りょうかわ

学校だより　令和3年7月9日発行　第7号　新潟市立両川小学校

フォートナイト　どう思いますか？

校長　　中村　雅芳

下記の記事をネットで見つけました。

「フォートナイト」の小学生親子 Duo 大会が東京メトロ主催で夏休みに開催

東京メトロは，小学生親子向けのｅスポーツ大会「小学生親子 Duo 大会 in 東京 FEATURING FORTNITE」を８月 22 日 13 時から 17 時 30 分までオンラインにて開催する。参加は無料。／本大会は，東京メトロ初の開催となるｅスポーツ大会。東京メトロでは世代や性別に関わらず多くの人が楽しめるｅスポーツを通じ，「東京の魅力・活力の共創」を実現すべく，ｅスポーツ事業を開始。６月に赤羽岩淵駅にてｅスポーツ専用のトレーニング施設「ｅスポーツジム」をオープンし，さらなる事業の拡大に向けてｅスポーツ大会の開催についても準備を進めてきた。／今回，新型コロナウイルス感染症拡大の影響で，屋外レジャーや旅行など，親子が一緒に楽しめる機会が制限される中でも親子で一緒に楽しめるようオンラインにて開催し，新たなコミュニケーションツールとしても注目されているｅスポーツを通して，親子の絆を再確認する場を提供するとしている。／ゲームタイトルは小学生にも支持されているバトルロイヤルゲーム「FORTNITE」を用いて，計９０組の親子が２グループに分かれてそれぞれ２試合を実施する予定。（2021.7.6 Tue.）

※参考までに協賛企業は，大成建設，三菱電機，ローソン，ジェーピーディーエイチ，アルインコ，合同会社 Endian，PE-BANK，日立製作所，コクヨ，ホテル椿山荘東京

これまでネットゲームやゲーム依存，ゲーム障害などについて強い危機感をもち，学校だよりでも繰り返し保護者の皆様に注意喚起してまいりました（2019.5.27 号・2019.6.25 号・2019.10.23 号・2020.7.13 号・2020.10.16 号・2020.12.10 号）。６月１１日（金）の情報モラル講演会でも，講師（警察官）から「ゲーム依存の怖さ」についてお話を伺ったばかりでした。娯楽としてのゲームの効用や必要性は理解しつつも，基本的には小学生の健全な発育を阻害するものであり，遠ざけてほしいものだと私は捉えてきました。そんな私にとって，上記の記事はとても衝撃的でした。

フォートナイトは，ＣＥＲＯレーティング*でＣレベル（１５歳未満には不適当）に相当します。法的拘束力はありませんが，保護者が子どもにゲームを買い与える際の大きな抑止力となっていたはずです。そのレベルのゲームが「ｅスポーツ」という名の下で，小学生を対象とする大会まで堂々と開催されるようになった。しかも，協賛企業として名を連ねるのは，おなじみの会社ばかりです。

フォートナイトを開発するアメリカのエピック・ゲームズは「アカウント数が世界中で５億を超えた」と６月下旬に発表しました。フォートナイトの登録ユーザーも，世界中で３億５０００万人を超えたそうです。もちろん，これまでの最高数です。コロナ禍が後押しした結果だそうですが，これだけ儲かれば，なし崩し的に「問題なし」となってしまうものなのでしょうか。保護者の皆様は，どうお考えになりますか。

多勢に無勢という旗色の悪さを感じながらも，私自身は，やはり「小学生にフォートナイトは認めたくない」という思いです。それは，成蹊大学 高橋暁子 客員教授の考え（2020.12.25 のネットニュース）に，強く賛同するからです。以下，割愛です。

近年，「フォートナイト」の他，「荒野行動」「エーペックスレジェンズ」などのバトルロイヤル系ゲームは小中高校生などの子どもの間で人気となっているが，トラブルが多発していることでもよく知られる。これらのゲームの多くは，ボイスチャットできる，つまり話しながらプレイできるという特徴がある。

子どもの間でトラブルが多発し，問題が学校に持ち込まれる例は増えている。「学校で禁止にしてほしい」と保護者から訴えられたり，実際に禁止となった学校もあるほどだ。

このようなオンラインゲームきっかけに，どのようなトラブルが起きているのだろうか。トラブルは，主に「子ども自身の暴言」「仲間はずれなどのいじめや人間関係トラブル」「高額課金」「長時間プレイなどの依存問題」「知らない人とプレイすることでの個人情報漏洩や出会い系被害」の５つに大別される。

「子ども自身の暴言」と「仲間はずれなどのいじめや人間関係トラブル」はつながっている。子どもがゲームで悪口や暴言を吐くようになり，その結果いじめや人間関係トラブルにつながる例はとても多いのだ。

「子どもがボイスチャットで『死ね，消えろ』と口汚く罵り合いをしている姿を見てショックを受けた」と，ある小学生男児の母親はショックを隠さない。「ボイスチャットができない子がグループにいるみたいで，その子の悪口を堂々と言っていたこともある。『キックされた』とか落ち込んでいたこともあるし，もうやらせたくない。」

「キック」，つまりグループから外されて，仲間はずれになったという話も多い。チームプレイで生き残りをかけて争うため，下手だという理由でグループから「キック」されてしまうのだ。これが，学校での仲間はずれやいじめにつながる例もある。暴言やいじめ問題は，そもそも殺し合いをするバトルロイヤル系ゲームなので起きやすいことは知っておくべきだろう。

後ほど述べる通り，たとえば「フォートナイト」の対象年齢はＣＥＲＯで１５歳以上だ。このような問題が起きるため，このようなレーティングなのだ。自分の子どもが暴言やキック問題などを周囲に影響されずにスルーできるのかどうか考えた上で，利用させる必要があるだろう。それでもやりたい，やらせたいのであれば，保護者による見守りは必須と考えてほしい。

記事中に「学校で禁止にしてほしいと保護者から訴えられたり，実際に禁止となった学校もあるほどだ」とありましたが，冒頭で紹介した記事のように，全国大会が開催され，嬉々として参加する親子がいる以上，それは現実的ではありません。このように，校長が私見を述べるのが精一杯であり，保護者一人一人に判断を委ねるしかないのです。各ご家族で，よくお考えいただきたいと思います。

＊ CEROとは，Computer Entertainment Rating Organization という特定非営利活動法人の団体名で，暴力的，性的，反社会的な表現や，言語及び思想に関して独自の倫理規定を策定し，それに基づいて審査されるゲームソフトの対象年齢を決定することを主な業務としている。