

[第1章]

ニュース番組における YP 活動

[ニュース 9]ヘッドライン

電子メール      プリント

チュンチョン      ジョンナム キョンブク

◎ キャスター：今日までに 忠清 圏 7ヶ所で鳥インフルエンザが確認される中、 全南 と 慶北 でも、鳥インフルエンザの疑いがある疾病が報告され、急速に全国へと拡大している。盧武鉉 (Roh,Moo-Hyun) 大ヨンイン

統領の元後援会長である李基明 Lee,Gi-Myoung氏が検察に召喚され、 龍仁 の土地と Jangsuccheon 社に係わる贈賄疑惑に関して、厳しい取調べを受けた。昨年大学卒業者のうち、10 人に 4人が未就職であることが判明。

就職難が、結婚年齢を引き上げる一因となっている。二日間で最高 60cm の豪雪に見舞われた濟州 漢拏 山では、ハンラ

休暇中の数千人の登山客が訪れ、 漢拏 山の冬景色を満喫した。食習慣の西欧化等によって、過去 6 年間、男性は前立腺癌、女性は甲状腺癌がそれぞれ 2 倍以上増加し、過去最高の増加率を記録した。開通から 3ヶ月を経たブンダン

分当 線で、再び 1 時間程不通になった。車内に閉じ込められた乗客は恐怖に怯えながら、トンネル内を歩いて緊急待避。

◎ キャスター：皆さん、こんばんは。

◎ キャスター：日曜日の夜、KBS9 時ニュースです。



## ニュース番組における YP 活動

### ■ 活動に関する説明

テレビ視聴の目的としてニュースの視聴を挙げる人が多い。また、その大半は、ニュースは事実に基づいて報道していると信じてその内容を受け入れているだろう。しかし、ニュースが報道することの全てが事実であると断言できるだろうか。過去に放送されたニュースが虚偽であったり、改ざんされた事実が判明したり、誇張や推測に基づいていたことなどが明かされたりする。

時事教育の一環として、ニュース視聴を宿題として生徒に課すことがあるものの、報道を鵜呑みにする姿勢が、教育的には不適切であると思われるケースが多々見受けられる。現在のニュース報道では、美談などのポジティブな内容より、殺人や暴力、詐欺などのネガティブなニュースが多く報道され、ニュース番組を通じて残忍かつ扇情的なシーンがそのまま流されており、以前に比べ徐々にその傾向が強まっているからである。

また、ニュースで報じられる事件は、私たちが当然知らなければならない程、重要かつ価値のあるものなのであろうか。時間的な制約があるニュースは、日常の全てのニュースを網羅することは不可能であり、商業性を帯びるメディアが主観的な基準でニュースを選択することにより、重要な事件より大衆の関心を引く刺激的な事件が報道されやすい。

このようなニュースに対して、私たちは選択の余地なく視聴せざるを得ない。したがって、事実を見極める正確な目を養い、報道が真実かつ公正か否かを自ら判断する能力が求められる。

以上を踏まえて、ニュースの特徴を理解し、社会全体を理解する基準としてニュースを分析する方法を習得し、自ら判断する能力を培い、不正確なニュース報道を識別し、かつ周囲に知らしめ、また公正で真実を伝えるニュースを生徒自らで作り上げる活動を行う。

## ■ 活動の目標

1. ニュースの特性を理解し、ニュースの在り方について正しい基準を設けることができる。
2. ニュースを視聴し、基準に照らしてニュース報道の真実性と公正性について自ら判断することができる。
3. ニュース報道の誤りを指摘し、YP 活動を通じて周囲に積極的に知らせ、公正かつ事実に基づくニュースを作成することにより対案を提示することができる。

## ■ 授業の展開

時限	活動の主題	活動の内容	授業方法	準備する物
1-2	ニュース、あなたはだれ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 面白い辞典を探す。</li> <li>・ ニュースの意味を辞典で調べる。</li> <li>・ 順番で発表する。</li> <li>・ Modum(グループ)別に思いついたニュースについて話す。</li> <li>・ ニュースはどんな友人か。</li> <li>・ ニュースの特性について調べる。</li> </ul>	協同学習、Modum で議論	活動紙、MBC プログラム「ニュースサービス、実は…」の冒頭の録画資料の映像、メディア批評の映像
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ニュース報道、信じてもいいですか。</li> <li>・ メディア批評プログラムができた理由について考え、ニュースの公正性と真実性について理解する。</li> </ul>		
3	違う目で見てみると	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 真実を探せ!</li> <li>・ 同一の事実を異なる形で報道した例を見て、ニュースごとの違う視点について理解する。</li> <li>・ ワorstニュースを探せ!</li> <li>・ 放送3社のニュースタイトルを見て、Modum 別にワorstニュースを選定し、その理由について話す。</li> </ul>	協同学習、Modum で議論	活動紙1、2
4-5	ワorstニュースをお知らせします!	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ワorstニュースについて分析する。</li> <li>・ 基準を立てて、ワorstニュースについて分析する。</li> </ul>	協同学習、Modum で議論	インターネットが可能なパソコン、プロジェクションテレビ、活動紙、A4用紙、色画用紙、サインペン等
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ワorstニュースをお知らせします。</li> <li>・ ニュースを分析した内容を周りに知らせる。</li> </ul>		
6-7	ニュースづくり	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 私が記者なら。</li> <li>・ 私が記者なら、ニュースをどういうふうにするか考えてみる。</li> <li>・ Modum 別にニュースの内容を企画して、活動紙に記録する。</li> </ul>	協同学習、Modum 論議、ロールプレイング	活動紙、ビデオカメラ若しくは映写機、マイク、画用紙、サインペン、色鉛筆、マジックペン等
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ニュースを制作する。</li> <li>・ Modum 別に報道方法を決めて、制作、発表を行う。</li> </ul>		

ニュース、あなたはだれ。

### 1. 活動目標

- (1) ニュースの意味を理解し、ニュースの特性について話せる。
- (2) ニュースの公正性と真実性を理解して、正しいニュースの基準を立てることができる。

### 2. 準備する物：活動紙 1、MBC プログラム「ニュースサービス、実は…」の冒頭録画資料の映像、メディア批評の映像

### 3. 所要時間：80 分

### 4. 指導上の留意点

- (1) テレビニュースを主に扱うが、新聞も同様に真実性と公正性を具備する必要がある点を認識し、テレビニュースに限定せず幅広く考えることができるようにする。
- (2) ニュースの特性について話す時に、それぞれの特性に該当するニュースの事例を探すことにより、ニュースの特性に対する理解を助ける。理論はあまり強調しない。

### 5. 活動過程

#### (1) 辞典で調べる！

「ニュース」とは何かについて、ニュースの意味を辞典で調べてみる。(辞典がない場合はインターネットを利用して全員で検索する。生徒の一人が代表して検索するようにしてもよい。)



- ・活動紙にその意味を書かせる。(意味の分からない言葉があればその意味を調べさせる。)

※ ニュース(news) (名)

- ①新しい事やまだ一般に知られていないこと、又はその消息
- ②(新聞・放送等における)時事性のある報道、又はその内容。

<Dong-A 新国語辞典>

※ ニュース[news] : 1) 一般にまだ知られていない新しい消息。2) 一般的に時事性があると判断される報道内容。 <Doosan 世界大百科事典から、要約部分>

※ 時事性(名) : 時事が有する時代的、社会的性格。

時事(名) : その時々の中の世の中の情勢や起きたこと <Dong-A 新国語辞典>

(2) 順番に話そう。

- ・ Modum 別にテレビや新聞を通じて最近知ったニュースのうち、記憶にあるニュースを一つずつ順番で話す。

例) 殺人インフルエンザ(福建 A 型インフルエンザ) 猛威、修能試験、イラク戦争等

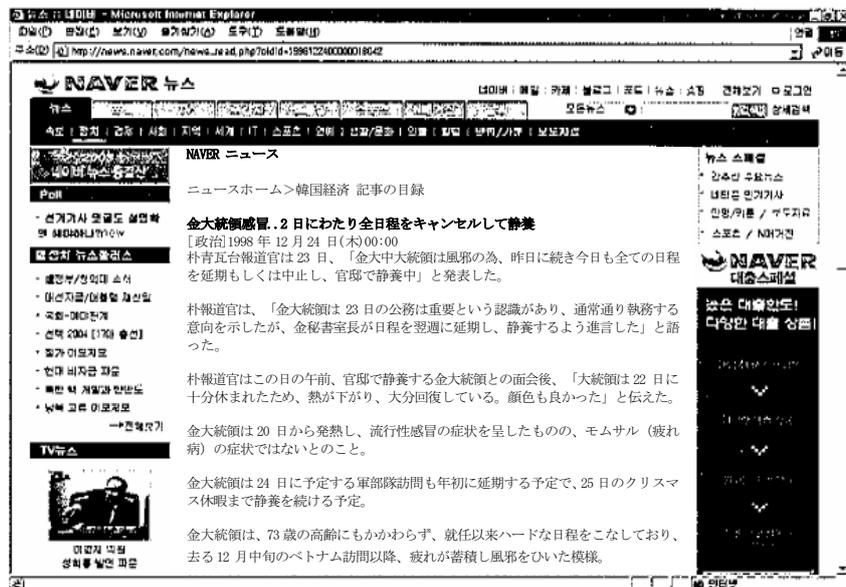
- ・ Modum 員の記録担当が配布したメモ用紙に Modum 員たちが話したニュースのタイトルを書く。

- ・ 教師はメモ用紙を生徒に提出させ、主にどんなニュースがあるか、共通のニュースは何か、生徒とともに調べる。数多いニュースから、なぜそのニュースが記憶に残っているのかを討論する。

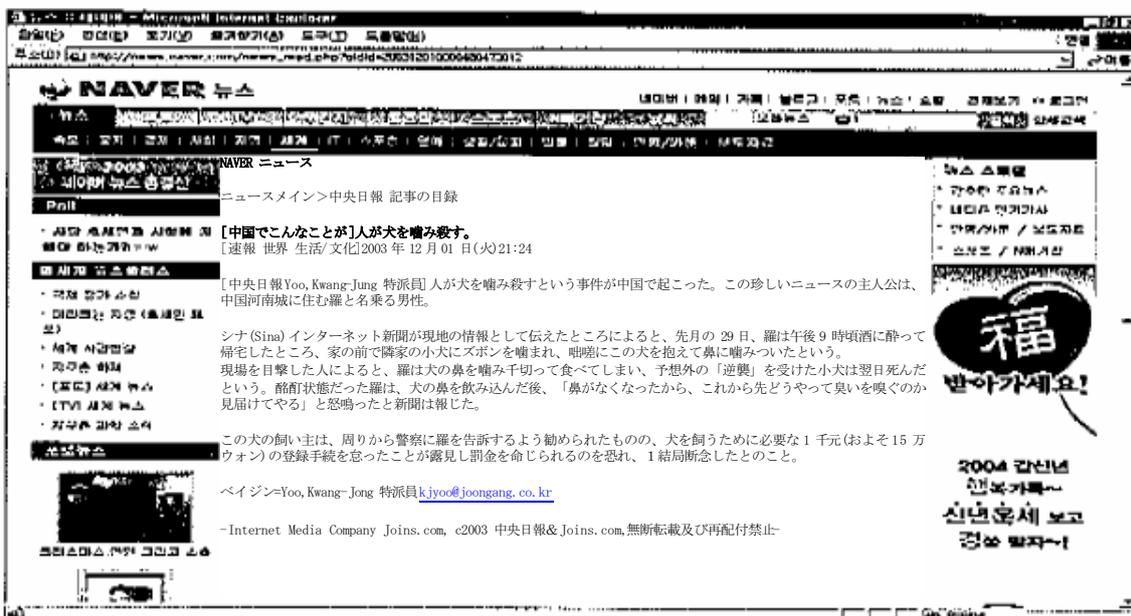
例) 自分に関係するニュースだから、目新しいから等

(3) ニュースはどんな友人か。

- ・ ニュースの様々な特性について討論する。
- ・ 「私が風邪をひいたこと」と「大統領が風邪をひいたこと」では、どちらがニュースになるか考えさせる。



- ・「犬が人に噛みついたこと」と「人が犬に噛みついたこと」では、どちらがニュースになるか考えさせる。



(4) ニュース報道、信じてもいいですか。

- ・「ニュースが報じることことはいつも真実である」、「ニュースはいつも公正である」という文章を示し、○、×をつけさせる。

「洪水のように押し寄せるニュースの海で、正確な情報と事実を識別する目を持つことが最も必要とされます。ニュースの誤りを指摘しましょう。報道されていないニュースを探しましょう。情報不足を補足しましょう。」

MBC「ニュースサービス、実は…」を紹介プログラムの冒頭映像を見せて(CD を活用)、このようなプログラムがなぜできたか話し合う。

例) ニュースにも誤りが、正確な情報を与えるために。ニュースニュースがあって、知られていない内容を知らせるために。足りなかったニュースがあって、足りない部分を知らせるために、等。

- ・ 事実と異なる報道をした記事を扱ったメディア批評の映像を見せる。(CD を活用)
- ・ ニュースに対して、我々が分かる事実は何か、話してみる。

例) ニュースにも間違いがあり得る。ニュースの内容が足りないこともあり得る。ニュースが商業的に利用されることもあり得る、等。

### 参考資料＜ニュースの特性＞

- **選別性**：世界各国でその日に起きた全てのニュースを伝えることはできない。ニュースの放送時間や新聞の紙面は限りがあるため、読者や視聴者に伝えなければならないニュースや情報を選別する必要がある。

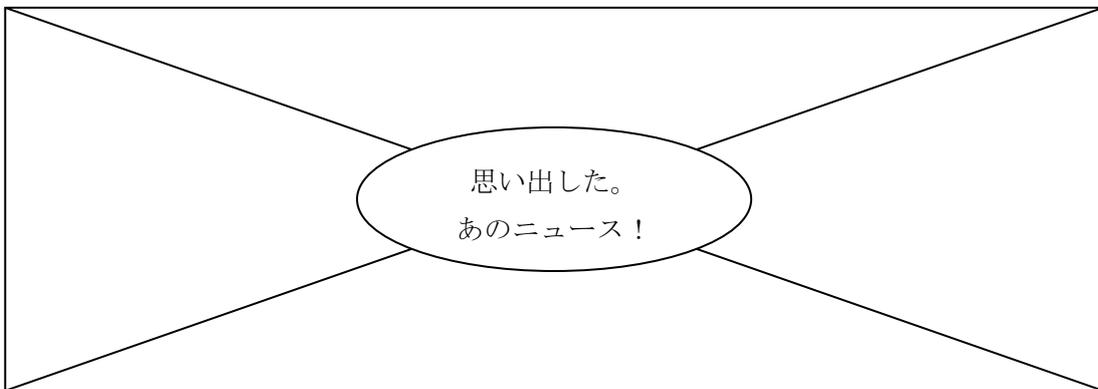
#### ※ 選別の基準

- ① **社会的影響力や重要性**：社会的な影響力・重要性はどの程度なのか。例) 大統領という職務の重要性により大統領の風邪はニュースになり得る。
- ② **興味性**：読者・視聴者の関心をどの程度惹起できるか。例) 芸能人の飲酒運転や離婚なども人々の関心をひくため、ニュースになり得る。
- ③ **関連性**：読者・視聴者と密接な関連を有するか。例) 外国の飛行機事故ニュースで、韓国人の搭乗者リストが主要ニュースになること。
- ④ **近接性**：読者・視聴者の身近で起きた事件か否か。例) アフリカの火山爆発より、ホームからの転落死を伝える国内ニュースの方がより重要に扱われる。
- ⑤ **時宜性**：時期は適切であるか。例) クリスマスシーズンに救世軍慈善鍋に関するニュース。
  - **速報性**：一日に発生した新しいニュースをできるだけ早く伝えなければならない。選挙の結果に関するニュースでは、各投票所の開票風景を同時生中継することもある。
  - **社会的責任性**：報道内容に対して責任を負わなければならない。
  - **商業性**：より多くのニュース視聴者を獲得し、視聴率・購読率を高めることにより利益が生じる。
  - **映像を通じた新しい視覚**：テレビニュースは新聞と異なり、映像と音響の調和、動きを通じて新しい視覚を作ることができる。又、ニュースキャスターの役割とウエイトが重要で、ニュースキャスターの声色、態度、容貌により、ニュースのイメージが決定される。

活動紙 1

1. 「ニュース」とはどのようなものでしょう。ニュースの意味を辞典で調べて書いてください。

2. 最近テレビや新聞、周りの人などから知ったニュースのうち、記憶に残ったニュースを一つずつ順番に話してください。



3. 先生の説明を聞いて、新しく知ったニュースの特性について書いてください。

4. ニュースに対して、私たちが理解できる事実は何でしょう。

## 異なる視点で見ると

### 1. 活動目標

- (1) 同じ事件に対して異なる報道がなされた事例を示し、ニュース毎に国家、新聞社、放送局の利害関係により報道が異なる可能性があることを理解する。
- (2) 自ら基準を設けワーストニュースをはじき出し、その理由が説明できる。

### 2. 準備する物：活動紙 2、3

### 3. 所要時間：40 分

### 4. 指導上の留意点

- (1) 事例を通じてニュースには誤報もあり得ることへの理解に重点を置くが、真実かつ公正なニュースも多くあり、ニュースに対する偏見を植え付けないよう注意する。
- (2) 活動 2 でワーストニュースを選定する時、Modum 別に十分な議論を行うようにし、選定理由について Modum 毎に発表させる。ニュースの在り方について発表を聞くという過程を通じて自ら理解できるようにする。

### 5. 活動過程

- (1) 真実を探せ！
  - ・ 2002 年度ソルトレーク冬季オリンピックの金東聖選手を取り上げた韓国のニュースとアメリカのニュースを示し、相違点を探させる。(活動紙 1)
  - ・ 同一事件であるのになぜそれぞれ異なる報道がなされたかについて、Modum 別に議論させる。
  - ・ Modum 別に議論した結果を発表し、同一事件であってもニュース毎に国家、新聞社、放送局の利害関係によって異なる報道がなされる可能性があるということを理解させる。

(2) ワーストニュースを探せ!

