

2024年6月28日
リカレント講座

ゲームやネットにハマる子どもたち の理解と支援

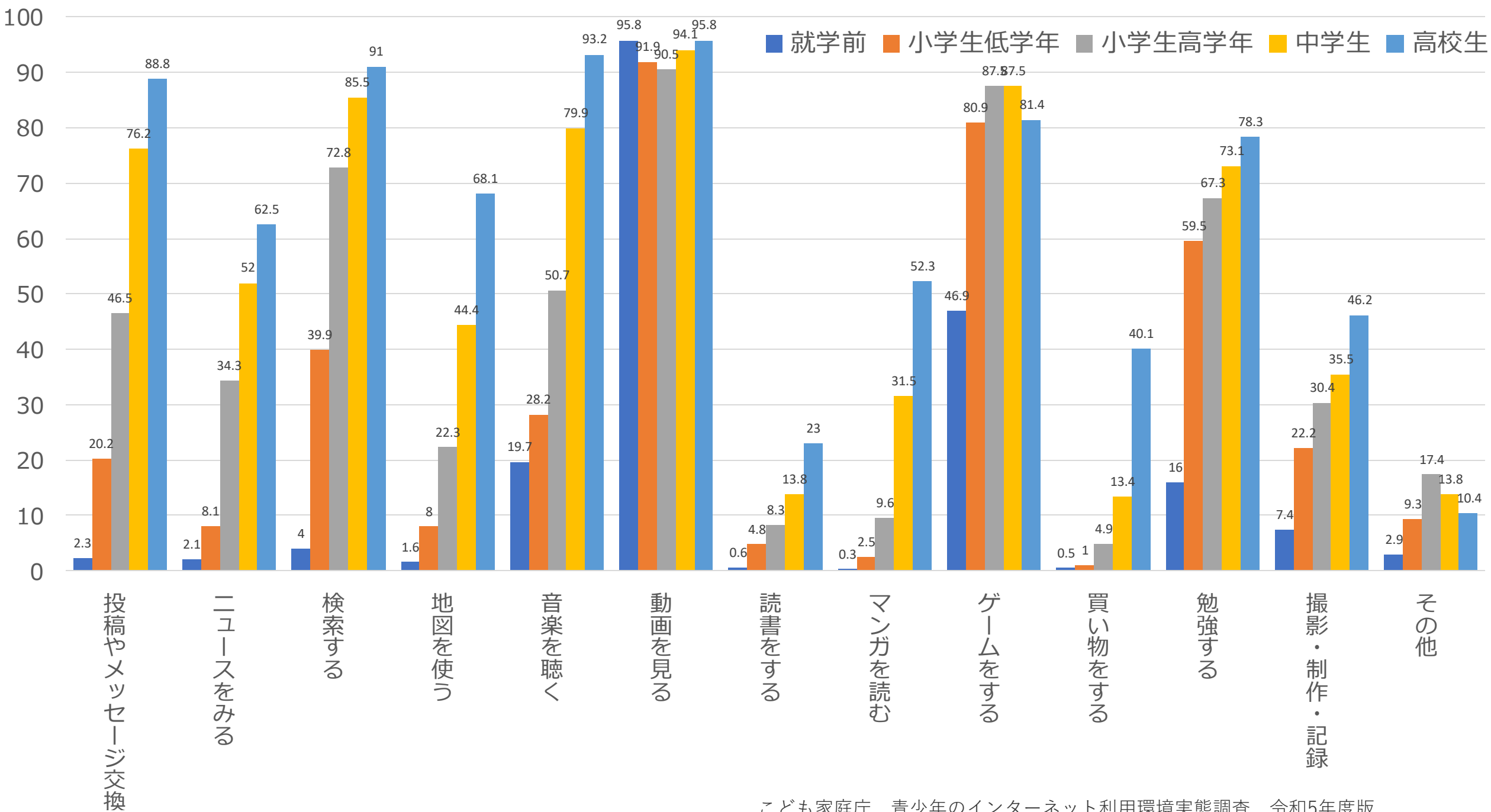
九州ルーテル学院大学 疋田忠寛
hikita@klc.ac.jp

今回の目的

ゲーム、ネットにハマる子どもたちの
正しい理解をする

▶ 子どもたちはネットで何をしている？





▶ では、まずゲームから

- なぜ、ゲームは面白いのか
- ゲームにもジャンルがあること
- 昔と今のゲームの違い
- 当然流行りはある

子どもたちがハマるゲームの世界を知る

- スプラトゥーン、マイクラフト、フォートナイトなど
→どれくらい知っていますか？
- 皆さんの「ゲーム」の認識はどんな感じ？
- ゲームにも種類がある

子どもたちがハマるゲームの世界を知る

昔のゲームと何が違う？

- 終わらない
- クリアしやすい
- 自由
- コレクション要素
- 競技性
- 勉強
- つながり

SNS

- SNSにも種類がある
- どれか一つ、ではなく、複数を用途に合わせて使っている
- それぞれのメリット、そしてデメリット

LINE

- アクティブユーザー：日本：9500万人
海外：1億9900万人
- 10代～30代の9割が利用
- 推奨年齢：12歳以上

注意点

- 既読機能など即時性が高く疲れやすい
- 友人が増えやすい構造
- グループトーク機能
(2023、関)

