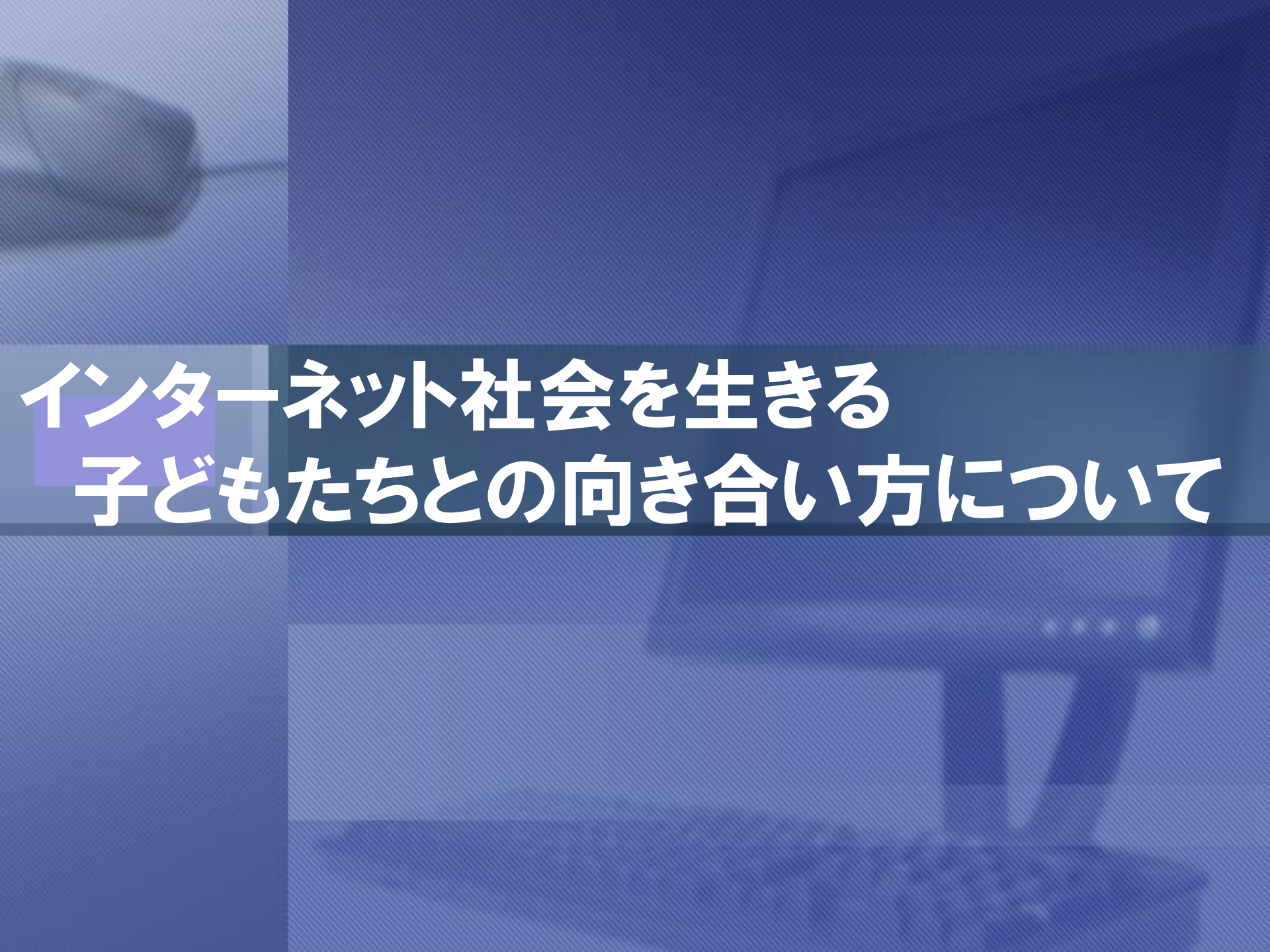




インターネット社会を生きる 子どもたちとの向き合い方について

子どもの ネット使用状況

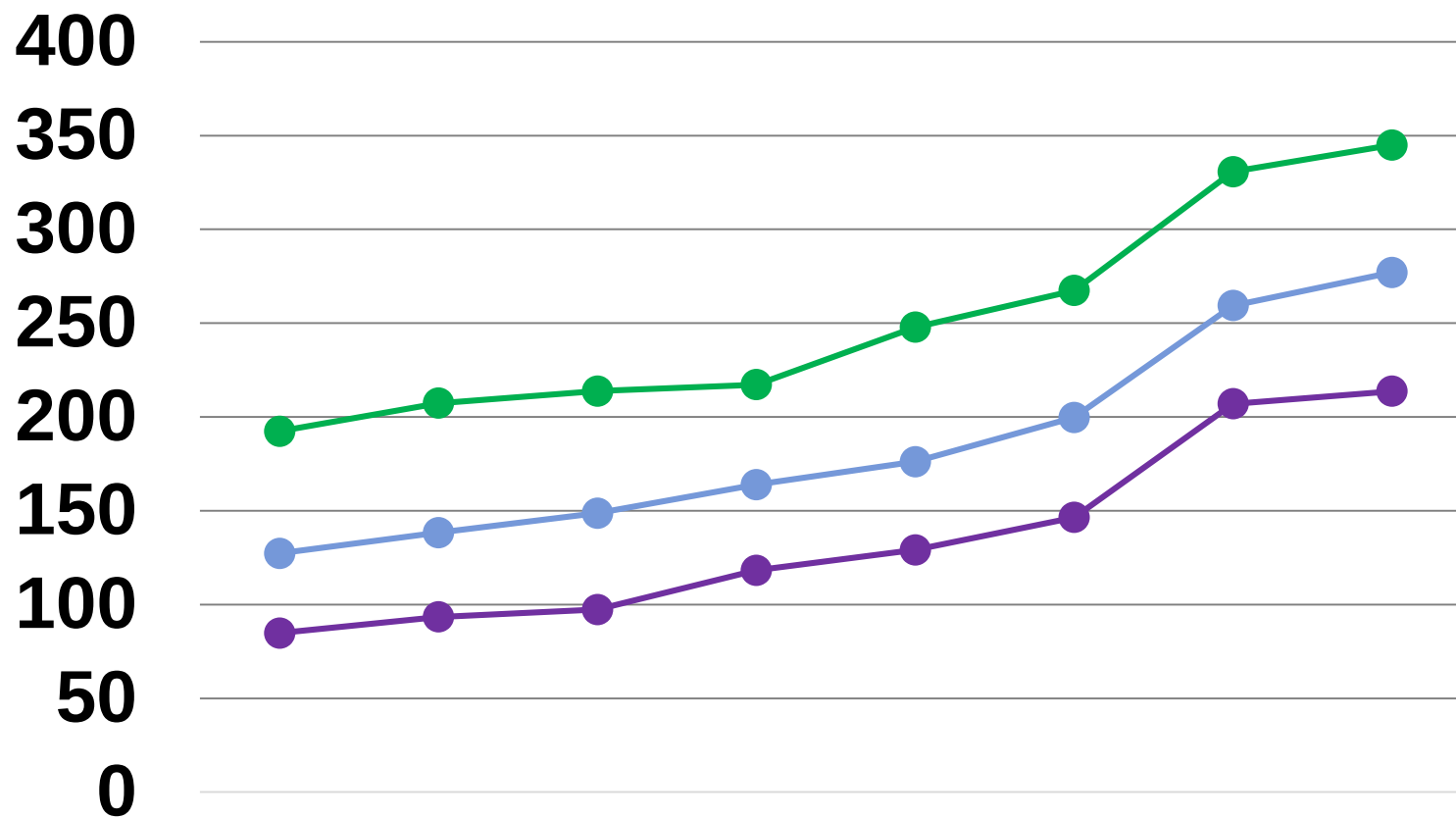
令和4年度 青少年のインターネット利用環境実態調査

【令和5年3月 内閣府】

インターネットの利用時間(平日1日あたり)

	平均 利用時間	3時間以上 の割合	5時間以上 の割合
小学生 (10歳以上)	213.7分	52.7%	24.2%
中学生	277.0分	69.9%	36.7%
高校生	345.0分	78.0%	50.2%

(分) インターネットの利用時間(平日1日あたり)



