



『学生生活withスマホ 体験カードゲーム の開発』

滝川第二高等学校 高校一貫コース2年生
化学同好会所属 中山陽太 森大輝



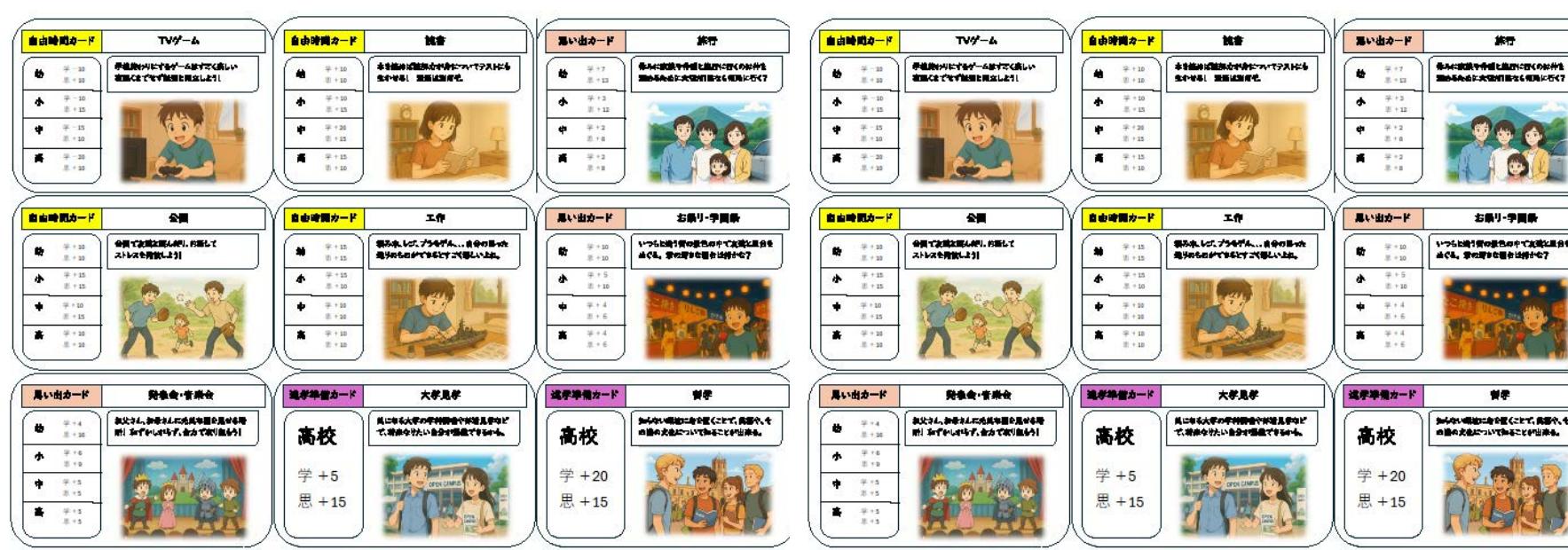
カードゲームの概要

幼稚園から高校卒業までの学生生活を通じて、サイコロとカード選択により、学力ポイント（以下学P）と思い出ポイント（以下思P）が増減します。高校卒業時の学Pと思Pで、卒業後の進路が決まります。1プレイに要する時間は約30分です。

