

# ネット炎上疑似体験教材の開発と評価 Development and Evaluation of the Simulation Learning Material of Flame War

中村 匡志<sup>\*1</sup>, 元木 章博<sup>\*1,\*2</sup>

Yuko HOSHINO<sup>\*1</sup>, Akihiro MOTOKI<sup>\*1,\*2</sup>

<sup>\*1</sup> 鶴見大学文学部ドキュメンテーション学科

<sup>\*1</sup>Department of Library, Archival and Information Studies, School of Literature, Tsurumi University

<sup>\*2</sup> 東北大学大学院 教育情報学教育部

<sup>\*2</sup>Graduate School of Educational Informatics Education Division, Tohoku University

Email: motoki-a@tsurumi-u.ac.jp

あらまし：現代社会において、情報の受発信は誰にでも容易な事となった。それと同時に、情報機器の取り扱いやネットリテラシーを学ぶ必要性が出て来ている。特にネット炎上という問題は根深い問題であり対策が必要である。本論では、大学生を対象に授業実践を行った。授業前アンケートではネット炎上に理解を示さなかった受講生は43%で、授業後アンケートではそれが27%に減少した。しかしネット炎上に対し問題意識を持たない受講生が全体の20%存在し、彼らに働きかけるためには、教材や授業内容の改善が望まれる。

キーワード：ネット炎上, 疑似体験教材, 授業実践

## 1. はじめに

モバイル端末と無線でのインターネット接続環境の普及により、時と場所に関わらずインターネットの恩恵を享受することが出来る。特にモバイル端末の発展は目覚ましく、中でもスマートフォン端末は急速に普及が進んでいる<sup>(1)</sup>。しかし、それと同時に情報の取り扱いや情報発信に関しての知識やリテラシーの不足が懸念されている。その例としてネット炎上という問題が挙げられる。現在ネット炎上は主にSNSで発生しているがウェブ上の日記サービスであるブログにおいても2006年から同様に炎上が報道されており<sup>(2)</sup>、ネット炎上は10年以上続いている問題だと分かる。また、ネット炎上渦中の人物は個人情報暴露され、その情報がインターネット上で閲覧可能な状態にされるという問題もある。「スマホにひそむ危険 疑似体験アプリ」<sup>(3)</sup>やIPAの提供する情報セキュリティ対策情報<sup>(4)</sup>、安心協ILAS<sup>(5)</sup>など、リテラシー教育は多方面に渡り行われてきたもののネット炎上は続いており、現状では教育が行き渡っていないと考えられる。本論ではその教育を実施すべく教材を開発し、大学生を対象に授業実践を行った。

## 2. ネット炎上疑似体験教材

本論の授業実践で使用される疑似体験教材は、株式会社KADOKAWAが販売する「RPG ツクール2000VALUE!+」を用いて開発した<sup>(6)</sup>。開発環境はWindows7を搭載したLenovo ThinkPad T430である。このツールで作成したソフトウェアはXP以降のWindows OSを搭載したPCで動作する。本教材では、ネット炎上の渦中の人物、それを幫助する人物、第3者の3つの視点のシナリオがありネット炎上を別々の視点から俯瞰し学習を促した。

## 3. 授業実践

本論では、鶴見大学文学部の学生80人を対象に、先述の教材を用いて90分の授業実践を行った。この授業実践における目標は、(1)受講生がネット炎上という問題に対し知識を得ること、(2)受講生がネット炎上に対する問題意識を獲得することの2点である。授業実践の効果を測るため、教材を用いる前後でアンケートを行い、受講生のレディネスと授業後の変化を調査し評価を行う。この授業実践は2016年9月23日のネットワーク各論II、同29日のネットワーク各論I、同30日のネットワーク概論で計3回行った。この授業実践における時間配分や評価基準は以下の通りである(表1, 2)。

表1 授業実践における時間配分

時間	内容
0~20分	授業前アンケート実施
20~30分	教材解説
30~50分	教材を用いて学習(シナリオA・B)
50~65分	授業後アンケート実施
65~75分	教材を用いて学習(シナリオC)
75~90分	振り返り、まとめ

表2 授業実践におけるKSA評価基準

KSA区分	授業前	授業後
知識 Knowledge	■ネット炎上の存在を知っている	■ネット炎上による影響が分かる ■どのようなことが炎上に発展するか分かる
スキル Skill	■SNSを使用できる	■ネット炎上を回避できる
態度 Attitude		■炎上しそうな事を行わない ■他人の炎上を煽り立てない

## 4. 結果と考察

図1は、ネット炎上そのものや、それに付随して発生する問題に対する知識を確認することを目的としたアンケートの結果である。授業前アンケートにおいて「殆ど知らない」、「たまに聞く程度で知っている」とは言い切れない」とする受講生の割合が43%

であったのに対し、授業後アンケートにおいては27%となり、マイナス16%の変化が見られた。この結果からは、知識を持たない受講生に対し授業実践によって知識を与えることが出来たと考えられる。

