

子どもたちをネットゲーム依存症から守るために

～保護者への啓発活動とともに～

学校名 倉敷市情報モラル教育を研究する会

所在地 〒713-8123
岡山県倉敷市玉島柏島1548番地

ホームページ
アドレス <http://www.kurashiki-oky.ed.jp/school/tamanishi-j/>

1. 研究の背景

子どもたちを取り巻くインターネットの環境は日々変化しており、様々な場面で活用されている。その影響は大きく、子どもたちは、学習活動や情報収集の補助、娯楽の時間と多岐に渡って活用している。利用することによる恩恵は多大なものがあるが、その反面、子どもたちが危険にさらされている点についても明らかである。

これまで問題とされてきた多くのケースは、掲示板、ブログやプロフなどのサイトへの匿名による誹謗中傷的な書き込みなどであった。我々研究グループもこれらの問題を取り上げたコンテンツなどを用い、情報モラル授業を行ってきたことで、ある一定の成果を得たと自負している。

しかし、今もっとも問題であるのはソーシャルネットワークサービスなどの中で子どもたちが行っているネットゲームであると考えられる。ネットゲームとはオンラインでつながっているユーザー間でゲームに参加し、そのために必要なキャラクターやアイテムなどを集めていくものが多い。無料でも手に入れられるのだが、課金やイベントの上位に入る事で、よりレアなものを手に入れることができるのである。そのため、高額な課金や、睡眠時間を削ってゲームに没頭する児童生徒も増えてきており、大きな社会問題となっている。

これらの問題点としては、無料で楽しめると思い手軽に手を出す子どもたちと、よく知った芸能人がコマーシャルに出演し、爽やかに宣伝することで、その危険性を十分把握できていない保護者の双方の意識、さらに巧みに人間の焦燥感を煽るように構成されたゲームのシステムにあると考えている。

本研究では、児童生徒には体験型授業を作成し実施する。保護者には、ネットゲームについての研修を行う。児童生徒、保護者の両面にはたらきかけることでネットゲームに手を出し、のめり込む児童生徒を一人でも少なくすることを本研究の目的とした。

2. 研究の目的

本研究では、児童生徒のネットゲームへの利用状況を把握するとともに、児童生徒がネットゲームに夢中になるメカニズムを分析し、それを基にした体験型授業を作成する。また、保護者には、ネットゲームについての研修を行う。授業後の生徒の反応から、体験型授業の効果を測ることを目的とした。

3. 研究の方法

(1) ネットゲームのメカニズムの解析

現在の児童生徒を取り巻く大きな問題として、ネットゲームに夢中になり、時間的束縛や、金銭の浪費などに陥ってしまうことが挙げられている。本研究は、児童生徒がそのような状態に陥ることに少しでも歯止めをかけるべく体験型授

業を作成し、実践することである。そのためには児童生徒を夢中にさせるために仕込まれているネットゲームのメカニズムを解析し、それに基づいて体験型授業を構成することとした。

① 無料という手軽さ

児童生徒がネットゲームを気軽に始められるもっとも大きな要因は、「無料」ということばではないだろうか。ゲームができる環境にあり、無料で始められるということで「少しだけなら」という安易な考えでゲームを始めるのである。

② ガチャと呼ばれるアイテムの購入

ネットゲームの多くに導入されているシステムが「ガチャ」と呼ばれるものである。「ガチャ」とは、その名の通りガチャガチャの電子版である。そして、PC の画面上で購入した電子マネーを使い、購入する(以下、ガチャを回す)と課金した金額に比例して、レアリティの高いアイテム(カードの場合が多い)を手に入れることができるシステムである。これだけを見ると、それほど魅力があるのだろうかと思われるかもしれないが、そこに一つの仕組みが隠されている。

無料で始めたユーザーの手持ちのカードのレアリティは基本的に最下級のものばかりである。そこで、運営サイト側からレアリティの高いカードの入ったガチャのプレゼントが行われる場合が多い。高いレアリティのカードを手にしたとたんに、高いレアリティのカードへの欲が発生する。そして、比較的安価(100 円くらい)のガチャを「一度だけ」と思い回すようになるのである。ガチャには高いレアリティのカードがでる確率などで、値段が設定されている場合が多いが、中には「連続ガチャ」などといって一度に複数枚カードが出てくるものもあり、それらは 5000 円や 10000 円といった高額な値が付いたものもある。最初は安価なガチャを回していたユーザーも次第に欲の方が勝り、高価なガチャを回すようになる人も少なくないのである。

