

ゲーム障害の診断・治療法の確立に関する研究（20GC1022）

研究分担者 豊田充崇 和歌山大学教育学部

長引くコロナ禍の影響もあって、「ゲーム障害」の拡散及び低年齢化に、さらなる拍車がかかっているといえる。この逼迫した課題に対応するためには、各種相談所や医療機関に送致される前の段階、つまり教育現場における早期予防の必要性和ゲーム障害が疑われる児童生徒の早期発見・早期対処の重要性はいうまでもない。

そこで、学校教育現場向けの対処マニュアルを作成することを当研究の目的とした。そのための児童生徒らの実態調査及び学校への聞き取り調査をおこなった結果、実態調査からは、日々変化するゲームの流行に敏感な児童生徒らの状況が把握できた一方で、ゲーム障害についての理解や対応について苦慮する教育現場の実態が明らかになったといえる。そこで、「予防教育への取り組み」や「学校と保護者が連携した対応策」等を示したり、保護者からの相談を受けた場合への対応なども含める必要性もあるといえる。本年度の研究では、対処マニュアルの記述内容に必要な項目を抽出することができ、その構成やその記述内容の一部の作成も進めてきた。次年度に向けて、最終構成を固め、記述内容の評価検証等も実施していきたい。

研究協力者：なし

A. 研究目的

オンラインゲームの普及によって、「ゲーム障害」が疑われる児童生徒の増加への対策が喫緊の課題となっていた中、コロナ禍の影響もあって、さらなる拍車がかかっているといえる。この逼迫した課題に対応するためには、各種相談所や医療機関に送致される前の段階、つまり教育現場における早期予防の必要性和ゲーム障害が疑われる児童生徒の早期発見・早期対処の重要性はいうまでもない。しかしながら、指導にあたる教員や養護教諭は、専門家ではない。むしろ、各種ゲームやSNSの利用等からは、遠い存在にあり、それを規制・制限する側にあるといえる。

そこで、本研究において教育現場の実態調査を行い、学校教育現場向けの対処マニュアルを作成し、学校教育現場向けの支援ツールの一助となることを目的とした。

B. 研究方法

1. 教育現場における実態調査

令和2年度に引き続き、児童・生徒らのゲーム利用の実態を把握するために、大阪府・和歌山県内の調査を継続する。

情報モラル指導（出前講義）の要請に応じた際に、児童・生徒らが記載したワークシートへの記入事項をデータ化していくが、当調査ではこれまであまり統計がとれていない小学校中学年の結果をまとめ、報告する。

2. インタビュー（聞き取り調査）の実施

各校への情報モラル指導の際に、管理職・担当教員にゲーム障害について、現状の学校における対応方法等について聞き取り調査をおこなう。その結果をもとにして、教育現場で必要とされている対処マニュアルの内容を検討する。また、どういった対応マニュアルへの記載内容については、どういったものがあれば有効

利用できかについて、養護教諭及び生活指導担当教諭にも合わせて聞き取りたい。

3. 教育機関向けマニュアルの構成の検討

上記 1. 2. を経て、教育機関向け「ゲーム障害対処マニュアル」の構成について検討するとともに、いくつかの記述内容については作成を試みる。

(倫理面への配慮)

本調査・研究は、「和歌山大学において行う研究倫理審査を要しないヒトを対象とする実験及び調査研究に関する取扱いについて」の「第 6 対象者の適切な保護を配慮した手続きや手法」を用いており、第 6 の満たすべき条件を満たした研究である。

C. 研究結果

1. 教育現場における実態調査結果の概要

令和 3 年度も継続して、教育現場の実態調査を継続した。本年度は、特に小学生をターゲットにして、アンケート項目の簡略化を図りつつ実施した。中でも小学生中学年（3・4 年）の実態調査の前例はなく、今回の調査によって、10 歳前後の児童におけるゲーム利用の状況がある程度捉えることができた。但し、調査各校によってばらつきがあるために、大阪府南部の A 小学校の例を取り上げる。こちらの 3・4 年生の児童のうち 70% はゲームを「よくする・まあまあする」と回答した。ゲームのプラットフォームは任天堂系ゲーム機が最も多く 63% を占めたが、スマートフォンやタブレットでのゲーム利用も 30% となっており、青年向けのソニー系ゲーム機と合わせると更に割合は増える。よって、既に小学校中学年段階で、スマートフォンでのゲーム利用は浸透しつつあることが分かった。しかしながら、PC でのゲーム利用につ

