

島根県松江市教育委員会
「メディア対策講演会」

平成24年7月10日
島根県民会館中ホール



知らなければならない メディアの世界の恐ろしさ ～ネットゲーム依存の実情～

特定非営利活動法人教育研究所 牟田武生

1



1.子どもが、ネット依存になったらどうしよう？

ネット依存とは

日常生活において生理的な欲求以外は
インターネット等に心を奪われている状態の人

ネットとは  インターネットに接続できる端末機(パソコン・携帯電話等)

男子はネットゲーム、
女子はメール依存の傾向があり、
ソーシャルネットワークサービス(ミクシー等)の利用は男女の差が余りない

2

2.メール依存度チェック（仕事以外で）

- ① 一日、3時間以上
- ② 朝起きるとまずメールの確認
- ③ 常に携帯やパソコンを手離せない
- ④ 仕事中でも私用メールが入るとみてしまう
- ⑤ 会話中でもメールに返信
- ⑥ 寝る時、携帯は枕元に置く
- ⑦ 情報収集はテレビや新聞よりインターネット
- ⑧ 友人は、ネット社会の方が多い。

- ・5つ以上はメール依存、
- ・3から4は要注意
- ・2以下は問題なし

3

3-1.最も危険で依存度が非常に高いのが、 ネットゲーム（オンラインゲーム）である。

ネットゲーム依存度チェック(①～⑤)

- ① 不就労・不就学の状態で家にこもっている
- ② 一日10時間以上オンラインゲームやインターネットをやっている
- ③ 朝起きてテレビやラジオ等よりも先にパソコンを立ち上げることが多い
- ④ 外出目的のほとんどは、パソコン・ゲーム本や雑誌をみたり、コンビニの電子マネーを購入するためである
- ⑤ 会話の大部分はチャットやオンラインゲームのことが多い

4

3-2.最も危険で依存度が非常に高いのが、 ネットゲーム(オンラインゲーム)である。

ネットゲーム依存度チェック(⑥～⑩)

- ⑥ 勉強や学校・仕事のことを話すと不機嫌になることが多い
- ⑦ 家族との会話が少なくなり、意味もなく塞いだり、笑ったり、考えごとをしていることが多くなる。
- ⑧ ネットをやっている時は声をかけても顔をくだけで返事が返ってこない。
- ⑨ 食事や睡眠時間が狂い始め、生活全体が不規則になっている
- ⑩ ネットをやっていない時は、常に落ちつかない

- ・5つ以上はメール依存、
- ・3から4は要注意
- ・2以下は問題なし

5

4-1.和夫君(14)の事例

中学2年、東京在住、3人家族、不登校

- ・ 幼い頃から小学生低学年までは、友達と活発に遊ぶ子どもであった
- ・ 小学4年頃から親に反抗するようになった。
- ・ 級友は中学受験をめざして塾に通うようになった。
- ・ 放課後、遊び相手がいなくなった。
- ・ 両親は塾や水泳等の習い事を勧めたが本人は行く気がなかった。
- ・ 小さい頃からゲームやアニメ好きであった。
(テレビゲームやDS等)

6

4-2.和夫君(14)の事例

小5の時、あるテレビアニメにはまる。

- ⇒そのアニメをパソコンで検索して、HPがあることに気が付く。
- ⇒HPをみていると、そのアニメのオンラインゲームがあることがわかる
- ⇒HPのゲーム参加をクリックすると、簡単に家のパソコンにダウンロードができる。
- ⇒ゲーム参加の指示に従い、自分好みのアイテムを作り、すぐに、ゲームに参加
- ⇒それ以来、学校から家に直帰し、夕飯とお風呂以外、寝るまでパソコンから離れなくなった。休みは一日中やっている。
- ⇒寝る時間も遅くなるので、親が注意や制限をすると、暴言や暴力がはじまる
- ⇒ある日、早く寝たと親は思い安心したが、深夜物音がするので、居間に行くとネットゲームやっていた。その後、朝起きず不登校がはじまる。

7

5.ゲーム依存になる背景

- ・日本は、子どもを消費者にする社会、その代表的なものが、マンガ、アニメ、ゲーム機⇒ 漫画・アニメ産業の隆盛
- ・テーブルゲーム・カードゲーム・将棋等(人間関係のスキルが育つ)から電子ゲームへ(一人遊び)
- ・ゲームが現実社会から仮想社会へ
- ・スマートフォン(携帯電話)を使いソーシャルゲームへ
- ・ヘビーユーザーのパソコンを使いオンラインゲームへ

