

2025年9月11日

どうすればいいの？

子どものネットトラブルがなかなか減らない！

静岡大学教育学部

准教授 塩田 真吾

塩田 真吾 (しおた しんご)

静岡大学 教育学部 准教授

2009年に静岡大学着任。博士(学術)。

専門:教育工学, 情報教育, 授業デザイン
リスク教育 (特にヒューマン・エラー)

心配なトラブルは・・・？

1 長時間利用



ゲームや動画、コミュニケーションにかかわる時間を使いすぎたり、「ながらスマホ」をする。

2 高額課金



たくさんのお金を使って、ゲームのアイテムなどを購入してしまう。

3 不適切サイトの閲覧



性的描写や暴力表現など青少年にふさわしくないサイトを閲覧する。

4 出会い



SNSで知らない人から会うことを求められたり、自分の画像を送ることを求められる。

5 著作権の侵害



無許可の映像や音楽のアップロードや、違法と知りながらの音楽や映像をダウンロードする。

6 不適切情報の発信



悪ふざけの写真やデマなどを SNS で発信する。

7 個人情報の投稿



SNS へのテキストや写真などの投稿から、個人を特定できる情報を流出させる。

8 悪口・いじり

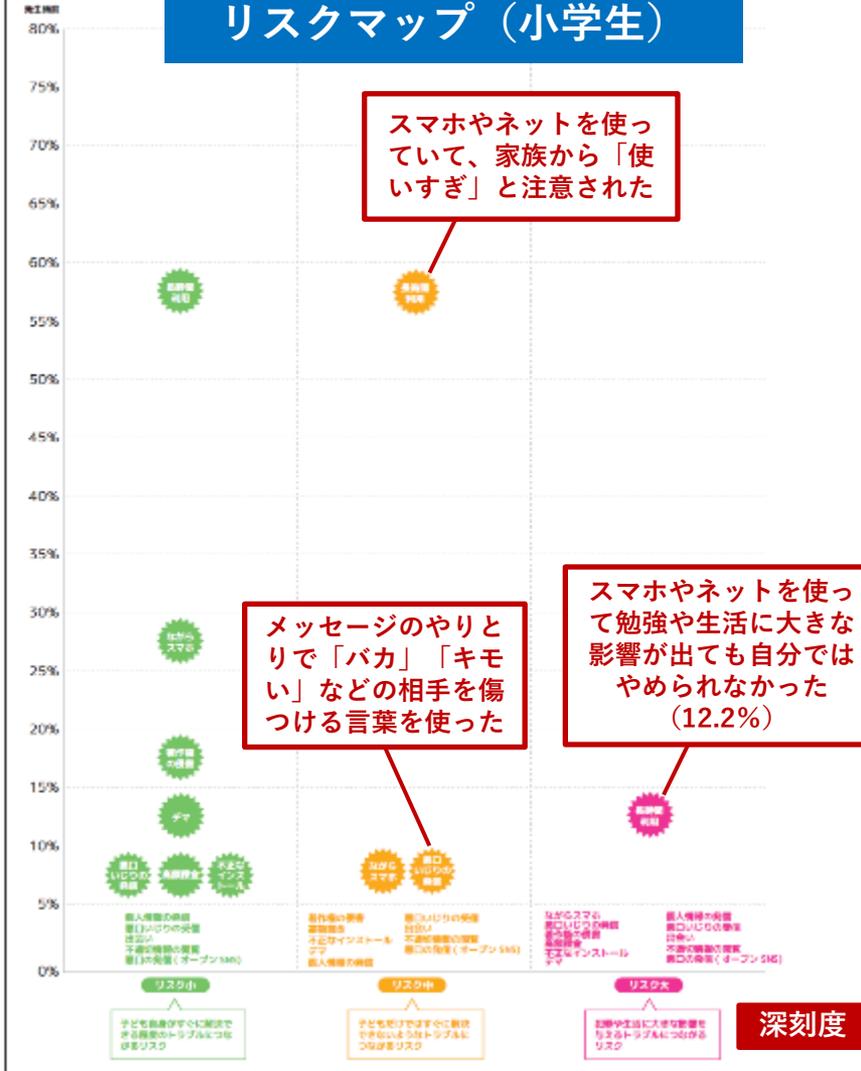


グループトークでいじりや無視をしたり、短文の意味の取り違いによって誤解してしまう。

【調査】6,000人を対象としたトラブル頻度×深刻度のリスクマップ

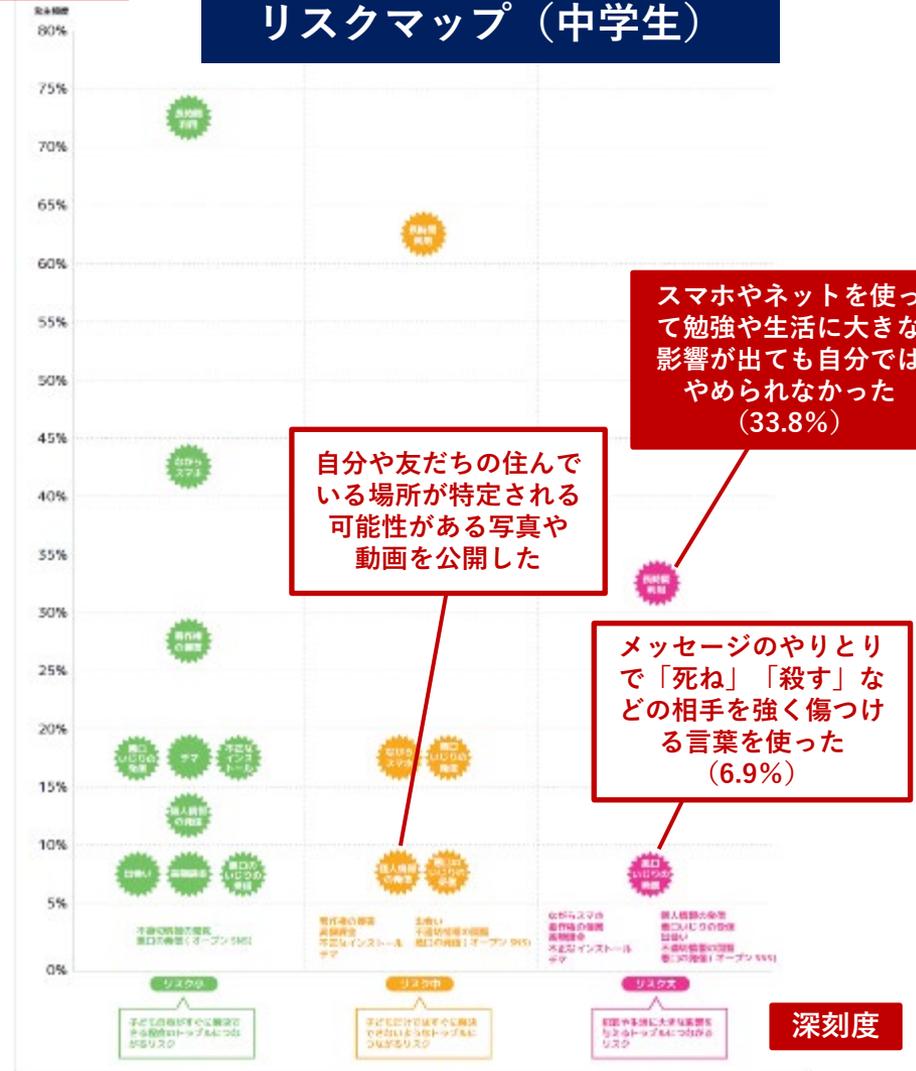
発生頻度

リスクマップ (小学生)



発生頻度

リスクマップ (中学生)



なぜ、ネットトラブルがなかなか減らないのか？

ネットトラブルが減らない要因と改善の3つのポイント

- ① **トラブル事例を紹介しても、自覚につながらない**
 - － 「自分もやってしまうかも」という自覚をどう促すか
- ② **ネットの「スキル」が足りていない**
 - － ネット版のSST (ソーシャル・スキル・トレーニング) の発想
 - － リスクを「グラデーション」で考えるスキル
- ③ **そもそも「ネット」の問題だけではない**
 - － 家庭とも連携しながら根本的な原因に目を向ける