- ・ 1 時限目に学んだニュースの特性を思い出させる。8 時のニュースや 9 時のニュースは、特に一日に起きたことのうち、国民が必ず知っておかなければならない重要な出来事を報道するニュースであることを知らせる。
- ・ 放送局 3 社のニュースタイトルについて調べる時間を与える(活動紙 2)。タイトルだけでは内容を推測するのが困難な場合は、教師がその内容を説明する。(参考資料を参照する)
- ・ ニュースの特性を参考にして、Modum 別にワーストニュースを選定する。
- ・ ワーストニュースとして選定した理由について、Modum 別に発表してもらう。



**※各放送局のホームページ上のニュース**

「ニュースレビュー」を選択すると、前日のニュースタイトルとそれぞれの映像を見ることができる。日付による検索も可能なため、活動紙 2 は時期に合わせて教師が再構成してもよい。

<各放送社のホームページアドレス>

KBS-www.kbs.co.kr

MBC-www.imbc.com

SBS-www.sbs.co.kr

活動紙 2

※ 次は、2002 年度冬季オリンピックにおける金東聖選手の失格処分に対して、韓国とアメリカでそれぞれ報道されたニュースの内容です。

【韓国ニュース】	【アメリカニュース】
<p>不公平な判定で金東聖 (Kim, Dong-Seong)、 「金メダルを奪われた。」 (前省略) 「最終コーナーで金東聖がオーノの進路を妨害したという不可解な判定が下された。金東聖が逃した金メダルは、映画スターのように偽りのジェスチャーを見せたアメリカのオーノの手中に落ちた。」 (SBS スポーツニュース、2002-02-21)</p> <p>&lt;2002-02-22、新聞報道の内容&gt; 「金、盗まれる」(東亜日報) 「不可解な失格…、選手ら強く反発」(朝鮮日報) 「オリンピック精神は失われた」(韓国日報) 「八百長判定…強奪された金」(世界日報)</p>	<p>金東聖の失格で… 「21 日に開催したショートトラック男子 1,500m 決勝で金東聖が一位でゴールインしたが、オーノの進路を妨害する「クロストラッキング」(Cross Tracking)により失格、オーノが金メダルを射止めた。」 (USA Today, New York Times, 2002-02-22) オーノはこの日の決勝で 2 位に終わったが、最終 1 周を残して韓国の金東聖選手がオーノの進路を妨害(blocking)し失格となり、金メダルを獲得した。 「ショートトラック金メダリスト、アポロ・アントン・オーノが脅迫メールを受け、FBI が捜査に着手した。」 (LA Times, 2002-02-22)</p>

1. 上記のニュースを見て、二つのニュースの相違点を探してください。

2. 同一の事件なのに、なぜ異なる報道がなされたと思いますか。Modum 別に議論して、その理由を書いてください。

活動紙 3

※ 同じ日に報道された放送局3社のニュースタイトルです。

[KBS ニュース 9] 2003-12-13	[MBC ニュースデスク] 2003-12-13	[SBS ニュース 8] 2003-12-13
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ahn, Hee-Jeong 氏、数億を Seon, Bong-Sool 氏に</li> <li>2. Park, Kwan-Yong 国会議長、「議員倫理を強化」</li> <li>3. 「泥酔乗客が暴行」、タクシー歩道に突っ込み5人負傷</li> <li>4. 泥酔し交番に乱入40代に令状</li> <li>5. 定時募集締め切り、最後に目端作戦が熾烈</li> <li>6. 中国、「国籍回復運動をした者を処罰」</li> <li>7. 米国へ食品を輸送する際に必ず申告を</li> <li>8. インターネットを利用した「助け合い運動」活発化</li> <li>9. 南海岸でなまず豊漁</li> <li>10. &lt;現場追跡&gt;営業車、ルーズな定期点検</li> <li>11. ブッシュ大統領も側近の不祥事に困惑</li> <li>12. 愛犬たちのクリスマス(ホワイトハウス発) ブアン</li> <li>13. 扶安 原電センター反対の大規模集会</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 大統領選挙資金疑惑 Ahn, Hee-Jeong 氏、「10億程度の不法寄付」</li> <li>2. ブッシュ、側近の不祥事で困惑</li> <li>3. 渾身の力絞るも…電車とホームの間に60代男性挟まれる。-</li> <li>4. &lt;事件、事故&gt;爆発物誤認騒動</li> <li>5. 飲酒取締回避が…墜落死</li> <li>6. 鳥インフルエンザ拡大…養鶏農家に大打撃</li> <li>7. アメリカ、中国に殺人インフルエンザの恐怖</li> <li>8. 願書受付締め切り…目端作戦は依然と</li> <li>9. 故 Jeon, Jae-Gyu 隊員「国立墓地埋葬」論争</li> <li>10. 不景気でも高級酒はよく売れる</li> <li>11. 早く酔いから覚める方法</li> <li>12. 愛国歌「著作権料を払え」 ゴグリョ</li> <li>13. 高句麗 史、中国も歪曲</li> <li>14. 米大使館新築論争…ロッカーも乗り出す シファホ</li> <li>15. 「始華湖」リゾート団地として開発</li> <li>16. ドヤ街で心暖まる</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ahn, Hee-Jeong 氏、数億程度の大統領選挙資金を不法寄付</li> <li>2. Kimpo 空港、爆発物騒動…発着一時見合わせ</li> <li>3. 酔客を乗せたタクシー歩道に突っ込む</li> <li>4. 電車の酔客、「千差万別」</li> <li>5. 5号線 Hwagok 駅乗客1名轢死</li> <li>6. 国籍回復運動した中国人、中国公安に連行</li> <li>7. 定時募集 Ga 郡、最後まで熾烈な目端作戦</li> <li>8. 高3狙いの詐欺販売が活発</li> <li>9. 景気沈滞で「ノーマージンセールス」も不況</li> <li>10. 「金に困って保険解約」急増</li> <li>11. お金のかからない「節約テク」</li> <li>12. 家電製品、統合融合型に注目</li> <li>13. 六者会談、年内開催を最終調整</li> <li>14. マハティール「韓国人の推進力がうらやましい」 ブアン</li> <li>15. 扶安 住民、放射性廃棄物処分場の反対運動広まる</li> <li>16. 米軍にガソリン代6千万ドル、暴利の波紋</li> <li>17. &lt;テーマ&gt;「就職難、私はもう知らない。」</li> </ol>

1. 上記のニュースのうち、Modum別に議論して、ワーストニュースを選定してください。

<ワーストニュース・タイトル>
<ワーストニュースとして選定した理由>

2. どんな内容がニュースで報道されればいいのか、話してみてください。

ニュース内容の詳細

[KBS ニュース 9]

2003-12-13

1. Ahn, Hee-Jeong 氏、数億を集めて Seon, Bong-Sool 氏に-検察の大統領選挙資金捜査…
2. Park, Kwan-Yong 国会議長、‘議員倫理を強化’-防弾国会という非難が激しくなつて、Park, Kwan-Yong 国会議長が逮捕同意案処理制度を改善すると明らかにしました。
3. 「泥酔乗客が暴行」、タクシーが歩道に突っ込み 5 人が負傷-走っているタクシーがバス停に突っ込み 5 人がけがしました。運転手は酔っ払った乗客が言い争いのはてに突然首を引っ張ったと言いました。  
ブサン
4. 泥酔して交番に乱入した 40 代に令状-本日未明、釜山 のある交番で、酔っ払いが 1 時間、器物を損壊するなどしました。  
ゴリョー ヨンセ
5. 定時募集締切り、最後に目端作戦が熾烈-高麗 大学と 延世 大学等、一部の大学は本日、奨学金願書受付を締切りました。受付窓口には最後の目端作戦が熾烈でした。
6. 中国、‘国籍回復運動をした者を処罰’-中国政府が最近国籍回復運動に参加した中国人を処罰するということが明らかになり、国内にいる中国人が不安を覚えています。
7. アメリカへ食品を送る時は必ず申告すること-アメリカに親戚がいる、又は留学している子女がある人は覚えておかなければなりません。アメリカにバイオテロ対応法ができて、今後は食料品を送る時には事前に申告をしなければなりません。
8. インターネットを通じた即席助け合い運動の活発化  
トンヨン ゴゼ
9. 南海岸でなまず豊漁-最近慶南 統栄 と巨済等の南海岸はなまずシーズンを迎えているそうです。大変おいしくて、今年は特にたくさん取れ、漁民たちを喜ばせています。
10. <現場追跡>営業用車両、ルーズな定期点検-現場追跡、今日は非常にいい加減な営業用車両の定期点検の実態について Go, Young-Tae 記者が告発します。
11. ブッシュ大統領も側近の不祥事に困惑-最近アメリカのブッシュ大統領も側近の不祥事で困った立場に立たされています。
12. 愛犬たちのクリスマス (ホワイトハウス) -ブッシュ大統領の愛犬がこのところ一番忙しい時間を過ごしているそうです。去年大ヒットしたクリスマス広報用ビデオ続編の制作のためです。  
ブアン ジョンブックブアン
13. 扶安 原電センター反対の大規模集会-原電センター誘致に反対する 全北 扶安 住民の第 4 次郡民決議大会が本日午後 1 時、およそ 1 万 3 千人を集めて、扶安 水産業協同組合の前で開かれ、参加者たちは速やかに住民投票を実施することを要求しました。

[MBC ニュースデスク]

2003-12-13

1. 渾身の力絞るも…-電車とホームの間に 60 代の男性が挟まれる事故がありました。乗客の皆が降りて渾身の力をしぼって電車を引っ張りましたが、気の毒に死亡しました。
2. <事件、事故>爆発物誤認騒動-Kimpo 空港でひと騒動がありました。ある手荷物を爆発物と誤認したからです。
3. 飲酒取締回避が…墜落死-20 代の会社員が警察の飲酒取締まりを避けて家に逃走しました。しかし、家まで追いかけてきた警察から逃れようとして 13 階のアパートから落ち、死亡しました。
4. 鳥インフルエンザ拡散…養鶏農家に大打撃-死亡率の高い疾病の場合、人にも伝染します。70 万個のたまごが全て土中に埋められています。
5. アメリカ、中国に殺人インフルエンザの恐怖-アメリカ全域にインフルエンザが広がり、中国にも集団高熱病が発症。
6. 願書受付締切り…目端作戦は依然と
7. 故 Jeon, Jae-Gyu 隊員 ‘国立墓地埋葬’ 論争-南極遭難事故でなくなった故 Jeon, Jae-Gyu 隊員を国立墓地に埋葬してほしいという遺族の申し立てに対して、政府が事実上難しいという結論を出しました。
8. 愛国歌 ‘著作権料を払え’-我が国の愛国歌も商業的に使用する時には著作権料を払わなければなりません。  
ゴグリョ
9. 我々の 高句麗 史、中国も歪曲-日本だけのことだと思っていたが、中国も我が国の歴史を歪曲…  
ドッスグン
10. 米大使館新築論争…ロッカーも乗り出した- 徳寿宮 の敷地に米大使館が建てられるという問題に…今ではロッカーバンドが乗り出しました。
11. Jjokbang 村を温めた温情-倒れたところを直し、壁紙を張り替えているボランティアたち…温かい手…

[SBS ニュース 8]

2003-12-13

1. 電車の酔客、‘千差万別’-飲む機会が多い今ごろの季節、電車やバスの中で自分の体も支えられない酔客をよく見かけます。心配なのは、ただ無作法なだけでなく、事故につながる恐れがあるということです。
2. <テーマ> “就職難、私は知りませんよ。”-最近の 20 代は、白手 (失業者) という言葉があるぐらい、青年の失業が深刻な問題になっています。ところが、毎年、卒業生全員が就職する大学があります。

### <間違ったニュース報道>

- ・ 反対意見を掲載しない、又は不当に簡略し、客観性や公正性が損なわれることがある。
- ・ 内容自体に対する具体的な言及より、誇張や感情的な表現を用いて内容を劇的に伝えようとする。
- ・ 事実に対する具体的な確認を行わず報道するケースが多く、不正確な報道をそのまま流す場合が多い。
- ・ 人の目を引くために、衝撃的な場面を出す、又は煽情的な報道をする。タイトルを誇張、又は歪曲する。
- ・ 見出しで価値評価を行うことにより視聴者に多大な影響を与え、視聴者にその価値観通りの考え方をさせる。
- ・ カメラの角度により、受ける印象が異なる場合がある。上から見下ろす角度は対象を見下すような印象を与え、下から見上げる角度は対象に対する尊敬心を誘発させる。ニュースの画面は客観的に視線の高さで見せなければならない。
- ・ 情報源を正確に紹介せずうやむやにする場合、単に興味本位の視聴者を引きつけるためのニュースである可能性がある。
- ・ 統計や数値を使う場合、正確な引用や標本の取り方を紹介せずに使用するケースがある。
- ・ 記者の感情偏りがなく、又は不適切な単語を使っていないか、発音が正しいか、理性を失って興奮して放送してはいないかについても見なければならない。

### <韓国の言論報道慣行における問題点>

1. 情報源から提供される資料にあまりにも依存する、又は他のメディア(特に外国メディア)の記事をそのまま引き写して出す。
2. メディア間の差が感じられないほど、内容や映像まで似通っている。
3. 風説や噂を記事化する場合が多い。
4. デスク(担当部長)の無理な要求や予断、独断等が多い。
5. タイトルの選定や記事の編集において、煽情的な傾向を持っている。
6. 剽窃する、又は通信社の記事をそのまま掲載する場合が多い。
7. 被疑者の実名を明らかにする、又は犯人と断定する記事が多い。
8. 犯罪の被害者、申告者、告発者の身元が容易に公開される。
9. プライベートな内容を無条件で記事化する。

ワーストニュースをお知らせします。

### 1. 活動目標

- (1) ニュースの公正性と真実性に照らしてニュースを分析することができる。
- (2) 間違ったニュースを選別して、周りに積極的に知らせることができる。

### 2. 準備する物：インターネットにアクセス可能なパソコン、プロジェクションテレビ、活動紙4、A4用紙、色画用紙、サインペン等

### 3. 所要時間：80分

### 4. 指導上の留意点

- (1) 教師は事前に放送局のホームページにアクセスし、前の授業でワーストニュースとして選定されたニュースの画像を検索しておく。
- (2) 二時限を続けて80分にせず、40分ずつ分けて活動することもできる。分けて活動する時には、3時限目はニュースを分析する、4時限目は分析した内容を多くの人々に知らせるといふふうに分けることができる。
- (3) ニュースを分析する活動を行う前に、ニュース分析における多くの基準について十分検討するようにする。困難な場合は、教師が整理する。
- (4) Modum 別に議論の過程を通じて様々な意見が出るようにし、なるべく全ての意見を受け入れる雰囲気を作る。

### 5. 活動過程

- (1) ワーストニュースを分析する。
  - ・ 前の時限で Modum 別に選んだワーストニュースの画像を見せる(PC ルームの使用が可能ならば、Modum 別に放送局のホームページにアクセスし検索させても良い)。
  - ・ ニュース分析の様々な基準について考えさせる。教師がいくつかを提示しても良い。
  - ・ Modum 別にワーストニュースを分析させる(活動紙)。

(2) ワーストニュースをお知らせします!

- Modum 別に分析した内容を多くの人々にどのように伝えるかを議論し、その中から 1, 2 点を選択させる。  
例) 放送局のニュースプログラムホームページの自由掲示板に書き込む、友人や親に知らせる広告文を書く等。
- 教師が必要な材料 (A4 用紙、色画用紙、サインペン等) を配布し、Modum で議論した方法に基づいて人々に知らしめる広報資料を作る。
- 友人や親に広報資料を渡し、署名と意見を貰うことを課題とする。

<参考資料>テレビニュースの見方

**1. ニュースの選択と削除**

テレビニュースは時間的制約のため、放送できるニュースが新聞ほど多くはない。通常テレビの 9 時のニュースは新聞の 10 分の 1 程度である。その日に起きたニュースの中で、TV 局の編集担当者が重要と判断したニュースを、私たちはテレビを通じて視聴している。新聞とテレビニュースを比較し、どのような記事が選択または削除されたか調べてみよう。

**2. ニュースの順番を見てみよう。**

新聞では、1 面に重要なニュースを掲載するが、テレビニュースの場合も、最も重要なニュースが番組の先頭を飾る。その日の重要なニュースは主に 10 番目位までで、後半になればなるほど、重要性が低いとみなされたニュースである。実際にどんなニュースが先または後に放送されるか調べてみよう。

**3. ニュースキャスターのヘッドラインを見てみよう。**

記者のレポートの前に、ニュースキャスターのヘッドラインを注意深く見てみよう。ニュースキャスターのヘッドライン記事の重要部分は要約であるばかりでなく、ニュースに対する価値評価を決定させるといふ面で、視聴者に対して多くの影響を与える。時にはニュースが誇張される時もある。逆に削られるときもある。

**4. 映像、特にカメラの角度に注目しよう。**

テレビは基本的に視聴する媒体である。特に視覚に訴える映像は、最大の長所とも言える。ニュースもやはり同様である。百聞は一見に如かずという諺があるように、レポーターのコメントよりはどのような映像を示すかが重要である。しかし、カメラが捉える範囲も当然制限があり、特にカメラの角度により、本来の意味が歪曲されることもある。特に選挙報道の時にはこの点に注意しよう。

**5. 情報源を見てみよう。**

ニュースソースは、ニュースの偏りと真実性、公正性について把握する上で重要な根拠になる。情報源を正確に紹介しているか、又はあいまいに紹介しているか注目してみよう。我々がニュースを聞いていると、「…関係者によると」、「…当局高官又は公職者によると」、「…信頼できる消息筋によると」など曖昧にする場合が多いが、このような場合には特に注意深く視聴する必要がある。特に我々のニュースの大半は社会各系各層の広報員から提供される場合が多いが、視聴者の興味を引く広報性又はイベント性のあるものなのか見てみよう。

**6. 統計と数値を見てみよう。**

統計と数値はニュースに対する視聴者の信頼形成において決定的な役割を果たすという点から、特に注意する必要がある。又、事件事故の報道の場合も同様である。

**7. 単語の選択と声を見てみよう。**

レポーターの発言が感情的か否か、適切な表現を用いているか、または理性を失わず報道しているか (発声・発音は確かか。激昂・興奮していないか) などに注目してみる。

(出典：ニュース授業資料 (メディア教育センター))

