学籍番号	氏　　名			テ　ー　マ
M28-00054B	新井　稜	大曽根 匡 先生	承認印	詐欺シミュレータ ～高齢者向け体験機能の開発～

１．研究目的

筆者の祖母がオレオレ詐欺の被害に遭い、身近に詐欺の危険は迫っていると感じた。警視庁のサイトによると詐欺被害者は主に高齢者である。また、内閣府の調査で、高齢者はオレオレ詐欺に騙されないと思い込んでいる割合が多いことがわかった。

一方、架空請求詐欺に目を向けると、若者も被害に遭っていることがわかった。しかし、若者向けの詐欺対策サイトは少ない。そこで、高齢者と若者両方が詐欺の手口を事前に把握し、対策することができる体験型シミュレータを開発したいと考えた。

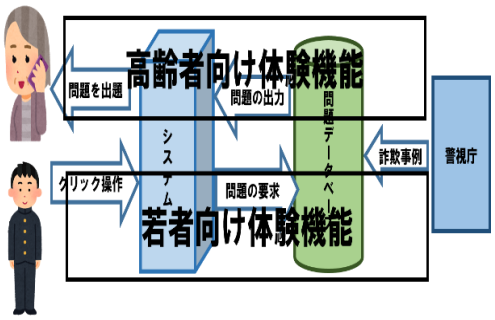

図１　システム概要図

２．システム概要

本システムは、高齢者と若者をターゲットとした体験型詐欺シミュレータである。そのシステム概要を図１に示す。筆者は、高齢者向けの体験機能を担当した。そこでは以下の２つの機能をもたせた。

（１）体験機能

詐欺を体験する機能である。その体験画面を図２に示す。本システムは、選択肢”Y”と”N”の２択を選択することで会話が進むようにし、詐欺体験できるようにした。16 通りの会話パターンを用意し、どう選んでも会話が成立するよう工夫した。

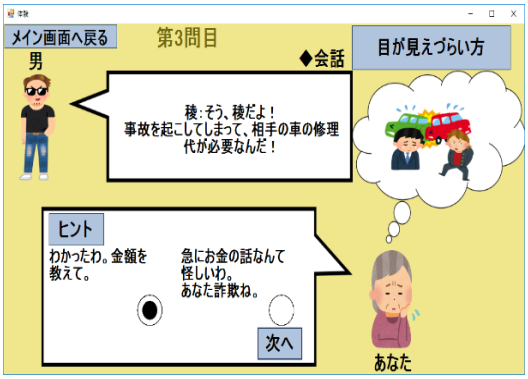

図２　体験画面

（２）ミス確認機能

体験機能でミスした箇所を確認する機能である。そのミス確認画面を図３に示す。どこで会話の選択肢をミスしたのか、どのような対応が必要だったのかをもう一度確認することができる。

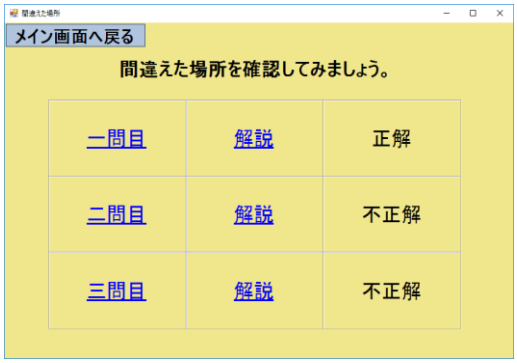

図３　ミス確認画面

３．実現方法

クリック操作は高齢者にとって操作しにくいため、キーボードの大まかな操作で動作するよう工夫した。また、ラジオボタンが小さいので、ラジオボタンを拡大できるよう工夫した。また、会話での問題に対する回答を順に”YYN”のように記録し、その文字列に一致するレコードをシナリオファイルから探し、シナリオを表示する。

４．研究成果

（１）体験機能により、高齢者がオレオレ詐欺の手口を学習できるようになった。

（２）ミス確認機能により、高齢者のオレオレ詐欺に対する対応が身につくようになった。

５．残された課題

（１）キーボード操作が苦手な高齢者のために、ディスプレイ上のタッチ操作を実現したい。

（２）ミスした箇所の記録が現在は残らないので、セーブ機能を実現したい。

キーワード	詐欺対策、体験型システム、学習支援、高齢者、オレオレ詐欺				
種　　類	システム開発	手　　法	学習支援	データ源	警視庁 HP
使用ハード	パソコン	使用ソフト	Visual Studio	使用言語	Visual Basic