いては回答がなかった。

また 82% が決められたゲーム時間を「きちんと守っている・まあまあ守っている」と回答しており、大部分がまだ保護者の管理下に置かれていることがうかがえた。但し、逆に捉えると、18% の児童については、既に 10 歳の段階で決められた時間を守れていないとなり、この数値は、今後上がることはあっても下がることはないと考えれば、憂慮すべき結果ともいえる。

人気のあるゲームは、具体的には「あつまれ動物の森」や Minecraft、スマッシュブラザーズ、マリオカート、スプラトゥーン等、やはり子供向けに発売されているものであった。但し、上記と同数で「フォートナイト」が並んでおり、依存性が高いといわれる対戦型シューティングゲームの名前（APEX や荒野行動等）も少数ながら回答があった。

以上のような実態から、ゲーム障害への「予防教育」を提唱する場合は、小学校 3・4 年生からを対象とすべきだが、拡大防止の観点から早期対応を目指すのであれば、小学校低学年及び入学段階からの「予防教育」を検討する必要があるといえる。

なお、令和 2 年度の当報告書にも記載したが「国内の中・高校生がよくおこなうゲーム」の一覧表を更新したものを資料 1 として掲載する。先の調査の自由記述に、「よくおこなうゲーム」の記述からピックアップし、国内のゲームランキング等を元に作成して分類した。

2. 聞き取り調書案（インタビュー項目）の作成

学校教育現場では、「発達障害」についての理解は進み、その対応についての研修等も実施されてきた。しかしながら、「ゲーム障害」への理解やそれを判断するために、どういった基準があるかについてはまだ浸透している

とはいえない。

また、「ゲーム障害」の疑いのある児童生徒らは、ゲームを規制・制限・禁止を行おうとする保護者や学校側に不信感を持っているケースが多く、保護者・学校側が感情的に問いかけても反発して正確な実態が把握できない状況が想定される。そこで、客観的且つ冷静に実態把握を行うための指針等が欲しいという要望が寄せられた。

学校が把握しているのは、「生活リズムが崩れて朝起きられない。だから学校に来れない。授業が受けられない。」といった結果として現れている事象である。その要因や具体的な依存の対象や実態については把握されていないことが多い。そこで、ゲーム障害が疑われる児童生徒への聞き取りにおいて、どのような事情を聞き取れば、対処方法に繋げられるかについて、学校用の状況確認書案（豊田試案）を作成した（資料2を参照）。

3. 「対応マニュアル」への記述内容例

学校教育現場への「聞き取り」の結果、ゲーム障害への対応マニュアルの内容として以下のような要望が挙げられた。

- ① 学校教育現場での予防教育の考え方
- ② 成功した具体的な対処事例
- ③ 予防教育の具体的な教材や授業実践 等々

上記の①については、資料3を参照していただきたい。予防教育の考え方を3点ほど述べた資料となる。上記②については、資料4を参照いただきたい。これは、実際にあった話をもとに脚色を加え、学校の関わりによって「ゲーム障害の傾向のあった児童の立ち直り」を達成したストーリーを紹介したものである。③については、資料5を参照いただきたい。これは、現状公開されている中で最も古くあるある情報モラル教材サイトについて検討した結果を掲載しつつ、ゲーム障害対応

の専用教材サイトの紹介を加えた記述となっている。

D. 考察

本研究の目的は、学校教育現場に特化した「ゲーム障害に関する対処マニュアル」を作成することにあるが、そのために児童生徒らのゲーム利用についての実態把握や学校教育現場のニーズを調査してきた。

「ゲーム障害」については、教育現場が抱える多種多様な「児童生徒が起こすスマホ・SNS利用トラブル」のごく一部であることから、より鮮明に、「ゲーム障害」とは何か、どのように定義されるかといった知識・理解面でのより詳細な解説が必要である。それに加えて、学校教育現場向けのマニュアルには、以下の（1）～（3）の段階で書き分ける必要があると考えられる。

- （1）依存症予防教育の実施段階（依存傾向児童生徒の把握段階）
- （2）学校と保護者との間での生活指導の一環としての対応段階
- （3）外部相談機関・医療機関等への紹介を促す段階

教育機関の特性上、まずはその「予防教育」に着目する必要性がある。一般的に、交通安全・不審者対応等の安全面、手洗い・入浴等の衛生面、喫煙・薬物等についての危険性周知などは学校の年間指導計画に位置付けられている場合が多いといえる。しかしながら、スマホ・ネット依存に関する対応については、規則正しい生活習慣をおくるといった指導の一貫として、「決められた時間を守る」といった指導にとどまっているといえる。喫煙・薬物のように、どのような健康被害があるのか、そういった依存症からどのように立ち直るかといった具体的な場面で語られることは、まだほとんどの学校では行われていな

