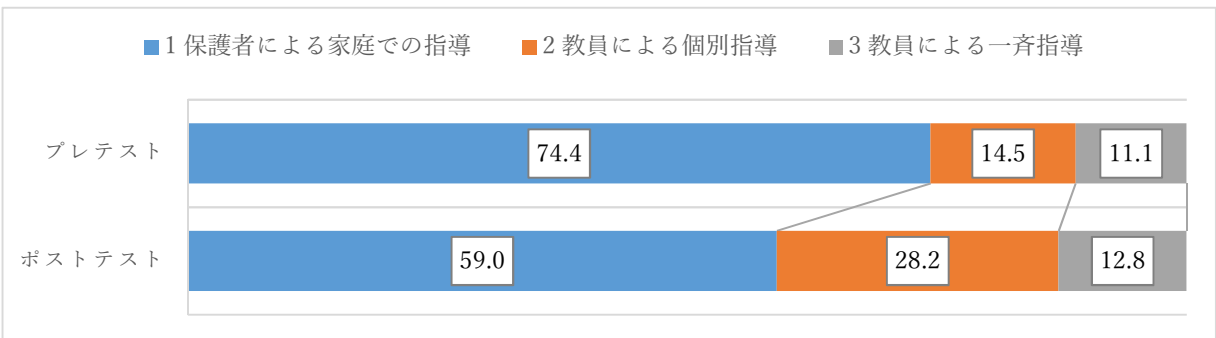
全体集計

	プレテスト(189 人)		ポストテスト(138 人)		ポイント
1 保護者による家庭での指導	141 人	74.6%	82 人	59.4%	-15.2
2 教員による個別指導	30 人	15.9%	38 人	27.5%	11.6
3 教員による一斉指導	18 人	9.5%	18 人	13.0%	3.5



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(117 人)		ポストテスト(117 人)		ポイント
1 保護者による家庭での指導	87 人	74.4%	69 人	59.0%	-15.4
2 教員による個別指導	17 人	14.5%	33 人	28.2%	13.7
3 教員による一斉指導	13 人	11.1%	15 人	12.8%	1.7

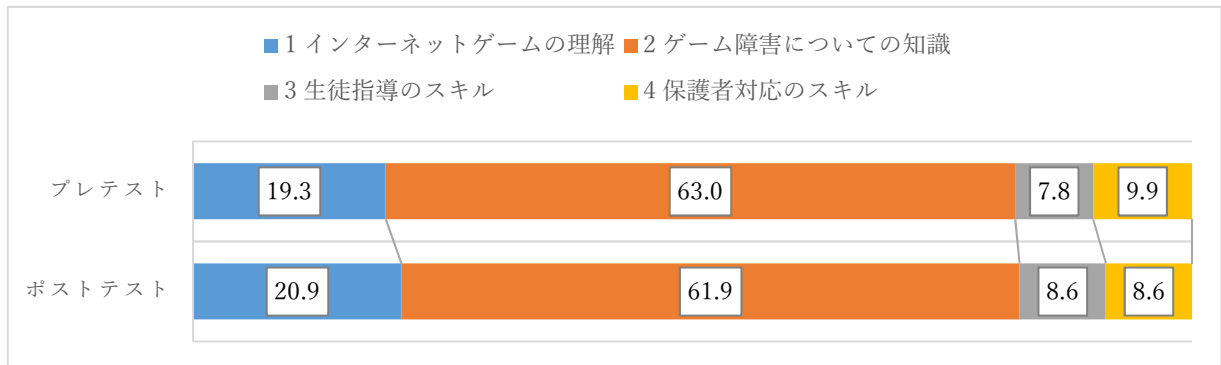


プレテストでは、ゲーム障害の予防のための指導では、「保護者による家庭での指導」が必要と考える教職員が約 70%と多かった。研修プログラム受講後のポストテストでも、「保護者による家庭での指導」が必要と考える教職員が依然として多いが、プレテストよりも割合が減り、「教員による個別指導」や「教員による一斉指導」が増えた。研修プログラムを受講したことにより、学校でもできることがあるのではないかと考えた教職員が増えたと考えられる。

