

# 青少年のゲーム利用に関する教師の意識と態度の日中比較研究

盧 瑞

## (要旨)

インターネットの普及とともに、青少年のゲーム利用率は約8割<sup>1</sup>となっている。しかし、他方で、ゲーム利用に関する啓発教育がまだまだ不足しており、家庭での保護者によるゲーム利用の管理と教育を重視する一方で、学校の教師においても子どもたちのゲーム利用に関する意識と態度や基礎的な知識と理解を向上する必要がある。そこで、本論では、ゲーム利用教育のあり方を探るなど、調査の目的をもち、青少年のゲーム利用に関する教師の意識と態度について、日中で実証的な調査を行い、そのデータを比較して考察した。まず、日本と中国における青少年のゲーム利用に関する教育政策や教師の役割にどのような差異があるかについて述べた後、教員の意識や態度、知識の相違を分析した。その結果、「ゲーム障害」については、日本の教師は約7割が知らず、その認知度は低いという相違点がみられるものの、日中の教師は共にゲーム利用に関する教育活動、研修などへの参加意欲が高いことが示され、日中教師の意識と態度の現状が明らかにできた。さらに、ゲーム利用に関する教育における教師の役割を分析し、今後、青少年のゲーム利用について、教師ができることと学校教育において重視すべき点を提案した。

## (Abstract)

With the rapid development of Internet technology, digital games are used by 79.9% of adolescents. Because of the lack of basic education in the use of games, and the need for parents to be able to educate their children this, we need to take seriously the literacy of teachers on adolescent use of games. In this study, the attitudes and consciousness of Chinese and Japanese teachers about the use of games by adolescents are compared and analyzed. About 67.2% of Japanese teachers are unaware of 'gaming disorders', but teachers are highly motivated to participate in educational activities and training related to game use. The attitude and awareness of Japanese teachers towards education on the use of games by adolescents were clarified. In addition, the role of teachers on game use in education is analyzed, and it is proposed that teachers with awareness and knowledge of game use by adolescents will be valued in school education in the future.

キーワード：青少年、ゲーム、教師、意識、態度

Key Words : adolescents, game, teachers, awareness, attitude

## 1. 青少年のゲーム利用教育と教師の関わり

本論での「ゲーム」とは、ビデオゲームまたはデジタルゲーム（オンラインゲームを含める）のことを指す。また、本論で対象とする教師は、幼稚園、保育園、小学校、中学校、高等学校の教師である。

### (1) 青少年のゲーム利用の実態

内閣府が発表した「令和2年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」<sup>2</sup>によると、青少年<sup>3</sup>のインターネット利用率は95.8%で、利用の平均時間は1日当たり205.4分で、令和元年度（182.3分）と比べて23.1分と長くなってきた。同報告書によれば、「小学生（男子：90.2%、女子：90.7%）、中学生（男子：97.6%、女子：97.3%）、高校生（男子：98.5%、女子：99.3%）では男女で大きな差がみられないが、学校種が上がるほどインターネットを利用している青少年が多い」という結果がみられる（内閣府，2021，p.20）。インターネットの利用内容については、「ゲーム」が79.9%<sup>4</sup>と上位である。インターネット接続機器の利用率は、『スマートフォン』が70.1%で最も多く、『携帯ゲーム機』が34.0%で、『据置型ゲーム機』が29.0%<sup>5</sup>である。

筆者が2019年7月に、神戸学院大学1年生を対象（N=172）に行ったアンケート調査（盧，「大学生のゲーム基本使用状況に関する実証的考察」<sup>6</sup> 2019）では、ゲームの利用経験があるものが74%で、ほぼ毎日ゲームを利用している割合は72.8%であった。大学生がゲームに触れ始めた時期は「小学校時代」が40.7%で一番高かった。スマホゲームに触れ始めた時期については、回答が主に「高校時代」に集中し、45.9%であった。この調査におけるゲーム利用の影響について尋ねた結果では、「ゲームが日常生活や学習に悪影響を与えた」と回答した青少年のうち、主に「生活習慣」に悪影響を与えた回答は、女性が63.2%で、男性が76.3%であった。ゲームを使用する「ルール不明」とした回答者は54.4%におよび、ゲームの利用時間をはっきり決めている学生はわずか10.5%で、非常に低かった。本調査は神戸学院大学生を対象としたものだが、ゲーム利用に関する学校や家庭への啓発教育が不十分であり、ゲーム管理、特にゲームについての自律性や自己管理方法が欠如している可能性が窺える。

また、内閣府の調査結果でも、保護者の回答をみると、「家庭では、インターネットの使い方について何かルールがあるかを聞いた結果、『ルールを決めている』は64.8%、『ルールを決めていない』は29.1%」である。また、「学校種別にみると、『ルールを決めている』と答えた者の割合は、小学生が80.3%、中学生が71.2%、高校生が42.9%となり、学校種が上がるほど少なくなる」という傾向がみられる<sup>7</sup>。

このような利用の社会的背景をみると、ゲーム、特にオンラインゲームの普及率は高く、ゲーム産業は著しい発展がみられる。とりわけ、日本や中国におけるゲームの利用は、特にゲーム機を利用したものに限らない上に、コロナ禍の状況がゲームの利用に一層の拍車をかけていることが多くの調査でも明らかになっている。小さい頃に大人の目の届く範囲でゲームを利用したが、高校卒業後の自立生活には、他人の監督を失ってきた青少年の数が少なくない。ゲーム合理的利用に関する知識と意識が薄く、ゲーム利用への管理が欠如、