活動紙 4

1. Modum 別にニュースを分析して、次の内容を書いてください。

- ・ ニュースタイトル： ○ 順番：( ) 番目
- ・ 放送局： ○ 放送日及び時間：
- ・ ニュースキャスターのコメント
- ・ 記者のレポート：
- ・ 映像(簡単に紹介)：

- ・ 分析した内容：

※ ニュース分析の基準

- ・ ニュースとして取り上げる価値がありますか。
- ・ 報道の順番は適当ですか。
- ・ 情報源は信頼できますか。情報の出所を明らかにしましたか。
- ・ 5W1H (誰が、いつ、どこで、何を、どのように、なぜ) を明確に示していますか。
- ・ 反対意見に対して、カメラのアンクルなどの画面構成もしくは時間配分が公正に扱われましたか。
- ・ 度を越して残忍である、又は扇情的な映像が不必要に挿入されていませんでしたか。
- ・ ニュースキャスターや記者の声は適当ですか。興奮していませんでしたか。
- ・ 客観的事実ではないニュース制作者の思考・判断が入っていませんでしたか。
- ・ 正確な事実ではなく憶測に基づいていませんか。
- ・ 報道内容に誇張・省略はありませんか。
- ・ 適切な表現を用いていましたか。感情的になっていませんでしたか。

6-7 時限目

## ニュースづくり

1. 活動目標：公明正大なニュースを自ら制作することができる。
2. 準備する物：活動紙5、ビデオカメラや映写機、マイク、画用紙、サインペン、色鉛筆、マジックペン等
3. 所要時間：80分
4. 指導上の留意点
  - (1) 学校や地域で起きたこと、生徒が関心を抱く内容を中心に生徒自らニュースを制作する。
  - (2) 公正かつ真実のニュース作りに重点をおく。

### 5. 活動過程

私が記者なら。

- ・ 生徒一人一人が記者の立場になって、どのようなニュースを伝えたいかを考えて、Modun 別に討論する。  
例) 正確な事実を伝えなければならない。隠すことなく、事実を伝えなければならない。人が知りたがっている内容を伝えなければならない。重要で価値のあるニュースを報道しなければならない等。
- ・ Modun 別にニュースの内容に関する企画会議を行い、活動紙に記録させる。

ニュースを制作する。

- ・ 報道方法について議論し、決定する。  
例) テレビニュース、ラジオニュース、新聞等
- ・ Modun 別の報道方法により制作、発表させる。  
(テレビニュースの場合、ニュースキャスターが事件を紹介して、記者が内容を伝えるという方式でニュースを構成する。事件の再現ドラマなどを挿入してもよい。ビデオカメラが用意できれば、撮影・上映も可能。ビデオカメラの代わりに映写機を使って、大型テレビで見せることもできる。ラジオニュースの場合には幕を下ろしてから放送するのも効果的である。新聞ニュースの場合には、画用紙、サインペン、色鉛筆、マジックペン等を事前に用意する必要がある。)

活動紙 5

ニュースタイトル	
報道方法 (テレビ、ラジオ、新聞)	
スタッフ (演出者、ニュースキャスター又はアナウンサー、記者等)	
記事の内容 (粗筋) ※ テレビニュースの場合、 画面も描きます。	
その他	

## アニメにおける YP 活動

### ■ 活動に関する説明

マジンガーZが、あしゅら男爵の機械獣に敗れそうになった時、ロケットパンチや原子力ビームで機械獣を破った瞬間、安堵のため息とともに喜びの声をあげた覚えがないだろうか。私たちは幼い頃、アニメとともに成長してきた。

毎週土曜日を待ち遠しくさせた「マジンガーZ」、金日成が豚に変身し、彼は、本当は人間ではないと思わせた「トリ将軍」、テコンドー旋風を巻き起こした「マルチアラチ」、「マジンガーZと戦えばどっちが勝つか」という話題では、いつも名前が挙がった「Taekwon V」、女の子の涙を誘った「キャンディー・キャンディー」、いつも負けるので、むしろ一回ぐらいは勝ってほしかった「トムとジェリー」等、幼い頃私たちはこれらのアニメを夢中で見ていた。

最近の青少年も例外ではない。昔私たちがそうだったように、今も多くの青少年がアニメをよく見ている。火花シュートがいつ出るか気を揉みつつ待つ、「炎の闘球児ドッジ弾平」、キャラクターが多すぎて名前を覚えるのが大変だった「ポケットモンスター」、最高の海賊を夢見る「ワンピース」まで、今もテレビやインターネットを利用してアニメを見ている。

しかし、成長するにつれて、小さな疑問が生じるようになってきた。主人公が変身する時に悪党はなぜ攻撃しないのか、最初から変身して強い武器を使えばすぐ勝てるのに、なぜいつも弱い武器を使って苦戦を強いられ、最後になって一番強い武器を使うのか、といった類の疑問だ。今回の授業はこのような疑問が解決できるように、アニメの両本山であるアメリカのディズニーアニメと日本のジャパアニメについて考察する。

これに併せて、アニメが示すメッセージとは何か、そしてこのようなメッセージを青少年がそのまま受け入れてもよいかということについても併せて考察する。

## ■ 活動の目標

1. アニメの意味について話すことができる。
2. アメリカのアニメの中に含まれている価値観が青少年に及ぼす影響について話すことができる。
3. 日本のアニメの中で見られる、似たような傾向について説明することができる。
4. 放送局に対し、我々が望むアニメについて話すことができる。

## ■ 授業の展開

時限	活動の主題	活動の内容	授業方法	準備する物
1	あなた、それ知っている。(アニメ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ユースパトロールの活動に関する説明</li> <li>・アニメとは。</li> <li>・簡単なアニメを作る。</li> </ul>	協同学習	活動紙 1、本
2	ディズニー Vs ジャパニメ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメの種類</li> <li>・ディズニーメーションの価値観の強要</li> <li>・手塚治虫と宮崎駿</li> <li>・変身、そして停止画面</li> </ul>	Modum 授業	活動紙 2、YP 映像 CD
3	最近テレビでは。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テレビアニメ</li> <li>・アニメの影響</li> <li>・テレビアニメのモニタリング</li> <li>・キャンペーン活動</li> </ul>	活動授業	活動紙 3、YP 映像 CD、蛍光ペン、テレビ編成表、テレビアニメ録画物
4	我々が見るアニメ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フレデリック・バックのアニメ</li> <li>・青少年が作ったアニメ</li> <li>・感想を漫画で共有する。</li> </ul>	活動授業	活動紙 4、YP 深化映像 CD

1 時限目

あなた、それ知っている。

## 1. 学習目標

- (1) ユースパトロール活動の重要性について理解することができる。
- (2) アニメについて話すことができる。
- (3) アニメを作ってみることができる。

## 2. 準備する物：活動紙 1、本

## 3. 所要時間：50 分

## 4. 指導上の留意点

- (1) ユースパトロール活動に関して説明して、その重要性についてまず話し合ってもらおう。
- (2) アメリカのエネルギーパトロールに関する説明を先にし、ユースパトロールの意義に関して話して聞かせてもよい。
- (3) できれば Modum 別に一緒に座るように配置して、皆で話し合いながら自分の考えを書き、Modum 別に発表してもらおう。

## 5. 活動過程

- (1) ユースパトロールに関する理解
  - ① アメリカのエネルギーパトロールに関する理解
  - ② 我が国の青少年環境について、肯定的な姿と否定的な姿に関して話し合う。
- (2) アニメの理解
  - ① 個人別に活動紙 1 を配る。
  - ② 今まで見たアニメのうち、一番記憶に残っているものを書き、活動紙を時計回りに回しながら記録するように指導する。
  - ③ アニメの定義について、活動紙にある文書を読んで、簡単に説明する。
- (3) フリップブックを作る。
  - ① 活動紙 2 番の図のように、本を一冊買って、本の余白にフリップブックを作らせる。そして、うまくできた生徒のものを見本として見せる。
  - ② 残像効果について説明する。
  - ③ アニメは単純化と象徴性が高いということが特徴であり、こういう点が親しみを感じさせてくれるということを説明する。

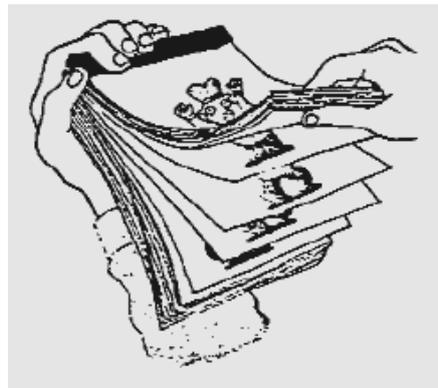
## アニメについて知ろう!?

1. 今まで見たアニメのうち、一番記憶に残っているものは何ですか。Modum ノート(活動紙)を回して書いてみましょう。

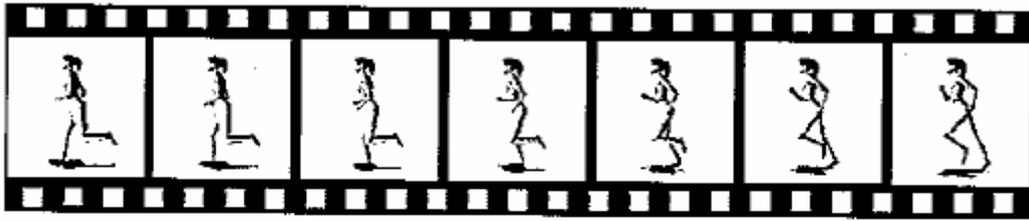
Modum 員	題目	媒体	内容
Jeong, Hoon	飛べ、スーパーボード	テレビシリーズ	孫悟空と猪八戒、沙悟淨が妖怪を破るという内容

⇒アニメとは、ラテン語の Anima(英魂、精神、命)から由来した言葉で、動作や形が少しずつ異なる絵や物を一こまずつ撮影して、まるで生きているように連続して動く効果を表わす全ての映像言語と映像技術を言う。

2. 次の図のように、あなたの周りの本を利用してフリップブックを作り、Modum 別に発表してみよう。

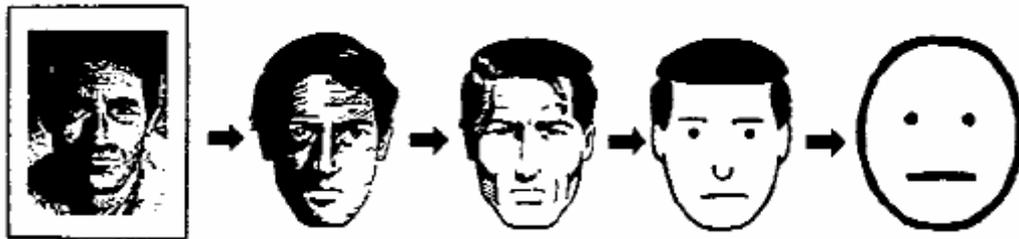


⇒残像効果：映像などがすでに消えたにも拘わらず、人の目や脳に継続して残る現象。この残像効果のため、イメージが少しずつ変更されながら、まるで動いているように見えるのである。アニメは基本的に1秒間に24枚の絵を高速撮影することによって表現される。



上記の絵のように、アニメが進行する時にその動きはどうなるのか、Modum 別に話してみよう。

### 3. アニメの単純化と象徴化



上記の絵のうち、一番左側の絵と一番右側の絵を見て、その印象を比較してみてください。

	絵を見た感じ
写真(左側)	
絵(右側)	

## ディズニーアニメ Vs ジャパアニメ

### 1. 学習目標

- (1) アニメの種類について話すことができる。
- (2) ディズニーアニメの価値観について話すことができる。
- (3) 手塚治虫と宮崎駿について話すことができる。
- (4) 変身、そして停止画面が多い理由について説明することができる。

### 2. 準備する物：活動紙 2、YP 深化課程映像 CD

### 3. 所要時間：50 分

### 4. 指導上の留意点

- (1) アニメの種類についての説明は簡潔に行い、映像を直接見せる。
- (2) ディズニーアニメの価値観について説明する時は、結論を先に述べるより、生徒に考えさせるようにする。

### 5. 活動過程

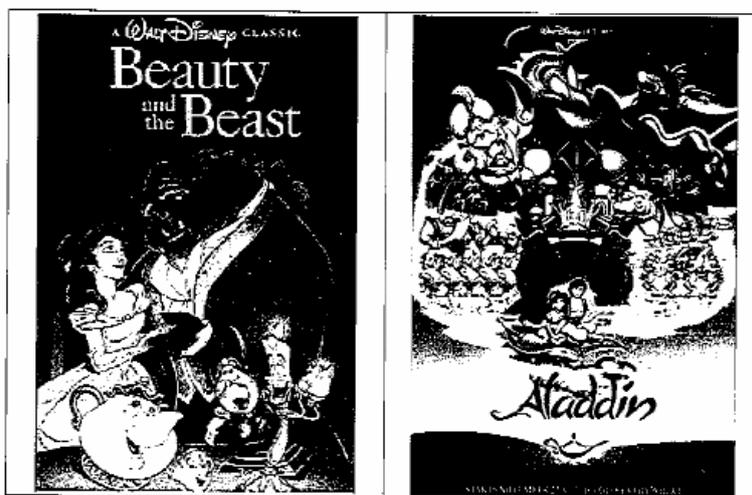
- (1) セルアニメ
  - ①YP 映像 CD を利用してセルアニメを見て、活動紙 1 番の特徴について記録させる。
  - ②セルアニメとは、背景に同じ紙を使って、その動きが必要な部分を透明なフィルムに別途書いて、2 枚の絵を重ねて撮影する方法である。従って、背景画の単純さを避けるために、カメラをたくさん動かすことになる。

項目	特徴
背景の動き	同じ絵が固定されている。
カメラの動き	ズームインとズームアウトを頻繁に使って、カメラを上下左右にたくさん動かす。
その他	人物が動作する時、必ず必要な部分のみを動かす場合が多い。 例)しゃべる時、背景は停止していて、口だけを動かす。

③ほかの種類のアニメを YP 課程映像 CD を利用して見せて、簡単に説明する。

- ・ ドローイング・オン・ペーパー：紙に一枚一枚、一々書いて表現したもの。絵や背景がまるで生きて動いているような感じがする。
- ・ ドローイング・オン・グラス：立体感を与えて、背景の動きが少ない。
- ・ 人形アニメ：人形の動作を少しずつ動かして撮影。立体感があって、一人でも可能だが、多くの時間を要す。
- ・ コンピューターアニメ：コンピューターで全ての映像を製作

(2) ディズニーメーションの特徴



①YP 課程の映像を少しだけ見せて、フルアニメで画面の動きを書き、話させる。

特徴：画面の動きが( )。

予想される答え：滑らかである。本物のように見える。

理由としては、1秒に24枚以上のフルアニメを使うからである。

ディズニーアニメは実際の動作に近づけるため、人をおいて実際のカメラで撮り、フィルムを見ながら絵を書くため、実際の動きに酷似している。

- ②活動紙2番の(2)は、Modumの中で自分がアメリカに対して友好的な考えを本当に持っているのか発表する。
- ③活動紙2番の(3)は、自分が買ったことのあるディズニー商品について話しをさせ、買った理由がアニメの影響なのかについて説明させる。
- ④活動紙2番の(4)は、女性の成功において一番重要なものについて書き、本当に女性の成功において望ましい要因は何か議論させる。
- 例) 映画はある男性に出会うことが幸せの条件のように表現している。善行を積んだから王子様に出会う。
- ⇒まるで女性の成功は王子様に出会うことによりもたらされるかの如く表現されているが、女性の幸せが男性によって決定することが本当に正しいことなのか生徒に質問し、また女性の成功において本当に重要な要因は何かについて話させる。

参考資料

## 世界のアニメ

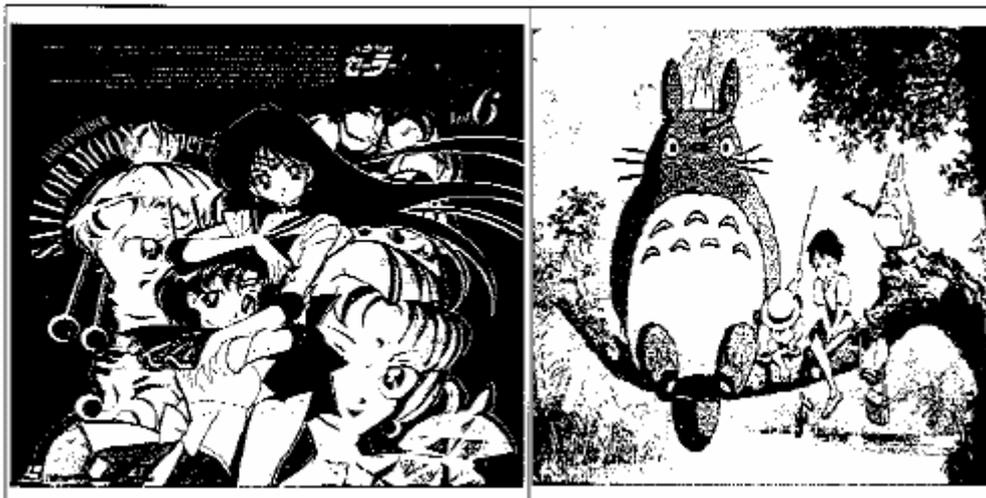
世界のアニメの流れとしては、アメリカのアニメと日本のアニメ、そして第三世界のアニメがある。アメリカのアニメの歴史において一番重要な人物はディズニーであり、ディズニーによってアメリカのアニメが一つの流れを形成するようになったことから、アメリカのアニメをディズニーメーションという。日本の場合、最近アメリカのアニメと双璧をなすぐらいに成長してきたが、日本の名前を引用してジャパニメと呼ばれている。

このようなアメリカのアニメと日本のアニメは、セルアニメから成っている。

第三世界のアニメは、カナダとヨーロッパ、そしてアジアを中心として活発な動きを見せている。特にカナダと中国、ヨーロッパを中心として、様々な方法の芸術的なアニメが作られている。