なぜ、ネットトラブルがなかなか減らないのか？

ネットトラブルが減らない要因と改善の3つのポイント

- ① **トラブル事例を紹介しても、自覚につながらない**
 - － 「自分もやってしまうかも」という自覚をどう促すか
- ② ネットの「スキル」が足りていない
 - － ネット版のSST(ソーシャル・スキル・トレーニング)の発想
 - － リスクを「グラデーション」で考えるスキル
- ③ そもそも「ネット」の問題だけではない
 - － 家庭とも連携しながら根本的な原因に目を向ける

「スシローで醤油ボトルをペロペロ事件」を 子どもにどう教えるか？



事例を紹介して、「気をつけなさい」と言っても・・・

指導のポイント

ポイント

「危険な事例の提示」から「場面強制想像法」
(やってしまうシチュエーションの想像) による自覚化へ

飲食店での 迷惑行為を考えよう



自分たちが飲食店で「ふざけて」しまうのは、どんなとき？
シチュエーションワードを丸で囲みましょう。(複数選択可)

いつ

- 1 部活の帰り
- 2 試合のあと
- 3 塾の帰り

静岡大学教育学部福田研究室

あと
と

氏名



だれ

- 11 友達
- 12 先輩・後輩
- 13 部活の仲間
- 14 同級生
- 15 好きな人
- 16 お店の人
- 17 とても仲が良い
- 18 こわい
- 19 気になっている
- 20 ノリのよい

なぜ

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 21 場を盛り上げようとして | 29 動画に撮られていて |
| 22 面白いと思われたくて | 30 「いいね」がほしくて |
| 23 笑ってほしくて | 21 気分転換のために |
| 24 テンションがあがってしまって | 32 はげましてあげようとして |
| 25 罰ゲームで | |
| 26 他の人もふざけていて | |
| 27 好きな人が見えていて | |
| 28 友達が見えていて | |



もしかしたら、
〇〇な時に飲食店で
ふざけちゃうかも・・・



自分たちが飲食店で「ふざけて」しまうのはどんなとき？

ファミレスで・・・

大声で騒いでしまう

無料のモノを大量に使っちゃう

ドリンクバーや食べ物で遊んじゃう

お店のモノを不衛生に使っちゃう

店員さんにふざけて声をかけちゃう

のはどんなとき？

いつ

- 1 部活の帰り
- 2 試合のあと
- 3 塾の帰り
- 4 学校の帰り
- 5 遊びの帰り
- 6 テストが終わったあと
- 7 行事が終わったあと
- 8 勉強しているとき
- 9 ヒマなとき
- 10 話をしているとき

だれ

- 11 友達
- 12 先輩・後輩
- 13 部活の仲間
- 14 同級生
- 15 好きな人
- 16 お店の人
- 17 とても仲が良い
- 18 こわい
- 19 気になっている
- 20 ノリのよい



なぜ

- 21 場を盛り上げようとして
- 22 面白いと思われたくて
- 23 笑ってほしくて
- 24 テンションがあがってしまっ
- 25 罰ゲームで
- 26 他の人もふざけていて
- 27 好きな人が見えて
- 29 動画に撮られていて
- 30 「いいね」がほしくて
- 31 気分転換のために
- 32 はげましてあげようとして



例) 部活の帰り／ノリのよい後輩／場を盛り上げようとして

リスクを想像できるのか？

なぜ、「絶対に大丈夫！」という人ほど、

トラブルにあうのか？

(例えば、オレオレ詐欺・・・)

「絶対に大丈夫」というのは、その状況を想像できていない

指導のポイント

ポイント

「危険な事例の提示」から「場面強制想像法」
(やってしまうシチュエーションの想像) による自覚化へ

飲食店での 迷惑行為を考えよう



自分たちが飲食店で「ふざけて」しまうのは、どんなとき？
シチュエーションワードを丸で囲みましょう。(複数選択可)

