



Xbox ゲーム安全性ツールキット

保護者の皆様とともに、お子様が責任を持って安全にゲームを楽しめるようサポートします

目次

- [04](#) **はじめに**
- [06](#) このツールキットの利用方法
- [07](#) **全年齢を対象とする一般的なゲーム安全性ガイドンス**
- [08](#) 保護者による制限とは?
- [10](#) Xbox アカウントを上手に設定する
- [12](#) 全年齢を対象とするガイドンス
- [14](#) よくある安全性リスク
- [15](#) 年齢に適さないコンテンツ
- [16](#) 誹謗中傷や嫌がらせ
- [17](#) 言い寄られと望ましくない接触
- [18](#) プレイ時間
- [19](#) ゲーム内課金
- [21](#) **年齢別のアドバイスとケース スタディ**
- [22](#) 5 から 8 歳 - 良い行動を養う
- [26](#) 9 から 12 歳 - 自主性を育む
- [30](#) 13 から 15 歳 - 自信あるゲーマーとしてお子様を力付ける
- [34](#) 16 歳以上 - 新世代のゲーマーを守る

はじめに



はじめに

Xbox Player Services コーポレート バイス プレジデント、デイヴ・マッカーシーによる序文

Xbox の使命は、ゲームの喜びとコミュニティを世界中の人々にお届けすることです。私たちは、ゲームがあらゆる年齢の人々に与える有益な影響を見てきました。新しい問題解決能力を育むこと、新たな友情を築くこと、家族がともに楽しめるものとなること、そして人々がテクノロジーを使う自信を持てるよう支援することなどです。

しかし、あらゆるインターネット利用と同様に、このような有益な体験は、コミュニティが安全でわかりやすく、すべての人々が自ら設定した境界内で、恐怖や脅威を感じることなくプレイできるときに得られるものです。このような安全性の問題に対処することは、忙しい保護者や保育者にとって困難となり得ることを、私たちは認識しています。

私たちは社会とゲーム コミュニティに対する責任を真摯に受け止めています。弊社の、あらゆる行動の中心にプレイヤーを置くということは、すべての人々が遊べるような体験やコミュニティを作ることです。私たちはみな、Xbox コミュニティの形成において役割を果たしています。ゲームを初めてプレイする方も、何十年にわたり遊んできたプレイヤーも、一人ひとりがコミュニティの保護者として他の人々を守り、許容されることとそうでないことを明示する [Xbox のコミュニティ規範](#)を支えています。



はじめに

(続き)

バランスの取れたゲーム活動をサポートするために、私たちはプレイヤーが選択し、コントロールできるツールやリソースをご提供しています。その一環として、このたび保護者や保育者の皆様にゲームの安全性についてより深くご理解いただけるよう、包括的な資料として本ツールキットを作成しました。



本ツールキットは安全性に対する弊社の多角的な取り組みのひとつであり、この点については [Xbox 透明性レポート](#)にてより詳しく、コミュニティ保護の取り組みについて情報を公開しております。私たちのアプローチには、さまざまな予防的および対応的なツールと対策が含まれています。例えば、[保護者による制限 \(ペアレンタル コントロール\)](#) は、お子様が安全で年齢に適した体験を得られるように用意されており、また各種のプライバシー ツールでは、何のデータが収集されどのように使用されるのかをプレイヤーの皆様にお伝えしています。

[Microsoft プライバシー ダッシュボード](#)および [Xbox によるお子様のデータ収集](#)の Web サイトでは、データのプライバシーと収集についてお子様にわかりやすい言葉で説明しています。

あらゆるテクノロジーやオンラインでの活動と同じように、お子様は保護者や保育者の皆様の積極的な関与から多くの恩恵を受けます。ゲームをプレイすることについて、ぜひご家族と一緒に学び、遊び、話し合ってください。このツールキットはそのサポートのために制作されています。

このツールキットの利用方法

このツールキットは2つのパートに分かれています。第1部では、お子様が安全に責任をもってゲームをプレイするために、保護者が理解すべき一般的なヒントをご紹介します。第2部では、年齢層別によくある安全性リスクおよび対応するツールをまとめ、3つのステップでご紹介しています。

1

学ぶ

その年齢層に適した保護者による制限とユーザーコントロールを理解する。

2

試す

お子様と一緒に取り組み、より適切な習慣がつくように導く。

3

サポートする

注意すべき行動パターンと、さらにヘルプが必要な場合の参照先。

第1部: 全年齢を対象とする 一般的なゲーム安全性ガイダンス



オープンに話し合い、信頼関係を築き、監督すること。これらはすべて、オンラインでのお子様の安全を保つために重要な要素です。同時に、弊社のサービスで利用できるツールについて知ることも重要です。



Xbox Family Settings アプリ

保護者による制限の利点

- お子様のために設けたルールや使い方をサポートする。
- テクノロジーを活用して、お子様が有害なコンテンツや活動に触れにくくする。
- コンテンツ フィルターを使用して、ゲームやコンテンツに年齢に適した制限を設ける。
- アクティビティ レポートを通じて、お子様の活動が想定範囲内であることを確認する。
- 他のプレイヤーとの交流を管理して、お子様が現実世界の友達や信頼できる友達とのみつながるようにする。
- プレイ時間の制限を設定して、ご家庭に合ったプレイ制限を行う。
- すべての課金に保護者の承認が必要となるようにする、または少額のみ許可することで、支出を管理する。

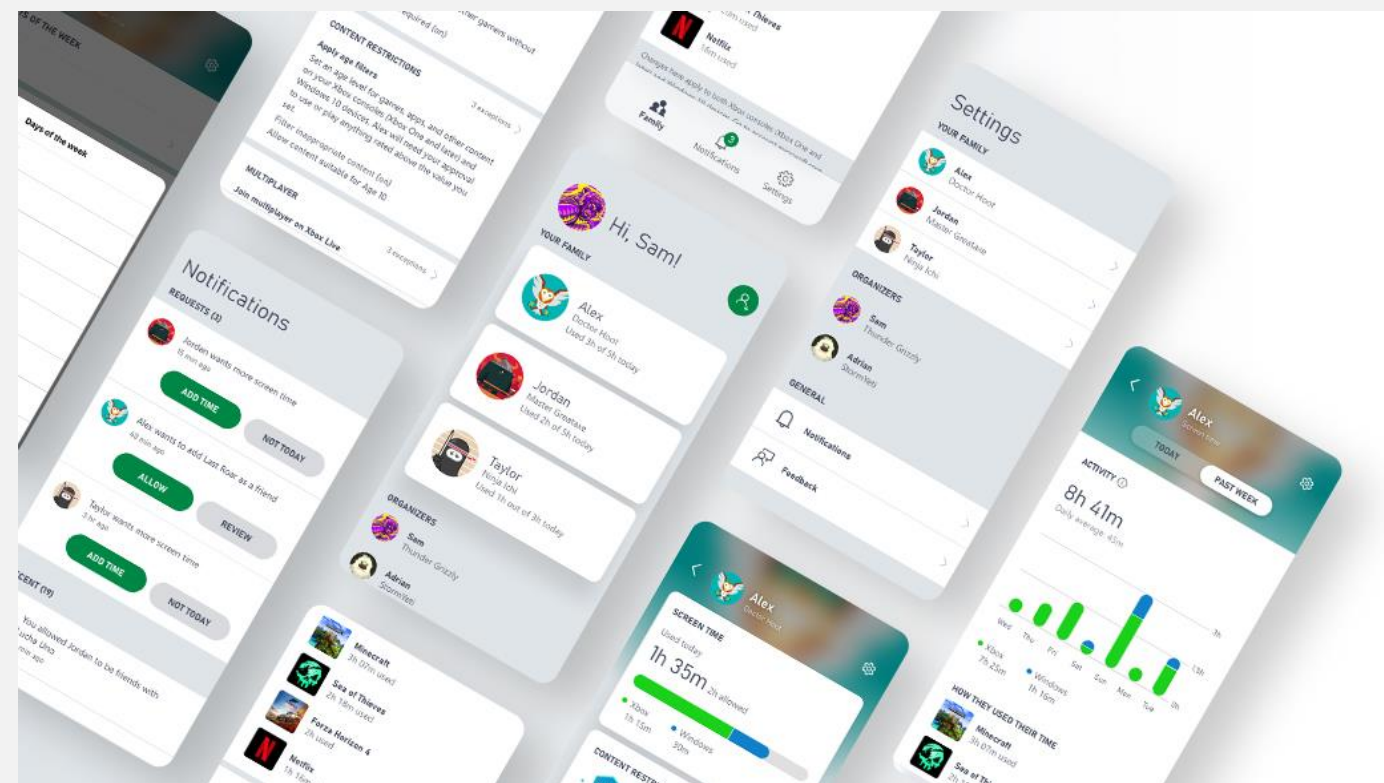
保護者による制限とは?

