



平成23年度 情報モラルに関する啓発リーフレット

「ケータイ赤信号!」～あなたは自分や仲間を守ることができますか?～ (解説)

岐阜県教育委員会
教育研修課

『はじめに』

現代は高度情報通信社会と呼ばれ、携帯電話やパソコンまたはゲーム機からも、いつでもどこでも気軽にインターネットに接続でき大変便利になっています。一方、さまざまなネット犯罪やネット上のいじめが起きており、それらに子どもたちが巻き込まれる事例が増えてきています。子どもが被害者になるばかりでなく、場合によっては加害者になる事例もあります。

保護者や教員など大人は携帯電話が子どもに及ぼす悪影響に対する問題意識はあるものの、具体的には把握できていないのが現状です。

このリーフレットは実際に起きているトラブルの事例をもとに、その誘因となる子どもたちの危険な使い方の例をまとめています。無用なトラブルを回避する知識を高め、インターネットを安全に利用し、よりよいコミュニケーションを導く力を身に付けるための資料として活用してください。

《指導対象》

小学校（低・中学年）

家庭への啓発に重点をおき、家庭で保護者と一緒になって携帯電話の使い方やルールについて話し合うことを想定しています。学校で配付する際には、子どもの実態に合わせて簡単に説明を加えることが望ましいです。

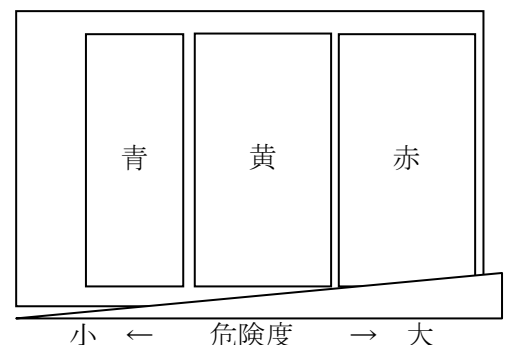
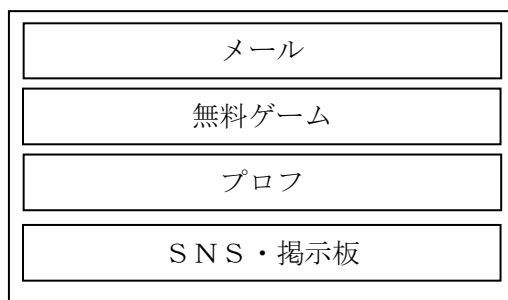
小学校（高学年）～高等学校

児童生徒が、自分自身の携帯電話の使い方に関心があるかを振り返ることができるようにしています。リーフレットを使って、授業を行ったり、教師が解説したりすることにより、さらに児童生徒の意識を高めることができます。特に、指導過程に児童生徒が「考える場」を位置付けることにより高い効果が期待できます。特別支援学校については、発達段階にあわせてください。

《主な紙面構成及び内容》

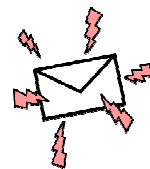
- ・子どもたちの近年の携帯電話の使用傾向・危険性から、「メール」「無料ゲーム」「プロフ」「SNS・掲示板」の4項目に焦点を絞りました。
- ・紙面左側から右側に向けて、信号に準えて危険性の高さを表す「青」「黄」「赤」の領域を設定し、それぞれの携帯電話の使い方について、その危険度を位置によって示しました。

全体を通して携帯電話の使い方の危険度を指導したり、「無料ゲーム」などの一項目に焦点をあてて指導したりするなど、実態に応じて活用してください。



【項目ごとの解説】

(例) リーフレットの「メール」の項目の左から2つめの事項についての解説を
「**メー2**」と表記してあります。(危険度) ○ < ◇ < ◆



【メール】

○**メー1** 家族や仲間と連絡したり会話をしたりする

電話と比べて電子メールは、「送る時間を選ばない」「複数の人に同時に伝達できる」「資料などを添付できる」「送信した履歴が残る」などのよさがあります。しかし、深夜にメールのやりとりを重ねたり、頻繁にメールを送信したりすると、相手に迷惑をかけることもあります。受け取る側の立場を考え、使う言葉をよく吟味し、必要な事項を簡潔に、相手を読みやすい文章を心がけるのが「ネットマナー」です。



