

情報社会 第3回

中高生のオンラインゲーム利用のルールを、 誰がどう決めるべきか

インターネットの利活用事例

山梨大学 教育学部 准教授

稲垣 俊介



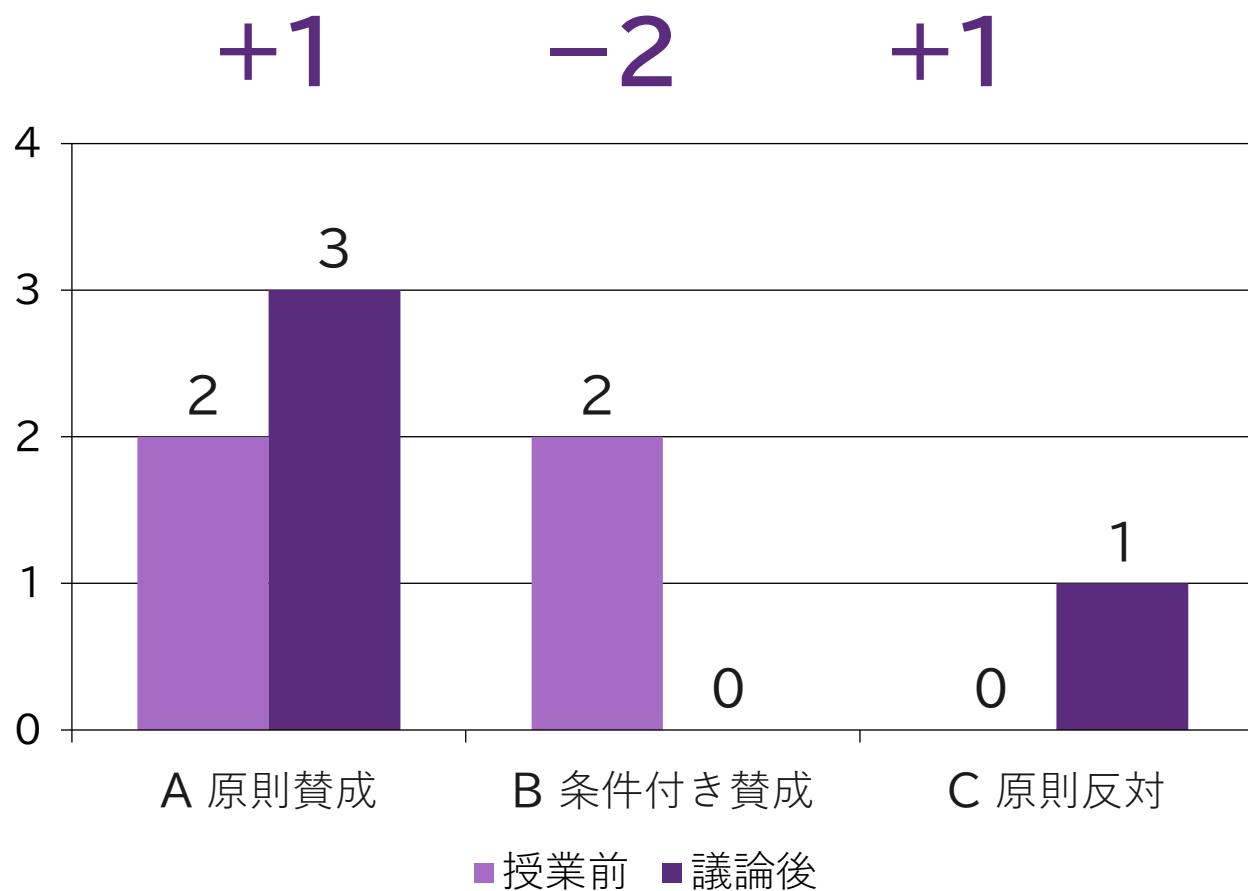
今日の流れ

No.	内容
1	導入
2	第2回の結果を振り返る
3	今日の問題に出会う・第1段階の判断
4	オンラインゲームを「サービス」として見る
5	段階的に考える(第2～4段階)
6	まとめ・次回予告



