

マンガ教材による若年層に向けた実効的な情報リテラシー教育の試み

Trial for effective online-communication literacy education for high-school students

by MANGA textbook

折田 明子 (Akiko ORITA) ^{†1}・吉川 厚 (Atsushi YOSHIKAWA) ^{†2}・田代 光輝 (Mitsuteru TASHIRO) ^{†3}・江口 清貴 (Kiyotaka EGUCHI) ^{†4}^{†1} 関東学院大学人間共生学部准教授 ^{†2} 東京工業大学特定教授 ^{†3} 多摩大学情報社会学研究所准教授^{†4} 多摩大学情報社会学研究所客員研究員

[Abstract]

Young generations are familiar to online communication in their daily life which sometimes cause serious troubles and criminals. It is difficult for parents and teachers to know how high-school students acts online on the basis of their own rule along with ordinary information literacy textbooks because most of them are written from the viewpoint of seniors', not juniors'. We organized original MANGA textbook deal with LINE, the most popular chat tool in Japan, to draw students' real voice during classroom discussion. In this paper, we reported the making process of MANGA textbook and practice on two junior high schools followed by questionnaire before and after the classroom.

[キーワード]

情報リテラシー教育、若者のネット利用、マンガ教材、LINE

1. はじめに

若い世代、特に中学生や高校生といった未成年者にとって、インターネットを介したコミュニケーションは日常的なものになっている。スマートフォンやタブレット等の携帯端末によって、新しいアプリケーションを次々利用するコミュニケーションの形は、保護者や教員世代の想定とは異なっていると予想される。未成年者にとって、コミュニケーションツールとしてのインターネットはどのようなものなのか、彼ら・彼女らなりにどのようにルールを作り使っているのかを把握することは難しい。一方で、インターネットを介したコミュニケーションが、いじめや事件のきっかけになっている状況もある。インターネットのサービスによって誘い出され被害に遭った未成年者は、2015年時点で警察庁の認知件数で1,652人となり、前年の1,400人を上回った[1]。また、個人に対する誹謗中傷や、ある個人だけをグループから仲間はずれにするといった「いじめ」も起こっている。未成年者の犯罪や自殺の事件報道において、メッセージングアプリであるLINEという個別のサービス名への言及も少なくない。

こうした状況において、「いじめをしてはいけない」「ネット上のマナーを守ろう」といった言葉は、実質的な抑止効果をもたらすものなのだろうか。例えば、LINEの機能ではメッセージを相手を読んだら「既読」と表示されるが、その表示があれば「読まれたから良い」と返信不要ととらえることができる一方で、「読んだのに返事をしない」と不快感を覚えることもある。「既読無視」という言葉が、本件で取り上げる中学生の実践授業でもしばしば聞かれたが、これは何をマナーと捉えるかによって、印象が変わることの一つの現れであろう。実際に若年層の中学生や高校生らは、どのようにコミュニケーションをはかり、どのような考え方をしているのか。教員が一方的に教えるのではなく、現状を当事者の言葉から浮かび上がらせた上で、討議する機会が必要ではないだろうか。

本論文では、LINE株式会社との共同プロジェクトとして実施した、マンガ教材の開発ならびに中学校での授業実践と評価の試みについて述べる。まず、情報リテラシー教育における問題点とマンガ教材を採用した理由について述べた後、教育主題を埋め込んだ教材作成について説明する。授業実践については地方の中学校A、中学校Bを取り上げ、それぞれの実施校において異なる調査を試みた結果を報告する。最後に、それらの結果から、マンガ教材によって浮かび上がる情報ならびに教育効果はどの程度見込まれたのかを考察する。

2. 未成年のネット利用と情報教育

2.1 未成年とインターネット利用

10代の未成年にとって、インターネットの利用は日常的なものになりつつある。平成27年情報通信白書によれば、13歳から19歳のインターネット利用率は97.8%にのぼっている。また10代の若者の1日あたりの利用時間は、平日ではソーシャルメディア59.6分、メール14.3分、休日ではソーシャルメディア95.0分、メール20.6分であり、コミュニケーション手段としてはメールよりもソーシャルメディアの方が主に使われていることと、それなりの時間が割かれていることがわかる[2]。また、利用端末に関しては、平成26年情報通信白書によれば、中学生の35.6%、高校生の68.3%がスマートフォンを利用している[3]。年代別にみた場合、20代以下ではLINEの利用率は62.8%と、30代の47.0%、40代の41.8%を大きく上回っている[2]。

特にメッセージングアプリであるLINEの利用者増加はめざましい。同社媒体資料によれば2016年1月時点では、日本国内の利用者数は6800万人を超えており、毎日利用しているユーザは70.8%にのぼる。利用者の年齢層は幅広く、15～19歳の利用者は全体の11.6%を占めている。性別・年代別の利用頻度をみると、15～19歳の男性の83.0%、女性の90.6%がLINEを毎日利用している[4]。いじめや事件に関連してLINEというサービス名に言及されることも少なくないのが現状であるが、これに対して、LINE株式会社は、静岡大学の教員と共同で、カード型教材を用いた未成年を対象とした情報モラルワークショップを約900回(2015年8月時点)実施してきたという背景もある。

