

スクラム

～ 立志・挑戦・感動～

浮羽中学校学校通信

第33号（12月4日発行）

文責 校長 高倉 満

～オンラインゲームに関わるアンケート結果から～

さて、オンラインゲームに関する注意喚起をスクラム27号でさせていただきました。

また、市内の小・中学校でオンラインゲームに関する生徒の状況についてアンケートをとりました。全国的に「フォートナイト」、「荒野行動」などのオンラインゲームがきっかけとなって様々な問題が起きています。年齢制限（推奨年齢）も15歳以上や17歳以上と決められています。これらのゲームは、プレイヤーが生き残るために武器や仲間を見つけて戦う戦闘ゲームです。新型コロナウイルスの影響による休校が明けて以降、全国的に多くの小中学生がオンラインゲームに没頭し、学校生活や日常生活に大きな支障が出るなどの問題が表面化しています。オンラインゲームを利用する時間が増加し、昼夜逆転の生活で寝る子や、学校に行き渋る子も出てきている状況です。こうした問題は浮羽中も例外ではありません。今回、アンケート結果の一部をお知らせしますが、ぜひ子どもを守る意味でも家庭で危機感を持ち、保護者間での情報を共有し、家庭でのルール作り等の対策の徹底をお願いしたいと思います。

1. あなたは、オンラインゲームをしたことがありますか。

	1年	2年	3年
はい	77%	63%	73%
いいえ	23%	37%	27%

学年別のオンラインゲームをしたことのある生徒の割合です。平均して70%を超える生徒が行っています。特に1年生が一番高いことに驚きました。

2. オンラインゲームを1週間に何日間していますか。

	1日	2日～3日	4日～6日	毎日
1年	25%	21%	28%	26%
2年	23%	25%	28%	24%
3年	22%	30%	25%	23%

全学年、毎日している生徒の割合が高く4日以上で見ると50%を越えます。日常生活の中に深く根付いていることがよく分かります。ゲーム中心の生活は、ぜひ改善して欲しいと思います。

3. ゲームをするときは、どれくらいの時間していますか。

	1時間以内	1～2時間	2～3時間	3時間以上
1年	43%	37%	11%	9%
2年	29%	35%	22%	14%
3年	22%	41%	17%	20%



この結果を見てどう感じますか。家庭でのルールを守りながらやっている生徒もいると思いますが、2年生、3年生で2時間以上やっている生徒が40%近い結果に驚いています。自分の進路目標を設定し、家庭学習に全力を注いで欲しい時に、これだけの時間をゲーム使えば学習時間が少なくなるのは当然です。ぜひ家庭でのルールを作る時はゲーム時間については1時間以内を目安にして欲しいと思います。

4. ゲームで、課金をしたことがありますか。

	ない	ある
1年	55%	45%
2年	54%	45%
3年	56%	42%

50%近い生徒が課金をしています。生徒によっては家庭のルールとして保護者の前で課金をする子もいるようです。しかし金額が高額になっている生徒もいます。

5000円以上10000円未満の子が34名、10000円以上の子が14名いて驚いています。家庭でも十分に注意をしていただき、子どもの状況には気を配って欲しいと思います。

□家族とゲームについての約束事があると答えた生徒は1年生23%、2年生48%、3年生45%でした。ゲームの時間が長くない、トラブルを発生させない為にも家庭でしっかりと約束事（ルール）について決めることが絶対大切だと思います。