いつ

- 1 部活の帰り
- 2 試合のあと
- 3 塾の帰り

静岡大学教育学部福田研究室

あと
と

氏名

なぜ

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 21 場を盛り上げようとして | 29 動画に撮られていて |
| 22 面白いと思われたくて | 30 「いいね」がほしくて |
| 23 笑ってほしくて | 21 気分転換のために |
| 24 テンションがあがってしまって | 32 はげましてあげようとして |
| 25 罰ゲームで | |
| 26 他の人もふざけていて | |
| 27 好きな人が見えていて | |
| 28 友達が見えていて | |



だれ

- 11 友達
- 12 先輩・後輩
- 13 部活の仲間
- 14 同級生
- 15 好きな人
- 16 お店の人
- 17 とても仲が良い
- 18 こわい
- 19 気になっている
- 20 ノリのよい



もしかしたら、
〇〇な時に飲食店で
ふざけちゃうかも・・・



「タブレットを大切に使おう」

という指導をしても・・・

自分が、タブレットを壊してしまう時ってどんな時？

なぜ、ネットトラブルがなかなか減らないのか？

ネットトラブルが減らない要因と改善の3つのポイント

- ① **トラブル事例を紹介しても、自覚につながらない**
 - － 「自分もやってしまうかも」という自覚をどう促すか
- ② ネットの「スキル」が足りていない
 - － ネット版のSST(ソーシャル・スキル・トレーニング)の発想
 - － リスクを「グラデーション」で考えるスキル
- ③ そもそも「ネット」の問題だけではない
 - － 家庭とも連携しながら根本的な原因に目を向ける

なぜ、ネットトラブルがなかなか減らないのか？

ネットトラブルが減らない要因と改善の3つのポイント

- ① トラブル事例を紹介しても、自覚につながらない
 - － 「自分もやってしまうかも」という自覚をどう促すか
- ② ネットの「スキル」が足りていない
 - － ネット版のSST (ソーシャル・スキル・トレーニング) の発想
 - － リスクを「グラデーション」で考えるスキル
- ③ そもそも「ネット」の問題だけではない
 - － 家庭とも連携しながら根本的な原因に目を向ける

② ネットの「スキル」が足りていない

例えば、「誹謗中傷をやめよう」と言われても

その「スキル」が不足しているのかも・・・

② ネットの「スキル」が足りていない

■ 対面でのコミュニケーション指導

- ・ 相手に伝わる話し方のポイントは？
- ・ 相手の話を聴くときのポイントは？

※ ゆっくりしたスピードで・・・, はっきりした声で・・・,
相手の目を見て・・・, うなずきながら・・・,

ネット(テキストコミュニケーション)だと, 上記の知見が使えない

■ ネット版のSST (ソーシャル・スキル・トレーニング)

例) 相手を傷つけないスキル

(SNSで上手に断る, お願いする, 謝るスキルなど)

自分を守るスキル

(個人情報を守る, 知らない人に出会わない,
あやしさを見抜くスキルなど)

つか かた まな
スタンプの使い方を学ぼう

とも
友だちからのお願いを「ことわる」ときは、

つか
どのスタンプを使えばよいかな？

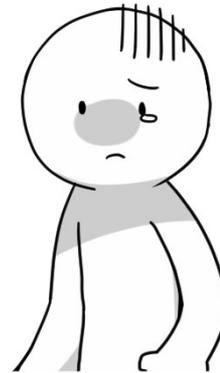
1



2



3



4



つか かた まな
スタンプの使い方を学ぼう



あいて へんじ
相手からの返事がないときに
スタンプをたくさん
おく
送ってもいいのかな?

