

國學院大學學術情報リポジトリ

小学生の学校不適應とゲーム依存傾向との関連

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2025-03-29 キーワード (Ja): ゲーム依存傾向, 学校不適應, 小学校高学年児童 キーワード (En): 作成者: 渡邊, 雅俊 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.57529/0002001528

小学生の学校不適応とゲーム依存傾向との関連

渡邊 雅俊

【要旨】

本研究は、小学校5年生と6年生の保護者を対象に行った調査を通して、学校不適応が情緒的問題を引き起こすことでゲーム依存傾向が高まる（研究仮説1）、および保護者の介入（子どものゲーム使用行動への関与）がゲーム依存傾向を抑制する（研究仮説2）ことについての検証を目的とした。研究仮説1については、学業不適応が情緒的問題を媒介してゲーム依存傾向を高める一方で、対人関係不適応の場合には、情緒的問題が部分的に媒介されてゲーム依存傾向を高めることが示された。これは、学業不適応を示す児童が直接的にゲーム依存傾向に至るのではなく、情緒的問題が引き起こされた際にそのリスクが高まることを示唆している。また、研究仮説2も支持され、保護者が子どものゲーム使用に対して、ゲームをする際のルールを明確に設定し、それを守らせることや、ゲームの内容について話し合うことにより、ゲーム依存傾向に陥るリスクを軽減できると考えられた。

【キーワード】

ゲーム依存傾向 学校不適応 小学校高学年児童

問題と目的

近年、小学生やその保護者の教育相談において、デジタルゲーム（以下、ゲーム）¹⁾に関する話題が増えている。例えば、家庭での過ごし方を聴取すると、学習を除く時間はゲームで遊ぶだけの児童が目立つ。保護者は、我が子がゲームに夢中になり、会話が減って、家庭学習も疎かになっていると訴える。小学生の生活実態調査（学研教育総合研究所, 2024）によれば、ゲームの使用が放課後の1時間近くを占め、最も楽しく感じる時間に上げられている。また、小学校5、6年生の3割程度が、課金しながら遊んでいる。そして、7割近い保護者が、子どものゲームの過度な使用に悩む（ベネッセ教育総合研究所, 2024）。

このような趨勢により、ゲームは、今や小学生の生活の一部を成し、保護者の主たる心配事である。教員ばかりでなく、スクールカウンセラーや教育相談員といった教育心理臨床に携わる者にとっては、看過できない余暇活動になった。近年では、そのデザインや操作原理の利点を教育に活用するゲーミフィケーション（gamification）の進展によって、小学生を対象とした授業実践の成果（宮崎・生田, 2021; 福山ら, 2017）も示されており、学習にも影響は広がる。一方で、懸念されるのは、抑制の効かないゲーム漬けによって、情緒の不安定と他活動の消失がもたらされ、学業や仕事の停滞、人間関係や健康の悪化を引き起こすとされるゲーム障害（神村, 2020）²⁾

のリスクであろう。

Stevens et al. (2020) の17カ国の成人を含めた226,247人を対象としたメタアナリシスによれば、ICD（国際疾病分類）のゲーム障害に依拠した有病率の推定値は、3.05%であり、男性が女性の約2.5倍の発生率であることが示唆された。日本の小学校4年生から6年生を対象としたゲーム障害の有病率は5.6%（男児7.8%、女児3.2%）であり、関連する因子として、朝食を抜く、運動不足、就寝時間が遅い、頻繁な過敏性、頻繁な学校回避感、親しい友人が少ない、学業成績が低い、親子交流なし、家庭でのルールがない等が報告されている（Yamada et al., 2021）。

増田ら（2023）は、小学校1年生から6年生を対象に、DSM-5の診断基準を用いて調査したところ、ゲーム障害である児童の割合が1～3年生は男子 19.4%、女子 10.6%、4～6年生では男子 15.1%、女子 7.6%であることを報告した。また、ゲームに費やす時間が2時間を超えると、入眠・起床の困難、勉強と運動に対する嫌悪、意欲や気分の低下が認められている。増田ら（2022）は、ゲーム障害の外来治療経過107例の分析を通し、ゲーム障害と診断された小学生の4割が改善しないことや、治療継続が難しい症例が多いことを報告している。そして、心身の発達途上の時期におけるゲーム依存の継続は、他の活動に関心が向かず、学習や社会性を育てる機会を損失することで、子どもの将来に大きな禍根を残しかねないと警鐘している。従って、教員や教育心理臨床に携わる者は、児童生徒をゲーム障害から守るために、それに至る過程を理解し、リスクへの速やかな対応が求められる。

