

「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

中野由章^{†1} 米田 貴^{†2}

「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た。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。そこで、「LINE 外し」をロールプレイすることで、生徒の倫理観を向上させ、情報社会に参画する態度の育成をめざした筆者らのその指導内容について報告する。

Fostering positive attitudes towards today's information-laden society by role-playing of LINE ostracism

NAKANO Yoshiaki^{†1} YONEDA Takashi^{†2}

1. はじめに

今年度から実施されている、高等学校学習指導要領では、第1章 総則 第5款 教育課程の編成・実施に当たって配慮すべき事項 5 教育課程の実施等に当たって配慮すべき事項の(10)において、次のように示されている。[1]

各教科・科目等の指導に当たっては、生徒が情報モラルを身に付け、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を適切かつ実践的、主体的に活用できるようにするための学習活動を充実するとともに、これらの情報手段に加え視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること。

これは、近年、インターネット上での誹謗中傷やいじめ、犯罪や違法・有害情報の増加などを踏まえ、「情報モラル」について指導することを求めている。ここで「情報モラル」とは、「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」である。[2] 他者への影響を考慮し、情報社会での行動に責任をもつことや、危険回避など情報を正しく安全に利用できることなどが重要であり、このため、ネットワークを利用する上での責任について考えさせる学習活動や、トラブルに遭遇したときの解決方法について考えさせる学習活動などを通じて、適切な判断や行動がとれるようにすることが必要である。

また、インターネットの使い方の変化に伴い、学校や教員はその実態に基づいた適切な指導に配慮することが寛容である。

我々を取り巻く情報環境の変化としては、スマートフォ

ンを中心に、コミュニケーション・プラットフォームとして LINE が爆発的に利用者数を拡大している。[3] 特にスマートフォンにおいて、LINE は欠かせないアプリとなっていて、通話やメッセージ送信を、LINE の機能だけで行っているという人も増えている。

2. 学習指導案の検討

米田が勤務する学校で、LINE において特定の生徒をグループから退会させる等の問題事案が 2013 年 5 月に発生し、情報科の教員である米田が指導を主導することになった。このような場合、従来の指導では、いじめの事例紹介や、いじめはいけないうことだという形式的な指導になりがちで、指導の効果が得られないことが少なくなかった。そこで、中野と共同して、情報倫理学習指導案を作成し、実施することにした。

米田の勤務校は 1 学年 9 学級あり、本事案に対する指導は、該当学年全学級一斉に同一時間帯で統一した内容で行なうという制約条件があったため、コンピュータ演習室を利用することはできない。また、生徒が所持している携帯電話やスマートフォンを使うこともできない。そこで、中野の発案により、今回は Computer Science Unplugged [4] のように、情報機器を一切使わずに状況を模倣することにした。具体的には、LINE を真似たロールプレイを行ない、その後、討議するという内容で考えた。

5 月中に米田が学習指導案の初版を完成させ、6 月に中野と米田が Skype で議論を行ない、その内容を反映した改訂版で、7 月に米田の学校で実践した。

具体的には、次のような流れで行なった。

1. 学級内でいくつかのグループを構成する
2. LINE でのやり取りを模倣して、今回の事案を参考にした架空のシナリオでロールプレイを行なう

^{†1} 神戸市立科学技術高等学校
Kobe Municipal High School of Science and Technology
^{†2} 大阪青凌中学校・高等学校
Osaka Seiryō High School

3. その内容について各班で討議を行なう
4. 各班の討議内容を発表する
5. 教員が総括を行なう

当初、各グループでロールプレイを行なう予定であったが、架空のいじめが実際のいじめに繋がってしまったり、過去のいじめ被害経験をフラッシュバックしてしまったりする危険性を排除できないと判断し、学級の代表生徒たちによるロールプレイを生徒全員で見るという形に変更した。これに際しては、この代表生徒たちに事前指導を行なってから本番に臨んだ。

3. LINE のグループ模倣方法

ロールプレイには5人の生徒を登場させる。

5人の役割は次の通りである。

A：いじめられ役

些細なことがきっかけでグループから退会させられる。

B：いじめ役

AをLINEのグループから退会させる。

C,D,E：同じLINEのグループの参加者

BがAを何度も退会させているのを知ってはいるが、特に気にせず自分たちは会話をして盛り上がっている。

シナリオは次の通りである。

1. 最初は全員で楽しく会話をする。
2. BがAを退会させる。
退会中の会話はAには分からないように筆談のみで行なう。
3. BがAを招待する。
声を出して会話をする。
4. BがAを再び退会させる。
再度筆談になる。

