

SNS 利用による出会いに関する消費者教育教材の開発

— 教員養成課程における一考察 —

Development of consumer education materials for using SNS Study in teacher training course

吉井 美奈子*

YOSHII, Minako*

1. 研究背景と目的

近年、スマートフォンなどの普及により、児童・生徒が自由にインターネット等を楽しむ傾向がある。総務省による平成 28 年通信利用動向調査の結果からも、6～12 歳で 82.6%、13～19 歳で 98.4% の子どもたちがインターネットを利用している状況が明らかになった。その利用目的では、SNS（ソーシャルネットワーキングサービス）の利用が年々増加しており、20～29 歳が最も高く 76.6%、13～19 歳でも 67.3% が利用している。30 歳代以上になると利用率が徐々に減少し、30 歳代で 7 割程度、40 歳代で約 6 割、50 歳代で 45% 程度、60 歳代で 2 割程度の利用率となっている。SNS を利用する目的は、87.3% が「従来からの知人とのコミュニケーションのため」と答えているが、「同じ趣味・嗜好や同じ悩み事・相談事を持つ人を探したり交流関係を広げたりするため」に利用している人も 2 割程度いる⁽¹⁾。若い年代の児童・生徒の方が、教える側である教員よりも SNS 等の利用をしている状況にあることがわかる。

一方で、出会い系サイトや SNS 等のコミュニティサイトに起因する犯罪に巻き込まれる児童・生徒も増えており、コミュニティサイトに起因する被害児童の方が、出会い系サイトに起因する被害児童と比べて低年齢層の

割合が多い⁽²⁾。更に、出会い系サイトに起因する被害児童者数は減少傾向にあるにも関わらず、コミュニティサイトに起因する被害児童は増加の一途をたどっており、その被害者数の差は、平成 27 年で 17 倍以上にもなった。犯罪に巻き込まれる危険性を認識しないまま、SNS 等のサービスを利用している可能性も高い。

コミュニティサイトに巻き込まれる犯罪としては、「児童買春(21.7%)」、「児童ポルノ(30.7%)」、「不純な性交等の違反(42.3%)」となっており、決して看過できない。平成 26 年度の内閣府による青少年調査では、小学生では平成 23 年度はほとんど持っていなかったスマートフォンの所有率が 15% 程度になり、中学生では、5.4%（平成 23 年度）から約 5 割（平成 25 年度）、高校生であれば 7.2%（平成 23 年度）から 8 割以上（平成 25 年度）と急激に高くなった（図 1）⁽³⁾。保護者と共有の PC やタブレットを利用した場合と異なり、子ども達が保護者の気が付かないところで犯罪に巻き込まれる危険性が高くなる。

これまで述べてきたように、青少年の携帯電話・スマートフォンを通じたインターネット利用状況は、メール、調べもの、音楽・動画の閲覧の次に「SNS サイト等のコミュニケーション」「チャット等のコミュニケーション」