人生の目標が不明で、自律性の低い青少年は、ゲーム利用で生活や学習にトラブルを引き起こす可能性が高いと考えられる。

こうしたゲーム利用の実態について、青少年の自律性を尊重しつつ、家庭における保護者だけでなく、学校教師がいかにこの問題に対処していくかが重要となる。

## (2) ゲーム利用に関する教師の役割

### 1) 日本の教育的背景と教師の役割

文部科学省が発表した『教育の情報化の現状と今後の方向性』<sup>8</sup>によれば、今後のICT教育の方向は、「新しい価値やサービスが創出され、人々に豊かさをもたらす新たな社会がSociety 5.0」<sup>9</sup>に置かれていることがわかる。また、学習指導要領改訂の方向性は、「情報活用能力の育成、学校におけるICT環境整備とICTを活用した学習活動（新学習指導要領総則）」<sup>10</sup>が目指されている。人間的な豊かさを持ち、総合能力と創造力の高い人間を育てるために、子どもたちに情報利用、特にゲーム利用に関する基本的知識や共感的批判的態度、活用能力を備えていく必要がある。

子どもたちに対してだけでなく、その指導を行う教師においても、新時代の学びを支える先端技術のフル活用に向け、青少年のインターネット利用特性と状況を把握することと、「情報活用の基盤となる知識や態度について指導する能力」<sup>11</sup>が要求されている。青少年のインターネット利用特性と状況を把握するために、教師は、青少年ゲーム利用の体験、危険性、悩み、習慣、原因等を理解することが重要である。また、教師のICT活用の指導力の向上のために、ICT学習の支援においてはゲーム利用を含めたインターネット利用に関する「意識」「態度」「知識と技能」「横断的総合的思考」「新しい価値観づくり」の育成が重視されている。

### 2) 中国の教育的背景と教師の役割

2021年5月に発表された中国「第七回全国人口調査広報」によれば、「中国は現在、『出生率』と『民衆の出生意欲』両方が低いという現象が出てきた」<sup>12</sup>。家庭と個人の出生、子育て、教育の負担を減らすために、中央政府は一連の家庭の支援政策を実施し始めた。6月1日には、新版「中国未成年者保護法」を施行、「インターネット利用保護」の章を追加、フィルタリングの利用、また未成年者のインターネット上のゲーム利用内容、時間、金額の制限を強調している。新政策の影響で、中国最大規模の塾ブランド「新东方」が倒産に直面<sup>13</sup>する一方、TikTok<sup>14</sup>を所有するメディア企業ByteDanceの持つオンライン教育部門、約4万人の大規模な雇用者削減が行われた。8月30日、中国新聞出版総署の命令<sup>15</sup>（以下、ゲーム禁止令）で、2021年9月1日からゲーム産業が未成年者に金、土、日曜日、祝日のみ毎日20時から21時まで、最大1時間までにゲームサービスが制限されることとなった。

2019年に中国新聞出版総署が発表した「未成年者ゲーム依存を防止する通知」では、教師に対し、青少年のゲーム利用における監督責任、保護責任、家庭と連携してゲーム依存を防ぐ青少年の健康的成長環境を作る責任が要求された<sup>16</sup>。しかし、2021年9月1日（中国新学期のはじめ）からのゲーム禁止令の開始以降、青少年が保護者や祖父母に身元情報

を借りてゲームをする事件が多く生じ、また、青少年が成人（保護者）のみのゲーム利用を不満とし、親子関係が悪化する現象も見られるようになってきた。その一方で、ゲーム以外の娯楽施設や内容が不足していき、青少年のストレスがたまり、うつ状況がふえ、不登校の現象が生じている。ゲームに対する厳禁的な政策のもとで、ゲーム利用に関する教師の指導、教育的な役割がかえって曖昧で無効なものになってしまった現状がみられる。

しかし、中国の教員免許の面接問題では「教師はどうすれば、青少年にゲーム利用について指導できるか」が重要な内容となるという現象も生じている。これについて、教育部門の模範回答例では、主に教師の職業への情熱、青少年の人間関係、家庭関係、授業学習能力があげられたが、ゲーム利用に関する基本的態度や意識、知識、方法についての回答例はほとんど見られなかった。教師におけるゲーム利用に関する理解や指導力の不十分さが推測される。

### 3) 日中教師の状況の比較

中国政府の青少年のゲーム利用に対する過激な禁止政策は、学校と家庭で行う青少年のゲーム利用に関する教育において、批判的態度を減少させ、一方で過激な禁止を助長する可能性がある。また、青少年のゲーム利用に関する合理的な教育や指導の実現に対して消極的姿勢を生む可能性もある。そして、強力な禁止政策で、教師また保護者が青少年のゲーム利用の教育と監督を政府に過度に依存し、青少年のゲーム利用状況とその特徴の把握を軽視する傾向がある。現在、中国では、青少年に成人の身元情報やゲーム ID を違法販売する産業が影で生まれ、発展している。青少年のゲーム利用に関する教育を軽視することで、青少年が成人に自身の成長の状況と感受を理解してもらえないことが、青少年と保護者また教師との関係を悪化させる原因の一つになる可能性がある。

一方、Society5.0 時代においては青少年のための優れた健康環境を作るために、日本の ICT 教育では、学校における ICT「設備の完備」と「教員の ICT 活用指導力養成」等をめぐる政策が積極的に展開されている。ただ、そのような ICT を活用した教育政策では、あくまで学校における学習が前提とされている。青少年にとっては、インターネット利用を含む ICT の活用の中では、家庭における余暇としてのゲーム利用の活動があるにもかかわらずである。