〔質問 1 1〕 ゲーム障害の予防教育において、もっとも教員が身に付ける必要があると考えるものはどれですか。

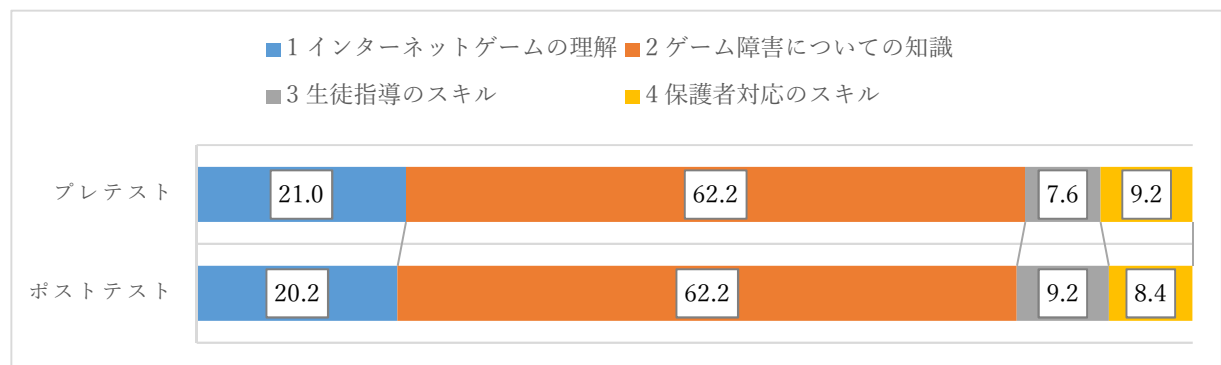
全体集計

	プレテスト(192 人)		ポストテスト(139 人)		ポイント
1 インターネットゲームの理解	37 人	19.3%	29 人	20.9%	1.6
2 ゲーム障害についての知識	121 人	63.0%	86 人	61.9%	-1.1
3 生徒指導のスキル	15 人	7.8%	12 人	8.6%	0.8
4 保護者対応のスキル	19 人	9.9%	12 人	8.6%	-1.3



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(119 人)		ポストテスト(119 人)		ポイント
1 インターネットゲームの理解	25 人	21.0%	24 人	20.2%	-0.8
2 ゲーム障害についての知識	74 人	62.2%	74 人	62.2%	0.0
3 生徒指導のスキル	9 人	7.6%	11 人	9.2%	1.6
4 保護者対応のスキル	11 人	9.2%	10 人	8.4%	-0.8