●小学生 ●中学生 ●高校生

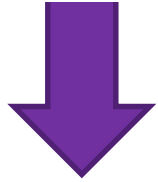
ネット依存

ネット・ゲーム依存症の定義

(香川県ネット・ゲーム依存症対策条例)

ネット・ゲームにのめり込むことにより、
日常生活又は社会生活に支障が生じ
ている状態

ゲームをしている時、脳の中に快感物質
(ドーパミン) がたくさん分泌されている。



この状態が続くと・・・

脳が、分泌される快感物質に慣れてきて、
この状態が当たり前のように感じる。



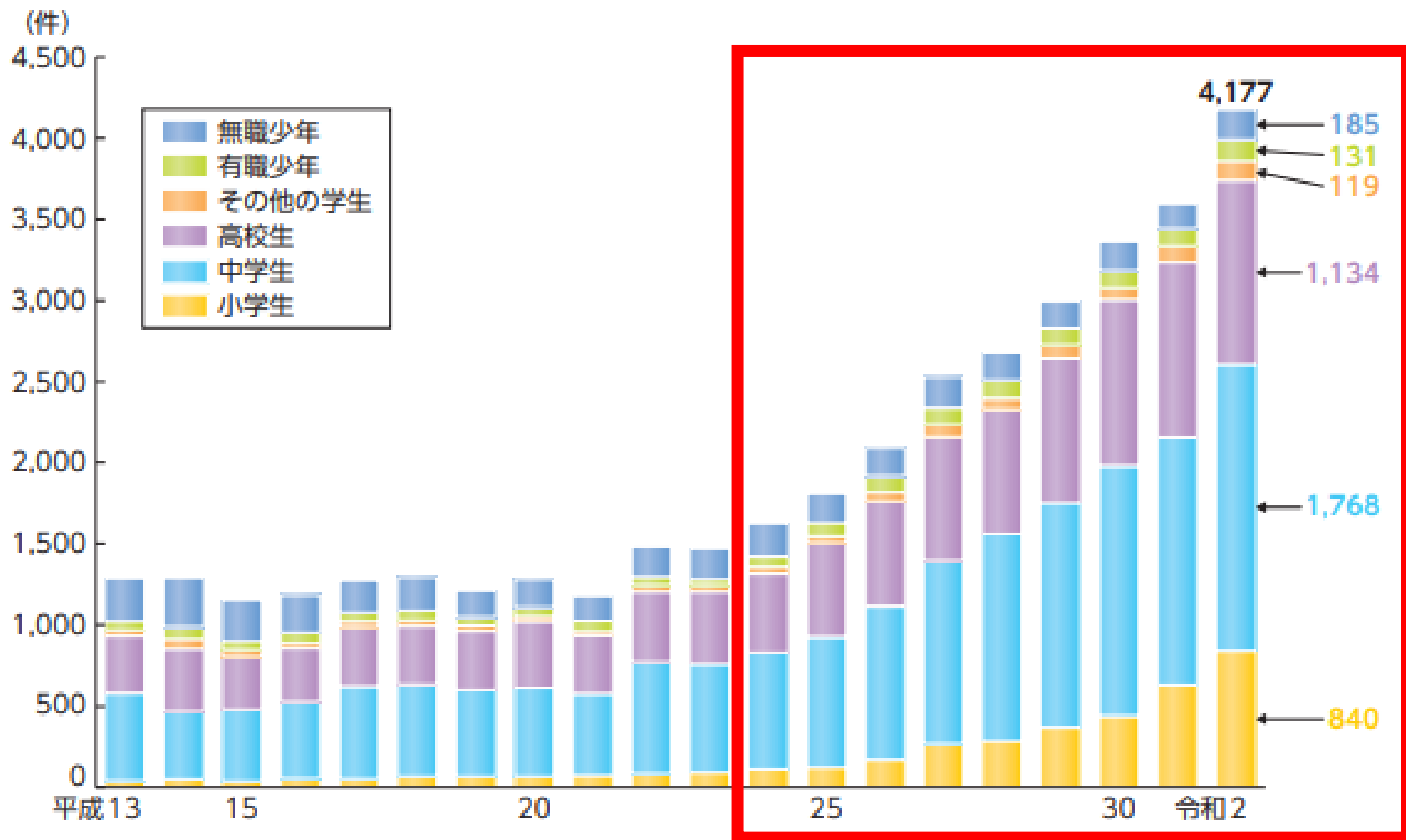
脳はもっと刺激が欲しくなる。



ゲームの時間が長くなる。我慢ができない。

ゲームを取り上げると→イライラ、暴言・暴力

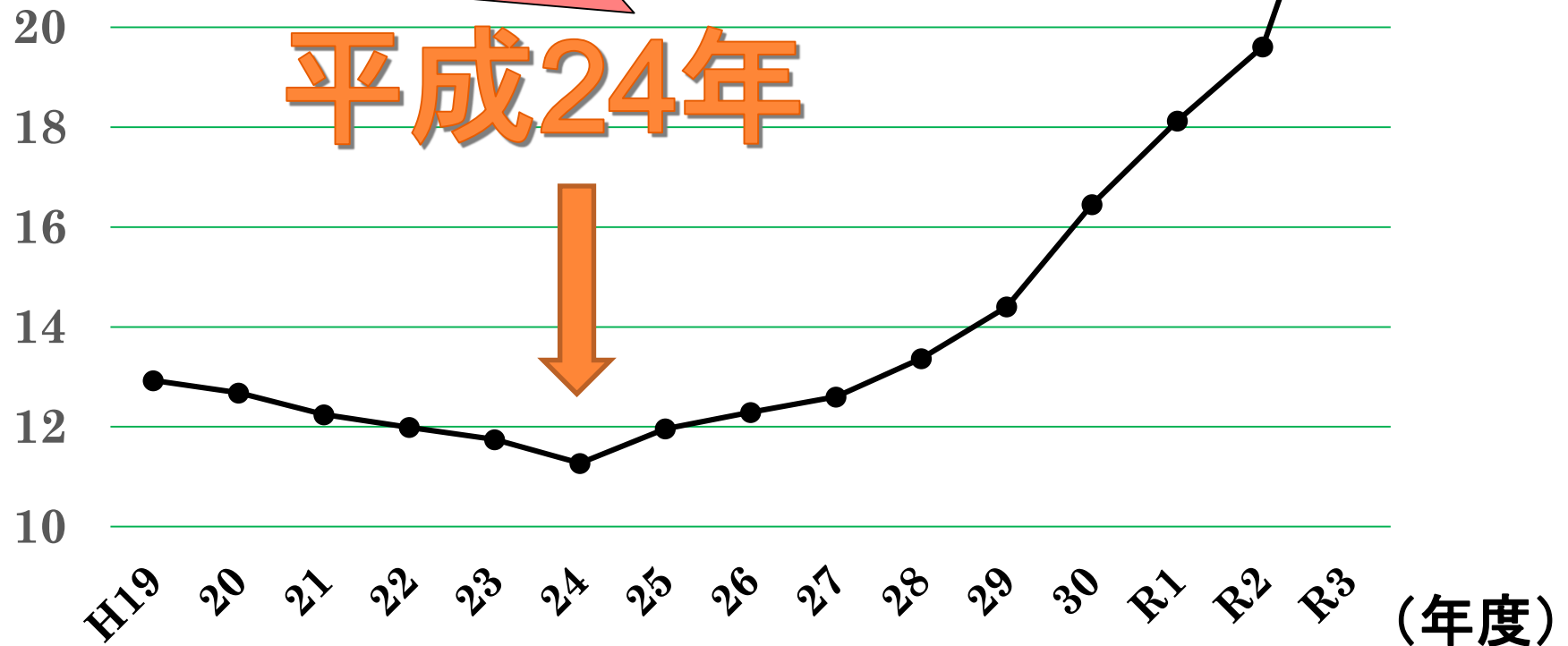
少年による家庭内暴力認知件数



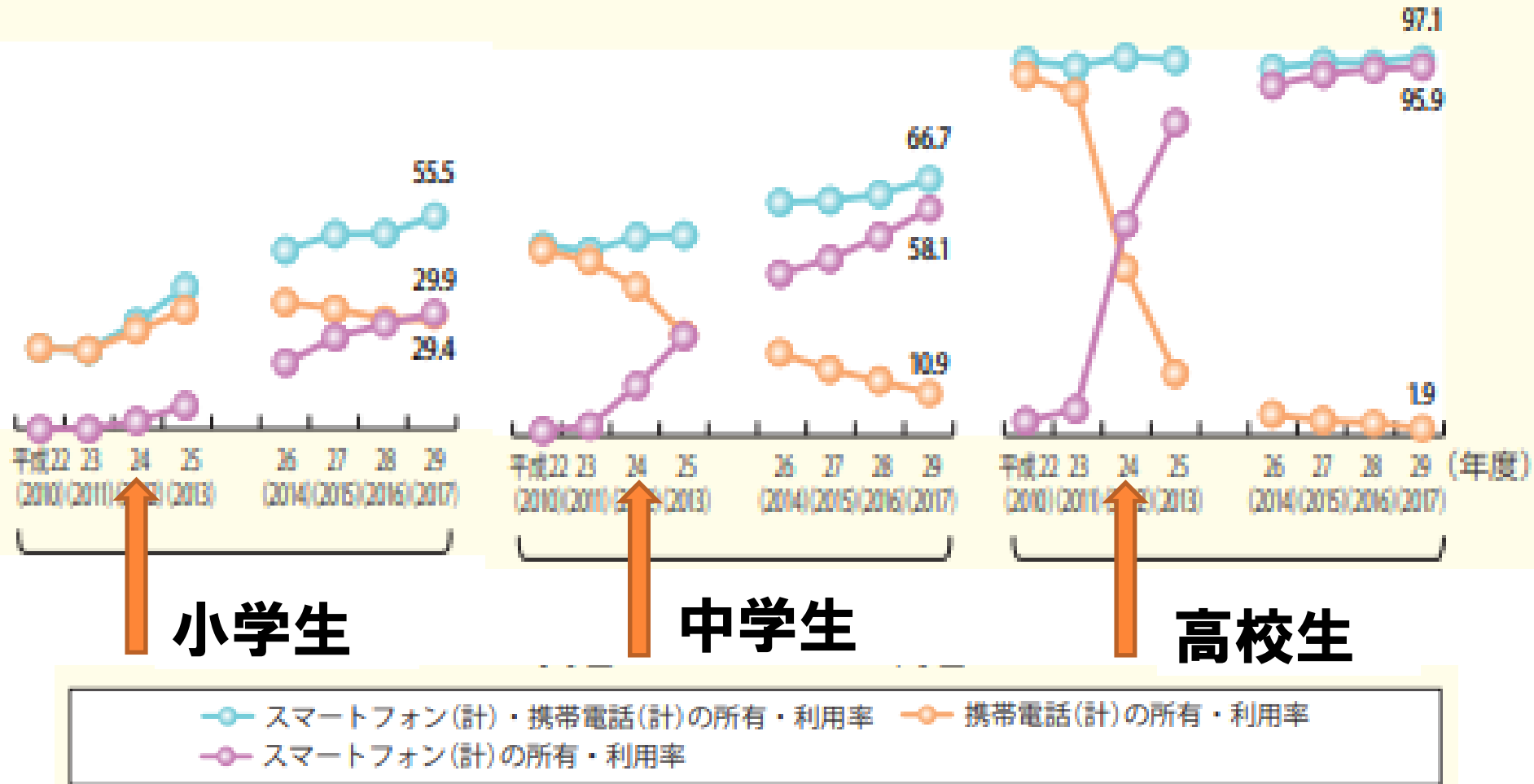
全国の不登校生の推移（小中学生）

(万人)

子どもたちにスマートフォンが
普及した時期



スマホ、携帯電話の所有・利用率



資料：内閣府『子供・若者白書』平成30年版より

オンラインゲームが やめられない理由は様々

- ①ゲームに終わりが無い（クリアがない）
- ②途中で抜けると、チームのメンバーに迷惑がかかる
- ③活躍すると英雄になれる、地位が得られる
- ④やればやるほどレベルアップ→達成感
周りからも評価される
- ⑤ゲームの世界では自分をさらけ出すことができる

