

## 情報モラル研修 9 (1 部)

# ソーシャルゲーム

やまぐち総合教育支援センター

情報モラル

情報モラル研修会を始めます。  
テーマは「ソーシャルゲーム」です。  
(★)

## 研修のゴール

ソーシャルゲームについて知るとともに、ソーシャルゲームにおける課金トラブルについて知る。

本研修のゴールは、「ソーシャルゲームについて知るとともに、ソーシャルゲームにおける課金トラブルについて知る。」です。

(★)

## 1. ソーシャルゲームって何？



やまぐち総合教育支援センター

情報モラル

ソーシャルゲームとは一体どんなものでしょうか。

テレビゲームは多くの方が見たりやったりした経験があるのではないのでしょうか。

テレビモニタを前に、一人で、もしくはプレイヤー同士で対戦したり、協力したりしながら場面をクリアすることに熱中したと思います。

(★)この場合、家の中のある1室でゲームが行われていました。つまり、とても狭い世界でゲームが行われていたわけです。

(★)最近の子どもたちもパソコン、スマートフォン、もしくは各社が出すゲーム機等でゲームを行っています。

(★)大きな違いはそのほとんどがネットの世界とつながっているという点です。つまり、広い世界の中でゲームが行われているのです。

(★)ソーシャルゲームとは大まかに言えば、こうしたネット上で行われるゲームのことだと言えます。

(★)



ゲームの一例を見てみましょう。

まず、

(★)自分が操作するキャラクターがいます。プレイヤーは目的を達成するために、様々なアイテムを獲得していきます。

(★)つまり、これらのアイテムを獲得しながら、操作するキャラクターを育てていくわけです。

ここで、

(★)これらのゲームがネット上で行われていることを思い出してください。ネット上ということもあり、

(★)同じくゲームに参加している他のプレイヤーと交流し、協力して目的の達成を図ることもあります。

(★)自分だけのキャラクターを育て上げ、目的を達成することや、同じゲームフィールドで他のプレイヤーと交流できるといったことから、子どもたちは現実とは違った別の世界に魅力を感じるわけです。

こうしたゲームがジャンルごとにあります。

(★)

### 3. ソーシャルゲームにまつわるトラブル事例



先ほどのゲーム内容の紹介で「アイテムを獲得する」と言いました。ソーシャルゲームについては、実はこのアイテムをめぐる多くのトラブルが発生しています。

子どもたちにとってはアイテムを増やし、キャラクターを育てていくことは魅力のひとつです。

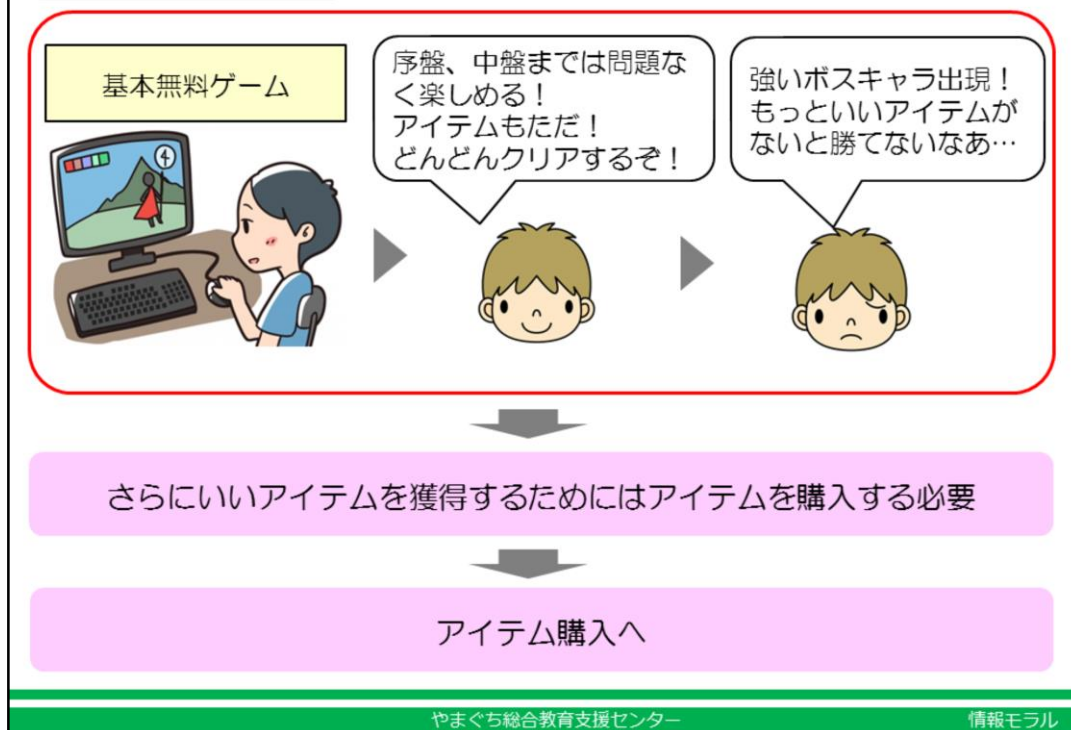
また、アイテムを増やしたことを同じゲームをする友達に自慢したいと考えるわけです。そこで、考えもせずにこのアイテムをどんどん購入してしまいます。