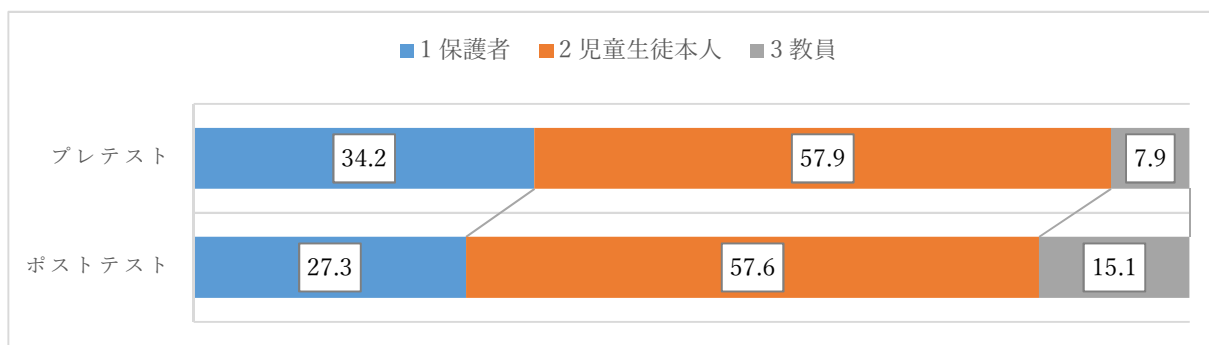


プレテスト、ポストテスト共に予防教育では「ゲーム障害についての知識」が必要であると考えた教職員の割合が多かった。

〔質問１２〕 次のうち最もゲーム障害の理解を深める必要があるのは誰ですか。

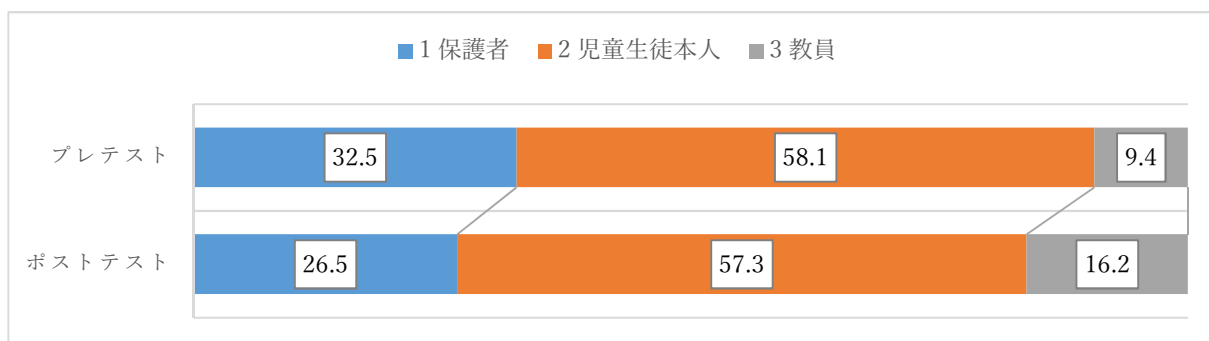
全体集計

	プレテスト(190 人)		ポストテスト(139 人)		ポイント
1 保護者	65 人	34.2%	38 人	27.3%	-6.9
2 児童生徒本人	110 人	57.9%	80 人	57.6%	-0.3
3 教員	15 人	7.9%	21 人	15.1%	7.2



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(117 人)		ポストテスト(117 人)		ポイント
1 保護者	38 人	32.5%	31 人	26.5%	-6.0
2 児童生徒本人	68 人	58.1%	67 人	57.3%	-0.9
3 教員	11 人	9.4%	19 人	16.2%	6.8

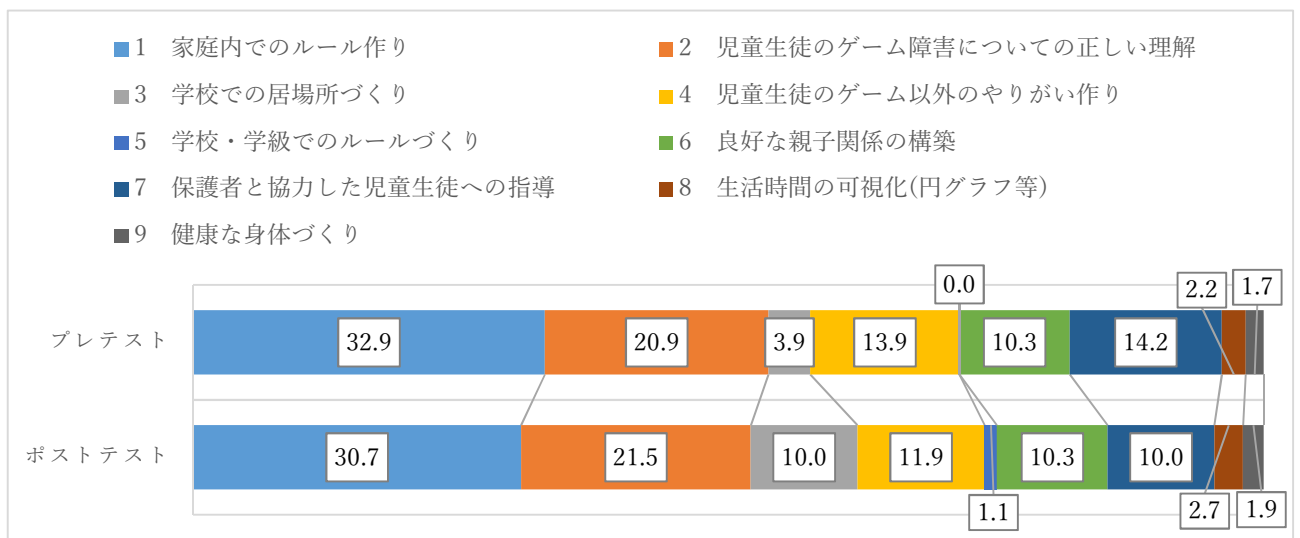


プレテスト、ポストテスト共に、ゲーム障害の理解を深める必要があるのは「児童生徒」と答えた教職員が多かった。また、若干ではあるが、ポストテストでは「教員」と答えた割合が増えた。

