



情報リテラシーカードゲーム「リテらっこ」 ゲームマスターマニュアル(スターターキット)



ゲームマスターの皆様へ

このマニュアルは情報リテラシーカードゲーム リテらっこ(以下、「リテらっこ」)の進行役(ゲームマスター、以下【GM】)を務める方が、スムーズにゲームを進行するためのマニュアルです。

ゲームマスターはゲームの進行にあたって、プレイヤー(ゲームの参加者。以下【プレイヤー】)からの質問にも答える役割があります。ゲームの遊び方全体については「情報リテラシーカードゲーム リテらっこ 遊び方説明書」をご覧ください。

対象学年・プレイ人数

● 対象学年: 小学4年生以上

■ 個人同士でゲームをする場合:

・プレイヤー: 2~6人

・ゲームマスター: 1人

■ 大人数でゲームをプレイする場合(学校の授業・イベントなど):

・プレイヤー: 2~6チーム(1チーム6人まで)

・ゲームマスター: 1人

授業の中でクラス全員が参加する場合は、班やグループごとにチームを作り、チーム対抗で遊ぶこともできます。

ゲームの準備

スターターキットでは、3分野(情報モラル、情報セキュリティ、消費者トラブル)から厳選した20インシデントが入っています。全部を使っても良いですが、参加者の関心の高い分野やインシデントに絞るなどして、プレイヤーに特定の内容を学んでもらうこともできます。

カードゲームを行う目的に合わせて、事前に準備をしてください。

① 必要なインシデントカードを絞りこんでおく(ゲーム前日~当日開始前)

学ばせたい分野のインシデントカードに絞りこむ場合は、別紙「インシデント一覧(ミニ解説付き)」から該当するカードを選んでおきましょう。プレイヤーの学年齢によって難しい内容のカードは、あらかじめ外しておくといでしょう。

No.	分野アイコン	内容	推奨年齢・学識
1	情報モラル	インターネットを普段の生活で利用する際に起こるトラブルや、ルール・マナーに関するインシデント。	小学生、中学生、高校生、大学生、社会人
2	情報セキュリティ	インターネットを安全に利用するため、必要な対策に関するインシデント。	高校生、大学生
3	消費者トラブル	インターネット上で買い物をしたり、サービスを受けたりする際に起こり得るインシデント。	高校生、大学生、社会人

② 名札の用意（ゲーム前日～当日開始前）

個人同士でゲームをする場合、名前を呼びやすくするため、必要に応じて名札を準備するとよいでしょう。プレイヤー同士が初対面の場合なども、名札があればコミュニケーションがとりやすくなります。