ゲーム障害に関する先行研究をレビューしたKirály et al. (2023) によれば、学校生活を通した幸福感が低い（学業成績の低さ、対人関係のトラブル、いじめ加害・被害当事者、登校の不安定さ）子どもが、それを補償するためにゲームを過剰に使用する傾向があることを指摘している。その心理機序として、仮想世界がもたらす不可視性、匿名性、平等・公平な機会は、プレイ中においてのみ自己効力感を回復させ、仲間のゲーマーに承認されているという感覚を与える。このことは、自分の不幸な状況を忘れさせる魅力がある一方で、現実の困難や失敗は対処されずに回避されてしまい、長期的に情緒的問題を高めていくと考察している。我が国の登校回避感情の高さや登校しぶり、不登校を示す小学生にもゲームへの没頭に併せて、分離不安や気分の不安定さが見られ、そうなるとう再登校や社会的活動がますます困難になってしまうことが指摘されている（穂本, 2017; 守谷, 2023）。従って、このような学校での学業や対人関係における不適応と、それに起因する情緒的問題が、ゲーム障害のリスクを高める要因と推察できる。

他方、子どものゲーム障害のリスクを抑制するには、保護者の介入が重要だと考えられる。従来から、保護者が子どものゲームの使用行動を管理したり、余暇活動を充実させたりすると、ゲーム障害のリスクを低下させることが指摘されてきた（Bussone, 2020）。渋谷ら（2010）の調査では、小学校高学年の男児において、保護者が家庭でゲームの接触時間を厳しく制限することで、1年後に攻撃性が低くなる傾向を認めている。小学校低学年の児童においても、保護者が一緒にゲームで遊ぶばかりでなく、レーティングマークの確認や使用ルールの遵守、ゲームで起きたことの

良し悪しを伝えるような介入を行うことによって、子どもの社会適応を向上させる可能性が示唆されている（鄭ら, 2020）。

以上から、本研究は、ゲーム障害のリスクを予防する一助となることを目指し、学校不適応との関連を検討する。具体的な研究目的として、小学校高学年児童は学校不適応により情緒的問題が引き起こされると、ゲーム障害のリスク（以下、ゲーム依存傾向）が高まる（研究仮説1）こと、また、保護者が我が子のゲーム使用行動へ介入する（以下、保護者介入）とゲーム依存傾向を抑制する（研究仮説2）ことについて明らかにする。

方 法

調査協力者と手続き

調査協力者は、東京都内の公立小学校2校の通常学級に在籍する5、6年生の保護者173名であった。この学年の保護者に回答を求めた理由は、子どものゲーム使用行動に最も介入する時期であると指摘されており（堀内, 2018）、それだけ関心が高いと考えたからである。回答した保護者の内訳は、父親25名、母親148名、その他3名（祖父母等）であった。このうち、自分の子どもにはゲームで遊ぶ習慣がない（遊ぶ時間が1週間に30分以内）と答えた17名は除き、調査は156名を対象として実施した。調査は、協力校の担任教員が、調査の趣旨と質問FormのあるWebページへのアクセスURL、QRコードが記載された文書を児童に配布した。保護者には、その文書を通して、調査の趣旨と手続き、研究成果の公表の説明、データ管理、個人情報保護を誓約する旨を説明した。また、質問Formへの回答は任意であり、回答しないことで不利益は生じないこと等を明示した。回答の送信によって、調査協力の同意が得られたと判断した。なお、本研究の手続きは、著者の所属機関の倫理委員会の審査と承認を受けた（ヒト研究R06第01号）。

