

## 第4章 求められる情報教育と情報モラル教育

### 第2節 子どもたちに必要な情報モラル教育

述べてきたように情報モラル教育は、学校だけではなく、家庭でのしつけにもかかるところが多い。それを押さえた上で、子どもたちにどのような情報モラルを指導していくべきかを整理していく。

#### 4.2.1 メール

##### 4.2.1.1 ネットケット

ネットとエチケットが合わさってできた言葉。ネット上のエチケットである。電子メールであろうと、普通の手紙であろうと、相手に対して気配りのある書き方は共通したものがあるであろう。特に電子メールでの留意点として、いくつか大事な点をあげたい。子どもたちにとって、メールは相手が友だちであり、内容もちょっとした内容に過ぎないであろう。したがって、子どもが目上の人に対して、メールを送る場合でも往々にして友だちに話しかけるような話し言葉になっていることが多い。特に外部に対してメールを送る場合などは教師の方でも目を通すようにしたい。また、メールの最後には、自分の名前や所属、メールアドレスなど、いわゆる署名をつけることも、きちんと指導していきたい。

##### 4.2.1.2 チェーンメール

手紙で言えば、「不幸の手紙」に当たるか。「このメールを同じ内容で、5人の友だちに送らないと、あなたのパソコンの調子が悪くなります。」など。内容としては、たわいのないものが多いが、それを真に受けて、「何か気持ち悪いから、そうしちゃった。」などということのないようにしたい。誰かがこのメールを発信して、5世代後には、3000人を超えることになる。鼻で無視するか、勇気を持って無視するかは、あるかもしれないが、決して取り合ってはいけない。

##### 4.2.1.3 コンピュータウイルス

コンピュータウイルスの大部分はメールを通して感染する。コンピュータウイルスの特徴は2つ。一つは、感染したパソコンが何らかの不具合を起こすこと。何となく重たくなるとか、特定のソフトに不調があるとか。中には指定した期日にいきなりおかしくなるものもある。もう一つは、感染したパソコンのアドレス帳から、ウィルスメールが発信されること。被害者が加害者となってしまう。

以下、子どもたちへの指導事項にはならないであろうが、大切な点を掲げる。コンピュータウイルスのほとんどは、使用者の注意で防ぐことができる。対策として、ウィルス対策ソフトを必ず入れること。これが意外と守られていない。「自分は大丈夫」という考えは、あまりにも甘い。特にネットワークで接続している場合は、ウィルス対策ソフトの導入は、常識中の常識と押さえたい。また、ウィルス検索のアップデートがなされておらず、買ったままの状態、または、期限切れの状態にある場合もある。アップデートし、最新の

状態にしておくことが大切である。OSやアプリケーションのメンテナンスを行うこと。windowsであれば、OSの自動アップデートができる。OSのアップデートとは、OSのセキュリティーホール（ハッカーが不正に侵入しようとする小さな弱点）に対して、Microsoftが提供している修正プログラムを充てていくということである。これも知らない人が多い。

#### 4.2.1.4 HTMLメールとテキストメール

Outlookexpressのデフォルトは、HTMLメールである。メールには、テキストメールとHTMLメールがある。HTMLメールは、文字に情報をつけることができる。つまり、文字の色や大きさ、文字の種類など簡単に付けられる。子ども同士では、楽しんでやっているが、一般的にはテキストで送るべきである。相手のメールソフトによっては、送信者のイメージ通りに受信できず、文字化けする場合もある。また、HTMLのタグがついていくため、情報量が増加し、ウィルスメールとまちがわれかねない。

#### 4.2.1.5 添付ファイル

添付ファイルの送受信には気を遣うことが大切である。よくわからない相手からの添付ファイル付きのメールは、開かないこと、また、開く前に確認することが大切である。知っている相手であっても、相手がウィルスに感染して送られてきたものかもしれないので、注意する。送る方も、添付ファイルが必要なものは、送ることを阻むわけではないが、相手に気を遣わせることがあるので、事前に知らせるとか、本文や件名にその旨を書いて送るなどの配慮が必要。

#### 4.2.1.6 スпамメール

最近スパムメール（相手の承諾もなく、勝手に送りつけてくるメール）が増加の一途を辿っている。これらに対しては次のような対策が望まれる。勝手に送りつけてくるメールに対しては、非力かも知れないが、無視することが最善である。あわせて、メールの振り分け機能を有効に活用して、削除していく。スパムメールのアドレス習得は、ホームページ上の「@」アットマークをキーワードに、また、不特定の方が参加しているMLなどから拾得される可能性が高い。したがって、誰にでも公開していいアドレス（スパムメールが来ても仕方がないと思えるアドレス）と、プライベートなアドレスを使い分け、身近な友人や付き合い先のみ教えるなどの防御も大切である。

