

魂の交渉屋とボクの物語

-Soul Negotiator-

# 指導ガイドII



～君の選択でストーリーが変わる ストーリーから学ぶ情報モラル～

- － テーマと  
ストーリー
- － 学習のねらいと  
あらすじ

# 目次

0 共通設定	2
0-1 テーマとストーリー	3
0-2 ストーリー構成と画面イメージ	4
1 「ネット炎上」	6
1-1 「不適切投稿」	7
1-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	7
1-1-2 選択1～3の解説	8
1-1-3 選択4～6の選択	9
1-1-4 選択7～9の解説	10
1-1-5 振り返りクイズの解説	11
1-2 「炎上事件への対応」	12
1-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	12
1-2-2 選択1～3の解説	13
1-2-3 選択4～6の解説	14
1-2-4 選択7～9の解説	15
1-2-5 振り返りクイズの解説	16
2 「出会い・交際」	17
2-1 「異性との出会い」	18
2-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	18
2-1-2 選択1～3の解説	19
2-1-3 選択4～6の解説	20
2-1-4 選択7～9の解説	21
2-1-5 振り返りクイズの解説	22
2-2 「児童ポルノ」	23
2-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	23
2-2-2 選択1～3の解説	25
2-2-3 選択4～6の解説	26
2-2-4 選択7～9の解説	27
2-2-5 振り返りクイズの解説	28
3 「ネット依存」	29
3-1 「長時間利用」	30
3-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	30
3-1-2 選択1～3の解説	31

3-1-3 選択4～6の解説	32
3-1-4 選択7～9の解説	33
3-1-5 振り返りクイズの解説	34
3-2 「利用料金」	35
3-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	35
3-2-2 選択1～3の解説	36
3-2-3 選択4～6の解説	37
3-2-4 選択7～9の解説	38
3-2-5 振り返りクイズの解説	39
4 「ネット犯罪」	40
4-1 「架空請求」	41
4-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	41
4-1-2 選択1～3の解説	42
4-1-3 選択4～6の解説	43
4-1-4 選択7～9の解説	44
4-1-5 振り返りクイズの解説	44
4-2 「アカウント乗っ取り」	46
4-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	46
4-2-2 選択1～3の解説	47
4-2-3 選択4～6の解説	48
4-2-4 選択7～9の解説	49
4-2-5 振り返りクイズの解説	50
5 「ネットいじめ」	51
5-1 「言葉の勘違い」	52
5-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	52
5-1-2 選択1～3の解説	53
5-1-3 選択4～6の解説	54
5-1-4 選択7～9の解説	55
5-1-5 振り返りクイズの解説	56
5-2 「既読無視」	57
5-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ	57
5-2-2 選択1～3の解説	58
5-2-3 選択4～6の解説	59
5-2-4 選択7～9の解説	60
5-2-5 振り返りクイズの解説	61

## 0 共通設定

## 0-1 テーマとストーリー

本アプリでは、5つのテーマに各2つのストーリーが収録されています。各ストーリーは、青少年がスマートフォンやインターネットを使い始めた際に直面する情報モラルの問題について取り上げています。

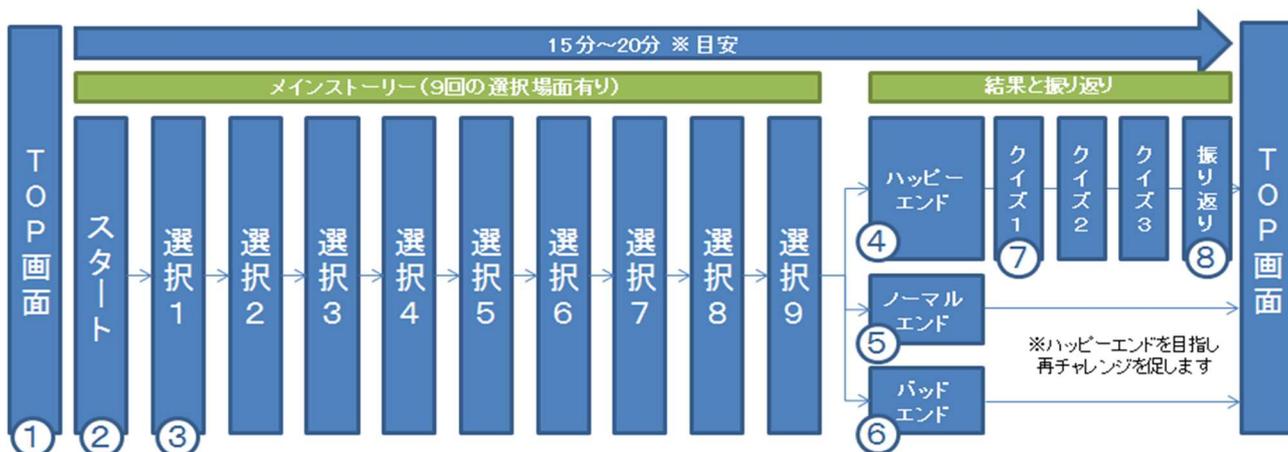
テーマ	ストーリー	解説	当該ストーリーにて扱う問題の具体的事例
1. ネット 炎上	1-1 不適切投稿	軽い気持ちで不適切な投稿をしてしまい、問題化するケースを取り上げます。	・Twitter等のSNSへの不適切な投稿（写真、発言など）
	1-2 炎上事件への 対応	不適切投稿によって炎上している事件に対し、自らも書き込みに参加して気付かないうちに加害者となってしまうケースを取り上げます。	・他人の不適切投稿に便乗し攻撃してしまう
2. 出会い 交際	2-1 異性との出会い	インターネット上での出会いにおいて、なりすましなど悪意を持って近づく大人とのトラブルについて取り上げます。	・知らない相手との出会いに関するトラブル ・青少年性犯罪被害
	2-2 児童ポルノ	チャットで知り合った友達と自撮り写真を送り合ううちにトラブルになるケースについて取り上げます。	・リベンジポルノ ・児童ポルノ所持(自撮りした本人も対象)
3. ネット 依存	3-1 長時間利用	スマートフォンを長時間利用することで発生する弊害について取り上げます。	・長時間利用、依存
	3-2 利用料金	インターネットの課金で多く見られる、クレジットカードなどの後払い方式によって、気付かないうちに高額課金になってしまうケースを取り上げます。	・管理不足による過課金、高額請求
4. ネット 犯罪	4-1 架空請求	利用した覚えのないサイトからの架空請求について、保護者や教員へ相談することを躊躇（ちゅうちょ）している間に、被害が大きくなってしまいうケースを取り上げます。	・使用した覚えがない請求 ・無料をうたう怪しいサイトの利用、トラブル
	4-2 アカウント 乗っ取り	SNSをはじめとしたサービスでアカウント乗っ取りが発生し、自分だけでなく周囲まで巻き込んで、金銭の要求などにエスカレートするケースを取り上げます。	・自分のアカウントの挙動がおかしい ・IDやパスワードを他人に教えてしまった
5. ネット いじめ	5-1 言葉の勘違い	文字だけでコミュニケーションを取ることで生じる勘違いや誤解が友達とのトラブルにつながるケースを取り上げます。	・チャットなどのトラブル全般 ・文字での喧嘩、いじめ
	5-2 既読無視	既読表示が出るチャット等のコミュニケーションツールを利用する際に発生しがちな「既読無視」でトラブルになるケースを取り上げます。	・チャット等の既読無視によるトラブル

## 0-2 ストーリー構成と画面イメージ

ストーリー構成： 各ストーリーの基本的な構成について説明します

- 会話形式のストーリーを進めていく中で、9回の選択場面が登場します
- 選択肢の各選択肢に割り振られた点数の合計(最大 270 点)によって結果が以下の 3 つに分かれます
  1. ハッピーエンド：全て適切な回答を行った場合（合計点数：270 点）
  2. ノーマルエンド：ある程度の不適切な回答を行った場合（合計点数：140 点以上～270 点未満）
  3. バッドエンド：ほぼ不適切な選択肢を選んだ場合（合計点数：140 点未満）
- 結果がハッピーエンドの場合は、ストーリーに含まれる情報モラルのポイントの振り返りができます

(ストーリー構成の概略図)



(画面イメージ) ※上記図の番号と画面イメージの番号を照らし合わせながらご確認ください



メイン画面。開始したいテーマ→ストーリーの順にタップするとストーリーがスタートします。



1-1 不適切投稿の最初の画面。1-1の開始時がこの画面でない場合は「設定」からリセットを行う必要があります。



選択画面。正しいと思う選択肢を2回タップします。60秒を超過するとゲームオーバーとなるため、画面下のカウントダウンタイマーに注意。



ハッピーエンド画面。数秒後に振り返りクイズ画面に切り替わり、クイズ3問に挑戦します。



ノーマルエンド画面。数秒後にメイン画面に戻ります。



バッドエンド画面。数秒後にメイン画面に戻ります。



振り返りクイズ画面。ストーリーで学んだ知識の振り返りとなるクイズが3問出題されます。



振り返りクイズのまとめ画面。

## 【注意事項】

### 1. 各ストーリーの開始画面について

各ストーリーは、途中でアプリを終了しても、その時点までに完了した選択画面の直後で保存されます。そのため、前回のプレイ状況によってはストーリーが途中からスタートしてしまうケースがありますので、各ストーリーが最初の画面から始まっているのかを確認してください。

下記と違う画面から始まっている場合は、「設定」からリセットを行ってください

(リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット（初期化）について」を参照ください)

(各ストーリーの開始画面一覧)



### 2. 文中の表現について

次の単語については、スペースや文脈の関係上、「問いかけ」「選択肢」「解説」において短縮語で表記しています。

スマートフォン：スマホ

インターネット：ネット

# 1 「ネット炎上」

## 1-1 「不適切投稿」

### 1-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	スマートフォンやゲーム機・音楽プレーヤーなどを使えば、誰でも簡単に、インターネット上の投稿サイトに掲載することができる。特に、未成年は深く考えずに「不適切」な動画や写真を投稿してトラブルになるケースが多く、最悪の場合、「ネット炎上」を起こり将来にわたり大きな禍根を残すことにもなりかねない。この話では身近なグループ間での動画投稿の例を使い、問題発生までのありがちな流れや心理、行動を追いかけて不適切投稿によるリスクについて学習する。
ストーリーあらすじ	「笑える」動画をスマートフォンで撮って仲間のグループチャットに投稿しようとショウとタクを煽（あお）るタイキ。悪ノリの過ぎる動画で思わぬ反響を得たショウとタクは味をしめ、インターネットにアップするなど次第に主人公やタイキの忠告を聞かずに暴走し始める。数々の問題行動を起こすショウとタクは、電波ウェーブ（インターネットとの負のつながり）に取り巻かれてしまう。 主人公は、ショウとタクの電波ウェーブを断ち切り、2人を救うことはできるのか。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 法律違反行為をインターネット上で投稿すると、すぐに拡散し炎上する可能性がある</li><li>● 仲の良い友達だけのグループチャットでも安心してはいけない</li><li>● インターネットは現実世界と同じ、普段の生活でやらないことはインターネットでもやらない</li></ul>

#### 【注意事項】

▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

（リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット（初期化）について」を参照ください）



1-1-2 選択 1～3 の解説

選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。



※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

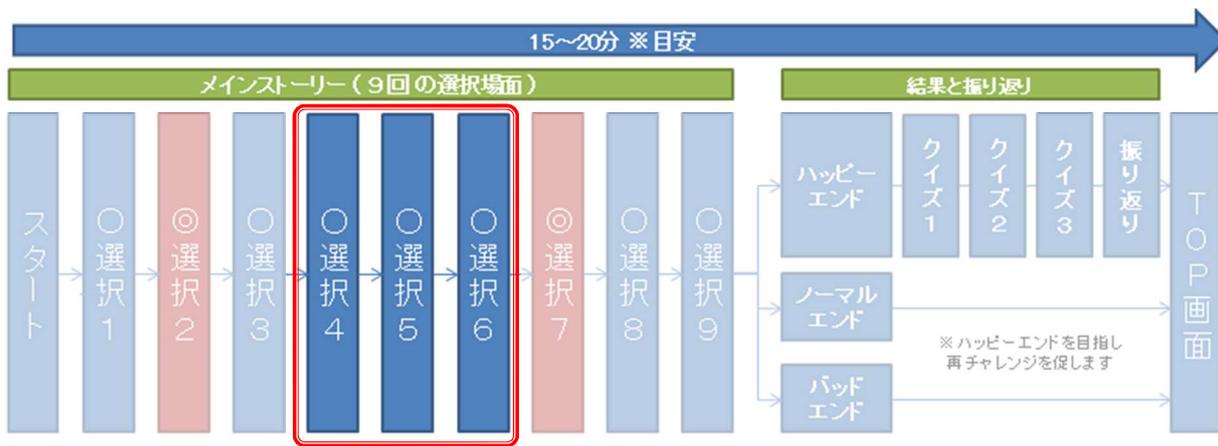
◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 1	電波ウェーブに巻かれるショウとタク、彼らにいじめられている主人公に対して「彼らを見捨てるよな？」	(A) もちろん！せっかくだから不幸になるところも見たいな	10点	目の前で起きる友人の問題に対し、人ごとだから関係ないと見捨ててよいのかを問う。 2人が電波ウェーブに巻かれているのは、何か問題のある言動を起こすことによるもの。 人ごととして捉えるのではなく、自分にも起こり得るリスクとして関心を持つことも大切。
		(B) それでも、放っておけない気がする…	30点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 2	不適切な動画を、グループ限定だから平気、とチャットで共有することについて「面白いことになりそうだな？」	(A) そうだね どうなるか楽しみだな	10点	ここでは、「友達限定公開」のチャットなら何を投稿しても大丈夫という、間違えた認識を持っていないかを問う。限定公開でも、ネット上に共有されたものはコピーされ拡散する可能性があり、思わぬトラブルになることがある。 (実際に、限定公開のチャットでのやりとりが写真に撮られてネット上に多く投稿されている) また、大したことの無い動画と自分は判断しても、見る人によっては傷つく可能性があることにも気を付けたい。
		(B) どうせ大したことない動画だって興味ないよ	20点	
		(C) グループ間でもヤバそう やめた方がいいのに…	30点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 3	小学生をいじめるショウとタク、過去に同じ経験をした主人公に対して「今回はおまえに関係ないから気にすることはないだろ？」	(A) そういうわけにいかないでしょ！	30点	過去に自分が経験させられたことを、友人が繰り返していることをどのように感じるかを問う。 また、これらの行為、またそれを撮影していることについても倫理上悪いことであることを確認したい。
		(B) そうかもしれない…	10点	

