



ご協力ありがとうございました。

インターネットの利用に関するアンケート

「ひがしっ子7月号」でも話題にしましたが、昨今、オンラインゲームのやり過ぎ等による「ゲーム障害」や「ネット依存」が社会問題となっている現状を踏まえ、保護者の皆様に本校児童の実態把握のためのアンケート調査をお願いしました。短い期間での調査となりましたが、ご協力くださりありがとうございました。併せて児童対象のアンケートも実施しました。多岐にわたるアンケートのため、詳細な報告は割愛させていただきますが、集計結果から参考にさせていただきたい点をいくつかご紹介いたします。ご一読の上、夏休み中や今後の家庭でのご指導にお役立ていただければ幸いです。なお、一部未回答の設問や判読不明のもの、また、理解不十分と思われる回答もあり、合計の数字等が合わないものもありますが、おおよその傾向はつかめるものと考えてそのまま集計していることをご理解ください。

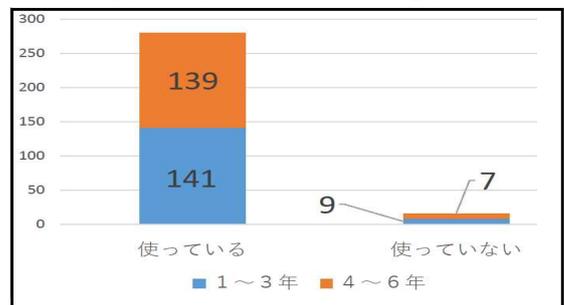
1 情報端末の使用頻度、使用時間、使用目的および所有状況等について

☆①②から、低学年・高学年を問わず、大半の児童が情報端末を使用していること、その頻度も高学年がやや多い傾向はあるものの、半数弱の児童が「ほぼ毎日」使用している状況がうかがえる。

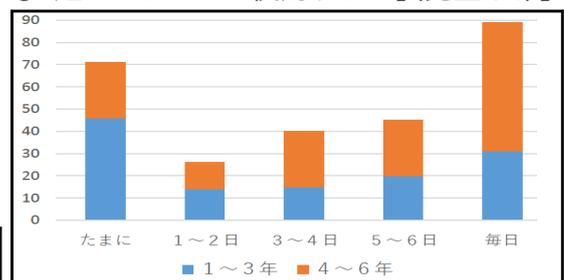
☆③から、学習や情報収集等のツールとしても活用されているものの、使用目的は、YouTube等の動画視聴が最も多く、オンラインゲームもほぼ半数の児童がやっていることが分かる。

☆④から、情報端末は、家族と共有のものが多く、ゲーム機は自分専用のものも多く、スマホ、タブレットも自分専用のもを所有している児童が相当数いることが分かる。

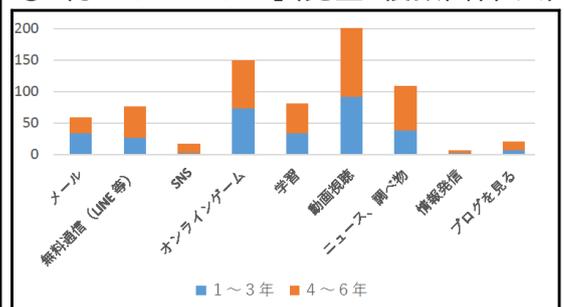
①「家で情報端末を使っているか」(児童:人)



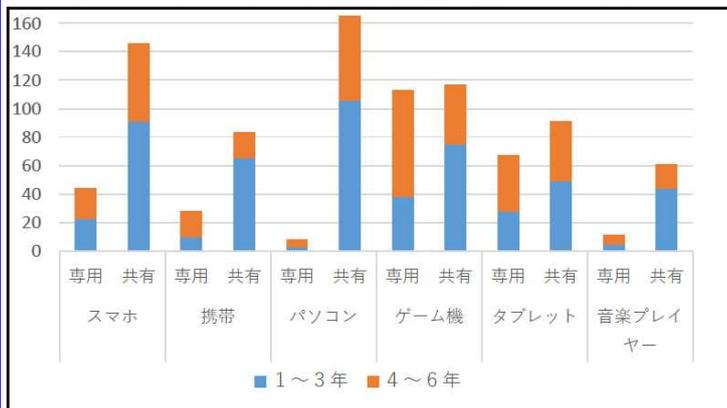
②「週でどれくらい使用するか」(児童:人)



③「何をしているか」(児童・複数回答:人)



④情報端末の所有状況 (児童・複数回答:人)

