

ネットトラブル事例集

～ ネット社会に生きる子どもたちのために ～



平成28年3月

栃木県総合教育センター

表紙イラスト

スマートフォンの光と影：友達との交流と、友達からの誹謗中傷

はじめに

情報通信機器の急速な発達は、ネットワークを通じて誰もが世界中の情報に瞬時にアクセスしたり、世界に向けて情報を発信したり、人と通信したりできる、高度な情報化社会をもたらしました。その一方で、スマートフォンやコンピュータ等でのインターネット利用に関わる様々な問題が多発しています。児童生徒が被害者になるだけでなく、情報の扱い方によっては加害者にもなりうる社会になりつつあるのです。情報にどのように接し、対応し、活用していくかを考え、人と情報のよりよい関係を構築するために、情報モラルを身に付けさせ、情報社会に対応できる力を育成する必要性が、ますます高まっています。

「栃木県教育振興基本計画2020 ―教育ビジョンとちぎ―」では、情報活用能力の育成の中で、平成32年度までに「情報モラルなどを指導することができる」教員を全体の85%にすることを目標としています。

総合教育センターでは、平成19年3月に、「学級担任が指導する情報安全事例集～子どもたちがネットトラブルにあわないために～」を作成しました。しかし、その後に普及したスマートフォンやSNSなどにより、新たな形のネットトラブルが発生するようになりました。このような背景から、新たに、県内のネットトラブルの事例を収集・分析し、「ネットトラブル事例集～ネット社会に生きる子どもたちのために～」を作成しました。本事例集の作成にあたっては、トラブルのイメージをイラストを用いて解説するなど、指導を行う教職員が現在のネットトラブルの現状を把握しやすいようにしました。また、トラブルの未然防止のための指導事項を示すとともに、実際にトラブルが起きた際の対応方法とその流れをチェック方式で示しました。

全教職員が一読いただくことでネットトラブルの現状を把握するとともに、道徳や学級活動での指導、あるいは校内研修や家庭への啓発などにも活用できると考えられます。情報モラルを普段から継続的に指導し、情報社会のルールとマナーを理解させ、ネット社会を生きる力を育むために、本資料を御活用ください。

平成28年3月

栃木県総合教育センター所長
長 野 誠

目次

第1章 ネットトラブルの背景と指導のあり方.....	1
1.1 情報モラル教育について.....	1
1.2 本書の概要.....	3
1.3 ネットワークにつながる端末について.....	4
1.4 SNSについて.....	6
1.5 写真・動画の危険性.....	11
1.6 プリペイドカード（電子マネー）.....	12
第2章 ネットトラブル事例.....	13
事例1 不適切な情報発信.....	14
事例2 誹謗中傷.....	16
事例3 コミュニケーショントラブル.....	18
事例4 脅迫.....	20
事例5 ネットいじめ.....	22
事例6 誘い出し・つきまとい.....	24
事例7 なりすまし・詐欺.....	26
事例8 ネット依存.....	28
事例9 チェーンメール.....	30
事例10 高額請求.....	32
第3章 トラブルへの対応.....	34
第4章 資料.....	36
4.1 ネットトラブル発生状況.....	36
4.2 栃木の子どもの規範意識調査より.....	40
4.3 指導資料一覧.....	43
4.4 関連法規.....	46

第1章 ネットトラブルの背景と指導のあり方

1.1 情報モラル教育について

パソコンやスマートフォン、携帯ゲーム機等の進歩や、通信回線の高速化、LINE や Twitter 等の SNS のようなインターネット上のサービスの充実により、私たちの生活は非常に便利になってきました。全世界の情報を素早く取得したり、本やDVDなどの商品をインターネットを通じて買ったりすることができます。また、インターネットを利用して、自宅にいながら大学の授業を受けたり、英会話や資格取得のための学習コースを利用したりして学ぶこともできます。さらに、自分で調べたことや趣味の内容を発信したり、インターネットオークションに出品したりするなど、自分で情報を発信することもできます。

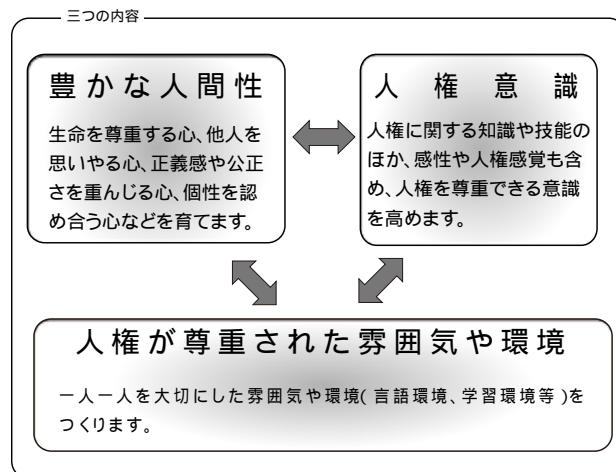
このように、インターネットは日常生活や学習に役立つ一方で、その利用に際し、様々なトラブルも発生しています。その解消には、フィルタリングソフトの導入促進などの技術的対策を講じるとともに、児童生徒に情報モラルを身に付けさせることが大きな役割を果たします。学習指導要領では総則において、児童生徒に情報モラルを身に付けさせることが明記されており、「栃木県教育振興基本計画2020」でも、基本施策「1 確かな学びを育む教育の充実」の（3）情報活用能力の育成として、児童生徒の情報モラルの醸成及び教員の情報モラル指導力の向上が示され、さらに、基本施策「2 豊かな心を育む教育の充実」の（4）自己指導能力を育む児童・生徒指導の充実の中でも、情報モラル教育の推進が示されています。

情報モラル教育自体は、近年その必要性が求められるようになったものですが、根底には道徳教育や人権教育があります。自他を大切にすることを養い、社会規範を身に付けさせることが、情報モラル教育に繋がるのです。

図1-1は、人権教育推進の3つの内容です。これらの内容を通して人権尊重の精神を涵養します。それぞれの内容が情報モラル教育に繋がる理由を例とともに示します。

○豊かな人間性

匿名性の高いネット上では、投稿者の氏名を明かさずに不適切な情報発信をすることが容易にできてしまいます。他人を思いやる心や正義感や公正さを重んじる心を育成することで、不適切な情報発信をすることにためらいを感じ、他者を傷つけることを防ぎます。



平成27年度人権教育推進の手引（栃木県教育委員会）

図 1-1 人権教育推進の3つの内容

○人権意識

あるサイト上で、誰かが誹謗中傷されているのを見て「いやな気持ちになる」という感覚は人権感覚です。人権感覚を磨くことにより、誹謗中傷をさらに助長するようなことがなくなります。

○人権が尊重された雰囲気や環境

現実には起こっている嫌がらせが、ネット上でも同じように起こり、さらに他人から見えにくいため、より攻撃性が高まる可能性があります。人権が尊重された雰囲気や人権に配慮した言語環境・学習環境の中では、他者を傷つけるような発言や行為は少なくなるはずで

一方、『人権教育推進の手引』の中には、例えば高校生に対する人権教育の目標として、「様々な人権問題に対する理解を深めるとともに、人権尊重社会を築いていこうとする意欲と態度を育てる」とあります。この「様々な人権問題」の一つに「インターネットによる人権侵害」があります。ネットトラブルという、自分たちの日常に存在する人権問題に自分の問題として向き合うことにより、他の問題に直面したときにも、人権的な視点で問題をとらえることができるようになります。すなわち、情報モラル教育を通じて人権教育の目標を達成するという側面もあります。

ただ、ネットトラブルが新しい問題であることは確かです。他の人権問題にはないネットトラブル特有の現象もあり、インターネットの特性を踏まえた対応も求められます。例えば、インターネットの情報の持つ即時性や、発信の手軽さを考えれば、生徒が「インターネットによる人権侵害」についての知識理解を深めることは重要です。

その意味で、第2章で取り上げる事例の内容を教職員がよく理解し、これらの内容を児童生徒にも理解させることは大切になります。普段から、児童生徒や保護者が教職員に気軽に相談できるような体制を整えておくことも重要となります。どのような児童生徒でもネットトラブルの加害者や被害者になることを想定し、困ったことがあったら教職員にすぐに相談するように伝えておくこと、また、教職員間で迅速に情報を共有するような体制を整えておくことが必要です。

1.2 本書の概要

本事例集は、児童生徒が情報社会で安全に生活するために、教職員が知っておくべき内容をまとめたものです。

第1章では、インターネットの特性と、現在インターネットの代表的なサービスであるSNSについての知識をまとめてあります。今後も新しい情報機器やサービスが提供され、それらの機器やサービスを悪用した犯罪が起こることが考えられますが、情報機器やメディアの特質を理解していれば、犯罪に巻き込まれる危険性は少なくなります。

第2章は、本事例集の中核であり、ネットトラブルの代表的な10の事例をまとめたものです。各事例は、平成26年度のネットトラブル調査結果（図 1-2及び第4章）に基づいて、件数の多い順に示しました。ただし、これらは学校で問題事例として把握できた件数です。例えば、基本的には家庭内の問題である「ネット依存」は1.3%と統計上の数は少ないですが、実際の事例数は多いものと思われます。

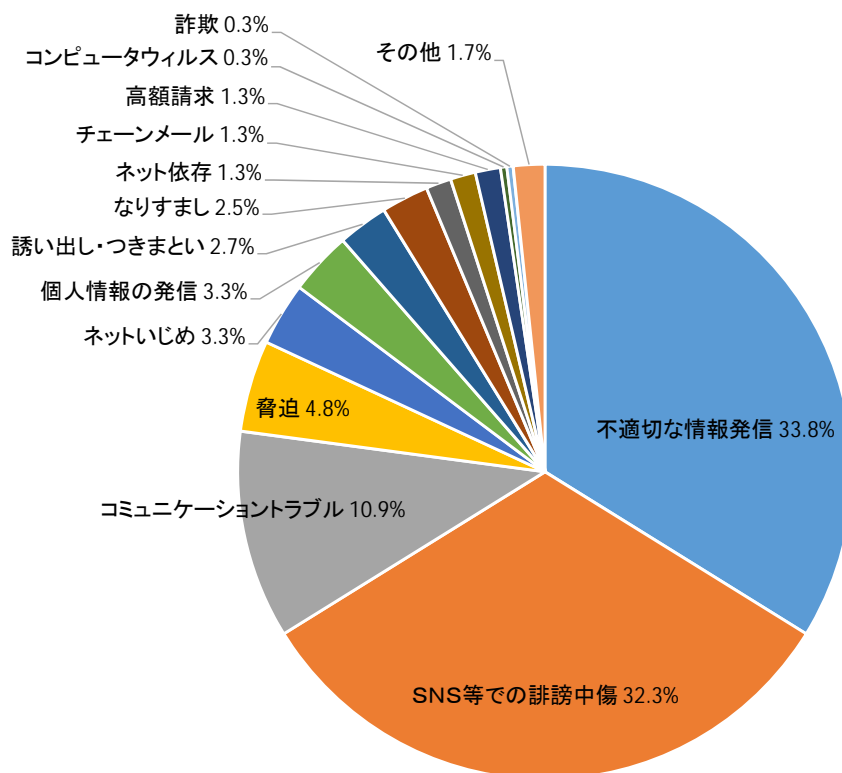


図 1-2 ネットトラブル 内容別発生割合（平成26年度全校種総計）

第3章は、ネットトラブルが発生した時の対応手順を表にまとめました。

第4章は、資料として、県内のネットトラブルの発生状況、栃木の子どもたちの規範意識調査の結果、指導資料一覧、関連法規についてまとめてあります。

1.3 ネットワークにつながる端末について

1.3.1 情報機器の種類

図 1-3 に挙げた機器のうち、①インターネットに接続（Web を閲覧したり書き込んだりすること）できる機器、②LINE ができる機器、③知らない人と出会える機能が使える機器は、どれでしょうか。



