

## 主な結果 ー 1 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

### 【調査概要（R2年度調査）】

- 調査対象：長崎県、長崎県教育委員会らと協議して選定した、県内の小中高に在籍している、小学校四年生から高校三年生までの児童・生徒で同意が得られたもの、5,900名
- 調査手法：自記式の質問紙を各校に郵送し、回答した質問紙は郵送にて返送
- 有効回答者数：5,012名（84.9%）（男性2,340名、女性2,414名、答えられない188名、無回答170名）
- 回答者の学年分布：小学四年生566名(11.3%)、小学五年生576名(11.5%)、小学六年生542名(10.9%)、中学一年生762名(15.3%)、中学二年生777名(15.6%)、中学三年生45名(0.9%)、高校一年生839名(16.8%)、高校二年生887名(17.8%)  
（進学や就職に関わる年度となるため、中学三年生は殆ど協力が得られず、高校三年生は全く協力が得られなかった）

### 【長崎県の小中高生の生活状況】

- 睡眠時間(中央値)：平日起床6時半、平日就寝23時、平日睡眠7時間30分、休日起床8時、休日就寝23時30分、休日睡眠9時間
- 朝食の摂取：毎日食べる4,406名(88.5%)、時々食べる474名(9.5%)、全く食べない197名(2.0%)、無回答35名
- 部活動の頻度(週)：なし389名(11.9%)、1~2回227名(6.9%)、3~4回291名(8.9%)、5~6回1,866名(57.1%)、毎日496名(15.2%)、無回答1,743名  
小学生は部活動の質問項目がなく、すべて無回答者となっている
- 習い事や塾の頻度(週)：なし2,570名(51.7%)、1~2回1,247名(25.1%)、3~4回760名(15.3%)、5~6回325名(6.5%)、毎日73名(1.5%)、無回答37名
- 同居者の人数：1人274名(5.5%)、2人828名(16.6%)、3人2,287名(45.9%)、4人1,083名(21.7%)、5人370名(7.4%)、6人136名(2.7%)、7人8名(2%)  
主に両親、兄弟姉妹、祖父母であったが227名(1.4%)の者が、寮の仲間、曾祖父母、母の友人、叔父叔母、施設や児童相談所と回答した
- よく話す相手(複数回答可)：父2,031名、母4,066名、兄姉1,503名、弟妹1,882名、祖父311名、祖母647名、その他286名、無回答72名  
その他には、友人(最多)、曾祖母、叔父叔母、交際相手、里親、施設職員、近所の人との記載あり
- 困ったときの相談相手(複数回答可)：父1,356名、母3,549名、兄姉709名、弟妹211名、祖父120名、祖母336名、その他1,086名、無回答443名  
その他には、友人(最多)、先生(教員、心理士、医師を含む)、先輩、曾祖母、叔父叔母、交際相手、里親、施設職員、近所の人との記載あり
- これまでに学校に行けなかった、行きたくなかったことがある：ある1,919名(38.9%)、ない3,015名(61.1%)、無回答78名

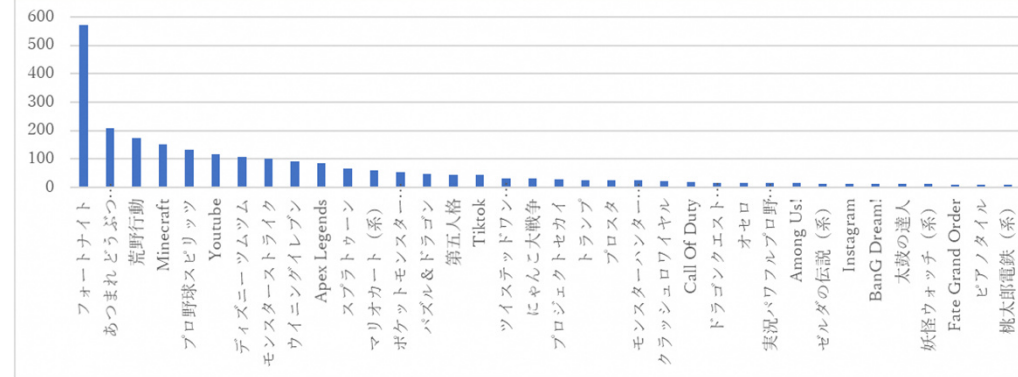
### 【ゲーム使用に関する回答】

- 普段ゲームをするか：する4,150名(83.9%)、全くしない1797名(16.1%)、無回答65名
- 普段するゲームの種類(複数回答可)：アーケードゲーム589名、家庭用ゲーム機2,667名、オンラインゲーム3,067名、カードゲーム他882名
- 始めた年齢：小学校入学前719名(17.6%)、小学校低学年1,902名(48.6%)、小学校高学年1,405名(34.4%)、始めていない158名(1.4%)、無回答66名
- 始めたきっかけ：兄弟がしていた1,402名(28.1%)、友達がしていた2,170名(42.9%)、親や身近な大人がしていた1,070名(21.1%)、アニメや漫画を見て402名(7.9%)、無回答151名

## 主な結果 - 2 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

### 【ゲーム使用に関する回答】

○最もハマっているゲーム等(一番長くするもの) 回答者4,150名  
 :フォートナイト570名、あつまれ どうぶつの森207名、荒野行動173名、Minecraft152名、プロ野球スピリッツ134名、Youtube116名、ディズニー ツムツム107名、モンスターストライク101名、ウイニングイレブン92名、Apex Legends84名、スプラトゥーン68名、マリオカート等59名、ポケットモンスター等53名。パズル&ドラゴン47名、第五人格45名、Tiktok44名、ツイステッドワンダーランド33名、にゃんこ大戦争31名、プロジェクトセカイイ29名、トランプ26名、プロスタ25名、モンスターハンター等24名、etc...



### 【SDQ (子どもの強さと困難さアンケート)】 回答者4,610名、無回答402名

○行為面 : Low3,446名(74.8%)、Some558名(12.1%)、High606名(13.1%)  
 ○多動性 : Low3,636名(78.9%)、Some404名(8.8%)、High570名(12.4%)  
 ○情緒面 : Low2,507名(54.4%)、Some678名(14.7%)、High1,425名(30.9%)  
 ○仲間関係 : Low3,053名(66.2%)、Some705名(15.3%)、High852名(18.5%)  
 ○向社会性 : Low2,756名(59.8%)、Some809名(17.5%)、High1,045名(22.7%)  
 ○Total : Low2,433名(52.8%)、Some819名(17.8%)、High1,358名(29.5%)

### <参考「日本におけるSDQ (保護者評価) の標準値」>

	LowNeed		SomeNeed		HighNeed	
行為面	0 - 3	84.3%	4	8.6%	5 - 10	7.1%
多動性	0 - 5	83.6%	6	6.8%	7 - 10	9.7%
情緒面	0 - 3	84.3%	4	7.2%	5 - 10	8.5%
仲間関係	0 - 3	90.1%	4	5.5%	5 - 10	4.4%
向社会性	6 - 10	71.2%	5	15.5%	0 - 4	13.3%
Total	0 - 12	80.6%	13 - 15	9.9%	16 - 40	9.5%

