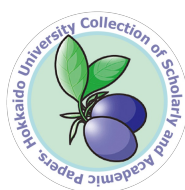




HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	オンラインゲームについて考え、議論する道德教育プログラムの開発・実施・評価
Author(s)	鈴木, 希実; Suzuki, Nozomi; 藤井, 基貴 他
Citation	子ども発達臨床研究, 22, 37-46
Issue Date	2025-06-20
DOI	https://doi.org/10.14943/rcccd.22.37
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/95715
Type	departmental bulletin paper
File Information	04-18821707_22.pdf



実践報告

オンラインゲームについて考え、 議論する道徳教育プログラムの開発・実施・評価

鈴木 希実¹・藤井 基貴²・安永 太地³・加藤 弘通⁴

Development, implementation, and evaluation of a moral education program to think about and discuss online games

Nozomi Suzuki, Motoki Fujii, Taichi Yasunaga, Hiromichi Kato

キーワード：moral education, online games, Internet, Autonomous thinking, Curriculum development

問題と目的

本研究の目的は、オンラインゲームやインターネットとの付き合い方について、児童生徒が主体的・自律的に考え、議論する道徳授業を設計し、その授業実施の過程を整理すると共に、授業による成果と課題を分析することにある。

児童生徒とインターネットをめぐる環境は加速度を増して変化を続けており、とりわけ本研究が対象とする小学校高学年におけるオンラインゲーム・トラブルへの対応は喫緊の課題となっている（国民生活センター，2024）。オンラインゲームに対する学校教師の具体的な不安や懸念として、1) ゲームへの依存、2) ボイスチャット等による個人情報流出、3) ネット上への課金、4) 見知らぬ人との出会いによるトラブル、5) いじめへの発展等が指摘されている（消費者庁，n.d.）。また、諸外国では未成年者保護の観点から、オンラインゲームに関する年齢制限や利用時間の規制等の予防措置が講じられている。その一方で、日本国内

では GIGA スクール構想の一環として、情報モラル教育等の充実が図られてきたものの、それらの多くは従来からトラブル事例の紹介にとどまったり、マナーやルールづくりの徹底に終始したりするなど、主体的・自律的な教育となりえていないことが指摘されてきた（酒井・塩田・江口，2016；酒井・塩田，2018a；塩田，2024）。

本研究では、「哲学対話」（Philosophy for Children，以下 P4C）（哲学の手法を取り入れた授業）を開発・実施することで、学級内でオンラインゲームをしたことがある児童だけでなく、したことがない児童も巻き込んだ多様性のある議論の場を創出し、これが続く教育学のデザインに基づく問題解決的な授業の学習動因として組み合わせることで、児童が自律的に課題に「気づき」、「考え」、「行動する」ための教育プログラムの構築を目指している。授業開発にあたっては、P4Cに加えて、ドイツにおける実践哲学の実践（Henke，2019）や「防災道徳」の実践（藤井，2019）の授業理論も援用し、効果測定にあたっては質問紙調

¹ 北海道大学教育学院

² 静岡大学教育学部

³ 早稲田大学スポーツ科学学術院

⁴ 北海道大学教育学研究院

査及びインタビュー調査を併用して児童の認知、理解、行動の変容を明らかにする。

方 法

1. 調査対象と手続き

2022年7月7日の第2・3校時に公立小学校の第5学年の児童29名（男子17名、女子12名）を対象に以下の授業を行った。授業に先だって7月6日に事前アンケートを行っている。また授業直後に事後アンケートを行い、その2週間後に再度フォローアップのアンケートを行った。各アンケートの内容は以下の通りである。

