

「次世代の学び創造プロジェクト」成果報告

公立小松大学教授 坂本めぐみ

1 プロジェクト名

児童生徒のインターネット・ゲーム障害を予防・早期発見のための教員研修・教材開発

2 実施期間

プロジェクト採択 2020 年 11 月 24 日、プロジェクト実施期間 2022 年 4 月～2023 年 3 月

3 目的

インターネットによる電子ゲーム（以下ネット・ゲームとする）は子どもの遊びとして浸透している。しかし、過度のゲーム時間や依存度の強いゲームソフトの利用等、問題のあるネット・ゲームは依存症状を起こしやすく、児童生徒の生活や健康望ましくない結果をもたらす心配がある。しかし、学校現場の現状に合わせた対策は全国でも報告が極めて少ない。そこで、本プロジェクトは公立学校の教員に焦点を当て、教員と児童生徒の現状に合わせた、教員対象の研修用 e-ラーニングを作成し検証することを目的とした。

4 プロジェクト担当者

坂本めぐみ（プロジェクト責任者、公立小松大学）、北岡和代（公立小松大学）、鋤柄増根（公立小松大学）、松永洋子（国際医療福祉大学）、中島素子（金沢医科大学）、兼宗美幸（埼玉県立大学）、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」調査研究協力委員会（委員長・熊谷市立石原小学校長 関根達郎）、桑原斉（医療監修、埼玉医科大学教授）、森庸祐（医療監修、森医院こどもクリニック院長）、プレセナ・ストラテジック・パートナーズ（e-ラーニング制作者、東京都）、埼玉県立総合教育センター指導相談担当（事務局）

5 実施ならびに役割分担・取組

本プロジェクトは、埼玉県立総合教育センターの調査研究事業として行うこととされたために、以下のような担当として実施した。

① 県内公立学校教員対象 児童生徒のネット・ゲームの実態と教員が求める支援に関する調査

事務局が調査を実施し、プロジェクトでは質問紙作成並びに検討、倫理的配慮、データ分析を担当した。

② 県内公立学校児童生徒対象 児童生徒のネット・ゲームに関する調査

事務局が調査を実施し、プロジェクトでは質問紙検討、倫理的配慮、データ入力協力、データ分析を担当した。

③ 埼玉県公立学校教員対象 e-ラーニング研修 「ネット・ゲームの早期発見と解決に向けて」の制作と評価

プロジェクトとして e-ラーニングを制作し、その評価を実施した。e-ラーニングは委員会並びに事務局の協力を得て制作し、評価は事務局の調査研究事業として委員会で質問を作成した内容を含めて実施した。

6 成果と課題

成果については、①②については学術集会にて2題の演題を発表した（Eafons2022、日公衛学会2022）。現在論文文化に向けて準備している。

③についてはeラーニングについては視聴後の知識や指導に対する意識の向上が有意にみられており、一定の効果を得るものとなった。しかし視聴時間や利用のしやすさ、内容については更なる改善が必要と考えられる。なお、本成果物として公立学校の教員が活用しやすいインターネット等の情報サイトなどをまとめたホームページを作成している。

このホームページ上にeラーニング研修「ネット・ゲームの早期発見と解決に向けて」（Youtube）へのアクセスを掲載している。今後は①②の調査結果も掲載していく予定としている。

ホームページ：

<https://sites.google.com/view/saitama-internetgame-ed/%E3%83%9B%E3%83%BC%E3%83%A0>

研修動画 児童のネット・ゲーム障害の発見と予防・解決に向けて

研修1 「導入編」19分：<https://youtu.be/jzDZiFYcqFg>

研修2 「ゲーム障害を知ろう編」16分：https://youtu.be/9SDWa_zFHGM

研修3 「予防教育について知ろう編」26分：<https://youtu.be/nSP90uCd4Mk>



7 備考

本プロジェクト実施は JSPS 科研費 JP21K10888 の助成を受けて実施した研究の一部である。