### 【DQ】

○今回の調査 : インターネット依存の危険性がある490名(11.8%)、ない3,654名(88.2%)、無回答868名  
 参考) ICTの進化がもたらす社会へのインパクトに関する調査研究(平成26年, 総務省) : 今回の調査とは異なりYoung20という調査票を用いたものになるが、日本における10代~20代のインターネット依存傾向が高いものの割合は、13.1%(n=397)

SDQ(Strength and Difficulties Questionnaire : 子どもの強さと困難さアンケート) : 子どものメンタルヘルス全般をカバーするスクリーニング尺度として、ロバート・グッドマン博士によって英国で開発されたもの。子どもの情緒や行動についての、困難さのみならず、強みも評価できるもの。行為面、多動性、情緒面、仲間関係、向社会性、の5つのサブカテゴリについて、それぞれ5項目ずつの質問があり、「あてはまる」、「ややあてはまる」、「あてはまらない」の3段階で評価し、各項目に0~2点を配点する。サブカテゴリごとの合計得点によって、支援の必要性を、High Need, Some Need, Low Needの3段階で評価する。

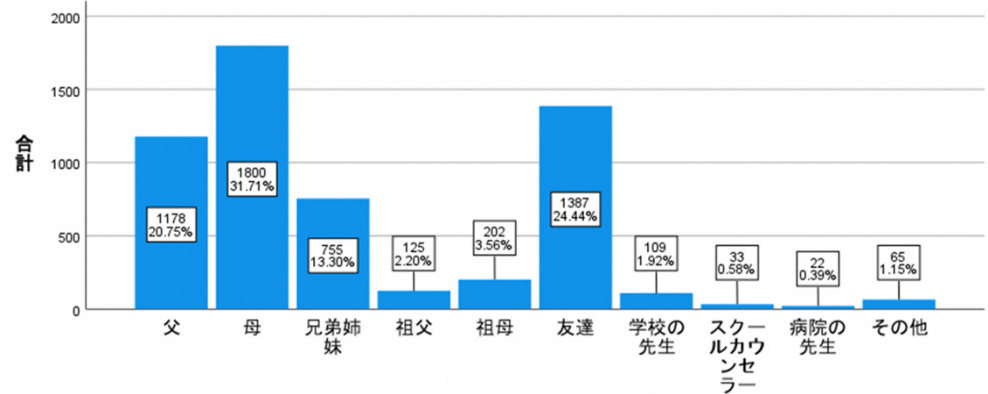
DQ(Diagnostic Questionnaire) : 「インターネット依存」の概念を提唱したキンバリー・ヤング博士が作成したスクリーニングテスト。8項目中5項目以上に当てはまった場合に、インターネット依存の危険性を示唆する。

## 主な結果 - 3 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

### 【ゲーム使用に関する回答】

- 自分でお金を稼ぐようになったらゲームに沢山使いたい：はい1484名(11.9%)、いいえ3,594名(88.1%)、無回答72名
- ゲームなどのことで困ったときに相談できる相手がいる：はい13,028名(75.6%)、いいえ976名(24.4%)、無回答146名

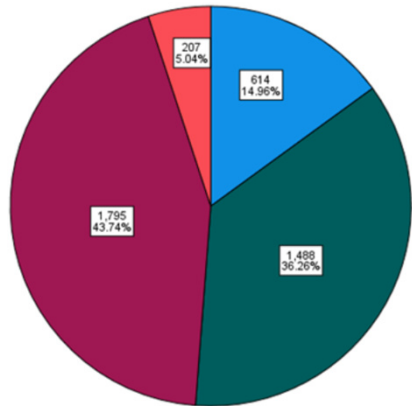
<ゲームなどのことで困ったときに相談できる相手の内訳>  
 その他は「ネット友達/ネット友/インターネット/知恵袋」等が最多、他には交際相手や母の友人、など。



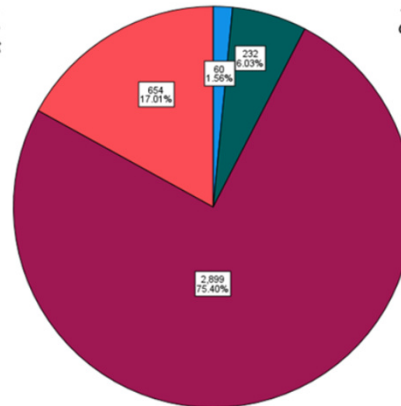
### 【ゲーム使用による生活、健康、人間関係の問題】

- 回数や時間のコントロール喪失：ある1,358名(33.1%)、ない12,747名(66.9%)、無回答45名
- 遊び・食事・入浴などよりも優先：ある742名(18%)、ない3,374名(82%)、無回答34名
- 健康の問題：ある569名(13.9%)、ない3,538名(86.1%)、無回答43名
  - 身体の問題348名(47.5%)、睡眠の問題321名(43.9%)、食事の問題63名(8.6%)
- 家族関係・学校生活・学習などの問題：ある597名(14.7%)、ない3,461名(85.3%)、無回答92名
  - お金の問題(自家金持ち出し等)35名(4.7%)、家族との問題205名(27.4%)、学校生活の問題73名(9.8%)、学習の問題434名(58.1%)

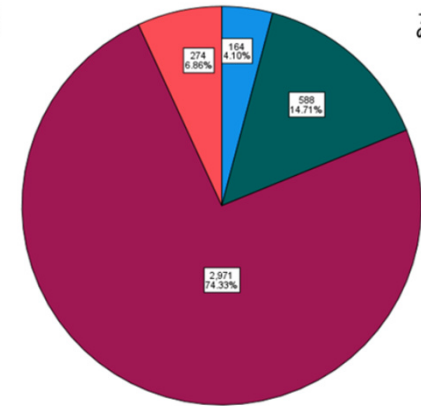
<COVID-19(新型コロナウイルス)流行に伴う休校前後の変化>  
 (2020年4月頃の緊急事態宣言発令に伴う臨時休校)



7) 新型コロナウイルスの流行によってゲームをする時間が増えた



7) 新型コロナウイルスの流行によってゲームに使うお金が増えた

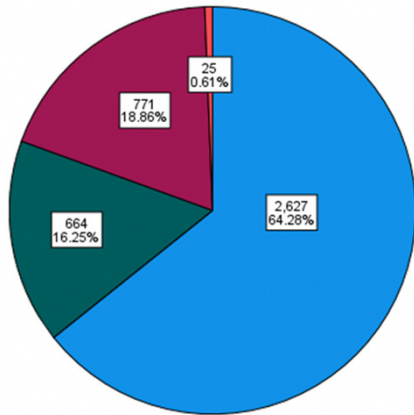


7) 新型コロナウイルスの流行によって不安がよくなった

## 主な結果 - 4 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

### 【ゲーム使用に関する回答】

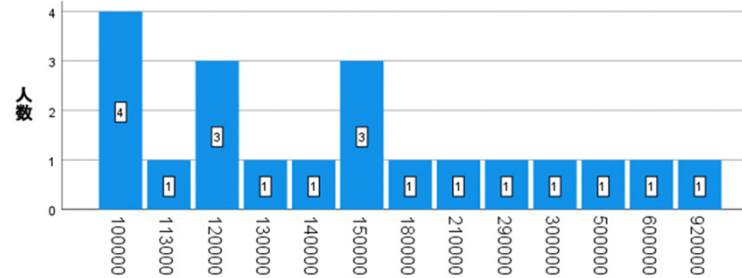
- 1日にゲームをする時間(平日)：中央値は1時間-1時間59分、「6時間以上」が58名(1.4%, 6-9時間)、「ゲームをしていない」が463名(11.3%)
- 1日にゲームをする時間(休日)：中央値は2時間-2時間59分、「6時間以上」が499名(12.2%, 6-18時間)、「ゲームをしていない」が85名(2.1%)