(1) 事前アンケート

- ①出席番号、性別、ケータイとスマホの所持
- ②平日のゲーム・ネットの利用時間、睡眠時間、就寝時刻
- ③ネットの利用内容と使用時間:「コミュニケーション」「遊び」「勉強」それぞれについてネットやSNSを使っている時間を0分(0点)～6時間以上(8点)の9段階で回答を求めた。
- ④ゲームやネットの利用や時間についての意識:酒井・塩田(2018b)の「インターネット依存傾向の改善に関する『自律的な利用』に関する項目」の第1因子「自立的利用意識」から「普段から、自分でゲームやネットを使いすぎないように考えて行動している」「他の人から言われるのではなく、自分で時間を決めてゲームやネットを利用することができる」など6項目を使用し、「とてもあてはまる(4点)」から「まったくあてはまらない(1点)」までの4件法で回答を求めた。

(2) 事後アンケート

事前アンケートに事後アンケートの③を加えたものを、授業実施日から2週間後に実施した。

2. 授業のねらい

主題名 インターネットとの付き合い方「節度、節制」「情報モラル」

教材名 哲学対話×タイムマネジメントスキル講座
主題設定の理由

(1) ねらいとする価値について

本主題における第5学年及び第6学年の内容項目は、「A 主として自分自身に関すること」の中にある節度、節制、つまり安全に気を付けることや、生活習慣の大切さについて理解し、自分の生活を見直し、節度を守り節制に心掛けることである。本時では、インターネットとの付き合い方に焦点を当て、自分の生活習慣を内省的に振り返ることを通して、望ましい生活習慣を自律的に創造しようとする態度を育むことをねらいとする。また、インターネットの過度な使用は、体調を崩したり、集中力を欠いたりする原因になりうることを自覚させたい。

(2) 児童の実態と授業の設定について

令和3年度より、児童一人一台のタブレット端末が配付され、学校や家庭での学習に欠かせないものになりつつある。事前に実施したアンケート結果(Table1)を参照すると、平日1日あたりに「遊ぶ」ためにネットやゲームを使っている時間が平均2時間を超える児童が全体の24.1%を占める。小学生を対象とした実態調査(国立教育政策研究所, 2022)によると、1日のゲーム時間が1時間を超えるあたりで、学習への影響が出るという指摘もある(廣瀬, 2023)。したがって、上記の20%強の児童はネットやゲーム利用において、より抑制が必要な層であることも考えられる。しかし、「普段から、自分でゲームやネットを使いすぎないように考えて行動している。」という質問に対しては、「当てはまる」「まあまあ当てはまる」と回答した児童は全体の89.6%を占めた。これより、児童自身がネットやゲームの使用時間を正確に把握できていないことや、それらに依存してしまうかもしれないという自覚が促されていないことが考えられる。そこで、第1時ではP4C(子どもの哲学/哲学対話)の手法を取り入れた授業を導入することで、学級内でオンラインゲームをしたことがある児童だけでなく、したことがない

児童も巻き込んだ多様性のある議論の場を創出し、自己および他者との対話を通じた状況理解の深化を目指すこととした。あわせて第2時では、自分のネットやゲームにかかわる時間の使い方を見直す活動を通して、主体的に生活習慣を改めることができるようになることを目指すこととした。

3. 授業の内容

第1校時

(1) 本時の目標

「なぜネットやゲームにはまってしまうのか」について自分なりの考えを持って対話することを通して、望ましい生活習慣について多面的・多角的に考え、自分たちの安全や健康について考えることができる。

