

中学生のネットトラブルへの対応方法に関する分析 —LINE のグループトークを事例に—

酒井 郷平¹⁾・塩田 真吾²⁾

静岡大学大学院教育学研究科修士課程¹⁾・静岡大学教育学部²⁾

近年、情報機器の普及に伴いネットトラブルが多く報告されている。特に、子どもたちの間でも急速に普及している LINE については「既読スルー」や「グループ外し」などコミュニケーショントラブルが多様化しており、ネットトラブルの事例として問題視されている場合が多い。こうした問題に対して、子どもたちに適切な行動を取らせるための先行研究は広く行われているが、実際にどのような行動をとるかについて分析している研究は少ない。そこで、本研究では LINE の使用率が増加する中学生を対象に、LINE のグループトーク内でコミュニケーショントラブルが発生した際にどのように対処するのかという点について学年別に分析を行うことを研究の目的として、調査および分析を行った。その結果、対応方法について複数のカテゴリに分類できることが明らかとなり、学年ごとの対応方法にも特徴が見られた。

キーワード：ネットコミュニケーション、LINE、情報モラル教育、ネットトラブル、中学生

1. 問題の所在

1.1 政府調査からみるネット利用状況

近年では、先進国を中心にパソコンやタブレットなどの情報機器の普及やネットワークの構築が進んでおり、経済活動やコミュニケーション手段としてこれらは必要不可欠なものになっている。内閣府 (2014) 「青少年のインターネット利用環境実態調査」¹⁾ の携帯電話の学年別所持率によると、小学生の 36.6%、中学生の 51.9%、高校生の 97.2% がスマートフォンを含む携帯電話を所持しており、特に小学生の携帯所持率は 2009 年から大きく増加していることが明らかとなった。さらに、ネット利用の目的についても、「調べ物」「(音楽や動画など) 閲覧」「ゲーム」「SNS サイトなどインターネット上でコミュニケーション」の項目について増加傾向にあることが明らかとなっている。また、ネットにおけるトラブル経験に関して、高い割合となっているのはメールに関するトラブルの経験であるが、前年の調査と比較すると減少しており、代わって「インターネットにのめり込んだ」「SNS に関するトラブル」の割合が高くなっている。

こうしたネット上のコミュニケーショントラブルの増加については、土井 (2014) が子どもたちにとって

クラスメイトからの評価が圧倒的に重みを持つと指摘し、「フェイスブックなどの SNS を駆使して絶えずつながりを保持しようとしたり、ツイッターでフォロワーの数を過剰に気にかけたりするのも、おそらく同様の理由からでしょう」と述べている²⁾ ように、Twitter, Facebook をはじめとする SNS の利用が友達とのつながりの手段として急速に広まっている一方で、利用方法について過敏になっていることが指摘されている。

こうしたネットのコミュニケーション手段として、最近では、特に「LINE」の利用が目立つ。総務省 (2014) 「情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書」³⁾ によると、ソーシャルメディアは幅広い年代で利用されており、特に LINE は 10 代の 70.5%、20 代の 80.3% が利用していると報告されている。このツールではメールのように複数人でのやり取りや画像などのデータのやり取りが行えるだけでなく、「スタンプ」と呼ばれるイラストを発信することができることが特徴として挙げられる。LINE 株式会社 (2014) によれば⁴⁾、2014 年の段階でユーザーは世界中に 3.5 億人以上持っており、日本でも約 5000 万人が利用している。そのうち 12~19 歳の利用者が全体の 13.9% を占めており、子どもたちの日常のコミュニケーション方法の一部として利用されている。このように、小中高生の多くが LINE を介してコミュニケーションを行っている。

1.2 LINE 利用によるトラブルの増加

前節で述べたように、小中高生の多くが LINE を介してコミュニケーションを行っている。これに対して、

Kyohei SAKAI¹⁾, Shingo SHIOTA²⁾

Analysis of how to respond to trouble in nets intended for junior high school students— A Case Study of trouble in LINE—

¹⁾ Graduate School of Education, Shizuoka University

²⁾ Faculty of Education, Shizuoka University

赤坂（2014）が、多くの人に利用されている便利なツールである反面、強い依存性やトラブルへの橋渡しとなっていることを指摘している⁵ように、最近では子どもたちの間で LINE を利用することによるネットトラブルが報告されている。

具体的な事例としては、竹内（2014）が挙げている⁶ように、食事中や勉強中にも関わらず、LINE を触ってしまう例やメッセージを見たにも関わらず返信を返さない「既読スルー」のトラブル、さらに LINE 情報を使ってログインするネットゲームへの依存事例などが報告されている。これに加え、ID 検索機能を使うとメールよりも容易に連絡先を交換できることにより、見知らぬ人との「出会いのきっかけ」となってしまう場合や特定の人物をグループトークから仲間はずれにする「グループ外し」など、メールでのコミュニケーションでは見られなかったトラブル事例が報告されている。筆者が中学校教員約 15 名へのヒアリング調査を行った結果、特にグループトークにおいてのコミュニケーショントラブルが多く報告されており、その要因も多様で解決が難しい傾向にあることが明らかとなった。このような LINE のトラブルがきっかけとなり、「ネットいじめ」など深刻なケースに繋がる場合もあり、ネットのコミュニケーションをテーマとした情報モラル教育も行われている。以下、次節で検討する。