い。

上記の(1)については、児童生徒らの発達段階を見極めて年間指導計画に位置づけることが重要である。多忙な学校教育現場に新たな学習内容を盛り込むことは困難ではあるが、児童生徒らの実態を踏まえた系統的な指導体制とそのためのカリキュラムを定めておくことが予防教育にとっては必須事項である。また、上記(2)については、保護者から「ゲーム障害」の相談を受ける学校が多くなってきていること、また不登校や生活・学習習慣の乱れ(遅刻、授業中の居眠り、宿題の未提出等)について学校から家庭に連絡する際にも、生活指導という大きなカテゴリではなく、「ゲーム障害」への対応といった判断を正しくおこなうことが求められているといえる。保護者からの相談を受けた際に、場当たりの対応では「ゲーム障害」の実態把握に至らず、早期且つ適切な対応がとれない可能性も高い。そのため、一貫した対応方法や学校からの聞き取り項目などを定めた「相談対応マニュアル」が必要とされているといえよう。このような保護者からの相談を学校が受けた場合の対応を想定して、聞き取り調書の項目案を作成した(資料2)。これは、その対象児童生徒の実態を客観的に把握し、校内で具体的な対応策を検討するための情報となるだけでなく、他の相談機関への送致を検討する際にも、児童生徒の状況説明にも役立つと考えられる。

E. 結論

現在の続くコロナ禍によって自宅内での長時間ゲーム容認の状況、更に新たな機能を持ったゲームの発売等で「ゲーム障害」を取り巻く状況は日々変容し続けている。令和2,3年度の調査によって、おおよその児童生徒らの実態は把握できたといえるが、今後も児童生徒らの

実態調査は継続していきたい。

一方で、教育現場の求めるゲーム障害への対処マニュアルへのニーズ・要望については、ほぼ把握できたといえる。

昨年度の当報告書にも例を示した「実態児童生徒が自らおこなう判断チェックリスト・フローチャート」なども加えて、「対処マニュアル」の項目立てを早急におこない、実際の対処マニュアルの記述を早急に進めていく必要がある。

その際には、「対処」ではなくて、教育機関という特性を踏まえた「予防教育」にも重点をおいた構成を目指したい。よって、「対処マニュアル」において、現状で必要とされているのは以下のような内容となる。

- ① 「ゲーム障害についての理解」
 - (ア) 「ゲーム障害」の定義や危険性
 - (イ) 「ゲーム障害」の症状・治療の実態等
- ② 「予防教育」の必要性
- ③ 「予防教育」の具体的な取り組み
 - (ア) 制限方法の周知
 - (イ) 自覚の促進
 - (ウ) 価値・判断力の育成
- ④ ゲーム障害の判断方法
- ⑤ 家庭との協力体制
- ⑥ 専門機関/医療機関への委託

上記についてのいくつかの記述については、当報告書の資料として、以降の頁に掲載しているため、改めて参照していただきたい。

F. 健康危機情報

なし

G. 研究発表

1. 論文発表 なし
2. 学会発表 なし

H. 知的財産権の出願・登録情報

1. 特許取得 なし
2. 実用新案登録 なし

3. その他 なし

【小・中・高校生に流行しているゲーム一覧】(2022年3月更新)

