

2 児童生徒を取り巻くネット環境

(1) ネットワークにつながる端末について

次の九つの機器のうち、① インターネット（Web を閲覧したり書き込んだりすること）ができる機器、② LINE ができる機器、③ 知らない人と出会える機能が使える機器は、どれでしょうか。



パソコン



タブレット端末



スマートフォン



携帯電話



携帯音楽
プレイヤー



テレビ



電子書籍



据え置き型ゲーム機



携帯ゲーム機

「①インターネットができる機器」は、上記にある九つの機器全てが当てはまります。また、「②LINEができる機器」は、図の上段の機器（パソコン、タブレット端末、スマートフォン、携帯電話、携帯音楽プレイヤー）で利用可能です。「③知らない人と出会える機能が使える機器」は、方法に差はありますがインターネットに接続できる機器、すなわち全ての機器が当てはまります。


特に、携帯音楽プレイヤーや携帯ゲーム機は、インターネットができるという認識が低く、児童生徒に安易に与えてしまう傾向があります。よって、保護者に対して様々な機器でインターネットに接続できたり知らない人と出会える機能が使えたりすることを周知し、使用についてのルールを決めずに安易に買い与えることなどのないよう啓発する必要があります。

(2) SNS について

① SNS とは

SNS(Social Networking Service)の定義は様々ですが、基本的には「個人間のコミュニケーションを目的に、インターネットを通じて新たな人と人とのつながりを構築するサービス」のことで、共通する趣味や出身校などを基に、登録している会員同士をつなげ、新たな人間関係を構築することが可能です。このような特性から、自分の実名での登録が必要であったり、自分の顔写真、住んでいる地域、日々の日記等を掲載していたりする場合も多くあります。サービスによっては、それらを公開又は非公開の設定とすることが可能です。

SNSの代表的なもの及び同等の機能を持つものとして、次のようなものがあります。これらの多くは無料で利用することが可能です。



代表的なSNS	
【コミュニティサイト】	
・ LINE (ライン)	・ Facebook (フェイスブック)
・ Twitter (ツイッター)	・ mixi (ミクシィ)
・ Google+ (グーグルプラス)	・ LinkedIn (リンクトイン)
	など
【写真、動画投稿サイト】	
・ Instagram (インスタグラム)	・ Twitcasting (ツイキャス)
・ Vine (パイン)	・ Mixchannel (ミックスチャンネル)
・ YouTube (ユーチューブ)	
	など
【ゲーム関連サイト】	
・ GREE (グリー)	・ mobage (モバゲー)
・ Miiverse (ミーバース)	
	など
【オンラインゲーム】	
・ Puzzle & Dragons (パズル アンド ドラゴンズ、パズドラ)	
・ Monster Strike (モンスター ストライク、モンスター)	など

SNSの基本的な特性は、SNS自体がインターネット上に構築されているため、インターネットの特性と同じと考えることができます。このような特性から、もし、インターネット上でトラブルが発生した場合には、情報の拡散を最小限に食い止めるため、早急に対応しなければなりません。

インターネットの特性

- ・文字、音声、写真、動画などを送ることができる。
- ・誰でも見ることができる。
- ・情報が一瞬で拡散する。
- ・発信した情報は消せない。
- ・誰が書き込んだのかは分かってしまう。
- ・いろいろな情報がある。(間違っただ情報もある)



一方、文字や顔文字でメッセージをやりとりする場合には、その文章にも十分配慮する必要があります。コミュニケーショントラブルの多くは、文字のみのコミュニケーションによって誤解が生じたことが、現実の人間関係に直接反映されたときに発生しています。特に、SNSの場合、実際のグループとインターネット上のグループとの関連が強いため、この問題が多発しています。

② SNS の機能

SNS上で実現される機能は様々ですが、主なものとして次のようなものが挙げられます。さらに、次々と新しい機能が増えています。こうした機能を理解した上で、トラブル防止のための指導をしていく必要があります。

