

一般質問 「児童のオンラインゲーム利用の課題について」

【質問者：議員5 議員】

児童のオンラインゲームの課題について教育長にお尋ねします。

最近では、1人でゲームをするのにとどまらず、インターネット上のゲームサーバーに複数^{ふくすう}の人が接続、参加して、複数のプレイヤーが集団やチームを形成し、協力し合って建物やまちをつくったり冒険したりするほか、プレイヤー同士で競い合ったり対戦するといったマルチプレイヤーゲームが小中学生の間でもスマートフォン、タブレットを使って、はやっているそうです。中でも対戦ゲームは、銃^{じゅう}を撃ち合ったり、刀や剣^{けん}で相手を攻撃^{こうげき}し倒^{たお}していくものであり、その様は、真っ赤な血しぶきが飛ぶなど、かなりリアルで、小中学生の児童生徒が遊ぶには少し疑問^{ぎもん}に思うものもあります。

マルチプレイヤーゲームは、知人やそうでない人も含^{ふく}め、老若男女^{ろうにやくなんによ}を問わず実在する人たちが参加、接続してゲームをプレーするものであり、単なる娯楽^{ごらく}にとどまらず、仲間に出会える場所、コミュニケーションの場にもなっているようです。

そうすると、ゲームの中で嫌^{いや}がらせを受けるなど、児童生徒が参加する上で様々な問題^{けねん}が懸念されることから、保護者から、これについて心配する声があります。例えば、新しく参加したプレイヤーが不慣れ^{ふな}なこ

とを理由にばかにされたり仲間外れにされたりすることや、集団での対戦ゲームなどは、大勢で1人の人を襲^{おそ}うといったいじめの原因にもなりかねない事例も出てきているようです。

また、知人同士で参加している場合は、ゲーム中での人間関係、力関係が、そのまま現実社会の人間関係に引き継がれ、そこから現実社会でもいじめに発展^{はってん}してしまわないかという懸念^{けねん}があります。

【質問者：議員6 議員】

また、このオンラインゲームの別の危険性として、お金のやり取りができてしまうといった課題も聞いています。宝探しや冒険といったテーマのゲームの中にはレアアイテムと呼ばれる貴重なアイテムがあり、これをプレーヤー同士で売買できるそうです。コンビニ等で売っている支払い専用のカードを現金^{こうにゆう}で購入^{きさい}し、カードに記載されているコードを相手に知らせれば代金の支払いが完了してしまうため、クレジットカードや電子マネーを使わせていない子どもも、親の知らない間にお金を払えてしまいます。さらには、お金を払ってもアイテムを受け取れないといった詐欺被害^{さぎひがい}も出ているほか、アイテム欲しさに個人情報やクレジットカード情報を盗み出す手口も報告されており、生徒児童を守るため、行政としても対策が必要と考えます。

そこで、以下、教育長にお伺いします。

1点目、マルチプレイヤーゲームを中心としたオンラインゲームについて、いじめの温床^{おんしょう}となりかねない危険性^{はあく}を把握されているのかどうか。また、保護者を含め、子どもたちに危険性の周知、啓発^{けいはつ}など、子どもたちを守るための対策が必要ではないかと思いますが、お考えをお尋ね^{たず}します。

2点目、1点目に関連して、嫌がらせ^{いや}をする子もされる子も、ゲームの中のことだからとってしまっていないか懸念^{けねん}します。特に、嫌がらせ^{いや}される子は、ゲーム上のことだからと、いじめと相談しづらいのではないかと想像します。ゲーム上の戦略^{せんりやく}と捉えてしまう子もいるかもしれません。

しかしながら、どんな小さなことでも相談してもらう体制づくりが、後のいじめを生まないためにも重要です。これについて、生徒児童の意識改革のための啓発^{けいはつ}が必要かと考えますが、お考えをお伺いします。

3点目、ゲーム上での金銭授受^{きんせんじゅじゅ}に関する詐欺被害^{さぎひがい}や個人情報漏えい^{こじんじょうほうろう}の危険性について、保護者も含め、しっかりと啓発^{けいはつ}していくべきだと考えますが、本市における対応方法をお聞きします。

以上、3点を教育長にお尋ね^{たず}します。

答弁 教育長

【答弁者： 教育長3】

オンラインゲーム利用の課題について、3点のご質問にお答えします。

2020年の調査によりますと、オンラインゲームは、国民の85%にプレー経験があり、最もプレーする年齢層^{ねんれいそう}は10歳から14歳とされています。そのため、オンラインゲームを使用することによる金銭^{きんせん}トラブル、使用者間でのトラブル等が、大人だけでなく小中学生にも起きているのが現状です。