1.3 先行研究の整理

ここでは従来の学校現場での教育を中心に情報モラル教育における先行研究について整理を行う。現在、学校現場においての情報モラル教育の必要性が高まったことで、様々な教科において情報モラル教育の実践が行われるようになった。

例えば、青柳ら（2013）⁷は、小学校の高学年を対象に情報モラルとは無関係と思われる教科における実践として、図工科における「ポスター作り」、国語科における「ドラマ作り」などの実践を行っており、杉谷ら（2012）⁸は道徳の時間に使用できる著作権学習用の教材を作成し、実践を行っている。

また、学習指導要領解説⁹において「情報モラルについては、そのことを単に理解することとどまることがなく、それらが態度や行動に表れることが求められる」とあるように情報モラルには子どもたちの行動面を重視する側面がある。この側面に対して、よりリアルな状況で子どもたちのトラブルに対する対応を身につけさせるためにシミュレーション型の授業も展開されている。例えば、陌間ら（2011）¹⁰は情報モラルについて教育について「一方的に知識や対処法を教えるのではなく、話し合いを深めること・コンピュータによる疑似体験をすること・児童の生活体験の中の情報モラルにかかわる

体験を想起させることなど児童生徒が自ら主体的に考える活動」の重要性を挙げ、道徳の時間に用いることを目的としたストーリー教材を Web 教材として作成している。

また、LINE におけるコミュニケーションに特化した先行研究として、中野ら（2013）¹¹は、以前ならば小さな衝突で済んでいたと思われる生徒間のトラブル事案でも、SNS や LINE 等のコミュニケーションツールを介してやり取りをすることにより、問題が急速に拡大・悪化することがあることを指摘し、現在トラブルの増加が報告されている「LINE 外し」のロールプレイングをオフラインで行ない、それによっていじめや人権等に対する意識を向上させることで、情報社会に参画する態度の育成を試みている。

このように、現状の情報モラル教育では様々な教科において、工夫を凝らした教材が開発されており、子どもたちの情報モラルについてのスキルを身につけさせるための取り組みが行われている。こうした取り組みは非常に重要視すべきものであり、今後も検討を行っていく必要がある。しかしながら、先行研究を概観する限り、子どもたちのトラブルに対する対応方法を身につけさせるための研究は行われているものの、実際に子どもたちがどのように対応しているかということについての分析は見られなかった。授業では正しい行動について指導が行われているが、子どもたちが実際のトラブル場面においてどのような対応をしているのかという点について分析を行う必要があるだろう。

2. 研究の目的と方法

本研究では、LINE の使用率が増加する中学生を対象に、ネット上のコミュニケーションにおいてトラブルが発生した際にどのように対処するか、について学年別に分析を行うことを研究の目的とする。

研究の方法としては、静岡県藤枝市の中学校 1~3 年生を対象とし、ネット上のコミュニケーションをテーマとしたシミュレーションを行い、そこで得られた回答を分析、考察する。

具体的には、LINE 上のコミュニケーションにおいて比較的トラブルへと繋がりやすいグループトークの場面を設定し、コミュニケーションエラーが発生した際の対応方法を個人で考えさせ、カードに記入させる。

そこで得られた対応方法について傾向を分類し、学年間での回答差や携帯電話の所有率から考察を行っていく。

2.2 ネットトラブルの状況設定

子どもたちに出題するネットトラブルの状況につい

て検討を行うにあたり、以下の3つの視点を踏まえ設定した。まず、1点目は事例として子どもたちにとって日常的に起こりうる場面を設定するという点である。ネットトラブルを扱ううえで、身近には起こることが少ない事例を取り上げても、子どもたちはなかなかイメージがしづらい可能性がある。そこで、1章で述べたLINEにおけるトラブル事例を参考に問題の設定を行った。

2点目に、ネットの特性を踏まえた設定である点である。今回、着目した点はLINEにおける「既読」機能である。「既読無視」や「既読スルー」または「未読スルー」という言葉があるように、最近ではこの「既読機能」によるトラブルが増加している。直接的なコミュニケーションやメールでのコミュニケーションにおいては自分が発信した情報について相手が受け取ったか否かを気にする必要は無いが、LINEにおいては「既読したはずなのに連絡がこない」「送ってからかなり時間が経ったにも関わらず見てくれていない」など受け取り手の状況を想像する必要がある。これをグループトークに当てはめると、グループ内で悪口を言われた場合に既読は表示されても誰からもリアクションが無い場合には悪口を言われた側にしてみると、それを「無言の肯定」と捉えてしまう可能性がある。このようなネット上ならではの特性をトラブルの状況設定として加えた。

3点目としては、子どもたちが自分の立場から回答が行えるものとする点である。設定する状況について現実とはかけ離れた過度な事例を提示すると、子どもたちはその事例に対して自分の立場としてではなく、あくまでその状況の登場人物としての行動を考えてしまいがちである。そこで、できるだけ子どもたちにとって日常的な状況設定にすることで子どもたち自身の対応方法を考えられる設定にする必要がある。さらに、これまでの情報モラル教育では、子どもたちに対して加害者や被害者の立場に立たせた指導が多かった。しかし、グループトークや既読機能の登場により、ネットにおけるコミュニケーションが多様化し、加藤ら(2008)が「子ども達の情報メディアの特性に関する理解が乏しいために、意図せずにネットいじめに関与してしまう場合もある」と述べている¹²ように、自分が意図せずとも加害者や被害者になる場合がある。このことから、第三者の立場としてどのように行動するかという点がネット上のコミュニケーションにおいては非常に重要となる。