③ イベントによる焦燥感の煽り

ネットゲームの多くは、期間を区切ってイベントというものが催される。ゲームをしている全国のユーザーたちが、参加し、イベント用のゲームを行う。そして達成度によってランキングをつけられ、上位者にはイベント限定などといった通常では手に入りにくいレアリティの高いアイテムが手に入るといったシステムである。

この点だけを取ると楽しそうな感覚を覚えるかもしれないが、そこにも仕組みが隠されている。このようなネットゲームにはプレイポイントというものがあり、プレイできる回数には限界がある。そしてそのポイントは時間が経てば回復するようになっている。限界のプレイポイントを使い切るのにかかる時間は短時間であるが、回復するのを待つのにには比較的時間がかかる。そしてそれを待っている間に他のユーザーの順位がどんどん上がっていくのがリアルタイムで見られるようになっているのである。少しでも上位を目指したいと思うユーザーほどプレイポイントの回復を待ってられなくなるのである。そういったユーザーのためにプレイポイントを一気に回復することができるアイテムが売られているのである。比較的安価で手に入るこのアイテムを購入すると、一気に順位を上げることができるのだが、そこで回復したプレイポイントもすぐに消費してしまい、再び同じような状況に陥る。せっかくお金を使って上げた順位が下がっていくことに再び焦り、再度そのアイテムを購入するようになり、それを繰り返すようになる。イベント終了間際には順位の上下が激しく、我を忘れてアイテムを 100 個単位で購入するユーザーも存在するのである。

また、このイベントのもう一つの問題点は、ゲームから離れられなくなることである。児童生徒は朝学校に通い、夕方帰宅する。また、夜には翌日に備えて睡眠をとらなければならない。しかし、このイベントは学校で授業を受けている間も、睡眠をとっている間も進行しているのである。朝の順位から、帰宅後の順位を比較すると、100 位以上順位が落ちていることは珍しくなく、人気の高いゲームほどその差は大きくなる。ゲームにのめり込んでしまったユーザーは学校や、習い事に通う時間や睡眠時間を削り、ゲームに没頭してしまうようになるのである。

④ 他ユーザーの可視化

ネットゲームの中には、フレンドというシステムがある。同じゲームをプレイしているユーザー同士がゲーム内で申請すると、フレンドになれるのである。フレンドが増えるとゲームに有利になるようなシステムである。しかも、フレンドにな

るのにアイテムやお金などは必要ないので気軽に行えるシステムである。しかし、ここにも仕組みが隠されている。ユーザーはフレンドになったユーザーのゲームの進行状況や、入手したアイテムなどをリアルタイムで見ることができる。中にはすでにゲームにのめり込んでいるユーザーがフレンドの場合、レアリティの高いアイテムをどんどん入手する報告を受けるのである。それによって「自分も欲しい」という欲を駆り立てられるのである。

さらに、ゲームの中にはフレンド間でアイテムの交換ができるというシステムのものもあり、それを行うために運営サイトにお金を支払わなければならないようなシステムもある。

これまでに挙げた①～④の要因を取り入れた体験型授業を作成することとした。

(2) 体験型授業の作成

ネットゲームに潜む危険性を体感できる体験型授業を作成するにあたって、授業の中で実際にネットゲームをプレイすることは極力避けたかった。なぜなら、学校の授業であるということももちろんだが、授業にネットゲームを取り入れることで、ゲームへの誘発につながる恐れがあるからである。

そこで、授業の中で手軽に行え、上記の要件を取り入れやすいものとして、「すごろく」を取り入れた。そして、単にサイコロを転がすだけでなく、ネットゲームに潜む危険性を体感できるようにルールを設定した。ルールは以下の通りである。