- ・ アメリカ：量的な面で大半の世界需要市場を占めている。
- ・ ヨーロッパ(フランスやイタリア、チェコ、カナダ、ソ連等)  
：質的な面において優れた作品が有名な映画祭で受賞するなど、そのレベルが非常に高い。
- ・ 日本：少ない制作費で最大限の効果が得られる、商業性が発達した制作技法を有する。特に日本ではアニメ産業が一つの人気職種となっており、正に自国内におけるアニメ文化が一番確実に定着している国である。
- ・ 中国：漢字文化圏特有の水墨美術技法を応用して、特有の水墨アニメを政策的に発展させることによって、アジア圏では一番芸術性の優れている映像物を作り出している。
- ・ 韓国：国内アニメ業界は30年という決して先進国に肩を並べるほどの歴史を誇るが、残念なことにまだ国際的な競争力を備えた作品が生まれていない。

(1) ジャパニメの特徴



- ①日本のアニメは少ない資本で、1秒に1枚から14枚程のフレームを使用するリミテッドアニメが発達している。従って、映像が滑らかではなく切れるような感じがする。
- ②手塚治虫の代表作が鉄腕アトムであることを教え、活動紙3の(2)の空白を埋めさせる。

	アトム	侵略者 (怪獣ロボット)
背(大きさ)	小さい	大きい
髪の色	黒	黄色又は多様
武器	単調	多様

アトムは、背が小さく、黒髪の日本人を象徴しており、侵略者は大きくて様々な色の髪の西洋人を象徴する。

これは、第2次世界大戦以降、アメリカに負けた日本の敗北意識を克服させる役割を果たしたことを証明している。

- ③活動紙3の(3)の正解は、全てが宮崎駿である。時間が許せばこれらのような映画を見た生徒の感想を聞くような質問をしてもよい。
- ④日本のアニメにおける変身・分解・結合、そして停止場面を見せて、これらのような場面が頻繁に出てくる理由について議論させ、このような原因には経済的な理由があることを説明する。

## ディズニーアニメ Vs. ジャパニメ

### 1. セルアニメの特徴について見てみよう。

項目	特徴
背景の動き	
カメラの動き	
その他	

### 2. ディズニーメーションの特徴

(1) 巨大な資本+フルアニメ(1秒に24枚以上のフレームを使う。)

特徴：画面の動きが( )

(2) 次を読んで、自分もこれに該当するか話してみよう。

幼い頃から、アメリカに対して肯定的なメッセージが内在されているディズニーアニメとディズニーのカラー版の本を見て育ったからか、アメリカに対して肯定的な考え方を持っている。

(3) 次を読んで、自分が持っているディズニーの商品についてModumの中で話してみよう。

「女性観客をターゲットとしたシンデレラコンプレックスは、いつも王妃とお姫様に対する、そして白馬に乗った王子様を待っている女性の好奇心を刺激し、そのような好奇心を射幸心につなげるように様々なコードを商品に適用するということである。」

(4) 次を読んで、女性の成功において一番重要なことについて書き、これらが本当に望ましいかModum別に議論してみよう。

「男性視聴者をターゲットとしたピーターパン症候群は、シンデレラの間接的なコードとして作用しながら、女性視聴者に対して自分のパートナーをピーターパンにする過程において、自分がシンデレラになれるという幻想を与えるということである。」

### 3. ジャパニメーションの特徴

- (1) 少ない資本+リミテッドアニメ(1秒に1~14枚程のフレームを使用)

特徴：キャラクターの一部の動作と中心になるポーズに該当する動きだけを選んで描く。

- (2) 手塚治虫：鉄腕アトムを通じて日本に第2次世界大戦後の敗北意識を克服させた人物

	アトム	侵略者(怪獣ロボット)
背(大きさ)		
髪の色		黄色又は、多様
武器	単調	多様

アトムが象徴しているものは何ですか。

- (3) 次の中で宮崎駿の作品を選んでください。

・ 未来少年コナン	・ 名探偵ホームズ	・ 風の谷のナウシカ
・ 天空の城、ラピュタ	・ 紅の豚	・ もののけ姫
・ とんりのトトロ	・ 魔女の宅急便	・ 猫の恩返し
・ 千と千尋の神隠し		

- (4) 日本のテレビアニメでは変身や分解・結合場面が頻繁に出てくる。特に変身や分解・結合時にみられる特徴について書き、この理由をModum別に議論してみよう。

最近テレビでは。

1. 学習目標

- (1) テレビで放送されるアニメに対する印象について話すことができる。
- (2) アニメが青少年に及ぼす影響について話すことができる。
- (3) アニメを見てモニタリングを行うことができる。

2. 準備する物：YP 課程の映像 CD、テレビアニメ録画資料、活動紙 3、放送局毎のテレビ番組欄 (Modum 別に)、色鉛筆や蛍光ペン

3. 所要時間：50 分

4. 指導上の留意点

- (1) 教師は事前に番組欄を見て、どんなアニメが放送されているのかチェックしておくことによって、授業時間に発生する混乱を防ぐことができるようにする。
- (2) 活動紙 2 番の (2) を書く時、肯定的な面と否定的な面のうち、生徒の答えが一方に偏らないように誘導する。特に生徒が先生の期待する答えを考えて、否定的な面ばかりを考えないように、先に注意しておく。

5. 活動過程

- (1) アニメを探して、その印象を書いてみる。
  - ①教師は事前に放送局毎にテレビ番組欄を準備する。新聞又はインターネットを利用する。放送局のホームページにアクセスすると、放送局の一週間分のテレビ番組欄を印刷することができる。
  - ②生徒に活動紙 3 と一つの放送局のテレビ番組欄を配った後、Modum 別にテレビ番組欄を見てアニメに蛍光ペン又は色鉛筆で色をつけさせる。

- ③Modum 別にそれぞれのアニメに対する印象を話し合い、一番答えが多かったものを整理して、活動紙1番をうめる。

(2) アニメの影響

- ①活動紙の2番にある問項に対する答えについて、Modum 別に議論して書いてみる。
- ②この時、ある特定のアニメに対する結果ではなく、アニメ全体に対する肯定的な姿と否定的な姿に対して答える。

▶生徒の答え

- ・ 主人公は10代が多い。
- ・ 大人はよく分からない存在か、又は悪い方として描写されている。
- ・ 主に問題を起こす階層は大人である。
- ・ 主に問題を解決する階層は青少年又は子供であることが多い。

従って、これらのような問題を総合する時、アニメをよく見ている青少年は、大人はよく分からない存在で、問題をたくさん抱えているのに比べて、青少年が持つ考え方は無条件に正しいと考える偏見を抱く危険性がある。生徒に、大人は問題を起こしてばかりいる分からない存在ではなく、多くの大人は人生経験が多く、深い思考を持っているということ話を聞かせる。

- ③活動紙2番の(2)を始める。ここでは最近放送されているアニメを教師が事前に録画して、放送を見ながらモニタリングを行う方法と、Modum 別に番組欄を見て、自分が見た経験をシェアしながらモニタリングする方法がある。

▶課題

生徒がモニタリングを行ったことを確認した後、これらの結果を学校のホームページや友人のサイトに知らせる。

そして、このようにモニタリングを行った結果について、改善点を補完して放送局のホームページの掲示板に載せることと、PDにメールを送付することを並行しながらキャンペーン活動を行う。

翌週にはこれらの内容の結果について発表させることを予告する。

## 最近テレビでは。

1. Modum 別に放送局を決めて、一週間のテレビ番組欄からアニメプログラムを選び蛍光ペン又は色鉛筆で色をつけてください。そして、下の項目に対して空いているところを Modum 別に議論して埋めてください。

放送局	タイトル	主人公	ジャンル	見た感じ
	テレビ童話、 幸せな世の中	多数	童話、 話	教訓的で、感動的である。

## 2. アニメの影響

### (1) 大人に対する偏見

全体的なアニメの構造に関する質問である。質問に一番適合していると思われるものを選んでください。

▶ 主人公の年齢層は何十代が一番多いのか。

①10代未満 ②10代 ③20代 ④30代 ⑤40代以上

▶ 大人に対する描写は大体どうなのか。

①理解不能で、悪役である。 ②善良で、理解力があり、賢い。

▶ 主に問題を起こす階層は。

①子どもや青少年 ②大人

▶主に問題を解決する年齢層は。

①10代未満 ②10代 ③20代 ④30代 ⑤40代以上

上記で答えた結果を見た時、我々が持ちやすい偏見とはどんなものか。

(2) Modum 別にテレビアニメを一つずつ選んで、モニタリングを行って発表してみよう。

タイトル	
放送局と時間帯	
肯定的な面	
否定的な面	
改善点	

課題：Modum 別に調査した事項を学校のホームページや友人のサイトに掲載し、放送局やPDに電子メールを送付した後、翌週にこのような事項について発表しよう。

## 我々が作るアニメーション

### 1. 学習目標

- (1) フレデリック・バックのアニメの長所について話すことができる。
- (2) 放送局やプロダクションに手紙を書く等を通じて、我々のよいアイデアを伝えることができる。

### 2. 準備する物：活動紙 4、色鉛筆、4 つ折紙画用紙、YP 深化課程の映像 CD

### 3. 所要時間：50 分

### 4. 指導上の留意点

- (1) 活動紙 4 番を行う時、一人に書いてもらおうと時間が足りなくなるため、Modum 員が皆で手分けして書けるように指導する。

### 5. 活動過程

- (1) 先週の課題として出した活動紙 1 番のキャンペーン活動をどうやったのか発表させ、これによる結果を話してもらおう。
- (2) YP 深化課程の映像 CD を利用してフレデリック・バックのアニメを見せた後、Modum の中で感じたことについて議論する。
- (3) YP 深化課程の映像 CD を利用して生徒が作ったアニメを見せて、Modum の中でよかった点と物足りなかった点について議論する。
- (4) Modum 別に 4 つ折紙画用紙を配って、Modum 別に今までのアニメの授業を通じて感じたことやアニメに対する考え方について、四コマ漫画を描いて発表する。

## 我々が作るアニメ

1. 前の時間のモニタリング結果を持ってキャンペーン活動を行ったのか話して、これによる結果を発表する。
2. フレデリック・バックのアニメを見た印象について、Modum の中で議論してみよう。

--

3. 生徒が作ったアニメを鑑賞してみて、よかった点と物足りなかった点、そして自分が監督ならどんな点を修正するかについて話す。

タイトル	
よかった点	
物足りなかった点	
修正する部分	

4. Modum 別に今までのアニメ授業を通じて感じたこと、又はアニメに対する考え方を四コマ漫画又は六コマ漫画に描いて発表してみよう(4つ折紙を利用)。

主題：	

## チャットにおける YP 活動

### ■ 活動に関する説明

インターネットの普及により、多くの人々が距離的限界を克服し情報を容易に入手できる環境で暮らすようになった。情報が容易に入手できるため、人々はインターネットにますます依存するようになり、コンピューターを利用する分野も多岐にわたる。その代表的な分野であり、インターネットサービスの一つがまさに「チャット」である。チャットを通じて人々はオンライン上で見知らぬ人々とリアルタイムで意思の疎通を図れるようになった。

青少年であれ、成人であれ、チャットの利用は一般的なものになった。1990年代にはパソコン通信でチャットを楽しんでいたが、2000年代に入って数多いインターネットを利用したチャットサイトが登場し始めてから、単に文字入力での対話から、自分を表わすサイバーキャラクターであるアバターを作ったり、お互いの顔を映像で眺めながら話をするようになった。最近是对話する相手を事前に決めておいて、いつでもチャットが楽しめ、さらにファイル交換もできるメッセンジャーを使用する人も増えてきている。このように、チャットは私たちの生活文化に深く根付いている。

しかし、チャット文化が普及してから、それに伴って様々な社会問題も生じている。チャットを通じた不健全な出会い、不法な情報の流布、チャット言語の使用によるハンゲルの乱れなどがそれである。

我々はチャットによる問題点を理解した上でその対策を講じ、既に私たちの文化ともいえるチャットを正しく利用しなければならない。

したがって私たちは、チャットにより生じる問題点について青少年が具体的に考え、解決策を探し、友人やチャットを利用する人々にそれを伝える活動に取り組んでいる。

## ■ 活動の目標

1. チャットの長所・短所について考え、具体的に問題点が何かを理解する。
2. チャットにより生じる不健全な出会い、チャット言語の使用によるハングルの乱れなどを解決するため、キャンペーン活動を行う。
3. 健全かつ健康なチャット文化を知らせる YP 活動を通じて、青少年に自分の身を守る力を育み、ひいては自発的な運動として定着させる。

## ■ 授業の展開

時限	活動の主題	活動の内容	授業方法	準備する物
1	チャットに対する正しい理解と長所・短所について把握する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャットに関する映像を視聴する。</li> <li>・チャットを巡る体験談を語る。</li> <li>・チャットの長所・短所を、ブレインストーミングを用いて調べる。</li> <li>・ブレインストーミングの結果を元にチャットの長所・短所のランキングを決める。</li> </ul>	協同学習 Modum 学習	活動紙 1 実物画像機 映像テレビ & ビデオ
2	チャットの問題点について具体的に議論する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前の時間に出た長所・短所のランキングのうち、問題点を黒板に掲示する。</li> <li>・Modum 別にランキングにある問題点を一つずつ選ぶ。</li> <li>・Modum 別に選んだ主題に関する情報(記事)を探して、それがなぜ問題になるのか議論する。</li> <li>・議論したことを実物画像機又は OHP フィルムを利用して発表する。</li> </ul>	協同学習 Modum 学習	活動紙 2 実物画像機 色筆記具 情報記事 コンピューター又は新聞
3	チャットによる問題点に対する解決方法の模索	<ul style="list-style-type: none"> <li>・それぞれの問題点に対する解決法を考える。</li> <li>・YP としてできることを考えて、意見を述べあう。</li> <li>・解決法の案を基に、一面広告を作る(新聞広告を参照)。</li> </ul>	協同学習 Modum 授業	活動紙 3 色筆記具 4 つ折カント紙 関連図若しくは写真資料
4	健全なチャット文化のためにキャンペーンを行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解決法の案が提示されている一面広告を発表する。</li> <li>・広告を見て、チャットの問題点と解決法を活動紙にまとめる。</li> <li>・広告を学校及び周辺の PC ルームに展示して、ファイル(写真又は図)を作成しオンライン(電子メールとホームページ等)に載せる。</li> </ul>	協同学習	活動紙 4 実物画像機 デジタルカメラ スキャナー

チャットの長所・短所について理解する。

1. 活動目標

- (1) チャットの問題点を考える。
- (2) YP 活動に対する関心を誘発する。

2. 準備する物：活動紙 1、映像、VTR、テレビ

3. 所要時間：50 分

4. 指導上の留意点

- (1) チャットに関する映像(情報通信倫理委員会の教材や他の映像を活用してもよい。)を利用して、チャットやメッセージャーを通じた体験を共有する。中学生のチャットサイトを直接利用しなくても、バディ・バディ等メッセージャーを利用する機会が多いため、メッセージャーもチャットの一部であることを認識させる。
- (2) 雰囲気が散漫になりすぎないように留意する。
- (3) ブレインストーミングの時には慎重に考えて書くよう生徒に注意を促す。文書ではなく絵で表現してもよい。

※ブレインストーミング：一定のテーマに関して会議の形で、構成員の自由な意見交換を通じてアイデアの提示を求めて発想を探そうとする方法。  
原理として、①一人より多人数の方が様々なアイデアが生まれる。  
②アイデア数が多いほど、質的に優れたアイデアが生まれる可能性が高い。  
③一般的にアイデアは、批判が加わらなければ多く生まれる。  
などの原則から求めることができる。従って、ブレインストーミングではどんな内容の発言であっても非難をしてはならず、むしろ自由奔放でとんちんかんな意見を出発点としてアイデアを展開して行くようにしている。一種の自由連想法とも言える。

- (4)ブレインストーミングを行う際には記録者を別に用意してもよいし、各自の学習ノートに自分と友人の意見を書かせてもよい。友人の意見を批判してはいけないということを理解させる。
- (5)順位をつけるまでには時間がかかるため、完成しない場合は宿題とする。しかし、時間が許せばベスト5、ワースト5まで決めて、生徒の考えをまとめる。
- (6)ランキングは一番多くの意見が出た、又は一番多くの同意を得た順番にする。
- (7)参考映像
  - ①情報通信倫理委員会制作<一緒に作りましょう。楽しくて健康なサイバーワールド>1部。Jeong-Aの新しい出会い
  - ②映画<Who are you?>のイントロとチャットシーンの編集資料

## 5. 活動過程

- (1)チャットに関する映像を視聴する。
- (2)視聴した映像のように、チャットやメッセージで体験した良い点・悪い点を話し合う。
- (3)映像見て感じた点と、これに併せて自分の経験を学習ノートに書く。
- (4)お互いの経験を基にチャットの長所・短所についてブレインストーミングを行い、記録する。
- (5)ブレインストーミングを通じて得られた長所・短所にランキングをつける。
- (6)ランキングは課題として出してもよいが、時間が許せばベスト5、ワースト5まで決めて生徒の考えをまとめる。

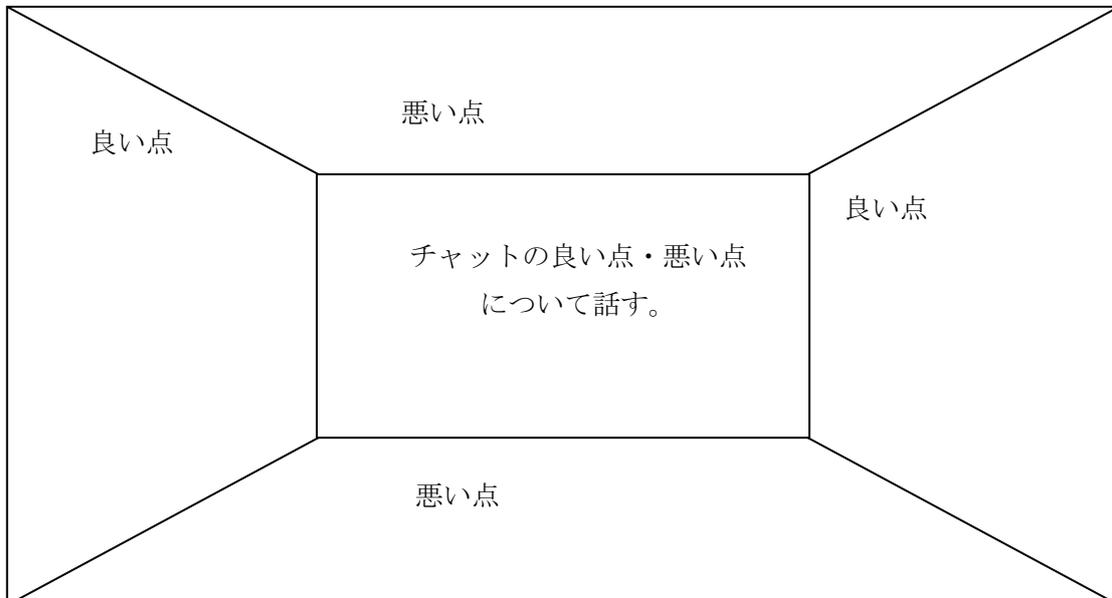
## チャットに関して

### 1. チャットに関する映像を視聴する。

(1) <一緒に作りましょう。楽しくて健康なサイバーワールド> 1 部、Jeong-A の新しい出会い (情報通信倫理委員会制作映像、10 分)

映像を視聴して感じたことを話してみましょう。主人公の Jeong-A の場合に似ている体験をしたことがありますか。自分や友人の体験を書いてみましょう。


### 2. チャットの良い点・悪い点について、ブレインストーミングをやってみましょう。



例示資料 1

1. 映像を視聴して感じたことを話してみましよう。主人公の Jeong-A と似たような体験がありますか。自分や友人の体験を書いてみましょう。

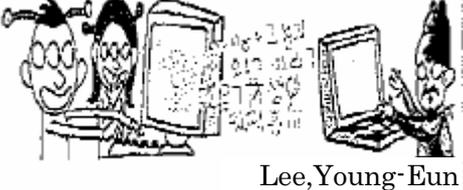
昨日の午後、友人の家でバディ・バディを通じてチャットをしていた。
クラスの男の子もチャット・ルームに遊びに来て、楽しく話していたが、
おやつを食べるために外出した。トッポギを食べて私はそのまま自宅に帰った。
ところが、今朝、昨日チャットしたクラスの男の子が私に文句を言いに来た。
話を聞くと、昨日私が居ない間に、友人のお兄さんが悪戯をしたらしい。
私ではないと言っても信じてくれない。どうしよう。困ったな...