特別支援向け情報モラル教材（ネット版のSST）

特別支援教育向け情報モラル教材



SNS の
「上手なつかいかた」
を考えよう

SNS でのソーシャル・スキルのトレーニング



「SNSでの写真の公開」を考えてみよう

エスエスエス しゅるい
SNSの種類

ワークシートに
書きましょう

YouTube（ユーチューブ）やTwitter（ツイッター）は、
たくさん^{ひと み}の**人**が見られるSNSです。

せかいじゅう ひと
世界中の人が、
こうかい しやしん どうが
公開した写真や動画を
み
見ることができます。



まい しやしん
5枚の写真を、3つのグループにわけてみよう！

たくさんの人が見る
SNSに公開しても良い



決められた人だけに
送ってもよい



SNSに公開
しないほうがよい



こたえ

「SNSでのコミュニケーション」を考えてみよう

つか かた まな
スタンプの使い方を学ぼう

とも おが
友だちからのお願いを「ことわる」ときは、
どのスタンプを使えばよいかな？



つか かた まな
スタンプの使い方を学ぼう



かいしゃ やす
会社を休むときに、
じょうし ライン
上司にLINEで
れんらく
連絡してもよいのかな？

リスクを「グラデーション」で考えるスキル

子どもたちのリスクの見積りの甘さ

「悪口」になるかもしれないけど、まさかそんなに怒らないだろう。

リスク見積りの甘さ

「不適切な写真」かもしれないけど、まさか炎上はしないだろう。

リスク見積りの甘さ

「このくらいは、大丈夫だろう」

⇒ 「何が危険か」はわかっているが、

「どのくらい危険か」がズレやすい。

「公開してもよい」のリスクのグラデーションは？



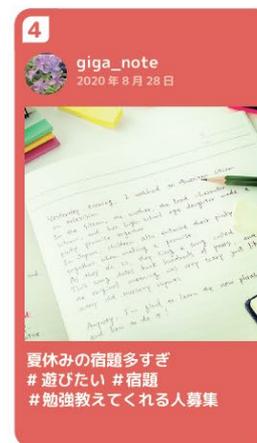
写真を撮る



情報モラル

どこまで写真を公開してもよいのかな

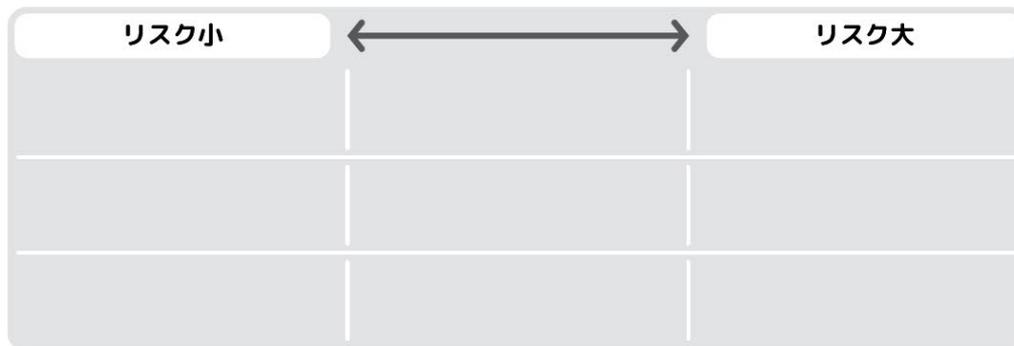
次の写真を、A、B、CのそれぞれのSNSに公開した場合のリスクを考えてみましょう。



A 仲の良い友達しか見ていないSNS

B 仲の良い友達とクラスメイトが見ているSNS

C 知らない人も見ているSNS



なぜ、ネットトラブルがなかなか減らないのか？

ネットトラブルが減らない要因と改善の3つのポイント

- ① トラブル事例を紹介しても、自覚につながらない
 - － 「自分もやってしまうかも」という自覚をどう促すか
- ② ネットの「スキル」が足りていない
 - － ネット版のSST (ソーシャル・スキル・トレーニング) の発想
 - － リスクを「グラデーション」で考えるスキル
- ③ そもそも「ネット」の問題だけではない
 - － 家庭とも連携しながら根本的な原因に目を向ける

なぜ、ネットトラブルがなかなか減らないのか？

ネットトラブルが減らない要因と改善の3つのポイント

- ① トラブル事例を紹介しても、自覚につながらない
 - － 「自分もやってしまうかも」という自覚をどう促すか
- ② ネットの「スキル」が足りていない
 - － ネット版のSST (ソーシャル・スキル・トレーニング) の発想
 - － リスクを「グラデーション」で考えるスキル
- ③ **そもそも「ネット」の問題だけではない**
 - － 家庭とも連携しながら根本的な原因に目を向ける