〔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）

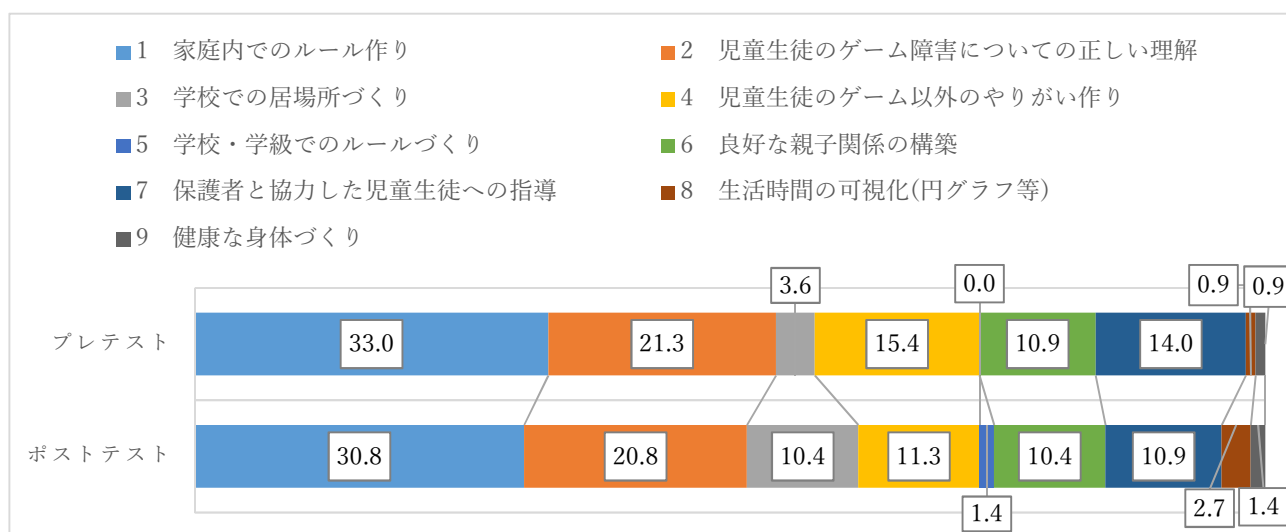
全体集計

	プレテスト(359)		ポストテスト(261)		ポイント
1 家庭内でのルール作り	118 人	32.9%	80 人	30.7%	-2.2
2 児童生徒のゲーム障害についての正しい理解	75 人	20.9%	56 人	21.5%	0.6
3 学校での居場所づくり	14 人	3.9%	26 人	10.0%	6.1
4 児童生徒のゲーム以外のやりがい作り	50 人	13.9%	31 人	11.9%	-2.0
5 学校・学級でのルールづくり	0 人	0.0%	3 人	1.1%	1.1
6 良好な親子関係の構築	37 人	10.3%	27 人	10.3%	0.0
7 保護者と協力した児童生徒への指導	51 人	14.2%	26 人	10.0%	-4.2
8 生活時間の可視化（円グラフ等）	8 人	2.2%	7 人	2.7%	0.5
9 健康な身体づくり	6 人	1.7%	5 人	1.9%	0.2



プレテストとポストテストを両方答えた人の集計

	プレテスト(221)		ポストテスト(221)		ポイント
1 家庭内でのルール作り	73 人	33.0%	68 人	30.8%	-2.2
2 児童生徒のゲーム障害についての正しい理解	47 人	21.3%	46 人	20.8%	-0.5
3 学校での居場所づくり	8 人	3.6%	23 人	10.4%	6.8
4 児童生徒のゲーム以外のやりがい作り	34 人	15.4%	25 人	11.3%	-4.1
5 学校・学級でのルールづくり	0 人	0.0%	3 人	1.4%	1.4
6 良好な親子関係の構築	24 人	10.9%	23 人	10.4%	-0.5
7 保護者と協力した児童生徒への指導	31 人	14.0%	24 人	10.9%	-3.1
8 生活時間の可視化(円グラフ等)	2 人	0.9%	6 人	2.7%	1.8
9 健康な身体づくり	2 人	0.9%	3 人	1.4%	0.5



教職員がゲーム障害の予防について効果的と考えるものとしては、「家庭内でのルール作り」や「児童生徒のゲーム障害についての正しい理解」、「良好な親子関係の構築」といった児童生徒本人や家庭内のことが依然として多い。しかし、研修プログラムを受講することにより、3の「学校での居場所づくり」や5の「学校・学級でのルールづくり」など学校でできることがあると考えた教職員が増えた。

(3) 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

(ア) 教職員のインターネット、ネットゲーム、ゲーム障害への理解について

令和3年度に行ったアンケート（学級担任用）によると、「インターネットゲーム障害について、一番近いものに○をつけてください」（P18）という問いに対し、「既に知っていた」とした教職員（教職員全体）は63%という、高い数字が結果として出ていた。しかし、今回のプレテスト〔質問2〕「ゲーム障害に対するあなたの理解度」（P63）を見ると、ゲーム障害について理解をしているとした人（評価を4又は5にした人。以下同じ。）の割合は18.2%と非常に低い数字となっている。