会話の内容は5人全員で共有できるが、筆談の内容はAを除く4人しかわからない。このようにして、LINEのグループに入ったり、退会させられたりという状況を再現した。

4. 生徒の反応

ロールプレイを見ながら、ワークシートにそれぞれの役割の気持ちを自由記述形式で書き、それに基づいて班別討議を行なった。その項目は次の通りである。

質問項目：

1. A(いじめられ役)、B(いじめ役)、C,D,E(その他のグループ参加者)の気持ちを推察する。
2. 今後、自分がC,D,Eの立場になった場合、どのように行動するか。
3. 今日の学習で何を学んだか。
- 9 学級中、7学級分についてワークシートを入手できたので、記述内容を分類し、整理した。

4.1 いじめられ役の気持ち

いじめられ役の気持ちについて、生徒の意見を分類したものを図1に示す。

「いやな気持ち」「悲しい」「つらい」「寂しい・疎外感」といった、仲間外れになった時の哀感を感じている。それと同じくらいの生徒が、「話の内容が気になる」「不安・心配」といった、そこで話がどう発展しているのか、また、自分のことを何とされているのかわからないことによる、不安感を挙げている。さらに、「びっくりする」「どうしてそうなったのかわからない」という、唐突感も感じている。

なお、()付きで示したものは、本人の気持ちではなく、第三者からの客観的な感覚と思われるものである。

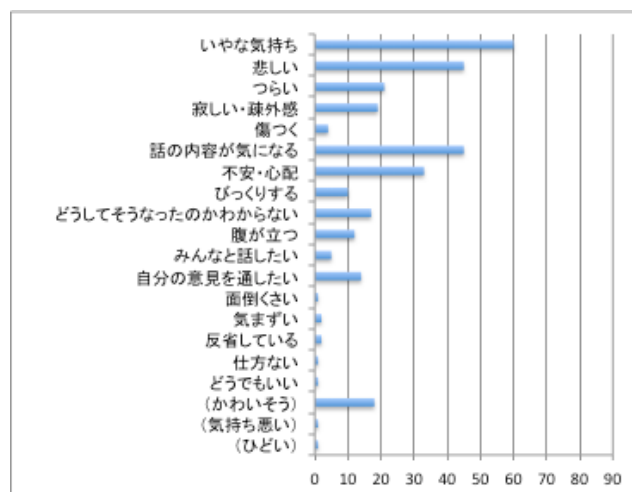


図1 Aの気持ち

4.2 いじめ役の気持ち

いじめ役の気持ちについて、生徒の意見を分類したものを図2に示す。

「Aが邪魔・面倒・うざい・きもい」「楽しい・おもしろい」「気持ちがいい」といった、いじめる側によくある感覚を味わっている。また、「気にしていない」「遊び感覚」「悪いと思っていない」という罪悪感のなさだけでなく、「よいことをした」という感覚さえ持つ生徒もいた。

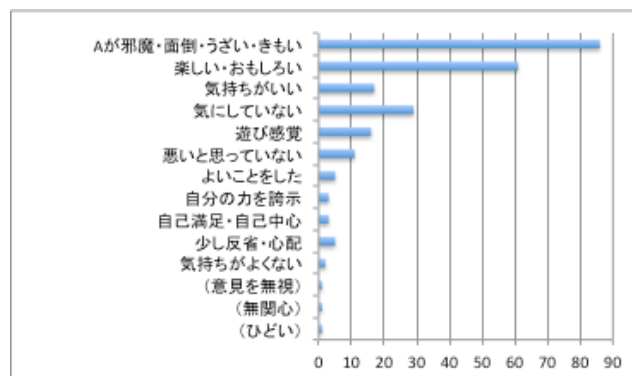


図2 Bの気持ち

4.3 その他の参加者の気持ち

いじめられる側でもいじめる中心人物でもない参加者の

気持ちについては、「気にしていない・どうでもいい・関係ない」「知らないふり」といった、関係を拒絶するものが圧倒的に多かった。「Aさんならそうされてもしかたない」とか「Bに積極的に共感」「楽しい・おもしろい」「ノリ・遊び感覚」といった、いじめの肯定や共感も少なくない。一方、「Bにしかたなく合わせている」「自分が攻撃対象になるのが怖い」「気まずい」「Aがかawaiiそう」「Bはやりすぎだ」「Aのことが気になる」など、いじめを否定的に見てはいるものの、行動に移すことができない生徒も相当数存在する。