2. チャットの良い点と悪い点について、ブレインストーミングを行ってみましよう(絵で書いてもいいです)。



1. 新しい人との出会いを通じて、幅広い人間関係が持てる。
2. 他地域に住んでいる様々な人に出会える。

チャットの良い点と悪い点について話す。



Lee, Young-Eun

※図：-スポーツトゥデイ 2002年08月15日<「外界語」を知らないとサイバー文盲?>-  
[http://imagesearch.naver.com/search.naver?where=dt\\_iphoto&query=%C3%A4%C6%33&c=109&qt&sort=0&scp=0&xc=&rec=-](http://imagesearch.naver.com/search.naver?where=dt_iphoto&query=%C3%A4%C6%33&c=109&qt&sort=0&scp=0&xc=&rec=-)

## 私って、チャット中毒者？

1. 自分は本当にチャットを楽しんでいるのか、それとも陥っているのか調べてみよう。

	問項	YES	NO
01	徹夜でチャットをしたことがある。		
02	普段しゃべる時もチャット口調になる。		
03	キーボードに触れていないと手が震えてしまう。		
04	話すより書く方が早い。		
05	ハングルの短縮キーは覚えていないけれど、特殊文字は全部分る。		
06	面白い時に表情は変わらないけれど、「^^」が思い浮かぶ。		
07	文章をよく読んでいると、書き手が見えてくる。		
08	ミスタイプは意図しない限り、考えられない。		
09	標準語はあまり思い出せず、発音のままに書いてしまう。		
10	アバターをはじめ、インターネットの使用料金が馬鹿にならない。		
11	チャットをやめるという決心を数回した。		
12	チャットを通じて恋愛感情を覚えたことがある。		
13	人の名前よりメールアドレスの方が覚えている数が多い。		
14	チャットを夜遅くまでやって、学校を遅刻したことがある。		
15	チャットをやりながら昂揚感を覚えたことがある。		
16	自分の部屋に入ると、部屋の明かりよりもパソコンを立ち上げる。		
17	他のソフトのことは知らないが、チャットルーム製作は得意である。		
18	テストの時もチャット語で答えを書いてしまう。		
19	本名は知らず、ハンドルネーム名しか分らない友人がいる。		
20	初めて会った人に「15歳の中学生です。」と自己紹介する。		
21	バスの中で知人に会うと、チャット語で「こんにちは」と挨拶する。		
22	たまに友人のIDでアクセスすると、私が友人なのか、友人が私なのか、区別がつかない。		
23	‘画像’という言葉を知ると、チャット画面が頭の中で思い浮かぶ。		
24	「稲妻（オフ会緊急開催の意）」を目にすると外出したくなる。		
25	ある集まりで、ヤザ（オフ会の一つで上下関係を気にせず、気楽に集まる集会）と勘違いし、「おい」と言ってしまい、痛い目に会ったことがある。		

-ドクターヘルプ(<http://www.drhelp.net>)参照

## 2. 評価方法

結果	
A. 21 個以上	B. 11-20 個
あなたは現在、ひどいチャット中毒です。専門家のカウンセリングを受けたほうがよいでしょう。	あなたはチャット中毒です。夜は睡眠をとる時間で、昼間にうたた寝をしてはだめです。健康な精神と体のために、度を越すチャットはやめましょう。
C. 5-10 個	D. 4 個以下
あなたはかなりチャット好きですね。しかし、このまま続けると学校生活もできず、パソコンを取り上げられてしまう可能性が高いでしょう。チャットは見知らぬ人と出会う楽しさと知識を得る機会になるべきで、欲求不満を解消する時間になってはいけません。	あなたはチャット体験がありますか。もしチャットをしたことがあっても、現在チャット中毒の可能性はありません。



出典：グッドデイ 2002 年 01 月 18 日<チャットサイト成功の鍵は「美人の計」にあり>

チャットの問題点について議論する。

### 1. 活動目標

- (1) チャットの問題点に関する情報を探することができる。
- (2) チャットの問題点について、具体的に説明することができる。

### 2. 準備する物：活動紙 2、実物画像機、色鉛筆、記事資料

### 3. 所要時間：50 分

### 4. 指導上の留意点

- (1) チャットの問題点を指摘する情報記事を検索する。できるだけ学校で友人と一緒に検索させるが、時間がない場合、予習として事前に検索させてもよい。
- (2) 検索した記事を基に議論を行う際、散漫になりすぎないようにする。
- (3) 関連情報を検索する時は、記事だけでなく写真や図も一緒に検索する。
- (4) 選択した主題がなぜ問題になるのか考え、その問題点に対する具体的な思考が YP 活動において重要であることを理解させる。
- (5) 生徒の考えがまとまって、時間が許せば、関連映像を見せる。
- (6) 関連映像
  - ①KBS 「アチムマダン (朝の広場)」2003 年 7 月 22 日付放送<青少年チャット文化>編集資料
  - ②KBS 「追跡 60 分」2003 年 4 月 26 日付<10 代の危険な遊び場-インターネット猥褻サイト>
  - ③EBS トーク番組「師弟父一体」、2003 年 8 月 4 日付夏休み特集「青少年文化を追いかける」<第 3 部言語文化>

### 5. 活動過程

- (1) 前の時間にブレインストーミングにより挙げられた長所・短所を順位づけし、ランキング発表して、その中から問題点を一つ選ぶ。
- (2) Modum 別に選んだチャットの問題点を含む情報記事を検索する。
- (3) 検索した情報記事を基に、問題は何か具体的に書いてみる。
- (4) Modum 員と自分で考えた問題について議論する。
- (5) 議論により導かれた友人の意見をまとめる。
- (6) 実物画像機を通じて、検索した記事と一緒に議論の結果を発表する。

活動紙 2

1. Modum 別に選択したチャットの問題点を含む関連情報記事を探してみましょう。そして、その記事を基に問題は何か考えてみましょう。

問題点(主題) :	
関連情報記事(文、図、図表等)	
具体的な考え	
私の考え	友人の考え



例示資料 3

問題点(主題)：不健全な出会いが可能になる。

関連情報記事

「オンライン「青少年にみだらな誘い」にレッドカード/女子高生 51%  
「売春持ちかけられた」[大韓毎日]2003-12-08(総合)統計/アンケート  
女子高生 10 人のうち 5 人以上がインターネットや携帯電話を通じて  
売春の誘いを受けた経験があることがアンケートの結果明らかになった。  
又、男性 10 人のうち 4 人が、週に 1~2 回程度インターネットでわ  
いせつ画像に接触し、3 人がわいせつ・暴力的なチャットをしたことが  
あるという。

大韓毎日が 7 日、ソウル地域の 4 つの高校の男女生徒 110 人(男性 54  
人、女性 56 人)を対象としてアンケート調査を行った結果、多くの生徒  
がインターネットや携帯電話等、オンライン媒体を通じて性売買の勧誘  
等、各種の犯罪にさらされている事実が判明した。今回の調査で、「イン  
ターネットと携帯電話等を通じてわいせつ画像を見たことがある」と  
答えた生徒は全体の 69.1%だった。このうち、男子生徒は 92.6%、女  
子生徒は 46.4%だった。

特に女子生徒が受ける「性的接触」は深刻であった。調査対象の女子  
生徒の 51.7%が「チャットやメッセージ、携帯電話を通じて売春  
の誘いを受けたことがある」と答えた。アンケート調査は教室で実施さ  
れ、教師の目を気にする生徒もいることを考えると、実際はもっと深刻  
である可能性が高い。

今回の調査結果は、最近実施された他機関のインターネット意識調査  
の結果より高い数字を示している。今までの調査は質問をチャットに限  
定していたが、本誌の調査は携帯電話なども対象に含め、女子生徒が売  
春の誘いを受ける割合を総体的に調べたためである。去る 10 月、青少  
年保護委員会が小・中・高生 738 人を対象とした調査でチャットに限定  
して質問したところ、女子生徒の 39.6%が「売春の誘いを受けた」と  
答えた。又、去る 9 月には Gang, Jae-Seop ハンナラ党議員が人文系高校  
生 903 人を対象として、やはりチャットを通じた売春の誘いについて聞  
いたところ、女子生徒の 36.8%が「誘いを受けたことがある」と答え  
た。

男子生徒のうち 46.0%は週 1~2 回以上オンラインを通じてわいせつ  
画像に接していることが明らかになった。調査の結果、CD 一枚分の量  
の資料が 20~30 分あればダウンロードできるウェブハードや P2P(Peer  
to Peer)をわいせつ画像の主要接続経路として答えた回答者は、男子生  
徒の 24.0%、女子生徒の 19.2%を占めた。

一部の生徒はネット上だけでなく、実際に犯罪行為を行った経験があ  
ると回答した。男子生徒回答者の 33.3%は、「チャットルームでわいせ  
つ・暴力的なチャットをしたことがある」と答え、「ハッキング又はウ  
イルスを制作・流布した経験がある」と答えた。また、現金を賭けたサ  
イバー賭博をやった、またはインターネット掲示板に虚偽の文章を掲載  
したことがあるという男子生徒もそれぞれ 13.0%だった。ゲームアイ  
テムを購入したことがあると答えた回答者は、全調査対象者 110 人の  
21.8%、販売したことがあると答えた回答者は 16.4%だった。

Jang, Taek-Dong, Park, Ji-Youn, Lee, You-Jong 記者 taecks@



出典：-グッドディ 2002 年 10 月 30 日<画像チャット・透明人間注意報>

-[http://www.imagensearch.naver.com/search.naver?where=dt\\_iphoto&query=%C3%A4%C6%C3&c=94&qt=df&sort=0&scp=0&xc=&rec=](http://www.imagensearch.naver.com/search.naver?where=dt_iphoto&query=%C3%A4%C6%C3&c=94&qt=df&sort=0&scp=0&xc=&rec=)

-中央日報 2003 年 03 月 13 日<小学生わいせつチャット「危険水位へ」>

## チャットによる問題点に対する解決方法の模索

### 1. 活動目標

- (1) チャットによる副作用と問題点について理解し、その解決方法を提示することができる。
- (2) チャットにおける YP 活動の必要性と自分の役割について理解することができる。

### 2. 準備する物：活動紙 3、活動紙 4、色鉛筆、4 つ折カント紙、関連写真及び図資料、のり

### 3. 所要時間：50 分

### 4. 指導上の留意点

- (1) 問題点に対する解決策を提示する際、青少年として自らできることは何かを考えさせる。
- (2) 広告作成においては、正しいチャット文化を広めるためのキャンペーンをイメージさせる。新聞の全面広告を例として提示し、伝えたいメッセージを明確にする必要性を理解させ、明確なメッセージ伝達に必要と思われるものは事前に用意させる。
- (3) 自分達で図表を作成してもよいし、内容と関連のある写真や図表をそのまま貼付してもよい。新聞記事・写真を資料として利用するよう指導する。漫画を用いてもよい。
- (4) インターネットなどから入手した関連図表や写真を使用する際に、出典を明示するよう指導する。
- (5) 関連映像：親子がメールを通じて対話する情景を織り込んだ公益広告

### 5. 活動過程

- (1) チャットは青少年に悪影響を与えることを理解させ、生徒自らが問題点の解消方法を模索する。
- (2) 青少年 YP として実施可能なことを考え、意見をかわす。
- (3) 企画実現に向けた方法に即した一面広告（画用紙 4 つ折）を製作する。
- (4) 関連のある図表や写真資料を利用し、伝えようとするメッセージを正確に表現した広告を目指す。漫画で表現してもよい。

活動紙 3

1. 問題点に対する解決策を探してまとめてみましょう。

_____の解決法	
私の意見	友人の意見
青少年 YP としてできること	
1. 2. 3. 4.	

活動紙 4

1. 広告ストーリーボード

主題：

Modum 員：

伝える内容

関連図：

--

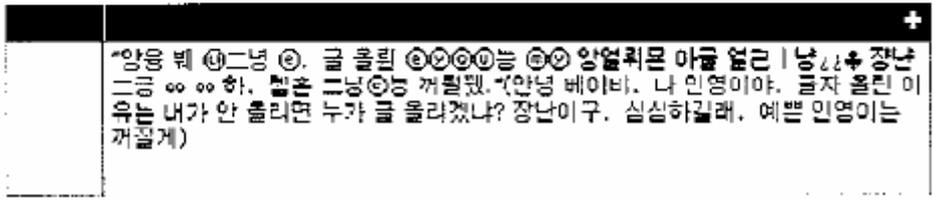
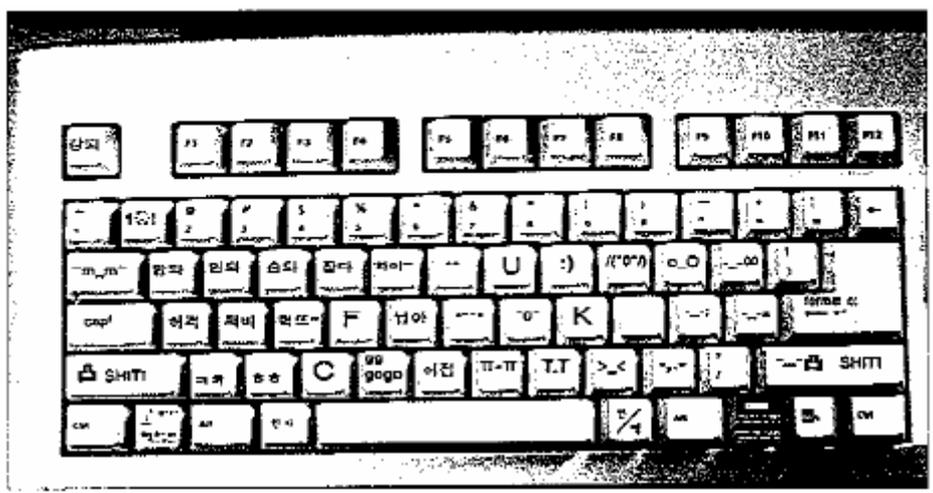
例示資料 4

主題：チャットする時は、正しい言葉を使いましょう。

Modum 員：Kim, ○○、Park, ◇◇、Song, □□、Yun, △△

伝える内容：チャットやネット掲示板では、全く分らない文章が多く見られる。言葉は人々の意志疎通の手段であり、誰でも理解できる言葉を正しく使用することが必要である。そこで、正しい言葉を使おうというメッセージを伝えたい。

関連図：チャット用キーボード、乱れた言葉の使用例



分りますか。  
言語は誰もが分かるものでなければなりません。  
正しく、美しい私たちの言語を使いましょう!!

出典：  
[http://www.imagensearch.naver.com/search.naver?where=dt\\_iphoto&query=%C3%A4%C6%C3&c=57&qt=df&sort=0&scp=0&xc=&rec=](http://www.imagensearch.naver.com/search.naver?where=dt_iphoto&query=%C3%A4%C6%C3&c=57&qt=df&sort=0&scp=0&xc=&rec=)

第 21 回大韓民国公益広告大賞授賞作



表記不可

語?