保護者による制限とは、Xbox コンソールやアプリなどのプラットフォームに備わる機能で、保護者や保育者がプラットフォーム上のコンテンツや活動、交流の制限を設定することができます。通常、プレイヤーと保護者は異なるアカウントを持ち、保護者はお子様用のアカウントに機能を設定できます。保護者による制限は、プレイヤーが自分の体験を管理できるユーザーコントロールとは異なります。

保護者による制限は、一度設定すればあとは忘れてもいいというものではありません。保護者による制限は、保護者と子供が一緒になって安全性の確保に取り組むときに、最も効果を発揮します。保護者による制限をどう使うのが適切かは、家族の状況や価値観により変化します。

保護者による制限の使い方について、お子様とオープンに話し合うことをお勧めします。この種のツールについて率直になることは、信頼関係を築き、お子様のプライバシーを尊重していることを伝えるために重要です。また、お子様が自分のアカウントで設定できるユーザーコントロールについても話し、なぜそれが自分の安全を守り、楽しいゲーム体験を作る上で大切なのかを話し合うことをお勧めします。

今日、ゲームをするという体験には、しばしばコンソールで遊ぶ以上の体験が含まれます。例えば、スマートフォン、ノート PC、デスクトップ コンピューターなどの二次的なデバイスでゲームをしたり、コミュニケーション用のゲームに関連するプラットフォームなど別のアプリを使いながらプレイすることもあり得ます。安全性の設定は、お子様がゲーム コミュニティへの参加や他者との交流に使うすべてのデバイスやプラットフォーム全体で考えることが重要です。



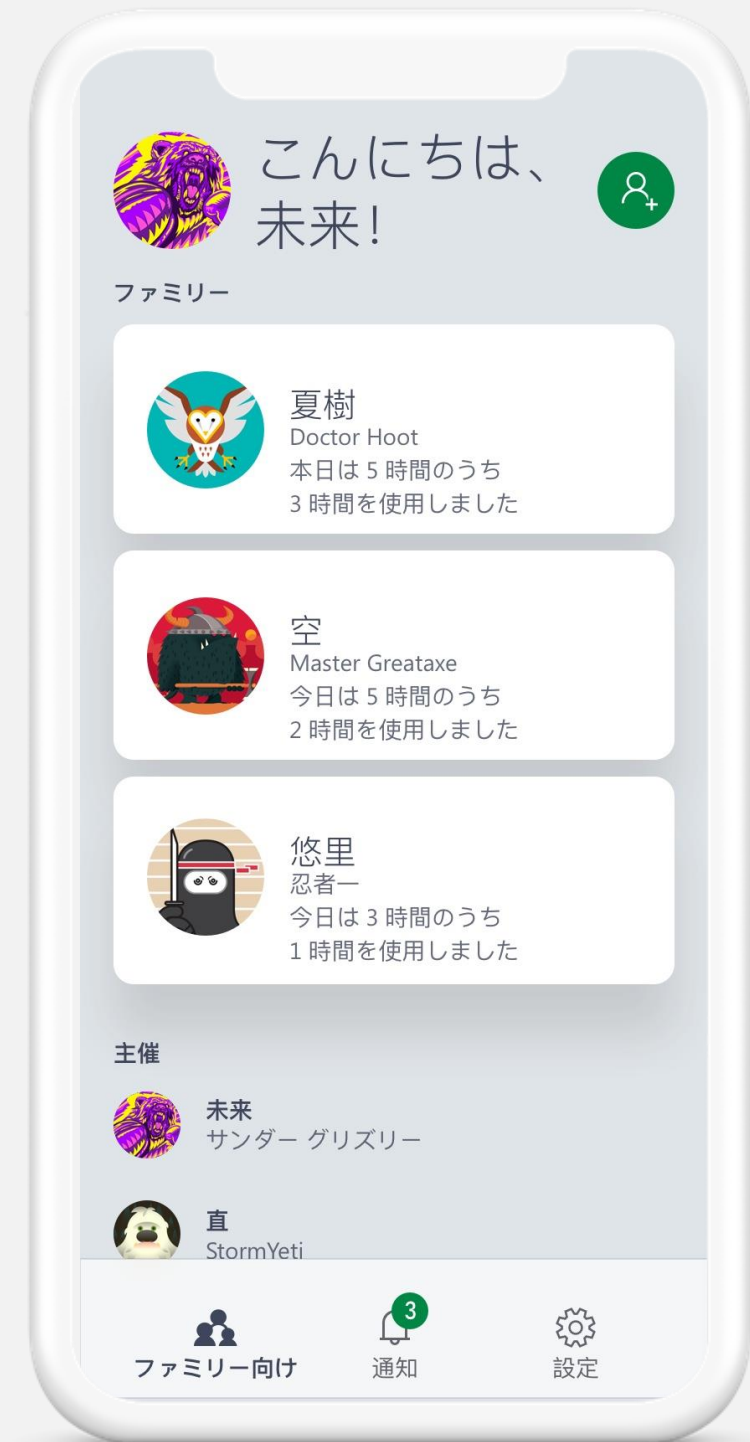
Xbox アカウントを上手に設定する

Xbox ゲームに関わる利用環境全体を通じて、[Xbox Family Settings](#) ツールを使うことで、お子様のゲームに関するさまざまな設定を管理することができます。[Xbox Family Settings](#) アプリは、あらゆることを 1 か所で管理し、有益なレポートを利用するための最も容易な方法です。

お子様用アカウントは、保護者が家族の「管理者」となって設定します。管理者は、プレイ時間の設定や、Web サイト、検索、ゲーム フィルターの規定、アクティビティ レポートの閲覧などを行うことができます。これらの設定は、Xbox 全体に反映されます。

弊社のゲーム の利用環境全体にわたるファミリー設定を行うには、ブラウザ、Xbox コンソール、アプリなど、さまざまな経路による方法があります。これらを使用すれば、Xbox コントローラーを使わずに、お子様のゲームを管理することができます。

保護者による制限のご提供に加え、弊社は、プレイヤーの皆様のために安全な環境を作る責任があります。何年にもわたり、私たちはいくつものコンテンツ管理 ツールを援用して、Xbox 上でプレイヤーによって共有されるポリシー違反のテキスト、画像、動画に予防的な対応を行ってきました。予防的なコンテンツ管理により、ネガティブなコンテンツや行為をプレイヤーに閲覧・経験する前に捕捉することができます。引き続きこの技術に注力して、プレイヤーの皆様が安全でポジティブな魅力のある体験を得られるよう、改善を図って参ります。



Xbox Family Settings アプリ

全年齢のお子様を対象とする一般的なゲーム安全性ガイドンス

1 お子様のデジタル生活に関心を持つ

お子様のデジタル生活に関心を持ちましょう。各家庭のルールについて親子で話し合うことにより、子供は力付けられ、自分も一緒に決めたルールだと感じることができます。ともにゲームを試し、お子様が遊んでいるゲームについて、また交流しているプレイヤーについて把握することも重要です。

可能であれば、一緒に音声チャンネルを聞いてみましょう。会話を体験し、お子様が誰と交流してどのようにコミュニケーションを取っているのかを理解することができます。

2 プライバシーと適切な行動の重要性を伝える

強力なパスワードを使う、オンラインに投稿する内容についてよく考える、アカウントを非公開にするまたは友達だけに公開する、デバイスを常に最新の状態に保つ、多要素認証を利用するなど、オンラインでの適切な行動（サイバー習慣）について話し合っ模範となりましょう。