第2回の結果を振り返る

回答数 4件(2年生 4名)



立場の動き

- ・条件付き賛成(B)が二極化した
- ・1名は確信度 2 → 7 と大きく上昇
- ・1名は議論を通して原則反対へ移動

立場が変わるのは負けではなく、
議論を聞いて判断を更新した証拠



技術の言葉で判断する

4名全員が、判断理由に技術の言葉を使った

「避難者にも権限を与えてしまうと、個人的なものばかりに使用してしまいネットの混雑が起きてしまい緊急の連絡がすぐにできない可能性が生まれてくる。だから、優先制御というものを行う必要があると考えた」

「避難民や生徒に使用権限を与えるとネットワークがつながりにくい状態に陥り、優先制御を行い、円滑な連絡体制を整えるほうが優先であるため」

「混雑」「優先制御」「ネットワークがつながりにくい」が判断の根拠になっている



第2回から第3回へ

回	題材	判断するのは誰か
第1回	教育データ活用	学校
第2回	学校Wi-Fi優先制御	学校・自治体
第3回	中高生のオンラインゲーム	本人・家庭・学校・会社・専門家

第3回の特徴

- ・学校だけでは決められない
- ・複数の立場で「ルールを誰がどう決めるか」を考える



今日の問い

中学2年生の保護者から相談が来ました

「うちの子、オンラインゲームばかりしているんです。
夜遅くまで友達とボイスチャットで遊んでいて、寝不足の日が増えました。
少し課金もしているようです。
先生、どうしたらいいのでしょうか？」

教師として、あなたはどうか関わるか

学校・家庭・本人・社会、それぞれの役割は何か



Dくんの状況

項目	状況
プレイ時間	平日2時間ほど、休日4～5時間
主にやるゲーム	対戦型のオンラインゲーム(友達と協力プレイ)
友達との関係	クラスの友達3～4人と毎晩ボイスチャットで遊ぶ。 学校での会話の多くがゲームの話
課金	月数千円ほど。お小遣いの範囲
成績	中の中。大きく落ちてはいない
本人の様子	明るく学校にも来ている。ただ、寝不足の日が増えてきた。

明確な依存ではない、グレーゾーンの状況



まずは個人で判断してください

教師として、学校はどう関わるべきか

- A 学校は強めの制限を勧めるべきだ
- B 条件を決めて続ける方向を支援すべきだ
- C 学校は制限判断より、
家庭・本人・外部支援との調整に関わるべきだ

書くこと

- ・立場(A/B/C)
- ・確信度(1~10)
- ・理由
- ・気になっている論点

フォーム セクション1 に入力(4分)



オンラインゲームを「サービス」として見る

ゲームは「遊び」だけでなく「ネットワーク上のサービス」

今日扱う4つの仕組み

	仕組み	内容
①	マッチメイキング	対戦相手・仲間を自動で組む
②	ボイスチャット・協力プレイ	プレイ中に音声で会話・協力
③	年齢区分・ペアレンタルコントロール	年齢に応じて使える機能を制限
④	通報・ブロック・見直し	困ったときに使える支援

ゲームは、通信・関係・ルール・支援のあるネットサービスである



①マッチメイキング ②ボイスチャット

マッチメイキング・ランキング

- 実力が近い相手を自動で組む
- 「あと1勝で次のランク」が常に近くにある
- 成功体験と挫折が交互に来る設計

ボイスチャット・協力プレイ

- 友達との社会的つながりの場
- 「自分だけ抜けると申し訳ない」という連帯感
- 学校の友達関係とほぼ同じ意味を持つ場合も

「ゲームをやめる」=「友達関係から抜ける」になっている可能性がある



③年齢区分・ペアレンタルコントロール

年齢区分(CERO)

- 日本では年齢別のレーティング制度がある
- A(全年齢)/B(12歳以上)/C(15歳以上)
- D(17歳以上)/Z(18歳以上のみ)
- 年齢区分はパッケージ・ストアに表示される