LINE

大学生が感じるメリット・デメリット メリット

- 相手の人と親密になれる
- すぐに連絡が取れる
- 大人数で連絡が取りやすい
- 相手が見たことが確認できる

デメリット

- 既読の確認をしてしまう、早く返事を返さないと
- 仲良くない人もグループに追加される
- 仲間はずれなどが起こる
- 会話の区切りがつきにくい
- スタンプ連打はきつい

Instagram

- アクティブユーザー：日本：3300万人
海外：10億人以上
- 10～20代の7割が利用
- 推奨年齢：13歳以上

注意点

- 通常の投稿以外の機能あり
- 拡散性が低い
- プライバシーの問題には注意が必要
(2023、関)

Instagram

大学生が感じるメリット・デメリット メリット

- 友達がどこで何をしているかわかる
- ハッシュタグで検索できる
- 同じものが好きなことが共有できる

デメリット

- 間違った動画を上げてしまうことも
- 誰にでも見られてしまう可能性
- 必ず写真が必要
- 知らない人（または知り合いが他人のふりして）DMが送られてくる

X (旧Twitter)

- アクティブユーザー：日本：4500万人
海外：3億3300万人
- 10～20代の8割が利用
- 推奨年齢：13歳以上

注意点

- 匿名性の高さ
 - 拡散性が高く炎上しやすい
 - 趣味嗜好や考え方が偏りがち
- (2023、関)

X (旧Twitter)

大学生が感じるメリット・デメリット メリット

- 文字だけで不特定多数に送れる
- 影響ある情報を見つけやすい
- 拡散が簡単

デメリット

- 極端な思考に影響された人の意見が共有されやすい
- 長文が載せれない
- リーク情報の信憑性

Tiktok

- アクティブユーザー：日本：1700万人
海外：10億人以上
- 10代が6割、20代の4割が利用
- 推奨年齢：13歳以上

注意点

- 拡散性が高い
 - プライバシーの問題
 - 炎上のリスク
- (2023、関)

Tiktok

大学生が感じるメリット・デメリット メリット

- 可愛い人、面白い人が見れる
- Youtubeの面白いところを切り抜いている
- 短い動画で少しだけ見たい時にちょうどいい

デメリット

- 社会的な影響を与えやすい
- スクロールするとずっと見てしまう
- マンガの無断転載などがある

動画・配信

- 最近の子どもたちはテレビ番組をあまり見ない
- その代わり、ネット上での動画をよく見ている
- 無料のものから、サブスクまでさまざま
- 説明書も最近は動画で
- 勉強だって動画で解説

イラスト

- 以前は絵を描くのが好きな子は誰にも見せないか、仲間内で見せ合ったりする程度だった
- 今はネット上に作品を上げることが気軽にでき、様々な人から見てもらえたり、評価をもらえたりする
- 中には依頼を受けてイラストを描いてお金を稼いでいる子もいたりする

▶ 今はネット上で全て可能に

- ゲーム→オンラインゲーム
- 友達とのやり取り→SNS
- テレビ→動画配信
- イラスト→イラストコミュニケーションサイト
- 音楽
- マンガ
- 小説 などなど

楽しいことをやって何が問題なのか？

- 何ごともやり過ぎると、デメリットがある

- お酒も飲みすぎると体を壊す

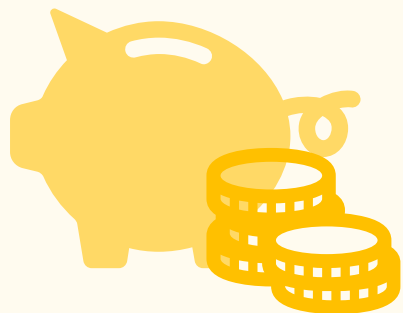
- 食べ過ぎると体重が増加する

- 遊びすぎると成績が下がる

- 寝る子は育つが、寝すぎると・・・

ゲームやネットもハマり過ぎるとどうなるか？

4つのリスク



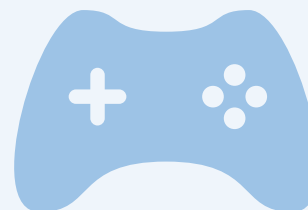
お金



出会い系



個人情報



依存



お金のリスク

課金の問題

- ガチャシステム
- アカウント・キャラクター売買
- 課金代行？

投げ銭

- ハマる理由
- 推しへの愛・熱意？



こんなトラブルが...