Minecraft のゲーム「[ホームスイートホーム?](#)」や「[プライバシーの天才](#)」では、プライバシーと安全性について楽しく学ぶことができます。お子様には、こちらの [Xbox によるお子様のデータ収集を手始めに](#)、自分のデータがどのように使用されるのか学ぶよう勧めましょう。

全年齢のお子様を対象とする一般的なゲーム安全性ガイドンス

3 人を尊重し、共感のあるコミュニケーションを奨励する

現実の世界で言うてはいけない・してはいけない言動は、オンラインでもいけないということを、お子様に説明しましょう。人によって文化、背景、ものの見方は異なることを理解し、人々が異なる背景を持ち、異なる考え方をすることを認識しましょう。[Xbox のコミュニティ規範](#)では、弊社のプラットフォームで何が許容されるのかを説明しており、[Digital Civility Challenge \(デジタル上での礼儀チャレンジ\)](#)では、4つのオンラインでの礼儀について説明しています。

4 落ち着いてオープンに、お子様がオンラインの世界をどう感じているかについて話し合う

お子様と話すときは決めつけないようにし、お子様がサポートが必要な時に安心して相談していいのだと感じられるようにしましょう。オンラインでゲームをするときにお子様が感じていることについて、話し合う習慣をつけましょう。これは、何かがおかしいと感じたときに言葉で表すスキルを伸ばす助けとなります。

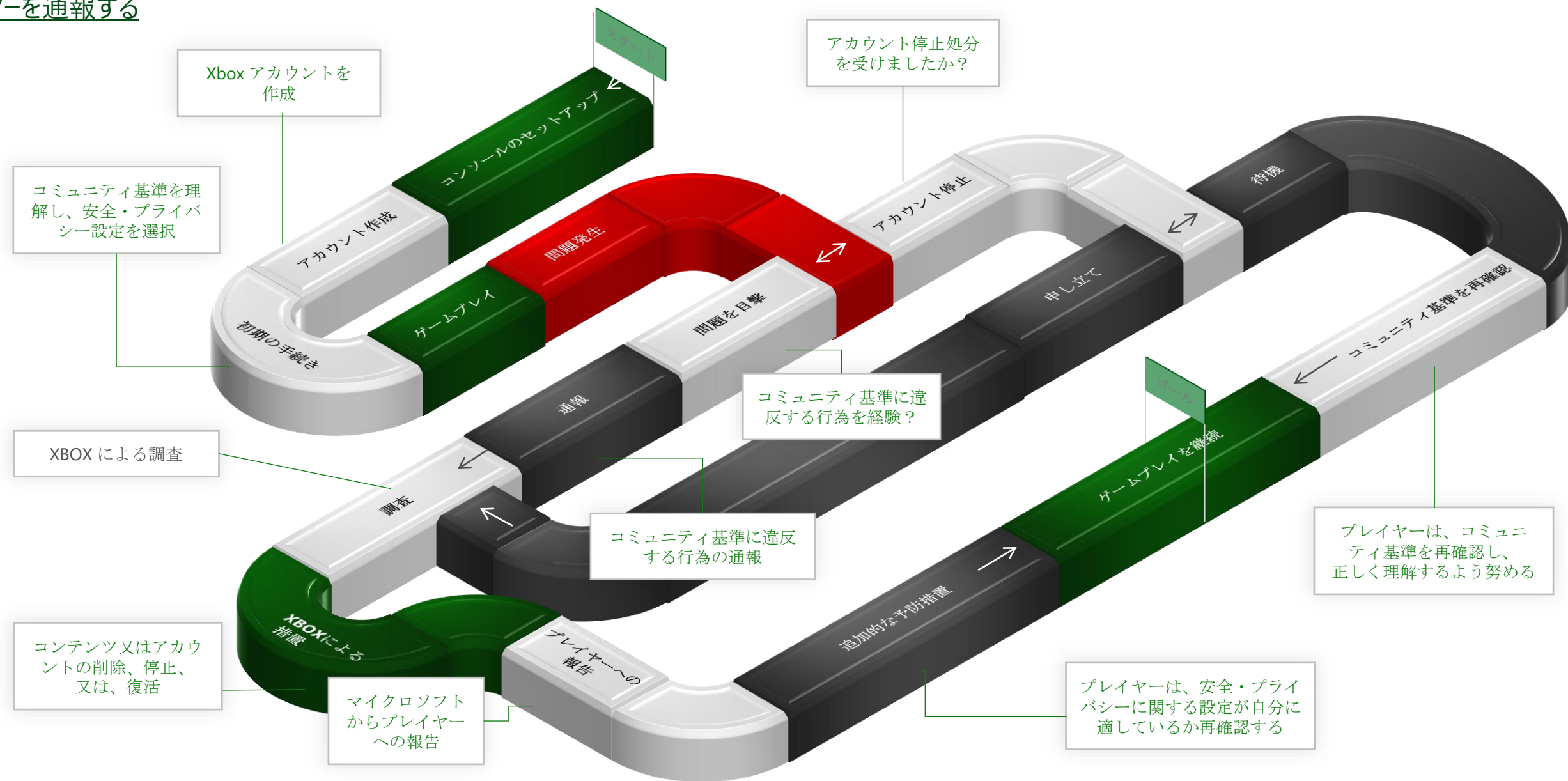
5 年少のお子様について

5歳未満でゲームを始めることもあり得るため、保護者の皆様には、保護者による制限の安全性レベルを最高に設定した上で、常にお子様につき添うことをお勧めします。すべてのゲームについて年齢別レーティングを確かめ、適切かどうかを確認するようにしましょう。

よくあるゲーム安全性リスク

安全性への第一歩は、リスクを理解し、認識することです。有害なコンテンツや行為について通報することは、プラットフォームの安全を保ち、他のユーザーが同じことを体験しなくて済むようにするために重要です。

- [プレイヤーを通報する方法 | Xbox サポート](#)
- [Minecraft でプレイヤーを通報する](#)



この図は、プレイヤーの体験をより安全にするために、弊社が注力してきた機能・仕組みについて、主要なポイントを図解したものです。

コンテンツ又はアカウントの削除、停止、又は、復活

マイクロソフトからプレイヤーへの報告

プレイヤーは、安全・プライバシーに関する設定が自分に適しているか再確認する

プレイヤーは、コミュニティ基準を再確認し、正しく理解するよう努める

1. 年齢に適さないコンテンツ

あらゆるオンライン空間や接続された空間には、お子様が、まだ受け入れる準備のできていないコンテンツにさらされるリスクが存在し得ます。ゲームの文脈では、これはゲーム内のコンテンツであることも、またゲーム内のチャット機能や音声チャンネル、クラブ、他の人のアクティビティ フィードを通じて他のプレイヤーから共有される内容であることもあります。画像、動画、テキスト、あるいは音声でさえも、お子様がショックを受けるような内容を含んでいる可能性があります。



私たちは、コンテンツの許容度が人によって千差万別であることを認識していますが、弊社のゲーム サービスには、共有できるコンテンツの種類について厳しいルールがあります。[Xbox のコミュニティ規範](#)と [Minecraft のコミュニティ規定](#)を読み、許容されることとそうでないことについて理解を深めていただければ幸いです。

これらの基準は、[Microsoft サービス規約](#)の倫理規定セクションに基づいています。こちらをご参考にお読みください。皆様またはお子様が弊社のサービス上で不適切なコンテンツや行為を目撃された場合 (直接お子様に向けられたものではなくても)、弊社でしかるべき措置を講じて他のユーザーを守るためにも、ぜひご報告ください。

[Xbox Game Pass](#) をご利用の家庭には、サブスクリプション サービスの一部として提供されているタイトルにも、コンテンツの年齢制限が適用されます。お子様の年齢制限よりも上にレーティングされているゲームをダウンロードするには、お子様は保護者の同意を要求する必要があります。