中国の過激な政策の課題を有するとみられる側面から学び、ゲームを全面的に否定することの悪影響を考え、教師にゲーム利用に関する深い認識、共感的批判的態度、基本的知識と技能を培うことが、ICT 教育に重要な課題であろう。コロナ禍で、外出を制限されることが多く、青少年の適切なゲーム利用習慣を形成し、青少年の健康な成長環境をつくるためには、教師と保護者が協力してゲーム利用に関する教育の方法を身に付けるべきである。学校、家庭、そして社会が連携・協力してゲーム利用に関するミニマムスタンダードを現実的な視点から作成することがまとめられているといえよう。本論では、特に教師に焦点を絞って、この問題を検討、考察する。



## 2. 青少年のゲーム利用教育についての教師の意識と態度に関する日中調査の比較分析

### (1) 調査の概要

日本で行ったアンケート調査は、兵庫県の幼稚園、小学校、中学校、高校と保育園などの教育機関の教師を対象とした。

調査期間：2019年7月。対象地域：兵庫県。

調査場所：インターネット調査（神戸学院大学）

回収状況：対象者数は186名で、回収有効票186票である。

中国で行ったアンケート調査は、中国の幼稚園、小学校、中学校、高校など教育機関の教師を対象とした。

調査期間：2019年12月－2020年5月（予定は2019年12月から、2020年2月に開学時期に収集終了するだが、コロナ禍で中国の高校三年生は4月に開学、高校生一年生と二年生、小学校、中学校はほとんど五月から開学。地域によって開学時間が異なる）。

調査地域：一級行政単位（省）に、黑龙江、吉林、辽宁、内蒙古、山东、河北、河南、北京、上海、江苏、贵州、湖北、福建などを含む、二級行政単位（市）に绥化、泉州、潍坊、温州、邢台、石家庄、北京、宿迁、青岛、济宁、十堰、武汉、贵阳、锦州、松原、吉林、长春、通辽、濮阳などの都市にある学校（調査実行時間順）。

調査場所：270票を中国のある学校の教員室や会議室で行った；70票をネット上で行う、「アンケートスター」というプラットフォームを利用して行った。

回収状況：対象者数は340名で、無効票38票、回収有効票302票である。

### 分析方法

両国教師を対象に行った調査の両方を、SPSSを用いて、データ分析を行った。2019年12月から2020年5月まで中国教師を対象に行った調査の自由記述（7問と8問）、KH CoderとExcelを用いてテキスト分析を行った。

### (2) 調査結果と分析

ゲーム経験、ゲーム障害定義認知、ゲーム利用に関する教育への態度、ゲームリテラシーまたはゲーム利用に関する指導教育活動に参加する意欲、家庭地域との連携等の内容をめぐって、日本の教師と中国の教師の態度と意識状況を明確にした。

### 1) 日中教師のゲーム利用経験

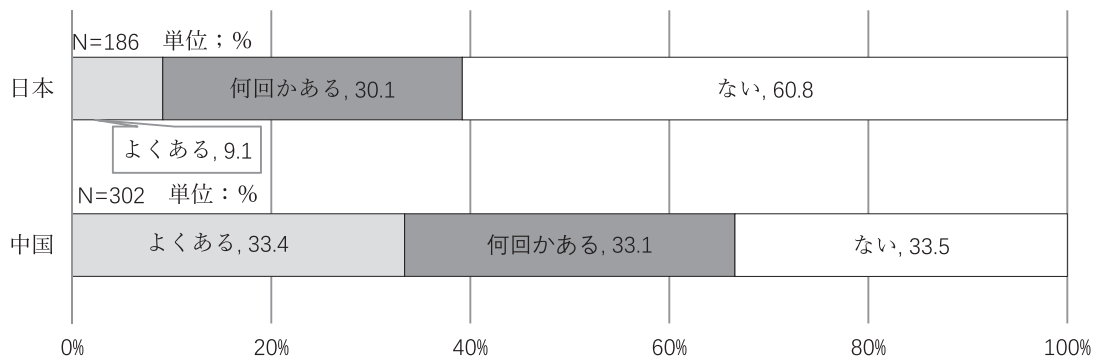


図1 日中教師のゲーム利用経験

日中教師のゲーム利用経験の有無について、ゲーム利用経験があると回答したものの比率は、日本の教師が39.2%であり、中国の教師は66.5%であり、中国教師の比率が高かった。ゲームの利用頻度について「よくある」と回答したものの比率は、日本の教師が9.1%であり、中国の教師は、33.4%<sup>17</sup>であり、中国の教師の利用頻度が高い。

### 2) 「ゲーム利用に関する教育が遅れている」への意識

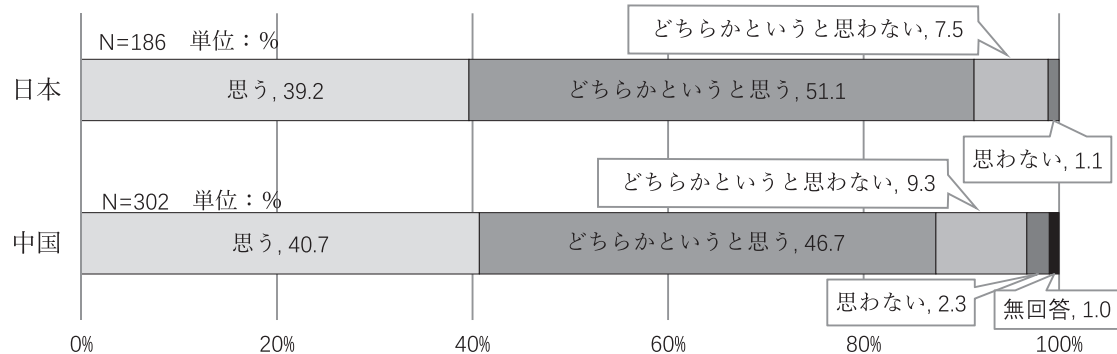


図2 「ゲーム利用に関する教育が遅れている」への意識

日本の教師は、ゲーム利用に関する教育が遅れていると「思う」（「どちらかというと思う」と「思う」両方を加え）が90.3%である。中国の教師は、ゲーム利用に関する教育が遅れていると「思う」（「どちらかというと思う」と「思う」両方を加え）が87.4%である。「ゲーム利用に関する教育が遅れている」への態度は、大きな差がみられない。

