

情報モラルとメディアリテラシー

インターネットとは

世界中のコンピュータやスマホなどを通信できるようにつないだシステム



元々はアメリカが軍事用に作ったシステム



その後、大学や研究所などをつないで研究用に使用

インターネットができたころは悪いことに使う人はいなかった

「イメージ」はどうやって作られる？

- ロンドン
- 交通事故
- シーラカンス
- 宇宙ロケット
- 時代劇
- etc

言葉から「イメージ」が浮かぶ
なぜ思い浮かぶ？

テレビ、本、新聞、インターネットなどの
メディアから与えられた情報で作られる

生活範囲より外の事柄はメディアを通じて
イメージが作られることが多い

3

情報発信と責任

テレビ、ラジオなどの放送メディアによる情報発信

- 放送法により規定されている（免許制）
- 「表現の自由」が保障されている
- 「公共性」「中立性」「公平性」などが求められる

発信した情報に責任を持っている

インターネットによる情報発信

- 一般市民が簡単に情報を発信できる
- 発信者の偏った考え方で伝えられる
- デマやフェイクニュースなどが流れる

情報の正誤判断、取捨選択を自己責任で行う必要がある

人生経験の浅い青少年に正しい判断ができるか？

幅広い知識の習得とメディアリテラシーを学ぶことが重要

4

オンラインゲームの依存性

- ゲーム側の要因（ゲーム会社の策略）
 - いつでも、どこでもゲームができる
 - アップデートで新しいキャラクタやストーリーが追加される
 - 競争をあおる（レベルやランキングなど）
 - 毎日続けさせる仕組み（ボーナスポイントなど）
 - 定期的なイベント開催する（SNSなどと連携して告知する）
- 人側の要因（プレイヤー同士のつながり）
 - ゲーム仲間とのコミュニケーションがある
 - チームでプレイするために役割分担や一体感がうまれる
 - 仲間からの称賛・期待をうけて才能の錯覚する

自分だけが「今回は参加しない」、「途中で抜ける（止める）」が
言い出せない（できない）、夜通しでゲームをしてしまう
（学習時間が確保できない、朝寝坊、遅刻、居眠りの原因となる）

5

インターネットやゲームに依存する

サイトを見る、ゲームを楽しむなどで得られる刺激や高揚感
などを脳が「報酬」「良いもの」と認識することで、娯楽や
気分転換になる



サイト閲覧にふけることやゲームの刺激や高揚感を欲する
ようになる



コントロールが効かなくなり、問題が生じてもやめられず、
余計にしたいくなるという状態に陥る

「（脳の）病気」という表現もできれば、「こころの問題」という見方もできる（依存症）

6

ゲーム依存症（ゲーム障害）

1. ゲームの時間や頻度を自分でコントロールできない
2. 日常の活動よりもゲームを最優先する
3. 問題が生じててもゲームを継続して個人、家庭、社会、教育、職業など重要な機能の障害をもたらす

このような状態が1年以上続く場合を、世界保健機関（WHO）は2019年5月25日「**ゲーム障害**（gaming disorder）」を**国際疾病**として正式に認定

7

依存症のタイプ

- **リアルタイム型依存**
チャットやゲームなど**リアルタイムにやり取り**をすることを前提としたサービスへの依存(オンラインゲームなども含む)
昼夜逆転を引き起こす危険性
- **メッセージ型依存**
ブログや、掲示板、SNSへの書き込みやメール交換など、**利用者同士のメッセージをやり取りするサービスへの依存**
SNSなどに起因する事件に巻き込まれる危険性
- **コンテンツ型依存**
ネット上の記事や動画などのサービスへの依存
不適切な動画を投稿して問題となる危険性

8

身体（健康）への影響

- **寝る前のスマホは眠れなくなる**
ブルーライトの受けると、脳は「朝だ」と判断し、メラトニン（眠くなるホルモン）の分泌が抑制され眠れなくなる
- **目への影響**
近い距離でデジタル機器を見続けると「急性内斜視」になる危険性が高い（最近数年間で急増している）
- **頭部を支える頸（首）**
頸と肩に負担がかかりストレートネックになるかも

9

SNS上で起こるトラブル

SNS(Social Network Service)

人と人のとの社会的なつながりをサポートするサービス

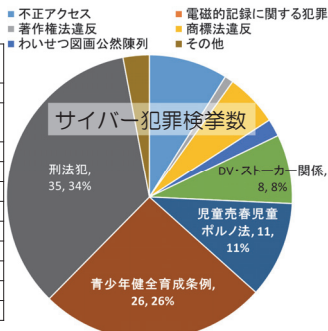
- **不適切な写真や動画の公開**
 - プライバシー、肖像権、著作権など侵害
 - 児童ポルノ法などの違法行為
- **誹謗中傷、守秘義務違反などの記事の投稿**
 - グループ内での仲間外れやネットいじめ
 - 写真の背景に写り込む個人情報や機密情報
- **異性間の出会い、子どもの誘い出し**
 - 悪意目的での子どもの誘い出し、青少年健全育成条例違反など
 - 援助交際など金銭目的での出会い募集
- **文字でのやり取りによる誤解**
 - アクセントの伝わらない文字による送信者と受信者の齟齬