6) ゲームでの課金経験【これまでに】(1カ月平均)

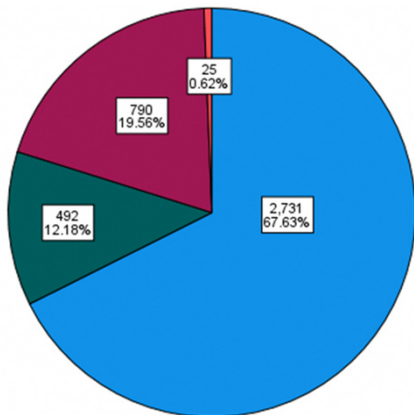
- 課金をしたことがない
- 数百～千円
- 数千円～数万円
- それ以上

<「それ以上」と回答のあった25名のうち、具体的な金額の記載があった20名の内訳>



6) ゲームでの課金額【これまでに】(1カ月平均、円)

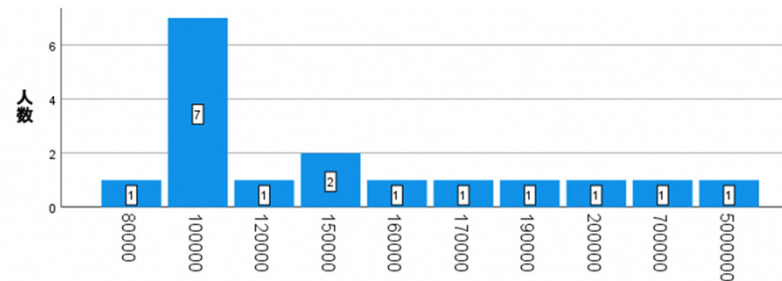
具体的な金額の記載がない者もいるが「数万円以上(1か月)」と考えられる者が、25名いる



6) ゲームでの課金経験【過去12カ月間】(1カ月平均)

- 課金をしたことがない
- 数百～千円
- 数千円～数万円
- それ以上

<「それ以上」と回答のあった25名のうち、具体的な金額の記載があった17名の内訳>



6) ゲームでの課金額【過去12カ月間】(1カ月平均、円)

<25名のうち>

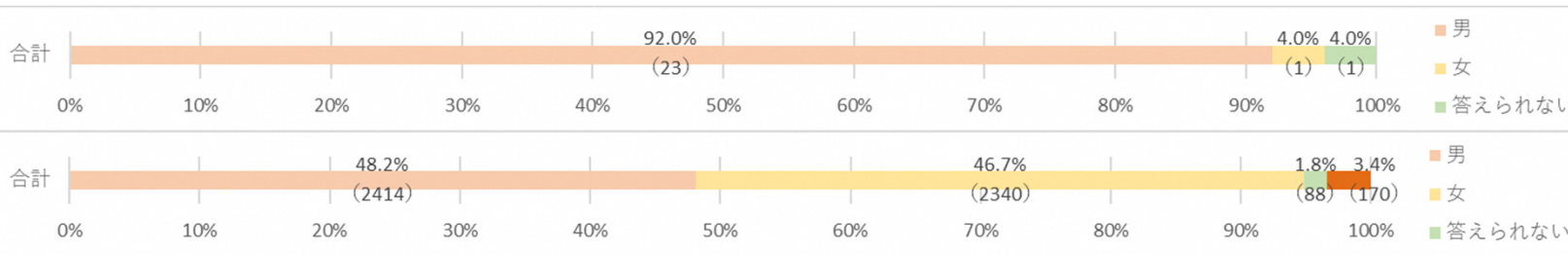
- ・23名が男
- ・13名が小学校入学前からゲームを始めた
- ・18名がDQでインターネット依存の危険を示唆される

## 主な結果 - 5 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

### 【回答者全体(5,012名)、と「今までに数万円以上/月の課金をしたことがある者(25名)」における、性別、ゲーム開始年齢、DQの比較】

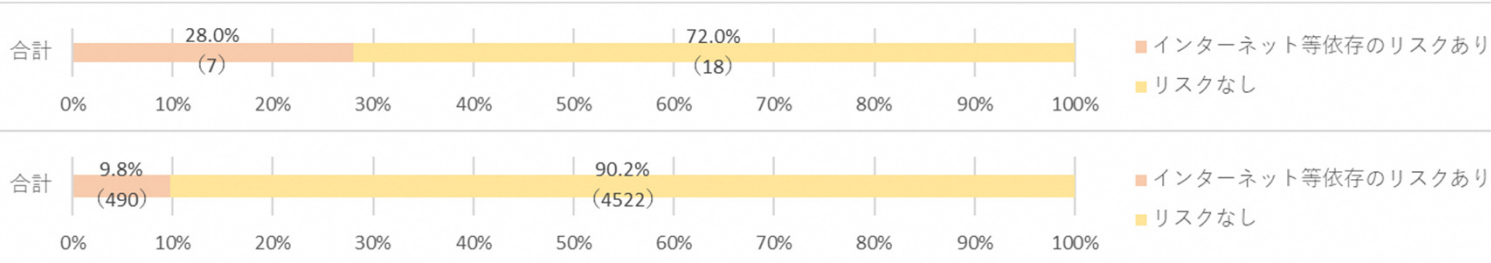
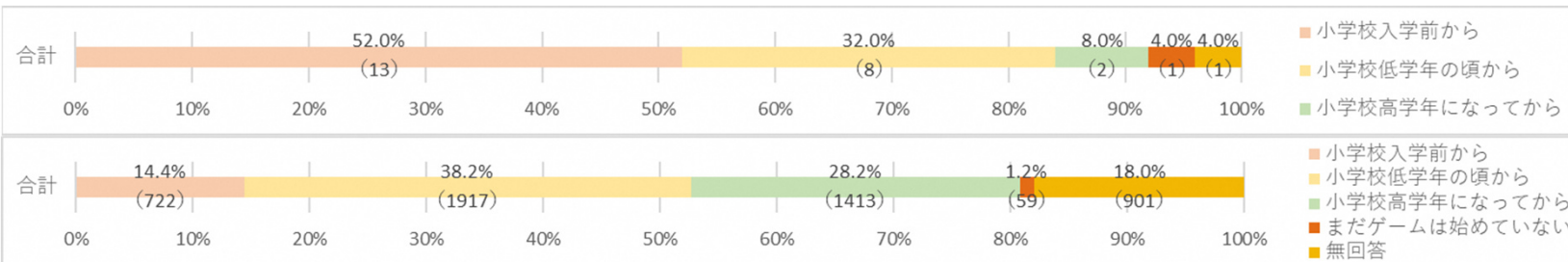
○下の図で示す通り、回答者全体と比較をして、「今までに数万円以上/月の課金をしたことがある者」は、より男性の割合が多く、より低年齢の頃からゲームを始めた者の割合が多く、よりDQで「インターネット等依存のリスクあり」とされる者の割合が多い。