2.2 未成年への情報教育

インターネット利用が一般化している現状において、未成年に対しての教育はどのように行われているのだろうか。平成21年4月に施行された「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」では、社会教育、家庭教育ならびに学校教育におけるインターネットの適切な利用に関する教育の必要性が述べられている。また、小学校・中学校の新学習指導要領では、各学科の指導において「情報モラルを身につける」ことが明記されている。学習指導要領の定義によれば、情報モラルとは「情報社会で適正に活動するための基となる考え方や態度」であり、具体的には2領域(「心を磨く領域」と「知恵を磨く領域」)において、1) 情報社会の倫理 2) 法の理解と遵守 3) 公共的なネットワーク社会の構築 4) 安全への知恵 5) 情報セキュリティといった5分野が挙げられている[5]。また、情報を使いこなすことを主眼にした「情報リテラシー」「ネットリテラシー」という言葉も使われている。なお、本稿で扱うマンガ教材による教育は、モラルだけでなく、いかに情報ツールを活用するかという観点も考慮しているため、情報リテラシー教育と呼ぶ。

ネットのモラル、リテラシー、そしてマナーという観点から、文部科学省の委託事業をはじめとして多くの教材が作られてきた。特徴的なものとして、一般社団法人インターネットユーザー協会(MIAU)によるマンガとテキストによる教材[6]やGREEによる小学校版・中高生版の教材[7]がある。これらは、若年の利用者を対象とし、インターネットコミュニケーションの特性を、具体的な事例に盛り込む形で制作したものであった。MIAUの教材では4コママンガが随所に使われており、台詞と描画によってわかりやすく書かれている。GREEの教材はPowerPointによる資料とワークシートを組み合わせ、受講生が自ら書き込む構成になっている。

こうした教材は、未成年等にどう受け止められているのだろうか。教材を作成するのはいわば「大人」、すなわち教員や保護者の視点によって内容が作られている。ボイドが、10代の若者は自分達だけの居場所としてソーシャルメディアをとらえ大人とは違う感覚で利用していることを、事例を示しつつ指摘しているように[8]、若い世代の利用者達は、大人たちとは全く違う観点で新しいサービスを使い人間関係を作り上げている可能性は大きい。教材で示す事例が、果たして当事者らに本当に伝わっているのか、現実的なものなのかをはかることは難しい。教育現場の声として、竹内はコミュニケーションにおいては「子どもの常識」があり、子どもたちなりにそれに沿って人間関係を築いている現状を認識する必要があるとし、その上で、「大人の常識」を伝えるべきと主張する。また、生徒たちに向けた相談窓口を開いておく重要性のほか、生徒本人たちに考えさせることの重要性を指摘している[9]。また、塩田はネット上のいじめについて、「悪口を書かないようにしなさい」という指導は、悪口を言っているという自覚がある生徒のみに限られることから、当事者としての行動の自覚が必要だと指摘している[10]。このように、大人の観点のみで情報リテラシーの教育を行うには課題があることが見えてくる。

3. マンガ教材という選択

教材におけるマンガの利用は、内容をわかりやすく描画と文字によって説明する手段として用いられてきた。たとえば理科のマンガでは、説明役の博士が子どもたちに説明する形で進められたり、歴史マンガではそれぞれのエピソードごとに物語を読める形にしたりといった形がある。

マンガは描画と文字によって構成されるため、描画に細かな情報を埋め込むことや、それを読み取らせることができる。折田らは、教育主題を描画に埋め込み、それを受講者が読み取り、自ら言葉にして説明する教材を開発してきた[11]。この教材は、ケースメソッドの手法にならって、クラス討議で用いられることを想定している。文章による教材は文字によって状況が説明されるが、描画の場合はその絵をどのように解釈するかは読者によって異なる。例えば、名刺交換をせずにハグするビジネスシーンを見た時、日本人のビジネスマンはこれを非常識な行動として受け取るが、欧州では当然のことという前提で受け取られたりする。そのため、このマンガ教材では、文字での説明は極力避け、描画にさまざまな情報を埋め込んでいる。また、一般的なマンガの表現にみられるようにコマの大小や集中線で読者の視点を誘導することも避け、淡々としたコマ割りで描かれている。このマンガ教材を使った研修や教育は、これまでにプライバシー教育やマネージャー教育、異文化教育などさまざまな分野で実施されており[12][13]、その評価方法についても複数の手法が検討されてきた[14]。

そこで、本研究ではこのマンガ教材を教材作成の手法として採用した。その理由は次の3つである。第一に、マンガ教材の親しみやすさである。教材を気軽に手にとってもらいたいというねらいがある。第二に、マンガという描画に埋め込まれた情報を自分で拾い、自らリスクに気づく力を身につけさせるためである。文章で書かれたものを読むのではなく、描画から自ら状況を読み取り、自分の言葉で説明するプロセスを経験させることができる。第三に、描画を元に未成年者らの本音を引き出すことである。いわば絵を話のネタとして提供することで、未成年者同士における解釈の違いのみならず、教員や保護者とは違う観点からの解釈を浮かび上がらせるねらいがある。

4. オリジナルマンガ教材作成

4.1 作成の概要

筆者らは、LINE 株式会社と共同で、中学生・高校生向けのマンガ教材開発を行った。具体的には2014年10月～12月に教育主題とシナリオを作成し、2015年1月にかけてラフな描画(ネーム)の修正のやりとりを繰り返した。2015年2月に25ページのマンガ教材が完成した。その後、本稿での試みを含め、いくつかの中学校および高等学校で授業を行った¹⁾。