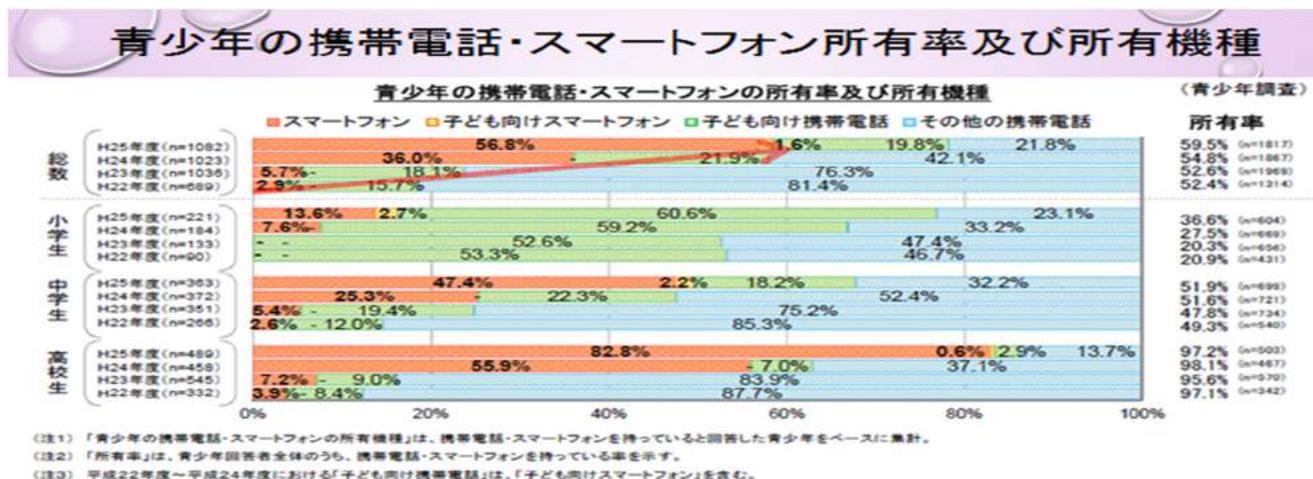


図 1：平成 26 年度青少年のインターネット利用環境実態調査結果（内閣府）より

* 武庫川女子大学 (Mukogawa Women's University)

の利用が多く、SNS サイトによる書き込みトラブルや、知らない大人と出会い、犯罪に巻き込まれるケースもあるため、児童・生徒には危機意識をもってサイトを利用するように指導する必要がある⁽³⁾。しかし、実際には、教員側よりも児童・生徒の方がスマートフォンや SNS サイトについて詳しく、「危険である」ことを教員が伝えたとしても、実感として伝わっていない場合も多い。高橋(2015)が指摘するように「青少年の“わかっている(知識・理解)”が具体的な態度や行動につながるように、教育啓発や指導の在り方を工夫していくことが求められ⁽⁴⁾」ている。特に中学生になってスマートフォンを所持するケースが多いことから、SNS のトラブルに巻き込まれることも多くなると言われている⁽⁵⁾。

利用者がインターネット上で情報を発信し形成していく SNS サイトでは、利用者同士のつながりを促進する様々な仕掛けが用意され、利用者が互いの関係を視覚的に把握できるよう工夫されており、利用者である消費者自身が情報リテラシーを活用し、トラブルに巻き込まれない、友人や知人をトラブルに巻き込まないことが大切である。SNS に関するトラブルの相談件数は、2009 年度(2, 518 件)と比較して 2013 年度には約 2 倍の 4, 961 件にも上り、その内容も多岐に渡ることなどから、早急で効率的な消費者教育が求められている⁽⁶⁾。

実際に、情報モラル教育が強化され、地方自治体単位でインターネットの利用時間を制限したり、一部法律で規制したりする動きもみられるが⁽⁷⁾、利用内容について制限されるものではない。利用方法には各自に委ねられている。保護者も SNS を通じた出会い系トラブルに懸念を感じているケースが多いが⁽⁸⁾、法規制だけでは不十分であると言える。指導する教員が使いやすく、児童や生徒が実感を伴って SNS 利用について考えることのできる教材が求められている。

また、守屋(2014)が示した図のように(図2)、SNS にも実名でオープンなものや実名ではあるが限られたメンバーのみで情報共有がされるクローズなもの、非実名でも参加が可能なものなどがある。これらの非実名で限られたメンバーのみのネット空間であっても、実際にはトラブルがあり、守屋(2014)も「どのような問題があるか把握できていない」としている。限られた空間であるがゆえに信頼してしまう傾向もあり、登録されている情報自体の信頼性を考える機会が子ども達には必要である。そこで本研究では、児童・生徒が自ら SNS サイトの危険性について実感を伴って学ぶことができ、インターネットや SNS をあまり使わない教員であっても活用しやすい教材を開発し、その効果を検証することを目的とした。中学生になり、スマートフォンを所持する生徒が急激に増えることから、本研究では中学生向けの教材を作成する。設定次第では、小学生や高校生でも活用できる教材を目指す。本研究では、教員を目指す 20 歳代の学生ら

に教材を評価してもらい、その効果を検証する。インターネットの利用率、SNS の利用率共に 20 歳代が最も高く、将来教員を目指す学生らには、その教材を実際に使ってみてみたいかという視点で質問紙調査に回答してもらう。

