



『岐阜田ケイジ新種のハリガネムシ発見物語』

【ストーリー】

- なにをやってもヒーローになれない主人公
- ⇨現実逃避でゲームにのめり込む
- ⇨ゲームが「居場所」となる
- ⇨親をもごまかすようになる
- ⇨授業で居眠りをしていじめられる
- ⇨「生きがい」となり、課金も多額に
- ⇨正義の味方「ライ&レン」に助けられる
- ⇨親と相談、約束事を一緒に決める
- ⇨好きなことに打ち込み「新種」を発見！

【伝えたいこと】

- できないことにフォーカスを当てず
- ⇨好きなこと、得意なことに集中する
- ⇨実社会が楽しくなりゲーム依存脱出
- 困ったことがあれば、信用できる大人に相談

【指導案】ペアやグループで対話

- ①動画視聴
- ②「ダメなポイント、予防の考え方」
- ③「親の考えも話し合ってみよう」
- ④まとめ（指導者）

【参考資料】ゲーム依存が家庭不和に

【ケース1】ゲームの約束時間を守れなくなり母親が強制終了したら、

**実際に
ありました**

- 子どもは暴れ、椅子を投げ、窓ガラスを割る。
- 自室へひきこもり、ゲームを常態化、不登校に。
- 「課金」が高額になり、親の財布やクレジットに手を出す。

急増中

【なぜはまるのか】ゲームの仕組みとゲーム中に起こる心理的な働き

①最近接発達領域、ルディック・ループ効果

ゲームは人が最も良く学ぶ「適切な難易度と最適なタイミングで報酬を与える」仕組み

- ②ピア効果：チームの一員として連帯感と責任感が生まれる
- ③FOMO（Fear of missing out）：取り残されることへの恐れ
- ④サンコスト（埋没費用）の錯誤：それまでの投資がもったいなくてやめられない
- ⑤バンドワゴン効果：個人の意見より集団の意見を正しいと判断する
- ⑥保有効果：高い価値を感じ手放したくない

注意

引用 谷川芳江 カウンセリングスペースやどりぎ

【背景】ゲームの世界が「居場所」、ゲーム仲間との「絆」

<現実社会のストレス> → <ゲームの社会での解消>... **人とのつながり**

- ・学校、友人関係の問題 → 注目、尊敬、賞賛、共感してくれる
- ・学習、部活、進路問題 → 発散、自己表現、結果がすぐ出る
- ・家庭、家族内での問題 → 話を聞いてくれる「いいね！わかるよ！」

【保護者様へ】キーワード「関わりは、理解しようという態度から」

- 依存（物、行動）の取り上げはうまくいかない。
 - 「ゲームは大好きで大切なもの。」を**理解**。
 - 「大切にしないといけなくなった。」を**共感**。
 - 「一緒に向き合っていこう。」という**覚悟と態度**。
- 人はコントロールされたくない。自分の人生は自身で舵を取りたい（**自立**）
 - 「**ルール作り**」は本人の希望を聞き本人の意向を採用。**やりとりが大事**。
 - 徐々に本人が自分の意志で行動を変えていけるように援助する。

支援者として