



「ちょっと、課金しすぎじゃない？」

一緒に考えるポイント① ゲーム側の「課金させるための工夫」に気づかせる

  **なぜ課金してしまうのかな**

スマホのゲームで、つい課金して（お金をつかって）、アイテムなどを買ってしまうのはなぜでしょうか。自分が、つい課金してしまう理由と場面を考えてみましょう。

なぜ？

- 1 自まんしたいから
- 2 強くしたいから
- 3 レアなアイテムがほしいから
- 4 コレクションしたいから
- 5 友達もやっているから
- 6 有利にしたいから
- 7 クリアしたいから
- 8 もっと遊びたいから

どんなとき？

- A キャンペーン
- B 今だけ
- C はやく
- D おこづかい
- E なかなか当たらない
- F この時間だけ
- G ポイント
- H 最初

一緒に考えるポイント② もし、その課金したお金を「別のこと」に使えるなら・・・

  **お金の使い方を考えよう**

ゲームを楽しむためには、お金を使う必要があることもあります。もちろん、ゲームを楽しむことも大切ですが、もし、そのお金があれば、ほかにどんなことができるかも考えてみましょう。もし、3,000円をゲーム以外に使うとしたらどんなことに使えるでしょうか。アドバイスをするつもりで、いろいろな使い道を考えてみましょう。





情報モラル 育成ガイド



自分で考え、上手に活用できているレベル

- 自分で目的を意識して、タブレットやスマホ、ゲーム、持ち帰った端末を活用できている。
- スマホやゲーム以外にも楽しめるもの、夢中になれるものがある。
- 困ったときだけでなく、いろいろなことを保護者に話してくれている。
- 自分のことだけでなく、友達やクラスのよりよい使い方も考えている。



保護者が管理しなくても活用できているレベル

- 保護者が言わなくても、タブレットやスマホ、ゲームに関するルールを守ることができている。
- 持ち帰った端末を子ども自身が管理できている。
- 困ったときには保護者に相談することができている。
- 子どもがタブレットやスマホでどんなことをしているか話してくれている。



保護者が管理すれば活用できているレベル

- タブレットやスマホ、ゲームに関するルールがある。
- 保護者が言えば、持ち帰った端末を管理できている。
- 保護者が言えば、ルールを守ることができている。
- 子どもがタブレットやスマホでどんなことをしているかがなんとなくわかる。



何も管理していないレベル

- タブレットやスマホ、ゲームに関するルールがなく、自由に使い続けている。
- 保護者が何度言っても言うことを聞かず、ケンカになることも多い。
- 持ち帰った端末を管理できているかわからない。
- 子どもがタブレットやスマホでどんなことをしているかわからない。