

ネチケット学習支援のためのサイト構築

Construction of a Website that Supports Netiquette Learning

仲里 栄志, 小渡 悟

Eizi Nakazato, Satoru ODO

沖縄国際大学産業情報学部

Department of Industry and Information Science, Okinawa International University

Email: 15DB095@oku.ac.jp

あらまし：本研究の目的は、低年齢層の子供達でもインターネットを利用していくうえで必要な知識やネチケットを学ぶ事のできるサイトを構築することである。本サイトを利用することで、低年齢層の子供達でもマナーを守って安全にインターネットを利用することができるようになることを期待できる。

キーワード：ネチケット, 学習サイト

1. はじめに

SNS を利用していて何らかのトラブルに遭遇したことがある人の割合は、図1が示すように最も高いものが20代以下の26.0%となっている。これは2番目に高い40代の14.1%やほかの年代に比べても非常に高く、年齢が低いほどSNSに関連した何らかのトラブルに遭遇している割合が高いことが読み取れる。

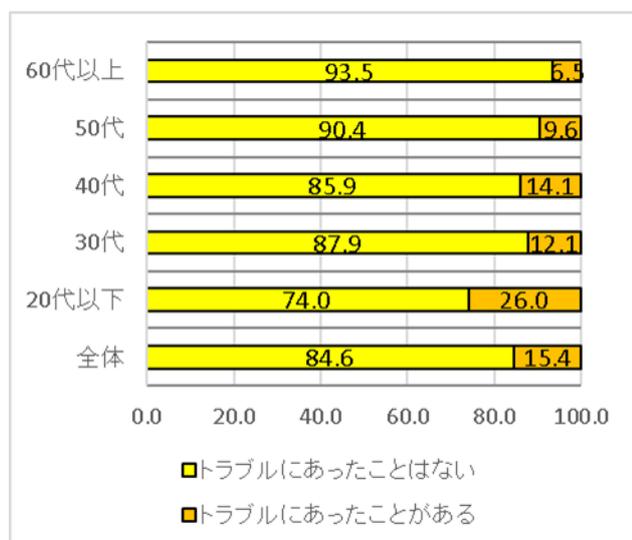
20代以下のうち、10歳から17歳までの青少年のインターネット利用内容は、図2に示すように動画視聴、ゲーム、コミュニケーションツール(SNS)、音楽視聴、情報検索などの利用者が大きくなっている。本研究では青少年のSNS利用者が多いことに着目し、それはSNSなどによるインターネットトラブルが急増している事と関連していると考えた。⁽²⁾

スマートフォンの普及や社会の情報化が進みインターネットが身近になるにつれて、インターネット利用開始の低年齢化が進んでいる。⁽³⁾これは、インターネット上でのトラブルに遭遇する割合の高い低

年齢層のインターネット利用者が増加していることを示しており、そのことについては様々な場において問題視されている。その対策例としてTwitter利用者の年齢制限、スマートフォンのフィルタリング機能などが挙げられる。

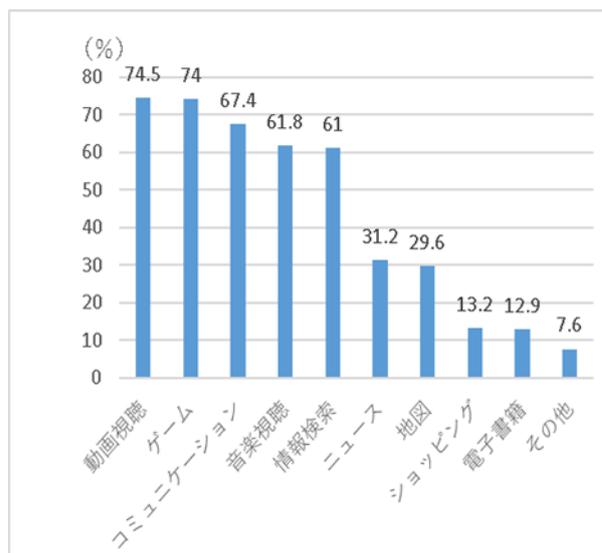
低年齢層がSNSを利用する際に、インターネットトラブルに会いやすい主要な要因として、インターネットマナー(ネチケット)が守れていないことが挙げられる。この事を解決するためには低年齢層の子供達にもしっかりとネチケットやインターネットを利用する上で必要な知識を教える必要があると考えた。

本研究ではネット上でのトラブルに繋がりやすいSNSに視点を当て、小学生、中学生などの低年齢層でも安全にSNSやインターネットを利用することができるように、ネチケットやSNSを利用する上で必要な知識を学習させることを目的としている。その為に、低年齢層でも分かりやすくネチケットを学べるWebサイトを構築する。