図 1-3 情報機器

- ①インターネットは、上記の九つの機器全てにおいて利用可能です。
- ②LINE は、図の上段の機器（パソコン、タブレット端末、スマートフォン、携帯電話、携帯音楽プレイヤー）で利用可能です。
- ③知らない人と出会える機能が使える機器は、方法に差はありますが、インターネットに接続できる機器が対象となり、すなわち全ての機器が当てはまります。

特に、携帯音楽プレイヤーや携帯ゲーム機については、インターネットに接続できるという保護者の認識が低く、児童生徒に安易に与えてしまう傾向にあります。よって、保護者に対して、様々な機器でインターネットに接続出来たり、知らない人と出会える機能が使えたりすることを周知し、使用についてのルールを確認しないままに安易に買い与えることなどのないように啓発する必要があります。

1.3.2 ペアレンタルコントロール

子どもによるパソコンやスマートフォンなどの情報通信機器の利用を、親が監視して制限する取り組みのことです。特に、子どもが不適切なサイトを閲覧したり、電子マネーを利用したりすることなどの親が制限をしたい項目について設定することができ、トラブルを抑制する効果があります。詳しくは、「4.3 指導資料一覧」の「ペアレンタルコントロール（情報教育を考える会）」を参照してください。

表 1 ペアレンタルコントロールの設定項目例

スマートフォン・携帯音楽プレーヤー	ゲーム機
インターネット接続	年齢制限付きソフトの使用
カメラ機能	インターネット接続
テレビ電話	eショップ等での電子マネーの使用や、商品・サービスの購入
オンライン音楽購入サイトへのアクセス等	他のユーザーとの不適切なコンテンツのやり取り等の閲覧や投稿
Appのインストール	メッセージ・写真・動画等の無線による送受信
Appの削除	ゲームのダウンロード
App内課金	配信動画の視聴
映画のレンタル、購入、再生	
書籍の閲覧や購入	

○App（アプリ、Application）

正式にはアプリケーションソフトウェアと呼ばれます。パソコンならばワープロ・表計算・プレゼンテーションなどそれぞれの業務に合わせたソフトのことで、スマートフォン等では、ゲームをはじめとして、音楽や動画の再生、メッセージの送受信などを行うための専用のソフトウェアのことです。

1.4 SNSについて

1.4.1 SNSとは

SNS(Social Networking Service)の定義は様々ですが、基本的には「個人間のコミュニケーションを目的に、インターネットを通じて新たな人と人とのつながりを構築するサービス」のことです。共通する趣味や出身校などを基に、登録している会員同士をつなげ、新たな人間関係を構築することが可能です。このような特性から、自分の実名での登録が必要であったり、自分の顔写真、住んでいる地域、日記等を掲載していたりする場合も多くあります。サービスによっては、それらを公開又は非公開の設定とすることが可能です。

SNSの代表的なもの及び同等の機能をもつものとして、図 1-4 のようなものがあります。これらの多くは無料で利用することが可能です。

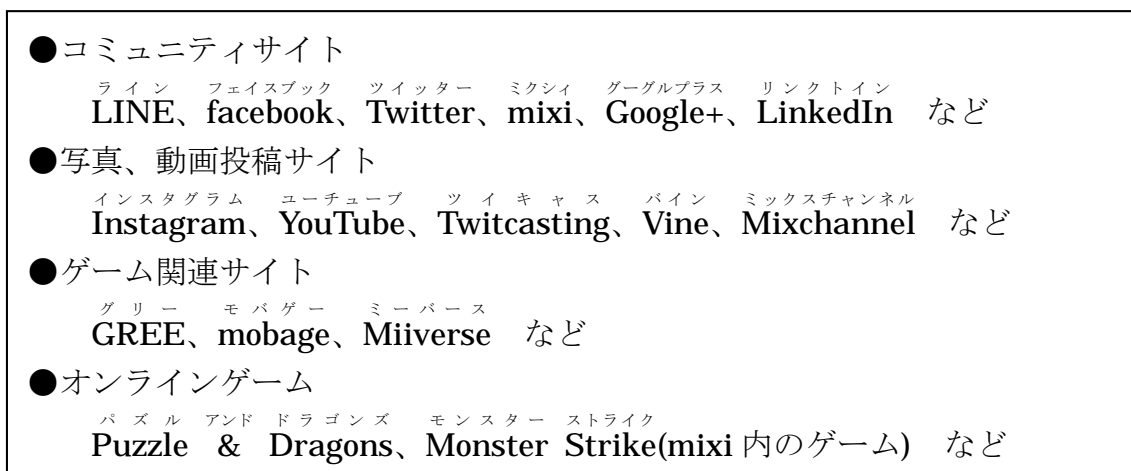


図 1-4 代表的な SNS

SNSの基本的な特性は、SNS自体がインターネット上に構築されているため、インターネットの特性と同じと考えることができます(図 1-5)。このような特性から、もしインターネット上でトラブルが発生した場合には、情報の拡散を最小限に食い止めるため、早急に対応しなければなりません。

一方、文字や顔文字でメッセージをやりとりする場合には、その文章にも十分に配慮する必要があります。コミュニケーショントラブルの多くは、文字のみのコミュニケーションによって誤解が生じたことが、現実の人間関係に直接反映されたときに発生しています。特に、SNSの場合、実際のグループとインターネット上のグループとの関連が強いため、この問題が多発しています。

- ・ 文字、音声、写真、動画などを送ることができる。
- ・ 誰でも見ることができる。
- ・ 情報が一瞬で拡散する。
- ・ 発信した情報は消せない。
- ・ 匿名ではない。
- ・ 間違った情報がある。

図 1-5 インターネットの特性

1.4.2 SNSの機能

SNS上で実現される機能は様々です。主なものとして図 1-6 のようなものが挙げられますが、さらに、次々と新しい機能が増えています。こうした機能を理解したうえで、トラブル防止のための指導をしていく必要があります。

- ・ 自分のプロフィールを公開する。
- ・ 日記を書く。
- ・ 掲示板を読み書きする。
- ・ 同じ趣味の人を探す。
- ・ 他の人とコミュニケーションをとる。
- ・ ゲームをする。
- ・ 写真を撮る、加工・修正する、公開する。
- ・ 動画を撮る、編集する、公開する。
- ・ 無料で通話したり、メールやメッセージをやり取りしたりする。
(ミニメール、チャット等)
- ・ 自分の分身となるキャラクター（アバター）を作成、公開する。

図 1-6 SNSの主な機能

児童生徒が利用するSNSやゲーム機において使用される言葉を次に示します。

○IDナンバー、フレンドコード

他の人とコミュニケーションをとるために個人を識別する手段として、IDナンバーや、3DS等で使われるフレンドコードがあります。これらは、個人や端末に一意的に（一対一対応で）与えられ、やり取りをしたい相手のIDやフレンドコードを自分の端末に登録することによって、メッセージのやり取りができるようになります。自分のIDをインターネットの掲示板やSNSのプロフィール

欄等に掲載することによって、知らない人から連絡をもらったり、知らない人に連絡をしたりすることが可能となります。ただし、LINE などいくつかのSNSでは、登録や検索するための年齢制限があり、18歳未満はIDの登録ができなかったり、検索時に表示されなかったりするようになっています。

○スタンプ

SNSのメッセージに挿入する画像のことで、簡単なメッセージやそのときの気分や感情を表すものです（図 1-7）。頻繁に使うメッセージを送る際にスタンプを送信するだけでコミュニケーションが成立することもあります。



図 1-7 スタンプの例

○アイテム

主にゲームで出てくるキーワードで、ゲームを有利に進めるための仮想的な道具などを指します。例えば、より強い武器や防御力の高い防具、新たな仲間を手に入れるためのガチャガチャ（ガチャ、ガチャポンなどとも言われます）を回すためのコインの代わりに使うものなどがあります。アイテムには、無料で手に入れられるものと有料のものがあり、有料のものはクレジットカードやプリペイドカード等を使い購入手続きをします。

○ハッシュタグ

同じ趣味の人を探すために使われる機能として、「ハッシュタグ」があります。多くのハッシュタグは、「#ワールドカップ」のように、「#」の後にキーワードを付加し、日記や画像と共に登録します。SNSには、ハッシュタグを検索する機能があり、共通の話題やイベント等をキーワードとして検索することで、同じ趣味をもつ人たちとつながることが可能となります。

SNSに登録（投稿）した情報は、SNSやその設定により、自分1人だけでしか見えないような状態から、世界中の誰でも見られるような状態まで、情報を発信する範囲を変えることができます（図 1-8）。主なSNSの公開範囲は次のように表すことができます。このような公開範囲を適切に設定することによって、意図しない情報公開を防ぐことができます。

- ・ 自分一人だけ
- ・ 1対1
- ・ 登録したグループ内
- ・ 登録した友達全て
- ・ 国内
- ・ 世界中

図 1-8 情報発信の範囲

Facebook や Twitter は基本的に世界中に公開されるため、不適切な情報発信（p.14 事例1）につながる可能性があります。また、グループ内でのトークなどは外部から見えないため、誹謗中傷（事例2）や、いじめ（事例5）につながり、大人の知らないうちに、子どもたちの中で、問題が深刻化する場合があります。

1.4.3 利用規約

SNSを初めとした、インターネット上の多くのサービスでは、その利用規約が決められています。利用規約の例として、図 1-9 利用規約の例のようなものがあります。

- ・ 本サービスに投稿した画像は、投稿者が責任をもつこととする。
- ・ 本サービスに投稿した画像は、第三者が加工・修正を含め自由に利用できる。
- ・ 本サービスは、1か月間無料で利用できる。
- ・ 利用契約は、申し出がない限り自動で更新される。

図 1-9 利用規約の例

このような利用規約のサービスの場合、自分が投稿した画像等を、第三者がどのような目的に利用しても、自分が許可したこととなります。よって、このような利用規約のサービスに投稿する場合には、どのような画像を投稿するか十分に考える必要があります。さらに、当初は無料で使用できますが、その後は自動で費用が発生し、キャッシュカード等から引き落としが行われてしまう場合もあります。インターネット上のサービスを利用する前には、必ず利用規約を確認し、その内容によって利用方法を考える必要があることを指導することが大切です。

1.4.4 SNS等新規サービスチェックリスト

今後、インターネット上に新しいサービスが提供されたとき、どのような点に注意して、児童生徒を指導すればよいでしょうか。次のような項目をチェックしてみましょう。このようなチェックを行うことで、新しいサービスの特性を理解します。特に、「不明」「分からない」にチェックが入った項目がある場合には、注意する必要があります。