実態調査より明らかになった人気ゲームの一覧。昨年度よりも、更に分散化が進む傾向がみられた。

区分	タイトル	ハード						CERO	オンライン マッチング等
		IOS	Android	PS	Switch	Xbox	PC		
アクションシューティングゲーム	Fortnite				○			C	○
アクションアドベンチャー含む	荒野行動	○	○	○	○	○	○	C	○
	PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)	○	○					D	○
	Apex Legends			○	○			D	○
	Call of Duty	○	○			○	○	Z	○
	スプラトゥーン2(3が9月発売予定)				○			A	○
	大乱闘スマッシュブラザーズ				○			A	○
	Skyrimを紡ぐ子どもたち	○	○						○
	ヒューマンフォールフラット			○	○				○
	VALORANT						○	設定なし	○
	ドラゴンボールレジェンズ	○	○						
	ピクセルガン3D	○	○						
	ルイージマシオン			○					
	ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド				○				
	ニンジャ				○				
	ゴーストリコン			○		○	○		
	ドラゴンボールレジェンズ	○	○						
	ピクミン				○				
	地球防衛軍				○				
	星のカービィ シリーズ				○				
	スーパーマリオ3Dコレクション				○				
	スーパーマリオ3Dワールド+フューリーワールド				○				
	スーパーマリオ オデッセイ				○				
	進撃の巨人			○	○				
	ゼルダ無双厄災の黙示録				○				
	BATTLEFIELD			○		○	○		
RPG系	白猫プロジェクト	○	○						○
MMORPG含む	東方LostWord	○	○						○
	ファイナルファンタジーXIV (XVIIはPS5専用)			○			○	C	○
	モンスターストライク	○	○						○
	原神	○	○	○	○	○	○	C	○
	モンスタハンターシリーズ			○	○		○	C	○
	ドラゴンクエストXI			○	○		○	A	
	ポケットモンスター シャイニングパール				○			A	
	ポケットモンスター プリリアントダイヤモンド				○			A	
	ポケットモンスタープリリアントダイヤモンド				○				
	ポケットモンスターシャイニングパール				○				
	ポケットモンスターソード				○				
	ポケットモンスターシールド				○				
	妖怪学園Y-ワイワイ学園生活			○	○				
	ドラゴンクエストII	○	○						
サバイバルホラー	Dead by Daylight	○	○	○	○	○	○	Z	○
ホラー	IdentityV 第五人格	○	○				○	DS・12+(And	○
	青鬼								
	バイオハザード			○				Z	
育成・開発系ゲーム	あんさんぶるスターズ	○	○						○
	刀剣乱舞	○	○						○
	ウマ娘プリティーダービー	○	○						○
	あつまれどうぶつ森				○			A	○
	どうぶつ森ポケットキャンプ	○	○						
	牧場物語			○					
	Minecraft	○	○	○	○	○	○	A	○
シミュレーション・ストラテジー	にゃんこ大戦争	○	○						
	ポケモンユナイト				○				
	織とドラゴン	○	○						
	サクラスクールシミュレーター	○	○						
パズル系ゲーム	パズル&ドラゴンズ	○	○						
	ディズニーツムツム	○	○						
	テトリス99				○			A	○
	夢王国と眠れる100人の王子様	○	○						
	ぶよぶよ								
	ぶよぶよテトリス				○				
	妖怪ウォッチふにぶに	○	○						
	Birdcage	○	○						
	ハローBT21	○	○						
	東方スベルバブル				○				
リズム系ゲーム	バンドリ！ ガールズバンドパーティ！	○	○						
	プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat.初音ミク	○	○						
	アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ	○	○						
	アイドルマスター ミリオンライブ！ シアターデイズ	○	○						
	ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル	○	○						
	ピアノタイク	○	○						
	東方ダンマクカグラ	○	○						
	アイドリッシュセブン	○	○						
	ハニーワークスプレミアムライブ	○	○						
	太鼓の達人	○	○		○				
レース系ゲーム	マリオカート8 DX				○			A	○
	グランツーリスモ			○					
ボードゲーム	桃太郎電鉄				○			A	○
アドベンチャー	ディズニーツイステッドワンダーランド	○	○						
パーティー系ゲーム	マリオパーティ スーパースターズ				○			A	○
	世界のアソビ大全				○				
	フォールガイズ			○				A	○
スポーツ系	FIFA 22			○	○	○	○	A	○
	ウイニングイレブン	○	○	○					
	実況パワフルプロ野球				○				
	プロ野球スピリッツA	○	○						
	リングフィットアドベンチャー				○				
人狼系	Among Us	○	○	○	○	○	○	A	○
位置情報系	ポケモンGO	○	○						
ゲーム作成	ロブロックス	○	○			○	○		
	スーパーマリオメーカー				○			A	○

- ネット上で知り合った仲間等 ()
- その他 ()
- ひとりでおこなっている

(3) ゲームをどのように捉えているかの把握

(問い方の例：ゲームをしていて、「連帯感」を感じることはありますか?)

- ・連帯感＝【非常に感じる・まあまあ感じる・ほとんど感じない・まったく感じない】
- ・使命感＝【非常に感じる・まあまあ感じる・ほとんど感じない・まったく感じない】
- ・義務感＝【非常に感じる・まあまあ感じる・ほとんど感じない・まったく感じない】
- ・達成感＝【非常に感じる・まあまあ感じる・ほとんど感じない・まったく感じない】

(自分にとって、ゲームよりも大事だと思うことを以下から選んでください)

- 睡眠、 食事、 お風呂、 運動、 勉強、 通学、 習い事、 読書
- 保護者とのかかわり、 兄弟姉妹と遊ぶ、 クラスメイトと遊ぶ

(4) いつからどれくらいの期間か

(ゲームに、「はまりこんでいる期間」はどれくらいですか?)