- 班対抗行い、優勝した班にはシールを貼る(要件②)
- サイコロは5分に一度だけ振ることができる(要件②)
- 班ごとに10000円(おもちゃのお札)配布し、1000円支払えばサイコロを2回振る事ができ、3000円払えば強力アイテムを入手できる(要件②, ③)
 - ※強力アイテムはビンゴマシンを使い、奇数が出ればサイコロの数+5、偶数が出ればサイコロの数-5、ゾロ目が出ればゴール目前までジャンプできる
- スクリーンにすごろくを映し、他の班の進行状況などを見ながら作戦を考える(要件④)

実際のネットゲームとは異なるため、本授業で完全に要件を再現することは難しい。特に、要件①や④は実際のものをリアルに再現するのは難しい。このような点については、体験プログラムを行った後、補足することとした。

4. 研究の内容・経過

(1) 児童生徒の状況

児童生徒の状況を調査するためにアンケートを行った。質問は以下の通りである。

1. ネットゲームをやっているか(やったことがあるか)
2. どのくらいの頻度でやっているか
3. ネットゲームにお金を使ったことがあるか
4. 今までどのくらいお金をつかったか
5. ゲームが影響して学校を遅刻、欠席、早退したことがあるか
6. ゲームが影響して部活動、塾などの習い事を遅刻、欠席、早退したことがあるか
7. 今までやっていなかった人で、やってみたいと思うか
8. 平均睡眠時間はおよそ何時間か

※1, 3, 5～7の質問には2択で答え、それ以外は記述で答えるようにした。

右の表1は2択の質問への答えを%で表している。なお、質問3～5は質問1ではいと答えた人から、質問7は質問1でいいえと答えた人からの割合である。

	質問1	質問3	質問5	質問6	質問7
はい	69.4	33.8	6.5	6.5	26.5
いいえ	30.6	66.2	93.5	93.5	73.5

表1 ネットゲームの利用状況 n=111

このことからネットゲーム経験者は全体の約70パーセントと高い割合を示している。また、お金をかけたことがある人も33.8%と比較的多めである。学校や習い事にゲームが影響した人も少数ではあるが、存在している。

次に、記述式回答の質問への答えをいくつか挙げる。質問2の頻度についてはバラつきがあるが、1日3時間程度の回答がもっとも多く、もっとも長い人で6時間という回答もあった。また、1週間のうち何日かという問いについては毎日という回答がもっとも多かった。

質問4の課金額については課金したことのある人の額を平均すると、16,744であった。最高額は10万円を超える人もいた。

最後に、質問8の睡眠時間についてはゲームをしている群、していない群に分け、平均睡眠時間を比較した(表2)。

t検定を行った結果、有意差は見られなかったもの(p>.09)、ゲームをしている群の方が睡眠時間の短いことに有意傾向は見られた。

	睡眠時間
ゲームをしている	6.8時間
ゲームをしていない	7.0時間

表2 睡眠時間の比較 n=111

これらのことから、児童生徒にとってネットゲームが身近な存在であり、ゲームへの課金や生活リズムの乱れが生じている児童生徒の存在も確認された。

(2) 体験型授業の実施

状況調査からもネットゲームの影響を受けている児童生徒の存在が確認された。そこで、上記した体験型授業を実施した。児童生徒には事前にルール説明を書いた紙を配布したのちに行った。図1はその様子である。

なお、すごろくはディズニーのフリーダウンロードサイトから「フィアスとファーブの裏庭すごろく」を使用した。



図1 体験型授業の様子

児童生徒たちは予想以上に競争意識をもって取り組んでいた。また、おもちゃのお金の使い方についても慎重に使うとする班、初めから積極的に使うとする班などが見られたが、他の班が使い始めると勢いがついたように使う班がほとんどで、実際のネットゲームにお金を使う感覚が再現できていたように思われた。

授業後に児童生徒が書いた授業への感想を一部紹介する。

僕もゲームをよくやっています。今のところ課金をしたことはないけど、友達と話したり、ゲームの中のフレ(フレンドのこと)などを見ていたりすると、「ちょっとくらい課金してみようかな」と思ったことはあります。今日の授業で、そう思わせるように作られたものだということを知りました。これからも課金したくなったときは今日のことを思い出してみようと思います。

私はこのようなゲームをやったことはありません。でも、テレビのコマーシャルなどを見て、面白そうだなと興味をもったことはあります。無料なら簡単に考えて始めると、つついとお金を使いたくなるようにできていることを初めて知りました。元々それほどゲームが好きなのではないので、こういうゲームをこれからもすることはないと思います。