4.2 教育主題

本教材の教育目的は、「オンラインコミュニケーションのリスクについて生徒達に気づかせること」とした。具体的には、「大人による誘い出し」と「いじめ」の2点に絞り込み、それらの端緒となるできごとをシナリオと描画に織り込んでおき、主人公が悩む過程を描くこととした。ただし、中学校・高等学校の授業時間は45分ないしは50分と限られているため、1回の授業ではリスク1つのみを扱う授業設定ができることも考慮した。

4.3 人物設定とシナリオ

場面設定は中学校とし、主人公は学級委員の女子生徒「千葉七海」とした。主な登場人物として、同じく学級委員の男子生徒「有馬陸」、深夜に七海とのLINEの会話で登場する人物「あーちゃん★」ほか、担任の先生、クラスメイトたちを設定した。登場人物の設定は表1のとおりである。

シナリオは、対面のコミュニケーション場面と、LINEを使ったコミュニケーション場面を織り交ぜる形で構成した。まずホームルームの場面から始め、そこでの内容についてLINEで相談する。クラスでの話を、敢えてプライベートなおしゃべりグループに持ち込むというシーンから主人公の悩みが始まるようにした。その悩み事を、さまざまな形で相談しているシーンを描き、生徒たちがそれらをどのようにとらえるかを考えられる構成とした。シナリオの流れは表2のとおりである。

4.4 描画への埋め込み

本マンガ教材では、描画にも細かく情報を埋め込んだ。まず、LINEの会話画面では、「女子ぐみ」というグループの人数を14名とし、クラスの女子全員が加入しているかどうか判断がつかねる数字とした(図1)。また、用いられるスタンプもオリジナルのものを多種用い、話者の意図が何とおりにでも解釈できることを表現した(図2) 真夜中にふとんの中でのやりとりをしているシーンでは、文面やプロフィールを、やや年上の男性である設定で作っている(図3)。対面のシーンでは、例えば通学中のシーン(図4)では、このコマだけ抜き出せば朝の挨拶を交わしているにすぎないが、それまでのストーリーを追うと、「そっけない」「無視されている」とも解

¹⁾授業の進行やフィードバックを含めた教員用マニュアルが2015年11月にLINE株式会社により発表された。

積できるようにしている。図 5 は主人公七海が家族と過ごしているシーンだが、これも仲が良いのか悪いのか、いかようにも解釈できるものとした。上記が主なシーンであるが、同様に他のシーンにも情報を埋め込み、生徒たちが絵から情報を拾い上げ、それらを自分なりに解釈することができるように設計した。

表 1 登場人物設定

人物	設定
千葉七海(学級委員)	主人公。学級委員としてホームルームのとりまとめに悩み LINE で相談するが、その後仲間はずれにされたのではないかと悩む。
有馬陸(学級委員)	もう一人の学級委員として主人公をフォローする。それほど LINE の既読などを気にしない。
あーちゃん★(LINEのみ)	深夜に LINE で七海の相談に乗る。親身に相談に乗っているように見えるが素性は不明。
友人達(LINE)	LINE グループ「女子ぐみ」で話している友人達
友人達(対面)	LINE で発言できなかつたと打ち明ける
担任	七海から web ページについて相談され、ホームルームで取り合った。
家族	両親と兄、妹。連絡を LINE で取り合っている

表 2 シナリオの流れ

教室	学級委員である千葉七海と有馬陸。クラスでホームページ作成について話し合うがまとまらない。
自宅ソファ	七海自宅から LINE をする。「女子ぐみ」にホームルームの話を振るが反応なく、スタンプで返されて戸惑う。
ふとん	夜中に「あーちゃん★」に悩みを相談する。女子グループ LINE の反応や、有馬から反応がないことを気にしている。
通学中	有馬に話しかける。友人と挨拶を交わすが、LINE のやりとりを思い出して「嫌われているのでは」と悩む
自宅テーブル	有馬陸から、周囲の意見を聞く。自分も、日中友人から対面で話しかけられたときの会話を思い出す
教室	笑顔でホームルームに向かう



図 1 LINE の画面 図 2 スタンプの利用

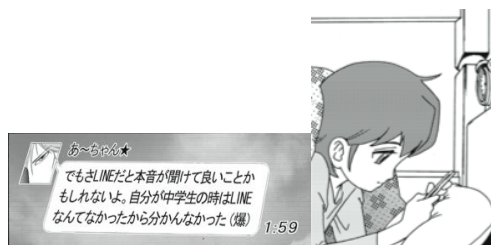


図 3 年上の相手とのやりとり



図 4 通学中のシーン



図 5 家族と過ごすシーン

4.5 問いの設計

描画には情報を豊富に埋め込んだため、マンガを読ませてただ自由に議論させるのでは、教育主題とはかけ離れた「おしゃべり」になる可能性もある。このマンガ教材においては、OECD PISA の読解テストを元に作成した流れである、

