

藤川先生のコラム

トラブル続出!? オンラインゲーム

仲間と一緒にプレイするゲーム

2021年あたりから、オンラインゲームでのいじめが問題になることが増えています。番組でも取り上げられていたように、ボイスチャット（音声でのおしゃべり）や文字のチャットを通してコミュニケーションしながら遊べるゲームで、暴言や悪口を言われる被害が生じています。ゲームのアイテムを要求する、「たかり」のような行為も報告されています。

こうしたいじめの背景には、仲間と一緒にプレイするタイプのゲームの人気の、このところ高くなっているということがあります。いじめに関する報告が目立つのが、仲間と一緒に敵と戦いながら生き残りを目指す「バトルロワイヤル系」のゲームです。

「1人称視点のシューティングゲーム」ということで、FPS（First-Person Shooter）ゲームとも言われます。こうしたゲームにはボイスチャット機能が備わっており、ヘッドセット越しにおしゃべりをしながらプレイすることができます。文字のチャットでのやりとりも可能です。

敵と味方に分かれ、味方同士が助け合いながら敵と闘うタイプのゲームは、もともと、子どもたちの集団での遊びの中に多く見られます。鬼ごっこや「だるまさんが転んだ」のように1人の鬼が多数派を捕まえていくもの、はないちもんめやドロケイ（ケイドロ）のように集団対集団で戦うもの等があります。ドッジボール、サッカー、野球といったチーム対抗の球技も、同様の構造をしています。こうしたゲームでは、遊びの輪に入れることで所属欲求が満たされ、味方同士が協力することで連帯感が生まれ、敵と戦うことで緊張感が生まれ、勝敗が決するごとに勝利の喜びや敗北の悔しさがあるというように、さまざまな感情を経験することができます。この意味で、こうした集団戦闘型のゲームには、個人でプレイするゲームや、個人単位で対戦するゲームにはない魅力があると言えます。

ボイスチャットをしながらオンラインゲームをプレイするということは、2008年くらいにFPSが人気となってからある程度広がっていたようですが、ゲームとは別にSkypeやDiscordといったボイスチャット用のアプリが使われていたので、小中学生にはあまり広がっていませんでした。2015年以降の若い世代の普及、そして2017年のNintendo Switchの発売を経て、2019年くらいからのいくつかのバトルロワイヤル系ゲームのヒットに至ってゲーム用の端末（スマートフォンやNintendo Switch）に

ヘッドセットをつけてゲームとボイスチャットを同じアプリで行うことが広がり、小中学生のゲームでのボイスチャット利用が広がりました。

ボイスチャット付きのバトルロワイヤル系ゲームは、かつての鬼ごっこ等に通じる集団で遊ぶ楽しさをもたらすものなのかもしれません。こうしたゲームに子どもたちが夢中になること自体は、理解できるものです。

残虐さには注意が必要

しかしながら、バトルロワイヤル系のゲームは基本的に、残虐なゲームであることは間違いありません。こうしたゲームでは、銃器等で相手を攻撃し、傷つけていくことがプレイの中心です。こうしたゲームを、「死ね!」「やっつけろ!」などという言葉が発しながら子どもがプレイしているのでは、見ていて心配になるものと思います。こうした残虐なゲームをプレイすることが、子どもを残虐にするのではないかと不安になることもあると思われます。

残虐なゲームをプレイすることの影響については議論があるところですが、残虐な表現のあるゲームを子どもにプレイさせることには慎重になるべきだということについては、すでに社会的にある程度の合意があるように思われます。日本では、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）がゲームの性表現、暴力表現等の項目について審査し、年齢区分マーク等をつける「レーティング」という取り組みをしています。CEROのレーティングでは、代表的なバトルロワイヤル系のゲームが、15歳以上向けの「C」区分となっています。こうしたゲームを小学生等がプレイするのであれば、保護者が責任をもって適切な態度でプレイできるようにすることが求められています。鬼ごっこやドロケイなどよりも、最近のバトルロワイヤル系のゲームの方が、誰かを傷つける危険があるということに、注意が必要です。

残虐なゲームのプレイが子どもの残虐さにつながるかはともかく、プレイ中の残虐あるいは乱暴な言葉づかいにつながることは、否定しようのない事実です。そして、そうした言葉づかいが子どもたちの間でなされれば、苦痛を覚える子どもが出てくることは当然です。

子どもたちの集団の中でバトルロワイヤル系のゲームが利用されているのであれば、自分たちが乱暴な言葉づかい等で誰かに苦痛を与える可能性について考える機会を設け、どうすれば誰かに苦痛を与えることなくプレイできるのかを考えられるようにしてほしいと思います。また、仮にゲームをプレイしている中で嫌な思いをした場合にどうすれば上手に解決に迎えるかについても、考えておけるとよいでしょう。

藤川大祐（ふじかわ・だいすけ）

1965年、東京生まれ。千葉大学教育学部教授（教育方法学、授業実践開発）。

メディアリテラシー教育、キャリア教育、数学などさまざまな領域の授業づくり、教材づくりを研究。いじめ防止のための授業プログラムの開発にも取り組み、いじめ関連会議の委員等を歴任している。

千葉大学教育学部附属中学校長を併任しており、いじめ問題への組織的な対応等に取り組んでいる。

主な著書に、『「いじめに対応できる学校」づくり』（ぎょうせい）、『教師が知らない「子どものスマホ・SNS」新常識』（教育開発研究所）、『授業づくりエンタテインメント!』（学事出版）等がある。