

子どもをとりまく仮想コミュニティ

尾 場 均

要 旨

家庭や学校にインターネット接続環境が整備され、動画や音楽を高速インターネットで楽しみ、ネットの利用による学習形態も定着しつつある。そのため家庭では子どもがひとりでコンピュータを使用する機会が多くなった。子どもの世代にネットが普及していくにつれて、子どもたちもいろいろなネット上の犯罪に巻き込まれている。インターネット上における子どもを取り巻く仮想コミュニティについて考える。

キーワード

インターネット、情報教育、ネットワーク、仮想コミュニティ

1. はじめに

インターネットはマスメディアと同じようにリアルタイムに情報を送受信することができる、高い柔軟性と利便性を持ったコミュニケーションツールである。私たちが授かる恩恵は非常に大きいと考えられる。この技術は生活時間の差を気にせず本来なら会えない人に出会い、地域の壁を超えて繋がれ、制約を超えたコミュニティが自在に生まれている。しかし、高度情報化の影には様々なネットワークを媒介とした新しい形態の犯罪も増加している。それは最近、大手企業より見られる顧客個人情報の流出による個人情報の売買によるプライバシーの漏洩や嘘や作られた噂の情報流通、悪徳商法、詐欺、中傷から犯罪の誘発まで発生するなど、新たな社会問題として取り上げられている。子どもにとって有害なコンテンツが多く存在しており、子どもに対する悪影響が心配されている。子どもたちを守るために、私たち大人が現状を理解し何をすべきか考える。

2. 情報教育の現状

全国の小中高校にインターネットをつなぎ

「読み・書き・そろばん」と同レベルで習得させる整備計画をスタートさせた。この整備計画は2003年度までにほぼ完了した。

情報教育の目標は（1997年、文部省初等中等教育局に設置）」の第1次報告で報告された。

1. 情報活用の実践力

課題や目的に応じて情報手段を適切に活用することを含めて、必要な情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造し、受け手の状況などを踏まえて発信・伝達できる能力

2. 情報の科学的な理解

情報活用の基礎となる情報手段の特性の理解と、情報を適切に扱ったり、自らの情報活用を評価・改善するための基礎的な理論や方法の理解

3. 情報社会に参画する態度

社会生活の中で情報や情報技術が果たしている役割や及ぼしている影響を理解し、情報モラルの必要性や情報に対する責任について考え、望ましい情報社会の創造に参画しようとする態度

(1997年、文部省初等中等教育局に設置)
の第1次報告

また学校における情報教育は、児童の「生きる力」のとしての「情報活用能力」の育成を目的としている。

情報教育は次のように発達段階を考慮した教育がなされている。

低学年はコンピュータ等の情報機器に遊び感覚で、「触れ、慣れ、親しむ」教育。コンピュータが情報社会を支え情報教育の導入時期である。情報社会を知り理解する基礎教育。

中学年はコンピュータ等の情報機器を活用したグループによる表現活動情報通信ネットワーク等を活用した技術的な情報機器の操作を身につける実践教育。ハードウェアやソフトウェアの操作を習得し操作できる教育。

高学年は問題解決学習 情報通信ネットワーク等の活用、ネットワーク上から、自分に必要な情報を収集し、その情報に対して評価し、情報検索の方法なども含めた情報収集能力を養う。

情報教育は児童の発達段階や教科の内容や領域の特色を十分考慮しながら、コンピュータが学習内容を豊かにする道具として活用し知識伝授型から児童が自ら調べ、判断し、自分なりの考えをもち、それを表現する問題解決型となる情報活用の実践力を身につける教育である。しかし、情報社会での情報の扱われ方、パスワード等の重要性、仮想コミュニティ上のトラブルや犯罪に関する知識などの教育は遅れている。利用技術の飛躍的な向上による操作関連の教育と教育設備の充実に対して、メディアに媒介された情報を、発信者によって作り直されたと理解して、情報を受発信するときに、その情報に対して批判的に受け止めて解釈して、自分の考えを正しく表現するメディア・リテラシーの教育があまり実施されていないのが現状である。この教育は学校教育において早急 to 実施する必