10

福島県の状況（令和2年）

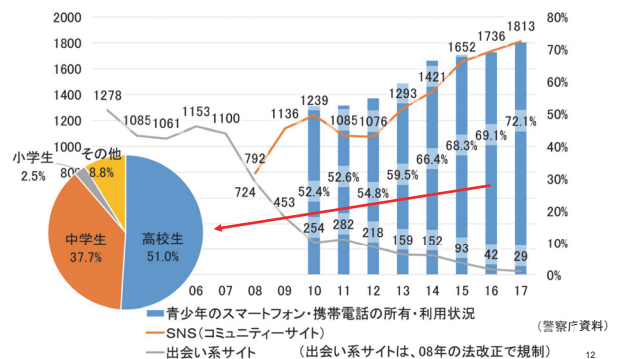
サイバー関係相談

詐欺・悪質商法（ネットオークション以外）	1752
名誉毀損・誹謗中傷	484
インターネットオークション関係	39
迷惑メール・スパムメール	638
不正アクセス関係	216
コンピュータ・ウイルス被害	87
違法・有害サイト取締要望	114
児童の誘い出し・児童ポルノ	17
クレジットカード犯罪被害	198
契約関連トラブル	5
その他	128
合計	3678



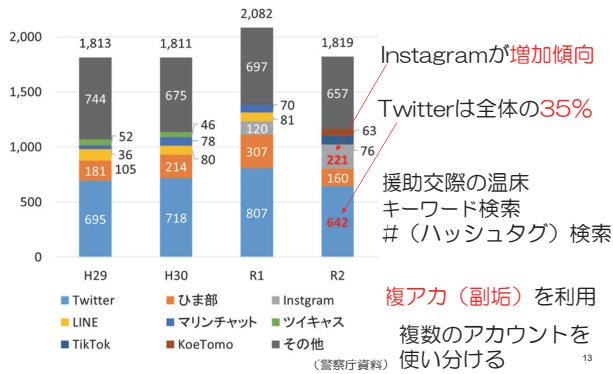
11

SNS等に起因する事犯の被害児童数



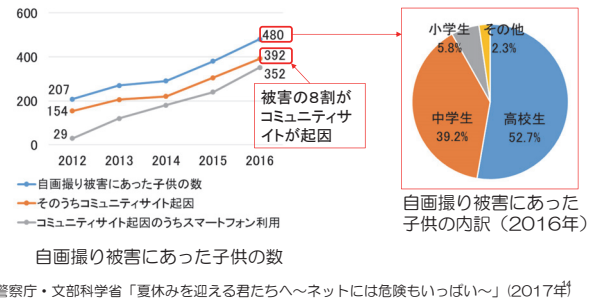
12

青少年の被害が多いサイト（アプリ）



自撮り被害

だまされたり、脅されたりして子供が自分の裸を撮影させられた上、SNS等で送信させられる被害



SNSへの不適切投稿

スマートフォンで無断撮影して、そのままSNSへ投稿される

- 本人の投稿 計画的に受けを狙い、冗談として投稿
- 他人の投稿 たまたま見かけた行動を投稿



拡散や炎上（なんらかの不祥事をきっかけに爆発的に注目を集め、誹謗中傷が書き込まれる）し、無限に投稿が広がる（有名人のTwitterより、一般の人の投稿の方が炎上しやすい）



地域社会で企業や学校の評判を悪くする（信用失墜）

15

投稿者はどう特定されるのか

- 位置情報から
 - GPSがついている端末は位置情報も一緒に投稿（設定）
- 投稿された写真から
 - 写真に埋め込まれたGPSの位置情報（設定）
 - 制服や周りの風景
- プロフィールから
- 過去の投稿を遡る
- 他のサイト(SNS) から
 - 同じIDで他のSNSも利用している場合
- 友達(SNSでのつながり)から

16

SNSの不適切投稿の影響

- 投稿した本人 → 規則による処分（停学や退学など）
 - 社会的信用の失墜
 - 本人や家族の写真、氏名、住所、勤務先などが特定されインターネット上にさらされる
 - 金銭的な損失
 - 不利益を受けた相手や学校から損害賠償が請求されることがある
- 投稿した人が所属する企業や学校
 - ブランドイメージの毀損
 - 企業や学校のブランドイメージが傷つき、社会的信用を失う
 - 学校では志願者の減少や実習施設での実習が不可能になったり、就職活動に支障がでることもある
 - 金銭的な損失
 - 不利益を受けた相手から損害賠償が請求されることがある
 - 企業では商品やサービスが売れなくなり、客離れにつながる