○よって、男性である、低年齢の頃からゲームを始める、DQで「インターネット等依存のリスクあり」とされることは、高額課金などの不適切な使用に至る要因となる可能性がある。ただし、「今までに数万円以上/月の課金をしたことがある者」でも、DQではリスクなし、とされる者の割合の方が多くことには留意をする必要がある。



回答者全体(上図)と「今までに数万円以上/月の課金をしたことがある者(下図)」の、性別の内訳

回答者全体(上図)と「今までに数万円以上/月の課金をしたことがある者(下図)」の、ゲーム開始年齢の内訳



回答者全体(上図)と「今までに数万円以上/月の課金をしたことがある者(下図)」の、DQの内訳

## 主な結果 - 6 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

### 【長崎県の小学生、中学生、高校生の生活リズムの比較】

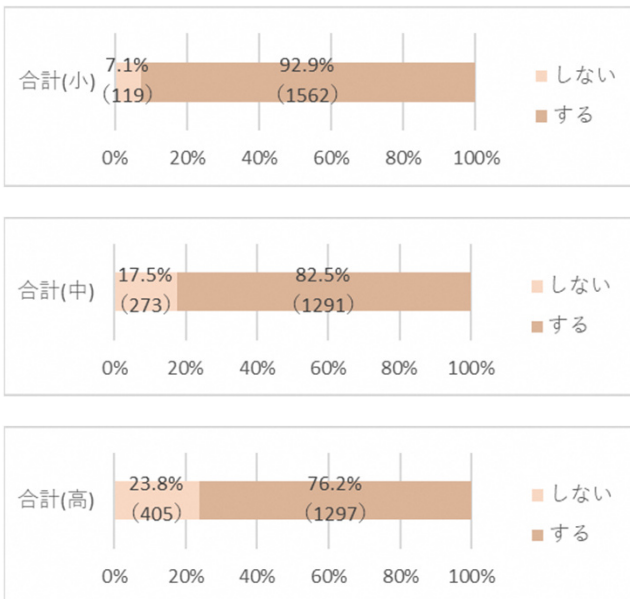
- 小学生の睡眠時間(中央値)：平日起床6時半、平日就寝22時、平日睡眠8時間30分、休日起床8時、休日就寝22時30分、休日睡眠9時間30分
  - 中学生の睡眠時間(中央値)：平日起床6時半、平日就寝23時、平日睡眠7時間30分、休日起床8時、休日就寝23時30分、休日睡眠9時間
  - 高校生の睡眠時間(中央値)：平日起床6時半、平日就寝23時30分、平日睡眠7時間、休日起床8時、休日就寝24時、休日睡眠8時間
- 小中高生の間で起床時間は同じであったが、就寝時間は学年が進むにつれて遅くなり、睡眠時間も平日、休日共に短くなっていく。

### 【長崎県の小学生、中学生、高校生のゲーム・インターネット等の使用状況の比較(図1、2)】

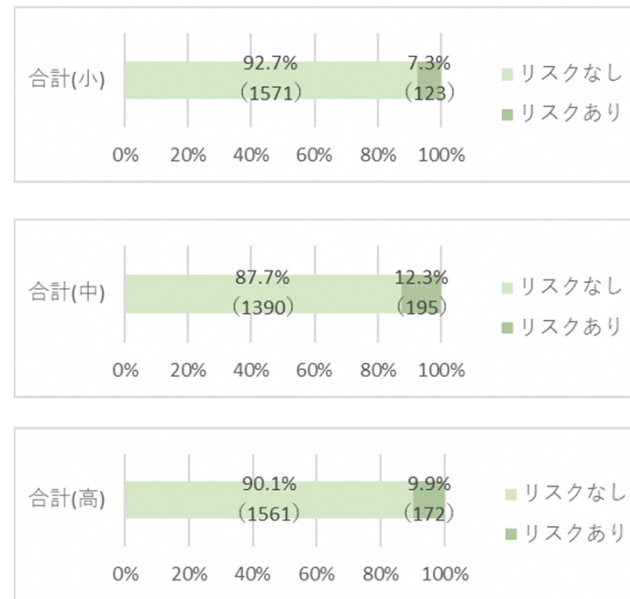
- 「普段からゲームをする」者の割合は、学年が進むに従い、減少をしている。
- 「インターネット等依存のリスク(DQ 5)」者の割合は、中学生が最も高い。