また、プレテスト〔質問1〕「ネット・ゲームに対するあなたの理解度」（P62）では、理解しているとした人が32.3%であったのに対し、プレテスト〔質問2〕「ゲーム障害に対するあなたの理解度」（P63）では理解しているとした人が18.2%であった。ここからは、インターネットやネットゲームについては理解しているが、ゲーム障害については理解していないという教職員が多いということが分かる。

〔質問6〕「ゲーム障害が疑われる児童生徒に効果的な個別指導を行うことができるか。」（P67）や〔質問7〕「ゲーム障害の予防に対する全体指導（授業、集会等）を行うことができるか。」（P68）においても、自信をもって児童生徒に対して説明ができるという教職員が50%を超えていないという現状を考えると、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。

(イ) ネットゲームが児童生徒に与える影響について

今回の研究で、興味深い結果となったもののうちのひとつが、プレテスト・ポストテスト〔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」（P64）の項目である。

プレテストにおいて、ネット・ネットゲームに対して、悪い印象を持っていると答えた教職員（評価を1又は2とした人。）は11.5%と非常に低く、反対に良い印象を持っていると答えた教職員（評価を4又は5とした人。以下同じ。）は、45.3%と半数近くとなった。ネットゲームには「ネット障害」というマイナスのイメージが強くあると考えていたが、プラス面の方が高いと考えている教職員が多いことが分かった。

また、研修プログラムにより、ゲーム障害について知識を得た結果であるポストテストの結果では、良い印象を持っていると答えた教職員がさらに増えている。プレテストとポストテストを両方答えた人の集計であるP65の下を表を見ると、「2」や「3」と答えた教職員が「4」又は「5」に流れたことが分かり、ネットゲームの功罪について知ってもなお、ネットゲームに良い印象を持つ教職員が多かったということが分かる。

では、ネットゲームのどのような点が良いのだろうか。昨年度行ったアンケート（児童生徒用）(9)「『ネットゲーム』をやり始めてから、以下のことが実

際に自分自身に起こったことがありますか」(P48, 49)という問いに関する回答では、「ストレス解消が図れたり楽しい時間が増えた」という項目が最も多く、「新しい知識が増えた」「新しい友人が増えた」という答えも上位にきていた。

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っていけばよい影響がある、悪い影響が出ないためにはどのように付き合っていけばよいかという、「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

令和3年度に行ったアンケート（教職員用）の(7)「インターネットゲーム障害について既に取り組まれていることを教えてください」(P21, 22)において最も多かった回答が「取り組んだことがない」というものであった。また、同アンケートの(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」(P24)の回答で最も多かったのが「有効な指導・支援方針が定まらない」であった。

プレテスト、ポストテストの結果を活用し、有効な指導・支援方針について考察する。

(ア) 効果的な指導について

プレテスト〔質問10〕「ゲーム障害の予防のための指導で次の内どれが最も効果的な指導であると考えますか。」(P71)において、「保護者による家庭での指導」が74.6%、「教員による個別指導」が15.9%、「教員による一斉指導」が9.5%という回答となった。

令和3年度に行ったアンケート（児童生徒用）(6)「『ネットゲーム』はどこですることが多いですか」(P45)において、どの校種においても「自室」「リビング」「別の部屋」の合計で90%を超えているという現状があった。

今回、研修プログラムを通してネットゲーム、ゲーム障害について知ること、ポストテスト〔質問10〕(P71)の結果を見ると「保護者による家庭での指導」の割合が減り、「教員による個別指導」「教員による一斉指導」の割合が増えている。これは、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ということが伺える。

また、プレテスト・ポストテスト〔質問9〕(P70)に注目してもらいたい。「ゲーム障害の予防教育を積極的に行う必要があると考えますか。」の回答で、積極的に行う必要があるとした人（評価を4又は5にした人。）は、プレテストからポストテストで74.0%から75.6%と1.6ポイント上昇しているものの、最も高い数値である「5」と回答した教職員は、32.3%から28.8%と3.5ポイント減少している。