2. 誹謗中傷と嫌がらせ

マルチプレイヤー ゲーム、コミュニケーション機能、ユーザーがコンテンツをアップロードできるゲームがあるということは、これらが誹謗中傷や嫌がらせの発生場所となり得ることを意味します。嫌がらせはさまざまな形態をとり、知り合いから受けることもあります。憎悪の言葉 (ハイトスピーチ) は激しいハラスメントの一形態であり、しばしば個人の特性、とくに人種、性同一性、性的指向、宗教などに対する攻撃が含まれます。

どのような年齢の人も、人をばかにするメッセージや悪口、脅迫、悪意あるコメント、自宅住所のような個人情報の公開などによる嫌がらせを受ける可能性があります。いじめは、個人や複数のプレイヤーによることもあります。

お子様が他の人をいじめている懸念がある場合は、決めつけを避けてお子様と話し合い、なぜそのようなことをしているのかを理解するよう努めましょう。人が過ちを犯すのは普通であると考え、お子様との心のつながりを重視することが大切です。そのような行動を引き起こしている原因を理解し、再発しないように防止策を一緒に作りましょう。

私たちは [Xbox のコミュニティ規範](#)の中で、どのような行為がいじめと見なされるのかについて考えを明らかにしました。誰かがその基準に違反している場合、その人を通報したり、ブロックやミュートを行うことができます。メッセージ フィルターなどのプレイヤー設定を、適切と思えるレベルに調整することもできます。

3. 言い寄られと望ましくない接触

望まない接触とは、青少年が不快に感じ、危険を感じるような状況に陥る可能性のあるオンライン上のコミュニケーションのことです。この種の接触は、知らない人から来る場合も、ネット上の友達や現実に知っている人からの場合もあります。

グルーミングとは、略奪者が個人をターゲットとして、主に性的な搾取を図ろうとするものです。グルーミングの典型的なプロセスでは、年長者が青少年と親しくなり、個人的な配慮を見せることによって信頼を勝ち得ます。これには、素早く応答する、おだてる、物やバーチャルな贈り物を与えるなどがしばしば含まれます。

誰かがヌードの写真や動画を共有するよう誰かを脅す場合、それは画像による嫌がらせ（またはリベンジポルノ）であり、違法です。その人を恐喝しようとしている場合も違法です。

類似のプロセスは、暴力的な過激派の採用担当者が憎悪に基づく主義へと青少年を引き入れようとするときにも使われることがあります。採用担当者は、孤立しているように見える個人、孤独や自己肯定感の低さを表明する人など、無防備な人々を探しています。

過激派の採用担当者は、人生の意味や目的を求めている人々を探し出し、コミュニティを求める心に訴えます。よくある手口では、ゲームのプラットフォームから離れ、暗号化されたメッセージングアプリなど別の空間で話そうと提案してきます。

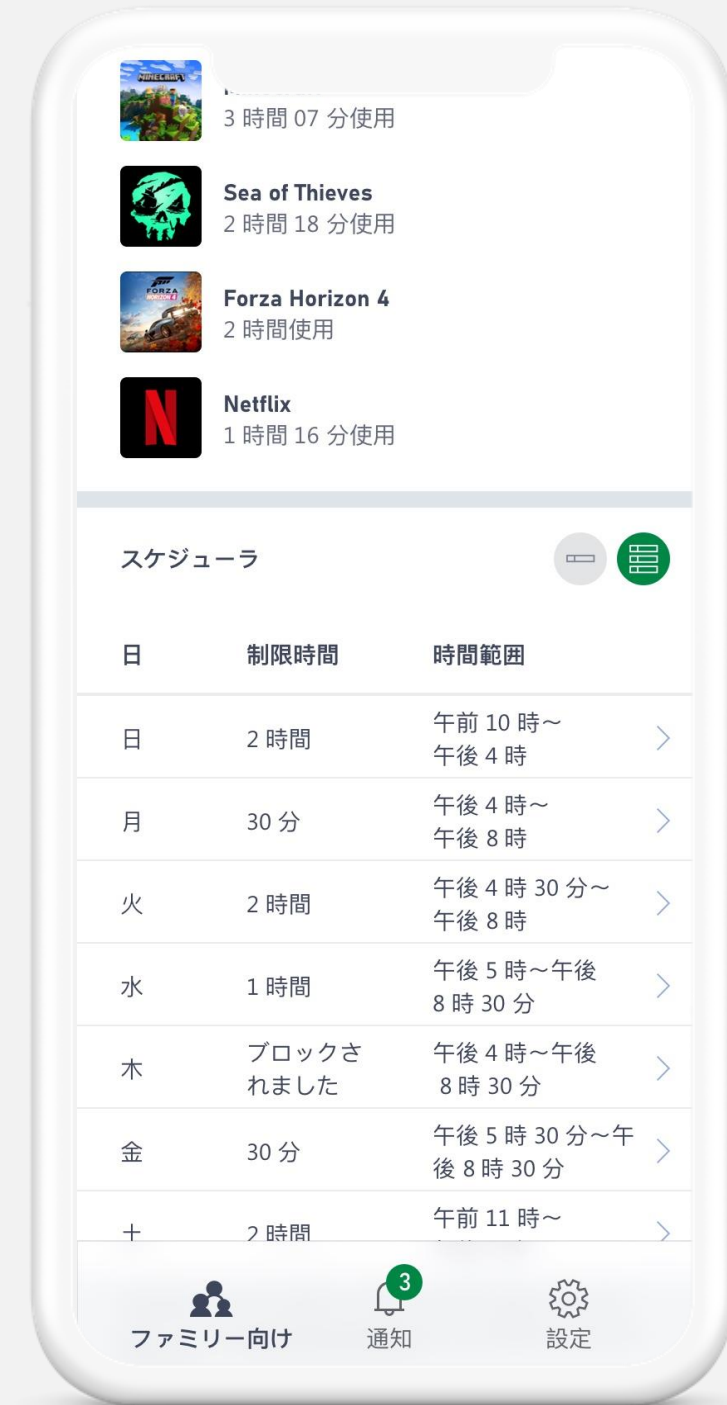
Microsoft と Xbox は、全サービスを通じてグルーミング行為に対して決して許容しないという方針（ゼロトレランス）を採っています。そのような行為を発見した場合は、必ずプラットフォームにご通報ください。

4. プレイ時間

画面の前やゲームの前に何時間いてもいいのかという具体的な数字はありません。お子様にとって何が適切かは家庭の状況やその他の活動に応じて決まり、これらの要因も時間とともに変わると考えられます。十分な睡眠や、運動を含む他の活動に使う時間とのバランスが取れていれば、ゲームをして過ごすことは通常問題にはなりません。

ゲームは勉強になり、チームワークを奨励し、問題解決や批判的思考のスキルの発達を助けることができます。しかし、ゲームがお子様や周りとの関係に悪影響を及ぼし始めたら、時間の管理方法について考慮すべきときかもしれません。