### 3) 日中教師の WHO の「ゲーム障害」定義の認知度

WHO が「ゲーム障害」<sup>18</sup> を病気と定義したことについて、日本の教師は「知らない」と回答したのが67.2%で、中国の教師は「全く知らない」と回答したのが11.6%、「どちらかというと思わない」と回答したのは19.5%である。日本の教師は「知っている」（「知っている」と「よく知っている」両方を加え）と回答したのが32.2%で、中国の教師は「知っている」（「どちらかというと思う」と「思う」両方を加え）と回答したのが67.6%である。日本の教師と比較すると、中国の教師は WHO のゲーム障害定義の認知度が高いということが示された。

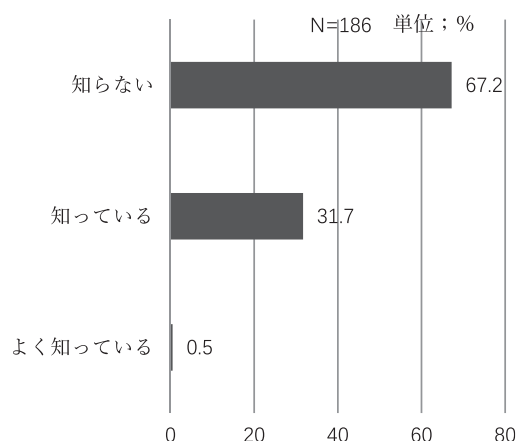


図3 WHOのゲーム障害定義の認知度 (日本)

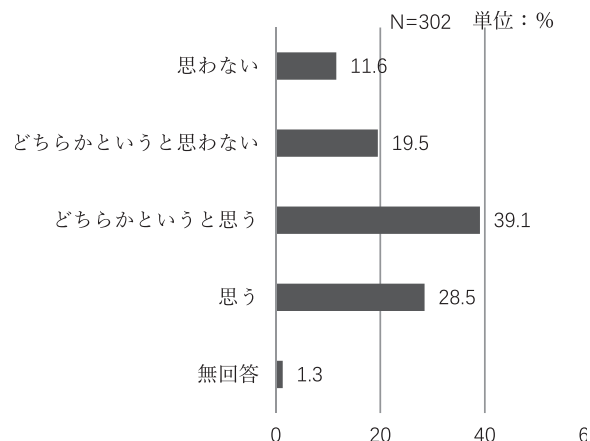


図4 WHOのゲーム障害定義の認知度 (中国)

#### 4) ゲーム利用に関する講演、研修などへの参加意欲

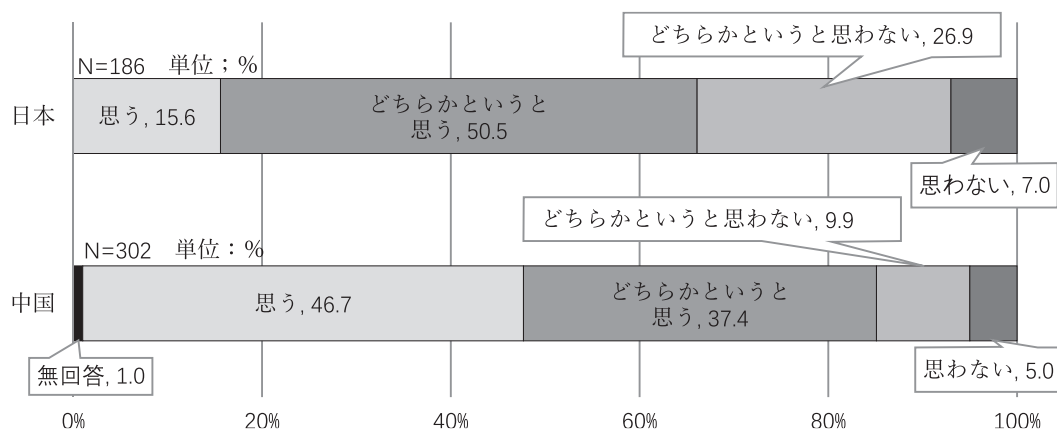


図5 ゲーム利用に関する講演、研修などへ参加する意欲

ゲーム利用またゲームリテラシー教育活動、研修などへの参加意欲について、日本の教師は、参加しようと「思う」(「どちらかというと思う」と「思う」両方を加え)が66.1%で、中国の教師は、参加しようと「思う」(「どちらかというと思う」と「思う」両方を加え)が84.1%で、両国教師ともに参加意欲が高いということがわかった。中国の教師は、日本の教師より、ゲーム利用に関する講演、研修などを参加する意欲が明確である。両国ともに、教師のゲーム利用に関する講演、研修などに参加意欲があるが、そのための研修機会やプログラムが少ないことを考えると、今後はゲーム利用に関する研修機会を両国ともに充実する必要がある。

