

小・中学生のインターネット及びオンラインゲームに関する実態調査の実施について

小・中学生におけるインターネットやオンラインゲームの使用が加速する中、ゲーム障害を未然防止する効果的な対策を講じる必要があります。

また、ゲームの使用に対する親子間でのトラブルから、虐待につながる相談も発生しています。

そのため、区立小・中学校に在籍する児童・生徒及び保護者を対象に、スマートフォンやタブレット端末でのインターネットやオンラインゲームの使用状況等について、実態調査を実施します。

1 経緯

近年、オンラインゲームやSNSなどインターネットに依存する子どもの増加が社会問題化しています。2019年5月には世界保健機関（WHO）が「ゲーム障害」を新たな国際疾病分類として認定しました。

また、2020年から新型コロナウイルス感染症の感染が拡大し、区立小・中学校においても、1人1台タブレット端末を配備し、オンライン授業が開始されるなど、インターネットを身近に使える機会が格段に増えています。

子ども家庭支援センターには、子どもがオンラインゲームに何万円も課金してしまった、何時間もゲームや動画配信を見続けている等の相談や、それらを理由に親子喧嘩や夫婦喧嘩に発展し、虐待につながる相談が増え、内容も多様化しています。

これまで、区では、子どもたちのオンラインゲームの依存傾向や、生活への影響、依存傾向が高い子どもたちの特性等が明らかになっていないため、現状を把握し、効果的な対策に取り組むことが必要です。

2 調査概要

(1) 対象者

区立小・中学校に在学している全児童・生徒とその保護者

(2) 方法

- ・オンラインによるアンケート調査
- ・インターネット・ゲーム依存症専門の予防・回復支援を行う民間企業の協力を得て、アンケートの調査項目作成、統計分析等を実施します。

(3) 期間

令和4年2月10日～2月24日(予定)

3 調査項目（予定）

児童・生徒への調査

（1）基本項目

- ・児童・生徒の学年、性別、生活状況
- ・インターネット及びオンラインゲームの使用状況
- ・機器の種類、場所、頻度など

（2）インターネット及びオンラインゲームへの依存度

- ・ゲームをやっていない時にどのくらいゲームのことを考えるか
- ・嫌な気持ちを晴らすためにゲームをしたことがあるか など

（3）心身の健康状態

（4）家族関係

保護者への調査

（1）基本項目

- ・回答者の続柄、年齢、家族構成
- ・保護者自身のインターネット及びゲームの使用状況
- ・機器の種類・場所、頻度など

（2）親から見た、子どものインターネット及びオンラインゲームの使用状況

- ・機器の種類、場所、頻度など

（3）心身の健康状態

（4）家族関係

※（1）（3）（4）については、児童・生徒、保護者の共通質問項目です。

4 スケジュール（予定）

令和4年2月10日～24日 調査期間

令和4年4月～調査結果公表

ゲーム障害未然防止策を適時実施します。