

子供のゲーム依存症の防止に資するダンス教材
「ゲームごっこ」の実践研究

豊福彬文(宮崎大学国際連携センター)
児玉孝文(同大学産学・地域連携センター)
野邊壮平(同上)

1. はじめに

コロナ禍が子供たちに及ぼした影響の一つに、子供が自宅で過ごす時間が増えたことに伴うゲーム依存の問題がある。2019年には、世界保健機関(WHO)は「ゲーム障害」を新たな国際疾病に認定し、中国は18歳未満を対象にオンラインゲーム利用を制限する規制・義務を通知した。わが国でも2020年4月に、香川県が18歳未満のゲーム利用時間を1日60分までとする条例を施行している。そして世界中がコロナ禍の影響下にあった2021年8月、中国は先の法律の効果が見られないことから更なる制限(关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知/国家新闻出版署下发)を発表した。以上が本研究の背景である。

そこで、ゲームと程よい距離を保つことができる児童・生徒の育成を目的に、キャラクターをまもって遊びを創造する身体活動・ダンス教材『ゲームごっこ』を開発した。「疲れる」「痛い」といったフィジカルな感覚を取り戻す活動・学習を通して、子供たちのゲームやゲーム依存に対する意識がどのように変容したかを実践研究した。

2. 研究方法

eスポーツプログラマーと協力し、既存のダンス教材『めいれいどおり進め』(開発者:高橋るみ子研究室)から、ゲームの要素を取り入れた発展教材『ゲームごっこ』を開発した。

<実践研究1>

- (1) 調査期間:2021年3月14日~21日
- (2) 対象:ゲームが大好きな(=のめり込んでいる)宮崎県内の小学生25名(男子21名,女子4名)
- (3) 講師:ダンスカンパニー「んまつーポス」
- (4) 会場:国際こども・せいねん劇場みやざき
- (5) 聞き取り調査:研究協力者の高橋(前出)が参与観察し、事後に「子供たちのゲームやゲーム依存に対する意識がどのように変容したか」の観点から聞き取り調査を行なった。

<実践研究2>

- (1) 調査期間:2021年11月8日~10日
- (2) 対象:ゲーム依存の問題に直面している上海日本人学校虹橋校の6年生2クラス
- (3) 講師:ダンスカンパニー「んまつーポス」
- (4) 会場:上海日本人学校虹橋校(オンライン)

で芸術家が参画する教師支援型の遠隔授業)
(5) 聞き取り調査:研究協力者の野邊麻衣子教諭が、参与観察した教員・児童にアンケート(聞き取り調査と自由記述)を行う。

<実践研究3>

開発した教材に対する外部評価を得るために、KIDS DESIGN AWARD 2021に応募した。

3. 途中結果および考察

<実践研究1>の事後アンケートでは、「フォートナイトを実際に動いてみるとキツイですね」「Aボタンで動くキャラクターとは疲れ方が違います」など、身体の負担やバーチャルとフィジカルの違いなどを指摘した感想や、「ゲームだからダンスも楽しめた」といった、ゲームありきの子供たちの生活を想像させる感想も見られた。ワークショップを参観した保護者には、「ゲームをしているときの眼と違って(生き生きして)いた」「汗をかく機会が減っているのでよかった」といった肯定的な感想が多く見られた。

虹橋校教諭の野邊(前出)は、「ほとんどといってもよいぐらい、上海の子供たちはオンラインゲームをしながら歩く、食べる、電車に乗る生活している。虹橋校の<実践研究2>でも、フィジカルな感覚を取り戻す感想・発見を期待したい」と述べている。また、顕彰を目的としたKIDS DESIGN AWARD 2021の「子どもたちの創造性と未来を拓くデザイン部門」において、『ゲームごっこ』とその開発の意図が評価され受賞した<実践研究3>。

4. おわりに

「日本型教育の海外展開推進事業(EDU-Port ニッポン)」に位置付けて、これまで10カ国以上の国々に日本型教育の「創作ダンス学習」を輸出し、その成果と課題については、第69回(2016)の本学会にて報告したが、輸出・紹介した多くは、高橋るみ子研究室が開発しダンス教材の中から、相手国のニーズにマッチするもの“選択して輸出”してきた。一方、2016年にスタートした「EDU-Port ニッポン」は、5年目となる今年度、これまでの成果及び次期事業(EDU-Port ニッポン2.0)に向けた提言を行なった。その中で、「日本の考えや仕組みを途上国に押し付けようとしているのではないか、という批判の声を聴くことができました。」とあり、その提言を受けて、これからは相手国のニーズに応えるものを“開発して輸出する”スタイルに変えていくべきではないかと考えた。その最初のモデルとして、この『ゲームごっこ』の可能性を、子供たちのゲーム依存を社会問題として捉えている中国で探っていきたいと考えている。