

このサイトについて

タグ:

ネットゲーム  
ゲーム依存  
ネット依存  
コンテンツ依存

+

説明文:

# 序論  
総務省が令和元年に 37182 人に行った調査によると、インターネットの利用率は、その約 9 割にまで増加している 1)。その理由の 1 つに SNS の普及が挙げられる。SNSにおいて平成27年にみずほ情報総研株式会社が 1178 人に行った調査研究 2)によると、SNS 上でトラブルの経験があると回答した割合は 15%程であった。トラブルの内容は、自分自身の発言が他人に異なる意味で受け取られてしまう、自分の意志とは関係なく個人情報などが他人に公開されてしまうなどである。このようなトラブルを避けるために情報倫理教育は有効である。情報倫理教育の内容として個人情報の保護、人権侵害、コンピュータ犯罪などがある。これらの教育は特にインターネットの利用において重要である 3)。そこで本研究では、情報倫理に関する学習を支援することを目的に、情報倫理に関するコンテンツを提供可能とするプラットフォーム(以下、本プラットフォーム)を開発した。本プラットフォームを用いることで、情報倫理に関するコンテンツを web 上で管理、提供できる。これにより情報倫理を学ぶ際、コンテンツを用いて学習することにより、トラブルの減少やリテラシーの向上が期待できる。

# 序論

総務省が令和元年に 37182 人に行った調査によると、インターネットの利用率は、その約 9 割にまで増加している 1)。その理由の 1 つに SNS の普及が挙げられる。SNSにおいて平成27年にみずほ情報総研株式会社が 1178 人に行った調査研究 2)によると、SNS 上でトラブルの経験があると回答した割合は 15%程であった。トラブルの内容は、自分自身の発言が他人に異なる意味で受け取られてしまう、自分の意志とは関係なく個人情報などが他人に公開されてしまうなどである。このようなトラブルを避けるために情報倫理教育は有効である。情報倫理教育の内容として個人情報の保護、人権侵害、コンピュータ犯罪などがある。これらの教育は特にインターネットの利用において重要である 3)。そこで本研究では、情報倫理に関する学習を支援することを目的に、情報倫理に関するコンテンツを提供可能とするプラットフォーム(以下、本プラットフォーム)を開発した。本プラットフォームを用いることで、情報倫理に関するコンテンツを web 上で管理、提供できる。これにより情報倫理を学ぶ際、コンテンツを用いて学習することにより、トラブルの減少やリテラシーの向上が期待できる。