

教材：白熱するオンラインゲーム

■対象：小学校中学年～中学校

■関連する教科等：

- ・ 道徳：相互理解、寛容 / 節度、節制
- ・ 情報モラル
- ・ 特別活動

<教材制作の意図（授業のねらい）>

オンラインで協力しながら遊ぶことのできるゲームが流行しており、子どもたちにも人気である。そうした中、オンラインゲーム上での喧嘩、いじめ、ハラスメント行為などの事例が散見されるようになってきており、注意が必要である。オンラインゲームの特性を踏まえつつ、適切なコミュニケーションのあり方について考える機会をつくりたい。

日頃ゲームで遊んでいる時に、熱中するあまりついつい攻撃的・暴力的になってしまうことはあるだろう。ことにオンラインゲームでは、「顔」が見えないまま遊ぶため、自分の攻撃性・暴力性に無自覚になってしまいがち。一方で、一人でなく複数人で遊ぶことになるため、互いに影響を与え合い、良からぬ振る舞いがエスカレートしてしまうこともあるだろう。また、オンラインでいつでもどこでも繋がれるため、エスカレートした状況から距離を置くことも容易ではない。結果として、自分たちの攻撃性や暴力性に気が付かないまま、誰かを傷つけてしまうことになるかもしれない。

本教材では、オンラインゲームで遊ぶ友だち 4 人組が描かれる。最初は皆で楽しく穏やかに遊んでいたものの、次第に過度に熱中するようになり、攻撃的・暴力的な言葉が使われ出す。主人公はひとりその状況に違和感を抱くのだが、皆の話題の中心はオンラインゲームであり、その状況から距離を置くことは難しい。ゲームで遊んだ後、「楽しかったはずのゲームが、なんだか楽しくなってきた」とひとりつぶやく主人公の気持ちを想像しながら、オンラインゲームでのコミュニケーションについて考えていきたい。

なお、本教材はゲーム機を描いたものであるが、内容は、GIGA スクール時代における端末の活用の仕方や、SNS でのコミュニケーションなどに関連させることも可能である。

<話し合いのポイント>

- ・ オンラインゲームに熱中するあまり、自分でも気づかぬうちに攻撃的・暴力的な言葉を使うようになってはいないだろうか。また、仲間内で盛り上がるあまり、攻撃性や暴力性がエスカレートしてはいないだろうか。そうしたことに、どうしたら気付けるだろうか。
- ・ そもそも、なぜ攻撃的・暴力的な言葉を使うようになってしまうのだろうか。
- ・ 仲間のノリに付いていけないと感じたときに、どう付き合ったらよいのだろうか。特に、オンラインでのコミュニケーションのように繋がりが続く時間が多い場合にどうしたらよいだろうか。
- ・ 攻撃的・暴力的な言葉が発せられている場面に居合わせ、嫌な気持ちになってしまうことはないだろうか。その気持ちをどう落ち着かせたらよいだろうか。
- ・ ゲームの中だけなら、攻撃的・暴力的な言葉を使っても許されるだろうか。

<授業プラン> (45～50分)

活動内容	補足・留意点等
<p>1. <u>マンガに描かれている問題点を共有する。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ふだんオンラインゲームで遊んでいるか、どのような所が楽しいか、トラブルに遭ったことはないか等について考える。 ・ 教材「白熱するオンラインゲーム」を視聴する。 ・ 教材の内容や問題点をおさえる。 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 小グループで、教材を視聴した感想をざっくばらんに話し合う。 ➢ どのような問題が生じているのか（マサルさんは何にこまっているのか？）を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 話し合う時間を確保するため、導入にあまり時間をかけず早めに教材を視聴する。導入の話をせず、すぐに教材視聴に入ってもよい。 ・ 意見を言いやすい雰囲気をつくるよう心がける。 ・ 教材で描かれる問題を「○○問題」「○○ゲーム」のように客観的に表現させ、本時ではそれらの解決方法を皆で探っていこうという仕方で展開してもよい。
<p>2. <u>問題点について深く考えるために、登場人物の状況や気持ちを想像する。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Q：<u>あなたがマサルさんだったら、このあとどうしますか？ 自分の考えに近いものを次の選択肢から選んで、理由も書いてください。</u> <ul style="list-style-type: none"> ◇ A：これまでどおりみんなとゲームで遊ぶ ◇ B：ゲームで遊ぶのはことわる ・ 個人の考え（選択と理由）をノートに書く。 ・ 挙手等により、選択肢を選んだ人数（今のクラスの状況）を把握する。 ・ 小グループで、それぞれの意見について話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ クラスの状況に応じて、選択肢を子どもたちに提案させたり、「C：その他」という選択肢を追加したり、選択肢を用いず自由に議論をさせたりしてもよい。 ・ クラスの状況によっては、「マサルさんはどちらを選ぶでしょうか」に変えてもよい。 ・ 小グループでの話し合いなどを取り入れ、ひとりひとりが「話す・聞く」時間の総量を増やせるよう留意する。
<p>3. <u>クラス全体で、問題点について多面的・多角的に考える。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ クラス全体に対して、個人の意見を発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ◇ 例) 4人でプレイするゲームなので我慢して続ける、自分だけ抜けると仲間はずれになりそう、嫌な気持ちのままプレイしたくないのでことわる、等 ・ 発表された意見をもとにして、クラスの状況に応じて話し合いを深める。 <p>例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 上記<話し合いのポイント>にある論点を参考にして意見を掘り下げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 問題に対する様々な考えや論点があることをおさえられるようにする。 ・ 発表者に対して、選択の背後にある価値観を確認したり、相反する意見についてはどう思うかたずねたりする。 ・ 意見が出づらい場合は、登場人物の心情や願いについて改めて想像させてみる。 ・ 特定の立場からの解決策を発表して終わるだけでなく、その解決策を採用した際に困ったり傷ついたりする人はいないか想像させる。多面的・多角的な思考をもとに、

<ul style="list-style-type: none"> ➤ 自分とは違う選択をした人に対して、聞いてみたいことや伝えたいことはあるか考える。異なる意見であっても理解できる面はあるか、わりきれない思いに共感できるかといったことを考える。 ➤ 他者の意見を聞いた上で、改めて選択肢について考える。なぜ意見が変容したか／しなかったかを考える。 ➤ 教材における問題はどうか解決しうるか、具体策を考える。 	<p>問題解決について考えられるよう留意する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 多様な意見を歓迎するが、いじめに類する行為や違法行為自体を積極的に肯定するような意見に対しては、思いを受け止めつつ、その行為の問題性について適切に理解をしてもらうよう留意する。
<p>4. まとめ：いじめゲームを変えるためには？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本時での話し合いを踏まえた上で、教材のような問題に直面したとき、傷つく人がいなくなるようにするために、自分（たち）はどう行動すべきか、どうすれば状況を変えられるか、ということについて考えノートに書く。 ・ 記述した内容を共有し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「○○問題」「○○ゲーム」ということを想定していた場合、問題の解決法やゲームの分岐（チェンジ）の仕方という設定で考えさせてもよい。 ・ 教材シリーズ名のもとになっている「ゲームチェンジャー」（ゲームの流れを変えられる人）という言葉を紹介し、「ゲームをチェンジするためには何が必要か？」「ゲームチェンジャーになるためにはどうすればよいか？」という問いかけをしてもよい。

※ 話し合いの仕方や授業のスタイルはクラスによって様々であると思います。上記「話し合いのポイント」や「授業プラン」をひとつの参考として、「いじめゲーム」を変える方法について子どもたちが多面的・多角的に考えられるよう、実態に応じて柔軟に授業を展開してください。