令和4年12月に改訂された生徒指導提要では、生徒指導の構造を「2軸3類4

層構造」¹で説明している。このうち、同アンケート項目の「積極的」とは、「4層」のうち、全ての児童生徒を対象に教育課程内外の全ての教育活動において行われる「発達指示的生徒指導」や、全ての児童生徒を対象にした生徒指導の諸課題の未然防止をねらいとした教育プログラムの実施である「課題未然防止教育」に当たる。「5」の回答が減ったということは、消極的な意味合いではなく、「ゲーム障害」に関する指導においては、「発達指示的生徒指導」や「課題未然防止教育」ではなく、課題の予兆行動が見られたり、問題行動のリスクが高まったりするなど、気になる一部の児童生徒を対象に初期の段階で個別に対応する「課題早期発見対応」が最も効果的であるということである。

また、同質問に対する回答では、ポストテストにおいて「一斉指導」よりも「個別指導」と回答している教職員が多い。「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予防的な「個別指導」が効果的であると考ええる。

(イ) 「ゲーム障害」の予防策について

次は、本研究のテーマである児童生徒のゲーム障害の予防策について考えていく。

プレテスト・ポストテスト〔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」(P74,75)の質問に対して、プレテスト・ポストテストを通じて最も多かった回答が「家庭内でのルール作り」であった。個別面談において保護者から相談をされたり、生徒の些細な変化に気付き保護者に児童生徒の様子を聞いたりすることによって対応が始まる人が多いと思われるが、学校として、家庭でのルール作りを丁寧にサポートしていく姿勢が求められる。より一層、学校と家庭が連携して取り組むことが重要と考える。

家庭内でのルール作りの注意点に関しては、研修プログラム内で詳しく説明をしているため、ここでは学校ができることについて考えていく。

先ほどの〔質問13〕(P74,75)においてポイントを増やしたのが「学校での居場所づくり」であった。学校よりもネットゲームが心のよりどころになると、生活リズムが乱れ、不登校、ゲーム障害へとつながっていく。この考え方の解決方法としては、ネットゲーム以外の関心事を増やすということにある。ネットゲームへの依存は「暇をつぶす」というところから始まる。様々な関心事を作ることが、ネットゲームへの依存を防ぐ最も有用な手段と考える。

また、自己の状況について自分で気づき、今の状況を変えようと思う気持ちを持つことも大切である。「将来こうなるために今何をするのか」「今のままでよいのか」ということを意識させるためのキャリア教育も有用な手段である。

また、プレテスト・ポストテスト〔質問11〕「ゲーム障害の予防教育にお

¹ 生徒指導の構造を現したものであり、2軸とは時間軸、3類とは課題性と課題への対応の種類、4層とは重層的支援構造を現したものである。

いて、もっとも教員が身に付ける必要があると考えるものはどれですか」(P72)における「プレテストとポストテストを両方答えた人の集計」を見ると、唯一増加しているのが「生徒指導のスキル」である。前述のように、昨年度のアンケートでは、有効な指導方法が分からないため、ゲーム障害の予防教育に取り組んだことがないという教員が多くいた。しかし、「居場所づくり」や「キャリア教育」、生徒の些細な変化に気付いて保護者と連携するということとは、生徒指導本来のスキルであり、生徒指導の多くの課題に共通する指導ではないかと考える。

今回、〔質問6〕「ゲーム障害が疑われる児童生徒に効果的な個別指導を行うことができるか。」(P67)において、研修プログラムの実施後のポストテストで自信がないとした教職員（評価を1又は2にした人。）は5.1%と激減した。インターネットゲーム、ゲーム障害の実態を「知る」ことにより、指導のイメージが持てたと考えられる。「ゲーム障害」について、「知らない」ことで指導を躊躇するのではなく、まず「正しい知識を得る」ことにより、指導に向けて一步を踏み出すことが重要である。

(4) 調査研究協力委員のことばから

今回、ご協力いただいた調査研究協力委員の先生方は、各学校において生徒指導のエキスパートとして活躍されている教職員である。今回、掲示板を作成し、委員会開催時以外の期間にも御意見をいただくなど、御多用の中様々なご協力をいただいた。最後に学校現場での貴重な意見から本調査をまとめる。

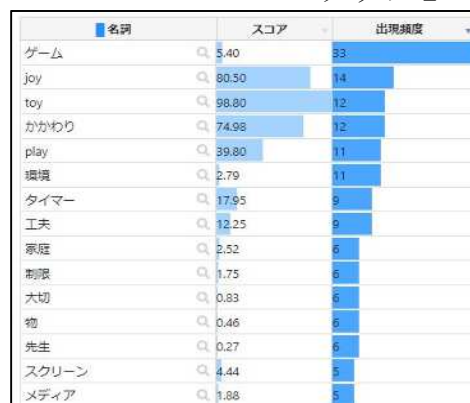
グラフ 1

右のグラフ1からグラフ4は、その掲示板の中で研修プログラムの内容に関して先生方が使われた言葉について、テキスト分析サイト「User Local AI テキストマイニング」を使用し、多く使われた言葉を抽出し、つながりをグラフ化したものである。グラフ1が動詞、グラフ2が名詞、グラフ3が形容詞、グラフ4が感動詞を示している。出現頻度が高いほど上位に表示がされている。