- 3ヶ月程度 / 6ヶ月程度 / 1年間程度 / 2年間程度 / 3年間・それ以上

(5) 本人の健康レベル (複数選択)

(あなたの現在の生活状況についてあてはまるものを教えて下さい。)

- 生活習慣が崩れていると感じている
- 食事が不規則である
- 睡眠が不規則である
- ゲーム以外に無気力になっている
- ゲームを禁止すると禁断症状が現れる
- 学校には来るが常に眠気に襲われている
- 学校には来るが常にゲームに気を取られている
- その他 ()

(6) 本人の自覚レベル (1つ選択)

(あなたのこれからの希望を聞かせてください。)

- もっとゲームをやりたいとおもっている
- 現状でいいと思っている
- ゲームをやめたいとは思いますが我慢するくらいなら今のままがいい
- ゲームをやめたいがなかなかやめられないと感じている
- どうにかしたいと切実に考えている
- その他 ()

(7) 想定される依存理由 (保護者への聞き取りの場合：複数選択)

(ゲームに没頭してしまう理由として、当てはまるものと思われることはありますか?)

- 自己肯定感が低くゲームの中が居場所になっている
- 承認欲求 (認められたい願望) が強い
- 勉強が不振だがゲームが得意のため特技の発揮場所となっている
- 運動が苦手だけでもゲームが得意
- 保護者との関係性がよくない
- 保護者の管理が行き届いていない
- 学校での友人が少ない
- 学校での友人関係がうまくいってないため
- 学校で他者とのコミュニケーションがとりづらい (苦手な) ため
- その他 ()

ゲーム障害に向けた学校の「予防教育」におけるポイント（記述例）

○ゲーム機・スマートフォン等の「時間制限」の機能を用いる

小学生の半数以上、中学生の3～4割は、ゲーム機やスマートフォン等にある「時間制限の機能※」を用いて、一日にプレイできる時間を決めています。長時間プレイに至るのは、これらの時間制限が設定されておらず、口約束のルールが形骸化していることも原因だといえるでしょう。ゲーム機やスマートフォンの購入は、クラスメイトに促されたり、中学校での部活動の開始や塾通いなどで急激に広がるため、4月当初に学校や担任教員の協力を得るなどして、「時間制限の機能」を用いた設定を各家庭に啓発するなど、一斉の周知も必要です。

また、この時間制限の機能は、機器を購入した時点もしくは購入の条件とすることが重要であり、プレイ時間を話し合いの上で設定することが望ましいといえます。平日は短く、休日はある程度長くなど、実情に応じた設定も柔軟にできます。

長時間プレイが問題になってから、後で設定することは子供らの反発を招きます。これは、懲罰的に設定する機能ではなくて、適した時間を守るための機能との認識を広めたいものです。なお、その機能を設定するためのパスワードは、保護者が厳重に管理し、子供が勝手に解除できないようにすることが重要です。

※iPhone/iPadの場合は「設定」から「スクリーンタイム」を選択。

※Android系スマートフォンの場合は「設定」から「DigitalWellbeing」を選択。

※その他、任天堂 Switch の「みまもり設定」や PlayStation の「ペアレンタル・コントロール」の設定などもあります。

○身近にゲーム仲間がいる場合は「集団ルール」が重要

ゲーム障害が疑われる児童や生徒への聞き取りの結果、オンラインゲームをプレイする仲間が、校内・学級内・部活動等の身近にいる場合は、担任や顧問の先生などに一度相談することを促してみてください。学校側も「ゲームのやりすぎ」だけでは対応しかねるので、生活習慣の乱れがいかに関心（宿題や試験勉強等）に弊害をもたらしているのかをできるだけ具体的に説明する必要があります。例えば、どの程度長時間プレイしているのか（「使用履歴」の画面等を見せるなど）、どの程度の集団でプレイしているかなどを伝えます。この場合、複数の保護者が声をあげると、より効果的であるといえます。深夜徘徊などと異なり、「深夜ゲーム」が補導対象となるわけではありません。よって、学校側も強く指導できるわけではありませんが、まずは実態を知らせることが重要です。

それによって、集団で深夜に至るゲームの是非等について、学校全体での話し合いのテーマとして意識してもらえるきっかけになる可能性もあります。

例えば、「特別活動」における学級での話し合いのテーマを「スマホ依存への対応」としたり、生徒会活動において、適切なスマホ利用についてのスローガンを自治活動として決めている学校

もあります。「道徳」にて、節度・節制についての教材を優先的に用いることもそう難しいことではありません。また、「アウトメディア週間」（スマートフォン等の機器を使わない日の設定）といった取り組みをしている学校もあります。仲間が集団でゲームに興じている中で、自分ひとりが自制することは難しいといえますが、集団ルールが形成されてくれば、それに従いやすくなるはずです。

