

## Digizen

### ● ゲームの概要

- ・生徒がデジタル市民としてどのくらいの責任があるのかを考えたり、安全にネットを使うことを教えるためのオンラインゲームである
- ・プレイヤーは、自分でキャラクター（ネットいじめが起こっている学校に通う生徒のキャラクター）を作ることができる
- ・ゲームには、ネットの安全性などについてのクイズも含まれている

### ● ゲームの展開

- ・ネットいじめについて、プレイヤーは、被害者が携帯で写真をこっそり撮られて他の人たちに送られたり、誤った情報がウェブサイトに掲載されたりしたことを被害者との直接の会話で聞かされる
- ・プレイヤーは、ネットいじめの被害者に対しての行動選択を求められる。望ましい行動を選ぶと高い得点が与えられる。

## URL

<http://www.digizen.org/resources/digizen-game.aspx>

## Reference

Suzuki, K., Kashibuchi, M., Yamaki, R., Kumazaki, A., Horiuchi, Y., & Inomata, F. (2012). Use of Gaming Simulation for Cyberbullying Prevention. *Studies in Simulation and Gaming*, **22**, 39-48.