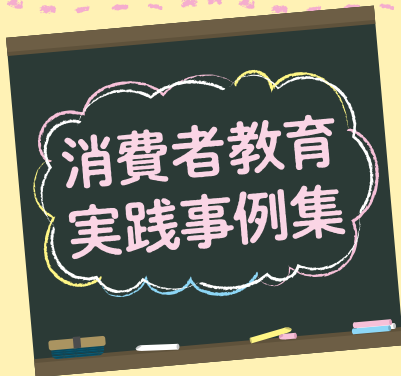


特別な配慮を要する子どもに対する ガチャ疑似体験ゲーム 「たくさん集めて!水族館」

新谷 洋介 Araya Yosuke 公益財団法人学習情報研究センター研究員

特別支援学校教員を経て、2020年4月より金沢星稷大学人間科学部スポーツ学科准教授。特別支援教育における情報モラル教育や金銭教育等に活用できる疑似体験教材を開発・公開している。



教材開発の経緯

近年、子どもたちの日常生活において、オンラインゲームや電子くじ(いわゆるガチャ)による課金に触れる機会が多くなり、高額課金によるトラブルの報道も目にします。このことは、特別な配慮を要する子どもたちにおいても同様の課題となっており、課金やそのしくみを理解し、自分の身を守ることができるようにする教育が必要です。

そこで、特別な配慮を要する子どもたちに対する体験的な教材を制作することとし、全国の特別支援学校高等部家庭科における消費者教育の実施状況や家庭科教員の意見を踏まえ、次の3点を開発の観点としました。

- 児童生徒が興味を持って取り組めるもの
- 短時間(15分程度)で完結できるもの
- さまざまな授業の目的や児童生徒の実態に対応できるように柔軟性があるもの

「たくさん集めて!水族館」とは

こうして開発した「たくさん集めて!水族館(以下、ゲーム)」*は、ガチャにより出てきた魚等(図1)を水槽に集めるゲームです。市販の名刺用紙に印刷可能な「コインチケットカード(以下、チケット)」(写真)の購入や携帯料金合算払いを用いて、1回100円相当のガチャを引く疑似体験が可能です。

このゲームの特徴は、特定商取引法に基づく表示や、複数の支払い方法など、普及している

写真 「たくさん集めて!水族館」プレイ画面(左)と
コインチケットカード(右)



一般のガチャゲームに準じた仕様になっていることに加え、特別な配慮を要する子どもに対する支援機能として、特定商取引法に基づく表示等を簡単な表記にしたり、実物の紙のチケットを利用できることです。これらの支援機能

図1 アイテムとして出る魚等(左)と提供割合(右)の例

魚等	提供割合
2等 じんべいざめ	3%
2等 マンボウ	3%
3等 くまのみ	10%

は、子どもの実態に応じて有効・無効を切り替えて利用できるようにしました。特徴の詳細については、図2を参照してください。

想定する授業での活用例

このゲームは授業のねらいによって、次のような活用例が考えられます。

* 「たくさん集めて!水族館」公式サイト <https://aqua.oct-kun.net/>

※2 「たくさん集めて!水族館」の特徴

全般

さまざまな動作環境に対応

コインチケット、携帯料金合算払いの2種類の支払い対応

ゲーム状況の一時的な保存が可能

ログの閲覧が可能

特別支援

着目してほしい部分の強調

特定商取引法に基づく表示等の簡単な表記

コインチケットカード(実物)の利用



家庭科

特定商取引法に基づく表示

資金決済法に基づく表示

金融教育

コインチケットの使用履歴の表示

携帯料金合算払いの使用履歴の表示

- チケットを現金で購入し、チケットコードを入力させることで、お小遣いが、ゲーム上のコインに変わっていること、ガチャは、自分のお小遣いを使用していることに気づかせる。
- 買い物学習時の商品として、チケットを販売することで、お小遣いの範囲でゲームに使用する金銭感覚をつかませる。
- 携帯料金合算払いを利用し、利用履歴を確認することで、使用した分の金額が月末にまとめて請求されることを知る。
- ガチャの提供割合(※1)を確認することや、ガチャを引く体験を通して、欲しいアイテムが当たるまでには高額な課金が必要な場合があることを知る。
- 利用規約、資金決済法や特定商取引法に基づく表示から、ルールがあることや利用前に規約や表示を確認する大切さを知る。

特別支援学校(知的障害)における実践事例

このゲームを活用した授業を、次のとおり特別支援学校高等部の家庭科教員に実施してもらいました。

1. 授業実施時期、対象

2018年2月、高等部3年生男子7名

2. 単元名

一人暮らしをする際のお金のやりくりを考える

3. 授業の流れ

- ① 家での余暇に何をして過ごすかを確認し、DVDのレンタル費用等、余暇にもお金がかかることを理解させる
- ② ガチャゲームでもお金がかかること、ゲームの内容を説明する
- ③ ガチャゲームの疑似体験(10分間)
- ④ まとめ

4. 授業のようす

- 2等が当たった生徒は、4,000円課金していた。他の生徒は、2等が当たったことをうらやましそうにしていたものの、高額な課金に驚いているようすが見られた。
- 初回に2,000円分のチケットを購入し使い切れず返金を求めた生徒に対して、教員が、利用規約等に基づいて返金できないことを参照させていた。
- チケットを購入しない生徒が1名いた。
- 授業後に提出された「分かったこと」の記述には、すべての生徒が「お金」「購入」「金額」等の課金に関する言葉を用いていた。

まとめ

ガチャゲームを疑似体験したことで、生徒は、自らの判断により課金する、しないを決定することができるようになりました。

ガチャは、商品取引と違い、1つのアイテムの価値が運要素により異なり、無料であったり、数十万円にも及んだりすることがあります。このような金銭感覚をつかませるには、本教材は有効であったと考えられます。

※ 本稿は新谷洋介・上野顕子・長谷川元洋「特別な配慮を要する子どもに対するガチャ疑似体験ゲームの開発とその効果」日本消費者教育学会第39回全国大会要旨集(2019)を基にした。