以上の視点を踏まえ、グループトーク内で写真を送るとコメントした友達に対して、別の友達が「ウザクね?」と発言した場合に、どのような対応をとるかという状況設定を行った(図1)¹³。この状況設定を中学校1~3年生に対して質問し、どのような対応をとるか考えさせた。

シミュレーションについては、筆者らが開発したネット

トコミュニケーションを考える情報モラル授業(酒井, 2014)¹⁴の活動の一部として、グループトークの事例を提示し、そこでどのように対応するかを検証した。あらかじめ授業の一部として組み込んだのは、ネットにおける特性や他者との考えの違いなどを予め学習させておくことで、LINEを利用していない生徒についても設定された状況において対応を考えやすくなると推測したためである。この授業内容は直接的にシミュレーションの内容を反映しているわけではないため、授業の実施有無により回答内容に大きな変化がないと判断した。授業実施にあたっては、筆者に加え、教員養成課程に所属する大学生が授業者を努めた。授業は、全学年、クラスで実施し、対応方法については白紙のカードを配布し、そこへ記入をさせた。



図1 作成した状況設定

3. 対象校の利用実態

調査の実践校は、静岡県藤枝市のH中学校209名(1年生79名、2年生67名、3年生63名)を対象とした。事前に行ったアンケート紙調査によると、携帯電話・スマートフォンの所持について「自分のものを所持している」と回答したのは1年生38名(48.1%)、2年生26名(38.8%)、3年生18名(28.6%)であった(図2)。この回答から、3年生については全国平均と比較しても携帯電話・スマートフォンの所持率が低いことがわかる。

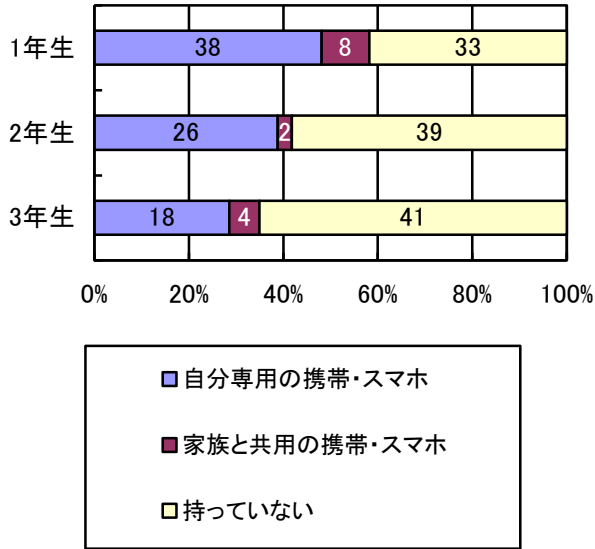


図2 学年別携帯電話・スマートフォン所持率

また、「家庭でゲーム機やタブレットを使用していますか」という質問項目についての回答では、1年生ではほとんどがゲーム機やタブレットを使用しているのに対して、3年生では「どちらも使用していない」の回答割合が20%強と高くなっていることがわかる(図3)。このことから、対象校では1年生の方が3年生よりもネットに接続できる環境が多いこと予想される。

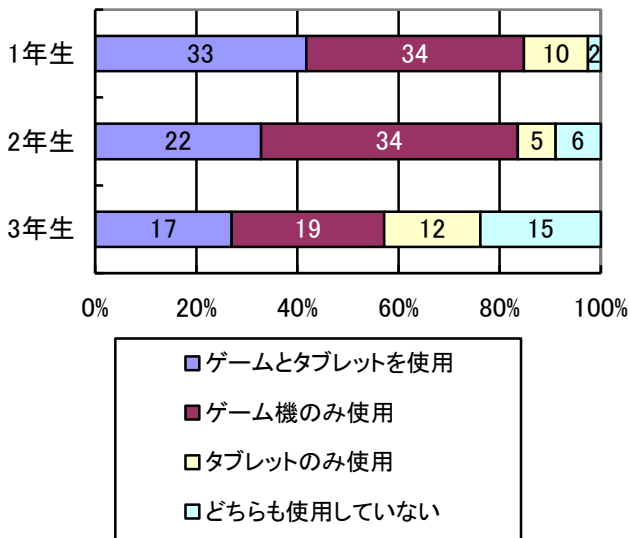


図3 学年別ゲーム機・タブレット使用率

しかしながら、「平日のネット利用時間」の回答結果(図4)を見ると、1年生から3年生にかけて利用時間に大きな差が見られないことがわかる。1日1時間以上使用している生徒の割合についても1年生53.2%、2年生62.7%、3年生55.6%となっており、1年生よりも

