

「あなたとネット・ゲームのつきあい方」

①-①

マンガを見て、ネット・ゲームのつきあい方を振りかえってみよう！【小学校低学年～高校生向け】

指導の流れ(例)

- 1) マンガの吹き出しに入ることばを記入させる。
⇒ Aさんの様子を見て、どんな気持ちなのかを記入する。
- 2) 記入した回答を発表させる。
⇒ 隣の人やグループ内で発表させ、自分の回答と比較させる。
- 3) 他の人の発表を聞いて、Aさんが困っていることについて考えさせる。
⇒ Aさんが困っていることについて、クラス全体で共有する。
- 4) Aさんへのアドバイスを記入させる。
⇒ クラス全体で「ネット・ゲームのつきあい方」について話し合う。
- 5) ネット依存、ゲーム依存度チェックを行う。【参考資料①②】
⇒ 「はい」の個数が5つ以上ある場合は、依存傾向があることを認識させる。
- 6) 依存が進むと生活にどのような影響がでるかを考えさせる。
【参考資料③④】
⇒ 健康面、学習面、金銭面などの観点で考えさせ、発表させる。
- 7) 依存傾向にならないために、どうしたらよいかを考えさせる。
【参考資料⑦】
⇒ 具体的な行動やルールを考えさせ、発表させる。
- 8) 学級通信・学級懇談会等で保護者に伝える。
⇒ クラスで話し合った、「ネット・ゲームのつきあい方」について保護者に知らせる。

【指導の立場】 ネット・ゲームの利用について問題点、注意点を強調するのではなく、適切な使用に意識が向くよう指導していく。
※家庭においてネット環境やゲームを持っていない(使っていない)児童生徒についても、適切な使い方について考えさせること。

【指導のポイント：小学生低学年向け】

- Aさんの状況を考えさせながら、「ネットやゲームをやめたくてもやめられない」ことについて、グループやクラス全体で考えさせる。
- ネット・ゲーム依存度チェックから、自分自身のネットやゲームの利用状況について振り返りをさせる。
- ネット・ゲーム依存になると、自分自身の生活や勉強にどのような影響があるのかを考えさせる。
- ネット・ゲーム依存にならないために、どのような方法があるのかをグループやクラス全体で考えさせる。

【指導のポイント：小学校高学年～高校生向け】

- 【参考資料①】や、ネット・ゲーム依存度チェックから、自分自身のネットやゲームの利用状況について振り返らせる。
- 【参考資料③】から、ネット・ゲーム依存の事例について、グループやクラス全体で考えさせる。
- 【参考資料④】から、依存が進むと、学校生活や家庭生活にどのような影響が起きるのかを考えさせる。
- 【参考資料⑤】から、ネット・ゲーム依存が要因とされる事件や他国における取組等について、グループやクラス全体で考えさせる。

①-②

参考資料

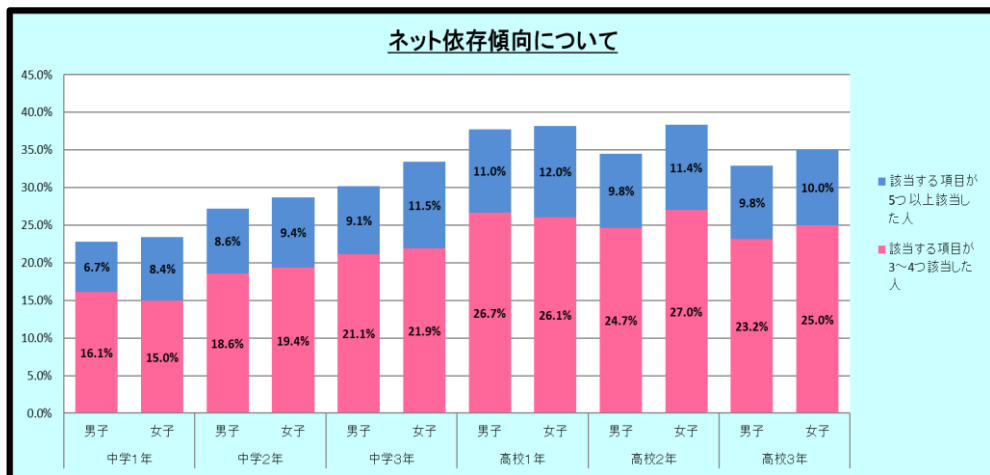
①R2岐阜県情報モラル調査結果より

【ネット依存傾向について】

・ネット依存傾向がみられる生徒が、前年と比較してほぼすべての学年で増加している。

【指導・啓発のポイント】

- ・ゲーム機やスマートフォン等によるネットやゲームの利用状況について振り返らせ、家庭で保護者と話し合い「家庭内ルール」を作る。
- ・依存が心配な児童生徒には、保護者に対し、学校に相談することを促す。必要に応じてスクールカウンセラーや専門医療機関につなげることも必要。