SNSの投稿時の注意

- SNSへの投稿は面前での発言と同様である
 - SNSで発信した情報は、仲間内だけでなく、不特定多数の目に触れる可能性が高い
 - 投稿する前に以下の内容が含まれていないか確認する
 - 実習先（勤務先）の機密情報、個人情報の内容など
 - 犯罪の告白、プライバシー侵害や誹謗中傷にあたる内容など
 - 著作権を侵害する内容など
- 文字では感情などが正しく伝わらない
 - 冗談のつもりで、「殺す。(笑)」などと書いても、相手がそれを本気と受けとめる可能性もある
- 個人情報をむやみに公開しない
 - 写真には顔の他に、書類などが写り込む危険性がある
 - 自分のプロフィール情報などの公開にも注意が必要である

ネットなどにより伝わる情報の特徴

- 情報は移動せず、複製（コピー）が送られる！
 - 複製（コピー）がネットにより、相手に送られる
 - 送ってしまった情報は消せない（永久に残りつづける）
冗談で投稿したつもりだったのに広がってしまった！
- 情報のやり取りには意図がある！
 - 送る側の人の思うように伝えられる
その情報ってすべてが伝えられているのか？
- 情報の価値（受け止め方）は一定ではない！
 - 受ける人の環境などにより情報の価値（感じ方）は変わる
受け取った人は冗談だと受け止めてくれる？

19

情報量と感情伝達

「わかりました」ってどんな意味が存在するか？

- 文字情報として送信
 - メール(文字情報)で伝えると、12byte
- 音声情報として送信
 - PHS音質(3秒)で伝えると、約10,000byte
- 画像情報として送信
 - アナログTV画質(3秒)で伝えると、約450,000byte

メールの文字だけ（少ないデータ量）で、送信者の感情が伝わるか？

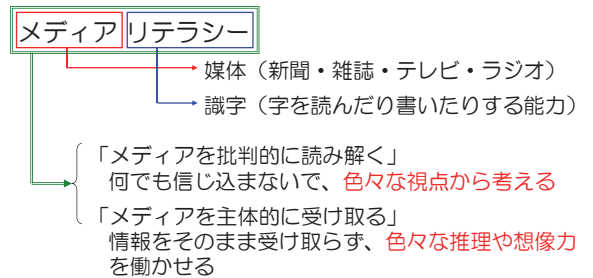
20

インターネットを伝わる情報の本質

- 情報は複製により伝播する
 - 情報の広域性：短時間で多くの複製が広範囲に広がる
 - 情報の保存性：情報は人に与えても減らない
 - 情報の一方性：渡された（盗まれた）情報は取り返せない
 - 情報の不減性：伝えた情報は消すことができない
- 情報のやり取りには意図がある
 - 意図の介在：情報のやり取りには送り手に意図がある
 - 目的的存在：情報のやり取りには目的が存在する
- 情報の価値は一定ではない
 - 人依存性：情報の価値は受け手の価値観に左右される
 - 時依存性：情報の価値は受けた時（時期）により異なる
 - 場依存性：情報の価値は受けた場所により異なる

21

なぜいまメディアリテラシーを学ぶのか？



正しい世界観を持つために、メディアを有効に活用する方法を学ぶ

インターネット時代を生き抜くためには、メディアリテラシーを学ぶことはとても重要!! (インターネットメディアリテラシー)

22

ICT機器の能動的な活用のために

- コンピュータは常に正しいのか？
 - コンピュータは単なる道具（計算機）
コンピュータにデータを指示を与える（入力する）のは人間
入力が間違っていれば、結果も間違えている
 - コンピュータの指示に従っていいのか
間違っただけかもしれない出力に従う？
コンピュータ(AI)が感情を持ったら？
- 出力（結果）を検証する力が必要
 - 結果を見積もれる力持つ
 - 桁の概念を持つ

ICT機器に使われるのではなく、ICT機器を使いこなす（共存）する力を養う教育が必要

23

情報化社会で忘れてはいけないもの

- コンピュータとインターネットがあれば不自由なし？
 - 寝ることとトイレ以外はすべてネットで可能？
 - 都市部と地方などの情報の格差を埋められる
- 「ヒト」は感情を表現できる生き物
 - データで「ヒト」の豊かな感情を表現できるか？
 - やっぱり「ヒト」の生(Real)つながりって重要

ネットで済ましてよいことと、ネットで済ませない方がよいことを見極めることが重要か？
使用する人のモラルと判断力、リスクの想像力が必要

24