

誹謗中傷に対する対処方法を学ぶことが可能なカードゲームの開発

Development of a Card Game to Learn How to Deal with Slander and Defamation

安全 20-0154 谷口 輝

Hikaru TANIGUCHI

指導教員：河野 和宏

Knowing how to deal with slander and defamation is essential to protect ourselves and take responsibility for our words. In this study, we develop a card game that teaches users how to deal with slander and defamation. Our game is the motif of “I’m not the culprit!” In our game, by using several types of cards, players slander and defame each other and deal with such slander and defamation. As a result, the game we created is easy and fun to play. We also observe that subjects can obtain new information about slander and defamation.

Key Words: *slander and defamation, card game, analog game*

1. はじめに

現在、SNS などのインターネットサービスにおいて、誹謗中傷の書き込みをよく目にするようになった。自身が簡単に誹謗中傷の加害者・被害者になるおそれもある。それゆえ、被害の軽減や抑止につなげるためには、発言には責任が伴うことを理解し、かつ、誹謗中傷にあった際の対処方法を知っておくことが求められている。

本研究では、誹謗中傷そのものやその対処方法に関し、若いうちから関心をもってもらい、知識を向上させるため、手軽に楽しみながら学べるアナログゲームを開発する。

2. 誹謗中傷対処方法学習ゲームの開発

本研究では、①将来、自身が被害者になったときに、適切に対処することができ、②発言する立場からも、誹謗中傷には対処する術があり、責任が伴うことを理解し、加害者にならない判断ができるようになる、ことを目指している。そこでゲーム作成にあたり、「犯人はオレじゃない！」というゲームをモチーフにした^[1]。

このゲームは、調査カードや証拠カードを駆使して、犯人の疑惑度を押し付けあって犯人を決めるというゲームである。疑惑度を誹謗中傷と置き換えたときに、誹謗中傷を相手に押し付ける、それに対処するといった考え方ができ、親和性が高いと判断した。

以下、ゲームのルールやカードの内容等について述べる。

(1) ゲームのストーリーと流れ

本ゲームでは、カードを通してプレイヤーが誹謗中傷を

行う・対処することから、そうした行為をしているという背景を用意した。具体的には、【プレイヤーは「SNS 総フォロワー100,000 人越えの人気インフルエンサー」であり、SNS にて誹謗中傷被害にあいながらも、競合インフルエンサーに匿名で誹謗中傷を行っている。競合に誹謗中傷で苦痛を与え人気を落とす一方、自身はうまく対処し大人気インフルエンサーになることを目指す。】といったストーリーである。このストーリーは事前に説明する。

ゲーム開始後は、プレイヤーは、対処カードを駆使して自身にきた誹謗中傷による苦痛ポイントを減らしつつ、ほかのプレイヤーに誹謗中傷カードを与えて、苦痛ポイントを増やすことを目指すことになる。

(2) ルール

本ゲームには、誹謗中傷カードと対処カードの2種類のカードがあり、プレイヤーはそれぞれのカードを別々にシャッフルし、誹謗中傷カードと対処カードの山札をそれぞれ裏向きに作る。その後、両プレイヤーは対処カードの山札から3枚とる。これが手札になる。じゃんけんで勝った人から時計回りで、ゲームをプレイする。

プレイヤーは自分の番で、手札から対処カードを1枚出し、カードに書かれた効果に従い自分の苦痛ポイントを減らし、誹謗中傷カードを指定された枚数山札から引き、他者に出して苦痛ポイントを与える。手札に出せる対処カードがない場合は、手札から1枚対処カードの山札の下に置く。その後、対処カードの山札から1枚手札に加え、自分の番を終える。



図1 対処カードの例.



図2 誹謗中傷カードの例. 図3 ポイントカウンター.

ゲームの終了条件は、山札の対処カードがなくなったときである。その後、苦痛ポイントを集計し、苦痛ポイントが一番多かった人が「人気インフルエンサーから脱落」したとして負け、一番少なかった人が「大人気インフルエンサーへと昇格」したとして勝ちになる。その他のプレイヤーは「誹謗中傷と戦い続けている人気インフルエンサー」として勝敗つかず、となる。

さらに本ゲームでは、苦痛ポイントが3回0になれば「誹謗中傷しても誰も信じない、押しも押されぬ大人気インフルエンサーになる。」として勝ち抜け、2回連続で100を超えれば「苦痛に耐えられず、インフルエンサーをやめる。」として負け落ち、という特殊勝利・敗北条件がある。これは、暗黙の了解でプレイヤー同士が結託して特定の一人に攻撃を仕掛ける仕組みを作ること、誹謗中傷を行ううちに仲間ができるという誹謗中傷のメカニズムを表現した。勝利条件は、ゲームバランスを考慮して設定した。

なお、このゲームはプレイ人数3人推奨で、誹謗中傷を

取り扱うため、年齢制限を12歳からと設定した。

(3) カードの内容

作成した対処カードを図1、誹謗中傷カードを図2に示す。対処カードには、誹謗中傷に対する対処方法が示されており、相談窓口を記した緑色カード4種類5枚、プロバイダ責任法に関する内容を記載した白色カード1種類3枚、民事責任に関する内容を記載した黄色カード2種類2枚、刑事罰の親告罪に関する内容を記載した一サーモンピンク色カード1種類2枚、刑事罰の非申告罪に関する内容を記した青色カード1種類2枚、ミュート・ブロックに関する内容を記した水色カード1種類2枚準備した。それぞれ、対処法、使用条件、効果が書かれている。

誹謗中傷カードは名誉毀損罪に当たる黒色背景のカード10種類3枚、侮辱罪に当たる灰色背景のカード16種類3枚、脅迫罪に当たる赤色背景のカード4種類2枚に加え、誹謗中傷の性質である、正義感が生まれることを表す白色カード2枚の計88枚準備した。それぞれ、誹謗中傷とカード下部に相手に与える苦痛ポイントを記している。

また、プレイヤーがポイントを管理しやすいよう、図3に示すポイントカウンターを作成し、誹謗中傷による精神的苦痛を表すため、苦痛ポイントと表した。

3. 実験結果と考察

このゲームを3名×2回の計6名の被験者にプレイしてもらった後、5段階のアンケート(1:ネガティブ側~5:ポジティブ側)で評価した。実験の結果、楽しさや難易度、カードの適切さといったゲーム性の質問、興味・関心、意欲の向上といった学習に関する質問に対する平均4.0以上であった。特に、新たな知識を得られたかに対しては、平均4.7と高評価を得た。以上の結果から、このゲームは、手軽に楽しくプレイすることができ、対処方法に関する知識や興味・関心の向上、被害抑止・軽減のための学習意欲の向上させることができることが分かった。

しかし、SNSに興味がなく、被害者・加害者になる可能性を感じないと答えた人は、学習意欲の向上に対して2と評価していた。そのため、自身が今後被害者・加害者になる可能性を感じさせられる工夫が必要である。

参考文献

[1] BOOTH:【ボードゲーム】犯人はオレじゃない! ココフォリア DL版, <https://booth.pm/ja/items/5312766> (2023年12月28日確認)