8

6.電子ゲームの歴史の中で重要な位置を占める テレビゲーム

- ・スペース・インベーダーゲーム(1978)、ファミコン(1983)、スーパーファミコン(1990)
- ・プレステーション(1994)プレステーション2(2000)プレステーション3(2006)
- ・携帯型ゲーム機 ゲームボーイ(1989)発売からニンテンドーDSプレステーション・ポータブル(PSP)(2004)、ニンテンドー3DS(2011)

テレビゲームと携帯型ゲーム機は、プレステーション2以降の機種(インターネットに接続可)以外は殆んど一人遊びのゲームでありクリアで終わる一方通行の単純なゲーム(依存性は低い)⇒ポータブル⇒スマートホン等の携帯電話への移行が考えられる。

9

7-1ソーシャルゲーム

最近、登場したiPhoneやスマートフォンはパソコン端末機であり、インターネットに常時接続している簡易パソコンである。これを使い、ソーシャルゲームのユーザーが急増している。

ゲームは無料だが、利用料やアイテム等の課金費用がかさみ、射幸心を煽るという指摘から、「コンプガチャ」の規制に消費者庁が決定した。気軽に遊べ、単純なゲームである。依存性は薄い但他的犯罪へ繋がる問題が多い。

10

7-2ソーシャルゲーム(ハマる仕組み)

ソーシャルゲームからオンラインゲーム(ネットゲームへ)

スマートホン等の購入⇒SNSに参加(無料)⇒グリーやDeNAを使い
 ソーシャルゲームに参加⇒簡単に勝つ⇒興味を持つ⇒もっと強くなりたい
 ⇒アイテム購入(武器・防具)さらに強くなる(有料)⇒もっと強くなりたい
 ⇒レア・アイテムを欲しい⇒コンプガチャ(バクチゲーム)に参加(有料)
 ⇒アイテムがそろい強くなる(単純である)⇒さらに高度なゲームへ
 ⇒ノート型パソコンを使いオンラインゲーム⇒演算速度が速く、動きが
 素早く、連打のできる⇒デスク型パソコンで高性能なものを購入、
 オンラインゲームのヘビーユーザーになる⇒ネット廃人へ

11

8-1.オンラインゲームとソーシャルゲームの違い

オンラインゲーム(ネットゲーム)とは

不特定多数の人(参加者が1万人規模のゲームもある)が、インターネットの中にある仮想社会で遊ぶゲーム、そこには仮想空間と仮想現実があり、人間関係(キャラ関係)家族・恋人、憎愛、利害関係も存在する。ゲームはエンドレスゲーム、ゲーム配信会社の経営は課金システムとアイテム販売の2通り、パソコンやプレイステーションで遊ぶ、世界的なゲームである

12

8-2.オンラインゲームとソーシャルゲームの違い

オンラインゲーム(ネットゲーム) の問題点

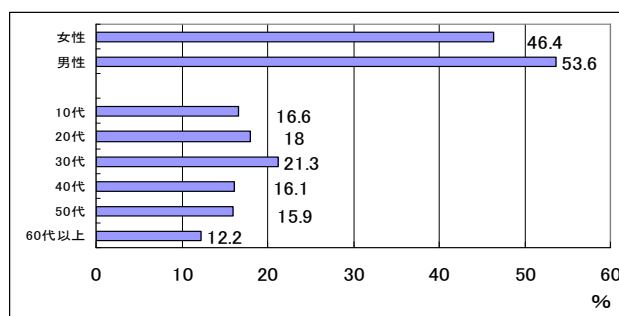
依存性が非常に強い、一度嵌ると抜け出るのに数年かかる場合が多い。興奮し暴力行動がしばしば起こり、思春期の子どもは残虐性や性や暴力に対する規範意識が崩れる場合も多い。ゲーマー同士で、詐欺横領等が起こることもある。また、父親のクレジットカード番号を盗み、父親になり変わり勝手に使用する、不適切な性を含む交際が起こることもある。

