動画教材解説シート

No. M04

気もちもオンライン？
#60秒情報モラル

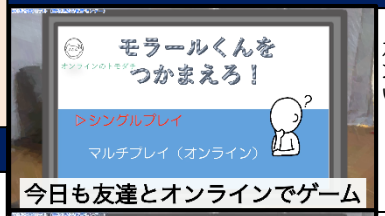
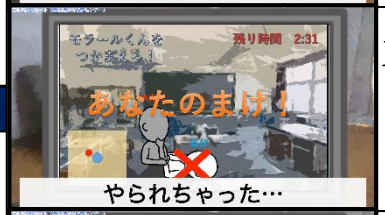
キーワード

#オンラインゲーム
#コミュニケーション
#長時間利用
#思い込み

この動画の活用に当たって

大人にも子供にも人気のある娯楽の1つがゲームです。かつては同じ場所で顔を合わせて遊ぶ必要がありましたが，離れていても一緒に遊ぶことができるようになりました。しかし顔を合わせないことから相手の感情を推測できず，トラブルになることもあります。文字・音声のチャットができるものもありますが，対面ではないことからすれ違いも多くなりがちです。普段から，相手がどんなことを思っているか想像したり，わからなかったことを対面で確認するなど，関わり方に気を付けることが大切でしょう。また，ゲームの長時間利用については，WHO（世界保健機構）がゲーム依存症の危険性を提唱しています。

動画はこちら

動画の流れ		気付かせたいことの目安 ★（小1～3）	★★（小4～6）	★★★（中1～高3）	□ 補足・解説 ◆ StepUp アクティビティ
	いつものように友達とオンラインゲームをしている。		□ 知っている人とも知らない人とも，共通の趣味で交流できる良さがある。		□ ゲーム機がインターネットにつながると，SNSのような機能が使えることがあります。必要に応じて機能制限の設定をすることが大切です。
	友達とゲームをしていて，負けてしまう。	□ 残酷なシーンのあるゲームは嫌だ。			□ ゲームには内容に応じて，推奨年齢が設定されています。CERO（コンピューターエンターテインメントレーティング機構）が，A（全年齢）～D（17歳以上）やZ（18歳以上のみ）という設定を行っています。ゲームを選ぶ際に参考にしましょう。
	長時間やっても勝てないのでいらいらしてきている。	□ 長時間ゲームをやり続けるのはいけない。	□ うまくいかずいらいらするのなら一度やめるとよい。		◆ 「うまくいかないときのイライラを解消する魔法の言葉！」を考えよう。（例：ま，いっか。大丈夫，大丈夫。） □ ゲーム依存症になると，何よりもゲームを優先させてしまい，日常生活に支障が出てきます。節度を持って楽しめるようにしましょう。
	相手から「ありがとう」というメッセージが届く。		□ 相手が「勝たせてくれてありがとう」という皮肉で送ってきているのかもしれない。 □ 一緒に遊んで楽しかったので送ってきたのかもしれない。		□ 対面してのコミュニケーションでは，身振りや表情，声色などの非言語情報から，相手の考えや気持ちを読み取れます。それらができないオンラインでの交流には難しさがあることを忘れないようにしましょう。
	自分のことを馬鹿にしているのではないかと思うようになる。	□ 負け続けているから相手は自分を弱いと思っているんじゃないか。			□ 思い込みは，思い込んでいる自分ではなかなか気付かないことがあります。出来事を第三者に話すことで整理し，別の角度から自分を見つめ直すことができるかもしれません。
	翌日顔を合わせると，自分だけがいらいらしており，相手にそっけない態度をとってしまう。		□ オンラインゲームでの思い込みを引きずっている。 □ 相手がどんな思いだったか確認すればよい。	□ 自分だけが勝ち負けにこだわっていたのかもしれない。	◆ お互いが気持ちよくゲームを楽しむには，どうすればよかったか考えてみよう。