◆家庭内

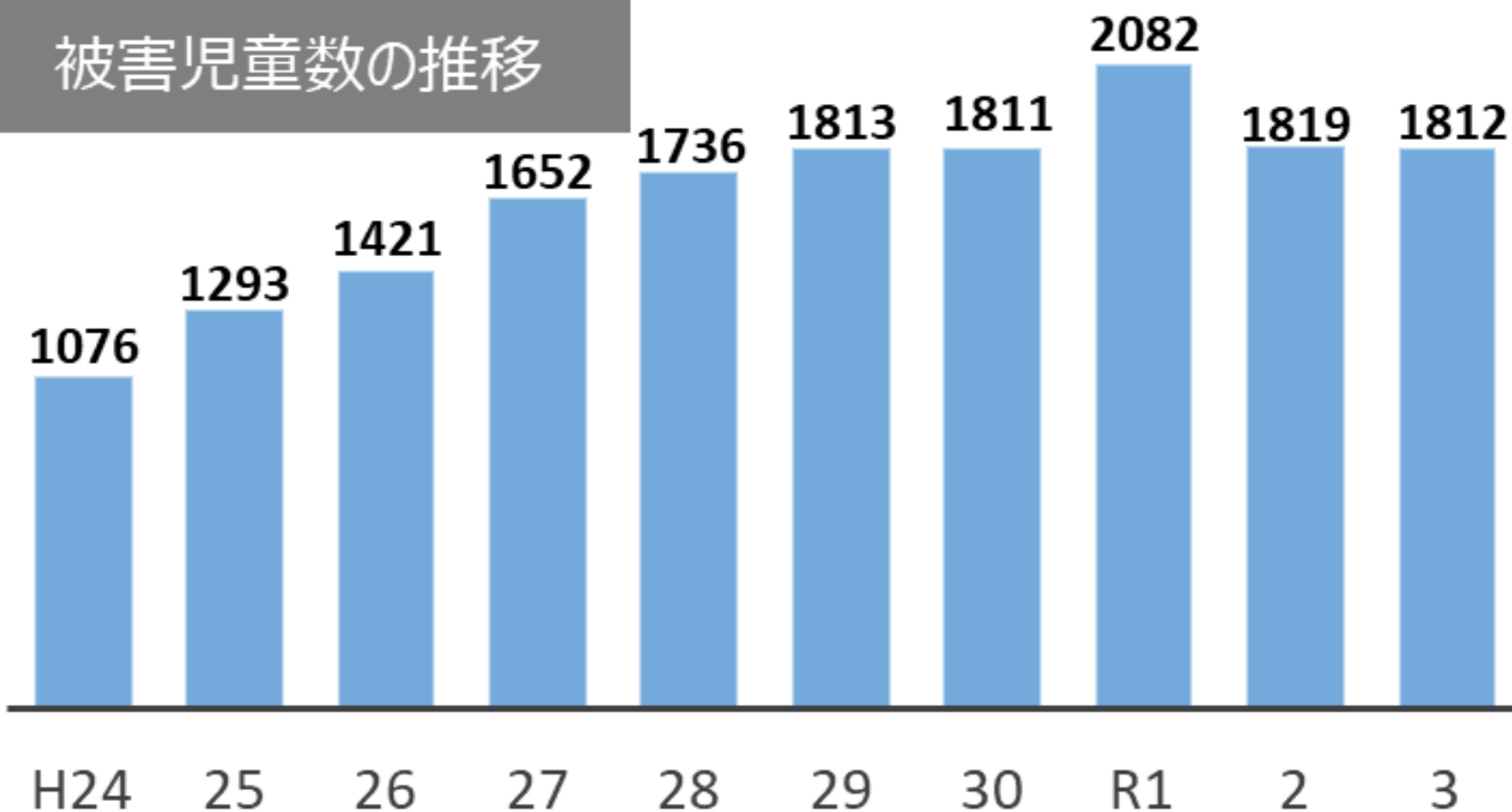
- 課金をしすぎて気づけば多額の請求が！
- お金がほしくて親の財布からお金をとる
- 親のクレジットカードを勝手につかう

