

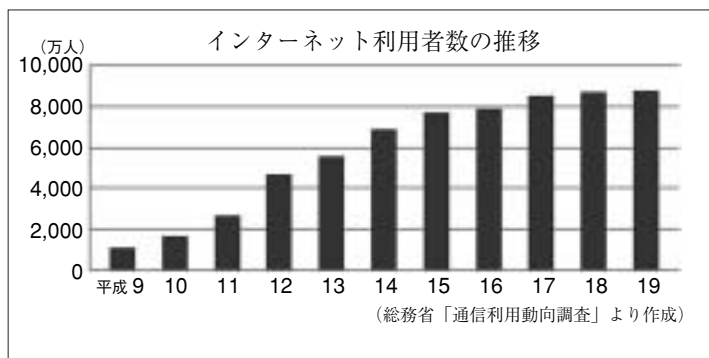
子どもと携帯，インターネット

佐野 真一郎
藤本 忍*

1. アンバランスな情報化社会 —はじめに代えて—
2. インターネットの特徴
 - 2-1. 匿名性
 - 2-2. 時空間制約からの解放
3. ネット社会の「落とし穴」
 - 3-1. 携帯依存
 - 3-2. 学校裏サイト, ネット上のいじめ
 - 3-3. 不適切な交友関係
 - 3-4. 安易な情報発信
 - 3-5. チェーンメール
 - 3-6. 殺人予告, 犯罪予告など
 - 3-7. 著作権法違反
 - 3-8. 詐欺行為
 - 3-9. オンラインゲーム上でのアイテム不正取得
 - 3-10. ブログ炎上
4. 各事例に共通すること
 - 4-1. 各事例の社会的背景にある「誤解」
 - 4-1-1. ネット犯罪というスラント (slant)
 - 4-1-2. 「有害なメディアは規制すべき」という論調
 - 4-1-3. 情報化への対応＝「パソコンでのアプリケーション習得」という誤解
 - 4-2. デジタル・ディバイドについて
 - 4-3. ITへのコンセンサス不足
5. 次世代を見据えたスタンダード作り —終わりに代えて—
 - 5-1. 「2ちゃんねる」の中にあるネット社会の本質
 - 5-2. これからの時代に必要な情報教育の中身
 - 5-3. ネット上でのコミュニケーション能力の育成
 - 5-4. 小中学生の学校への携帯持ち込み禁止
 - 5-5. デファクトスタンダード

1 アンバランスな情報化社会 ―はじめに代えて―

携帯電話やインターネット利用が爆発的に普及¹⁾するにあたり、これまでは考えられなかった事件や事故等の「問題」が顕在化してきた。これを「自己責任だ」というのは簡単だが、ここに潜む大きな「問題」を考えていく必要がある。



この「問題」は、自動車を例えにするとわかりやすい。自動車はとても便利な機械であり、今や自動車なしで私たちの社会生活は成り立たないほど生活に密着したものである。しかし、現代の「車」社会は単に自動車があればいいものだったのだろうか。自動車そのものはもちろん必要であるが、それに併せて道路網や信号等の整備、そして厳格に定められた道路交通法が定められているために、自動車社会の秩序が成り立っているのである。使い方によっては危険な側面も併せ持つ自動車だからこそ、それを正しく社会の中で運用していくためのルールづくりが必要不可欠なのである。これが仮に誰もが好き勝手に車を動かしていたらどうなるだろうか？免許が無くても、子どもでも誰でも勝手に車を動かす、ルールもマナーもない自動車社会を想像してみるとよい。恐ろしくて外を出歩くことなどできはしないだろう。

ところが携帯電話やインターネットに目を戻すと、機器や通信回線などのインフラは十分に整備されつつあるものの、それを正しく運用していくために必要な「ルール」が全くと言っていいほど定められていない。誰もが簡単に携帯電話やパソコンを購入することができ、それを使うにあたっては何の制限も制約もない。簡単な操作で日本中どころか世界中へアクセスできるという意味では、自動車と同等かそれ以上の便利さと危険を併せ持っているにもかかわらず、免許や講習等が全く不要であるというのは驚きですらある。そしてそのことが、いかにインターネットの本質が未だに世の中に理解されていないかがよくわかる。本稿では、ネットや携帯電話に関わる様々なトラブルや事件の事例を挙げながら、現在のネット社会の抱える問題点や対応策、今後の課題を考えていきたい。

1) 平成20年版の通信白書によると、平成9年に1,155万人(人口普及率9.2%)だったものが平成19年末には8,811万人(人口普及率69.0%)にまで増えている。ちなみに、この人口普及率は平成19年10月時点で我が国の全人口、1億2,769万を元に計算されている。

2 インターネットの特徴

インターネットの普及は私たちの生活に、多大な利便性を与えている。しかし一方では、先に述べたように様々な「問題」を誘引する源ともなり得る。本節では、その誘引する要素となる、インターネットの特徴について述べる。