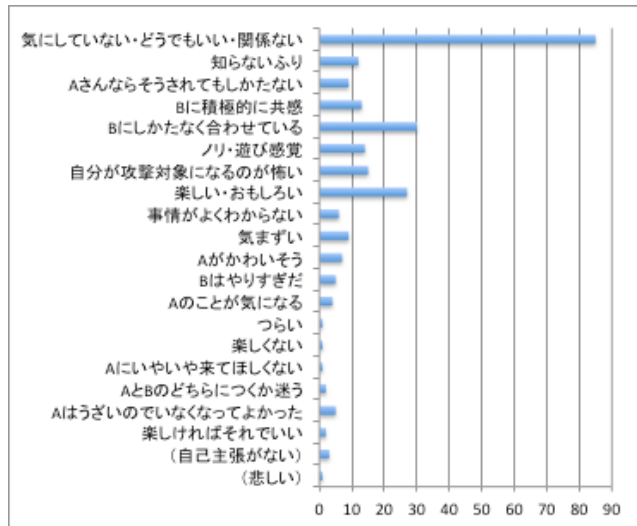


図3 C,D,Eの気持ち

4.4 どのように行動するか

自分が C, D, E の立場ならどうするかということについては、いじめられている者を助けたいという気持ちを持っている生徒が多い。ただ、「Aを招待する」という行動は、人間との交渉など労力のかかるものでなく、機能の操作レベルのものであり、行動を起こすことが容易である。「Bに注意する・気づいたことを言う」と、積極的な行動を考えている生徒も多いが、「何もしない・何もできない」という、いじめを間接的に支持してしまうことに繋がりがねない生徒もまた多い。これは、4.3 で自分が攻撃対象になるのが怖いという感覚と符合するものであろう。

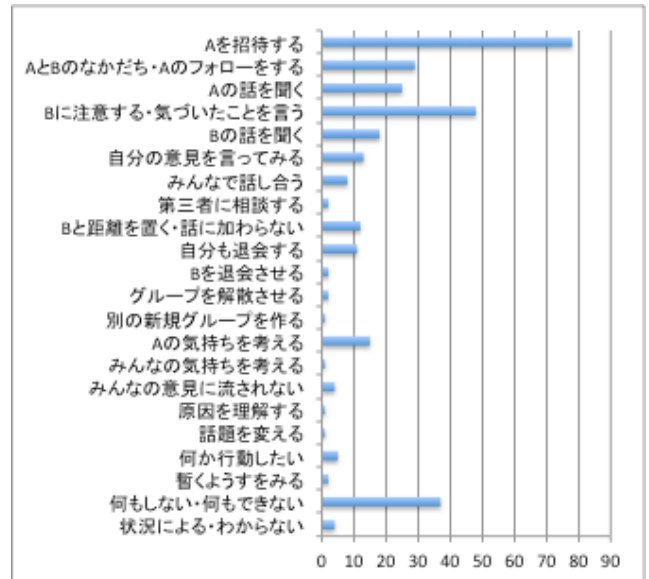


図4 どのように行動するか

4.5 この学習で学んだこと

この学習を通して、学んだこととしては「便利な反面、危険性がある」「怖い不安という印象も持った」という、LINEなどのSNSがもつ影の部分の認識した生徒が多い。また、「相手の気持ちを考えて利用・行動する」「適切な活用を心がける」「トラブルにならないよう注意して利用する」「書き込みの内容や表現に注意する」といった、正しい利用を改めて意識した生徒も多かった。「直接向き合って話すことが大切」「みんなで話し合う」「傍観しない」といったSNSに限った話ではない、根本的ないじめ対策を考えた意見もまた多かった。ロールプレイがめざした「いろんな人の気持ちや立場がわかった」という回答も多かった。