◆家庭外

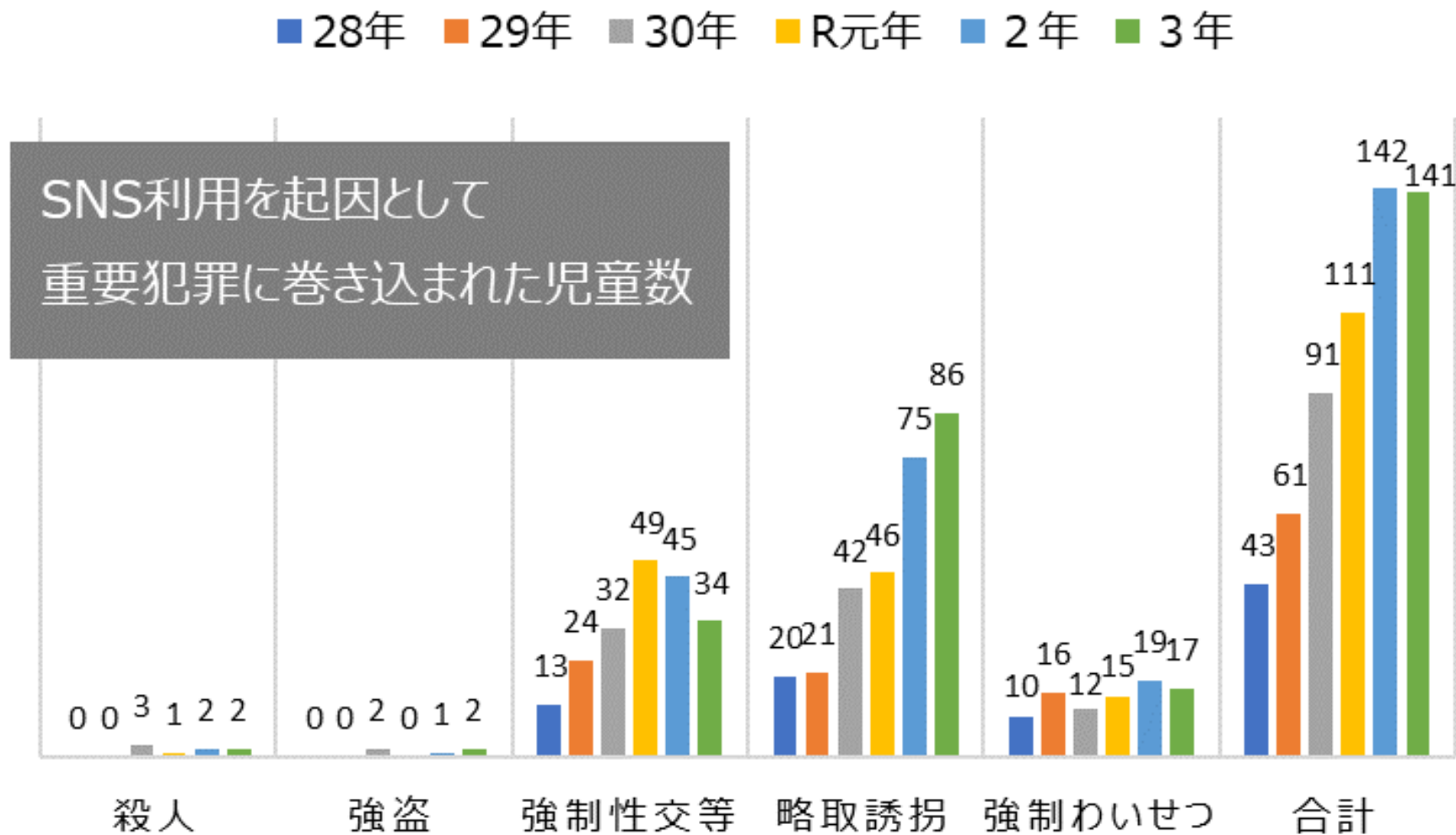
- 身バレして家にこられた
- 詐欺にあって泣き寝入り
- お金を得るためにパパ活

!❤️ 出会い目的でのSNS使用

SNSに起因する事犯の
被害児童数の推移



!❤️ 出会い目的でのSNS使用



こんなトラブルが…

- 共通の話題からSNSで仲良くなり、DM（ダイレクトメッセージ）でやりとりを開始
- なかなか人には言えない相談もするように。
- 「かおみせて！」と写真の要求。送ってしまう。
- 送った途端に態度が一変。「写真つきで秘密を拡散されたくなければ裸の写真送れ」と脅迫される