プレイ時間（スクリーンタイム）は、[Xbox Family Settings](#) ツールで管理することができます。



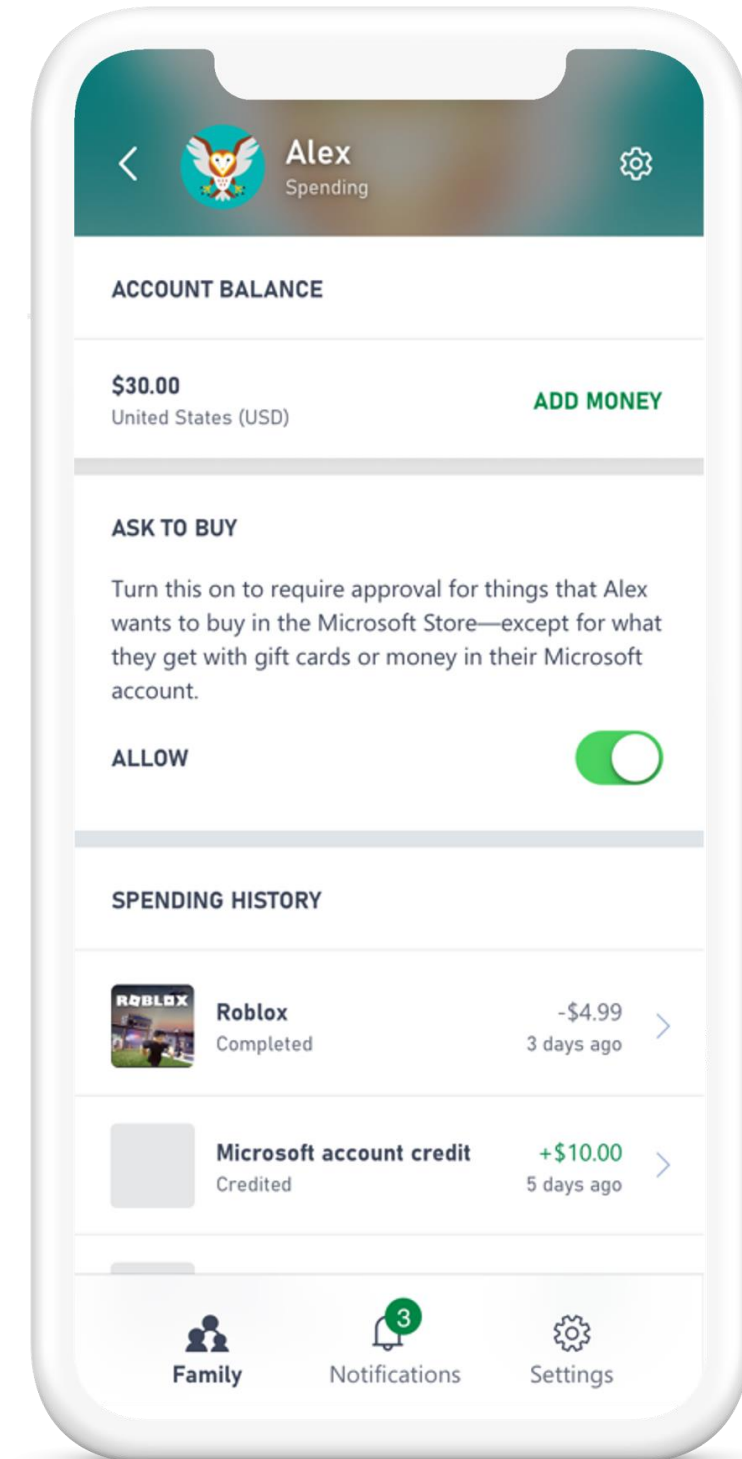
Xbox Family Settings アプリ

5. ゲーム内課金

ゲームの中には、ダウンロードは無料でも、追加コンテンツなど他のものには課金が必要となるものがあります。お子様はそれにかかる実際のコストを意識せずに、保護者の知らないうちに高額の支出をしてしまう可能性があります。

Xbox Family Settings ツールを使えば、お子様のアカウントに課金制限をかけることができます。また、そのアカウントに、すべての購入に承認が必要となるよう設定することもできます。

お子様に自分のアカウントに関わる詐欺活動に用心するよう勧めることは、デジタル生活全般において役に立つでしょう。



Xbox Family Settings アプリ

オンラインゲーム利用の安全性に関する参考資料

- ゲームを安心・安全に楽しむために（一般社団法人コンピューターエンターテイメント協会）
- 生活の中のオンラインゲーム ～ 健康的なプレイライフ（一般社団法人日本オンラインゲーム協会）
- 安全に楽しむために ～ 決済・セキュリティ・犯罪予防（一般社団法人日本オンラインゲーム協会）
- みんなで考えようインターネット安心安全教室 ～ スマホやゲームの使い方、キミならどうする？（国立青少年教育振興機構）
- オンラインゲームを楽しむときの注意点は？（総務省）
- 守りたい大切な自分 大切な誰か（警察庁、文部科学省）

5 から 8 歳 - 良い行動を養う



この年齢層に対しては、ゲームを含め、お子様のデジタル生活のあらゆる側面に注意深く関心を持つことをお勧めします。この年齢では、一緒に物事を試してみることで、適切な行動（サイバー習慣）の模範を示し、それを奨励することができます。

お子様の体験を適切に管理するために、より確実な措置を設定し、保護者による制限を最高レベルにすることは理にかなっています。これには、お子様の交流相手 (いる場合) についての厳しい制限、コンテンツ タイプの制限、課金制限などが含まれます。

第 2 部: 年齢別のアドバイス

このセクションでは、オンライン探求の異なる段階にいるであろうさまざまな年齢層別にガイダンスをご提供します。すべてのお子様は異なる発達過程をたどり、この年齢別の推奨事項も一様には該当しない可能性があります。目安としてお使いください。

5 歳未満のお子様については、保護者の皆様が主にゲームでの適切な行動の模範を示し、明確なルールを設けることに重点を置くようお勧めします。若いときから安全性に対する意識を培うことは、良いデジタル生活を築く助けとなります。

5 から 8 歳

学ぶ

この年齢では保護者がアカウントを作成し、管理することをお勧めします。保護者による制限を正しく使えるように、アカウントをお子様のアカウントとして作成することが大切です。作成できたら、[Xbox Family Settings アプリ](#)または [Microsoft Family Safety ポータル](#)で、そのアカウントを保護者のアカウントに追加します。

お子様のアカウントを正しい誕生日で作成すると、その年齢層向けに、ほとんどの交流がデフォルトでブロックされます。すべての設定を手動でも確認し、家族に合っているかどうか確かめることもお勧めします。

Xbox Game Pass をご利用の家庭には、サブスクリプション サービスの一部として提供されているタイトルにも、コンテンツの年齢制限が適用されます。お子様の年齢制限よりも上にレーティングされているゲームをダウンロードするには、お子様は保護者の同意を要求する必要があります。

Xbox Family Settings アプリでお子様の項目に移動し、設定アイコンを押します。項目を最高レベルに設定し、以下を確認しましょう。

- Xbox Live でお子様がコミュニケーションを取れる相手は保護者が管理し（「友達のみ」または「なし」をお勧めします）、保護者が承認した場合のみ友達の追加を許可する
- [コンテンツ制限](#)は、[Web 検索](#)を含め、最も年齢に適した設定となっている

- [プレイ時間の制限の設定](#)を、家族に合ったものにする
 - Minecraft の設定を、マルチプレイヤー ゲームやクラブへのアクセスを含め、管理する
 - 保護者が承認した場合のみ課金ができるよう、「購入を依頼」をオンにする
- コミュニティとユーザーのガイドラインを読み、弊社のゲーム サービスでは何が許可されているのかを知りましょう。



5 から 8 歳

試す

- お子様と一緒に遊ぶのに適したゲームを、年齢や発達段階に合っていることを確かめた上で選びましょう。ゲームのレーティングに関する有益な情報をこちらでご覧いただけます。
 - [ゲームのレーティングに関して | Xbox](#)
- 一緒にゲームをしてお子様の様子を観察し、良いゲーム習慣を実演してみましょう。ボイス チャット機能がある場合は、チャットの会話を聞いてみます。
- ゲームをするためのデバイスをどこで使ってよいかルールを定めましょう。お子様の部屋ではなく、共有エリアでのみデバイスを使うことをお勧めします。
- お子様と一緒に、プライバシー、プレイ時間、オンライン上の行動に関する適切な行動を実践することから始め、それが重要である理由について話しましょう。
- オンライン アクティビティやゲーム、それをするとどういった気分になるかについて、会話を始めましょう。

サポートする

- ゲームをしているときのお子様の様子に注意を払いましょう。楽しい、悲しい、不安、混乱しているなど、どう見えるでしょうか？
- 気が短くなる、引きこもりがちになるなど、機嫌や行動に変化はないか気をつけましょう。



ケーススタディ – ダイキ、7歳の娘の親

ダイキさんは、ストレス解消や暇つぶしによく Xbox をプレイする熱心なゲーマーです。親になってから、彼は7歳の娘に自分の趣味を紹介するのを楽しみにしてきました。そして入り口として Minecraft が適していると考えました。

ダイキさんはまず、[Microsoft Family Safety アカウント](#)を作成することから始めます。次に、娘のために新しいお子様用アカウントを作ります。このとき、新しい Outlook アドレスを作成し、それには娘の本当の誕生日を使います（正しいデフォルト設定を行うためにはこれが重要です）。