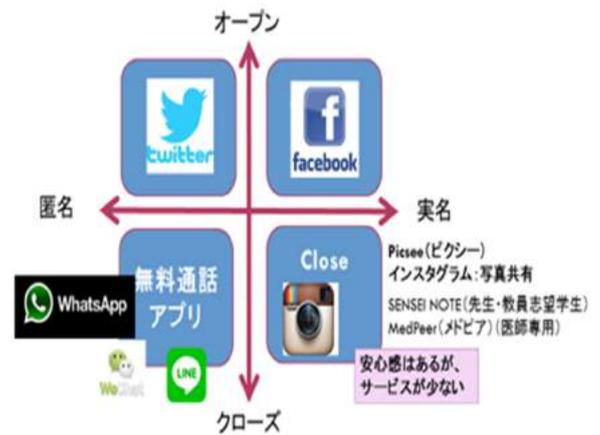


図2: SNS の分類と代表的サービス
※守屋(2014)作成の図に一部加筆修正

2. 研究方法

SNS 利用に関する消費者教育教材を作成し、2016 年 5 月～6 月及び同年 10 月に私立 A 女子大学及び私立 B 女子大学にて実践した。実践の前後に質問紙調査を行い、教材に対する評価、ならびに SNS に関する経験を尋ねた。プレテスト・ポストテストは 504 票回収できたが、両方の調査票が揃っている 476 票(有効回収率:94.4%)を分析対象とした。1 年生 51 人、3 年生 198 人、4 年生 221 人であった。他大学、高校等でも実践することはできたが、票数が少ないため本稿では分析対象から外す。なお、調査票は、武庫川女子大学研究倫理委員会の審査を受けている。また、関西支部研究発表会(2016 年 6 月)での助言を基に、表情の見えない状態での教材活用を実践し、その際の効果の有無についても検討した。SPSS Statistics Ver.21.0 を用いて統計分析を行った。

調査対象者の 99.6%がスマートフォンを現在所有しており、現在所持していない 2 名のうち 1 名は「以前持っていた」、残りの 1 名は「持っていたことがない」と回答した。所持したことがない 1 名は、携帯電話は 16 歳から持っており、自宅にインターネットの使える PC があると回答していることから、他の学生と共に分析することには支障がないと判断した。

3. 作成した教材について

本教材は、インターネット環境が整ってなくても実践ができるものを開発し、ICT 環境の有無に関わらず学校教育現場で実際に活用しやすいものを目指した。教材は、SNS サイトをグループ(5～6 人)で疑似体験する教材で、参加者は「中学生しか登録できないサイト」に登録し、そこで友達を作るという設定でゲームを行う(図

3). 各自グループ内で6つの役割カード(図4)から1枚を引き、自分の役割を知る。お互いがどの役割に当たったかは伝えない。なお、役割カードに書かれた役割の中には、「中学生以外の人(犯人)(図5)」も含まれている。このゲームでは、犯人が2人いる。しかし、参加者には犯人の人数や、いるのかいないのかについても詳細は明かさない。

ゲームは、各役割に扮した参加者が、お互いに自己紹介など紙に書いて見せながら進め、犯人(中学生以外の人)を捜したり、自分以外の中学生に気に入ってもらえるように努力したりするものである。多くの人から「会ってみたい」と言ってもらえるか、犯人を見つけることで「勝ち」となるが、自分が「会いたい」と言った相手が犯人(中学生以外の人)だった場合、どれだけ多くの人から会ってみたいと言われていたとしても「負け」となる。現実には、どれだけ人気者になったとしても、1人の犯人と出会ってしまったら、犯罪に巻き込まれてしまう可能性がある。ルールの説明の際には、現実との可能性も述べた。

顔が見えない方がよいのではないか、という助言を頂き、2016年10月に実施した分については、100円程度の仮面(写真2)を付けて行った。

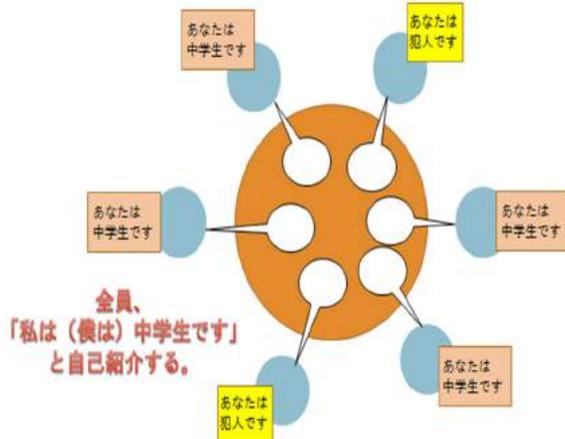


図3: ゲームの方法

※これは、あなたの役割を示すカードです。
 ※ゲームの中で、「本当のこと(役割どおりのこと)」を書いてもらえずし、嘘を書いてもらえません。

- ① 中学1年生の男子です。
- ② 東京都に住んでいます。
- ③ 趣味は、「ゴロゴロすること」です。
- ④ 得意な教科は、美術と音楽です。
- ⑤ 苦手な教科は、体育、英語、数学、理科、社会です。
- ⑥ 名前が、「山田太郎」ですが、ネット上では、よく「たーちゃん」というハンドルネームを使っています。
- ⑦ 将来の夢は、漫画家になることです。

