

# ネット利用の指導に関する考察

## —実態に合う情報モラル教育とは—

鳥取県ケータイ・インターネット教育推進員  
今度 珠美

### 1. はじめに

青少年のネット問題は、所持率の高さ、利用時間の長さ、成績との相関等が神話のように取り上げられる。しかし、実態に合わないものも多い。自治体、学校で問題視され、現状と乖離し続けるネット利用の課題を整理し、守れるルールとは何か、実態に沿う指導とは何か、考えてみたいと思う。

### 2. ネット問題の神話

私は年間 180 校超の小中高等学校へ赴き、情報教育の授業、講演を行っている。どの学校へ行く時も生徒への質問紙調査を実施し、聞き取り調査も行う。また、ネット人権侵害等の相談も受けている。日々実態に触れる中で、目を向けるべき視点を考察している。

よく問題視されるのが、ネット機器の所有率である。その高さは大きく報道され、子どものネット利用環境を測る指標になっている。しかし、ネット機器を持つことは、今や子ども達にとっては「基本設定」といえる。その基本設定をどうカスタマイズしているか、どう活用しているかが重要で、カスタマイズの仕方に目を向けることで、子ども達の実態は見えてくると思う。

例えば、LINE の利用状況を例に挙げる。実態が知りたければ、一人当たりのグループ数を見るのが重要となる。LINE の友達が 90 人いても、グループ数が 3 つであれば、その生徒は LINE を主にクラスや部活動の連絡手段として利用していることが推察される。しかし同じ 90 人でも、グループ数が 30 であれば、その生徒は構成メンバーの違う複数のグループを作り、友人とのコミュニケーションをほぼ LINE 中心で行っていることが推察される。生徒への聞き取り調査でも、多数のグループを所有する友人は悪口の書き込みが多い、という意見があった。

LINE は、会話のようにやり取りができるが、会話のように消えていかないし、伝わらない。こうした特性にも難しさがある。指導の観点はここにも

置いている。

Twitter も、利用率よりアカウント所有数に着目したい(註 1)。Twitter アカウントを 3 つ以上持つ生徒は、捨て垢、本命垢、情報垢、と用途を使い分けている。数が多ければ管理も難しくなり、鍵をかけたアカウントが増えれば不適切な投稿も増える。アカウントが 1 つの生徒は、利用目的は情報収集が主であることが多く、トラブルも少ない傾向にある。

私は、スパム対策のためにも、Twitter のアカウントは 1 つしか作らないこと、鍵をかけて利用すること、知り合いとしかつながらないことを指導している。ただし、鍵をかけても投稿が流出する可能性はある。ネットの世界は、鍵をかけても公開範囲を限定しても、「仲間内だけの空間」は決して作れないことを伝えている。

LINE や Twitter を中学入学時から利用している、またはグループやアカウントを多く所有する生徒は、活発なネット利用の可能性が高い。悪口・陰口などのトラブル経験も多い傾向にあるので注意したい。

ネットの利用時間と成績の相関もよく数値化されるが、実態はどうだろう。ある進学校の生徒は、勉強時間を科目ごとにアプリで記録していた。ネットでサテライト学習する生徒も見られた。成績上位者でも、ネット接続時間が平日 4 時間を超える生徒もいる。大人でも、長い時間スマホを触ることは日常的にあるだろう。しかし、食事、会話、公共の場では控えるなど TPO をわきまえた利用ができれば、時に長時間利用することがあってもよいと思う。問題にすべきは、「どのような目的でネット利用しているか」「目的が明確であるか」「状況に応じたつきあい方ができているか」ではないだろうか。時間の長さだけを問題視すると、指導のポイントがずれてしまう。ただし、何でもスマホで済ませる生活を生きる子ども達は、スマホがなくても過ごせる時間を持てるだろうか。距離感を持って利用するために、「自分の生活に合わせた時間のルール」を決める必要が