要がある。また、このような教育には多くの時間を要するので「総合的な学習」などの時間を十分に活用して自分で調べ、他教科との協調指導によってカバーし体験型の学習と情報教育の融合による学習により幅を持たせる教育が必要である。

インターネットを正しく利用するために子どもたちに提言するサイトの情報を多く見られてきた。「キッズ Goo」<http://kids.goo.ne.jp/>や「Yahoo キッズ」<http://kids.yahoo.co.jp/>ではインターネットを安全に利用するための「ぼくのわたしの「7つのルール」を紹介し、「ネットのマナー ABC にちょう戦」などゲーム感覚でネット社会を理解させる努力がみられる。何か問題が発生したらお父さんやお母さん、学校の先生に相談する。大人の目の届くところで利用する。個人情報には答えない。インターネット上での発言は、責任と、思いやりを持ち、ルールを守って楽しくインターネットを利用することを約束させている。

そのような学校での教育は、学校内、クラス内のイントラネットなどの範囲で掲示板や電子メールを運用し、文字による気持ちの伝わり方や理解が実践的に養われる。子供がインターネットのルールとマナー、擬似的なネットのトラブルを実体験する場として、学校教育は非常に効果があると考えられる。

ネット利用意識調査

調査機関：日本 PTA 全国協議会

調査期間：2003年11月～12月

対 象：無作為抽出

小5年生と中2年生 3050名

保護者 6100名

有効回答数

小学5年生 80%

中学2年生 87%

保護者 82%

インターネット利用経験率

小学5年生 69%

中学2年生 80%

自宅でネットを使う際、保護者は？

「一緒にいる」

保護者 44%

小学5年生 24%

ネットの利用方法を親に話しているか？

「時々話している」

小学5年生 58% 保護者 73%

中学2年生 42% 保護者 67%

「ほとんど話さない」中学2年生の回答57%

「出会い系サイトを子供が利用したことがあると考える」

保護者 0.5%

子供「利用したことがある」2.4%

親と子どもどちらがネットの知識があるか

「子供」

小学5年生 26% 中学2年生 49%

「同じくらい」

小学5年生 39% 中学2年生 40%

2004年6月に日本PTA全国協議会よりネット利用意識調査が発表された。

この統計調査により、約80%に近い家庭にコンピュータがあり、そのうち6%が子ども専用と保護者は答えている。子どもたちにおいてネットは完全に生活の一部として機能していることが推定される。子どもは親よりも自分の方が情報強者であると認識している傾向があることがわかる。また教育を受けている子どもがネットやコンピュータを使えるのは当然であり、家庭でのネット利用はあまりにも野放し状態に近い。また親の目の届かないところでネットを利用しているのが事実である。大人はテレビゲームや漫画と同じように親の理解できない遊びは常に危険や悪影響と考えてしまう。親は子どもが何を見ているのか、何を使っているのかを知る義務があり、知る努力をすべきである。わたしたち大人はネットの現状や仕組み、利用方法を知る努力が必要である。

3. 仮想コミュニティ

掲示板など書き込んだ文章によって意見が違いう場合、激しいけんかになる場合がある。これは、その文章表現だけで、その相手を判断し勝手に気持ちを解釈するからである。文字だけの情報のやりとりでは、日常の会話よりも誤解が生まれやすく、トラブルが生じる可能性が高くなる。声に出していえないこともネット上では簡単に発言してしまう。実際に会って話す時には、顔の表情や声の変化など確認しながらコミュニケーションが成立する。相手の状況を判断し会話も変化していく。たとえ口論となった場合でも相手の話を聞くときには何らかの表情があり、相手を判断することができる。しかし仮想コミュニティでは文字情報での判断であり発信側の文章能力だけの問題ではなく、受信側の勝手な解釈でトラブルは発生する。自分の意見を瞬時に発信できるため、十分に判断する時間がない。相手が見えず、コミュニケーションの基本である「会話」のほかに、身振りなどの動作や表情は仮想コミュニティでは伝わらない。まず、基本を理解し、周囲に好感を与えるコミュニケーションを大人が習得し、子どもたちに教えていかななくてはならない。