注) - 9のスライドまでの図はすべて上から、小学生、中学生、高校生、の順番となっている。

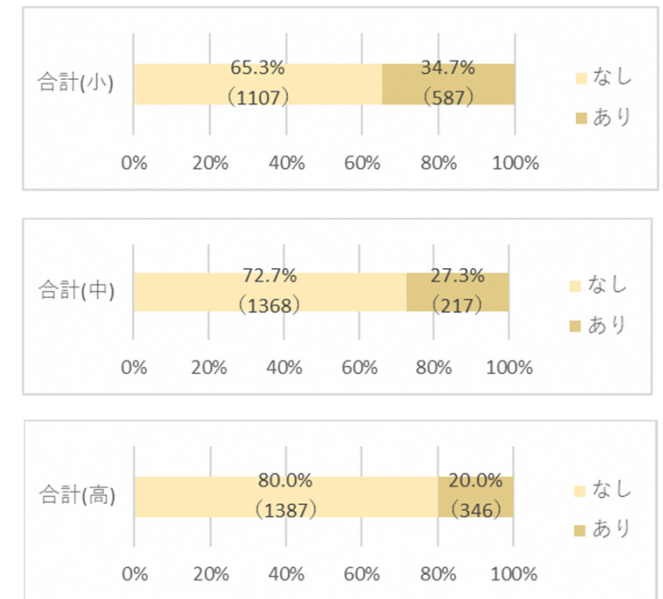
【図1：普段ゲームをするか】



【図2：インターネット等依存のリスク(DQ 5)】

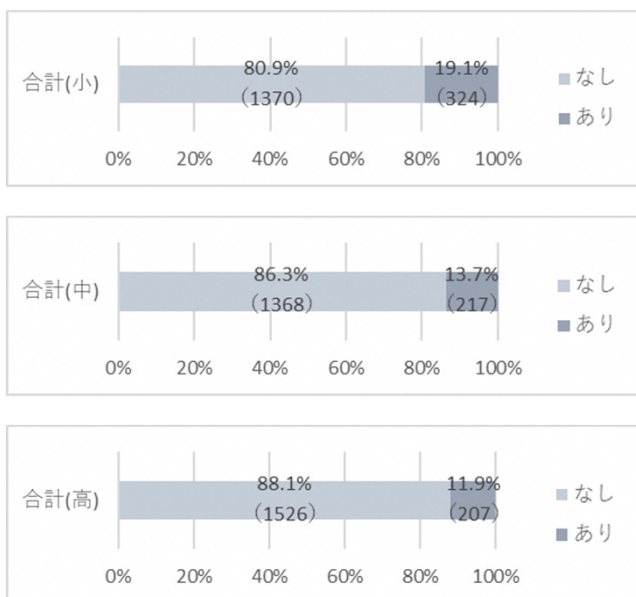


【図3 - 1：ゲーム使用のコントロール喪失】

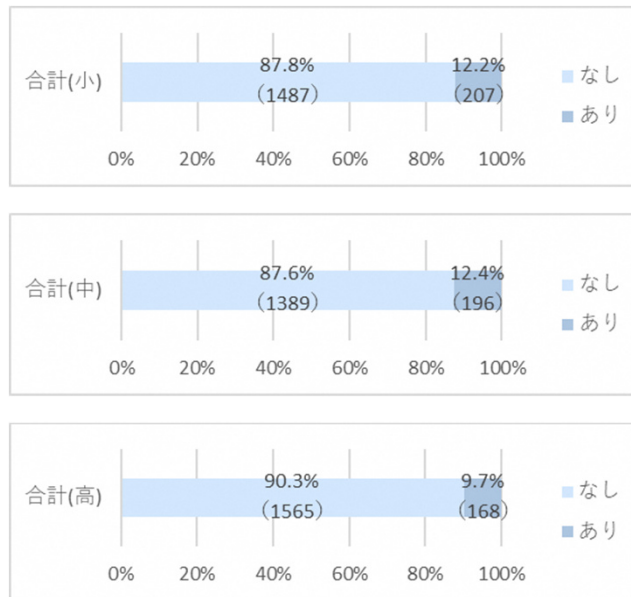


## 主な結果 ー 7 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

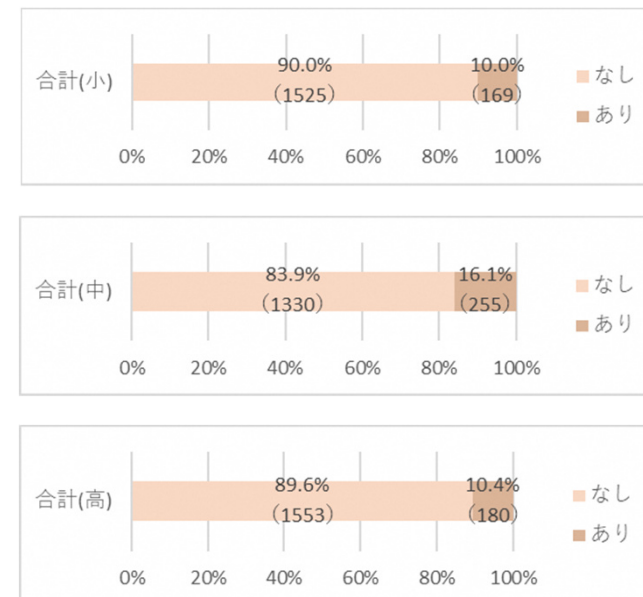
【図3 - 2 : 他の活動よりゲームを最優先】



【図3 - 3 a : 生活に支障を生じてもゲーム(健康面等)】



【図3 - 3 b : 生活に支障を生じてもゲーム(家族関係・学校生活・学習等)】



### 【長崎県の小学生、中学生、高校生のゲーム・インターネット等の使用状況の比較 (図3)】

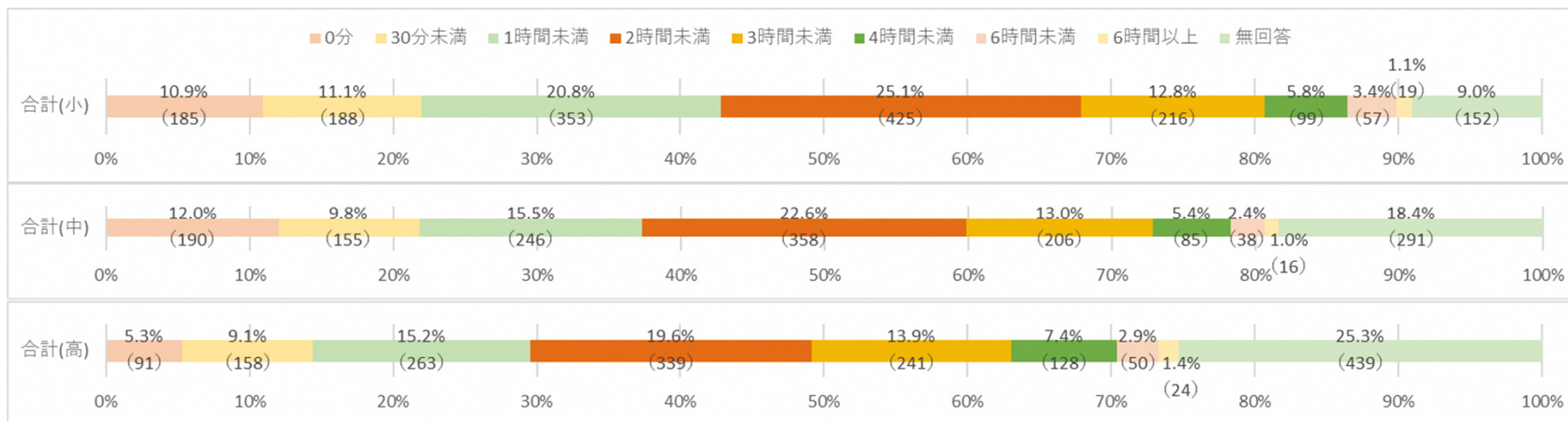
ICD-11のゲーム障害の診断基準から抜粋をした「図3 - 1」～「図3 - 3 b」の項目に関しては、以下のとおりである。

- 「ゲーム使用のコントロール喪失」に関しては、小学生で最も割合が高く、学年が進むに従って割合が低下する。
- 「他の活動よりゲームを最優先」に関しても、小学生で最も割合が高く、学年が進むに従って割合が低下する。
- 「生活に支障を生じてもゲーム」に関しては、学年が進んでも必ずしも割合が低下するわけではない。