番号	項目	内容
1	費用	<input type="checkbox"/> 購入 <input type="checkbox"/> 月額／年額 <input type="checkbox"/> 無料 <input type="checkbox"/> 月 1,000 円以下 <input type="checkbox"/> 月 5,000 円未満 <input type="checkbox"/> 月 5,000 円以上 <input type="checkbox"/> 月 10,000 円以上 <input type="checkbox"/> 無制限
2	アイテム課金	<input type="checkbox"/> なし <input type="checkbox"/> アイテム <input type="checkbox"/> スタンプ <input type="checkbox"/> 分からない <input type="checkbox"/> その他 ()
3	運営元・開発元	<input type="checkbox"/> 分からない <input type="checkbox"/> 国内 <input type="checkbox"/> 国外 <input type="checkbox"/> 個人 <input type="checkbox"/> 企業
4	個人データの利用	<input type="checkbox"/> 利用しない <input type="checkbox"/> 氏名 <input type="checkbox"/> 電話番号 <input type="checkbox"/> 住所 <input type="checkbox"/> 写真・動画 <input type="checkbox"/> メールアドレス <input type="checkbox"/> ID <input type="checkbox"/> 分からない
5	データ流出の可能性	<input type="checkbox"/> ない <input type="checkbox"/> ある <input type="checkbox"/> 分からない
6	影響範囲・閉鎖性	<input type="checkbox"/> 自分自身のみ <input type="checkbox"/> 自分で設定した友達 <input type="checkbox"/> 自分が所属しているグループ <input type="checkbox"/> 日本国内 <input type="checkbox"/> 世界中 <input type="checkbox"/> 分からない
7	コミュニティ性※	<input type="checkbox"/> なし <input type="checkbox"/> 閲覧のみ可 <input type="checkbox"/> 書き込み可
8	機能	<input type="checkbox"/> 掲示板 <input type="checkbox"/> ブログ <input type="checkbox"/> チャット <input type="checkbox"/> 電話 <input type="checkbox"/> メール <input type="checkbox"/> 出会い <input type="checkbox"/> 写真投稿 <input type="checkbox"/> 動画投稿 <input type="checkbox"/> 写真撮影
9	利用可能端末	<input type="checkbox"/> フィーチャーフォン（ガラケー） <input type="checkbox"/> スマートフォン <input type="checkbox"/> タブレット <input type="checkbox"/> パソコン <input type="checkbox"/> 携帯音楽プレイヤー <input type="checkbox"/> 携帯ゲーム機 <input type="checkbox"/> 据え置き型ゲーム機
10	違法性	<input type="checkbox"/> 合法 <input type="checkbox"/> 分からない <input type="checkbox"/> 違法なものを含む <input type="checkbox"/> 違法
11	利用規約	・投稿・掲載内容の責任の所在 <input type="checkbox"/> 投稿者本人 <input type="checkbox"/> サービス提供者 <input type="checkbox"/> その他 () ・投稿・掲載内容の第三者の利用 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 投稿者の承認が必要 <input type="checkbox"/> 不可

※コミュニティ性：インターネット上で、特定の目的や話題について交流するなど、共通の関心を持ちメッセージのやりとりを行う性質のあるものをさす

1.5 写真・動画の危険性

1.5.1 位置情報

デジタルカメラやスマートフォン、タブレット端末等で撮影した写真や動画には、位置情報（ジオタグ）が記録されることがあります。現在、これらの機器の多くにGPS機能が内蔵されており、緯度及び経度を写真に埋め込むことによって、撮影場所を記録することができます。これらの情報や、写真に写り込んだ背景から、個人の住所や学校名を特定することが容易にでき、つきまとい等の犯罪につながる危険性があります。なお、この位置情報を **Google Map** のストリートビューに入力することで、発信者の自宅の写真を見ることが可能です。写真をSNSに投稿したり、知らない人に送信したりすることは非常に危険であることを児童生徒に伝える必要があります。

iFID GPS	
北緯(N)or 南緯(S)	北緯
緯度(数値)	36度 36分 53.43秒
東経(E)or 西経(W)	東経
経度(数値)	139度 51分 48.36秒
高度の単位	海拔基準
高度(数値)	169m
GPS時間	3時 52分 23秒
速度の単位	キロメートル
速度(数値)	0/1
撮影した画像の方向の単位	真方位
撮影した画像の方向(数値)	126307/529
目的地の方角の単位	真方位
目的地の方角(数値)	31087/529
不明	2015:02:13

図 1-10 ジオタグの例（栃木県総合教育センターで写真を撮った場合）

1.5.2 顔写真

現在では、コンピュータによる顔写真の認識精度が非常に高くなっています。撮影した写真をSNSに登録すると、その写真に写っている顔の部分を抽出し、その顔写真を使って自動的にインターネット内を検索し、インターネット上でヒットした場合、その人の名前を表示する機能があるものもあります。このように、顔写真は、氏名とつながることがあるため、自分の顔写真はもちろんのこと、友達と一緒に撮影したような他人の顔写真の取り扱いにも注意しなければなりません。鮮明な顔写真は、大切な個人情報につながる可能性が高いことを児童生徒に伝える必要があります。

1.6 プリペイドカード（電子マネー）

プリペイドカード（電子マネーとも呼ばれます）は、コンビニエンスストアや家電量販店、オンラインショップ等で購入し、そのカード内やインターネット上のサービスに金額（ポイント）がチャージできるカードのことです。1,000 円程度のものから販売されているため、児童生徒でも比較的簡単に購入することができます。

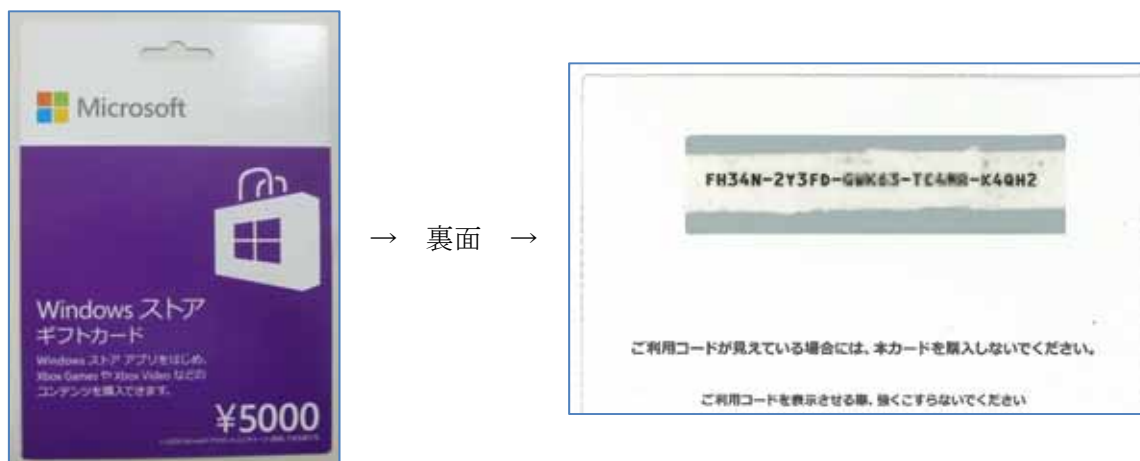


図 1-11 プリペイドカードの例

プリペイドカードの裏面に記載された「利用コード」を、該当サービスの **Web** ページに入力することによって、アプリケーション（アプリ）やゲームのアイテムを購入することができます。利用コードは、数字やアルファベット 16～25 文字程度を並べた文字列で、コインで削ったり、ラベルをはがしたりして見るできるようになっています。利用コードを入力すればお金の代わりにするという特性から、スマートフォンやデジタルカメラで利用コードを撮影して、その画像を送信すれば、容易に送金することができます。

第2章 ネットトラブル事例

下表は、平成26年度に本県の小学校、中学校、高等学校、特別支援学校で把握したネットトラブルの校種別発生件数の多いものから示しています。

順位	小学校	中学校	高等学校	特別支援学校
1	誹謗中傷	誹謗中傷	不適切な情報発信	高額請求
2	不適切な情報発信	不適切な情報発信	誹謗中傷	脅迫
3	コミュニケーション トラブル	コミュニケーション トラブル	なりすまし	不適切な情報発信
4	脅迫	脅迫	コミュニケーション トラブル	誹謗中傷
5	ネットいじめ	誘い出し・つきまとい	個人情報の発信	ネット依存

この章では、教職員が知っておくべきネットトラブルの主な10の事例を示します。両開き2ページで1事例の構成で、左ページは事例、右ページは教師用資料です。各事例は、イラストを用いてトラブル内容をイメージしやすいようにしてあります。教師用資料には、それぞれの事例についての「同様の事例」、「未然防止」等を示しています。なお、「未然防止」については、左ページの事例に当てはまることだけではなく、その他の事例も想定して示しています。

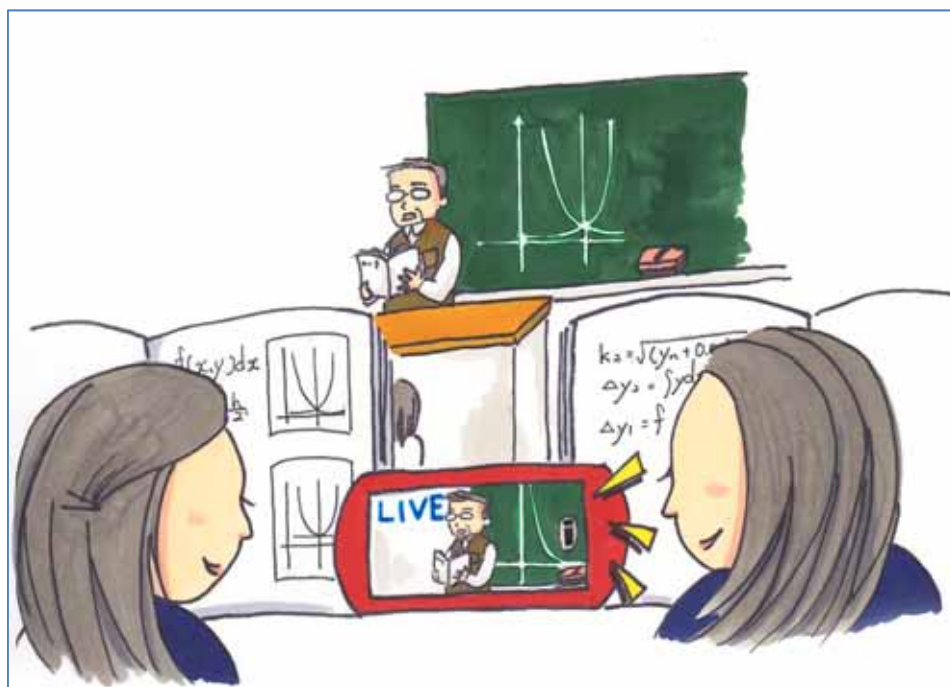
これらの事例を参考にして、情報モラル教育力を身に付け、特別活動、総合的な学習の時間や、朝の会や帰りの会、HRなどで話題にし、児童生徒に考える機会を与えましょう。

また、入学式（オリエンテーション）や保護者会の折などに時間を確保して、情報モラル教育に関する学校の方針やネットトラブルの現状について保護者に伝えることも大切です。

事例 1 不適切な情報発信



- ◆ 中学男子生徒と女子生徒が、LINE に、小学校の卒業アルバム的一部分を撮影した画像等を掲載した。さらに、それらの画像を加工したり、画像に悪口を付け加えたりして、再度掲載した。



- ◆ 高校女子生徒2名が、授業中にスマートフォンを使い、動画を Twitcasting (ツイキャス) を使用しライブ送信した。

同様の事例

不適切な情報発信 ～ 実名の書き込み ～

- ◆小学生Aが、LINE に友人Bの実名とBの好きな児童の名前を書き込んだことから、トラブルになった。

不適切な情報発信 ～ 写真・動画の投稿 ～

- ◆中学生Cが、同じクラスのDの顔写真を無断で掲示板に載せた。
- ◆小学生Eが、同じクラスのFとケンカになった。その様子をEが携帯音楽プレイヤーを使って動画を撮り、集団で一人をいじめているような動画に編集して、動画配信サイトに掲載した。

不適切な情報発信 ～ わいせつ画像 ～

- ◆中学男子生徒Gが、女子生徒Hに対し、わいせつな内容をLINEに載せたり、メールを送ったりした。さらに、Hにわいせつな画像を送るようにしつこく要求した。
- ◆中学女子生徒Iと男子生徒Jが、お互いに裸の画像をメールに添付して送信し合った。

