

ネットゲームと 遊びの定義

遊びの定義

ロジェ・カイヨワは「遊び」である条件を以下のように定義している。

1. 自由な活動である
2. 隔離された活動である。
3. 未確定な活動である。
4. 非生産的活動である。
5. 規則のある活動である。
6. 虚構の活動である。

ネットゲームを「遊んで」いるか？

子どもたちはネットゲームを
「遊び」として
遊んでいるのでしょうか？

ネットゲームを「遊んで」いるか？

1. 自由な活動だろうか？

- ・ 友達との付き合いでしかたなく
ネットゲームをしていないか
- ・ ネットゲームの中で友達に強制される、
従わされることはないか

ネットゲームを「遊んで」いるか？

2. 隔離された活動だろうか

- ・ 時間に限りなくゲームに付き合わされることはないか

ネットゲームを「遊んで」いるか？

3.未確定な活動だろうか

- ・結果がわかっている活動になっていないだろうか

例)ただ押し続ければアイテムがもらえる、など。

ネットゲームを「遊んで」いるか？

4. 非生産的活動だろうか

- ・ゲームのアイテムを友達にお金で売る
- ・ゲームのアイテムをあげるかわりにお菓子などの物をもらう

ネットゲームを「遊んで」いるか？

6. 虚構の活動だろうか

- ・ゲームでの優劣が実際の人間関係に影響していないだろうか
- ・ゲーム内の暴言などが日常にでてきていないだろうか。

子どもの「遊び」に目をむけよう

- ・本当に「遊べて」いるのか
 - 「遊び」の定義に沿わない遊びはどこかいびつになることも
- ・どこに面白さを感じているのか
 - 「どこが面白いの？」ではなく、そのゲームに興味をもって聞く
- ・できるなら一緒に遊んでその楽しさを感じる