(1) インターネット

情報化社会の進展はネットワーク上の世界中の人々に対し、地理的、物理的、時間的な壁を越えて画像や音声などを含む情報の伝達方法を可能として自由に情報を送受信できる環境を与えている。インターネットは、自動車、電話、テレビの出現に匹敵する革命的な発明だといわれている。急速に発展するインターネットは大人の社会も急速に変化する。

それは多くの利便性があるからである。例えば最新情報をリアルタイムで入手することができ、通信料の削減することで、在宅勤務という新しい就労形態が作られた。この就労形態は、地理的、物理的、時間的制約がなくなり多くの人々が社会への参加が可能となった。また

書籍や特産品も手軽に送料や鮮度を気にする事なく、また着替えることなく自宅のコンピュータで購入することができる。

テレビや新聞などの従来のメディアでは、情報は新聞社や放送局から私たちへ方向に流されるが、インターネットの情報の流れは電話と同様に相手のコンピュータとの情報交換するためインタラクティブを実現した。それはネットワークに接続したコンピュータから、いつでも、どこでも新聞社や放送局になれる場所を作り簡単に情報の収集や発信が可能となったのである。従来のメディアと比較しても、インターネットは、個人の情報発信と情報アクセスの機会を世界的規模で飛躍的に流通する事で、従来の放送や新聞といった既存のメディアとは異なる特徴を持っている。それは、社会のあらゆる分野に非常に大きな影響を与えている。インターネットは若者の犯罪の原因として少なからず影響を及ぼしたかも知れないという理由で他のメディアより大きく報じられる。社会的イメージはマスメディアの中では悪影響として報道される場合が多い。これまでの歴史で、たとえば、地球温暖化の問題や多くの交通事故を繰り返す自動車や、犯罪に使われる可能性が高いと批判される携帯電話の生産は自粛されない。その理由として、そのリスクを背負ってもインターネットは社会が必要としているからである。そして産業として成長しているからである。その時代を生きる大人が経験していないメディアが発生し理解できなかった事が大きな理由である。まさにインターネットは社会が必要とする新しいメディアであると言える。

(2) 電子メール

インターネットが一般的に普及する前は、一瞬で数多くの人に情報を伝える手段は存在しなかった。インターネットは双方向（インタラクティブ）の通信方式であるが、電子メールやホームページの情報は一方向通信であり現在のテレビやラジオ、新聞と同じ形態である。しか

し、電子メールは、その情報が伝わる速さは信じられないスピードで増殖する危険がある。最近の電子メール関連の事件では、2003年12月25日、同県内の20代女性が佐賀銀行（本店・佐賀市）を巡るデマメール事件で同行の経営が悪化しているかのような電子メールを友人26名の携帯電話に送信し、その情報はネズミ算式にデマは何万人にも当日の朝までに広まった。佐賀銀行は騒ぎの影響で450億～500億円の預金流出があった。

遊び心でデマを流すこともあり、子供のやったことだからという理由は通用しない。現実には電子メールを活用する子どもたちも同じ仕組みを使って情報社会に参加している。

(3) チャット

チャットは時間的・距離的な垣根を越えてリアルタイムに入力した文字で話ができる。最近では本人の声や顔を公開したビデオチャットなども普及している。ここでのチャットとは文字だけによる従来のチャットの事である。その場に参加する人は、文章表現によりいい人にも悪い人にもなれる。そして普通の人間関係ではない仮想の人間関係で形成される。相手にしているのは、自分の想像の中で勝手にイメージした人間が出来上がるため、その人は本当に大人なのか子どもなのか、同性なのか異性なのか、本気なのかコミュニティ上では判断ができない。また人格や履歴を簡単に詐称することが可能であるために、新たなコミュニティの自分を作ることができる。その新たな自分は自作自演をおこないコミュニティを楽しむ。自作自演者に言葉で遊ばれ、誘導され、最後に中傷で終わり、純粋に会話を目的に参加する子どもは、とても精神的に傷つく恐れがある。