不適切な情報発信 ～ 個人情報の発信 ～

- ◆外部の人から「そちらの生徒が、YouTube に個人の身元が特定されるような動画を投稿している」という情報が寄せられた。
- ◆中学女子生徒Kが、友人と飲酒している写真をTwitterに載せた。

未然防止

匿名による気軽な投稿が、誰かの心を傷つけたり、ときには犯罪にもつながってしまったりすることを十分に理解させます。自らが加害者にならないための心構えとして、日常のモラルに加え、次のようなことを指導します。

- ・いたずらの犯罪予告なども、犯罪として罪に問われる可能性があること。
- ・匿名でも、法的手段によって発信者を特定できること。
- ・精神的な被害や金銭的な被害を与えた場合は、損害賠償（与えた損害を金品によって弁償すること）を請求される可能性があること。

誰かの写真や動画を無断で撮影すれば、ネットに掲載しない場合でも、「肖像権の侵害」となることも伝えます。

また、被害を受けた場合の対応法も、あらかじめ指導しておくことが大切です。

- ・被害を受けた場合は、すぐに大人に相談すること。
- ・校内で迅速に事態の收拾を図ること（p.34 参照）。
- ・名誉毀損やプライバシー侵害として裁判所に訴えることができること。

保護者に対しても、このような事例やスマートフォン・ゲーム機等を利用する上での心構えや学校の方針を、入学式や保護者会等で伝えておく必要があります。

事例 2 誹謗中傷



- ◆ 中学女子生徒Aが LINE で女子生徒数名から本人と分かるような隠語を用いて「うざい」「大嫌い」などの悪口を書き込まれた。Aはその後学校を休んだ。



- ◆ 中学男子生徒2名が同じクラス的女子生徒の動画を撮影し、誹謗中傷した文字を添えて、YouTube に投稿した。

未然防止

気軽な投稿が、ときに犯罪にもつながってしまうことを十分に理解させ、自らが加害者にならないための心構えを伝えましょう。匿名による投稿であっても、本人に直接言えないようなことはインターネットでも言わないことや、誰かが傷つくことを投稿しないように指導することが必要です。そのためには、インターネット上に発信されたときの相手の立場に立って考えるといった学習が有効です。

- ・いたずらの犯罪予告なども、犯罪として罪に問われる可能性があること。
- ・匿名でも、法的手段によって発信者を特定できること。
- ・精神的な被害や金銭的な被害を与えた場合は、損害賠償（与えた損害を金品によって弁償すること）を請求される可能性があること。

法的にも、傷害罪や名誉毀損罪などに問われる可能性があること具体的に伝えます。

◆「死ぬ」「ウザイ」「キモイ」などの言葉をメールで送る。

◆相手になりすまして掲示板にウソの書き込みをする。

これらの言葉や書き込みは、人の体や心を傷つけることになります。

⇒ **傷害罪**（刑法第 204 条）

〔15 年以下の懲役、又は 50 万円以下の罰金〕

◆相手について事実ではないうわさを掲示板に書き込む。

◆相手の個人情報を掲示板に書き込む。

これらの書き込みは、書き込まれた人は「ダメな人」「悪い人」であると他の人に思わせてしまうことになります。

⇒ **名誉毀損罪**（刑法第 230 条）、**侮辱罪**（刑法第 231 条）

〔3 年以下の懲役もしくは禁錮、又は 50 万円以下の罰金〕

〔拘留、又は科料〕

また、被害を受けた場合の対応法を指導することも大切です。例えば、メールを消去しないなどの対応法の指導自体が、安易な発信を防止することにつながります。

- ・被害を受けた場合は、すぐに大人に相談すること。
- ・誹謗中傷されたメールは、消去しないこと。
- ・校内で迅速に事態の收拾を図ること（p.34 参照）。
- ・名誉毀損やプライバシー侵害として裁判所に訴えることができること。

事例3 コミュニケーショントラブル



◆ 中学女子生徒が、勉強中に LINE の通知が頻繁にあり、集中できずに困った。



◆ Twitter に「あなたと同じ高校に行きたくない」と中学女子生徒が書き込んだ。それを見た別の女子生徒は、自分のことを言われていると思って不安になり、元気がない日が続いた。



◆ 中学女子生徒Aのメッセージの返信が遅いので、同クラスの女子生徒Bが怒ってしまい、口を聞いてくれなくなってしまった。知り合いの生徒Cにトラブルの仲裁に入ってもらったため、BのIDをCに教えたが、そのことでまた怒りを行った。

未然防止

コミュニケーション手段の特徴として、次のようなものがあります。これらのことを理解させ、適切な手段の選択や表現ができるよう指導する必要があります。

手段	対面	電話	メール・メッセージ
内容	言葉 声色 表情・しぐさ	言葉 声色	文字 絵文字
手間	場所と時間を 共有	時間を共有	場所と時間を 問わない

具体的な例として、下のイラストのように、同じ言葉（文字）でも、意味が逆になることがあります。相手の表情が分かればその意図は伝わりますが、文字や顔文字だけのコミュニケーションでは、うまく相手に伝わらないことがあることを指導します。



また、インターネットの特性から、メールやメッセージを送ったり SNS や掲示板に書き込んだりするときには、次のようなことを意識させる必要があります。

- ・自分が書かれて嫌だと思ふことは書かない。
- ・ネットへの書き込みは「永久に消せない」ことを常に考える。
- ・自分や他の人の個人情報（名前や顔写真、ID、メールアドレスなど）を、掲示板に書き込んだり、無断で他人に教えたりしない。
- ・すぐに返事が返ってこなくても気にしない。

これらのことから、児童生徒を指導する場合には、児童生徒自身が友達と話し合っテルールを作るよう指導することが考えられます。また、教職員も、児童生徒間の同調圧力（「互いに価値観が違わないこと」を強制的に確認すること）によって、LINE 等のやり取りをやめたくてもやめられない状況があることを理解するとともに、機会を逃さず指導することが必要です。

事例4 脅迫



- ◆小学男子児童が LINE のグループを立ち上げ、自分の意に沿わない発言に対して「死ぬ」「殺すぞ」などの暴言を繰り返し投稿していた。



- ◆小学男子児童Aが、男子児童Bに対し、Bの持っているゲーム機を貸してほしいと LINE で連絡した。その際、「持ってこなかったら殺す」というような内容も一緒に送った。

未然防止

自分の書き込みや行為が、相手にどのように伝わり、どのような感情を持たれるかを考えさせることが重要です。また、以下のように、「殺す」などの言葉を送るだけでも脅迫であり、さらに金品等を要求すると強要罪となります。脅迫やストーカー行為は明らかに犯罪であることも伝える必要があります。

◆「殺す」「刺す」「殴る」「何をするか分からない」などの言葉を送る。

これらの言葉や書き込みは、自分又は親族の生命、身体、自由、名誉、財産に対し害を加えるという意味になり、人を脅すこととなります。

⇒ **脅迫罪**（刑法第 222 条）

[2 年以下の懲役、又は 30 万円以下の罰金]

◆「殺す」「殴る」などの言葉で脅して、金銭や物品を要求する。

このような行為は、脅迫することで、人に義務のないことを行わせたり、人の権利行使を妨害したりすることにつながります。

⇒ **強要罪**（刑法第 223 条）

[3 年以下の懲役]

◆嫌がらせ電話をかけ続ける。

このような行為は、相手の人の精神を衰弱させることにつながります。

⇒ **傷害罪**（刑法第 204 条）

[15 年以下の懲役、又は 50 万円以下の罰金]

◆面会や交際を要求する。

◆電話やメッセージで「死ね」などの乱暴な言葉や、卑わいな言葉を告げる。

恋愛感情が満たされなかったことにより、これらの行為を行った場合、ストーカー規制法に抵触します。

⇒ **つきまとい等の禁止**（ストーカー規制法第 3 条）

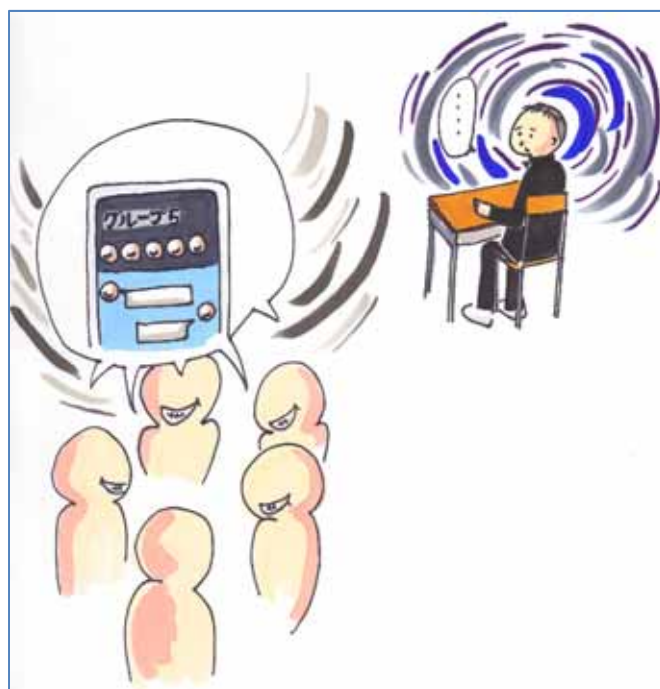
[警告、6 か月以下の懲役、又は 50 万円以下の罰金]

※参考：警視庁ホームページ

<http://www.keishicho.metro.tokyo.jp/seian/stoka/stoka.htm>

このような脅迫メールを受け取った場合には、すぐに家族や教職員に相談するように、日頃から伝えておきましょう。証拠として問題のメールを残しておくことも大切です。

事例5 ネットいじめ



- ◆中学生の生徒たちが、ある男子生徒Aにだまって LINE にグループを作り、悪口のやり取りをしていた。それを知ったAは、自分が仲間外れにされていると感じた。



- ◆小学男子児童Bが携帯ゲーム機で、同じクラスの女子児童Cをおかしな顔でキャラクター化し、ネットの掲示板に載せた。それに対し、クラスの複数の男子児童がCをからかうようなコメントを載せた。

未然防止

グループに特定の児童生徒を入れなかったり、インターネット上でからかうようなメッセージをやり取りしたりすることによって、被害者が疎外感や嫌がらせを受けていると感じることがあることを指導し、被害者の心情を考えさせることが大切です。いじめ防止対策推進法の第二条においても、いじめは、「インターネットを通じて行われるものを含む」と定義されており、同時に第十九条では「インターネットを通じて行われるいじめに対する対策の推進」が掲げられています。

また、LINE のグループは外部から閲覧することができないため、いじめを発見することが困難となります。普段から家庭と連携して児童生徒をよく観察することが必要です。その際のポイントを以下に示します。

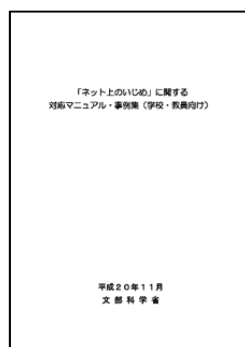
いじめのサイン（観察のポイント）

- ・スマートフォンや携帯電話の着信があるとびくびくする。
- ・スマートフォンや携帯電話の着信があっても確認しない。
- ・登校を渋る。
- ・朝から眠いと訴える。
- ・学習用具の忘れ物が多い。
- ・他学年の児童生徒とばかりメッセージをやり取りしたり、遊んだりする。
- ・食事の量が極端に減る／増える。
- ・行事が近づくと体調不良になる。