2-1. 匿名性

インターネットでは、原則として匿名でのやりとりが中心となる。オンラインショッピングや銀行取引など、本人確認が重要となるサービスにおいては本人確認書類の郵送等の方法と組み合わせることによって信頼性の向上が図られているが、掲示板やブログ等の多くのサービスにおいては匿名での利用が可能である場合がほとんどである。そして匿名で利用できるということは、自分の書き込んだ内容についてその責任を取らなくてもよいという錯覚を生むことにもつながっている。ネット上では時として過激な誹謗中傷の応酬となることも少なくないが、これはまさにネット上の匿名性によってもたらされている弊害であるといえる。またさらにこの風潮がエスカレートすると、故意に嘘の情報を流すことや最悪の場合は他人になりすましてネット上で発言したり、メールを送信することもできてしまう。これは少しネットの仕組みを知っている者であれば、なんら技術的に難しいことではない。

2-2. 時空間制約からの解放

インターネットでは距離と時間に関わりなく、瞬時にデータの送受信を行うことが可能である。空間的な制約に縛られないインターネットを利用することで、これまでのような都市部への一局集中を緩和させ、地方でも活発な経済活動を行えるようになった。これはインターネットの大いなる利点の一つであると同時に、大きな問題点の一つともなる可能性を秘めている。自宅にいながらにして、場合によっては布団の中に入ってからであっても外部の情報にふれ、または情報を発信することも可能である。かつては「最近、息子が悪い友人と付き合い始めたようだ」、「夜、外出することが多くなった」、「繁華街に出入りしているようだ」、といった情報から非行の「前兆」をつかむことができた。そして自宅に不審な電話がかかってくれば家族がそれに気づくだろうし、近所に不審な人物が目撃されるようになれば、近所の人たちもそれに気づく。そういう意味で、かつては意識せずとも子どもを守るための複数の「バリア」が張り巡らされていたわけである。ところがネットや携帯電話の普及によって、こういったバリアを素通りするように、ダイレクトに子どもと外部の接触が行われてしまう危険性を孕む。

3. ネット社会の落とし穴

上述したような特徴から、様々な「難問」が社会現象となっている。以下の各節では、それぞれの「問題」をみて行くことにしよう。

3-1. 携帯依存

携帯を手にした子どもの多くはその魅力に取り付かれ、夢中になってしまうことが多い²⁾。子どもの熱中しがちな娯楽としてはテレビやゲームなども挙げられるが、メーカーや放送局から一方的にコンテンツを受け取るだけのこれらのメディアと比較すると、双方向性を持った携帯の「中毒性」は非常に大きい。家庭内で使用時間等のルールを定めている場合は別として、本人の自主性のみ任せにしていた場合は際限なくのめり込んでしまう可能性は高いといえる。また、メールや掲示板等でのやりとりが常に気になってしまい、片時も携帯を手放せなくなるほど依存してしまう子供も決して少なくない。学校の授業にも集中できず、家庭でも宿題が手に着かなくなり、急激な学力低下を招くことも多い。さらに家庭では食事中も携帯を片手にとるようになり、家族との団欒の時間が少なくなることに起因する問題も、深刻なコミュニケーション不全を引き起こすこともある。

3-2. 学校裏サイト、ネット上のいじめ

いわゆる「学校裏サイト³⁾」という名前はたびたびニュースでも大きく取り上げられるが、これがどういったものなのか、正確に把握している人は少ないのではないだろうか。名称からして誤解を招きやすいのであるが、実際には「裏サイト」なる名称のサイトが存在しているわけではない。それらの多くは、無料で（そして匿名で）電子掲示板を利用できるサービスを利用し、仲間内のコミュニケーションスペースを作ることから始まる。そこでは「〇〇小学校□年△組の仲間集まれ！」などといった名前が付けられ、クラスメイト達との他愛もない会話や交流が行われる。学校が公式に設置しているものではないが、そのこと自体は決して問題となるものではない。しかしここで児童・生徒達の間での喧嘩やトラブル、いじめなどが起こると、そこは「学校裏サイト」と呼ぶにふさわしい状況へ「豹変」するのである。ひとたびトラブルが起こると、事態はエスカレートを続け、ネット上での口論を引き金として傷害事件へ発展したり、掲示板やメールでの誹謗中傷を苦にして自殺や、自らを犯罪者へと追い込み（まれる）ケースも見受けられるようになったのである⁴⁾。

2) 「gooリサーチ」を運営しているNTTレゾナントと三菱総合研究所が「キッズgoo」上で小学生のを使って2007年2月に「子どものゲーム利用に関する調査」（有効回答者数1,165人）を行っている。そこで判明したことは、約80%の子どもが普段からゲームを行い、さらにその80%の子どもの中の80%がゲーム機を複数台持っているということである。さらに、子どもたちが家族と決めたルールは「ゲームをやる時間」にしていることが多い。この事実から推定されるのは、ルールがない場合、子どもの場合際限なくゲームを続けてしまうことが多い。