最近の傾向として、ボイスチャット、簡単なダウンロード、パソコンの高性能化によって低年齢化が進む

13

9-1.主に携帯等を使うソーシャルゲームとは

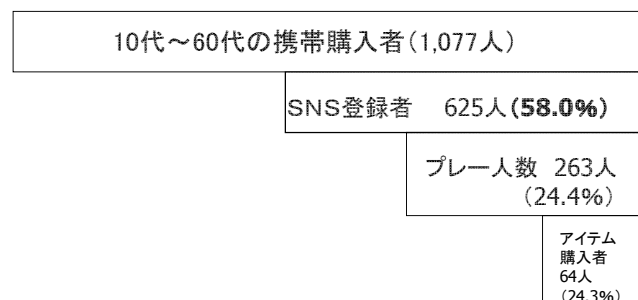
調査対象は、全国10代～60代以上のインターネットユーザー1,077人



14

9-2.主に携帯等を使うソーシャルゲームとは

10代～60代1,077人のSNS利用イメージ



※プレー人数は過去1年以内に「ソーシャルゲーム」でプレイしたことがあるか、現在プレイ中であると回答した人数

15

9-3.主に携帯等を使うソーシャルゲームとは

主にスマートフォンなどの携帯でプレイをする。オンラインゲームに比べ、非常に単純なゲームが殆んどである。(依存性は薄いがある。プレイヤーの多くは、暇を見つけでは年がら年中やる場合が多い。本業をやらなくなることはあまりない。)

しかし、これらのゲームでは飽き足らず、同種で上級の高度なオンラインゲームのユーザーに変わって行くことも多い。(ゲーム企業の今後の戦略)

16

10. ソーシャルゲームの問題点

最近、急速に利用者が拡がっている。



iPhoneやスマートフォンの普及と子どもや若者がユーザーになる。
GREE(ブラウザゲーム)やDeNA(モバゲー)の企業戦略

はまると費用が非常に嵩む、
不適切な交際目当てのユーザーも多い

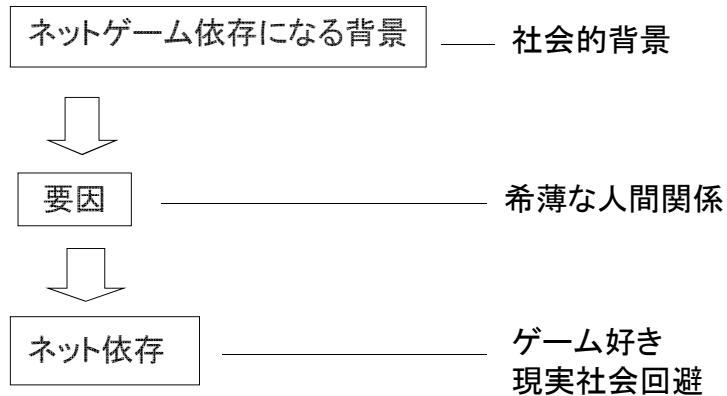
17

11. 日本社会でのインターネットの利用についての他の問題点

- ・ パソコン・携帯電話の急速な普及によって、法律が現状に追いついていない
- ・ 匿名社会のできごととして、無責任な使い方(誹謗・中傷・いじめ・脅迫等)が横行している。
- ・ 人間関係の希薄な社会、孤立化した社会への渴望
- ・ 最近是不登校の引き金にも長期化(ひきこもり)の原因にもなっている
- ・ 都市より地方の方がネット依存の子どもや若者が多い。

18

12. ネットゲーム依存になる背景



19

13. 長期化する要因

- ・ 現実社会の人間関係 < ネットの仮想社会
- ・ 現実の社会的評価 < 仮想の社会的評価
- ・ 責任が重いく責任なし
- ・ 楽しくない < 楽しい
- ・ 仲間が少ない < 仲間が多い

20

14. ネット依存になりやすいタイプ

人との関係を何となく

- ・ 疎(うと)ましく感じる
- ・ 知らず知らずに引いてしまう
- ・ おっくうである
- ・ 何となく不安を感じる

しかし、一人でいると、

- ・ 寂しさを感じる
- ・ 虚しさを感じる

21

15. ネット依存への対応

- ・ 前提「ネットゲームは依存性の強いゲームである」という認識を社会・本人・家族・学校が持つ
- ・ 環境整備は行わないこと
- ・ 18歳までは自室でインターネットが接続できないようにする。(無線ランは家庭では使わない)
- ・ 大学生もデスク型は使わず、ノート型パソコンにする。なるべく、インターネット(情報処理)などの専門の勉強する以外は旧型、低性能のものを買い与える)
- ・ 接続回線も大容量の情報を素早く送れる光ケーブル等は契約せず、ADSLなどで充分である。
- ・ パソコン2台目の外付けのハードデスクなどの附属物は買わない。

22

16.彼らが抱えている問題

- ・ 人間関係のスキルが乏しい...会話の幅が乏しく、さらに一方的である。
- ・ 非言語も含めたコミュニケーション能力が乏しい・経験・体験不足になる
- ・ 自信がないため現実逃避(傷付きたくない)⇒回避性の行動＝私事化優先