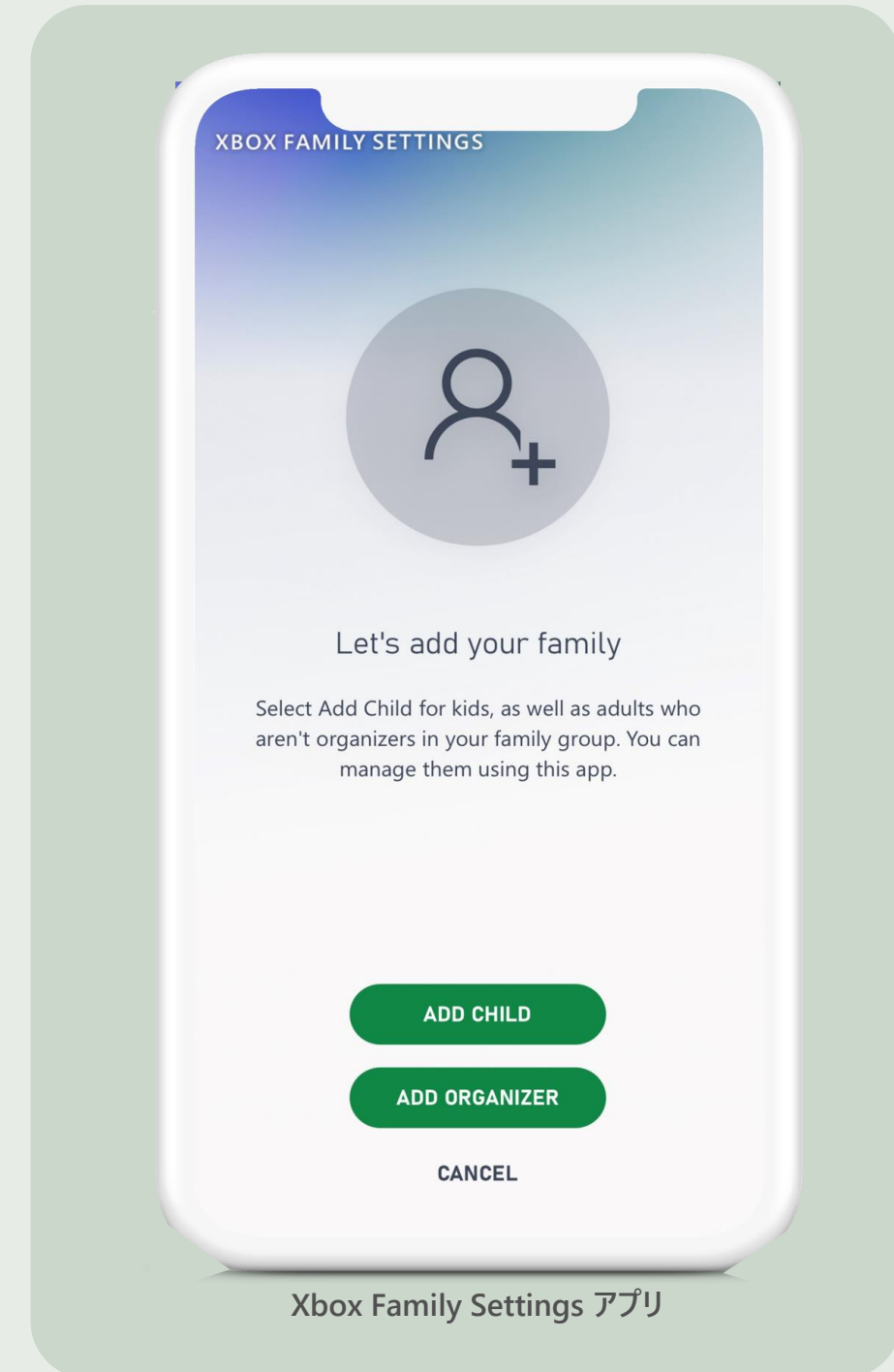
ダイキさんは [Xbox Family Settings アプリ](#)内でお子様用アカウントを作成できるため、お子様用アカウントは自動的に彼のファミリーグループにリンクされ、彼がその管理者になります。

ダイキさんは Xbox Family Settings アプリを使って、コンテンツフィルター、他のプレイヤーとの交流、課金、アクティビティレポートが最高レベルになっていることを確認します。

ダイキさんは娘の Minecraft アカウントを作成して、Windows か Xbox で遊べるようにします。ほとんどの場合、ダイキさんは娘と一緒に遊びます。時々一人で遊ばせることもありますが、大抵は目を配れるように同じ部屋にいます。彼は適切なプレイ時間について習慣づけを行う重要性を知っているため、遊ぶのは長くても1日1時間です。それを実施するため、ダイキさんは Xbox Family Settings アプリのプレイ時間（スクリーンタイム）設定を使用します。

ダイキさんは定期的に娘と話をして、ゲームをしているときの気分を確かめたり、何か難しいことがあれば話し合ったりします。

娘の成長とともに、ダイキさんは設定を調整して、もっとゲームをできるように、また Minecraft でもっと人と交流できるようにしています。ダイキさんはアプリを使用することで、これをすべて1か所で行っています。



8 から 12 歳

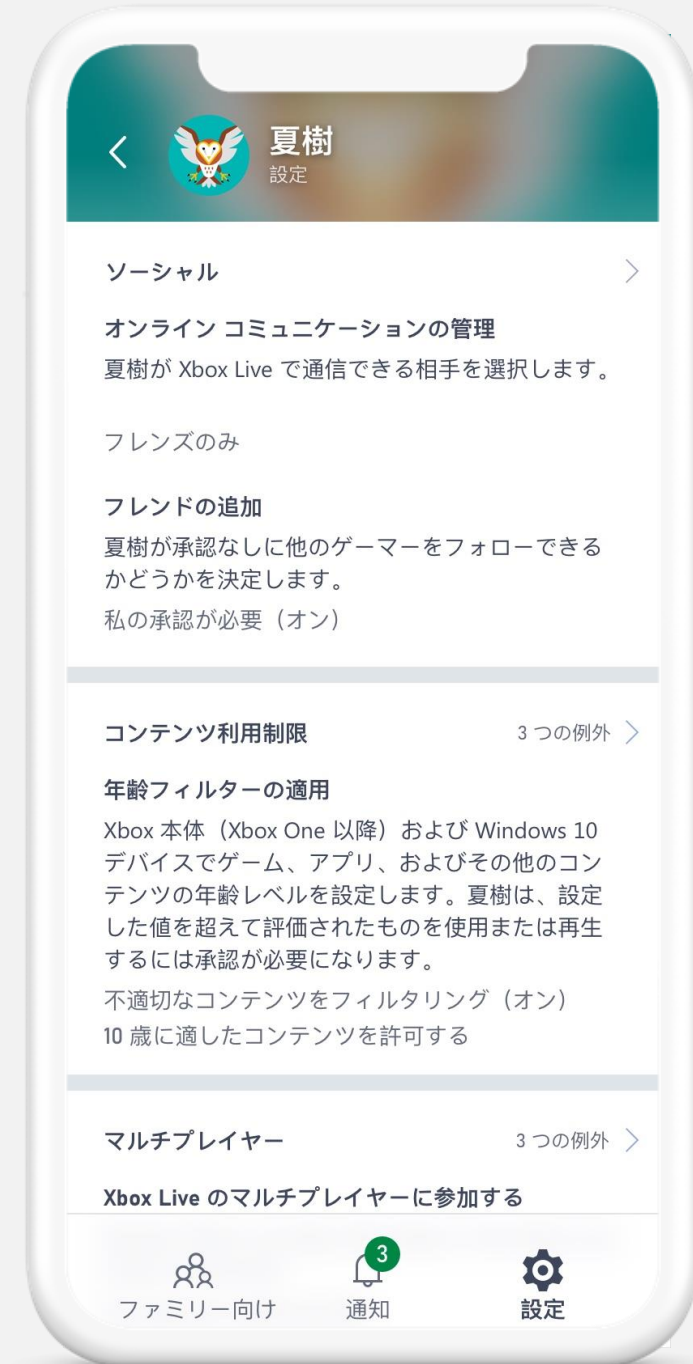
学ぶ

保護者による制限とユーザー コントロールを組み合わせることができ、その両者をお子様と一緒に設定することをお勧めします。保護者による制限は、Xbox Family Settings アプリでお子様のプロフィールに移動し、設定アイコンを押すことで設定できます。