#### 5) ゲーム利用教育への家庭や地域との連携への意識

中国では、1990年代後半に国際的に有名なゲームが中国市場に参入し、その後、ゲーム商売に海賊行為が多く続き、違法なゲーム市場が繁栄した。不正なゲーム産業の運営とゲーム利用に関する教育の欠如により、ゲームの青少年の過度な利用や違法商売の発展が多くの社会問題を引き起こした。21世紀に入り、オンラインゲームが普及し始め、2003年に中国で無料のオンラインゲームが多く生まれ、オンラインゲームの時代に突入した。中

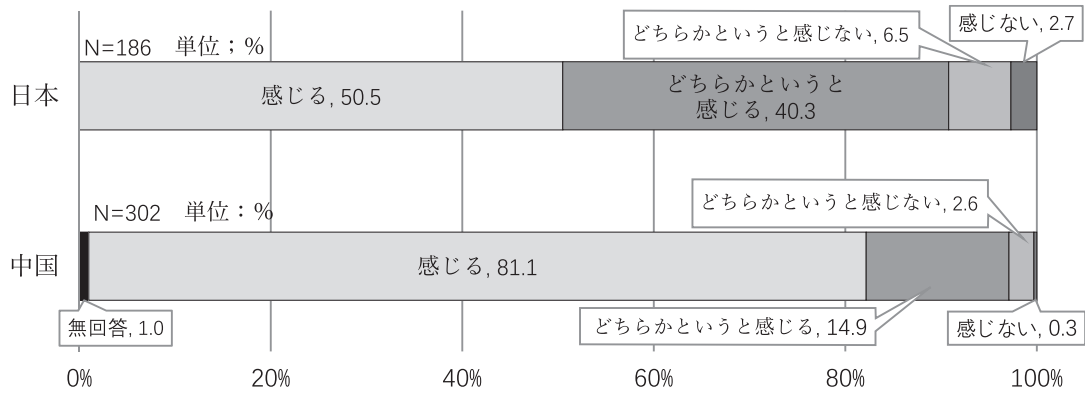


図6 ゲーム利用教育への家庭、地域連携の必要性

中央政府とメディアがゲームの悪影響を繰り返し強調し続け、民衆はゲームに対して全面的に否定的な態度がみられるようになった。したがって、過去約二十年間、中国の教師は、オンラインゲームが中国の青少年に深刻な影響を及ぼしていることをよく理解していた。

ゲーム利用に関する教育の家庭と地域の連携の必要性について尋ねた結果では、必要と「感じる」（「どちらかというと感じる」と「感じる」両方を加え）と回答した教師は、日本が90.8で、中国の教師が96%であった。ゲーム利用に関する教育の家庭と地域の連携については、両国の教師ともにその必要性に対する強い認識を持っていることがわかった。筆者が中国で行ったアンケート調査の自由記述の内容から、中国の教師は、学校と家庭との連携が必要であること、またゲーム利用における保護者の役割モデルの確立と子どもとのコミュニケーションの重要性が協調され、保護者についても指導や監督、是正の役割を求めていることがわかった。

## 6) 青少年がゲームに夢中になる原因について

「青少年がゲームに夢中になる原因」について、KHcoder を用いて、共起ネットワーク分析を行った。「共起ネットワーク分析とは、単語と単語の間の関連性を検討する分析である。つまり、2つの単語について同じ文章中に同時に出現（共起）すると関連が強いとみなす。一方、2つの単語について同じ文章中に同期に出現しないと関連が低いとみなすのである」<sup>19</sup>。

図7.2では青少年がゲームに夢中になる原因に関連する要因が明確に示された。強い要

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
自律	89	ストレス	16	監督	9
面白い	44	時間	15	活動	8
ない	40	好奇	14	擬態	8
学習	37	ゲーム	13	欠如	8
家庭	33	少ない	12	環境	7
興味	30	スマ	10	管理	7
魅力	25	教育	10	趣味	7
刺激	23	世界	10	目標	7
友人	18	依存	9		