샘 안나세여? 꾸벅~m(-.-)m m(.\_.)m  
 あれ?幼い頃にこう習いましたか。  
 美しい私たちの言語が傷つけられています。  
 正しい言語生活で、私たちの言語を守りましょ



[表記不可]



出典：朝鮮日報 2003 年 10 月 06 日[瀬戸際に立つ母国語]現代を蝕む「外界語」(上)

## 健全なチャット文化のためのキャンペーン

### 1. 活動目標

- (1) チャット YP 運動を積極的に実践することができる。
- (2) 健全なチャット文化のためのキャンペーンを行うことができる。

### 2. 準備する物：活動紙5、広告(完成版)、デジタルカメラ(又はフィルムカメラ)、スキャナー、パソコン

### 3. 所要時間：50 分

### 4. 指導上の留意点

- (1) 広告を発表する時、製作した広告をただ展示するのではなく、主題と、製作理由及び伝える内容についてうまく発表することを理解させる。
- (2) 生徒の作品を教師がデジタルカメラなどで撮影し、インターネット掲載用資料として使用できるよう加工する。その際、教師の補助のもと、数人の生徒に作業させる。
- (3) 資料を学校・クラスのホームページをはじめ、青少年保護委員会や青少年に関連するサイトなどにアップし、メールを通じて発信できるようにする。
- (4) 学校内の掲示板等を利用して展示を行い、学校付近の PC ルームなどを訪問して、展示できるようにする。
- (5) 青少年のチャット YP 運動で、チャット文化を変えることが可能なことを理解させる。

## 5. 活動過程

- (1) Modum 別に完成した広告を発表する。その際、製作主旨と内容について詳細に説明する。
- (2) 各 Modum の発表を聞きながら、活動紙にチャットの問題点と各 Modum の解決法、キャッチコピー等をまとめる。
- (3) 発表終了後(または発表中)、広告をデジタルカメラで撮影、または広告をスキャンする。
- (4) 加工した資料をインターネット(学校・クラスのホームページ等)に載せる。
- (5) 完成した広告案を学校の掲示板を通じて展示して、いくつかの作品は学校付近の PC ルームに掲示する。

活動紙 5

1. 広告をまとめる。

Modum 名	主題(チャットの問題点)	Modum 解決法	キャッチコピー

例示資料 6

1. 広告例示-解決策まで提示した漫画資料  
 (キャンペーン広告は漫画を活用してもよい。)



出典：  
[http://www.imagensearch.naver.com/search.naver?where=dt\\_iphoto&query=%C3%A4%C6%C3&c=95&qt=df&sort=0&scp=0&xc=&rec=](http://www.imagensearch.naver.com/search.naver?where=dt_iphoto&query=%C3%A4%C6%C3&c=95&qt=df&sort=0&scp=0&xc=&rec=)

[第 10 章]

オンラインゲームにおける YP 活動



## オンラインゲームにおける YP 活動

### ■ 活動に関する説明

コンピューターの利用目的で、ゲームが占める割合は非常に高い。多くの人々が一緒に参加するオンラインゲームは、青少年にとって重要な文化的空間となっている。しかし、そのオンラインゲーム文化は不透明である。アイテムの取引を通じてお金を儲けたり、詐欺をしたり、相手のキャラクターを殺してアイテムやお金(サイバーマネー)を奪う事件は珍しいことではない。ゲームに精通するために睡眠時間を削り、又ほかの活動をあきらめる場合も多い。私たちの社会はこれまで、ゲームの産業的な側面のみを見てきたが、消費者である青少年とその父兄の精神的・物質的な被害を最小限に食い止め、ゲーム文化の健全化を推し進める一人一人の努力が求められる時期である。このような状況で、オンラインゲームの主な利用者である青少年が率先して、深刻な問題を抱えるオンラインゲームに対してモニターを行い関連団体に意見を提示すれば、業界、政府、そして既成世代にとっても新鮮な刺激になるだろう。

オンラインゲームにおける YP 活動は、青少年が楽しむオンラインゲームを対象とし、これを批判的に捉えることにより、より良いゲームを選択し、又ゲーム文化を正しく牽引することを目的とする。オンラインゲームが日常生活をより楽しませる活力源になるよう、共に頭を悩ませることにこの活動の意義がある。

教材の学習内容を全て実践する時間がなければ、活動可能な期間を考慮して授業内容を選別することもできる。又、時間の余裕があれば、活動をより細分化して8-9 時限まで延ばすことも可能である。

特に本教材の最後の時限に提示されているキャンペーン活動の場合、実践する過程をいくつかの時限に分けて展開することが望ましい。

## ■ 活動の目標

1. 自分のゲーム利用状況を点検して、オンラインゲームが及ぼす影響について理解する。
2. ゲーム中毒の予防方法を理解し、健全にオンラインゲームを楽しむことができる。
3. 健全なゲームと有害なゲームを選別して、健全なゲーム文化形成に必要な活動を行うことができる。

## ■ 授業の展開

時限	活動の主題	活動の内容	授業方法	準備する物
1-2 時限	オンラインゲーム中毒とゲームによる生活の変化	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ オンラインゲーム中毒に対する診断を行う。</li> <li>・ 中毒の程度によって Modum を構成する。</li> <li>・ オンラインゲームによる生活変化と中毒について議論し発表する。</li> <li>・ 「決意表明文」を書く。</li> </ul>	協同学習	活動紙 映像
3-4 時限	オンラインゲームに対する理解	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ オンラインゲームの特性と問題点を調べて、良いゲームの基準を決める。</li> <li>・ ゲームとプレイヤーベスト5を整理して、オンラインゲーム五戒を発表する。</li> <li>・ モニタリング対象のゲームを選定する。</li> </ul>	協同学習	活動紙
5-6 時限	ゲームのモニタリングとキャンペーンの準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 対象のオンラインゲームの等級を分ける。</li> <li>・ 等級の基準を決める。</li> <li>・ 基準によってゲームの等級を決める。</li> <li>・ 青少年にふさわしいゲームとなるよう改善すべき点を話し合う。</li> <li>・ 青少年に有益なゲームのための提案について話し合う。</li> <li>・ キャンペーンを準備する (Modum 別)。</li> <li>・ ゲーム中毒の友人に手紙を書く。</li> <li>・ ゲーム会社の社長に送付する意見書を作成する。</li> <li>・ 関連掲示板に載せる文を書く。</li> <li>・ ポスター、ステッカーの図案と文面を企画する。</li> </ul>	協同学習	活動紙
7-8 時限	キャンペーンを評価する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ キャンペーン活動について話し合う。</li> <li>・ 感想文を作成する。</li> </ul>	協同学習	

## オンラインゲーム中毒とゲームによる生活の変化

### 1. 活動目標

- (1) 自己診断を通じて、自分のオンラインゲーム中毒状態について点検する。
- (2) ゲームを通じて変わった生活を確認して、より有益な計画を立てる。
- (3) モニタリング対象ゲームを選定する。

### 2. 準備する物：活動紙 1、活動紙 2、映像

### 3. 所要時間：90-100 分

### 4. 指導上の留意点

オンラインゲームに関する体験について、率直に話し合うことができるような雰囲気を作る。否定的・肯定的な見解を持つ者が一緒に話し合うことによって、生活の中で役立つ計画を立て、決意表明するよう手助けする。

### 5. 活動過程

- (1) <活動紙 1>を配って、自己診断を実施する。
- (2) 中毒の程度によって、三つのグループに等しく混合した Modum を構成する。
- (3) ゲーム文化に関する議論
  - ▶ 自由な雰囲気でもオンラインゲームの魅力と弊害、中毒の症状と予防法等について議論する時間を持つのも面白い。
  - ▶ オンラインゲームに関する映像を自ら検索して視聴する、又は映像教材と一緒に視聴した後に話し合う時間を持つ。
  - ▶ 中毒の程度が重い友人や中毒性の高いゲームについて話し合う。
- (4) <活動紙 2>にオンラインゲームをやり始めてから変わったこと、失ったものと得られたものについて書く。オンラインゲームにこれからどう関わっていくかを、決意表明として完成させる。
- (5) 自分が経験した、又は友人がよくやるオンラインゲームの特性と人気の秘訣、問題点等について調査してくることを課題として出す。

## オンラインゲーム中毒の自己診断

	質問	全く違う	殆ど違う	若干そう	大体そう	本当にそう
1	私は現実の生活よりゲームの中の方が有能な人間かもしれない。	1	2	3	4	5
2	友人とは主にゲームに関する話が多い。	1	2	3	4	5
3	最近殆ど外出しない。	1	2	3	4	5
4	やらなければならないことがあるのに、ゲームを止められない。	1	2	3	4	5
5	ゲームの購入又はセットアップに使う時間が少なくない。	1	2	3	4	5
6	他の人と一緒にいても、いつもゲームのことを考えている。	1	2	3	4	5
7	世の中の全てが、ゲームのように進めばいいなど考えることが多い。	1	2	3	4	5
8	ゲームをしていて、徹夜したことがある。	1	2	3	4	5
9	ゲームが原因で、試験(仕事)を台なしにしたことがある。	1	2	3	4	5
10	ゲームで遊ぶ時間を減らそうとするが、いつも失敗する。	1	2	3	4	5
11	ゲームに関する夢を見たことがある。	1	2	3	4	5
12	ゲームでなら、不可能なことができると感じる。	1	2	3	4	5
13	ゲームをしていないのに、ゲームをしている感じがする時がある。	1	2	3	4	5
14	ゲームのため、約束をキャンセル・遅刻することが多い。	1	2	3	4	5
15	ゲームで遊ぶことについて、家族と喧嘩したことがある。	1	2	3	4	5
16	ゲームの主人公が怪我をしたり、死んだりすると、自分のことのような気がしてしまう。	1	2	3	4	5
17	ゲーム中に邪魔をされると激怒してしまう。	1	2	3	4	5
18	ゲーム中は全ての悩みを忘れてしまう。	1	2	3	4	5
19	ゲーム中に大声を出す場合が多い。	1	2	3	4	5
20	食事もとらずに、ゲームをすることがある。	1	2	3	4	5
21	ゲームができない時は、いらいらしたり、怒ったりしてしまう。	1	2	3	4	5
22	殆ど毎日ゲームをする。	1	2	3	4	5
23	ゲームをしていない時でもゲームのことをいつも考えている。	1	2	3	4	5
24	一旦ゲームを始めると、最後までやる。	1	2	3	4	5
25	ゲームをやりはじめてから、肩が痛く、指がしびれる。	1	2	3	4	5
26	ゲームをやりはじめてから、集中力が落ちた。	1	2	3	4	5
27	ゲームをやりはじめてから、やらなければならないことや物を忘れてしまう等、物忘れが増えた。	1	2	3	4	5
28	コンピューターを見ると、勝手に手が動いてしまう。	1	2	3	4	5
29	コンピューターを起動したら、最初にゲームをする。	1	2	3	4	5
30	必ずやらなければならないことがなければ、殆ど全ての時間をゲームに使う。	1	2	3	4	5

## ※ 結果(総点 150 点)

### A. 深刻なオンラインゲーム中毒です : 61 点以上

あなたは深刻なオンラインゲーム中毒に陥っています。もしかしたら、仮想空間と現実との区分さえできない状態ではないでしょうか。東の間現実から逃避してストレスを解消する手段としてコンピューターゲームに没頭すれば、これ以上に楽でスリルのある方法はないでしょう。しかし、オンラインゲームによって実際の生活に支障が出るようになれば、これはたいしたことのない問題では済まされません。勿論、頭では誰でも分かっていることですが、本当に理解するのは難しいことです。自分の生活をまず振り返ってみる必要がありますし、少しずつでもゲームに費やす時間を減らした方がよいでしょう。

### B. ゲーム中毒の可能性が高いです : 31-60 点

あなたはオンラインゲーム中毒の可能性が高いです。もしかしたら、あなたは自分だけがオンラインゲームの本当のマニアだと自負しているかもしれません。禁断症状が出ている、又は健康上のトラブルを生む症状を呈しているわけではありませんが、日常生活と人間関係に問題を起こし、社会生活に支障を及ぼす恐れがあります。

あなたの場合もオンラインゲームによって社会生活や人間関係に若干の問題があると思われます。ゲーム中毒の症状がある場合、主に現実世界では自分の主張を貫けず、消極的な場合が多いと言われていますが、もう一方では、ひとつのことに没頭し集中できる性格という評価もあり得ます。このような長所のみを生かして実生活に反映するといいい結果に結びつくでしょう。

### C. あなたは普通のプレイヤー : 30 点以下

あなたはオンラインゲームを楽しむ一般的なプレイヤーです。現実から抜け出してストレスを解消する手段としてコンピューターゲームに没頭すれば、これ以上楽でスリルのある方法はないでしょう。多分このような便利さと楽しさのため、オンラインゲーム中毒の蔓延が早いのだと思います。あなたの場合はオンラインゲームの性格をよく理解し、望ましい使い方をしているようです。能動的にコンピューターの便利さを活用するのが賢いやり方でしょう。

(出典 : 情報通信倫理 2002 年 2 月号)





## オンラインゲームに対する理解

### 1. 活動目標

- (1) オンラインゲームの特徴と長所・短所について理解する。
- (2) 正しいオンラインゲーム文化のための改善策を探す。
- (3) モニタリング対象ゲームを選定する。

### 2. 準備する物：活動紙 3、活動紙 4、活動紙 5、活動紙 6

### 3. 所要時間：90-100 分

### 4. 指導上の留意点

- (1) ゲームがどれ程広範囲に行き渡り、青少年の日常生活に重要な役割を果たしているのか理解して、なぜオンラインゲームに対して批判的な目を持つことが重要なのか十分共感できるようにする。
- (2) 様々な観点から批判的にオンラインゲームを見て、思考の幅を広げるように誘導する。
- (3) インターネットができる環境であれば、該当ゲーム会社のホームページ、ゲームコミュニティーサイト、関連資料等について調査する時間を与える。

### 5. 活動過程

- (1) <活動紙 3>に、オフラインゲームとオンラインゲームを比較して、好きなオンラインゲーム 5～10 個を書き、ジャンルと簡単な特徴をまとめる。
- (2) オンラインゲームの特徴と長所・短所を Modum 別に決めて分析する。  
※ インターネットが可能なら、1～2Modum にはゲーム会社のサイトやゲーム同好会等の資料を詳しく調査する役割を任すこともできる。

**<組別の主題の例>**

- 有名なオンラインゲームのサイトのアドレス及びメニュー、会員数、同時接続者数
- 該当ゲームの同好会(クラン、ギルド)
- ゲームの中の同盟(パーティー、コミュニティー)の名称及び役割、長所・短所について調べる。
- 「このゲームが好き」ベスト5、「このゲームは本当に嫌い」ワースト5を選ぶ(活動紙4)。
- 私が出会った最高にかっこいいプレイヤー、みっともない最悪のプレイヤーを選ぶ(活動紙4)。
- オンラインゲームで王者になる方法(正当な方法と不当な方法)(活動紙5)
- 私がゲーム会社の社長なら。  
(中毒に陥らせる方法、中毒を予防する方法)(活動紙6)

(3)組別に意見を集約し内容をまとめる。Modum 別に全紙に書いて貼る、又は黒板に分けて書いておいて、一斉に投票する。

(4)オンラインゲームの中で守らなければならない事項についてまとめる。全体的な意見が共有されたら、自然にオンラインゲームで守らなければならないエチケットと青少年に有益なゲームに対する基準が出る。これをまとめて、ゲームで遊ぶ上で注意する点と守らなければならないサイバーエチケットを5~10個の項目にまとめる。

(5)最悪のゲームのうち、モニタリング対象ゲームを選定する。全体的に一つのオンラインゲームを決めてもいいし、いくつかのModum 当り一つずつを割り当てて、ジャンル別に一番代表的なオンラインゲームを選ぶこともできる。

(6)選定されたゲームに対して調査するように課題として提示する。本人や友人の経験談を整理してみる、又はインターネット、報道資料、ゲーム雑誌等から資料を探してくるようにする。

	
<p>国内で一番古いオンラインゲーム「風の国」</p>	<p>社会問題になった、代表的なオンラインゲーム「リネージュ」</p>



活動紙 4

1. オンラインゲームに必ずこんな人がある-最高と最悪を選ぶ。

	こんなプレイヤー、かっこいい。	こんなプレイヤー、苛立たしい。
1		
2		
3		
4		
5		

2. こんなゲームが好き、ベスト5、こんなゲームは本当に嫌い、ワースト5

	最高のゲーム	理由
1		
2		
3		
4		
5		

	最悪のゲーム	理由
1		
2		
3		
4		
5		

3. 健全なオンラインゲーム文化のために、こうしてみましよう!

---



---



---



---

活動紙 5

1. オンラインゲームで王者になる秘訣

	正当な方法	良い点と問題点
1		
2		
3		
4		
5		

	不当な方法	良い点と問題点
1		
2		
3		
4		
5		

2. 皆がオンラインゲームを楽しめるように、こうしてみよう！

---



---



---



---

# 私がオンラインゲーム会社の社長なら!!

1. 青少年がオンラインゲーム中毒に陥るよう努力するのか。それとも、中毒を予防するのか。

※ Modum 員を二つの立場に分けて考え、まとめてみましょう。

	中毒にさせる方法	ゲーム会社にとって良い点と社会的問題点
1		
2		
3		
4		
5		

	中毒を予防する方法	ゲーム会社にとって良い点と社会的問題点
1		
2		
3		
4		
5		

2. オンラインゲームをこのように変えてみましょう!