3) 検索エンジンのGoogleを利用して「学校裏サイト」を検索すると、約143万件ヒットする。各種メディアに取り上げられ、社会問題化したことを裏付ける一つの指標である。

4) インターネットを介しての事件が社会問題化した一つの契機となる事件が、「長崎県佐世保市女子児童殺害事件」である。小学生がインターネットの掲示板を介してのコミュニケーショントラブルで殺人事件にまで発展したことは、当時世間を震撼させたことは記憶に新しい。

昔から学校関係者を悩ませる「いじめ」についても，ネットへと舞台を移すことでその手口はさらに巧妙となる．本人への嫌がらせの多くが掲示板での書き込みやメールで行われるため，教師や周囲の大人からは，そこでいじめが起きていることに全く気づかなかった，ということも珍しくはない．音もなく行われる無言の嫌がらせは，時に暴力よりも厳しいダメージを与える．本人の開設しているブログ⁵⁾への嫌がらせ書き込み，掲示板やメールでの誹謗中傷，どれも陰湿極まりない行為なのであるが，さらにこれらの多くが匿名で行われる．掲示板の書き込みやメール送信は，発信者の情報を隠すこと，他人になりすますことが容易であるため，誰が送ってきたのかを知ることができない．実際には数人が（場合によっては一人が）行っているにも関わらず，本人にはクラス全員が嫌がらせをしているように見せることもできてしまう．

3-3. 不適切な交友関係

かつては，家出した少年少女は盛り場へ出入りすることが多かった．最近では携帯サイト等を利用して気軽に「誰か今夜泊めてください」などの書き込みをすることで，見ず知らずの他人の家へ泊まるというケースが数多く見られる．特に女子中高生が見ず知らずの男性宅へ泊り，その「代償」として売春やわいせつ行為の被害者となるトラブルが後を絶たない．中には暴力団員らに奄美大島まで連れていかれ，ホステスとして強制的に働かされるという人身売買まがいの事件にまで発展した．試みに，Yahoo!やGoogle等の検索エンジンで「家出掲示板」等のキーワードで検索してみるといい．気軽に「プチ家出」をしようとしている少女たちを待ち受ける恐ろしい「罠」の一端が垣間見れることと思う．

3-4. 安易な情報発信

表1：被害者（被害児童）の出会い系サイトへのアクセス手段

	平成16年	平成17年	平成18年	平成19年	平成20年	
					うち上半期	上半期
被害者数	1,289	1,267	1,387	1,297	708	420
携帯電話	1,239 (96.1%)	1,216 (96.0%)	1,339 (96.5%)	1,256 (96.8%)	679 (95.9%)	413 (98.3%)
パソコン	50 (3.9%)	51 (4.0%)	48 (3.5%)	41 (3.5%)	29 (4.1%)	7 (1.7%)
うち児童	1,085	1,061	1,153	1,100	604	356
携帯電話	1,046 (96.4%)	1,023 (96.4%)	1,114 (96.6%)	1,062 (96.5%)	577 (95.5%)	350 (98.3%)
パソコン	39 (3.6%)	38 (3.6%)	39 (3.4%)	38 (3.5%)	27 (4.5%)	6 (1.7%)

平成20年警察庁広報資料より

誰でも手軽に情報発信を行えるのはインターネットの魅力ではあるが，使い方を誤れば重大な問題を引き起こすことにもなる⁶⁾．中高生の間ではプロフ（プロフィール）と呼ばれる

5) 1995年にマイクロソフト社のWindows95にTCP/IPが実装されて以降，インターネットの大衆化が始まったと考えられる．当初Webサイト構築にはエディタでの「Tag打ち」が基本であった．その後，ホームページ作成用アプリケーションの開発や，2002年ごろになると，ブログを提供するサービスが様々なプロバイダ等で始まり，個人での情報発信の「敷居」が一気に下がったと考えられる．

6) 表1は警察庁が発表した「出会い系サイトへのアクセス手段」である．データから明らかなのは，若者のほとんどが携帯端末からアクセスし，このアクセス方法がトラブルの呼び水となっていることである．

サービスを利用して自己紹介をネット上に公開することが流行りとなっている。しかし、中には本名や住所、電話番号等の重大な「個人情報」を不用意に発信していることも少なくなく、トラブルの原因となる場合も多い。また自分や友達の顔写真、または未成年であるにも関わらず喫煙や飲酒を行っている写真を掲載している場合もある。こういった写真はネット上に広まってしまうと、完全に消し去ることは不可能であり、何らかの形でコピーが残り続けてしまうことになる。