1-1-3 選択 4～6 の選択



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 4	タイキが動画を褒めると、皆がそれに同調し始めた。主人公に対して「おまえも同じ意見？」	(A) タイキくんが怖いからって、それに同調しちゃいけないよね	30点	集団のリーダーや集団に対して同調し、間違っていることを指摘できない状態では、その集団ごと誤った方向に進む可能性が高いので危険である。 また仮に被害者に非があったとしても、今回ショウたちが行った行為（小学生をいじめた動画を投稿）に正当性はないことを認識するべきである。
		(B) グループみんなが盛り上がっているから、仕方ないかもね	10点	
		(C) 被害者がムカつく子どもだった可能性もあるよ	20点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 5	不適切な動画を注意した主人公は信じていたタイキから拒絶されてしまう。「見捨てられたならおまえも見捨てればいいじゃないか？」	(A) タイキくんには昔助けてもらったから今度はわたしが助けたい	30点	友達に対して指摘する恐怖を克服して忠告することが、本当の恩返しになるはずである。友達に理解されないことを恐れ、そこで指摘することを放棄してしまっただけでは、お互いが誤った道へ進んでしまう可能性がある
		(B) そうだねもう分かり合えることはないんだろうね…	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 6	自分たちが撮った不適切な動画をクラスメイトのやよいに見られ責められたタクとショウはとっさに他人が撮った動画だと嘘をつく。「どう思うんだ？」	(A) ばれたら責められるから、ウソをつくのは当たり前だよ	10点	自分たちがやったことがばれたら責められる状況で、嘘をつきたくなる心境はあるかもしれないが、自分の行為を他人のせいにするのを許してはいけない。
		(B) 人のせいにするショウくんたちは許せない	30点	
		(C) やよいさんのためを思って、とっさについたウソかもしれない	20点	

1-1-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

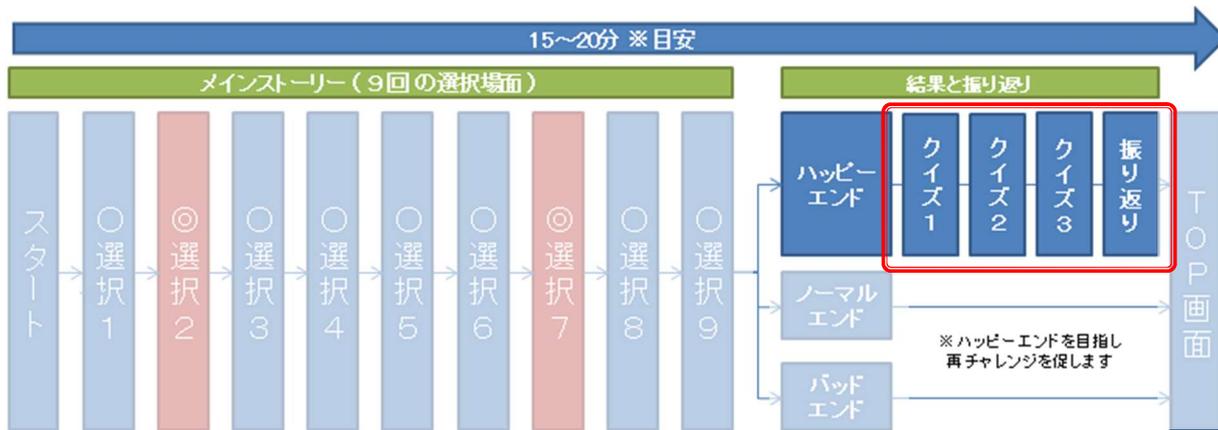
	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 7	ネコの動画をネットにアップしようとするチャット仲間、炎上を心配する主人公に「炎上して世間からたたかれれば反省するだろ？」	(A) 反省なんかじゃ済まないよ その後の人生に影響することだってあるんだ	30点	不適切投稿により、たとえ一回でも炎上事件を起こすと、その投稿はネット上に拡散し、全てを消すことは難しい。 また、炎上事件を起こした当事者の個人情報も拡散するため、将来にわたり人生に影響を及ぼすことになる。 (例、入学・就職・婚約等の取り消し)
		(B) 確かに、一回反省させた方がいいかも… この程度なら炎上しない可能性もあるよね…	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 8	タイキに頼んで何とか小学生のいじめ動画は削除できそうだが、ネコの動画については俺は関係ないと断られる。「おまえはどうする？」	(A) 分かったわ。ネコの動画はもう諦める ショウくんとかくくんも投稿まではしないだろうし	10点	自分ではない誰かが忠告してくれるはず、誰かが止めてくれるはずという当事者意識がない状態がさらに事態を悪化させる要因となってしまう。
		(B) 2人にはわたしから忠告して、ネコの動画も消してもらおう！	30点	
		(C) 2人のこともタイキくんが止めてくれるといいのに…	20点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 9	タイキに止められるもショウとタクはネコの動画をネットにアップしようとしている。主人公はどうすべきか？ (最終問題)	(A) 体を張ってでも、動画のアップを止めてみせる	30点	事の重大さを認識しないで投稿をしようとするところを見つけた場合は止めるべきであり、それが難しい場合でも周囲の大人に相談するなど対策を講じるべきである。 部外者として傍観してはいけない。
		(B) さすがに付き合いきれないから、諦める	10点	

### 1-1-5 振り返りクイズの解説

Happyエンドになった際に挑戦できる「振り返りクイズ」（3問）についての解説をします。



「振り返りクイズ」はYES/NOで回答する。正解した場合には、「ポンポン」という音が鳴る。

No	クイズ	正解	解説
1	法律違反行為をインターネット上で投稿すると、すぐに拡散し、炎上する可能性がある	YES	インターネット上に投稿された動画や発言は必ず誰かが見えています。それが不適切であったり法律違反であったりした場合はあっという間に拡散、炎上します。炎上した場合は個人が特定され将来に大きな影響が及ぶこともあるので、しっかり考えてインターネット利用をしましょう。
2	仲の良い友達だけのグループチャットなので、個人情報も流しても大丈夫	NO	「友達限定公開だから大丈夫」はインターネットの世界では通用しません。友達がスクリーンショット（コピー）を撮って別の友達に共有してしまい、そこから一気に拡散したということはいくつもある話です。限定公開だとしても節度ある投稿を心がけましょう。
3	インターネットは現実世界とは違うので、普段の生活でやらないことをインターネットでも許される	NO	インターネットでも現実世界でも、守らなければいけないルールやマナーは同じです。インターネットだからバレないと思っても、必ず個人は特定されます。また、ネット上でも罪を犯したら警察に捕まります。日常生活でやらないことはネット上でもやらないようにすることが鉄則です。

#### 振り返り

インターネット上で人の興味を引くためとはいえ、法律に違反するような行為をインターネット上で投稿すると、簡単に拡散してしまい、通常の刑事罰を受けるだけでなく、インターネット上で多くの人から非難される可能性があります。

友達限定だから大丈夫、ということはないので、普段の生活でやらないことはインターネットでもせず、モラル・マナーを持って使うことが大切です。

## 1-2 「炎上事件への対応」

### 1-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	最近のソーシャルメディアの発展により、個人が手軽にインターネット上で情報を発信できるようになった一方で、情報を受ける側が正しく情報の取捨選択ができていないケースが多い。インターネット上の情報の中にはデマや混乱を狙ったもの、また意図的に誘導するものばかりではなく、誤った事実認識に基づくものや誤解による意見などが混在することで、インターネット世界で混乱をきたすこともある。嘘の情報に流され、気付かないうちに自らがインターネット上で加害者になってしまう危険性について学ぶ。
ストーリーあらすじ	思い入れのある空き地に出来た雑貨屋の悪いうわさをインターネットの掲示板で見たショウは、クラスメイトに「ひどい店」であることを伝える。それによってクラスメイトたちは、雑貨屋に関する悪口をどんどん投稿し、「ネット炎上」が加速。ついにマスコミも動きだす事態になったが、記者の取材によりインターネットの書き込みは全て嘘であることが発覚した。事実を聞いて慌てるショウ。 このままだとショウは雑貨屋店主から訴えられてしまうが、主人公はどのようにショウを救い出すのか。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● インターネット上にある情報は不確かな情報も多く存在するので不用意に信じて拡散しない</li><li>● 他人が発端をつくった炎上事件に同調した場合、炎上の当事者でなくても加害者になりうる</li><li>● インターネット上での発言には自分自身が責任を持つ</li></ul>

#### 【注意事項】

▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

(リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット（初期化）について」を参照ください)



1-2-2 選択 1～3 の解説

選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。

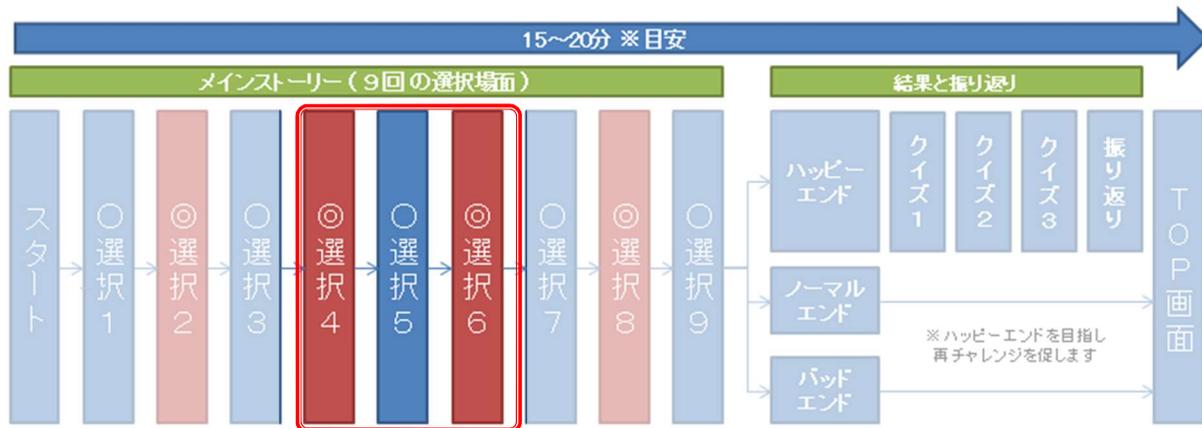


※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

◎…情報モラルに関する問いかけ ○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 1	ショウが電気ウェーブ（ネットとの負のつながり）に取り巻かれている。「気になるか？」	(A) 何が起ころうと知らないよ	10点	目の前で起きる友人の問題に対し、人ごとだから関係ないと見捨ててよいのかを問う。 ショウが電波ウェーブに巻かれているのは、何か問題のある言動を起こすことによるもの。 他人事として捉えるのではなく、自分にも起こり得るリスクとして関心を持つことも大切。
		(B) 気になるから様子を見よう	30点	
◎ 選択 2	空き地に出来た雑貨店の悪いわさがネットの掲示板に書き込まれている。「おまえはどう思う？」	(A) お店も悪いかもしれないけど、こういうことをネットに書くのはどうかと思う	20点	ここでは、ネット上の書き込みなどの「情報を受け取る」際に、その真偽についてのみならず、自ら考えて取捨選択できるかを問う。 誰でも気軽に投稿できるネット上には真偽が確かではない情報も多く、混乱を狙った情報も存在する。すぐに受け入れるのではなく、しっかり事実を見極めるべきという考えを学ぶ。
		(B) 掲示板の書き込みなんて不確かな情報は信じない	30点	
		(C) ネットでみんなが悪口を書くなんて、悪い店主に決まってる	10点	
○ 選択 3	思い出のつまった空き地に出来た雑貨店に怒りを覚えるショウ。「その気持ち理解できる？」	(A) 誰にでも、大切な思い出の場所はあるよ	30点	相手の気持ちや感情を推し量ることで、相手になぜこういった発言や行動に出るのかを理解しようとする力を身につける。
		(B) ショウくんの気持ちなんてわたしにはどうでもいいよ	10点	

1-2-3 選択 4～6 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

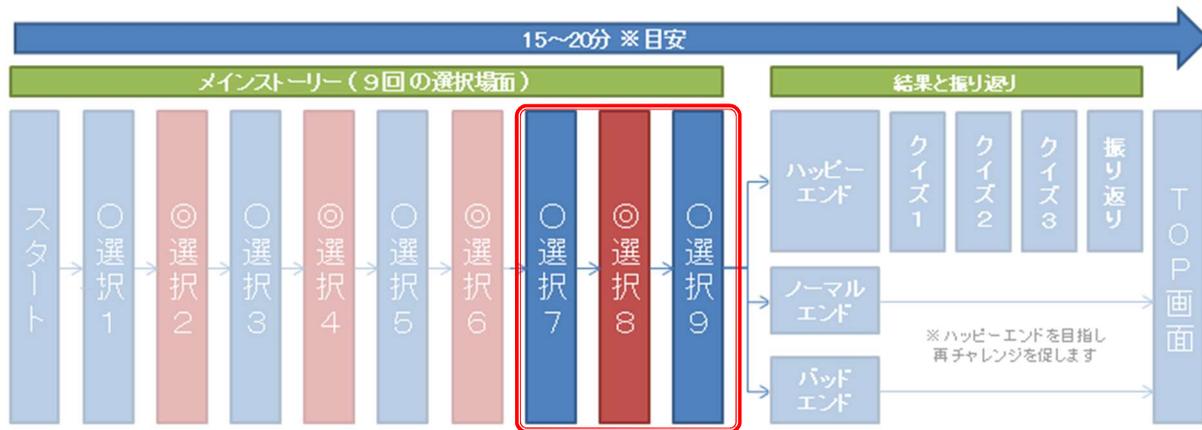
○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 4	ネットの掲示板にどんどん増えていく、雑貨店の悪いうわさ。 「おまえはヤツらと一緒にになって批判しないのか？」	(A) いや、ちゃんと事実を確認してから意見を言うべきだと思うよ	30点	ここでは、「ネットへの書き込み」について、他人の意見に惑わされることなく、真偽を確かめ自ら責任を持って発言する必要があることの認識を問う。真偽を確かめられない、責任が持てないのであればネットへの書き込みは行うべきではない。安易に同調することで問題に巻き込まれてしまい、ともすれば加害者側になってしまうこともあると認識する。
		(B) そうだね みんなに同調して一緒に流された方が楽だから、仕方ないよ	10点	
		(C) 知らないよ。ネットに書き込みをするようなヒマ人のことは分からない	20点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 5	ネットに書かれた悪いうわさを信じたショウが、クラスでそれを言いふらす。 「みんな信じるのが早くないか？」	(A) そうだね でもわたしなら、友達の話でも流されずに自分で判断するよ	30点	友達の言うことをむやみに疑う必要はないが、他人の意見に流されるのではなく自分自身で考えしっかり判断して行動する力が必要である。
		(B) 仕方ないよ クラスの友達が言うことを疑うことは良くないよ	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 6	そもそもショウはその雑貨店に行ったことがないようだが、主人公に対し「おまえは行ったこともない店の悪口を書くのか？」	(A) たとえ本当だとしても、ネット上に悪口を書き込むのは良くないよ	30点	ここでも、選択4同様、「ネットへの書き込み」についての認識を問う。 ネットに意見を書き込むということは、自分の家の玄関に意見を貼りだす行為と同じで、身元が簡単に特定できてしまう上に多くの人の目に触れる行為である。自分で責任を取れないような内容は投稿すべきではない。
		(B) たくさんの人が悪口を書いていたら、同じように書き込むと思う	10点	
		(C) クラスの友達や知り合いに頼まれたら真相を知らなくても書き込んでしまうかもしれない	20点	