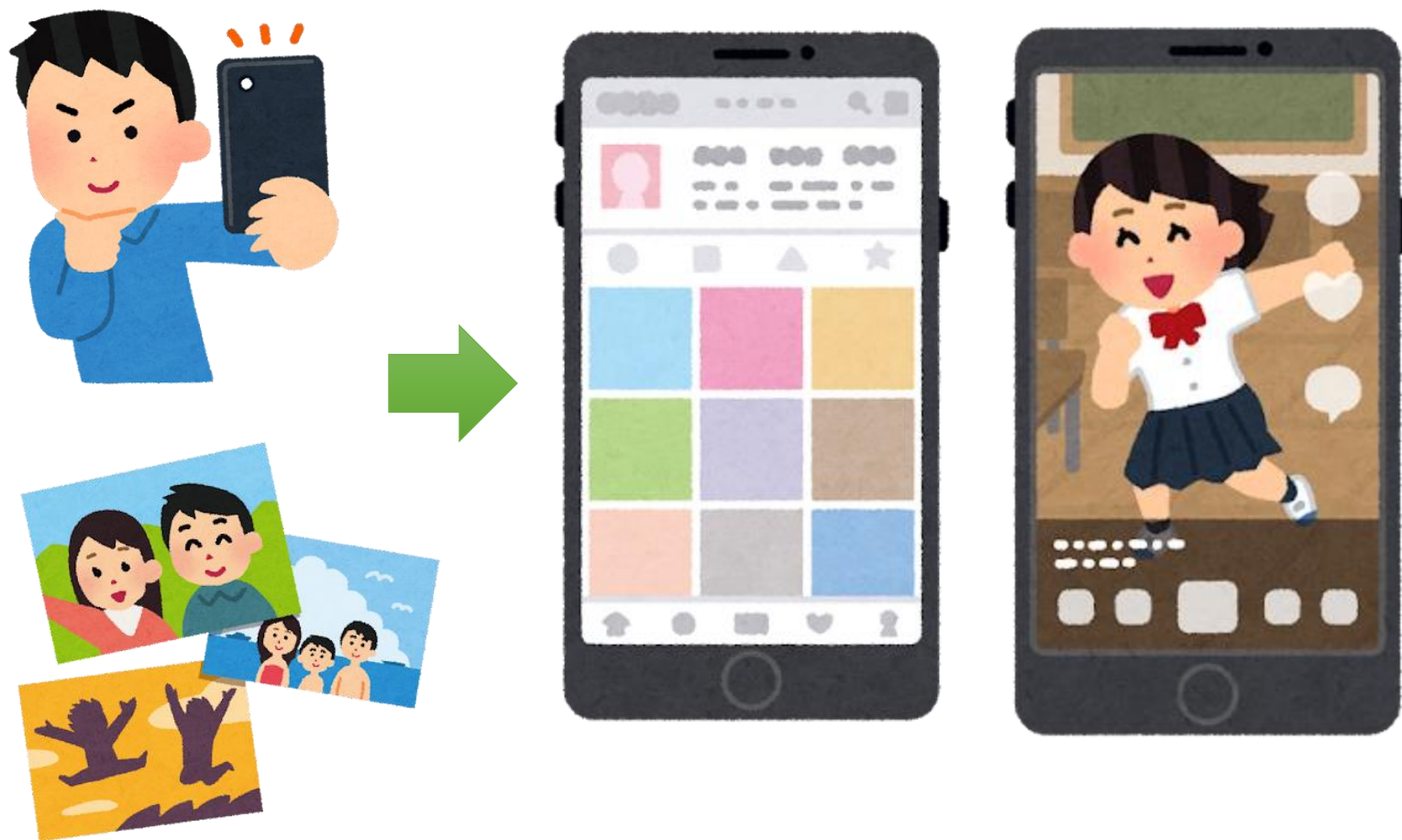
こんなトラブルが…

- SNSで出会った相談相手。家に会いに行き、誘拐・性被害にあう
- 「グルーミング（手なづけ行為）」
- DMで一方的にみずからの裸の写真や動画を送らされる「自画撮り」被害
- ゲームで「小学生歓迎」のグループ。特殊な嗜好の大人が相手であることも。