◇**メー2** メールをもらったらいつにもすぐに返信する

◇**メー3** ベッドの中まで持ち込んで夜中も使う



子どもたちは「返信する時間」、「絵文字や顔文字などの使い方」「メールの行数」「どちらがメールを終わりにするか」などによって、「仲間づきあい」がよい、悪いを互いに評価します。時には、これらのメールの使い方がトラブルのもととなり、仲間はずれになることもあります。その結果、誰かからメールが届いていないか食事中や学習中など四六時中気にしてしまい、それまでの正しい生活のリズムが乱れてしまうことがあります。

◇**メー4** 自分に届いた伝言メールをさらに友達にも送る

連鎖的に不特定多数に配布することを求める迷惑メールを「チェーンメール」とよびます。チェーンメールにはメールの最後に「このメールを○人の人に送ってください」といった内容が含まれています。その本文には「このメールを止めると不幸になる」などの脅し文句が入っていたり、逆に「○○を助けるために広めてください」といった社会に貢献するかのよう文言が入っていたりします。このようなメールは内容に関わらず、「不幸の手紙」や「幸福の手紙」のように、ねずみ算式にメールを流通させるのが目的で、多くの人に迷惑をかけたり、ネットワークトラブルの一因となったりします。また、中には「ワンクリック詐欺」などの有害サイトへのリンクを含んでいることもあります。

軽はずみな転送は、悪質なデマの情報を不特定多数の人にまで広げ、また自分自身の信頼を失うことにもつながります。受信した場合は被害者と言えますが、転送した場合にはある意味では加害者となります。受信してもすみやかに削除し、決して転送しないことが大切です。

◆**メー5** 直接には言えないような相手を傷つける言葉を使う

◆**メー6** 相手がいやがる秘密や写真を多くの人に送る

直接に対面して言いにくいことが、メールでは言いやすいことがあります。お礼の言葉など感謝の気持ちが伝えやすいなどのよい面もありますが、逆に相手の心を傷つけてしまうとも言ってしまうという悪い面もあります。

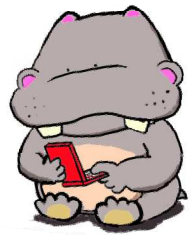
ネット上ではリアリティ（現実感覚）が欠如するため、誹謗中傷などをする場合にも、第三者感覚をともなって、当事者であるにも関わらず罪意識を感じづらい状態に陥りがちです。

「匿名性による心の攻撃性の増加」「不特定多数への公開」「活字による心への圧力」「発信された情報の回収の困難さ」などネットの特性に起因する要因により、時として深刻な問題を引き起こします。ネットでは、通常よりも安易に発言しやすく、またいやな思いをする側は通常よりもダメージが多くなることを理解する必要があります。



【無料ゲーム】

- **ゲー1** 「お試しゲーム」など、安心だとわかっているサイトのゲームで遊ぶ
- ◆ **ゲー4** 有料のアイテムやアバターなどを手に入れようとする



[ゲームの主な料金制度]

定額課金制	・・・ユーザーが月額いくらかの利用料金を支払うことでプレイ可能期間を購入する制度 (無料ゲームとは呼ばれない)
アイテム課金制	・・・基本プレイ料金は無料であるがゲーム内に登場する追加のアイテム等は有料で購入する制度 (ほとんどが無料ゲームと表現される)
完全無料制	・・・企業等がテストや宣伝、会員拡大などを目的としてサービスを無料で提供する制度 (無料ゲーム)

上記のように無料ゲームには、どのように遊んでも一切料金がかからないものと、一部の範囲が有料となるものがあります。また、会員登録が必要なものと不要なものがあります。アイテム課金制のような基本プレイが無料の場合は「無料ゲーム」として表現され、ゲームが進むにつれ有料のアイテム等が欲しくなるようにつくられています。