2, 3年生の方がネットの利用時間については長い傾向にあることがわかる。

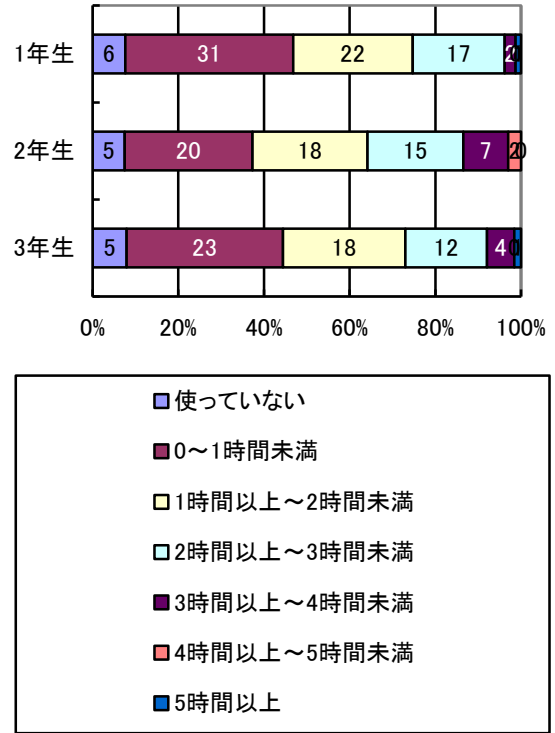


図4 平日の学年別ネット利用時間

他方、ネットにおけるトラブル経験についても、トラブルを経験したことがあると回答した割合は1年生63.3%、2年生70.1%、3年生79.4%となっており、年齢に応じてトラブル経験が多くなっていることがわかる。さらに、「悪口や嫌がらせのメールや書き込みをされたことがある」については、1年生1名、2年生3名、3年生8名となっており、「悪口や嫌がらせのメールや書き込みをしたことがある」については1年生0名、2年生0名、3年生4名であった(図5)。また、1, 2年生についてはチェーンメールが送られてきた経験が3年生に比べ高くなっており、これに対して3年生では「インターネットにのめりこむことにより勉強に集中できなかつたり、睡眠不足になつたりしたことがある」という経験が他学年に比べて高くなっていることがわかる。このことから、3年生については情報機器の使用率は低いものの、使用している生徒については、インターネットの利用について他学年よりもネットへ依存してしまうトラブルが多いことがわかる。

