

内容

< >テレビゲームとのかかわり	
ねらい：暴力的で残虐な描写や性的な描写が多く含まれるテレビゲームが子どもたちに及ぼす影響について、教師自身がその危険性を認識し、これからの指導の必要性を実感する。	
所要時間：1時間40分	
準備物：いす、机、筆記用具、タイマー	
内 容	
活動内容	留意点
(注) 太字は研修リーダーの台詞	(注) 印は留意点、 印は活動の意図
<p>00:00</p> <p>1 ねらいと留意点について説明する。 「この研修のねらいは、暴力的で残虐な描写や性的な描写が多く含まれるテレビゲームが子どもたちに及ぼす影響について、教師自身がその危険性を認識し、これからの指導の必要性を実感することです。」</p>	<p>研修のねらいについて簡潔に説明する。 少年犯罪との関連性が指摘されている有害ゲーム(暴力的で残虐な描写や性的な描写が多く含まれ、子どもたちにとって有害性のあるゲーム)についての問題点を取り上げる。</p>
<p>00:02</p> <p>2 研修用視聴覚教材を観る。 「GAME OVER」(約20分) (Media Education Foundation) 「まず、有害ゲームに潜む危険性について考えます。今からビデオを観てもらいます。視聴後、グループで感想を交換し合ってもらいます。その中で有害ゲームに潜む危険性や問題点を出し合うことで、子どもたちに何を伝えていかなければならないのかを共有したいと思います。それではビデオをご覧ください。」 (教材視聴後) 「このビデオのテーマは、 テレビゲームにおける暴力 シミュレーション本来の目的 等であったと思います。この後ビデオを観た感想や問題点だと思う点をグループで交換し合ってください。」</p>	<p>事前にビデオを視聴し、その内容を確認しておく。 有害ゲームやネット上に氾濫する情報などを問題視する人は多いが、その弊害について体験的に理解する機会は少ない。研修用視聴覚教材をとおして、有害ゲームに潜む危険性を知り、これからの指導に生かすことができるようにする。 視聴前に「GAME OVER」についての説明をする。(参考1) このビデオは次の3点をテーマとしている。 ・テレビゲームにおける性 ・テレビゲームにおける人種 ・テレビゲームにおける暴力 その中で、今回は「テレビゲームにおける暴力」をテーマとして取り上げるので、Intro Chapter5 Chapter6 Chapter7を視聴する。 要点のメモをとる。 ・有害ゲームが子どもたちに及ぼす影響 ・シミュレーション本来の目的 等 他のテーマで同様に実施することも可能である。(参考2)</p>
<p>00:22</p> <p>3 グループで討議をする。 「近くの人同士で4人のグループをつくってください。人数が余れば5人のグループでも結構です。」 「今観てもらったビデオの感想や、ご自身やご家族のこれまでのテレビゲームとのかかわりについて意見をグループで交換してくだ</p>	<p>近くの者同士が、4～5名1グループで輪になって座る。</p> <p>互いに共感できるところ等を確認し合う。身の回りにあるゲームに関するエピソードを出し合い、有害ゲームが身近にも存在するこ</p>

<p>さい。」 「最後に、グループごとに話し合った内容を全体に発表していただきます。発表時間は1グループ2分程度を予定しています。それでは話し合いを始めてください。」</p> <p>00:30</p> <p>4 グループの話し合いの内容を全体に発表する。 「先ほど各グループで話し合った内容を発表してもらいます。各グループの発表者の方は2分程度で発表してください。その際に、ゲームをする際の留意点等、子どもたちに何を伝えるべきかという視点をもとに発表してください。」</p> <p>00:40</p> <p>5 ロールプレイングを行う。 「ロールプレイングを行います。即興的に役割演技を行うことで、抽象的に捉えていたものがより具体的、実質的に理解できるようになります。」 「次の『課題』について役割を決めて、実施してください。あくまでこの場だけの演技です。実際の間人間関係は忘れてください。それぞれの役を演じきらないとロールプレイングの意味は薄れます。物わかりのいい人になり過ぎないように注意してください。」 「役割のない方は、観察者として進行を見守り、終了後に意見を述べてください。」 「ロールプレイングの時間は10分間とります。その後、感想をグループで交換し合う時間をとります。では、始めてください。」</p> <p>00:55</p> <p>6 フィードバックを行う。 「振り返りを行います。まず、演技者が感想を述べ、次に観察者が感想を述べてください。」</p> <p>01:00</p> <p>7 役割を変えて、ロールプレイングを行う。 「次に、役割を変えて、もう一度ロールプレイングを行ってください。」</p> <p>01:15</p> <p>8 フィードバックを行う。 「振り返りを行います。まず、演技者が感想を述べ、次に観察者が感想を述べてください。」 「その後、子どもたちや保護者とのかかわ</p>	<p>とを確認する。 最近ではパッケージ版のゲームだけでなく、ネットゲームが多く存在し、親の知らないうちに子どもがゲームサイトに登録してしていることも多いことなどを例に上げ、活発な討議になるように促す。</p> <p>各グループで話し合ったことを、全体で共有する。 感想を述べ合うだけでなく、問題点を明らかにし、それを全体で共有できるような発表となるように促す。</p> <p>即興的な役割体験を通して、抽象的に捉えていたものを身近な出来事として実感する。 ためらいなく役を演じきれるように雰囲気づくりをする。 ペーパーで用意した『課題』(資料1)を渡し、どのような状況を演じるかを説明する。 興味本位の演技や、演技のための演技にならないように促す。 はじめの5分間で、課題の内容を把握し、グループ内で一組の演技者と残りの観察者を決める。</p> <p>リーダーは、演技者が自分の演技を振り返り、感想等を率直に述べるように促す。 リーダーは、観察者が感じたことを率直に述べるように促す。</p> <p>先ほど観察者であった人は、演技者になるように促す。</p> <p>リーダーは、演技者が自分の演技を振り返り、感想等を率直に述べるように促す。 リーダーは、観察者が感じたことを率直に述べるように促す。</p>
---	--

