



かわさき

第34号
川崎小学校
文責 校長

ゲーム・スマートフォンの使い方

「じゃあ、9時半ね。」

「いいよ。」



これは、本校の中・高学年の教室で、下校時に交わされている会話です。この意味は、「今夜、9時30分に、ゲーム機<スイッチ>で行う通信ゲームの中で待ち合わせて、いっしょにプレイしようね。」という内容です。通信ゲームのタイトルは「フォートナイト」や「荒野行動」などです。これらゲームの中では、電話のように互いの音声会話が可能です。ゲームをしながら、良いことも悪いことも自由に話すことができます。また、ゲーム内の「フレンド」機能を使って、見知らぬ相手と友達になることもできます。実際に本校でも、ゲーム内で300人以上の友達をもつ子や、「昨日ゲームでしゃべったら、外国の人みたいだった。」と話す子もいます。また、無料で始めることができるこれらのゲームも、先へ進むためには、お金を払ってアイテムを手に入れる必要が出てきます。「課金」と呼ばれるシステムです。子どもたちの話からは、本校でも課金を利用している子がいるようです。

今週、全国的に報道されている大阪市の小学6年女児の誘拐についての新聞記事を読むとスマートフォンのツイッターを通じて容疑者と知り合ったとされています。この事件は遠い場所の出来事だと、他人事ではいられません。

ゲーム機やスマートフォンを使っている子ども、誰にでも起こる可能性があります。新聞記事には「母親は女児のスマートフォンを定期的にチェックしているが、不審なやりとりは確認できなかった。」と書かれていました。このことから、情報機器の扱いには、子どもの方が慣れていたことがうかがえます。

日々の子どもたちの会話から漏れ聞こえてくる内容をつなぎ合わせてみると、本校の子どもたちも、一つ間違えば危険なことに巻き込まれてしまう可能性もあるのではないかと心配しています。学校でも、繰り返しゲーム機やスマートフォンなどの情報機器の使い方については指導を繰り返しています。しかし、長時間、自由にゲームをやり続ける状況はあまり変わっていないようです。そこで、保護者の皆様へのお願いです。どうか、もう一度、お子さんがゲーム機やスマートフォンをどのように利用しているのか、正確に実態を把握してください。そして、安全に正しく情報機器を使うための約束をお子さんと再確認くださるようお願いいたします。