

## SNS 炎上の過程を学ぶ学習ゲームの開発

## Development of an Educational Game to Learn the Process of Blowing Up on Social Media Services

安全 20-0315 和田 歩

Ayumu WADA

指導教員：河野 和宏

In recent years, "blowing up" has become a social problem due to the popularity of social media services (SNS). In this study, we develop a game that allows people of all ages to learn about the process of blowing up on SNS while having fun. Our game consists of two analog-type games: a card game and a board game. By combining two types of games, our game enables users to learn about the structure and process of blowing up. We also create the contents of blowing up based on actual incidents. As an experimental result, it is shown that it is effective for people who use SNS infrequently.

**Key Words:** social media, blow up, educational game

## 1. はじめに

近年、SNS の発達によって社会問題となっているのが「炎上」である。総務省の情報通信白書<sup>[1]</sup>によると、国内の炎上件数は SNS が普及し始めた 2011 年から急激に増加していることが分かる。

そこで本研究では、手軽に炎上を学ぶことのできる学習ゲームを開発する。ゲームにすることで、学習者の学びへのハードルを下げている。また、炎上の原因となる投稿に焦点を当てた学習ツールが多い中で、本ゲームは、炎上の背景にある炎上の構造や炎上に向かう過程自体を学習する仕組みになっている点に特徴がある。

## 2. 炎上の過程を学習するアナログゲームの開発

本研究で開発した学習ゲームは、アナログゲームの中でも特に知名度の高いカードゲームとボードゲームを組み合わせたものにした。カードゲームは 2 人対戦のトレーディングカードゲーム、ボードゲームはスタートからゴールまでコマを進める簡単なものにした。

このカードゲーム方式を取り入れた理由は、①多くの人数を必要とせず、ゲームに要する時間も短い点、②SNS 炎上の進行速度を左右するアカウントの存在が対戦カードゲームの「モンスター」にとって代わることができ、炎上させ合うという構図を演出しやすい点、③対戦カード特有のトレーディングカードゲーム方式は、ゲームごとに毎回の試行錯誤が生まれ、飽きられないゲームにすることができる点、の 3 点である。

一方で、ボードゲームは炎上の過程を簡潔に表現することに適している。スタートからゴールまでの経路が視覚化されており、物事の進行状況を演出しやすい。

本ゲームの概要を簡単に説明する。まず各プレイヤーは 40 枚のカードからなるデッキを作り、それを山札にする。各プレイヤーは 3 枚ずつ山札からめくり、自分の手札とする。その状態で先攻後攻を決め、ゲームが始まる。自身のターンで行える行動は①山札からカードを 1 枚引き、いずれかのカードを 1 枚だけ場に出す(何も出せない場合は出さない)、②山札からカードを引かずに、すでに場に出ているアカウントカードの能力で、ボード上にある相手のコマを進める、③ボード上で進んでいる炎上を止めるための謝罪行動の実施(謝罪チャンス)、の 3 択である。つまり、このゲームは、カードを出し、そのカードを用いて炎上を表現したボード上にある相手のコマを進め、相手が謝罪に成功する前に大炎上させる(コマをゴールさせる)内容である。なお、どちらも最後まで大炎上させることができなければ引き分けである。

以下、本ゲームのカードおよびボードの詳細を述べる。

### (1) カード

カードは、「拡散ポイントカード」が 25 枚、「一般人アカウントカード」が 7 枚、「インフルエンサーアカウントカード」が 5 枚、「超有名人アカウントカード」が 4 枚、「炎上イベントカード」が 9 枚ある。これらの合計 50 枚のカードから、各プレイヤーが好きなカードを 40 枚選んでデッキを作る。各カードの一例を図 1 に示す。



図 1 拡散ポイントカード (左), アカウントカード (中央), 炎上イベントカード (右) の例.