3-5. チェーンメール

基本的には、かつて郵便で行われていた「不幸の手紙」と同じようなものであるが、インターネットを媒体とすることで爆発的な広がりを見せるのが特徴である。その内容は「難病の子どもを救うために○型の血液を探しています。」といった人の善意につけ込むもの、有名テレビ番組の名前をかたり「どれだけメールが広がるかを調査しています」といったもの、「○○さんをレイプした犯人を捜しています」といったものなど、多種多様である。なお、これらのメールに記載されている連絡先・問い合わせ先は、内容とは無関係な個人や企業、団体である場合がほとんどである。しかしメールを読んだ多くの人々から問い合わせなどが集中することで深刻な影響を与えることがある。原則としてメールを他人に転送させることで告知させるという手法を一般の企業や団体がとることはない。そのようなメールが届いた時点でその信憑性は著しく低いものであるということは知っておくべきであろう。こういったメールを最初に発信した者はもちろんであるが、むやみに転送する行為についても、場合によっては営業妨害等の罪を問われる可能性もあるため、注意が必要である⁷⁾。

3-6. 殺人予告、犯罪予告など

ネット上の掲示板に「○○駅前で人を殺します」などの犯罪予告をするという事件がたびたび発生している。ほとんどのケースが、軽い気持ちでいたずらのつもりでやっているとみられるが、これらはれっきとした犯罪である。特に2008年に発生した秋葉原事件⁸⁾以降、警察ではネット上での犯罪予告に対して「110番通報を」と全国へPR⁹⁾しており、ほとんどのケースで例外無く逮捕されることとなる。

3-7. 著作権法違反

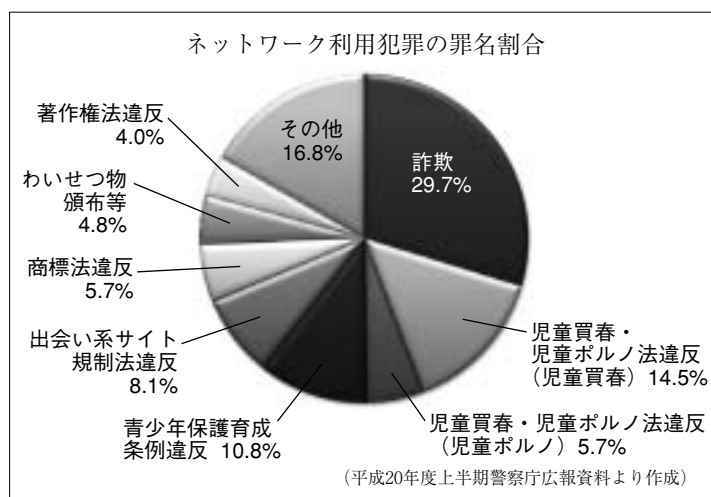
インターネット上には、数多くの違法データが流通している。映画や音楽、ビジネスソフトやゲームソフト、テレビアニメからコミックスまで、ありとあらゆるデータが手にはいると思ってい。これらの問題は常にコピーする側と防止しようとする側の「イタチごっこ」

7) 不特定の者へのメール送信について、我が国は平成14年に「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」を定めた。同法の3条では送信者に「表示義務」を設け、「特定電子メールである旨」、「送信者の氏名(名称)、住所」、「送信に用いた電子メールアドレス」、「受信拒否の電子メールアドレス」等を明確にすることを規定している。

8) 2008年6月に秋葉原で起きた通り魔殺人事件である。犯人は犯行前に携帯向けの掲示板へ犯行予告を行ってから犯行に及んだことは世間を震撼させた。

9) 警察庁では、ネット上にも「インターネット安全・安心相談」を開設、また各都道府県警察にサイバー対策の相談窓口の設置、さらに各種パンフレットを使つての広報活動等を行っている。秋葉原事件以降は「インターネットホットライン」と協力し、「殺人予告」等への書き込みにも積極的に対応している。

でもあり，いつの時代も関係者の頭を悩ませている問題である．さらに近頃ではインターネットを利用することで非常に簡単にコピーを流通させることが可能になっており，パソコン初心者や子どもまでコピー製品をやりとりするようになってきている．悪質なものになると，ネット上で手に入れたコピーデータをオーク



ションで売りさばくといったケースも見られる．しかし，これらの行為は「著作権法違反」というれっきとした違法であり，実際に著作権法違反の容疑で検挙されている人間も数多く存在する¹⁰⁾．

3-8. 詐欺行為

コンサートやスポーツイベントのチケットは，ネットオークションや電子掲示板を利用して，個人的に売買することができる．人気のアーティストのコンサートなどについては，販売価格の何倍ものプレミア価格でやりとりされる．これを悪用し，実際には所有していないチケットがあるかのように装い，チケット代金をだまし取る事件が多発している．これらの詐欺事件においては中高生が犯人として検挙されるケース¹¹⁾がある．