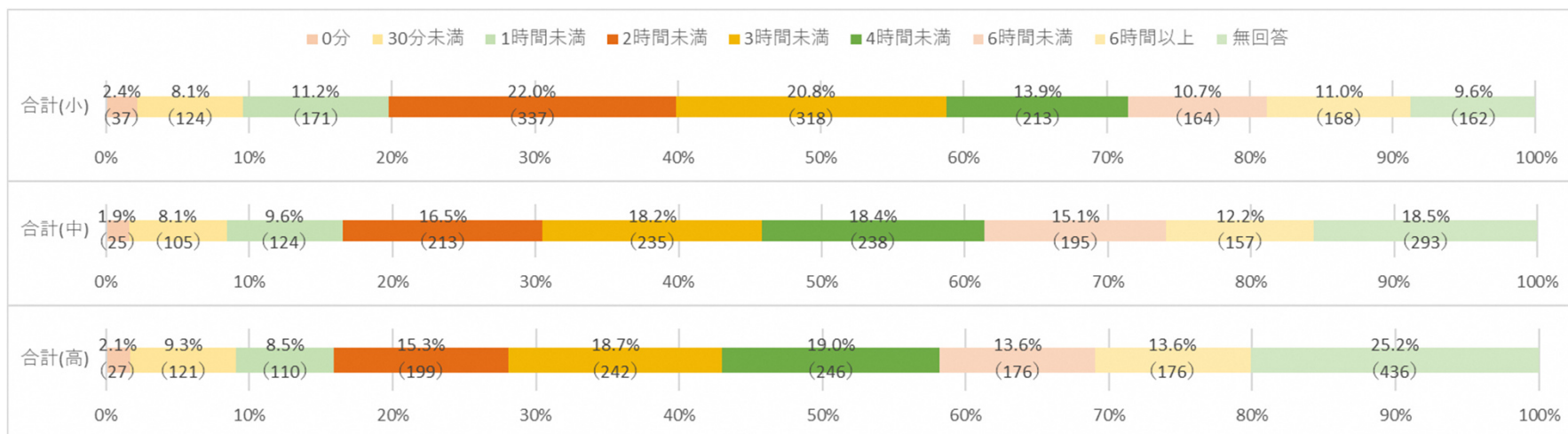
小学生においては、社会的な活動の場面が中学生や高校生に比べると少なく、ゲーム使用の過度な使用に陥りやすいが、ゲーム使用による生活の支障は(健康面や家族関係・学校生活・学習などの)学年に関わらず生じる、可能性がある。

## 主な結果 - 8 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【図4 - 1 a : 1日あたりのゲーム使用時間（平日）】



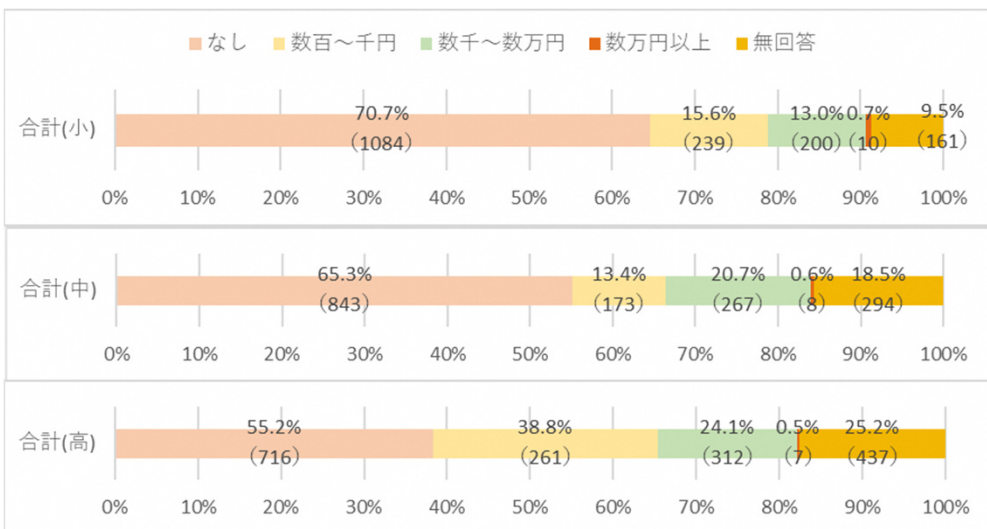
【図4 - 1 b : 1日あたりのゲーム使用時間（休日）】



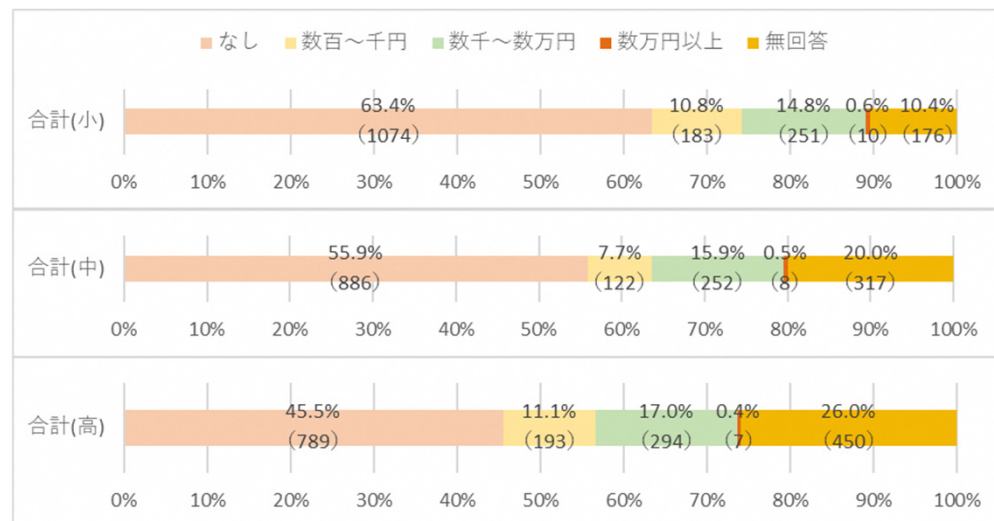


## 主な結果 ー 9 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

【図4 - 2 a : 1 か月あたりの課金額（今まで）】



【図4 - 2 b : 1 か月あたりの課金額（過去12カ月間）】



### 【長崎県の小学生、中学生、高校生のゲーム・インターネット等の使用状況の比較（図4）】

○無回答者の割合が、小中高生の間で大きく異なるため、学年間の単純な比較には慎重な判断を要するが、少なくとも小中高生のいずれも、平日よりも休日の方が、より長い時間をゲーム使用に費やしていることが分かる。

○課金経験に関しても、無回答者の割合が、小中高生の間で大きく異なるため、学年間の単純な比較には慎重な判断を要するが、少なくとも学年が進むにつれて課金経験があるものの割合が増える。しかし、割合は少ないものの、学年を問わず、一定の高額課金経験者（数万円以上/月）がいるおり、その割合は小学生であっても大きく変わらないことは、支援をしていくにあたって注意を要する事項である。

## 主な結果 - 10 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

<回答者全体（ロジスティック回帰分析,  $P < 0.05$ ）>

**緑字がオッズ比（二変量ごと）**  
**（赤{右}）であることが（緑枠内）**  
**である確率を○倍高める。**  
**オッズ比が1.2以上のもののみ記載**

### DQ

（インターネット等  
依存の危険性あり）

「ゲームを始めた年齢がおそいorはやい」は、「小学校入学前から(722名)」「小学校低学年から(1,917名)」「小学校高学年から(1,413名)」「まだゲームを始めていない(59名)」の4つの項目を、順位データとして並べて解析した(無回答901名)。

