

オンラインゲームに関する注意喚起のお願い

初秋の候、皆様におかれましては益々ご健勝のことと拝察いたします。

さて、先月に SNS に関する注意喚起として「SNS 利用に関するルールやマナー 5 箇条」をお願いさせていただいたばかりですが、現在市内の小・中学校をはじめ全国的に「フォートナイト (対象 15 歳以上)」、「荒野行動 (対象 17 歳以上)」などのオンラインゲームがきっかけとなって様々な問題が起きています (スマホで利用可能)。これらのゲームは、プレイヤーが生き残るために武器や仲間を見つけて戦う戦闘ゲームですが、具体的には次のような点が全国的に問題となっています。

①親に内緒で「課金」をする点

ゲーム内でのアイテムや武器などを入手するためにはお金がかかります。課金をすることで、他のプレイヤーとは違ったアイテムを手に入れることができます。そのため、アイテムが欲しくて、親に内緒で 10 万円以上の課金をしたという小学生の例もあります。

また、子どもが親に内緒でクレジットカードを使用したり、コンビニで現金を電子マネーに換金したりしてゲームに使うこともあります。

②攻撃的な言動で「いじめ」や「けんか」を誘発する点

敵を倒していくゲームの特性上攻撃的になり、暴力的な言葉や差別的な言葉を使う傾向が強くなります。また、そういった言動を学校に持ち込み、対戦相手のクラスメイト等に対していじめやけんかを行うといった例もあります。

③不特定多数の人と知り合いになる点

オンラインゲームで、チャット機能が使えるため、不特定多数の人ともコミュニケーションをとることができます。そのため、個人情報や漏らしたり、交友関係が広がったりして、見知らぬ人とつながりトラブルに発展する例もあります。

※ 横浜市内で小学4年の女兒を誘拐したということで、38歳の男が未成年者誘拐容疑で逮捕された。女兒とは「オンラインゲームで知り合った」と供述している。事件数日前に女兒とゲームのチャット機能で知り合い、接点をもったという事件内容であった。

④中毒性があるって止められなくなる点

最後まで勝ち残ることを目指すゲームであるとともに、プレイヤーの脳が興奮状態になるように作られていて、快楽物質であるドーパミンを大量に分泌するため、子ども自身では止められません。寝る間も惜しんでゲームを行い、生活習慣が乱れたり授業中の集中力がなくなったりして、不登校やひきこもりの要因にもなっています。さらに毎日、長時間行えば、子どもの脳は機能低下を起し、感情や理性をコントロールすることができなくなります。また、東北大学の川島隆太氏によると1時間以上のゲーム使用は、成績の低下をまねくと述べています。そして、親がゲームを取り上げると、子どもが親に殴りかかるなど暴力的な行動をとる例も起こっています。

本校では、今回の件について、学級担任より注意喚起を行っています。ぜひ、ご家庭でもお子さまのゲーム状況を確認していただき、万一、これらのゲームをやっている場合や問題がある場合には注意喚起をしていただくようお願いいたします。もしお子さんに注意しにくい状況がありましたら、担任までご相談ください。保護者の皆様と協力して指導していきたいと思っております。