

今どきの小・中学生は

こんなネットゲームにはまっています

平成29年度に、市内小中学生を対象に行った「インターネット利用状況調査」では、小学生の73.7%、中学生では96.1%の子供たちが、普段の生活でインターネットを利用していると回答しました。その中で、通信型のゲーム（ネットゲーム）で遊ぶことに、多くの時間を使っている小・中学生がいます。今、子供たちに人気なものに、自分の土地を開発していくような育成シミュレーションゲームや、バーチャルな世界で銃を持って戦うバトルロイヤルゲームなどがあります。

※CERO…特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構。ゲームソフトの対象年齢を決定するのを主な業務としている。

主なゲームと対象年齢

対象年齢は CERO (※) のレーティング (ないものはアプリの情報) を参照

育成シミュレーション系ゲーム

どうぶつの森	全年齢
ビッグファーム	4歳以上

バトルロイヤル系ゲーム

フォートナイト	15歳以上
荒野行動	17歳以上
PUBG	17歳以上

1 「ボイスチャット機能」でトラブルに

多くのゲームには、インターネット通信で会話をする「ボイスチャット機能」があり、見知らぬチームメイトから激しく責められ、心を傷つけられることがあります。また「ゲーム内通貨を安く購入できるWEBサイトがある」とか「ゲーム内通貨を渡すから、アカウントのパスワードを教えてほしい」などと詐欺にあうこともあり、大変危険です。「ボイスチャット機能」をオフにするなど、身を守る工夫が必要です。



2. 長時間利用で「ゲーム障害」に



育成シミュレーションゲームには、終わりがありません。また、バトルロイヤルゲームでは、100人の中で1人しか勝てないなど、何度も戦闘を行いたくなるように工夫されています。

今年5月、WHOは、ゲームのやりすぎで日常生活が困難になる状況を「ゲーム障害」として、国際疾病に正式に認定しました。以下のような状況が12か月以上続くと、「ゲーム障害」が疑われるということです。

- ・ゲームをしたい欲求を抑えられない。
- ・ゲームをすることを他の日常生活の活動よりも優先させてしまう。
- ・家族関係、仕事、学習などに重大な問題が生じていてもゲームをやめることができない。

こうした状況に陥らないためには、何よりも家庭での「ルール作り」が重要となります。「〇時以降はゲームをしない」「ゲームをしない日を作る」とか「自分の部屋に、スマホやゲーム機を持ち込まない」といった、ゲームをする時間や場所についてしっかりと約束を作りたいです。また、こうした約束が守られるように、子供たちの様子を継続して見守っていくことが大切です。