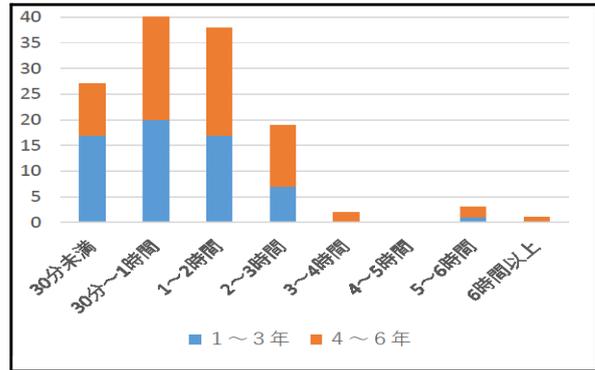


2 オンラインゲームの利用状況について

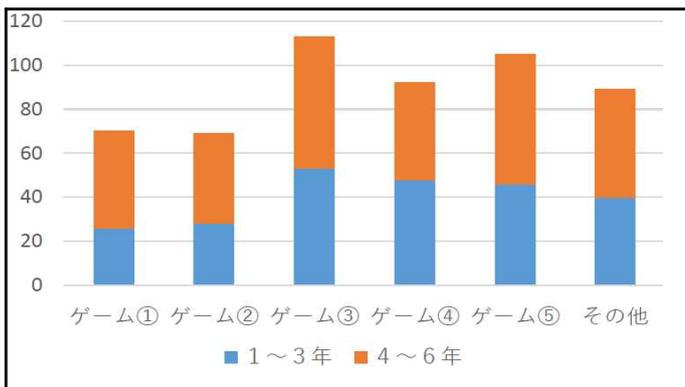
☆児童の約半数がやっているオンラインゲームだが、⑤⑥から、平日、休日を問わずオンラインゲームを利用している児童が相当数いることが分かる。また、平日より休日のほうが利用時間が長くなる傾向がある。また、一部には、明らかにやり過ぎが心配される児童もいる。

☆質問紙では具体的なゲーム名を挙げたがここでは略す。なお、ゲーム①は国内での対象年齢が15歳以上になっている。(諸外国でもおおむね13歳以上)

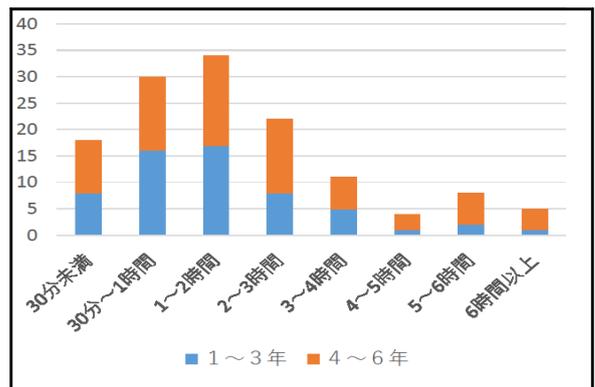
⑤平日のオンラインゲーム利用時間(児童:人)



⑦やっているゲーム(児童・複数回答:人)

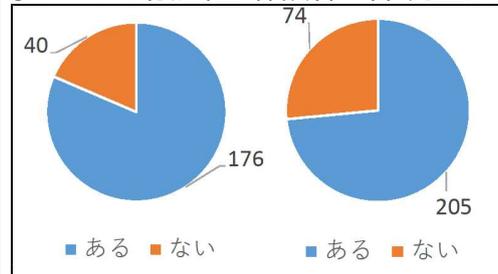


⑥休日のオンラインゲーム利用時間(児童:人)

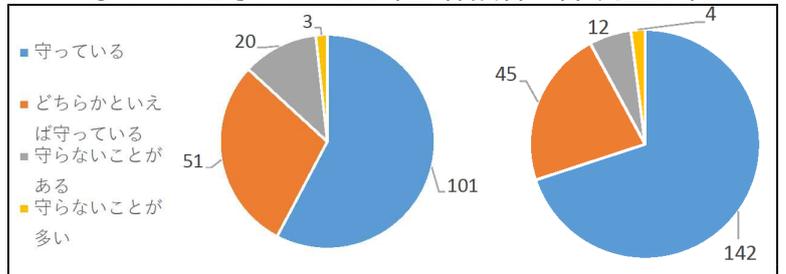


3 家庭内でのルールについて

⑧ルールの有無(左 保護者 右 児童:人)



⑨ルールを守っているか(左 保護者 右 児童:人)



☆⑧⑨から、4分の3の家庭でルールを決めており、大半の児童、保護者はルールが守れていると感じている。しかし、明確なルールを定めていない家庭、なかなか決まりを守れない児童も一定数いる。

その他、オンラインゲームでは、課金をやっている児童も1割程度いて、十分な注意が必要だと感じました。また、長時間のネット利用により、視力低下や肩こり、頭痛、イライラ感や不眠、ゲームのことが頭から離れないといった心身の不調を感じた経験を持つ児童・保護者が少なからずいることもわかりました。学校では、これまで「ネット利用で犯罪に巻き込まれないようにする」ことに視点をおいた指導を重視してきましたが、加えて、ネット依存防止についても機会を捉えて指導していきたいと思えます。しかし、ネット依存防止につきまちは、ご家庭での指導が何より大切です。様々なご事情等もあるとは思いますが、「ひがしっ子7月号」でご紹介した「ネット利用のあたりまえ 4つの大丈夫？」や「家庭内のルールの例」なども参考に、お子さんと話し合ったり、アドバイスやルールの見直しなどをしたりしていただければ幸いです。