(4) 掲示板

さまざま話題について他の利用者と意見交換することができる掲示板は、インターネット上の文字情報によるコミュニティである。書き込

んだ発言は、掲示板を訪れた人が閲覧できるような仕組みである。知識や趣味の情報交換や、1つのテーマに対して自分の意見を発信し議論する場所や、出会いを求める場所として運営されている。子どもたちは身近なテレビゲームの情報やファッションや芸能人情報を求めるために、その掲示板の膨大な情報を読み書きする。しかし、その情報には嘘の情報や心を暗く落ち込ませる情報も掲載されており、中には刺激が強すぎて、日常生活にまで影響を与えるような危険な情報もある。子どもたちは、掲示板の影響力について、電子メールの事件と同様に社会に影響を与え、犯罪行為となることを理解していない。掲示板は自分が知らない不特定多数の人が見ている。たとえ責任ある発言であっても、影響力の大きさを考えさせる。日頃から情報の選択についての指導が必要である。また広告収入を目的とした人を呼び集めるだけの目的で運営されている掲示板も存在する。小中学生の利用度の高い代表的な掲示板やチャットなどのサイトでは大人が利用するポータルサイトでは見る事の出来ない広告が掲載されている。

「修学旅行はきれいな下着で」などその世代をターゲットにしたサイトに広告が提供され、ネット利用者の若年層が増えている事がわかる。

4. 匿名性の危険

ネット上のコミュニティはネット上に作られた仮想の場所に同じ目的を持った人が集まってくるものである。そこに集まった人はコミュニティの目的に共通した意見と意識があり、それはコミュニティの目的とは関係ない内容である自己紹介や居住地域など個人の情報は一切公開しない。その場合、匿名を使う事になる。匿名はネット上では「ハンドルネーム」や「ログネーム」とも呼ばれ自由に仮想コミュニティ上で作られる別名・別称であり、その場所で自分を他者から識別する目的で使用される名前である。そこで使われる匿名は新たな自分としてネット上

で架空の人格を持つことになり、コミュニティで名前として認知される。匿名は、その本人のプライバシーを守れるが、その特定の匿名に対して嘘や中傷的な意見が言える。しかし誰が発言したかという事はそのコミュニティでは重要ではない。匿名による情報の信用は薄く、そのため情報発信者は、嘘や中傷的な意見を簡単に書き込む。自分の発言については自分が責任を負わなければならないが匿名で個人情報を守られていると勘違いする。

発信者が匿名により無責任な情報発信や違法行為が心理的に容易にできるという誤解も生じている。また匿名は仮想コミュニティでは個人の情報となり一人歩きしていくことがある。他のコミュニティで勝手に匿名を使われ、あたかも本人のように、多くのコミュニティに出現することとなる。その匿名は勝手に中傷的な意見を簡単に書き込む。まったく知らない別のコミュニティでも、その名を名乗り書き込む。そうすると、今まで参加していたコミュニティでの居場所はなくなる。ネット上では当たり前におこなわれている掲示板等の中傷的な意見が子どもたちにはリスクが大きすぎる。また、匿名は子どもであるのか大人なのか中傷する相手は判断できない。文章による個人攻撃を受ける経験もなく、欠点や弱点を指摘される機会や場面が少ない子どもたちに、ネット上では漢字の入力ミスなど小さな事に対して中傷され、大きな心の傷を負うことになる。

5. 私たちのやるべきこと

仮想コミュニティはインターネット特性を活かした、非常に魅力的な機能である。

子どもは、発達段階に応じてメディアに接触できる能力や、感性や忍耐・共感をゆっくり育む時期である。しかし現代はインターネットだけでなく、映画・ドラマ・マンガ・雑誌を含め大人と同じメディア環境に放置されている。インターネット上のアダルトサイトやアングラサイトも簡単にアクセスできる。面白半分でアク

セスし、大人と同様なネット犯罪に巻き込まれているのが事実である。ハイテク犯罪は平成15年4月～16年3月まで8万件と発表された。その手口は、巧妙な手口で私たちや子どもを狙っている。大人と同じ環境であるため、同様に迷惑メール、架空請求などのトラブルに巻き込まれている。