簡単に写真や動画の共有

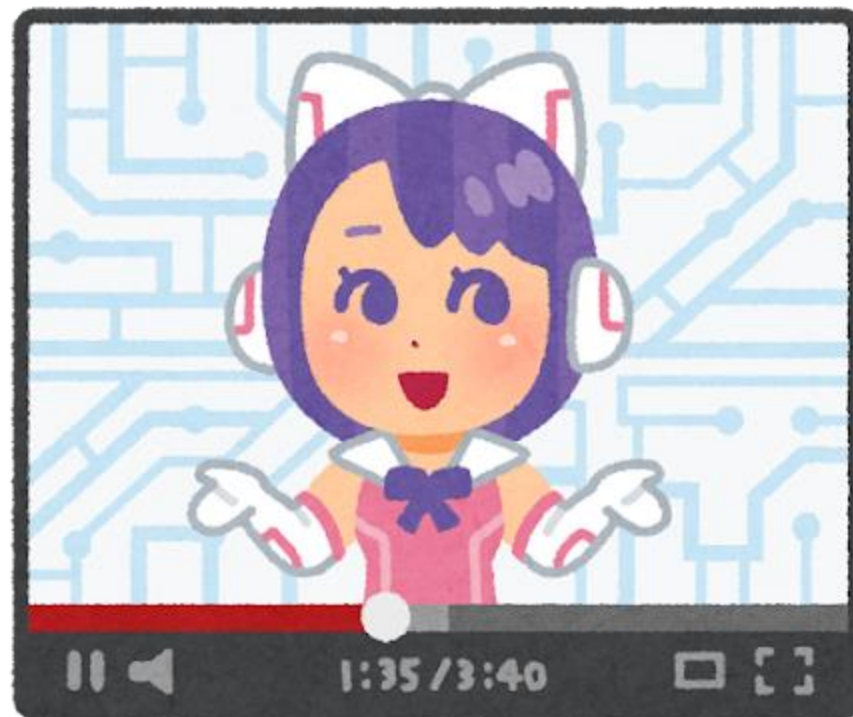




自らが配信者に！



簡単に配信できる



顔を隠して配信ができる



個人の特定…

背景に写る
生活圏内の飲食店
病院
マンホール…

電柱の住所

瞳に映りこんだ
景色…！



部屋の間取り
自然光の入り方

つぶやき

タピオカの
反射…！





誹謗中傷



誹謗中傷を受けるリスク



訴えられるリスク

ゲーム障害

ゲームの頻度や
プレイ時間などの
コントロールができない

日常生活や他の関心ごとより
ゲームを優先させる

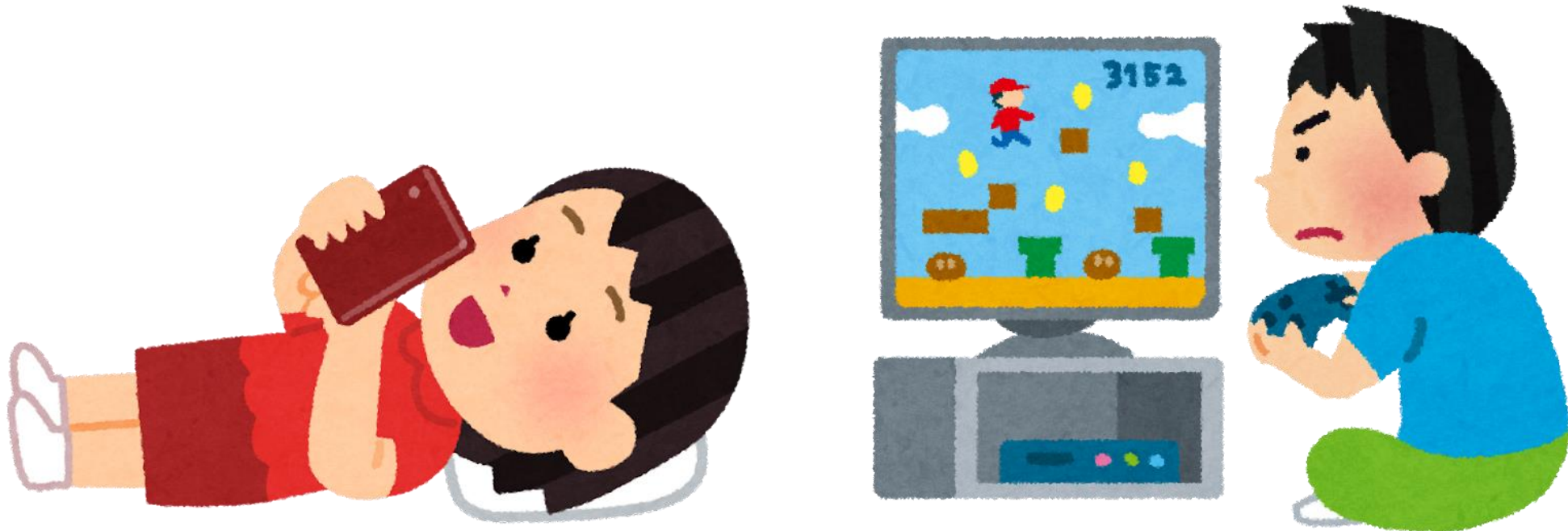


人間関係や健康状態に
問題が起きても
ゲームをやめられない

1年以上続く または 重症な場合

どうしてゲームやネットは止められないの？

- 楽しいことを自分の意思で止められる？
- 後で後悔するって、子どもが分かるのでしょうか？





そもそもゲーム・SNSの仕組み

- 飽きさせない
- 長く続けてもらう

→利益のため





人間の脳の仕組み

- 前頭葉：理性
- 扁桃体：欲求など

子どものうちは、前頭葉がまだ発達しきれていないため、理性でのコントロールが難しいことがある。

📶📱 ゲーム・ネット内での人間関係

- オンラインゲームのゴールデンタイムは
23時～午前2時
- 友達同士協力プレイのため、途中で抜けにくい
- SNSでリアルタイムのやり取りをしている
- 繋ぎっぱなしで寝落ちすることもある