(2) 学習過程

学習活動 ○発問 ・児童の反応	教師の働きかけ 評価
①アイスブレイクをして、対話の準備をする。 ○Qワード覚え歌を歌ってみよう。 ・今日は「なぜなら」を使って問いを深めたいな。 ・どんな対話になるか楽しみだな。 ②実態を把握する。 ○どのような目的でネットを使用しているのだろうか。 ・勉強よりも遊ぶために使うことが多いよ。 ・私の家では1日1時間というルールがある。 ○海外のオンラインゲームの実態を紹介しよう。 ・中国ではフォートナイトがダウンロードできない！？ ・なぜルールが厳しくなっているのだろう。 ③めあてを確認する。 「なぜネットやゲームにはまってしまうのだろうか？」 ④対話を通して、自分の考えを広げて深める。 ○夢中になりすぎて大人に注意されたことはあるかな。 ・ゲームをしていたら5時間も経っていた。 ・家でルールを守れないと注意されるんだ。 ○どうして自分でやりすぎに気付かなかったのだろう。 ・ゲームが楽しいから。 ・集中していたり友達と話したりしていて他のことが気にならなくなるよ。 ○ゲームって本当に楽しいのかな。 ・健康に悪いと聞くし、楽しさがわからないよ。 ・ゲームがなかったら、息抜きができないよ。 ○やりすぎるとよくないものは他に何があるかな。 ・やりすぎるとよくないことはたばこかな。 ・勉強のやりすぎで注意されることはないな。	○話の目的を確認して、みんなが安心して対話できる雰囲気づくりをする。 ○事前アンケートの結果を取り入れながら、学級の実態を客観的に捉えさせる。 ○中国の事例から、なぜゲームが規制されたのかについて疑問を持たせる。 ○児童が前時で考えた問いの中から、あらかじめ選んで決めた問いを提示する。 ○より深く考え、友達の意見に耳を傾けられるように、ペアを作り、二重円になって対話を進めるよう促す。 ○分からないことや質問を大切に、適宜全体で取り上げる。 ○ゲームのどんなところが楽しいのかについて考えさせ、心から楽しめている状態にあるのかを内省的に考えさせる。

○ゲームをやりすぎると健康になれないの？ ・ゲーマーは不健康ということになってしまうよ。 ・自分の体調がちゃんと分かることが大切だと思う。 ・なんでやりすぎはよくないと思うのだろうか。 ⑤学習を振り返る ○今日考えたことをノートに書きましょう。 「てつ学対話を通して、もしかしたら自分は使いすぎなのかもしれないと思いました。また、ゲームやネットにはいつの間にかはまってしまう特ちょうがあることが分かりました。薬やたばこに依存してしまう話と似ていました。でも、ゲームは楽しいものなのに、やりすぎるとイライラしてしまうのはなぜなのかいまだに疑問です。今日もたくさん考えられました。」(事後アンケートより)	○1) 対話の内容と2) 参加してみた感想の2つの視点で振り返らせる。 ○望ましい生活習慣について多面的・多角的に考え、周囲の人々の安全や健康についても考えることができています。(発言・ワークシートより)
--	--

第2校時

(1) 本時の目標

ネットとの上手な付き合い方について学習し、自分で時間を管理するタイムマネジメントスキルを身に着ける。

(2) 学習過程

学習活動 ○発問 ・児童の反応	教師の働きかけ 評価
①ネットの使いすぎについて考える。 ○使いすぎってどこから？ ・1時間以内にするようにお母さんに言われているよ ・2時間使ったら使いすぎだと思うな ②他律と自律のちがいを理解させる。 ○自律ってどんな状態？ ・他人に言われてゲームをやめるのは他律的だな。 ・自分で時間を管理できるようになりたいな。 ③めあてを確認する。 「タイムマネジメントスキルを身に着けよう。」 ④自分がどのように時間を使っているのかを知る。 ○2日間の時間の使い方を振り返る。 ・8時から15時までは学校にいるよ。 ・16時から17時にゲームをやっていたな。 ・17時から19時は習い事だよ。 ⑤なぜ自分が使い過ぎてしまうのか知る。 ○どうして使い過ぎてしまうのだろう。 ・ゲームが楽しいから。 ・不安やストレスを忘れたいから。 ・ほかにやることがないから。	○家ででのルールを確認させてこれまでのネットとの付き合い方を振り返らせる。 ○自律的に時間を管理したいと思えるように、自律的に時間を管理することの良さを伝える。 ○昨日と一昨日のスケジュールを振り返り、ネットやゲームにどのくらい時間を使っているのか可視化させる。 ○使い過ぎてしまう原因は環境的要因、心理的要因、対人的要因に分類できる。

