

## ひけつ2 ネットと上手につきあおう

### (11) ゲームに勝つためにアイテムを買い続けると…

#### ●テーマの背景

オンラインゲームは、無料でゲームを楽しめますが、得点を上げるために武器などのアイテムを買わせるしくみになっています。無料ゲームとうたい、子どもたちを引きつけ、アイテムを買わせて収益を上げています。アイテム1つは100円とか200円で安いので、子どもたちはついついアイテムをたくさん買ってしまいがちです。

こうしたオンラインゲームのアイテム課金に関するトラブル、苦情が国民生活センターなどに数多く寄せられています。たとえば、

- ・小学生の息子が親のクレジットカードを使い、電子ゲーム機でオンラインゲームをダウンロードしたことが分かった。どうすればよいか。
- ・中学生の子どもがスマートフォンのオンラインゲームで有料アイテムを買った。2カ月で約28万円だ。未成年者取消しできるか。

国民生活センターに寄せられたオンラインゲームに関する相談件数の推移は図1の通り、2013年まで増え続けています。なお2014年は、11月末までの数字です。

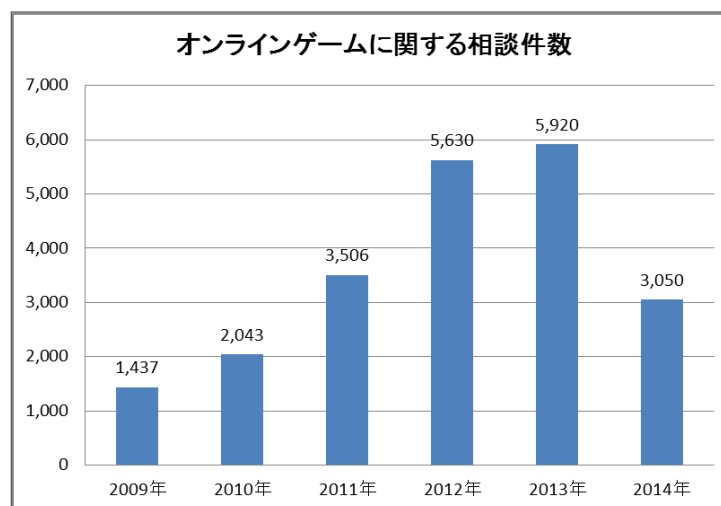


図1 オンラインゲームに関する相談件数

#### ●行動目標、学習目標

|      |  |
|------|--|
| 行動目標 | <ul style="list-style-type: none"><li>・無料のゲームで、課金しないで楽しむようにする。</li><li>・課金したお金がどれくらいになるかを計算し、他に何ができるかを考えるようになる。</li><li>・家庭のルールを保護者と一緒に考え、約束を守る。</li></ul> |
| 学習目標 | <ul style="list-style-type: none"><li>・アイテム課金のしくみを理解する。</li></ul>  |