#### 4.2.1.7 なりすまし

「友人からのメールだが中身がどうもおかしい。」という場合があるかもしれない。それに乗じて、売り言葉に買い言葉になってしまわないように、おかしいと思うメールが来ている場合は、友人の名前を語る第三者かもしれないということを頭に置く。怪しい場合は、メール以外の方法で確かめることも大切である。同様に、自分が他人になりすまして、人を騙すようなことは決してしてはいけない。

#### 4.2.1.8 メーリングリスト

メーリングリスト（ML）とは、仕事やサークル、趣味など、仲間が集いあって、メー

ルをそのML参加者に全てに配信し、情報を共有しようとするものであり、そのMLのアドレスにメールを送信すると、全ての参加者にメールが届く仕組みになっている。ただし、MLそれぞれに個性があり、話し言葉で、ニックネームで書き込んでよいものもあるし、きちっと自分を名乗って、フォーマルな文章を要求されるものもある。ほとんど、ROM(read only memory～発言がなく、メールをもらう一方)状態が多いものから、常に発言を求められるものもある。登録方法が、誰でもが自動登録することができるものと管理者がメンバーに登録するものがある。

このように一口で、MLと言っても様々である。登録する前に、それがどんなMLなのか、どのような特性なのかを確かめておく慎重さが必要であろう。

#### 4.2.2 ネット

##### 4.2.2.1 個人情報の盗用

ネットに何の警戒心もなく、どこの誰かもはっきりしない相手に、自分の名前や住所を書き込むものではない。その個人情報がどのような形で扱われ、また、第三者に流れていくかわからない。また、ネットに書き込んだデータは、デジタルデータという性格上、非常に加工しやすいという特徴を持っている。今回の授業はこの領域を扱った。

##### 4.2.2.2 インターネット通信販売・オークション詐欺

インターネットを使った通信販売やオークションは、必要なものを安く、自宅にいながらに入手することができるなど、利点が多い。その一方、金銭のやりとりが発生するため、トラブルも起きやすい。まず、相手のサイトが信頼できるものなのかを十分に確かめた上で、利用することが大切である。通信販売などは、代引き(商品が到着した時に、配達人に料金を支払って受け取る)にするなどの策をとる。また、オークションでは、評価を参考にしたり、出品の状況を細かく見たりなど、買う側の目も肥やすことが大切である。さらに、子どもたちは、必ず保護者のついているところで、行う約束を家族で決めておくことが大切であろう。

##### 4.2.2.3 有害サイト

わいせつ、暴力、薬物、出会い系、自殺、など子どもたちの心身の健全な発育に有害と思われるサイトへはアクセスしないように指導していく。また、フィルタリングソフトなどを導入し、上記のサイトへのアクセスを制限することも考えられる。さらに、このようなサイトには、ウィルスが仕掛けられていることも多く、訴えるに訴えられずに、泣き寝入りせざるを得ない場合もあるので、要注意である。

##### 出会い系サイト

思春期の子どもたちにとっては、とても興味のあるサイトで、ネット上に様々な手口でアクセスを待っているサイトがある。ネットの匿名性から、実際に出会い、同じ時間を共有したとしても、最後までお互いの名前や仕事など素性をしらないまま、金銭のやりとりだけで終わることから、あとくされがなく、大胆になってしまうことも予想される。出会い系サイトを運用し、法外な登録料を請求され、泣き寝入りをするなど、トラブルが多く

発生する。また、近年は子どもの方から、お小遣い稼ぎのため、写真を提示して自分を売り込むなど大胆不敵な者も出てきている。いずれにしても最終的に弄ばれるのは子どもたちであり、心が傷つくのも子どもたちである。法的な規制をしっかりとしていくと共に、子どもたちには、利用しないようにしつけることが大切である。

#### 4.2.2.4 ダウンロード

よくわからないうちに画面に英語が出てきて(YES CANCEL)などと出てくると、何も考えずに、「YES」を押してしまうことがある。よくわからない場合は、「NO」または、「CANCEL」である。自分でも知らないうちに、スタートアップや通知領域に新しいプログラムが入っているケースがある。その中には、最近はあまり聞かないがインターネットの接続先を勝手に書き換えられ、高額な国際電話の料金を請求されたというケースもある。また、インターネット上にあるプログラムが全て信頼できる保障は何もない。信頼できるサイトなのか確かめて、操作を行うようにしたい。初心者の中には、インターネットからのダウンロードは避けた方がいいだろう。