②ネット依存・ゲーム依存とは

＜ゲーム障害の特徴的な4つの症状＞

- ①ゲームをする時間などを自分でコントロールできない。
- ②食事や睡眠などの日常行動や生活上の必要事よりもゲームを優先してしまう。
- ③問題が起きているのにゲームを続ける。またはより多くゲームをする。
- ④ゲームのためにひどく悩んでいる。またはゲームによって家庭、学業、仕事などに重大な支障が出る。

※左記4項目が12か月以上続く場合に診断する。しかし、4症状が存在し、しかも重症である場合にはそれより短くとも診断可能。

(「WHOによる国際疾病分類の改訂版(ICD-11)草稿」より)

③ネット依存・ゲーム依存が原因と思われる事例

- 「父親の『ご飯だよ』の一言に、16歳の息子が激高して殺人」
→2017年9月、静岡県で父親が、自分の部屋でゲームをしていた16歳の高校生の息子に、「ご飯だよ」と呼びにいったところ息子が激高し、父親を刃物で刺して殺害し逮捕。

- 「高1男子がハサミで母親を刺す」
→2020年2月、愛知県で母親のお金を無断で使い、ゲーム機とソフトを買った16歳男子高校生が、母親に注意されたことからケンカとなり、ハサミで母親の胸を刺し、殺人未遂容疑で現行犯逮捕。

④ネット依存・ゲーム依存の影響

- ・健康被害(視力障害、睡眠障害、腱鞘炎など)
- ・学習能力・運動能力の低下(学習時間や運動時間の減少、言語能力の低下など)
- ・注意力低下による事故・負傷など(ながらスマホによる事故、自転車運転中のスマホ操作による事故など)
- ・コミュニケーションのトラブル(誹謗中傷、ネットいじめ、親子関係・友人関係の希薄化など)
- ・金銭のトラブル(オンラインゲームの高額請求、架空請求サイトによる詐欺被害など)
- ・犯罪加害・被害に関するトラブル(有害サイトへのアクセス、個人情報の漏洩など)

⑤【参考書物】

- 学習意欲の科学的研究に関するプロジェクト



⑥【情報モラルお役立ちコンテンツ】

- 和歌山大学 教職員大学



- 岐阜県教育委員会 学校安全課



- 一般社団法人コンピューターエンターテインメント協会



⑦ネット依存・ゲーム依存にならないために

- ・きっかけを探す
→ ネット依存傾向になったきっかけを探して、可能ならその問題を解決します。
- ・ネットやゲームを使用している時間を計る
→ 毎日4時間すると1週間で28時間、1ヵ月で112時間にもなります。他の必要なことに費やす時間が少なくなることを認識させます。
- ・時間を管理する
→ 1日の予定を立て、ネットを利用する時間を決めて、スケジュール表に書き込み、時間の管理をします。
- ・家族とコミュニケーションの時間を作る
→ 話をするだけでもいいし、お手伝いを日常化するのもいいし、なにより家族がいつもそばで見守っていることを認識させます。
- ・趣味に打ち込む
→ ネットやゲームの代わりとなる活動(音楽やスポーツクラブなどへの参加)を見つけましょう。
- ・支援を見つける
→ 自分だけで解決できない場合は、保護者や先生、支援グループや医療機関など、親身になってくれる第三者に相談しましょう。

⑧【コラム】韓国で、真夜中にネットゲームへの接続を強制遮断する法律が導入審議へ(※このことについて、児童生徒に賛否の議論をさせるのも一案です。)

若年層のネットゲーム中毒が社会問題になっている韓国で、若者のネットゲームのプレー時間を制限する法律、通称「シンデレラ法」が導入審議されている。この法律は、ネットゲームサービスを提供する企業に対し、ユーザー登録している16歳未満の接続を午前0時から6時まで強制的に遮断することを要求する内容となっており、韓国政府は1週間のプレー時間制限の導入も検討している。

自分と他人の人権を尊重しよう！



インターネットは、いつでも、どこでも、簡単に情報発信できる便利があります。一方で、匿名で情報発信できるため、ホームページや電子掲示板に、他人を誹謗中傷する書き込み事例が増えています。インターネット上で、他人の人権を侵害する表現は許されるものではありません。情報の発信には責任が伴うことを覚えておきましょう。