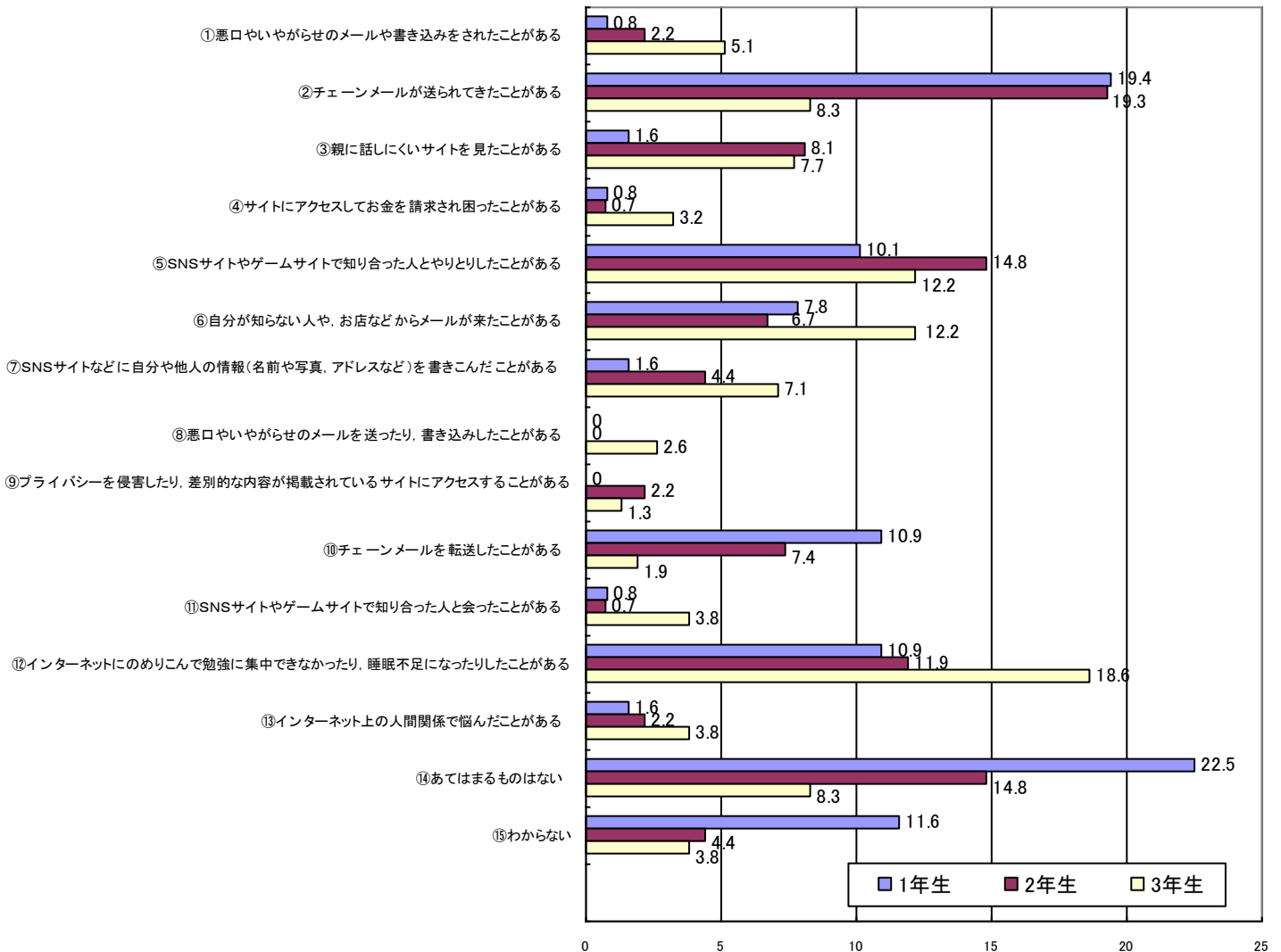


図5 学年別トラブルの経験内容 (%)

さらに、情報モラルに関する知識量を測るため「情報モラル・時事」と「ネットに関する法律」をテーマとした4択問題を作成し、学年ごとに実施した。作成にあたっては、「情報モラル指導カリキュラム表」(文部科学省, 2007)を参考に問題作成を行った。具体的な内容としては、「友達からすぐに返信がない場合、どういった行動をとればよいでしょうか」といった状況を設定した問題や「『著作物』として著作権で保護されないものはどれでしょうか」といった単に知識を問う問題を計10問出題した。その結果、学年ごとの正答率は1年生69.0%、2年生69.1%、3年生72.5%となった。

これらの事前調査の結果より、実践校においては、3年生のスマートフォンの所持率が低く、1年生の所持率が高くなっているが、ネットを利用している生徒については学年が上がると使用時間も長くなるのがわかる。

さらに、トラブル経験の結果より、ネット上における悪口や嫌がらせの書き込みについてはほとんどの生徒

が経験していないが、1、2年生についてはチェーンメールが送られてくるトラブル経験がもっとも多くなっており、3年生についてはインターネットの利用による依存傾向が高い割合となっている。

さらに、情報モラルに関する知識については1、2年生の正答率に比べ、3年生の正答率が高いことがわかる。

4. シミュレーションにおける回答結果と分析

4.1 返信内容による分類

設定したシミュレーションに対しての子どもたち有効回答数は中学1年生30名、2年生30名、3年生31名であった。これらの返信内容を集計したところ、それぞれの対応に大きく分けて5つの傾向がみられた。そこで、その傾向に応じて次のような分類を設定した。

「仲裁型」・・・「ウザくね」という発言に対して、その発言が不適切な発言であることを指摘するなど、当事者

の関係を取り持とうとする対応方法。

「転換型」・・・「スタンプを連打する」「関係ない画像を送る」など話題を切り替えて、その場を切り抜けようとする対応方法。

「傍観型」・・・見て見ぬふりや既読無視など、当事者の間に介入せず、他者と同じように発言をしないなどの対応方法。

「制裁型」・・・「ウザくね」と発言した人に対して、強制的にグループから外すことやその人物を無視するなど、発言者に対して制裁を加え、攻撃の対象とする対応方法。

「フォロー型」・・・写真を要求した側に対して、フォローしつつも自分の考えを示すなど、より具体的な情報を聞こうとする対応方法。

これら分類した対応について、実際に見られた回答を以下表 1 に示す。

表 1 対応方法の分類における返信内容の回答例

分類	返信内容例
仲裁型	じゃあ送ってもいい人だけ送って、送りたい人じゃ送らなくていいんじゃない？(3年)
	いやならそれでもいいと思うよ(2年)
	ゲームズ落ち着けよ！向こうの顔送ったら送るよ！うざくはないしょ！(2年)
	送るか送らないかは個人で決めたら？あってからでもいいんじゃない？(3年)
	「無理。」という意見を理解してから、うざいかじゃなくもつと別の否定の方法で言えいいんじゃない！スタンプも送る。(3年)
転換型	スタ連しまくる。ブラウンのファイヤーのスタンプ(1年)
	アイドルの女の子の写真だけを送る(3年)
	www www www(2年)
傍観型	急に変なスタンプを送る(3年)
	反応しない、無視する。(2年)
	無言(1年)
制裁型	見て見ぬふり。(3年)
	退会させる(1年)
フォロー型	とりあえず退会させる・その後のこちゃは無視(3年)
	写真くらい送ってあげればいじゃんと言得する(1年)
	確かに！別に明日あって紹介すればいいと思う(1年)
	謝る。ゴメン、顔写真送れない。スタンプ(2年)
	ごめん。やっぱ送れない！！見たことない人たちだし…。(2年)
	ねーねー。その人、なんて名前？(2年)

これら 5 つの分類について、それぞれ学年ごとの回答の割合を集計した(図 6)。この結果から、学年が上がるにつれて、グループラインに対して何も反応を示さず、「無視」や「未読スルー」などの傍観型が減少していく傾向にあることがわかる。一方で、学年が上がるに連れて、第三者の立場として仲裁型やフォロー型が増加していく傾向にあることがわかる。また、どの学年についても少数ではあるが、「強制的に退会させる」といった制裁型の対応を記入する生徒が見られた。