学力への影響は・・・

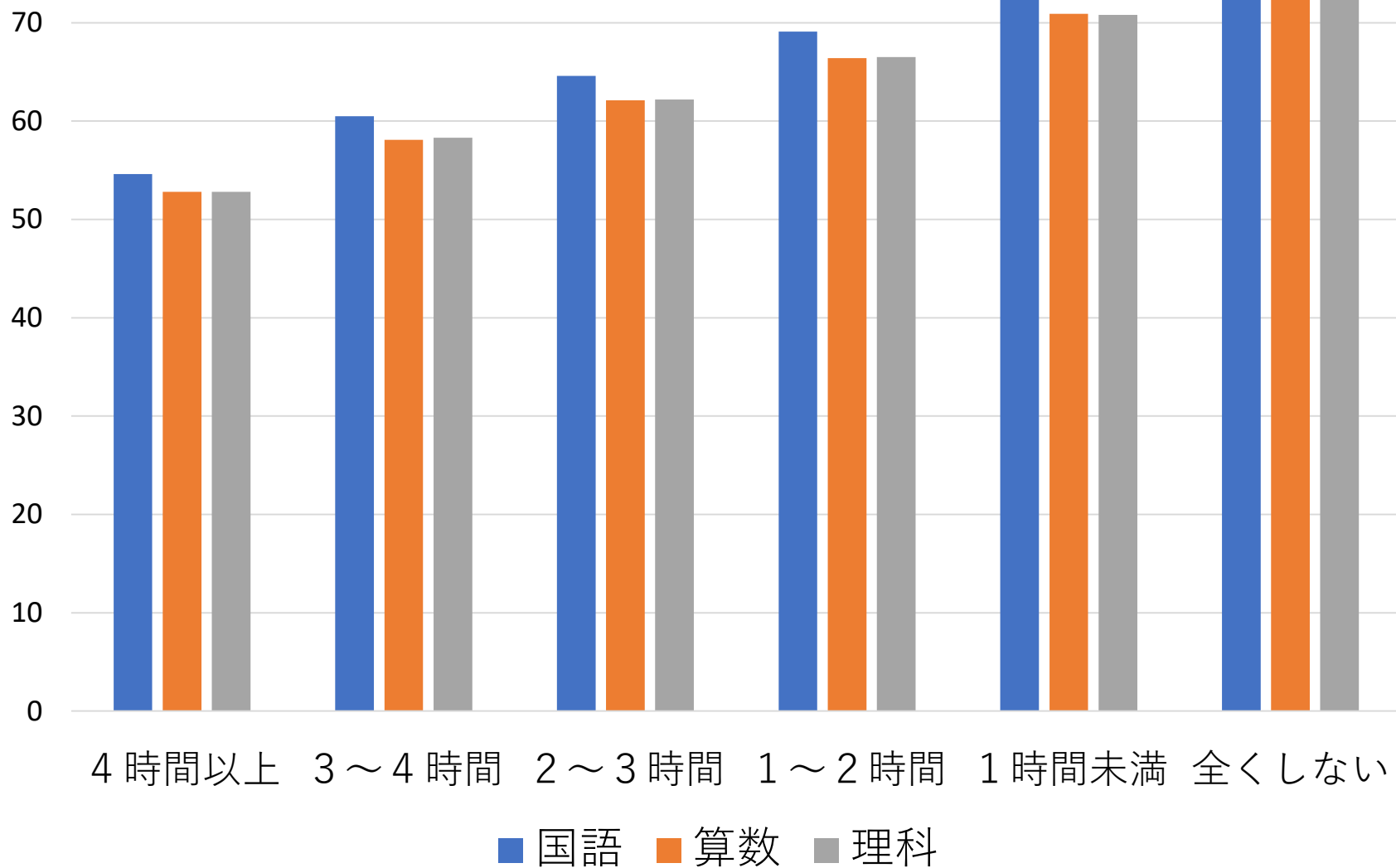
ネット依存の定義

(香川県ネット・ゲーム依存症対策条例)