(3) 保護者研修

参観授業後の学級懇談を利用して、保護者対象に情報モラル研修を行った。右の図2はその時の様子である。児童生徒の携帯電話の利用状況を伝えた後、ネットゲームについての説明を行った。保護者はネットゲームの実態についてはほとんど知らず、テレビコマーシャルなどのイメージから安心感を持っていた。ネットゲーム依存症などの話から、我が子の携帯電話等の使い方を見直す必要性を感じたようであった。平日の午後ということもあり、参加者が少なかったのが残念である。今後は少しでも多くの保護者に参加していただけるような工夫が必要である。



図2 保護者研修の様子

5. 研究の成果

本研究ではネットゲームに潜む危険性の検証から行った。本グループ内にも、このようなゲームの存在をあまり知らない者もいた。体験型授業を作成していくにあたり、ネットゲームのシステムの完成度の高さに驚きを感じる者、システムの巧妙さに驚きを隠せない者など、様々な反応がグループ内にもあった。大人でさえものめり込み、依存症にさせてしまうネットゲームに、児童生徒が歯止めをかけられるようになるための授業の必要性をグループ内の多くの教員が感じたようである。

児童生徒に対して行った体験型授業については、ネットゲーム内の危険要素を盛り込み、自然にお金を使ってしまう気持ちや、時間を束縛されるほどのめり込む気持ちを体感することができたと思う。上記したような感想からも、ネットゲームの危険性を伝えることができたことが伺える。しかし、実際のネットゲームではなく、すごろくゲームに置き換えて行った結果、ややリアリティに欠けてしまったことも否めない。

保護者への研修については、こちらから一歩的に伝える形で行った。あまりゲームに興味がない保護者にゲームの体験をしてもらうよりも、児童生徒の現状や、ネットゲームの危険性を客観的にとらえてもらう方が効果的だと考えたためである。本校の児童生徒の中にも10万円を超える額を課金したものがいるという現実、保護者達には驚きだったであろう。それと同時に、この問題が大人だけの問題や、都会で起きている問題ではないということを実感してもらえたと思う。

6. 今後の課題・展望

本研修を経て、ネットゲームに潜む危険性を、児童生徒、保護者に伝えることができた。特に、児童生徒について行った体験型授業では、今までにネットゲームをやったことがなかった児童生徒にも、手軽に体験でき、ネットゲームに課金してしまう者の気持ちを体感することができた。

しかし、本グループが今年度、ネットゲームについての研究を行っているさなか、今度は無料コミュニケーションアプリが関与した犯罪が多く起こった。始めにも書いたように、児童生徒を取り巻く環境の変化はあまりにも早い。次々に進歩していく環境にいち早く対応し、できるだけ後追いにならないような情報モラル授業を展開していきたいと考えている。

また、保護者については、先にも述べたように参加者の少なさが一番の問題である。一人でも多くの保護者に参加していただけるように、日々の取り組みや研修方法を考えていかなければならない。

7. おわりに

本研究をするにあたり、ネットゲームの現状や、児童生徒たちの状況に触れることができた。研究開始当初にこちらが予想していた以上にゲームをしている児童生徒の数が多かった。また、想像をはるかに超える額を課金した児童生徒の存在には正直驚いた。

学校生活に影響を及ぼしている割合については今回の調査上では少ないものの、ゲームをしている児童生徒の平均睡眠時間が6.8時間であるということからすれば、やはり十分に睡眠をとっているとはいいがたく、授業中の居眠りや、集中力の低下などというところまで含めると、何らかの悪影響になっている可能性は高い。

児童生徒を取り巻くこのような環境を多くの大人が把握し、危機意識をもつだけでも大いに意味があると考え。そのきっかけとして本研究が少しでも役に立てたならうれしい限りである。

最後に、このような研究をする機会、助成金をいただいた、パナソニック教育財団に感謝の意を述べさせていただきたい。

8. 使用インターネットサイト

すぐろくの使用 むりえ・プリントディズニーダウンロード

<http://download.disney.co.jp/disney-channel/prints/1030008>