図4: 役割カード(例)

※これは、あなたの役割を示すカードです。
 ※ゲームの中で、「本当のこと(役割どおりのこと)」を書いてもらえずし、嘘を書いてもらえません。

- ① あなたは、40代の男性です。
- ② あなたは、大阪府に住んでいます。
- ③ あなたは、犯人です。しかし、犯人とバシてはいけません。バシたら負けです。
- ④ 多くの中学生から「会いたい」と思ってもらえるように努力してください。
- ⑤ あなたがよく使う、ネット上での嘘のプロフィールは、次のようなものです。参考して下さい。

- ・ 中学1年生女子です。・ 趣味は、「本を読むこと」です。・ 得意な教科は、英語と音楽です。
- ・ 苦手な教科は、数学と体育です。・ 将来の夢は、歌手になることです。

⑥ ネット上では、よく「はな」というハンドルネーム(インターネット上で使う別名)を使っています。

図5: 犯人の役割カード(例)



写真1: 教材実施の様子



写真2: 後半実施に使用した仮面

4. 結果と考察

(1) 調査対象者の SNS 利用実態

今回の調査対象者の SNS やメールの利用実態を表 1 に示した。携帯電話を使用する際に活用される「携帯メール」は、「よく使う」「時々使う」人が 58.8%と 6 割にも満たず、連絡手段として活用しやすい LINE は無記入の 2 名を除いて全員が「よく使う」「時々使う」と回答していた。確かに届いたのか、読んでくれているのかわからないメールよりも、「既読」状態がわかる LINE の方が連絡手段として活用されている実態が明らかになった。また、facebook の利用は 2 割強にとどまり、Twitter は約 9 割が使っていると回答していた。短文でも気軽に投稿でき、実名でない匿名性の高い Twitter を利用していることがわかる。フリーメールや大学で与えられたメールを利用している学生は半数以下であった。対象者の学年とクロス分析を行ったが、有意な差は見られなかった。4 年生であっても大学のメールアドレス等の使用率は低く、メールよりも LINE 等での連絡を活用していると推測できる。

(2) 教材の評価

実際に教材を使って学んだ後に教材を評価してもらったものを表 2 に示した。実施後の感想は、概ね好評であった。教材自体を「面白かった」と答えた学生は、9 割を超えており、無記入を除けば 99.3%が「面白かった」と回答していた。また、SNS の怖さを知るための「教材」ではあったものの、「興味をもてた」と回答した学生は約 8 割にとどまり、「とてもそう思う」割合も低かった。「出会いについて学べた」、「情報の信頼性について考えられた」、「(ネット上は) 気を付けないといけないと思った」学生らは、それぞれ 88.4%、89.7%、91.0%と 9 割近くに、「とてもそう思う」割合も高かった。こちらの意図が伝わる結果となった。また、調査対象者の学生のうち多くが教員を目指しているため、「自分が教員になったらこの教材を使ってみたいか」を尋ねたところ、86.7%が「そう思う」と回答していた。

表 1 : SNS やメールの利用実態 (%)

(N=476)	facebook	LINE	Twitter	携帯メール @docomo など	フリーメール @gmail など	大学で与え られたメール
よく使う	7.8	98.3	75.4	13.0	12.0	1.3
時々使う	19.5	1.3	13.7	45.8	29.0	14.1
あまり使わない	26.5	0.0	4.6	36.1	31.9	38.4
全く使わない	45.6	0.0	5.7	4.6	26.1	43.1
知らない	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	1.9
無記入	0.6	0.4	0.6	0.4	0.8	1.3

表 2 : 教材に対する評価 (※はマイナス評価項目)