#### 4.2.3 電子掲示板・チャット

##### 4.2.3.1 友だちの(個人)情報

「WEB上でやっている以上は、全て公開されている」という原則をしっかりと頭にしておくことが大切である。誰も見ていないだろうと思って、友だちのことを書いたとしても、誰も見ていないという保障はどこにもない。検索エンジンで偶然見つけて、その友だちが傷つくことが書いてあったとしたら、人間関係を崩してしまうことになる。また、商売をやっているお店の悪評なども十分に気をつけなければならない。訴訟にまで発展する可能性さえある。電子掲示板やチャットでは、ニックネームを使い、詳細な住所や自分の名前は伏せておくのが多くの場合常識と言えるであろう。書き込む内容についても、十分に気をつけ、送信ボタンを押す前に、読み返すぐらいの慎重さがほしい。

##### 4.2.3.2 誹謗中傷

チャットや掲示板は誰でも見ることができる。したがって、そこに悪口を書いたり、バカにするようなことを書けば、相手にとっては、公然と名誉を傷つけられたことになる。ネット上で、相手を誹謗中傷することは、厳禁である。また、「荒らし」と言われるが、ネットの匿名性をいいことに、仮名で、または、他人になりすまして、故意に、そのチャットや掲示板でもめごとが起こるように、人を傷つけるような書き込みをする場合もある。このような書き込みがあっても、相手にしないことが大切である。また、掲示板の管理者は、日常の監視をし、誹謗中傷と思われるもの、また、その掲示板に全く関係のないと判断される書き込みについては、勇気をもって削除していくべきであろう。

##### 4.2.3.3 ハレーション

気軽に波長の合う友だちが集うことから、ネットでのコミュニケーションは活発なものとなる。その一方、文字だけでのやりとりの危険性も指摘したい。対面で話をしている場合は、目やジェスチャーなどノンバーバルなものに加えて、語気の強さ、話しぶりなど、

文字にできない情報も含めてお互いのコミュニケーションが成り立っている。また、話す相手の目などの表情で、相手の気持ちを考えながら話し手は話を進める。ところが、ネット上では、時として、自分の伝えたいこととは違った解釈、違った語気の強さを感じ取ってしまうことがある。特に話の聞き手が自分に対する批判や不満と捉えた場合、気分を害することになってしまう。ほんの小さいいざこざが、文字上のバトルになってしまうことがある。さらに始末の悪いことに、実際場面の口げんかであれば、第三者が止めるとか、言うだけ言っておさまることもあるが、ネットでは、誰も止めるものがなく、感情がどこまでも高ぶって、きたない言葉の応酬となってしまう。いわゆるハレーションである。ネット上のいざこざから殺意を持つようになり、実際に友人を殺してしまったという恐ろしい事件も実際に起こってしまった。子どもたちには、ネット上では言葉のすれ違いが起こることを指導し、このようなハレーションを起こさないよう指導する必要がある。

#### 4.2.5 ホームページ

##### 4.2.5.1 著作権

自分のオリジナルなものには、関係当局に特別に届けをしなくても、著作権が発生する。届けがあるなしにかかわらず、勝手に人のまねをしたり、勝手に使ったりするのはいけないという原則が著作権である。もし、利用するのであれば、相手にお話をして了解をもらえば何ら問題はない。特にネットの世界では十分に気をつけなければならない。なぜならば、ネットにあるということは全ての人に公開しているということで、怪しいものがあつた場合、どこでいつ発見されるかわからない。また、その事実は、隠す間もなくあつという間に広がってしまう時代である。ある歌手が、自分の歌に他人の作った詩の一部を無断で引用してしまった。これが発覚し、社会的に猛省を促されるなどのニュースがあつたが、これも情報化社会でなければ起こらなかったものであろう。

この著作権は、子どもたちにとっては、日常で経験することが少ないと思われる概念であるので、学校教育でも指導していくことが求められる。

特に情報を発信するホームページ作りにおいては、発信することが、自分で調べたことなのか、どこかの資料から引っ張ってきたものかなどを明確にしておくことが大切である。また、マンガなどのキャラクターを無許可で載せることも、法に触れる可能性がある。さらに、写真においても、特に顔写真などの場合は、相手の許可をもらって掲載する配慮が必要であらう。