質問項目の構成

Table 1は、学校不適応尺度（学業不適応尺度・対人関係不適応尺度）、情緒的問題尺度、ゲーム依存傾向尺度、保護者介入尺度の質問項目の内容である。

フェイスシート 質問項目に先立って、子どもの学年と性別、回答者の子どもとの関係について尋ねた他、子どもにゲームで遊ぶ習慣があるか否か、遊ぶ時間は平日と休日それぞれどの程度かを質問した。

学校不適応尺度 この尺度には、保護者の認知している子どもの学校適応の状態を測定するために作成された小倉（2005）による小学生の適応評定尺度を用いた。質問項目は、学習領域（学習の動機付けと態度の適応）7項目と社会領域（対人関係の形成の適応）4項目について、結果を理解しやすくするために一部の表現を反転し、それぞれ学業不適応尺度と対人不適応尺度とした。従って、得点が高いほど学校不適応の度合いが高いことを示す。回答する保護者には、最近の子どもの様子について、項目に示された内容がどの程度みられるか尋ね、「まったくない（1点）」、「あまりない（2点）」、「ときどきある（3点）」、「よくある（4点）」までの4件法で回答

するように求めた。

情緒的問題尺度 小学生の情緒的問題を測定する尺度は、子どもの強さと困難さアンケート（Strengths and Difficulties Questionnaire: SDQ）の日本語訳（Sugawara et al., 2006）における抑うつ状態や不安の強さといった情緒的不安定さを測る5項目の質問を採用した。この尺度の保護者回答版における標準化や構成概念妥当性は、先行研究によって確認されている（Matsuishi et al., 2008; 野田, 2012; Iizuka, 2010）。質問項目について「まったくない（1点）」、「あまりない（2点）」、「ときどきある（3点）」、「よくある（4点）」の4件法で回答して貰った。

ゲーム依存傾向尺度 保護者から見た子どものゲームへの依存傾向を測定するために、松尾ら（2021）の保護者評定によるゲーム依存尺度を参考とした。この尺度は、日本の幼児・児童のゲーム利用の実態をふまえた21の質問項目から成るが、回答者の負担を考慮し、内容が類似する質問を削除して項目数を14に変更した。各質問に対して、「まったくない（1点）」、「あまりない（2

Table 1 各尺度の質問項目の内容

尺度名	質問項目の内容
学業不適応	子どもが、一生懸命勉強している*。 子どもが、勉強に対する興味を持っていない。 子どもが、家で勉強していない。 子どもが、テストの結果を見せようとしていない。 子どもが、宿題をきちんとやっている*。 子どもが、勉強をやり始めても集中できない。
対人関係不適応	子どもが、人の嫌がることをわざとする。 子どもが、何でも自分の思い通りにいかないと感じがすまない。 子どもが、誰にでも口答える。 子どもが、すぐに乱暴な言葉使いや行動を見せる。
情緒的問題	頭がいたい、お腹がいたい、気持ちが悪いなどと、よくうったえる。 心配ごとが多く、いつも不安なようだ。 おちこんでしずんでいたり、涙ぐんでいたりすることがよくある。 目新しい場面に直面すると不安でさかめついたり、すぐに自信をなくす。 こわがりで、すぐにおびえたりする。
ゲーム依存傾向	ゲームをやめるように言っても、子どもがなかなかやめようとせず、ゲームをし続けてしまうことがある。 子どもが、家族と過ごすよりもゲームの時間を優先することがある。 子どもが、友達と外で遊ぶよりも家でゲームをすることを選ぶことがある。 ゲームで遊ぶ時間の長さについて、あなたが子どもに小言を言うことがある。 子どもが、ゲームで上手いことがあったとき、大声をあげたり、口答えをしたり、いやいらしてかんしゃくを起こすことがある。 ゲームで遊んでもよい時間の長さに制限をかけると、子どもが怒ったり、反発することがある。 ゲームで遊ぶ時間について、子どもに口出しをしたときに、子どもが駄々をこねたりすることがある。 ゲームを始める前と比べて、子どもが疲れているように見えるときがある。 子どもが、ゲームで遊ぼうとしないせいで、落ち込んだり、いやいらしているのを見たことがある。 ゲームのせいで、子どもの生活リズムが乱れていてと感じることがある。 子どもがゲームで遊んでいる時に、何度も同じことを言わないと伝わらないことがある。 子どもがゲームに夢中になって、あなたの言うことを無視することがある。 子どもがゲームをし始めてから、嘘をつくようになったと感じることがある。 子どもがゲームをし始めてから、学力が下がったことがある。
保護者介入	ゲームで遊んでよい時間(30分以内など)や時間帯(夜9時までなど)を決めて、守らせてきた。 ゲームの遊び方(課金しない、オンライン上の見知らぬ人と交流しないなど)を決めて、守らせてきた。 ゲームの暴力行為の真似をしないようにし、子どもに話してきた。