<p>りの中で、どのような工夫が考えられるか、子どもたちの様子を思い浮かべながら意見を出し合ってください。また、これまでに先ほどのロールプレイングの内容と似た事例があれば、それも参考として意見を出し合ってください。」</p> <p>01:25</p> <p>9 全体で議論をする。 「では、各グループで話し合った内容を発表してください。」</p> <p>01:35</p> <p>10 まとめをする。 (1) 「この研修のねらいは、暴力的で残虐な描写や性的な描写が多く含まれるゲームが子どもたちに及ぼす影響について、教師自身がその危険性を認識し、これからの指導の必要性を実感することでした。いかがだったでしょうか。」 (2) 「ぜひ、本研修の体験を生かしていただき、今後も有害ゲームの持つ危険性について留意しながら命の大切さや、かけがえのなさを実感させる教育を実践する際の参考にしていただきたいと思います。本日はご多忙の中ありがとうございました。」</p> <p>01:40</p>	<p>感想を交換し合うことによって、有害ゲームに潜む危険性を把握する。また、こういったロールプレイングの内容については、身近にも起こりうる出来事であることを認識し、教員自身が子どもたちに的確に指導することの必要性を実感する。</p> <p>感想を述べ合うだけでなく、問題点を明らかにし、それを全体で共有できるような発表となるように促す。</p> <p>本研修で学んだことを全体で確認する。</p>
---	--

(参考1) 『GAME OVER』(Media Education Foundation)
Media Education Foundation(アメリカのNPO)は、メディアが扱う様々な情報と人とのかかわりについて考え、討論することを奨励するようなドキュメンタリービデオを製作し配給している。「GAME OVER」は、テレビゲームにおける暴力、性、人種に関する問題点を取り上げた最初の教育的なドキュメンタリーである。このビデオを通して、高校生や大学生がテレビゲームについて批判的に考え、討論することができるように製作された。
これまで国内には、テレビゲームをテーマとした教育用素材はほとんどなく、ここでは「GAME OVER」に日本語字幕を付けて活用している。
URL : <http://www.mediaed.org/videos/MediaGenderAndDiversity/GameOver>

(資料1) 【課題】 教師と生徒の二者面談
中学2年生のA君の母親は、最近、A君の言動が荒っぽくなった気がしているが、どう対応をしたらよいかかわらなかつた。そのような時、担任から母親へA君が冗談半分で友達を殴り、軽いけがをさせたという連絡があった。
A君は以前から、暴力的な場面の多いロールプレイングゲームや、格闘技ゲームをよくしており、母親は気になってはいたが、やめさせることはできなかった。また、A君はそうしたゲームに夢中になることについて全く問題を感じてはいなかつた。むしろ暴力的な強さがかっこいいと感じ、ゲームの主人公に憧れを持っていた。
ゲーム漬けの少年が事件を起こしたという報道を聞いた時に、母親は「この子に限って」と思いながらも、暗い気持ちになっていた。そこで、A君の母親は、親子での話し合いの前に有害ゲームの危険性について担任のB先生からもA君に話をしてもらうように依頼し、A君とB先生は面談することになった。二者面談の様子を演じてください。

(参考2) 他のテーマでの実施

「テレビゲームにおける性」を取り上げる場合は、Intro Chapter1 Chapter2 Chapter3 を視聴した後、ロールプレイングの課題を変えて実施することも可能である。

【課題例】 教師と父親の二者面談

高校1年生のC君は、家庭では自分の部屋にこもりがちでゲームをして過ごすことが多かった。

あるとき、部屋で何をしているのか以前から気になっていた父親は、C君の外出中に子どもの部屋のパソコンを何気なく調べてみた。すると、子どもを性の対象としたネットゲームに参加したり、それにまつわる情報交換サイトを閲覧した膨大な履歴があった。また、C君が書き込んだと思われる過激な書き込みが掲示板に残っていた。

昨今の幼児を対象とした事件のこともあり、心配になった父親は、子どもには内緒で高校の担任のD先生に相談することにした。

二者面談の様子を演じてください。