図7.1 青少年がゲームに夢中になる原因の頻出語



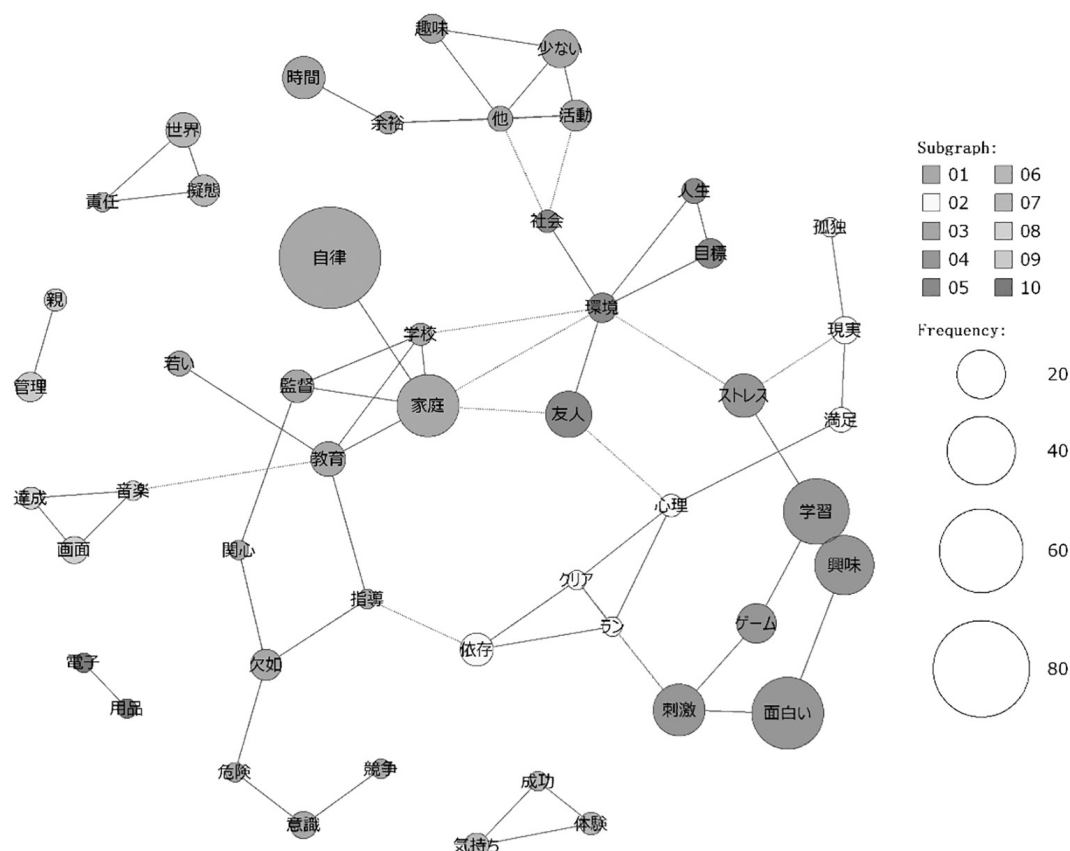


図7.2 Coderで「青少年がゲームに夢中になる原因」の語彙分析

紫（上）	青少年の放課後の時間を最大限に活用、課外活動を豊かにし、多様な興味を育み、ゲームに過度な時間利用を避けることで、ゲームへの依存を低下させることができる。
青	家族や友情は、ゲームの過度な利用から離れることに重要な役割を果たす。ゲーム依存の予防教育には、家族や友人が重要な役割を果たすことに注意を払う必要がある。また、青少年が体験できる社会活動、課外活動の機会を増やすことで、青少年が自分の人生の目標と価値を認識、共存と競争に関する意欲を高め、健康的総合的な能力の持つ人間を育成することも重要である。一方、青色コンテンツは多く長く、「監督」や「指導」や「ケア」や「教育」などのキーワードにより、ゲーム利用に関する教育において、学校と家庭両方の教育指導と監督が必要で、教師と保護者はゲーム利用について共に関心を高める必要がある。
オレンジ	ゲーム世界から自身を明確に認識し、責任を持つ意識を育成することが大事。
緑	成功の体験機会を増やし、多様な経験をすることを賞賛し、青少年の気分を向上させることができる。
ベージュ	ゲームの過度な利用またゲーム依存が、「現実には満足できない」と「孤独感」に関連付けられている。
ピンク	美しく、質の良い画像と音楽が青少年がゲームに夢中になる要因の一部分を占める。
紫（下）	ゲーム設備を揃えることがゲームに夢中にさせることの可能性を提供する。

図8 「青少年がゲームに夢中になる原因」からの啓発

因として「自律性」は、最も頻繁に示され、その後、「面白さ」、「学習」、「興味」、「家族」などが続く。

多変量解析の手法を使った結果からみると、「ゲームに夢中になること」と「自律性」の関係が大きく、「自律性の養成」「自律性養成のために学校教育のできること」「自律性と他

人による監督の関係」等を分析した結果でも、「自律性」の育成と家庭の指導とは関連が強いということもわかった。

学校教育の視点から見ると、「学習に興味が欠如」と「ストレス」は、青少年の学習動機が低いことが主な理由である。学習からの逃避は、子どもがゲームに夢中になる原因の一つと考えられる。ゲームのコンテンツの視点からみると、内容豊富な擬態世界、強い刺激、綺麗な画面と美しい音楽などが、子どもにゲームへの興味を高めていることがわかる。

次に、図7.2 KHcoderで「青少年がゲームに夢中になる原因」から、顕著な色分けを用いて、ゲーム利用教育への啓発について分析する。

## 7) ゲーム利用上の問題と教育における意見（学校、家庭、地域などから）

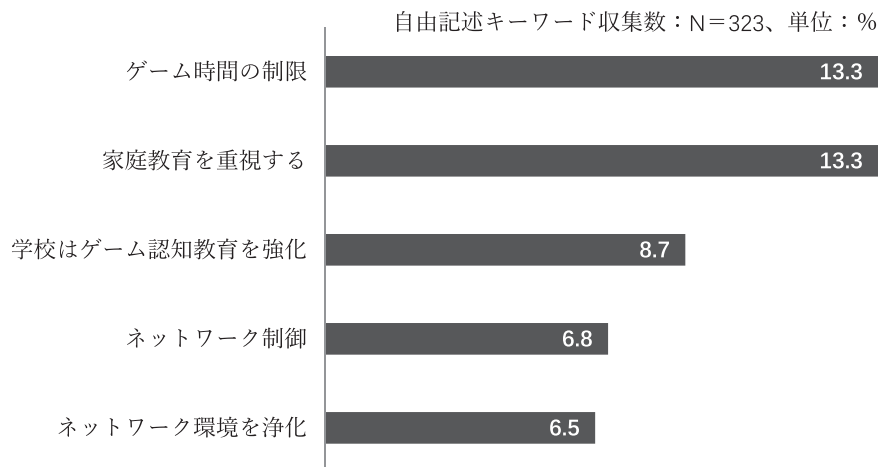


図9 ゲーム利用上の問題と教育における意見（学校、家庭、地域など）  
（上位から5項目）

青少年のゲーム利用上の問題と教育における意見（学校、家庭、地域など）について、中国教師の自由回答の分析結果によると、「ネットワーク環境を浄化」、「ネットワーク情報制御」、「学校はゲーム認知教育を強化」、「家庭教育を重視する」、「ゲーム時間の制限」が上位五位としてあげられていた。

