

令和 5 年 6 月 21 日現在

機関番号：32206

研究種目：若手研究

研究期間：2020～2022

課題番号：20K14091

研究課題名（和文）中学校・高等学校において体系的に実施可能なゲーム障害予防のためのカリキュラム開発

研究課題名（英文）Development of the curriculum about Prevention Education for the Gaming Disorder in Junior High-School and High-School

研究代表者

鶴田 利郎（Tsuruta, Toshiro）

国際医療福祉大学・小田原保健医療学部・講師

研究者番号：20735352

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 600,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では、中学校・高等学校において体系的に実施可能なゲーム障害・インターネット依存の予防教育のためのカリキュラムを提案することを目的とする研究を行った。鶴田・石川（2019）における高等学校での教科横断的な予防教育の実践、および中学校・特別活動における実践（2020）を踏まえて、中学校・高等学校において体系的に実施可能な予防教育のカリキュラム開発を行った。そして研究協力校において開発したカリキュラムにもとづく実践を行ったところ、生徒のインターネット依存傾向は全体的に改善され、ゲームの利用時間も減少し、授業実践終了後もその状態が継続されていることが確認された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究では、中学校・高等学校において体系的に実施可能なゲーム障害・インターネット依存の予防教育のためのカリキュラムの開発を試みた。研究代表者が開発したカリキュラムにもとづく授業実践を研究協力校において実施したところ、生徒のインターネット依存傾向が改善され、ゲームの利用時間も減少し、実践終了後もその状態が維持されていることが確認された。したがって、本研究課題において開発したカリキュラムは、生徒の依存傾向の改善やゲーム、インターネット利用の見直しに有効であることが示唆された。本研究で開発したカリキュラムは、中学校や高等学校で広く実施可能な予防教育のモデルとして活用できる点に意義があると考えられる。

研究成果の概要（英文）：In this research, the author developed continuous program for preventing gaming disorder and internet addiction, utilizing achievements of "Teaching Practice of Cross-Curricular Prevention Education for the Internet Addiction in High-School"(Tsuruta & Ishikawa, 2018) and Teaching Practice of Special Activities Class to Think about Gaming Disorder and Internet Addiction in Junior High School(Tsuruta, 2020).

One hundred twenty students participated in the program for four years from 2018 to 2021. The students answered a questionnaire concerning internet addiction tendencies at four time points (prior to the start of the program, at the end of junior high, at the end of the program, and six months after the end of the program). The results showed students' internet addiction tendencies changed for the better, and time spent on games was reduced. This effect was maintained after program completion.

研究分野：教育工学

キーワード：ゲーム障害 インターネット依存 中学校 高等学校 予防教育 カリキュラム開発

1. 研究開始当初の背景

2019年5月25日、スイスのジュネーブで開かれたWHO(世界保健機関)年次総会の委員会において、スマートフォンのゲームやオンラインゲームなどにのめり込み、日常生活や健康に支障をきたす「ゲーム障害」が国際的に疾患(新たな依存症)として認められることとなった。これまでゲーム障害も含め、インターネット依存に関わる依存的な症状は正式な疾患として認められていなかったが、このゲーム障害は近年国内において深刻な社会問題であるインターネット依存と問題点を共有している点が多い。そして、WHOの国際疾病分類の改訂版「ICD-11」ではギャンブル依存症などと同じ精神疾患に分類され、治療が必要な疾患として位置付けられた。この改訂版では(1)ゲームの時間や頻度などを自分でコントロールすることができない(2)日常の関心ごとや日々の活動よりもゲームを優先する、(3)家庭、学校、職場などの日常生活に大きな問題が生じてもゲームにのめり込む、このような状態が1年間(重症であればより短期間)続くとゲーム障害としている(WHO, 2019; 宮田 2019)。

さらに、『平成29年度厚生労働科学研究費補助金(循環器疾患・糖尿病等生活習慣病対策総合研究事業)「飲酒や喫煙等の実態調査と生活習慣病予防のための減酒の効果的な介入方法の開発に関する研究」(研究代表者:尾崎米厚(鳥取大学))報告書』において、インターネットの病的使用者の割合は中学生で12.4%、高校生で16.0%と、5年前(中学生:6.0%、高校生:9.4%)に比べて増加し、全国で約93万人に上ることが推計された。以上より、中・高校生のゲームやインターネットへの依存は深刻な問題になっていると考えられる。

そのような中で、インターネット依存の予防のための体系的な教育実践やそれに関する研究は十分に行われておらず、教育方法やカリキュラムの確立が急務であることが指摘されている(清川, 2014; 竹内, 2015)。その中でも特に、携帯電話(スマートフォンを含む)の所持率が9割を大きく上回る高校生については、樋口(2013)の「インターネットを利用するどの生徒にも依存する可能性がある」という指摘を踏まえると、これらは早急に検討しなければならない課題であると考えた(鶴田・野嶋, 2015)。そこで応募者は、教育的観点から高校生のインターネット依存の問題の改善、解決を目指すという問題意識のもとに、高校生のインターネット依存予防のための効果的な教育方法とカリキュラムの提案と確立、及び普及を目的とする研究を行ってきた(鶴田, 2012; 鶴田・田中, 2012; 鶴田・野嶋 2015)。そして以上の成果を踏まえ、情報科教育において実施可能な高校生のインターネット依存予防教育のためのカリキュラムを開発した(鶴田・野嶋, 2017)。