SNS・ネットゲームを利用する際の注意点

個人情報は公開しないようにしましょう！

自分や他人の写真、個人情報を安易に投稿すると、知らないうちに拡散され悪用される可能性があります。

発信された情報は簡単に消せない！

一度インターネット上に書き込んだ情報は、簡単に消すことができません。また、匿名で書き込んだとしても、特定することが可能です。

情報を発信したことを考えよう！

ほんの軽い気持ちで書き込んだ情報が、深刻な人権問題などに発展し、被害者にも加害者にもなる可能性があります。発信する前に、大きな事件に巻き込まれる可能性があります。

ネット知り合った人と会うことは危険！

ネットゲームの「チャット」機能やSNSの「ダイレクトメッセージ」機能を使って、見知らぬ人と連絡を取り合い、会う約束をすると、大きな事件に巻き込まれる可能性があります。

ネットゲーム「ボイスチャット」の使い方注意！

ネットゲームの「ボイスチャット」機能を使って、友だちの悪口を言ったりするのは、友だちのことを大切にしながら楽しめよう。

お互いに気持ちの良いSNSの使い方考えよう！

お互いの顔は見えないでも、インターネットでつながった先には、心をもつ身の人であることを忘れずにSNSを利用しましょう。



Q. みんなで考えてみよう

- 3人がネットゲームを楽しんでいました。
- すると、Aさんからあなただけに「ダイレクトメッセージ」が届きました。内容は「Bさんのキャラクターかっこいいよね！Bさんと一緒にプレイしたいよね」というものでした。（この内容について、Bさんは知りません。）
- あなたは、AさんとBさんと楽しくネットゲームを続けたいと思っています。しかし、Aさんからのダイレクトメッセージに対して、どのように返事したら良いか悩んでいます。
Bさんを仲間外れにすることなく、一緒に楽しくゲームを続けるために、あなたならどうしますか？

指導の流れ(例)

「Q.みんな考えてみよう」の事例について

- 1) Aさんに悪口を言われているBさんについて考えさせる。【参考資料①】
⇒ 知らないところで悪口を言われているBさんの心情を想像させる。
- 2) ダイレクトメッセージを使って、悪口を発信しているAさんについて考えさせる。
⇒ 悪口を特定の友だちだけに発信しているAさんの心情を想像させる。
- 3) 3人で仲良くゲームを続けるために、「あなた」はAさんにどのような言葉がけをすれば良いのかを考えさせる。
- 4) ネット上での発言や書き込みをする際に、気をつける点についても考えさせる。
【参考資料②③④】
⇒ 被害者の視点から理解させるとともに、関連する法律、条例を紹介する。

【指導の立場】

ネット上における他者とのコミュニケーションの在り方や適切な関わり方について考えさせる。

【指導のポイント】

- ネット上で他人を誹謗中傷する発言やトラブルになった事例から、発言した側、された側の気持ちを想像させること。
- ネット上においても、相手は生身の人間であることを想像させ、いじめや仲間外れなどは、決してしてはいけないことを理解させること。
- 悪質な書き込みに対しては、書き込んだ人が特定され法律で罰せられる場合があることを理解させること。
- 自分自身のネット上でのふるまい方を振り返り、適切にネットを利用するためのルールや判断基準を考えさせること。