## 3. 結論と考察

### (1) 青少年のゲーム利用に関する教師の意識と態度現状と分析

日中二つの調査結果を比較することによって、次のことが明らかにされた。

第1に、両国教師は、「ゲーム利用に関する教育が遅れている」という意識が明確である。しかし、WHOによる「ゲーム障害」の定義について知らなかったという割合は、中国の教師は約3割であるが、日本の教師は約7割と多い。「ゲーム障害」についての認識を、日本の教師が高めるための研修が必要である。

第2に、ゲーム利用に関する教育を効果的にするために、日本の教師は、教育研修活動や家庭・地域の連携に積極的な態度を持っていることがわかった。ゲーム利用またゲームリテラシー教育活動、研修などへの参加意欲について、日本の教師はゲーム利用に関する講演、研修などの参加する意欲がある（66.1％）が、そのための研修機会やプログラムを充

実する必要がある。ゲーム利用に関する教育の家庭と地域の連携について、必要と感じる日本の教師は9割を超えた、教師が、ゲーム利用に関する教育の学校と家庭・地域等の連携を重視することがわかった。

教師の視点からみた青少年がゲームに夢中になる原因では、児童・生徒の「自律性」との関わりが強いと考えており、また「学習に興味が欠如」と「ストレス」に持つ青少年が学習意欲が低いことがゲーム依存を高め、ゲームにおける豊かな擬態世界や強い刺激、綺麗な画面と美しい音楽などの快楽性が青少年をゲームに夢中にさせる原因として無視できないと考えている。青少年ゲーム利用上の問題と教育における意見（学校、家庭、地域など）について、教師は、「ネットワーク環境を浄化」、「ネットワーク情報制御」、「学校でゲーム認知教育を強化」、「家庭教育を重視する」、「ゲーム時間の制限」等の内容を重視している。

今後は、教師のためのゲーム利用に関する「態度」「意識」「知識と技能」「横断的総合的思考」「新しい価値観づくり」の研修と、ゲーム利用に関する教育の学校、家庭、地域の組織的な連携は、ICT教育に不可欠で重要な課題になるだろう。

以上の課題を解決していくためには、教師と保護者だけではなく、社会全体としてもゲームの利用に対する批判的態度の形成が重要である。教師は自身のICT指導力の向上に伴い、青少年のゲーム利用の状況や特徴を把握することを求められる。スマホやゲーム機等にフィルタリングを有効利用する方法など、学校での説明<sup>20</sup>と学校が配ったタブレットにフィルタリング設置の指導と監督を改善することも重視すべきである。

## (2) 研究課題と今後の施策への提案

### 1) 教師の意識と態度を把握するために

本論では、青少年のゲーム利用を一つの否定的な社会問題として考えてきたが、ゲームの教育的利用という積極的な方向性も実際の教育現場では生じてきている。ゲーミフィケーションなどの教育的利用も含め、教師のゲームに関する認識や態度、そして教育現場における活動を把握していく必要がある。教師たちの、ゲームプレイ、ゲームリテラシーにおける多様な意見をどう反映すれば、ゲームリテラシー教育、ゲームの教育活用などにより良い効果を与えうるのかを考えながら、教育的な学習プログラムの研究も進めていきたい。

教師のICT教育について、文部科学省の教員のICT能力チェックリストでは、A教材研究・指導の準備・評価・校務などにICTを活用する能力、B授業にICTを活用して指導する能力、C児童生徒のICT活用を指導する能力、D情報活用の基盤となる知識や態度について指導する能力があげられている（文部科学省、2019）。しかし、PISAのICTリテラシーでは、教員によるICTを用いた学習指導を含む学校内でのICTを用いた学習だけではなく、学校外のICT利用として、学習のための利用（宿題関連活動）、学習のための利用（自己志向型学習）に加えて、余暇のための利用が含まれており、そこには、依存や不適切な利用と同時に、問題解決や協働利用、社会的なつながりを含めた多様な機会のためのICT利用学習があげられている<sup>21</sup>。家庭との連携を考える以上、教師は、こうしたICTの

余暇利用についても考えていくことが求められよう。

## 2) 仮想世界と現実世界との繋がり

現在、情報技術の発展で、仮想世界と現実世界の限界が曖昧になってきた。仮想世界と現実世界との繋がりにおける、区別、共通点、本質的变化等を世界中大きなトピックとなっている、意識上にはっきりと分明でないまま、経済と社会に激しい変化を起こしている。今後、ゲーム利用に関する学校教育において、仮想世界と現実世界との繋がりに関するさらなる研究内容も必要であろう。

## 3) 全般的批判と禁止ルールの再考

「強制的にゲームを禁じると、子どもが相談できずに事態が悪化してしまう」と ASK の予防教育講座を受けた保護者が指摘した。教師がゲームに夢中になる青少年を指導する時、共感的な寄り添う態度が必要である。ゲームを全般的に否定すると、教師と青少年の関係を疎外する可能性がある。教師と保護者のゲームに対する強制的否定的意識を改善する方策を探ることも重視すべきである。本当に必要な指導は、青少年の自律性の向上であり、青少年が自律的にゲームや ICT を利用していく力を習得させることではないだろうか。