ある。例えば、スマホを利用しない時間帯、場所を決める。1日の利用時間の上限を決める。守れなかった時のルールを決める、などの約束を考えさせたい。

### 3. 夜9時以降スマホ禁止が守れないのはなぜか

夜9時以降スマホ禁止、という自治体単位でのルールもよく見られる。しかし、なかなか守れないのはなぜだろう。それは、子ども達の実態に合わないから、ではないかと思う。

中高生が部活動を終え、帰宅シ夕食を食べ入浴したら、何時になるだろう。通学範囲も広がり、帰宅時間の遅い生徒は多い。ゆっくりできる時間の始まりが夜9時だとすると、そこからスマホ禁止というのは、気の毒としか言いようがない。時間の制限よりも、「どのような場面で利用を控えるべきか」「利用目的は何か」「相手の状況を思いやる事ができているか」などのメリハリのある使い方を考えさせることが大切ではないだろうか。TPOをわきまえた使い方ができなければ、社会生活に適応することは難しい。社会に出て働けば、勤務中はスマホを触ることはできない。しかし休憩中は存分に触ることができる。

求められるのは、必要な時は利用し、不要な時は触らないことができる力ではないか。時間制限を押し付けるのではなく、メリハリのある利用ができる子どもを育てるために、「生活の中のどの場面でどのような使い方をしているかを意識させる」ことが重要ではないかと考えている。

### 4. 既読無視は減らせる

LINE、ダイレクトメッセージ等では、子ども達は既読にならないことや返信が来ないことをとても気にする。解決策として、私が子ども達に考えさせたいことは1つ。「自分がヒマな時は相手もヒマか」ということである。

子ども達は、自分がヒマなら相手もヒマだと思っている。だから返信が遅いことが気になる。既読無視を考える学習では、夜9時、何をして過ごしているか、それぞれワークシートに記入する。やっと帰宅する子もいれば、入浴中の子もいる。テレビを見ている子、勉強をしている子もいれば、寝る支度をしている子もいる。夜9時の過ごし方は人によって違う。すぐに返信ができなかった体験も話し合う。

当たり前だが、人には人の生活があり、事情があ

る。自分がヒマでも相手は忙しいかもしれない。相手の「今」の状況を想像し、思いやる力を身につけることで、既読無視は減らせると考えている。言わなくても分かると思いがちだが、子ども達は、他人の事情は意識させないと意識できない。

### 5. 個人情報の入力は何でいけぬのか

ネットで個人情報を安易に入力してはいけない、という指導もよく見られる。これも、実態に合わないもので子どもは困惑する。今の社会で、個人情報を教えないで生活することは可能だろうか。お店のポイントカードも試供品も、音楽聞き放題も無料アプリも、企業に何らかの個人情報を与えることによって得られる対価である。今の私たちの社会では、個人情報を与えることによって得られるサービスが溢れている。個人情報を渡し、無料サービスを活用することはあってもよい。ただし、そこで子ども達に意識させたいことがある。「そのサービスは、何を与えることによって享受できているのか」ということだ。

もちろん、ネットの無料サービスの中には、個人情報を盗み、悪用するものや、ウイルス感染などのリスクもあるため、正規のルートからダウンロードすること、規約を読むことが大切であることも教える必要はある。ただし、正規のルートであっても、「情報は盗まれていないが、渡している」ことを意識する必要がある。そのサービスは、個人情報を渡してでも必要なサービスかどうか、渡した個人情報はどのように使われる可能性があるのか。自分で判断できる力を身につけるためにも、「そのサービスは、何を与えることによって享受できているのか」を意識させることが必要ではないだろうか。

また、個人情報をネットで発信することは慎重になる必要がある。個人情報だけではなく、個人を特定できる内容(家族構成、学校行事、近隣の特徴等)の投稿も気をつけたい。「金曜日は両親の帰りが遅い」「近所に〇〇という店がオープンした」という会話だけで、ゲームサイトで交流していた相手が自宅付近まで来た、という事例もあった。何気なく発信した情報をパズルのように組み合わせると、個人を特定することは想像以上に容易にできてしまう。

### 6. 「怪しい人に気をつけましょう」の罠

ネット利用では、怪しい人、怪しいサイトに気を

つけましょう, という指導もよく聞かれる。今, ネットで怪しい人は怪しいと分かるのだろうか。怪しいサイトは怪しいと見破れるのだろうか。結論から言うと, ネットでは怪しいものは全く怪しくない。ドクロのマークでも登場すれば分かるが, 今はネットセキュリティの専門家でも, 悪意ある人物やサイトを完全に見抜くのは難しいと言われている。