ネット・ゲームにのめり込むことにより、
日常生活又は社会生活に支障が生じ
ている状態

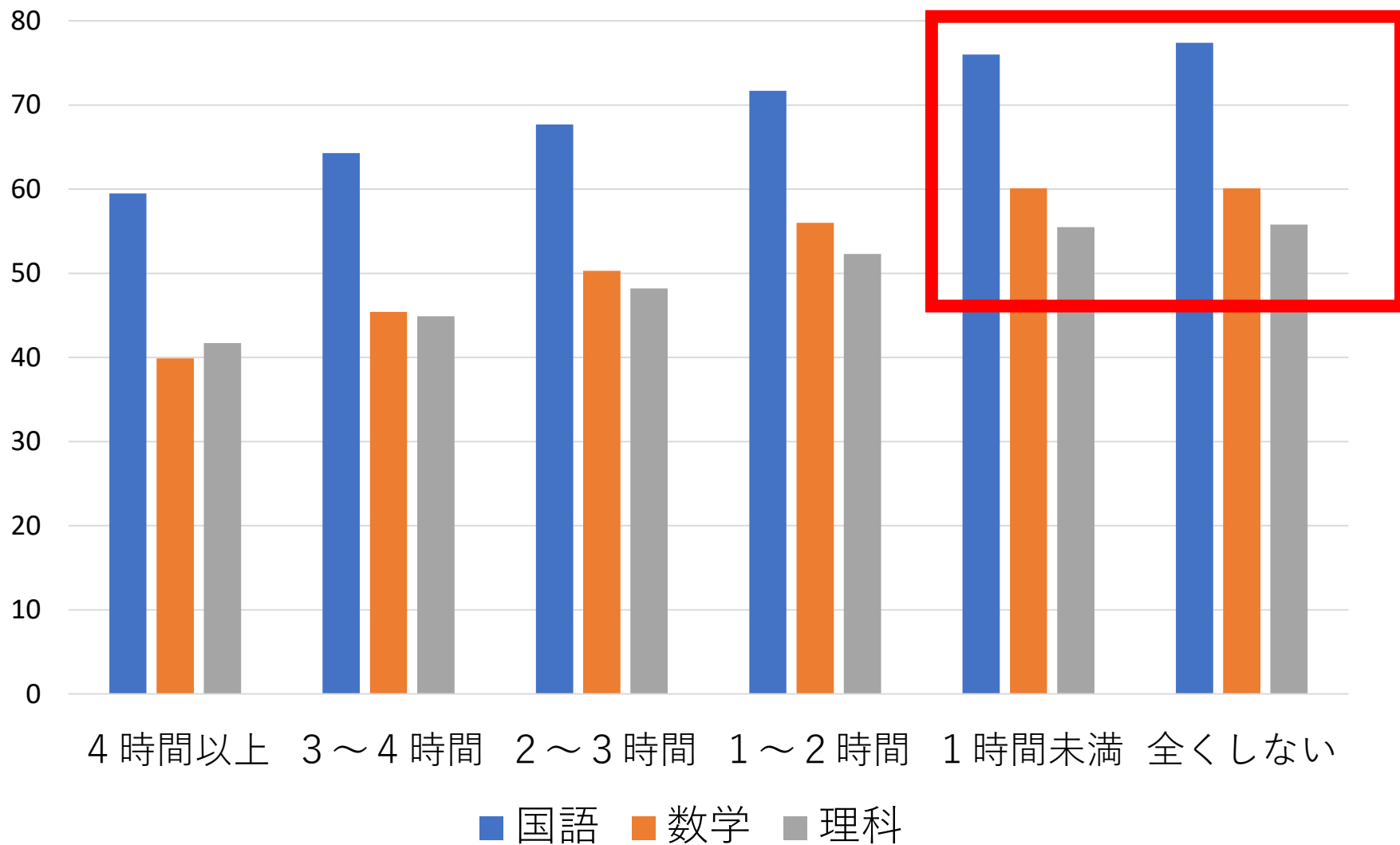
生活に問題が生じてなければ
ネット・ゲームの時間は長く
なってもいい？

平日にゲームをする時間と各教科の 平均正答率との相関関係（小学校）



出典：令和 4 年度 全国学力・学習状況調査 報告書・調査結果資料（国立教育政策研究）

平日にゲームをする時間と各教科の 平均正答率との相関関係（中学校）



**保護者の方々に
お願いしたいこと**

ネットやスマホが悪いのか・・・？

ネットやスマホ、オンラインゲームを介したトラブルは、年々増加傾向にあります。そのため、「危険を回避するためには、ネットやスマホを子どもたちに使わせなければ良いのではないか。」という考え方もあるかもしれませんが、しかし、これからの時代を生きる子どもたちにとって、ネットやスマホは必要不可欠なものになります。大切なのは、**ネットやスマホの性質を正しく理解し、正しい使い方をすることです。**そのためには、**保護者の皆様のサポートが必要**になってきます。