しかし先述のように、中学生のインターネットの病的使用者の割合も増加傾向にある。また、「ゲーム障害」が国際的に疾患(新たな依存症)として認められることになったことを踏まえると、携帯電話を持ち始める割合が高い中学生の時期から、ゲーム障害やインターネット依存に関する教育を体系的に行い、依存することを未然に予防することができる教育方法やカリキュラムについて新たに検討していく必要がある。

2. 研究の目的

本研究では、中学校・高等学校において体系的に実施することができる、ゲーム障害・インターネット依存の予防教育のためのカリキュラムを開発し、研究協力校において授業実践を実施する。そして、授業実践に協力していただいた生徒への質問紙調査の分析を通して、実践の成果と課題について検討する。以上を踏まえ、中学校・高等学校において体系的に実施可能なゲーム障害・インターネット依存の予防教育のためのカリキュラムを提案することを目的とした。

3. 研究の方法

文献研究や中学生、高校生への質問紙調査を通して、現代の中学生、高校生のゲーム障害およびインターネット依存傾向の特徴や、これらの利用行動の特徴を明らかにする。そして、この実態調査の結果を踏まえて、教育方法の検討とカリキュラムの開発を行う。そして、開発したカリキュラムにもとづいて研究協力校にて授業実践を行い、生徒への質問紙調査の分析を通して、実践の成果と課題について検討する。

4. 研究成果

(1) 中学校・特別活動において実施可能な予防教育のカリキュラム開発と実践(鶴田, 2020)

本研究期間中では、まず中学校での体系的な予防教育を実現するために、特別活動の時間において継続的な実施が可能なカリキュラムを検討し、実施した授業実践の成果と課題について検討した。2019年7月~2020年1月にかけてH中学校2年生(3クラス・96名)の特別活動において、毎月1時間ゲーム障害、インターネット依存を題材とし、ゲーム・インターネットとの望ましい関わり方について継続的に考えることを目的とした授業実践を行った。

7月は、この約1か月前にゲーム障害が疾患として認められたことを生徒に理解してもらうことを目的とする授業を行った。その時のニュース番組の視聴や、新聞記事の配布などにより、ゲーム障害が疾患として認められた背景やその基準、ゲーム障害はインターネット依存と問題

点を共有している点が多いことなどを生徒に伝えた。

9 月は、田中(2009)がネット安全教育で有効な参加型アクティビティとして示している「調査研究」を参考に、社会的な背景、ゲーム・インターネットなどの特徴、体への影響などの観点から「なぜゲーム障害やインターネット依存に陥ると時間や頻度をコントロールできなくなるのか」について、図書館の資料、新聞、インターネット等を活用してグループで調べ学習を行った。

10 月は、まず 9 月の調べ学習でまとめたことをクラス内で共有した。その後、鶴田(2012)の R-PDCA サイクルを参考に【R】(自身のゲームやインターネットの利用状況を振り返り、日常生活に及ぼされている影響等の課題、改善点を考える)、及び【P】(【R】で考えた課題を改善し、ゲームやインターネットを優先しないようにするための行動目標を考える)の活動を行った。その後 11 月の授業まで【P】で立てた行動目標を意識した利用に取り組みさせた(【D】)。

そして 11 月では、取り組んだことに対する自己評価を行い(【C】)、そこで考えられた成果や課題を踏まえ、さらなる改善目標を考えさせた(【A】)。その後このサイクルは 1 月まで継続的に行った。またここでは、ゲームやインターネットの過度な利用によってもたらされる悪影響について、田中(2009)の「調査研究」を参考に、グループで調べ学習を行った。

12 月の授業では、まず先月の調べ学習でまとめた内容をクラス内で共有した。その後、「家庭生活や学校生活などの日常生活に深刻な問題を生じさせないゲーム・インターネット利用のあり方」について考えることを目的に、田中(2009)がネット安全教育で有効な参加型アクティビティとして示している「グループ討論」を行った。

1 月では本実践のまとめとして、授業を通した自身のゲームやインターネット利用に関わる意識、行動などの変化についてレポートにまとめる活動を行った。そして授業を終えても、ゲーム障害やインターネット依存にならないよう、ここで学んだことや考えたことを継続的に意識していこうというまとめを行い、実践を終了した。

そして授業実践を通した生徒の平日および休日の 1 日のゲーム、インターネットの利用時間、それぞれの利用に関わる意識、行動の変容について分析を行うことで、授業実践の成果と課題について検討した。その結果、生徒の利用時間は全体的に減少し、ゲームやインターネット利用に関わる意識、行動も改善されていることが確認された。