- ・ゲームの回数や時間のコントロール喪失 4. 83
- ・遊びや食事や風呂よりもゲームを優先 4. 74
- ・健康上の問題を生じてでもゲームを続ける 5. 79 (睡眠の問題: 2. 07)
- ・家族関係、学校生活、学業の問題を生じてでもゲームを続ける (家族関係の問題: 1. 63)
- ・今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 2. 45
- ・SDQの各項目における支援必要性の高さ(支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合)  
行為面 1. 84 多動性 1. 72  
情緒面 1. 79 仲間関係 1. 44 Total 2. 28
- ・性別が「どちらともいえない」である 1. 96
- ・COVID-19の流行に伴う休校の前後で  
ゲームに費やすお金が増えた 1. 73  
ゲームに費やす時間が増えた 1. 62  
不安が増えた 1. 34
- ・課金をしたことがある 1. 46
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「家族内の相談相手」が少ない/いない  
(少ない) 1. 25 (いない) 1. 40
- ・ゲームを始めた年齢がはやい 1. 30
- ・性別が「女」である 1. 28
- ・ゲームを始めたきっかけが「親や身近な大人がしていた」である 1. 27
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「友人の相談相手」がいる 1. 24

## 主な結果 - 1 1 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

<回答者全体（ロジスティック回帰分析,  $P < 0.05$ ）>

緑字がオッズ比（二変量ごと）

（赤{右}）であることが（緑枠内）である確率を○倍高める。

オッズ比が1.2以上のもののみ記載

（COVID-19の流行に伴う休校の前後で、ゲームに）費やす**お金**が増えた

- ・男である 1. 4 9
- ・SDQの各項目における支援必要性の高さ（支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合）  
行為面 1. 2 1 多動性 1. 3 0 Total 1. 3 1
- ・ゲームを始めた年齢がはやい 1. 2 4
- ・今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 1. 2 0
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「友人の相談相手」がいる 1. 2 9

（COVID-19の流行に伴う休校の前後で、ゲームに）費やす**時間**が増えた

- ・男である 3. 2 5
- ・今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 1. 8 3
- ・ゲームを始めた年齢がはやい 1. 6 5
- ・SDQの各項目における支援必要性の高さ（支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合）  
行為面 1. 5 7 多動性 1. 4 6  
仲間関係 1. 2 4 向社会性 1. 2 4 Total 1. 4 6
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「家族内の相談相手」がいない 1. 2 9

## 主な結果 - 1 2 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

<回答者全体（ロジスティック回帰分析,  $P < 0.05$ ）>

緑字がオッズ比（二変量ごと）  
（赤{右}）であることが（緑枠内）  
である確率を○倍高める。  
オッズ比が1.2以上のもののみ記載

（COVID-19の流行に伴う休校の前後で）**不安が増えた**

- ・SDQの各項目における支援必要性の高さ（支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合）  
行為面 1. 3 0    多動性 1. 2 1  
情緒面 1. 7 1    仲間関係 1. 2 9    Total 1. 6 2
- ・ゲームに関する問題の相談相手に「家族内の相談相手」が少ない／いない  
（少ない）1. 4 5    （いない）1. 6 0
- ・今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 1. 4 3
- ・男である 1. 2 2

## 主な結果 - 13 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」

<回答者全体（ロジスティック回帰分析,  $P < 0.05$ ）>

緑字がオッズ比（二変量ごと）  
（赤{右}）であることが（緑枠内）  
である確率を〇倍高める。  
オッズ比が1.2以上のもののみ記載

「今までに数万円以上／月の課金をしたことがある」

（具体的記載は10万円～92万円）

- ・ 男である 2.2.5
- ・ DQで「インターネット等依存の危険性あり」とされる 3.63
- ・ 今までに何らかの理由で学校に行けなかったor行きたくなかったことがある 3.16
- ・ ゲームを始めた年齢がはやい 3.07
- ・ COVID-19の流行に伴う休校の前後で「ゲームに費やすお金が増えた」 2.91
- ・ SDQの各項目における支援必要性の高さ（支援の必要性をLow, Some, Highの3段階で現した場合）  
行為面 2.62 多動性 2.23 仲間関係 1.64 Total 2.26
- ・ ゲームを始めたきっかけが「友人がしていた」である 2.31

## 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」のまとめと考察

### 【まとめ】

- 長崎県の小中高生のうち、8割以上が普段からゲームをする習慣があり、その9割以上が小学校高学年までにゲーム使用を開始している。
- 回答者の6割以上が普段からオンラインゲームを使用しており、「最もハマっているゲーム」の上位にあげられるものは、オンラインゲーム、家庭用ゲーム機問わず、オンラインプレイ要素を持ち、明確なエンディングがないものが多い。
- 今回の調査ではSDQにおける支援ニーズが高い者の割合が、「日本におけるSDQ（保護者評価）の標準値」よりも高く出ているが、今回のものは児童・生徒たちによる自己記入式であった、などの形式の違いによるものではないか、と推察する。
- 「インターネット依存の危険性あり」とされる者の割合は11.8%で、他の調査と比べて高いわけではない。
- 「1日あたりのゲーム使用時間」の中央値は、休日(2時間~2時間59分) > 平日(1時間~1時間59分)、「6時間以上」の割合が休日(12.2%, 6~18時間) > 平日(1.4%, 6~9時間)、「ゲームをしていない」の割合は平日(11.3%) > 休日(2.1%)である。
- 88.1%の者が「自分でお金を稼ぐようになったらゲームに沢山使いたい」の項目で「いいえ」と答えており、ゲームに対する課金については必ずしも積極的ではない、と推察できる。
- しかし、「ゲーム使用の回数や時間のコントロール喪失」したことがある者が33.1%、「遊び・食事・入浴などよりもゲーム使用を優先」したことがある者が18%、「ゲーム使用により健康の問題」を生じたことがある者が13.9%、「ゲーム使用により家族関係・学校生活・学習の問題」を生じたことがある者が14.7%おり、また課金経験がある者が28.1%、「1か月に数万円以上ゲームに課金をした」ことがある者も25名(0.5%)いる。
- 回答者全体と比較して、「1か月に数万円以上ゲームに課金をした」ことがある者の大半は男性であり、半数以上は「小学校入学前」にゲームをはじめ、3割近くは「インターネット依存の危険性」がある。