他に夢中になることがないから・・・

高校生の余暇は？

1位 動画鑑賞 (YouTube, TikTokなど)

2位 SNS (LINE, Instagramなど)

3位 スマホゲーム

【参考】塩田研究室が実施した「高校生への調査」(2023)

「スマホで完結する余暇」が多く、余暇の捉え方が狭い

「人生を楽しむ × 余暇図鑑」の取り組み

「人生の楽しみ方」を学ぶ 余暇図鑑



おすすめの余暇



スノーボード

- 寒くて美味しい
- 寒くて楽しい
- ヤマハ
- 雪山の景色
- 寒くて温かい

普段の休日や終業後にSNSを利用して趣味の仲間との会話すること

- 心身の健康
- 心理的安全性
- 語学力向上
- 沼底に生息
- 同調
- ヤマハ
- 技術向上
- 深化
- エラ呼吸可能



キーボード(パソコン)の入力装置…

- キーボード
- オリジナル
- Maker
- ヤマハ



スーパー銭湯

- リフレッシュ
- 切り替え
- 気分転換
- ヤマハ
- 整う



カフェでくつろぐ

- ヤマハ
- 濃いめのカフェラテ
- ほっこり



ダーツ

- 集中力
- 再現性
- ヤマハ
- ソロ活



音楽活動

- ライブ
- 音楽
- ヤマハ
- バンド
- 1人でもできる



資格勉強

- 資格
- あくまで「趣味」
- 税
- 勉強
- ヤマハ

もっとみる

カテゴリから余暇を見る

スポーツ・運動	創作・ものづくり	グルメ・食
アウトドア・野外	収集・ショッピング	学習・ボランティア

もっとみる

気になるワードから余暇を見る

- 暮らし
- コーヒー
- サッカー少年の母
- 実況
- 当たり前
- ラテアート
- カロリー
- 冒険
- 税
- ゲーム
- おしゃれ
- エンジョイ

「人生を楽しむ × 余暇図鑑」の取り組み

ヤマハ株式会社の事例（約100名が参加）



サウナ巡り

余暇No.0001



くっちゃんの場合

旅行で各地のサウナを巡ります。夫婦で旅行に行く際には、必ずその土地の有名なサウナに行きます。水風呂の水質や、外気浴の風によって気持ちよさが変わるの、その土地を肌で感じることができるのが醍醐味です。

マシンライブ

余暇No.0012



nekosuiさんの場合

シンセサイザーやドラムマシン、グループボックスなどの音楽を作る電子楽器を中心に、他の楽器やエフェクターなどを組み合わせて即興で音楽を作ること。作った音楽をSNSや動画サイトにアップロードするなどしています。

車の改造や修理

余暇No.0046



dDさんの場合

車を運転するのが好きです。車は色々な種類があって、それぞれ楽しみ方が違います。色々な楽しみ方を体験したくて、色々な車を買っては売って、延べ20台以上の車を所有しました。そのまま乗れる車もあれば、何かしら改造しなければいけない車もあり、自分で直せる所があれば直して乗ってます。今はスポーツカーとオープンカーとキャンピングカーを持っていて、行く場所に合わせて車を変えます。

大学院での研究員活動

余暇No.0069



Eさんの場合

社会人大学院で、修了後も研究活動を続けています。グループでの地域研究と、それによって研究する側がどう変化したか(関係人口化)がテーマです。地域の手引きをプロトタイプとして制作したり、研究をまとめて学会発表をしたりしています。

クレーンゲーム

余暇No.0076



まいまんさんの場合

オンラインではなく、お店でクレーンゲームをするのが好きです。最初に今日はどのくらいお金を使うか決めます。それから、クレーンゲームの台を見回って、どの台が取れそうかを選びます。台が決まったら、ぬいぐるみをとするような手順で落とすか、何回くらいで取れそうかを考えます。クレーンゲームで失敗したら、なんで失敗したのかな、どうしたら良かったかなと考えます。また、うまくなるためにYouTubeやTikTokでテクニックを勉強します。