1-2-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 7	マスコミ騒ぎにまで発展したネット炎上。あおったショウも責任があるが、「ショウなんてどうでもいいよな？」	(A) そうだね、わたしには関係ないよ	10点	問題をしっかり自分事として捉え、炎上を助長させるような行動をとったらどうになってしまうのかを認識したい。
		(B) いや、やっぱり気になるよ	30点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 8	店側は、ネットでの悪いうわさを発信した人、またそれを広めた人も含めて訴えるつもりであると聞いたショウ。「事の重大さに気付いたようだがもう遅いよな？」	(A) どうかしら…炎上に便乗したショウくんも悪いけど、ウソの情報を流したあの親子も悪いと思う	20点	ここでは、炎上に加担した責任について問う。嘘の情報を流したり、炎上の発端を作ったりした本人でなくても、加担したことにより最悪の場合法的責任を問われ、損害賠償請求をされる可能性もある。(「名誉毀損(きそん)罪」や「業務妨害罪」など) ネットに投稿した内容は、書いた本人の責任が問われることをしっかりと認識すべきである。
		(B) そうね 炎上に便乗したら、自分も加害者になるってことよ	30点	
		(C) いや、炎上に便乗しただけで訴えられるなんていきすぎじゃないかしら…	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 9	このままだと訴えられてしまうショウ。「あとはおまえ次第だ」(最終問題)	(A) 今ならまだ許してもらえるかもしれない ショウくんに謝りに行くように伝える	30点	ここでは、書いた本人の責任が問われることを認識し、適切にアドバイスができるかを問う。
		(B) ショウくんは何も悪くないからもっと堂々とすべきだと伝える	10点	

## 1-2-5 振り返りクイズの解説

Happyエンドになった際に挑戦できるクイズ（3問）についての解説をします。



YES/NO で回答する

No	クイズ	正解	解説
1	インターネット上にある情報は、不確かな情報が多いので、不用意に拡散しない	YES	インターネット上にある情報は、必ずしも正しいものばかりではありません。デマや不確かな情報も掲載されていることを認識しましょう。また自分自身も正確な情報発信に努めることが重要です。発言には責任が伴うことを忘れないようにしましょう。
2	管理者に問い合わせれば、自分が投稿した内容はインターネット上からすぐ消すことができる	NO	一度インターネットに投稿した内容（発言、写真や動画など）は、さまざまな検索サイトによって収集され、キャッシュ（一時的な記録）やアーカイブシステム（履歴システム）などに記録されます。また仮に投稿が消せたとしても、誰かが手元に保存している場合もあります。そのため、一度発信した情報を完全に削除することは不可能です。発言内容によっては、将来にまで影響が及ぶことも考えられますので、しっかり考えて投稿しましょう。
3	友達の炎上事件に同調しても、自分が当事者ではない限り、加害者にはならない	NO	誰かに便乗した形の書き込みでも、書いた内容については書いた本人の責任が問われます。最悪の場合、法的責任を問われ、損害賠償請求をされる可能性もあることを認識しましょう。また、匿名であっても、前後の発言内容や過去の投稿内容、IPアドレス、写真などから技術的に発信元が特定され、責任が伴う発言として取り扱われます。

### 振り返り

インターネット上にある情報は、誤ったものも多く存在するため、情報の正確性は自分で確認し、軽率に拡散しないようにしましょう。また、炎上事件に同調することは、自分が当事者でなくとも加害者になる可能性があるため、自分の投稿には責任を持ちましょう。

## 2 「出会い・交際」

## 2-1 「異性との出会い」

### 2-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	さまざまな人とコミュニケーションできることはインターネットの利点でもあるが、中には悪意を持って接してくる人も多いことも事実である。インターネットではお互いの顔が見えないため、嘘や悪意が見抜きにくい。「いい人かもしれない」「自分はだまされない」という過信から、個人情報を安易に伝えたり、実際に会ったりしてしまい、トラブルに巻き込まれてしまうことが多い。SNSやコミュニティサイトを通じて知り合った相手とのトラブルについて、事例を基に危険性を学ぶ。
ストーリーあらすじ	彼氏の自慢をするエリカを見返してやりたいと考えたカリンは、インターネット上のあるサイトでイケメンと知り合い、相手から言われるまま、学生証の写真を送ってしまう。実際に会うと、その男はプロフィール写真も年齢も詐称していたことが発覚し、怒って帰ったカリン。しかし後日男から「モデルデビュー」の話を持ちかけられ、主人公の忠告を無視して男に再度会いに行ってしまう。主人公はカリンを救い出すことはできるのか。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● インターネットで知り合った相手は嘘をついている可能性がある</li><li>● いい人だと感じて、インターネットで知り合った相手を安易に信用してはいけない</li><li>● 出会い系ではないサイトやアプリで知り合っても、安易に会わない</li></ul>

#### 【注意事項】

▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

(リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット（初期化）について」を参照ください)



2-1-2 選択 1～3 の解説

選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。

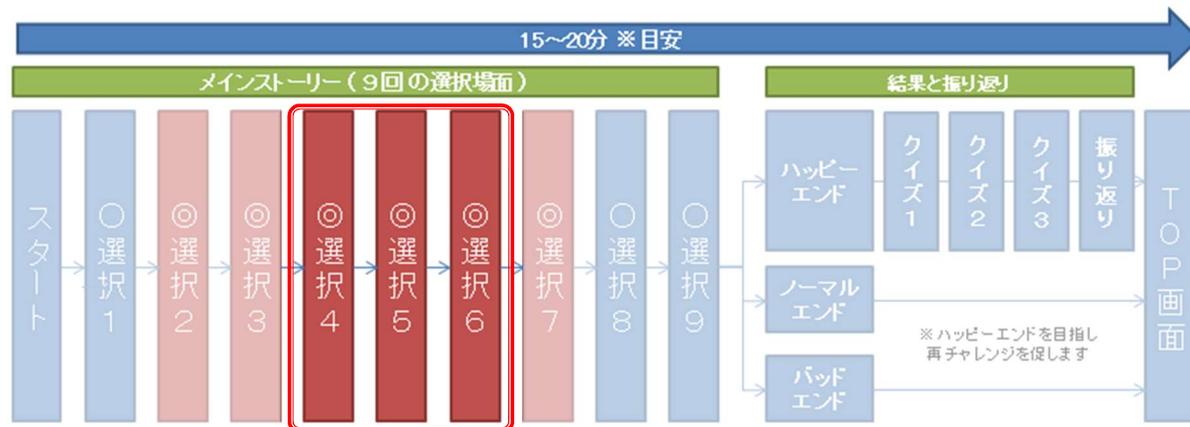


※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 1	カリンが電気ウェーブ（ネットとの負のつながり）に取り巻かれている。「どうする？」	(A) カリンさんがどうなっても関係ないよ	10点	目の前で起きる友人の問題に対し、人ごとだから関係ないと見捨ててよいのかを問う。カリンが電波ウェーブに巻かれているのは、何か問題のある言動を起こすことによるもの。人ごととして捉えるのではなく、自分にも起こり得るリスクとして関心を持つことも大切。
		(B) カリンさんに何が起こるのか気になるよ	30点	
◎ 選択 2	カリンが出会い系サイトで知った男性と電話していたら、学生証の写真を送ってほしいと言われた。「お互い顔が見えないから証拠として欲しいよな？」	(A) そうだね、学生証ぐらいなら問題ないよ	10点	ネットで知り合った人は良い人ばかりとは限らないため、個人を特定できる情報を簡単に教えたり送ったりしてはならない。自分だけは大丈夫と考え、安易に教えてしまうことからトラブルが発生することを学ぶ。
		(B) よく分からないけど、学生証を送るのは良くない気がする	20点	
		(C) 電話番号だってダメなのに、学生証なんて危険だよ	30点	
◎ 選択 3	Hな話をしたいそぶりの男。この男は怪しいという主人公に「相手に興味を持ってもらうためのただの作戦じゃないか？」	(A) まあ…そうなのかもしれないね	10点	実際に会ったことがない、正体の分からない相手に対しては、より一層の注意を払って対応すべきである。「自分は大丈夫」と過信をしないことを再確認する。
		(B) いや…やっぱりおかしいと思う	30点	

2-1-3 選択 4～6 の解説



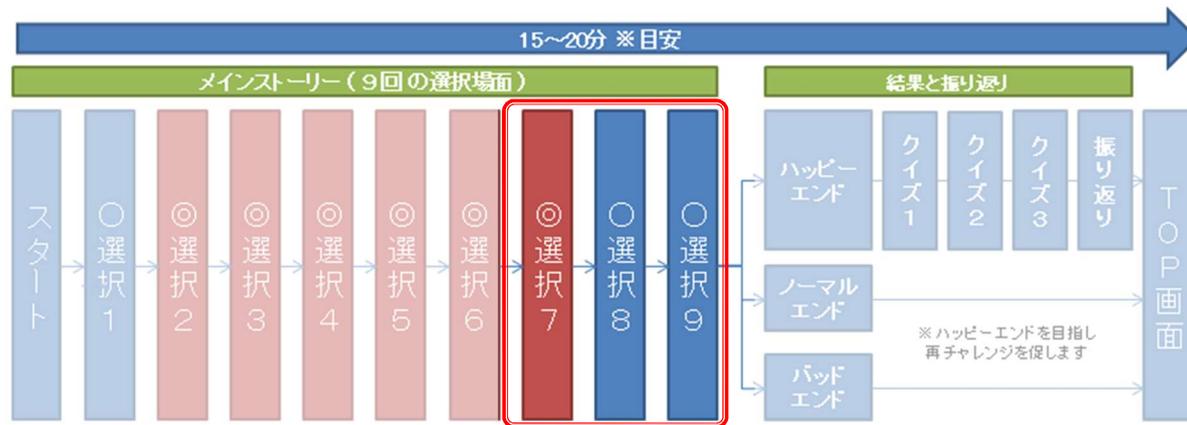
◎…情報モラルに関する問いかけ ○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 4	男と実際に会うことになったカリン。 「カリンはエリコに自慢するネタが欲しいんだろうな」	(A) いや…ネット上でしかやりとりしていない人と会うなんて危険だ	30点	ネットで知り合った人の中には、悪意を持って嘘をつく人もいる。会うだけなら大丈夫と安易に考えて会ったところ、性犯罪などの被害に遭ってしまうケースが急増している。知らない人と会った結果起こり得るリスクについて、しっかり考えたい。
		(B) よく分からない…でも嫌な予感がするから会わない方がいいと思う	20点	
		(C) そうね…確かにエリコさんに自慢するチャンスかもしれないね	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択肢	会う約束の日、現れた男は写真とまったく違う男だった。「ネットで容姿や年齢をごまかすのは皆やるだろ？」	(A) そうかもしれない…直接会ってからその人のことを知ればいいのかもね	10点	ネット上では簡単に嘘をつくことができしうため、ネット上でのコミュニケーションは慎重になるべきである。同時に、自身においても言動に責任を持ち、誠実な利用を心がけるべきであることを学ぶ。
		(B) いや…だからこそ警戒しなきゃいけない	30点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 6	嘘をつかれていたことに対して怒ったカリンに対して、連絡だけでもさせてほしいと言う男。カリンは連絡だけなら、と承諾した。「どう思う？」	(A) そうね…友達として付き合い合えば問題ないと思う	10点	ネットで知り合った人が嘘をついているとわかった時点で、悪意があると判断し、それ以上一切の関わりを持つてはいけない。個人情報や渡してしまっている等、状況によっては身近な大人に相談することも必要である。
		(B) いや…ウソをついていたんだし、もう連絡を取るのはやめた方がいい	30点	
		(C) 分からない…ネット上でやりとりするだけなら、危険はないんじゃないかしら	20点	

2-1-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 7	後日連絡してきた男がカリンにモデルデビューの話を持ちかけている。都合のいい話だといぶかしがる主人公に「もしかしてうらやましいのか？」	(A) そうじゃないよ…安易に信用しすぎて、危ないと思ってるだけ	30点	ネットやよく知らない相手からのうまい話は、たいてい嘘であることが多い。信用してもよい情報かそうでないのか、しっかり判断をする必要がある。不安な場合は周りの大人に相談をした方がよいことを確認する。
		(B) そうかもしれない…私にはできないことを普通に楽しんでる…	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 8	その話に乗るのは危ないと忠告する主人公に対して余計なお世話だと怒るカリン。「これからどうする？」	(A) カリンさんがいいと思うなら、応援するよ	10点	友達が危険にさらされる可能性がある状況で諦めずに危険性を訴えることができるかを問う。
		(B) やっぱりカリンさんにはちゃんと危険性を伝えるべき	30点	
		(C) もうわたしには関係ないよ、なるようになるだろう	20点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 9	結局男の言葉を信じて会うカリン。男の車に乗り込もうとする直前、「おまえはここでどう決断する？」	(A) カリンさんが車に乗らないよう説得するよ！	30点	先に待ち受けるリスクを認識し、適切にアドバイスができるかを問う。
		(B) わたしはもう知らないよ	10点	

## 2-1-5 振り返りクイズの解説

ハッピーエンドになった際に挑戦できるクイズ（3問）についての解説をします。



YES/NO で回答する

No	クイズ	正解	解説
1	インターネット上では、相手が年齢や性別、容姿などを偽っている可能性がある	YES	インターネットの中では相手が見えないため、簡単に嘘をつくことができてしまいます。すぐに信用してしまうのではなく、正しい情報なのかきちんと見極めることが肝心です。怪しい場合にはすぐさま関わることをやめましょう。
2	メッセージのやりとりをするうちに、相手がとても良い人そうだったので、直接会いに行った	NO	「良い人そう」という判断は間違っている可能性もあります。インターネットで知り合った人に会うことはやめましょう。また、「自分は危ない目に遭わない、大丈夫だ」という過信はやめましょう。インターネットで知り合った人と会った結果トラブルに巻き込まれるケースは非常に多く報告されています。
3	出会い系サイトだけでなく、SNS 等のコミュニティサイトから生じる犯罪も多い	YES	出会い系サイトやアプリは使っていないとしても、SNS などのコミュニティサイト、コミュニティアプリを使っている人は多いと思います。怪しい情報や相手には関わらないことはもちろんですが、自らの言動にも責任を持ち、正しく使うことが重要です。

### 振り返り

インターネット上では、年齢や性別、容姿などを偽って登録することもできます。相手が一見良い人に思えても、安易に直接会うことが犯罪被害につながる可能性がありますので、注意しましょう。最近では出会い系サイトだけでなく、SNS 等を発端とする犯罪が増加しつつあります。

## 2-2 「児童ポルノ」

### 2-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	インターネット上には多くの写真や画像が存在しているが、許可なしに、それらを利用することは法律に違反する可能性がある。また、携帯のカメラ機能で誰でも写真撮影ができ、メールやSNSを通して簡単に写真の送付が可能である。そのため、安易な気持ちで未成年が性的な写真を撮影したり、送付したりする例が増えています。恋人同士、友達同士だからと思って、安易な気持ちで個人情報を送信したり、性的な写真を撮影・送信したりすることが、犯罪被害につながる可能性があることを認識する。
ストーリーあらすじ	他人の写真を勝手に利用し、自分の親友だと嘘をついて友達に自慢するタク。そんなタクは、SNSを通じて美少女と出会い、意気投合し、その少女が心のよりどころとなる。自分の名前や電話番号などの個人情報を少女に何の疑いもなく教えてしまう。やがて下ネタの会話に発展。少女の胸部分と思われる画像が送られてきたので、タクもお返しとして恥ずかしい写真を送る。ある日「指示された銀行のアカウントに金を振り込まなければチャット内容や写真を家族や友達にばらす」と悪意のあるメールを受け取る。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 他人の写真、画像を許可なく勝手に利用しない</li><li>● 性的な写真、動画を撮らない、送らない</li><li>● 自分の性的な写真、動画を撮ること自体が法律違反の可能性がある</li><li>● 実際に知っている相手でも、関係がこじれば、悪意をもって使用される可能性がある</li></ul>