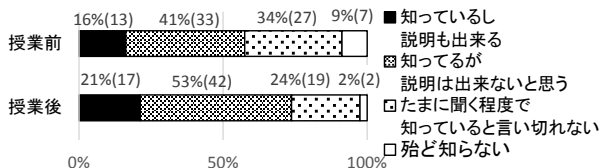


図1 設問「ネット炎上を介してどのような問題が起きているか知っていますか？」に対する回答分布

図2はネット炎上を問題だと考えるかどうかを問うアンケートの結果である。この設問においても、授業前と授業後のアンケートを比較した際、「ネット炎上を問題である」とした受講生が増えており、授業後では71%から80%になり9%の変化が見られた。授業前に「ネット炎上は問題か」と問う設問に対して「そう思わない」とする受講生が23人いた。しかし、その内授業後アンケートでは8人が「そう思う」への変化があった。その8人の特徴として、図2の理由を問う自由記述欄に「授業実践を通じて知識を得たことで、ネット炎上は問題であると考えたため」という内容の記述がされている事が挙げられる。これらの事から、本論で行った授業実践によってネット炎上に対する理解や考えが深まったと考えられる。

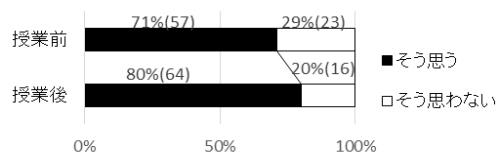


図2 設問「ネット炎上という事象を問題と認めますか？」に対する回答分布

図1, 2で見られる授業前アンケートの結果は、受講生に対し想定を上回るものであり、既にネット炎上に対し知識を持っている受講生が多かったと見ることが出来る。しかし、授業前、授業後共に図2の設問で「そう思わない」とした、全体の内20%の受講生の自由記述文に注目すると「ネット炎上を発生させるのは自己責任」「悪事を働けば批判されて当然」と、自業自得であるとする記述が「そう思わない」とする16人中9人に見られた。これらの事から、知識を持っていても「ネット炎上に対し問題視していない」、若しくは「ネット炎上という問題の解決、防止を既に諦めている」層であると考えられる。しかし、ネット炎上が発生すると、それに付随し個人情報を暴かれる事もあるため「問題ではない」とする意見を捨て置く事はできない。彼らに対し問題意識の改善を働きかけるには、今回の結果を元に教

材や授業実践の改善をする必要がある。

### 5. まとめ

本論では、SNSなど不特定多数の人間が見ることが出来る領域に書き込んだ失言や画像に批判的なコメントが集中、それに付随し個人情報を暴かれるなどするネット炎上という事象を問題視し、その対策として大学生を対象に授業実践を行った。本論において実践した授業は、(1)受講生がネット炎上という問題に対し知識を得ること、(2)受講生がネット炎上に対する問題意識を獲得することの2点を目標とした。ネット炎上に知識を持たなかった受講生は、授業実践を通じ上記の二点についての改善が確認出来た。しかし、「ネット炎上は自業自得であり批判されるのは当然」とし、問題視しない受講生も見られた。しかし、ネット炎上には個人情報の暴露という問題も付随するため、それらの意見を捨て置く事はできない。今後これらの層に対し問題意識を持たせる為には、今回の結果を元に教材、授業実践の改善が必要だと考えられる。

### 6. 謝辞

本論における疑似体験教材の開発にあたり、「ワクワクの一頁」の「黒幕亭劇場」の両Webサイトにあるフリー素材を使用した。また本論文で行ったアンケートは、放送大学のREASを利用した。ここに記して感謝の意とする。

#### 参考文献

- (1) 総務省 - 平成27年版 情報通信白書 | インターネットの普及情報, <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h27/html/nc372110.html> (参照日: 2017年2月3日)
- (2) 朝日新聞編: “経産省部長ブログ「炎上」 3週間で閉鎖 PSE法巡り、書き込み殺到”, 朝日新聞夕刊, 2006年3月8日発行, 1社会(2006)
- (3) デジタルアーツ株式会社 - スマホにひそむ危険 疑似体験アプリ, <http://www.daj.jp/cs/sp/app/> (参照日: 2017年2月3日)
- (4) IPA 独立行政法人 情報処理推進機構 - 日常における情報セキュリティ対策, <http://www.ipa.go.jp/security/measures/everyday.html> (参照日: 2017年2月3日)
- (5) 安心ネットづくり促進協議会 - 「2014年度 青少年と保護者におけるインターネット・リテラシー調査 安心協ILAS 問題と解説」公開, <http://www.good-net.jp/investigation/working-group/ilas-study/2016/091-0900.html> (参照日: 2017年2月3日)
- (6) 株式会社KADOKAWA, RPGツクール2000VALUE!+, <http://tkool.jp/products/rpg2000/index> (参照日: 2017年2月3日)
- (7) ワクワクの一頁, <http://rpg.kamio.ohuda.com/> (参照日: 2017年2月3日)
- (8) 黒幕亭劇場, <http://www.geocities.jp/kurogeki/> (参照日: 2017年2月3日)