出所) 平成 27 年社会課題解決のための新たな ICT サービス・技術への人々の意識に関する調査研究⁽¹⁾

図1 SNS 上でのトラブル経験の有無



出所) 平成 28 年度青少年のインターネット利用環境実態調査⁽²⁾

図2 青少年(満10歳から満17歳まで対象)のインターネットの利用内容

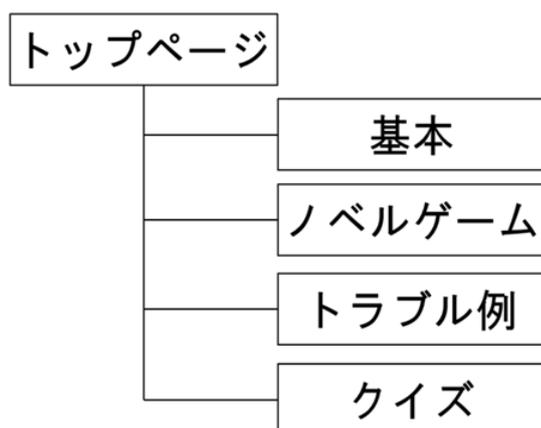


図3 WEBサイトの構成図



図4 Webサイト：トップページ

2. サイト内容

本研究では、低年齢層にネチケットを学んでもらう事が目的である。その為、低年齢層にも分かりやすく内容を伝えられるノベルゲーム、具体例と共にインターネットトラブルの一覧などを確認でき、そこで学習した内容をクイズ形式で確認できるサイトを作成した。図3にWEBサイトの構成図を示す。

また、図4はトップページになっており、こちらから各ページに移動することができる。

2.1 基本

インターネットを利用する上で知っておかなければならない最低限の基礎知識、ネチケットなどについて記述する。

ネチケットの基本として、人の嫌がることはしない。インターネットを利用する上で、気をつけなければならない事として挙げられる、住所や名前などの個人情報の取り扱いについてなど、知らないとトラブルに繋がりがやすい内容についてまとめる。

2.2 ノベルゲーム

ノベルゲームの作成にはティラノビルダーを使用する。

ティラノビルダーとは、プログラミングの知識がなくてもノベルゲームを作成することのできるソフ

トであり、ティラノビルダーで作成したゲームはWindows, Mac, Android アプリ, iPhone アプリなど、配布方法を変えることであらゆる環境で動作させる事ができる。⁽⁷⁾

ノベルゲームの内容は、主にネチケットについて物語としてまとめる。言葉のみの説明だけでは理解しづらい部分も、物語としてまとめる事でしっかり理解してもらえると考えた。また、キャラクターのボイスとして音声読み上げソフトの SofTalk を利用している。

2.3 トラブル一覧

インターネットを利用して起こりうるトラブルを具体例とともに紹介する。こちらは保護者の方に向けての項目となっており、子供と一緒に確認し、子供にスマートフォンなどを所持させる危険性などを把握できるようにする。その他にも、若年層のトラブル件数や、その内訳などのデータを確認できるようにまとめる。

また、トラブルに遭遇した際の対処法なども確認できるようにする。

2.4 クイズ

基礎知識、ノベルゲーム、トラブル一覧で学んだ内容が理解できているのかクイズで確認する。

クイズの作成には、クイズ作成ツールであるクイズジェネレーターを利用する。クイズジェネレーターとは簡単な操作でクイズ教材を作成できるサービスであり、作成したクイズはWebサイトやブログで公開することができる。⁽⁸⁾

クイズの形式としては、正誤を表示しどちらかを回答する形式の物を採用している。

3. おわりに

本研究では、低年齢層でも安全にネットを利用できるようインターネットを利用する際の知識、ネチケットを分かりやすく学べるWebサイトの構築を行った。

これにより、本サイトを利用することでインターネットトラブルを事前に回避、またトラブルに遭ったときでも対処できるようになることが期待できる。

参考文献

- (1) 総務省 27年度 SNS 上でのトラブル経験 <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h27/html/nc242230.html/>
- (2) インターネットトラブル事例集(平成 29 年度版) http://www.soumu.go.jp/main_content/000506392.pdf
- (3) 平成 28 年度青少年インターネット利用環境実態調査 http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h28/net-jittai/pdf/kekka_gaiyo.pdf
- (4) 甘茶の音楽工房, <http://amachamusic.chagasi.com/>
- (5) きまぐれアフター背景素材置き場 http://k-after.at.webry.info/201510/article_2.html/
- (6) とくだ屋, <http://tokudaya.net/>
- (7) ティラノビルダー, <https://b.tyrano.jp/>
- (8) クイズジェネレーター, <https://quizgenerator.net/>