しかし、1年生に対して3年生では発言者に対して攻撃

する制裁型は少なく、代わりに仲裁型やフォロー型が多い割合にあることがわかる。他方、2年生についてはフォロー型が4割を占めており、「ウザい」という発言に対しては否定しつつも、「写真を要求した側」に対して、その理由を問う対応や画像は送らないほうが良いと指摘する傾向があることが明らかとなった。また、どの学年についても転換型は比較的少ない傾向が見られた。

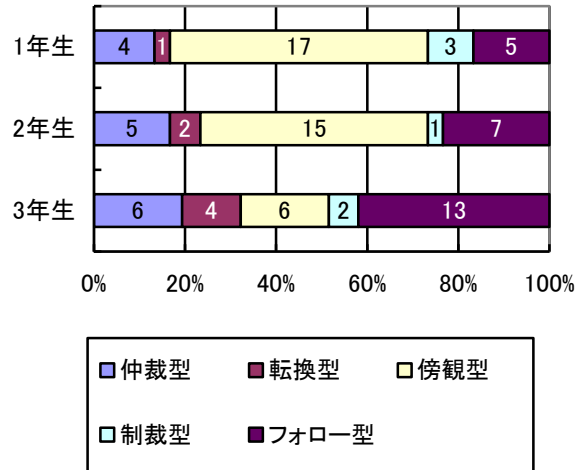


図 6 学年別対応方法傾向の割合

4.2 共起分析による結果

次に回収した返信内容について共起分析を行った結果を述べていく。

共起分析を行うにあたり、KHcoder という PC ソフトを使用した。このソフトは、中学生が書いた返信内容について、どの単語とどの単語がつながっているのかを分析し、示している。円が大きいほど単語の頻出数が大きく、色が濃いほど共起ネットワークの中心に位置する。また、単語と単語をつないでいる線が太いほど、その単語間の共起が強い。本研究では単語の最小出現回数を 1 回に設定し、分析を行った。

まず、中学 1 年生の結果(図 7)からそれぞれの単語について散らばりが大きく、共起ネットワークの中心となっている単語が存在しないことがわかる。これは、生徒の記述において共通単語がほとんど見られなかったことを意味しており、文脈としても中核となる単語が抽出できなかったことがわかる。このことから、中学 1 年生においては対応方法がそれほど画一化されておらず、生徒それぞれの対応方法に統一性が見られないことがわかる。先の対応方法の割合からもわかるように 1 年生については関わらない傾向が強く、こうしたトラブルについての介入意識があまり持っていない生徒が多いことがわかる。