○時間的価値・金銭的価値を意識させる

勉強や運動もせずに、生活習慣が乱れがちになる長時間のゲームプレイは、大人からみれば「時間の浪費」とみなされることは当然です。また、実態の無いものにお金をかけるゲーム課金についても無駄遣いにほかならないと考えてしまいます。

しかしながら、子供たちにとっては、ゲーム時間を、「経験の蓄積」や「有意義な時間」と捉えており、課金については「これだけのアイテムが手に入れられたのだから当然の対価」だと認識しています。ここでの世代間のギャップは大きいといえます。

そこで、小・中・高等学校という限られた時間の中で、ゲームに費やす時間にどの程度の価値があるのか、または、消費者教育の一環として、ゲーム課金に費やされる金銭的価値について学ぶ機会が必要だといえます。例えば、「①活動・②獲得・③将来」の3項目で、「①15分の漢字練習・②5文字の新出漢字を覚えた・③作文・漢字検定に使える」など、具体的に勉強や運動してきたことを書き出して価値付けしていきます。ゲーム課金については、同じ金額で購入できる日常生活に必須の品物を書き出して、実態あるものと比較してどの程度の価値が画面の中のアイテムにあるのかを実感させていきます。

もちろん、このような地道な取り組みが即効果的というわけではありませんが、少しでも、「(時間やお金が)もったいない」という意識が芽生えるだけでも意義があると考えられます。

【振り返りカードの例】

振り返りカード (赤字は記入例)		
① 何した？	漢字練習を 15 分間。200 文字を書いた。	学習・活動の取り組みをできるだけ具体的に記述する。
② 何ゲットした？	新しい漢字を 10 文字覚えた。	獲得したと思われる力を記載。
③ そしたらどうなる？	作文・漢字検定に使える。	将来の何につながるかを意識させ、具体的な成果を記入。

【児童用のカードの例】

振り返りカード (例)	
④ 何した？	毎朝、早朝マラソンで運動場を5周走っている。
⑤ 何ゲットした？	自分の体力が向上したきたと思う。走るペースが分かってきた。
⑥ そしたらどうなる？	もっと早く走れるようになるとおもう。健康な体づくりに役立つと思う。

【相談対応マニュアルへの記載例】

※下記は、小学校の教員が、「相談所」のアドバイスを受けながら、担任する児童とその家族への対応をおこなったモデルケースを示した記述である。

【事例】 T君 小学校6年生 男子 相談者はT君の担任教師

【主訴】 父親の影響でゲームにはまりこみ、学校に来れなくなっている児童（T君）がいる。保護者はゲームに寛容で、明らかに長時間のゲームにて、昼夜逆転に陥ったのが理由で学校にこれなくなっているにもかかわらず、対処しようとしていない。家庭訪問をおこなっても、保護者は「子供の自主性を重んじる」とのことと、「ネットでも学べる、学校に行かなくても通信制もある」など将来的に困ることはないとの判断をしている。なお、T君は学校や授業が嫌というわけではなく、むしろ登校の意思はある。

【家族構成】 父親（IT企業勤務・リモートワークが多い）、母親（専業主婦）、T君（小学校6年生）

【生育歴】

一人っ子で、両親から溺愛されて育てられている。父親は、大手のIT企業に勤務し、家庭的には裕福。T君は、運動は得意ではないが、本やインターネット等から得た知識が豊富であり、いわゆる「博士タイプ」といえる。特に、社会科の歴史や、理科の生き物関係に興味がある。学級内では目立つ存在ではないが、その豊富な知識はクラスでも注目されることもある。

【相談に至る経過】

T君は、以前の学年では真面目な性格であったのに、コロナ禍の長期休校を経てから、授業中によく寝るようになった。宿題をやってこない日も度々あり、二学期に入り、休みがちになったために、家庭訪問をおこなった。自宅では、母親が対応してくれたが、リモートワーク中の父親も居た。

母親によると、父親が昔からゲーム好きで、夕食後にひとりでプレイすることも多かった。以前は、「まだ、小学生には難しいから」といって父親だけがプレイしていたが、T君が高学年になって、難しい操作のゲームもプレイできるようになってきたために、親子で対戦したり、チームプレイをするようになった。この時期がちょうどコロナ禍の休校の時期と重なり、深夜までのゲームが日常化してしまった。

父親は、ゲームが得意で、T君は「ゲームの師匠」として父親を慕っている。父親は仕事が忙しく、なかなか休日もでかけられないため、ゲームのプレイ時間が親子のコミュニケーションの時間であり、重要だと考えている。よって、母親は、長時間のゲームプレイによって生活のリズムを崩していることを注意しても、改善しようとしていない。また、長時間ゲームもさることなが