*反転項目である。

点)、「ときどきある（3点）」、「よくある（4点）」の4件法で回答を求めた。

保護者介入尺度 保護者が子どものゲーム使用行動に介入する程度を測る質問項目は、先行研究（渋谷ら, 2010; 鄭ら, 2020）による保護者の介入行動の尺度を参照した。この研究では、子どもの適応に制限的介入と積極的介入が有効とされており、それらに基づいて、3つの質問項目を作成した。これらの質問について、「まったくない（1点）」、「あまりない（2点）」、「ときどきある（3点）」、「よくある（4点）」の4件法で答えて貰った。

結 果

各尺度の基本統計量と α 係数

Table 2は、各尺度の基本統計量であり、得点範囲と平均（標準偏差）を示した。また、それぞれの尺度の内の一貫性を検討するためにCronbachの α 係数を算出したところ、概ね信頼できる値が得られた（ $\alpha = .73 - .94$ ）。なお、結果の分析には、IBM SPSS Statistics 29およびIBM SPSS Amos 29を用いた。

Table 2 各尺度の基本統計量と α 係数

尺度名	得点範囲	平均(標準偏差)	α 係数
学業不適応	6-24	12.05 (3.55)	.74
対人関係不適応	4-16	7.60 (2.42)	.78
情緒的問題	5-20	10.33 (3.04)	.73
ゲーム依存傾向	14-56	28.33(11.12)	.94
保護者介入	3-12	5.88 (3.02)	.89

各尺度間の相関

各尺度間の相関関係を検討するために、Pearsonの相関係数を算出した（Table 3）。ここでは、性別がゲーム障害や依存傾向に寄与しているという先行研究（e.g., Stevens et al., 2020）を考慮して、女兒を0、男児を1とするダミー変数を作成して分析を行った。その結果、学業不適応と対人関係不適応（ $r = .28, p < .01$ ）、学業不適応と情緒的問題（ $r = .42, p < .01$ ）、学業不適応とゲーム依存傾向（ $r = .32, p < .01$ ）、対人関係不適応と情緒的問題（ $r = .32, p < .01$ ）、対人関係不適応とゲーム依存傾向（ $r = .45, p < .01$ ）、情緒的問題とゲーム依存傾向（ $r = .62, p < .01$ ）、情緒的問題と性別（ $r = .19, p < .05$ ）、ゲーム依存傾向と性別（ $r = .32, p < .01$ ）との間に有意の相関が認められた。一方、有意な負の相関が見られたのは、情緒的問題と保護者介入（ $r = -.18, p < .05$ ）、ゲーム依存傾向と保護者介入（ $r = -.26, p < .01$ ）との間であった。

Table 3 各尺度間の相関関係

	学業不適応	対人関係不適応	情緒的問題	ゲーム依存傾向	保護者介入	性別
学業不適応	—	.28**	.42**	.32**	-.14	.10
対人関係不適応		—	.32**	.45**	-.11	-.03
情緒的問題			—	.62**	-.18*	.19*
ゲーム依存傾向				—	-.26**	.32**
保護者介入					—	-.13
性別						—

