

どう防ぐ?



ネットトラファル 6

今回はゲームについての話題である。まず言いたいのは「ゲーム＝悪」ではない。また子どもが悪いわけでもゲーム製作会社の存在が悪いわけでもない。しかし今、子どもたちとゲームの関わりにおいて、以前とは別質な大きな問題が起きていることを知っていたきたい。

かつてファミコンなど据え置き型ゲーム機が世間を席巻したが、今のゲームの主流はネット接続を前提としたデジタル配信型。これがゲームコンテナ市場の8割を占める(ファミ通ゲーム白書2015)。注意すべき

は、これが今までのそれとは中身も仕組みも全くの別物ということ。心配は主に2点。時間と中毒。そして課金制度だ。

◇ まず時間、そして中毒性の心配について。

かつてのゲームは場面をクリアし、それを続けていけば終了だった。しかし、ネットゲームには「終わりがない」。運営会社はできるだけ長くゲームで遊んでほしいため、次々と新しい仲間、場面、敵、アイテムが出てくる。そして時間をかけ、お金を払えば、より有利な武器、技、仲間が手に入り、より深いステ

ージへ入っていきける...。この誘惑に勝つには強い意志が必要。しっかりやめよう」と決意しないとやめられない子が出てきてしまう。

終わらないネットゲーム

中毒や課金防ぐ自律が大切

◇ もつ一つの心配は金のこと。

ネットゲームの多くは無料で始められる。しかし、膨大な費用をかけて

を上げようとしている。

◇

ゲーム仲間が待ってるはず... スマホが見たい!



S. TSUDA

作ったものが無料で遊べるはずがない。どのゲームもあの手この手で集金する仕組みを確実に備える。

ちなみに(株)LINEの収益は50%がゲーム課金、30%がスタンプ売り上げ。LINE登場前に絶好調だったSNSのmixiは一時倒産寸前になったが、ゲーム(モンスト)のヒットにより業績を回復している。ネット運営会社にとって、ゲームは命綱のことが多いため、必死に利益

繰り返しになるが、子どももゲーム会社も悪くない。ゲームで脳機能や処理能力が向上という説もある。ただし自律できない子どもにとって、ゲームは大きな危険性を秘めている。大切なのは本人の自制・自律。「既に1時間やったからやめよう」「課金は絶対にしない」と、自らをきちんとコントロールする自信がない子どもは、ネットゲームから距離を置いた方が賢明だと思う。

ネットゲームをした、と子どもに言われた時、大人はその子の性格や状況を判断し、危険性を理解した上で、相談や助言をすべきだと思う。