- オンライン上の交流を保護者が承認するものに制限し、承認する前に、それぞれの人是谁であるかをお子様に確認する
- 遊ぶゲームの種類について、適切なコンテンツ制限または年齢制限を設定する
- 合意したプレイ時間の制限を設定する
- アプリ内課金の仕組みを説明し、適切な課金制限を設定する

これと同時に、お子様のアカウントで以下のユーザー コントロールを設定することもできます。

- もう交流したくない相手を ミュートまたはブロック する
- テキスト、メディア、Web リンクを選別する メッセージング フィルター を設定して、「友好的」なコンテンツのみを許可する (友達リストにいないユーザーから共有されるコンテンツに適用されます)。仕組みについては、こちらのデモをご覧ください
- お子様がブロックまたは制限したい相手について、具体的にロールプレイすることで、自分で自信を持ってできるよう支援する



8 から 12 歳 - 自主性を育む



8 歳から 12 歳の間は、お子様が保護者の監督下にあっても、自主的にゲームをすることを学び始める絶好の時期です。遊ぶゲームの種類を適切に制限することや、他の人とオンラインで交流することについて、お子様とオープンに話し合しましょう。

この年齢層のお子様には、年齢に適したゲームと、13 歳未満のお子様向けのデフォルト設定をお勧めします。また、保護者による制限を使うことを率直に伝え、なぜそれを使うのか、オンラインでよくあるリスクは何かについて説明するのもお勧めです。

8 から 12 歳

試す

- お子様にある程度の自主性を与え始めましょう。そのために、お子様の好みや要望を考慮し、年齢に適した遊んでもよいゲームのリストを、相談しながら一緒に選定します。
- コミュニティとユーザーのガイドラインを一緒に見直して、ゲームのプラットフォームでは何が許容されているのかをお子様に知らせます。
- 引き続き適切な行動（サイバー習慣）の模範を家庭で示しつつ、徐々にゲームを、保護者の監督下で行うグループ活動から一人でゲームをする時間も含んだ形に移行しましょう。
- 一緒にルールを作り、ゲーム時間の制限、ゲームの種類、デバイスを利用する場所について合意しましょう。この頃には、学校で友達と遊ぶこともあるかもしれません。
- プライバシーの概念を説明し、自分のプライバシーを守ると同時に他者のプライバシーを尊重するという基本ルールについて教えましょう。[Minecraft の「プライバシーの天才」](#)は、家族で楽しめるリソースです。
- ゲームが気分や人間関係に与える影響について定期的にお子様と話し、ゲーム中の体験や出来事について話してくれるよう奨励しましょう。

サポートする

- ある程度の自主性を許しつつも、以下のような行動の変化については注意深く見守りましょう。
 - 誰かが部屋に入ってきたときに、素早くスクリーンを消す、デバイスを切り替える、音声をミュートする。
 - 監督されていないときに遊ぶ時間が増える、トイレなどのプライベート空間でポータブル デバイスを使う。
 - 出来事や人に対して身構えたり反応が薄くなるなど、引きこもりがちになる。
 - オンラインのときに緊張したり動揺したりする、感情的または悪意に満ちた言葉を使う。
- 露骨な性的コンテンツや暴力的なコンテンツがお子様のデバイスにないか、また不適切な Web サイトへの訪問、暗号化されたアプリやプラットフォーム、ライブ配信アプリの使用の形跡がないか注意しましょう。
- [デバイスやアプリの使用履歴](#)、[ゲームのアクティビティレポート](#)を閲覧することもできます。

ケーススタディ – ナオキ、10 歳

ナオキさんはテクノロジーに詳しい 10 歳の少年で、誕生日に Xbox をもらいました。母親のアオイさんは、子供がゲームをどう使うかに注意深く関心を寄せています。というのは、友達の子供がソーシャルメディアでひどい目に遭ったことがあるからです。ナオキさんに一人で Xbox の設定をさせるのではなく、アオイさんはそのプロセスと一緒に体験します。

アオイさんは [Xbox Family Settings アプリ](#) をダウンロードし、一緒にナオキさんの新しいアカウントを作成します。まずはメール アドレスからです。プライバシーについて話した上で、二人はメール アドレスに実名を使わないことを合意し、楽しい別名を考えます。アオイさんは次に、ナオキさんのアカウントをファミリーグループに追加するところを見せ、これがなぜ、知らない人やオンラインコンテンツからナオキさんを守るのに重要であるかを説明します。

ナオキさんのアカウントを設定するとき、アオイさんは彼の誕生日を入力したため、設定はデフォルトで 13 歳未満に適した内容となります。これで、アオイさんはナオキさんのアカウントのコンテンツ制限が正しい年齢に設定されていることを確認できます。

次の数週間、アオイさんはナオキさんのアカウントにつながりたいという新しいフレンドからの通知をいくつか受け取ります。そのたびに、彼女はそれぞれの人物が誰なのかをナオキさんに尋ね、学校で知っている友達で、同じような年齢であることを確認します。ナオキさんは知らない人からのフレンド登録依頼を 1 つ受け取りましたが、アオイさんと合意の上、依頼をブロックします。



13 から 15 歳 - 自信あるゲーマーとしてお子様を力付ける



13 歳から 15 歳のお子様に対しては、自主性をさらに伸ばし、監督されずにプレイする時間を増やしていけるよう、引き続きオープンで信頼に基づいた関係を育てることをお勧めします。大切なのは、監督を継続し、お子様にもっと自由とプライバシーを与えつつも、家族にとって適切なバランスを見つけることです。

この年齢では、ルールを課すよりも、ルールについて話し合い共に決定する方が効果的なことが多いでしょう。

13 から 15 歳

学ぶ

保護者による制限と、お子様が安全にゲームをすると信頼することとのバランスは、この時期に再び変化しそうです。お子様が安全性ツールの知識を育て始め、ゲームをするときに会うコンテンツや交流をある程度コントロールできるようにすることをお勧めします。

一緒にお子様のアカウントに以下の設定を行うのもよいでしょう。

- お子様のプロフィール情報を閲覧できる人を管理し、またお子様に連絡できる人を管理する
- もう交流したくない相手をミュートまたはブロックする
- コミュニティとユーザーのガイドラインに違反しているコンテンツや交流内容を通報する
- 友達リストにいないプレイヤーから受け取るメディアの種類、テキスト、Web リンクを、メッセージング フィルターを設定することで管理する

オープンな会話を続け、定期的にお子様に確認して、適切なプレイ時間や課金制限について合意することが重要です。



13 から 15 歳

試す

- 信頼に基づいた、決めつけをしない関係を保ち、この年齢層にとっては自主性と自由がより大きな価値を持つことを理解しましょう。お子様のオンラインアクティビティや、好きなゲームやコンテンツの種類について話しましょう。
- 適切な行動（サイバー習慣）を評価することから、お子様はどう振る舞うべきかを分かっていると信頼するようにしましょう。
- プライバシーと同意について話し合い、一緒に「[若い人のプライバシー - Microsoft プライバシー](#)」を見直しましょう。

サポートする

- 以下のような突然の行動の変化がないか、注意深く見守りましょう。
 - 疲労、睡眠障害、頭痛、眼精疲労、食事や睡眠、衛生意識の変化
 - 学校の成績が落ちている、特定の Web サイトやゲーム、人気のトレンドなどにはまり込んでいる
 - オンライン アクティビティ中に休憩を取るよう言われたときに激しい怒りを見せる、コンピューターから離れているときに不安やいらだちを見せる
 - 友達や家族との関わりが減っている、過剰なアプリ内課金がある
- 時々オンラインの履歴を一緒に見直し、お子様が好きなトピック、Web サイト、ゲームの種類などを把握しておきましょう。
- 有害なオンラインの影響に警戒しましょう。例えば憎悪に基づくグループは、無防備な青少年をターゲットにするためにメッセージング サービスやゲーム サービスを使うことがあります。異なる言語、記号、シンボルなども、憎悪に基づくイデオロギーを反映している可能性があります。よくある憎悪のシンボルを詳しく列挙した[こちらのデータベース](#)のようなりソースがあり、役に立ちます。