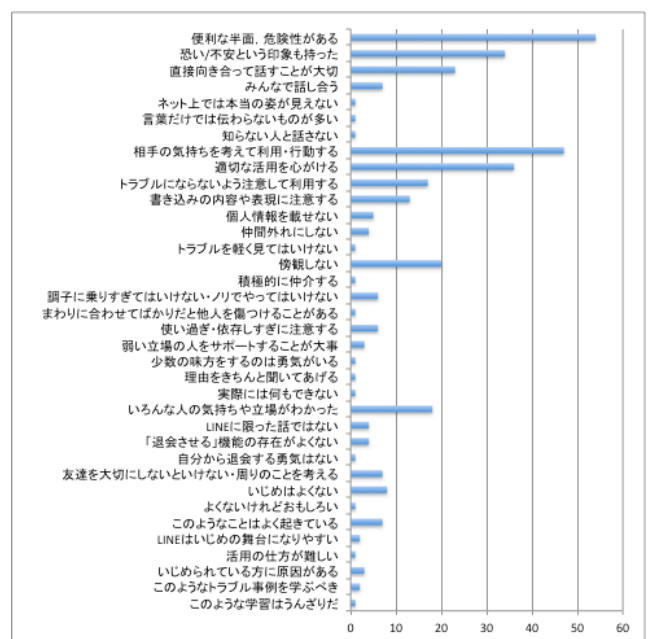


図5 学んだこと

5. 教員からみたようす

本実践を行なった教員からみた評価について述べる。

ロールプレイから集団討議まで全体的に成功したと評価されたのが7学級、失敗したとされたのが2学級であった。

5.1 成功した学級のようす

成功したと評価された学級のようすを、教員は次のように述べている。

- ・友人が前に出てロールプレイしているので熱心に見ていた。
- ・生徒の食いつきがよかった。
- ・普通の授業中では寝てしまいがちな生徒もしっかり起きて見ていて、その後の議論にも参加していた。さらに次回は自分が前に出て演じる側やってみたくていた。
- ・「教員が講義」するのではなく、「生徒が実演」という事で授業に生徒を惹きつける効果があったと思う。
- ・ロールプレイの事前指導を担当が独自で何度も納得がいくまで生徒としたことが、成功につながった。
- ・ロールプレイ自体は思った程の完成度ではなかったが、友だちが前でがんばっているということでクラスのみんなが意を汲んで見てくれた。LINEの良し悪しについて積極的に議論をしており、傍観者であるC,D,Eの立場になった場合、どうするかを話し合えた。講義型の授業でこちらが教えるのではなく、生徒側から「(LINE外し)アレ、えぐいで」「C,D,Eが他の奴も外して、グループの空気を和ましたらええんちゃう」等、意見を引き出した。
- ・生徒との綿密な打ち合わせをしたことが成功につながった。また、留意した点としてはいじめられ役(A役)については、本当にいじめられそうな発言をしてもらった。ちょっと空気が読めなく、「そら、いじめられるで」という演技をしてもらった。その上で、グループから除外をさせた。AはAで問題あるかも知れないが、それでもLINE外しをしたらAがどんな気持ちやと思うか、という議論をした。クラスのみんかも感情移入してくれたようで活発な議論となった。しかし、50分授業でやるには議論の時間が少なすぎる。C,D,Eがどうすべきか、みんなどう思うかという議論をもっとしたかった。
- ・LINEを知らない生徒、やっていない生徒も中にはいるので、LINEだけの問題とするのではなく、いじめの傍観者はいけないよ、という話の着地点を目指した。

5.2 失敗した学級のようす

失敗したと評価された学級のようすを、教員は次のように述べている。

- ・ロールプレイに失敗してしまい、全体的にクラスがキョトンとしてしまった。

- ・失敗した要因としては「ロールプレイする生徒の人选」と「ロールプレイする生徒との事前の打ち合わせ不足」が挙げられる。
- ・実施日当時に、いじめ役(B役)の生徒が休んだため、急きょ代理の人物をBにしたクラスでは、突然の配役変更を迫られロールプレイが上手くいかなかった。
- ・ロールプレイの選抜メンバー選びに失敗したかも知れない。普段は明るくクラスの中心になっている生徒(男子4名と女子2名)を選んだが、クラスのみんなの前でロールプレイとなったら緊張してしまい、ロールプレイの内容がクラスに伝わらなかった。
- ・ロールプレイの失敗点としては、「声が小さい」「話のテンポが悪い」「どのタイミングでどんな話を切り出すかを迷い、ただただみんなの前で固まっている」ということが挙げられる。
- ・もう少し、演技する生徒と打ち合わせをしておけばよかった。

6. まとめ

生徒の感想は、当初のほぼ期待通りのものであり、かつ、実施学年の担任団の評判は良好であった。1時間ではなく2時間枠でやるべきだったとの意見も出るほど、議論が盛り上がった学級もあった。逆に議論に火が付かなかった学級も1学級あり、教員の指導力に依る部分も大きいと思われる。