例えば, こんな相談事例があった(一部属性は変えている)。

ある女子生徒の母親が, 娘のスマホで裸の画像を見つけた。問いただすと, ネットで知り合った男に送ってしまったと言う。女子生徒は, 男と動画サイトで知り合い, LINE の ID を交換し, 日々の様子を日常的に交流していた。家庭でも学校でも疎外感を抱えていた女子生徒は, LINE で相談し, 男はそれに対し, 毎日丁寧に応答した。女子生徒は男を信頼し, 好意を寄せた。ある日, 男が「もっと俺のこと知ってほしい」と, 自分の裸の写真を送ってきた。女子生徒は, 自分も送らないとこの人と切れてしまうと思い, 裸写真を自撮りし, 送信した。その後, 男は女子生徒をブロックし, 消えてしまった。

この男はおそらくプロで, 同世代の異性(または同性)になりすまし, 子どもを騙す行為を繰り返し, 写真等を収集していると思われる。巧妙であるため, 子どもは簡単に騙される。プロの行為を見抜くのは大人でも難しい。だから, 「ネット上だけで知り合った人を先入観で信用してはいけない。個人情報や写真を送ってはいけない」と繰り返し伝えなければいけない。怪しい人に気をつけなさい, と伝えることは, むしろ子どもを危険にさらす。今, ネットで怪しい人は全く怪しくない。

写真投稿のリスクでは, 例えば, ネットで知り合った人に何気ない風景写真等を送ったことで, 居住地, 学校名を特定された事案もあった。DV 被害で逃げている母親と児童がいて, 学校はその子を必死に匿っていたのに, ある保護者が「参観日なう」と写真を投稿したために DV 加害者の夫に通学校がばれたという事案もある。写真や文章の投稿発信に慎重であることは, 大人が良い手本を見せることが重要であることは言うまでもない。

## 7. 不適切投稿の本当の怖さ

ネットでの不適切な投稿, 発信は, 自分自身のみ

ならず, 家族, 学校など広範にわたり重い責任を伴う。しかし, 本当の怖さは, その投稿が, 「今の自分だけではなく未来の自分にも迷惑をかける可能性がある」ということだろう。今, 企業の人事担当者の多くが, 内定をとった学生の名前をネット検索している。不適切な投稿が1件でも見つければ, その学生は「いない」と判断されてしまう。なぜ, 企業が過去の投稿に寛容になれないのか。それは, ただ1度の社員の不適切な投稿で, 企業, 商店が社会的制裁を受け, 倒産に追い込まれることはもはや珍しくないからだ。その投稿は, 10年後に見られても問題のないものであるか。子ども達には, ネットの投稿, 発信は, 将来にわたり長く重い責任が伴う可能性を常に意識させなければいけない。

## 8. なぜハマるのか

平日 15 時間超をゲームに費やしている生徒と面談したことがある。なぜ子ども達はインターネットやゲームにハマるのか。その大きな要因は, 応答があるからではないかと思う。ニュースや天気予報等の情報収集が主な目的でネットを利用している人は, ネットに依存しない。しかし, ソーシャルネットワークやオンラインゲーム等で頻繁に双方向交流をする人は, ネットに依存しやすくなる。

Facebook というソーシャルネットワークがある。写真や文章で日常をネット発信できる, オープンで気軽な日記, 交流サービスだ。しかし今, SNS 依存という言葉が生まれている。なぜ SNS にハマるのか。それは, 「継続した応答」があるからだ。例えば, お昼ご飯にラーメンを食べて, 「ラーメン食べました」と写真を添えて Facebook に投稿すると, 何人もの友人が「いいね!」とボタンを押してくれる。「おいしそうだね」と返信も来る。だが, 現実の世界ではどうだろう。ラーメンを食べて職場に戻り, 「今ラーメン食べました」と同僚に報告したところで, 何人が「いいね!」と反応, 関心を示してくれるだろう。多くの人は, 他人の食べた昼ご飯などどうでもよいと思う。しかし, ネットでは, 簡単に賞賛, 応答がもらえる。それが例え薄くて軽い賞賛であっても, 応答があることはとても嬉しい。そしてその応答に依存する。特に, 現実の世界で自己有用感が低いほど, ネットの世界に居場所を求めてしまいがちになる。子ども達



