

インターネットリテラシー教材の推進

Promotion of Internet teaching materials

今村 杏
指導教員 李盛姫

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 ビジュアルコミュニケーション研究室

キーワード：デザイン教育, テーブルトークゲーム, SNS 社会

1. 研究目的・背景

昨今子供の SNS 利用による被害の増加により誹謗中傷によるネットいじめが話題となっている。主な原因として親の管理下から離れていること SNS 利用の教育が十分ではないこと、悪影響を及ぼすものが多く出回っているなど、考えられる原因はいくつも挙げられる。このように被害は拡大していく一方でそれを未然に防ぐための教育が必要だと考えた。学校の実求を調べるとパソコンを用いた授業などは実施されていても SNS の使用について触れている教育は不十分のようで、インターネットリテラシーについてより見聞を深めてもらうため、教材として独自のツール提案を行う。

2. 調査内容

研究背景として行った調査は、まず各年齢の SNS の使用率である。2019 年では既に小学生のスマートフォン利用率が 70% を超えており、代表的なメッセージアプリとして LINE が過半数をしめている。さらに高校生になるとスマートフォン利用は 9 割を超え、LINE の他 Twitter や Instagram などの不特定多数の人の SNS 利用が増加している。私が着目したのは中学生から高校生になるタイミングの SNS 利用の急上昇率で、このタイミングに自分でインターネットにアクセスすることがほとんどであることが分かる。そこに標準を定めターゲットを新高校一年生に絞り次の調査に移る。タ

ーゲットによるアンケート調査を行った。対象はサレジオ工業高等専門学校(以下本校)のプレテック生である高校 1 年生に以下 3 つの質問を全 156 人の学生にご協力をいただいた。質問内容にて「1. LINE、Twitter、Instagram を利用しているか」この質問ではほとんどの学生が 3 つとも利用し、研究背景の調査通り高校生になってから利用したと述べた学生が 90% 以上見られた。「2. SNS へ何か投稿しているか」約 80% もの学生が投稿しているという結果が出た。写真やイラスト投稿など、全世界に向けて作品を出していたりする学生も多く、中には身内用や見る専用のアカウントを複数持ち、場合によって分けて使う人も見受けられる。「3. SNS のトラブルにあったことがあるか」基本的にプライバシーと関わるため、この質問では任意で書いてもらったが、LINE グループでのいじめや、SNS のダイレクトメールで脅迫文が届くなどの被害を受けた学生も一定数見受けられた。以上が学生に行ったアンケートだが、この調査結果を元にカウンセラーの先生に意見を伺い、被害が起きた場合にどのような対処をすべきか考える力を養うツールがあれば良いと考えた。既存の商品として書籍やインターネット上のゲームなど様々あったが、ボードゲームやテーブルゲームなどの媒体でツールを作れば楽しく遊びながら学ぶことができると考察した。

3. コンセプト及びアイデア展開

調査で挙げたようにターゲットは SNS の利用が増え始める新高校 1 年生を対象としてアイデアを出していく。教材ツールとして教科書や一般書籍上で制作することも考え、いくつか既存のものを出し実際に取り組み分析した。授業内で使う教材に特化したものは、生徒自ら学ぼうとはせず、自主的に知識を身に着けることはしないだろうと予測できる。そこで教材感を減らし、ゲーム感覚で遊びながら学ぶことのできるツールとして展開する。よって学生のニーズを満たし学べるものとして商品化ができると考えた。そこで考えたのが SNS について学ぶことのできるテーブルトークゲームだ。(図 1、2)2 人から遊べることができ、隙間時間や授業時間にも使うことのできる遊べる教材だ。SNS の被害ケースにあわせ自分がどのような行動をするかディスカッションしながらそれを答え合わせし、より良い行動ができるよう参加者同士で見直すこともできる。加えて、SNS 適応力診断などの心理テストを入れることで、SNS に対しての向き合い方を改めるモチベーションとなる。今の段階ではゲームとしては不十分な面があるため、さらに改良を重ねて最終提案物へと近づけていきたい。



画 1 : 試作 Ai データ



図 2 : 試作実物

4. 今後の予定

今後の予定として試作を基にゲーム性を確かめ、商品化できるようなクオリティを目標に進めていきたい。そして最終的には本校の高校 1 年生に検証を行い、友人同士で遊んでもらうことで実際の感想をもとに改良を重ねるつもりだ。

【参考文献】

イオンモバイル：SNS 使用率、2019、

<https://aeonmobile.jp/amlp/security/?argument=H3AtZTDe&dmai=a5e61dee74c87e>、2022 年 5 月 22 日

一般社団法人 ネット削除業界：SNS 被害事例、

<https://sakujo.or.jp/digitaltattoo-kikensei/>、2022 年 6 月 6 日

NHK 首都圏ナビ：ひぼう中傷対策、2022、

<https://www.nhk.or.jp/shutoken/newsup/20220614e.html>、2022 年 6 月 15 日