

2025年度
八戸学院大学
健康医療学部 看護学科
総合型選抜テーマ②

小論文

注意事項

- 1 試験開始の合図があるまで、この問題冊子を開かない。
- 2 筆記用具は黒色の鉛筆またはシャープペンシルを使用する。
- 3 問題冊子に印刷不鮮明、ページの落丁などがあるときは、手を挙げて監督者に伝える。
- 4 問題冊子の余白等は適宜利用してよい。
- 5 問題冊子は持ち帰ってよい。

テーマ②

ネット・ゲーム依存について

情報通信が急速に発展し、インターネット・ゲームも現代社会に浸透していく中で、教育現場ではネット・ゲーム使用に関して依存への対応と予防が強く求められている。

神戸大学大学院の曾良一郎によると、インターネット・ゲーム依存は薬物の依存と同じように報酬に関わる脳の神経回路(報酬回路)が繰り返される快感刺激による変化した行動嗜癖という病気である。ネット・ゲーム依存の有病率は人口の約 3% (男性)、約 1% (女性) で、日本では少なくとも 100 万人以上といわれている。(Fam-Scand J Psychol 2018) ネット・ゲーム依存とは、週に 30 時間 (1 日あたり 4～5 時間) 以上の使用を指す。(King-J ABnorm Child Psychol 2016)

ネット・ゲーム依存が身体に与える影響は、過剰なインターネット使用により睡眠時間が減少し、寝付きが悪くなり、疲れやすく、日中に眠気を感じるなど、不眠と睡眠の質の低下を引き起こす。さらに不適切なネット・ゲーム使用により規則的な食事習慣が妨げられ、摂食障害のリスクが高まることが報告されている。また、デジタル機器の長時間の利用を伴うことからデジタル眼精疲労のリスク要因と考えられる。

治療基本方針として、ネット・ゲーム使用を責めることなく、使用が少しでもコントロールできれば評価する。薬物依存とは異なり、ネット・ゲーム使用を全くなくしてしまう方針は現実的ではない、ネット・ゲームの優先度を 2 番以下にすることが治療目標、但し、現実生活の困難な状況によりネット・ゲーム使用に逃避している際には、現実生活に立ち向かう力を取り戻せるまで寄り添う姿勢が重要である。

以上の記事から、自分の経験も踏まえて、ネット・ゲーム依存に対する考えを 600～800 字で書きなさい。

(参考：曾根一郎：第 2 回ゲーム依存症対策関係者連絡会議、インターネット・ゲーム障害
chrome
extension://efaidnbnmnnibpcajpcgclclefindmkaj/https://www.mhlw.go.jp/content/1220525
0/000759249.pdf 2024.6.11.アクセス)