○時間の見積もりをしてみよう。 ・思ったよりも時間を予想するのが難しいな。 ・1分くらいかかるんじゃないかな。 ⑥上手にネットと付き合うための方法を知る。 ○時計を近くに、スマホを遠くに。 ・スマホをついつい触っちゃうんだよね。 ・遠くに置いておけば、気にならなくなるよ。 ○「お気に入り」を決める。 ・好きなキャラクターのマグカップで頑張れるよ。 ・決まった音楽を流すようにしているよ。 ○「とりあえず」始める ・苦手な作文もまずは1行書いてみるよ。 ・始めちゃえば意外と最後までできることがあるよ。 ⑦学習を振り返る。 「今日教えてもらった工夫を使って時間を有効に使いたいと思います。スマホの時間を決めておくことで、友達からの誘いを断りやすくなるというのは良いアイデアだと思うので自分も実践してみたいです。自分で時間を管理してネットやゲームと上手に付き合いたいです。」（事後アンケートより）	○自分の名前を10回書かせて、どのくらい時間がかかるのか見積もらせる。 ○スマホやネット、ゲームと上手に付き合うための方法を伝え、実際の生活に応用できるように促す。 ○授業の内容を振り返らせる。 自分で時間を管理する方法を理解し、実際の生活に役立てようとしている。（発言・ワークシートより）
--	---

結 果

1. 実態の把握

事前アンケートより、まず本授業を実施した学級の児童の実態を把握した。携帯電話・スマートフォンの所持・使用は、「自分のものをもっている」が13.8%（4名）、「もっていない」が13.8%（4名）、「家族のものを使っている」がもっとも多く72.4%（21名）であった。

Table1 は、平日1日のゲームやネットに費やす時間を示したものである。1時間未満の使用の者が全体の51%で、2時間以上使用している者が24.1%であり、6時間以上の者が6.9%いた。

ネットの使用目的別の利用時間については、コミュニケーションと勉強のための利用時間の約9割は1時間未満の使用である一方で、遊びについては、ややばらつきがあり、3時間未満で約9割に達する状態であった（Table 2）。またコミュニケーションと遊びについては、長時間利用をして

Table 1 平日1日のネットやゲームに費やす時間

	N	%
0 分	1	3.4
30 分未満	8	27.6
30 分以上 1 時間未満	6	20.7
1 時間以上 2 時間未満	7	24.1
2 時間以上 3 時間未満	4	13.8
3 時間以上 4 時間未満	1	3.4
4 時間以上 5 時間未満	0	0
5 時間以上 6 時間未満	0	0
6 時間以上	2	6.9

いる者もあり、当然のことながら、ネットの長時間利用は、コミュニケーションと遊びという目的で起こりやすいことが推察される。なお0分に注目すると、もっとも少ないのは勉強である。子どものネット利用というと、一般的にはゲームや動画視聴といった遊びが思い浮かべられやすいが、少なからぬ子どもたちが勉強にも利用している点

は注目すべき結果であると思われる。

Table 2 ネットの利用目的別の利用時間

	コミュニケーション	遊び	勉強
0 分	31.0	20.7	10.3
30 分未満	55.2	24.1	58.6
30 分以上 1 時間未満	3.4	17.2	24.1
1 時間以上 2 時間未満	3.4	17.2	3.4
2 時間以上 3 時間未満	0.0	10.3	3.4
3 時間以上 4 時間未満	0.0	3.4	0
4 時間以上 5 時間未満	0	0	0
5 時間以上 6 時間未満	3.4	0	0
6 時間以上	3.4	6.9	0

最後にどのようなネット利用が生活に影響を与えるのかを検討するために、ネットの利用目的別の利用時間と睡眠時間と就寝時間の Spearman の順位相関を算出した (Table 3)。その結果、睡眠時間との間では有意な相関はみられなかったものの、就寝時間については、遊び ($\rho = .592$) と勉強 ($\rho = .390$) で有意な相関がみられた。つまり、