(1) 情報の取り出し (2) 内容の解釈 (3) その上での意思決定 という組み合わせの問いを設計することを前提とした。この流れを、45分・50分という授業時間内で実現するために、ディスカッションの導入から(1)、(2)、(3)それぞれの問いを設定したものを表3に示す。当該授業で何を中心に学ばせるのかによって、これらの問いを組み合わせることとなる。たとえば、オンラインと対面のコミュニケーションの違いを議論するのであれば、登場するスタンプの意味や、対面との比較に着目させる問いを使う。「誘い出し」のリスクに気づかせるのであれば、「あーちゃん★」は誰なのかという問いになる。いずれにおいても、初めから教授者が「この一が問題です」と述べるのではなく、描かれたものを生徒達に読み取らせながら、「これが危ないのではないか。なぜならー」と自分達の言葉で説明させることをねらいとしている。

表3 問いの構成

導入	<ul style="list-style-type: none"> このマンガにスタンプは何種類ありますか？ もっとも気に入ったスタンプは何ですか？
情報の取り出し	<ul style="list-style-type: none"> 登場人物の人間関係図を書いてください 七海は誰と話をしていますか
解釈	<ul style="list-style-type: none"> 七海は何を悩んでいるのでしょうか 七海は何の相談をしているのでしょうか あーちゃん★はどんな人ですか
意思決定	<ul style="list-style-type: none"> あなたが七海の友人なら、彼女にどのようなアドバイスをしますか あなたが七海なら、今後のホームルームをどのように進めますか あなたが七海なら、誰にどうやって相談すべきだと思いますか

5. 授業実践

本節では、これまでに授業実践を行った中学校のうち、地方で実施した2校について報告する。実践授業では、「いじめ」に着目した回、「誘い出し」に着目した回、大人数を対象にした回などさまざまな授業を実施してきたが、本講では「誘い出しリスク」に着目し、授業の内容をほぼ同じとした2校を選択した。ただし、評価のためのアンケートは異なるものをそれぞれ使用した。事後アンケートでは、マンガ討議の内容が、普段の情報行動と違う判断をさせるかどうか（A中学校）、リスクを検知できているか（B中学校）を明らかにしようとしている。

5.1 授業のねらいと進行（共通）

授業時間50分間で内容を完結させるため、マンガ教材は事前講読とした。主な教育主題は「LINEを使った相談のメリットとリスクを考える」とし、ネットで相談することのメリットと活用について認識させた上で、誘い出しリスクに気づかせることを目標とした。併せて、対面での会話の必要性や、見知らぬ人とネット上のみで会話することの危うさにも気づかせることも含めた。具体的には表4の構成で授業を進めた。あーちゃん★という人物をどう評価するかを1つのポイントにしている。

導入部分では、マンガの中で使われているスタンプについて、「何種類あったか」「どれが気に入ったか」といった質問をし、グループ討議のアイスブレイクのほか、マンガ内のLINEの会話シーンを再度確認させた。Q1からは、グループごとに指名し発言をさせつつ、その内容を黒板に整理した。黒板に板書する際には、a)ホームルームに関連する悩み b) LINEに関連する悩み c) 人間関係に関連する悩み をそれぞれ場所を変えて書き、意見が出そろった際には、類似の問題を並んで見られる状態とした。

表4 授業の構成

導入とグループ分け <2分>	
マンガを振り返りながらワークシート記入<5分>	
Q1「七海は何を悩んでいるのでしょうか？」<15分>	ワークシートをもとにグループ討議 5分 クラスで意見を出し、板書 10分
Q2「あーちゃん★はどんな人だと思いますか？」<15分>	グループ討議 5分 各グループの答えを板書する 5分 板書を俯瞰しながら追加の問いかけをする 5分
Q3「七海は、誰にどうやって相談したらいいと思いますか？」<15分>	グループ討議 5分 各グループの答えを板書する 5分

	板書を俯瞰しながら追加の問いかけをする 5分 LINE だからよかったことは？ LINE だから悩んでしまったことは？
まとめ <3分>	

5.2 愛知県 A 中学校

2015年2月には、愛知県のA中学校において中学1年生22名、2年生35名を対象に授業を行った。授業の実施にあたり、事前・事後アンケートを実施した(有効回答数37件)。事前アンケートではインターネットの利用状況と、友人への相談経験について聞いた。事後アンケートでは、「自分が七海ならどうするか」という前提で事前アンケートと同じ問いと、「今後誰にどのように相談するか」という問いを組み合わせた。普段の情報行動と、マンガの主人公ならばという状況下での意思決定の比較をしようとしたものである。

5.2.1 生徒達の利用状況

インターネットの利用状況について、普段使う端末の種類は図6のとおりであった。家族のPC、タブレット、ゲーム機の利用が並び、スマートフォンの利用率はあまり高くない。また、インターネットを利用する場所や場面は図7のとおりであった。中学1年生は家族の目があると予想されるリビングでの利用がもっとも多いが、中学2年になるとそれが減少しており、自分の部屋での利用が増加していた。