テニス

余暇No.0049



YTさんの場合

仲間や家族と一緒にテニスをします。内容は概ね試合形式が多いです。家族、親戚でする場合も、少しラリーで試合形式をします。若男女色々なレベルの人がいるので、それぞれのレベルでテニスを楽しめます。たまに、スクールにも行きます。普段知らない技術を教えてくれるので、楽しいです。プロの試合があれば、積極的に見に行きます。東京まで見に行くこともあります。好きな選手は錦織圭選手です。たまに、自分の地元の大草大会に参加しています。試合は、日常では味わえない緊張感が味わえて良いです。

ジャマイカの古い音楽を集めたり、聴いたり、演奏したりすること

余暇No.0015



トミーテツクさんの場合

1960～1970年頃にジャマイカやイギリスで製作されたスカやレゲエ、ロックステディと呼ばれるジャンルの当時の古いレコードが好きで少しずつ集めています。この手の愛好家は世界中にいるのですが、その中でも日本のコミュニティにはトップレベルのコレクターがたくさんいるので、色々教えてもらったり、時にはレコード譲ってもらったりと刺激の多い日々を過ごしています。また集めるだけでなく、みんなで集まって身長より大きなスピーカー（サウンドシステムと呼ばれます）で大音量でレコードをかけあうDJイベントに参加したりもします。また、ものすごくたまにサックス演奏もします。

ゲーム制作（たいいてい完成しない）

余暇No.0017



A.N.さんの場合

休日は家のPCでゲーム作りをしています。正確に言うと「作り始めては途中で捨てる」を繰り返しているという、ちょっと恥ずかしい話ですが、ゲームを作るには大量の絵を描いて、音を作って、プログラムを書きます。ちゃんと全部やるのはすごく大変。それでも試行錯誤を続けるたびに、だんだんと先へ進めるようになってきました。今までいろいろなジャンルのゲーム作りに挑戦してきました（たとえば2Dアクションゲーム、FPS、ノベルゲーム、VRゲームなど）。自分の頭の中だけにあった空想が、だんだん本当にゲームになってきて、その作ったものからまたアイデアをひらめいて……を繰り返すのが楽しいところです。