●指導案

| 所要時間           | 学習活動  | ファシリテーションの観点からの指導上の注意点   | ネットリテラシーの観点からの指導上の注意点  |
|----------------|---|--|--|
| 導入<br>①<br>5分  | <ul style="list-style-type: none"> <li>グループごとに自己紹介する。(名前、学年、好きなアニメなど)</li> <li>子どもが答えたアニメやキャラクターをネット検索する。</li> </ul>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>参加者の関心を引き出す。</li> <li>学習会の目的を共有して、意識をそろえる。</li> <li>グループに分かれる。</li> <li>自己紹介用のワークシートを配布する。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>子どもの興味のあることをネット検索し、インターネットへの関心を引きつける。</li> </ul>                            |
| 導入<br>②<br>5分  | <ul style="list-style-type: none"> <li>インターネットをどのように使っているか、参加者同士で意見交換する。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>双方向のコミュニケーションを行い、参加者それぞれの気づきや経験を元にして話を広げる。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>参加者のインターネットについての知識レベルを合わせる。</li> </ul>                                      |
| 展開<br>①<br>10分 | <p>【コンテンツを使った学習】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲームに勝つためにアイテムを買い続けると…」のアニメコンテンツを見る。(アニメコンテンツを表示する。)</li> </ul>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームをしているとき、アイテムを買ったことがあるかどうかを確認し、当事者意識を持てるようにする。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームをしているとき、アイテムを買ったことがあるかどうかを確認し、身近に感じていることを引き出す。</li> </ul>                |
| 展開<br>②<br>20分 | <p>【ワーク】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>設問に答えながら、自分だったらどのように行動するかを考える。</li> <li>講師からの質問に答える。</li> </ul>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>正解ではなく、自分の身のまわりのことを考えて、行動を考えさせる。ワークシートに記入する。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>保護者に相談しないで、勝手にアイテムを買ったら、どんなことが起こるかを考えさせる。</li> </ul>                        |
| 休憩 (10分)       |   |  |  |
| 展開<br>③<br>40分 | <p>【グループディスカッション】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>どんな選択肢を選んだか、その理由をグループで話し合う。</li> <li>アイテム課金に関する家庭のルールを作る。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>参加者の気づきを全体で共有することで、新しい発見を生み出す。</li> <li>話合いの学びを深めるために基本となるルールを共有する。</li> </ul>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>アイテム課金に関する家庭のルールを考えさせる。</li> <li>子ども役、保護者役に分かれて、グループディスカッションを行う。</li> </ul> |
| 展開<br>④<br>10分 | <p>【アイテム課金についての解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>アイテム課金のしくみを学ぶ。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>学んだことを共有する。</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>解説ページを確認する。</li> <li>アイテム課金のしくみを解説し、注意を促す。</li> </ul>                       |
| 10分            | <p>【まとめ・振り返り】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学んだことをワークシートに記入する。</li> <li>気づきを発表する。</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>振り返りをすることで、感じたことや気づきを定着させる。</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>鈴木家のスマホのひけつを確認する。</li> <li>学習したことを日常生活の中で生かすように促す。</li> </ul>               |

●講師シナリオ案

| テーマ | 講師シナリオ案   | 発問のポイント   |
|-----|---|---|
| 導入① | <ul style="list-style-type: none"> <li>・皆さん、こんにちは。私は、〇〇です（自己紹介する）。</li> <li>・次は皆さんに自己紹介してもらいます。</li> <li>・自己紹介用のワークシートに名前、学年、好きなアニメやキャラクター、好きなもの（色、食べ物など）を記入してください。</li> <li>・名札に学習会で読んでもらいたい名前を書いてください。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。</li> <li>・お互いの関係性を作る。</li> </ul>  |
| 導入② | <ul style="list-style-type: none"> <li>・皆さんは、インターネットを使っていますか。どのように使っていますか（メール、音楽のダウンロードなど）。</li> <li>・何を使ってインターネットにつながっていますか（携帯電話、スマートフォン、パソコン、ゲーム機など）。</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・一方的な投げかけではなく、双方向コミュニケーションを行い、参加者それぞれの経験をもとに話を広げる。</li> </ul>  |
| 展開① | <p><b>【コンテンツを使った学習】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・皆さんは、ゲームをしているとき、アイテムを買ったことがありますか。</li> <li>・ゲームをしていない人もいるので、コンテンツを見る前に、「アイテム課金」について説明します。</li> <li>・ゲームの会社は、無料で遊べるゲームソフトをたくさん集めています。子どもたちは、ゲームを楽しみたくて、ゲームサイトにアクセスします。</li> <li>・しかし、無料で楽しめる範囲は限られていて、お金を払わないと先に進めることができないしかになっていきます。</li> <li>・また、武器などのアイテムを買うと、敵を倒して、ポイントをゲットすることができます。</li> <li>・これからアニメコンテンツを見ていただきますが、皆さんがインターネットを使っているとき体験しそうなエピソードを扱っています。</li> <li>・まずは、登場人物の紹介です。</li> <li>・このエピソードの主人公のタクミくんは小学5年生。ショウくんのクラスメイトです。父親からもらったお下がりスマホを使って、オンラインゲームに夢中になっています。ゲームをクリアするために、アイテムを買ってしまったのです。ある日、クレジットカードの請求書を見たお父さんから厳しく怒られました。</li> <li>・それでは早速アニメコンテンツを見てみましょう。（アニメコンテンツを見せる。）</li> <li>・アニメコンテンツの最後に、選択肢が出てきます。自分だったらどんな行動をとるか、主人公になったつもりで考えてください。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・アイテムを買ったことがあるかを確認する。</li> <li>・まずはイントロムービーを見せる。</li> </ul>  |
| 展開② | <p><b>【個人ワーク】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・いかがでしたか。コンテンツを見てどう思いましたか。感想を聞かせてください（子どもの感想を聞く）。</li> <li>・（子ども：アイテムを買うときは家の人に相談する。） そうですね、アイテムを買っていいのか、保護者と相談するのがいいですね。</li> <li>・皆さんはどれを選びましたか。①を選んだ人？ ②を選んだ人？ ③を選んだ人？（手をあげてもらおう）</li> <li>・それぞれの選択肢を選んだ理由もきかせてください。</li> <li>・選択肢にない行動をとるといふ人はいますか。そして、その理由も聞かせてください。</li> <li>・タクミくんはどうすればよかったのでしょうか。ワークシートに、自分がタクミくんだったらどんな行動をとるかを書いてください。その理由も書いてください。（ワークシートを配る。約10分）</li> <li>・（約8分経過したところで子どもに尋ねる）ワークシートに記入できましたか。（子ども：まだー）</li> <li>・では、もう少し時間をとりますね。（大多数の子どもが記入できていればOK）</li> <li>・ワークシートに記入できましたか。ここで、休憩を入れます。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・子どもの回答を受け入れる。</li> <li>・どの選択肢を選んだのかを挙手してもらい、尋ねる。</li> <li>・子どもがワークシートに記入しているかどうかを確認し、記入できない子どもに対して、わからないことがあるかを尋ねる。</li> <li>・途中の段階で、ワークシートに記入できたかどうかを尋ねる。</li> </ul> |

