

# くすのき



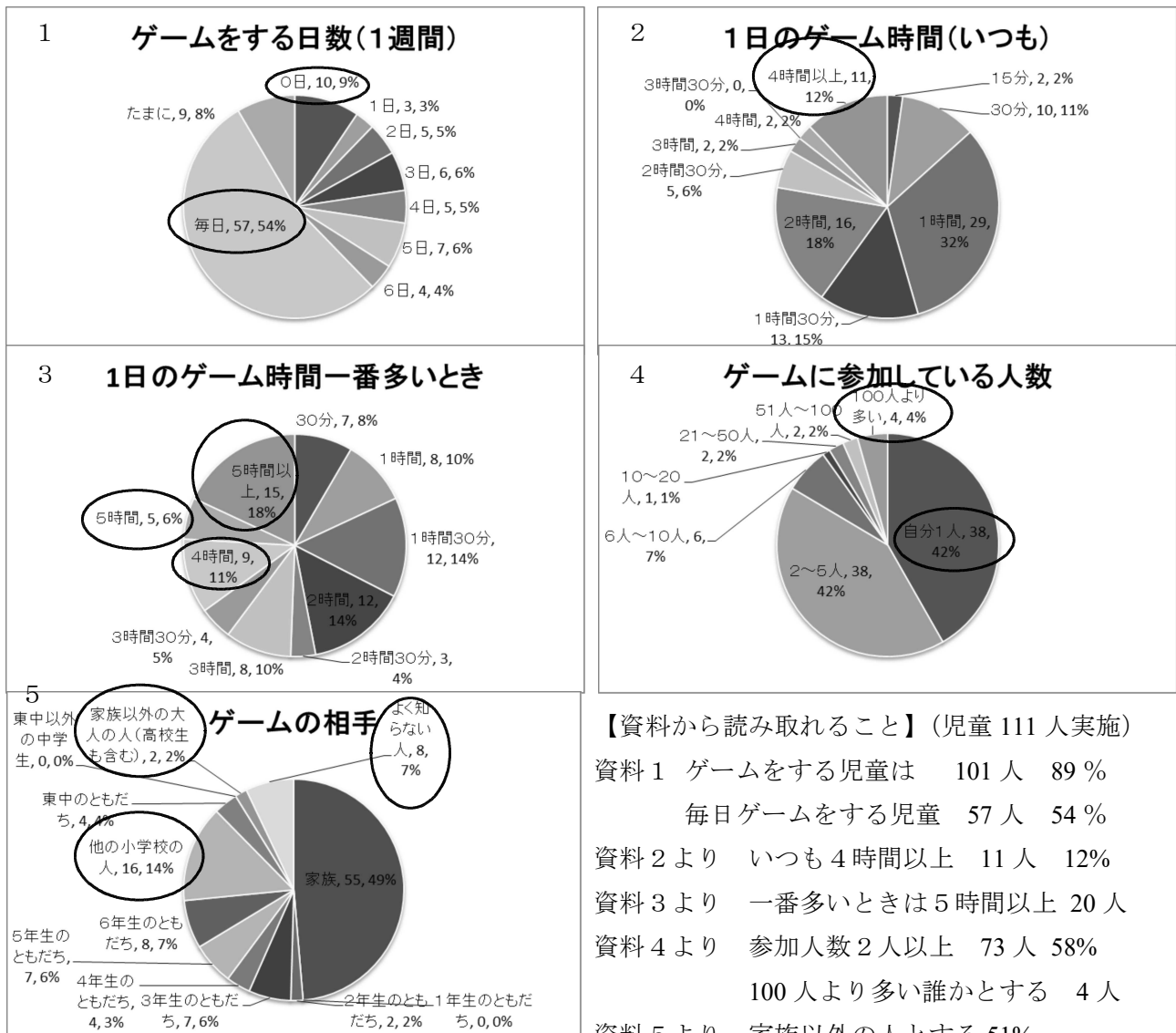
第10号  
令和2年7月30日  
文責 山田美穂

## オンラインゲーム、SNSについて

7月6日(金)

本校では、毎朝子どもたちの検温と、体調の確認をしています。その時に、「気持ちが悪い」「だるい」と訴える児童が数名いました。話を聞くと、「夜遅くまでゲームをしていた」「LINEをしていた」等の話題がでたり、先生方からも「授業中、集中していない」「宿題が提出されない」「3時に寝たらしい」等の話題が出たりしたため、全校児童を対象に「ゲームやSNSに関するアンケート」をとりました(全校112名中111名実施)。結果は次の通りです。

グラフに示した数値の見方 例 0日, 10, 9% : 0日と書いた児童, 10人, 全体の9%



【資料から読み取れること】(児童111人実施)

資料1 ゲームをする児童は 101人 89%  
毎日ゲームをする児童 57人 54%

資料2 より いつも4時間以上 11人 12%

資料3 より 一番多いときは5時間以上 20人

資料4 より 参加人数2人以上 73人 58%  
100人以上より多い誰かとする 4人

資料5 より 家族以外の人とする 51%  
よく知らない人とする 8人

グラフは載せませんでした、「寝る時間」はとても気になります。

【寝る時間】（回答した児童87人 無回答24人）

遅いときは何時頃寝ますか。	8時	9時	10時	11時	12時	1時	2時	3時	3時より遅い
	6人	19人	33人	13人	9人	1人	0人	1人	5人

【どんなゲームをしているか】

マリオ（スーパーマリオ、オデッセイ、カート等） 集まれ動物の森、飛び出せ動物の森  
フォートナイト、マイクラ、ロブロックス、DBD、荒野行動、第五人格、等々

一般的に言われている、ネットゲームでの心配は、次の様なことです。

- ・つい長時間プレーしてしまう
- ・チャット機能 知らない人とゲームに関わることもあります。そのため、不適切な表現や、他の人からの接触等、安全に関わる問題。
- ・アプリ購入 無料でダウンロードした後、仮想通貨（クレジットカードで購入）を使って、キャラクターの見た目や武器、コスチュームなどを購入できるシステムもあります。
- ・武器やアイテムのプレゼントや交換から発生するトラブル。
- ・不安・ストレスレベルの上昇 激しく競い合い、素早く進行し、たった1人しか勝てないゲーム等は、プレーを重ね、負けを重ねることで、怒りの感情が生まれることがあります。

取り越し苦労で済めばよいのですが、アンケートの結果を見ても、やはり心配な面はあります。全てのゲームが悪い物だとは思いません。家族全員の笑顔につながるようなゲームを子どもさんと一緒に行う場面もあると思います。健康で楽しい時間を過ごすためにも、ゲームをするときのご家庭内のルールを、子どもさんと一緒に話し合ってみてください。よろしくお願いします。

SNS（LINE、ティックトック、ツイッター、インスタグラム、ユーチューブ、ZOOM等）について