図1 情報教育の授業風景

は、ネットの中でのみ人とつながりたいわけではない。ネットでは簡単に承認を得ることができるだけだ。

ネット依存は、環境的要因に目を向ける重要性を痛感する。ネットでは簡単に賞賛され、自己有用感も満たされるから、リアルでも認められ褒められているか、リアルでも自己有用感を実感できているか、子どもを取り巻く環境を常に問い直す必要があるだろう。

## 9. 「ゲームとのつきあい方」学習

昨秋、私は小学校高学年で実践できる「ゲームとのつきあい方」学習の教材を開発した(註2)。小学校低学年で実践できる教材も開発し、今夏、ウェブで公開した。この教材は、ゲームとはどのようにつきあうことが大切なのか、ゲームのしくみ、開発者の意図や技法、表現内容などを考え、子ども達が協力してゲームの有用性と悪影響を分析、整理していくことで、「ゲームとのつきあい方を子ども自ら決められるようになる」ことを目的とし、開発した。

子ども達は学習を通し、どのようなルールがなぜ必要なのか、を考えていく。

例えば、本学習の第1時では、ゲームのレーティングについて考える(註3)。「ゲームの年齢区分を守りなさい」と子ども達に指導しても、根拠が理解できなければ守ることは難しい。この学習では、ゲームの登場人物のステレオタイプを分析させることで、ゲームの年齢区分はなぜ守らなければいけないのか、を考えていく。自ら課題を設定し、解決するためのルールを考え、その根拠を徹底的に話し合う。ネットの問題は正解のない課題であるから、正論ではなく、子ども達に難しさと向き合わせ、葛藤させ、答えをオープンに委ねることで、適切なつきあい方の発見につなげていく過程を大切にしている。

## 10. ネット機器に詳しくなくても

今の子ども達はネット機器に詳しく、保護者も教員も子どもの知識には勝てない、と思いがちだ。しかし、子ども達は「ネット機器の操作ができる」だけであり、リスクを回避し、上手に歩ける知識を備えているわけではない。「操作ができる」と「分かっている」ことを混同してはいけない。

一般的に、体験は、どのような知識を持っているかで、重みも意味も変わる。知識という資源があれば、体験をさらに深めることができる。例えば、キャンプに行く時、野外炊飯、植物、生物等の知識に詳しくれば、危険を回避し、キャンプをより豊かに楽しむことができる。ネットの利用も同じだと思う。様々な知識を持てば、メリットを生かした使い方、便利な活用を深めることができる。子ども達が知識の資源を積み重ねられるよう、私たち大人も関心を持ち、実態に沿いながら向き合っていきたい。ネット機器の操作に詳しくなくても、子どもの使い方「共感」し、見守ることだけでも知識は増えていく。日々の「小さな関心の積み重ね」が大切であると、常に意識していきたいと思う。

### 註1) Twitter アカウント

Twitter アカウントとは、Twitter のユーザー名のこと。1 メールアドレスに1アカウントが付与される。メールアドレスを複数持てば、複数アカウントを作ることにはできる。アカウントの作成には制限がある。ネット上では「垢」と表記されることがある。

### 註2) 「ゲームとのつきあい方」学習指導案

<http://www.halab.jp/gamemiksi/>

### 註3) レーティング

レーティングとは、ゲームソフトの表現内容により、対象年齢等を表示する制度。国内で販売される家庭用ゲームソフトが対象。運用は、2002年6月に設立したコンピュータエンターテインメントレーティング機構(略称 CERO)があたり、2002年10月1日から開始。表示する「年齢区分マーク」は CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示している。

### 参考文献

- 1) 岩森正治、長谷川元洋、「中学生の情報通信端末の利用実態と良い利用に関する考察」、日本教育工学会第30回全国大会、2014年