参考資料

① R2岐阜県情報モラル調査結果より

【Q7(SNS等への書き込み経験)の傾向】

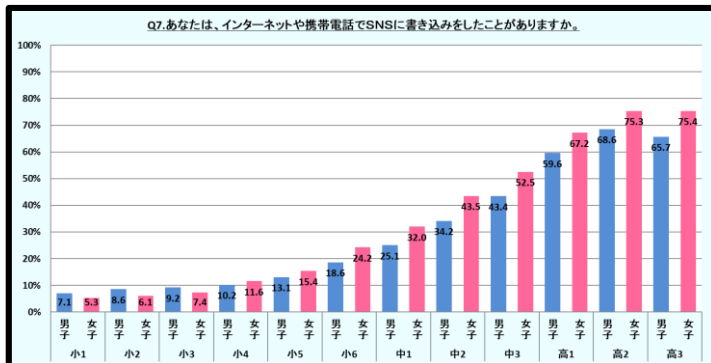
・学年が上がっていくにつれ、書き込み率が上昇。

【Q8(不適切な書き込みの経験)の傾向】

・前年と比較して、他人の悪口等の書き込みは減少傾向だが、小学校1,3年生では大きく増加。

【Q17(SNS等による被害の経験)の傾向】

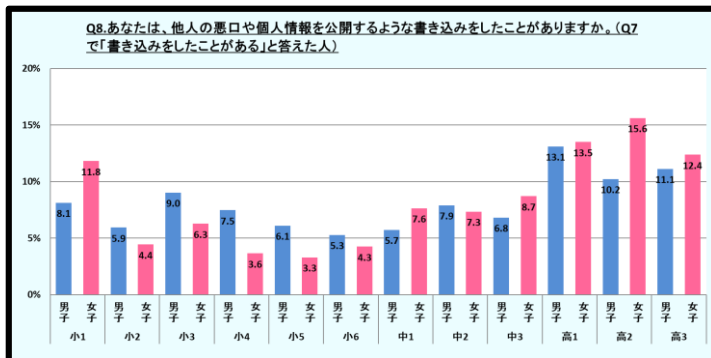
・前年度と比較して、小学生、中学生の被害が増加している。
・小学生では男子の割合が高く、中学生以降は女子の割合が高くなる。



② ネット上での個別のやり取りが起因とされる事例

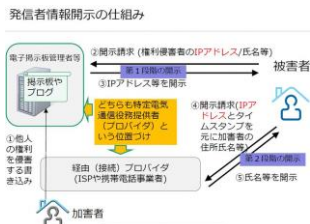
● 「小学4年生の女児が誘拐される」

→ 横浜市内で小学4年の女児(9)が、誘拐された事件。未成年者誘拐容疑で逮捕された無職の男(38)は、「女児とオンラインゲームで知り合ったと供述。ネットゲームのチャット機能を使用。」



③ 改正プロバイダ責任制限法

SNSで誹謗中傷の投稿をした人を速やかに特定するために、裁判手続きに多くの時間を要していたが、この法律の改正によって、裁判所が投稿者の情報を開示すべきと判断すればSNS運営会社等に投稿者の情報を開示するよう命令できるようになった。



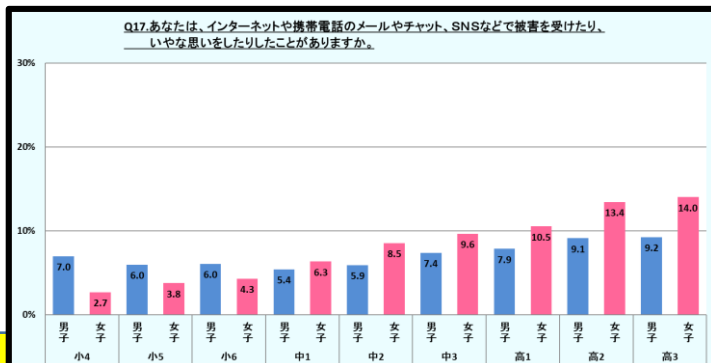
④ 悪質な書き込みで問われる罪について

- ・名誉毀損罪→相手の社会的評価を下げる言動
- ・侮辱罪→相手を侮辱すること
- ・威力業務妨害罪→相手の業務を妨害する行為
- ・脅迫罪→相手を脅して恐怖を与えること

○岐阜県迷惑行為防止条例(R2年4月1日施行)

・嫌がらせ行為の禁止(第4条)

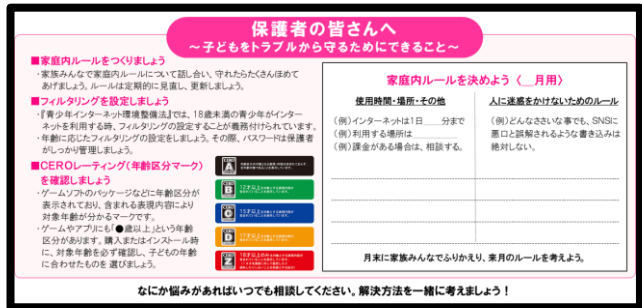
(7) 名誉を害する事項の告知等 (6カ月以下の懲役もしくは、50万円以下の罰金)



指導の流れ(例)

- 1) 「家庭内ルールを決めよう」の欄に自分の考えるルールを記入させる。
 - ⇒ リーフレットで学習したことを通して考えたことを踏まえ、ネットやゲームを適切に利用するためのルールを考えさせる。
 - ⇒ 達成可能なルールであるかを確認する。
- 2) 啓発リーフレットを持ち帰り、家庭で保護者と家庭内ルールを作成するよう指導する。
 - ⇒ 自分が記入した内容を保護者に見せて確認をとるよう指導する。