SNSの機能

- ・自分のプロフィールを公開する。
- ・日記を書く。
- ・掲示板を読み書きする。
- ・同じ趣味の人を探す。
- ・他の人とコミュニケーションをとる。
- ・ゲームをする。
- ・写真を撮る、加工・修正する、公開する。
- ・動画を撮る、編集する、公開する。
- ・無料で通話したり、メールやメッセージをやり取りする。
(ミニメール、チャット等)
- ・自分の分身となるキャラクター (アバター) を作成、公開する。



SNSに登録 (投稿) した情報は、SNSやその設定により、自分一人だけでしか見えないような状態から、世界中の誰でも見られるような状態まで、情報を発信する範囲を変えることができます。この範囲を適切に設定することによって、意図しない情報公開を防ぐことができます。

Facebook や Twitter は基本的に世界中に公開されるため、不適切な情報発信につながる可能性があります。また、グループ内でのトークなどは外部から見えないため、誹謗中傷やいじめにつながり、大人の知らないうちに、子どもたちの中で、問題が深刻化する場合があります。

子どもたちが利用する SNS において使用している言葉

【ID ナンバー、フレンドコード】

他の人とコミュニケーションをとるために個人を識別する手段として、ID ナンバーや、3DS 等で使われるフレンドコードがあります。これらは、個人や端末に一意的に（一対一対応で）与えられ、やり取りをしたい相手の ID やフレンドコードを自分の端末に登録することによって、メッセージのやり取りができるようになります。自分の ID をインターネットの掲示板や SNS のプロフィール欄等に掲載することによって、知らない人から連絡が来たり、知らない人に連絡をしたりすることが可能となります。ただし、LINE などいくつかの SNS では、登録や検索をするための年齢制限があり、18 歳未満は ID の登録ができなかったり、検索時に表示されなかったりするようになっています。

【スタンプ】

SNS のメッセージに挿入する画像のことで、簡単なメッセージやそのときの気分や感情を表すものです。頻繁に使うメッセージを送る際にスタンプを送信するだけでコミュニケーションが成立することもあります。



【アイテム】

主にゲームで出てくるキーワードで、ゲームを有利に進めるための仮想的な道具などを指します。例えば、より強い武器や防御力の高い防具、新たな仲間を手に入れるためのガチャガチャ（ガチャ、ガチャポンなどとも言われます）を回すためのコインの代わりに使うものなどがあります。アイテムには、無料で手に入れられるものと有料のものがあり、有料のものはクレジットカードやプリペイドカード等を使い購入手続きをします。

【ハッシュタグ】

同じ趣味の人を探すために使われる機能として、「ハッシュタグ」があります。多くのハッシュタグは、「#ワールドカップ」のように、「#」の後にキーワードを付加し、日記や画像と共に登録します。SNS には、ハッシュタグを検索する機能があり、共通の話題やイベント等をキーワードとして検索することで、同じ趣味を持つ人たちとつながることが可能となります。

③ 利用規約

SNSをはじめとした、インターネット上の多くのサービスでは、その利用規約が決められています。

利用規約の例

- ・本サービスに投稿した画像は、投稿者が責任を持つこととする。
- ・本サービスに投稿した画像は、第三者が加工・修正を含め自由に利用できる。
- ・本サービスは、一か月間無料で利用できる。
- ・利用契約は、申し出がない限り自動で更新される。

このような利用規約のサービスの場合、自分が投稿した画像等を、第三者がどのような目的に利用しても、自分が許可したことになります。よって、このような利用規約のサービスを利用する前には、どのような画像を投稿するか十分に考える必要があります。さらに、当初は無料で使用できますが、その後は自動で費用が発生しキャッシュカード等から引き落としが行われてしまう場合もあります。インターネット上のサービスを利用する前には、必ず利用規約を確認し、その内容によって利用方法を考える必要があることを指導することが大切です。

④ SNS 等新規サービスチェックリスト

今後、インターネット上に新しいサービスが提供されたとき、どのような点に注意して、児童生徒を指導すればよいでしょうか。次のページにあるような項目をチェックしてみましょう。このようなチェックを行うことで、新しいサービスの特性を理解します。特に、「分からない」にチェックが入った項目がある場合には、注意する必要があります。