カードゲームの遊び方

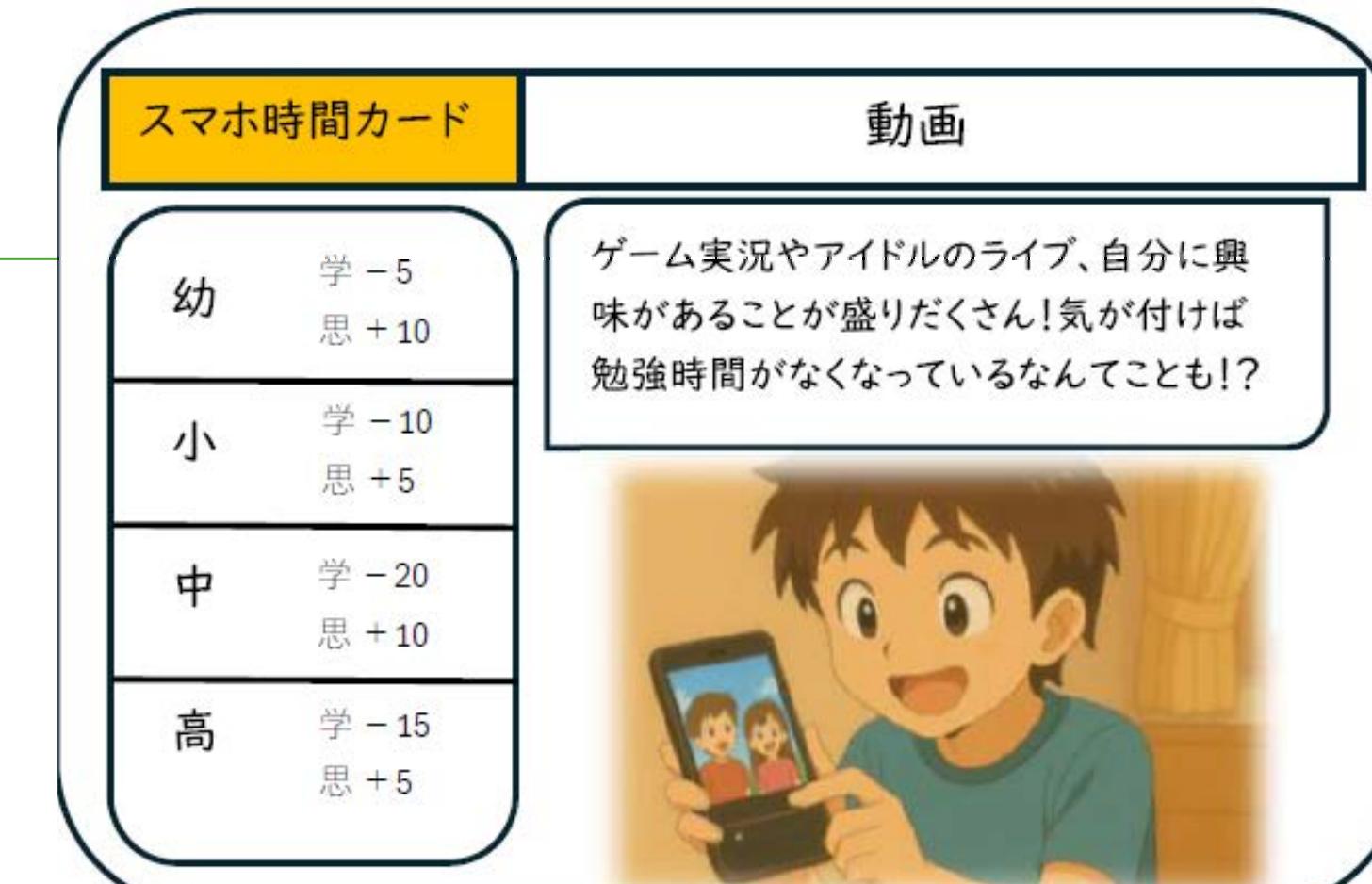
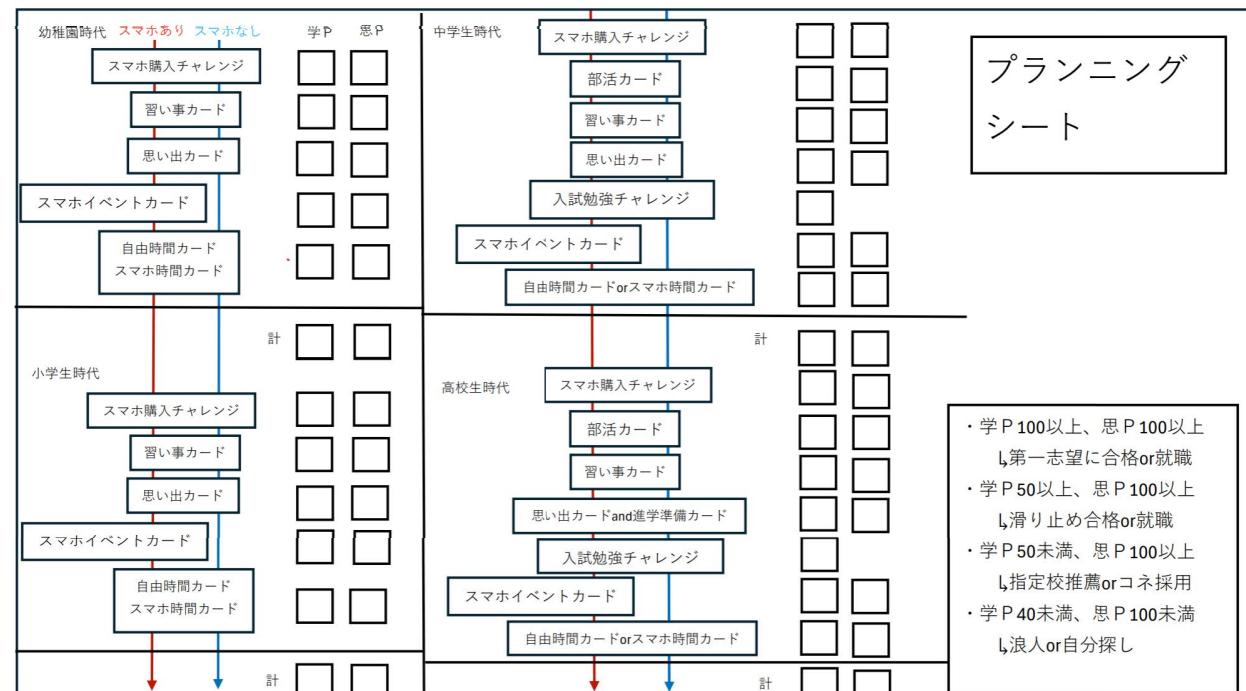
説明書の指示に従ってカードを引きます。カードの指示に従い、サイコロを振った結果変化した学Pと思Pを、プレイングシートに記入します。プレイングシートを埋めたら、学Pと思Pの合計数値に従い、進路を決定します。カードの種類は以下の通りです。