自分の都合だけで終われない





楽しくて、だけではない

ネットの世界での自分と現実場面での自分

- ネット上での自分（強さ、見た目の良さ、認められる経験）
 - 現実場面での自分（居場所がない）
- 辛さを忘れるためゲームやネットへ

そもそもゲームをする理由

- やることがないからゲームをする（10代の62%）
- ゲームが好き、ではなくて、ゲームくらいしかない、のかもしれない
- そこからのめり込んでしまっって、抜けられなくなる



楽しくて、だけではない

ネットの中も子どもたちにとっては（大人にとっても）リアル

- ネット上の対人関係でも現実同様気を遣う
- ネット上でも親友はできる
- 直接あったことはない、顔を見たことがなくても付き合える
- 今やマッチングアプリで出会い、そして結婚をする時代

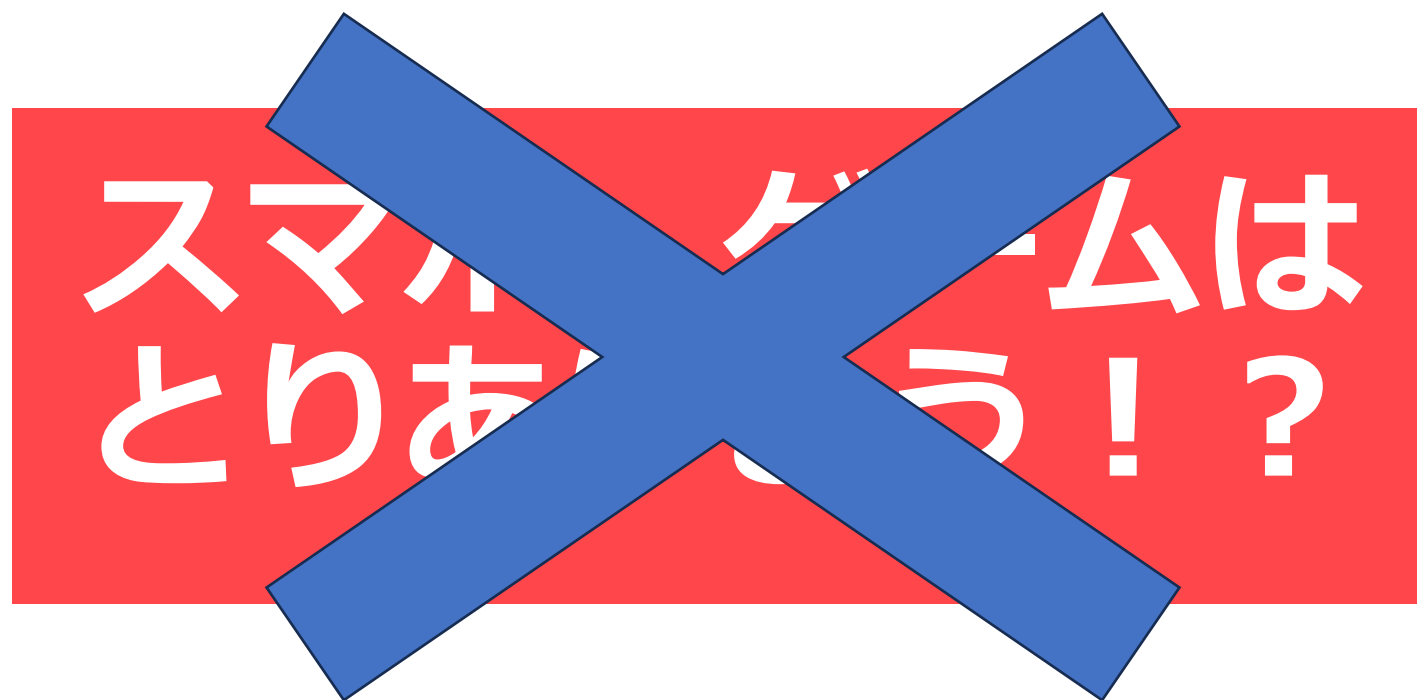
ネットの中で支えられる人もいる

- リスクはあることはわかっている、でも満たされるものもある
- それがあるから生きていられる



ゲームはやめられないの？

- ゲーム障害に当てはまる状態の子で、そのまま大人になっても当てはまるのは1割程度
- だんだんとゲーム依存の状態からは成長とともに離れていくことがほとんど
- そもそもゲームの市場を支えているのは大人
- ただし、放っておいて良いというわけではない