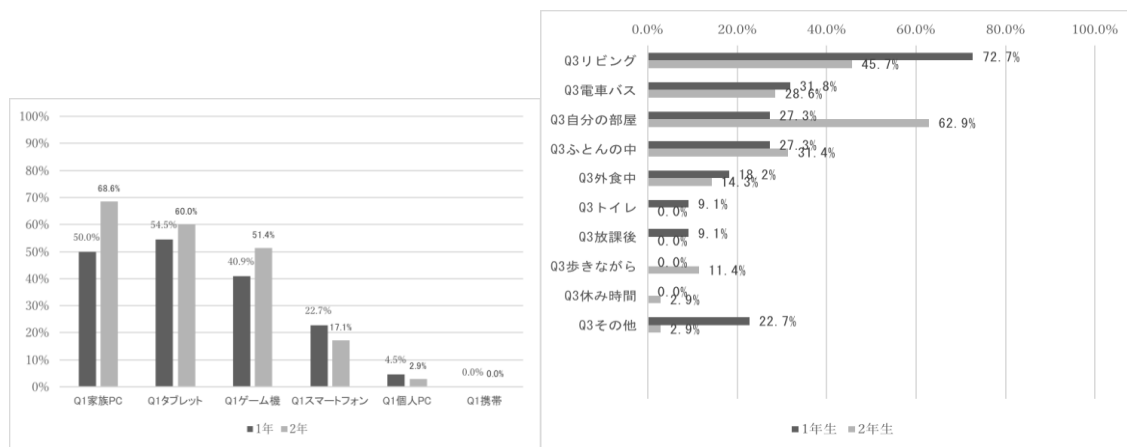


図3 A中学校普段インターネット利用に使う端末 (複数回答) 図4 A中学校利用する場所・場面 (複数回答)

次に、友人への相談手段を聞いた結果が図8、メールやLINEでの相談経験を聞いた結果が図9である。中学1年と2年を比較すると、対面での相談が減り、LINEでの相談が増えている。クロス集計およびχ²乗検定の結果、メールやLINEでの相談経験は学年による差はみられなかったが、性別に関しては差異が見られ、女子生徒の方が男子学生よりも有意に相談経験は多かった(p<1%水準)。

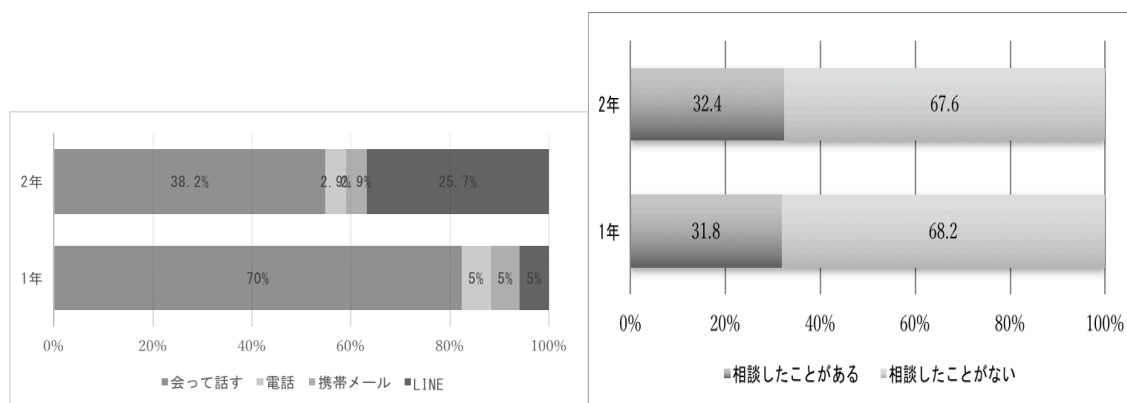


図5 A中学校相談手段 図6 A中学校 メール・LINEでの相談経験

5.2.2 事前・事後アンケート

事前アンケートでは「自分はどうか」事後アンケートでは「自分が七海ならどうか」という質問で、

クラスの友達にはどのような手段で相談するかを聞いた結果が、図 10 である。いずれの学年でも LINE で相談するという回答は事後（七海なら）では減少しており、一方で「直接会って話す」という回答が増加していた。また、図 11 は自分が七海なら誰に相談するかの結果である。2年生の方が1年生よりも、対面で身近な人に相談するという回答が多かった。「あーちゃん★」を相談相手と選んだ割合は、LINE での相談は1年生も2年生も6割と差は無いが、対面での相談は、1年生は22.7%、2年生は2.9%と大きく減少していた。

