

情報と表現

ハートネットTV シリーズ ゲーム障害 第1回 わたして「病気」ですか…?

放送日：2018年5月29日 放送時間：30分



対象校種 小学校4～6年 中学校 高校
対象教科 道徳 総合

この番組の良さ



● ゲーム障害とは

オンラインゲームなどへの過度な依存により日常生活に支障をきたす疾病のことです。インターネットやスマホの普及でゲームなどに過度に依存する問題が世界各地で指摘されています。これを受け、WHOでは2019年5月にゲーム障害を国際疾病分類として認定しました。

ゲーム障害の要件とは、ゲームをする時間をコントロールできない。日常生活や他の関心事よりゲームを優先する。人間関係や健康などに問題が起きていてもゲームを続ける。学業上・職業上の義務が果たせない。といった症状が、1年以上または重度なら短期でも継続することを言います。



● ゲーム障害の実態から

番組では、会社の人間関係に疲弊し、退職してから1日20時間を費やしゲームにのめり込む25歳の男性が登場します。ゲームが生活の中心で、心や体も蝕まれ、気力もないという状況です。

また、両親の離婚から人間不信となり、恋愛ゲームで70万円近く課金している女性も登場します。現実の世界では叶わない恋愛も、ゲームの中では叶うのです。稼いだお金はゲームにつき込んでいます。

番組では、ゲーム依存から抜け出せずに悩む2人の映像から、知られざるゲーム障害の実態に迫ることができます。

番組活用のポイント

● 子どもたちの実態を知る

番組を視聴する前に、可能なら視聴する子どもたちの実態を把握することも必要でしょう。

ゲーム障害の兆候として本番組にも登場する、日本で初めてネット依存専門外来を設けた、国立病院機構久里浜医療センター 樋口進院長のアンケートが生かされます。

- ・ゲームをする時間がかなり長くなった。
- ・夜中までゲームを続ける。
- ・朝起きられない。
- ・絶えずゲームのことを気にしている。
- ・ほかのことに興味を示さない。
- ・ゲームのことを注意すると激しく怒る。
- ・使用時間や内容などについて嘘をつく。
- ・ゲームへの課金が多い。

● ゲーム障害について考える

樋口院長によると、ゲーム障害を脳科学の観点からとして見たとき、依存になりやすい傾向は、衝動を制御できないことと関連があると言います。

ゲームをやっているとどんどん依存行動がひどくなっていくと、理性の脳である前頭前野の働きが悪くなり、衝動のコントロールができなくなってしまうことがあるそうです。

また、課金システムとゲーム依存の関係性についても考えることができます。

アイテムが欲しいという気持ちにガチャという一種のギャンブル性が入ってくることで、ゲームへの依存性を高めている要因の一つになっていると言います。

● ゲーム障害を乗り越える

eスポーツへの注目も高まり、ゲームを含めネット依存の傾向にある人が今後も増えていくことが予想されます。



そんな中、番組後半に語られる、現実社会の中で周りから評価されるとゲーム障害にはなりづらいという事実や、番組最後の現実を客観的に見つめなおすことで、立ち直ろうとする姿から、障害を乗り越えるヒントを見つけることができます。



執筆者
徳島県海陽町立海部小学校
指導教諭 **溝内正剛**

ゲーム障害って、病気ですか？

【授業時間 45分】 まるごと視聴

児童生徒の思考と活動の流れ	教師の支援と評価
<p> 思ったより当てはまった。 半分ぐらい当てはまった。 ほとんど当てはまらなかった。 </p> <p>ゲームが好きな人が多いなあ。</p> <p> 言われてもなかなかやめられない事がある。 休みの日は一日中ゲームをしている事がある。 夜遅くまでゲームをしていて宿題ができなかった事がある。 </p> <p>ゲームへの依存が高い事を「ゲーム障害」と言い、病気の一つに認定されています。</p> <p>ゲーム障害を克服するにはどうすれば良いのだろう？</p>	<ul style="list-style-type: none"> 8つの項目についてのアンケートの結果を発表する。 ゲームが好きな子どもたちの意見を聞く。 ゲーム障害という名称を伝え、現代社会において、大きな問題になっているということを伝える。 本時の課題を確認し、板書を行う。
<p>  ゲーム障害を紹介する場面 番組視聴(開始～17分18秒) </p> <p> ゲームが生活の中心だ。 昼と夜が逆転している。 気力も体力も無くなっている。 社会とのかかわりがなくなっている。 </p>	<ul style="list-style-type: none"> 開始～17分18秒の「布団で休んでいる場面」の後、一時停止する。 部分視聴後、ゲーム障害の症状や原因について話し合いを行う。
<p>  ゲーム障害への対策の場面 番組視聴(17分18秒～最後) </p> <p> 心の隙間を埋めてくれたのがゲーム。 衝動のコントロールができていない。 ギャンブル性があり、ガチャに依存している。 ゲームの存在が大きくなりすぎている。 </p> <p> ・現実社会から評価されると、ゲーム障害になりにくい。 ・今の自分を見つめなおすと良い。 ・孤独にならず、社会に関わっていく事が大切である。 ・自分が変わるためには、決意した思いを忘れずに継続していく事が重要である。 </p>	<ul style="list-style-type: none"> 17分18秒～最後まで視聴する。 依存している理由について考えを深めていくよう支援する。 17分18秒からの樋口院長の話や、26分からのあんどうさんの心境の変化の場面から、ゲーム障害を克服していくヒントについて考える。
<p> ・ゲーム障害についてもっと知りたい。 ・ゲームや動画視聴は時間を決めて楽しみたい。 ・ゲームやネットと上手につきあう方法について考えたい。 </p>	<p>【思考力・判断力・表現力等】</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム障害について学んだことを、これからの自分の考え方や生き方に生かそうとしているか。