** $p < .01$, * $p < .05$

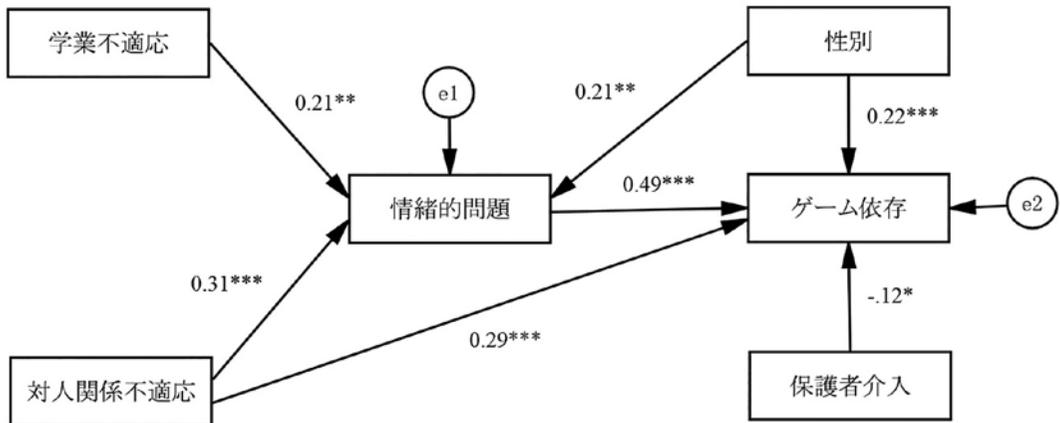
性別は、女兒を0, 男児を1とするダミー変数である。

パス解析による仮説の検証

本研究の仮説を検討するためにパス解析を行い、有意でないパスを削除した結果、Figure 1のモデルが得られた。適合度指標は、 $\chi^2(7)=11.74$ ($p=.12$), GFI=.97, AGI=.93, RESEA=.06であった。 χ^2 の値は有意ではなく、GFIとAGIは共に1に近い値を示した。さらに、RMSEAが0.1以下の値であった。これらの指標から、モデルの適合度は良好であると推定できた。このモデルにおけるゲーム依存傾向に対する説明率は、50.8%であった。

まず、研究仮説1の学校不適応とゲーム依存傾向に情緒的問題が媒介されるかを明らかにするために、Bootstrap法（Bootstrap標本数, 2000）による間接効果の有意性の検討を行った。最初に、学業不適応とゲーム依存傾向について回帰分析を行った結果、有意な正の効果を示した ($\beta=.32$, $p<.01$)。また、学業不適応から情緒的問題への有意な正の効果が認められた ($\beta=.42$, $p<.01$)。情緒的問題と学業不適応を独立変数、ゲーム依存傾向を従属変数として重回帰分析を行ったところ、情緒的問題からゲーム依存傾向への有意な正の効果が見られた ($\beta=.59$, $p<.01$)。学校不適応が情緒的問題を介してゲーム依存傾向に与える間接効果の検定のために bootstrap 検定を行った結果、間接効果が有意となり ($z=5.36$, $p<.01$)、媒介変数投入後の $\beta=.32$ が $\beta=.08$ となったため、有意でなくなった。つまり、学業不適応からゲーム依存傾向への直接のパスがなくなった。このことから、学業不適応とゲーム依存傾向に情緒的問題は、完全に媒介することが示された。また、対人関係不適応においても、ゲーム依存傾向に対する回帰分析の結果、有意な正の効果が見られた ($\beta=.45$, $p<.01$)。対人関係不適応から情緒的問題への有意な正の効果が認められた ($\beta=.32$, $p<.01$)。そして、情緒的問題と対人関係不適応を独立変数、ゲーム依存傾向を従属変数として重回帰分析を行った結果、情緒的問題からゲーム依存傾向への有意な正の効果が見られた ($\beta=.53$, $p<.01$)。対人関係不適応が情緒的問題を介してゲーム依存傾向に与える間接効果について bootstrap 検定を行ったところ、有意な間接効果が認められた ($z=4.35$, $p<.01$)。しかし、媒介変数投入後の $\beta=.45$ は、 $\beta=.28$ となったため、有意なままであった。そのため、対人関係不適応からゲーム依存傾向への直接のパスは残り、対人関係不適応からゲーム依存傾向の関連は、情緒的問題によって部分的に媒介されていることが分かった。

次に、研究仮説2に関わるパスでは、保護者介入からゲーム依存傾向に対する負の影響を認めた。また、性別については、情緒的問題とゲーム依存傾向に対して正の影響が示されたことから、男児の関与が示された。



注) * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$. 有意なパスのみ表示し、数値は標準化係数である。

Figure 1 学校不適応(学業不適応・対人関係不適応)と情緒的問題, ゲーム依存, 保護者介入, 性別に関するパス解析の結果

考 察

本研究の目的は、小学校高学年児童の学校不適応とゲーム依存傾向との関連について検討することであった。この点について、研究仮説1では、学校不適応（学業不適応・対人関係不適応）による情緒的問題がゲーム依存傾向を高めると考えた。本研究の結果から、学業不適応は情緒的問題を媒介してゲーム依存傾向を高めることが明らかになった。このことは、学業不適応を示す児童が、それだけでゲーム依存傾向に至るのではなく、情緒的問題が引き起こされた際、そのリスクが高まることを示唆する。

現代の小学生は、中学受験や保護者の過剰な学歴信仰の圧力から、授業内容が理解できない、授業中の発言や話し合いに負担を感じる、テストの点数や成績が上がらない、通塾や宿題による疲労が辛いなど、数多くの学業によるストレスに晒されている。さらには、下校後の習い事や通塾により、その対処において重要な保護者や友達と交流する時間が失われている。これらにより、ストレスを軽減できない状態が継続すると、ストレス反応としての情緒的問題が発生すると考えられる。ここまで追い詰められた小学生は、Király et al. (2023) が指摘するように、ゲームによって体験できる仮想世界に逃げ込み、現実世界を忘れることに没頭してしまうのだろう。

一方、対人関係不適応については、情緒的問題によって部分的に媒介されてゲーム依存傾向を高めることが分かった。このことは、対人関係不適応を示す児童においては、必ずしも情緒的問

題が生じなくても、ゲーム依存傾向を高める可能性があることを示唆する。対人関係は、小学生の悩み事の割合で最も高く、6年生になると約2割を占める（学研教育総合研究所, 2023）。小学校生活の特質の一つは、同級生からの評価や教員に対する信頼を得ながら、学級に適應する集団性にある。このような集団性を体験することは、協調や役割遂行といった将来の社会生活に欠かせない技能を学ぼうえで重要である。その一方、他者評価に敏感になる高学年児童では、同級生や教員とのコミュニケーションに心労を感じることも多く、集団性から解放されたいと推察する。その際に、他者を気にせず、一人で気軽に楽しめるゲームは、集団性から逃避して個別性を補償する最適な活動だと考えられる。もし、学校の喧噪で疲れ果てた児童が、静かな自室でゲームを通して自分の思い通りに活躍できたり、世界を創造できたりしたら、容易に没入してしまうだろう。

以上をまとめると、小学高学年児童では、学校不適応によって、情緒的問題が生じるとゲーム依存傾向が高まる可能性が示唆された。高学年になれば、学業や対人関係でのストレスは、どのような児童でも直面する。このことから、教員や教育心理臨床に携わる者は、それらに対処できず苦慮している児童の早期発見に努める必要がある。そして、ストレスが蓄積し、ストレス反応として情緒的問題が起きる前に、ストレスになっている出来事を聞き取り、一緒に何が問題で、どのように対処すればよいか話し合うことが望まれる。その際、ゲームで遊ぶ習慣のある児童であった場合は、それに費やす時間や取り組み方に注意を払い、他の遊びや活動、リラクゼーションを助言することが大切である。

次に研究仮説2では、保護者介入が、ゲーム依存傾向を抑制すると想定し、本研究の結果はこれを支持した。つまり、保護者が、我が子のゲーム使用行動に対して、ゲームで遊ぶ際のルールを明確にして、それらを守らせることや、ゲームの内容について話し合うことでゲーム依存傾向に陥るリスクを減らせることを示している。ゲームの使用行動は、中学・高校生になると、携帯電話やゲーム機器、居室の個人所有により、その把握が難しくなる。そのため、小学生の時期が、保護者介入の時間と頻度が最も増える（堀内, 2018; 藤原, 2018）。我が子が、学校不適応を示すような状態の時には、特にゲームの使用行動をよく観察し、例えば、使用時間は30分以内にすることや宿題を終了した後で使用できるといったルールの遵守を徹底する必要があると考えられる。