3-9. オンラインゲーム上でのアイテム不正取得，ブログ炎上

インターネットを介してプレイするオンラインゲームにおいて，他人の所有する（ゲーム中の）アイテムを盗む行為である．他人のIDやパスワードを不正に利用し，そのキャラクターが所有するアイテムを手に入れるわけであるが，これは「アイテムを盗む行為」ではなく，「ログインIDを不正に利用してログインする行為」が不正アクセス禁止法¹²⁾違反という罪に問われることになる．

次にmixi等のソーシャルネットワーキングサイト¹³⁾の日記や，ブログ等における書き

10) インターネット上での著作権の在り方については，佐野真一郎，伊藤博文，山本孝一「インターネットの大衆化」（豊橋創造大学短期大学部研究紀要第14号所収）p.46-p.47を参照のこと．

11) 検索エンジン“Yahoo!”あるいは，“Google”で，“インターネット&詐欺&中高生”という言葉でキーワード検索した場合，そのヒット数の膨大さ（約20万件以上）に驚愕する．

12) 正式名称は「不正アクセス行為の禁止等に関する法律」．2000年より施行されている．違反した場合には，罰則は懲役1年以下あるいは，50万円以下の罰金が科される．

13) SNS（Social Networking Service）は，2003年頃アメリカ合衆国で流行し始め，我が国では2004年mixiがサービスを提供するようになってから，爆発的に広がった．簡潔に述べるならば，人と人とのコミュニケーションを発展・促進させるサービスをSNSサイトは提供することにより，空間的には得られない，ネットワークならではの人間関係の構築を可能にしている．正に「情報縁」を生み出す装置として機能している．

込みに対して、批判や誹謗中傷のコメントが殺到することを「炎上」¹⁴⁾と呼ぶ。一般的には、自分の書く日記が「誰でも読める」状態であることの認識の薄さから、未成年であるにも関わらず飲酒や喫煙の話題を書く、万引きやキセル等の不正行為を自慢げに書き込んだことで非難が殺到する事が多い。また芸能人の開設するブログ等では、その本人の知名度故にその発言に対する非難が集中することもある。一般的には非難や批判のコメントを書くこと自体が罪に問われることはないが、「死ぬ」「殺す」といった脅迫めいた書き込みや、本人の名誉を傷つけるデマなどの書き込みについては罪に問われることもあるので十分な注意が必要である。

4. 各事例に共通すること

3節では様々な事例を述べてきた。本節では、これらの各事例に通底するものについて述べる。以下の三点が各事例に共通して見受けられる。

(a) 個人情報を経軽に発信してしまう

見知らぬ人物や不特定多数に対して、自分の個人情報を不用意に与えている。個人情報の安易な発信は慎むべきである。住所や氏名を書かなくても、ブログ等へ書き込まれた断片的な情報を見ることで本人が特定できてしまうケースも少なくない。

(b) ネットに繋がる他者の存在へ気づいていない

全世界がつながるインターネットであるにも関わらず、ブログや掲示板を使っていると「仲間しか見ていない」という錯覚に陥りがちである。想定した人（知人、友人等）だけが閲覧しているわけではなく、不特定多数の視線があるということを常に意識して書き込みをする必要がある。また、いたずら半分の書き込みが原因で事件となり、警察沙汰になってしまうケースも多い。自宅に警察がやってきて初めて、事の重大さを知ったのでは遅い。「子どものいたずらだから」、「知らなかった」では済まされないことがあるという認識が必要である。

(c) 無痕跡性の誤解

一般的にはインターネットは匿名の世界であり、自分の身元を隠したまま何でもできる。証拠も残らないと思われがちであるが、これは大きな誤解である。各ホームページや掲示板を閲覧すれば「アクセスログ」と呼ばれる記録が克明に残されるし、携帯の場合は「個体識別番号」が残るのでどこの誰であるかは一目瞭然。メールの送受信の記録も全てプロバイダに残されている¹⁵⁾。これらは本来一般に公開されることもないし、問い合わせをしても教えてくれない。そういう意味では一般からは匿名性を持つと錯覚しがちであるが、これもひとたび「捜査」となれば別の話となり、裁判所の令状があれば即座に身元が判明してしまう。匿名掲示板であるにもかかわらず犯罪予告等の書き込みをした人間が即座に逮捕されるのは、こういった事情があるのである。

14) 「ブログ炎上」については、以下のサイトに事例が詳しく紹介されている。(http://ascii-business.com/zeisei/blog-enjo/enjo-01.html)

15) 先に述べた「不正アクセス行為の禁止等に関する法律」第5条を参照のこと。

4-1. 各事例の社会的背景にある「誤解」

上述したような (a)～(c) のような稚拙な「行為」は、何故生まれるのだろうか。以下に世間に流布するネットワーク関連の、「主体＝人」を置き忘れた、ステレオタイプに陥っている意見まとめてみる。

4-1-1. ネット犯罪というスラント (slant)

