

「教育現場の実態調査およびゲーム問題を有する生徒に対する対応マニュアルの作成」

研究分担者 豊田充崇 和歌山大学教育学部

研究要旨

本年度も引き続き、学校教育現場での児童生徒らのゲーム利用実態の把握を継続したが、低年齢化が更に進んでいることがわかった。これらの実態を踏まえ、教師が求める情報を記した「ゲーム依存対応マニュアル」の開発に着手した。学校教育現場でのゲーム障害に関する相談業務等で使えることを想定していたが、調査の結果、「予防教育」へのニーズが多いことから、対応マニュアルとはいえ、「ゲーム依存予防」のための内容を中心に据えて構成した。

A. 研究目的

本研究は、教育現場のゲーム問題についての実態調査およびゲームに関する各種問題を有する児童・生徒に対応するための「教師用マニュアル作成」が主要な目的である。

なお、教育現場においては、ゲームによる生活習慣の崩壊・不登校、学習への影響が、特にコロナ禍以降顕著になっており、依存傾向のある児童生徒への「対応マニュアル」だけではなく、「予防啓発マニュアル」が求められている。よって、ゲーム障害を予防するための指導方法および、ゲーム障害がうたがわれる児童生徒への対応を兼ねた、「予防・対応マニュアル」の開発を本研究の目的とした。

B. 研究方法

「情報教育」もしくは「情報モラル教育」を推進する研究校を対象として、実際の児童生徒らの具体的な状況把握を継続しておこなう。

加えて、各校においてゲーム障害をテーマとした予防授業を実施し、記述した授業用ワークシートの記述等から子供達の具体的な実態を把握する。また、指導者へのインタビューをおこない、教育現場でのゲーム障害に関する対応に

ついてどのような措置がとられているかについての実態把握をおこなう。

これらの調査結果を踏まえた上で、適切な対応マニュアルの構想を練るとともに、教育現場が求める資料・教材等についても検討する。

（倫理面への配慮）

学校訪問・授業参観時において、児童生徒及び教職員の個人情報の収集については実施しない。アンケート調査等を実施する場合においても、本学倫理委員会規定に沿った対応を実施する。

C. 研究結果

（1）調査状況について

本年度新たに実施した低年齢層への調査結果によると、小学校3年生（9歳になる年齢）の時点で、73%の児童が「ゲームをよくする・まあまあする」と回答している（55%が「よくする」と回答している）。中学年（小学校3・4年生）の児童は任天堂系（SwitchやWii等）の一人用ゲームをおこなっている児童が多いと予想していたが、既に、62%の児童がスマートフォンやタブレットでのゲーム利用もおこなっており、40%の児童がスマートフォンを利用したオンライン系のゲームをおこなっているとい

う結果であった。ゲーム機の利用・スマートフォンの利用は低年齢化してきているとはいわれているが、大半がまだ9歳という年齢の児童らがここまで進んでいたことは驚くべき結果といえる。

なお、約40%の児童はゲーム時間の制限が課せられておらず、ゲーム時間の取り決めがある場合もそのゲーム時間を守っている層と守っていない層がほぼ拮抗している。この小学校3年生の時点で既にゲーム時間の制限がコントロールできていない可能性もあるといえる。

このため、「予防」を主眼に置いた場合、小学校3年生では既に遅く、低学年もしくは小学校入学時点からの指導方法を検討する必要があるといえる。しかしながら、低学年児童ではまだ文字の読み書きもおぼつかず、ましてや「判断力を育成する」といった指導が困難なのは明らかである。そうなると、強制的な措置（使用制限）をとるしか方法がないが、実態はそうっていないことも確かであり、低学年への予防的な指導の方策は最大の懸念事項である。

## (2) 児童生徒のゲームプレイ状況について

児童生徒らの実態調査においては、具体的なゲーム名の記載をおこなってもらった。小学生では、任天堂Switchによるゲーム名が多いが、学年があがるにつれて、スマートフォンでおこなうゲーム名をあがる児童も増えてきている。圧倒的に支持を得ているのは、任天堂系のキャラクターモノが多いが、ポケモン系、マイクラフトもまだまだ根強い人気がある。中学生では、スマートフォン系のゲームが多いものの、プレイステーションなどのゲーム機やPC系のゲーム利用も増えている。