また、懸賞参加やフィッシング詐欺などによる個人情報の流出や、オンラインショッピングの仕組みをよく理解していない子供が、勝手に商品を注文してしまうこともある。

子どもたちは電子メールや掲示板、チャットを生活の1つの道具として普通に利用しているため、大人よりネット事情や操作には詳しい。私たちのやるべきことは、操作ではなく情報化社会に必要な社会常識を教える事と子どもの安全を守ることである。

ネットワーク社会はパスワードやIDにより管理されている。安易に公表させず、知られたら大きな損害を受けることになるかもしれない事だと理解させる。

個人情報の管理は、人間として大切な権利である。互いの人権を尊重し、個人情報にからむトラブルの被害者にも加害者にもならないように、懸賞や会員登録などで個人情報を流さないよう注意する態度を養う。利用者の同意を得ずに広告、宣伝又は勧誘等を目的とした電子メールを送りつけてくる迷惑メールには返事がかえさない。また記載されているリンクに接続しない。またWWWのページに記載している情報は必ずしも正しい物とは限らない事を実践的に教える。ネットの内容を一緒に見て笑うぐらいに子どものネット社会に積極的に関わるべきである。その中で情報の質を自ら見極める力であるメディア・リテラシーを共に学ぶ。

家庭からの利用は一人で参加する可能性が高い。家庭ではルールを決めて低学年の子どもは監視下で利用させる事も大切である。

人に迷惑をかけないために守らなければならないマナーがあることを理解させる。社会生活

と同様にルールやマナーがあるように、たとえ仮想コミュニティであってもルールやマナーがあることを教える。また情報をやり取りする相手も、未知の人間であったりするが、明らかに誰か人が存在することを理解させる。ネットの中に存在する架空の相手は自分と同じ人間であることを、常に意識させ文章によって相手のイメージを作らせないことである。

指導する大人は自分の能力を過信してはならない。コンピュータはごく限られた人々の道具であったが、一般的な人々も利用する時代となった。職場や学校で文書作成など使い趣味や仕事で利用している事で能力を過信する傾向にある。セキュリティー関連のトラブルに巻き込まれた場合、その知識ではトラブルの処理は不可能である。経験者や技術者に相談することを薦める。

6. おわりに

仮想コミュニティはコンピュータ・ネットワークによって形成されており、目に見えないバーチャルなものとして認識されているが決して仮想ではない。

コンピュータで扱う情報はすべてデジタルデータという形で存在され、情報をやり取りする相手も、会った事もない知らない相手であるが、そこには生身の人間が存在している。

インターネットは年功序列もなくのらない均等な世界であり、その利用には標準的な権利や制約は基本的には存在しない。現代ではインターネットに接続できる環境あれば、教育を受けた子どもはホームページを開設することも可能で、実際に多くの子どもたちがホームページを運用している。

情報を発信するにあたっては、たとえ仮想空間であっても、ネット上のルールを知った上で責任を持って情報を発信する義務がある。そのためには、情報の価値を正しく判断できる能力が不可欠である。インターネットにおける子どもの安全を自ら守るためには、子供たちが社会

において自分の意見に責任持ち、周りの意見に対して判断ができるような能力を高めていけるように大人が教える義務があり、子どもだけでなく社会全体がメディア・リテラシーを身につける必要がある。

また規制ばかりすることが解決にはつながらない。仮想コミュニティにおける子どもの安全を守ると同時に、私たちは、その自己責任の世界で子供たちが被害者あるいは加害者にならないよう、子どもを支えていかななくてはならない。

文部省（1997）「文部省初等中等教育局」第1次報告

総務省（2004）「携帯電話等に着信する迷惑メールに対する自衛策について」

日本 PTA 全国協議会（2004）「ネット利用意識調査」
大前研一（1995）「インターネット革命」プレジデント社

田村穰生・鶴木眞子（1996）「メディアと情報のマトリックス」弘文堂

大隅紀和・宮田仁（1997）「インターネットと教育」黎明書房

大塚信一（1998）「情報とメディア」岩波書店

長田秀一・菊池久一・板垣文彦（1999）「情報リテラシー教育」サンウェイ出版

キッズ Goo, <http://kids.goo.ne.jp>

Yahoo キッズ, <http://kids.yahoo.co.jp/>

web110, <http://www.web110.com>