テレビや新聞、雑誌などを見ていると、何らかの事件が発生した際、その原因がさもインターネットにあるかのような姿勢での報道が多々見受けられる。実際に、インターネット上の掲示板や、メールを利用したの事件は増加しているのだが、それを「インターネットはすべての犯罪の温床である」という結論に位置づけてしまうことで、問題の本質を見失わせてしまうことになる¹⁶⁾。確かに、報道は世間での事件・事故等を広く知らせることがその役割だが、その報道の中に、事実以外に「売れ筋の価値感を刷り込む」状況に、私たちは常に留意する必要がある。

4-1-2. 「有害なメディアは規制すべき」という論調

ある事件が起きた際、その容疑者が何らかの趣味に傾倒していたことが判明すると、これもセンセーショナルに取り上げられることになる。古くは宮崎勤容疑者がアニメや特撮等のビデオを数千本所有していたという話はその特異性から非常に大きく報道された。しかしここで「〇〇は人に良くない影響を与えるので規制すべきだ」という論調の報道が数多く見られるのは残念である。メディアから影響を受けて犯罪に走ってしまうことが問題なのであって、メディアそのものが「悪」なのではない¹⁷⁾。最近でも、重大犯罪を起こした犯人がアニメやゲーム、ネットにのめり込んでいた、との報道がされると、それらのメディアそのものが叩かれる風潮があるがこれも大きな誤解である。特に子どもの場合、メディアの有害性を論じる前に、欲しがらまに与えてしまう親のあり方を正していく方が先決ではないか。テレビもマンガもゲームもネットも、与えっぱなしでは子どもにいい影響などあるはずがない。大切なのはそれをどのように楽しむか、家族間での対話とルール作りではないだろうか¹⁸⁾。

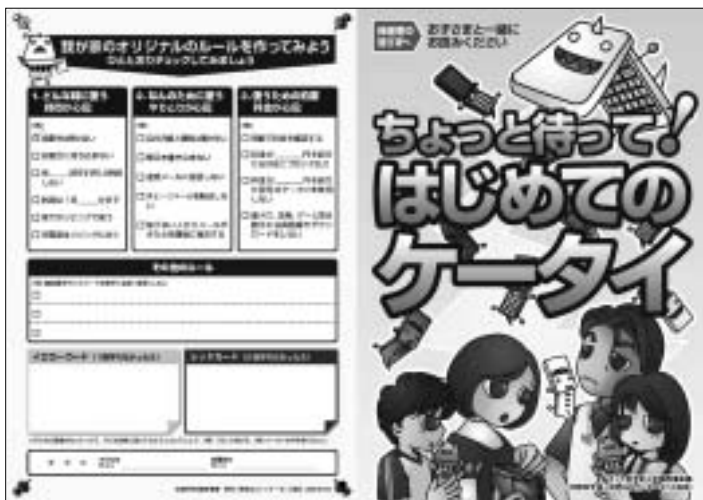
16) TVは視聴率、新聞・雑誌は発行部数、それ自体の継続を維持する重要な指標となる。「売れ筋の価値感を刷り込む」ことが頻繁に行われるのは、コモディティでは当然のことであろう。しかしながら、ことネットや携帯が媒体となった事件に関しては、そのセンセーショナル性や事件の特異性が強調された報道になってしまうのは残念でならない。インターネットを経由してつながるパソコンや携帯電話、しかし、その向こうにいるのは紛れもなく人間である。「インターネット犯罪」などと言われるが、そこにいるのは人間そのものなのである。

17) TV、ゲームを含む様々なメディアが及ぼす心理学的な影響については、近年様々な研究が行われているが、実際のところまだ確証を得られるに至っていない。様々な実証データを積み上げ、脳科学等の進歩を待つ必要がある。各種メディアの先行研究については、以下のサイトが非常に懇切丁寧にまとめている。(http://current.ndl.go.jp/node/8473)

18) 昨今全国的に保育園を含む、幼小中学校で「ノーテレビ・ノーゲームデー」を実施するところが増えている。この状況の背景には、各家庭での基本的な生活習慣の欠如、家族間コミュニケーションの不足等があり、家庭の役割を復権させることが真のねらいである。しかし一部残念なことは、「TVやゲームが悪影響を及ぼすからだ」とステレオタイプな判断をしている保護者・教育関係者がいることである。

4-1-3. 情報化への対応＝「パソコンでのアプリケーション習得」という誤解

未だに世間では情報化という言葉パソコンを使いこなすという意味にとらえている人が少なくない¹⁹⁾。ワープロソフトや表計算ソフトをいくら使いこなしても、情報化に対応できるわけではない。「最近の子どもはパソコンを使いこなせて凄い」という人もいるが、これも大きな誤解である。最近の子どもがパソコンを使いこなせるのではなく、最近のパソコンは誰にでも簡単に使えるように出来ているのである。(確かに子どもの方が新しいもの、未知のものに対する適応力は高いのは確かだが)自動車に例えるなら、免許を取るために一番大切なことは、自動車を公道で走らせるためのルールとマナーに習熟することであるはずである。教習所は自動車やエンジンの仕組みを学ぶところではない。パソコンについても同様で、「どのように操作するか」だけではなく、ネット社会で生きていく上に必要な基本的なルールやマナーを教育する体制を構築していくことがもっとも重要なのである。