SNS等新規サービスチェックリスト

番号	項目	内 容
1	費用	<input type="checkbox"/> 購入 <input type="checkbox"/> 月額/年額 <input type="checkbox"/> 無料 <input type="checkbox"/> 月 1,000 円以下 <input type="checkbox"/> 月 5,000 円未満 <input type="checkbox"/> 月 5,000 円以上 <input type="checkbox"/> 月 10,000 円以上 <input type="checkbox"/> 無制限 <input type="checkbox"/> 分からない
2	アイテム課金	<input type="checkbox"/> なし <input type="checkbox"/> アイテム <input type="checkbox"/> スタンプ <input type="checkbox"/> その他 () <input type="checkbox"/> 分からない
3	運営元・開発元	<input type="checkbox"/> 国内 <input type="checkbox"/> 国外 <input type="checkbox"/> 個人 <input type="checkbox"/> 企業 <input type="checkbox"/> 分からない
4	個人データの利用	<input type="checkbox"/> 利用しない <input type="checkbox"/> 氏名 <input type="checkbox"/> 電話番号 <input type="checkbox"/> 住所 <input type="checkbox"/> 写真・動画 <input type="checkbox"/> メールアドレス <input type="checkbox"/> ID <input type="checkbox"/> 分からない
5	データ流出の可能性	<input type="checkbox"/> ない <input type="checkbox"/> ある <input type="checkbox"/> 分からない
6	影響範囲・閉鎖性	<input type="checkbox"/> 自分自身のみ <input type="checkbox"/> 自分で設定した友達 <input type="checkbox"/> 自分が所属しているグループ <input type="checkbox"/> 日本国内 <input type="checkbox"/> 世界中 <input type="checkbox"/> 分からない
7	コミュニティ性	<input type="checkbox"/> なし <input type="checkbox"/> 閲覧のみ可 <input type="checkbox"/> 書き込み可
8	機能	<input type="checkbox"/> 掲示板 <input type="checkbox"/> ブログ <input type="checkbox"/> チャット <input type="checkbox"/> 電話 <input type="checkbox"/> メール <input type="checkbox"/> 出会い <input type="checkbox"/> 写真投稿 <input type="checkbox"/> 動画投稿 <input type="checkbox"/> 写真撮影 <input type="checkbox"/> 分からない
9	利用可能端末	<input type="checkbox"/> フィーチャーフォン (ガラケー) <input type="checkbox"/> スマートフォン <input type="checkbox"/> タブレット <input type="checkbox"/> パソコン <input type="checkbox"/> 携帯音楽プレーヤー <input type="checkbox"/> 携帯ゲーム機 <input type="checkbox"/> 据え置き型ゲーム機 <input type="checkbox"/> 分からない
10	違法性	<input type="checkbox"/> 合法 <input type="checkbox"/> 違法なものを含む <input type="checkbox"/> 違法 <input type="checkbox"/> 分からない
11	利用規約	・投稿・掲載内容の責任の所在 <input type="checkbox"/> 投稿者本人 <input type="checkbox"/> サービス提供者 <input type="checkbox"/> その他 () <input type="checkbox"/> 分からない ・投稿・掲載内容の第三者の利用 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 投稿者の承認が必要 <input type="checkbox"/> 不可 <input type="checkbox"/> 分からない

(3) 写真・動画の危険性

① 位置情報

デジタルカメラやスマートフォン、タブレット端末等で撮影した写真や動画には、位置情報（ジオタグ）が記録されることがあります。現在、これらの機器の多くにGPS機能が内蔵されており、その緯度及び経度を写真に埋め込むことによって、撮影場所を記録することができます。これらの情報や、写真に写りこんだ背景から、個人の住所や学校名を特定することが容易にでき、つきまとい等の犯罪につながる危険性があります。なお、この位置情報をGoogle Mapのストリートビューに入力することで、発信者の自宅の写真を見ることも可能です。写真をSNSに投稿したり、知らない人に送信したりすることは非常に危険であることを児童生徒に伝える必要があります。

