

神戸市立工業高等専門学校生協 ネットトラブル企画



[消費者]

取り組み概要

日時：2021年1月12日～22日
場所：LINEなどのインターネット上
参加者数や組合員の反応：約170名参加し、
謎解きをクリアした人は102人。楽しく、
リアルにトラブル体験ができた

背景や概要：オンライン上でのトラブル
が頻発していたため、注意喚起をする
とともに謎解きゲームとしてネットトラ
ブルを体験する企画を行った。謎解きをク
リアした人は抽選で景品をもらうことが
できた。

ネット時代に新たなリテラシーを

POINT.1

新しいネット生活には新しい危険が



新型コロナウイルスの影響で「おうち時間」が増えたことで、今ま
で以上にインターネットに触れる機会も多くなったのではないでしょ
うか。インターネットは必ずしも安全ではありません。悪い考えを持
つ人もいます。神戸高専GIでは、そんな「新たな危険」にフォーカス
した企画を行いました。左の画像は企画で使用した自作のフィッシン
グサイトで、私たちが普段利用しているものよく似ています。

POINT.2

トラブル対処はまず知ることから

上述の通り、「おうち時間」により新たな趣味、とりわけインター
ネットサービスを利用する人は急増しました。しかし同校ではそれに
伴いインターネット上でのトラブルが頻発していました。便利で手軽
であるからこそ、その危険性を顧みない人が多くいたことも事実です。
そこに目を付けた神戸高専GIは謎解きゲームを通してトラブルを知ら
せ、体験できる企画作りを行いました。組合員の新たな現状に即して、
自分事にとらえやすい「体験型」の企画を行いました。

POINT.3

体験できるという重要性



「危険性を伝えることは大切です。しかし、一方的に伝えるだけでは組
合員の意識は変わりません」と話すのは企画責任者。この企画を作る上
で最も重きを置いたのは「体験できる」こと。体験することでその危険
性を自分事としてとらえることができ、日々意識することができるよう
になります。参加した組合員の反応もよく、楽しくゲーム感覚で、それ
でいてリアルで緊迫感のある体験ができたという声が多くありました。
企画だからこそ体験でき、実感することができます。トラブルに遭っ
てからでは遅いのです。（左記二次元コードでLINEの友達追加をし、
「サギサギスタート」と入力すれば企画体験ができます）

