

## O2-011

## 中学校におけるネット依存の教育介入とその効果の検証

山田 正明、関根 道和、立瀬 剛志

富山大学 医学部 疫学健康政策学講座

背景：SNSや動画視聴、ゲームがやめられないインターネット（以下、ネット）依存の子どもが増加し、大きな社会問題となっている。学校におけるネット依存の予防教育は理想的なポピュレーションアプローチの場であるが、その効果についての研究は少ない。

目的：ネット依存の予防教育を実施し、その効果と行動（意識）変容が起りにくい生徒の要因を分析する。  
方法：2023-2024年に、主に富山県の計8中学校の学校保健委員会にてネット依存の予防教育を実施した。講演の内容は、1 依存症の基礎知識、2 依存症での脳の変化、3 ネット依存の対策で、40-60分間の対面で実施した。講演の数日後に質問紙、あるいはクラスで利用するアプリを用いて調査を行った。調査内容は属性、（娯楽目的の）平日のネット利用時間、ネット依存度（YDQ-8）、家庭内のネットに関するルールの有無、そして講演を聞いてネット依存の危険性が理解できたか、自身のネット時間を減らそうと思ったかを尋ねた。理解ができたかと減らそうと思ったかの回答をそれぞれ目的変数とし、2つのロジスティック回帰分析を行った。

結果：3120人中2699人（回収率86.5%）から回答を得て2235人（71.6%）が分析対象となった。ネット利用時間では2時間以内が30.6%であったが、4時間以上が22.1%、6時間以上は6.0%であった。ネット依存（YDQで5以上）は14.4%であった。講演内容が理解できた割合は96.1%、減らそうと思った割合は88.9%であった。次に理解できなかった（3.9%）、減らそうと思わなかった（11.1%）生徒に対してロジスティック回帰分析を行ったところ、共通して有意な関連が見られたものは男子、4時間以上のネット利用で、高いオッズ比（OR）が認められた。

考察・結語：中学生へのネット依存の予防教育は、多くの生徒の意識を変えることができた。しかし男子と4時間以上の生徒で危険性の理解ができない、使用時間を減らそうと思わない割合が高かった。ネットの長時間利用が習慣化されている生徒では、予防教育の効果が減ると考えられた。ネット利用が習慣化する前の啓発や予防教育が重要である。

## O2-012

## 親子ゲーム交流教室の開催とネット・ゲームに対する親の認識

中塚 志麻<sup>1)</sup><sup>1)</sup>神戸教育短期大学、<sup>2)</sup>神戸大学大学院保健学研究科

【はじめに】2019年5月にWHOの「国際疾患分類」で「ゲーム障害」が取り上げられた。これを受け、全国で「ゲーム依存」に関する報告が多く発表されている。本稿では、ゲーム使用を否定せず親子交流を深める媒体として捉えた親子ゲーム教室の活動と保護者のネット・ゲームに対する認識について報告する。【親子交流教室の開催概要】1) 開催日時：2024年11月●日 10:00~12:00 大学祭のイベントの1つとして実施 2) 開催場所：近畿圏A市内の短期大学キャンパス内 3) 運営・計画・実践：短期大学教員・学生 A市内工業高校教員・生徒計9名 4) 参加家族：18家族 【教室の環境構成】132平米の教室に6つのブースを設け、各ブースにモニターとゲーム機を設置した。ゲームには「マイクラフト」を採用し、高校生がデモンストレーションを行った。【調査方法】参加保護者を対象に、Googleフォームでのアンケートを実施した。質問内容：(1) ゲーム教室の感想 (2) 子どものネット・ゲーム使用で保護者が困っていること (3) ネット・ゲーム使用のルールの利用等（短期大学倫理委員会承認済）【結果】アンケート結果：(1) 回答者6名（女性6・男性0）(2) 年齢層（30代3・40代3）(3) 子どもの属性（女性3・男性4）(4) 年齢層（未就学2・小学生低学年1・中学年2・中学生2）(5) 親子ゲーム教室の感想：・未就学児でも楽しめる内容であると嬉しい。・ゲームを初めてやる子供でも簡単に出来る物があればいいと思う。・未就学の子はまださせたことがなかったので、体験させてもらえた。(6) 保護者が困っていること：・つい長時間やってしまう。・子守には助かるが、視力の低下を心配。・だんだんルールが守れなくなっている。(7) ネット・ゲーム使用のルールの有無：全家族にルールはあるが、あまり守られていないという回答が4名であった。【考察と今後の課題】結果アンケートの感想では、家族交流が深まる内容が記されていた。一方で、ゲームやネット使用に対する不安やルールの必要性を感じるコメントもあった。マイクラフトは小学生に人気のあるゲームであるが、未就学児や保護者には難しかった可能性があった。大学祭のイベントで未就学児と保護者に人気のあるタレントが出演したため、多くの参加者が未就学児の親子連れとなった。今後は、未就学児でも楽しむことができる体を動かす体験型ゲームを取り入れることを検討する。