遊びと勉強でネットを利用している時間が長くなるほど、就寝時間が遅くなる傾向があるということである。係数の大きさに注目すると、その傾向は遊びと就寝時刻の関連性の方がより強いものの、勉強でネット利用することで就寝時間が遅くなる傾向があることも無視できない結果であると思われる。

Table 3 ネットの利用目的と睡眠・就寝時間の相関

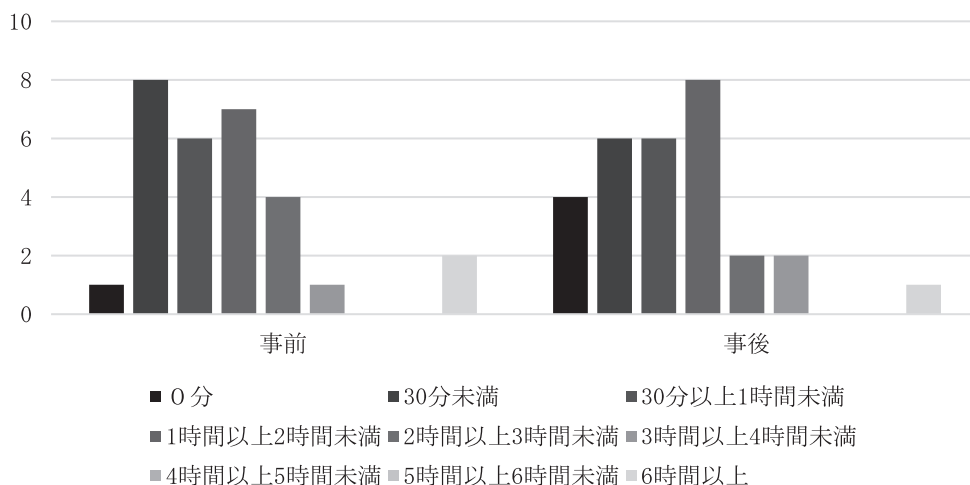
	コミュニケーション	遊び	勉強
睡眠時間	-.150	-.145	-.217
就寝時間	.277	.592**	.390*

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

2. 授業前後の変化

本研究は、1つのクラスでの授業実践であるため、調査対象のサンプルサイズが小さい ($N=29$)。したがって、統計的な分析により適切に有意な値を検知できない可能性もある。そこでまずは丁寧に授業の前後の変化を検討する。

Figure 1 授業前後のゲーム・ネット利用時間の分布



授業前後でのゲーム・ネット利用時間の分布の変化を Figure1 に示した。全体的に分布が若干ではあるが左側へ、つまり、授業後はゲーム・ネットの利用時間が減少する方向に移動があるように推察される。そこで事前事後でゲーム・ネット利用時間に差がみられるか対応のある Wilcoxon 符号付き順位検定を行った。その結果、授業の前後

でゲーム・ネット利用時間に差はみられなかった ($z=1.39, ns$)。さらに詳細にゲーム・ネット利用時間の変動を検討したところ (Table 4)、7 名 (24.1%) の児童においてゲーム・ネットの利用時間が減り、4 名 (13.8%) の児童においてはゲーム・ネット利用時間が増えていた。

Table 4 授業前後のゲーム・ネット利用時間の変化

事前	事後						
	0 分	30 分未満	30 分以上 1 時間未満	1 時間以上 2 時間未満	2 時間以上 3 時間未満	5 時間以上 6 時間未満	6 時間以上
0 分	1	0	0	0	0	0	0
30 分未満	1	6	1	0	0	0	0
30 分以上 1 時間未満	0	0	4	2	0	0	0
1 時間以上 2 時間未満	2	0	1	4	0	0	0
2 時間以上 3 時間未満	0	0	0	2	1	1	0
5 時間以上 6 時間未満	0	0	0	0	0	1	0
6 時間以上	0	0	0	0	1	0	1