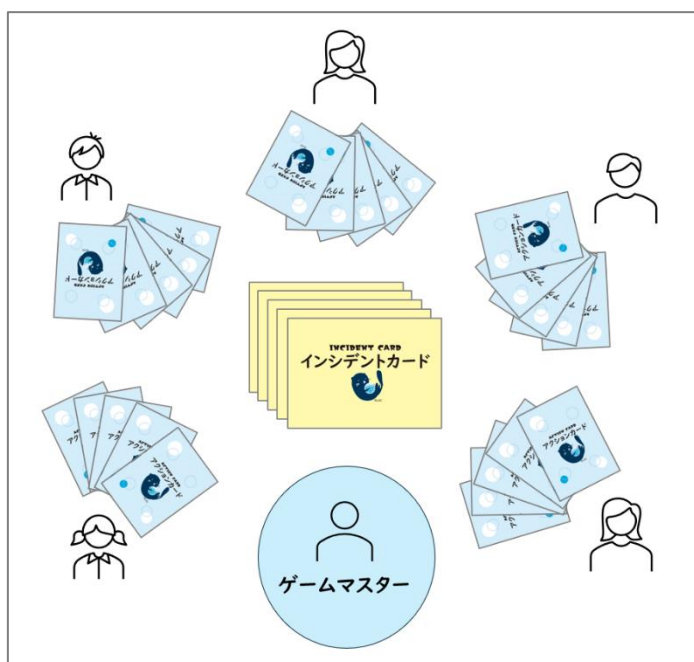
ゲームの進行

(1) 自己紹介 ※初回のみ

- ① **【GM】**は最初に**【プレイヤー】**にゲーム開始の宣言と必要に応じて自己紹介を促します。
 - 「それではゲームをはじめます。その前に、参加したみんなに簡単に自己紹介をお願いします。最初の人から時計回りに、名前、最近好きなものなどをみんなに紹介してください」と言い、参加者の中の1名を指名します。
- ② 最初に指名された**【プレイヤー】**から時計回りに自己紹介をしてもらいます。

(2) アクションカードの配布

- ① **【GM】**はインシデントカードを裏向きに重ね、山札としてテーブルの中央に置きます。
- ② **【GM】**はアクションカードを裏返したまま、**【プレイヤー】**1人に対し5枚ずつ配ります。
 - 余ったアクションカードは、**【GM】**の手元に置いてください。
 - 2回目以降は**【プレイヤー】**の手札が常に5枚になるように、1枚ずつ補充します。



インシデントカード・アクションカードの配置イメージ

- ③ 【GM】は【プレイヤー】に、「配られたカードを、他の人に見られないように確認してください」と伝えます。

(3) インシデント発生!

- ① 【GM】はインシデントカードを1枚めくります。
➤ 「それでは1回目のインシデントカードを見てみましょう。どんなことが起きるかな？」
② 全員が見える位置に置き、【GM】がインシデントカードを読み上げます。
③ 【GM】は【プレイヤー】に、「配られたカードを、他の人に見られないように確認してください」と伝えます。

(4) シンキングタイム

- ① 【GM】は【プレイヤー】にアクションカードを選んでもらうように伝えます。
➤ 「今持っているアクションカードの中から、この状況を切り抜けるために最初に何をすれば良いかを、アクションカードから選んでください。もし、良いカードがない場合も、手持ちのカードで一番良いと思うカードを選んでみてください」と言います。
② 【プレイヤー】はアクションカードを1枚選びます。
③ 【プレイヤー】がカードの選び方に迷っていたり、困っていたりした場合、【GM】は必要に応じて以下のようなメッセージを伝えてください。
➤ 「どういう意味が分からないカードがあれば、手を挙げて教えてください」
➤ 【GM】またはサポーターは、手を挙げた【プレイヤー】のもとに行き、質問に答えてください。
このとき、メンバーに答えを伝えても良いです。
➤ カードの選び方に困っている場合:「どんなカードでも自分で説明ができれば大丈夫です。色々工夫して考えてみてね」と答えてください。

(5) アクションを出し、説明する

- ① 全員がカードを選び終わったら、【GM】は全員に向けて「それでは選んだカードを『いっせーので』で出しましょ」と言い、かけ声とともに全員に一齐にカードを出してもらいます。
② 【プレイヤー】全員が選んだアクションカードを机の上に置いたら、【GM】は「●●さんは最初にこのアクションを使って、どうやってインシデント(トラブル)を切り抜けますか?」と順番にたずね、アクションカードを選んだ理由と、はじめにどんな行動をしようと思うかを説明してもらいます。
➤ 説明のときに、【プレイヤー】がうまくまとめきれないところがあれば、【GM】またはサポーターが補足をしてあげてください。

(6) グッドアクションを考える

- ① 【GM】が中心となり、下記のような問いかけをしながら、今までに出たカードの内容についてより良い意見を引き出します。

【例】

- ・ 他の人が出したカードに対して質問がある人は聞いてみよう!
- ・ 他の人が出したカードで自分の選んだカードよりも良いなものがあった?
- ・ このインシデント(トラブル)って何が問題なのだろう?