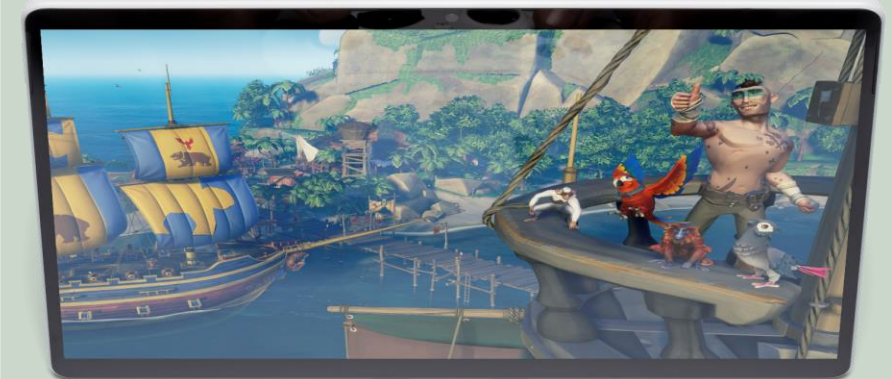
ケーススタディ – ミホ、15 歳

ミホさんは 15 歳の少女で、母親はあまりテクノロジーに詳しくありません。ミホさんは Xbox を持っていますが、子ども用アカウントを用意してもらったことがないため、自分で設定を管理しています。設定にはほとんど注意を払ったことがなく、メッセージフィルターや、受け取るメッセージを「友達リスト」に限定する設定をオンにしたこともないため、誰でもミホさんにメッセージを送ることができます。

ある日、ミホさんは知らない人から誰かのヌード写真付きのメッセージを受け取ります。そこにはミホさんにも同じポーズで写真を送ってほしいと書かれています。ミホさんはこれに不安と恐怖を感じ、母親は彼女が引きこもりがちになったことに気が始めます。母親は、どうしたのかと尋ねます。その際ミホさんには、どんなことでも話してほしい、何も決めつけることはせず、ただミホさんを支えたいと伝えます。

ミホさんは起こったことを打ち明けます。母親は、他の人がミホさんと同じような思いをしなくて済むように、このことを通報するのが大切だと話します。ミホさんと母親は、ミホさんのコンソールを使って一緒に [Xbox へのレポートを作成](#)します。それから、このようなことが再び起こらないように、ミホさんが設定できる項目について説明を読みます。ミホさんはまずこのメッセージを送信した [プレイヤーをブロック](#)し、次に、友達リストにいる人だけが [彼女のプロフィールを閲覧し、メッセージを送信](#)できるように設定を更新します。最後に、Xbox の他のプレイヤーから不適切なコンテンツを受け取らないように、[メッセージフィルターの設定](#)を「中」にします。

この出来事により、ミホさんはすべてのオンライン アカウントとゲーム アカウントのプライバシー設定を強化するようになりました。



16 歳以上 - 新世代のゲーマーを守る



16 歳以上になると、お子様はさらに自信を持って自分のオンライン生活やゲーム生活を自主的に管理し始め、当然のことながら、保護者や保育者の関与を望まなくなっていくます。ただし同時に、助けが必要なときは引き続き気軽に相談できると感じられるようにすることも大切です。

16 歳以上

学ぶ

ご家庭により、またお子様の自主性の度合いにもよりますが、保護者による制限はもう適切ではないかもしれません。お子様のプライバシーと自主性を尊重するために、使用中の保護者による制限について話し合うのは良い考えです。

一緒にお子様のユーザー コントロールを設定して、安全を確保しましょう。

- プロフィールの閲覧と連絡を許す相手を含め、プライバシーの設定を管理する
- 連絡を受けたくないプレイヤーをミュートまたはブロックする
- 不快な思いをさせられたプレイヤーや、コミュニティ基準に違反しているプレイヤーを通報する
- 友達リストにいないプレイヤーから受け取るコンテンツの種類を制御するために、メッセージング フィルターをオンにする
- データがどのように使用されるのかについて知る
- 課金制限については、保護者による制限で行うことも、お子様に自分のお金を使うよう奨励することもできる



16 歳以上

試す

- オンラインでのリスクや、それがゲームとどう関わるのかについて話し合うことをお勧めします。オンラインの世界についてお子様が学校で学んでいることに興味を持ちましょう。
- オンラインで不安になることがあれば相談してもよいのだと念押ししましょう。
- この年齢層のお子様は、テクノロジーに非常に詳しいことがあります。最新のテクノロジーについてはご自分よりもよく知っているかもしれないという事実に寛容的になり、お子様に話を聞いて学びましょう。
- お子様がおオンラインで話す相手について、常に話題にしましょう。新しい友達が自分を別のプラットフォームに追加しようとしたら、それを介して連絡が来たりした場合は、警戒するよう勧めましょう。
- ゲームの課金制限を設定するときは、お金の額と、この設定を行う理由についてお子様と話しましょう。

サポートする

- この年齢のお子様は、当然のことながら多くの変化を経験します。そのため、ゲームを要因とする行動の変化に気付くのは難しいかもしれません。教師と話をして気付いた点について教えてもらい、以下のような点に注意しましょう。
 - 一人でデバイス上または自分の部屋で過ごす時間が多すぎる
 - 引きこもる、または孤立するようになってきた
 - お金を要求する
 - 保護者が部屋に入ると、素早くスクリーンを消す
- オンラインでの悪意ある行動に警戒しましょう。例えば憎悪に基づく過激派等のグループは、無防備な青少年をターゲットにするためにメッセージングサービスやゲーム サービスを使うことがあります。世界の見方が顕著に変化していないか、また特定の人々の集団に今までになく不寛容になっていないか、気をつけましょう。

ケーススタディ – サム、16 歳

海外ではゲームユーザーがテロリストや過激派等にコンタクトされる事例が発生しています。日本において、もしこのような経験をされた場合は、以下のリンク等を参考に適切な対応をお願いいたします。

- [警察庁 - ご意見、各種相談・情報提供等](#)
- [警察庁 - 都道府県警察の少年相談窓口](#)

サムさんは 16 歳の少年で、両親は仕事で忙しくしています。サムさんは多くの時間を Xbox でゲームをして過ごし、ゲーム上で活発に他の人々とチャットをしています。最近サムさんは、オーストラリアの特定のコミュニティに対して不寛容な見解を表すようになっていきます。

ある日、サムさんの母ローズさんは、サムさんのノート PC に 1488 ステッカーが貼られていることに気付きました。その数字の意味を尋ねると、サムさんは急いで PC を引っつかんで出ていってしまいました。ローズさんはオンラインで 1488 について検索し、それが極右過激派のイデオロギーと関連していることを知りました。彼女はこのシンボルに関する[情報](#)をオンラインで見つけ、最近サムさんが使う言葉の多くがここに表れていることに気付きました。

ローズさんはサムさんと話し、怒っているのではなく理解したいのだと伝えました。サムさんはやがて、ゲーム上でコンテンツを共有していた新しいオンライン友達について話し始めました。

Microsoft は、テロリストや暴力的な過激派のコンテンツ投稿をサービス全体で明示的に禁止しているため、サムさんが共有したコンテンツは Microsoft のポリシーに違反するものです。Microsoft は、予防的な検出技術により、テロリストや暴力的な過激派のコンテンツを特定し、プレイヤーの目に触れないようにしています。このようなコンテンツを共有しようとするプレイヤーは、永久追放を含め、さまざまな法的措置を受ける可能性があります。

気をつけたい重要なことは、テロリスト等のグループの採用担当者はしばしば会話を他のプラットフォーム、例えば暗号化されたチャットやゲーム関連のコミュニケーション サービスなどに移行しようと勧めてくるということです。

ローズさんは、サムさんと今回の出来事について話し合い、サムさんが危険な道を下りかけていたことを理解しました。二人はサムさんに接触してきたプレイヤーを[国家安全保障ホットライン](#)に通報しました。