### 【考察（ロジスティック回帰分析の結果を踏まえて）】

- ICD-11で検討されているゲーム障害の診断基準となる項目は、DQで「インターネット依存の危険性がある」とされることと有意な関係がある。
- 女性であることは、インターネットへの過度な没頭を生じるリスクとなり得るが、男性であることはインターネットそのものよりもゲームへの過度な没頭、およびそこでの金銭の過度な浪費と関連している可能性がある。
- 幼少の頃から、特に「小学校入学前」の時期にゲームを始めることは、ゲーム・インターネットへの過度な没頭を生じさせる虞がある。
- 親などの身近な大人がゲームをしている(あるいはそういった場面を目にし易い)環境であること(そしてそれがゲームを始めた契機であること)や、ゲーム仲間が多い環境であることは、ゲーム・インターネット依存への過度な没頭を生じさせる虞がある。
- ゲームに関して家庭内でオープンに話し易い環境であること、はゲーム・インターネットへの過度な没頭が生じる確率を軽減する可能性がある。
- 行為面、多動性、情緒面、仲間関係における困難さは、ゲーム・インターネットへの過度な没頭を生じさせる虞がある。
- 何らかの要因で学校などの社会的な場面における不適応を生じる者は、ゲーム・インターネットへの過度な没頭に至り易い可能性がある。  
(ゲーム・インターネットへの過度な没頭の結果、不登校などを生じる、という場合もあり得る)

## 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」のまとめと考察

「少なくとも小学校入学前にゲーム使用を開始すること」「身近な大人がゲーム使用をしている姿を目にし易いこと」「行為面、多動性、情緒面、仲間関係に困難さを抱えていること」「その他、何らかの社会的な場面における不適応をきたし易い要因や環境があること」が、危険因子となる可能性がある。

「ゲームに関して家庭内でオープンに話し易い環境であること」が、予防因子となる可能性がある。

男性は女性よりも金銭の浪費などを伴う過度な没頭に至り易い可能性がある。

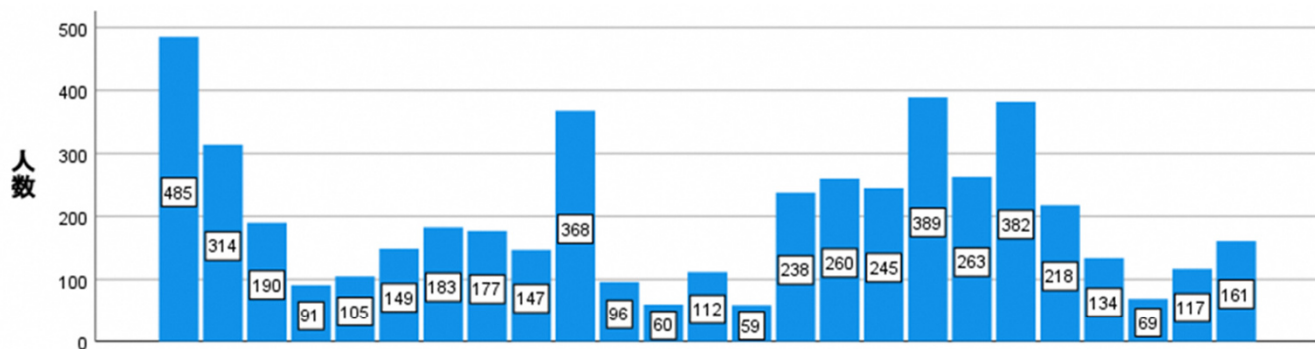
睡眠や家族関係の問題が、ゲーム・インターネットの過度な使用を強化する、あるいはそれによって睡眠リズムや家族関係が破綻し易い可能性がある。

グローバル化が進む現代社会において、ゲーム・インターネットに触れることなく人生を送ることは困難であろう。それぞれの児童・生徒の資質や特性、家庭環境などによって、配慮すべき程度に差異があるだろうが、～を踏まえて、乳幼児健診や母子教室、保育園や幼稚園、就学前健診の場などで、ゲーム・インターネットの使用に関する情報を提供し、親子ともに、ゲーム・インターネットの使用について考える場を設けることが望ましいかもしれない。

長崎県においては、方式は自治体毎に差があるが、多くの自治体において就学前健診(多くは5歳児、一部は4歳児)を行っており、そこでSDQもとられている場合がある。就学前健診の場で、何らかの困難さを抱えていると推察される子どもがいる家庭、あるいは家族関係の問題を抱えていると推察される家庭、においては、現在のゲーム・インターネット使用の状況と、それに関連した問題が生じていないか、保健師による面接の場などで確認をするようにし、早期の情報提供および支援に繋げる、という方法も考えられる。

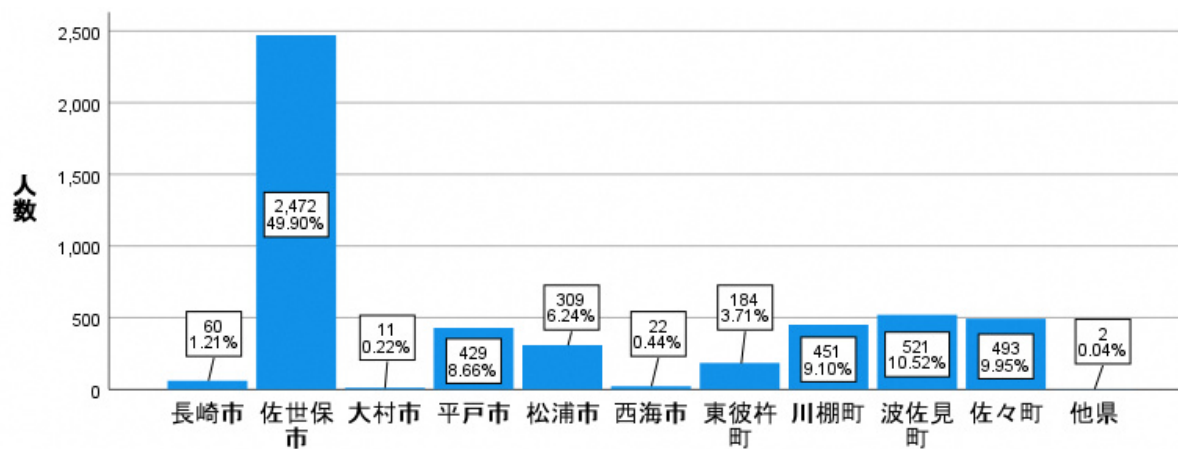
COVID-19の流行による休校などの大きな生活環境の変化は、今後の社会の中でも、パンデミックや天災などを機に生じる虞がある。そういった際には、「行為面、多動性、情緒面、仲間関係、向社会性など困難さを抱えている」「その他、何らかの社会的な場面における不適応をきたし易い要因や環境がある」「男性」においては、ゲーム・インターネットに関連した問題も生じ易いと考えて、相談や支援に臨む必要があるだろう。

## 調査B「長崎県におけるゲーム使用の実態調査」の参考資料



広田小学校  
 大野小学校  
 平戸小学校  
 御厨小学校  
 彼杵小学校  
 川棚小学校  
 波佐見中央小学校  
 佐々小学校  
 早岐中学校  
 大野中学校  
 田平中学校  
 平戸南部中学校  
 御厨中学校  
 東彼杵中学校  
 川棚中学校  
 波佐見中学校  
 佐々中学校  
 佐世保工業高校  
 鹿町工業高校  
 佐世保商業高校  
 佐世保東翔高校  
 北松農業高校  
 松浦高校  
 川棚高校  
 波佐見高校

回答者が居住する市町村



0) 居住市町村