---



---



---



---

## 活動事例の例示資料

オンラインゲームの特徴についてまとめてみる。

	オフラインゲーム	オンラインゲーム
長所		
短所		

ベスト&ワースト

	こんなプレイヤー、かっこいい。	こんなプレイヤー、苛立たしくなる。
1		
2		
3		
4		
5		

	最高のゲーム	理由
1		
2		
3		
4		
5		

	最悪のゲーム	理由
1		
2		
3		
4		
5		

\* オンラインゲームで遊ぶ時に注意する点と中毒予防法について話し合う。

## 参考資料 1

### 1. ゲームの分類

ゲーム産業はゲームセンターのアーケードゲームと家庭でテレビに接続して楽しむビデオゲームからスタートした。1990年代にPCが登場して、コンピューターと人が対戦するPCゲームが登場した。その後、PCを連結してプレイヤー同士でゲームができるネットワークゲームが登場した。1997年以降には風の国のようにインターネットを通じて数千から数十万人が同時にゲームを楽しむことができるような本格的なオンラインゲームが登場した。

### 2. オンラインゲームの特徴と既存のゲームとの違い

- (1) 匿名性：自由な表現、積極的な人間関係の形成、ゲームへの熱中等、肯定的な側面もあるが、言語による暴力、無分別なPK、アイテム詐欺等、ルール違反の行為が生じやすい。

- (2) 同時性：数人のユーザーが特定の一つのルールに従ってプレイし、他人の行動に従ってゲームを進めていかなければならない。最近のゲームは能力値と特性の違う様々なキャラクター(アバター)を提供する。自分のキャラクターと相手のキャラクターの特性を見て、ゲームの進行に有利な行動をしなければならぬ。この時、ユーザーはチャットを通じて各種の戦略等を立てるようになる。
- (3) 社会性：他のプレイヤーとともにプレイする場合、狩りや戦闘などチームプレイが伴った方が有利に展開する時において、ルールに反した行動が一人でゲームをする場合より抑制される。一方、ゲームの中の文化が力の論理に陥ってしまうと、個別的・集団的暴力があふれる危険性もある。プレイヤー間での相互作用が活発であるために競争心を引き起こす、又は射幸心を誘発することもある。
- (4) 仮想世界と現実世界の連結：ゲーム上でPK(Player Killing)されたプレイヤーが相手を直接訪ねて怒りをぶちまけたり、アイテムを現金取引する等、ゲームの中のことが現実になる現象がある。
- (5) 内容の拡張性：ゲームの内容が固定されておらず、変化と情報の追加が早い。
- (6) アクセス性：時間的・場所的な制約なしにゲームが利用できる。青少年が暴力的かつ猥褻なゲームや射幸心を煽るゲームはやらないように規制することは難しい。

### 3. ゲームの方式及び機器別ジャンルの区分

区分	定義
アーケードゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>- いわゆるゲームセンターに設置されたゲームを指し、電子ゲームとその他ゲームに区分される。</li> <li>- 電子ゲームは、映像出力装置があるゲーム機器に溝が装着されていて、ロムに記憶されたゲームだけができる機器。その他ゲームは、電子ゲームに属さないゲーム機器として、体練用ゲーム機、景品ゲーム機等を含む。</li> </ul>
ビデオゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 家庭のテレビ又はモニターにゲーム機を接続して、ジョイスティック・ジョイパッド等を利用してゲームを進行する。</li> <li>- プレーステーション、ドリームキャスト等がビデオゲーム機であり、これらのようなゲーム機で作動するゲーム。</li> </ul>
PC ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>- パソコンを基盤とし作動するゲームとして、ゲームプログラムが CD 等の保存装置に収録されて流通するゲーム。</li> <li>- マルチプレイ及びネットワークプレイ用ゲームの場合、ユーザー個人が単独で PC と対戦することも可能</li> </ul>
オンラインゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 遠隔地のサーバーにアクセスし、他人とゲームを進行するゲームの総称。</li> <li>- サーバーにアクセスしない状態で、自分の PC から単独でゲームを実行することは不可能。</li> </ul>
モバイルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 携帯電話を利用し、通信網を通じてアクセスして進行するゲーム。</li> <li>- 携帯電話に内蔵のゲームをはじめ、オンライン状態で他人とプレイするゲームを含む。</li> <li>- ゲームのプラットフォームが携帯電話であるため、グラフィック及び効果の面で他ゲームジャンルに比べて制約はあるが、簡便でアクセスが容易という点で、プレイヤーの利用率が高いものと期待される。</li> </ul>

#### 4. オンラインゲームの範囲と内容

分類	内容	特徴	
		ゲーム方式	マルチプレー専用
ウェブ基盤のオンラインゲーム (狭い意味のオンラインゲーム)	PC ネットワークゲームと違いゲーム専用のサーバーがあり、多数のクライアントと同時にサーバーへアクセスしてサーバー経由でプレイを行うゲーム (Flash や Java 等に代表されるミニウェブゲームを含む。)	サーバーへのアクセス	アクセス必須
		内容の変更	強制パッチ、選択パッチは不可
		媒体の形式	インターネットを通じたダウンロード
		ゲーム方式	シングル/マルチプレー選択可能
モバイルネットワークゲーム	モバイル機器(携帯電話、PDA、携帯用ゲーム機等)で利用できるように制作されたゲームとして、ネットワークプレーが可能なゲーム	サーバーへのアクセス	アクセス必須/選択的アクセス
		内容の変更	強制パッチ
		媒体の形式	RP、Memory card 等、携帯用媒体とダウンロードの混用
		ゲーム方式	シングル/マルチプレー選択可能
PC ネットワークゲーム	CD 等の媒体にゲームプログラムを収録して、PC での利用を意図して制作されたゲームで、ネットワークプレーが可能なゲーム	サーバーへのアクセス	選択的アクセス
		内容の変更	強制/選択パッチ
		媒体の形式	Disk, CD, CDV 等
		ゲーム方式	シングル/マルチプレー選択可能

出処：韓国ゲーム産業開発院

#### 5. 国内におけるゲーム市場の現況と展望

(単位：億ウォン)

区分	アーケードゲーム (ゲームセンターを含む)	PC ゲーム	オンラインゲーム	ビデオゲーム (プレーステーションゲームルーム含む)	モバイルゲーム	PC ルーム	合計	
2000	金額	15,255	1,162	1,915	125	100	11,125	29,682
2001	金額	13,362	1,939	2,682	162	358	12,014	30,516
	成長率	-12%	67%	40%	29%	258%	8%	2.8%
2002	金額	12,961	2,230	3,218	2,831	858	12,615	34,712
	成長率	-3%	15%	20%	1,651%	140%	5%	14%
2003	金額	13,285	2,453	3,862	4,104	2,145	13,119	38,969
	成長率	2%	10%	20%	45%	150%	4%	12%
2004	金額	13,949	2,698	4,634	4,430	3,432	13,513	42,657
	成長率	5%	10%	20%	8%	60%	3%	9%

出典：「2002 大韓民国ゲーム白書」

6. 有名オンラインゲーム社のサイト

 <p>ネックソン (nexon.com)</p>	 <p>エヌ・シーソフト (ncsoft.net)</p>	 <p>ネットマーブル (netmarble.net)</p>
 <p>ハンビットソフト (hanbitsoft.co.kr)</p>	 <p>ハンゲーム (hangame.naver.com)</p>	 <p>ピーマン (pmang.com)</p>

7. 有名ゲーム雑誌



ゲームモニタリングとキャンペーンを準備する。

1. 活動目標

- (1) オンラインゲームの等級を分けながらオンラインゲームに対する判断基準を決め、問題点をより正確に認識する。
- (2) 青少年に有益なオンラインゲームにするための活動を計画する。

2. 準備する物：活動紙 7、活動紙 8、A4 用紙

3. 所要時間：90-100 分

4. 指導上の留意点

- (1) オンラインゲームのジャンルによって、留意すべき点異なる。従って、該当オンラインゲームの特徴と長所・短所等に対して生徒が正しく理解した上で活動が行われるようにする。
- (2) 本時限ではキャンペーン計画までのみを扱うが、次の時限ではキャンペーンの実施活動事項について一緒に話し合う時間を持つ。

5. 活動過程

- (1) <活動紙 7>に選定されたゲームの等級を分ける。(＜参考資料 5＞参照)
  - ▶ 等級基準を決めた後に項目別に等級を決めて、等級結果を発表する。
  - ▶ 等級結果について、互いに評価し合う時間を持つ。
  - ▶ 余裕があれば、映像物等級委員会のホームページから該当ゲームの等級を検索して、比較する時間を持つことができる。(＜参考資料 4＞参照)

※ ゲームモニタリングの方法

対象を決める→モニタリングの基準(煽情性、暴力性、射幸性、言語等)を決める→ゲームの中から基準に合う事例を探す→文書でまとめる

- (2) 青少年に有益なゲームにするために必要な提案について話し合う。特にゲーム会社の立場から青少年利用者のゲーム時間を制限する方法と、等級に合わせてゲームを楽しむように規制する方法等を考えてみる。

- (3) 全体的に一つのキャンペーン活動を選定する、又は Modum 別に一つずつ選択してキャンペーンを準備する。

＜組別活動の例示＞

- ▶ ゲーム会社の社長宛に送付する意見書の作成(署名用紙を添付)
  - 中毒性予防法(一定時間以上は使用できないようにする方法)を提案する。
- ▶ ゲーム関連のリーフレット(又は大字報)製作会議
  - 役割(編集、原稿の作成、出力、配付等)を分担する。
  - 編集会議(紙面の構成及び筆者の選定)と活動時期の選定

例) (私たちが楽しむきれいなゲーム文化のために)

- ・ 問題になったゲームに対する項目別の分析
  - アイテムの取引、詐欺、PK(暴力)、煽情性
  - 親しい友人の被害の実例
- ・ 推薦健全ゲーム
- ・ ゲームの生活への役立て方を知らせる等
- ・ ゲームは正々堂々とゲームの中でのエチケット
- ・ 最高のプレイヤーと最高のゲーム 5、最悪のプレイヤーと最悪のゲーム 5
- ・ ゲーム中毒予防の要領
- ・ ゲーム中毒の友人に送る手紙
- ・ YP 運動の紹介-正しいオンラインゲーム文化を作る、有害ゲームの告発

- ▶ 文案とデザイン等について議論して、バッジ、ステッカーを作る。
- ▶ 役割を分担して、文化観光部と学級コミュニティー、学校のホームページ等に投書を載せる。
- ▶ ゲーム雑誌のホームページに投書を載せる、ゲーム担当記者に電子メールを送る。
- ▶ オンラインゲーム中毒の友人に手紙(又は電子メール)を書く。
  - 友人へのアドバイスが適当ではないかもしれないので、指導教師が掲示板の相談資料を準備し読ませてから書かせるのもいい方法である。余裕があれば、相談センターに問い合わせ返答を得た後、専門家のアドバイスを参考にして手紙を書かせてもよい。

ゲーム中毒関連サイト

- ・ インターネット中毒オンラインセンター：<http://www.psyber119.com>
- ・ 青年医師インターネット中毒治療センター：<http://netmentalhealth.fromdoctor.com>
- ・ 韓国コンピューター生活研究所：<http://www.computerlife.org>
- ・ サイバー中毒情報センター：<http://www.cvadic.or.kr>

- (4) 準備したゲーム文化キャンペーンに課題として取り組ませる。手紙の内容や電子メールの内容等を次の時間までに出力、又はインターネットで確認できるように準備する。
- (5) 7-8 時限ではキャンペーン活動を点検して、活動内容を発表する。最後には感想を述べあう。

## 自分たちで決めるオンラインゲーム等級

## 1. ゲーム名：

項目	細部事項の例	該当等級 (全体可、12歳以上、15歳以上、18歳以上)	等級決定の理由
ゲーム背景の話			
ゲームの目的			
射幸性	直接的・間接的に現金を利用したゲーム行為		
暴力性	リアリティ 刀剣類 銃器類 流血シーン 身体損壊		
煽情性	リアリティ 外形 露出の程度		
プレイヤー間の問題	言語 PK アイテムの取引 詐欺		
ゲーム等級	ゲーム全体		
総評及び青少年の利用のために改善すべき点			

## ゲーム会社社長への提案

※ 例示：我々は〇〇〇学校〇〇〇です。

私たちの身近でも、オンラインゲーム中毒になって日常生活に支障が生じ、健康を損なう例が多く見られます。例えば\_\_\_\_\_被害事例\_\_\_\_\_があります。そこで、この問題とともにゲーム時間が調整できるような方法について議論してみました。

- 1.
- 2.
- 3.

を提案します。

(いいゲームを作ってください。)

### 01 メイプルストーリーゲームの特徴

MapleStory は、可愛くてシンプルなグラフィックが特徴の、新しい概念のマルチユーザーオンラインゲーム



#### ●新しい概念のサイドスクロールオンラインゲーム

既存のクォータービュー方式や 3D ゲームとは全く違う横スクロール形式のオンラインゲームです。ジャンプをしたり、梯子やロープを利用して移動したりするなど、アーケードゲームの特色が強調され、難しい視点の切り替えを行う必要なくだれでも容易にアクセスできる方式です。

#### ●様々な組み合わせのアバターシステム

服や髪型からイヤリングや靴まで、ゲームに登場する装備可能なアイテムの大半は装備された状態で画面に現われます。

ぼんやりとした色や形だけで他人のアイテムと「区別」する水準から脱して、アイテム自体が視覚的に楽しめます。

#### ●楽しくて、ユニークなアイテム

一般的なオンラインゲームに登場するアイテム以外に、ユニークで独創的なアイテムが登場します。武器や服などの思いもつかないアイテムが登場して、既存のオンラインゲームでは見られなかった風変わりな面白さを味わうことができます。

#### ●多種多様で楽しいマップ

中世をほうふつさせる町や草原からなるフィールドのような一般的なマップのみならず、高層ビルでいっぱい都市やおもちゃが登場するマップ等、発想を転換した新しくておもしろいマップが次々と登場します。

#### ●クエスト、スキル、作業、ギルド、商売

現代オンライン RPG で基本的にサポートする要素は MapleStory でも当然、そして幅広くサポートします。MapleStory のゲームシステムは固定され制限された形ではなく、絶えず追加、拡張されて変換できるシステムです。

#### ●その他

本や料理、携帯電話、現金引出機等、実際に動くアクションのあるアイテムと、五目並べのようなミニオンラインゲーム、そして絶え間のないイベントがあなたを待っています。

## 詐欺類型別の対処法

### 1. よく知らないキャラクターを知っている振りをして近づいてくる場合

- 自分の知らないキャラクターをよく知っている振りをして近づいてきます。この場合、
- 「あなた、もしかしたら〇〇なの。私〇〇だよ。今新しいキャラクターを育てている途中なの。」と言うと、
- アイテムやメソを要求、又は少し貸して欲しいと持ちかけてきます。
- こんな場合、既存のキャラクターを見せて欲しいと頼むか、相手の連絡先を確認
- した後、アイテムあげる、又は貸してあげてください。

### 2. 個人商店を利用した場合

- 商店名には「〇〇アイテム 10 個で××」と表示しているものの
- 実際に商店の中に入ってみると、「〇〇アイテム 1 つで××メソ」と表示している場合があります。
- この時、アイテム数を 10 個としても、実際の販売は 1 つになってしまいます。
- こんな場合、商店のタイトルだけを見て、一回で販売するアイテムの個数を確認
- せずに購入すると、高い買い物をするになってしまいます。
- アイテムの購買や交換時には、アイテムの個数を正確に確認してください。

### 3. バディ・バディ等、メッセージングプログラムを利用する場合

- ゲームの中でいろいろなマテリアルを送付するプレイヤーに持ちかけ、いくつかのメッセージングプログラムの ID を
- 聞いてきます。自分の ID を教えると、メッセージングプログラムを通じてピクチャーファイル
- を装ったハッキングプログラムを送ってきます。ピクチャーファイルだから大丈夫だろうと思ってファイルを実行
- させると、ハッキングプログラムが作動し、相手がユーザー本人のアカウントをハッキングして、アイテム
- 等を他のキャラクターへ移すこともあります。知らない人が送ってくるファイル等は
- みだりに開けないように注意してください。

### 4. いろんな話で誘惑する場合

- こちからアイテムをあげると、アイテムを数個にコピーしてあげるとか、色々な
- アイテムを見せたらメソをあげるなどと持ちかけ、アイテムをわたすとアクセスを
- 停止する、又はほかのチャンネルへ移動するなどして騙し取る場合があります。
- アイテムやメソ等の管理に特に注意してください。

### 5. 管理者になりすます場合

- 管理者のキャラクターに類似した ID でキャラクターを作成後、ユーザーに近づき、
- 管理者と名乗り、現在詐欺キャラクターを摘発する等の業務を行っている旨を伝え、
- ゲームのアカウントが必要だから、アカウントと暗証番号を要求してきます。ゲームの管理者は
- 絶対にアカウントや暗証番号等のユーザー情報を求めません。
- 個人情報の管理を徹底してください。

### 6. キャッシュアイテム交換詐欺の場合

- メイプルストーリーではキャッシュアイテムの交換ができません。
- 一部のユーザーの場合、キャッシュアイテムのプレゼント機能を利用して、キャッシュアイテムをメソで受けて
- 取引をしています。キャッシュアイテムとメソとの取引はゲーム内で提供される機能
- ではありません。従って、取引による損失に対しては復旧や補償は行われて
- いません。キャッシュアイテムとメソを取引して損害を被らないよう
- 注意してください。

### 7. 電話番号を利用したキャッシュアイテム詐欺の場合

- 電話番号を教えると、無料でキャッシュアイテムをプレゼントするなどを持ちかけ、電話番号を
- 要求してきます。電話番号を教えると、060 又は 1588 で始まる ARS 電話
- をかけた後、暗証番号を入力するよう指示されます。そうすると、本人の電話番号
- でキャッシュのチャージが行われることになります。
- 絶対に他人に電話番号を教えないようにしてください。

相談員と話したい場合は、顧客サポートセンターまでご連絡ください。

◆ゲーム審議に関する事項

(1) 法的根拠：レコード、ビデオ及びゲームに関する法律第 37 条第 2 項

- ・ 有形物で固定していないゲームにおいては、その利用者が接する映像資料の冒頭部分に当該ゲームの等級を表示し、18 歳以上利用可能な場合には青少年保護の警告文をゲーム起動前にユーザーが認知できるように掲載しなければならない。

(2) 利用等級の表示方法

- ・ ゲームの初期画面の駆動時、画面の右上段に次の等級を表示

①	全体利用可：直径 1 センチ以上の円形の中に、緑地に黒字で表示
⑫	12 歳利用可：直径 1 センチ以上の円形の中に、青地に黒字で表示
⑮	15 歳利用可：直径 1 センチ以上の円形の中に、黄地に黒字で表示
⑱	18 歳利用可：直径 1 センチ以上の円形の中に、赤地に黒字で表示

※ 17 インチモニターを基準とした。

(3) オンラインゲームレーティングの確認方法

- ※ 映像物等級審議委員会([www.kmr.or.kr](http://www.kmr.or.kr))でゲームに対する等級を照会することができる。

映像物等級委員会

委員会の案内 関連法規定 等級分類案内 等級資料照会 等級統計 サイバー民願 オープン広場

Game(Arcade & PC-Online)