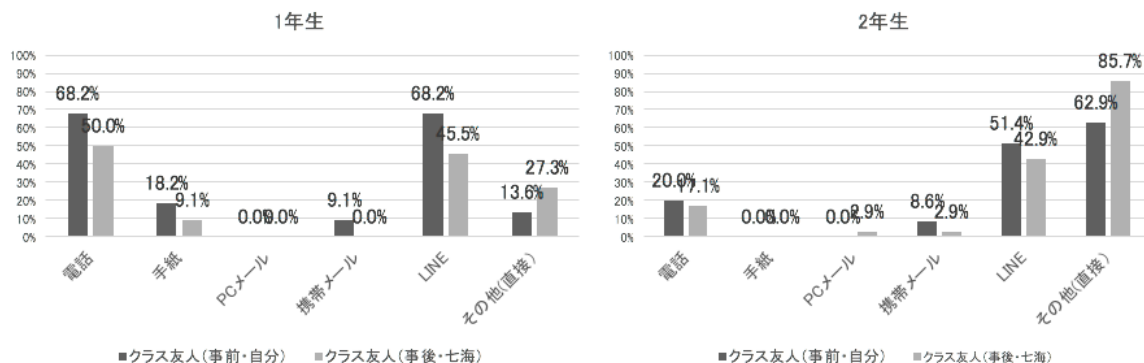


図 7 A中学校 クラス友人への相談手段・事前（自分なら）事後（七海なら）比較（複数回答）

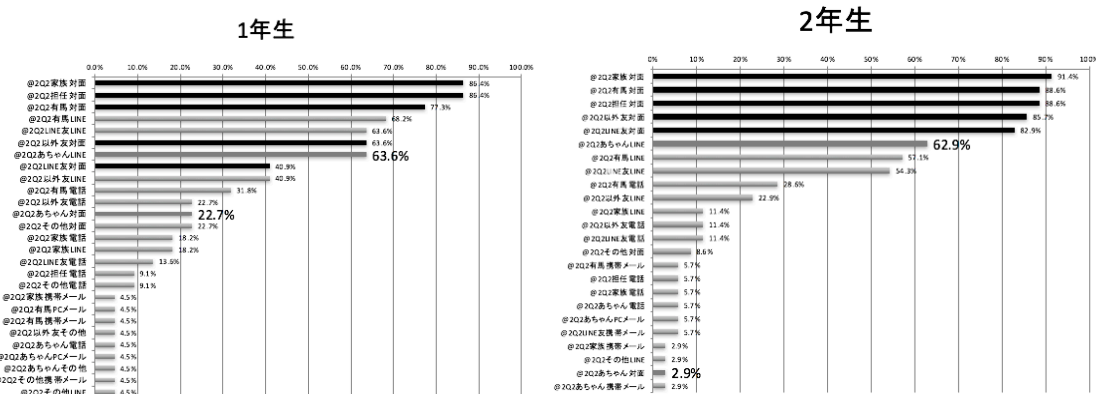


図 8 A中学校「自分が七海なら誰に相談するか」1年生・2年生（複数回答）

5.3 北海道B中学校

2015年5月には、北海道のB中学校において中学2年生3クラス(38名・37名・37名)を対象に授業を行った。授業の実施にあたり、事前・事後アンケートを実施した(有効回答数112件)。事前アンケートではインターネットの利用状況と、メッセージを読まれることに関する印象を聞いた。事後アンケートでは、七海へのアドバイスと、「あーちゃん★」に対する印象にしぼり、マンガ討議の後に生徒らがどのようにとらえたかを明らかにしようとしたものである。

5.3.1 生徒達の利用状況

インターネットの利用状況について、普段使う端末の種類については図9のとおりであった。家族共用のPCが最多だったが、スマートフォンの利用も半数を占めていた。また、ゲーム機によるネット利用もある程度みられた。また、インターネットを利用する場所や場面は図10のとおりであった。家族の目があると予想されるリビングでの利用がもっとも多いが、自分の部屋での利用がそれに続いた。テレビ視聴中や移動中といった、何かをしながらの利用も一定数みられていた。

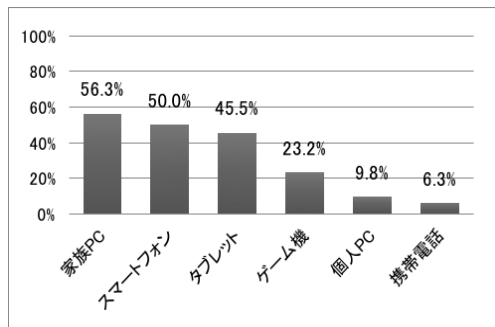


図 9 B 中学校普段インターネット利用に使う端末 (複数回答)

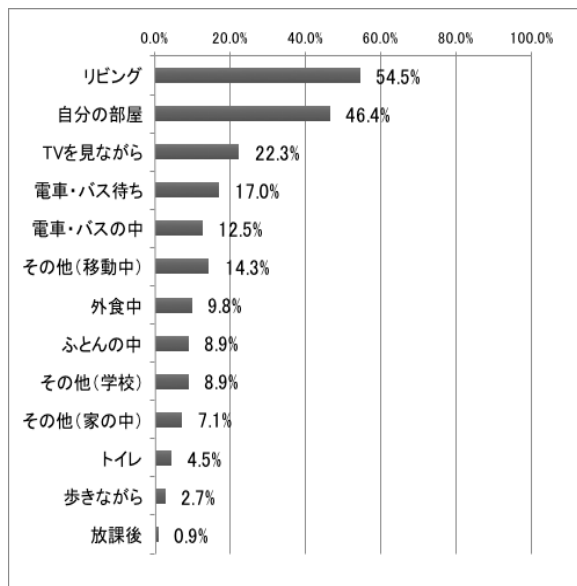


図 10 B 中学校利用する場所・場面 (複数回答)

次に、LINE のメッセージを相手が読んだか気になるかどうか、ならびに既読マークがついても返信がないと気になるかどうかを聞いた結果が図 11 である。「全く気にならない」「あまり気にならない」の合計はいずれも 40%を超えており、一方で「とても気になる」という回答はごくわずかであった。最後に、LINE やメールによる相談の有無については、回答者の 21.4%が経験ありと回答しており、クラスや部活の友人が主な相談相手として上がっていたほか、ネットで知り合った人という回答が一件みられた。クロス集計および χ^2 二乗検定の結果、性差による有意差はみられなかった。