レコード掘り

余暇No.0077



まちはもさんの場合

レコードを探して買い集めています。お店屋さんでレコードを探すが、手で穴を掘っているように見えるので、「掘る」という表現を使います。

アイドルの推し活です

余暇No.0020



M.Aさんの場合

ライブに行く、リリースやTV出演時、メンバーの誕生日の時はSNSでハッシュタグをつけたメッセージを投稿して盛り上げる、CDを買う、CD特典のイベントに行く。

パン作り

余暇No.0010



E.I.さんの場合

自分の好きな具材を使って、パンを作ります。休日の午前中を作って、お昼ご飯にすることが多いです。チーズが好きで、チーズを使ったパンをよく作ります。

キャンプ

余暇No.0034



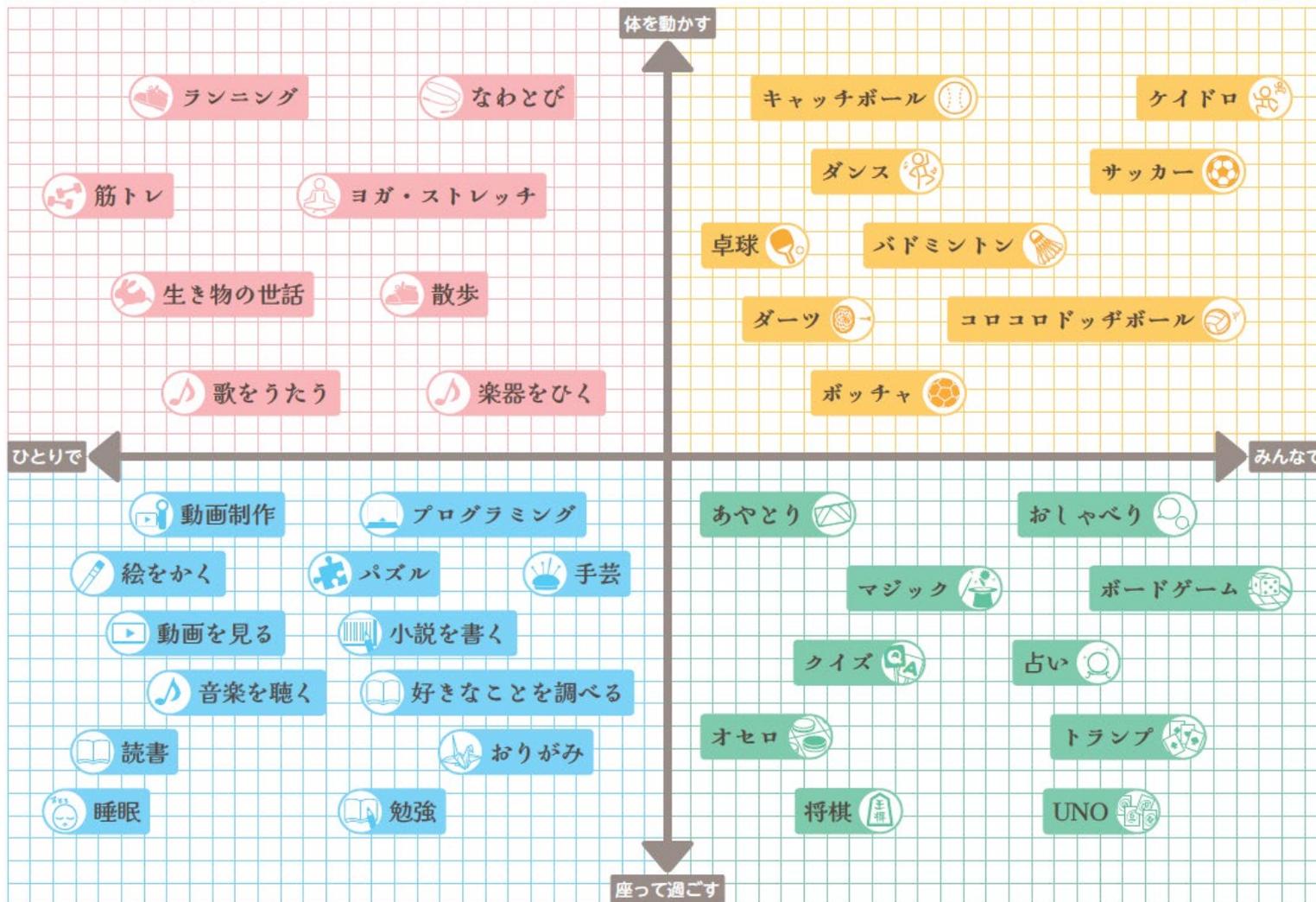
まさきんぐさんの場合

家族でキャンプに行ったり、ソロでもキャンプしたりします。焚火の時間をまったりと過ごすことが至福です。

「休み時間 やってみようマップ」

休み時間 やってみようマップ

静岡大学教育学部 施設管理課



子どもへの声かけも・・・

いつまでやっているの、はやくやめなさい!

ゲームだけじゃなく、

楽しいことを一緒に探してみようよ!

なぜ、ネットトラブルがなかなか減らないのか？

ネットトラブルが減らない要因と改善の3つのポイント

- ① **トラブル事例を紹介しても、自覚につながらない**
 - － 「自分もやってしまうかも」という自覚をどう促すか
- ② **ネットの「スキル」が足りていない**
 - － ネット版のSST (ソーシャル・スキル・トレーニング) の発想
 - － リスクを「グラデーション」で考えるスキル
- ③ **そもそも「ネット」の問題だけではない**
 - － 家庭とも連携しながら根本的な原因に目を向ける

ディスカッション

「保護者の責任・管理」と「学校の関わり」のバランス

- － どこまでが学校の責任なのか？
- － 教室で学んだことをどう実生活に結びつけさせるか？
- － 家庭との連携をどうはかればよいか？



SHIZUOKA UNIVERSITY