#### 【注意事項】

▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

(リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット（初期化）について」を参照ください)



※2-2の配点について

このストーリーは構成上、選択9（最終選択）の結果に重きを置いています。

そのため、本ストーリーのみ、特別配点としています。

通常配点：正答（○）30点、中間（△）20点、誤答（×）10点

2-2 特別配点：正答（○）17点、中間（△）10点、誤答（×）1点、最終選択は正答（○）140点、誤答（×）1点

- ・ 選択1～9が全て正答ならハッピーエンド（合計が $\geq 270$ ）

$$\Rightarrow 17 \times 8 \text{ 問} + 140 \text{ 点} = 276 \text{ 点}$$

- ・ 選択1～8が全て誤答でも、選択9が正答ならノーマルエンド（合計が $\geq 140$ ）

$$\Rightarrow 1 \times 8 \text{ 問} + 140 \text{ 点} = 148 \text{ 点}$$

- ・ 選択1～8で正答や誤答が混在しても、選択9が正答ならノーマルエンド（合計が $\geq 140$ ）

$$\Rightarrow 1 \times 7 \text{ 問} + 17 \times 1 \text{ 問} + 140 \text{ 点} = 164 \text{ 点} \sim 1 \times 1 \text{ 問} + 17 \times 7 \text{ 問} + 140 \text{ 点} = 260 \text{ 点}$$

- ・ 選択1～8が全て正答でも、選択9が誤答ならバッドエンド（合計が $< 140$ ）

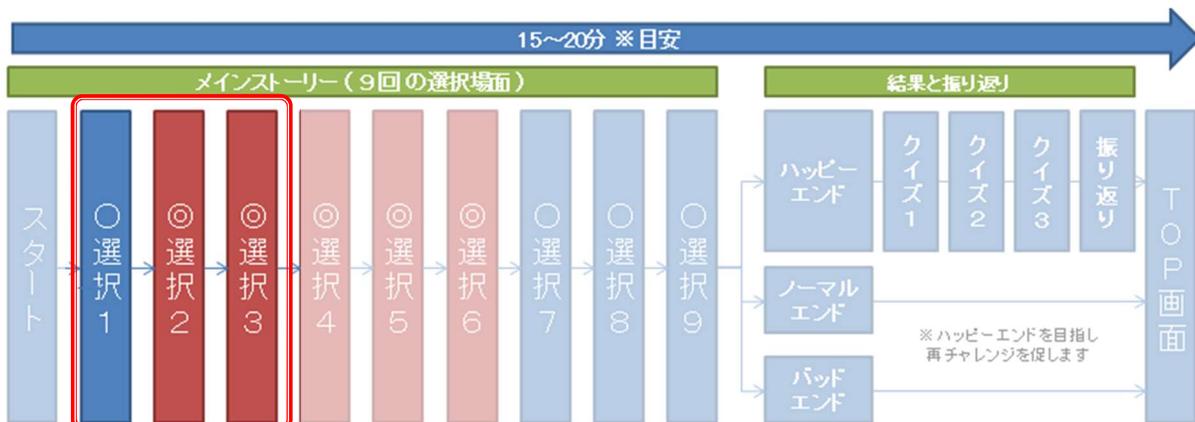
$$\Rightarrow 17 \times 8 \text{ 問} + 1 \text{ 点} = 137 \text{ 点}$$

- ・ 選択1～8で正答や誤答が混在しても、選択9が誤答ならバッドエンド（合計が $< 140$ ）

$$\Rightarrow 1 \times 7 \text{ 問} + 17 \times 1 \text{ 問} + 1 \text{ 点} = 25 \text{ 点} \sim 1 \times 1 \text{ 問} + 17 \times 7 \text{ 問} + 1 \text{ 点} = 121 \text{ 点}$$

2-2-2 選択 1～3 の解説

選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。



※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

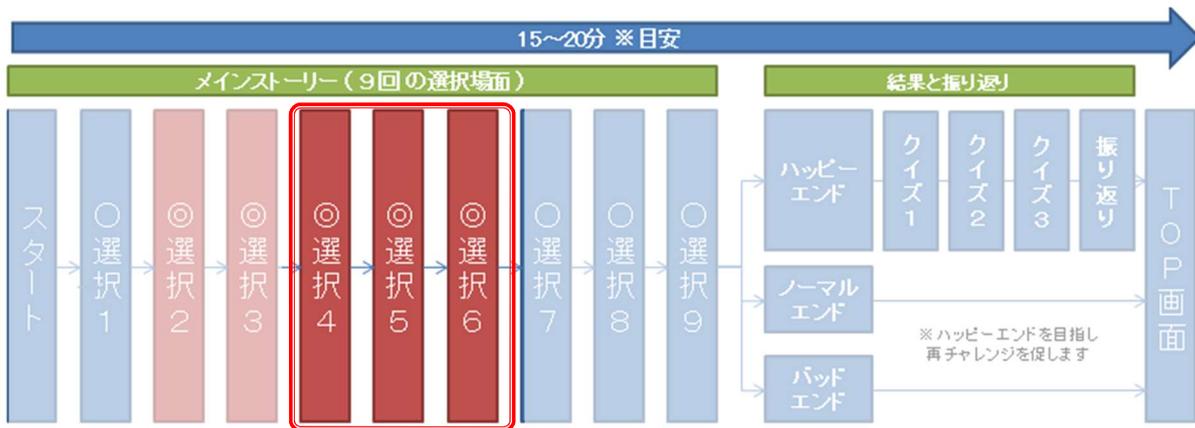
◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 1	タクが他人の写真を勝手に利用してしまい、電波ウェーブに巻かれてしまった。「あいつは知らないのかもな。教えてやるか？もしかしたら助かるかもよ？」	(A) そうね、こういうことは知っている人が注意しあげなくちゃいけない	17点	本人の許可を取らずに写真を撮ったりネット上に載せたりすると、相手を傷つけたりトラブルの原因になったりする。それだけではなく、画像やイラストの無断利用は法律違反となる場合がある。しかし、それを知らないために、悪意なく利用してしまっているケースも考えられる。友達同士などで、注意をすることで、犯罪に巻き込まれるリスクを減らすことができる。
		(B) いや、こんなことは自分できちんと調べておくべきことよ	1点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 2	写真を撮影した場所が特定できてしまう携帯のGPS機能。「どうして、そんな厄介な機能があるんだ？ない方がいいじゃないか」	(A) 機能を理解して使えばとても便利なのよ	17点	GPS機能は、何かあったときに自分の居場所を伝えることができるなど、正しく使えば便利な機能。しかし、不特定多数の人が見ることができるネット上はもちろん、位置情報付きの写真を掲載したり送信したりすることはトラブルに巻き込まれる可能性があることを学ぶ。
		(B) 機能を使いこなせない人は、設定をOFFにしておけばいいよ	10点	
		(C) スマホに元からある機能なんだし、気にせず使えばいいよ	1点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 3	SNSを通じて美少女と出会ったタク。「フン、ネットでの出会いねえ おまえはどう思う？」	(A) 危険な気がする。警告した方がいいわ	17点	ネットで知らない人と安易に連絡を取ると、トラブルに巻き込まれる場合がある。
		(B) うらやましい・・・！ 応援する！	1点	

2-2-3 選択 4～6 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 4	タクに自分の胸の写真を送るととまどいなく言う美少女に驚く交渉屋。 「何だと？最近の若い女はこんな軽い感じなのか？」	(A) そうだよ、イマドキの女の子は、これくらいが普通よ	1 点	ネット上で知り合った、実際に会ったことの手相に、簡単に性的な個人情報や写真を送らず、まずは疑ってみる。トラブルに巻き込まれないように、簡単にネットで知り合った人の言葉を信じない。18歳未満の場合、自分の性的な写真を撮影することも違法となる。
		(B) そんなことない、話ができすぎていて、なんだかあやしい…	17 点	
		(C) どうだろう、あやしいけど、彼を気に入ったから画像を送ったのかもしれないよ	10 点	
◎ 選択 5	女の子から送られてきた写真が本物かどうかを疑う主人公。 「写真データの日付情報は今日だし、本物なんじゃないか？」	(A) いや…この女の子は不用意すぎる。疑ってかかった方がいい	17 点	インターネットでやりとりされる写真や個人情報は、相手に送ってしまうと悪用される可能性があるから、相手が恋人や友達であっても安易に送るべきではない。
		(B) そうかもね…個人で楽しむぶんには自由だし、そこまで疑う必要はないか	1 点	
◎ 選択 6	ネットで知り合った美少女に自分の恥ずかしい写真を送ろうとするタク。心配する主人公に 「とか言いながら、ホントはタクがキライだからうまくいってほしくないんだろ？」	(A) 確かに…タクくんが幸せになるのが許せないのかも…	1 点	一度ネットに流れた写真は消せないため、今後の人生についてまわることになる。また、画像が違法なら犯罪の証拠にもなりうる。もし相手に悪意があれば、悪用されたり、写真をもとに恐喝されたりしてしまうかもしれない。
		(B) 違うよ！自分の裸の写真を撮ること自体、違法だった気がする…	17 点	
		(C) 分からない…キライなのかもしれないけど、自分の裸の写真を送るのは抵抗があるよ…	10 点	

2-2-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 7	タクの恥ずかしい写真やトーク履歴をばらすと脅してお金を要求する不良たち。 「自業自得だろ。あいつを抜け殻にしまえ」	(A) 確かに…全部自分がやったことだしね…	1点	信じている相手にだったら、個人情報や恥ずかしい写真などを送ってしまう可能性がある。しかし、相手が誰であってもそうした写真や動画を撮影したり、送ったりしてはいけない。
		(B) いや…自業自得だけど…、代理人として人ごとにはしておけないよ…	17点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 8	さらにお金を要求してくる可能性もある不良たち。対応に悩んでいるタクを見た主人公。 「さあ、どうする？」	(A) こういうときは警察に相談するのが一番いい	17点	誰にも言えない弱みを握らせられて、泣き寝入りしてしまう事件などもある。犯罪の可能性がある場合はきちんと警察に相談する。
		(B) 悪いことをしているのはあっちなんだし、開き直って無視しておけばいい	10点	
		(C) お金で解決できるなら、振り込んで許してもらえばいい	1点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 9	不良たちにお金を要求されて困っているタクに主人公はどう行動するのか。 「さあ、選ぶがよい！」	(A) タカシの住所と証拠画像を、タイキに送信する	1点	犯罪の可能性を認識して、対応できるかを問う。
		(B) タカシの住所と証拠画像を、警察に送信する	140点	

## 2-2-5 振り返りクイズの解説

ハッピーエンドになった際に挑戦できるクイズ（3問）についての解説をします。



YES/NO で回答する

No	クイズ	正解	解説
1	相手が性的な画像を送ってきたので、相手が傷つかないように自分も送るべきだ	NO	性的な写真を撮影したり、送ったりすることは法律に違反する可能性があるのでやめましょう。友達同士や恋人同士でも、共有した写真を悪用されてしまう可能性があります。個人情報や写真などを安易に送らないようにしましょう。
2	自分の性的な画像を撮ること自体は法律違反にならない	NO	18歳未満であれば、自分の性的な写真を撮影することも違反行為となります。撮影しないようにしましょう。
3	とっても仲の良い友達なので、他人に見られて困る写真を送っても大丈夫	NO	一度インターネットに流れた写真などは消せないため、今後の人生についてまわることになるので注意しましょう。また、写真が違法なものなら犯罪に巻き込まれるケースもあります。仲が良い友達だとしても、他人に見られて困る写真は送らないようにしましょう。

### 振り返り

自分の性的な写真を撮影することは、その写真の送信有無問わず、法律違反となる可能性があるため、撮らないようにしましょう。また、仲の良い友達でも、関係がこじれると悪意をもって使用される場合があるので、性的な写真は撮影も送信もしないようにしましょう。

### 3 「ネット依存」

## 3-1 「長時間利用」

### 3-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	スマートフォンの普及拡大に伴って「スマホの長時間利用」が問題となっている。スマートフォンを長時間使い過ぎてしまうことにより、日常生活においてやらなければいけないことがおろそかになってしまい、さまざまな弊害が発生してしまう。本来はスマートフォンだけの問題ではなく「長時間やりすぎてしまうことにより弊害が発生する」問題は何事にも当てはまるため、問題が起きた（指摘された）段階で自ら行動を振り返り、適切に課題解決することが求められる。このストーリーでは現実で起こりがちなスマートフォンの長時間利用について、適切な利用とは何か、自ら考え必要に応じて話し合いルールを設定するなどについて学ぶ。
ストーリーあらすじ	インターネットの掲示板に書き込んだりゲームをしたり、スマートフォンを長時間利用したりしているショウは、再三の注意も聞かず使い続けた結果、母親にインターネットの利用制限をかけられてしまう。それでも頭の中はスマートフォンのことばかり。ついには学校の委員会もすっぱかし、クラスメイトからも非難され始める。まったく改善する気配がないショウに、母親はスマートフォンを解約すると伝える。インターネットに助けを求めるショウだがまったく相手にされず、しまいには神頼みをし始める。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 自身のスマートフォンの利用について振り返る機会を設ける</li><li>● スマートフォンの利用を自分自身でコントロールができない場合は親と話し合いルールを設ける</li><li>● 決めたルールや約束は守る。仮に守れない場合は原因を考え実効性のあるルールへ見直す</li></ul>

#### 【注意事項】

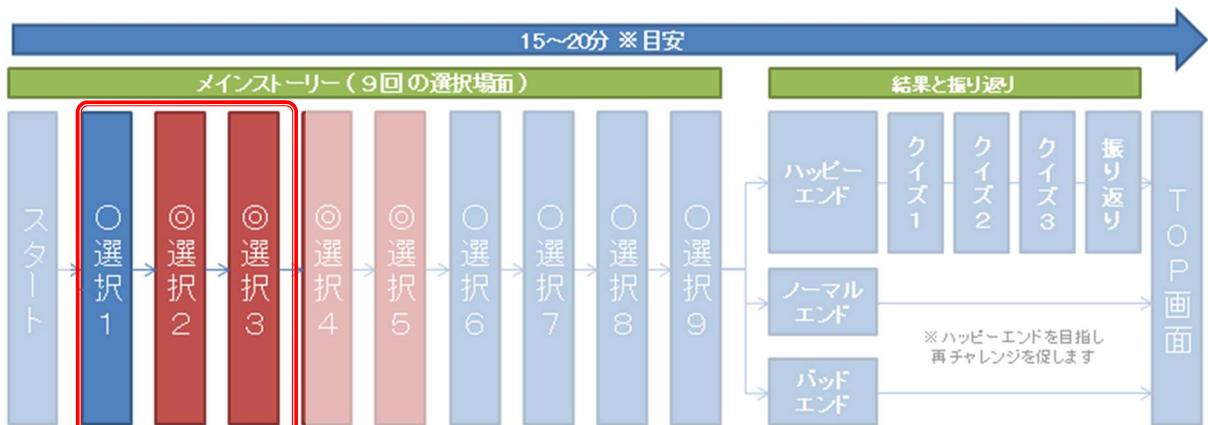
▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

（リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット（初期化）について」を参照ください）



3-1-2 選択 1～3 の解説

■選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。

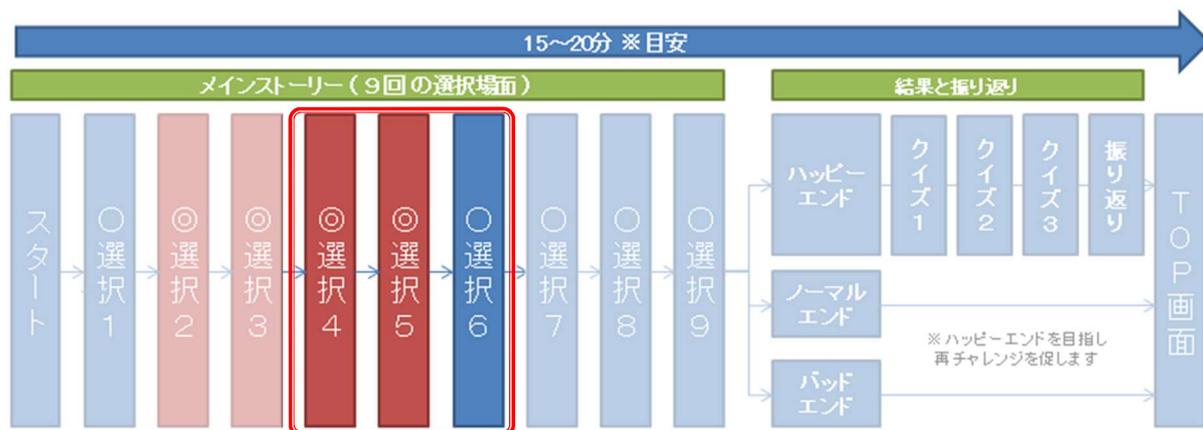


※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 1	主人公をいじめたり悪口をネットに書いたりするショウ。 「ショウが抜け殻になる様子をじっくり見よう？」	(A) いや…やっぱり、あまり気が進まない…	30点	目の前で起きる友人の問題に対し、他人事だから関係ないと見捨ててよいのかを問う。 ショウが抜け殻候補になってしまっているのは、何か問題のある言動を起こすことによるもの。人ごととして捉えるのではなく、自分にも起こり得るリスクとして関心を持つことも大切。
		(B) そうね…そうしよう	10点	
◎ 選 択 2	暇さえあればスマホでネットし続けるショウ。 「おまえもよくスマホいじってるけどネット依存じゃないのか？」	(A) 確かに…最近時間を忘れて使っているし、わたしも危ないかもしれない…	20点	やらなければいけないことに支障が出るほど、スマホを無意識に使用し続けてしまうことを「スマホ依存」と表現している。ここでは、自分自身のスマホ利用について正しく振り返り、自覚できているかを問う。
		(B) 分からないけど…わたしはきっと大丈夫よ	10点	
		(C) いや…きちんと時間を意識して使っているから大丈夫	30点	
◎ 選 択 3	ショウは母親にスマホの利用制限をかけられてしまった。 「時間制限すると利便性が失われるが、いいのか？」	(A) 仕方ないよ…生活を犠牲にしてまでやることじゃないし、使い過ぎが心配ならルールを決めるしかない	30点	スマホに限らず何事も節度を持って利用することが大切。自分自身で利用をコントロールすることが難しいなら、ルールを設ける必要もあることを認識できるかを問う。
		(B) そうだね…時間制限を入れるなんて、自由を奪うようなことはしちゃいけないよ	10点	

3-1-3 選択 4～6 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 4	母親にネットの利用制限をされてしまいイラつくショウに「おまえはどうアドバイスするんだ？」	(A) 気持ちは分かるけど…お母さんとネットのルールを話し合った方がいいよ	30点	なぜ親に利用制限されてしまったのか。自身の生活において、やるべきことをないがしろにしてしまった結果、強制的なルールを課されてしまっている事実を認識し、自らスマホの適切な利用について考え、親と話し合い納得できるルールを設定することがよい。
		(B) お母さんの気持ちも分かるけど…ネットを使えないと仲間外れになって困るよね	20点	
		(C) それはひどいね…みんなもネットやってるのにお母さん厳しすぎるよね	10点	
◎ 選 択 5	ショウは委員会をすっぼかしてネット掲示板への書き込みに夢中。クラスメイトから非難が出始めている。「あと少しで魂がいただけそうだ、どうする？」	(A) 自業自得…このままネットの世界のことだけ考えてればいいよ	10点	ネットの世界にのめりこみ、目の前のやるべきことができていないため、他人にまで迷惑がかかってしまっている。ネットは節度を持って利用した方がよいということを認識できているかを問う
		(B) やっぱりネットは節度を持って利用した方がいい…こんなことしたら、ネットの中でしか生きていけなくなっちゃうよ	30点	
○ 選 択 6	ルールをまったく守らないショウに母親はスマホを解約すると言う。それでもネットに頼りきりのショウ。「抜け殻にしてしまえ、その方が本人と世の中のためだ」	(A) 分からない…もうこのまま引きこもってしまった方がいいのかもね	20点	なぜ、こういった事態にまでなってしまったのか、流れに任せるのではなく、立ち止まって問題をしっかり考えることができるかを問う。
		(B) いや…どうして解約されることになったのか、ちゃんと自分で考えてやり直してほしい	30点	
		(C) そうね…あんな使い方をしてたら当然よね！早く抜け殻になればいい	10点	

3-1-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ ○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 7	◎…情報モラルに関する問いかけ 自暴自棄になり、ネットに自分を責める発言をし始めるショウ。 「自分を責め始めたぞ、おまえはどう思う？」	(A) 本当に反省してるのかもしれない	30 点	クラスメイトが落ち込んでいる (反省している) ことに対して理解を示そうとすることができるかを問う。
		(B) 絶対に反省なんてしないよ	10 点	
○ 選択 8	○…一般的なモラルに関する問いかけ 弱音を吐くタクは「かまってちゃん」「自分で頭使って考えろ」とネットでも見放されてしまう。 「どうする？」	(A) わからない…わたしが何かをしてあげる必要はあるのか…	20 点	クラスメイトが困っている状況において手を差し伸べることができるか。同時に、自身においても、トラブルや問題が起きた場合の課題解決力についても振り返りたい。
		(B) やっぱり…ほっとけないよ。何かわたしができることをしなくちゃ…	30 点	
		(C) どうもしないよ…反省するふりなら誰でもできるよ	10 点	
○ 選択 9	○…一般的なモラルに関する問いかけ しまいには「物分りの良い両親にしてください」と神頼みをし始めるショウ。 「これが最後だ、どうする？」	(A) かなえた方がいいのかな…ショウくんには物分りの良い両親が必要なかもしれない…	10 点	問題を直視できず逃げてしまうクラスメイトへ、厳しくとも適切にアドバイスできるかを問う。
		(B) 分からない…掲示板のみんなの意見を聞いて決めたい	20 点	
		(C) かなえないよ…ショウくんには考え直してほしい	30 点	

### 3-1-5 振り返りクイズの解説

ハッピーエンドになった際に挑戦できるクイズ（3問）についての解説をします。



YES/NO で回答する

No	クイズ	正解	解説
1	自分が普段、何時間インターネットを使っているか、1日の利用時間を振り返ってみる	YES	日頃スマートフォンでインターネットやゲームをしていると、ついつい使い過ぎてしまいますが、改めてインターネットをどのくらい使っているのか、振り返ってみましょう。
2	家族と話し合っ、夜寝る前1時間はスマートフォンを利用しないルールを決めた	YES	スマートフォンを使う目的、どう利用したいのかを考え、家族と話しあい実効性のあるルール作りをしましょう。またパソコンやスマートフォンから出る青色光「ブルーライト」は眠くなるホルモン（メラトニン）を抑制すると言われています。寝る前の操作は控えましょう。
3	友達と「テスト前の夜はチャットしない」約束をしたが、暇だったので寝る前に送った	NO	チャットは便利な機能ですが、集中して勉強や何かに取り組む際には気が散ってしまうものです。利用を控えましょう。また、チャットすることで相手のペースを乱してしまうことにもなりかねません。約束は守りましょう。

#### 振り返り

動画やゲーム、友達とのコミュニケーションなど、気付けば長時間利用になっているということもあります。一度、自分自身の利用方法について、客観的に振り返ってみることも大切です。また使い過ぎないように、利用時間について家族や、友達とルールを話し合うことも重要です。

## 3-2 「利用料金」

### 3-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	未成年の間で、スマートフォンのゲームに夢中になり、勝手に親のクレジットカードなどを利用して気付かぬうちに多額の課金を行ってしまうケースが見られる。家族の中での携帯の利用ルールを設定し、徹底することが重要。また、利用料金が高額になってしまったときの対処方法などを学ぶ。
ストーリーあらすじ	クラスで流行しているスマートフォンのゲームアプリをエリコも遊び始める。エリコの父は、町工場を経営しているが、経営状況はあまりよくない。そんな中、その現実から逃げるかのように、エリコはゲームに夢中になっていく。負けず嫌いのエリコはゲームを優位に進めるため、ゲームに課金を始める。始めは少額だったが、ゲームに夢中になり、親のクレジットカードを勝手に使って利用金額を確認せずに、利用料金が高額になってしまう。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 携帯でゲーム等をするときは、利用時間や利用料金など一定のルールを決めてゲームを遊ぶ</li><li>● 保護者のものであっても、自分のものではないクレジットカードやお金は無断で利用しない</li><li>● 保護者の許可を得てクレジットカードを利用した場合でも、利用金額が高額になってしまった際は、保護者に相談する</li><li>● クレジットカードなどの暗証番号は誕生日など簡単に他人に推測されてしまうものにならない</li></ul>

#### 【注意事項】

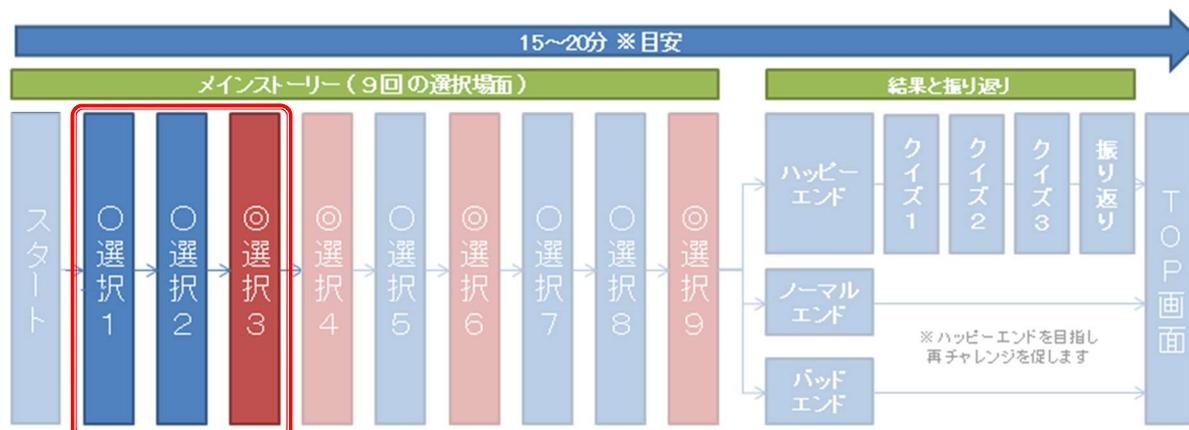
▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

(リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット（初期化）について」を参照ください)



### 3-2-2 選択 1～3 の解説

■選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。



※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

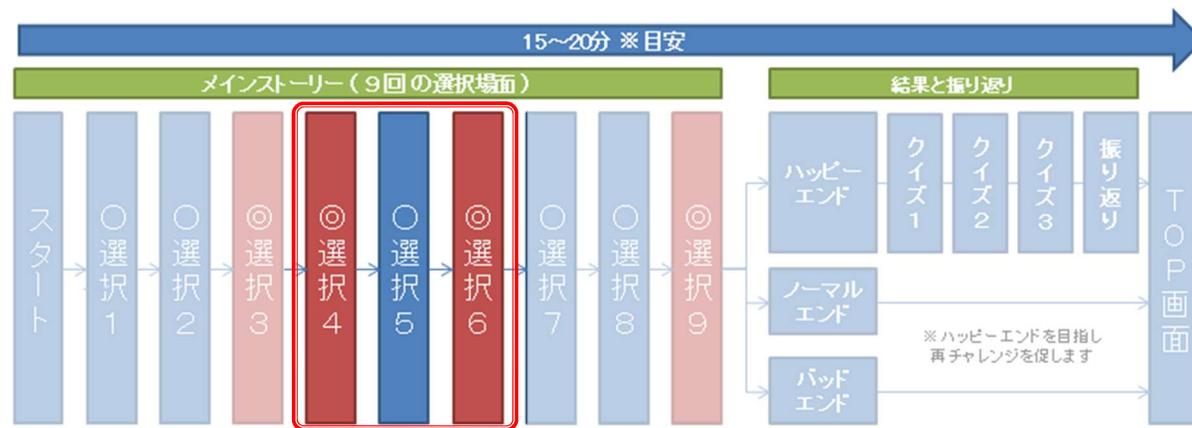
◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 1	自分の親のことを負け犬と いったエリコに電波ウェー ブが巻かれている。	(A) そうだね 親がうざ いのは仕方がない	10 点	それぞれの家庭には、個別の事情がある。しかし、 たとえ家族であっても、他人を傷つけるような発 言をしてはいけない。
	「フフフ…こういうヤツこ そ抜け殻にふさわしいとは思 わないか？」	(B) お父さんの苦労を知 らないんだろうけど、負 け犬は言い過ぎ	30 点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 2	携帯ゲームにはまって、親 のクレジットカードを勝手に 使いゲームに課金してしま ったエリコ。 「おまえだって、クレジッ トカードが目の前にあれば 使うだろう？」	(A) そうだね 500 円程 度なら、問題はないよ	10 点	少額だとしても、他人や保護者のクレジットカード など自分のものではないカードやお金を、無断 で使用してはいけない。
		(B) 後で親に報告するん ならいいんじゃないか な	20 点	
		(C) 親のカードだからっ て、勝手に使うのは良く ないよ	30 点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 3	ゲームへの課金がエスカレ ートしてきたエリコ。「何 事も自分磨きには、金がか かるんじゃないのか？」	(A) 親のお金を無許可で 使っていたら問題だよ	30 点	家族の間で利用金額に関するルールを設定しな いまま、親に知らせずに使い続けてしまっている ことが問題。
		(B) 確かにそうだね	10 点	

