



真の強さを学ぶ。

新潟大学
NIIGATA UNIVERSITY

親子で学ぶSNS処方箋 インターネットリスクを楽しく学ぶための ボードゲームの開発と普及に関する研究

2024年2月29日

新潟大学DX推進機構情報基盤センター

松本多恵

研究目的

インターネットリスクをボードゲームに用いて楽しく学ぶことができる「親子で学ぶSNS処方箋」を開発し、開発したボードゲームを用いた講習会を通して、小・中学生、保護者の情報リテラシー向上を目指す

教職員と議論と知見の共有化、問題の顕在化

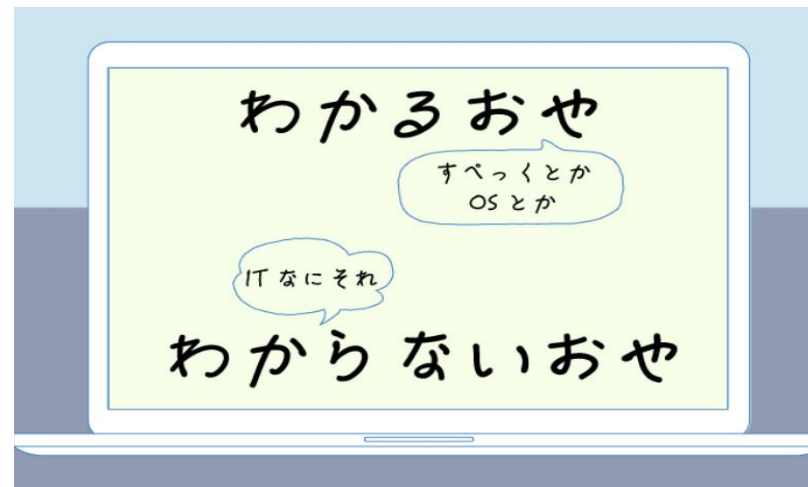
総合地球環境学研究所の教職員でボードゲームの開発と現状の問題点について議論

近年、緊急時の連絡等のため小学生の頃からスマホを持たせている保護者が多い。
それに伴い、年々ネットトラブルに遭遇する小学生が増加している。

小・中学生にスマホを持たせるべきかどうか？

家庭内でのリテラシー教育が重要

保護者のITリテラシー格差



ボードゲームの開発



SNSのリスク教育とボードゲームの融合

インターネットリスクに関するクイズや漫画とボードゲームを融合させる



真の強さを学ぶ。

新潟大学
NIIGATA UNIVERSITY

ボードゲーム愛好家（インタビュー）

・ 10名 性別男性10名 年齢20代～50代

質問1 PDFでダウンロードすぐゲームの開発に関して
やめたほうがいい10名 賛成0名

質問2 ボードゲーム or カードゲームではどちらがいい
ボードゲーム7名 カードゲーム3名

開発手順2

開発コスト面から考察

PDFダウンロード型のゲーム

大切に何度も利用してもらうゲームを開発したい
作業に手間がかかる（ハサミなど危険も多い）

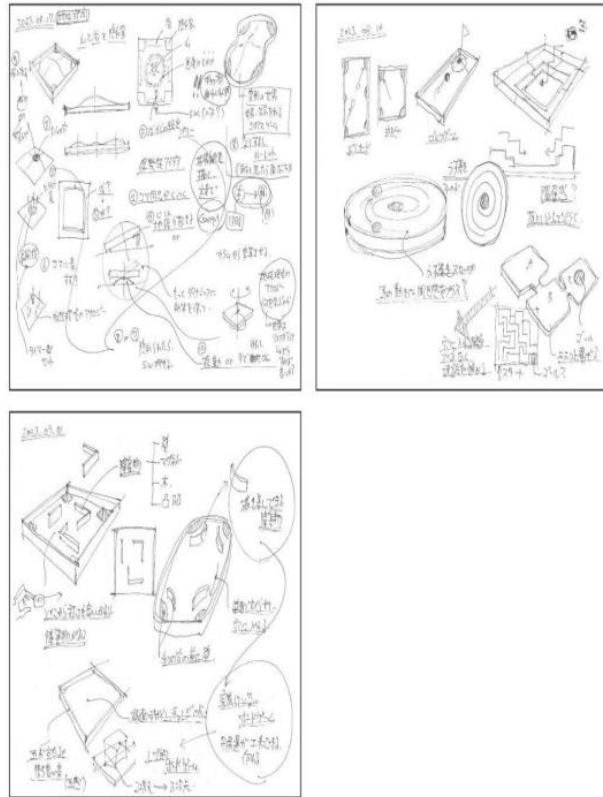


PDF以外のボードゲームの開発に着手

教育系ボードゲーム一例



ボードゲーム開発アウトプット ゲームコンセプトおよびラフデザインスケッチ作成



ボードゲーム開発アウトプット 詳細デザインスケッチおよび試作制作図面作成

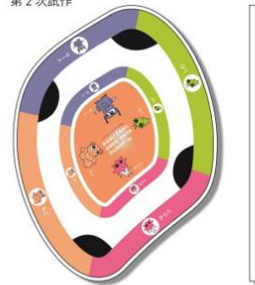
第1次試作



Scale = 1/5

ボードゲーム開発アウトプット 詳細デザインスケッチおよび試作制作図面作成

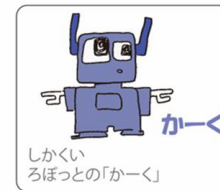
第2次試作



Scale = 1/5

みえないてきから
たすかる・たすける
みんなのゲーム

とうじょうじんぶつ
さいしょにじゃんけん
どのこになるか
きめよう!