ペアレンタルコントロール

- プレイ時間の上限を保護者が設定できる
- 課金額の上限を保護者が設定できる
- ボイスチャット・フレンド機能のオン/オフを設定

「使う側」だけが責任を負うのではなく、「設計する側」「家庭」も役割を担う



④通報・ブロック・見直しの仕組み

ゲーム内の仕組み

- ・通報機能(不適切な発言・嫌がらせ)
- ・ブロック機能(特定のユーザーと関わらない)
- ・利用記録の確認(プレイ時間・課金額)

外部の支援

- ・国民生活センター(消費生活相談)
- ・各種相談窓口(ネット依存・親の悩み)
- ・学校カウンセラー・専門医

「困ったらやめる」だけでなく、「困ったら使える支援」がある



ここで、新しい情報が入ります

Dくんはゲーム内で、他の中学生といじめのような状況になっているようです。仲のよい友達ではなく、知らないプレイヤーから言葉の暴力を受けることがあります。本人は「もう慣れた」と言っているが、ゲーム内ではブロック機能を使っていない。

論点が増えました

- 本人が被害を受けている
- ブロック機能を使っていない
- 本人は「慣れた」と言っているが、実際は？



第2段階の判断を書いてください

追加情報を踏まえて、いま、立場は変わるか

A 学校は強めの制限を勧めるべきだ

B 条件を決めて続ける方向を支援すべきだ

C 学校は制限判断より、家庭・本人・外部支援との調整に関わるべきだ

書くこと

- ・立場(A/B/C)
- ・確信度(1~10)
- ・理由
- ・気になっている論点

フォーム セクション 2-1 に入力(3分)



少し話し合ってみましょう(5分)

話してほしいこと

- ・誰が、どう変わったか
- ・変わった人は、何が決め手だったか
- ・変わらなかった人は、なぜか

進め方

全員で順番に、1人 1~2分ずつ

お互いの理由を聞いただけ。説得しない



さらに、新しい情報が入ります

Dくんの母親は、こう話しています。
「うちは厳しくしている家庭ではないんです。
私自身、子どものことに強く言えなくて。
父親はもっと放任で、ゲームのことなど何も知りません。
先生から言ってもらえると助かるんですが…」

論点が増えました

- 家庭で対応できる範囲が限られている
- 保護者から「学校から言ってほしい」と頼まれた
- 家庭・学校の役割分担はどうあるべきか



第3段階の判断を書いてください

追加情報を踏まえて、いま、立場は変わるか

A 学校は強めの制限を勧めるべきだ

B 条件を決めて続ける方向を支援すべきだ

C 学校は制限判断より、
家庭・本人・外部支援との調整に関わるべきだ

書くこと

- ・立場(A/B/C)
- ・確信度(1~10)
- ・理由
- ・気になっている論点

フォーム セクション 2-2 に入力(3分)



最後に、もう1つ情報が入ります

Dくんに「先生から話を聞きたい」と言ったら、こう答えました。
「学校の先生は関係ないでしょ。家のことだから」
一方で、ゲーム内のいじめは続いています。

論点が増えました

- 本人が介入を望んでいない
- しかし、被害は続いている
- 本人の意思を尊重するか、保護を優先するか

最終判断を書く

- 立場(A/B/C) • 確信度(1~10) • 理由

フォーム セクション 2-3 に入力(3分)



最後に考えること

話してほしいこと

- 第1段階から第4段階まで、自分の判断はどうするか
- 最も悩ましかった瞬間はどこか
- 最終的に、教師として何ができると思うか

ここまでの段階で、簡単な答えはないことが見えたはず
それでも、教師として何かを判断しないといけない場面が来る



今日のまとめ

- オンラインゲームは、通信・関係・ルール・支援のあるネットサービスである
- 「やめさせるか」ではなく「誰がどう関わるか」「役割をどう分担するか」で考える
- ゲーム会社・社会・家庭・学校・専門家・本人、それぞれに役割がある
- (情報の)教員はある意味専門家としての意見を伝えた扱いになる
- 教師として大事なものは、簡単な答えに飛びつかず、複数の立場を踏まえて判断する力

最終フォーム入力(セクション3、5分)

- 最終判断の振り返り
- 高校『情報Ⅰ』で扱うなら
- 授業の感想・意見・自分メモ