3-2-3 選択 4～6 の解説



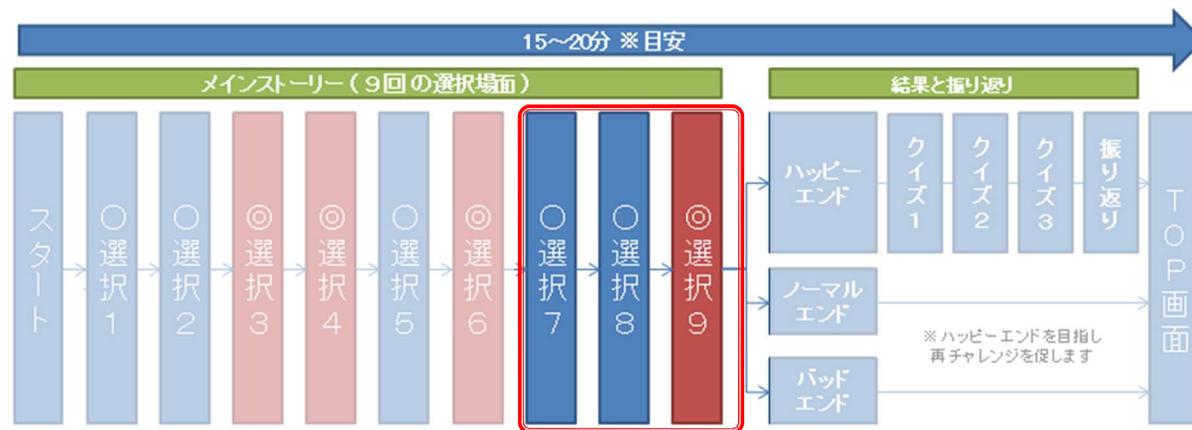
◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 4	「フーン。私は別に構わんが、このままだと、エリコの両親が大変なんじゃないか？」	(A) そろそろ利用履歴を確認し、金額を自覚させた方がいいね	30点	ゲームに夢中になり、利用金額をきちんと認識していない場合もある。1回1回は少額だとしても、利用金額や支払いタイミングを把握しながら、ルールを守って利用する。
		(B) ゲームで負ければ、現実に気が付くかもしれない	20点	
		(C) 親のお金なんだし、別にいいんじゃない	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 5	ゲーム内でキャンペーンが開催されており、さらに課金しようとするエリコ。 「さあ、どうする？このままだと際限なく課金していくぞ」	(A) エリコさんの両親がかわいそうだから、事実を告げる	30点	クラスメイトや友達が間違ったことをしていると感じたときに、どのように行動すべきかを問う。
		(B) どうせ何も変わらないから放っておく	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 6	クレジットカードの暗証番号を分かりやすいものにしていたエリコの親。自分の子に限って勝手にカードを利用するなんてと思っていたのかもしれない。「おまえはどう思うんだ？」	(A) 親に断ってから使うべきだし、課金するなら、話し合ってからちゃんと上限を決めておけばよかったんだ	30点	家族間で、携帯ゲームに使うための利用金額のルールを設定しておく。（有料のゲームを利用する場合、料金が発生をする前に許可を取る、利用金額の上限額を決めておくなど）
		(B) 親がかつだったんだ、エリコさんは悪くない	10点	
		(C) ちゃんと請求は把握しておくべきだったね	20点	

3-2-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 7	今回の多額な請求をまぬがれようとするエリコ。主人公は、諦めずに、エリコを説得しようとしている。  「だが、そうしたところで、こいつが反省し、考えを改めると思うか？」	(A) あきらめずにやってみない！	30点	間違っていることをしている友達がいたら、諦めずに問題の本質を理解してもらうように行動できるかを問う。
		(B) それもそうか…	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 8	エリコを説得しようとする主人公。  「フフフ・・・あのクズを説得ねえ。そんなこと本当にできると思っているのか？」	(A) うまくいかない可能性の方が高いな…	10点	クラスメイトにはいろんなタイプがいるが、諦めずに正しいこと、間違っていることを伝えることができるかを問う。
		(B) それでもやってみる	30点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 9	多額の借金を目の前にどうすることもできないエリコと家族。  「なすべき術が無い。さあどうする？」	(A) わたしにあてがある！諦めずにエリコさんを助ける	30点	ネット上のトラブルに巻き込まれたときに、ネット上の友達などではなく、家族や周りの大人など信頼できる人に相談するなど正しい対処法を取ることができるかを問う。
		(B) ネットの友達を当たってみる	10点	

### 3-2-5 振り返りクイズの解説

ハッピーエンドになった際に挑戦できるクイズ（3問）についての解説をします。



YES/NO で回答する

No	クイズ	正解	解説
1	ゲームでお金を使い過ぎてしまった場合には一人で解決しようとせず、親に相談した方がよい	YES	お金を使い過ぎてしまったことを素直に反省し、親に相談しよう。
2	お金を使ったつもりが、今月請求されていないなかったので、お金がかかっていないようだ	NO	請求のタイミングは、クレジットカードや携帯電話会社からの請求など、支払い方法によって異なるので気をつけよう。
3	スマートフォンでの課金は、1回1回が小さい金額なので、合計しても大きな金額にはならない	NO	1回の金額が小さくとも、積み重なると大きな金額になり得る。あらかじめ利用金額については家族とルールを決めよう。

#### 振り返り

携帯ゲーム等を使ってよい利用金額は基本的に自分の小遣いなど、自分の持っている金額の範囲内で行うべきです。それが不可能な場合、有料サービスのあるゲーム等は利用すべきではありません。また、一回の利用金額が小さくとも、実際の支払いのタイミングは後払いが多いため、後で積み重なって使い過ぎてしまいがちなので注意が必要です。あらかじめ利用金額については家族との間でルールを話し合っておき、使い過ぎてしまった場合には一人で解決しようとせず、保護者に相談するようにしましょう。

## 4 「ネット犯罪」

## 4-1 「架空請求」

### 4-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	スマートフォンアプリやインターネットでは、さまざまなタイプのサービスが提供されているが、中には悪質なものも多く存在する。アダルトサイトのみならず、ゲームや占いといった比較的安全そうなサービスにおいても、利用実績とは異なる請求をされるケースや利用していないのに費用を請求されるケース（架空請求）が後を絶たない。「無料」の表記を安易に信用して登録したところ、知らない間に有料サービスに登録されてしまっていた、〇万円当選したとのメールの URL をクリックしたら出会い系サイトに登録されてしまい高額な請求が来たなど、手口はさまざまである。怪しいメールは無視する、または簡単に信頼しないことが大事。万が一架空請求が来てしまった場合には、慌てず周りの大人に相談し、適切に対処することが重要である。
ストーリーあらすじ	占いが好きなサクラのもとに、「100%当たる占い」というメールが届く。送信元に覚えはなかったがその占いサイトを使用してみることに。その後占い結果が的中したかのような出来事が続き、すっかり信用するサクラ。しかし、使った覚えもない「ポイントを消費した」とのメールが届き始める。不安になり始めたころ、クラスメイトのエリコのもとにはその占いサイトから高額な請求が来てしまう。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● アプリやインターネットのサービスを利用する前に、信頼できるサービス提供元か必ず確認する</li><li>● 送信元が分からないメールは無視する。安易に返信や URL をクリックしない</li><li>● 利用した覚えのない支払い請求が来た場合は、すぐに支払わず、大人に相談する</li></ul>

#### 【注意事項】

▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

（リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット（初期化）について」を参照ください）



#### 4-1-2 選択 1～3 の解説

選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。



※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

◎…情報モラルに関する問いかけ

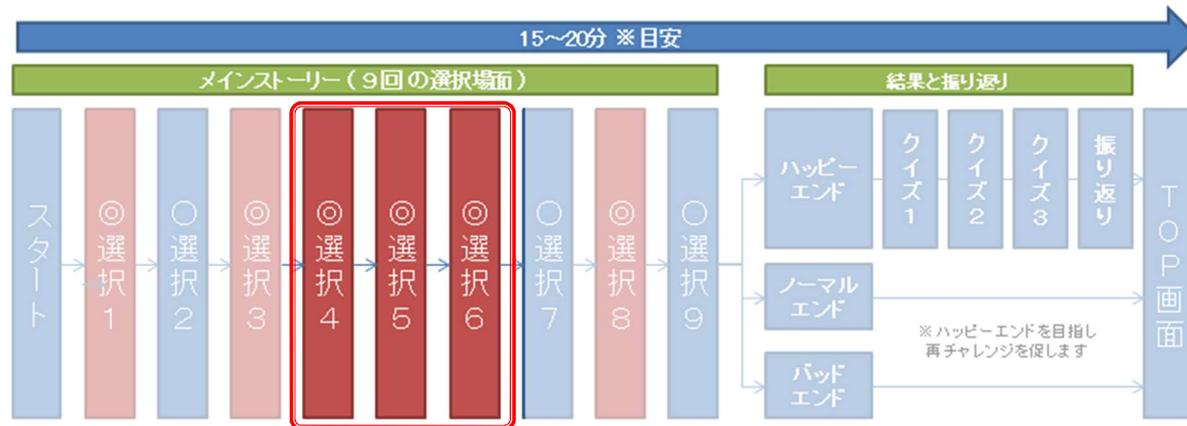
○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 1	「100%当たる占い」に登録したかのようなメールがサクラのもとに届く。怪しむ主人公に「ウソと分かっても試してみたくなるものさ、おまえもそうだろ？」	(A) それもそうだね	10点	登録した覚えのない宛先からのメールは、迷惑メールの可能性があるので、メールに書いてある内容を簡単に信用してはいけない (文中の URL やリンクなどもクリックしてはいけない) ことを確認する
		(B) 冷静になれば怪しいと思うはずだけど…	30点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 2	次々と占いが当たるサクラ。占いのとおりにしたら事故を回避できたが、記憶がない「ポイント消費」のメールが届く。「この占いどうなんだろうな？」	(A) そういう偶然もあるかもしれない	20点	占いの文章は曖昧に書かれていることが多く、解釈によっては多くの人が当たったと思うことがある。そして、多くの人が使っている占いであれば、常にある程度の人数の人は当たったと感じる。そのため、占いが当たったと感じられても、その占いに特別な力があると決めつけることはできない。そもそも登録した覚えがないサイトで消費された、などの表示は要注意。
		(B) 当たるか当たらないかも怪しいけど、ポイント消費って危ない気がする	30点	
		(C) きっと本当に当たる占いなんだね!	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 3	エリコはサクラから「100%当たる占い」を聞き自分だけずるいと怒る。サイトを怪しがる主人公に「本当はおまえ、うらやましいんだろ？」	(A) 別に…わたしには関係ないよ	10点	スマホのアプリやWEBサイトで提供されるサービスは、たとえ友達が利用していたとしても、自分でサービス提供元や利用規約について確認し、それが信頼できるものか確認しなければいけない
		(B) 2人ともサイトに納得して登録もしていないのに、信用すべきじゃないよ	30点	

4-1-3 選択 4～6 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 4	サクラにならって古いサイトを使い始め、早速課金してしまうエリコ。「こいつが幸せになるためには、必要な投資なんじゃないか？」	(A) そうだね 本人が楽しそうならいいか	10 点	友達が使っているからといって、信頼できるサービスとは限らない。また、具体的なサービスの提供内容が示されていないようなサービスには、どんなに少額であっても有料サービスを利用してはいけない。
		(B) いや 何をしてくれるのか分からないサービスにお金を払うべきじゃない	30 点	
		(C) まあ 自分のお小遣いでやりくりできる範囲ならいいか…	20 点	
◎ 選択 5	サクラは次々届く、記憶にない「ポイント消費」の通知に恐怖を感じる。 「サクラは相当まいっているようだな？」	(A) 送ってくる人たちも悪いけど、登録してないのに返信するサクラさんも悪い	30 点	登録した覚えのないサービスや差出人の不明なメールに対しては、こちらから電話をしたりメールを送信したりしてはいけない。 こちらから連絡することによって、こちらの連絡先を相手に知らせてしまうことになりえる。
		(B) サクラさんは何にも悪くないのに、かわいそうだよね	10 点	
◎ 選択 6	止まらないポイント消費メール、続く幸運にますます混乱するサクラ。迷惑メールをうのみにしている、とあきれられる主人公。 「それくらいの判断もつかないヤツは放っておけば？」	(A) 面白そうだから、放っておく	10 点	冷静に考えれば、怪しいサービスからの迷惑メールであると分かるはず。その場合の正しい対処法をクラスメイトに適切にアドバイスできるかを問う。
		(B) 迷惑メールだって教えてあげる	20 点	
		(C) 身に覚えがないメールには返信しないよう教える	30 点	

4-1-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 7	エリコに利用金額以上の請求が来てしまいサクラに文句を言う。既に2人には電気ウエーブ (ネットとの負のつながり) が巻き付いている。 「エリコなんかを助けるつもりなのか？」	(A) 誰でもこういう詐欺にはあう可能性がある 2人とも助けたい	30点	目の前で起きる友人の問題に対し、人ごとだから関係ないと見捨ててよいのかを問う。 電波ウエーブに巻かれているのは、何か問題のある言動を起こすことによるもの。 人ごととして捉えるのではなく、自分にも起こり得るリスクとして関心を持つことも大切。
		(B) 普段の行いを考えれば、仕方ないか…	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 8	どうやって支払うのかで、もめるエリコとカリン。 「支払いは待ってくれないぞ。どうするんだ？」	(A) 絶対に支払ってはダメ まずは大人に相談すべき	30点	悪質なサービスに言われるがまま支払ってしまうと後々回収することが困難。示された支払期限に焦らされず、支払う必要があるのかを見極めることが必要。またこのケースにおいては、サービス運営元自体が信頼できる会社ではない可能性が高いと判断できるかが重要。身に覚えのない架空請求のトラブルはまず近くの大人に相談することを学ぶ。
		(B) とにかく、お金を集めておこう	10点	
		(C) 運営会社に問い合わせてみたらどうだろう	20点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 9	自身の操作による課金は支払わないといけないと主人公が言うが、エリコは聞かない。 「このままだと、エリコも抜け殻だ。どうする？」	(A) 大人たちに相談すべき	30点	課金によるトラブルの場合はまず大人に相談すべきであることを、適切にクラスメイトにアドバイスできるかを問う。
		(B) 自分たちで解決しかないね	10点	

4-1-5 振り返りクイズの解説

ハッピーエンドになった際に挑戦できるクイズ（3問）についての解説をします。



YES/NO で回答する

No	クイズ	正解	解説
1	登録した覚えがなかったが、楽しそうなサイトの案内メールだったので URL をクリックした	NO	「楽しそう」や「得をしそう」などの甘い言葉や誘惑に惑わされず、登録したことがあるのか、メールの差出人や内容は信頼できる内容なのか、しっかり確認しましょう。安易に URL をクリックすると、さらなる被害につながってしまう恐れがあります。
2	無料だと思っていたサイトからいきなり請求がきたので、慌てて支払った	NO	「無料」の記載があるサイトでも、急に高額な請求画面が出てくるような悪質サイトもあります。基本的に違法なので、ほとんどの場合はお金を払う必要はありません。慌てて支払わず、まずは大人に相談しましょう。
3	利用していたサイトからいきなり高額な請求がきたので、親に相談した	YES	利用していたサイトで、気付かずに有料サービスを利用してしまっていたのか、架空請求なのか、保護者や親としっかり確認をし、適切な対応ができるようにしましょう。

### 振り返り

登録した覚えのないサイトからの連絡は、詐欺や架空請求の可能性がありますが、安易に返信しないようにしましょう。また、いきなり高額な支払いを求めるようなメールが来た場合にも、絶対にお金を払わないようにし、保護者や身近な大人に相談するようにしましょう。