ゴシックが減った児童を、イタリックは増えた児童を表している

次にネットの利用目的別に授業の前後で差がみられるかを検討するために、ネットや SNS をコミュニケーションに使っている時間、遊びに使っている時間、勉強に使っている時間、それぞれで Wilcoxon の符号付き順位検定を行った。その結果、授業前後で、コミュニケーションと勉強でネットを利用する時間に変化はみられなかったが、遊びで利用する時間には、変化がみられ、利用時間が減っていた。中央値¹でみると、授業前が 2 点で

あったのが、授業後は 1 点へと減少しており、これは授業前後の変化として遊びでネットを利用する時間の中央値が 30 分以上 1 時間未満 (2 点) から 30 分未満 (1 点) に減少したことを意味している。つまり、授業により、遊びでネットを使う時間について、児童が抑制的になった可能性が考えられる。それではなぜそのような変化が生じたのだろうか。以下では、授業前後で児童のゲームやネット利用に関する意識がどのように変化したの

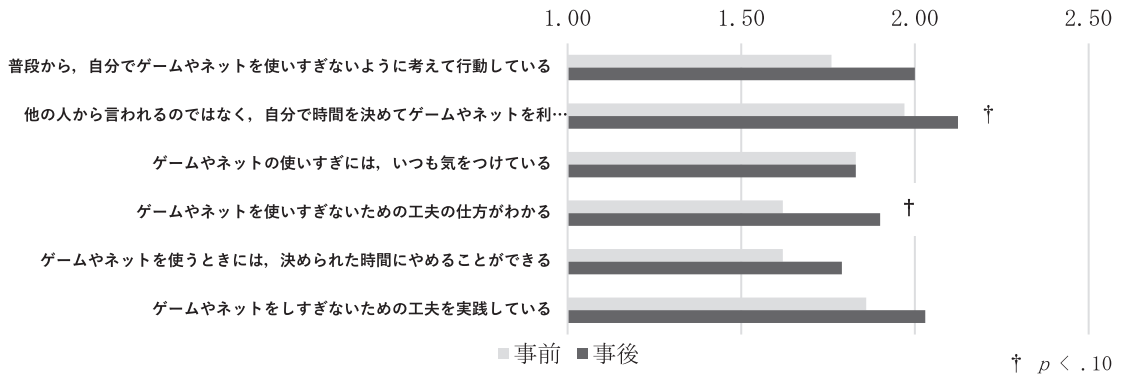
Table 5 授業前後でネットの利用目的別の利用時間の変化

	中央値 (四分位範囲)		平均値 (SD)		Z	r
	事前	事後	事前	事後		
コミュニケーション	1(0.00-1.00)	1(0.00-2.00)	1.24(1.86)	1.17(1.67)	0.117	0.02
遊び	2(1.00-3.00)	1(0.00-3.00)	2.24(2.13)	1.72(1.98)	2.032*	0.38
勉強	1(1.00-2.00)	1(0.00-1.00)	1.31(0.85)	1.14(1.58)	1.332	0.25

* $p < .05$

¹ 中央値とは、データを値の小さい順に並べたときにちょうど真ん中に位置する値のこと。

Figure 2 ゲーム・ネット利用に対する意識の変化



かを検討する。

Figure 2は、授業前後でゲーム・ネット利用に対する意識の変化を示したものである。「ゲームやネットの使いすぎには、いつも気をつけている」以外、いずれの項目においても、授業前に比べ、授業後に向上がみられるが、統計的に有意な差が認められたのは、「他の人から言われるのではなく、自分で時間を決めてゲームやネットを利用することができる」($t(28)=1.887, p<.10, \eta_p^2=.35$)と「ゲームやネットを使いすぎないための工夫の仕方がわかる」($t(28)=1.767, p<.10, \eta_p^2=.33$)であった。つまり、授業を通して、「他の人から言われるのではなく、自分で時間を決めてゲームやネットを利用することができる」「ゲームやネットを使いすぎないための工夫の仕方がわかる」については、児童の意識が高まった可能性が考えられる。

