



### 健康指標

- ・睡眠時間
- ・歩数
- ・スクリーンタイム



### 親(教師)とのつながり

- ・承認・高評価
- ・肯定的注目
- ・「いいね」👍

## ゲーム依存症の予防のためのゲームアプリ開発についての研究

- ・問題のあるゲーム行動がみられる子どもたちに対して、病的なゲーム行動への移行を防ぐためのアプリ開発
- ・日常生活が、アプリ上の魔法学校での生徒の成長とペットのドラゴンの成長に反映される8週間のストーリー
- ・睡眠時間→氷の魔法、歩数→炎の魔法、スクリーンタイム→光の魔法の向上
- ・親(教師)の評価→上記3つの魔法の向上
- ・生活習慣と親(教師)とのつながりの「見える化」