(7) グッドアクションを決定する

【GM】は、正解アクションの解説等も踏まえて、最初にとったら良いアクションカード(以下「グッドアクション」)を選びます。話し合いの中で、正しくないアクションが選ばれてしまっている場合は、正しい行動を示したうえで正解にたどり着けるように導く必要があります。

- ① 【プレイヤー】が出した中で最も正解に近いカードを指し示し、「このカードを今回のインシデント(トラブル)に対するグッドアクションに決定して良いですか?」と言い、【プレイヤー】に合意をとります。
・ 何度かターンを進めている場合、プレイヤーが1度は勝者になれるようにバランスを配慮してください。
・ (7)を行う時点で全員が納得できる方法を話し合うことが望ましいですが、どれをグッドアクションにするかで意見が割れた場合は、【GM】の裁量で決定します。
② 【プレイヤー】の賛同を得たのち、「この回のグッドアクションは(アクション内容)に決定します。●●さん、おめで

とうございます。」と伝え、カードを出した【プレイヤー】にらっコインを 2 枚渡します。

※グッドアクション以外の評価として、良いアイデア、思いがけない意見や、面白い視点などを挙げたプレイヤーには、部分評価としてらっコインを 1 枚渡すことができます。(渡す場合は(8)へ)

(8) 他のプレイヤーに「らっコイン」を渡す

グッドアクションには選ばれなかったものの、考え方や説明の仕方が優れているプレイヤーには、グッドアクションとは別に「らっコイン」を 1 枚渡すことができます。

らっコインを渡すか渡さないかは、GM の判断で決定してください。

- ・ グッドアクションには惜しくも届かなかったが、良い意見を言ったそのプレイヤーのみに 1 枚渡す
- ・ 全員が工夫して良い意見を交わした:グッドアクションに選ばれた人を除く全員に 1 枚ずつ渡す
(らっコインを渡す必要がないと GM が判断した場合は、渡さなくても問題ありません。)

(9) 勝敗を決める

このあとは、(2)～(8) を繰り返し、あらかじめ定めたプレイ時間が終了するまでプレイします。

最後に、らっコインを一番多く持っていた【プレイヤー】が勝利となります。

らっコインの数が同数の場合はどちらも勝利となります。

付録:ゲームを楽しく進めるためのヒント集

ここではゲームをより楽しく進めるためのヒントを紹介します。

■ゲームの基本

Q. 「リテラっこ」とはどういう意味があるのですか？

A. 「リテラっこ」とは、知識や活用する力（Literacy:リテラシー）と、カードの裏面にいる当社（ラック）のイメージキャラクターの「らっこ」を掛け合わせた造語です。このカードゲームを通じて、みなさんが色々な状況を想像し、インターネット上の情報を正しく活用してもらいたいと願い、この名前を付けました。

Q. 「インシデント」とは何ですか？トラブルやアクシデントとは何が違うのですか？

A. 「インシデント」とは重大な事件となる一歩手前の出来事、事例などをいいます。トラブルやアクシデントは、すでに事故になっている出来事ですが、インシデントは大事件に至る手前の出来事であるという違いがあります。ただし、その後のプレイヤーの行動次第では、本当のトラブルやアクシデントになるおそれがあるため、なるべく起こらない方がよいものです。「インシデント」の意味は、GM からカードを紹介するときに説明をしてあげると良いでしょう。

Q. ゲームマスターは誰でもできますか？

A. ゲームマスターは、プレイヤーに正解を示したり、質問に答えられる知識を持つ大人が務めましょう。
ある程度の知識やゲームの進行をできる場合は、高校生くらいからでもゲームマスターを務めることは可能です。
本マニュアルを読んでいただき、全体のルールを覚えておきましょう。

Q. 「サポーター」とは何をする役割ですか？

A. ゲームをサポートする役割です。ゲームのプレイ中は、以下のような立ち回りを行います。

①プレイヤーのサポート

GM の説明が足りないときに補足したり、他のプレイヤーの質問に答えたりなどして、ゲームの進行を助けます。

②ゲームの盛り上げ役

「正解」だけを選ぶことが目的になるとゲームが楽しく感じられないので、あえて間違ったアクションカードを出して、他のプレイヤーに間違いを指摘させることで、会話がはずむきっかけを作ります。周りがそれは駄目だよ!と指摘したら、なぜ駄目なのかを説明させ、進行を盛り上げます。