このような料金体系やサービス提供側のねらいをよく理解して、サイトを選択しゲームを行うことが大切となります。子どもの場合、すべてが「無料」と思い込んだり、ゲームをさらに進めたくて無料部分だけで遊ぶ制限ができなくなったりすることがあります。



- ◇ **ゲー2** 空メールを送信して会員登録をする



会員登録を行う代表的な手順には、次のものがあります。

- ① 空メール（本文が書かれていないメール）を送る
- ② 返信メールを受ける
- ③ 返信メールに記載されたアドレスのサイトに必要事項を入力する

空メールを送るときに、QRコードなどを使って相手のメールアドレスを入力する手間を省略するなど工夫がされています。

この手順の中で①の空メールを送信した時点で相手側には自分のメールアドレスが伝わります。

無料のサービスを行う目的の一つに、個人のメールアドレスの収集があります。「空メールを送る」という簡便な作業により、あまり深く考えないで大切な個人情報であるメールアドレスを伝えています。無料であるとはいえ個人情報を登録することの意味について、子どもたちの自覚を促したいものです。

- ◇ **ゲー3** 長時間続けたり、保護者に隠れてこっそりゲームをしたりする

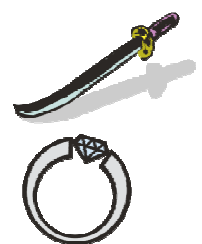
ゲームのやり過ぎによって、勉強、日常生活、人間関係、健康といった面に影響を及ぼすという事例が報告されています。また、パソコンでの動画サイトの長時間視聴などでも同様の問題が起きています。臨床結果からゲーム依存による「睡眠不足」「視力の低下」「気力の低下」などが挙げられています。



- ◆ **ゲー4** 知らない人とアイテムを交換しあったり、実際のお金を使って売り買いをしたりする

ゲーム内で使う武器やアバター（自分の分身となるキャラクター）にかかわる洋服や部屋の装飾品などのアイテムは、基本的にはゲーム内の仮想通貨で購入します。しかし、ネットでのオークションやRMT（リアル・マネー・トレード・・・業者が実際のゲームプレイヤーから仮想通貨を買い取り、それらを商品として販売する）では、現実の通貨で売買が行われます。そこでは数少ないレアアイテムや育て上げたアイテムなどが、大変高価な額で取引されます。

また、ゲームで知り合った人と仲良くなり、「プレゼント」機能を利用して、互いに欲しいアイテムを交換する場合があります。しかし、約束したものと違っていた



り、相手にアイテムを渡した途端に連絡できなくなったりするトラブルもあります。最初から騙すつもりの人もあり、子どもは被害者になるだけでなくアイテムほしさに人を騙す加害者になる場合もあり、子どもが罪に問われ書類送検された事例もあります。

◆ **ゲー6** ゲームやプロフで知り合った人に写真を送ったり、直接会ったりする

最近「出会い系サイト」よりも、フィルタリングにかからないゲームサイトやプロフサイトなどの「非出会い系サイト」で知り合った人からの誘い出しや脅迫事件が多くなっています。子どもたちはただ単に「無料ゲーム」で遊ぶためや、「プロフ」を使って同世代の友達づくりをするためにサイトを利用しますが、出会い系サイトと同じような目的をもつ人もいます。

ゲームやプロフに付随する連絡機能（ミニメール）で子どもに近づき信用させ、メールアドレスや学校名などの情報を巧みに聞き出し、待ち合わせの約束をしたり、下着の写真などを要求したりします。時には知られた情報をもとに執拗に脅迫されるなど、深刻な状況になる場合もあります。

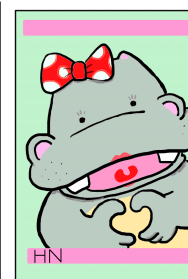


【プロフ】

主に携帯電話で利用されている自分のプロフィールのページを作成できるサービス。または、そのようなサービスを提供している Web サイト。「プロフ」とは「プロフィールサイト」の略。