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| <p>展開③</p>      | <p><b>【グループディスカッション】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• それでは、グループごとにワークシートに記入したことをもとに話し合ってみましょう。</li> <li>• グループごとに司会進行役、記録係、発表者を決めてください。</li> <li>• まずはワークシートに書いたことをグループの中で話してください（どの選択肢を選んだか、その理由、選択肢以外の行動、その理由）（約 15 分）。</li> <li>• 次に、子ども役、保護者役の役割を決めて、アイテム課金についての家庭のルールを決めながら、話し合ってください（約 15 分）。</li> <li>• いろいろな意見が出てきましたね。それでは、グループごとにルールの 3 箇条を決めてください。</li> </ul> <p>• グループごとに発表しましょう（発表するグループの順番を決める。発表時間約 10 分）。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 発想力が豊かですぐに意見を言える子どももいれば、そうでない子どももいるので、考える時間を設ける。</li> <li>• 基本的には一人ずつ意見を聞く。発言していない子どもには、意識的に質問を投げかける。</li> <li>• グループごとに合意形成の練習をする。</li> <li>• 全体で意見を共有する。</li> <li>• 発表に対して、ほめ言葉でコメントする。</li> </ul> |
| <p>展開④</p>      | <p><b>【解説】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 解説ページを見ながら、学んだことを確認しましょう。</li> <li>• ここで、アイテム課金のしくみを復習しましょう。</li> <li>• タクミくんは、無料でゲームを楽しんでいましたが、もう少しでクリアできそうだからと、レアカードを買ってしまいました。</li> <li>• タクミくんは、お父さんとアイテムを買わないと約束していたのですが、約束を破ってしまいました。</li> <li>• 1つ1つのアイテムの金額は小さくても、アイテムの数が多くなって、たとえば 5 万円になったとしたら、5 万円で何が買えるかを考えてみましょう。</li> <li>• 5 万円あったら、何を買いたいですか（子どもに問いかける）。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 解説ページを開く。</li> <li>• アニメコンテンツのゲームサイトのアイテム購入画面を表示する。</li> </ul>   |
| <p>まとめ・振り返り</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 鈴木家スマホのひけつを確認しましょう。</li> <li>• 最後は皆さんに、今日学んだこと、感じたことを振りかえってもらいます。</li> <li>• 「振り返りシート」に記入してください。</li> <li>• 「振り返りシート」に記入できましたか。感想を聞かせてくれますか。</li> </ul> <p>• 皆さん、とてもいい気づきがありましたね。これからもネットを使っているとき、困ったことがあるかもしれませんが、今日学んだことを思い出して、どのように行動したらいいかよく考えてください。</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 鈴木家スマホのひけつを開く。</li> <li>• 「振り返りシート」を配る。</li> </ul>   |