性差については、従来知見（e.g., 増田, 2023）から想定された通り、ゲーム依存傾向のリスクが男児で高いことが分かった。男性のゲームの嗜好性は、女性との明らかな相違点として、対戦要素を好み、その勝利に固執することが報告されている（小川・遠藤, 2024）。負けると悔しくなり、勝つまでゲームを継続したり、アイテムの追加のために次々と課金したりする。このような手段で勝てるようになると、多くの時間と金銭をゲームに注ぎ込むようになってしまうのである。教育相談において、小学生男児とゲームに関する話をしていると、もっと多くの時間とお金さえあれば、自分の使っているキャラクターを強くできるという願望を聴くことがある。男児の保護者は、対戦要素のあるゲームに取り組んでいる時に、激しい感情表出や課金を求めるといっ

た過剰な勝利への拘りが見られれば、話し合っ使用を制限することも必要である。

最後に、本研究の課題を述べる。第1に、学校不適応とゲーム依存傾向との関連のモデルについて、本研究では学業と対人関係における不適応を起点としている点に検討の余地がある。児童のなかには、ゲーム依存に陥ることで、学校不適応を起こすこともあるかもしれない。例えば、学校では適応していても、家族機能の低下によるストレスから逃れるために、ゲームに没頭してしまった結果、学習の遅れが顕著になったという事例等が考えられる。この点については、縦断的なデータの収集を行い、どちらを起点としたモデルが、より適合するか検証する必要がある。

第2の課題は、保護者を対象としているために、学校不適応が間接的な実態になっている点である。本研究の対象は、思春期に入りつつある高学年児童であり、一般に学校生活の出来事や本心を家庭であまり話さない年頃である。そのため、保護者が十分に学校への適応状態を把握しないで回答している可能性は排除できない。今後、学校生活に適応できているかについては、小学生本人を対象とした調査によって補完することが望まれる。

【注】

- 1) 本研究では、デジタルゲームをコンピュータやゲーム機など、電子的に処理される形で提供されるゲームの総称（藤本, 2007）とする。
- 2) ICDやDSMによる診断名の説明には「ゲーム障害」と記述し、デジタルゲームとは分けて使用する。

【引用文献】

- 藤本昌寛・関根道和・山田正明・立瀬剛志（2017）登校回避感情と関連する要因：文部科学省スーパー食育スクール事業の結果から。日本公衆衛生雑誌, 64(6), 311-321.
- ベネッセ教育総合研究所（2024）ベネッセ教育情報「うちの子、ゲーム依存？」と感じた保護者が最初にできること。 <https://benesse.jp/kosodate/202401/20240131-1.html>（2023年10月7日）
- Bussone S, Trentini C, Tambelli R, Carola V. (2020) Early-life interpersonal and affective risk factors for pathological gaming. *Front Psychiatry*, 11, 423. doi: <https://dx.doi.org/10.3389/fpsy.2020.00423>
- 藤本 徹（2007）シリアスゲーム：教育・社会に役立つデジタルゲーム。東京電機大学出版局。
- 藤原正仁（2018）デジタルゲームのプレイ様態に関する探索的研究。デジタルゲーム学研究, 11, 1-13.
- 学研教育総合研究所（2023）小学生白書Web版。 <https://www.gakken.jp/kyouikusuouken/whitepaper/202310/chapter4/14.htm>（2023年10月9日）
- 学研教育総合研究所（2024）小学生白書Web版「小学生の日常生活・学習に関する調査」。 <https://www.gakken.jp/kyouikusuouken/whitepaper/202310/index.html>（2023年10月9日）
- 堀内由樹子・田島 祥・松尾由美・寺本水羽・鄭 姝・倉津美紗子・鈴木佳苗・渋谷明子・坂元 章（2018）子どものゲーム利用に対する保護者の介介入行動の実態調査－2011年と2017年調査の比較－。シミュレーション &

ゲーミング, 28(1), 24-32.

福山佑樹・床鍋佳枝・森田裕介（2017）ゲーミフィケーションの要素を取り入れた小学校1年生向け電子教材の実践と評価. *デジタルゲーム学研究*, 9(2), 31-40.