- ①思い出カード
- ②自由時間カード
- ③習い事カード
- ④部活カード
- ⑤スマホ時間カード
- ⑥進学準備カード
- ⑦スマホイベントカード



右図：カードの概要

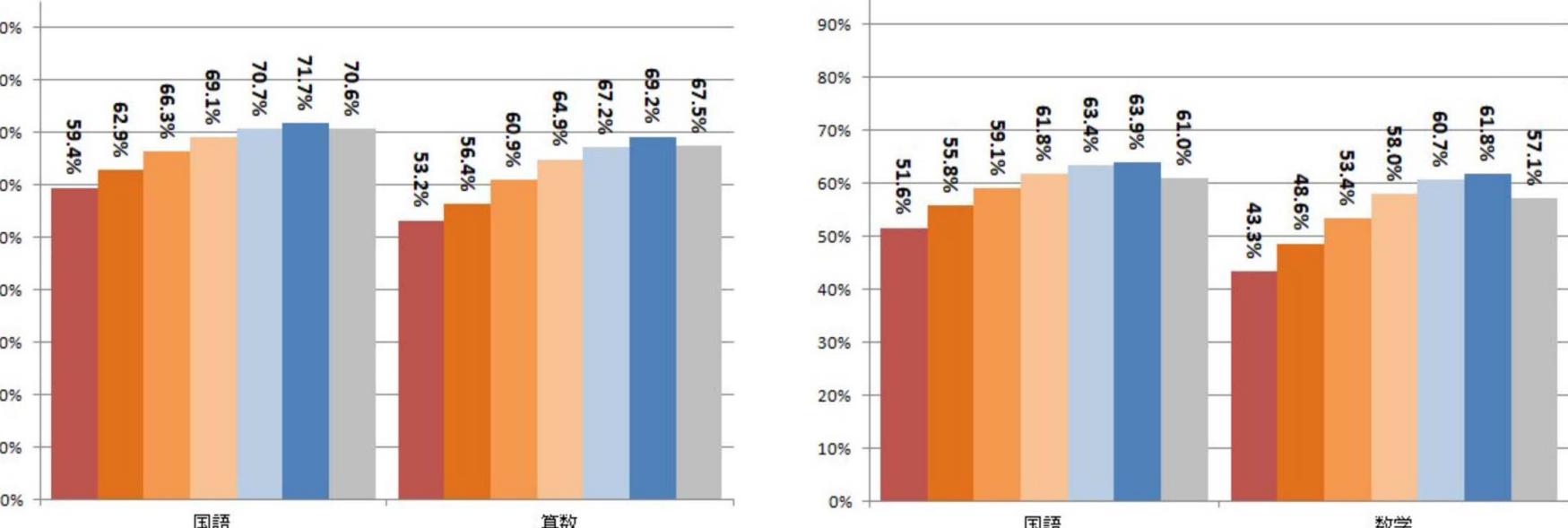
下図：プランニングシート



カードゲーム開発を企画した背景

親が子供にスマホを持たせるタイミングを楽しく考えるきっかけとして、このゲームを企画しました。同じカードでもスマホの有無によってポイントが違ったり、スマホがある場合だけ発生するイベントを用意したりすることで、スマホが学校生活に影響を与えることを知ることができます。スマホをもつ時期はサイコロで決まります。色々なタイミングでスマホをもつ学生生活を、ゲームを通じて遊ぶことができる仕組みです。実際にスマホを買い与えるタイミングを考えるため、是非子供と遊んでみて欲しいです。

スマホ使用時間と学力の関係は、使用時間が延びるほど低下する傾向があります。



(2024年小学生全国学力調査) (2024年中学生全国学力調査)

保護者が子供にスマホを持たせる理由は、上位から『連絡手段』『位置情報・安全確認』『周囲がもっているから』です。子供に娯楽をさせたいからという理由はみられません。小中学生がスマホを利用する目的は上位から『動画』『SNS』『ゲーム』です。

(2024年ベネッセ、NTTドコモ調査より)

謝辞 貴重な助言をくださった江戸川大学松尾由美先生、企画を助成してくださった中川隼雄財団に厚く御礼申し上げます。この場に載せることで謝辞とさせていただきます。

参考文献 2018 川島隆太
2024 中山秀紀
スマートフォンが学力を破壊する
スマートフォンを手放せない子供たち