考 察

1. 結果のまとめ

本研究の目的は、オンラインゲームやインターネットとの付き合い方について、児童生徒が主体的・自律的に考え、議論する道徳授業を設計し、その授業実施の過程と成果を分析することであった。そのために、P4Cの手法を取り入れた授業と教育工学の授業デザインに基づく問題解決型の授業を組み合わせ実施し、その前後で児童にゲー

ムやネットの利用時間やそれに対する意識についての質問紙を実施した。その結果、以下のことが明らかとなった。

第一は、授業の実施前後で、平日1日のネットやゲームに費やす時間を検討したが、統計的に意味のある差はみられなかったものの、7名(24.1%)の児童においてゲーム・ネットの利用時間が減っていたことが示された。その一方で4名(13.8%)の児童においては、ゲーム・ネットの利用時間が増えていた。

第二は、ネットの利用目的別に、授業前後でその利用時間を検討したところ、コミュニケーションや勉強に利用する時間に変化はみられなかったが、遊びに使う時間において、授業後の方が利用時間が減少する変化がみられた。

第三は、ゲームやネット利用に対する意識について、授業前後で「他の人から言われるのではなく、自分で時間を決めてゲームやネットを利用することができる」といった自律性に関わる項目や、「ゲームやネットを使いすぎないための工夫の仕方がわかる」など、行き過ぎた利用を抑制するスキルに関わる項目で有意な意識の向上がみられた。

以上のことをまとめると、開発された教育プログラムの実施によって、ゲームやネットに費やす時間全体には変化はなかったものの、遊びでネットを利用する時間には減少するという変化がみられた。そしてその背景には、自律性及び行き過ぎた利用を抑制するスキルに対する意識の向上が関

係しており、授業はこの点に影響を与えた可能性が考えられる。

以下、上記の結果にもとづき、授業の内容と関連づけて、考察を加える。

2. P4Cの手法を取り入れた授業と児童の変化

授業後に、ネットやゲームに費やす時間が減った児童と増えた児童がいたことに関連して、授業中の対話では肯定的な意見と否定的な意見が出された。肯定的な意見としては、ゲームをストレス発散の手段として有効とみており、ゲームがないと日常のストレスを発散できないため、ある程度のゲームの使用は仕方がない述べている。こうした意見が、授業後にネットやゲームに費やす時間が増えた児童の背景にあったと推察される。その一方で、時間を忘れてネットやゲームに没頭してしまうことを危険と捉える発言もあった。また、目が悪くなるなど健康上の問題についての意見も出されており、これらはネットやゲームに費やす時間が減った児童の行動変容に影響を与えた可能性が示唆される。

これに関連して、遊びのためにネットやゲームを使う時間が減少したとも考えられる。授業中には、ゲームに夢中になることに対して否定的な意見が出ており、特に課金をしてゲームをすることに対して「麻薬みたいだ」とする発言があった。時間を守ってゲームをすることは時間の自己管理ができているという点で肯定的な意見が見受けられたが、時間や家庭でのルールを守れなくなったらやりすぎだという認識が子どもたちの間で示された。また、遊びにネットを使う場合、最初はルールを守れていても、次第にルールを守れなくなるパターンがほとんどであることが授業内で指摘された。そのため、こうした意見を児童同士で知ること、遊びに使う時間はなるべく減らした方がよいという共通認識が生まれ、そのことが授業後の方が遊びにネットを利用する時間が減少した要因になったと思われる。