(N=476)	面白か った	SNS に 興味を もてた	出会いに ついて 学べた	情報の信 性につい て 考えられ た	気を付け ないと いけない と思った	教員に なったら 使って みたい	※ こんな ことは 現実に はない	※ 難しかった
とてもそう思う	79.4	49.2	63.4	76.7	77.3	65.5	1.5	2.5
まあそう思う	12.2	32.6	25.0	13.0	13.7	21.2	2.1	19.1
どちらでもない	0.5	7.8	2.5	1.3	0.4	3.6	6.5	21.0
あまりそう思わ ない	0.2	2.5	0.4	0.6	0.6	1.7	43.9	38.2
全くそう思わない	0.0	0.0	0.6	0.0	0.2	0.0	38.2	10.5
無記入・非該当	7.8	8.0	8.0	8.4	7.8	8.0	7.8	8.6

表 3 : SNS やネット上で経験したことがあるか (%)

SNS, インターネットでの経験	N	経験あり	経験なし	分散
1. 楽しかった思い出を公開した	476	95.6	4.4	.042
2. いいね, 嬉しかった	476	92.4	7.6	.070
3. 連絡していなかった友達と繋がった	476	87.4	12.6	.110
4. ほしいものをネットで買った	476	79.4	20.6	.164
5. SNS で知らない人から連絡がきた	476	78.4	21.6	.170
6. 辛い時にコメントをもらって楽になった	472	69.5	30.5	.212
7. SNS で勝手に写真を公開された	475	51.6	48.4	.250
8. SNS で知らない人と友達になった	476	44.3	55.7	.247
9. SNS で友達になって, 実際に会った	475	25.3	74.7	.189
10. ネットで買い物ミス	476	22.3	77.7	.173
11. SNS で悪口を書かれた	476	14.3	85.7	.123
12. SNS のコメントで友達と喧嘩	475	10.9	89.1	.098

Twitter をよく利用している人ほど, SNS やインターネットで良い経験をしていることがわかった。しかし, LINE や Facebook の利用率には有意な差は見られなかった。短文で気楽につながれる関係の間で, 「いいね」と評価してもらったり, 色々な人間関係を広げていったりした経験を持っていることが推察される。

またここで挙げた 12 項目全てと, (1) で示した facebook, LINE, Twitter の利用割合と共に, Z 得点化して合計したものを SNS 利用度とし, 教材評価, ゲーム結果等と相関をみたが, いずれも有意な差がみられなかった。つまり, 本教材は生徒らが教材を活用する前にどのような経験を持っていたとしても, ほぼ同じように SNS への危険性を伝え, 楽しみながら参加できるということがわかる。加えて, 犯人役に当たった学生ら全員が, 教材に対する評価を「面白かった (とても, まあ)」としていたことから, 犯人役に当たったとしても, 楽しみながら参加ができると言える。

(4) 担当した役割との関連

対面式のゲームであるため, 実際には相手の表情も様子も伝わる。そこで「簡単に犯人はわかるだろう」と思われるかもしれない。そこで, ワークシートデータが回収でき, 分析できた 220 人について詳しくみた。

犯人役は 6 人グループであれば 33.3%, 5 人グループであれば 20.0% の割合で設定されているが, 220 人のうち, 144 人が犯人に対して「会いたい」と言っていた。これは 65.5% にもなり, このゲームでの犯人を見つける難しさを表している。また, 当たった役割をみたところ犯人役(2 役)を引いた 70 人のうち, 「犯人だったが, ばれなかった」と回答した人は 48 人だった (68.6%)。このことから犯人役になった 7 割近くが, 自分が犯人であることを悟られずにゲームを進めていることがわかる。

表 4 : 自由記述より

中学生役					
	・簡単に犯人が分かると思っていたのに, わからなかった				
	・絶対犯人じゃないと思っていた人が犯人で, 恐怖を感じた				
	・現実だったら, 犯罪に巻き込まれていると思った				
	・途中まで楽しかったが, 答え合わせでゾッとした				
	・誰かが怪しいと分かっているけど, 犯人を見つけられなかった				
犯人役					
	・こんなに簡単に騙せるのかと思うと, 怖かった				
	・どうやって騙せばいいか考えて楽しかった				
	・女子のフリをすれば, 好感度が上がると感じた				
	・ネットや SNS のやり取りだけでは, 現実には分からない				
	・自分以外の犯人役に全く気付かなかった				