## 4-2 「アカウント乗っ取り」

### 4-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	チャットアプリなどのアカウントの乗っ取りによる被害が、未成年の間だけではなく、社会全体の問題の一つとしてあげられる。ID、パスワードを不用意に他人に教えてしまったり、複数のサービスで同じID、パスワードを使い回していたりと、原因はいくつか考えられる。アカウントが乗っ取られないための予防と、乗っ取られてしまったときの対処法について学ぶ。
ストーリーあらすじ	複数のチャットアプリに夢中になるタク。タクはあるチャットアプリで、クラスメイトのやよいからお金に関する相談を受ける。やよいとデートができると思ったタクは親のお金を無断で持ち出し、言われるままにプリペイドカードを購入してしまう。またIDとパスワードを疑うことなく教えてしまう。そのアカウントが偽物だとわかって反省する様子がないタク。その後、利用していたチャットアプリが乗っ取られてしまい、クラスメイトたちに身に覚えのないメッセージを送信してしまう。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 友達だとしてもIDやパスワードは絶対に教えない</li><li>● IDやパスワードは複数のサービスで使い回さない</li><li>● 親であっても、自分のものではないお金に手をつけない</li></ul>

#### 【注意事項】

▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

(リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット(初期化)について」を参照ください)



4-2-2 選択1～3の解説

■選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。



※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

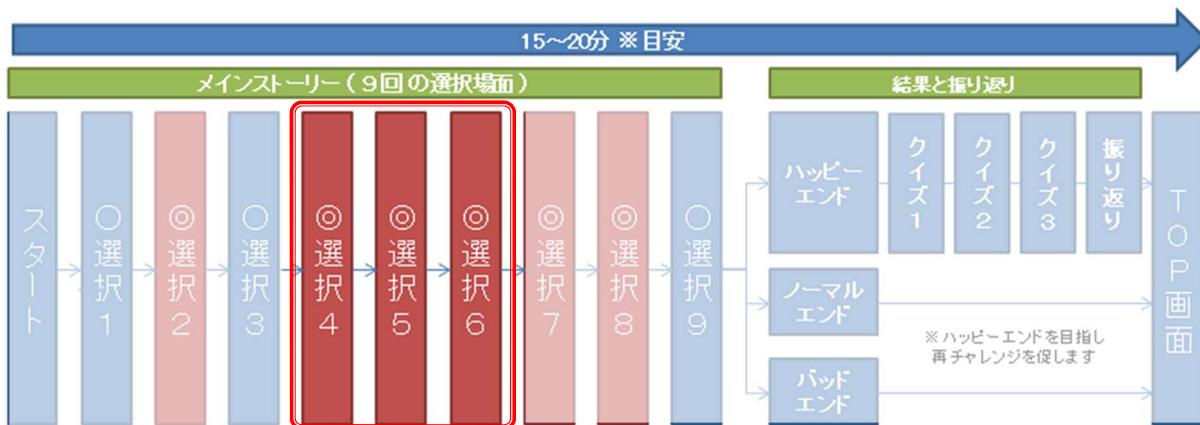
◎…情報モラルに関する問いかけ ○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 1	タクにいじわるをされて、電波ウェーブに巻かれてしまえばいいのにと発言する主人公。言葉どおりになるが「お互いの利害が一致したな。さて、この後どうする？」	(A) あんなヤツ、絶対助けてやらない	10点	普段は自分に対していじわるなクラスメイトでも、その子が困っているときに無視をせず助けてあげられるかを問う。 <b>※ここでAを選択するとバッドエンドになります</b>
		(B) 抜け殻化する理由が気になる。もう少し様子をいる。	30点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 2	優等生のやよいが金銭トラブルに巻き込まれ、タクに助けを求めるメッセージが届く。そのメッセージに違和感を覚える主人公。「おまえ何を考えているんだ？」	(A) 何かおかしい…書き込んでいるのが、やよいさん本人なのか確認した方がいい	30点	クラスメイトや知り合いからのメッセージでも、いつもの様子と違う場合など違和感を覚えたときは、すぐに信用せずにそのアカウントが本当に本人のものかを確認するよう促す。本人のアカウントであっても、他人が勝手にアカウントを利用してメッセージを書いている場合がある。
		(B) でも…やよいさんのアカウントだから、やっぱり本人かな	10点	
		(C) よく分からないけど…こんなことに巻き込まれたやよいさんがかわいそう…	20点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 3	やよいを助けるためのお金がないタクは、母親の財布から3万円を抜き取る。「予想どおりの行動をとるアホだな。どう思う？」	(A) たとえ親のお金でも盗むのはダメだよ	30点	親であっても、自分のお金でないものは勝手に持ち出したり、使用したりしない。
		(B) 緊急事態の人助けだし、親も許してくれるかも	10点	

4-2-3 選択 4～6 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 4	タクはメッセージをやりとりしている相手がやよいだと思ひ込み、自分の ID とパスワードを教える。アカウントがやよいのものでないと分かり慌てる主人公に「何か気になることでもあるのか？」	(A) よく分からないけど…チャットアプリの ID とパスワードって大事な情報じゃないのかな	20 点	クラスメイトや友達であっても、ID やパスワードは絶対に教えるはいけない。もし教えた場合は、すぐにパスワードを変更するなどの対応を取るよう指導する。
		(B) いや…別に大した問題じゃないよ	10 点	
		(C) そうだよ…ID とパスワードを悪用されたらどうなるか考えないと！	30 点	
◎ 選択 5	誰かにだまされていたと気付くが、「運が悪かった」と反省の色が見えないタク。「おまえはどう思ってるんだ？」	(A) 運も悪いし、タクの考えが甘いから、だまされても仕方がない	10 点	ネットでのトラブルに巻き込まれた場合は、なぜだまされたのかをネットで調べるなどして反省し、学び、次に同じようなことが起こらないよう注意する。
		(B) 運の悪さで片付けなくて、どうしてだまされたのかを確認した方がいい	30 点	
◎ 選択 6	タクからクラスメイトにプリペイドカードを買うようにチャットが送信される。タクには身に覚えがないが、誰にも信じてもらえない。「やっぱりツイてない男だな」	(A) アカウントが乗っ取られたなら対処をしなきゃいけないよ	30 点	アカウントが乗っ取られた場合は、パスワードの変更やアカウントの削除など、アプリの運営者に連絡してすばやく対処するよう指導する。
		(B) まだアプリの ID とパスワード程度の被害でよかった	20 点	
		(C) タクの日頃の行いが悪いからだ、いい気味だ	10 点	

4-2-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ ○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 7	一つだけではなく、全てのアカウントを乗っ取られ、勝手にクラスメイトの悪口などが送信され始める。「全アカウントもイケナイことをしているらしいな。じっくり観察してやろう？」	(A) 何が起こったのか理由を知りたい	30 点	ネットのトラブルに巻き込まれたときに、そのまま放置するのではなく、きちんと原因をつきとめ対処できるかどうかを問う。
		(B) この程度で抜け殻化するとも思えない。放っておいても平気だろう	10 点	
◎ 選択 8	複数のチャットアカウントから勝手にメッセージが送信され原因を考えないままいら立つタク。「自分がなぜその状況になったか考えもしないんだな。まさかおまえも理解できてないのか？」	(A) 結局タクはスマホの扱いが下手だったんだね	20 点	複数のアカウントで ID やパスワードを使い回していると、一度それらが他人に知られた場合、全てのアカウントが乗っ取られる可能性があることについて学ぶ。
		(B) やよいとのデートなんて考えてたから罰が下ったんだ	10 点	
		(C) 複数のサービスで同じ ID とパスワードを使い回していたのかも	30 点	
○ 選択 9	タクを救おうと主人公がタクに話しかけるが、主人公を犯人と疑いだすタク。「最後の選択だぞ」	(A) ムカつくけど、正しい ID とパスワードの管理について伝える	30 点	ID とパスワードを使い回したり、他人に共有したりしてしまうクラスメイトや友達がいたら、たとえいじわるをされていたとしても正しい使い方を教えられるかと問う。
		(B) やっぱ、自分を犯人扱いするようなヤツは助ける気にはならない	10 点	

#### 4-2-5 振り返りクイズの解説

ハッピーエンドになった際に挑戦できるクイズ（3問）についての解説をします。



YES/NO で回答する

No	クイズ	正解	解説
1	「友達からお金が必要になったから助けてほしい」というメッセージが来たので、急いでお金を振り込んであげた	NO	メッセージのアカウントが本当に友達のものかどうか確認する。友達のものだとしても、他人がアカウントを乗っ取っている場合があるので本人が送ったものかを確認する。
2	仲の良い友達から ID やパスワードを聞かれた場合は、親友の証として教えても問題ない	NO	仲が良い友達であっても、絶対に ID やパスワードを教えるはいけない。
3	定期的パスワードを変更しているが忘れやすいので、いろんなサービスで同じパスワードを使い回している	NO	定期的パスワードを更新しているのはよいことだが、複数のサービスでパスワードを使い回すべきではない。

#### 振り返り

友達から突然、金銭や ID・パスワードの要求があった際には、偽アカウントの可能性があるので、まず疑うようにしましょう。またアカウントの乗っ取りを防止するために、定期的パスワードを変更し、サービスごとに異なるパスワードを設定しておくことが重要です。

## 5 「ネットいじめ」

## 5-1 「言葉の勘違い」

### 5-1-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	インターネットやスマートフォンの普及により、コミュニケーション手法が多様化している。それにより場所や時間に縛られずコミュニケーションを深めることができ、非常に便利になった。しかしながら、それぞれの性質を正しく理解しないまま誤った使い方をすることで、簡単に被害者にも加害者にもなってしまふ。特に文字でのコミュニケーションは相手に意図が非常に伝わりにくいものであることを理解した上で、相手の受け取り方を考えながら利用しなければいけない。クラスのグループチャットなど、ペースの速い文字でのやりとりで発生しやすい「言葉足らずから生まれる誤解」を題材に、文字で発生したトラブルの解決法、またいじめに発展した場合周りはどうフォローすべきかを考える。
ストーリーあらすじ	クラスのグループチャットに招待されたサクラ。チャット内の会話のテンポの速さに焦り、「あれかわいくない」と言葉足らずな発言をしてしまふ。ささいな言葉の使い方の間違いから無視され、最後には頼りにしていたタイキからも見放されてしまふ。サクラはどんどんクラスから孤立してしまふ。自らも過去いじめられた経験を持つ主人公は、独りよがりな考えになってしまっているサクラに適切にアドバイスして救い出すことができるか。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 文字でのコミュニケーションは対面時よりも意図が伝わりにくいものであることを理解する</li><li>● 文字で誤解が発生してしまつた場合には直接会つて話す方が解決しやすい</li><li>● インターネットでも現実でも、自分がされて嫌なことはしてはいけない</li></ul>

#### 【注意事項】

▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

(リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット(初期化)について」を参照ください)



5-1-2 選択1～3の解説

■選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。

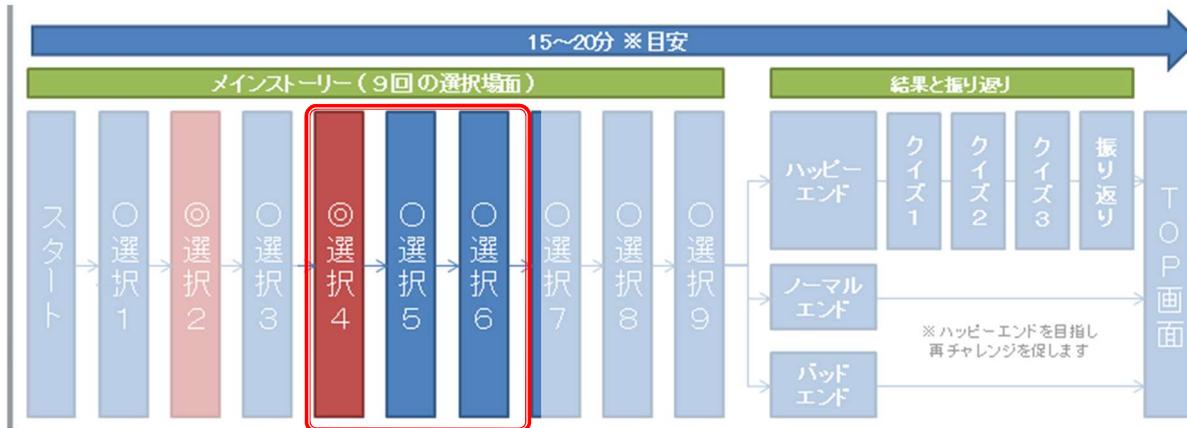


※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

◎…情報モラルに関する問いかけ ○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択1	クラスのグループチャットに参加したサクラに電波ウェーブが巻き付いている。「でも、おまえをいじめていたクラスメイトたちなんてどうでもいいだろ？」	(A) みんながいじめっ子だったわけじゃない	30点	クラスメイトの問題に対し、人ごとだと見捨ててよいのかを問う。サクラが電波ウェーブに巻きかれているのは、問題のある言動を起こすことによるもの。人ごとではなく、自分にも起こり得るリスクとして関心を持つことも大切。いじめ防止のためには、いじめる側、いじめられる側以外の第三者の立場の人が、放置をしないでアクションを起こすことが必要。
		(B) 確かに誰も味方をしてくれなかった	10点	
◎ 選択2	クラスチャットのスピードの速さについていけないサクラは、慌てて書き込みをした結果言葉足らずになり、エリコに勘違いされてしまう。「サクラの代わりに誤解を解くなんて考えるなよ？」	(A) 勘違いしたエリコさんが悪い	10点	文字でのコミュニケーションは、発信者の意図が相手に伝わりにくく勘違いされやすいため、一層気を付けなければいけない。このケースにおいても「？」を文末につけるだけで大きく意図が変わる文章である。自分の感覚だけで判断せず、受け取った側がどう感じるかをイメージできることが大切である。
		(B) サクラさんが自分でフォローすると思うから見守る	20点	
		(C) 相手がどう感じるか考えてチャットした方がよいとアドバイスする	30点	
○ 選択3	サクラはうまくチャット参加できない。そんなサクラを「無視しよう」とエリコが別チャットを作った。「なんでこう仲間外れを作るのが好きなんだろうな？」	(A) 誰かを仲間外れにすれば、自分は標的にされないと考えているからだと思う	30点	そこまで関係があったわけではない相手であったとしても、友達に言われるがまま無視する等のいじめ行為に加担してしまうケースは多い。それは自分が標的にされたくないという心理があるということを理解する。
		(B) ああいう人たちが何を考えてるかなんてまったく興味無い	10点	

5-1-3 選択 4～6 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選 択 4	サクラから相談されたタイキは、サクラをかばう発言をエリコにするも、余計に反感を買う。「余計こじれたな、まあ別のグループでも探せばいいんじゃないか？」	(A) クラスのチャットだから、すれ違ってしまったらこの後ずっと尾を引くよ	30 点	トラブルから目を背けて逃げても何の解決にもならない。特にクラス内でのトラブルは放っておくとその後もずっと続くことがある。それは現実の世界でもネットの世界でも同じである。軽視せず解決するように適切にアドバイスできるかを問う。
		(B) 確かに、そこまで騒ぐほどのことじゃないかもしれない	10 点	
		(C) 話し合えば何とかなるんじゃない？	20 点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 5	サクラをかばうタイキをからかうエリコ。当のサクラはタイキの後ろで泣くだけで何も言わない。「おまえはどっちにつく？」	(A) タイキくんが早く何とかしてくれればいいのに	10 点	身近な友人や大人に悩みを相談することはよいが、それでトラブルが解決するわけではない。相手に頼りきりになってしまい、自分で何もしないことは問題である。また、文字でのコミュニケーションで発生した誤解は対面で解決しやすいことを学ぶ。
		(B) 泣いてないで、サクラさんが自分で説明するべき	30 点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選 択 6	自分は悪くないと言い張り何もしようとしないサクラにタイキも愛想を尽かす。このままサクラは抜け殻になるのか。「自分で身を守ることもできないヤツが社会に出て…結末は同じだろう？」	(A) だからってサクラさん一人が悪いわけじゃ…	20 点	今回のトラブルの発端は何だったのか、それはどうすれば解決するのかを考えて、行動することができるか。自分は悪くないと一方的に考えるのではなく、両者の立場から問題を捉えることができるかを問う。
		(B) そうだね 泣いてるだけだし、仕方ないか	10 点	
		(C) 勘違いは誰にでもある！ちゃんと伝えようとしなないと	30 点	