みえないわるいやつは、なまえもない

01



開発したボードゲーム一例（初級編）

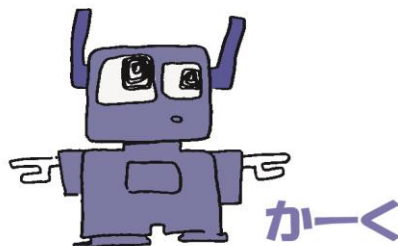




真の強さを学ぶ。

新潟大学
NIIGATA UNIVERSITY

子どもも大人も愛着がわくキャラクターに
ないきてもらい、普段の自分のキャラを
忘れてゲームに没頭できます！



しかくい
ロボットの「かーく」



まるっこい
くまのぬいぐるみの「もこ」



きらきらうつくしい
おはなの「きらら」



そのうち
ちょうちょになるむしの「しむ」



わるいやつ

みえないわるいやつは、なまえもない

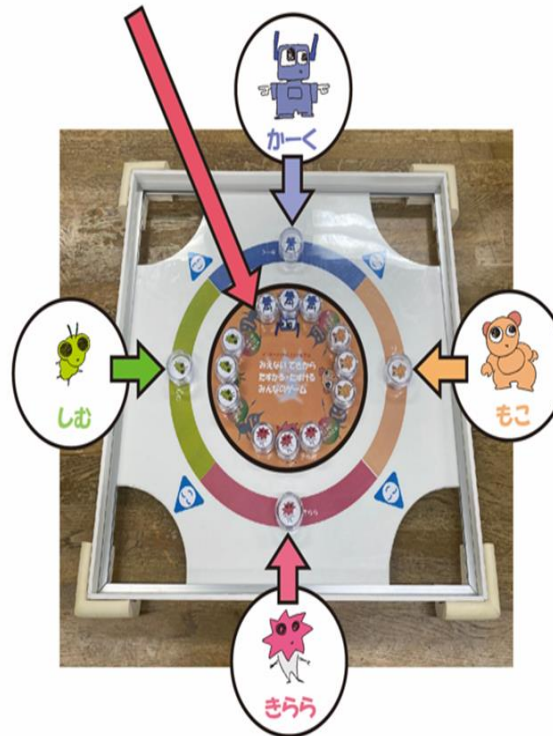
みえないてきから
たすかる・たすける
みんなのゲーム

それぞれ3びきの、すこしちいさな
なかまがいるよ