さらに, 自由記述の一部を表 4 にまとめた。中学生役が当たった人は, ゲームであることから「必ず犯人はいる」と考えながら探すが, 実際には誰が犯人か分からないという経験をし, 更に顔の見えない状況である SNS での交流に警戒感を強めたという感想を書いていた。また, 犯人役に当たった場合でも, 簡単に騙される様子を見ながら, 騙されないことの難しさを学んでいる。そして, 自分以外に犯人役はいないと思い込んでいたことから, 自分以外の犯人役に対して「会いたい」と言ってしまうというケースも見受けられた。当初は, 中学生役と犯人役を交代して, 両方を経験することも考えたが, どちらか一方の役割であっても十分に学べることが明らかになった。

(5) 仮面の有無による教材評価

最後に, ゲーム中に顔 (表情) を隠すための「仮面」を使った場合と, 使わなかった場合との検証をしておきたい。SNS 上では現実にはほとんどの場合, 表情が見えない中でのやり取りが行われる。本教材が学校教育で活

用されることを想定し、対面式であることから仮面等で表情を隠してゲームをした方がよいのではないかという助言を頂いた。助言を頂いてから実施した 213 人と、助言前に実施した 226 人に分けて分析していきたい。

図 6 に仮面を使用したグループに対して、「仮面があって顔が見えないので良かった」「顔が見えても変わらない」ことに対して、「とてもそう思う」から「全くそう思わない」までの 5 段階で尋ねた。反対を意味する項目であったが、仮面があることで顔が見えなくてよかったと答えた割合は「とても」「まあ」そう思うのが 59.2%であった。顔が見えても変わらないという問いに対しては「どちらでもない」が多く、「とても」「まあ」そう思うのが 40.4%であった。仮面については、あった方がよいと考えている学生がやや多かったと言える。

一方、仮面の有無で教材への評価が変わったかどうかを T 検定によって確認した (図 7)。図 7 に示したように、仮面の有無による教材評価にはほとんど有意な差は見られなかった。わずかながら、「こんなことは現実にはないだろう」と考える人が、仮面をつけた方に多かった。仮面をつけることでその場は盛り上がるが、現実味が減ってしまいゲームの中だけの話だと考えてしまう可能性が見受けられた。

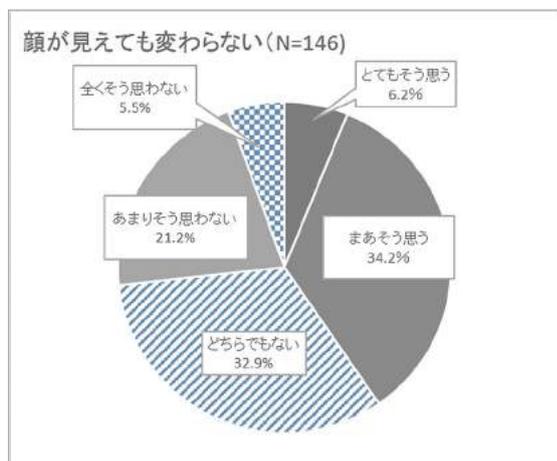
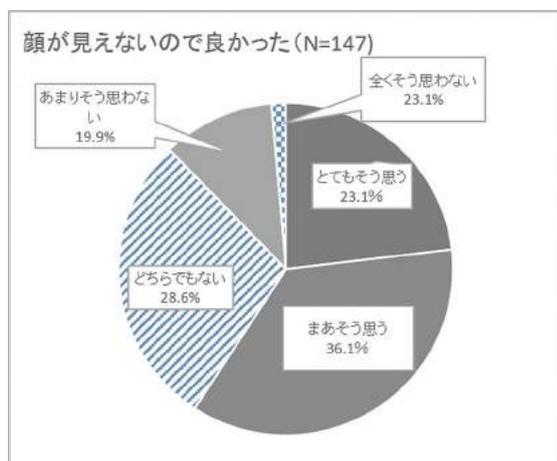
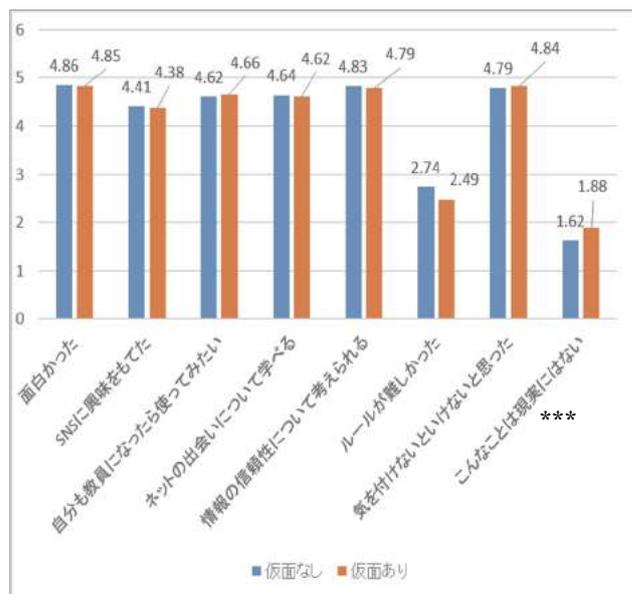