グラフ2の名詞を見ると、「toy」「joy」「かかわり（関わり）」が最も頻回の語として抽出されており、「play」も含めてグラフの中央に位置する。これは、研修プログラムの中で紹介している森医院こどもクリニックの森庸祐氏の遊びの類型に関する言葉であり、委員の先生にとっても、共感した考え方であったこと等を示しているものと思われる。中でも、「かかわり」に象徴されるように、学校と家庭、地域、教員と児童生徒、児童生徒同士の関係性を増やす取り組みが、学校現場を熟知する教員が重要と考える対応策であることがわかる。



グラフ 2



グラフ 3

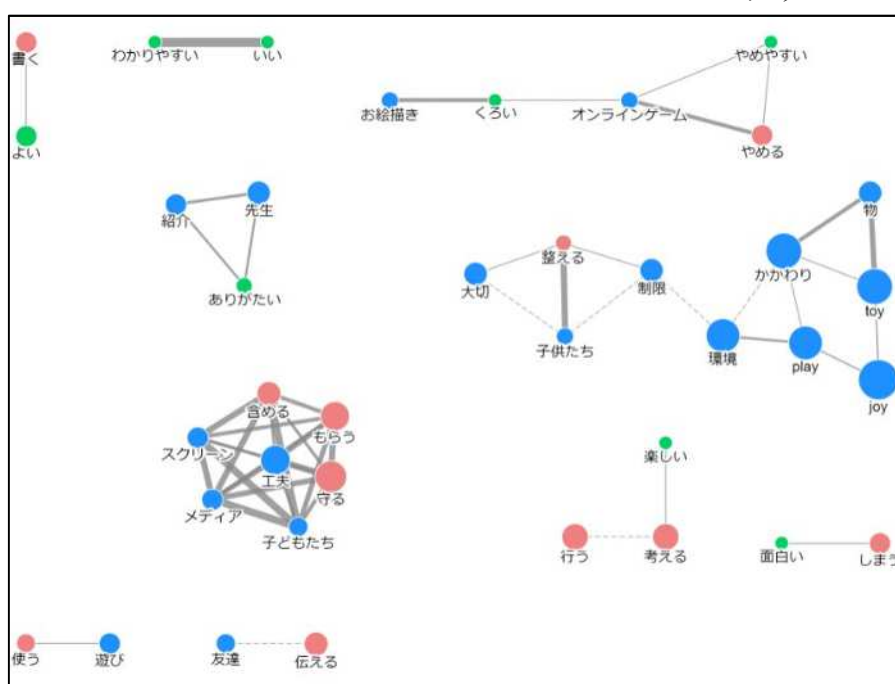
形容詞	スコア	出現頻度
難しい	0.29	8
よい	0.03	4
ありがたい	0.08	2
やめやすい	7.65	1
くろい	0.14	1
幼い	0.13	1
わかりやすい	0.07	1
弱い	0.02	1
ぼい	0.02	1
少ない	0.01	1
面白い	0.00	1
多い	0.00	1
楽しい	0.00	1
いらい	0.00	1

グラフ 4

[illegible]

今回、研修プログラムの医療監修を行っていただいた埼玉医科大学桑原斉教授によると、「ゲーム障害になった児童生徒の治療は学校の先生にはできない。」とのことで、その場合は医療による治療が必要となるとのことである。教職員ができることは、ゲーム障害の未然防止である予防教育である。まず教職員自身が現代の児童生徒を取り巻く環境の一つとなっているインターネットゲームを代表とするスクリーンメディアとの正しい付き合い方について正しい知識を身に付ける必要がある。そして、児童生徒に正しい付き合い方について指導していくとともに、保護者とも情報を提供し、学校と家庭が協力していくことが求められる。