ら、大人向けの過激な暴力表現のゲームをし続けていることにも懸念を持っている。

このような状況が続いている中、担任教師は、T君と直接2人で話す機会があった。本当は、学校にきちんと行って、クラスメイトらと一緒に授業を受けたいと思っているという意思を確認することができた。しかしながら、担任教師から保護者にこの旨を話しても、なかなか改善がみられない状況である。保護者の意識改革が必要だと感じている。

【関わりの経過】

担任教師からの相談を受けて、まずは問題点を整理した。

- ・父親はゲームに寛容であり、親子のゲーム時間はむしろ重要と考えている。「ゲーム障害」についての理解は低い。学校に行かなくても、この時代ではネットで学べるという認識を持っている。
- ・母親はこの状況を改善したいとは考えているが、父親の協力を得られないことと、一人っ子であるT君に甘く、ゲームを取り上げる、禁止するといった措置までは講じられない。
- ・T君自身は、学校に行きたいという意思は持っているが、ゲームが優先。

このような状況から、まずは父親の理解を得ることと、T君自身の登校の意思を強めることからアプローチしていくこととなった。

担任教師から、父親に対して、「ゲーム障害」についての様々な啓発チラシ等を元に繰り返し説明をおこなうことを進言した。深夜に及ぶ長時間のゲームプレイは子供の生育に悪影響を及ぼしていること、将来の選択肢を狭めていること等を丁寧に説明し、ご理解いただくことに注力した。

「父親の育て方が悪い」「ゲームの悪影響・弊害」といったアプローチは感情を逆なですることとなるため、「適度な時間を守ることが大切」といったスタンスを崩さないことを重視した。なお、当初の家庭用ゲーム機と現在のオンラインゲームとの違いとそのリスクについて理解をいただくことは必然であるといえる。

また、T君は、本当は規則正しい生活をおくって学校に行き勉強したい意思をもっていることなどを説明。T君の発言や知識によって授業が活性化したり、T君が自信をつけたりと、ネットだけの学習では得られない自己肯定感や対人関係力を高めることが学校ならではの学びであることも理解してもらえるようになっていった。

このように保護者への理解を促すとともに、直接的にT君との関わりを深めていくことも提案した。T君が学級に来ることを待ち望んでいるクラスメイトがいることやT君が活躍できる授業があることを告げるとともに、逐次、教科書の進捗を報告したり、学校行事の連絡やクラスメイトからのメッセージを届けるなど、学校の情報を絶え間なく届けるような配慮をおこなった。しかしながら、担任教師の荷重負担とならないように、導入された児童用タブレット端末を用いて、学級の児童同士で交流できる仕組みも整えた。午後からの授業で、オンラインでの参加も認めるなど、徐々に学級との接点を取り戻していった。

【ポイント】

現在の小学校高学年（11～12歳）の保護者の年齢はちょうど30代後半から50歳手前くらいまでとなり、この年齢層の親世代は、ちょうど1983年からの家庭用ゲーム機ブームのはじまりからその全盛期に育ってきました。ゲームに親和性が高く、自分自身も深夜までゲームにのめり

込んだ経験をしてきたため、長時間のゲームプレイに関して寛容な世代ともいえます。小学生への実態調査から、ゲームにはまり込む理由の1つとして、保護者の影響（特に父親の影響）が散見されます。父親のプレイしているゲームに興味を持って、一緒にやりはじめたのがきっかけであることが多いといえます。

このような「子どものゲームプレイに寛容な父親世代」には、まずは、1980～2000年代のゲーム事情と現在の状況は、大きく異なることを理解していただく必要があります。当初の家庭用ゲーム機ブームにおいては、「正義（勇者）が悪（モンスター）を倒す」といった勧善懲悪系のゲームが多く、ゲームのクリア（終わり）がはっきりしていました。現在のオンラインでの「共同対戦プレイ」にはクリア（終わり）はありません。また、現在は、無料で遊べる多数のゲームがダウンロード可能であり際限がないといえます。また、言うまでもなく、ゲーム自体のクオリティも向上しており、のめり込む仕掛け（イベント等）もあります。つまり、発達段階にある子供たちの判断力では断ち切れないということをまずは大人が理解することが重要です。

今回のケースは、担任教師が各種「ゲーム障害」に関する資料を用いて丁寧な説明を続けることで、父親の理解を得ることに成功したこと、そして、児童自身に学級に足を運ばせる手立てを続けていたことが幸いしたといえます。

