この度　応募したコンテンツに付き利用方法の一例を紹介します。

岩国高等学校　山下裕司

１　論文「課金ゲームを断罪する」　　指導者がご一読ください。課金ゲームが決して無料ゲームでないことを認識した上でそのはらんでいる問題点についてご一考ください。

２　スライド「LHR課金ゲームの内情モラル教育」は情報モラル教室でご利用ください。 対象　中学　高校（１の論文を参考に解説をします。）

　このスライドの目的としては

　①　課金ゲームが課金を促す手法の巧妙さを伝える

　②　ネットゲームの環境が青少年にとって安全に整備された環境ではないことを伝える

３　「スケルトンゲーム」

課金ゲームの構造を見えるようにしたゲームを通じて，課金行為の意味を考えさせることを目的とします。課金を繰り返すむなしい行為を体験できるようになっています。

指導者がコンピュータ画面を提示できる環境での使用を想定しています。

①　プロジェクタで生徒に「スケルトンゲーム」を提示し，マクロが有効な状態で開きます。

②　このゲームは，無料ゲームにおける課金システムの仕組みを体感するためのものであることを説明します。

③　中央の「開始」ボタンを押すと画面がゲームの画面に切り替わります。

④　次のように仕組みを説明します。

黄色い「勝負」ボタンを押すと「YOU」と「敵」にそれぞれ０から１００までの整数が確率分布に従ってランダムに発生します。

大きい数が出たほうを勝ちです。YOUが勝つと敵の確率分布が変化して敵が有利になっていきます。

勝負を繰り返すと，だんだんとYOUが勝てなくなっていきます。YOUは「課金」ボタンを押して課金することができます。課金すると課金金額に応じて敵の確率分布が変化してYOUが有利になります。ただし，「ガチャ」の要素を取り入れており，常に課金が有効に働くものではない構造になっています。

「リセット」ボタンを押すと確率分布が公平な初期状態に戻ります。

「偏リセット」ボタンを押すと確率分布が最初から不公平な状態になります。

⑤　生徒がコンピュータを利用できる環境であれば生徒にこの「スケルトンゲーム」を配布し，マクロが有効な状態で開かせ使用させます。