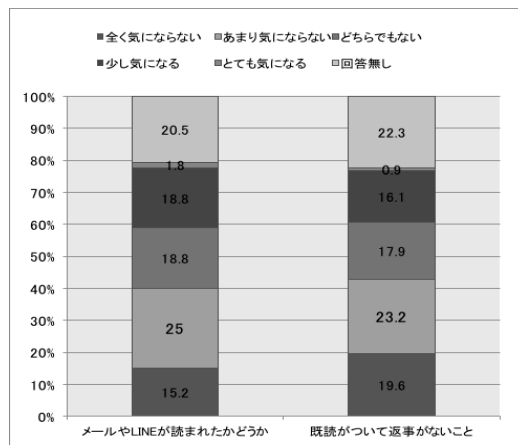


図 11 返信・既読が気になるかどうか

5.3.2 事後アンケート

授業の後のアンケートとして、自分が主人公の友達ならどうアドバイスするか」と「あーちゃん★はどんな人かと思うか」という 2 つを問いかけた。まず、アドバイスについての結果は図 12 のとおりであった。対面での会話や家族、担任への相談を勧める回答が多数を占めている一方で、ネットでの相談を推奨する回答 (網掛け部分) は少数に留まっていた。クロス集計および χ^2 二乗検定の結果、「年上の人にネットで相談するのは危ない」についてのみ、男子生徒は 34.6%、女子生徒は 60%が選んでおり、女子の方が有意に多かった ($p < 1\%$ 水準)。スマートフォン利用の有無では有意差はみられなかった。次に、あーちゃん★への印象は図 12 自分が主人公ならどうアドバイスするか (複数回答) 図 13 のとおりである。どのような相手か分からないといったものや、ネガティブな印象が多数を占めている一方で、回答者の 30%強が「優しい」「気持ちを分かってくれる」という良い印象を持っていた。クロス集計および χ^2 二乗検定の結果、「常識的」(男子 28.8%女子 10%)、「優しい」(男子 46.2%女

子 23.3%) については性別による有意差がみられた (p<1%水準)。

アドバイスの種類	%
友達はネットで やりとりするよりも、会って話した方が じいと思ふよ	83.9
家族に相談してみたら?	65.2
担任の先生に相談してみたら?	61.6
年上の人にネットで 相談するのは危ないよ	48.2
ネットを使うと不安になりすぎ てしまうのでは?	38.4
ネットを使えば本音を聞いたり話したりしやすいのでは?	8.0
友達とは会って話すよりも、ネットで やりとりした方が じいと思ふよ	1.8
年上の人にネットで 相談するのは心の支えになるよ	1.8

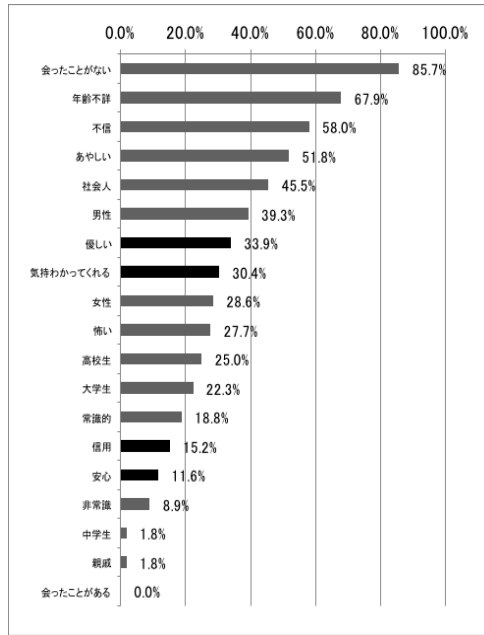


図 12 自分が主人公ならどうアドバイスするか (複数回答) 図 13 あーちゃん★の印象 (複数回答)

5.4 考察

A・Bいずれの中学校においても、「誘い出しのリスク」を中心に据えた授業を実施した。日常的な情報行動について事前アンケートで尋ね、事後アンケートでは自分ならどうするか? という問いを中心に尋ねた。

まず、事前アンケートからは、インターネットの利用は普段リビングや自分の部屋で行われているということ、ふとんの中やトイレといった一人になれる場所も選ばれていることが見えてきた。A中学校では、友人への相談手段や LINE・メールでの相談経験を聞いた。相談手段については、会って相談するという選択枝がもっとも多いものの、学年が上がるとそれが LINE 等に移行している様子がみられた。インターネットによる相談経験については、約 3 割程度が経験ありと回答しており、特に女子生徒の方が有意に多かった。B中学校では、スマートフォンやタブレットの利用率はA中学校よりも高いものの、LINE やメールでの相談経験は約 2 割程度であり、男女の違いはみられなかった。既読および返信の有無が気になるかどうかでは、気になるという回答は 4 割、気にしないという回答は 2 割程度で、どちらでもない・回答無しも 4 割を占めていた。生徒の誰もが既読、返信を気にしているわけではないという状況であった。