(★)最初に親のスマホでオンライン登録をした結果、アイテム購入の請求が親のもとにきて発覚するケースがあります。また、中には親のカードを持ち出し、年齢確認画面で年齢を偽り、20歳以上と入力した上で購入し、後に請求が来て発覚するケースもあります。

(★)こうしたケースは、子どもがソーシャルゲームにおける課金システムに対する知識をもっていないことや、直接お金を払わないため、金銭感覚が麻痺することが原因だと考えられます。

(★)

#### 4. 課金システムの一例



ところで、具体的にどのように課金システムが設定されているのでしょうか。

(★)まず、多くが無料でゲームを始められる形をとっています。

初期投資を気にすることなく、無料で手軽に始められることが多くの子どもたちを引き込む要因です。

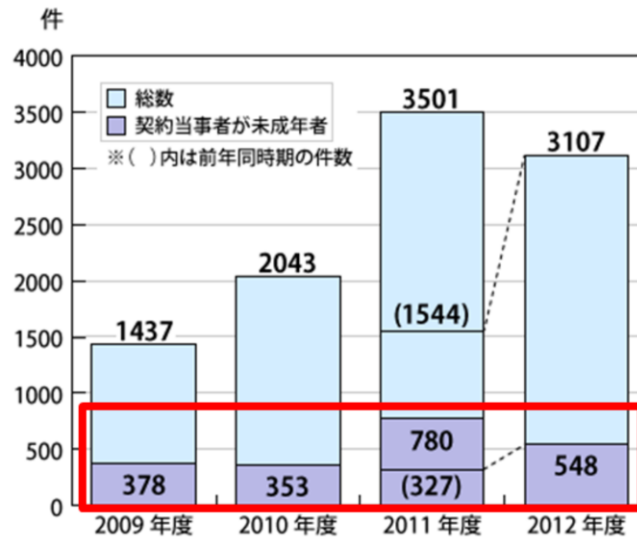
(★)無料で始めたゲームは、序盤、中盤くらいまでは無料で問題なく遊べます。アイテムも無料です。どんどんクリアし、次第にゲームにのめり込みます。

(★)しかし、次第に強いキャラが出現します。無料のアイテムでは勝てないように仕組まれているのです。

(★)強いアイテムを獲得するためには購入しなくてはなりません。こうして、アイテム購入へと子どもたちは誘われるのです。

(★)

## 契約未成年者によるオンラインゲームの課金トラブル増加



独立行政法人国民生活センターWebサイトより  
 ( [http://www.kokusen.go.jp/news/data/n-20121220\\_2.html](http://www.kokusen.go.jp/news/data/n-20121220_2.html) 平成28年5月1日アクセス )

やまぐち総合教育支援センター

情報モラル

国民生活センターによれば、グラフのように、オンラインゲーム（ソーシャルゲーム）の課金トラブルは増加傾向にあり、契約者が未成年者である割合も増加しています。  
 (★)

2部では、ソーシャルゲームによる課金トラブルの未然防止として学校、家庭ができることは何か考えましょう。

2部では、こうした現状を踏まえ、ソーシャルゲームによる課金トラブルの未然防止として学校、家庭ができることは何か考えましょう。  
(★)