グラフ 5



IV 研究の成果と今後の課題

1 成果

研究1年目は県内公立の小学校、中学校、高等学校全日制、高等学校定時制、特別支援学校高等部の教職員及び児童生徒に広く質問紙調査を実施した。教職員向けの調査については、上記20校に勤務する教職員及び当センター指導相談担当研修会の受講者計352名から回答を得ることができた。児童生徒向けの調査については、計20校、5084名の児童生徒から回答を得ることができた。また、県内公立学校の小学校1年生から高等学校、特別支援学校高等部在籍生徒までの横断的な調査であり、児童生徒の全体像や学年による変化を把握することができた。質問紙調査からゲーム障害に関する教職員の現状や児童生徒の実態の一端を知ることができた。

研究2年目は、公立小松大学保健医療学部 教授 坂本めぐみ 氏 が行うe-ラーニングを活用した教職員向け研修プログラムの作成の協力とその効果検証を行った。研修プログラムについては、計8校で実施し、192名の教職員から回答を得ることができた。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。

2 課題

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きたい。

令和3年度に行われたアンケート（学級担任用）では、ゲーム障害の予防教育について取り組んだことがないと答えた教職員が多かったが、今回研修プログラムで学んだことにより、多くの教員が指導を行うことができると回答している。

まずは、「知る」ことがスタートとなる。当センターにおいて行われる年次研修等で、本研究のスーパーバイザーである公立小松大学保健医療学部教授 坂本 めぐみ 氏が作成した研修プログラムの周知を図っていく。今後、各学校においてゲーム障害の予防教育が着実に進むことを願っている。

V 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

(1) 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。

(2) 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・ストラテジック・パートナーズ (東京都千代田区)

VI 参考文献等

- ・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)
- ・樋口進：病气認定されたゲーム障害の現状と今後, 国民生活 (2019) pp. 6-8
- ・American Psychiatric Association (APA, 米国精神医学会) : DSM-5, American Psychiatric Publishing (2013) . (日本精神神経学会 (監) 高橋三郎他 (訳) : DSM-5 精神疾患の診断・統計マニュアル, 医学書院(2014).)
- ・World Health Organization (WHO, 世界保健機関) : ICD-11, 2018 掲載, 2020/1/10 最終確認, <https://icd.who.int/en> (国立保健医療科学院, ICD-11, 2018 掲載, 2020/1/10 最終確認, <https://icd.niph.go.jp/>)
- ・中山秀紀, 樋口進：エビデンスに基づく療育・支援ーインターネット・ゲーム依存ー, 子どものこころと脳の発達, 11(1), pp. 11-16, (2020).
- ・北湯口孝, 樋口進：子どものスマホ・ゲーム依存, 小児保健研究, 79(1), pp. 20-25, (2020).
- ・宮脇大：ゲーム症ーGaming Disorderー, 児童青年精神医学とその近接領域, 61(1), pp. 41-54, (2020).
- ・中山秀紀：子どものゲーム依存の実態と対処, 相談室だより 2020, pp. 1-4, (2020).
- ・文部科学省：スクールソーシャルワーカー実践活動事例集 (令和 2 年度)
- ・文部科学省：小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 体育編
- ・文部科学省：中学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 保健体育編
- ・文部科学省：生徒指導提要 (令和 4 年 12 月改訂)

調査研究協力委員 一覧

研究主題	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及び教材の開発に資する調査研究（令和３・４年度）		
学 校 名 等	氏 名	職 名	年 度
熊谷市立石原小学校	関根 達郎	校長	令和３・４年度
深谷市立本郷小学校	高橋 尚希	教諭	令和３年度
桶川市立桶川東小学校	清水 綾	教諭	令和４年度
春日部市立備後小学校	石川 ちえ子	養護教諭	令和３・４年度
行田市立行田中学校	柿沼 佳代子	養護教諭	令和３・４年度
加須市立昭和中学校	高田 冬子	教諭	令和３・４年度
久喜市立栗橋東中学校	松岡 愛	教諭	令和３・４年度
県立羽生高等学校	鳥海 貴史	教諭	令和３・４年度
県立特別支援学校 さいたま桜高等学園	富田 高史	教諭	令和３・４年度
県立学校部生徒指導課	市川 宗典	指導主事	令和３年度
県立学校部生徒指導課	東海林 大	指導主事	令和４年度

【スーパーバイザー】

公立小松大学	坂本 めぐみ	教授	令和３・４年度
--------	--------	----	---------

【事務局】

県立総合教育センター	池田 祐介	指導主事	令和４年度
県立総合教育センター	宇野 弓子	指導主事	令和３・４年度
県立総合教育センター	松本 信昭	指導主事	令和３・４年度
県立総合教育センター	東 泰司	指導主事	令和３年度
県立総合教育センター	小野 宏夢	指導主事	令和４年度