位置情報(ジオタグ)の例



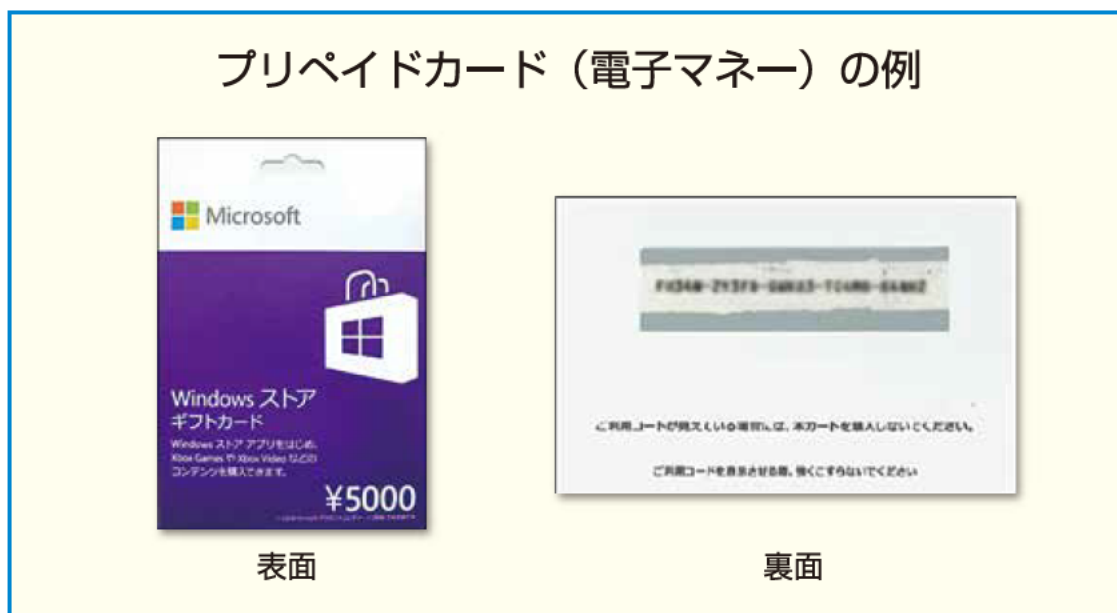
撮影日
2016/〇/〇
北緯(n)or南緯(s)
北緯
緯度
35度40分52.9秒
東経(e)or西経(w):
東経
経度
139度45分58.1秒
:
:
:

② 顔写真

現在では、コンピュータによる顔写真の認識精度が非常に高くなっています。撮影した写真をSNSに登録すると、その写真に写っている顔の部分抽出し、その顔写真を使って自動的にインターネット内を検索し、インターネット上でヒットした場合、その人の名前を表示する機能があるものもあります。このように、顔写真は、氏名とつながることがあるため、自分の顔写真はもちろんのこと、友達と一緒に撮影したような他人の顔写真の取扱いにも注意しなければなりません。鮮明な顔写真は、大切な個人情報につながる可能性が高いことを児童生徒に伝える必要があります。

(4) プリペイドカード（電子マネー）

プリペイドカード（電子マネーとも呼ばれます）は、コンビニエンスストアや家電量販店、オンラインショップ等で購入し、そのカード内や、インターネット上のサービスに金額（ポイント）がチャージできるカードのことです。1,000円程度から販売しているため、子どもたちでも購入することができます。



プリペイドカードの裏面に記載された「利用コード」を該当サービスのWebページで入力することによって、アプリケーション（アプリ）やゲームのアイテムを購入することができます。利用コードは、数字やアルファベット16～25文字程度を並べた文字列で、コインで削ったり、ラベルをはがしたりして見ることができるようになっています。利用コードを入力すればお金の代わりになるという特性から、スマートフォンやデジタルカメラで利用コードを撮影して、その画像を送信すれば、容易に送金することができます。