「炎上イベントカード」は、炎上を進めるためのボード「炎上経過ボード」を始めることができるカードである。このカードの内容は、実際の炎上事件を扱っており、より現実味をもたらすことを狙いとしている。9種類ある炎上イベントカードのうち、図 1 右で示したカードは、2023 年に起きたスシロー迷惑動画事件を取り上げている。

各「アカウントカード」は、場に出ていれば炎上経過ボードのコマを進めることができるカードである。炎上の元となる投稿がよりフォロワーの多いアカウントによって拡散されることで炎上が加速するという仕組みを取り入れており、アカウントの種類によってコマを進ませる能力に差がある。

図 1 左の「拡散ポイントカード」は、より影響力のあるアカウントにたどり着くまでの時間をコストとして取り入れたカードである。つまり、各アカウントカードはそれぞれに必要な数の拡散ポイントカードが場に出ているなければ場に出すことができないことになる。

図 1 中央のアカウントカードの、左上の数値が、このカードを出すのに必要な拡散ポイントカードの枚数、右上の数値が、炎上経過ボードにあるコマを進められるマス数である。各アカウントカードの、駒を進められるマス数と拡散ポイントカードの必要枚数は、一般人アカウントカードは 1 マスで必要枚数 3 枚、インフルエンサーアカウントカードは 3 マスで必要枚数 4 枚、超有名人アカウントカードは 6 マスで必要枚数 6 枚である。

## (2) 炎上経過ボード

「炎上経過ボード」は、現代の典型的な SNS 炎上の過程である発見・拡散・報道の順で進行し、プレイヤーはゴール (大炎上) まで相手のコマを進めると勝利する。炎上経過ボードは 9 種類、つまり炎上イベントカードごとに専用である。事例によって炎上の進み方に特色があるため、各ボードはゴールまでのマス数や配置が異なる。

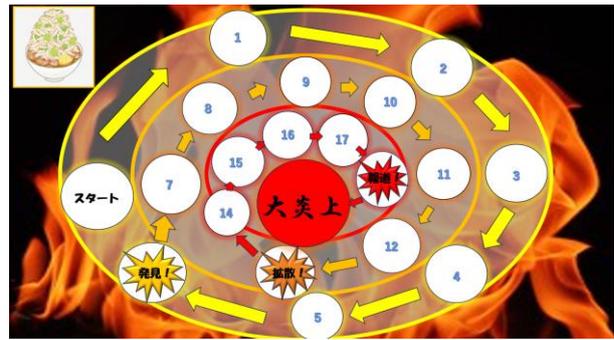


図 2 炎上経過ボードの一例.

たとえば、図 2 に示した炎上経過ボードの事件は、すぐに発見されたが、その後いったん落ち着いたのちに再び炎上が進行し始めたという事例であるため、発見までのマス数は少ないが、その後ゴールまでのマス数が比較的多くなるよう設計されている。

炎上経過ボードを終わらせる手段として各ターンに「謝罪チャンス」がある。これは 20 面体サイコロをふり、事前に指定した出目が出れば成功となる。なお、炎上の初期段階での謝罪が鎮火に効果的なため、指定できる出目の数は発見マスまでは 4 つ (成功確率 20%)、拡散マスまでは 3 つ (15%)、報道マスまでは 2 つ (10%) としている。

## 3. 実験結果と考察

3 名のグループが 3 組、2 名のグループが 3 組の計 15 名の被験者に対して実験した。実験後にアンケートを行い、①ゲームの楽しさ、②ゲームの難易度、③炎上の過程に関する新たな学び、④自由記述欄、の 4 項目を設定し、①、②、③の項目は 5 段階評価 (1 はネガティブ側、5 はポジティブ側) で尋ねた。

結果は、①が 4.1、②が 4.1、③が 3.9 と、全体的に評価は高かったが、学習効果においては SNS の利用頻度が高いほど学習効果が低いことが分かった。自由記述欄にあった「SNS をよく利用するため過去の事例を知っていた」ことが原因であると考えられる。

## 4. おわりに

本研究では、SNS 炎上の経過の仕方を楽しみながら学ぶことのできる学習ゲームを開発した。今後は、個人差を踏まえ、事例の選定やボードの作成をする必要がある。

### 参考文献

- [1] 総務省：情報通信白書令和元年版、  
<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/r01.html> (2024 年 1 月 30 日アクセス)