本市でも、ご家庭のパソコンやスマホにおけるオンラインゲーム内でのトラブルについて、学校から教育委員会へ幾^{いく}つか報告されています。オンラインゲーム内のやり取りの中で、相手の言葉がきつく、つらかったというものや、ゲームに参加しようとして断^{ことわ}られ、仲間外れにされたといった事例。あるいは、ゲーム内で保護者^{ほごしや}に内緒^{ないしょ}で課金^{かきん}してしまった事例や、アイテムのやり取りに伴うトラブルもありました。これらの報告は実際に起きたことの一部であり、学校へ報告されていない事例も当然あるのだらうとの認識^{にんしき}を持っております。

オンラインゲーム内でのトラブルは、その多くがご家庭のパソコンやスマートフォンを使って大人の目につかないところで起きるため学校が認識^{にんち}することは難しく、保護者の協力が不可欠です。

【答弁者： 教育長4】

現在、子どもたちに貸与しているタブレット^{たんまつ}端末にはインターネット
トラブルや情報モラルについて学ぶコンテンツがあり、各学校において
は、家族で視聴^{しちょう}し親子で学ぶことを勧め^{すす}ています。

また、インターネットトラブルについて学ぶ^{でまえじゅぎょう}出前授業を子どもと保護
者が一緒に受けられるよう、専門家を呼んで行う学校も増えてきていま
す。

今後も、引き続き保護者と連携^{れんけい}を図^{はか}りながら、子どもたちをインター
ネットトラブルから守るための学習機会の充実を進めてまいります。

一方、岐阜市の中学生の中にも、eスポーツの分野で世界を相手に競
技に参加し、優秀な成績を残す生徒も現れています。子どもたちが生き
ていく未来社会は、ICTとの関わりが必須です。教育委員会としまし
ても、昨年7月に岐阜聖徳学園大学^{ぎふしょうとくがくえんだいがく}と連携^{れんけいきょうてい}協定を結んだ子どもたちがI
CTのよき使い手になると同時に社会のよき担い手になることを目指す
デジタル・シチズンシップ教育が重要と考えており、これを推進^{すいしん}してま
いります。

子どもたちをオンラインゲームでのトラブル等から守るためには、保
護者がスマートフォンやゲーム機の機能を使って利用の仕方を管理する

ペアレンタルコントロールや、ゲームソフトの表現内容に^{もと}基づき^{たいしょう}対象^{ねんれい}年齢等を表示するレーティング制度など、各種業界、団体の^{けいはつりょう}啓発資料も活用しながら^{にんち}保護者の認知を高めていくことが必要であると考えております。

【答弁者： 教育長5】

また、さきに申し上げましたように、オンラインゲーム内でのトラブルは、その多くがご家庭のパソコンやスマートフォンを使って起きていることを^ふ踏まえますと、フィルタリングをかける、ダウンロードの際には保護者がその内容を十分理解し^{きやく}規約に同意する、家庭で^{たんまつ}端末の使い方や使用時間を十分話し合うなど、保護者による適切な管理がトラブルの未然防止のためには不可欠であります。こうした対応策に関しても、引き続き保護者の方々へ周知してまいります。

相談体制についてでございますが、学校では子どもたちがささいなことでも相談できるよう、教育相談に係る各種のアンケートの^{じっし}実施、いつでも悩みを相談できる心のポストの設置、さらには学級担任以外に、教育相談担当など相談しやすい教職員を指名するダブルサポートプランなど、いつでも誰にでも^{こうちく}相談しやすい体制を構築しています。

こうしたトラブルは、たとえゲームで夢中になった上でのやり取りで

あったとしても、相手を傷^{きず}つけるような行為は許されるものではないことを子どもたちに考えさせるとともに、子どもたちが心に不安^{かか}を抱えているのであれば、いつでも、どの先生にでも、何でも相談してよいことを子どもたちや保護者へ繰^くり返しお知らせするとともに、保護者との協力体制をさらに整^{ととの}えていきます。

いずれにいたしましても、貸与^{たいよ}しているタブレット端末^{たんまつ}のコンテンツ、各種リーフレット、専門家による出前授^{でまえじゅぎょう}業、子どもたちの相談窓口等、様々な機会^{しゅだん}や手段を通じて、子どもたちはもとより、保護者の方々にもネット社会における立ち振る舞いについて、積極的^{けいはつ}に啓発を図ってまいります。