指導上参考となる資料

- ・「いじめ」の理解と対応（H24.12 栃木県教育委員会）
<http://www.pref.tochigi.lg.jp/m04/education/gakkoukyouiku/seitoshidou/documents/ijime24.pdf>
- ・「ネット上のいじめ」に関する対応マニュアル・事例集（H20.11 文部科学省）
http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/20/11/08111701/001.pdf
- ・いじめ問題に対応できる力を育てるために（H26.2 東京都教育委員会）
http://www.kyoiku.metro.tokyo.jp/press/2014/pr140227b/pdf_0.pdf



事例6 誘い出し・つきまとい



- ◆ 中学女子生徒Dが、LINEによって知り合った成人男性と連絡を取り、旅行に出かけ、わいせつな行為をされた。母親が警察に通報し、保護された。
- ◆ 高校女子生徒Eと以前からネット内で交流のあった成人男性が、学校祭の日に学校の前で3時間以上待っていた。



- ◆ 中学男子生徒Aが、交際を断られた同級生の女子生徒Bとその友人Cに対して憎しみを感じ、BとCに嫌がらせメールを何度も送信した。

未然防止

インターネット上のやり取りは、相手の顔や表情が見えないため、相手の人物像を自分に都合よく想像してしまうことが、事件に巻き込まれる要因となっていることを理解させる必要があります。また、実際に会った後に脅迫されて再度会うことを要求されたりすることがあります。このような被害に遭わないためにも、インターネットで知り合った人とは絶対に会わないことを指導する必要があります。

また、インターネット上で知り合った人だけでなく、友人・知人・恋人であっても、下着姿や裸の写真・動画を撮影された場合、「リベンジポルノ」（別れた元恋人等の裸の写真や動画をインターネットに流出させる嫌がらせのこと）の原因となる可能性も考えられます。このような被害に遭わないために、写真・動画を不用意に撮影して送信したり、撮影されたりしないよう指導する必要があります。

被害防止のポイント

- ・ 個人情報を公開しない
- ・ インターネットで知り合った人とは絶対に会わない
- ・ 下着姿や裸の写真・動画を撮影して送信したり、撮影されたりしない
- ・ 困ったことがあったら、すぐに大人に相談する

一方で、嫌がらせのメールを送り続けたりメッセージで乱暴な言葉を送ったりすることで、相手の心を傷つけたり恐怖を味わわせたりすることによって、加害者となることもあります。このような犯罪にもつながることは、絶対にしないように指導する必要があります。

◆嫌がらせ電話をかけ続ける。

このような行為は、相手の人の精神を衰弱させることにつながります。

⇒ **傷害罪**（刑法 204 条）

〔15 年以下の懲役、又は 50 万円以下の罰金〕

◆面会や交際を要求する。

◆電話やメッセージで「死ね」などの乱暴な言葉や、卑わいな言葉を告げる。

恋愛感情が満たされなかったことにより、これらの行為を行った場合、ストーカー規制法に抵触します。

⇒ **つきまとい等の禁止**（ストーカー規制法第 3 条）

〔警告、6 か月以下の懲役、又は 50 万円以下の罰金〕

◆別れた元恋人等の裸の写真や動画をインターネットに流出させる。

◆裸の写真等を拡散目的で LINE のグループ等に掲載する。

これらの行為はリベンジポルノに該当します。

⇒ **公表罪**（私事性的画像記録提供被害防止法第 3 条）

〔3 年以下の懲役、又は 50 万円以下の罰金〕

⇒ **公表目的提供罪**（私事性的画像記録提供被害防止法第 3 条 3）

〔1 年以下の懲役、又は 30 万円以下の罰金〕

事例7 なりすまし・詐欺



- ◆小学生Aが通信ゲームのチャット機能を使い、偽名を名乗って、友達の悪口やいたずらの書き込みを行った。



- ◆高校男子生徒Bが、知り合いの女性の画像を無断で使用し、架空の名を使って出会い系サイトに入会した。援助交際を装い、複数の者から電子マネーで金銭をだましとった。

同様の事例

- ◆高校生Cが自校の職員になりすまし、Twitter に職員の写真を掲載した上で、卑わいな内容の文章を複数回にわたり掲載した。
- ◆高校男子生徒Dに、知り合いのEから LINE に「〇万円振り込んでくれ。」とメッセージが入った。電子マネーを購入し、画像でカード番号を送った。後日、Eに確認をとると、「そのような LINE は送っていない。」と返信がきた。

未然防止

なりすましとは、他人の名前やID、パスワード等を利用して他人のふりをし、インターネットに書き込んだり、ゲームをしたりすることです。これらの行為により、被害者にもどのような心理的被害、金銭的損害が出るかを考えさせることが大切です。インターネットは、多くの場合匿名ではなく、裁判所からの命令があれば、プロバイダの記録から書き込みを行った人物を特定できること、他人の名前を使用して嘘の書き込みをしたり、事実ではないうわさを掲示板に書き込んだりすることは、その情報が永久に消えないばかりでなく、傷害罪や名誉毀損罪となることなどを伝えます。さらに、他人のIDやパスワードを利用してログインすることも、不正アクセス禁止法で禁じられています。

◆相手になりすまして掲示板にウソの書き込みをする。

これらの言葉や書き込みは、人の体や心を傷つけることとなります。

⇒ 傷害罪 (刑法 204 条)

[15 年以下の懲役、又は 50 万円以下の罰金]

◆他人のIDやパスワードを利用してゲームをする。

インターネット上のサービスに不正にログインすることは、不正アクセス禁止法違反となります。

⇒ 不正アクセス行為の禁止 (不正アクセス行為の禁止等に関する法律第3条)

[3 年以下の懲役、又は 100 万円以下の罰金]

◆電子マネーのカード番号の画像を送るように依頼し、金銭をだまし取る。

金銭をだまし取る行為は詐欺罪に当たります。

⇒ 詐欺罪 (刑法 246 条)

[10 年以下の懲役、犯罪によって得たものは没収又は追徴]

なりすましの被害に遭わないためには、自分のIDやパスワードを慎重に設定し、管理する必要があることを指導します。

パスワードの設定・管理

- ・短くて単純な文字列や、誕生日などから推察されるような文字列にしない
- ・複数のサービスで同じ文字列を使わない
- ・他人に教えない

事例8 ネット依存



- ◆小学男子児童Aが、夏休みにパソコンからオンラインゲームや LINE を始め、そのうち昼夜逆転した。学校が始まってからもやり続け、生活習慣が崩れ、学校を休むようになった。家庭でパソコンを使えないようにすると、Aは奇声をあげ、暴力を振るった。



- ◆中学男子生徒が、スマートフォンを買ってもらって以降、ゲームアプリや動画投稿アプリをインストールし、長時間使用していた。保護者が注意してもまったく聞かず、依存症が心配となる状況となった。

対 応 例

ネット依存とは、多くの場合、そのことが問題であることを本人は分かっているが、自分ではコントロールできず、どうしてもやめられない状態のことです。特に、ゲーム機やネット環境を無理に取り上げようとする、周囲に暴力を振るったりして、ゲームやネット閲覧を続けようとする場合があります。このような場合には、専門の病院に相談することなどを検討する必要があります。

未 然 防 止

まず、ネット依存により起こりうる問題を理解させることが必要です。

ネット依存により起こりうる問題

精神面	昼夜逆転・睡眠障害・ひきこもり など
身体面	視力低下・運動不足・頭痛・腰痛・腱鞘炎 など
学業面	成績低下・留年・退学 など
経済面	浪費・借金 など
家族関係・対人関係	友人関係の悪化・友人を失う など

※独立行政法人国立病院機構久里浜医療センターhttp://www.kurihama-med.jp/tiar/pdf/20120403_no1_workshop_report1.pdf より

その上で、ネット依存にならないよう家族で話し合ってルールを決めることが重要です。

家 ゲームのルール(例)

ゲームは1日1時間以内にする
ゲームをしない日を週に1日つくる
ゲームをしないときは、家の人にあげる
ゲーム機はリビングで使う
お金のかかるアイテムは買わない
ルールが守れないときは、1週間禁止とする

家 スマホのルール(例)

1日 時間までにする
時以降はスマートフォンの電源を切る
スマートフォンの充電器はリビングに置く
食事中は使用しない
週に1度、保護者が通信内容をチェックする

これらのルールを決めた上で、

文章化し、紙に書いて、見えるところに貼っておく

ことによってその効果があがります。このようなルールを決めた後は、自分で規律を守るように指導することが大切です。

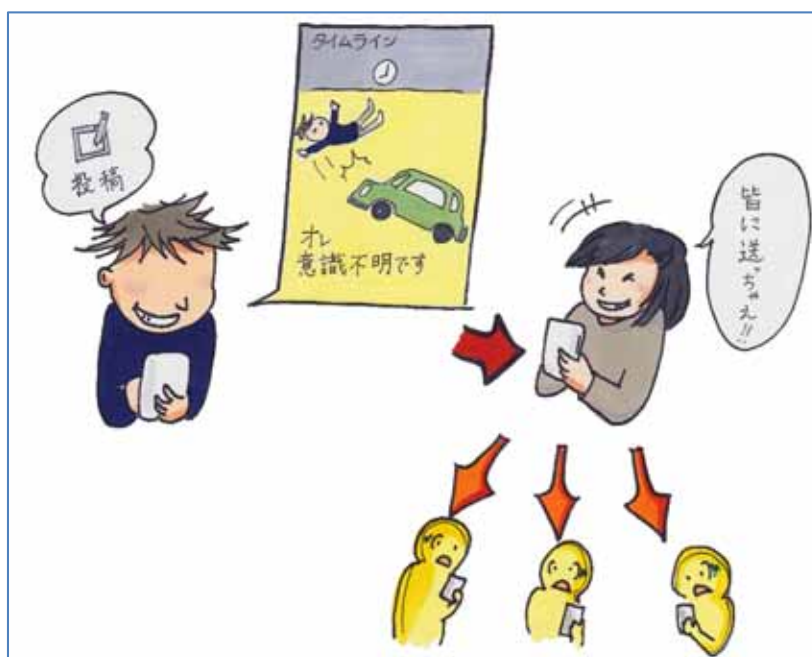
【コラム】 ネットの利用時間と規範意識、成績の関係

栃木県総合教育センターで平成 27 年度に実施した「栃木の子どもの規範意識調査」によると、「パソコン、スマートフォン、ゲーム機などで他人と交流している時間」の長さ、「規範意識」との間に強い負の相関があるとの結果が出ました。

また、仙台市教育委員会が東北大学と共同で実施した「学習意欲の科学的研究に関するプロジェクト 平成 27 年度版」によると、「通信アプリの使用時間」と「数学の平均点」を分析した結果、「スマートフォンや携帯電話を長時間使用するといくら勉強しても成績が下がる」という結果が得られたとの報告がありました。

これらの結果からも、ネットの適切な利用が必要であることが分かります。

事例9 チェーンメール



- ◆ 中学男子生徒Aが、いたずらでスマートフォンのタイムラインに「自分が事故にあって意識不明だ。」と書き、女子生徒Bに送った。Bがこの内容に「みんなに知らせてほしい。」と付け加え、タイムラインに掲載したため拡散し、多くの生徒が反応した。



- ◆ 小学生Cのところへ他校の児童から、LINEで「連れ去られた彼女を探すために協力してください。1週間以内に10人に回してください。」と送られてきた。読み進めていくと、「10人に送らないと犯人または協力者と見なし、殺しに行く。」という文章が記載されていた。Cは、学校で指導されたことを思い出し迷ったが、怖くなって数名に送ってしまった。

未然防止

チェーンメールは、受け取った人が被害者となる一方で、他の人に送信した場合は自分が加害者となります。チェーンメールは、受信者に迷惑をかけるとともに、ネットワークに多大な負荷を与えることとなります。被害者にも加害者にもならないように、チェーンメールの指導に関しては、次の3点が考えられます。