専用のホームページで、あらかじめ用意された項目に記入していくようにして作成される。好きな項目について記入し、多くの場合は顔写真などの画像を添付する。名刺交換の感覚で友人に紹介することができる。

入力できる項目としては、「名前」や「誕生日」「性別」「血液型」「星座」「好きな映画」「好きな本」「マイブーム」「前世」といった項目など、非常にさまざまな項目が用意されている。自己紹介のためのコミュニケーションツールとして、女子高校生を中心に利用が多い。



◇ **プー1** 空メールを送信して会員登録をする

→ **ゲー2** 参照 (無料ゲームに同じ)

◇ **プー2** 個人情報は書かないけれども、たくさんの質問に答えてプロフをつくる

「ネットに個人情報を載せると危険である」と多くの子どもは知識としてもっています。そのため実名や学校名などは記載せずにプロフをつくっている場合はよくあります。しかし、好きな歌手や誕生日などは本当のことを記載しがちです。自分のよさを理解してもらい新しい仲間を見つけるのが目的であるので、架空の情報ばかりを記載しては自分のプロフィールとはならないからです。

しかし、住んでいる地域のこと、学校のこと、自分の特徴などたくさんの情報から類推すると、その個人の情報がかなり明確になってきます。また、一人のプロフだけではなくその友達のプロフに記載されていることをあわせると多くの情報をつかむことができます。その情報から個人を特定されたり、悪用されるなどさまざまなトラブルに遭うことがあります。

◇ **プー3** 自分や友達の写真に掲載する

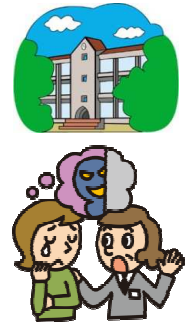
プロフに自分の写真を掲載すると個人が特定されるだけではなく、その写真データは他のところで自由に活用されるおそれがあります。勝手に印刷されたり、他の人に送られたり、時にはデータや画像を加工し悪用されることもあります。実際にプロフの写真をアダルトの広告などに使われている例も少なくありません。「仲良しだから」「友達の許可を得た」といって、たとえ肖像権の問題が生じなくても友達の写真に掲載することも控えないものです。



◆**プー4**名前や学校名、クラスなどの情報を掲載する

実名や学校名、クラス、出席番号などがそのまま記載してあることも少なくありません。それらの個人情報「待ち伏せ」「脅迫」「詐欺」「性犯罪」などのために使われることがあります。

プロフを作る子どもは同じ中学生、同じ高校生など「自分の同世代の人しかみていない」と勝手に思い込んでいる傾向があります。悪意をもった人が顔写真や記載されている情報から、犯罪対象を選んでいるという事実を知っておきたいものです。実名等の書き込みの行為は、自分を守る知識や意識が低い人であると思われても仕方ありません。また、書き込みをした子どもだけでなく、周りの子どもも危険にさらしてしまうことをふまえて指導が必要です。

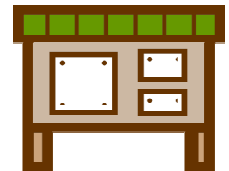


◆**プー4**ゲームやプロフで知り合った人に写真を送ったり、直接会ったりする

→**ゲー6**参照（無料ゲームに同じ）

【SNS・掲示板】

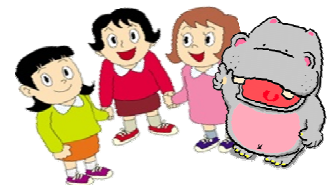
SNSはSocial Networking Service（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）の略。人と人とのつながりをサポートする会員制のサービス。友だちや知人間、または同じ趣味・住んでいる地域・出身校（在学）といった関連する人同士がコミュニケーションする場を提供している。また「友だちの友だち」など自分と直接関係のない他人と知り合い新しい人間関係を構築する場にもなっている。現在は、プロフやブログ、ゲーム、写真・動画共有などさまざまな機能があり、総合的なサービスサイトになっているものが