保護者懇談会等で、作成した家庭内ルールの確認やフィルタリングの設定の有無、CEROレーティングによる年齢区分に合ったアプリ・ゲームであるかについて確認する。



【指導のポイント】

- ルールを考えさせる際は、更新できるよう厳密にせず、達成可能で大まかなものにする。
- ネットやゲームによるトラブルに巻き込まれないよう、フィルタリングの設定やCEROレーティングについて確認すること。
- ルールは、家庭での話し合いの中で、定期的に更新すること。

保護者懇談会等の参考資料

●R2岐阜県情報モラル調査結果より

【Q6(フィルタリング)の傾向】

- ・全体的に設定率が6割から7割程度となっている。
- ・全学年を通して、男子の設定率が低い。
- ※本来は100%のはずである

【Q9(オンラインゲーム)の傾向】

- ・全体的に増加傾向にある。
- ・女子と比較して、男子の利用割合が高い。

●ルール作りのポイント

①ネット機器は親が管理する

- ・スマホやタブレット等は、親が貸し出すというかたちをとり、使用ルールが守れなかった場合は返却する。パスワードは親が管理するということの承諾が得やすくなる。

②時間と場所を決める

- ・使ってはいけない状況(食事中、布団の中など)を明確にし、フィルタリング、ロック機能などを活用する。
- ・なるべく家族の目の届くリビングなどで使用する。

③アプリ・ゲームの設定に注意する

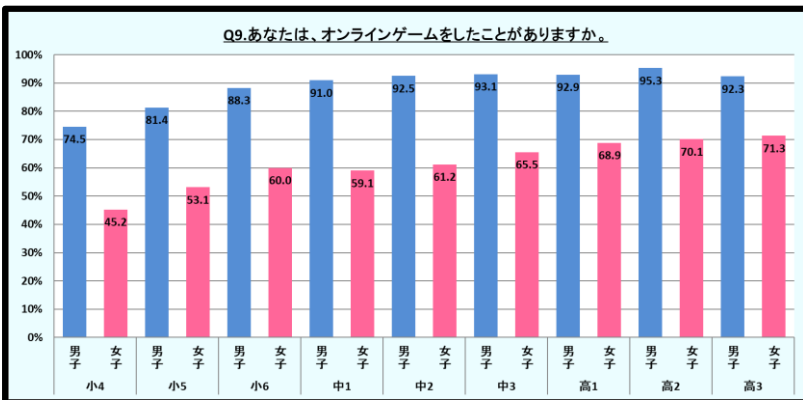
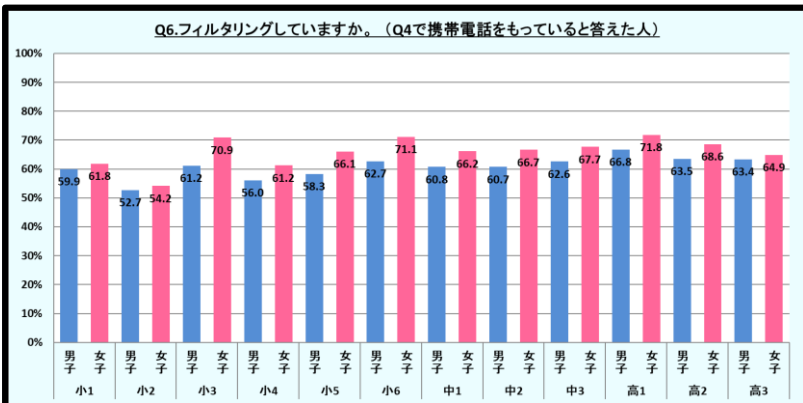
- ・生年月日等の利用者情報を正しく登録する。
- ・パスワード等の登録情報を保護者が管理し、むやみに他人に教えないように指導する。

④守れなかった時にどうするか事前に決めておく

- ・取り上げ、没収するというルールを決める際には、「どのようにしたら返却するか」というところまで子どもが納得するルールを決めておく。
- ・「守った」「守れなかった」とらわれ過ぎず、話し合いを重ねて、ルールを更新(アップデート)する。

⑤家族全員で同じルールを守ることが望ましい

- ・子どもだけでなく、保護者自身もゲームやネット機器のルールを示しておく。



●青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律(平成20年法律第79号)

- ・携帯電話事業者は、携帯電話インターネット接続サービスの使用者が青少年である場合には、原則としてフィルタリングサービスを提供する義務が課せられています。
- ・保護者は、子供のために携帯電話の契約を行う際には、使用者が18歳未満であることを申し出る必要があります。
- ・携帯電話事業者には、契約締結時の青少年確認義務や説明義務、フィルタリングの設定やインストールを行う有効化措置義務が課されています。