1. どんなメールがチェーンメールかを理解させる。

「このメールを〇〇人に送らないと、不幸なことが起こります」

「スマートフォンのウィルスがはやっているので、みんなに知らせてください」

「このメールを止めると、あなたが△△万円支払わなければなりません」

「このメールを転送しなかったら、あなたの居場所が分かります」

など、不安をあおったり、脅迫の言葉を使ったりすることによって、特定の内容のメールやメッセージを多くの人に転送させようとしています。

2. チェーンメールがなぜ悪いのかを理解させる。

メールやメッセージを受け取った人が不安になったり、怖い思いをしたりすることがあります。このことは同時に、メールやメッセージを送った自分が加害者になることを表しています。また、このような連鎖が果てしなく続くことになり、被害者や加害者がねずみ算式に増えていきます。

3. チェーンメールの種類について理解させる。

チェーンメールには、恐怖系、幸福系、デマ系、宣伝・募集系、誹謗中傷（嫌がらせ）系など、様々なものがあり、これらの内容によって、人の善意や心の弱さを利用します。いずれの内容においても、複数の人に転送するように指示があります。

これらの特徴を理解させた上で、このようなメールは送信しないように指導し、また、チェーンメールを受け取った場合には、転送せず、削除するように指導することが大切です。また、どうしても心配で誰かに送信したい場合は、一般財団法人日本データ通信協会が提供している「チェーンメール送信用メールアドレス」(<http://www.dekyo.or.jp/soudan/chain/tensou.html>に掲載)などに送信する方法もあることを紹介します。

事例 10 高額請求



- ◆小学男子児童Aの母親が、スマートフォンを新しい機種に替え、古い機種は家に保管していた。Aが古い機種を密かに持ち出してインターネットに接続し使用したため、高額請求が来た。



- ◆小学男子児童が親のクレジットカード番号を覚え、携帯ゲーム機のオンラインショップに登録した。その後、ゲームソフトを大量にダウンロードして遊んでいたところ、合計で15万円以上の請求が来た。

未然防止

保護者に対して、ゲーム機、スマートフォン・携帯電話を使用する上での家庭でのルールを作るように伝えることが重要です。特に、高額請求となりやすい「有料サイトの閲覧」や「アプリの購入」、ゲーム上の「アイテム購入」（課金）、「ネットオークション」等、「有料のものを使用しない」ことを確認する必要があります。さらに、ゲーム機やスマートフォンに対しても、アプリ内で課金できないように、ペアレンタルコントロールを設定するよう伝えます。

同時に、クレジットカードや使用しているスマートフォン・携帯電話を適切に管理する必要があることを伝えます。特に、解約して使用していないスマートフォンや携帯電話でもインターネットを利用することはできますので、使用していない古いスマートフォン等がある場合には、それらの管理も必要であることを伝えます。

一方で、「〇日以内に〇〇万円振り込むように」などと画面に表示されるワン・クリック詐欺についても、児童生徒に注意するよう指導する必要があります。これらの画面が表示された場合でも、個人が特定されることはありません。慌てて支払ったり、相手業者に連絡したりしないようにします。また、最寄りの消費生活センターに相談することも可能です。

ご登録が完了いたしました。

ご利用ありがとうございます。引き続き動画・画像をお楽しみください。

あなたの会員登録が正常に完了しました。本日より3日以内
に下記口座に85,000円をお振込みください。

キャンペーン実施中！
通常料金 425,000円 ⇒ **85,000円**

※3日を過ぎますと、通常料金となりますので、お気を付けください

お客様の登録情報及び閲覧履歴は全て記録されています。支払期限を過ぎても入金を確認できない場合、未払い状態が続きますと、プロバイダ会社に対し法的な手段により情報開示を求めることがあります。

●● お客様のご登録内容 ●●	
※重要な内容ですので、印刷して保存してください	
振り込み番号	21596
ご登録時刻	2016年1月29日
お客様のIPアドレス	124.215.208.254
お客様のリモートホスト	124.215.208.254
お客様のプロバイダ	調査中
ご利用ブラウザ	Mozilla/5.0 (Windows NT 6.3; WOW64; Trident/7.0; rv:11.0) like Gecko
閲覧回数	3回

連絡先
栃木県瓦谷インターネット事業本部
電話:028-685-7208(担当:瓦谷)

第3章 トラブルへの対応

ネットトラブルへの対応は、インターネットの性質上、できる限り迅速に行わなければなりません。普段から、児童・生徒や保護者が、教職員に相談できるような体制を整えておくことが重要です。さらに、トラブルの概要が管理者に速やかに伝わり、適切な指導や対応ができるよう、指導・連絡体制も整備しておく必要があります。実際にトラブルが発生した場合の対応例を、以下に示します。

● 児童・生徒、保護者等から報告を受けた者

□ トラブル概要の把握

ネットトラブル概要報告				報告者名
いつ	平成 年 月 日 時 分			
どこで	<input type="checkbox"/> 携帯電話・スマートフォン <input type="checkbox"/> ゲーム機 <input type="checkbox"/> パソコン <input type="checkbox"/> その他 ()		<input type="checkbox"/> LINE <input type="checkbox"/> Twitter <input type="checkbox"/> Facebook <input type="checkbox"/> その他 ()	
誰が、誰と	被害者	加害者	関係児童生徒	
何を	<input type="checkbox"/> 不適切な情報発信 (<input type="checkbox"/> 画像・動画の掲載あり) <input type="checkbox"/> 誹謗中傷 <input type="checkbox"/> 個人情報の掲載 <input type="checkbox"/> コミュニケーショントラブル <input type="checkbox"/> 脅迫 <input type="checkbox"/> ネットいじめ <input type="checkbox"/> 誘い出し・つきまとい <input type="checkbox"/> その他 ()			
どのような状況で どうなったか (発信内容等)				

※児童・生徒指導に関する危機管理マニュアル作成資料(平成14年2月、栃木県教育委員会)を参考に作成

□ 報告

<input type="checkbox"/> 担任	<input type="checkbox"/> 学年主任	<input type="checkbox"/> 児童生徒指導部	<input type="checkbox"/> 情報担当者
<input type="checkbox"/> 教頭	<input type="checkbox"/> 校長	<input type="checkbox"/> その他 ()	

● 担任、学年主任、児童・生徒指導部、情報担当者等

□ 事態の收拾

- 書き込まれたページの保存 …… 今後の指導のため、証拠を残す。

<input type="checkbox"/> デジカメで画面を撮影	<input type="checkbox"/> プリントアウト	<input type="checkbox"/> スクリーンショット
<input type="checkbox"/> ファイルとして保存	<input type="checkbox"/> その他 ()	

- 書き込みの削除

<input type="checkbox"/> 書き込んだ本人に削除するよう指導	<input type="checkbox"/> 掲示板・サイト管理者へ依頼(※)
<input type="checkbox"/> プロバイダに依頼	<input type="checkbox"/> 警察・宇都宮地方法務局へ相談

※学校のパソコンを使用し、学校のメールアドレスから依頼を送信する。教職員個人の氏名や所属は記入しない。

□ 被害者への対応

- 面談や家庭訪問により、事実を確認する。(被害者の話をよく聞き、心のケアを行う)
- 事実を話したことに対する加害児童生徒からの報復行為への不安を払拭する。
- 必要に応じて、スクールカウンセラー等へ相談する。

□ 加害者への対応

- 事情をよく聞き取る。(被害者への仕返しであった場合も考えられるため)
- 情報モラルに関して指導し、自己の問題点に気付かせながら反省を促す。
 - ・何が問題なのかを認識していない場合があるため、丁寧に説明・指導する。
 - ・必要に応じて、保護者に携帯電話・スマートフォン・ゲーム機を預けて管理してもらったり、該当のサービスを解約したりするよう指導する。
- 被害者への謝罪。(被害者やその保護者の意向を尊重して行う)

□ 保護者への対応

- 被害者の保護者には、迅速に誠意をもって説明し、理解を得る。
- 加害者の保護者には、来校又は家庭訪問により、経緯を具体的な資料をもとに説明する。
- スマートフォンやインターネットの使い方について、学校と連絡を取り合いながら指導していくよう依頼する。
- 使っていないスマートフォンや携帯電話の管理、クレジットカードの管理を確認する。

□ 全児童生徒等への対応

- 画像等を受け取っている児童生徒がいる場合はすぐに対応する。
 - ・該当児童生徒の保護者へ連絡し、全員に該当画像等を消去するよう直接指導する。
 - ・不適切な内容や画像が含まれている場合、グループを解散させる。
- クラス・学年・学校全体に影響する場合には、集会等で説明し、同時に情報モラルについて指導する。
 - ・必要に応じて、全校アンケート等を行い、学校全体の状況を把握する。
 - ・クラスや学校全体で、スマートフォンやゲーム機の利用方法について話し合い、ルールを決める。
 - ・家庭でもスマートフォン・ゲーム機等を使う上でのルールを作るよう児童生徒を指導し、同時に保護者会等で通知・連絡したり、保護者同士での話し合いの機会を設けたりする。

第4章 資料

4.1 ネットトラブル発生状況

平成 26 年度に栃木県内で発生し、学校が把握したネットトラブルの状況について概説します。

・ 月毎の発生状況

年間を通じて、ネットトラブルが発生していることが分かります。

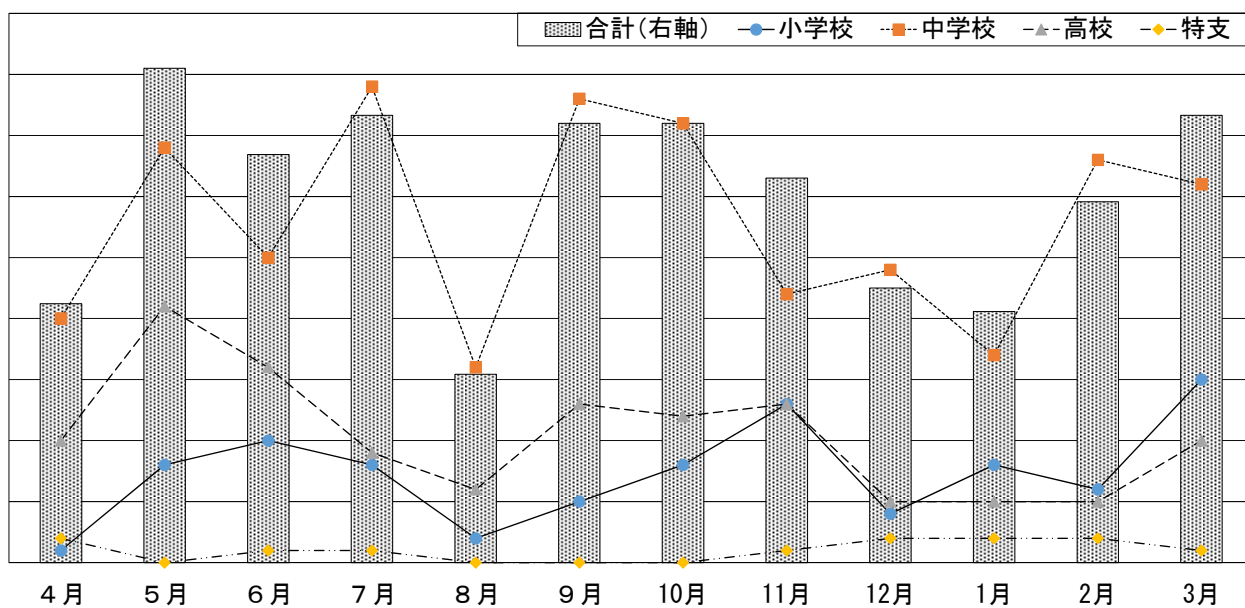


図 4-1 月毎の発生状況

・ 校種別発生校数

小学校で 15%、中学校、高等学校では 7 割の学校でトラブルが発生しています。

表 2 校種別発生校数と割合

	全校数	トラブル発生校数	割合
小学校	378	59	15.6%
中学校	165	113	68.5%
高等学校	68	49	72.1%
特別支援学校	15	5	33.3%
合計	626	226	36.1%