ネット依存が長くなると

- ・ 思考の視野が狭くなり、他罰的、攻撃的な言動が多くなる⇒社会適応が難しくなる
- ・ ネットの情報(リテラシーされていない情報)に操作されやすくなる⇒一種のマインド・コントロールされているかのような言動⇒快楽主義が強くなる(ネット依存が進む)
- ・ 昼夜逆転・不規則な食事や生活のため体力が極端に落ちる。しかし、自分のゲーム内でのキャラクターは勇者や誰にも負けないスーパーマン...現実の自分との大きなギャップ「現実社会は仮の姿でありネットの自分が本来の姿である。」(ネット廃人)

23

17-1.ネット依存からの克服

(1)現実社会の人間関係＞仮想社会の人間関係

家族での会話を多くする。ゲームのことしか話をしない、他の話は拒否する(避ける...話も、面と向うことも)場合は、ゲームを止めさせようとする、暴力や拒絶が益々ひどくなり、親子関係に大きな拒絶が入り完全に対応できなくなる。そんな場合は相手の懐に飛び込む必要がある。

24

17-2. ネット依存からの克服

(2) 本人にはネット依存になっているという自覚がない。

ネット依存度チェックをする

前提「パソコンや携帯電話を私用で」

- ① 必要以上に着信情報の確認をする
- ② 夜も電源を切らない
- ③ 1日3時間以上使用する
- ④ 友人は現実社会より仮想社会の方が多い
- ⑤ 情報はマスメディアのリテラシーされたものより、インターネットのサイトで知る
- ⑥ いつでも、パソコンや携帯電話のメールを気にする
- ⑦ 会話中もメールが入ればそちらを優先し返事をする
- ⑧ 暇なときはインターネットに時間を費やすことが多い
- ⑨ 朝起きると、テレビやラジオをつけるよりも、先に携帯電話やパソコンでメールの確認をする
- ⑩ ネットゲームをすると夢中になり、他のことに興味がいなくなる

10問中7問当てはまると「ネット依存」

10問中4～7問で「注意が必要」 3問以下問題なし

25

17-3. ネット依存からの克服

「ネット依存」や「注意が必要」の場合は本人に告げる

- ① 自主規制を迫る、そして、できない場合は保護者規制になることを書面で確認
- ② 保護者規制に移る、できない場合は第三者規制にはいる
- ③ 第三者規制に移る、できない場合は専門機関での宿泊や専門病院での入院を確認
- ④ 専門機関での生活(3か月以上)

各規制は1週間の観察で①から③とレベルを上げていく、規制内容として、必ず、時間規制(時間帯と総時間数)を入れる。

26

17-4. ネット依存からの克服

- ① 専門機関ではネット環境から一時切り離しを行う
- ② 日常生活の取り戻し
- ③ P23の問題点を克服できるような治療や対応を行う
- ④ 社会(就労)や学校への復帰の支援を行う
う…学習や就労体験を行う

27

18-1. フィルタリングについて

- ・「フィルタリングは掛けないより、掛けた方が良い」という程度のもの(過信は禁物)
- ・ 2007年青森の女子高生殺害事件…出会った場所はゲームサイトのモバゲー
- ・ 2007年11月 総務省検討会
- ・ ⇒NTTドコモ、ソフトバンクモバイルなど携帯会社4社に対し未成年が使用する携帯は原則的にフィルタリングを掛ける」
- ・ ⇒携帯サイト会社「一律のフィルタリングは問題」猛反発
- ・ ⇒2008年4月 総務省「モバイルコンテンツ審査・運用監視機構」(EMA) 第三者機関設立

28

18-2.フィルタリングについて

- ⇒サイトの「健全性」をEMAが審査、認定サイトをフィルタリング対象外とする
- ⇒有害サイト規制法成立、2ヶ月前に携帯サイト会社が資金拠出
- ⇒同法が施行される前にグリーやモバゲー、ミクシィを含む大手人気サイト24サイトを「健全」と認定、フィルタリングの対象外とする
- ⇒「健全」のもの差しはない
- ⇒「もの物差し」の妥当性なし、2009年警察庁が大手交流サイト9社妥当性の要請
- ⇒しかし、「ミクシィ」サイト内のグループで出会い系600件あった。
- ⇒要請を受けた会社、ミクシィ、グリー、DeNA、オーブンドアなど6社はEMAの認定を受け、フィルタリングから除外
- ⇒その後も被害に遭う、児童生徒は急増している。

資料提供 読売新聞社「親は知らない」より

29

END

最後までご静聴頂きありがとうございました。
明日の指導に結び付くよう願っております。

30