

# 時間のルールだけで大丈夫？ オンラインゲームに潜む三つのリスク



## 「考えよう、お金の使い方」



### ◆課金リスク

課金とはゲーム上で、アイテムを購入すること。オンラインゲームではチーム内の仲間意識が強くなり、見た目を揃えたい、勝利に貢献したい、という気持ちから課金がかさんでしまうケースが見られます。ギフトという形で購入したものをやりとりできるシステムもトラブルの原因になっています。

### ◆出会いリスク

子どもたちは、会ったことのない人とオンラインでつながりながらゲームをすることにあまり抵抗がありません。ボイスチャットで会話をしながらゲームをしているうちに、相手のことを信頼し、言われるがままに写真を送ってしまったり、会いに行ってしまうことが大きなトラブルにつながっています。

### ◆チャット機能のリスク

ボイスチャットとは、ヘッドセットを装着して話しながらゲームをすること。臨場感があって楽しい反面、ヒートアップしてキツイ言葉を使って相手とトラブルになる、知らない人と関わることのきっかけになる、などというリスクがあります。ゲーム中に突然相手の態度が豹変して傷ついてしまうといったケースも見られます。

#### 横浜市小4 女兒誘拐事件

横浜市内で小学4年の女兒（9）が誘拐され、2日半後に無事保護された事件。容疑者の男（38）は、女兒と「数日前にオンラインゲームで知り合った」と供述。ゲームのチャット機能が事件のきっかけになったとみられます。

大人が知らないうちにトラブルは進行します。  
ゲームを楽しむためにも、お子さまと三つのリスクを共有し、  
いつでも相談できる環境を整えましょう。



# 1人1台端末は令和の学びの「スタンダード」 GIGAスクール構想ってなに!?



## ■ GIGAスクール構想とは

文部科学省が打ち出した、1人1台端末と高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備する構想。

GIGAとはGlobal and Innovation Gateway for Allの略。

## ■ 実施の背景 ～日本は世界より遅れてる!?!～

### 1. 学習におけるICT機器の利用の遅れ

PISAのICT活用調査によると、日本は学校の授業におけるデジタル機器の利用時間がOECD加盟諸国中最下位（利用しないと答えた割合80%）。

### 2. 学校におけるICT環境の地域格差

2020年度調査では、教育用コンピュータ1台あたり児童生徒数は平均4.9人。最高は1.8人、最低は6.6人。地域格差が浮き彫りになっている。

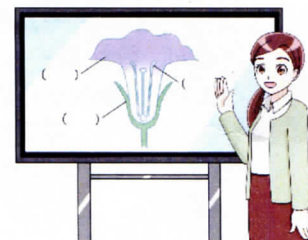
### 3. ICT機器の利用目的の偏り

ゲームやチャットの利用率はOECD加盟諸国中1位。宿題など学校外の学習での利用率はOECD加盟諸国中最下位。

→ 全国の児童生徒向け学習用端末の導入（一人一台）  
高速大容量の通信ネットワークの整備へ

## ■ こう変わる！ これからの学び（一例）

- ・ 検索サイトを活用した調べ学習
- ・ 子供たちの反応を確認しながらのペース配分
- ・ リアルタイムで考えを共有しながら学びあう
- ・ 一斉同時進行ではなく、各自の進捗ペースに合わせた学びの実現 などなど



## ■ ICT機器は大切なパートナー ～他律から自律へ～

GIGAスクール構想の実現によって、学びの在り方は大きな転換期を迎えます。ICT機器は「娯楽用品」から、「学習のパートナー」へと変化するでしょう。これまでのように保護者が決めたルールを守ればOK、という他律的な関わり方ではなく、子ども自らがインターネットの特性を理解し、よりよい使い方を自律的に判断していく姿勢が求められています。

端末配布がGIGAスクール構想のゴールではありません  
ゴールは子ども達が「自分で判断できる人」になること