次に、事後アンケートでは、マンガ討議の内容を経た上での意識を聞いた。A中学校では、事前アンケート (自分ならどうするか) と事後アンケート (七海ならどうするか) の比較をした結果、事後ではより対面での相談を選ぶ傾向がみられた。また、誰に相談するかを聞いた結果では、対面での相談が上位を占めていた。一方で、リスクとなる人物として設定している「あーちゃん★」については、LINE での相談相手としていずれの学年も 6 割が選択しており、誘い出しのリスク認識がまだ十分でない可能性がある。ただし、この人物にと対面での相談は 2 年生では特にすすめる回答は大きく減少していた。B中学校では、具体的なアドバイスを選ばせる形とした。対面での相談や年長者への相談を勧める意見が多数を占め、インターネットを介したコミュニケーションを肯定的にとらえる意見は少数となった。「あーちゃん★」を想定した、年上相手へのネット相談への注意を選んだ割合は、女子生徒の方が有意に多く、ターゲットになり得る層は危険性のある程度認識している可能性がある。このマンガの主人公の悩み事が、LINE からの行き違いに始まることが理解された可能性がある。「あーちゃん★」の印象については、正体不明かつ警戒につながる印象が多数を占めているものの、マンガの中で主人公が悩みを打ち明けて安心しているシーンもあることから、「優しい」「気持ちわかってくれる」という印象も 3 割程度になっており、メリットもありうると受け止められている可能性がみえた。ただし、ここにも性差が見られ、「優しい」「常識的」については男子生徒の方が有意に多く選んでいた。危機感については性別による違いが見られている。

6. おわりに

本稿では、多くの若い世代がインターネットを介したコミュニケーションを日常的に行っていることを背景に、情報リテラシー教育の難しさについて整理した上で、マンガ教材を用いることで若年層に実効的な教育を行う試みについて報告した。また、実効性をはかるために、授業実施に加えて、二種類の事前・事後アンケートの結果について考察した。若年層の実態を踏まえながらの教育実践という点で、本稿の貢献があると考えている。一方、本稿では、誘い出しリスクに焦点を当てて問いを組み立てた2つの中学校における実践授業を対象とし、アンケートを中心に分析したための限界も存在する。それぞれの中学校の規模や学力レベル、生活環境について事例選択のコントロールは出来ていない。効果的な指導方法やその効果を明らかにしていくためには、授業の中で発せられる意見、コメントや議論と、アンケート結果を併せて分析し、生徒たちの本音を見ていく必要がある。これまでのアンケート結果や授業メモを元に、再度アンケートを設計しなおし、授業記録とともに分析しつつ、教授法に反映させていくことが今後の課題である。

謝辞

本研究は、LINE 株式会社ならびに多摩大学情報社会学研究所との共同研究によるものである。作画はマンガ家の小倉治喜氏によるものである。また、授業実施にご協力くださった中学校の皆様にも感謝を申し上げる。

[参考文献]

- [1] 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 (2016) http://www.npa.go.jp/cyber/statics/h27/h27_community.pdf (参照 2016-05-25).
- [2] 総務省. 平成 27 年情報通信白書 <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/h27.html> (参照 2016-05-25).
- [3] 総務省. 平成 26 年情報通信白書 <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/h26.html> (参照 2016-05-25).
- [4] LINE 株式会社 コーポレートビジネスグループ. “LINE2016 年 4 月-9 月媒体資料”、2016
- [5] 文部科学省 国立教育政策研究所. 情報モラル教育実践ガイダンスーすべての小・中学校で、すべての先生が指導するためにー平成 23 年 3 月版、2011 <http://www.nier.go.jp/kaihatsu/jouhoumoral/guidance.pdf> (参照 2016-05-25).
- [6] 一般社団法人インターネットユーザー協会(MIAU). インターネットリテラシ読本「ネット」と上手く付き合うために」2008 <http://miau.jp/1220754558.phtml> (参照 2016-05-25).
- [7] GREE 株式会社. 情報モラル教材「事例に学ぶ情報モラル」(2013)(2014)(2015) <http://corp.gree.net/jp/ja/csr/statement/internet-society/educational-activity/teaching-materials/> (参照 2016-05-25)
- [8] ダナ・ボイド(野中モモ訳)「つながりっぱなしの日常を生きるーソーシャルメディアが若者にもたらしたもの」草思社、2014
- [9] 竹内和雄 「スマホ時代に対応する生徒指導・教育相談」ほんの森出版、2014
- [10] 塩田真吾. 悪口を書かないようにしましょう」という指導でよいのか. 小学館. 小五教育技術 1 月号、2014、18p-20p
- [11] 折田明子・吉川厚. 読み解くためのマンガ教材設計:描画による実践教育ケースの制作手法、経営情報学会 2010 年秋季全国研究発表大会予稿集、2010
- [12] 折田明子・吉川厚・山本秀男. マンガ教材によるソーシャルメディアのプライバシー教育の実施と評価. 情報処理学会研究報告 DPS145/GN77/EIP50 No.30、2010
- [13] 山本秀男・吉川厚・小川美香子・折田明子. プログラムマネジャー向けアドバンスト・ケース教材の開発. 国際プロジェクト&プログラムマネジメント学会論文誌 Vol.5 No.2 pp.89-101、2011
- [14] 吉川厚, 折田明子. 研修効果測定法としてのキーフレーズ発見法, 経営情報学会 2013 年秋季全国研究発表大会予稿集, 2013
- [15] LINE 株式会社 . “【コーポレート】 ネット上のコミュニケーショントラブル根絶に向けたワークショップ教材「マンガ版」と「カード版 (第 2 弾)」を本日より配布” 2015 年 11 月 24 日 <https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2015/1161>

(2016 年 7 月 7 日受理)