必ず行ってほしいこと①

☆家族や友だちと！～ルール・マナーづくり～

ルールづくりのポイント

◎家庭内でルールをつくる時には、親子でしっかりと話し合しましょう。

お子さんの意見を聞きながら、お互い納得のいくルールをつくりましょう。お子さんの成長に従って、ルールを見直すことも必要になってきます。

◎友だちとつくるルールも効果的です。

友だちとつくったルールは、守ろうとする意識が高まる傾向にあります。保護者の方同士で連携を取りながら、効果的なルールづくりをサポートしましょう。

必ず行ってほしいこと②

☆家族や友だちと！～ルール・マナーづくり～

☆ペアレンタルコントロールの活用

**使用時間や課金を制限する機能
有害サイトをブロックするWebフィルタリング機能**

福井県青少年愛護条例の改正概要(H31.3)

□有害情報の閲覧制限(フィルタリング)手続きの厳格化(第43条の3)

①事業者の書面交付義務

青少年が使用するスマートフォン等の契約時に、有害情報の閲覧制限に関する書面を保護者に交付し、説明する義務

②保護者の書面提出義務

有害情報の閲覧制限を利用しない旨の申し出をする場合、保護者は理由を記載した書面を事業者へ提出する義務

③事業者の保存義務

保護者から提出を受けた書面の保存義務

**ルールが守れないときは
どうしますか・・・**

「スマホは夜 8 時まで」 というルール

もしお子さんが何度もルールを破り続けたら、どうしますか・・・？

8時までって言ったでしょ！

ちゃんと
守りなさい！

明日ゲーム禁止！

他律的・・・？

北風と太陽



他 律 と

他人の命令など



自 律

自分の意思で判断しながら行動

この力が大事



例えばネットの使用時間 について伝えるときには…

1日4時間ゲームをしている子に…



ゲームやり過ぎ！
ルール守りなさい！



友だちも
やってるもん！



毎日4時間ゲームをすると、
1カ月で120時間、
1年で1440時間（=60日）になるよ。
もし、これだけの時間をバイトにあてると、
100万円ぐらい稼げるよ。

使用時間を具体的な数字に置き換えて伝えると、やり過ぎていることに気づくかもしれません。自分で気づくことができたなら、その後の行動も自発的に変化していきます。



これはやり過ぎだな。明日からは
ゲーム時間を減らして外遊びをしよう。

ナツジ(そっと後押しする)の理論

子どもが、自分自身にとってより良い選択を自発的に取れるよう手助けする（そっと後押しする）ような声かけやサポートが大事！！

必ず行ってほしいこと③

☆家族や友だちと！～ルール・マナーづくり～

☆ペアレンタルコントロールの活用

**使用時間や課金を制限する機能
有害サイトをブロックするWebフィルタリング機能**

☆リアルな生活を充実させる

ネットやゲームにはまる要素の一つは・・・

- ・ストレス、退屈
- ・やりたいことがない
- ・不登校など

環境

大切なのは・・・

ネットやスマホの他に、楽しみや、やりがいを感じられるものを与えること

役割や責任を与え、やりとげた時は、がんばりを認めること

□実生活における心の充足感や達成感

よくがんばったね

スマホばかり見て
いると寂しいな



話してくれて
うれしいよ

情報ではなく『気持ち』の交換

大人の人生を語る

失敗を認める

役割と責任を与える

必ず行ってほしいこと

☆家族や友だちと！～ルール・マナーづくり～

☆ペアレンタルコントロールの活用

**使用時間や課金を制限する機能
有害サイトをブロックするWebフィルタリング機能**

☆リアルな生活を充実させる

キーワードは・・・

親子のコミュニケーション