以上から、教師のゲーム観を変えるため具体的な提案を取り上げる。

教師ゲーム観を変えるための要素	できること
ゲームの基本的知識、意識	教師の ICT 活用指導力養成プログラムに加え、学校の ICT 教育にゲーミフィケーションやゲーム原理の活用
ゲームへ態度の転換	教師が青少年と協同にゲームを体験、交流すること
ゲーム依存の予防	教師が親と協力して、学校や地域でゲームの「ルールづくり」を学ぶこと
仮想世界への理想的認識	情報技術が教育分野におこる変化、影響、価値、本質など、現実世界と仮想世界の区別、共通点などについて教職課程に設置すること

## 参考文献

- [1] 内閣府「令和2年度青少年のインターネット利用環境実態調査」令和3年3月
- [2] 文部科学省初等中等教育局 情報教育・外国語教育課長 高谷浩樹、「教育の情報化の現状と今後の方向性」平成31年2月15日
- [3] 文部科学省の「教員の ICT 活用指導力チェックリスト（平成30年6月改訂）」、D（改訂前項目D『情報モラルなどを指導する能力』を再構成）
- [4] 中国《第七次全国人口普查公报》P.53
- [5] 中国新闻出版总署、【国家新闻出版署关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知】8月30日
- [6] 中国国家新闻出版署解读《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》第5问【家庭、学校在防止未成年人沉迷网络游戏方面应发挥哪些作用？】，来自教育部新闻办【微言教育】
- [7] 世界保健機関（WHO）は「改訂版国際疾病分類（ICD-11）」で、「ゲーム障害」（gaming disorder）を「中毒障害」の章に追加、2022年から適用となる
- [8] 小孫康平、『教育委員会が求める教員像の計量テキスト分析：教育方法学的観点から』『皇學館大学



紀要』, 56, p.242 (2018-03)

[9] OECD, 2018, 'PISA 2021 ICT FRAMEWORK'

## 注

- 1 内閣府が発表した「令和2年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」によると、青少年のインターネットの利用内容については、「ゲーム」が79.9%と上位である。
- 2 内閣府「令和2年度青少年のインターネット利用環境実態調査」令和3年3月
- 3 ここでは、満10歳から満17歳を「青少年」、その保護者を「青少年の保護者」、0歳から満9歳を「低年齢層の子ども」、その保護者を「低年齢層の子どもの保護者」と表記する。「保護者」と表記する場合には0歳から満17歳までの子どもの保護者を指す。元号表記は全て「年度」を指す。
- 4 内閣府「令和2年度青少年のインターネット利用環境実態調査」令和3年3月 p.29
- 5 内閣府「令和2年度青少年のインターネット利用環境実態調査」令和3年3月 p.3
- 6 調査の対象者：神戸学院大学人文学部1年次生「人文の知」受講生。回収率：調査対象者232名のうち、172名から回答を得た。ここでゲームとは、ボードゲームやゲームセンターでのゲームを除き、もっぱら、スマホなどのモバイル機器やパソコンで行うゲームを意味する。
- 7 内閣府「令和2年度青少年のインターネット利用環境実態調査」令和3年3月 p.104
- 8 文部科学省初等中等教育局 情報教育・外国語教育課長 高谷浩樹、「教育の情報化の現状と今後の方向性」平成31年2月15日
- 9 同上 p.3
- 10 同上 p.3
- 11 文部科学省の「教員のICT活用指導力チェックリスト（平成30年6月改訂）」、D（改訂前項目D『情報モラルなどを指導する能力』を再構成）
- 12 中国《第七次全国人口普查公报》P.53
- 13 根据新东方在线，新东方于2021年11月末停止所有幼儿园到中学的教育服务。已裁员超四万人，截止到2021年7月27日收盘，股价下跌90%，市值蒸发了2000多亿港元。
- 14 TikTok（ティックトック、中国語：抖音短視頻 / 抖音短视频）は、中華人民共和国のByteDance社が開発運営しているモバイル端末向けショートビデオプラットフォーム。米英ではYouTubeの利用時間を上回っている最大動画サイト。出典：フリー百科事典
- 15 中国新聞出版総署、【国家新闻出版署关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知】8月30日
- 16 中国国家新闻出版署解读《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》第5问【家庭、学校在防止未成年人沉迷网络游戏方面应发挥哪些作用？】，来自教育部新闻办【微言教育】
- 17 中国での調査において、教師のゲーム利用率が高いという現状で、選択肢を「毎週五回以上」「毎月四五回以上」「何回もある」「ない」に分けて、「毎週五回以上」と「毎月四五回以上」両方の総和を「ゲーム経験よくある」とみる。
- 18 世界保健機関（WHO）は「改訂版国際疾病分類（ICD-11）」で、「ゲーム障害」（gaming disorder）を「中毒障害」の章に追加、2022年から適用となる。ゲーム障害は、「数字やビデオゲームへの利用に因って個人のコントロールが損なわれ、睡眠、食事、宿題、仕事など、他の定期的な活動よりもゲームに高い優先順位を与え、「個人の健康と全体的な機能に深刻な悪影響をもたらすという特徴がある」とWHOのメンタルヘルス・物質乱用担当役員、シェクハル・サキセナ博士が述べた。
- 19 小孫康平、『教育委員会が求める教員像の計量テキスト分析：教育方法学的観点から』『皇學館大学紀要』, 56, p.242 (2018-03)。
- 20 内閣府の「青少年のインターネット利用環境実態調査（令和2年）」ではフィルタリングを使うきっかけについて、『『販売店での説明を受けて』が47.6%と最も多い。次いで『学校や保育園・幼稚園等での説明を受けて』が25.8%』である。
- 21 PISA, 2018, p.18



