

令和2年度 第1回横浜市学校保健審議会 ゲーム障害に関する部会会議録

日時	令和3年3月11日(木) 午後6時30分から8時10分まで					
開催場所	横浜市庁舎9階 N12会議室					
出席委員 7名	秋好 直樹	大久保 辰雄	鈴木 裕子	戸部 秀之	藤田 純一	三原 聡子
	物部 博文					
欠席委員 2名	河野 伸二郎	大木 昭子				
開催形態	公開					
議題	【審議事項】「ゲーム障害・ネット依存実態調査」の結果の検討について					
決定事項	1 会議録の確認者は秋好委員に決定する。					
議事	<p>1 会議録確認者の指名</p> <p>横浜市学校保健審議会運営要領第6条第2項に基づき、会議録の確認者は秋好委員に決定する。</p> <p>2 【審議事項】「ゲーム障害・ネット依存実態調査」の結果の検討について</p> <p>1 結果の検討について(物部委員、藤田委員、戸部委員より説明)</p> <p>審議会として教育委員会に今回の調査の報告書を提出することを目標とする。冒頭に概要版として結果のまとめと提言を載せ、その後に資料を掲載する形を考えている。</p> <p>うつとの関係性はある、性別では男子の方が高い、現実の友達とのプレイもゲーム依存度が高くなる。一方で親とプレイすることやオンラインゲームの経験はあまり関係がなかった。</p> <p>ゲーム依存の疑いは女子より男子の方が高く、また小学4・5年生が比較的高い割合を示していた。インターネット依存は学年が高い方が高かった。</p> <p>うつの疑いのある子どもたちは学年進行で上昇していて、中学3年生で12~13%となっている。しかし、データとしては極端に悪い状態でなく、インターネットを通じた調査では中学生だと40%など出ることもあるので、むしろいい状態である。これは、アンケートに答えてくれた子どもたちの中でということなので、答えられない子や学校に来られない子のことも考えると、もっと高くなるのではないかと。</p> <p>ゲーム障害とうつに関係のありそうな項目をクロス集計した。スマートフォンの所持に関しては有意差はなかった。オンラインゲームの経験もクロス集計上は有意になっている。学年との関係は低学年が20%で高め、中学年だと少なめである。性別は男子の方が多い。現実との友達のプレイは有意差があるが、家族とのプレイは全く有意差はない。</p> <p>ネット依存との関係では、疑いのある子どもは不調項目が高くなる。抑うつの疑いがある子供も4倍くらいになる。親にいろいろと相談できる子どもは、疑いなしの子どもでは相談できる子が6割いるのに対し、疑いありの子どもたちでは4割弱で、逆に相談できない子どもも3倍になる。攻撃性についても4倍、モラルの面も多くなっている。自尊感情も疑いなしの子どもは35%満足しているが、ありの子どもは21%で、満足していないと答えた子どもも2倍いる。</p> <p>2 結果の検討を受けて</p> <p>ゲーム依存とネット依存は分けて考える必要がある。</p> <p>ゲーム依存が低年齢で発症すると深刻化しやすいというデータがある。発症したばかりは問題意識はないけれども、学年が上がっていくと、依存から抜け出せないということが、自分で分かってきてうつが増える、などの解釈が出来る。</p>					

一般的な興味関心としては、それぞれに深く分析するよりも、ゲーム依存はどのくらいで、ネット依存はどうか、ということを知りたいと思う。

全体的な傾向を示した方が分かりやすい。今回の調査結果を示し、将来的にこのような心配がある、等のまとめ方にすると分かりやすい。

横浜の子どもたちが学年別にどういう実態か、ネットやゲームの依存の状態、それに付随する睡眠等の状況を基本データとして伝える。ネット依存やゲーム障害につながる要因とそれに対する対応策を考察で述べる流れがよいと考える。

男女は依存の仕方も性差が出るので、今回は出していく。

自尊感情や攻撃性などの関連を見ると、市民の立場から気をつけなければならない部分がある。子どもに対しての働きかけのヒントが与えられる。

ほかの専門家からは、ゲーム以外のことで興味を持てることは回復の上でもポイントになり、自信につながっている。

他都市の調査の際には、医師の立場からは健全な親離れ子離れをどう促進していくかということで、発達段階によっても違いがある。

ネット依存やゲーム障害の質問項目を数値化し、定期的に点数付けして、何点以上になったら学校で相談できるとか先生と話をすると良い。

子どもたちは公園で鬼ごっこをする感覚でシューティングゲームを行っているので、ゲームの中でターゲットの子をキックすることで仲間はずれにすることを現実の世界と同じように起こしてしまっている。先生方もオンラインで起きていることが現実にもつながってしまっていることを知っていくことを提言として取り入れると実用的かと思う。

親がゲーム世代になっているので、コミュニケーションの手段としてゲームを使っていることもある。そのため、きちんと監視をしていかないと依存症が発生し、抑うつが出てくる可能性があることがメッセージとなる。

概要は分かりやすく書き、資料はしっかりつけるという報告書のまとめ方をしている。

報告書の提言は箇条書きで分かりやすく書く。

3 報告書の役割分担について

ゲーム障害を藤田委員、ネット依存を戸部委員、項目の検討を三原委員、全体のレイアウトを物部委員、報告書全体の監修を鈴木委員が行う。

資料	(資料) ・横浜市学校保健審議会調査報告書(案) ・横浜市学校保健審議会資料(ゲーム障害) ・横浜市学校保健審議会資料(ネット依存)
特記事項	次回開催予定：令和3年5月