ネット安全安心全国推進会議 (文部科学省・財団法人インターネット協会) が作成したパンフレット

4-2. デジタル・ディバイドについて

前節では情報化にまつわるメディアの偏向した伝え方について述べてきた。一方、情報化社会を語る上で外すことのできない議論として、情報格差(デジタル・ディバイド)の問題²⁰⁾を挙げることができる。

これは「情報技術」を活用できる層とできない層(これを情報弱者と呼ぶ)の間に社会的、経済的格差が生じ、あるいはこの格差が拡大していく現象を指す。この「情報弱者」には一般的に低所得者や高齢者、視聴覚障害者などがこれにあたる。または通信インフラの整備が遅れがちな離島や山間部の住民、発展途上国の国民などを指すこともある。が、ここでは情報格差という言葉をもう少し広義にとらえてみたい。道具としてのコンピュータやインターネットを利用できる層であったとしても、そこから得られる情報を適切に判断できるとは限らない。またはその逆に、テレビや新聞といった従来型のメディアしか情報源が無い場合で

19) この種の誤解は非常に多い。アプリケーションを使いこなすことは、そのパソコンがスタンドアローンの状況では評価できるものであっても、ネットワークに繋がるPC等を正しく利用できることはまったく別のことなのである。

20) この問題について総務省が解消戦略を企図している。そこには、整備目標・普及方法等、ハード・ソフト両面にわたる計画が述べられている。詳しくは、以下を参照のこと。(http://www.soumu.go.jp/s-news/2008/080624_3.html)

あっても、自分に必要な情報をそこから適切に取捨選択して判断できる能力を持っていれば、それは「情報弱者」ではない。

4-3. ITへのコンセンサス不足

最後に情報化を歪めるひとつとして、ITへのコンセンサス不足を挙げることができる。例えば、コンピュータ＝「電子計算機」という理解のまま思考が停止してしまっている人が決して少なくない。かつて、数字の計算を行うことは人間の「頭」でしかできないことであった。（算盤等の補助的な道具があったとしても。）これを全て自動で処理してくれる「電子計算機」は人類にとって蒸気機関にも匹敵する（またはそれ以上の）大発明であった。しかし時代は大きく流れ、今やコンピュータはそれ自体が「特別」なものではなく、電力やエンジンなどの内燃機関と同様に汎用的な技術（ジェネラルパーパス・テクノロジー）として捉えるべきなのである。

現在は、ITそのものが目的なのではなく、それを土台にして、どのような社会的サービスを構築し、どのように運用していくべきなのか、という視点での議論がほとんどなされていないことが一番の問題なのである²¹⁾。

5. 次世代を見据えたスタンダード作り—終わりに代えて—

5-1. 「2ちゃんねる」の中にあるネット社会の本質

「うそはうそであるから見抜ける人でないと（掲示板を使うのは）難しい」²²⁾とは2ちゃんねるの初代管理人でもある西村博之氏のコメントであるが、これはインターネットの本質を見事に言い表した言葉である。

インターネットには膨大な情報が溢れているが、この中には間違いや嘘の情報も多く含まれている。ネットで見た情報をそのまま真に受けてしまうと、大きな過ちを犯してしまうことにもつながりかねない。大切なのは、膨大な情報の中から自分に必要な情報を検索し、得た情報を元に適切な判断を下すことなのである。この能力を向上させることが、これからの情報化社会を生きていく上でもっとも必要なことになる。

5-2. これからの時代に必要な情報教育の中身

それでは上述した能力を身につけるに一番肝要なことは何であろうか。それは、情報教育の方向性²³⁾を合わせて行くことである。それには、従来の学校教育で重要視されてきた記憶力よりも、検索力、構想力、創造力を重視して行くことだと考える。

21) 現場レベルとしては、決定権者がこのような認識の下に判断を行うと、様々な重要な決定を遅らせたり、あるいは誤らせたりしている。看過できない問題である。

22) 2000年に発生した少年による西鉄バスジャック事件の際にテレビ朝日『ニュースステーション』の取材を受けた際のコメントである。

23) 2002年に高等学校の学習指導要領において「情報」が必修化された。しかし実態はどうであろうか。「情報」を学習したはずの学生たちの「実力」は玉石混交の状況である。できると言われる学生も、検定的なPC活用能力は確かにあるが、目的を捉えたプログラミング、あるいは自分の学習に必要な簡単なマクロすら作れない実態がある。このような状況を勘案すると、IT化はハード面だけでなく、ソフト面、特に情報活用能力を真に育てられる教員の育成が重要である。