しかし、SNSをUnpluggedで模倣するという取り組み自体は期待通りのものとなった。今後、「LINE外し」などSNSにおける諸問題の学習を、SNSを使うことなく行なうことができる本実践事例は、情報社会に参画する態度を育成する効果的なものであると考えており、今後はSNSの細かな諸機能に対応したものを開発するとともに、その効果を定量的に測定したいと考えている。

参考文献

- 1) 文部科学省: 高等学校学習指導要領(2009)
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2011/03/30/1304427_002.pdf
- 2) 文部科学省: 高等学校学習指導要領解説 総則編(2009),
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2010/12/28/1282000_01.pdf
- 3) LINE株式会社: 「LINE」、世界2億ユーザーを突破(2013),
<http://linecorp.com/press/2013/0723583>
- 4) Computer Science Unplugged,
<http://csunplugged.org>

付録

付録 A.1 学習指導案

付録 A.2 ロールプレイ事前指導資料

高校1学年 LHR 単元指導計画案

日 時：平成 25 年 7 月 19 日（金）第 2 限

指導者：情報教育係 米田 貴

場 所：普通教室

1 単元名（総時数 1 時間）

ロールプレイで学ぶ LINE の光と影

2 単元設定の理由

（1）生徒の実態から

入学式から数か月経過し、生徒間の人間関係も出来てきている。良好な関係を構築できているケースが多いが、場合によっては衝突するケースもある。一昔前ならば小さな衝突で済んでいたと思われる事例でも、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事により、問題が大きくなる事がある。本学年でも数例、LINE を巡るトラブルが報告されている。

生徒の情報倫理を向上し、適切な情報社会へ参画する態度の育成を目指し、本単元を設定した。

（2）本単元で身に付けたい資質や能力及び態度

スマートフォン等の情報端末を利用したコミュニケーションの光と影をよく理解し、正しく利用しようとする態度を醸成する。

（3）教材について

ロールプレイング資料 ワークシート（生徒人数分）

3 単元目標

LINE 等のコミュニケーションツールを利用するにあたり、考えられる様々な利点や問題点を理解し、適切な利用方法を知る。

4 単元の評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
評価規準	LINE 等のコミュニケーションツールの利便性・問題点を考えるにあたり、ロールプレイや全体討議へ意欲的に取り組んでいる。	具体的な事例・問題点を思い浮かべることができ、その対応を様々な角度から考える事ができる。	ロールプレイ・全体討議に参画して、意見を表現する事が出来る。	ネットワーク社会の特徴をよく理解し、LINE 等のコミュニケーションツールを、悪意を持って利用した際の影響力を理解している。

6 本時の指導（総 1 時間中 1 時）

（1）本時のねらい

教室内で LINE を模した環境を構築し、ロールプレイング形式で体験する。その際、特定の生徒が実際にグループから除外される事も再現する。LINE 上では簡単に、「グループからの除外」という行動が行われるが、実際にその事象を教室内で再現する事により、除外された側に起こりうる影響を目の当たりにさせる。

その後、全体討論を通して問題点について議論をする。

「何が問題か」という知識を教え込むだけでなく、生徒たちに体験し考えさせる事を通して、実際にLINE内で自分が所属するグループ内において、適切に行動できる様な能力と態度を身につけさせたい。

具体的には実際のLINEでのトラブルでは仲間外れにする、張本人の行動を変えるのは難しいかもしれない。LINEでのトラブルの構造を、①仲間外れにされる子、②仲間外れにする子、③仲間外れにはしていないが、仲間外れにするという行動を止めない子の3つに分類すると、③の生徒に意識変容が起す事を主な狙いとする。「特に悪気は無かったが、この行為は重い行為なのだ」「仲間外れにされるという行為は、思っていたより悪質である」という事を気づかせる。その為には、ロールプレイにはかなり役に入り込ませる必要がある。

(2) 準備・資料等

教員団での事前ロールプレイ

選抜メンバー事前指導 7月期末テスト終了後の放課後(16日 予定)

ロールプレイング シナリオ

ワークシート

(3) 概要

第1部 ロールプレイング

予め選抜した生徒5名でロールプレイングをする。

その中で1名は仲間外れ役とする。

また、別の1名をいじめっ子役として、仲間外れ役が会話に入ってこようとするのをブロックさせる様にする。

いじめっ子役を含めた4名で、円になって話をする。

(これが擬似的にLINEの様なコミュニケーション空間である。)