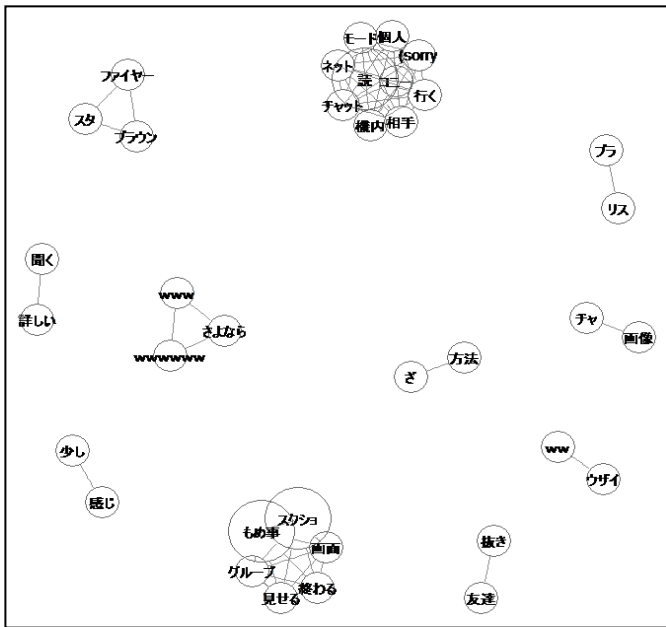


図7 中学1年生における共起分析の結果

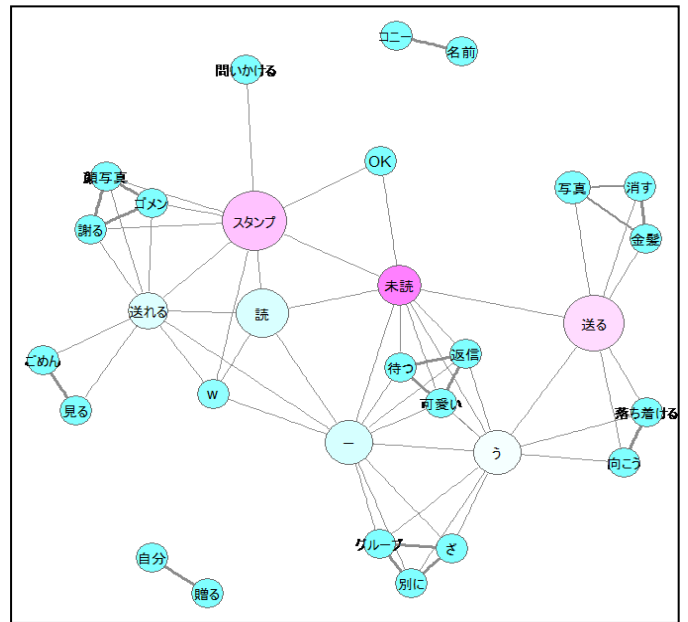


図8 中学2年生における共起分析の結果

次に、中学2年生の共起分析結果(図8)を見ると、比較的多くの単語が共起されていることがわかる。特に、「スタンプ」や「未読」が共起ネットワークの中心の単語となっており、「送る」「スタンプ」が語句として多く抽出されていることがわかる。また、「顔写真」「謝る」「ゴメン」については強い共起が見られている。さらに、「聞いける」といった単語も見られることから、1年生と比較するとすぐに状況を判断しようとするのではなく、当事者の考えていることを理解しようとする行動も見られた。加えて、スタンプなどを利用して、比較的何かしらのアクションをしようとする傾向と、反対にメッセージを見ていないことにするため「未読」のまま放置するといった意見も見られた。

また、顔写真を要求されてことに対して、「自分の写真を送る」と回答したものは見られず、謝りつつも自分の顔写真を送ることを拒否していることが読み取れる。先の1年生の分析データと比べると、コミュニケーションの取り方として、スタンプを使用するなど、コミュニケーションエラーに介入していこうとする傾向や未読のままにしておくなどネットの特性をある程度理解したうえで対応を行っている傾向があると考えられる。

3年生の共起分析結果(図9)では、「顔写真」が共起ネットワークの中心単語となっており、「口調」「傷つく」「伝える」「キツイ」が共起されていることがわかる。このことから、他の2学年と比べ「ウザい」と発言した人物に対して、言い方を指摘する傾向が見られる。また、転換型の方法についてもそれほど数は多くないもの

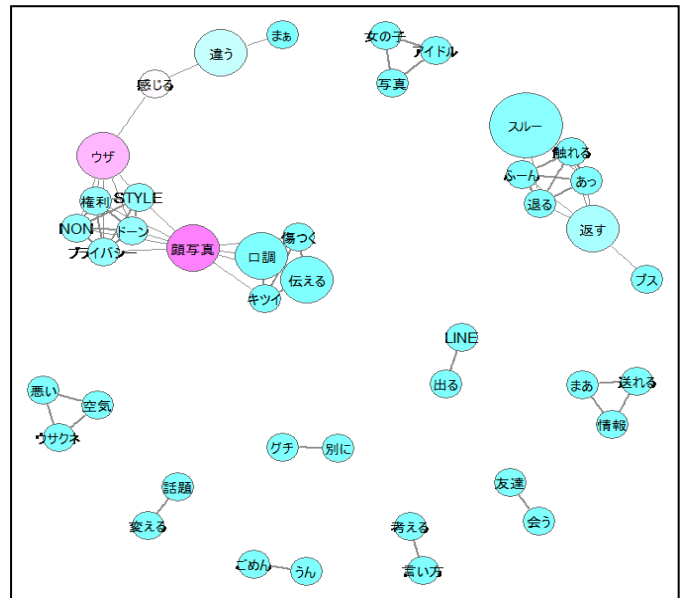


図9 中学3年生における共起分析の結果

の、「自分の顔写真の代わりに、アイドルの写真を送る」や「お笑い芸人のネタを使用する」など他学年と比べ多様な方法が挙げられていた。

一方で、「送るか送らないかは個人で決めればいいじゃん」など、他学年と比べ自分の意見を提案する傾向が強く見られた。

こうした学年ごとの共起分析の結果を見ても、各学年でその対応方法の傾向は様々であることがわかる。特に、1年生については対応方法が人によって異なっているため、強い共起が見られなかったが、2、3年生につい

ては使用する単語や手段がパターン化されているため、ある程度の共起が見られた。

また、学年が上がるほどよりグループ内でトラブルを解決しようとする傾向が強くなり、また、その方法としても学年が上がるにつれて解決方法の提示が画一的になることがわかる。

5. 実態を踏まえた考察

実態及びシミュレーションの回答結果より、以下 2 つの傾向が考えられる。

1 点目は学年が上がるにつれて、トラブルに対して仲裁を働こうとする傾向が強くなるという点である。シミュレーションの回答結果より、中学 1 年生については傍観型の対応方法が多く見られたのに対して、2, 3 年生については、傍観型が減少し、代わって仲裁型やフォロー型の割合が増加していることがわかる。

実態を見てみると、トラブル経験の有無について学年が上がるにつれてトラブルの経験が多くなっていることやトラブルの内容としても「悪口や嫌がらせのメールや書き込みをされたことがある」「SNS サイトなどに自分や他人の情報を書き込んだことがある」らの項目について学年とともに増加傾向にあることから、トラブルを経験することにより、対応するスキルが培われた可能性が推考される。さらに、情報モラルに関する正答率の結果より、3 年生がより高い正答率であったことを踏まえると、こうしたコミュニケーションにおける対応スキルについては少なからず知識量も影響してくると考えられるであろう。