さらに、ゲームやネットに対する意識において、今回自律性や行き過ぎた利用を抑制するスキルに

関わる項目で意識の向上が見られた。この理由として、複数の児童から授業を通して新しい問いが生み出されたことにも注目したい。具体的には、授業を通して「なぜ人々は課金をしているのだろう」、「なぜ自分のお金が減っているのに喜んでいよう」、「なぜ時間を破ってしまうのだろうか」などの問いが出された。これらの問いは、自律性や行き過ぎた利用を抑制するスキルに関わる内容を含んでおり、その意識が向上したと捉えることができる。また、授業を通してこうした問いが生じることはタイムマネジメントスキル講座のみを単に受講するよりも有効であることが示唆された。

今回の授業では、タイムマネジメントスキル講座の前にP4Cを取り入れた授業を提案した。P4Cにより新たな問いが出された点は良かったが、時間との兼ね合いでゲームに関わることに偏った発言が多くなってしまった。そのため、ネット利用に関して十分な対話時間が設けられなかった。その要因の一つには、自分の話す番が回ってきたときになかなか話し出せない児童への配慮があった。P4Cでは沈黙も対話時間として尊重されるが、限られた時間の中で話し合いをするには必要に応じて発言者の交代をするなどの工夫も必要であろう。

また、本論文の成果については、授業実施時が新型コロナウイルス感染症の拡大期にあったことも考慮する必要がある。この期間においては、自宅で過ごす時間が増加したことにより、オンラインゲームに触れる機会や時間が相対的に長くなっていた（Creator Zine編集部，2021）。この点を踏まえると、本研究は、オンラインゲームが子どもたちにとってより身近な遊びの選択肢となっていた時期の対話記録を対象としており、デジタル環境における子どもたちの対話の特性の一端を示すところとなっている。また、オンラインゲームをテーマとした授業内の児童同士による対話的活動が、規範意識の共有を通じた児童の社会性発達にも寄与した可能性についても今後検証を重ねていきたい。

文献

- Creator Zine 編集部 (2021). コロナ禍にオンラインゲームで遊ぶ時間が増えた人は約2割、課金額増加した人も4割超／楽天インサイト調査 <https://creatorzine.jp/news/detail/2018>
- Henke, R.W. (2019). ドイツの道徳教科書——5、6年実践哲学科の価値教育（世界の教科書シリーズ）濱谷佳奈監訳，明石書店．
- 廣瀬哲人(2023)．子どものゲーム時間は制限すべき？データに基づく最適なプレー時間などご紹介 <https://www.fantasy.co.jp/level99/media/game-time/> (2025.3.22)．
- 国民生活センター (2024)．オンラインゲーム https://www.kokusen.go.jp/soudan_topics/data/game.html (2025/3/22)．
- 国立教育政策研究所 (2022)．令和4年度 全国学力・学習状況調査の結果 <https://www.nier.go.jp/22chousakekka/houkoku/22summary.pdf> (2025/3/22)．
- 酒井郷平・塩田真吾・江口清貴 (2016)．トラブルにつながる行動の自覚を促す情報モラル授業の開発と評価：中学生のネットワークにおけるコミュニケーションに着目して—日本教育工学会論文誌，39，89-92．
- 酒井郷平・塩田真吾 (2018a)．行動改善を目指した情報モラル教育—ネット依存傾向の予防・改善— 静岡学術出版．
- 酒井郷平・塩田真吾 (2018b) 中学生のインターネット依存傾向の改善における「自律的な利用」の有効性に関する調査的研究．コンピュータ&エディケーション，45，97-102．
- 塩田真吾 (2024)．ICT 活用と情報モラル教育：組織的・体系的な情報モラルの実施に向けて，初等教育資料，1043，14-17．
- 消費者庁 (n.d.)．オンラインゲームトラブル https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/caution/internet/trouble/online.html (2025/3/22)．
- 藤井基貴 (2019)，『現代的な課題』を取り上げた道徳科の教材・授業開発—防災を題材とした『主体的・対話的で深い学び』の実践—，道徳と教育，337，109-120．