4名には「最近の楽しかった事」等、普段のたわいのない会話をさせる。

楽しく盛り上がる筆談をさせ、その輪に入れない子の心理、ブロックする側の心理、ブロックはしていないがブロックする事を止めてもいない子の心理を体験させる。

第2部 班でのディスカッション

ロールプレイングを見て、班ごとに討論をする。

①仲間外れにされる子、③仲間外れにはしていないが、仲間外れにするという行動を止めない子の意見を中心に拾う。

(4) 展 開

過程	時間	学習活動	指導上の留意点	教師の指導・評価	備考
導 入		本時の学習内容と目標を理解する。 グループ分けの指示を聞く。【全体】	身近な問題と感じさせる為 に、何人かの生徒から実体験 を引き出す様に発問をする。	L I N Eのグル ープから特定の 生徒を削除する 事の問題点につ いて考えさせる。	
展 開	15	選抜メンバーのロープレを見る。 【グループ】 10分 ロールプレイングの内容をグループ で振り返る。【グループ】 6分	L I N Eでグループから特 定の人物を除外する事の影響 について気付かせる。 ※選抜メンバーがふざける とリアリティが損なわれる ので、しっかりとロープレを させる。 ※熱が入り、虐めている光景 の刺激が強すぎた場合、担任 から配慮する。	ロールプレイの 役割に入り込ま させる。 仲間外れ役の子 の意見を引き出 す。 仲間外れにして る側の子の意見 を引き出す。	
ま と め	15	各班での意見を発表する。【全体】 ロープレをしたグループからも発表 させる。 本時の学習内容を整理する。【全体】	L I N E等のコミュニケー ションツールを利用した際 の問題点を知り、人間関係へ の影響を理解したかを確認 する。	コミュニケーシ ョンツールが介 在する事の光と 影を理解できた か確認する。	

LINE ロールプレイングについて

平成 25 年 7 月 16 日

7 月 19 日（金）の LHR では「LINE での強制退会がどんな影響を持つのか」という問題について話合います。今日、来てくれた皆さんには 19 日にクラスの皆の前でロールプレイングをしてもらいます。本日はその予行演習です。

ロールプレイングとは・・・role（役割）playing(演じる)。つまり役割を演じる事。頭で理解している事を、感覚で実感するのに適した方法です。

今日やる事

- 1、ロールプレイについて説明を聞く（5分）
- 2、先生たちのロールプレイを見る。（10分）
- 3、A～E の役割を決める。（5分）
- 4、実際に自分たちでロールプレイを試みる。（10分）
- 5、必要に応じて担任の先生と当日に向けた打ち合わせをする。（適宜）

A、B、C、D、E の役割

生徒 A の役割

A さんはいじめられ役です。ささいなきっかけでグループから退会させられます。

生徒 B の役割

B さんはいじめている張本人です。A さんを LINE のグループから退会させます。

生徒 C、D、E の役割

C さん、D さん、E さんは同じ LINE のグループの参加者です。

B さんが A さんを退会させているのを知ってはいますが、特に気にせず自分たちは会話をして盛り上がっています。

※B さんはタイミングを見て、A さんをグループから退会させるキーワード「なんか雰囲気悪いなー」を言って下さい。

B さんの「何か雰囲気悪いなー」の合図をきっかけに B さんは A さんを退会させます。

グループでの話し合いの流れ

グループで半円になって（クラスの皆に見えやすいように）、話し合います。

話題は「夏休み何をして遊ぶか」（他に盛り上がる話題があれば、担任の先生と相談し OK をもらえば、話題は変更しても OK です。）

ロールプレイング中は積極的な発言をお願いします。

話題「夏休みに何をして遊ぶか」			
経過時間	話し合いの様子	声を出した 会話	筆談
1分	最初の一分間は皆で楽しく会話をする。 Aさんも積極的に発言してください。 会話例：「夏休みどこに行く」「今度、皆で〇〇行こう」等	○	○
2分～ 4分	Bさんの「 <u>何か雰囲気悪いなー</u> 」をきっかけに BさんがAさんを退会させます。 退会中の会話は <u>Aさんには分からない様に筆談のみ</u> で行います。会話の内容は自由です。	× 声は出さず、 筆談のみ	○
5分	Bさんの「 <u>Aも入れたらうや</u> 」をきっかけに BさんがAさんを招待します。再び声を出して会話をします。	○	○
6分～	再びリーダーの「 <u>何か雰囲気悪いなー</u> 」をきっかけに BさんがAさんを退会させます。再度筆談になります。担任の合図があるまで、会話をして下さい。	× 声は出さず、 筆談のみ	○

※話題に入れないAさんの様子がクラスに伝わる事が大切です。

ロールプレイングには真剣に取り組みましょう。