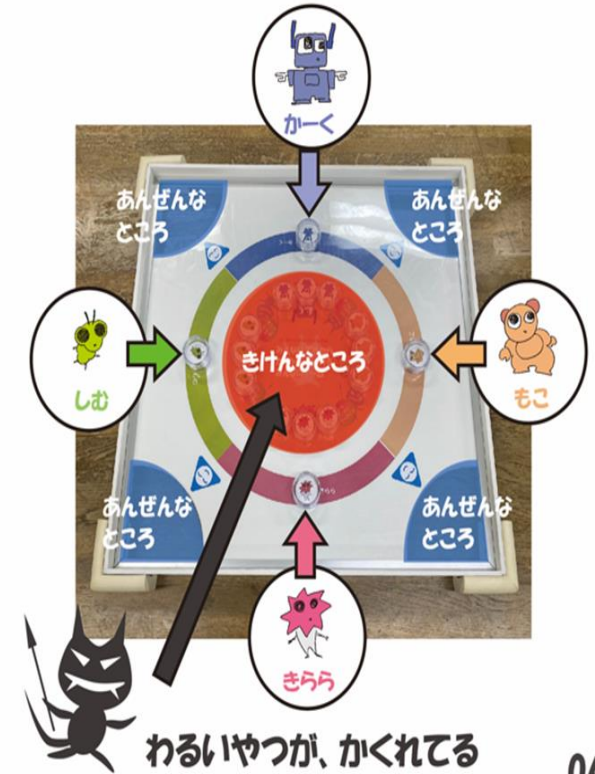
みえないてきから
たすかる・たすける
みんなのゲーム

まんなか、それぞれ3びきの
ちいさな、なかまがいるよ



みえないてきから
たすかる・たすける
みんなのゲーム

でも、ここはきけんなところ
わるいやつが、かくれているんだ！



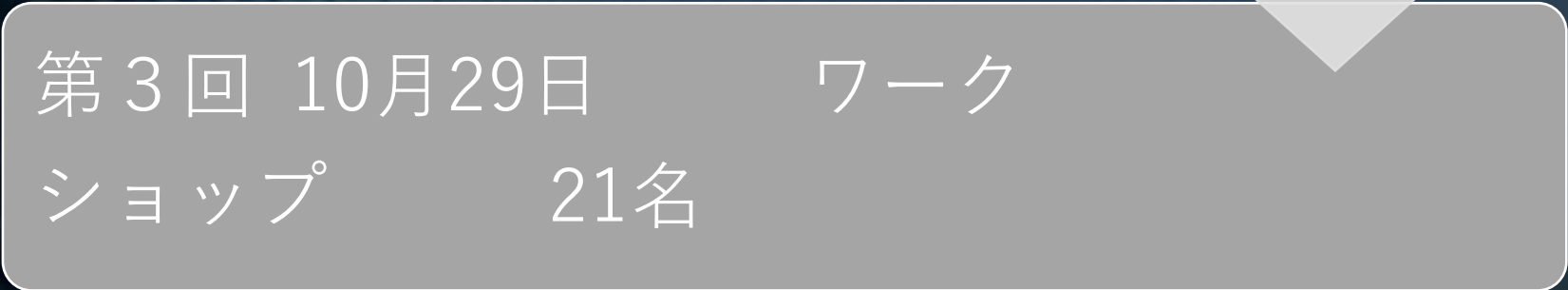
第1回 8月1日 ワーク
ショップ 27名



第2回 8月24日 ワーク
ショップ 22名



第3回 10月29日 ワーク
ショップ 21名



第1回ワークショップ





SNSのリスク教育とボードゲームの融合



デジタルとアナログボードゲームの融合



活かしきれていない
ボードゲームでの表現に限界がある

**お互いのことを理解し、尊重しあい、相手の立場になって
物事を考えられる子どもに育てほしい！**