理解と支援

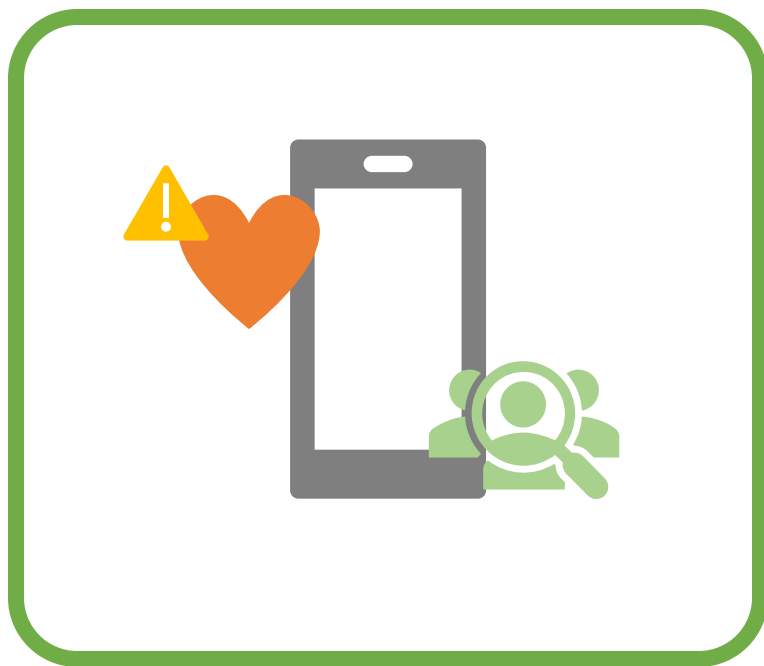
使う責任と使わせる責任



使う責任と使わせる責任

- どちらかが頑張ればよいということではない
→ **子どもが悪い、親が悪い、だけで考えない**
- どのような形にしていくかは対話が必要
→ **答えはそれぞれの家庭で違う**
- ゲーム・ネットについてのルール作りは必須
→ **コントロール感が持てるように**
- 親の知識も必須
→ **子どもの世界に近づいてみる**
- ゲーム以外の時間をどう過ごすのか
→ **余暇の過ごし方は今後も大切**

対策



フィルタリング



ルールを作ろう



フィルタリング

- あんしんフィルター
 - Googleファミリーリンク
 - スクリーンタイム (iOS)
- などなど

フィルタリングは未成年がスマホを購入する際は必須

ルールの作り方①

ルールは家族で話し合って決める

具体的なルールにする

可能であれば書面に残す

場合によっては第三者の力をかりる



ルール例

使用端末・ゲーム

課金

時間

ゲームをする場所

ゲームの終わり方

通信相手

端末の管理方法

S N S の使用

守れなかったら

閲覧可能サイト

ルールの作り方②

親もルールを守る

きょうだいも同じルール、もしくは
年齢に応じたルールを決める

約束は必ず

破られると心得る



課金については…

- 日頃からお金の価値観について話し合っておく
- 通知がくるようにしておく
- クレジットカードを子どもの手が届かないところに保管
- 手続きはできるだけ面倒に
(コンビニで現金で買ってコードを入力)



ゲーム・ネット以外の生活の充実

- ゲーム・ネットの時間減少≠勉強時間増 **(ココとても大事!)**
 - 減らすだけでは、本人にとって苦痛でしかない
 - 依存をなくすには、依存先を増やすこと
 - ゲーム・ネット以外にも楽しめるものを持っていると後の生活の役にも立ってくる
 - 「探しなさい」ではなく、「一緒に探す」
 - たまには親の趣味に付き合ってもらうことも
- ⇒結局大人になっていくと、他の時間に費やすことが増えてきて、ゲーム・ネット時間が減ってくることが多い
- ⇒その「他の時間に費やすこと」のストックを持っておけるように

ゲーム・ネット以外の生活の充実





子どもたちの世界を知ろう

- なぜ、ネットにハマっているのか？
- その子の満たされないものは何か？
- ネットで満たされているものは何か？
- 手を出しすぎず、見守ることも大事
- 何もしないわけではなく、わかったうえで見守ること



大人もゲーム・ネットを知ろう



話題・知識についていく

今ドキのリアルを知る

専門用語をちょっと知る