図 6 : 仮面の使用についての感想の一部 (仮面使用者のみ。無回答除く。)



*** p<0.001

図 7 : 仮面の有無による教材評価 (T 検定)

5. まとめ

スマートフォンの普及により、SNS サイトを利用する若者が増えてきた一方で、知らない人との出会いでトラブルに巻き込まれることも多く、学校における SNS 等の消費者教育が求められているが、教員よりも児童・生徒側の方が SNS 等について詳しいことが多いため、授業に取り組みにくいという状況があった。そこで、SNS について詳しく知らない教員であっても活用でき、児童・生徒が実感を伴って SNS の出会いに関する学びを深められる教材を作成した。

本稿では、作成した教材の説明を行い、教材活用効果の検証をした。この教材は、PC やスマートフォンを使用しないカードゲームであるため、普通教室でも十分に実施でき、教材評価の結果も概ね良好であった。全体的に評価が良好であったため、携帯電話やスマートフォン等の普及率や SNS 利用率との差をみるができなかったが、多くの大学生が SNS を通じた良い経験も良くない経験もしていることが分かった。個人の経験に関わらず、ゲームで勝つこと (犯人を見つけること) が難しいため、その難しさから SNS で相手について事実を知ることの難しさについて学んでもらえたことが明らかになった。全体としては、SNS による危険性を体験しながら学ぶための教材として活用できるといえる。

また、ゲーム中の表情を隠すための仮面を利用するかどうかの効果の違いについては、仮面の有無が教材評価に与える影響はほとんど見られなかったが、仮面をつけることで現実味を感じなくなってしまう可能性があることも示唆された。

今後は、本稿での成果をもとに教材を修正し、実際の

中学生向けに実施したり、小学生向けや高校生向けの設定による教材を作成したりして、多くの学校現場で活用して頂けるようにしていきたい。

[謝辞]

本研究は、科研費(16K16253)による研究の一部であることを付記する。また、本調査に協力していただいた皆様方、御助言頂きました先生方、データ入力を手伝って下さった研究支援員の堀口真弓さんに深く御礼を申し上げます。

—引用文献及び注、参考文献—

- (1) 総務省『平成 28 年通信利用動向調査の結果』平成 29 年 6 月
- (2) 警察庁「平成 27 年における出会い系サイト及びコミュニティサイトに起因する事犯の現状と対策について」平成 28 年 4 月 14 日広報資料
- (3) 内閣府『平成 26 年度青少年のインターネット利用環境実態調査結果』2015
<http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/index.html>, (2017.10.4 確認)
- (4) 高橋大洋「青少年のオンラインコミュニケーション利用実態調査結果」『月刊生徒指導』2015 年 5 月号, 35
- (5) 長尾康子「データで見るスマートフォン SNS トラブルの現状」『月刊生徒指導』2015 年 5 月号, pp. 18-21.
- (6) 消費者庁「平成 26 年版消費者白書」
- (7) 愛知県刈谷市では 2014 年 4 月～全小中学校で学校及び PTA が 21 時以降の携帯電話・スマートフォン利用禁止を呼びかけたり、福岡県春日井市でも教育委員会が中学生の 22 時から翌朝 6 時までのインターネット利用禁止宣言を行ったりするなど、利用についての制限をする動きもある。
- (8) 松井大助「LINE とネットと生徒指導」『月刊生徒指導』2015 年 5 月号, pp. 10-15.
- (9) 守屋英一『ネット護身術入門』朝日新書, 2014
- (10) 酒井郷平「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—』「授業実践開発研究」第 8 巻, 2015, pp. 70-78.
- (11) 竹内和雄「スマホの問題は心の問題—答えは子どもが知っている—」『月刊生徒指導』2015 年 5 月号, pp. 22-25
- (12) 読売新聞社会部「親は知らない～ネットの闇に吸い込まれる子どもたち～」中央公論新社, 2010