Q. 初心者向けの遊び方を知りたいです。

A. インシデントカードをあらかじめ選んでおく方法がおすすめです。別紙「インシデント一覧（ミニ解説付き）」から、みんなが関心のある項目や、比較的答えがわかりやすいインシデントカードとアクションカードの組み合わせをピックアップしておきましょう。

Q. プレイ時間はどのくらいがおすすめですか？

A. インシデントカード1枚につき、話し合いを含めて10分程度がおすすめです。

Q. 「らっコイン」とは何ですか？どんな時に使いますか？

A. プレイヤーが出したアクションカードを評価するためのコインです。グッドアクションに選ばれたプレイヤーに2枚渡します。グッドアクションには選ばれなかったものの、発想がユニークだったり、説明が上手だったりするプレイヤーに対して「良かった」ことを伝えるために1枚渡すこともできます。

らっコインはGMの判断で渡すことができますが、1人だけらっコインをもらえなかったり、特定の人だけに偏ってらっコインが渡されたりすると、一部のプレイヤーがゲームを楽しめなくなりますので、GMは公平にコインを与えるように配慮してください。

■ゲームの進行について

Q. プレイヤーへの配慮など、気をつけた方が良いことを教えてください。

A. プレイヤーが同士が初対面の場合には名札を付けてもらいましょう。GMもプレイヤーへ呼びかけやすくなります。また、GMは、カードの配りやすさや親しみやすさの観点でプレイヤーと同じ距離に座ることをお勧めします。

Q. 間違った回答で盛り上がっているのが軌道修正をしたいです。

A. 間違った回答が正解になりそうな場合、GMが軌道修正をする必要があります。別紙「インシデント一覧（ミニ解説付き）」に基づいて取るべきアクションを解説しつつ、間違った回答はどこが間違っているのかを説明してください。出されているアクションカードの中で最初に取りべきグッドアクションにGMが誘導してください。

Q. プレイヤーが話し合いをするのに慣れていないのですが、なんとかゲームを盛り上げたいです。

A. サポーターをプレイヤーに含めておきましょう。なかなか意見を言い出しにくい場合、あえて間違った考えを引き出すような話題をしてみましょう。サポーターはグッドアクションについて理解している人が担いましょう。（サポーターの役割については「『サポーター』とは何をする役割ですか？」をご参照ください）

Q. 「正解は分かるが、配られたカードの中に出せるカードがない」とプレイヤーから相談されました。

A. 突然のアクシデントに見舞われると、普段は簡単に思いつく解決方法も思い出せなくなることがあります。「配られるカードは、一見、運・不運に左右されているように見えますが、トラブルに巻き込まれ、パニックになったときを再現したものと考え、その中から一番被害が少なく済むアクションを選ぶようにしましょう。」とアドバイスしてください。それでも困った場合は、ゲームマスターやサポーターが助けましょう。

Q. インシデントカード左側の数字（【1-1】等）は何を意味しているのですか？

A. インシデントカード左上のカッコ内の番号（左側）は、サイバー・グリッド・ジャパン製作の『情報リテラシー啓発のための羅針盤（<https://www.lac.co.jp/corporate/pdf/compass.pdf>）』のインシデント項目番号に準拠して割り当てを行っています。インシデント項目ごとの啓発目標や、啓発すべき内容などをまとめたもので、より詳細な内容を知る際は「リテらっこ」と併用していただくことも可能です。

以上

情報リテラシーカードゲーム リテらっこ(スターターキット)

2026 年 MM 月 DD 日 第 1 版発行

制作

株式会社ラック サイバー・グリッド・ジャパン

〒102-0093

東京都千代田区平河町 2-16-1 平河町森タワー

監修(五十音順)

匹田 篤

広島大学大学院 准教授

町村 泰貴

成城大学 教授

村井 万寿夫

北陸学院大学 教授