また、傾向の 2 点目として、学年が上がるにつれて仲裁方法が、よりネットの特性を活かしたものであるという点である。1 年生の仲裁型やフォロー型に見られた傾向としては単にメッセージを送るといった傾向が強く見られたのに対して、2, 3 年生における仲裁やフォローの方法としては、ネットの特性を理解した対応方法が見られた。具体的には、スタンプを使用することで会話の流れの転化や既読をあえて表示させず直接当事者と話すなどの方法である。また、共起分析の結果からこうした方法についても 1 年生については生徒間で方法が画一化されておらず、回答も様々であったが、2, 3 年生になると「スタンプの使用」や「未読スルー」などある程度生徒の中で手段がパターン化されていることが考えられる。

実態を見てみると、高学年になるほどネットへの依存傾向が高くなっており、ある程度の時間、こうしたネット上でのコミュニケーションを繰り返すことにより、ネットの特性を理解し、対応方法がよりパターン化されている可能性が考えられる。

ただし、情報モラル教育においては子どもたちのトラブルに対する対応が画一化されていることが決して良い傾向であるとは言えず、予想外のトラブルが起きた際に対応できずコミュニケーションエラーが起きてしまう可能性がある。ある程度子どもたちが予想しているトラブルに対する対応スキルは年齢とともに身に付いている可能性はあるが、トラブルが常に様々なトラブルを想定することが大切となってくるだろう。

一方、今後の課題としては、以下の 2 点が挙げられる。1 点目はサンプル数である。今回は中学校 1 校のみを対象に実施したが、他地域の学校や他の学校種を対象にサンプルを集計し分析する必要がある。また、携帯電話・スマートフォンの所持率については、対応方法との相関が見られなかったことから、より具体的に検証する必要がある。

2 点目は、シミュレーションのテーマ(設定)である。今回はコミュニケーションにおけるエラーに対して第三者としてどのような対応方法を取るかという状況を設定したが、本人が被害者もしくは加害者になった場合など別の様々な立場においての対応方法の検討も行っていく必要がある。さらに、先にも述べたが一時的な対応方法のみならず、長期的にどのような対応を取っていくのか、どういったネットのトラブルについては解決するために行動をするのかという点についても今後の課題としていきたい。

- 1 内閣府 (2014) 「平成 25 年度青少年のインターネット利用環境実態調査」
<http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h25/net-jittai/pdf/2-1-1.pdf> (最終アクセス:2015/3/24)
- 2 土井隆義 (2014) 『つながりを煽られる子どもたち』, 岩波ブックレット, pp.46,47
- 3 総務省 (2014) 「平成 25 年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書」
http://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/survey/telecom/2014/h25mediariyou_3report.pdf (最終アクセス:2015/3/27)
- 4 LINE 株式会社(2014) 「LINE 2014 年 4-9 月媒体資料」
<http://linecorp.com/ads/pdf/0E8613FE-9926-11E3-950E-80FF7B512F31> (最終アクセス:2015/3/27)
- 5 赤坂真二 (2014) 『変わるコミュニケーションツールそのトラブルの本質』, 小五教育技術 1 月号, pp.14-17
- 6 竹内和雄 (2014) 『スマホチルドレン対応マニュアル』, 中公新書ラクレ, pp.26-42
- 7 青柳達也・陣内誠・横尾英樹・浴本信子・中島紀昭・野崎慎悟・今村一希・角和博 (2013) 「情報モラル教育における演劇的手法の導入」, 佐賀大学教育実践研究 Vol.29, pp.349-354
- 8 杉谷義和・宮川洋一・森山潤 (2012) 『「道徳の時間」の読み物教材を組み込んだ著作権学習の題材開発』, 日本教育工学会論文誌 36, pp.137-140
- 9 文部科学省 (2010) 「高等学校学習指導要領解説情報編」
- 10 陌間智・宮田仁 (2011) 「小学校中学年を対象とした情報モラル Web 教材の開発と評価」, 日本教育情報学会第 27 回年会, pp.338,339

-
- 11 中野由章・米田貴 (2013) 『『LINE 外し』 ロールプレイングによる情報社会に参画する態度の育成』, 情報処理学会研究報告, pp.1-9
 - 12 加藤由樹・加藤尚吾・竹内俊彦 (2008) 「情報科の教諭を目指す大学生を対象にしたネットコミュニケーションにおける不適切行為に対する意識調査」, 日本教育情報学会第24回年会, pp.236,237
 - 13 本教材については, 静岡大学教育学部塩田研究室と LINE 株式会社の共同研究で開発したものである。以下のサイトよりダウンロードが可能である。
<http://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2014/785> (最終アクセス: 2015/3/24)
 - 14 酒井郷平, 塩田真吾, 江口清貴, 高橋誠, 浅子秀樹, 松竹谷尚子 (2014) 「子どもの自覚を促すワークショップ型情報モラル授業の開発と評価 ―ネット・コミュニケーション・リテラシーの向上を目指して―」第30回日本教育工学会全国大会, pp.913,914

付記

本研究は, 静岡大学教育学部塩田研究室と LINE 株式会社の共同研究の一環として実施させていただきました。

謝辞

本研究を行うにあたり, 携わっていただいた全ての方々に感謝申し上げます。特に, 授業を実践させていただいた藤枝市立H中学校の先生方並びに生徒の皆様に深くお礼を申し上げます。有難うございました。