○**S-1**部活動の仲間や、同じ趣味の友達とテーマを決めて使う

SNS や掲示板を適切に使えば、連絡や情報交換や意見の交換などにとっても有効です。

しかし、情報の特性から、発言した内容は活字となって残ったり、広く伝わったりするので、実際の顔を見ての話し合いよりも、一層相手の立場を思いやった言動が求められます。書き込みをする前に問題点はないか立ち止まって考える習慣をつけたいものです。



◇**S-2**友達限定だからと安心して、軽い気持ちで悪口を書き込む



仲間のみが知っているパスワードを設定したり、「友だち」しか見られないように設定をしたりしていても、その友だちが他のところで書き込みをするなどによって自分の知らない人に伝わる場合があります。限られた範囲の中で悪口などを書き込んだことが、結局はその内容が他に広まりトラブルになる事例があります。

ネット上で発信した情報は多くの人にすぐに広がる可能性があります。ネットの特性をよく理解し、例えその時は限られた範囲だとしても、常に責任ある言動が求められます。

◇**S-3**他人のふりをして人の悪口を書き込む

ネットには匿名性があり「サイトに書き込みをしてもどうせ誰が書いたかわからない」と思われています。しかし、警察は諸機関と協力をして調べれば、どのコンピュータから誰が書き込んだのかを特定することができます。

悪質な誹謗中傷やいじめの場合は、名誉毀損などの犯罪に問われます。



◆S-4 人のIDやパスワードを利用して不正をする

SNS やゲームなどのネット上で親しくなった見知らぬ人を安易に信用して、自分のID やパスワードを教えてしまうことがあります。相手からアイテムやポイントをあげるともちかけられ、それらを受け取るために相手にID を教えた途端に自分のパスワードを変更され、すべてを乗っ取られる事例も起こっています。

逆に子どもが人のID やパスワードを盗み、なりすまして不正アクセスを行うこともあります。その行為は不正アクセス禁止法違反などの重い罪に問われます。

◆S-5 出会い系サイトにアクセスし、見知らぬ人に会う

出会い系サイトは、「援助交際」「詐欺」「恐喝」「暴行殺人」などのさまざまな犯罪の温床になっています。

子どもたちは出会い系サイトを利用するつもりがなくても、メール・SNS ・ゲーム・プロフ・懸賞・占い・音楽ダウンロードなどのサイトから「出会い系サイト」に巧みに誘導され、好奇心からアクセスをしてしまうことがあります。

クリックした時点で本人の意志とは無関係に自動的に出会い系サイトに登録をされ料金を要求されたり、直接会うように誘い出されて、性犯罪や暴行事件などに巻き込まれたりすることもあります。特にフィルタリング機能がついていない携帯電話は、悪質なサイトに自由にアクセスできるため危険性が高まります。

『終わりに』

リーフレットの青い領域に属する危険度が低い使い方をしていても、必ずしも安心・安全であるとは限りません。十分に気をつけていたとしても、トラブルに巻き込まれる可能性はなくなりません。まして危険度の高い使い方をすれば、トラブルや被害に遭う可能性は高まります。興味本位や軽い気持ち、楽をして得をしようとするような心のスキや弱さが、深刻な問題につながる可能性があります。

最近では、「ケータイ電話」に加え「スマートフォン」の普及も進んでいます。「スマートフォン」は携帯電話と考えるよりも、通話機能がついた小さなパソコンだと理解する必要があります。現時点では、子どもの携帯電話には原則フィルタリング機能を付けなくてはならないことが法によって示されていますが、スマートフォンには回線の違いによりフィルタリング機能をケータイのようにつけることができません。子どもがスマートフォンを持つことにより新たな問題も生まれようとしています。

このリーフレットの配付を機会として、学校や家庭での情報モラル教育がさらに充実することを願います。



【参考文献】

子どもを取り巻くインターネットの現状に関する調査研究

インターネットトラブル事例集（平成22年度版 総務省 総合通信基盤局）