教材番号	タイトル	対象	利用できる教科名	学習内容
92	ペアレンタルコントロールで安心!	保護者	---	ペアレンタルコントロールの必要性を認識する。
88	ペアレンタルコントロール	小中高 +保護者	情報 技術家庭	ペアレンタルコントロールについて理解を深める
79	ゲームに熱くなりすぎると	小中 +保護者	道徳 特別活動	仲の良い友人と一緒にパーティーを組んでオンラインゲームで遊ぶとき、夢中になりすぎると、言葉遣いが悪くなったり、友人を責めたりすることで、けんかやいじめになってしまうことがあることを学ぶ。
70	ネットゲームにのめり込むと	小中	総合	無料のネットゲームは簡単に始めることができるが、いつでもどこでもできるため、長時間利用しがちになることを知る。
60	ケータイゲーム機に夢中になると	小中高	情報	携帯ゲームにはまることで、依存やコミュニケーション不足の原因となることを知り、相手意識と節度を持って楽しむ態度を育てる。
51	ネットゲームの落とし穴	小中高	総合 道徳 技術家庭 情報	通常「プレイは無料」のネットゲームでもゲームを有利に進めるための課金をしたら予想外の金額になり慌てることもある。課金の上限設定を知る。
29	ネット依存に注意	中高	総合 保健体育 情報	「ネット依存」とはどのようなものかを知り、どのようなことから「ネット依存」になるのかを知る。あわせて、「ネット依存」にならないための姿勢を身につける。

資料5

具体的な「ゲーム障害対応の公開教材」の例

表1 「ネット社会の歩き方」サイトの教材から「依存」に関する事例を抽出

一般社団法人 日本教育情報化振興会は2005年より、教育現場に各種情報モラル教材を提供してきた。3回の大幅な改訂を経て、現在最新版では108事例もの情報モラル指導用教材が公開されている。そのうち、下記の7事例が「ゲーム障害」に関する事例である（SNSによる“つながり依存”は省いた）。そのうち、29,88,92はゲームに特化した事例ではないため、ゲームに特化した事例となると51,60,70,79に絞られる。但し、51は高額課金を問題視している事例であり、79についてもオンラインゲーム上での他人との接し方を問題視したものであるため、「ゲーム障害」とは若干ニュアンスが異なる。

よって、60と70の2事例が「ゲーム障害」に直接的に関わる事例であるといえる。ここで108

もの事例が公開されているということは、それだけネット・スマホ・SNS 等に関する児童生徒らに生じるトラブルが多種多様であるという裏付けともいえる。これらの多種多様なトラブルに直面している諸学校にとっては、「ゲーム障害」という事象も、「ネット・スマホ等のトラブルの1つに過ぎない」という考え方に捉えてしまう傾向は否めない。また、60,70 のゲーム障害に直接的に通じる事例についても、それほど踏み込んだ事例ではなく、依存の危険性を周知するにとどまっている。各教材アニメーションは3～5分程度となっており、なぜ依存してしまうのか、そこから具体的にどのような健康被害があるかといった点、社会的な損失についてや生活の復帰や治療に非常に困難があることなど、広範な内容までをこの短時間で扱うことは難しいといえる。

明日からできる! ネット依存(ゲーム障害)のための予防・対策教材

1 ネット依存対策教材(マンガ)

2 パワーポイント教材

3 関連資料

1. ネット依存

9	依存予防のために お金の価値の理解		
8.4	ゲーム障害のリスク 4		
8.3	ゲーム障害のリスク 3		
8.2	ゲーム障害のリスク 2		
8.1	ゲーム障害のリスク 1		
7.3	アイテム配布問題3		
7.2	アイテム配布問題2		
7.1	アイテム配布問題1		
6	親からもたらされる ゲーム依存		
5	ゲームレベルと学 習レベルは反比例		
4	未来の可能性…、 つぶしてない?		
3	スマホ依存症		
2	インターネットゲ ーム依存症		
1	てつひさの日常		

8.2 ゲーム障害のリスク2

ゲームで反神経がきたえられたり、日本中のゲーム仲間とコミュニケーションもとれているし... 将来の為に...? 何か役立つことあるのか? ゲームして普段何か役立つことあるのか? ユーチューバー有名になればお金もかせげる。

図1 ネット依存(ゲーム障害)のための予防・対策教材サイト

上記の図1は、和歌山大学豊田研究室が提供するネット依存(ゲーム障害)に特化した教材を提供するサイトである。<https://web.wakayama-u.ac.jp/~toyoda/iga/>

マンガ形式の教材をはじめ、提示用の教材、ワークショップ用の教材等が公開されている。主に、予防教育や依存傾向がみられる児童生徒向けとして作成されており、学校教育現場で自由にカスタマイズして使用できる。