すなわち、現在ネット上には私たちが一生をかけても知ることの出来ない膨大な情報が溢れており、いつでも自由にそれを手にすることが出来る。人類は、インターネットによって膨大な外部記憶装置を手に入れたと言っても過言ではない。これまでの教育では頭の中にどれだけの知識を詰め込めるかが重視されてきたが、今やインターネットで検索すればすぐに得られる知識を、自分の頭の中に詰め込む必要が無くなってきたのである。「記憶」という仕事はコンピュータとネットに任せ、より創造的な仕事に脳を働かせることがこれからの時代に必要な能力ではないだろうか。最近、大学等においては「課題や論文をネットで検索してコピーしてしまう学生が多い」と問題になっている。これはネットで調べてしまうことではなく、コピーで済ませてしまえる旧態依然とした課題を出している教員側にも問題あると考えねばならない。ネットで検索し、情報を得ることを前提として、その能力を高めるような課題、そこから新たな展開を構想する能力を涵養させることが、これからの教育には欠かせないものと私たちは考える。

5-3. ネット上でのコミュニケーション能力の育成

次にネット上でのコミュニケーション能力を早急に育成して行くことが重要である。すなわち、メールや掲示板では、主に文字を中心としたコミュニケーションとなるが、円滑なコミュニケーションを図るためには十分な経験と能力が必要となる。「馬鹿だな」という言葉を、目の前でにこやかに親しみを込めて言われるのと、メールで文字だけで読むのとは印象が全く違うように、不用意に書いた言葉で相手を傷つけたり、気分を害してしまうことが少なくないのである。特に感情的になってしまうとさらに文言はエスカレートしがちであるため、冷静な文面を心がけることが大切である。実際にメールや掲示板の書き込みが原因で、友人・知人との関係が悪化した話は数多くあるし、場合によってはこれが傷害事件にまで発展することもある。

5-4. 小中学生の学校への携帯持ち込み禁止

大阪府の条例に端を発し、今や全国の自治体において小中学校への携帯持ち込み禁止の動きが広まっている。本来であれば「禁止」ではなく適切な利用方法を指導・教育していくことが重要なのであるが、現在のように無秩序な携帯利用が広まってしまっている現状ではやむを得ないことなのかもしれない。いずれ時期を見て、携帯やネットの適切な指導を行っていく事が必要であるが、これは学校の教職員だけでは荷が重い仕事である。民間や地域社会、そして行政と連携して指導できるような体制を構築していくことが大切である。

5-5. デファクトスタンダード

これまで様々な問題そして実態を概観して来た。時代は情報化、昨今ではユビキタス化の方向に進んでいる²⁴⁾。しかしながら一方でこのような時代状況が見えずに、相変わらずノスタルジックに「昔はよかった」というような発言が大手を振るう場面に遭遇する。重要な

24) 佐野真一郎著「過疎化地域における情報基盤整備の意義」豊橋創造大学短期大学部研究紀要第24号所収、第2章を参照。

は、時代がどのように変化しているのかに気づくことである。行政・教育という所は急激な変化を好まない傾向がある。それ故、新しく発生した様々な諸問題を、ITに原因を求めるような機械論的な発想に陥ってしまう。上述してきたような問題を一つの原因に求めることは難しいが、多くある原因の一つとして「人としての基本」ができていないことが、ネット上でもトラブルの原因になっていることに異論を挟む人は少ないだろう。多くの青少年のトラブルになるネット上での出来事は、家庭環境が核家族化へと進んできた高度成長期からの軌轢が、IT化を契機に一気に噴出したとも考えられる。これらの問題を前にして、「子どもが悪い」と言う以前に、大人自らが「人としての基本」が出来ているかを自問自答する必要がある。

インターネットの世界では、その成立過程からネット上に出るものは、確かな判断の出来る成熟した成人だけであった。そこで、様々なルールを作り上げ(デファクトスタンダード)、空間的コミュニケーションとは違う、独自の電子コミュニケーション社会を醸成してきた。したがって、年齢・性別・社会的地位もない代わりに、ある題材への造詣の深さや巧みな文章力等だけが、その世界での「自分自身」だった。こうした事情を理解せずに、空間コミュニケーションでの社会的立場等をそこへ持ち込み、トラブルになる成人も、インターネットの大衆化が進むにつれ激増している事実も忘れてはならない。

ネットの世界は、その成立経緯から「上からの杓子定規なルール」を当て嵌めることは馴染まない。しかしながら現況を打破して行くには、情報化社会の進展に見合うハードウェア(インフラ等)・ソフトウェア(人材育成・教育等)両面を構想・実現できるシステム作り、すなわち情報化社会のスタンダード作りが必要²⁵⁾なのである。

25) Wikiはこれらを実現化する装置として高機能を持つが、それを自由自在に駆使する人材育成(教育)はまだまだ膠着状態である。