・トラブル内容別発生割合（校種別）

小学校、中学校では、不適切な情報発信やSNS等での誹謗中傷、コミュニケーショントラブル、高等学校では不適切な情報発信やSNS等での誹謗中傷が多くなっています。なお、特別支援学校は件数が少ないためグラフは省略しています。

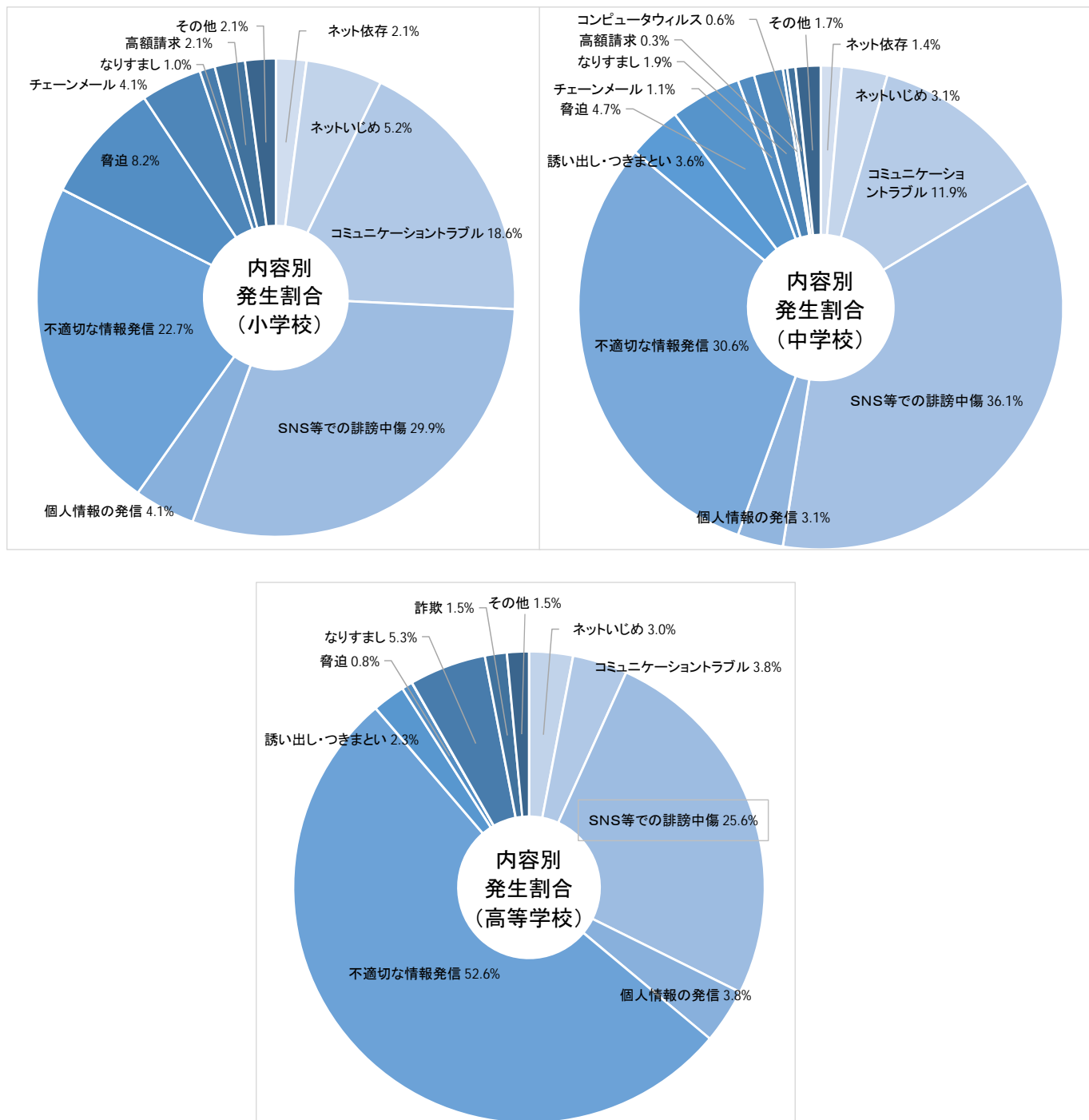


図 4-2 内容別校種別発生割合

・発生件数順（校種別）

表3 校種別発生件数順

順位	小学校	中学校	高等学校	特別支援学校
1	誹謗中傷	誹謗中傷	不適切な情報発信	高額請求
2	不適切な情報発信	不適切な情報発信	誹謗中傷	脅迫
3	コミュニケーション トラブル	コミュニケーション トラブル	なりすまし	不適切な情報発信
4	脅迫	脅迫	コミュニケーション トラブル	誹謗中傷
5	ネットいじめ	誘い出し・つきまとい	個人情報の発信	ネット依存

・発覚経緯

ネットトラブルに関しては、本人からの訴えが最も多く、保護者が発見した事例が2番目に多くなっています。ネットトラブルに関して保護者の役割は大きく、普段から保護者が児童生徒の様子を注意深く観察する必要があります。

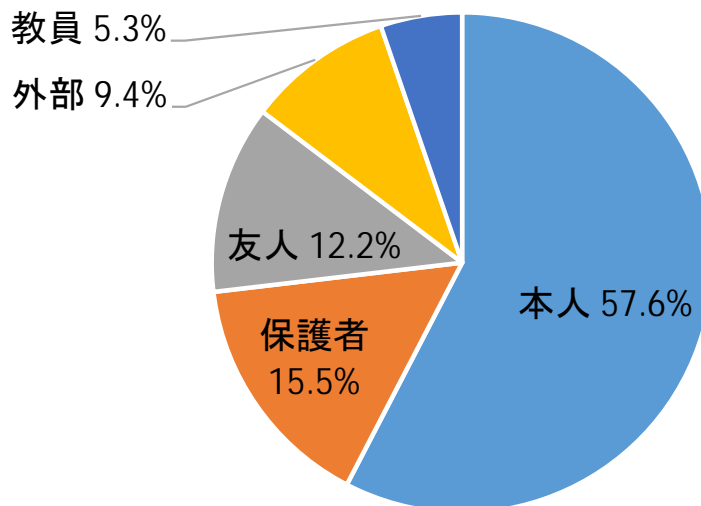


図 4-3 発覚経緯

・使用機器

スマートフォン、携帯電話、携帯ゲーム機、据置型ゲーム機でのトラブルが多くなっています。

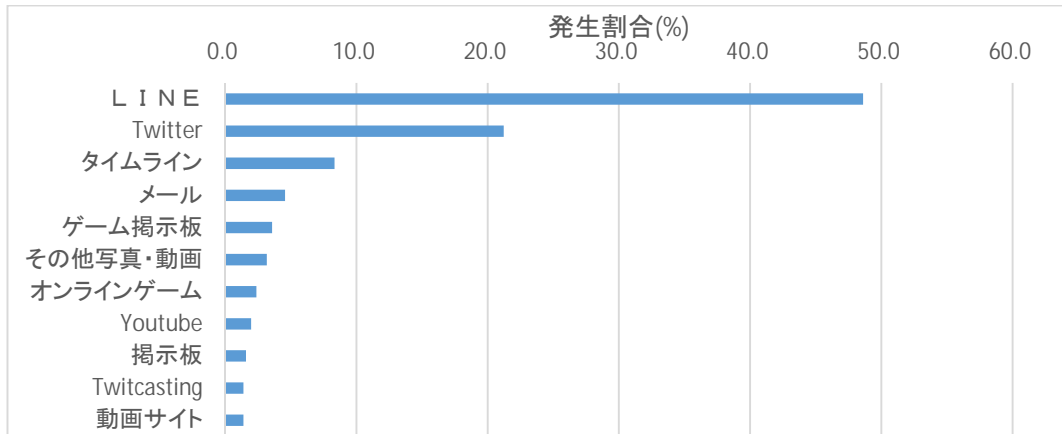
表4 使用機器

使用機器	事例数
スマートフォン	43
携帯電話	22
携帯ゲーム機	12
据置型ゲーム機	12
タブレット	3
携帯音楽プレイヤー	5

※特定できるもののみ集計

・使用サービス

トラブルが発生した媒体でサービスが特定できたもの全体に対し、LINE が約半数、次いで Twitter が約 2 割となっています。小学生でも LINE や YouTube を利用しています。



※トラブルが発生した媒体のうち、不明・未記入を除いたもの。
 ※1%以下は除いたため、合計は100%とならない。
 ※「タイムライン」は、複数のサービスに存在するため、別の集計とした。

図 4-4 トラブルが発生したサービス

・被害対象者

同学年及び同じクラスが 76.1%、異学年が 20.4%、教員への被害もあります。

表 5 被害対象者

	割合
同学年児童生徒	76.1%
異学年児童生徒	20.4%
教員	2.4%
その他	1.2%
計	100.0%

※不明・未記入を除いた割合
 ※その他は、「飲食店に居合わせた男性」等です。

4.2 栃木の子どもの規範意識調査より

栃木県総合教育センターでは、平成 27 年度、「栃木の子どもの規範意識調査」を実施しました。ここでは、その中から情報モラルに関する質問項目から、第 2 章で取り上げた事例につながる四つの結果を示します。詳細については、総合教育センターのホームページ（http://www.tochigi-edu.ed.jp/center/cyosa/cyosakenkyu/kihan_ishiki_h27/index.htm）に掲載されています。

・ 調査概要

対象：栃木県内の小学校 4 年生から高校 3 年生の全学年

人数：計約 3,600 人を抽出

実施時期：平成 27 年 6 月下旬～7 月上旬

・ 調査結果（「する」「するかもしれない」と答えた児童生徒の割合、単位[%]）

質 問 SNS・ブログなどに、自分・他人の情報（名前、住所、写真など）を載せる。

「事例 1 不適切な情報発信」につながる質問項目です。小学生では 5%程度ですが、高校 3 年生では、4 人に 1 人が、「自分や他人の情報を載せる・載せるかもしれない」と回答しています。個人情報インターネットに載せることの危険性を知らせていくことが大切です。

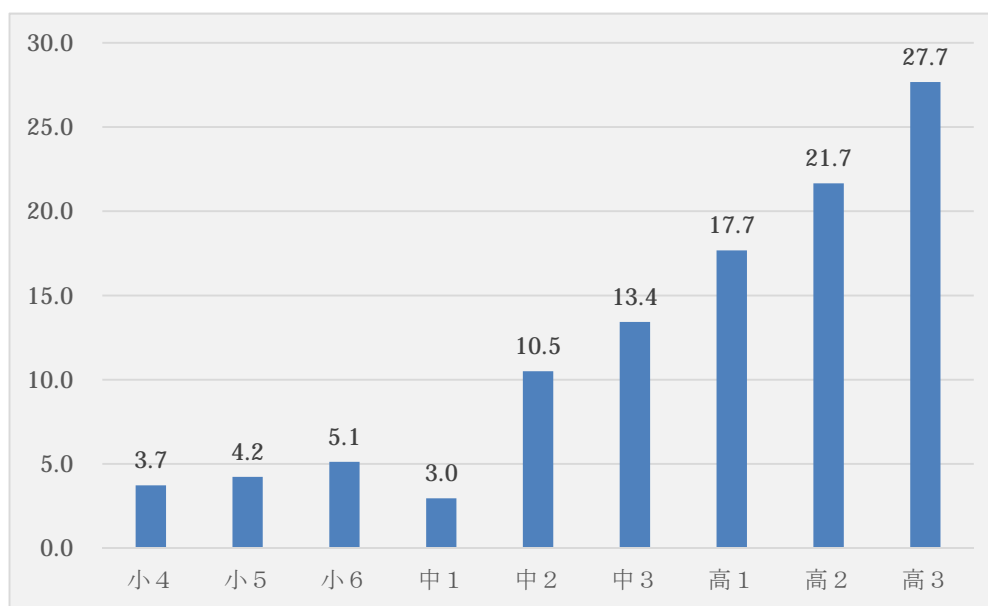


図 4-5 SNS・ブログなどに、自分・他人の情報を載せる

質 問 SNSやオンラインゲームで知り合った人に会う。

「事例6 誘い出し」につながる質問項目です。中学2年生で10人に1人、高校2年生で4人に1人が、SNSやオンラインゲームで知り合った人に会う・会うかもしれないと回答しています。「インターネットで知り合った人にはむやみに会わない」ということを周知する必要があります。

