

学籍番号	氏 名	担 当 教 員	テ ー マ		
M28-0602A	渡邊 彰太	大曾根 匡 先生	承認印	詐欺シミュレータ ～若者向け体験機能の開発～	

1. 研究目的

相手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つい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のシミュレータを開発したいと考えた。

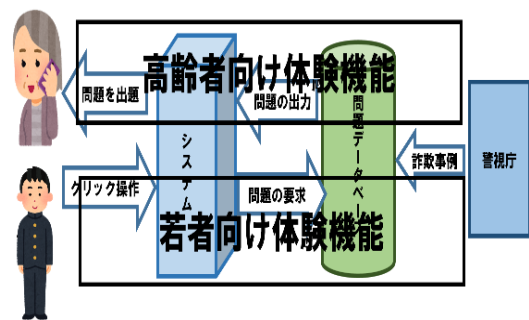


図1 システム概要図

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、若者向けの体験機能を担当した。ここでは以下の2つの機能を持たせた。

(1) 学習機能

架空請求詐欺の手口について学習する機能である。その詐欺における手口の注意点と関連する図を表示させる。その学習画面を図2に示す。

(2) クイズ機能

学習した内容を確認するために、○と×の2択クイズを出題する機能である。その出題画面を図3に示す。若者向け体験機能ということで、ゲーム感覚で遊べるよう工夫した。そして、テスト結果は結果画面に表示させるようにした。その結果画面を図4に示す。ここでは、TableLayoutPanelを用いることにより、結果の一覧表示ができるよう工夫した。

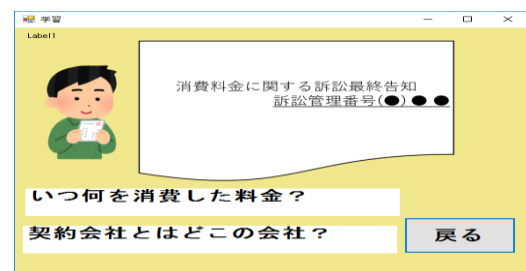


図2 学習画面

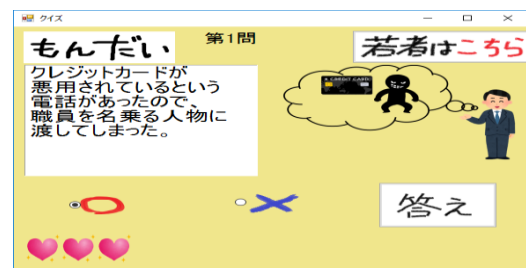


図3 出題画面

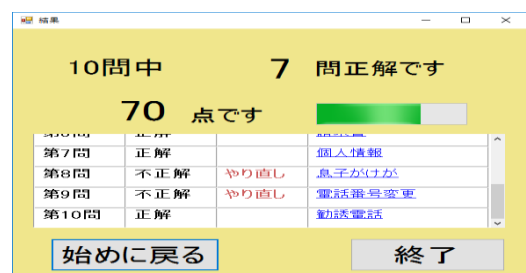


図4 結果画面

3. 実現方法

ゲーム要素のひとつとして、選択肢の位置をランダムに動かすようにした。選択肢の位置が単調な移動とならないように、選択肢の位置の移動量を2秒おきに乱数を使って変化させるよう工夫した。

4. 研究成果

- (1) 選択肢が動くゲームを取り入れることで、若者に興味をもってもらえるようになった。
- (2) テスト結果画面を一覧表示にすることで、復習が容易にできるようになった。

5. 残された課題

- (1) 同じ問題を何回もやらないように、ランダム出題を実現したい。
- (2) 若者が飽きずに取り組めるように、ほかのゲーム機能も追加できるようにしたい。

キーワード	詐欺対策、体験型システム、学習支援、若者、架空請求詐欺				
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