5-1-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 7	クラスメイトと口をきかなくなってきたサクラ。「何とかしたければおまえが頑張ればいい、行動も起こさずに人の考えを変えるなんて無理だぞ？」	(A) サクラさんと話してみようかな…	30 点	かつて自分が味わったつらい思いと同じように、今クラスメイトがつらい状況である場面で、手を差し伸べることができるか。いじめ防止のためには、いじめる側、いじめられる側以外の第三者の立場の人が、放置せずにアクションを起こすことが必要。
		(B) 他の人も見てるし、やっぱりサクラさんと話すのはちょっと…	10 点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 8	主人公は自らの過去を回想し、仲間がいなかつらさを思い出す。またそれは独りよがりであった自分にも反省点があると気付く。「さあ、どうする？」	(A) サクラさんに、自分にも反省点があるってことを教えなきゃ	30 点	自身と似たような状況のクラスメイトに対して、自ら気付いた過去の反省点を踏まえ、自分と相手との違いに留意しつつ、参考にしてもらえるように話すことができるかを問う。
		(B) サクラさんに何を言っても伝わらないだろうな…	10 点	
		(C) タイキくんがもう一度サクラさんを助けてくれたら…	20 点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 9	サクラに話しかけるも「分かったことを言わないで」と拒絶されてしまう。落ち込む主人公に「おまえがサクラの立場だったらどう行動するんだ？」	(A) サクラさんともみんなともちゃんと話す必要がある	30 点	自らの過去の課題や反省点を生かし、今回クラスメイトに起きている問題に対してどうすれば解決できるか、客観的に考えることができれば、自らも二度と同じ過ちを繰り返すことはないはずである。
		(B) やっぱりサクラさんは悪くない。みんなの国語力が低かっただけ	10 点	
		(C) 本心はどうでもいい。とにかく謝れば何とかなる	20 点	

## 5-1-5 振り返りクイズの解説

ハッピーエンドになった際に挑戦できるクイズ（3問）についての解説をします。



YES/NO で回答する

No	クイズ	正解	解説
1	紛らわしい言葉だと伝わりにくいことがあるので、自分のメッセージを送信する前に一度読み直した方がよい	YES	チャットなどは、スピードに任せて文章を送信してしまいがちですが、一度送信したら取り消すことはできません。送信前に必ず一度読み返しましょう。
2	メッセージのやりとりで誤解が生じたので、直接本人と口頭で話をした	YES	文字でのやりとりは、直接話すこととは異なり、意図が非常に伝わりにくいものです。もし勘違いや誤解が発生したら、直接会って話すことで解決しやすくなります。
3	グループ外しは相手を傷つけるだけでなく、後々大きなもめごとに発展する可能性がある	YES	グループチャットから誰かを外すことや、特定の誰かの発言を全員で無視をすることなど、自分が同じことをされた場合どう感じるかを考えてみましょう。

### 振り返り

紛らわしい言葉だと相手へ伝わりにくいことがあるので、送信する前に、自分のメッセージを読み直すようにしましょう。また相手がどういう意味で言葉を使っているかを考えることが大事なので、誤解が生じるようであれば直接話をして解決し、グループ外し等の嫌がらせはしないようにしましょう。

## 5-2 「既読無視」

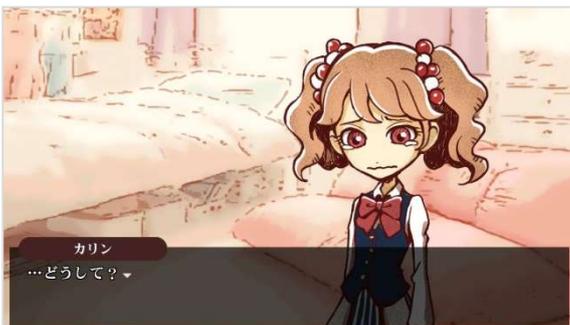
### 5-2-1 学習のねらいとストーリーあらすじ

学習のねらい	昨今普及しているチャットアプリ。利用の際、問題の一つになっている「既読無視」について取り上げる。チャットアプリの多くは、自分が送ったメッセージを相手が開覧すると「既読」という表示が出る。メッセージ閲覧後、そのまま返信をせずに放置することを「既読無視」と呼ばれている。メッセージを送った相手には、返信できない事情がある場合を考慮して、一概に無視をしていると決めつけてはいけない。顔が見えないチャットというサービスだからこそ、相手の状況などに配慮し利用する必要がある。
ストーリーあらすじ	カリンは、クラスみんながメンバーに入っているグループチャットで発言するが、特にみんなからリアクションはなく、会話はどんどん進んでいく。自分の発言にリアクションがないことに、無視されたと思い込むカリン。みんなにかまってほしいために、「死にたい」と発言し、みんなからあきれられた末、チャットでクラス全員から攻撃を受け始める。主人公は、カリンとクラスメイトの誤解を解いて仲直りさせることができるのか。
学習のポイント	本ストーリーでは、以下を学習のポイントとして設定しています。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 自分が送信したメッセージに既読がついたのちに返信がすぐになくても、既読無視と決めつけない</li><li>● チャットは文字だけのやりとりで顔が見えないので、受け取り側によって文章の意味を読み違えることがある。メッセージを送る際は相手の都合に配慮して送る</li></ul>

#### 【注意事項】

▽スタート画面が以下と異なる場合は、「設定」からリセットを行ってください

(リセットの方法は、「たまボク」学習指導ガイド1の「リセット（初期化）について」を参照ください)



5-2-2 選択 1～3 の解説

■選択シーンにおける、問いかけと選択肢、それぞれの点数配分および解説をします。



※問いかけの内容は大きく「情報モラルに関するもの」と「一般的なモラルに関するもの」に分かれます。

◎…情報モラルに関する問いかけ

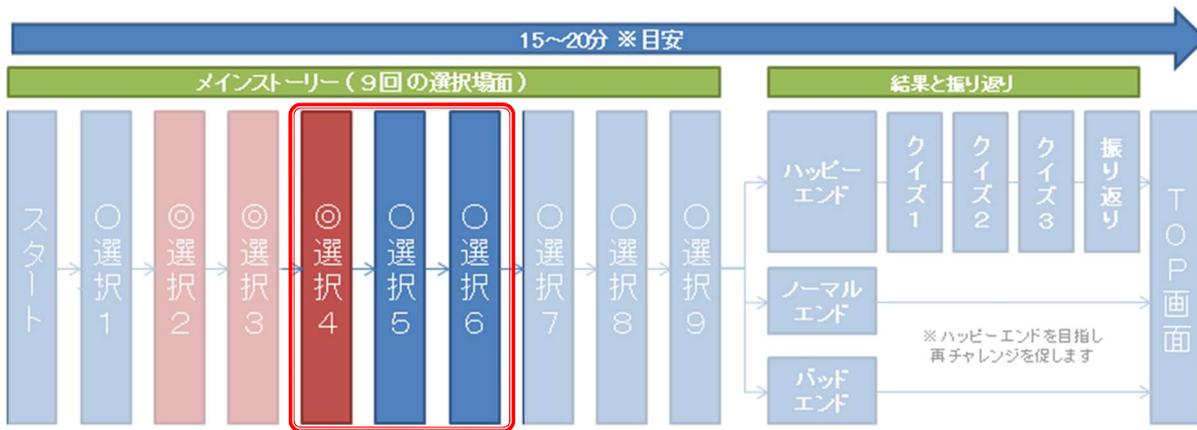
○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 1	カリンは、クラスみんながメンバーに入っているグループチャットでは発言するものの、やよいとの個人のチャットは返信しなかった。その様子を見て交渉屋は「どうして返信しなかったんだろうな？」	(A)リアクションするのに疲れてるのかも？	30点	あまり深い理由はなく、すぐに返信できない場合や忙しくて返信できない場合もある。チャットを使っでのコミュニケーションでも対面のとくと同じように相手に配慮する気持ちを持って接することができるかを問う。
		(B)カリンさんの考えなんて正直興味が無い	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 2	グループチャットでみんなが返事をしてくれないことに傷つくカリン。気を引きたくて過激な発言をするも混乱をまねき責められる。「おまえはどうする？」	(A)よく分からないので無視する	10点	文字だけのメッセージでは分からないこともあるし、誤解してしまう場合があるので、必要に応じて、電話や対面で話すことが重要。
		(B)直接電話をして話を聞いてみる	30点	
		(C)次のチャットが来るか様子を見る	20点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 3	中学に入って、スマホを買ってもらってからチャットでの友達とのやりとりで熱心なカリン。「スマホの登場でいろいろな弊害が出るな。不必要じゃないのか？」	(A)スマホが悪いわけじゃない。道具なんだから使いこなさないよ	30点	スマホが一概に悪い道具というわけではなく、ルールを守って上手に使いこなせば便利な道具であると理解しているかを問う。
		(B)そうかもしれないね	10点	

5-2-3 選択 4～6 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ    ○…一般的なモラルに関する問いかけ（友情、道徳等）

	問いかけ	選択肢	点数	解説
◎ 選択 4	カリンのメッセージに返信しないやよい。理由はやよいが家事の手伝いなどをしてきたからだが、無視されたと思い込み、怒りの気持ちをぶつけようとするカリン。「どうするんだ？」	(A) 文字だけで感情を伝えようとするのは危ないと伝える	30 点	ただ悪口はダメだと言うのではなく、対面でも文字でも、自分の伝えたい意図が正確に伝わっているかを考えてコミュニケーションを行う必要がある。
		(B) 何もしないで傍観する	10 点	
		(C) 悪口はダメだと、注意する	20 点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 5	グループチャットでどんどんみんなに責められ始めるカリン。リーダー格の子の発言に流されて書いているだけかもと言う主人公に対し、「こいつらなりの正義を行使しているって訳か？」	(A) こんな正義じゃない	30 点	大勢で一人を責めているという状況は正義とは言えない。リーダー格のクラスメイトに流されるのではなく、何が正義かを問う。
		(B) 正義かどうかはよく分からない	10 点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 6	カリンは先生にグループチャットのことを相談しようとするも、エリコに邪魔されてしまう。チャットでどんどん悪口が加速している状況に「おまえがカリンと同状況になったらどうする？」	(A) こんなグループ、さっさと抜ければいい	20 点	解決したくても、自分でできないときには、大人に相談するなど正しい対応ができるかを問う。
		(B) チャット画面を保存して大人に相談する	30 点	
		(C) 言い返す	10 点	

5-2-4 選択 7～9 の解説



◎…情報モラルに関する問いかけ

○…一般的なモラルに関する問いかけ (友情、道徳等)

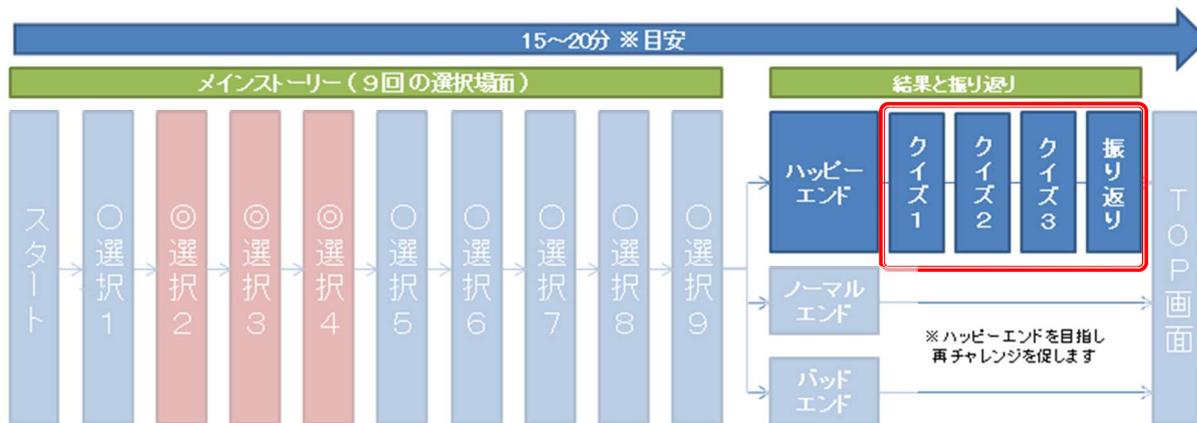
	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 7	チャットでも悪口が続く中、カリンは学校にこなくなってしまう。「このまま静観しておくか？それとも、余計なアドバイスでもしてやるか？」	(A) カリンさんが悪い…自業自得だ	10点	学校に來られなくなってしまっているクラスメイトがいるときにどのように対応するかを問う。
		(B) ちょっと話してみてもいいかもしれない	30点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 8	やよいからカリンに個別メッセージが届く。以前カリンのメッセージに返信できなかった理由は、やよいの家のルールが原因だった。自分の非を認めないカリンを見て、「おまえはどう思う？」	(A) カリンさんは何も悪くない	20点	理由はどうであれ、集団で一人を攻撃している状況について、善悪を正しく判断できるかを問う。
		(B) 返信できないことには事情もあるし、既読無視くらいで、集団いじめなんて許せない	30点	
		(C) もともとカリンさんが既読無視してたのが悪かったよ。みんなにも謝るべき	10点	

	問いかけ	選択肢	点数	解説
○ 選択 9	クラスのリーダー格のエリコはカリンをまだ許すつもりはないようだ。その状況について交渉屋が主人公に問う。	(A) いじめてる人たちを説得する	30点	集団で一人を攻撃されている状況を解決するために、自分にできることを考え行動できるかを問う。
		(B) 正直、もう何をしてもダメなのかもしれない	10点	

## 5-2-5 振り返りクイズの解説

ハッピーエンドになった際に挑戦できるクイズ（3問）についての解説をします。



YES/NO で回答する

No	クイズ	正解	解説
1	チャットに返信がなかったが、事情があると思ってもう少し待つことにした	YES	いつでもみんながすぐにメッセージに返信できるわけではないので、自分の都合ではなく、相手に配慮しましょう。
2	相手に既読がついたので、見ていると思い返信を催促した	NO	既読表示になった場合でも、返信ができる状況かは分かりません。返信は相手のタイミングに任せましょう。
3	友達からのチャットがすぐに返答できない質問だったので、後で連絡するね！と伝えた	YES	いつもチャットに即答する必要はありませんが、対面でのコミュニケーションと同様、相手の立場にたった言動を心がけましょう。

### 振り返り

チャットやメールは、人によって返信のペースが異なります。また、個人の事情があつて返信できないときもあります。既読の有無にとらわれ過ぎたり、返信がこないからといって、相手を責めたりせず、相手の状況を考えたコミュニケーションが大切です。