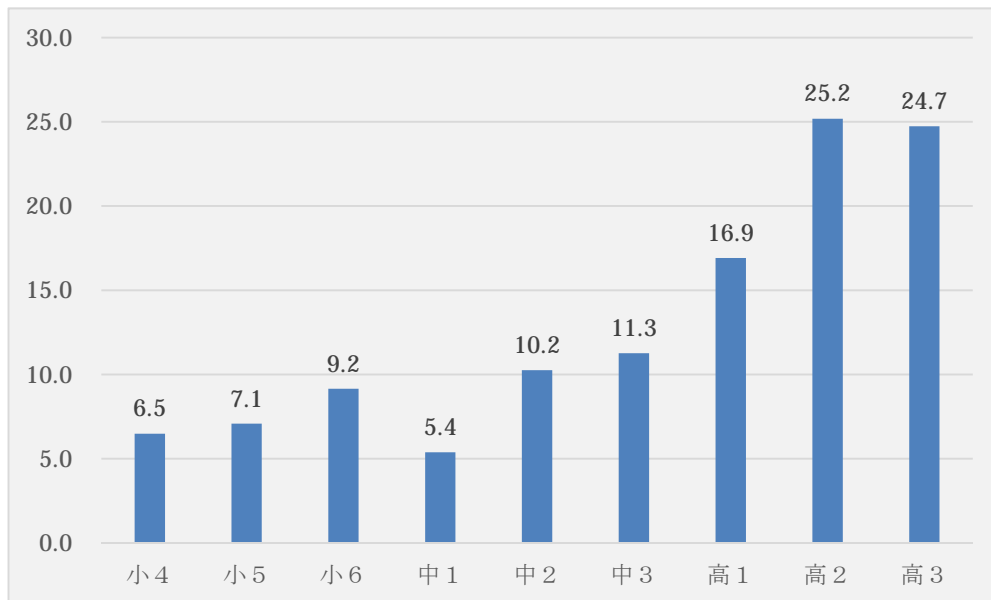


図 4-6 SNSやオンラインゲームで知り合った人に会う

質 問 SNS・ブログなどに、他人の悪口を載せる。

「事例2 誹謗中傷」につながる質問項目です。小学6年生で40人に1人、高校2・3年生で9人に1人が、悪口を載せる・載せるかもしれないと回答しています。気軽な投稿が、犯罪につながってしまうようなことがあることを十分に理解させる必要があります。

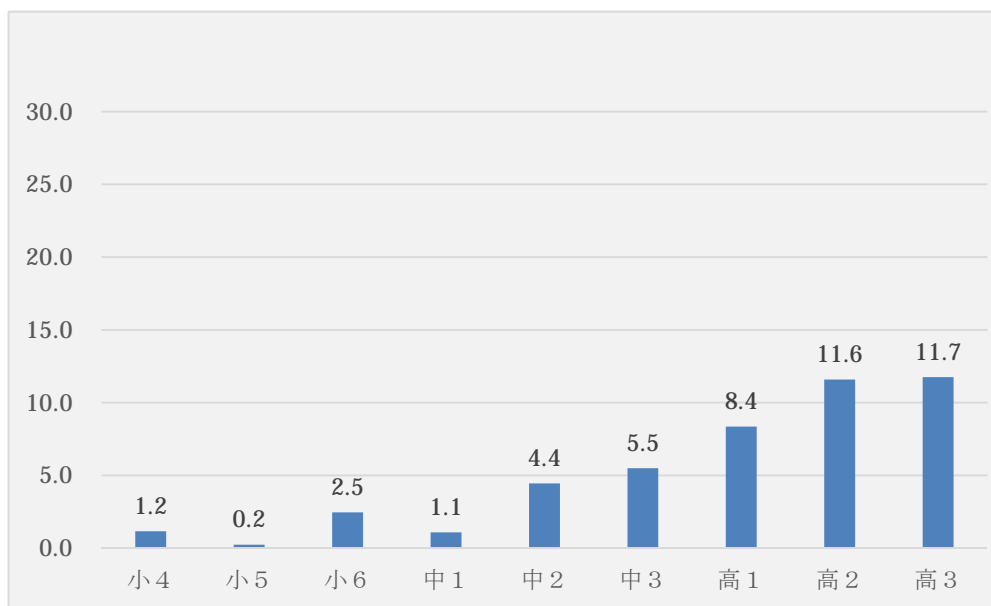


図 4-7 SNS・ブログなどに、他人の悪口を載せる

質 問 SNSやオンラインゲームなどのグループから、特定の人をはずす。

「事例5 ネットいじめ」につながる質問項目です。高校2・3年生で1割程度の生徒が、「グループから特定の人をはずす・はずすかもしれない」と回答しています。はずされた児童生徒が疎外感を感じてしまうようなことがあるなど、被害者の心情を考えさせることが重要です。

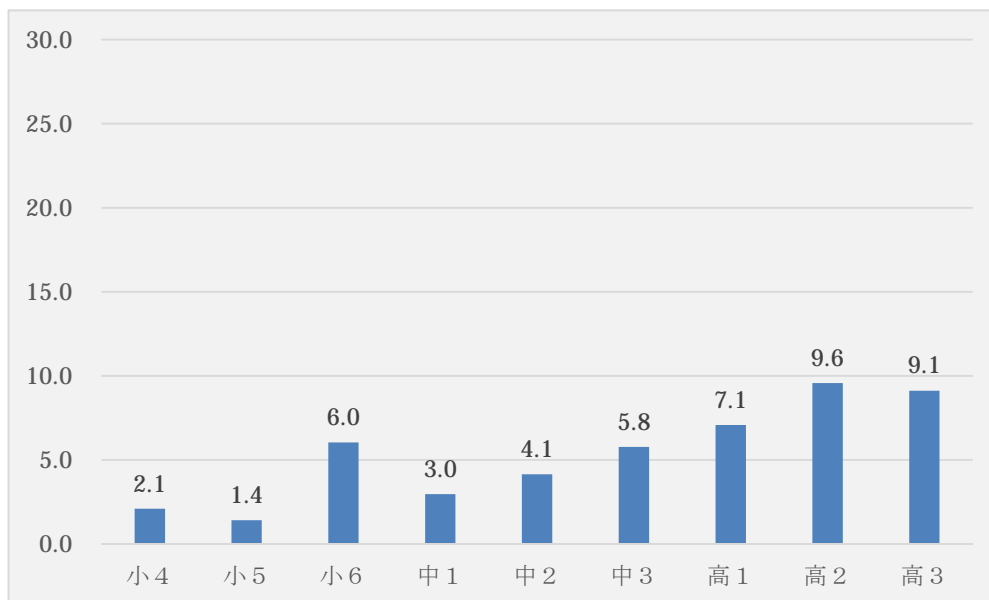


図 4-8 SNSやオンラインゲームなどのグループから、特定の人をはずす

4.3 指導資料一覧

	<p>「情報モラル育成資料集」(栃木県総合教育センター) 小学校低学年からの情報モラル教育の指導例がある。 http://www.pref.tochigi.lg.jp/m55/system/desaki/desaki/1279784002492.html</p> 
	<p>「情報モラルの育成」パンフレット(栃木県総合教育センター) 教材や実践事例などが紹介されている。 http://www.tochigi-edu.ed.jp/center/cyosa/cyosakenkyu/h25_moral/</p> 
	<p>「情報化社会の新たな問題を考えるための教材」 (文部科学省) http://johouka.mext.go.jp/school/pdf/information_moral_manual_color.pdf</p> 
	<p>「考えよう、ケータイ スマートフォン」 「みんなで考えよう、ケータイ・スマートフォン」 (NPO 法人企業教育研究会) http://ace-npo.org/info/kangaeyou/kyouzai/smartphone.html</p> 

	<p>「いじめ問題に対応できる力を育てるために」 (H26.2 東京都教育委員会)</p> <p>http://www.kyoiku.metro.tokyo.jp/press/2014/pr140227b/pdf_0.pdf</p> 
	<p>「映像で知る情報セキュリティ」 (独立行政法人 情報処理推進機構)</p> <p>https://www.ipa.go.jp/security/keihatsu/videos/index.html</p> 
	<p>「ペアレンタルコントロール」 (情報教育を考える会)</p> <p>http://www.halab.jp/parcon/index.html</p> 
	<p>「インターネット×リアル」～より良いコミュニケーションを築いていくために～ (千葉県環境生活部県民生活課)</p> <p>http://www.pref.chiba.lg.jp/seikouan/shouhi/shiryuu/kankoubutsu/index.html#a01cm</p> 
	<p>「ルールを決めた日」 (神戸市市民参画推進局市民生活部消費生活課)</p> <p>http://www.city.kobe.lg.jp/life/livelihood/lifestyle/anime.html</p> 



「全員歩きスマホ in 渋谷スクランブル交差点」
—もしもスクランブル交差点を横断する人が全
員歩きスマホだったら？—
(NTT ドコモ)



4.4 関連法規

本文でも触れたとおり、ネットトラブルの事例の多くは法律等により規定された罰則等があります。また、インターネット上で発生する新たなトラブルについても、それに対応した法律が整備されつつあります。ここでは、ネットトラブルに関連する法規を示します。

「刑法」 第204条（傷害罪） 第222条（脅迫罪） 第223条（強要罪）
 第230条（名誉毀損罪） 第231条（侮辱罪）

「ストーカー行為等の規制等に関する法律」

第2条 定義

第3条 つきまとい等をして不安を覚えさせることの禁止

「私事性的画像記録提供被害防止法」

第2条 定義

第3条 私事性的画像記録提供等（公表罪、公表目的提供罪）

「不正アクセス行為の禁止等に関する法律」

第3条 不正アクセス行為の禁止

「プロバイダ責任制限法」

「迷惑メール防止法」

「いじめ防止対策推進法」

第2条 定義

第19条 インターネットを通じて行われるいじめに対する対策の推進

「出会い系サイト規制法」

「児童買春、児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律」

「青少年健全育成条例」

「児童福祉法」

「著作権法」

「個人情報保護に関わる法令」

「青少年インターネット利用環境整備法」

※本書に掲載されているイラストは、教室等で自由に利用できます（画像データが欲しい方、及び県外の方はご連絡ください。ただし、商用は不可です。）

ネットトラブル事例集

～ ネット社会に生きる子どもたちのために ～

発行 平成 28 年 3 月

栃木県総合教育センター 研究調査部

〒320-0002 栃木県宇都宮市瓦谷町 1070

TEL 028-665-7208 FAX 028-665-7303

URL <http://www.tochigi-edu.ed.jp/center/>