##### 4.2.5.2 慎重な情報公開

ホームページでは事実を掲載していくことが原点であらう。しかしながら、何でも書けばいいというものではない。個人のホームページだからと言って、自分のこと、そして家族のことを名前、生年月日、学校、また顔写真まで掲載するのは考えものである。何でも述べてきたが、WEB上は誰に対しても公開である。悪意のある誰かが、そのホームページに自分のことを掲載した人に対して、そのデータを第三者に流したり、また、つきまったり、ということも十分に考えられる。

また、ホームページには、他の友人へワンクリックと飛ぶことができるよう、リンクが設けられているものもあるが、これも相手の了解を取った上でつないでいきたいものである。

#### 4.2.6 その他

##### 4.2.6.1 家での利用時間・利用場所

この問題は、家庭に帰するところも大きい。筆者の調査によると、子どもたちがコンピュータに向かう時間は、生活に影響がでるほど長いという児童は、わずかであったが、中学生になると、約1割の生徒が3時間を超えて利用しているという結果がでた(グラフ3-3-42)。子どもがパソコンを使うのはホームページの閲覧やネットゲームなどが主であるというデータがあるが、それにしてもあまりにも長い時間の利用は心身の健康上、好ましいとは言えない。

また、パソコンの設置場所についても、できれば家族が過ごす場所が望ましい。子どもにとっては自分の部屋でゆっくりとやりたいという気持ちが強いであろうが、往々にしてネットの世界に引き込まれてしまうこともある。一度作った規制事実は、子どもにとって既得権となり、なかなか変えることができない。家庭にパソコンが入ってきた段階で、家族でよく話し合い、みんなが納得のいくルールを作ることが大切である。

##### 4.2.6.2 健康・ネット中毒

これも大きな問題である。家庭において、家に帰ってからの大部分の時間をネットに向き合って過ごす子どもたちが増えてきている。健康面から考えると、じっと画面を見続けることで起きる目の疲労、体を動かすことが少ないことに起因する運動不足などが挙げられる。さらに、最近の報道などでも、「人間は死んでも生き返る。」と思っている子どもが多いという報告もある。ゲームやシミュレーションなどでは、「死」は、リセットで復活することがそういう思う根本にあると考えられる。子どもたちがゲームをしながら、「死ね、くたばれ」とジョイスティックを握り、相手を攻撃しているのを見ると、恐ろしい気持ちになる。

さらに大きな問題として、ネット上で、現実の自分とは全く違ったバーチャル(仮想)な自分を作り上げ、振る舞いをしている子どもたちもいるということである。普段の自分は目立たなく、友達つきあいもあまりないという子どもであっても、一步ネットの世界に入ると、アバター(ネット上の自分の姿を示すキャラクター)で、社交的で、友だちの悩みを聞いてあげるような存在であったりする。現実の自分とバーチャルな自分がいること自体は否定すべきものではないが、あくまでも毎日生活しているのは、現実の世界であり、その世界から逃避するようであれば、声をかけていかなければならない。また、親は子どもがネットとどのような付き合いをしているのか、知っておかなければならない。

##### 4.2.6.3 パスワード

一般的に、このパスワードの管理については、個人の意識の低さを感じる。ひどいものになると、ディスプレイや、机にIDやパスワードが公然と貼られているパソコンもある。

これは、論外としても、銀行や郵便局では暗証番号（パスワード）のみで、現金が引き出せるように、ネット上においてもオンライン決済から、登録ページへのログインなど、他人にパスワードが知られれば、大きな不利益を被る危険性がある。パスワードに関しては次のようなことを指導していくことが大切である。パスワードは人に教えたり、貸したりすることは厳禁であること。 続きの数字や誕生日などはできるだけ避けること。パスワードは様々なものを共通のものにしている場合がある。覚えやすいのはいいが、一つ何らかの要因でばれると、全てのものに影響してくる。したがって、複数のパスワードを持ち、手帳などに書きとめておくなどの配慮が必要である。 変更が可能なものは定期的に変えるなどの手段をとることも大切。

#### 4.2.6.4 コンピュータ設定変更

windows XP の場合は、ユーザーごとにデスクトップ画面、マイドキュメントが設定されるが、コンピュータを複数で使う場合には、気をつけなければならないのが設定変更を無断で行わないことである。デスクトップ画面の画像に始まり、画面のドット数、windows のスタイル、インターネットやネットワークへの接続、ファイルの関連付けなど、ちょっと技術が身についてくると誰でもがいじってみたくなくなるころである。しかしながら、もとにもどせなくなってそのままにして帰り、次の人が使うのに支障をきたしてしまうこともある。みんなで使う物は自分勝手な設定は禁物である。