

# さつきやま魂

崎山中学校だより  
12月2日 第13号  
文責 校長 山下



2学期末テストが終了し、「あとは冬休みを待つだけ」とホッとしている人も多いのではないかと思います。中には、「これでようやくゲームができる。」という人もいるかもしれません。

先日、全国の10〜20代に対して、ゲーム依存に関する国の初めての大規模調査が行われ、若者のゲーム利用の実態や、長時間プレーがもたらす影響の一端が浮かびました。ゲーム時間が長い人ほど、学業や仕事への悪影響や、体や心の問題が起きやすい傾向にあったという調査結果が発表されました。特に、一日に2時間以上オンラインゲーム等をしている人は、かなりの影響があるようです。



## ゲーム依存にひそむ危険

### WHOの「ゲーム障害」診断ガイドライン概要

- ゲームの頻度やプレー時間などのコントロールができない。
- 日常生活や他の関心事よりゲームを優先する。
- (人間関係や健康などで)問題が起きててもゲームをやめない。

これらの症状が1年以上(重症ならより短くても)、継続または繰り返される  
⇒「ゲーム障害」と診断

世界保健機関(WHO)は今年5月、心身に問題が起きててもゲームをやめられない状態を「ゲーム障害」という依存症に認定しています。依存患者の中には中学生もあり、スマホゲームに心と時間を奪われたという人もいます。参加者が最後の1人になるまで殺し合うバトルゲームを始めたのが中学1年の時。毎晩遅くまで同級生と無料通信アプリ(LINE)でやりとりのしながら対戦し、中2の頃には生活が昼夜逆転。さらに、ゲームでの課金がかさみ、何十万も支払う・など。

本校の実態はどうでしょうか。具体的に調査をしたことはありませんが、子どもたちの話を聞くと、ほぼ全員ゲームをしたことがあり、かなりの割合でオンラインゲームも行っているようです。中には、課金しながらゲームを続けている人もいると聞きます。

「ゲーム依存」や「ゲーム障害」は、深刻な社会問題になっています。この機会にメディア利用も含めて家族でよく話し合ってみてはどうでしょうか。

### 「税の作文」表彰

国税庁、全国納税貯蓄組合連合会が租税教育の一環として実施した、令和元年度「税に関する作文」の表彰伝達が行われました。本校からは、3年生が応募し、見事、清水葵芳さんが入選しました。おめでとございませう。



### 英語で読み聞かせ実施 2年生

11月7日に2年生が読み聞かせを実施しました。今回は、初の試みで英語の絵本に挑戦しました。小学生は、身近になった英語に興味津々で、大喜びでした。



### クリーン作戦実施

生徒会執行部の呼びかけで、全校生徒による校門前の清掃活動を行いました。野口副会長の公約でもありましたが、呼びかけにすぐ動く崎中生でした。思った以上に落葉が多いので、日頃から気づいた人が清掃活動をするようになることさらに素晴らしい学校になると思います。



### 崎山中ホームページについて

崎山中学校のホームページを開設しています。「検索しても出てこない。」という声が聞かれましたので、下のようにQRコードを作成しました。子どもたちの活動の様子等をタイムリーに掲載していますのでぜひ活用してください。



### 【ITリテラシーの思い出】

私の大学の卒論は、情報リテラシー教育である。これからの学校教育に情報教育が入ることが決まっていたからである。当時はインターネットもなく、ワードやエクセルなどのソフトもほとんどない状況で、難しいプログラム言語今では全く使用していないのを勉強していた。あれから数十年。インターネットはもちろん、スマホの普及やオンラインゲームなど、当時は考えられないスピードでコンピュータが発達し情報機器が広まった。まさか子どもたちが普通にスマホを持ち歩いている時代がこんなに早く来るとは・・・。

先日、SNSを利用して小・中学生が誘拐される事件が続いて発生していることを知った。高度情報化社会の弊害とも思われる。私たち大人が、この高度情報化に追いついていない気がする。まずは、私たち大人がこの情報化社会の問題にしっかりと向き合うことが必要だと思う。