(2) 中学校・高等学校において実施可能な予防教育のカリキュラム開発と実践(鶴田, 2022)

上記の中学校での実践、および研究代表者が本研究課題期間以前に取り組んだ高等学校での教科横断的な予防教育の実践(鶴田・石川, 2019)の成果を踏まえ、中学校・高等学校において実施可能な予防教育のカリキュラムを開発し、授業実践を行った。研究協力校である A 中学校、高等学校において 120 名の生徒を対象に、中学 2 年生の 2018 年度～高校 2 年生の 2021 年度で、特別活動の時間、情報、保健、理科、家庭科など複数の教科の授業において実施した。

2018 年度(中学校 2 年生時)は、特別活動の時間に「自分自身のインターネットやスマートフォンの利用状況、また自身の依存傾向を把握する」「インターネットの利用行動や生活習慣を見直し、改善するための行動目標を立て、意識して行動するよう促す」、保健の時間に「健康の保持増進や生活習慣病などの予防のためには調和のとれた生活が大切であることを学習する」、家庭科の時間に「消費行動の観点から、ネット上で金銭や課金トラブルが生じる要因について学習する」等の活動を行った。

2019 年度(中学校 3 年生時)は、理科の時間に「スマートフォンを長時間利用することによる身体への悪影響について学習する」、技術の時間に「諸外国のインターネット依存の状況、対策などについて調べ学習を行う」、特別活動の時間に「ゲーム障害が国際的に新たな疾患として認められたこと、ゲーム障害はインターネット依存と問題点を共有しているところが多いことを学習する」等の活動を行った。

2020 年度(高校 1 年生時)は、コロナウイルス感染症の影響に伴い予定していた授業実践を行うことが難しくなったため R-PDCA サイクル(ゲームやインターネットの利用を見直す【R】、利用行動を改善するための行動目標を立てる【P】、行動目標を意識した利用に取り組む【D】、

行動改善目標を意識した利用に取り組んだこと(【D】)に対する自己評価を行い【C】、さらなる改善目標を立てる【A】)を各学期の間に少なくとも 2 回、生徒に自主的に取り組むよう促した。

2021 年度(高校 2 年生時)は、保健の時間に「インターネット依存の発生メカニズムや依存の人に見られやすい心理や行動について理解する」、情報の時間に「家庭生活や学校生活などの日常生活に深刻な問題を生じさせないゲーム・インターネット利用のあり方についてグループ討論をする」、国語の時間に「自身だけでなく相手の利用時間や状況なども意識しながら上手に SNS 等でコミュニケーションをとるために心がけるべきことについて考える」等の活動を行った。

そして授業実践を通した生徒のインターネット依存傾向、ゲームの利用時間の変容などについて分析することで、授業実践の成果と課題について検討したところ、生徒のインターネット依存傾向は全体的に改善され、ゲームの利用時間も減少し、授業実践終了後もその状態が継続されていることが確認された。したがって本実践において実施したカリキュラムを、本研究課題にお

ける成果として、中学校・高等学校において体系的に実施可能なゲーム障害・インターネット依存の予防教育のためのカリキュラムとすることとした。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計4件（うち査読付論文 2件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 鶴田 利郎	4. 巻 282
2. 論文標題 メディア・リテラシーと情報活用能力のこれから	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 学習情報研究	6. 最初と最後の頁 28-31
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 鶴田 利郎	4. 巻 285
2. 論文標題 中学校・高等学校におけるゲーム障害・インターネット依存について考える教育	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 学習情報研究	6. 最初と最後の頁 16-17
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 鶴田 利郎	4. 巻 49
2. 論文標題 中学校・特別活動におけるゲーム障害・インターネット依存を題材とした継続的な授業実践	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 コンピュータ&エデュケーション	6. 最初と最後の頁 58-61
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 鶴田 利郎	4. 巻 53
2. 論文標題 中学校・高等学校における継続的なインターネット依存・ゲーム障害の予防教育の授業実践	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 コンピュータ&エデュケーション	6. 最初と最後の頁 82-85
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計2件（うち招待講演 1件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 鶴田 利郎
2. 発表標題 インターネット依存・ゲーム障害の現状と望ましいインターネット・SNS利用の在り方
3. 学会等名 情報化社会の現在と未来 公開シンポジウム（放送大学福井学習センター・福井大学共通教育部共催）（招待講演）
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 鶴田 利郎
2. 発表標題 中学校・高等学校におけるインターネット依存・ゲーム障害の予防教育に関わる継続的な授業実践の試み
3. 学会等名 日本教育工学会 2022年秋季全国大会
4. 発表年 2022年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 阪根健二（編著）	4. 発行年 2020年
2. 出版社 学事出版	5. 総ページ数 150
3. 書名 生徒指導のリスクマネジメント	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------	---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8 . 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------