等級資料照会

映画 ○ ゲーム(アーケード) ○  
ビデオ ○ ゲーム(PC・オンライン) ○

English Rate Search

案内デスク KMRB サイトマップ

委員会の略図 ヘルプ オープン広場 媒体別の表示方法

FAQ

公知事項 委員会関連ニュース ゲーム(アーケード)の特記事項

2007-12-10  
2007-12-10  
2007-12-08  
2007-11-28  
2007-11-12

不正申告センター  
文化芸術総合情報システム  
大韓民国電子政府  
ゲーム再等級分類目録

使用者参加 等級資料照会 等級分類案内 等級統計 申請書類ダウン

## 参考資料 5

### ◆ESRB の等級分類及び内容説明

ESRB は、1994 年度にアメリカでゲームソフトの流通協会である Interactive Digital Software Association (IDSA) によって設立された。ESRB は親とユーザーに対してコンピュータゲームの内容に関する情報を提供するために設立された、自律的な審議機構である。

#### (4) 等級

##### **Early Childhood (EC)**

3 歳から小学校入学前までの幼児に適当な内容として、親の目から見ても問題のないゲーム

##### **Everyone (E)**

6 歳以上の児童に適当な内容として、最小限の暴力やどたばた喜劇、又は若干乱暴な言葉を含んだゲーム

##### **Teen (T)**

13 歳以上の青少年に適切な内容。若干暴力的・乱暴な言葉づかいを含み、何らかの影響を与える可能性のあるゲーム

##### **Mature (M)**

17 歳以上に適当な内容として、強い暴力表現・非常に乱暴な言葉づかいを含んでおり、性的表現をテーマに含むゲーム

##### **Adults Only (AO)**

成人のみに適合した内容を含むタイトルとして、具体的な性的・暴力的描写を含む。18 歳未満には販売、又は貸与禁止の製品。

##### **Rating Pending (RP)**

ESRB に提出されたが、まだレーティングされていない審査中のゲーム

#### (5) 内容の記述

##### ① 暴力

##### **ごく弱い暴力表現 (アニメ)**

危険な行為、又は暴力的な状況がアニメ風に描写される場面を含む。

##### **ごく弱い暴力表現**

危険な行為、又は暴力的な状況をリアルに描写した場面を含む。

##### **Comic Mischief**

どたばた喜劇や低俗なユーモアを表す場面を含む。

##### **Cartoon Violence**

アニメーションキャラクターの攻撃的なアクションを含む内容。

##### **Intense Violence**

リアルな身体部位の攻撃を含む内容。

##### **Blood and Gore**

アニメーション又は漫画のような身体損壊、及び切断を含む内容。

##### **Blood and Gore**

リアルかつ具体的な身体損壊、及び切断を含む内容。

##### **Animated Blood**

アニメーション又は漫画のような鮮血描写

##### **Blood**

リアルな鮮血描写

②言葉

**弱い言葉**

「ファック」のような言葉を含む製品

**強い言葉**

ひどい悪口を含む内容

(6) 性的内容

**暗示的な主題**

軽く挑発的な言及や材料

**Mature Sexual Themes**

アニメ及びリアルな身体部位を描写する挑発的な材料

**強い性的主題**

アニメーションや事実的形態で、性行為や裸体を含むグラフィック

(7) 幼児用内容記述

**保護者と一緒に (Some Adult Assistance May Be Needed)**

読む能力

精巧な運動能力

上位水準の思考能力

(8) その他記述

**Real Gambling**

キャッシュ等を賭けたギャンブル行為を含む

**Use of Alcohol/Use of Tobacco**

喫煙・飲酒シーンを含む。

**Use of Drugs**

違法な薬物を摂取するシーンを含む。

**Informational**

資料、事実、情報、参考文献等の資料を含む。

**Edutainment**

楽しみながら具体的な能力開発や学習強化を意図した製品

◆ 関連新聞記事

[中学生送検] 「サイバー窃盗」も窃盗罪に該当するのか。

「サイバー窃盗」にも窃盗罪が適用されるのか。

釜山警察庁サイバー捜査課は、14日にインターネットMUDゲームで他人のIDを盗み、被害者が数ヶ月にわたり集めた「サイバー戦利品」を盗んだ容疑で、釜山D中学校3年生のKwon 某を送検した。

Kwon はさる6～10日の間に、釜山西区東大新洞にあるI ゲームルームのコンピューターにハッキングプログラムをインストールし、インターネットゲーム「闇の伝説 (Legend of Darkness) 」でKim 某(29・西区南富民洞)氏の利用するIDと暗証番号を盗んだ。

続いて、Kim氏が6ヶ月間集めてきた鎧と武器、指輪、イヤリング等を盗んだ。Legend of Darknessは各種の怪物と戦っていきながら、一つ一つ戦利品を獲得することによって段階を上げていくグラフィックMUDゲーム。ゲームマニア同士で「高段」と呼ばれる水準に到達するためには、普通6ヶ月～1年程度かかり、それによる支出も大変なものである。このため、短期間で高段になろうとするマニア同士で、これらの戦利品を売買する、又は他人のものを盗む場合がある。

難易度が高いため手に入れるのが難しいペルアーマーの場合、30万ウォンで取引される場合もあると警察は明かした。

Kim氏はこれらの戦利品を集めるため、およそ6ヶ月間PCルーム利用料としておよそ30万ウォンを支出したと明かした。KwonはKim氏のIDでアクセスし、Kim氏の戦利品を自分のIDへ移動させようとしたが、Kim氏に見つかり、13日警察に自首した。学業成績がクラスで2～3位内に入るKwonは、『お金と時間をかけずに、ゲームの実力を誇示するためにハッキングを試みた』と語った。

Kim, Byoung-Gi 捜査課長は、『苦心の末、窃盗罪ではなく情報通信網利用に関する法律を適用して立件した』とした上で、『しかし、今後はID盗用を通じたサイバー窃盗や現実に行われるサイバー窃盗取引に対して、窃盗罪を適用せざるをえなくなるかもしれない。』と語った。

## 中学生 2 人、数回の強盗・窃盗行脚

「リネージュ」中毒の中学生が、レア・アイテムを求めて数十回にのぼる強盗・窃盗行脚をしてきたことが明らかになり、衝撃を与えている。

濟州警察署は 9 日、Jeong 某(15) など中学生 2 人を強盗傷害等の嫌疑で逮捕した。警察によると、Jeong らは去年 12 月 4 日午前 3 時頃、濟州市海安洞にある Park 某氏(56) の自宅に覆面姿で、手斧などの凶器を手に押し入り、Park 氏を脅して、現金 5 万ウォンを盗んだ。

彼らは去年 8 月 22 日午前 5 時 10 分頃、濟州市蓮洞にある某食堂前の路上で、帰宅途中の Lee 某さん(29) に近づき、Lee さんに暴行を加えた後、現金 50 万ウォンとクレジットカード等が入っているバッグを奪った疑い。

又、去年 12 月 10 日午前 0 時 10 分頃、濟州市道南洞にある某汗蒸幕付近の駐車場で発生した強盗事件と、同月 31 日に発生した濟州市蓮洞にある某青果店前の路上で発生したかっばらいも彼らの犯行であることが判明した。

警察の捜査の結果、Jeong らは被害者が確認された強盗事件だけで 5 件、かっばらい 1 件、窃盗およそ 10 件等、数十回にわたって強盗・窃盗をしてきたことが明らかになった。

警察で彼らは「リネージュゲームにはまり、もっとよいアイテムを購入するために犯行に及んだ」と供述したが、彼らは家出して PC ルームを転々とし、お金がなくなると犯行に及んでいたという。

また、Jeong らは先月の 30 日午前 5 時頃、濟州市一徒 1 洞にある東門市場の入り口で八百屋を営む 80 代の老人を石で殴り気絶させ、現金 9 万ウォンを盗んだ疑いでも警察に捕まえられた。

警察は彼らがほかにも犯行を重ねていた可能性が高いため、余罪を追及している。

-濟州日報 2002 年 2 月 10 日-

## 口先ばかりはもうやめて

「5 年間傍観を決めこんでいたエヌ・シーソフトが、突然アイテム取引に対する強硬に対応する姿勢を打ち出したことはコメディ。最近地に落ちた会社のイメージ回復のための「ショー」だろう。」オンラインゲームコミュニティのネチズン A 氏。

「ウェブゼンの場合、アイテム取引は絶対禁止としているが、アイテム仲介業者を相手取った仮処分申請が棄却されて以降、何ら対策を打ち出していない。仮処分申請もコスダック登録を控える同社の戦略的行動だろう。」アイテム仲介会社の経営者 B 氏。

本心なのか、依然として口だけなのか。オンラインゲームにおいて首位を競う企業が

アイテムの現金取引に対して強硬に対処する方針を打ち出しながら、アイテムの現金取引が再びゲーム業界全体の問題として浮上している。彼らは、アイテムの現金取引はオンラインゲーム自体に損害を与える「不法行為」と主張している。

これらのような大型ゲーム企業の立場に対して、ほかの企業やネチズンは拍手を送るより冷笑している。今までのオンラインゲーム企業の表面的な立場は、アイテムの現金取引は絶対不可だった。しかし、実際にアイテムの現金取引は公然と行われていた。アイテムの現金取引市場が現在の 5000 億ウォン規模(推定値)に膨らむまで、これらの大型ゲーム企業のアイテム現金取引を防ごうとする努力は目立たなかった。むしろ、絶え間ないレベルアップ競争とアイテム景品によってアイテムの現金取引をそそのかしていた。

「10 分だけリネージュをプレイしてみてください。ゲームのあちこちでアデンとアイテムを取引する「雑商人」が大手を振っています。」プレイヤーの「生々しい証言」が続く。

これらの大手ゲーム企業は、約款にはアイテムの所有権を明確に会社側とし、現金取引の問題が表面化した際に発生する補償責任に対しては巧妙に逃れてきたのも事実である。しかも、ゲーム企業の懸案だった映像物等級委員会の等級審議が問題になった時にも、手をこまねいて見ているだけだった。目の前の利益と自社の安全だけを懸念するように見える大手ゲーム企業の主張が、どれほどの説得力を持っているのかが知りたい。

-電子新聞 2003 年 12 月 4 日-

### オンラインゲームによって被害を受けた子供が増えている。

小学校 5 年生の Kim 某君は、先日、オンライン上で知りあったプレイヤーからゲームアイテムを売ってほしいと頼まれたが、これを断った。

その後、オンライン上でゲームをするたびに、そのプレイヤーから中傷や脅迫を受けて、警察庁サイバー犯罪捜査隊に届け出た。



Kim 君のケースのようなゲーム犯罪は、オンラインゲームを楽しむ子供の増加に歩調を併せて、2000 年の 602 件に比べ、昨年は 3 万 2743 件で 54 倍となった。

オンラインゲーム犯罪は、ゲームに熱中し過ぎて知らないうちにゲーム中毒になり、現実とゲーム世界を混同することにより生じる副作用である。

専門家は、自らゲーム時間を調節し、留意すべき事項を守ることにより、ゲームに関わる犯罪の大半は予防できると指摘する。

以下は、警察庁サイバー犯罪捜査隊が示したオンラインゲーム関連行動要領である。

**ゲームのアカウントがハッキングされた場合：**ゲーム会社に連絡して、ハッキングによる被害であるかどうか確認する。ハッキングによる被害であることが判明した場合、警察に申告し、アカウント復旧に関してはゲーム会社と相談する。

- ・ **ID と暗証番号を入力したが、認識しない場合：**他人が許可なく自分の暗証番号を変更した場合、刑事処罰の対象になるため警察に申告する。該当ゲーム会社に連絡して、ID と暗証番号の復旧を要請する。
- ・ **キャラクターやアイテムが消滅している場合：**ゲーム会社に連絡して、キャラクターやアイテムが消滅した原因を確認する。ハッキングが原因である場合には申告して、復旧を該当ゲーム会社に要請する。
- ・ **アイテムを貸与したものの、返却されない場合：**現行法上アイテムは財産物ではないため、所有権も存在しない。従って、横領罪等による刑事処罰の対象外で、日頃からしっかりと管理する必要がある。
- ・ **アイテム取引を行い、恐喝・脅迫を受けた場合：**恐喝・脅迫を示す文面を保存し、捜査機関に相談する。
- ・ **アイテム取引を行い、金銭的損害を受けた場合：**金銭的な損害を受けた場合、加害者から賠償を受ける権利はあるが、民事上の権利であることから、取引当事者間で解決する、又は裁判所に提訴する必要がある。
- ・ **アイテムはゲーム会社の所有？：**オンラインゲームアイテムは有形物ではないため、「誰の所有」という表現は誤りである。ゲームユーザーはアイテムを使用する「使用権」を会社から一時借用している。

- ・ アイテムを購入したが、ハッキング被害に関連して ID を差押えられた場合：ゲーム会社がアカウントを使用停止させたことは約款による措置であるため、「アカウントの差押え」に対して該当ゲーム会社と相談して解決しなければならない。ゲーム会社が ID を停止させた場合は犯罪ではないため、ゲーム会社を処罰することはできない。

-子供東亜 2003 年 8 月 14 日-

### 消保院、「休暇中のインターネットゲーム料金増加に注意すべき」

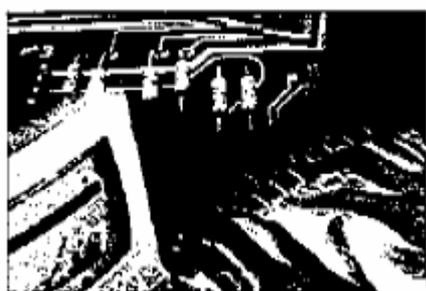
Kim 某氏は 2002 年 12 月以降の電話料金に情報利用料として 37 万 4000 ウォンが計上されていることが、最近になって判明し驚きを隠せなかった。明細を調べてみると、8 歳と 10 歳になる同氏の二人の子供が、健康保険証にある母親の住民登録番号を利用して母親名義で加入し、インターネットゲームを楽しんでいたことが分った。

韓国消費者保護院(以下、消保院)は、29 日に小学生が休暇中に親の同意なしにインターネットゲームにアクセスし、料金トラブルを引き起こすケースが多発していると注意を促した。消保院によると、2002 年の 1 年間に受付けた被害事例 168 件のうち、42% (70 件)が 8~9 月に、2003 年 1~6 月に受付けた事例 147 件のうち 52.4% (77 件)を 1~3 月に受付けたという。

消保院はこれに関連して、親の同意のない未成年者(20 歳未満)の決済を防ぐことができるように、△未成年者の名前で加入した ID の場合、有線電話での決済を防ぐ方法、△有線電話の決済金額の限度を決める方法、△決済のたびに、親が既に登録しておいた暗証番号を通じて決済を確認する方法を情報通信部に提案したと明かした。

-子供東亜 2003 年 7 月 30 日-

### 「ハック」拡大…ゲーム世界の脅威



「plz, manner game.」(ゲームのマナーを守ってください。)  
「ok!no map.」(マップはありません。)

インターネットで「スタークラフト」(スタク)ゲームを楽しむ時によくやりとりするメッセージである。「マップハック」(相手の位置と戦略が全部見られるハッキングプログラム)を使用するプレイヤーがかなり多いため、こんな対話が随時やりとりされていると思われる。

相手と対戦する、又はゲームの中のモンスター狩りをする等、プレイヤー同士が影響を与えるオンラインゲームに「ハック」(ハッキングプログラム)使用が増加してから、多数の正当なプレイヤーが精神的な被害を受けている。

ゲーム産業はいたちごっこのように、ハッカーが制作したハックを防ぐため、新しい「パッチ(プログラムの修正)」を出しているが、一日二日でハックがまた登場してしまいなすすべもない。最近はこのようなハックがよく売れるため、ハックで稼ごうとするハッカーも登場し、「ハッキング無法地帯」になっている。

一番よく見かけられるハックは、スタクのマップハックである。スタクのマップハックがダウンロードされていない PC ルームは殆どなく、「マップハックを使わないのは馬鹿」と言われるほどだ。スタクでのマップハックは、「ワークラフト(ワー3)」でもそのまま使用するプレイヤーも増えている。

このようなハックの使用は PC ゲームよりオンラインゲームでより盛んに行われている。オンラインゲームで遊ぶために「オートマウス」を用意するのは基本である。たまに PC ルームでゲームは起動しているものの、プレイヤーが不在という不思議な場面を目にすることがある。出勤したり、食事をしたり、睡眠中にオートマウスをつけておくと、自動的に継続してモンスター狩りをして経験値をあげる。このようなプログラムは 2,000 ウォン払えば使うことができる。

オートマウスは一日中ゲームをしてはいられない人の「愛嬌」として見るとしても、「高等」のハックが 500~1,000 程売られており、ゲーム空間は無法地帯になっている。

代表的なものが「ミュー」に登場した総合ハック。「商店ハック(商店に行かなくても物が買える)」、「スピードハック(攻撃速度が早くなる)」、「経験値ハック(経験値増加)」等を集めた何にでも有効なハックだけあれば、殆ど天下無敵とも言える。「プリストーンテール」ではモンスターを変化させる高等なハックも出ている。弱いモンスターを強く、強いモンスターを弱く変えてしまう。レベル 99 が最高なのに、レベル 300 のプレイヤーが登場して大騒ぎになったこともある。

多くの小学生が楽しんでいる「BnB」には、「屋爆ハック」が多く出る。「部屋を爆破する」を縮めた屋爆ハックは、ゲームで負けそうになったら相手のインターネットアクセスを遮断し「無効」ゲームにしてしまう。「フォートレス 3」では「屋爆」を越えて、ゲームサーバーをダウンさせる「サー爆ハック」まで登場したほどである。

これらのようなハックがまかり通る理由としては、ゲームを楽しむというより、相手との競争で無条件に勝ちたいという意識があり、さらにオンラインゲームのキャラクターやアイテムが「金儲け」の手段になりさがってしまったからである。あるプレイヤーは、「ハックを使わずに一人でゲームをすると、馬鹿になった気がする。」とし、「ゲームの楽しさはなくなるけれども、他のプレイヤーに負けなために仕方なくハックを使う。」と語った。

-スポーツトゥデー2003年8月1日-