Iizuka C, Yamashita Y, Nagamitsu S et al. (2010) Comparison of the Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) scores between children with High-Functioning Autism Spectrum Disorder (HFASD) and Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD). *Brain and Development*, 32, 609-612.

神村栄一（2020）子どものインターネットとゲームへの依存, 睡眠習慣そして学校不適応. *心理学ワールド*, 21, 25-26.

Király O, Koncz P, Griffiths MD, Demetrovics Z (2023) Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122, 152376. doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152376

増田彰則・山下協子・松本宏明・平川忠敏・胸元孝夫（2022）子どものインターネットゲーム障害の背景因子と外来治療経過. *心身医学*, 62(4), 326-340.

増田彰則・山下協子・松本宏明・平川忠敏・胸元孝夫（2023）小学生におけるインターネットゲームと睡眠, 生活習慣, 学業, 気分との関連に関する横断的研究. *心身医学*, 63(6), 543-556.

Matsuishi T, Nagano M, Araki Y et al. (2008) Scale properties of the Japanese version of the Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ) : A study of infant and school children in community samples. *Brain Development*, 30, 410-105.

松尾由美・田島 祥・鄭 姝・堀内由樹子・寺本水羽・坂元 章（2021）保護者評定によるデジタルゲーム依存尺度の作成. *Informatio : 江戸川大学の情報教育と環境*, 18, 67-72.

宮崎千紗・生田英輔（2021）小学校高学年を対象としたコンピュータゲームを活用した室内安全教育プログラムの検討. *都市防災研究論文集*, 8, 49-54.

守矢俊一（2023）ゲームと不登校-学校復帰へのサインを見逃さないために-. *ブックマン社*.

野田 航・伊藤大幸・藤田知加子・中島俊思・瀬野由衣・岡田 涼・林 陽子・谷 伊織・高柳伸哉・辻井正次（2012）日本語版Strength and Difficulties Questionnaireの標準化：単一市内全校調査に基づく検討. *精神医学*, 54, 383-391.

Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH, King DL. (2020) Global prevalence of gaming disorder: a systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55, 553-568.

Sugawara, M., Sakai, A., Sugiura, T., Matsumoto, S., & Mink, I. T. (2006) SDQ: The Strengths and Difficulties Questionnaire. Retrieved from <http://www.sdqinfo.org/py/sdqinfo/b3.py?language=Japanese> (June 19, 2023)

小川聖矢・遠藤雅伸（2024）ゲームジャンル別好き嫌いの男女差に関する調査分析. *情報処理学会研究報告*, 15, 1-3.

小倉正義（2005）小学生の適応評定尺度（保護者用）の開発. *名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要*, 52, 207-213.

- 大対香奈子・大竹恵子・松見淳子（2007）学校適応アセスメントのための三水準モデル構築の試み. *教育心理学研究*, 55, 135-151.
- Perry, K. E., & Weinstein, R. S. (1998) The social context of early schooling and children's school adjustment. *Educational Psychology*, 33, 177-194.
- 渋谷明子・坂元 章・井堀宣子・湯川進太郎（2010）子どものテレビゲーム接触への保護者の指導方法と効果－小学校高学年児童と保護者を対象にしたパネル研究の分析から－. *シミュレーション &ゲーミング*, 20 (2), 47-57.
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P.H., King, D.L. (2020) Global prevalence of gaming disorder: a systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55, 553-568.
- Yamada, M., Sekine, M., & Tatsuse, T. (2021) Pathological Gaming and Its Association with Lifestyle, Irritability, and School and Family Environments Among Japanese Elementary School Children. *Journal of Epidemiol*, 33(7), 335-341.
- 鄭 姝・松尾由美・田島 祥・堀内由樹子・寺本水羽・坂元 章（2020）デジタルゲーム利用に対する保護者の介入が子どもの適応に与える影響. *AI時代の教育論文誌*, 2, 37-42.

付 記

本研究にご協力いただきました小学校の先生方、保護者の皆様に厚く御礼申し上げます。なお、本論文に関して、開示すべき利益相反関連事項はありません。

（わたなべまさとし 人間開発学部初等教育学科教授）