しかしながら、長時間プレイに陥りやすいのは、やはり、アクション系・シューティング系であり、全般的にその人気が高く、そこに「ハマり込んでいる」児童生徒は、「時間

制限を設けていない」や「使用時間ルールを守っていない」と回答するケースが多いため、ゲームジャンルと依存傾向の相関性は明らかであると考えられる。なお、本年度も世界的に著名なオンラインでのサバイバルゲームの人気は高く、現時点でのブームの衰えは感じられない。

一方で、パズル系・育成シミュレーション系の人気も根強く、まちづくりや日本一周などを趣旨とするものも多く遊ばれている。また、年齢があがるにつれて、ゲームの種類も多様化し、プレイする媒体も増えていき、趣向が分散する傾向にあるといえる。より複雑なRPG系や育成シミュレーションなども中学校以上では遊ばれるようになっている。

## (3) 予防・対応マニュアルの作成について

児童生徒らのゲームプレイの実態を踏まえて、教師向け予防・対応マニュアルの最終の項目を決定した。まずは、ゲーム使用状況の実態を正確に捉えるために、学校側は何を聞き取るかについて、その詳細を記すこととした。

独立行政法人国立病院機構 久里浜医療センターが発刊している「ゲーム依存 相談対応マニュアル」(ゲーム依存相談対応マニュアル作成委員会)のp.56においては、ゲーム依存に関する相談を受ける場合に、特に押さえておきたい項目を示している。(参照 URL : <https://kurihama.hosp.go.jp/research/education/tool.html>)

そのうち、「◎使用しているデジタル機器とゲーム名。いつからプレイしているのかを確認する。」といった項目について、「ゲーム名を聞いても分からない」という現場の意見を踏まえて、選択形式で選べるよう具体的なゲーム名を網羅したリストを作成した。これは、依存傾向になる児童生徒らと学校側とのコミュニケーションをとる上で、相談にあたる教師らは、どのようなゲームがあり、なぜ児童生徒らはこれらには

まり込むのかを理解する必要があるが、そのための一助となるのではないかという狙いもある。

また、「対応マニュアル」とタイトルには記したが、実質的には教育分野では予防に重点を置く必要があるため、予防教育の項目を増加し、具体的な実施内容を解説した。

これらの内容を下記の目次のように構成した。なお、下記の項目内の各種資料については、既に開発済みの教材をアレンジするなどして配置し、1つのまとまったマニュアルとして再構成した。ただし、小学校高学年から高校生までが対象となり、実態調査から懸念事項となっている、「低学年児童」への対応はできていない。この点は、今後の大きな課題である。

#### 【学校向け予防・対応マニュアル目次（最終案）】

##### 1. 実態把握（相談）

- (1) インタビュー形式での状況確認項目
- (2) ゲームリスト名
- (3) 「ゲーム障害」の判断
  - ・判断フロー
  - ・対応方法
- (4) マンガ形式での依存度確認

##### 2. 予防教育

- (1) ゲーム機・スマートフォン等の「時間制限」の機能を用いる
  - ・「スクリーンタイム」の設定例
- (2) 時間設定
  - （マイスマホ ベストセッティングワーク）
- (3) 等価時間の認識
- (4) 誓約書作成事例
  - ・事例1
  - ・事例2
  - ・集団でのルールづくり
- (5) マイスマホ ライフスタイル分析
  - －「メリット・デメリット」の見極め
- (6) 「依存症あるある」
  - （イラスト版チェックシート）
- (7) その他の教材活用事例

#### D. 考察

教育現場における「ゲーム障害」に関する実態把握については当初の予定どおりに達成できたといえるが、現場のリサーチをすればするほど、その低年齢化及び多様なケースが抽出されており、それらへの対応のニーズが多岐にわたることがわかってきた。

実態把握の結果は、想定していた範囲内ではあったが、数値的に示せた意義は大きいといえる。特に10歳以下の児童のゲーム利用の実態についてはあまり明らかになっていないため、低年齢化の実態を明らかにできたこと、また、具体的なゲームの名称やどういったジャンルに没頭しているのかについても傾向分析できた意義は大きいといえる。

また、統計的には明らかになったわけではないが、訪問した各校の状況から、教育現場が何に困っていて、どういった意識を持っているのか、今後の予防・対応のためにどういった情報を求めているのかについても把握することができたといえる。

文部科学省が「GIGA スクール」の本格実施2年目として、導入されたタブレット端末を活用するために各種の推進策を継続して実施してきた。デジタル教材の活用、学習者用デジタル教科書の普及等は次年度以降も国策として推進される予定である。一方で、活用が進むにつれて、配布したタブレットで授業中や家庭学習でゲームをするなどといったことも問題視されている。しかしながら、これらのタブレットの活用履歴から「ゲーム障害」を発見したり、適切な使い方への指導自体を目的化することも考えられるため、「対応マニュアル」には、GIGA スクールで導入されたタブレット端末を有効活用した予防策や対応策などを盛り込む必要性もあると考えられる。

なお、ゲーム障害への予防教育という新たな教育分野を提案するよりは、特別活動や道徳（「節度・節制項目」、生活習慣の確立の重要性、金銭教育、消費者教育、キャリア教育の一貫な

ど、従来の教育分野に適応させることで、早急なカリキュラムの適応化が図られるのではないかと考えられる。

GIGA スクールで導入されたタブレットを通じての予防教材の活用や自覚を促すチェックプログラム等（ゲームプレイからゲーム制作への転換等）多様な提案ができると考えられる。教育現場では、導入されたタブレットを有効活用するよう教育委員会から通達されているため、ゲーム障害への理解やその対応策が促されるのであれば興味関心を抱くはずである。

以上のような教育現場の状況を踏まえながら、教師用の対応マニュアルを作成した。（別紙資料参照）

## E. 結論

学校現場での児童・生徒への調査や、教員への聞き取りの結果から、ゲーム利用に関する実態を把握することができた。また、学校の持つ「ゲーム障害」の認識や課題意識、そして求められている情報についても掴むことができた。調査の結果、例えば、家庭でのゲーム時間の上限が決められていない、制限設定がなされていない割合は約半数にのぼるため、これらの啓発活動（予防的な対応）が教育現場では先決であることを改めて認識することができた。

また、小学校低学年から依存傾向は始まっているが、小学校や中・高校では対処方法も異なるため。「対応マニュアル」については、学校関係者のそれぞれの立場・役割を考慮した上で、学校種別、特に小学校においては低・中・高学年等発達段階に応じた提案が今後は必要となるであろう。なお、依存傾向の児童生徒の早期の抽出及び初期段階での応急処置のような提案も有効であろうと考えられる。

また、教育現場では、「どの学年で、何の授業でどの程度、依存症対応の授業を実施するかが未計画である」という声が多い。授業カリキュ

ラムに適合して、授業中に担当（担任）教諭が実践できる内容及び相談業務にあたる教員・養護教諭らが個別の児童生徒・保護者らとの面談等で用いる内容は異なるため、このあたりの切り分けも今後は必要かと考えられる。

教育現場で使えるような「ゲーム障害」対応の指導用資料などはまだまだ不足しており、既存の情報モラル指導用教材を医学的見地からの効果も見極めた上で、どう活用を促すかがポイントであるといえる。

## F. 研究発表

現時点では本件に関する研究発表は実施できていないが、既に研究の成果は、久里浜医療センターの治療指導者研修・相談対応研修をはじめ、栃木県精神保健福祉センター依存症支援者研修、青梅市教育委員会家庭教育講演等にて提供しており、実際の相談対応の最前線に生かされている。

## G. 知的所有権の出願・取得状況

なし